

Geleitwort von Prof. Dr. Jochen Koubek

Kulturelle Bildung bezeichnet die aktive Beschäftigung mit Kunst- und Kulturprodukten. Dies umfasst sowohl die Rezeption als auch die gestalterisch-hervorbringende Praxis. Kulturelle Bildung fördert die Verständigungs- und Artikulationsfähigkeiten des Individuums in symbolischen Ausdrucksmedien und befähigt damit zu einer intellektuellen und emotionalen, auch nicht-sprachlichen Reflexion über sich und andere, über symbolische und kulturelle Umwelten. Kulturelle Bildung umfasst demnach die Kompetenzen, kulturelle Ausdrucksformen und ihre Produkte zu erkennen, zu verstehen und zu produzieren. Im Vergleich mit Schriftkompetenz entspricht das den Kompetenzen, Buchstaben zu entziffern, Texte zu verstehen und Schreiben zu können. Oder wie es die Richtlinien des Bundesministeriums für Frauen und Jugend / Kinder und Jugendplan des Bundes (KJP) bereits 1993 formulierten: „Kulturelle Bildung soll Kinder und Jugendliche befähigen, sich mit Kunst, Kultur und Alltag phantasievoll auseinanderzusetzen. Sie soll das gestalterisch-ästhetische Handeln in den Bereichen Bildende Kunst, Film, Fotografie, Literatur, elektronische Medien, Musik, Rhythmik, Spiel, Tanz, Theater, Video u. a. fördern. Kulturelle Bildung soll die Wahrnehmungsfähigkeit für komplexe soziale Zusammenhänge entwickeln, das Urteilsvermögen junger Menschen stärken und sie zur aktiven und verantwortlichen Mitgestaltung der Gesellschaft ermutigen.“ Wie alle Kompetenzfelder ist auch kulturelle Bildung keine rein geistige, sondern eine soziale Aktivität mit historischen, ökonomischen und politischen Dimensionen und damit, unter den Bedingungen digitaler Technologien, in mediale Kontexte eingebettet.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung hat daher mit dem im Jahr 2017 ausgeschriebenen Förderschwerpunkt „Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung“ 14 Verbundprojekte ausgewählt, um zu untersuchen, wie kulturelle Bildung in einer Gesellschaft aussehen kann, die wesentlich von digitalen Medien geprägt ist. Das Projekt „Gestaltungsrichtlinien für virtuelle Ausstellungsräume zur kulturellen Bildung“ (GEVAKUB), bestehend aus Verbundpartnern der Universität Regensburg, der Beuth Hochschule für Technik Berlin und der Universität Bayreuth, hat dabei Grundlagen der Gestaltung von virtuellen Lernräumen zur kulturellen Bildung erforscht und systematisch evaluierte Richtlinien für die Konzeption,

Gestaltung und Realisierung dieser Räume – insbesondere virtuelle Museen – für die kulturelle Bildung entwickelt.

Museen fördern kulturelle Bildung, indem sie Orte zur Auseinandersetzung mit Kunst- und Kulturprodukten anbieten. Der hohe Wert der ausgestellten Objekte verbietet jedoch einen aktiven, explorativen oder produktiven Umgang mit diesen Werken, die allzu oft nur unter großen Sicherheitsvorkehrungen angeschaut werden können. Auch sind soziale Interaktionsformen auf ein Minimum reduziert, das andachtsvolle Schweigen prägt den Erlebnisraum Museum, nicht zuletzt, um die anderen Besucherinnen und Besucher in ihrem kontemplativen Kulturgenuss nicht zu stören.

Von den drei Aspekten des Kompetenzerwerbs – Wahrnehmen, Verstehen und Produzieren – ermöglichen Museen daher zunächst einmal die Wahrnehmung, indem die Werke überhaupt ausgestellt werden. Der Verstehensprozess kann durch begleitende Texte, Kataloge, Audio-Guides oder persönliche Führungen unterstützt werden, wobei die Deutungshoheit aufseiten des Museums bleibt. Erfahrungen in Produktionsprozessen gibt es in einigen Museen vor allem für Kinder und Jugendliche in Form von Werkstätten, Workshops oder Ferienkursen, bei denen unter fachkundiger Anleitung mit kulturellen Ausdrucksformen experimentiert werden kann.

In einer an Partizipation interessierten Museumspädagogik ist es darüber hinaus üblich, medienvermittelte Erfahrungen zu organisieren, sei es durch materielle Modelle, die für die nicht erreichbaren Originale stehen, oder durch technische Medien wie Tonaufzeichnungen und Filme, die teilweise aufwendig produziert sind und deren Ablauf mehr oder weniger interaktiv von den Besucherinnen und Besuchern beeinflusst werden kann.

Virtuelle Bildungsräume können Kultur- und Kunstobjekte zusätzlich in ganz neuer Form digital verfügbar, Gemälde begehbar, Plastiken verformbar, Musik räumlich erfahrbar machen. Eigene Ausstellungen können individuell zusammengestellt und mit dem eigenen sozialen Netz ausgetauscht und verhandelt werden. Diese partizipative Aneignung kultureller Bildung erfordert neue Kompetenzen, die durch den Gebrauch digitaler Werkzeuge geprägt sind und durch die Fähigkeit, digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln miteinander zu verbinden. Erforderlich ist aber natürlich auch eine kritische Diskussion, wie dieser Umgang zum jeweiligen Werk- und Ausstellungsverständnis passt und welche Interaktionsform mit den erstrebten Kompetenzen korrespondiert. Dies kann auch bedeuten, dass lediglich der Museumsbesuch nachgebildet und als medienvermittelte Erfahrung angeboten wird.

Virtuelle Museen sind in der Kulturpädagogik keine Neuigkeit mehr und werden seit den 90er-Jahren zusammen mit der Verbreitung des World Wide Web diskutiert. Zeitgleich entwickelte sich auch die Vision, durch Virtual Reality ein Präsenzgefühl zu stärken, das die digitalen Vitrinen des WWW nicht ermöglichen. Die Beschränkung der technisch-medialen Möglichkeiten verhinderte eine überzeugende Umsetzung dieser Ideen, die ihre inspirierende Kraft jedoch nie verloren.

Der Verfügbarkeit von VR-Technologien im Consumer-Markt durch Oculus Rift und HTC Vive ab 2016 ermöglichte weltweit zahlreiche Projekte, die sich mit Einsatzformen von virtuellen Realitäten beschäftigen, darunter auch neue und alte Fragen der Virtualisierung von Museen und Ausstellungsräumen. GEVAKUB reiht sich in diese Forschung ein und verspricht als Besonderheit, die soziale Dimension stärker zu berücksichtigen und virtuelle Museen als Räume der gemeinschaftlichen Aushandlung und Aneignung kultureller Bildung zu begreifen.

Daraus ergeben sich eine Fülle technischer, medientheoretischer und -pädagogischer Fragen, die von einem interdisziplinären Team aus Informatikern und Medienwissenschaftlern bearbeitet wurden. Technische Herausforderungen reichen von der Visualisierung der Blickrichtungen über den Umgang mit visuellen Verdeckungen durch Mitbesucher bis zur Mitteilung von Zeigehandlungen, damit in den virtuellen, sozialen Räumen nicht nur Avatar-Modelle durch den Raum bewegt werden, sondern soziale Interaktion zumindest ansatzweise durch Gestik und Mimik unterstützt werden kann. Auf der anderen Seite braucht es theoretische Überlegungen, die kommunikative Handlungen im Umgang mit den symbolischen Angeboten der virtuellen Räume in den Blick nehmen.

In dem vorliegenden Buch dokumentiert Felix Liedel die im Projekt erarbeiteten Gestaltungshypothesen unter Rückgriff auf Erkenntnisse aus der Spieleentwicklung, dem Interaktionsdesign, der Kultur- und Museumspädagogik. Sein besonderer Beitrag liegt in der Einbeziehung der Theorie des symbolischen Interaktionismus, die als Bindeglied die individuellen Aneignungsstrategien medialer Deutungsangebote einerseits und kommunikativ vermittelten Aushandlungen sozialer Bedeutungen andererseits zu verbinden vermag.

Es ist mir eine große Freude, dass Felix Liedel mit dieser Publikation deutlich mehr geleistet hat als den versprochenen Projektbericht, und hoffe, dass die darin festgehaltenen Ergebnisse und Richtlinien auch künftig die

Gestaltung des einen oder anderen virtuellen Ausstellungsraums zur kulturellen Bildung inspirieren und unterstützen können.

Bayreuth, im März 2021

Prof. Dr. Jochen Koubek, Projektleiter GEVAKUB Bayreuth