

Virtuelle Realitäten (Friedrichshafen, 5–8 Apr 18)

Zeppelin Museum Friedrichshafen, 05.–08.04.2018

Anmeldeschluss: 03.04.2018

Ina Neddermeyer

Virtuelle Realitäten als gesellschaftliches Phänomen in Museen, Wissenschaft und Gaming

Virtuelle Realitäten schaffen neue illusionäre Bildwelten, die unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit beeinflussen. Anfangs nur in (techno)wissenschaftlichen Kontexten genutzt und erforscht, halten VR-Technologien in immer mehr Lebensbereiche Einzug – so auch im Bereich Gaming. Neben der Verwendung im privaten Umfeld nutzen vor allem verschiedenste Zweige der Wissenschaft VR-gestützte Anwendungen zur Untersuchung spezifischer Fragestellungen. Die Tagung des Zeppelin Museums widmet sich diesen Diskursen: Vom virtuellen Museum über VR-Journalismus bis hin zur jüngsten Entwicklung der Gaming-Branche werden verschiedene gesellschaftlich relevante Fragen berücksichtigt.

ReferentInnen der Neurowissenschaft, Architektur, Medienwissenschaft und Psychologie berichten von den breit gefächerten Anwendungsbereichen und gewähren einen Ausblick auf mögliche zukünftige Entwicklungen der VR-Techniken.

Die Tagung wird durch das Zeppelin Museum in Kooperation mit der Universität Konstanz und der Zeppelin Universität Friedrichshafen organisiert.

DONNERSTAG, 05.04.18

19.30 Uhr „It´s 3D Honey“ – Inszenierungen stereoskopischer Filmtechnik und ihrer Geschichte
Luisa Feiersinger, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut für Kunst- und Bildgeschichte, Humboldt-Universität zu Berlin

FREITAG, 06.04.18

10.00 Uhr Akkreditierung und Kaffee

10.30 Uhr Begrüßung

Dr. Claudia Emmert, Direktorin Zeppelin Museum, Friedrichshafen

Panel 1: Die neue Wirklichkeit – Vom Verlust der Aura und Musealisierung im Virtuellen

11.00 - 11.30 Uhr

Das virtuelle Museum im Internet

Dr. Werner Schweibenz, Bereich Museen, Archive und Repositorien, Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg, Universität Konstanz

11.30 - 12.00 Uhr

Virtual Reality und der Weg zum virtuellen Museum – Illusion, Chance oder gar Notwendigkeit?

Prof. Dr. Bernd Günter, Lehrbeauftragter für den Studiengang „Kunstvermittlung und Kulturmanagement“, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

12.00 - 12.30 Uhr

Museum at Home – Virtuelle Museen als bessere Alternative zur Realität?

Dr. Patrick Horvath, Wissenschaftliche Koordination von Veranstaltungen und Forschungsarbeit, WIWIPOL – Arbeitsgemeinschaft für wissenschaftliche Wirtschaftspolitik, Wien

12.30 - 14.00 Uhr Mittagspause

14.00 - 14.30 Uhr

Eintauchen mit der VR-Brille: Wenn Storytelling zum Erlebnis wird.

Christiane Wittenbecher, VR-Journalistin, Into VR 3sechzig GmbH, Berlin

14.30 - 15.30 Uhr Podiumsdiskussion

Abendveranstaltung (findet im ZF Campus der ZU, Fallenbrunnen 3, Graf-von-Soden-Forum, statt)

18 Uhr Apéro

18.30 Uhr Einführung

Prof. Dr. Karen van den Berg (Zeppelin Universität)

Forensic Architecture

Prof. Dr. Eyal Weizmann (Goldsmiths, University of London)

19.15 Uhr

Podiumsgespräch mit Eyal Weizmann (Forensic Architecture), Verena Konrad (Vorarlberger Architektur Institut), Club of International Politics (CIP)

Moderation: Karen van den Berg

20.00 Uhr Transcultural Kitchen

18.00 - 22.00 Uhr

Die Ausstellung „Archaeology of the Present – Memory, Media, Matter“ von Forensic Architecture kann besichtigt werden.

SAMSTAG, 07.04.2018

Panel 2: Digitale Spiel(e)welten

09.30 Uhr Ankunft / Kaffee

10.00 - 10.30 Uhr

Karotten, Leuchttürme und Smartphones: Eine spezielle Entstehungsgeschichte von Virtual Reality.

Benjamin Schäfer, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für Medienwissenschaft, Universität Konstanz

10.30 - 11.00 Uhr

Gaming Dispositive

Harald Waldrich, Wissenschaftliche Hilfskraft, Institut für Medienwissenschaft, Universität Konstanz

11.00 - 11.30 Uhr

Die Historisierung des Ludischen: Computerspiele im Museum und Archiv.

Philipp Fust, Lehrbeauftragter am Institut für Medienforschung, Hochschule für Bildende Künste Braunschweig

11.30 - 12.00 Uhr Kaffeepause

12.00 - 12.30 Uhr

Welche Unterschiede machen virtuelle Spielfelder?

Philip Hauser, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für Medienwissenschaft, Universität Konstanz

12.30 - 13.00 Uhr

Breaking Down the Walls — Dekonstruktion virtueller Welten im Spiel(en).

Maren Kraemer, Institut für Medienwissenschaft, Universität Konstanz

13.00 - 14.30 Uhr Mittagspause

14.30 – 15.30 Uhr Podiumsdiskussion

15.30 - 17.00 Uhr

Ausstellungsrundgang mit der Kuratorin Ina Neddermeyer

18.00 Uhr Abendessen

SONNTAG, 08.04.2018

Panel 3: Tiefe Einblicke – VR-gestützte Anwendungen in der Psychologie und Neurowissenschaft

09.00 Uhr Ankunft / Kaffee

09.30 - 10.00 Uhr

Dem sozialen Denken auf der Spur: Wie virtuelle Realitäten es ermöglichen, neue Dimensionen des Sozialverhaltens zu erforschen.

Dr. Stephan de la Rosa, Leiter der Social and Spatial Cognition Group, Max-Planck-Institut für biologische Kybernetik, Tübingen

10.00 - 10.30 Uhr

VR und das Gehirn - VR in Neurowissenschaft und Neurologie

Dr. Michael Gaebler, Abteilung für Neurologie im Max-Planck-Institut für Kognitions- und Neurowissenschaften, Leipzig

10.30 - 11.00 Uhr

VR-Anwendungen als Orte der Diversität von Wahrnehmungen

Prof. Dr. Inge Hinterwaldner, Professorin für Kunst- und Bildgeschichte der Moderne und Gegenwart, Humboldt-Universität zu Berlin

11.00 - 12.00 Uhr Podiumsdiskussion

12.00 - 13.00 Uhr Mittag / Ende der Tagung

Die Teilnahme ist öffentlich und kostenlos.

Soweit nicht anders vermerkt, finden alle Veranstaltungen im Zeppelin Museum Friedrichshafen statt.

Anmeldung bis Di., 3.4.2018 möglich bei: Stephanie Thom (Tel. +49 7541 3801-24, thom@zeppelin-museum.de)

Quellennachweis:

CONF: Virtuelle Realitäten (Friedrichshafen, 5-8 Apr 18). In: ArtHist.net, 23.03.2018. Letzter Zugriff 14.03.2026. <<https://arthist.net/archive/17675>>.