

Nadine Kleinken bringt während eines Forschungsvoluntariats die „Virtuelle Kunsthalle Bielefeld“ auf den Weg

„Der digitale Raum braucht keine Wände“

Von Uta Jostwerner

BIELEFELD (WB). Herzlich willkommen in der Kunsthalle Bielefeld. Wir marschieren vom Foyer aus hoch in den ersten Stock und treffen auf eine Wand mit grafischen Elementen. Daraus puzzeln wir uns an der gegenüberliegenden Wand ein eigenes Objekt zusammen, machen ein Foto davon und stellen es an einer anderen Ausstellungswand aus.

Weiter geht es durch die Räume der Kunsthalle, wo Teile der Sammlung ausgestellt sind. Unter anderem treffen wir auf Werke der französischen Avantgardisten Robert und Sonja Delaunay, deren Werke von der Musik, die um 1900 in den Pariser Nachtlokalen gespielt wurde, inspiriert sind. Während wir die Werke betrachten, wählen wir verschiedene Musikstücke aus und staunen, wie das Hören auch das Sehen beeinflusst.

Ganz richtig, das ist nicht die Realität! Sondern der virtuelle Raum. „Noch handelt es sich bei dem Programm um einen Prototypen“, sagt Nadine Kleinken, die im

Rahmen eines Forschungsvoluntariats im Bereich Bildung und Vermittlung zusammen mit ihrem Kollegen Matthias Albrecht die „Virtuelle Kunsthalle“ auf den Weg bringt.

Doch auch der Prototyp macht schon Lust auf mehr. Zum einen, weil die Animation der Kunsthallen-Architektur gut gelungen ist, zum anderen, weil Besucher selbst tätig werden und mit den einzelnen Elementen interagieren können.

»Das Digitale kann das Analoge beflügeln.«

Nadine Kleinken

„Denn es geht uns bei der 'Virtuellen Kunsthalle' nicht darum, die Kunstwerke abzufilmen und online zugänglich zu machen, sondern darum, eine digitale Verbindung zur Kunst zu schaffen“, erklärt die 29-jährige Volontärin, die ihren Masterabschluss an der Universität Köln zum Thema „Digitalisierungsprozesse in Museen“ machte.

Die digitale Verbindung

gewähre, so die Volontärin, sowohl einen barrierefreien Zugang zur Kunsthalle als auch die Interaktion. Ferner sei das gesamte Projekt partizipativ angelegt. Das bedeutet, dass jeder Interessierte daran mitarbeiten könne. Aktuell fließe etwa das Feedback von Testpersonen in die weitere Programmierung und Erweiterung der „Virtuellen Kunsthalle“ mit ein.

„Mit der Tuazon-Ausstellung, die wir am 18. August eröffnen, beginnt auch die zweite Runde unserer Entwicklertreffen“, verdeutlicht Nadine Kleinken. Unabhängig von Alter und Hintergrund könne jeder daran teilnehmen. Gelte es doch herauszufinden, welche Zielgruppe welche Bedürfnisse habe. „Daran orientiert, können wir zum Beispiel verschiedene 'Virtuelle Kunsthallen' schaffen und zugänglich machen“, sagt die 29-Jährige.

Der Zugang (noch nicht öffentlich freigeschaltet, sondern lediglich für Testpersonen zugänglich) erfolgt über zwei Kanäle. Ganz einfach über den Browser Mozilla Hubs. So kann man zuhause ganz bequem vor dem Bildschirm sitzen und die Kunsthalle via Tastensteuerungsfelder und Mausclicks virtuell erkunden.

Für Fortgeschrittene bietet sich der Zugang über ein sogenanntes Virtual-Reality-Headset, also eine spezielle 3-D-Brille, an. Wer sich damit ins Programm einloggt, kann als Avatar die Räume der Kunsthalle frei durchwandern und trifft dabei sogar auf andere Nutzer. „Denn der soziale Austausch ist uns



Ausgestattet mit einem Virtual-Reality-Headset wännen sich die Probanden in der Kunsthalle – wie hier in einem gestellten Foto – und können sich dort theoretisch sogar begegnen und kommunizieren. Fotos: Bernhard Pielert

auch innerhalb der virtuellen Realität sehr wichtig“, unterstreicht Nadine Kleinken. So könnte man sich künftig etwa virtuell vor den Bildern von Sonja und Robert Delaunay verabreden – oder zufällig begegnen – und sich darüber austauschen.

Das alles, versteht sich, soll der analogen Kunsthalle keine Konkurrenz bereiten, sondern eine Erweiterung darstellen. „Man erlebt den virtuellen Raum anders. Das Digitale kann das Analoge beflügeln“, weiß die Expertin.

Fest stehe allerdings, dass die „Virtuelle Kunsthalle“ nicht statisch sei, sondern sich stets bedürfnisorientiert weiterentwickle. Ganz nach dem Motto: Der digitale Raum braucht keine Wände, sondern Ankerpunkte. „Wünschenswert wäre es, wenn sich eine Community aufbaut, die kontinuierlich daran mitarbeitet“, sagt Nadine Kleinken. Erreichbar ist die Entwicklerin der „Virtuellen Kunsthalle“ unter Telefon 0521/329995013 oder E-Mail kleinken@kunsthalle-bielefeld.de



Nadine Kleinken präsentiert die „Virtuelle Kunsthalle“ – hier die Möglichkeit, verschiedene Musikbeispiele zu Werken von Delaunay zu hören.

Ausprobieren und mitgestalten

Kostenlos und ohne Anmeldung können folgende Angebote zur „Virtuellen Kunsthalle“ besucht werden:
Virtueller Museumsbesuch. Spaziergang durch die digitale Architektur: 10. September, 11 bis 18 Uhr;

20. September, 18 bis 20 Uhr.

Entwicklertreffen in der Lobby, immer dienstags von 16.30 bis 18 Uhr. Am 22. August, 5. und 19. September, 24. Oktober, 7. November.

Veranstaltungen

Didi's Trödelmärkte
Bad Laer
Am Aldi / Rewe
Sonntag, 23.07., von 11-18 Uhr
☎ 01 70 / 6 74 77 26

EMPFEHLENGEN DER AUTOHÄNDLER

1a Ank. aller Pkw's. Zahle faire + max. Preise. ☎ 0179/7917506 o. 05221/386007 Wir kommen auch zu Ihnen! Seriöse Abwicklung!

Der kürzeste Weg ins Theater!
Der kürzeste Weg ins Varieté!
Der kürzeste Weg zur Schlagerparty!
Comedians!
Musicals! Stars!
Kultur!

westfalen-blatt.de/tickets

WESTFALEN BLATT
die Lokalzeitung



Bequem, schnell, serviceorientiert – Online-Service-Center für unsere Abonnenten mein.westfalen-blatt.de

Verwalten Sie Ihr Abo bequem online oder rufen Sie uns an: Wir übernehmen das für Sie.

Unsere Services:



Zeitung spenden



Zeitung umleiten



Zeitung reklamieren



Adressdaten ändern



Benutzerdaten ändern



Bankverbindung ändern

mein.westfalen-blatt.de
0521 585-100

WESTFALEN-BLATT
die Lokalzeitung