

Kunstgeschichte neu erleben: VR macht Bildung interaktiv und spannend!

Der COMET-Zentrum VRVis entwickelt eine immersive VR-Lehrumgebung für Kunstgeschichte in Kooperation mit Wiener Universitäten.

Rom, Italien - Am 24. April 2025 haben die COMET-Zentrum VRVis, die Universität für angewandte Kunst Wien sowie das CReA Lab der Universität Wien eine innovative Lehrumgebung in Virtual Reality (VR) vorgestellt, die das Lernen von Kunstgeschichte revolutionieren soll. Die neueste Entwicklung aus dem ARTverse-Projekt, das im Rahmen der **netidee** Förderinitiative ins Leben gerufen wurde, kombiniert fundiertes Interaktionsdesign mit Mnemotechniken und zielt darauf ab, Kunstbildung immersiv zu gestalten.

Das zentrale Element dieser Lehrumgebung ist ein virtueller Erinnerungsraum, der um das berühmte Werk „Die Falschspieler“ von Caravaggio gestaltet ist. Dieser Erinnerungsraum, inspiriert von der antiken Loci-Methode, nimmt die Form eines Amphitheaters an und wird durch den interaktiven Einsatz von 3D-Modellen, animierten Objekten und historischen Kontexten bereichert. Nutzer:innen können mit Infrarotkameras oder Lupen Details des Gemäldes genauer unter die Lupe nehmen, was das Lernverfahren deutlich spannender gestaltet.

Ein Schritt in die Zukunft der Bildung

Die Lehrumgebung wird nicht nur während der Ausstellung „Die Falschspieler“ in Rom vom 6. März bis 7. Juli 2025 zugänglich

sein, sondern verfolgt auch ein langfristiges Ziel: digitale Werke für Kunstschaffende und Kulturinstitutionen in VR-Räumen zu eröffnen. Pädagog:innen und Kunstinstitutionen profitieren von vorgefertigten Skripten und VR-kompatiblen 3D-Objekten, die auf der modularen Open-Source-Lehrwelt, die über GitHub frei zugänglich ist, bereitgestellt werden.

Als führende Forschungseinrichtung im Bereich Visual Computing in Österreich, beschäftigt VRVis über 80 Mitarbeitende und erhält Unterstützung im Rahmen des COMET-Programms. Diese Initiative steht im Einklang mit dem Ziel der UN für hochwertige Bildung (SDG 4), das durch innovative Technologien wie VR vorangetrieben wird.

Technologische Umfeld und Bildungstrends

Im globalen Kontext zeigt das MIT.nano Immersion Lab, die erste offene Einrichtung für Augmented und Virtual Reality am Massachusetts Institute of Technology, wie vielseitig VR und AR in der Bildungslandschaft eingesetzt werden können. Diese Einrichtung ist eine Drehscheibe für Studierende und Forscher, die daran arbeiten, immersive Umgebungen zu schaffen und menschliche Bewegungen zu erfassen. Die Ausstattung umfasst unter anderem 360-Grad-Kameras und VR-Headsets, die zur Erstellung interaktiver Inhalte und zur Entwicklung neuer Lehrmethoden dienen.

Zusätzlich unterstützen Veranstaltungen wie die Seminarreihe „Immersed“ am MIT den Austausch zwischen Experten und Studierenden, um aktuelle Trends im Bereich der immersiven Technologien zu diskutieren. Die Anwendung dieser Technologien reicht von Gesundheitsforschung bis hin zur Kunst und Architektur, was den interdisziplinären Charakter dieser Entwicklungen unterstreicht.

Forschungen zu den Herausforderungen und Perspektiven von VR und AR in der Bildung, wie sie von **Alalwan et al. (2020)** und anderen durchgeführt wurden, belegen die wachsenden

Möglichkeiten, die immersive Medien in Unterrichtskontexten eröffnen. Diese Studien verdeutlichen, dass bei der Implementierung solcher Technologien im Bildungswesen eine Vielzahl von Faktoren berücksichtigt werden muss, um erfolgreiche Lernergebnisse zu erzielen.

Die Fortschritte im Bereich VR und AR sind vielversprechend und haben das Potenzial, die Bildungslandschaft grundlegend zu verändern, indem sie neue Wege des Lernens und des Zugangs zu Wissen ermöglichen.

Details	
Ort	Rom, Italien
Quellen	• www.ots.at • news.mit.edu • www.medienpaed.com

Besuchen Sie uns auf: die-nachrichten.at