

Felix Liedel

Virtuelle Ausstellungsräume für die kulturelle Bildung

**Perspektiven aus Medienkultur
und Medienpädagogik**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

F. Liedel: Virtuelle Ausstellungsräume für die kulturelle Bildung

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2021

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-173-2

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort von Prof. Dr. Jochen Koubek	9
1 Einleitung: Von sozialen Interaktionen in symbolischen Räumen	13
1.1 Museen und Ausstellungsräume	15
1.2 Methodik und Ziel	16
1.3 Überblick	19
2 Zur Kulturgeschichte und Kulturtheorie virtueller Ausstellungsräume: Eine Bestandsaufnahme	21
2.1 Mediatisierung und der „Verlust der Aura“	21
2.1.1 Die Mediatisierung kommunikativen Handelns	22
2.1.2 Der Verlust der Aura	23
2.1.3 Aura durch Reproduktion	24
2.2 Die „Informatisierung des Museums“ und die „Virtualisierung des Realen“	25
2.2.1 Die Informatisierung des Museums	26
2.2.2 Die Virtualisierung des Realen	28
2.2.3 Kulturelle Zeichen in zeichenhaften Umgebungen	33
2.3 „Virtuelle Museen“ als interaktive Räume und digitale Repräsentationen	34
2.3.1 Konzepte erster VR-Museen	35
2.3.2 Digitale Sammlungen als virtuelle Museen	36
2.3.3 Digitale Repräsentationen und <i>Digital Twins</i> in medialen Räumen	38
2.4 Kunst in der VR, VR im Museum und VR-Museen	40
2.4.1 Kunst in der VR	41
2.4.2 VR im Museum	43
2.4.3 VR als Museum und VR-Ausstellungen	47
2.4.4 Neue Konzepte für virtuelle Ausstellungsräume	52

5	Exemplarische Umsetzung der Gestaltungsimpulse	95
5.1	Konzeption	95
5.2	Der Ausstellungsraum als Datenbank	97
5.3	Interaktivität: Interpretation und Bedeutung	98
5.4	Nicht umgesetzte Elemente	100
5.5	Zusammenfassung	102
6	Ergebnisse und offene Fragen	105
6.1	Zusammenfassung der Ergebnisse	105
6.2	Offene Fragen und Anschlussmöglichkeiten	107
	Literaturverzeichnis	109
	Anhang	117
A1	VR im Museum	117
A2	VR als Museum und VR-Ausstellungen	119
A3	Quellen	124
A3.1	Abbildungen	124
A3.2	Fiktionalisierte VR in Belletristik, Film und Fernsehen	125
A3.3	VR-Installationen und VR-Kunst	125
A4	Danksagung	125