

Monika Himmelsbach: Landwehr, Dominik (Hrsg.) (2019). Virtual Reality. Edition Digital Culture. Christoph Merian und Migros- Kulturprozent. 324 S., 18 €.

Beitrag aus Heft »2019/05 Digitale Bildung inklusiv«

Die Geschichte der Medien zeugt immer wieder vom Traum der Erschaffung eines Mediums, das kaum mehr von der Realität zu unterscheiden ist. Das Streben nach vollständiger Immersion, dem Eintauchen in eine simulierte Wirklichkeit. Virtual Reality (VR) soll diese Vorstellung Wirklichkeit werden lassen. Der sechste Band der Reihe Edition Digital Culture widmet sich den Möglichkeiten, Anforderungen sowie Gefahren des VR.

Die Autorinnen und Autoren beschreiben die Geschichte virtueller Welten im Wesentlichen auf zwei Arten: kulturpessimistisch und -optimistisch. Gemäß des Kultur- und Medienwissenschaftlers Landwehr beispielsweise stellt die Entwicklung dieser Technik die logische Schlussfolgerung der Bestrebungen künstlerischer Bereiche wie Malerei, Fotografie und Film dar, um eine Illusion der Wirklichkeit zu erzeugen. Der Kunsthistoriker Ullrich hingegen sieht in der Geschichte der Immersion eine Aneinanderkettung von Fehlschlägen, die der fälschlichen Annahme folgen, durch das Kombinieren der Sinne eine intensivere Wahrnehmung herzustellen zu können. In den weiteren Beiträgen wird anhand von Beispielen gezeigt, wie VR richtig genutzt werden kann. Dabei sollen die Möglichkeiten dieser Technik über dessen Einsatz zur reinen Effekterzeugung hinaus ausgeschöpft werden, um sich in seiner Wirkmächtigkeit auch in anderen Medialitäten abzuheben. Für eine Umsetzung fehlt es allerdings an konkreten Konzepten und Methoden. Die Publikation eignet sich aber als Einführungsband für interessierte Kultur- und Medienpädagoginnen und -pädagogen sowie Studierende. Auch Lesende aus den Kunst- und Theaterwissenschaften können die Erkenntnisse für sich nutzen. mh