

**Ahmet Camuka & Georg Peez (Hg.)**  
Kunstpädagogik digital mobil



Ahmet Camuka & Georg Peez (Hg.)

## Kunstpädagogik digital mobil

**Film, Video, Multimedia, 3D und Mobile Learning  
mit Smartphone und Tablet – Vermittlungsszenarien,  
Unterrichtsprojekte und Reflexionen**

kopaed (muenchen)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

### **Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86736-424-9

Druck: docupoint, Barleben

© kopaed 2017  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon: 089.68890098  
fax: 089.6891912  
email: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

# Inhalt

---

## Einführung

---

Ahmet Camuka & Georg Peez

### **Kunstpädagogik – digital mobil gestalten und lernen**

Einleitende Überlegungen

11

Isabell Meyer

### **Körper – Werkzeug – Prothese**

Körper-Repräsentation und Weiblichkeit im Rahmen interdisziplinärer Diskurse

25

---

## Fotografie und Film/Video

---

Christina Otto

### **Tablets in der Grundschule – auch ohne Klassensatz**

Unterrichtsprojekte zur Förderung von Kunst- und Medienkompetenz (Jahrgangsstufe 1 bis 4)

39

Raphael Spielmann

### **Filmisches Erzählen**

Einsatz von Apps zu Kamera, Farbe, Licht & Co (Jahrgangsstufe 8)

53

Carolin Wiese

### **Mobiles digitales Sammeln als künstlerische Strategie**

Drei alltagsbezogene Ansätze mit Foto und Video im Kunstunterricht (Sekundarstufe I u. II)

69

Robert Hausmann & Matthias Laabs  
**Loops und Fakes ... Interaktive Raumaneignung zwischen analog und digital**  
Neudeutungen der Wirklichkeit durch Smartphone-Fotografie  
(Sekundarstufe I und II) 79

Jörg Grütjen  
**Produktive Kunst- und Bildaneignung am Beispiel von Picassos „Guernica“**  
Fotos mit Smartphone und Tablet für Digital-Analog-Kombinationen  
(Jahrgangsstufe 12) 95

---

## Multimedia und Augmented Reality

---

Dana Schällert, Christina Jendrzok, Julia Staatz, Martina Hesse &  
Malin Schweiger  
**Digital – mit allen Sinnen**  
Das Smartphone als Medium ästhetischer Forschung und  
Wahrnehmungsschulung praktisch erprobt (Jahrgangsstufe 5 u. 6) 103

Carolin Wiese  
**„Nicht so gerne mag ich das Wetter, es ist sehr feucht und kalt.“**  
Eine Vorbereitungsklasse setzt sich filmpraktisch mit ihrem  
neuen Wohnort auseinander (Jahrgangsstufe 9 bis 11) 121

Tina Kothe & Marlene Pruss  
**Augmented Reality Games – ästhetische Erlebnisräume entstehen**  
Erkenntnisse aus verschiedenen Projekten zu „erweiterten Wirklichkeiten“ 129

Georg Peez  
**Pokémon GO – in verschiedenen Wirklichkeiten zugleich**  
Potenziale und Risiken eines Augmented-Reality-Spiels aus  
kunstpädagogischer Sicht 145

---

## Plastisches Gestalten und 3D-Design

---

Caio Schucht Lessa

### **Eine Soundbox für mein Smartphone**

Erstellung und Gestaltung eines Werkstücks aus Holz (Jahrgangsstufe 8) 161

Magdalena Eckes

### **3D-Design und 3D-Druck**

Vom Tablet in die Welt (Jahrgangsstufe 8) 167

---

## Mobile Learning und Vermittlungsszenarien

---

Nathalie Werner

### **„Das fliegende Klassenzimmer“**

Gestalterische Prozesse am Tablet durch Screen-Mirroring visuell nachvollziehen und reflektieren (Jahrgangsstufe 8) 177

Werner Bloß

### **Video-Tutorials im Unterricht**

Methodische Überlegungen und Erfahrungen 187

Alfred Czech

### **Vermittlung mit Tablets im Museum**

Erläutert an einer „Licht-Bilder“-Serie digital erstellter Bildvarianten 195

Linda Dickert

### **Web Based Trainings im Kunstunterricht**

Über eine Form des E-Learnings als Unterstützung im Kunstunterricht 199

Anna Maria Loffredo

### **Kunstunterricht mit analogen und digitalen Mitteln**

Ein transkultureller Blick in eine kalifornische iPad-High School 209

Ahmet Camuka & Georg Peez

### **„Mobile Learning“ in der Kunstpädagogik**

Am Beispiel eines Hochschulseminars 217

Ahmet Camuka & Georg Peez

**Mit einer „WebApp“ Kinder- und Jugendzeichnungen gemeinsam erkunden**

Vertiefung, Reflexion und Partizipation durch den Einsatz eines elektronischen Feedbacksystems in der Hochschullehre

229

**Verzeichnis der Autorinnen und Autoren**

243



---

## **Einführungen**

---



## Ahmet Camuka & Georg Peez

### Kunstpädagogik – digital mobil gestalten und lernen

#### Einleitende Überlegungen

Welche Einflüsse haben mobile digitale Medien auf unseren Alltag und die Schule? Wie und in welchem Umfang lassen sich mobile digitale Medien, vornehmlich Smartphones und Tablet-Computer, im Kunstunterricht zur Förderung der Kreativität nutzen? In welchem Ausmaß und mit welchen Folgen? Diesen grundsätzlichen Fragen wird einleitend nachgegangen.

Mobile digitale Endgeräte, wie Smartphones und Tablet-Computer, werden seit einigen Jahren zunehmend im Kunstunterricht eingesetzt. Überwiegend gilt dies für die Internetrecherche, beispielsweise zu Kunststilen, Kunstschaaffenden und deren Biografien und Werken sowie für die Bildersuche ganz allgemein. Oder das Smartphone wird im Kunstunterricht zum Fotografieren sowie zum Erstellen von Videos genutzt. Aber Smartphone und Tablet bieten darüber hinaus viele weitere Optionen für die bildnerische Gestaltung und das erfahrungsbasierte Lernen der Schülerinnen und Schüler.

#### Gedankenspiel

Lassen wir uns zunächst kurz auf ein provokantes Gedankenexperiment ein: Erst im Jahr 2007 wird das gedruckte Buch erfunden. Vorher gab es bereits Computer und digitale Mobilgeräte, die sowohl im Alltag wie auch in der Schule und im Arbeitsleben eingesetzt werden. Nun kommt als neues Medium das auf Papier gedruckte und gebundene Buch hinzu. Die großen Risiken des gedruckten Buches und die reduzierten Möglichkeiten dieses ‚neuen Mediums Buch‘ für die Entwicklung von Kindern, für das Lernen und die Bildung liegen klar auf der Hand: Deutlich zu erkennen ist die Vereinzelung der Heranwachsenden beim Lesen eines Buches. Kommunikation und Austausch mit anderen sind über dieses, den Einzelnen isolierende Medium nicht möglich. Findet man ein Fremdwort im gedruckten Text, so kann einem dieses Medium nicht weiterhelfen, eine Erklärung zu finden. Schülerinnen und Schüler müssten ab dem ersten Schuljahr viele schwere Bücher in ihren Ran-



Abb. 1 Blick der Besucherinnen und Besucher des Pariser Louvre auf das berühmteste Kunstwerk der Welt

zen oder Schultaschen verstauen und tagtäglich tragen, was zu Beeinträchtigungen, wie etwa Haltungproblemen und Rückenschmerzen führen kann. Gesundheitliche Gefahren ergeben sich auch dadurch, dass sich die Menschen während des Lesens eines Buches kaum bewegen – ganz im Gegensatz zur Nutzung der bis dahin üblichen digitalen Mobilgeräte wie Smartphone oder Tablet-Computer. Zudem bietet das gedruckte Buch nicht die Möglichkeit, dass sich Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen beispielsweise die Buchstaben vergrößert darstellen lassen oder sich über eine Funktion den Text vorlesen lassen könnten. Das gedruckte Buch steht somit der Inklusion im Wege. In die Abbildungen des gedruckten Buches lässt sich nicht hineinzoomen, um Details besser erkennen zu können, beispielsweise von Kunstwerken, Schaubildern oder Grafiken. Auch Videos, etwa instruktive Tutorials, lassen sich aus dem Buch heraus nicht abspielen. Voraussichtlich würde das gedruckte Buch angesichts dieser und weiterer offensichtlicher Nachteile von fast allen Pädagoginnen und Pädagogen abgelehnt werden.

## Zentrale Fragestellung

Dieses kurze fiktive Szenario mag zunächst illustrieren, wie stark wir dazu neigen, Medien subjektiv-erfahrungsbezogen, biografisch und emotional und kaum kriterienorientiert zu beurteilen. Die Autorinnen und Autoren des vorliegenden Buchs beschreiten hingegen einen anderen Weg, sie versuchen zunächst möglichst ohne solche Vorbehalte einem neuen Medium – hier dem Smartphone und Tablet-Computer, also den mobilen digitalen Medien – gegen-

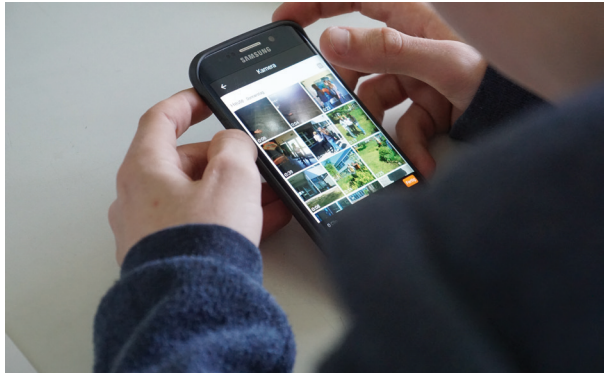


Abb. 2 Blick über die Schulter eines Schülers im Kunstunterricht der 10. Klassenstufe: Filmen, Filmschnitt und Einsatz von Filtern zur Filmbearbeitung lassen sich auf einem Mobilgerät unmittelbar hintereinander ausführen.

überzutreten, um deren Möglichkeiten für die Wissensaneignung, das Lernen, die bildnerische Gestaltung im Kunstunterricht sowie im fächerverbindenden Unterricht anhand von konkreten Unterrichtsbeispielen auszuloten.

Im Zentrum steht die Frage: Wie lassen sich mobile digitale Medien in Bezug auf Film, Video, Multimedia, 3D und E-Learning fachdidaktisch sinnvoll und reflektiert in Lehr- und Lernprozesse sowie in bildnerische Gestaltungsprozesse innerhalb und außerhalb des Kunstunterrichts integrieren? Und in welchem Ausmaß sollte dies geschehen?

## **Dynamik der Entwicklung digitaler Mobilgeräte**

Unser Alltagsverhalten, die soziale Kommunikation, die Bewegung im Raum, der Umgang mit unserem Körper sowie die Nutzung von Zeit, aber auch unser Blick auf die Kunst (Abb. 1) und die Welt hat sich durch das Smartphone mit seinen multiplen Einsatzmöglichkeiten in nur wenigen Jahren verändert. Gleiches gilt für Anteile bildnerischer Praxis: Der Fotoapparat und die Videokamera haben vielfach ausgedient, das Smartphone übernimmt deren Funktionen. Bildbearbeitung und Filmschnitt (Abb. 2) werden ebenfalls auf den digitalen mobilen Geräten erledigt. Selbst das Screendesign und die Nutzerführung traditioneller Programme am stationären PC werden Stück für Stück der Verwendung auf den digitalen mobilen Geräten mit Touchscreen angepasst. – Und dies alles vor dem Hintergrund, dass das erste (populäre) Smartphone mit Touchscreen in Form des iPhone vor gerade einmal zehn Jahren vorgestellt wurde.



Abb. 3 Crossover eines Motivs über drei Medien hinweg: Der Bildgegenstand eines mittelalterlich wirkenden Turms auf dem Tattoo des Oberarms einer Studentin korrespondiert mit dem Foto eines solchen Turms auf ihrem Smartphone-Display und dieses wiederum mit ihrer Bleistiftzeichnung.

## Das Smartphone – eine Prothese?

Über zwei Jahrzehnte alte medientheoretische Grundgedanken Vilém Flussers aufgreifend sind die digitalen Anteile des Alltags inzwischen so unmittelbar mit den analogen, auch emotionalen und sozialen Anteilen verwoben, wechseln sich ständig ab und durchdringen sich, dass eine grundsätzliche scharfe Trennung zwischen Analog und Digital zu hinterfragen ist (Abb. 3). Das Stichwort „Quantified Self“ meint in diesem Kontext beispielsweise, dass wir persönliche, gesundheitliche und alltagsspezifische Daten der ‚mit anderen Menschenkörpern gekoppelten‘ „Prothese“ (Flusser 1994, S. 95) Smartphone überlassen, um durch deren Auswertung zu neuen Erkenntnissen zu gelangen, etwa über unser Schlafverhalten, unsere körperlichen Aktivitäten oder unseren Gesundheitszustand (vgl. den Beitrag von Isabell Meyer).

Vilém Flusser sah schon Mitte der 1990er Jahre die gesamte materielle Kultur unter dem Gesichtspunkt der Prothetik, dass nämlich etwa dem gegebenen Kör-

## Unterrichtsbeispiel: Respekt und Vielfalt

Die folgende Einstiegsübung in eine Unterrichtseinheit mit Smartphones bietet die Möglichkeit, Erfahrungen und Einsichten über die Grenze zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre zu gewinnen und für diese Thematik zu sensibilisieren. Vergleichbar mit einem Tagebuch, das sehr private Elemente enthält und durch ein Schloss gesichert ist, sind meist auch die Inhalte des Smartphones verborgen und nur über einen individuell festlegten Zugangsschlüssel erreichbar.

Die Übung kann nach der Methode „Think-Pair-Share“ verlaufen: Jede Schülerin bzw. jeder Schüler betrachtet zunächst den Start-Bildschirm des eigenen Smartphones und überlegt sich, wie dieser zustande kam, seit wann er so existiert, welche Überlegungen bei der (Gestaltungs-) Entscheidung eine Rolle spielten. Dann stellen sich alle in Zweier-Teams gegenseitig ihre Start-Bildschirme und die Gedanken hierzu vor. Daraufhin geschieht dies in Vierer-Teams usw.

Begründung: Wird mit Smartphones im Kunstunterricht etwa in Kleingruppen gelernt und gestaltet, so geschieht dies sozusagen im Privatbereich, ‚hinter‘ dem Start-Bildschirm. Deshalb sollte im Rahmen dieser Übung abschließend ein Unterrichtsgespräch erfolgen, in welchem die Respektierung der Privatsphäre jeder Schülerin bzw. jedes Schülers während der kommenden Unterrichtseinheit thematisiert wird. Niemand sollte ungefragt an die Daten der anderen gehen, etwa im Fotoalbum herumsuchen oder Apps löschen oder neue laden.

per stets neue Prothesen geschaffen und aufgesetzt werden, um beispielsweise schöner und effektiver zu sein. Zweifellos ist das Smartphone eine äußerst multiple Prothese, mit der wir uns im Raum orientieren können, Wettervorhersagen immer griffbereit haben, ganze (Musik-) Bibliotheken mit uns herumtragen können oder unser Leben in Wort, Bild und Orts- und Bewegungsdaten dokumentieren können; ganz abgesehen von Tools und Funktionen wie Fotoapparat, Videokamera, Taschenlampe, Wasserwaage, Höhenmesser, Uhr, Kompass, Taschenrechner, Radio und TV, Spiele, Messgerät für Schallpegel, Fahrplanauskunft, Girokontozugriff und vielen weiteren Funktionen.

Wie sich diese Entwicklung auf Schulpädagogik auswirkt, wie Kunstpädagogik angesichts dieser Herausforderungen reagieren kann und sollte, wird in diesem Buch mit Forschungsansätzen erkundet sowie mit anschaulichen methodischen Vorschlägen aus der Unterrichtspraxis aufgezeigt.

## Kreativitätsförderung und Motivation

Im Folgenden werden Rahmenbedingungen und feldbezogene Anforderungen behandelt, die bei der Einstellung, der Haltung und Motivation der Lehrenden ansetzen (Csikszentmihalyi 2003, S. 201; Westmeyer 2001). Für das Wecken und die Förderung kreativer Vermögen ist unstrittig die intrinsische Motivation ausschlaggebend (u.a. Csikszentmihalyi 2003, S. 158ff.; Vollmeyer/Engeser 2005, S. 60; Kirchner/Peez 2009). Verschiedene intrinsische Motivation auslösende Anreize im Unterricht sind neben einer grundlegenden pädagogischen Orientierung der Lehrperson größtenteils abhängig vom Lerngegenstand und den damit verbundenen Tätigkeiten. Deshalb lassen sich u.a. folgende gemeinsame Anreize über verschiedene Tätigkeiten hinweg beobachten (nach Vollmeyer/Engeser 2005, S. 61f.):

- „Positive Selbstbewertung des eigenen Könnens (Kompetenzzuwachs, Erfolgserlebnisse, Stolz und Freude über das eigene Können)“ (ebd.),
- Genuss des eigenen Tuns,
- Selbstvergessenheit (Abschalten, in der Tätigkeit aufgehen, Alltagsprobleme hinter sich lassen),
- Erregung, Abenteuer und Neugierde,
- Anschluss, Gemeinschaft und (Mit-) Teilen (ebd.) (Abb. 4).

Diese fünf Aspekte sind zweifellos auf den Kunstunterricht übertragbar. Dabei ist auf das Flow-Erleben als ein „Hochgefühl“, „als einen nahezu spontanen, mühelosen und doch zugleich extrem konzentrierten Bewusstseinszustand“ (Csikszentmihalyi 2003, S. 162) zu verweisen, welcher in seinen Bedingungen Gemeinsamkeiten mit Aspekten aus dem „Komponentenmodell der Kreativität“ von Klaus K. Urban und Hans Jellen enthält, insbesondere im Bereich „Fokussierung und Anstrengungsbereitschaft“ (Urban/Jellen 1995, S. 9). Wenn Flow-Erleben als ein Zustand verstanden wird, der dann eintritt, wenn eine Person mit ihrer Tätigkeit eins wird, so stellen wir uns eine Person vor, die sich mit dem Vollzogenen – der Domäne – weitgehend auskennt, sich vorher intensiv damit auseinandergesetzt hat und die vom Umfeld unterstützt und bestätigt wird. Voraussetzung dabei ist, dass die Tätigkeit hinreichend komplex ist, weil sie bewältigbare Herausforderungen hin zu etwas (subjektiv) Neuem enthält; dies macht eine Verbindung zwischen Flow-Erleben, Tätigkeitsanreizen und kreativen Prozessen wahrscheinlicher. Flow-Erleben hat somit unmittelbare Folgen für die Leistung eines Menschen (Schiefele/Streblow 2005, S. 50).

Wenn die Förderung von Kreativität ernst genommen wird, müssen die impliziten und expliziten Motive (Vollmeyer/Engeser 2005, S. 68; Heckhausen 1972, 1975 nach Rheinberg/Vollmeyer 2012, S. 84) von Kindern und Jugendlichen –





Abb. 4 Gruppenarbeit regt die Kreativität an, hier etwa beim ‚Drehen‘ eines Videos zum Thema „Traum“ per Tablet-App in der Schule im Kunstunterricht einer 10. Klasse.



Abb. 5 Eine mit der weitgehend intuitiven Touchscreen-Nutzung verbundene „Funktionslust“ kann in Verbindung mit „ästhetischer Lust“ Selbstwirksamkeitserfahrungen im Bildnerischen beflügeln.

## „Smartphone-Führerschein“

In der „Schule am Budenberg“ in Haiger, einer Förderschule in Mittelhessen, wurde im Rahmen eines schulinternen Modellversuchs ein unkonventioneller und sicher nicht unumstrittener Weg gegangen, Jugendlichen eine angemessene Handhabe mit Smartphones im Alltag, in der Schule und für das Lernen zu ermöglichen. Die Schülerinnen und Schüler können nach dem Durcharbeiten eines vierzigseitigen Heftes zur „Informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung (IKG)“, welches vom Hessischen Kultusministerium zur Verfügung gestellt wird, ihre Kompetenzen und ihr Wissen überprüfen lassen; etwa zu den Sicherheitseinstellungen im Smartphone, zum Umgang mit sozialen Netzwerken oder dem Playstore. Nach bestandener Prüfung erhalten sie einen „Smartphone-Führerschein“, mit dem sie berechtigt sind, ihr Handy nach Anweisungen im Unterricht zu nutzen, aber auch in einer beaufsichtigten Handyzone auf dem Pausenhof. Die Schule stellt sich so ihrer Bildungsverantwortung und umgeht hiermit bewusst das oft an Schulen geltende Handyverbot. Teil des Programms ist ebenso der regelmäßige Austausch von Lehrkräften mit Schülerinnen und Schülern über neue Entwicklungen und Apps, um diese gemeinsam kritisch einzuschätzen. (Quelle: [http://medien.bildung.hessen.de/service\\_medien/ecdl/artikelecdl2.pdf](http://medien.bildung.hessen.de/service_medien/ecdl/artikelecdl2.pdf) [02.05.2017])

die Lebenswelten und „jugendkulturellen Bildwelten“ (Kirschenmann 2010; Kirschenmann/Kirchner 2015, S. 12) – kunstpädagogisch in den Blick rücken. Dazu gehört auch die aktive Auseinandersetzung mit der Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen. Hier kommen das Smartphone und die damit verbundene „Funktionslust“ (Vollmeyer/Engeser 2005, S. 69) ins Spiel (Camuka/Peez 2016) und können zur „ästhetischen Lust“ (Parmentier 2011) führen (Abb. 5). Wenn also kreative Vermögen gefördert werden sollen, dann müssen die entsprechenden Rahmenbedingungen geschaffen und reflektiert sowie die nötigen Mittel – analog, aber eben auch digital – den Kindern und Jugendlichen zur Hand sein.

## Die Kehrseite der Medaille

Die Medienpädagogen Manuel Neunkirchen und Jeffrey Wimmer stellen in ihrer Analyse eine (weitgehend) „unreflektiert(e)“ Nutzung von „Mobilmedien“ wie Smartphones und Tablets fest (Neunkirchen/Wimmer 2014, S. 17). Der Grund dafür sei der „Vertrauensvorschluss, der (...) (den digitalen mobilen Medien) (...) entgegengebracht“ (ebd.) werde. Es sei „ein erhöhtes Risikobewusst-

sein als essenzieller Bestandteil von Medienkompetenz“ (ebd.) zu betrachten. Dabei sei zwar „oft ausgeprägtes Wissen über Risiken vorhanden (...), was aber keinen Eingang in das alltägliche Medienhandeln findet“ (ebd., S. 18). Die Untersuchung von „Risiken der digitalen Medienwelt“ beschränke sich auf bestimmte, einzelne Programme wie Facebook; der Bezug auf Apps bleibt allgemein außen vor (ebd.).

Der Medienpädagoge Friedrich Krotz bezeichnet „die Welt der Apps (als) eine Welt der Risiken und Chancen“ (Krotz 2014, S. 13). Die Risiken werden von uns an anderer Stelle ausführlich, gegliedert in die drei Stichworte „Datenschutz“, „Monopolisierung“ und „Konsum“ erläutert beleuchtet (Camuka 2017; Camuka/ Peez 2017), weshalb hier lediglich darauf verwiesen wird. Denn geprägt ist ein Unterricht mit mobilen Endgeräten wie Smartphones stets vom Dilemma zwischen möglichst optimaler gestalterischer oder kommunikativer Nutzung und der damit verbundenen Abhängigkeit der Hard- und Software von globalen Konzernen sowie der allzu oft illegalen Speicherung und Überwachung der Daten durch diese Konzerne und staatliche Behörden (Döbeli Honegger 2016, S. 33ff.).

## **Sinnliche Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung**

Angesichts der in diesem Buch zusammengetragenen Beiträge zeichnen sich gegenwärtig schulstufenübergreifende Tendenzen ab. So wird deutlich, dass die Lehrerinnen und Lehrer das Smartphone nicht nur als Ersatz für ein bisher genutztes Medium im Kunstunterricht verwenden. Das Smartphone ersetzt somit nicht einfach beispielsweise den Fotoapparat, die Videokamera oder den stationären PC. Stattdessen tritt eine Besonderheit hervor: Das digitale Mobilgerät wird häufig deshalb eingesetzt, weil es durch die Eigenschaft der Medienkonvergenz sehr viele Funktionen in sich vereint, die unterschiedliche Sinne ansprechen – und das auch noch mobil. Konkreter: Verschiedene sinnliche Wahrnehmungs- und Zugangsweisen zur Welt lassen sich mit dem Mobilgerät zunächst erkunden und dokumentieren. Daraufhin werden diese Eindrücke gestaltend in eine multimediale Präsentationsform transformiert, seien es beispielsweise Text-Bild-Collagen oder Settings für Stationen eines Augmented Reality-Angebots (vgl. insbesondere den Teil „Multimedia und Augmented Reality“). Die Möglichkeiten, ästhetische Erfahrungen zu machen als einer zentralen Aufgabe des Kunstunterrichts (Peez 2012, S. 24ff.), sie wiederzugeben und diese für andere als gestaltet erlebbar werden zu lassen, zeichnet oftmals die in diesem Buch vorgestellten Ansätze aus. Verstärkt berücksichtigt wird hierbei die dritte Dimension, also der Raum und die Raumerkundung. Die Mobilität des Geräts legt dies nahe. All das macht durchaus die Innovationskraft dieses flachen Mediums mit Touchscreen deutlich.



Abb. 6a u. b Ein und dieselbe digitale Figur in unterschiedlichen Kontexten (mal mit und mal ohne weitere Einblendungen): Das Online-Spiel „Pokémon GO“ machte viele Kinder und Jugendliche im Sommer 2016 mit dem Konzept von Augmented und Mixed Reality vertraut.

Etwas weiter gedacht mag es zwar derzeit noch Fiktion sein, aber es erscheint möglich, dass sich der Bereich der Augmented oder Mixed Reality immer stärker im Alltag (Abb. 6a u. b) sowie als eigenes Genre der bildenden Kunst etabliert. Kunstunterricht darf solche Entwicklungen nicht ignorieren, sondern muss sie kritisch und produktiv aufgreifen und verstehen, um auch Kunst der Gegenwart für junge Menschen zugänglich und erlebbar zu machen.

Das eingangs geschilderte provokante Gedankenspiel nochmals aufgreifend geht es darum, nicht ein Medium gegen das andere auszuspielen – also Buch gegen Tablet oder umgekehrt –, sondern es geht um die Kompetenz der kreativen und reflektierten Anwendung der zur Verfügung stehenden kulturellen Medien – welche auch immer dies zukünftig noch sein werden.

## Gliederung des Buchs und Ausblick

Dieses Buch ist im Kontext eines umfangreicheren Forschungs- und Veröffentlichungsprojekts entstanden. Wir als Herausgeber richten unsere Aufmerksamkeit bereits seit einigen Jahren auf die Möglichkeiten und Potenziale, und zugleich auf die Herausforderungen, die mit der Integration von mobilen digitalen Medien in kunstpädagogische Kontexte, insbesondere in der Hochschullehre und im Kunstunterricht, verbunden sind. Neben der wissenschaftlichen Erforschung in einer Dissertation von Ahmet Camuka (2017) entstand im Diskurs mit vielen Kolleginnen und Kollegen über mehrere Jahre hinweg eine umfangreiche Sammlung von Beiträgen, wie sich Smartphones und Tablets von der Grundschule bis zur Oberstufe im Kunstunterricht und darüber hinaus nutzen lassen – ergänzt durch textauslegende und empirische Untersuchungen. (Ein kleiner Teil der Texte der Sammlung wurde bereits in der kunstpädagogischen Fachzeitschrift ‚BDK-Mitteilungen‘ veröffentlicht.)

Im Rahmen dieses Forschungs- und Veröffentlichungsprojekts publizieren wir sowohl ein Themenheft der Zeitschrift ‚Kunst+Unterricht‘ mit dem Titel ‚Mit Smartphone und Tablet‘ als auch zwei Bücher. Eines dieser Bücher, welches hiermit unter dem Titel ‚Kunstpädagogik digital mobil‘ vorliegt, behandelt die Nutzung von mobilen digitalen Geräten für die Erstellung von Filmen und Videos sowie Fotografien in multimedial konzipierten Unterrichtseinheiten. Der multimediale Fokus wird daraufhin nochmals um Formen der Verbindung von multisensuellen, realen und virtuellen Wirklichkeiten erweitert. Aufgrund dieses multimedialen Schwerpunkts des Buches treten das plastische Gestalten ebenso hinzu wie Unterrichtsdarstellungen und Reflexionen zum Thema Mobile Learning, also wie sich Smartphone und Tablet didaktisch sinnvoll für Kommunikations- und Lernprozesse im Kunstunterricht einsetzen lassen.

Der andere Band fokussiert unter dem Titel ‚Kunstunterricht mit Smartphones und Tablets‘ die Fotografie und die Erstellung von Stop-Motion-Videos, denn diese setzen sich in der Produktion aus Einzelfotos zusammen. Ergänzt wird die Auswahl dieses anderen Bandes durch Unterrichtsdarstellungen und Forschungsberichte zum Zeichnen und Malen auf berührungssensitiven Bildschirmen. Durch die Medienkonvergenz der Geräte sind die genannten eher traditionellen medialen Grenzen allerdings fließend.

Beide Bücher erscheinen im kopaed-Verlag und sind auch als E-Book erhältlich. Indem wir quasi gleichzeitig drei Publikationen vorlegen, wird nicht zuletzt die große Bedeutung dieses dynamisch sich entwickelnden Bereichs für die Kunstpädagogik und den Kunstunterricht ersichtlich. Gemeinsam mit allen Autorinnen und Autoren sind wir der Auffassung, dass sich unser Fach nur durch das Mitteilen von Praxiserfahrungen und Reflexionen sowie im wissenschaftlichen

Diskurs zeitgemäß weiterentwickeln kann. Die genannten Veröffentlichungen sollen im Rahmen dieses Diskurses als konstruktive Anregungen dienen.

## Literatur

- Camuka, Ahmet: Smartphones und Tablets in der Kunstpädagogik. Konzeption eines fachdidaktischen Modells zum Einsatz digitaler mobiler Medien im Kunstunterricht. Dissertation, Goethe-Universität Frankfurt am Main, 2017.
- Camuka, Ahmet/Peez, Georg: Kollaboration mittels Apps für Smartphones und Tablets. In: *Kunst+Unterricht*, 407 408, 2016, S. 37–43.
- Camuka, Ahmet/Peez, Georg: Smartphones und Tablets im Einsatz. Chancen und Risiken mobiler digitaler Medien im Kunstunterricht, 415 416, 2017, S. 4–15.
- Döbeli Honegger, Beat: Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. Bern (hep) 2016.
- Flusser, Vilém: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Bensheim/Düsseldorf (Bollmann) 1994.
- Kirchner, Constanze/Peez, Georg: Kreativität in der Grundschule erfolgreich fördern. Arbeitsblätter, Übungen, Unterrichtseinheiten und empirische Untersuchungsergebnisse. Braunschweig (Westermann) 2009.
- Kirchner, Constanze/Kirschenmann, Johannes: Kunst unterrichten. Didaktische Grundlagen und schülerorientierte Vermittlung. Seelze (Kallmeyer) 2015.
- Kirschenmann, Johannes: Jugendkulturelle Bildwelten aus kunstpädagogischer Sicht. In: *Kunst+Unterricht*, Beilageheft „Exkurs“, 339 340, 2010, S. 2–3.
- Krotz, Friedrich: Apps und die Mediatisierung der Wirklichkeit. In: *merz | medien + erziehung*, 3, 2014, S. 10–16.
- Kucirkova, Natalia/Messer, David/Sheehy, Kieron/Fernández Panadero, Carmen: Children’s engagement with educational iPad apps: Insights from a Spanish classroom. In: *Computers & Education*, Volume 71, 2014, S. 175–184.
- Neunkirchen, Manuel/Wimmer, Jeffrey: „Es könnte ja passieren, dass...“ Eine Analyse der subjektiv wahrgenommenen Risiken von Smartphone-Applikationen. In: *merz | medien + erziehung*, Heft 3 2014, S. 17–24.
- Parmentier, Michael: Ästhetische Lust. 2011. In: <http://www.kunstlinks.de/material/pee/2011-07-parmentier.pdf> [02.05.2017]
- Peez, Georg: Einführung in die Kunstpädagogik. Stuttgart (Kohlhammer) 2012.
- Rheinberg, Falko/Vollmeyer, Regina: Motivation, 8. aktualisierte Aufl. Stuttgart (Kohlhammer) 2012.
- Schiefele, Ulrich/Streblov, Lilian (2005): Intrinsische Motivation – Theorien und Befunde. In: Brunstein, Joachim/Vollmeyer, Regina (Hg.): Motivationspsychologie und ihre Anwendung. Stuttgart (Kohlhammer), S. 39–58.

- Urban, Klaus/Jellen, Hans: Test zum Schöpferischen Denken – zeichnerisch (TSD-Z). Frankfurt a. M. (Swets) 1994.
- Vollmeyer, Regina/Engeser, Stefan: Tätigkeitsanreize und Flow-Erleben. In: Brunstein, Joachim/Vollmeyer, Regina (Hg.): Motivationspsychologie und ihre Anwendung. Stuttgart (Kohlhammer) 2005, S. 59–75.
- Westmeyer, Hans: Kreativität: Eine relationale Sichtweise. In: Stern, Elsbeth/Guthke, Jürgen (Hg.): Perspektiven der Intelligenzforschung. Lengerich (Pabst Science Publ.) 2001, S. 233–249.





**Isabell Meyer**

Körper – Werkzeug – Prothese

## **Körper-Repräsentation und Weiblichkeit im Rahmen interdisziplinärer Diskurse**

Der Beitrag umreißt derzeitige Auffassungen vom Körper aus soziologischer, philosophischer und kunstwissenschaftlicher Sicht und setzt diese in Bezug zur Nutzung mobiler digitaler Medien. Zur Optimierung des Körpers werden insbesondere Erweiterungen genutzt, neben dem Smartphone die Smartwatch. Welchen Einfluss hat dies auf die Kategorien Geschlecht, Subjekt oder Identität? Wo liegen die Schnittstellen zwischen Innen und Außen? Inwiefern verschieben sich die Körpergrenzen?

„Zeus spricht: ‚Epiktet, wäre es möglich gewesen, so hätte ich diesem armseligen Körper, dies dein kleines Besitztum, frei und ungehindert geschaffen. Doch wie er ist – das sollst du nicht übersehen –, ist dieser Leib nicht dein eigen, sondern er ist nur kunstvoll zusammengefügtter Lehm.‘“ (Epiktet, Dissertationes nach Rötzer 1996, S. 55)

### **Begriffseingrenzungen**

Der Frage nach der Funktion, der Repräsentation und dem Kult des Körpers wird bereits seit Jahrtausenden nachgegangen. Der Begriff „Körper“ ist in der deutschen Sprache ab dem 13. Jahrhundert belegt. Er ist dem lateinischen „corpus“ entlehnt und bedeutet „Körper, Leib, Masse, Gesamtheit, Körperschaft“ (Hauser-Schäublin 2001, S. 40). Zugleich stellt die Unterscheidung zwischen den Begriffen „Körper“ und „Leib“ im Deutschen eine Besonderheit dar. So steht beispielsweise in der englischen und französischen Sprache mit „body“ und „corps“ jeweils nur ein Begriff zur Verfügung. Stockmeyer argumentiert, dass den Körper dabei die sichtbare Tatsache der Gestalt auszeichnet, während Leib zunächst als lebendiger, beseelter Körper angedacht sei (Stockmeyer 2004, S. 12). „Leib-Sein ist demnach als ‚Innenseite‘ des Körper-Habens anzusehen. Diese Interpretation folgt auch der etymologischen Verwandtschaft der Begriffe Leib und Leben über das mittelhochdeutsche Wort ‚lib‘, während Körper