

1. Projektziel

Wer sind wir?

Wir sind ein interdisziplinäres Team aus Künstler:innen, Pädagog:innen und Entwickler:innen, das an der Schnittstelle von Technologie, Virtual Reality (VR) und Kunst arbeitet. Unterstützt durch das *netidee*-Förderprogramm verfolgen wir einen offenen, gemeinschaftsorientierten Ansatz und erforschen neue Möglichkeiten digitaler Kreativität und Bildung im immersiven Raum.

Was ist das ARTverse-Projekt?

ARTverse ist eine VR-native Plattform für die Kreation, Lehre und Ausstellung von Kunst im Metaverse. Statt physische Galerieräume bloß zu imitieren, denkt ARTverse künstlerische Praxis in virtuellen Umgebungen neu. Das Projekt umfasst drei zentrale virtuelle Welten – die Kreativwelt, Lehrwelt und Ausstellungswelt – entwickelt auf der Plattform VRChat und als Open-Source-Unity-Projekte verfügbar. Diese Räume ermöglichen eine neue, interaktive und immersive Auseinandersetzung mit Kunst.

Für wen ist es gedacht?

ARTverse richtet sich an:

- Künstler:innen, die VR als neues kreatives Medium erkunden möchten.
- Lehrende und Studierende der Kunst- und Kulturgeschichte, die mit immersiven Lehrmethoden experimentieren wollen.
- Kurator:innen und Ausstellungsmacher:innen, die ihre Arbeit in virtuelle Räume erweitern möchten.
- Forschende und Technolog:innen, die sich mit Infrastrukturen des Metaverse und digitalen Kunstökosystemen befassen.
- Kunstinteressierte und breites Publikum, das neue Formen der kulturellen Teilhabe sucht.

Wie funktioniert es?

ARTverse besteht aus drei miteinander verbundenen VR-Räumen:

1. **Kreativwelt** bietet Tools für 3D-Zeichnung, Modellierung, Videostreaming und Bildershows – für einen direkten, gestalterischen Zugang zu künstlerischer Arbeit in VR.
2. **Lehrwelt** verwandelt Kunstgeschichte in ein interaktives, räumliches Lernerlebnis. Inspiriert von der Gedächtnispalast-Technik lassen sich Themen wie Ikonografie, Biografie oder Materialität in einem begehbaren Amphitheater erleben.
3. **Ausstellungswelt** bietet ein Framework zur Präsentation digitaler Kunstwerke – z. B. *A Piece of Systems Ecology* von Martina Froeschl – mit interaktiven 3D-Objekten, immersiven Videos und Klangräumen.

Alle Umgebungen wurden in Unity entwickelt und in VRChat veröffentlicht. Die Quellcodes stehen offen zur Verfügung und können individuell weiterentwickelt werden. ARTverse ist nicht nur ein Werkzeugkasten, sondern ein Modell für kollaborative, zugängliche und immersive Kunsterfahrungen im virtuellen Raum.

2. Projektergebnisse

1	Projektzwischenbericht	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse
2	Projektendbericht	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse
3	Entwickler_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für andere Entwickler_innen ("Dritte"), die das Projektergebnis nach Projektende nutzen/weiterentwickeln wollen	MIT	https://github.com/vrvis/ARTverse_basis/blob/main/README https://github.com/vrvis/ARTverse_ArtHistory/blob/main/README.md https://github.com/vrvis/ARTverse_Exhibition/blob/main/README.md
4	Anwender_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für Anwender_innen, die das Projektergebnis nach Projektende nutzen wollen	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse
5	Veröffentlichungsfähiger Einseiter / Zusammenfassung	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse
6	Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit /Nachhaltigkeit (Teil des Endberichtes)	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse
7	Projektergebnistyp: Studie	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse/entwicklung-von-artverse
8	Projektergebnistyp: Softwareclient	MIT	https://github.com/vrvis/ARTverse_basis https://github.com/vrvis/ARTverse_ArtHistory https://github.com/vrvis/ARTverse_Exhibition
9	Projektergebnistyp: Dokumentation	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse/arthistoryverse-ge
10	Projektergebnistyp: Konzept	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/artverse/artverse-ausstellungswelt

3. Geplante weiterführende Aktivitäten nach netidee-Projektende

Während wir das Projekt weiterentwickeln, planen wir, unsere Forschungspartnerschaften mit Künstler:innen und Pädagog:innen auszubauen, um das kreative und didaktische Potenzial von Virtual Reality weiter zu erforschen. Ein zentraler Schwerpunkt wird auf der Durchführung von Nutzerstudien zu Gedächtnistechniken – insbesondere der Methode der Loci – in immersiven Umgebungen liegen, wobei unsere Lehrwelt als Testumgebung für innovative Ansätze der Kunstgeschichtsvermittlung dient. Ziel dieser Studien ist es, die Wirksamkeit von räumlichem und interaktivem Lernen in VR zu evaluieren und unsere Werkzeuge sowie Lernumgebungen anhand von echtem Nutzerfeedback weiterzuentwickeln. Durch die Vertiefung dieser Partnerschaften möchten wir sowohl die Theorie als auch die Praxis immersiver Bildung im Kunstkontext voranbringen und neue didaktische Werkzeuge entwickeln.

4. Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Das **ARTverse-Projekt** eröffnet vielfältige Nutzungs- und Weiterentwicklungsmöglichkeiten für Dritte in den Bereichen **Kunst, Bildung, Kuratierung, Forschung und Technologie**. Im Folgenden sind zentrale Potenziale und Empfehlungen aufgeführt:

Für Künstler:innen und Kreative

- Nutzung von ARTverse als virtuelles Atelier, um immersive Kunstwerke mit den Open-Source-Kreativtools (Zeichnung, Modellierung, Video-Integration) zu gestalten und zu präsentieren.
- Anpassung und Remix der Kreativwelt oder Ausstellungswelt zur Entwicklung eigener oder kollaborativer VR-Projekte.
- Veranstaltung von Live-Performances, Ausstellungen oder Führungen in den VRChat-Umgebungen für ein weltweites Publikum.

Für Lehrende und Bildungseinrichtungen

- Integration der Lehrwelt in digitale oder hybride Curricula der Kunstgeschichte.
- Übertragung des Gedächtnispalast-Prinzips auf andere Fachbereiche – etwa Philosophie, Literatur oder Kulturwissenschaften – mithilfe räumlicher Lernstrategien wie der Methode der Loci.
- Ausbildung von Studierenden im Bereich XR (Unity, VRChat-Weltgestaltung) im Rahmen medien- oder kunstpädagogischer Programme.

Für Kurator:innen und Museen

- Erweiterung physischer Ausstellungen in den virtuellen Raum, unter Nutzung der ARTverse-Ausstellungswelt als Vorlage.
- Erprobung hybrider Formate, die vor Ort installierte Arbeiten mit virtuellen Erfahrungen verbinden und so Zugänglichkeit und Interaktivität steigern.
- Digitale Bewahrung ephemerer oder prozessorientierter Werke in begehbaren, virtuellen Umgebungen.

Für Forschende und Entwickler:innen

- Durchführung von Nutzerstudien zu Wahrnehmung, Gedächtnis oder Verhalten in immersiven Kulturräumen.
- Erweiterung der Interaktionsmöglichkeiten (z. B. Sprache, Gestik, Haptik) durch Anpassung des offenen Unity-Codes.
- Prototyping und Test neuer Tools für räumliches Storytelling, digitale Archivierung oder Bildung.