

Bogen, Manfred/Kuck, Roland/ Schröter, Jens (Hrsg.) (2009). Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur. Bielefeld: transcript Verlag. 158 S., 16,80 €

Beitrag aus Heft »2010/03: Sexualisierung in den Medien«

Dreidimensionale Online-Welten haben ihren Ursprung nicht im 20. Jahrhundert. Selbst beiden italienischen Meistern im 15. Jahrhundert war räumliche Illusionsbildung keine Seltenheit. Das behaupten zumindest Manfred Bogen, Roland Kuck und Jens Schröter in ihrem Buch *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur*, welches im Rahmen des Kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs 615 der Universität Gießen entstanden ist. Dieses Herausgeberwerk versucht Virtual-Reality-Technologien und ihrer Essentialität für Kunst und Kultur auf die Spur zu kommen. Es werden Projekte aus dem Bereich der Medieninformatik sowie wissenschaftliche Betrachtungen der Virtuellen Welten und Virtual-Reality-Technologie aus Sicht der Kunstgeschichte vorgestellt. Jeder der zehn Beiträge stellt ein Mosaik bei dem Klärungsversuch der komplexen Fragestellung dar.

Die Autorinnen und Autoren sind sich darüber einig, dass der virtuelle Raum die materielle Widerständigkeit aufgibt und dass virtuelle Welten nicht unbedingt die reale wiederholen müssen, sondern neue vielfältige Spielräume auszuloten vermögen. Im Mittelpunkt steht die Frage, welche Rolle Virtual-Reality-Technologie für Kunst und Kultur spielt. Die Antwort ist eine vielschichtige. Museen, Videospiele oder technische Neuerungen, die zunächst als Modell am Computer konstruiert werden, machen sich virtuelle Räume zu Nutze. Oder werden durch diese erst visualisiert. So ermöglicht es ein virtueller Raum, materielle Grenzen von Körpern zu überwinden und Gesetzmäßigkeiten, wie zum Beispiel die Schwerkraft, auszuschalten. In Ausstellungen kann virtuelle Räumlichkeit größer dimensioniert sein als reale es jemals sein könnte. Oder wo hat man schon die Möglichkeit, alle sieben Weltwunder an einem Nachmittag zu besuchen? Das Buch ist verständlich geschrieben, aber ein Grundstock an Wissen aus der Medieninformatik ist teilweise von Vorteil. Insgesamt ist es für Leserinnen und Leser geeignet, die mehr erfahren möchten, was die Virtual-Reality-Technologie alles so kann und wo sie bisher bereits zum Einsatz kommt.