

## **I. Berichterstattung und Rückmeldung innovatives Lehrprojekt:**

### **„Die Verknüpfung einer Bewegung mit einer digitalen Handlung - Skulpturale Malerei & Zeichnung in der virtuellen Realität“**

von

Maja Dierich-Hoche – akademische Mitarbeiterin im Bereich ästhetische Bildung-Kunst

#### 2. Welche (Haupt-)Ziele wollten wir erreichen?

Durch den Einsatz von VR Brillen im Bereich Kunst ist die Öffnung fachspezifischer Möglichkeiten das Ziel unseres Vorhabens. Diese entfalten sich im Zusammenwirken von Rezeption, Produktion und Reflexion. Durch die Anwendung von Mal –und Zeichenprogrammen werden und wurden eigenständige Lösungswege und prozesshafte Arbeitsweisen wirksam.

Ziel ist es weiter, dass die Studierenden die Arbeitsprozesse dieser Anwendung dokumentieren. Somit wird ihr Wahrnehmungsverhalten geschärft. Wichtig sind hierbei die ästhetischen Erfahrungen mit diesem Medium und den verschiedenartigen Ausdrucksformen. Die Ausbildung der Studierenden soll mit diesem Angebot intensiviert werden, ihre Neugierde zu wecken und eigene Haltungen zu entwickeln. In ihrem Studium sind adäquate Qualifikationen in Hinblick auf einen fachdidaktisch reflektierten Umgang mit einer durch digitale Technologien geprägten Kultur zu vermitteln. Mit diesem Projekt bekommen sie die Möglichkeit, ihr persönliches Repertoire an technischen und medialen Formen des künstlerischen Ausdrucks zu vertiefen, zu erweitern und sinnlich-ästhetischen Wahrnehmungen und -Erfahrungen auszubauen.

Da es Schwierigkeiten bei der Beschaffung der VR Brillen gab, konnten wir vorerst nur erste Erprobungen durchführen. Diese Brillen standen erst im Dezember 2021 für nur sehr wenige Studierende in der Lehre zur Verfügung. Es ist uns erst im April 2022 gelungen, Seminare in der „virtuellen Realität“ anzubieten.

#### 3. Wie können diese Ziele in das Leitbild Lehre der Universität eingeordnet werden?

In der Lehrer\*innenbildung ergeben sich ständig wechselnde Anforderungen und somit erhöht sich die Komplexität in diversen Tätigkeitsfeldern.

Das malen, zeichnen und konstruieren in der virtuellen Realität vermittelt demnach neben den fachlichen und methodischen, auch kommunikativen und persönlichen Kompetenzen. Zu diesem Zweck werden praxisorientierte Module genutzt, durch die die Studierenden Fähigkeiten im Hinblick auf Umgang mit digitalen Medien erlangen. Bei unserem Vorhaben bleibt es aber nicht nur ein Umgang mit digitalen Medien, sondern die Verknüpfung von Körper und Medium ist das, was es eben so besonders macht. Das Projekt weist einen hohen Praxisbezug aus, da Forschungsprozesse erlebbar gemacht werden. Es bildet einen Erfahrungsraum im Kontext universitären Lernens und Anwendungsbezug zum schulischen Unterricht. Zudem expliziert es die Potenziale transdisziplinären Forschens und generiert neue Basiskompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und deren kreativer Nutzung. Dazu gehören fundiertes fachliches Wissen, Kenntnis der wesentlichen Methoden und übergreifende Kompetenzen. Voraussetzung für die Realisierung dieser fachübergreifenden Arbeit ist, dass wir Lehrende interdisziplinäres Potential identifizieren. Für diesen gemeinsamen Austausch schaffen wir digitale Räume.

#### 4. Was konnten Sie konkret im Rahmen des Projekts umsetzen?

Wie oben bereits erwähnt, gab es Beschaffungsprobleme. Das heißt, dass es nicht möglich war über den Vergabemarkt passende VR Brillen zu erhalten. Somit wurde erst im November 2021 ein Angebot wahrgenommen. Dann konnten wir mit zwei Brillen erste Erprobungen durchführen.

Die Studierenden haben sich mit den verschiedenen Tools der Anwendung auseinandergesetzt.

Die zum SoSe2021 neu besetzte Professur für Kunstpädagogik (Prof. Dr. Andreas Brenne) war/ist von diesem Lehrprojekt begeistert. Somit gelang die Beschaffung von zwei weiteren VR-Brillen über ihn. In diesem Semester startete der Kurs „Künstlerische Konzeption und Vertiefung in dreidimensionalen Verfahren“. Hierbei sind alle VR Brillen regelmäßig im Einsatz. In diesem und anderen Seminaren wird an die Dreidimensionalität menschlicher Bewegung und Wahrnehmung angeknüpft und somit eine neue bildnerische Gestaltungsoption, die Raum für eigensinnige produktive Strategien und ungewöhnliche Ergebnisse und Erlebnisse schafft, eröffnet. Mit Virtual-Reality-Technologien werden Immersion und Interaktion vereint.

Skulpturale Malerei in einer virtuellen Realität transzendiert Zeit und Raum und offenbart etwas, was keine andere Kunstgattung bietet: den vollständigen und tadellosen Ersatz für die Realität.

Die Studierenden gehen Fragen nach Wirklichkeit nach und entdecken somit ein ganz neues Genre in der bildenden Kunst.

Arbeitsprozesse und Arbeitsergebnisse werden dokumentiert und gespeichert. Die Ergebnisse und Prozesse der vorgestellten Anwendungen, werden auf andere Geräte oder Smartphones problemlos übertragen, als Bild, als GIF oder Video.

In einem weiteren Schritt wird das künstlerische Arbeiten in der virtuellen Realität durch verschiedene Aufgaben erprobt und der Anwendungsbezug reflektiert. Die entstandenen Werke gilt es bzgl. ihrer ästhetischen und didaktischen Qualitäten zu prüfen. Die Arbeiten werden in einer Online – Ausstellung präsentiert und auch rezipiert.

#### 5. Wie sind die Studierenden mit den (neuen) Methoden, Konzepten oder Szenarien umgegangen?

Die Studierenden sind von dem Einsatz der VR-Brillen und deren Anwendungen im Bereich Kunst fasziniert. Die Handhabung empfinden sie als relativ leicht. Sie versinken im Tun und vergessen Raum und Zeit. Zurück in der Kohlestoffwelt erscheint diese eher sepia oder grau. Es kamen Fragen nach Wirklichkeit auf und was diese Methode des Malens und Zeichnens in VR für Einflüsse auf das Gehirn hat? Sie nehmen die Anwendung mit großer Entdeckungsfreude und viel Elan an. Darüber hinaus empfinden sie das immersive, skulpturale arbeiten als eine ganz neue und wichtige Erfahrung. Diese Sätze sind Auszüge aus O-Tönen der Studierenden.

Eine Mail zum Thema habe ich ebenso erhalten:

*Ich war heute noch völlig geplättet von den neuen Eindrücken des Seminars, daher konnte ich vor Ort noch keine Rückmeldung geben....*

*Ich bin total dankbar für die Möglichkeit, eine solch neuartige Form der Kunst erleben und selbst erschaffen zu können. Ich freue mich auf die Erfahrungen, die noch auf mich zukommen und vor allem auf die Neuartigkeit der Sache. Die virtuelle Erschaffung von Kunst hat mich neugierig gemacht. Ich experimentiere gern, daher habe ich mich sehr wohl gefühlt mit der Materie (lustig, denn wie heute erwähnte, tue ich mich eigentlich schwer mit unbekanntem Dingen). Im Prinzip ist ja wie Malerei, nur das ein paar mehr „Neuronen“ arbeiten können :)*

6. Fazit und Ausblick: Welchen Stellenwert hat das Projekt für Ihre zukünftige Lehre bzw. für die Lehre in Ihrem oder in anderen Bereichen?

Der durch die Corona-Pandemie beschleunigte digitale und auch mediale Wandel ist natürlich auch in der Kunstpädagogik angekommen. Er beeinflusst Arbeitsweisen und stellt nicht nur Kunstpädagog:innen vor besondere strukturelle Herausforderungen. Veränderte Präferenzen beschleunigen die seit Jahren stattfindende Schrumpfung der physischen Interessen bei Kindern und Jugendlichen.

Es ergibt sich demnach die Aufgabe, die erweiterte Virtualität auch in ästhetische Bildungsprozesse zu integrieren und diese als ergänzende Zugänge und Erfahrungsmöglichkeiten zu verstehen.

Ich denke, dass die Herausforderungen in der fehlenden Weiterbildung und Innovationen in der Erschließung einer neuen Kunstpädagogik liegt. Daher ist es von größter Wichtigkeit dieses Angebot zukünftig in die Lehre, nicht nur im künstlerischen Bereich, dauerhaft zu integrieren.

Zusammenfassend transportiert die virtuelle Lernumgebung Wissen durch Verräumlichung und fördert ein vernetztes Denken als Schlüsselkompetenz. Das unmittelbare Dabeisein, das immersive Erleben, erhöht die Präsenz der Studierenden.

Demnach spricht der Einsatz von VR-Brillen in kunstpädagogischen Lernarrangements deutlich für eine Verstetigung.

**II. Fragen zur Kategorisierung von Lehrprojekten**

1. Einbezogene(s) Lehrveranstaltungsformat(e)

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
x	Seminar
x	Vorlesung
x	Übung
x	Exkursion, Studienreise
x	kleine Gruppen (1-20)
	mittlere Gruppen (21-49)
	große Gruppen (>50)
	sehr große Gruppen (>100)
x	studentisches Projekt
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

2. Spezielle Lehrmethodik, spezielles Lehrarrangement

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
x	Projektmethode, Projektseminar
x	forschendes Lernen (bspw. Forschungsseminare, Problem Based Learning)
x	interdisziplinäres Co-Teaching
x	Co-Teaching
x	Simulation, Planspiel
	Inverted Classroom Model, “Flipped Classroom”
Kooperation mit externem Partner (bspw. Service-Learning), nämlich (bitte nennen):	_____
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

### 3. Neue Lehrinhalte

(Bitte in Stichpunkten beschreiben)
-Basiskompetenzen im Umgang mit digitalen Medien (VR) - Verknüpfung von Körper und Medium
-neue bildnerische Gestaltungsoption, die Immersion und Interaktion vereint
-adäquate Qualifikationen in Hinblick auf einen fachdidaktisch reflektierten Umgang in der virtuellen Realität, um erfolgreich hybride Projekte zu initiieren bzw. kompetenzorientiert zu begleiten

### 4. Gestaltungsebene(n)

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
x	Lehrveranstaltung(en)
x	Modul(e)
x	Studiengang
x	Studiengangsübergreifende(s) Angebot(e)
x	Internationale(r) Kurs(e) (bspw. Online-International-Learning)
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

### 5. E-Learning, Medieneinsatz

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
	Anreicherung mit Online-Angebot (bspw. begleitende Materialien)
	Integration (Blended Learning)
	Integration mit Ersatz von Präsenzveranstaltungen
x	Virtuelle Lehre (bspw. MOOC)
	Einsatz von Video
x	Virtuelle Realität, Augmented Reality
x	360-Grad-Bilder
x	E-Assessment, elektronische Prüfungen
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

6. Schwerpunkt auf folgende Zielgruppe(n)

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
x	Studierende, allgemein
x	nur BA-Studierende
x	nur MA-Studierende
x	Lehramtsstudierende
x	ausländische Studierende
x	Studienanfänger*innen
x	Berufstätige (bspw. Wissenschaftliche Weiterbildung)
x	offenes Angebot (bspw. MOOC)
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

7. Bezug zum Leitbild Lehre

7.1 Bezug zu den Themen des Leitbilds Lehre

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
x	Forschungsorientierung
x	Tätigkeitsfeldbezug und Persönlichkeitsbildung
x	Interdisziplinäre und fachübergreifende Lehre
x	Zielgruppenspezifische Lehre
x	Studierenden- und Kompetenzorientierung

7.2 Bezug zu den Querschnittsthemen des Leitbilds Lehre

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
x	Weiterbildung/Qualifizierung für Lehrende
x	Digitalisierung
x	Heterogenität
x	Internationalisierung
x	Lehramt
x	Kommunikation/Vernetzung (u. a. Aufbau einer Best Practice Datenbank)
x	Qualitätsverständnis, Qualitätspolitik und Qualitätskultur

8. Bitte vergeben Sie Schlagwörter, die das Projekt weitergehend spezifizieren

(bspw. "Hackathon", "Blockseminar")

Bitte freie Schlagwörter nennen
VR-Malerei, VR-Zeichnung
virtuelle Realität, virtuelle Lehre
praxisorientierte Module
Kunst
digitale Kompetenzbildung