

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.



zeppelin universität

zwischen
Wirtschaft Kultur Politik



KARTE & ANFAHRT



Die Teilnahme ist öffentlich und kostenlos.

→ Anmeldung bis Di., 3. April 2018 möglich bei:
→ Stephanie Thom, thom@zeppelin-museum.de



ZEPPELIN MUSEUM
FRIEDRICHSHAFEN

Zeppelin Museum
Seestraße 22
88045 Friedrichshafen
Tel: +49 (0) 7541 / 3801-0
Fax: +49 (0) 7541 / 3801-81
www.zeppelin-museum.de
info@zeppelin-museum.de

Öffnungszeiten

November bis April:
Di bis So, 10 bis 17 Uhr

Mai bis Oktober:
täglich 9 bis 17 Uhr

Folgen Sie uns!



Kulturpartner
SWR2

Florian Meisenberg, *Of Defective Gods & Lucid Dreams (The Museum is Closed for Renovation)*, 2017, stills of VR live-render-interactive-fluid-simulation, HTC VIVE © the artist

**SCHÖNE
NEUE
WELTEN**

Fachtagung
05.–08. 04. 2018

Virtuelle Realitäten
als gesellschaftliches
Phänomen in Museen,
Wissenschaft und Gaming



ZEPPELIN MUSEUM
FRIEDRICHSHAFEN

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



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, WIWIPO – 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



findet im ZF Campus der ZU,
Fallenbrunnen 3,
Graf-von-Soden-Forum, statt.

18.00 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. 18



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. 18



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

Soweit nicht anders vermerkt, finden alle Veranstaltungen
im Medienraum des Zeppelin Museums statt.