

Tagung am 02. und 03. Mai 2022

Call for Papers

## **(Er)Zeugnisse des Digitalen im Museum**

### **Unsichtbares sichtbar machen**

Infolge der informationstechnischen Durchdringung nahezu aller Gesellschaftsbereiche werden sich sowohl die historisch arbeitenden Geisteswissenschaften als auch Museen zunehmend mit medialen Umbrüchen hin zum Digitalen beschäftigen (müssen). In wachsendem Maße stehen alle Museen, deren Ausstellungsobjekte und Expertise das spätere 20. Jahrhundert umfassen, den Schwierigkeiten der Vermittlung von Digitalgeschichte gegenüber. Es stellt sich ganz konkret die Frage wie im musealen Kontext mit Software, für sich stehend oder als Teil eines physischen Objektes, umgegangen werden kann. Dabei soll es nicht um die Auswirkungen der Digitalisierung auf das Museum gehen, weder um die digitale Repräsentation musealer Objekte, noch das Einbringen digitaler Medien in Ausstellungen. Diese Themen wurden im musealen Diskurs schon vielfach behandelt.<sup>1</sup> Wir fragen: Wie lässt sich das Unsichtbare sichtbar machen?

Eine Herausforderung, die sich hier zeigt, ist die Trennung von Hard- und Software, die ein Spannungsverhältnis von Materialität und Immaterialität erzeugt. Damit entstehen neue Anforderungen an Sammlung, Restaurierung und Inbetriebnahme. Sollen digitale Systeme – soll Software – nicht lediglich ausgestellt, sondern ihre historischen Narrative und Deutungsangebote herausgestellt werden, so sind zusätzlich Strategien zu finden, die einen Zugang zum jeweiligen Kontext des Objektes ermöglichen. Sowenig sich jedoch bei dem Anblick von Digitaltechnik ihre jeweilige Anwendung erschließt, so schwierig gestaltet sich gleichsam die Durchdringung ihrer Funktionsweise. Diese entzieht sich durch die Immaterialität der Software zunehmend dem unmittelbaren menschlichen Erkenntnisvermögen. Die Digitaltechnik und die damit ausgerüsteten Maschinen und Apparate wie Haushaltsgeräte, Unterhaltungselektronik, Fertigungsanlagen und Verkehrsmittel entsprechen „Black Boxes“ – ihre Funktionsweise bleibt hinter der Oberfläche der Geräte verborgen. Diese Problematik zeigt sich besonders im Kontext der Anwendungen der Künstlichen Intelligenz, in der die Software die wesentliche Neuerung ist und soziokulturelle Wirkung entfaltet.

Auf der Suche nach neuen Evidenzstrategien, die Rückschlüsse auf Innovationsprozesse und Wissensproduktion zulassen, laden wir Wissenschaftler\*innen, Restaurator\*innen, Kurator\*innen, Gestalter\*innen und Museumspädagog\*innen zu den oben genannten Themen der musealen Behandlung des Digitalen ein. Den Schwierigkeiten des Sammelns und Vermittelns von Digitalem sollen erste Lösungsansätze aus der Praxis gegenübergestellt werden. Dazu suchen wir Vorträge, die sich theoretisch oder praktisch mit dieser Problemstellung beschäftigen. Mögliche Fragestellungen sind (aber nicht nur):

---

<sup>1</sup> Beispiele der letzten Jahre sind: ICOM Deutschland Jahrestagung 2019, DMB Jahrestagung 2021 und die Tagungen „Das digitale Objekt“ am Deutschen Museum 2018-2020.

- Wie kann man Software sammeln und aufbewahren?
- Wie schlagen sich die spezifischen Herausforderungen im Umgang mit digitalen Objekten in Objektbiographien nieder?
- Wie können die digitalen Objekte des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts in die Erlebniswelt Museum eingebettet werden?
- Wie entkommt man bei der Sammlung und Präsentation der Software einer reinen Geschichte technischen Fortschritts?
- Kann man Objekte wie z.B. Flugzeuge, die ohne Software nicht funktionieren würden, sinnvoll ausstellen ohne explizit auch die Software zu thematisieren?
- Wie können gehackte oder gecrackte Programme in Museen ausgestellt werden?
- Kann man komplexe, lernende Software, wie künstliche neuronale Netze, für das Publikum verständlich im Museum präsentieren und vermitteln?
- Wie entkommt man der Bildschirmwüste bei der vermittelnden Präsentation von Software im Museum?
- Wie geht man als Kurator\*in mit der notwendigen Komplexitätsreduktion bei der Ausstellung von Software um?
- Kann man von „originaler Software“ sprechen? Welche Rolle kommt Non-Fungible Tokens im Museum zu?
- Braucht es neben der Computerarchäologie eine eigene Softwarearchäologie?
- Welche Aspekte von Software blieben bisher im musealen Kontext unberücksichtigt?

Um den gemeinsamen Austausch zu fördern planen wir Vorträge, die nicht länger als 20 Minuten sein sollen und Anstoß für die anschließende Diskussionszeit von 20 Minuten liefern.

Wir bitten um Einreichung von Beitragsvorschlägen per E-Mail in Form eines Abstracts (300-500 Wörter) bis zum 31. Dezember 2021 an: [tagung@deutsches-museum-bonn.de](mailto:tagung@deutsches-museum-bonn.de)

Da diese Fragen auch an konkreten Ausstellungsobjekten im Deutschen Museum Bonn diskutiert werden sollen, planen wir die Tagung als Präsenzveranstaltung durchzuführen. Sollte die COVID-19-Pandemie dies nicht zulassen, würde die Tagung verschoben. Alle Teilnehmenden und Interessierten werden weit im Voraus über die Planung informiert.

