The Art Museum in the Digital Age – 2023 (Wien/online, 16-20 Jan 23)

Wien, Belvedere / online, 16.–20.01.2023
Eingabeschluss : 16.10.2022

Dr. Christian Huemer

Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter – 2023.

[English version below]

Das Belvedere Research Center setzt seine Konferenzreihe zur digitalen Transformation von Kunstmuseen mit der Ausgabe zum fünfjährigen Jubiläum fort. Der Fokus liegt diesmal auf dem Metaversum – einer verkörperten Virtual-Reality-Erfahrung – und dessen Verbindung zu Kulturinstitutionen. Der von Neal Stephenson in seinem Science-Fiction-Roman Snow Crash (1992) geprägte Begriff gelangte spätestens 2021 ins allgemeine Bewusstsein, als Mark Zuckerberg Facebook in Meta umbenannte und proklamierte, sich auf die Entwicklung des Metaverse konzentrieren zu wollen. Expert:innen zufolge ist die Entwicklung des Metaverse aufgrund fehlender Technologien noch Jahrzehnte entfernt. Dementsprechend vielfältig sind daher dessen Definitionen, die von „Kollektivraum in der Virtualität“ über „verkörpertes Internet“ bis hin zu „Ort der Simulation und Kollaboration“ reichen. Allen gemeinsam ist jedoch die zunehmende Nachfrage nach immersiven Erfahrungen zwischen Virtualität und Realität und das Zusammenwachsen von Netzwerken. Während einige Metaverse als leeres Buzzword, Marketinggag und Vermarktung einer Idee aus den 1990er-Jahren betrachten, nennen es andere „einen der wichtigsten Trends der Zukunft“, der alles revolutionieren wird (Matthew Ball), und sehen den Einstieg von Firmen und Institutionen als „notwendig“ an.

Die von der globalen COVID-19-Pandemie ausgehende Technologisierung des Alltags trug wesentlich dazu bei, die Metaverse-Debatte von den Markführern der Industrie (Gaming, Krypto, Mode) auch in den kulturellen Bereich zu verlagern. Das Belvedere selbst verkündete mit der Einführung des NFTs von Gustav Klimts Kuss einen „erfolgreichen Einstieg ins Metaverse“, während Sotheby’s in Decentraland eine virtuelle Galerie für die Ausstellung und den Verkauf von NFTs erstellte. Diese isolierten Projekte sind jedoch abseits der bisher eher spärlichen Forschung angesiedelt. Ziel dieser Tagung ist, einen ersten Anstoß zu einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Metaverse im kulturellen Feld zu geben. Der damit verbundene Wertediskurs soll die Diskussion über die Position von Kulturinstitutionen im Metaverse anregen. Wie sieht ein Kunstmuseum im Metaversum aus? Welche Rolle soll es spielen? Welche Aspekte des Metaverse wie Augmented und Virtual Reality oder NFTs sollten im Kulturbereich prioritär verfolgt werden? Und wie werden sich diese Entwicklungen in den kommenden Jahren auf die gesellschaftliche Rolle von Museen auswirken?

Wie bei jeder Innovation gibt es im Zusammenhang mit Metaverse verschiedene Herausforderungen und Möglichkeiten. Seine Entwicklung wird vor allem von mächtigen, profitorientierten Technologiekonzernen wie Meta (vormals Facebook), Alphabet (Google) und Microsoft vorangetrieben. Die Interessen von Kulturinstitutionen finden bisher wenig Beachtung, was Fragen zu Vor- und Nachteilen der Zusammenarbeit mit Konzerngiganten und zur Suche nach (gemeinnützigen) Alternativen aufwirft. Als fruchtbare Inspirationsquelle, um neue, spannende Aspekte in der musealen digitalen Kunstvermittlung anzustoßen, könnte beispielsweise die Gaming-Industrie dienen. Mittlerweile haben Unternehmen wie Nike oder Balenciaga das Potenzial solcher Spiele erkannt und erzielen mit dem Verkauf ihrer digitalen Güter hohe Gewinne. Sollten Museen diesen Beispielen folgen und den Verkauf ihrer eigenen digitalen Produkte priorisieren? Wie würde sich ein solcher Schritt auf die wachsende Spannung zwischen E-Commerce- und Open-Access-Bewegungen auswirken? Mit derlei kostspieligen, aber langfristig erforderlichen Innovationen könnte auch die bestehende Digitalisierungsschere zwischen größeren und kleineren Museen weiter auseinandergehen. Mit anderen Worten: Wie können wir sicherstellen, dass die in der realen Welt vorhandene Vielfalt der Kulturszene auch in der digitalen Welt erhalten bleibt?

Die Online-Konferenz präsentiert an vier Abenden interdisziplinäre Beiträge zu weiter gefassten Fragestellungen rund um das Metaverse, die vor allem – aber nicht ausschließlich – folgende Themenbereiche kritisch reflektieren:

- Konstruktion und Dekonstruktion des Begriffs Metaverse und die damit verbundene Wertediskussion, insbesondere in Bezug auf den kulturellen Bereich
- Beziehung zwischen E-Commerce- und Open-Access-Bewegungen
- VR/AR/XR-Anwendungen im Museum
- Abbau digitaler Grenzen und Interoperabilität, Linked Open Data
- interaktive Kunstvermittlung in der digitalen Welt und im Metaversum, Gamifizierung
- NFTs und die Rolle von Museen im digitalen Kunstmarkt
- innovative Formen der Immersion, Partizipation
- künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen
- Digitalisierungsmöglichkeiten für kleinere Institutionen

Wir freuen uns über Ihre Themenvorschläge aus den Bereichen Museum/Museologie, Kunst- und Kulturgeschichte, Medien- und Bildwissenschaft sowie Digital Humanities. Bitte senden Sie Ihr Abstract für einen 20- bis 25-minütigen Vortrag in deutscher oder englischer Sprache (max. 250 Wörter) einschließlich einer kurzen Biografie inklusive vollständiger Kontaktinformationen zusammengefasst als ein PDF-Dokument bis 16. Oktober 2022 an: a.kroupova@belvedere.at

Als Keynote-Speaker konnte Prof. Johanna Drucker (University of California, Los Angeles) gewonnen werden.
Konferenzkomitee: Johanna Aufreiter, Christian Huemer, Anna-Marie Kroupová (Belvedere, Wien), Johanna Drucker (University of California, Los Angeles), Sonja Gasser (Universität Bern), Harald Klinke (Ludwig-Maximilians-Universität München)

Konferenzsprachen: Deutsch & Englisch
Konferenzpartner: Museumsbund Österreich, ICOM Österreich
Hashtags: #digitalmuseum #belvederemuseum

Alle Vorträge werden online abgehalten. Die Keynote-Lecture und die Podiumsdiskussion sowie ein Workshop für angemeldete Teilnehmer:innen (Freitag) finden zusätzlich vor Ort im Belvedere, Wien, statt. Die Teilnahme an der Konferenz ist kostenlos.

// english version //

The Art Museum in the Digital Age – 2023.

The Belvedere Research Center continues its conference series on digital transformation of art museums with its fifth anniversary event on this crucial subject. The focus of this event is on the metaverse, an embodied virtual-reality experience, and its connection to cultural institutions. The term ‘metaverse’, coined by Neal Stephenson in his sci-fi novel Snow Crash (1992), came into wider consciousness when Mark Zuckerberg renamed Facebook as Meta in 2021 and proclaimed that he wished to focus on developing the metaverse. According to experts, the development of the metaverse is still decades away due to the lack of technological capacity. Definitions of the metaverse are therefore diverse, ranging from “collective space in virtuality” to an “embodied internet”, as well as a “place of simulation and collaboration”. What all these definitions have in common, however, the increasing demand for immersive experience between virtuality and reality, as well as the merging of networks. While some understand the metaverse as a mere buzzword, a marketing gimmick, and a way of merchandising a 1990s idea, others call it “one of the key trends of the future” that will revolutionize everything (Matthew Ball), and claim its adoption as “necessary”.

The technologization of everyday life, catalyzed by the global COVID-19 pandemic was instrumental in shifting the metaverse debate from the pioneers of industry (gaming, crypto, fashion) to the cultural realm. The Belvedere itself proclaimed a “successful entry into the metaverse” with the launch of the NFT of Gustav Klimt’s The Kiss, while Sotheby's created a virtual gallery in Decentraland to exhibit and sell NFTs. However, these isolated projects remain detached from the sparse research studies to date. The aim of our forthcoming conference is to give an initial impetus for critical examination of the metaverse in the cultural field. We seek to stimulate discussion about the position of cultural institutions in the metaverse. What should an art museum in the metaverse look like? What role should it play? Which aspects of the metaverse, such as augmented, virtual reality and NFTs, should be pursued as a priority in the cultural sector? And how will these developments affect the social role of museums in the coming years?

As with any innovation, there are both challenges and opportunities related to the metaverse. Its development is driven primarily by powerful, profit-oriented technological corporations such as Meta (formerly Facebook), Alphabet (Google) and Microsoft. The interests of cultural institutions have received little attention, which raises questions about the advantages and disadvantages of working with corporate giants and the search for (non-profit) alternatives. The gaming industry, for example, could serve as a fruitful source of inspiration which could initiate new riveting aspects in museum digital art education. Meanwhile, companies like Nike and Balenciaga have already recognized the potential of such games and are making high profits from the sale of digital goods. Should museums follow such examples and prioritize selling their own digital products? How would such a step affect the growing tension between e-commerce and open-access movements? Such costly but long-term crucial innovations could also exacerbate the existing digitization gap between larger and smaller museums. In other words, how can we ensure that the

diversity of the cultural scene in the real world is preserved in the digital world?

Over four evenings, our forthcoming online conference will present interdisciplinary contributions to broader questions relating to the metaverse which primarily – but not exclusively – reflect critically on the following issues:

- The construction and deconstruction of the term metaverse and the associated value discussion, especially in relation to the cultural sphere;
- The relationship between e-commerce and open-access movements;
- VR/AR/XR applications in the museum;
- overcoming digital boundaries and interoperability, Linked Open Data;
- interactive art education in the digital world and in the metaverse, gamification;
- NFTs and the role of museums in the digital art market;
- innovative forms of immersion, participation;
- artificial intelligence and machine learning; and
- digitization opportunities for smaller institutions.

We look forward to receiving your proposals in the fields of museum/ museology, art and cultural history, media studies and the digital humanities. Please send your abstracts for a 20- to 25-minute presentation in German or English (max. 250 words), including a short biography with complete contact information as one PDF document by 16 October 2022 to a.kroupova@belvedere.at.

We are delighted that Prof Johanna Drucker (University of California, Los Angeles) will be our keynote speaker.
Conference Committee: Johanna Aufreiter, Christian Huemer, Anna-Marie Kroupová (Belvedere, Vienna), Johanna Drucker (University of California, Los Angeles), Sonja Gasser (University of Bern), Harald Klinke (Ludwig Maximilian University of Munich).

Conference languages: English and German
Conference Partners: Museumsbund Österreich, ICOM Österreich
Hashtags: #digitalmuseum #belvederemuseum

All presentations will be online. The keynote lecture and the panel discussion, as well as an additional workshop for registered participants (Friday) will be held on site in the Belvedere, Vienna. Participation in the conference is free of charge.

Quellennachweis:
CFP: The Art Museum in the Digital Age – 2023 (Wien/online, 16-20 Jan 23). In: ArtHist.net, 09.09.2022. Letzter Zugriff 13.11.2026. <https://arthist.net/archive/37281>.