Die digitale Perspektive – eine schöne Aussicht? (Köln)

Universität zu Köln, Kunsthistorisches Institut, 04.–05.11.2011
Eingabeschluss : 08.05.2011

prometheus-bildarchiv

(for English version see below)

Die digitale Perspektive - eine schöne Aussicht?
verbinden - verorten - verwandeln - verankern

CALL FOR PAPERS

prometheus - Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung & Lehre feiert runden Geburtstag: 10 Jahre, in denen sich die "Netzwerkgesellschaft" etabliert hat und die digitalen Bildwissenschaften eine rasante Entwicklung genommen haben. Die Jubiläumstagung möchte weniger auf das Vergangene zurückblicken als vielmehr eine kritische Standortbestimmung liefern und nach zukünftigen Entwicklungen und Visionen für Archäologie, Kunstgeschichte und Bildwissenschaften in den Bereichen der automatisierten Zusammenführung von Bild und Text, der standortbezogenen Dienste und der 3D-Technologien fragen, diese kritisch beleuchten und methodisch verankern.

VERBINDEN
10 Jahre prometheus bedeuten auch 10 Jahre Verknüpfung heterogener Datenbestände aus kulturhistorischen Wissensdomänen. Das "Hyperlink-Paradigma" der Vernetzung ist 'in die Jahre gekommen', Semantic Web-Technologien und ontologiebasierte Wissensrepräsentationen bieten immer ausgereiftere Möglichkeiten zur Kombination und automatisierten Abfrage von Datenbeständen. Mittels "crowdsourcing" greift die Fachcommunity auf das kollektive Wissen sogenannter Laien zu. Welche innovativen technischen Lösungen sind heute zur Verknüpfung textlicher und visueller Repräsentationen kulturhistorischer Forschungsgegenstände nutzbar? Vor welche Herausforderungen stellen sie die Fachgemeinschaft?

VERORTEN
Mit der technischen Entwicklung der Mobiltelefone zu Multifunktionsgeräten (Smartphones) entstehen gänzlich neue Formen der

Verortung für den Kunst- und Museumsbereich. Eingebaute Positionsbestimmung (GPS) und Bewegungssensoren ermöglichen topographisch genaue Führungen. Eine Kamera, kombiniert mit Funktionen wie Kompass und Objekterkennung, fügt visuelle Oberflächen virtuell hinzu und legt dem Besucher/der Besucherin zusätzliche Informationen über die reale Umwelt auf (Augmented Reality).
Archäologische Funde, Architekturen und Objekte der bildenden Kunst haben stets ihren Ort, der sich allerdings auch wandeln bzw. verändern kann. Mit den neuen Technologien ergeben sich hier Anknüpfungspunkte für kunst- und kulturhistorische Informationen. Wir fragen nach neuen Modellen und Visionen, die Lokalität und Information aufeinander beziehen. Welcher Mehrwert eröffnet mögliche neue Forschungs- und auch Geschäftsfelder? Welche neuen Rezeptionsformen entstehen? Und welche Vermittlungs- und Vertriebsformen sind dafür notwendig?

VERWANDELN
Die Einschätzung der diesjährigen CeBIT, dass die nächste Generation des Internets dreidimensional und unsere Realität durchdringen werde, hat mit der Verbreitung von 3D-Technologien bereits ihre ersten Umsetzungen im Kunst- und Museumsbereich erfahren: Virtuelle Räume (Photosynth, Google Street View) und Museumsrundgänge, 3D-Animationen und hochaufgelöste Bilder von Kunstwerken im Giga-Pixel-Bereich (Google Art Project) sowie 3D-Dokumentationsfilme scheinen die Erfahrung des Originals obsolet zu machen. Mit der hohen Auflösung und Grafikqualität können der räumliche Kontext und die materiale Beschaffenheit des Objekts zudem in einer Qualität simuliert werden, die teilweise in der unvermittelten Konfrontation des Originals nicht erreicht werden kann. Welche Entwicklungen und Anwendungsszenarien sind denkbar - für Lehre und Forschung in der Hochschule oder für die Vermittlung im Museum? Welche Herausforderungen sind damit verbunden? Kritisch hinterfragt werden soll zudem, wie sich der Blick auf die Kunstwerke verändert, wenn wir auf dem Bildschirm mehr Informationen erhalten als vor dem Original - die virtuelle Realität die tatsächliche also übersteigt.

VERANKERN
Das Aufkommen digitaler Bildarchive und die Produktion digitaler Werkzeuge für den Umgang mit Bildern geht mit der Entwicklung der akademischen Kunstgeschichte und Archäologie zu einer zunehmend sich ausdifferenzierenden Bildwissenschaft einher. Zu fragen ist nach den Gewinnen und Verlusten sowohl in methodischer als auch in ästhetischer, didaktischer und konservatorischer Hinsicht. Welche Konsequenzen hat es, wenn wir des unvermittelten Kontakts mit dem Original, mit seiner Materialität, räumlichen Umgebung etc. immer weniger zu bedürfen scheinen? Was genau vermögen technische Innovationen (z.B. die automatisierte Zusammenführung von Bild und (wissenschaftlichem) Text (VERBINDEN) die Verknüpfung mit standortbezogenen Diensten (VERORTEN),

oder virtuelle Museumsrundgänge (VERWANDELN)) hier zu kompensieren - und zu wessen Vor- oder Nachteil? Inwiefern können neue Technologien herkömmliche Weisen wissenschaftlicher Auseinandersetzung mit Kunstwerken bestätigen und intensivieren, sie beeinflussen und verändern - oder auch behindern und stören? Sind sie tatsächlich in der Lage, den (professionellen und/oder laienhaften) Kontakt mit dem Artefakt auf eine neue Erfahrungs- und auch Reflexionsebene zu heben? Welche Erwartungen dürfen wir an eine Technik haben, die sich auch (oder gar primär?) nach Maßgabe des technisch Machbaren weiterentwickelt? Gibt es Möglichkeiten der Verweigerung, und kann Verweigerung sinnvoll sein? Ist Fortschrittseuphorie überhaupt noch zeitgemäß?

Bitte reichen Sie Ihr Abstract (max. 2 Seiten, max. 4.000 Zeichen) elektronisch über EasyChair bis zum 8. Mai 2011 ein: https://www.easychair.org/conferences/?conf=prometheus20110 oder schicken Sie es an lisa.dieckmann@uni-koeln.de.

Weitere Informationen: http://prometheus-bildarchiv.de/tagung2011

Tagungskomitee:
Dr. Stefan Brenne (Medienpädagogik, Justus-Liebig-Universität Gießen), Lisa Dieckmann M.A. (Kunsthistorisches Institut, Universität zu Köln), PD Dr. Norbert Eschbach (Archäologisches Institut, Justus-Liebig-Universität Gießen), Prof. Dr. Dorothee Haffner (Museumskunde, HTW Berlin), Dr. Bettina Pfleging (Medienpädagogik, ILIKE), PD Dr. Sigrid Ruby (Institut für Kunstgeschichte, Justus-Liebig-Universität Gießen), Sabine Scheele M.A. (Koordinationsstelle Multimedia, Justus-Liebig-Universität Gießen), PD Dr. Holger Simon (pausanio GmbH & Co. KG), Dr. Ute Verstegen (Christliche Archäologie, Universität Erlangen-Nürnberg)

--

The digital perspective - bright prospects?
connecting - locating - transforming - anchoring

CALL FOR PAPERS

prometheus - The Distributed Digital Image Archive for Research & Education in 2011 celebrates its 10th anniversary: 10 years of advancement of the "network society" as well as rapid expansion of ground breaking developments in the study of visual culture. The prometheus anniversary conference does not intend to look back but seeks to provide a critical assessment of what happens now and might take place in the not so distant future. What are the perspectives for research and study in classical archaeology, art history and visual culture - now that we are able to technically connect image and text, to use location based services and 3D technologies? How are these

possibilities to be critically examined and methodologically grounded?

CONNECTING
10 years prometheus also means 10 years of connecting heterogeneous data from diverse domains of cultural history. The "hyperlink paradigm" of networking has been getting 'a bit long in the tooth'. Semantic Web technologies and ontology-based presentations of knowledge offer fully developed tools for the combination and automated query of stored data. Via "crowd-sourcing" the professional community accesses the collective knowledge of so-called laypersons. Which innovative technical solutions are nowadays available to connect textual and visual representations of artefacts? What kind of challenges do they pose to the community of professionals?

LOCATING
Due to the technical development of mobile phones to become multi functional devices (smartphones), entirely new forms of localization arise for the arts and museums. Integrated positioning systems (GPS) and motion sensors enable topographically accurate guidance. A camera combined with functions such as a compass and object recognition virtually adds visual surfaces and offers additional information on the real environment (Augmented Reality).
Archaeological discoveries, architectures and artefacts always have their place, which, however, can change or be modified. Accordingly, the new technologies can help to combine topographic or spatial data with other scientific information on a particular object or architectural structure. We investigate new models and visions that connect location and information. What kind of benefits can be expected to open up what kind of venues for research and commerce likewise? Will there be new modes of perception? What ways of mediation and distribution are necessary to that end?

TRANSFORMING
This year's CeBIT estimated the next generation of the Internet to be three-dimensional and to penetrate our reality. The advent of 3D technologies in art and museums seems to prove the judgement: virtual spaces (Photosynth, Google Street View) and museum tours, 3D animations and high resolution giga-pixel images of artworks (Google Art Project) as well as 3D documentaries seem to make the experience of originals obsolete. Furthermore, high resolution and high graphic quality can simulate a spatial context and material consistence of the object which in part cannot be experienced in direct confrontation with the original artefact.
What kind of developments and application scenarios can be imagined for teaching and research in the universities as well as in the museums? And what challenges are connected therewith? How does our perception of the

artwork change when the screen delivers more information than an inspection of the original work can ever do, i.e. when virtual reality beats actual reality?

ANCHORING
The emergence of digital image archives and the production of digital tools for handling the images go hand in hand with the transformation of art history and classical archaeology into an increasingly differentiated study of visual culture. What is to be gained and lost from this - theoretically, aesthetically, didactically, and in the realm of conservation? What are the consequences, if our contact with the original work of art, with its materiality and spatial environment etc. becomes less and less every day? How much of this can be compensated by technological innovations, e.g. by automated CONNECTIONS of image and text, by ALLOCATING site-specific services or by virtual museum tours (TRANSFORMING)? Whose benefit could that be for and to whose disadvantage? To what extent can new technologies confirm and intensify, influence and modify, encumber and disturb conventional ways of research, teaching and learning in art history and archaeology? Are they really able to raise the (professional and/or lay) contact with the artwork to a new level of experience and reflection? What expectations may we have of a technique which develops also (or even primarily?) according to what is technically viable? Are there possibilities for refusal, and can refusal be reasonable? Is progress euphoria still up to date at all?

Please forward your abstract (max. 2 pages, max. 4,000 characters) electronically via EasyChair until 8 May, 2011:
https://www.easychair.org/conferences/?conf=prometheus20110
or submit it to lisa.dieckmann@uni-koeln.de.

Further information: http://prometheus-bildarchiv.de/tagung2011

Conference committee:
Dr. Stefan Brenne (Medienpädagogik, Justus-Liebig-Universität Gießen), Lisa Dieckmann M.A. (Kunsthistorisches Institut, Universität zu Köln), PD Dr. Norbert Eschbach (Klassische Archäologie, Justus-Liebig-Universität Gießen), Prof. Dr. Dorothee Haffner (Museumskunde, HTW Berlin), Dr. Bettina Pfleging (Medienpädagogik, ILIKE), PD Dr. Sigrid Ruby (Institut für Kunstgeschichte, Justus-Liebig-Universität Gießen), Sabine Scheele M.A. (Koordinationsstelle Multimedia, Justus-Liebig-Universität Gießen), PD Dr. Holger Simon (pausanio GmbH & Co. KG), Dr. Ute Verstegen (Christliche Archäologie, Universität Erlangen-Nürnberg)

Quellennachweis:

CFP: Die digitale Perspektive - eine schöne Aussicht? (Köln). In: ArtHist.net, 30.03.2011. Letzter Zugriff

07.11.2026. <https://arthist.net/archive/1134>.