

Online-Konferenz

DAS KUNSTMUSEUM IM DIGITALEN ZEITALTER – 2022

Online Conference

THE ART MUSEUM IN THE DIGITAL AGE – 2022

17. – 21. 1. 2022

ABSTRACTS

belvedere

Anmeldung unter
www.belvedere.at/digitalmuseum2022
Konferenzsprachen Deutsch und Englisch
#digitalmuseum #belvederemuseum

Mo | Mon, 17.01.2022

PANEL 1: AUDIENCE ENGAGEMENT

Moderation: Sabine Fauland (Museumsbund Österreich | Austrian Museums Association, Graz)

17:20

Everyone's and Just Yours. Wikimedia, Audience, and Openness at the National Gallery of Art, Washington

Benjamin Zweig (National Gallery of Art, Washington D.C.)

In 2019, the National Gallery of Art donated 53,000 high-resolution images of artworks from its permanent collection to Wikimedia Commons and 130,000 object records to Wikidata. The contribution was meant to be an extension of the Gallery's open-access initiatives. But over the course of 2020, with the pandemic closing the physical museum to visitors, the donation of the Gallery's collection to a highly-trafficked non-traditional (in the academic or museological sense) site and with an engaged and active community of users, transformed the contribution into both a virtual surrogate for the museum as well as a new locus of direct engagement with the collection at both a scale and scope not previously possible.

This paper discusses some of the practical and theoretical issues that have arisen in light of the Gallery's Wikimedia project, including how users from across the world have engaged with the collection in an organic, often-changing virtual space where direct participation is fundamental to the production of knowledge – whether through adding images to Wikipedia entries, categorizing images, or making duplicates and derivatives that live along side the “official” images. It further examines how such a participatory environment has augmented and affected the museum's own role as a steward of cultural heritage and its commitment to openness, and what this might mean for the near- and long-term future identity of the museum now that it is once again open to visitors.

Dr. **Benjamin Zweig** is the Digital Projects Coordinator at the National Gallery of Art, Washington. A digital humanist and medievalist, he earned his PhD in the History of Art at Boston University with a dissertation on images of suicide in medieval art. He was previously the Robert H. Smith Postdoctoral Research Associate for Digital Art History at the Center for Advanced Study in the Visual Arts (CASVA). He has published numerous articles on both digital and medieval art history and presented papers widely on art history, digital art history, and digital practices in museums. He has been the recipient of awards from Boston University, the Kress Foundation, the Society for the Advancement of Scandinavian Study, and the Fulbright program.

Mo | Mon, 17.01.2022

17:45

Die MuseumsMenschen-App im Schaudepot. Ein intergeneratives, partizipatives Pilotprojekt an der Schnittstelle von analog und digital

Hanna Brinkmann; Anja Grebe (Donau-Universität Krems); Melanie N. Lopin (Stadtmuseum Korneuburg)

Im Zentrum des Vortrags steht das Pilotprojekt *MuseumsMenschen im Schaudepot* (Juni–September 2021), welches das Ziel verfolgte, durch einen intergenerativen Ansatz die bestehende institutionenübergreifende Web-App *MuseumsMenschen* für das Stadtmuseum Korneuburg um weitere Inhalte anzureichern (<https://www.museumsverein-korneuburg.at>). Es wurde vom Land Niederösterreich, Abteilung Kunst und Kultur, gefördert und in Kooperation mit der Universität für Weiterbildung Krems durchgeführt. Dieses digitale, anwendungsbezogene Kulturvermittlungsprojekt, welches wissenschaftlich von Online-Befragungen und Interviews begleitet wurde, soll nach der Evaluierung weiter ausgerollt werden und kann auch als Modellstudie für andere Museen dienen.

Die Web-App *MuseumsMenschen* (<https://museumsmenschen.noemuseen.at>) vernetzt das physische Objekt, welches vor Ort im Museum betrachtet wird, mit spielerisch aufbereiteten Informationen in leicht verständlicher Sprache. So soll der Zugang zum einzelnen Objekt, aber auch zur Sammlung insgesamt erleichtert und eine intensivere Auseinandersetzung mit den Objekten erreicht werden. Ausgehend vom bereits bestehenden Dialog-Ansatz der Web-App, welche die Inhalte im Chat-Format aufbereitet, wurde durch das partizipative Kulturvermittlungsprojekt *MuseumsMenschen im Schaudepot* eine Brücke zwischen den Generationen geschlagen. Teilnehmer*innen waren eine Gruppe von Jugendlichen, die ihr Wissen und Knowhow im Umgang mit digitalen Medien einsetzten, und Senior*innen, die im Sinne der „oral history“ Objektgeschichten lebendig werden ließen. Generationenspezifisches, lokales Wissen zu konkreten Objekten aus der Museumssammlung wurde im Rahmen von Workshops geteilt und in die Web-App überführt. Im Zuge dieses Prozesses wirkten Bürger*innen somit auch an einer Kuratierung der Objekte im digitalen Raum mit, der anschließend allen Nutzer*innen der Web-App zur Verfügung steht. Im Zentrum der Besucher*innenstudie steht die Frage nach dem Zusammenspiel von Wissensnetzwerken in einem partizipativen, intergenerationellen Setting an der Schnittstelle zwischen analogem und digitalem Raum, Wissensaustausch und Geschichtsverstehen.

Hanna Brinkmann forscht interdisziplinär zu den Themen Rezeptionsästhetik, Visual Culture Studies, Empirische Ästhetik und Museen. Sie studierte Kunstgeschichte an der Ludwig-Maximilians-Universität München, Nebenfächer Psychologie und Rechtswissenschaft. Von 2013 bis 2016 war sie DOC-team-Stipendiatin der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, 2014 Gastwissenschaftlerin an der Waseda University in Tokio. Sie promovierte 2017 an der Universität Wien zum Thema *The Cultural Eye. Eine empirische Studie zu kulturellen Varianzen in der Kunstwahrnehmung*. Danach war sie als Post-Doc-Researcher im WWTF-Projekt *Universal aesthetics of lines and colors?* am Institut für Kunstgeschichte der Universität Wien tätig. Seit September 2020 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Department für Kunst- und Kulturwissenschaften der Donau-Universität Krems.

Anja Grebe ist seit 2015 Professorin für Kulturgeschichte und Museale Sammlungswissenschaften an der Donau-Universität Krems. Sie studierte Kunstgeschichte, Geschichte und Romanistik an der Universität Konstanz, wo sie 2000 promovierte. Es folgten wissenschaftliche Assistenzen am Germanischen Nationalmuseum Nürnberg und an der Universität Bamberg. 2012 habilitierte sie sich mit einer Arbeit zu Albrecht Dürer und der Dürer-Rezeption an der Universität Erlangen-Nürnberg. Anja Grebe forscht und lehrt zu Theorie und Geschichte von Museen und Sammlungen, zur internationalen Kunst der Renaissance und zu Grafik und Buchkunst.

Melanie Lopin ist zertifizierte Kulturvermittlerin im Stadtmuseum Korneuburg. Sie studierte Publizistik und Kommunikationswissenschaften sowie Kunstgeschichte an der Universität Wien. Weiters arbeitet sie als freiberufliche Kalligrafin und Projektmanagerin im Kulturbereich.

Mo | Mon, 17.01.2022

18:10

Sonic Enhancement of Virtual Exhibits

Paola Di Giuseppantonio Di Franco; Michael Tymkiw (University of Essex)

For the past several years, virtual exhibits [VEs] have proliferated. Broadly defined, these consist of virtual exhibition spaces that complement, augment, or otherwise enhance museum experiences through personalization, interactivity, and related content. At present, most VEs tend to display objects without any accompanying sounds. Nevertheless, one emerging feature of VEs is their incorporation of sound: for instance, through background music, object descriptions, narrated tours, or ambient noises.

On its own, the small but growing array of efforts to incorporate sound into VEs is not surprising. After all, audio guides have a long tradition within the physical spaces of museums, so it stands to reason that VEs would adopt a similar approach for conveying pedagogical information, particularly as such exhibits become more sophisticated. However, relatively little existing scholarship has addressed the ways that sound may shape the experiences of audiences within VEs.

To address this lacuna, our talk presents some findings from a series of online experiments we conducted to better understand how sound alters a spectator's responses to objects in VEs. As our results reveal, soundscapes customized to objects considerably enhance audience engagement. Our findings further demonstrate that audience members who became more engaged through sound were also more likely to want to learn more about the object(s) being viewed and to continue viewing these objects for longer periods of time. Taken together, our findings suggest that sound may transform audiences' experiences of objects in virtual exhibition spaces, particularly when these objects are paired with thoughtfully customized soundscapes.

Paola Di Giuseppantonio Di Franco is Lecturer in Heritage and Digital Humanities at the University of Essex. After receiving her PhD in World Cultures/Heritage at the University of California Merced, she led the Marie Skłodowska Curie project *DIGIFACT: Digital artefacts. How People Perceive Tangible Cultural Heritage through Different Media*, which was based at the University of Cambridge between 2014 and 2017. Her research combines material culture, heritage, and cognitive science to explore how new technologies impact heritage making processes and the interpretation processes of the past. The results of her research have appeared in numerous leading journals, along with edited volumes, special issues, and forms of practice-as-research.

Michael Tymkiw is Senior Lecturer in Art History at the University of Essex. Tymkiw received a PhD in Art History from the University of Chicago, where he also completed an MBA. Before coming to Essex, he was a Postdoctoral Fellow at the Kunsthistorisches Institut in Florenz – Max Planck Institut. Tymkiw specializes in modern and contemporary visual culture, with a particular interest in issues of spectatorship. He is author of *Nazi Exhibition Design and Modernism* (2018) and recent articles in *The Art Bulletin*, *Art History*, and *Leonardo*.

Mo | Mon, 17.01.2022

KEYNOTE LECTURE

Moderation: Christian Huemer (Belvedere, Wien | Vienna)

19:00

The Universal Museum and its Digital Expansion

Max Hollein (The Metropolitan Museum of Art, New York)

Globalized societies have been grappling with a complexity of issues which have only increased since the start of the pandemic: a growing economic divide, questions of cultural identity and social justice, a reckoning with racism, increased nationalism around the globe, and the threat on our climate, to mention just a few. However, one of the positive developments of the past two years is a new familiarity and expertness throughout society in accessing, disseminating and processing content digitally. As a result, museums have exponentially grown their audiences, optimized their digital skills and developed new formats to bring art and cultural narratives to people's homes. In his keynote speech, Max Hollein will review how museums must understand their educational mission in the 21st Century and which digital tools and strategies they can deploy to bring audiences around the world in touch with outstanding works of art and engaging narratives. He will also take a look at a few of the issues and risks of our current time, and will discuss the role of universal museums in reshaping and overcoming these challenges.

Appointed Director of The Metropolitan Museum of Art in April 2018, **Max Hollein** is responsible for guiding the Museum's artistic vision and all of its programming, research, and collection initiatives. An accomplished director for 20 years, Hollein oversees The Met's curatorial, conservation, and scientific departments; exhibition and acquisition activities; all institutional advancement operations, including fundraising and sponsoring; special events; education and public outreach; as well as the libraries, digital projects, publications, imaging, and design.

Prior to joining The Met, he was the Director and CEO of the Fine Arts Museums of San Francisco, where his tenure was characterized by visionary programming, pioneering acquisitions, and rigorous fiscal management. Previously he simultaneously led the Schirn Kunsthalle, the Städel Museum, and the Liebieghaus in Frankfurt, Germany, as Director and CEO, all of which experienced significant growth and increased attendance during his tenure.

Born in Vienna, Hollein studied at the University of Vienna (Master of Art History) and the Vienna University of Economics (Master of Business Administration). He began his career at New York's Guggenheim Museum as Chief of Staff to the Director and six years later assumed his leadership role in Frankfurt. Hollein has published and lectured widely and has organized a number of major exhibitions in modern and contemporary art. He is a member of supervisory and advisory boards of major cultural institutions worldwide, including the State Hermitage Museum, Saint Petersburg; National Gallery, Prague; and Neue Galerie, New York. Named a Chevalier of the Ordre des Arts et des Lettres by the French Minister of Culture in 2009 and a recipient of the Austrian Cross of Honor for Science and the Arts, he received the Goethe badge of honor (the Hessian Ministry of Culture's highest accolade) in 2016, among other international awards.

Di | Tue, 18.01.2022

PANEL 2: VERWOBENE WELTEN | INTERWOVEN WORLDS

Moderation: Nicole High-Steskal (Donau-Universität | Danube University Krems)

17:00

Das Verhältnis von original-digital-virtuell

Werner Schweibenz (MusIS, Universität Konstanz)

Bei der digitalen Transformation der Kunstmuseen spielt das Verhältnis von original, digital und virtuell eine zentrale Rolle. Unter Originalität versteht man nach dem österreichischen Museologen Friedrich Waidacher die Ursprünglichkeit und Echtheit der Musealie, die an das Objekt selbst gebunden ist. Sie kann deshalb nicht digitalisiert oder virtualisiert werden. Allerdings hat das digitale Objekt einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem physischen Objekt: Es kann in Zusammenhänge gebracht werden, die für das Original nicht erreichbar sind. Damit erhält das digitale Objekt eine eigene Qualität, wie sich im Rückgriff auf Walter Benjamins Bewertung der technischen Reproduktion im Kunstwerk-Essay zeigen lässt: Es kann in Zusammenhänge gebracht werden, die für das physische Original nicht erreichbar sind, und damit den Rezipient*innen entgegenkommen. Dies kann dazu beitragen, die Zugänglichkeit des Originals massiv zu erhöhen. Gleichzeitig wird durch die Verbreitung über digitale Medien die Bekanntheit des Originals gesteigert. Damit wächst die Wahrscheinlichkeit eines Erstkontakts mit dem digitalen Objekt vor einer tatsächlichen Begegnung mit dem physischen Original, wobei durch vorhergehende virtuelle Begegnungen wohl gewisse Prägungen entstehen können, wie die anekdotische Evidenz des Yellow-Milkmaid-Effekts nahelegt. Dies deckt sich mit Pierre Lévy, der betont, dass das Virtuelle nicht mit dem Realen verglichen werden sollte, sondern mit einer Spanne des Möglichen, die noch nicht realisiert wurde und vielleicht nie realisiert wird. Dieses Potenzial trägt auch dazu bei, dass durch die elektronische Reproduktion die Aura des Originals gesteigert wird, weil es durch diese an Bekanntheit und Verbreitung gewinnt.

Nach dem Studium der Informationswissenschaft an der Universität des Saarlandes und der University of Missouri-Columbia war **Werner Schweibenz** u. a. als wissenschaftlicher Mitarbeiter der Fachrichtung Informationswissenschaft an der Universität des Saarlandes tätig, wo er zum Thema *Vom traditionellen zum virtuellen Museum. Die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets* promovierte. Seit 2007 arbeitet er bei MusIS, dem Dokumentationsverbund der Staatlichen Museen Baden-Württemberg, der am Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg angesiedelt ist. Seine Aufgaben sind die Betreuung der MusIS-Museen im Bereich Dokumentation, digitale Kataloge im Internet und Kulturportale.

Di | Tue, 18.01.2022

17:25

Digital Ekphrasis. Creating Emily Dickinson's Cultural Heritage

Kayla Shipp (Emory University, Atlanta)

Thanks to the rapid evolution of communications technology since the nineteenth century, Emily Dickinson's poems have lived countless lives as many different cultural objects: as lines originally penciled on the backs of envelopes, as personal letters, hand-bound pamphlets, heavy-handed Victorian editions, printed photographs, digital images, and e-books. Whether the result of transitions between analog iterations or shifts from analog to digital, the vast majority of these objects came into being somewhat indiscriminately, with editors first choosing a publication technology and retrofitting the poems to fit its needs. The end result is a body of work that looks deceptively simple, finished, and polished, though Dickinson's original manuscripts are interactive and lively, full of experimentation and indecision.

My presentation will explore the fraught cultural history of Emily Dickinson's innovative poems and my own encounters with them to examine the consequences of putting the needs of technology ahead of its effects on the artifacts we encounter through it. I will demonstrate that successful digital mediation happens not through asking "what can this digital tool do for this object" but through questioning "what does this object want to do or say?" and "how does it invite others to respond?" I will suggest that successful and dynamic mediation between analog and digital modes of expression is fluid and ekphrastic in nature, seeking to reflect on and express the action, emotion, and desires evoked by the component parts of any aesthetic object. In doing so, I will suggest that interactive cultural heritage production would be better served not by wondering if we have moved beyond the analog/digital binary, but by asking whether it existed in the first place.

Kayla Shipp is a digital specialist at the Emory Center for Digital Scholarship, where she builds interactive digital objects that tell human stories, old and new. Partnering with museums, libraries, institutions, and authors, she manages interdisciplinary teams and client relationships, interpreting digital strategy for institutional stakeholders, identifying openings for digital expression in analog content, and uncovering traditional stories in born-digital spaces. Shipp earned her master's degree in digital humanities at King's College London and her PhD in English at Emory University, and her research explores the poetics of code, focusing on the intersection of material culture and technology. Her work has been supported by the Andrew W. Mellon Foundation, Emory University, and the Fox Center for Humanistic Inquiry.

Di | Tue, 18.01.2022

17:50

Virealität. Modus Operandi digitaler Kunstvermittlung der Hamburger Kunsthalle

Anja Gebauer; Katharina Hoins; Andrea Weniger (Hamburger Kunsthalle)

Digital *oder* analog vermitteln? Reale Räume *oder* virtuelle Zugänge der Kunstrezeption gestalten? Die Wahl suggeriert vermeintlich konträre Zugänge, obgleich vielmehr der fließende Übergang den Lebensrealitäten in einer Kultur der Digitalität (Stalder 2017) zu entsprechen scheint. Diese Bandbreite erfasst der Begriff der *Virealität*, welcher eine „Verwebung der Welten“ (INM – Institut für Neue Medien 1996, S. 12) denkt. Das Konzept der *Virealität* bietet sich somit als Modus Operandi einer digitalen Kunstvermittlung an, die verbindet, anstatt zu trennen, und mediale Schnittstellen schafft, anstatt gegenüberzustellen. Die digitale Kunstvermittlung wird dabei metaphorisch als Linse verstanden, welche den Dialog zwischen Subjekt und Kunst gezielt streuen (erweitern) und sammeln (intensivieren) soll (vgl. Gebauer 2021). Dieses Verständnis basiert auf einem empirisch erforschten Theoriemodell mit daraus resultierenden Interaktionen, Implikationen und Einflussfaktoren. Daran wird im Vortrag das vireale Zusammenspiel in zwei ausgewählten Vermittlungsprojekten der Hamburger Kunsthalle in den Blick genommen: eine Augmented-Reality-Anwendung zu Emil Noldes Maltechnik sowie eine Virtual-Reality-Anwendung im Ausstellungsraum zum Werk *Weißer Punkt* des Künstlers Wassily Kandinsky. Daran konkretisieren sich theoretische Überlegungen in praktischen Einsatzmöglichkeiten: Welche zusätzlichen Inhalte augmentieren den Besuch der Ausstellung vor Ort auf passende Weise? Welche virealen Erfahrungen eines künstlerischen Ausdrucks eröffnen dreidimensionale VR-Umgebungen? Die Beispiele beleuchten, wie sich zusätzliche Ebenen – etwa kunsttechnologischer Untersuchungen oder synästhetischer Erfahrungen – mit den Originalen verknüpfen lassen und welche Einflussfaktoren es dabei zu bedenken gilt. Nicht zuletzt lässt sich daran die Frage reflektieren, auf welche Art digitale Kunstvermittlung die Vernetzung digitaler *und* analoger, realer *und* virtueller Weltanteile heute sowie in Zukunft gestalten kann.

Nach ihrem Lehramtsstudium lehrte und forschte **Anja Gebauer** an der Ludwig-Maximilians-Universität München, wo sie ihre Promotion mit dem Thema der digitalen Kunstvermittlung im Frühjahr 2021 abschloss. Als Referentin und Workshopleiterin ist sie für verschiedene Einrichtungen der kulturellen Bildung tätig (Deutscher Museumsbund, BA Wolfenbüttel, NÖKU Kulturvermittlung, Kulturstiftung des Bundes). Seit August 2021 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin für digitale Bildung und Vermittlung an der Hamburger Kunsthalle.

Katharina Hoins ist Referentin des Direktors und Koordinatorin der Aktivitäten der Hamburger Kunsthalle als digitales Museum. Nach dem Studium der Kunstgeschichte, der Neueren Geschichte und der Journalistik in Hamburg und Wien folgten berufliche Stationen an den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, am Bucerius Kunstforum sowie am Warburg-Haus in Hamburg.

Andrea Weniger studierte Kunst- und Kulturgeschichte, Romanistik und Pädagogik in Augsburg und Lyon (B.A.) und schloss daran ein Masterstudium Museum und Ausstellung in Oldenburg an. 2015 promovierte sie an der Ludwig-Maximilians-Universität München mit einer Dissertation über Bremer Kunstsammler und -sammlungen des frühen 19. Jahrhunderts. Während des Promotionsstudiums in München war sie u. a. als freiberufliche Kunstvermittlerin im Museumspädagogischen Zentrum, in den Bayerischen

Staatsgemäldesammlungen und in der Städtischen Galerie im Lenbachhaus tätig. Von 2015 bis 2017 absolvierte sie ein wissenschaftliches Volontariat an der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe, von 2017 bis 2019 leitete sie den Besucher*innenservice und die Vermittlung im Haus der Kunst in München und von 2019 bis 2020 war sie für die digitale Vermittlung der wissenschaftlichen Sammlungen im Staatlichen Museum für Naturkunde in Karlsruhe verantwortlich. Seit 2020 leitet sie die Abteilung Bildung und Vermittlung in der Hamburger Kunsthalle bestehend aus fünf fest angestellten Mitarbeiterinnen und über 50 freien Kunstvermittler*innen.

Di | Tue, 18.01.2022

18:15

Rethinking the Collection Catalogue. Hybrid Publishing at the Nelson-Atkins Museum of Art

Brigid M. Boyle (Nelson-Atkins Museum of Art, Kansas City)

In February 2021, the Nelson-Atkins Museum of Art in Kansas City, Missouri, began the serial release of *French Paintings and Pastels, 1600–1945*, a definitive online catalogue of its French collection. Twelve years in the making, this project began as a print publication but was reconceived as a digital resource during the course of its development. It will be published in monthly installments through 2025. Of the 110 objects in the catalogue, 27 are recent gifts of Impressionist and Post-Impressionist art from local philanthropists Henry and Marion Bloch. Their impressive collection is little known outside the American Midwest, so the catalogue represents the first opportunity to critically examine their artworks and present them to the international community.

Once the entire catalogue is freely available online, the Nelson-Atkins will publish two print editions: a saleable volume containing the entries on the Bloch collection and a single, unabridged hard copy for the museum's Spencer Art Reference Library. This hybrid publishing model seeks to attract new audiences and reengage existing ones. Both the electronic and print versions of the catalogue will contain the customary curatorial essays and technical analyses, but the online platform also offers an array of born-digital content, including interactive timelines, zoomable images, and pop-up glossary definitions. With this project, the Nelson-Atkins enables people to remotely access its French collection as never before – at a time when travel remains restricted – yet encourages close looking in person. By incorporating digital and analog media, it facilitates virtual and physical encounters with art.

Brigid M. Boyle is Bloch Family Foundation Doctoral Fellow at the Nelson-Atkins Museum of Art and a PhD Candidate in Art History at Rutgers University. She specializes in the art and visual culture of 19th-century France. Her dissertation, *Witnessing Race: Black Men in Gérôme's Orient*, examines Jean-Léon Gérôme's representations of Black soldiers, musicians, animal handlers, and eunuchs in relation to period discourses about race and gender. Prior to pursuing her graduate studies, she held curatorial positions at the Nelson-Atkins Museum of Art and the Snite Museum of Art and participated in excavations in Mursi, Albania.

Mi | Wed, 19.01.2022

PANEL 3: STRATEGISCHE DIMENSIONEN | STRATEGIC DIMENSIONS

Moderation: Anna-Marie Kroupova (Belvedere, Wien | Vienna)

17:00

Surfen als Bedingung von Online-Kunstrezeption. Ausstellungsformate im Spannungsfeld digitaler Infrastrukturen

Heiko Schmid (Zürcher Hochschule der Künste; Hochschule Luzern)

Digitale Vermittlungsformate sind, nicht erst seit der Coronakrise, in den Fokus des Kulturbetriebs gerückt. Tatsächlich ist jedoch immer noch zu wenig bekannt, dass neben Online-Ausstellungsformaten, wie sie beispielsweise Googles *Arts and Culture*-Programm zugänglich macht, Künstler*innen, Designer*innen und Vermittler*innen schon seit den frühen 1990er-Jahren an relevanten Online-Projekten arbeiten. Und diese durchaus „spannenderen“ Zugänge, so eine Grundannahme des geplanten Papers, verweisen eher nicht auf „reale Ausstellungen“, die quasi dokumentarisch fürs Internet aufbereitet wurden, sondern gehen vertieft mit den technokulturellen Bedingungen unserer Post-Internet-Gegenwart um.

Mit Michael Connor verstehe ich innovative Online-Ausstellungsformate mithin als Praktiken, die als „distinct from but connected to gallery exhibition“ zu verstehen sind, „[where] the performative, variable quality of born-digital culture is a key aspect of this distinctiveness“ (*Curating Online Exhibitions*, o. J.). Ausgehend von Connors Definition soll im geplanten Paper also argumentiert werden, dass Online-Ausstellungen keinen analogen oder digitalen 3D White Cube (re)produzieren sollten, sondern eine eigenständige Perspektive entwickeln müssen. Um diese Argumentation zu fundieren, ist geplant, eine Reihe relevanter Online-Projekte, wie die Browser-Add-ons *Abstract Browsing*, *Muzli* und *Kunst-Surfer*, die Ausstellungsinterfaces *clusterduck.space* oder *remotelatency.com*, mit aktuelleren net.art-Projekten wie Olia Lialinas *Endless Summer* in Verbindung zu setzen. Online-Ausstellungen, so soll dementsprechend mit Beispielen verdeutlicht werden, sollten explizit mit den Infrastrukturen, Praktiken und Kulturen des Internets umgehen. Online-Ausstellungen, so plane ich zu verdeutlichen, können nur dann wirklich effektiv situiert werden, wenn kuratorisch sowie technologisch klassisch lineare Ausstellungsdraturgien unterwandert und die jeweiligen Formate strukturell den Rezeptionsgewohnheiten im Internet angenähert werden.

Dr. **Heiko Schmid** ist Kunst- und Medienwissenschaftler, Kurator und Autor. Er forscht zu Themen aus Kunst-, Medien- und Kulturgeschichte, der digitalen (Populär-)Kultur sowie zu Komplexität informierender Vermittlungsstrategien. Derzeit arbeitet er als Dozent im Master Art Education Curatorial Studies der Zürcher Hochschule der Künste sowie als Dozent im Bachelor in Artificial Intelligence and Machine Learning der Hochschule Luzern. Heiko Schmid lebt und arbeitet in Zürich (Schweiz).

Mi | Wed, 19.01.2022

17:25

Eine Kategorisierung von Augmented Reality in der Museumspraxis

Jakob Ossmann; Carina Doppler (Fluxguide, Wien)

Augmented Reality (AR) hat den Gartner Hype Cycle verlassen, was Industrieexpert*innen zu dem Schluss führt, dass AR sich von einem disruptiven Trend zu einem etablierten Produktionstool entwickelt hat (Herdina 2021).

Diese Entwicklung nehmen wir zum Anlass, um zu untersuchen, welche Arten von AR-Anwendungen sich speziell im Museumsbereich als etablierte Anwendungsfälle durchgesetzt haben. Gerade im Museumsbereich ist das Interesse an AR groß, da diese Technologie dafür prädestiniert ist, die Barriere zwischen physischen Museumsexponaten auf der einen und digitalen Kontextinformationen auf der anderen Seite zu überwinden. Denn Augmented Reality lässt sich als Echtzeitinteraktion von realen Inhalten mit dreidimensionalen digitalen Inhalten beschreiben (Azuma 1997).

Dass Augmented Reality erfolgreich zur Museumsvermittlung beitragen kann, wurde durch vorhergehende Forschung bereits belegt. Z. B. als „kreative Spielplätze“ (Scholz & Duffy 2018) oder indem Spaß und Anteilnahme (Leue et al. 2014) bzw. Inspiration erzeugt wird (Rauschnabel, Felix & Hinsch 2019). Welche Formen von AR sich allerdings im Museumsalltag etabliert haben bzw. welche von Museolog*innen und Kurator*innen eingesetzt werden, um bestimmte Vermittlungsziele zu erreichen, ist bisher unbetrachtet geblieben. Diese Wissenslücke möchten wir mit unserem Beitrag schließen und greifen dafür auf erfolgreich durchgeführte empirische Forschungsprojekte und auf unsere Industrieexpertise als Early Adopters zurück, um eine Kategorisierung von vier Anwendungsformen von AR im Museum abzuleiten. Diese Kategorien sind dabei nicht wie bisherige Arbeiten von der technischen Umsetzung abgeleitet (Billinghurst 2015), sondern beachten vielmehr die Eignung von internationalen AR-Praxisbeispielen für Museumsvermittlung und Storytelling.






AR Museum Experience Categories				
	1  Object Annotation	2  Object Visualization	3  Guiding	4  Data Visualization
Mediation Goals	hidden information, contextualization	History, fauna & flora technical learning	directions contextualizations	Historical, biographical, sensory, climate, physics and operational data
Storytelling	continuous	standalone	dialogue-based	long time horizons, connecting disciplines and geographies

Abbildung 1: AR Museum Experience Categories © Fluxguide

Jakob Ossmann MSc. ist Experte für Digitalisierungsmanagement und hat erfolgreich Apps mit AR-Funktionen für renommierte Museen umgesetzt. Er schloss sein Studium an der School of Business and Economics der Universität Maastricht mit einer Arbeit ab, die die positiven Auswirkungen von XR-Erlebnissen auf das ethische Konsumverhalten beschreibt.

Im Rahmen ihres Studiums an der Universität Wien beschäftigte sich Mag. **Carina Doppler** mit theoretischen und analytischen Fragestellungen im Bereich Theater, Film und Medien. Als Projekt- und Kommunikationsmanagerin verfügt sie über mehrjährige Erfahrung in der Konzeption, Umsetzung und Kommunikation von interdisziplinären Projekten im Kultur- und Medienbereich. Sie leitete Augmented-Reality-Vermittlungsprojekte für internationale Institutionen, Kund*innen und Partner*innen.

Mi | Wed, 19.01.2022

17:50

Emerging Virtual Spaces. Alternative Models for Displaying Collections Online

Ellen Charlesworth (Durham University)

Over the course of the pandemic, “superstar” museums were able to expand their virtual spaces and capitalise on the unprecedented demand for digital media. Yet, while the Musée du Louvre reported a tenfold increase in web traffic, smaller organisations have struggled to attract online visitors, with less than half seeing an increase in visits to their website. For institutions that lack a pre-established digital expertise, there is a technology and skills gap preventing them from hosting innovative interactive content. Large museums’ online exhibitions, collections searches, and virtual experiences, all rely on costly bespoke software. This paper will explore the alternatives for smaller museums, and the recent turn to off-the-shelf solutions. Through three case studies – Terentia’s *Storytelling*, *Google 360°*, and the American Museum of Natural History’s *CollectionScope* – it will discuss the rival models emerging in this new market. Each presents a radically different approach to monetisation, curatorial control, and the end user experience, and as the demand for off-the-shelf solutions grow, the more prevalent of them have the potential to profoundly shape our online museum experiences. As such, this paper will question the implications of each for museums and visitors. Which models allow the most visitor participation, and should this be prioritised? How will the reuse of similar online experiences between museums effect visitors’ perception of them? What will this mean for digital longevity and preservation? These questions aim to begin a conversation with practitioners about the routes available to museums going forward.

Ellen Charlesworth is a PhD candidate at the School of Modern Languages and Cultures at Durham University. Her research explores measures of engagement with museums’ online content, examining museum data and social media responses. Having studied art history at the Courtauld Institute of Art and then data science at Birkbeck, she went on to gain experience designing and evaluating online exhibitions collaborating with the Birkbeck Knowledge Lab, Museum of the Home, and Visualogical art collective. Alongside her work as an independent editor and writer, she has extensive public speaking experience in the heritage sector.

Mi | Wed, 19.01.2022

18:15

Kryptokunst & Museum. Beispiele einer Beziehung

Carola Korhummel (Universität Wien)

CryptoPunks, CryptoKitties, CryptoWiener: NFTs – digitale Werke mit Echtheitszertifikat – mischen den gegenwärtigen Kunstmarkt auf. Spätestens seit der Auktion von *Everydays: the First 5000 Days* bei Christie's, die Mike Winkelmann alias Beeple im März 2021 unter die Top 3 der teuersten lebenden Künstler*innen beförderte, widmen sich neben Galerien auch Museen dem kryptografischen Kulturerbe. Das ZKM – Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe informierte seine Besucher*innen bereits 2017 im *KryptoLab*, wie Kunst und Blockchain zusammenpassen. Vier Jahre später eröffnete das Francisco Carolinum Linz mit *Proof of Art* die nach Eigenaussage erste museale Ausstellung zur Geschichte von NFTs weltweit – offline in seinen Räumlichkeiten und online in CryptoVoxels. Abseits von diesen fest etablierten Institutionen sprießen im Internet zahlreiche weitere selbstbetitelt Museen mit Kryptokunst empor. Etwa jenes des ehemaligen Kunstfälschers Wolfgang Beltracchi, das unter *The Greats* 4.608 Variationen des Leonardo da Vinci zugeschriebenen *Salvator Mundi* vereint. Fakt im Zeitalter von NFTs ist: Traditionelle Definitionen eines Originals, dessen Sammlungs- und Präsentationsmodi müssen neu gedacht werden. Doch wie original wird das Digitale, sobald es auf einer Blockchain verankert ist? Wie real fühlt sich die Erfahrung eines virtuellen Museumsbesuchs im Metaversum an? Und inwiefern ist eine langfristig bewahrende Mission mit einem temporären Hype kompatibel? Dieser Beitrag analysiert Beispiele einer komplexen Beziehung und zeigt mögliche Szenarien für die Liaison von Kryptokunst und Museum auf.

Carola Korhummel ist Museologin und seit März 2021 als Universitätsassistentin am Institut für Kunstgeschichte der Universität Wien tätig. Sie studierte Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften in Konstanz und Istanbul sowie Kunstgeschichte und Museologie in Heidelberg und Paris. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen Phänomene der Pop- und Alltagskultur, Konsumästhetiken sowie gegenwärtige Spielarten digitaler Kunst. Von 2018 bis 2019 arbeitete sie als Direktionsassistentin im Museum Haus Dix, Dependance des Kunstmuseums Stuttgart. Von 2019 bis 2021 absolvierte sie ein wissenschaftliches Volontariat im Werkbundarchiv – Museum der Dinge in Berlin. Sie ist Mitglied des Labors für empirische Bildwissenschaft (CReA) und untersucht in ihrem Dissertationsprojekt den „Wert“ von Kunst.

Do | Thu, 20.01.2022

PANEL 4: SOZIALPOLITISCHE RELEVANZ | SOCIOPOLITICAL RELEVANCE

Moderation: Chiara Zuanni (Universität | University of Graz)

17:00

Computing the Museum. Experiments in Algorithmic Co-curation

Giulia Taurino (Northeastern University, Boston)

We normally think of museums as guardians of the past and advocates of cultural preservation, but a large part of their work in the most recent decades dealt with innovation, recontextualization, repurposing of cultural heritage. After André Malraux' intuition of a "musée imaginaire," we are now witnessing the actualization of concepts like cybermuseums or cybermuseology (Leshchenko 2015) and the successful integration of augmented reality tools in museum environments (Kyriakou and Hermon 2019). Defined by the art historian and scholar Nina Robbins (2019) as "a tool to transfer the tradition into the future," the museum is more than a place for storing and archiving: it is a site for shaping knowledge (Hooper-Greenhill 1992), for meaning-making (2020) and culture-making (Message 2006). And a site for experimentation (Achiam et al. 2021). This presentation builds upon recent scholarships interrogating the future of museology (Smeds 2019) between technocultural ruptures and continuities. In the first part of the talk, I will provide a few examples of early computational implementations in museums, to then discuss how these initial interactions between humans and machines evolved into contemporary practices in experimental museology. In the second part, I will present a series of art experiments in algorithmic co-curation carried out in 2020–2021 during several collaborations with metaLAB (at) Harvard, Fondazione ISI, Associazione Arteco, based on collections from the Harvard Art Museums (Cambridge, MA, United States), and Fondazione Torino Musei (Torino, Italy).

Giulia Taurino, PhD is a Postdoctoral Research Fellow at The Institute for Experiential AI (Northeastern University). Her research focuses on forms of content organization on online platforms and digital archives, cultural implications of algorithmic technologies, and applications of artificial intelligence in the arts, heritage and museums sectors. Past and present affiliations include Brown University's Virtual Humanities Lab, MIT Open Documentary Lab, MIT Data + Feminism Lab, NULab for Texts, Maps, and Networks. Since September 2019, she is a research affiliate of metaLAB (at) Harvard, where she contributes to the project *Curatorial A(i)gents*, exploring the intersection between AI and curatorial practices. Previous residencies and awards include MITACS Award, FIAT/IFTA Grant, S+T+Arts x Nesta Italia – City of the Future prize, Zú Atrium x Unreal Engine – Creative Showcase. Taurino holds a doctorate degree in Media Studies and Visual Arts from the University of Bologna and the University of Montreal. She has served as a Director of Research and Innovation at AI Impact Alliance, where she worked on grant writing, project design, implementation research for AI ethics and sustainable development goals.

Do | Thu, 20.01.2022

17:25

Museums and the Future Social Web

Lukas Fuchsgruber (Technische Universität Berlin)

The topic of International Museum Day on May 17, 2020 was *Museums for Equality: Diversity and Inclusion*, referring to the ongoing debate on the *social* role of museums beyond “acquire, conserve, research, communicate and exhibit” (ICOM definition). But this social theme was overshadowed by one major difference that this Museum Day had: most museums were in lockdown since two months. The existing databases, digital editions and social media accounts were mobilized for celebrating this day. In the end, this meant a lot of events on social media platforms, for example curator tours as live streams. In the last years, there is a rising awareness of the problematic influence of the major social media platforms used here (Facebook, Instagram, etc.). How can the debate on the social role of museums be connected with the debate on the ethics and politics of social networks? Yuk Hui and Harry Halpin argued already in 2013 that the forms of interaction and data extraction of social media platforms have toxic social effects (Hui/Halpin 2013). They have also proposed principles and goals for the future social web. How can museums be part of a future social web, where other digital modes of togetherness, inclusion and collectivity are at the center? This paper will connect Hui’s and Halpin’s arguments with case studies of social technology use in museums beyond the big commercial platforms.

In his talk *Collection Data and Social Justice* at the 2021 *The Art Museum in the Digital Age* conference, Dominic Oldman (British Museum) has pointed out the need for more ethical principles for museum data. Following this, we should ask: but what about social interaction online? In a museum, open data (science) and digital community work do not have to be separate fields. On the contrary, museums as social heritage institutions can be an exemplary and essential use case for the development of more ethical social technologies.

Dr. **Lukas Fuchsgruber** works as an art historian at Technical University Berlin. Since 2020 he is part of the transdisciplinary research project *Museums and Society. Mapping the Social* of museums and universities in Berlin, with a case study on the digital image worlds that grow in, between and around museums. Between 2018 and 2020 he worked on the image archive of an international anti-forgeries museum association of the early 20th century. His PhD research from 2013 to 2017 was on the creation of the Hôtel Drouot auction house and the auction market of 19th century Paris and is published as *Das Spektakel der Auktion* (2020).

Do | Thu, 20.01.2022

17:50

„NOOOO PUT ME BACK I was next in line for the immersive van gogh exhibit“.¹ Immersion: zur performativen und partizipativen Rezeption historischer Kunst

Charlotte Reuß (Universität für angewandte Kunst Wien)

Seien es mobile Ausstellungen wie die *Vincent Van Gogh Experience*, thematische Schauen zu einzelnen Kunstströmungen oder ganze Veranstaltungsorte wie die *Bassins de Lumières* in Bordeaux – das Angebot an immersiven, multimedialen Ausstellungen, die neben digitaler Kunst insbesondere digitalisierte und digital verarbeitete Kunstwerke vergangener Zeiten einbeziehen, nimmt stetig zu und findet Eingang in das Bewusstsein eines breiten, oft digital agierenden Publikums. Die soziale und digitale Interaktion mit Kunstwerken sowie das damit verbundene Teilen des Erlebten über Social Media sind dabei wichtige Faktoren, ebenso der Eventcharakter solcher Ausstellungen, die dadurch in sozialen Netzwerken an Popularität gewinnen. Kunst wird in diesem Kontext performativ und partizipativ rezipiert. An das Betrachten, das Festhalten eines Werks durch Fotografien schließt sich so immer häufiger ein zusätzlich subjektivierender Prozess an, der nicht durch das originäre Werk, sondern durch dessen digitale Versionen initiiert wird und die Betrachtenden ins Zentrum einer immersiven Rezeptionserfahrung rückt. Dabei kann der multimediale Ansatz sowohl als eine Art vereinfachter Übersetzung *des* komplexen Digitalen in den Ausstellungsraum als auch als Schnittfläche mit dem Digitalen, abseits von trennenden Dualismen, verstanden werden.

Innerhalb dieses Rahmens möchte ich in meinem Vortrag auf die teils veränderte Rezeption historischer Kunst eingehen sowie Möglichkeiten und Limitierungen multimedialer Ausstellungskonzepte diskutieren: Auf welchen Ebenen werden Immersion, Partizipation und Performativität gedacht? Inwiefern wirken Ästhetisierungsstrategien und *Social-Media-Performance* auf die Rezeption ein? Können emanzipatorische Momente entstehen, oder „verschwindet“ die Kunst hinter Kommerz und wird *pures Simulakrum*? Welcher Stellenwert kommt der musealen, vermittelnden Praxis zu und welche Schlussfolgerungen lassen sich für diese ziehen?

In ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit setzt sich **Charlotte Reuß** u. a. mit der Zugänglichkeit und Ökonomisierung von Kultur, digitalen Kulturen, Medienkunst und dem Urheber*innenrecht auseinander. Seit Ende 2020 ist sie im Forschungsprojekt IMAGE+ Platform for Open Art Education an der Universität für angewandte Kunst Wien tätig und arbeitet dort parallel an ihrem laufenden Dissertationsprojekt *Visual Arts' Accessibility in the Digital Realm*. Zuvor studierte sie Kunstgeschichte an der Universität Wien sowie Europäische Kunstgeschichte und Philosophie an der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg.

¹ Text eines Memes, Account: solomon_r_googlenheim, 02.10.2021, <https://www.instagram.com/p/CUgiPTigjsT/> (abgerufen am 17.10.2021).

Do | Thu, 20.01.2022

18:15

User Experience of Art Exhibition in the „New Normality“. Innovative Methods of Research in Terms of Global Change

Marta Świetlik (Polish Academy of Sciences, Warsaw)

The change in the use of culture in the so-called “new normality” has two levels, each of which requires separate reflection and examination. On the one hand, today’s experience of the user of a real art gallery has changed – the threat of infection is still real. On the other hand, the experience of virtual contact with culture and art has gained more attention. The interweaving of these two levels raises several research questions that are involved in my project: are the users of virtual and real galleries the same ones? What prompts people to take advantage of the gallery’s real or virtual offer, what are they looking for? What kind of artistic activity is directed to the real user and what to the virtual one? And last, but not least: how does the meaning of art and art production change in the eyes of its recipients? The main hypothesis, then, is the need to shift the old concept of an art spectator, art participant, or gallery visitor to the category of “user” that has been developing over the past one or two decades but has definitely grown in strength over the past year due to the pandemic.

I would like to present a part of my doctoral research project titled *UX of art. Contemporary art exhibitions as a platform for social exchange*. As a user experience researcher and art historian I am interested in the role of art as a tool for building a community and cultural institutions as an intermediary platform between artists and audiences. To investigate the extent to which cognitive or affective goals of art in exhibition are realized within the perception of visitor, the methodologies used by designers of virtual tools, focusing on the users and their response to stimuli and functionalities, may be useful. It seems even more relevant in the hybrid form of today’s art exhibitions, therefore I would like to present new research methodologies I developed based on my experiences in researching on Museum of Modern Art in Warsaw and other cases of online exhibitions.

Marta Świetlik is a UX researcher, art critic and curator, PhD student based in Warsaw. She is a specialist in Digital Humanities Centre at the Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences. Currently, she is involved in work on digital infrastructure for DARIAH-PL and enrolled in Curator Lab 2021/2022, post-graduate course for curators in Konstfack Art School in Stockholm. She conducts innovative research on the usefulness of art exhibitions, combining cultural studies tools and UX design methodologies.

Fr | Fri, 21.01.2022

PANEL 5: VIRTUELLE ERWEITERUNGEN | VIRTUAL EXTENSIONS

Moderation: Richard Kurdiovsky (Österreichische Akademie der Wissenschaften, Wien | Austrian Academy of Sciences, Vienna)

17:00

From Lock-Down to Innovation. Welcome to the World's First Gigapixel Museum

Sandra Verdel (Mauritshuis, Den Haag)

The Royal Picture Gallery Mauritshuis is a small world-class museum with a formidable collection of Dutch and Flemish paintings from the seventeenth century. The museum houses iconic masterpieces such as the *Girl with the Pearl Earring* by Johannes Vermeer, *The Goldfinch* by Fabritius and the *Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp* by Rembrandt. An average of 500,000 people visit the museum each year, more than half of whom come from abroad. The Mauritshuis has long sought to be more digitally accessible in order to be able to share its collection with people who cannot visit the museum in real life, for example because they live on the other side of the world; because they have been hospitalized; or because they fear that an analog museum is not their cup of tea.

COVID-19 accelerated this endeavor in March 2020. While the actual museum had to close its doors, we joined forces with the team from the Mad Pixel Company in Spain. Their special digitizing robot meticulously recorded every centimeter, plinth and corner of the museum to ensure that no detail is missed when entering the gigapixel museum. Weeks later, the museum was able to open its digital doors for the first time. The gigapixel museum opens an expanded world of possibilities: visitors can now explore the digital Mauritshuis for free. 36 masterpieces have been enhanced with fascinating art-historical stories in text and sound and several paintings now offer the possibility to switch between normal and infrared images, so that the visitor can discover the adjustments made by the painter during the painting process themselves. The gigapixel museum also offers new programming options. In this lecture, you will be guided through the virtual Mauritshuis and informed about the possibilities of a virtual museum.

Sandra Verdel is Project Manager of Digital Engagement at the Mauritshuis. It is her mission to make the museum digitally accessible to everyone. As head of a small digital team, Verdel is responsible for all digital developments of the Mauritshuis. After her master's degree in History, Art History and Literary Studies, specialised in the Dutch 17th century, Verdel started her career working for Dutch national television, where she created apps and websites for successful television programs, including several award-winning apps. At the Mauritshuis she had the opportunity to combine her knowledge of the digital world with her love for art. At the Mauritshuis, Verdel just launched the museum's new corporate website, a new multimedia tour and, as icing on the cake: the first virtual museum, meticulously captured in gigapixel quality.

Fr | Fri, 21.01.2022

17:25

From Palmyra to Pompei. The Dynamics of Display of Virtual Archaeological Sites in Museum Exhibitions

Isabella Archer (École du Louvre, Paris; University of Poitiers)

This paper examines how museums virtually reconstitute, revive, and rebuild archaeological sites as immersive experiences. New forms of technology such as photogrammetry have enabled specialists to reconstruct archaeological sites as 3D models. These models can then be used to create experiences for museum visitors to virtually discover a physical place in an immersive gallery or virtual reality experience. How do the relationships between the original site, the virtual copy, and the digital experience in the museum interface with each other, affect visitors' sense of perception, and create new forms of visual culture? Using recent successful exhibitions that took place in Paris as case studies (*Eternal Sites*, 2016; *Age-Old Cities*, 2018; *Pompeii*, 2020) this paper examines the ways audiences engage with physical and digital spaces. It seeks to place the immersive medium of display in a historical context and examine the presence or absence of physical objects in these exhibitions and their role communicating knowledge. The paper will also examine how exhibitions depict or omit representations of people in virtual reconstructions, and the ways that exhibitions may "live on" online as virtual resources – resources that are themselves new forms of knowledge representation and which may remain accessible after the physical exhibition closes its doors.

Isabella D. Archer is a graduate student in archaeology and museum studies at the Université de Poitiers and the École du Louvre. A member of ICOM France, her PhD thesis focuses on the politics of display of endangered Middle Eastern cultural heritage in museums and cultural institutions in the 21st century.

Fr | Fri, 21.01.2022

17:50

VR in the Museum. Reconstructing Difficult Heritage of Modern Architecture

Georgios Artopoulos (The Cyprus Institute, Nicosia)

Heritage is anything that helps us collectively better understand the present and envision our future. Today, historic places can be of any form, such as, built environments, architecture of the recent past, ecological zones, or culturally valuable structures. The paper presents the Reconstructing Alasia, a VR museum installation for the [State Gallery of Contemporary Art](#), Cyprus. In the installation, the VELab team in collaboration with performers uses advanced digital representation tools, immersive visualization and storytelling to promote the cultural value of “difficult heritage” of the still divided island of Cyprus and buildings that are not yet listed as monuments, but which carry significant social meanings and cultural values. This creates a virtual place of exploration of “difficult” histories challenging subjects and contested experiences of the local communities. Digital technologies can act as catalyst for engaging people with their urban environment and cultures. The VELab team goes beyond the 3D documentation of heritage buildings and explores interactive visualisation for user interpretation, for engagement and eventually for raising awareness about inaccessible or neglected architecture as cultural heritage. The virtual life of the Modern heritage building of Alasia aims to provide visitors opportunities to experience, in an immersive way, the architecture and the place it created in the memories of its users, spatially and temporally, contextualized in the rapidly transforming built environment of Famagusta at the time.

Assist. Professor **Georgios Artopoulos** works on immersive and virtual environments, urban modeling and digital simulation for the study of built heritage and the creative exploration of historical narratives. Together with the team of Virtual Environments Lab, at the Cyl, Artopoulos is developing ICT-enabled user-driven tools for social resilience and inclusion, with an application in historical context. The social aspects of historic space and the cross-disciplinary nature of the pressing challenges facing our cities are explored through the externally funded projects he is contributing to or coordinating (under [H2020](#), [ENI-CBC-MED](#), and Cyprus [Research and Innovation Foundation](#) frameworks), his role as a co-Head of Virtual Competency Centre e-Infrastructure of the [DARIAH ERIC](#), and as a Member of the Scientific Advisory Board of [JPI Urban Europe](#), where he works on matters of sustainable and liveable cities and urban areas. His work was presented in the International Exhibition Computational Turn in Architecture, MAV, Marseille; Seoul Biennale of Architecture and Urbanism 2017; Hong Kong and Shenzhen Bi-City Biennale of Architecture and Urbanism; 63rd Venice Film Festival, La Biennale di Venezia; Royal Institute of British Architects, London; London Design Festival; Festival of Architecture 2018, Israel.

Fr | Fri, 21.01.2022

PODIUMSDISKUSSION | PANEL DISCUSSION

Moderation: Christian Huemer (Belvedere, Wien | Vienna)

19:00

Suse Anderson (George Washington University, Washington D.C.)
Carolyn Royston (Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, New York)
Jeffrey T. Schnapp (metaLAB (at) Harvard, Cambridge)

Dr. **Suse Anderson** is Assistant Professor, Museum Studies at The George Washington University, and host of *Museopunks* – the podcast for the progressive museum. For more than a decade, her work and research has focused on the intersection of ethics, technology and culture, and particularly the impact of digital technologies on the museum. In 2020, Anderson and co-author, Dr Keir Winesmith, released *The Digital Future of Museums: Conversations and Provocations*, which explores the role of digital technology in contemporary art museum practice within Europe, the USA, and Australasia through a series of moderated conversations. She holds a PhD (Creative Arts) and a BFA (Hons), both from The University of Newcastle, Australia, and a BArts from Charles Sturt University, Australia. Since moving to Baltimore from Australia in 2014, Anderson has fallen in love with the city she now calls home. You should visit her there sometime, or connect with her on Twitter @shineslike.

Over a 25-year career in UK and US museums, **Carolyn Royston** has blazed digital trails across cultural organizations to transform the way they use technology to effect change. In 2018, she joined Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum (New York, USA) as Chief Experience Officer, a new role that aims to seamlessly weave the digital and the physical experience together to create an integrated museum experience. Royston is a trustee of the Association of American Art Curators (AAMC), an alumna of the Oxford Cultural Leadership Program (OCL) and is a Getty Leadership Institute (GLI) Fellow. She also served as President of MCN (Museum Computer Network) in 2017 in the 50th anniversary year of the organization.

A cultural historian, designer, curator, and technologist, **Jeffrey Schnapp** is the faculty director of metaLAB (at) Harvard and co-director of the Berkman Klein Center for Internet and Society at Harvard University, where he holds the Carl A. Pescosolido Chair in Romance Languages and Literatures and Comparative Literature. Schnapp's work in the domains of media, knowledge design, digital arts and humanities, and curatorial practice includes collaborations with the Triennale di Milano, the Cantor Center for the Visual Arts, the Wolfsonian-FIU, the Museo Madre (Naples), and the Canadian Center for Architecture. His collaborative *Trento Tunnels* project – a 6,000 m² pair of highway tunnels in Northern Italy repurposed as a history museum – was present in the Italian pavilion of the 2010 Venice Biennale of Architecture and featured at the MAXXI in Rome in *RE-CYCLE. Strategie per la casa, la città e il pianeta* (fall–winter 2011). He also served as lead curator for BZ '18-'45, a prize-winning documentation center built under Marcello Piacentini's Monument to Victory in Bolzano/Bozen open to the public since July 2014.