



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 62, Nr. 2, 2024  
doi: 10.21243/mi-02-24-12  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

# Postdigitale Bilder als In-between: Eine Schnittstelle für Lehr-Lernprozesse in der Kunstpädagogik

Charlotte Leonore Schwarz

*Postdigitale Bilder beinhalten das Verschmelzen von digitaler und analoger Welt und bieten sowohl Herausforderungen als auch Chancen für Bildungskontexte, insbesondere im Bereich der Kunstpädagogik. Der vorliegende Beitrag befasst sich mit postdigitalen Bildern, ihrer Bedeutung in der heutigen Gesellschaft und der Notwendigkeit ihrer Integration in Bildungsumgebungen. Das Konzept In-between dient dabei als zentraler Aspekt, um die Potenziale von Zwischenräumen zu verdeutlichen. Sei es das In-between zwischen analogen und digitalen Lebensräumen sowie die Minderung von Wissensgefällen zwischen Lehrenden und Lernenden. Dabei werden postdigitale Bilder und ihr Alltagsbezug als Schnittstelle zwischen Lehrenden und Lernen-*

*den betrachtet, die es ermöglicht, auf Augenhöhe zu interagieren und das Konzept der Wissensvermittlung neu zu gestalten. In Bezug auf das Unterrichtsfach „Kunst und Gestaltung“ arbeitet der Beitrag heraus, dass der Umgang mit postdigitalen Bildern nicht ausschließlich auf visuelle Aspekte beschränkt sein sollte, sondern auch soziologische Gesichtspunkte berücksichtigen muss.*

*Postdigital images involve the merging of the digital and analog worlds, presenting both challenges and opportunities for educational contexts, particularly in art education. This article addresses postdigital images, their significance in today's society, and the necessity of their integration into educational environments. The concept of in-between serves as a central aspect to highlight the potential of intermediate spaces. This includes the in-between of analog and digital living spaces and the reduction of knowledge gaps between teachers and learners. In this context, postdigital images and their everyday relevance are seen as an interface between teachers and learners, enabling interaction on equal footing and reshaping the concept of knowledge transfer. Regarding the subject of art and design, the article emphasizes that dealing with postdigital images should not be limited to visual aspects alone but should also consider sociological perspectives.*

## 1. Einleitung

Digitale Medien stellen eine grundlegende Bedingung in der Lebenswelt dar, insbesondere bei Jugendlichen. Die Digitalität ist mittlerweile so präsent und selbstverständlich geworden, dass sie quasi unmerklich erscheint und nur durch ihre Abwesenheit wieder gegenwärtig wird „Like air and drinking water being digital will

be noticed only by its absence, not its presence“ (Negroponte 1998). Durch diese Verwobenheit von Digitalität und gesellschaftlicher Umwelt – sei es sozial, politisch oder kulturell – kommt es zu ständigen Mutationen, subtilen kulturellen Veränderungen und Praktiken, die von digitalen Medien stammen und in anderen Kontexten und Materialien auftauchen – auch in analoger Form (Cramer 2015). Dabei können Bilder, die digital Verbreitung finden, insbesondere über Social-Media-Plattformen, kulturelle Praktiken beeinflussen, indem digitale und analoge Welten miteinander verschmelzen. Diese Verwobenheit, welche in digitalen Bildern sichtbar wird, kann hier unter dem Begriff „Postdigitale Bilder“ verstanden werden.

## 2. Die Verschmelzung von Analog und Digital

In einer Welt, in der die Digitalität allgegenwärtig ist, wird die Frage, ob „... Technologien angenommen oder abgelehnt werden sollen“ irrelevant, da eine Teilhabe an der Gesellschaft und im sozialen Gefüge ohne Technologie kaum noch möglich ist (Schmidt 2020: 65). Vielmehr ist die Verflechtung von Analogem und Digitalem, die Allgegenwärtigkeit von digitalen Medien und deren tiefe Verankerung in der Gesellschaft eine Tatsache.

Durch die fortlaufende Entwicklung der Digitalität kommt es zu einer ständigen Veränderung der Strukturbedingungen, wodurch eine Anpassung des menschlichen Handelns erforderlich wird. Digitale Medien und Informationstechnologien führen zu einer Veränderung der Methoden und Verfahren, wie Wissen über die Welt

generiert wird und verlangt somit nach einer Neuorientierung in Bildungs- und Lernprozessen (Marotzki/Jörissen: 2008) – die Kunstpädagogik miteingeschlossen. Stalder (2018: 8) sieht in dieser Anpassung bzw. Neuorientierung sowohl eine Chance,

„... weil es die Möglichkeit enthält, überkommene und den gegenwärtigen Herausforderungen nicht mehr gerecht werdende Muster und Verfahren zu verbessern ...“

als auch eine Gefahr, da diese notwendige Umstrukturierung einen Moment der Desorientierung enthält, die möglicherweise in Gegenreaktion mündet. Diese Desorientierung kann sowohl auf institutioneller als auch auf individueller Ebene auftreten und Lehrkräfte an ihre pädagogischen Grenzen bringen. In Anbetracht der digitalen Entwicklung und der gerade immer präsenter werdenden künstlichen Intelligenz müssen in verschiedensten Bereichen bestehende Verfahren und Muster überarbeitet werden. Durch die Veröffentlichung von Chat-GPT im Jahr 2022 durch OpenAI zeigt sich vor allem auch im schulischen bzw. pädagogischen Kontext das Auftreten von Desorientierung. Zentrale Fragen begleiten seither den schulischen Alltag:

- Wie wird mit Chat-GPT im schulischen Kontext umgegangen?
- Mit welchen methodischen und didaktischen Herangehensweisen kann im Bereich der Pädagogik mit Chat-GPT gearbeitet werden?
- Wo tangiert diese künstliche Intelligenz den schulischen Alltag?
- Wie kann mit und nicht gegen Chat-GPT gearbeitet werden, um einen Wissenserwerb für Schüler\*innen zu generieren?

Diese Fragen verdeutlichen die Notwendigkeit einer Auseinandersetzung mit der digitalen Umwelt und deren Entwicklung, um daraus neue Methoden und Vorgehensweisen ableiten zu können. Die Digitalisierung erfordert auch in der Kunstpädagogik eine Neugestaltung herkömmlicher Methoden, insbesondere im Umgang mit (digitalen) Bildern. Das Aufgreifen von postdigitalen Bildern im Unterrichtsfach „Kunst und Gestaltung“ könnte dabei eine Möglichkeit darstellen, vorhandene kunstpädagogische Ansätze der Bildbetrachtung – im Sinne der erforderlichen Umstrukturierung durch die Digitalität – neu zu überdenken.

### 3. Die Bedeutung postdigitaler Bilder

Bevor eine vertiefte Auseinandersetzung mit postdigitalen Bildern im kunstpädagogischen Kontext stattfinden kann, liegt der Fokus zunächst auf der Klärung der betreffenden Terminologien.

Unter dem Begriff „Postdigitalität“ wird die Verwobenheit von Digitalität mit der sozialen, kulturellen oder politischen Umwelt der Gesellschaft verstanden, wobei der technische Aspekt hier in den Hintergrund tritt (Klein 2019: 16). Das Präfix *Post* wird oftmals als etwas verstanden, das vorbei oder überholt ist und sich dementsprechend etwas Neuem zugewendet werden kann. Auf die Terminologie *Digitalität* bezogen, würde das bedeuten, dass diese überholt oder irrelevant geworden sei (Weich/Macgilchrist 2023), aber das Gegenteil ist hier der Fall. Anwender\*innen von digitalen Medien nutzen diese mit einer Selbstverständlichkeit: Anwendungsgestiken werden automatisiert, alltägliche Aufgaben wer-

den an die Technologien abgegeben, Kommunikation ist jederzeit und uneingeschränkt möglich. Ohne technologisches Gerät ist Postdigitalität und somit das Verschmelzen von realen und virtuellen, physischen und digitalen Räumen nicht möglich.

In Anlehnung an das Konzept der Postdigitalität lässt sich der Begriff des postdigitalen Bildes ableiten, wobei das Bild als eine Entität<sup>1</sup> betrachtet wird, die über die Digitalität mit der gesellschaftlichen Umwelt verwoben ist. Durch Gesten wie *scroll*, *swipe* oder *type* werden diese Bilder rein digital zugänglich gemacht. Einerseits ist die formale Qualität postdigitaler Bilder getrennt von der Materialität des Endgerätes zu betrachten, andererseits ist eine Übertragung nur aufgrund des physischen Mediums möglich. Postdigitale Bilder eröffnen eine weitere Ebene der Materialität und können somit auch als *kulturelle* Entitäten<sup>2</sup> angesehen werden (Schütze 2020), die aufgrund ihrer verkürzten Gegenwart zu flüchtigen visuellen Phänomenen werden. Diese Entität ist einem permanenten Überschreibungs- und Verbreitungsprozess auf digitaler Ebene unterworfen. Über verschiedene Vertriebskanäle wie Social Media werden die digitalen Bilder kopiert, reduziert oder neu gemischt und existieren im Internet in einer Vielzahl von Kopien. Postdigitale Bilder können dabei als Ware angesehen werden: Sie werden aus dem Internet heruntergeladen, hochgeladen, geteilt oder bearbeitet und erreichen durch die globale Reichweite eine höhere Viralität (Schmidt 2020).

Die permanente Veränderung und Weitergabe der technischen Einzelbilder lassen kaum Rückschlüsse auf deren Ursprung zu (Ri-

chard 2002). Online zirkulieren diese Bilder, fügen sich aufgrund ihrer Eigenschaften zu Clustern zusammen und setzen sich durch ihre globale Reichweite über kulturelle Grenzen hinweg. Bildcluster formen sich durch die wechselseitige Beziehung und der digitalen Verflechtung einzelner Bilder (Richard 2002). Die digitalen Bilder überschreiten soziale Systeme und lassen Analoges mit Digitalem sowie online und offline miteinander verschmelzen.

Postdigitale Bilder sind als Einzelbilder zu verstehen, die Alltagsbildern entsprechen und unbemerkt und in großen Mengen allgegenwärtig sind. Dabei fungieren sie als gängige Kommunikationsmittel und Informationsträger im täglichen Leben.

Durch die alltägliche Präsenz postdigitaler Bilder können kulturelle Muster, gesellschaftliche Werte und Normen über das Dargestellte vermittelt werden. Nach Burri (2008: 11) hängt die Interpretation des Dargestellten jedoch stark „... von kulturellen Sehtraditionen und professionellen Blickroutinen ...“ ab. Memes, die als repräsentative Unterkategorie postdigitaler Bilder gelten, können dabei als ein Stück Kultur angesehen werden (Moebius 2018), innerhalb derer kulturelle Sehtraditionen und professionelle Blickroutinen helfen, den jeweiligen Bildinhalt zu deuten und zu verstehen. Gestik und Mimik können unter anderem über das im Bild Dargestellte vermittelt sowie auf analoge Verhaltensweisen übertragen werden. Die Art und Weise, wie mit digitalen Bildern umgegangen wird, sind kulturell verortet (Moebius 2018) und nicht jede Person nimmt die Bildinhalte auf gleicherweise wahr.

Die Vielfalt der Interpretationsspielräume beim Deuten von Bildern wird durch die uneinheitliche Vorgehensweise im Gegensatz zum Lesen und Schreiben zusätzlich beeinflusst, was das Erwerben von Bildkompetenzen und den Umgang mit postdigitalen Bildern komplexer erscheinen lässt. Jedoch gehört der Umgang mit digitalen Medien und Bildern, wie das Sprechen, Lesen und Schreiben, einer weiteren Kulturtechnik an, die für eine Teilnahme am gesellschaftlichen Leben heutzutage unumgänglich ist (Sachs-Hombach 2008). Zur Erlangung entsprechender Fähigkeiten im Umgang mit postdigitalen Bildern können höhere Bildungseinrichtungen und Schulen einen wichtigen Ort der Kompetenzvermittlung darstellen.

#### 4. Medien und Ästhetik im ‚Dazwischen‘

Eine Transformation der Bildungsprozesse durch die Digitalität erfordert mehr als den alleinigen Einsatz digitaler Geräte und Tools, um ein adäquates „Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter“ zu garantieren (Rosa 2019: 110). Der Terminus *Umstrukturierung* sollte hier nicht einfach als oberflächliche Integration digitaler Medien in das Unterrichtsgeschehen verstanden werden, sondern als eine tiefgreifendere Veränderung, die auch die ökologischen Strukturen der Gesellschaft unter dem Einfluss der Digitalität thematisiert. So kann eine Lehr-Lern-Situation im digitalen Zeitalter auch unabhängig vom Vorhandensein eines digitalen Mediums entstehen und dennoch die Relevanz digitaler Inhalte auf-

greifen, beispielsweise durch das Thematisieren von postdigitalen Bildern.

Betrachtet man den Medienbegriff unabhängig von der konkreten Materie eines Gegenstands, wie es in der Naturwissenschaft der Fall ist, wird schnell deutlich, dass dabei die Lebensräume eine entscheidende Rolle spielen (Muuß-Merholz 2019). Denn in der Naturwissenschaft wird der Medienbegriff verwendet, um über das Habitat von Tieren zu sprechen, beispielsweise ist das Medium des Fisches das Wasser (Muuß-Merholz 2019). Jedem Lebewesen ist ein Medium zugehörig, jedoch gibt es auch Tierarten, deren Lebensraum an zwei Medien gebunden ist und für die ohne eine Verflechtung dieser beiden Elemente ein Überleben nicht möglich wäre. Die Auseinandersetzung mit diesem naturwissenschaftlichen Medienbegriff führt angesichts der Verwobenheit von Digitalität und gesellschaftlicher Umwelt zu einem Perspektivwechsel, indem den Lebensräumen eine größere Bedeutung beigemessen wird als der reinen Materialität digitaler Artefakte. Dabei rückt im Sinne der Postdigitalität auch der rein technische Aspekt in den Hintergrund. In Bezug auf die Menschheit, können digitale Medien ebenfalls als ein zweites Medium angesehen werden, in dem das Zusammenspiel des Analogen und des Digitalen mittlerweile den Gesamtkomplex des Lebensraums ausmacht (Muuß-Merholz 2019). In Anbetracht der digitalen Entwicklung befinden sich diese Lebensräume in permanentem Wandel, wo neben fortlaufenden Umstrukturierungen auch neue, schnell wechselnde und fluide Kulturformen entstehen können. Eine Ausein-

andersetzung mit dieser digitalen Entwicklung ist somit unvermeidlich – auch im schulischen bzw. pädagogischen Kontext.

Für den Unterricht kann dies bedeuten, eine neue Lernumgebung zu schaffen und Strukturen anzupassen, um digitalen Themenkomplexen angemessen Zeit und Raum zu geben. Dabei ist es wichtig, zu berücksichtigen, dass Schüler\*innen sich in ihrer Freizeit intensiv mit digitalen Medien auseinandersetzen (mpfs 2023), wodurch sie von deren Inhalten geprägt werden und dadurch über Wissen verfügen, das sich möglicherweise auf die Lehr-Lernsituationen auswirkt und den Erwerb von neuen Erkenntnissen beeinflusst. Im Sinne der Medienbildung sollen „aktuelle Medienphänomene und technologische... Entwicklungen“ (BMBWF 2024) im Unterricht mit den Schüler\*innen thematisiert werden. Aufgrund der rapiden Entwicklung und Veränderung technischer und medialer Phänomene verlangt das Adjektiv *aktuell* von den Lehrpersonen einen stetigen Veränderungsprozess im Umgang mit digitalen Inhalten und technologischen Artefakten. Die Kunstpädagogik und somit das Unterrichtsfach „Kunst und Gestaltung“ bietet ebenfalls die Möglichkeit zur Förderung und Vermittlung von Medienkompetenzen – auch unabhängig von der Materialität technologischer Artefakte – (BMBWF 2024), vor allem auch im Bereich der ästhetischen Medienbildung.

In diesem Zusammenhang spielt der ästhetische und gestalterische Aspekt eine bedeutende Rolle. Die Ästhetik kann, ähnlich dem Medienbegriff, als eine Art Spannungsfeld *zwischen* verschiedenen Gegensätzen – „von Sein und Schein, Notwendigkeit und

Möglichkeit, Leiblichkeit und Künstlichkeit“ – verstanden werden (Zacharias 2013: 278). Das Ästhetische überbrückt und überwölbt somit Zwischenräume und Zwischenzeiten. Im „Dazwischen“ (Seitz 1996 zitiert nach Zacharias 2013) entfaltet sich das Ästhetische als eine transformative Kraft, die unter anderem eine Veränderung von Handlungen, Erfahrungen, Lernprozessen oder Reflexionen ermöglicht. In diesem Fall handelt es sich um Medien „... die eine Zwischensphäre bilden“ (Waldenfels 2010: 14), zwischen dem Analogen und dem Digitalen sowie zwischen dem individuellen Selbst und der Gemeinschaft, was ebenfalls einem bildungstheoretischen Konzept entspricht (Marotzki 1990).

Kunst repräsentiert zwar die Gestaltung, Darstellung, Wahrnehmung und den Ausdruck des Ästhetischen (Liebau/Zirfas 2008), geht jedoch auch über den Bereich des Künstlerischen hinaus. Ästhetische Medienbildung und Lernprozesse umfassen im Feld der Kunstpädagogik sämtliche ästhetischen Prozesse, denn andernfalls „wäre ästhetisches Lernen milieuspezifisch, also nur jenen zugänglich, die sich mit Kunst beschäftigen“ (Arvedsen et al. 2022: 176). Allgemein reicht das Ästhetische weit über die Kunst hinaus und umfasst alle Lebensbereiche der affektiven, sinnlichen oder imaginativen Wahrnehmung (Seel 2007).

Digitale Medien – ob als Materie oder Lebensraum – können dabei als Übertragungs- und Gestaltungsmedium von ästhetischen Inhalten dienen. Über visuelle Kommunikation können Rezipient\*innen das ästhetische Endprodukt konsumieren. Gerade für Jugendliche ist die digitale Kommunikation sowie die Nut-

zung von Online-Plattformen selbstverständlich. Im Jahr 2023 betrug die Online-Zeit von Jugendlichen im Alter zwischen zwölf bis neunzehn Jahren durchschnittlich 224 Minuten pro Tag (mpfs 2023). Durch die Partizipation gerade an bildbasierten Social-Media-Plattformen entwickeln und formen Jugendliche tagtäglich kulturelle und gesellschaftliche Prozesse mit. Die visuelle Kommunikation und somit das Posten und Verschicken von Videos oder Bildern spielt dabei eine dominierende Rolle, vor allem bei den täglichen Aktivitäten der Jugendlichen (Kedra/Zakevičiūtė 2019). Durch die digitale Strukturveränderung müssen visuelle Phänomene dabei neu bewertet werden: Bilder erlangen durch den Digitalisierungsprozess eine größere und schnellere Reichweite und im Gegensatz zur Sprache können diese auf globaler Ebene kommuniziert werden (Arvedsen et al. 2022). Im Gegensatz zur Schrift und der Sequenzialität beim Lesen, können visuelle Zeichen aus Bildern gleichzeitig wahrgenommen werden und somit ein schnelles Abscannen der Bildinhalte ermöglichen (Burri 2008). Bildbasierte Social-Media-Plattformen, wie z. B. Snapchat, BeReal oder Instagram profitieren gerade von dieser rapiden Lesbarkeit, was an der Anzahl der jugendlichen User\*innen abzulesen ist (mpfs 2023).

Durch den zeitlichen Aspekt, d. h. durch die schnelle digitale Verbreitung der Bilder aber auch durch die schnelle Rezeption der Bildinhalte, sollte das Konzept der Bildbetrachtung neu gedacht und passende Bildkompetenzen in der Kunstpädagogik vermittelt werden. Denn Bilder stellen eine der wirkungsvollsten Formen

der Kommunikation dar, indem durch sie Emotionen und Wünsche hervorgerufen werden (Bartling et al. 2016). Durch die Wirkkraft der Bilder kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass aufgrund spezieller Bildinhalte radikale Ansichten und Verhaltensweisen erlernt werden, da Jugendliche das Internet vermehrt als Informationsquelle nutzen (mpfs 2023). Um solche Tendenzen einschränken und möglicherweise verhindern zu können, steht die Pädagogik im Allgemeinen, aber auch die Kunstpädagogik, vor der Herausforderung, bei Schüler\*innen ein Bewusstsein für ihre digitale Handlungsmacht zu schaffen. Die Auseinandersetzung mit digitalen Phänomenen und ihren kulturellen Zusammenhängen, die Verschmelzung von flächendeckenden kulturellen Trends, sowie den daraus resultierenden kulturell-gesellschaftlichen Entwicklungen haben bedeutenden Einfluss auf die Kunstpädagogik und manifestieren sich auf unterschiedlichsten künstlerischen Ebenen (Schnurr 2018). Gerade in einer Welt, die von Bildern durchzogen und mit sozialen sowie ökologischen Schwierigkeiten konfrontiert ist, wird eine zukunftsorientierte Bildung benötigt, bei der der Technologie und dem Umgang mit digitalen Inhalten eine bedeutsame Rolle zukommt (Graham 2021).

## 5. Postdigitale Bilder als In-between bei Lehr-Lern-Situationen in der Kunstpädagogik

Eine reflektierte Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Inhalten ist unerlässlich, denn Kinder und Jugendliche übernehmen unbewusst den medialen Habitus<sup>3</sup> ihrer vertrauten Bezugsgrup-

pen, wie z. B. Eltern, Verwandte, Freund\*innen oder Pädagog\*innen (Trültzsch-Wijnen 2016). Die Einrichtung eines gesunden medialen Habitus mit Unterstützung durch die Lehrperson kann unter anderem durch die Nutzung digitaler Medien im Unterricht sowie einer Thematisierung der Gefahren und Anleitung zur Selbstbeobachtung gelingen. Die Übertragung des medialen Habitus seitens der Lehrpersonen kann unter anderem durch den Umgang mit digitalen Medien sowie der Thematisierung im Unterricht erfolgen. Denn gerade in der Phase der Adoleszenz, die von Reifungs- und Entwicklungsprozessen geprägt ist, sind Jugendliche empfänglicher für Beeinflussung von außen, wodurch es häufiger zu einer Umstrukturierung des eigenen Wertesystems<sup>4</sup> kommt (Streeck-Fischer 2017). Dabei spielt die Gegenwärtigkeit digitaler Medien bei der Identitäts- und Orientierungsfindung eine nicht zu unterschätzende Rolle. Besonders während der Adoleszenz kann eine Orientierungshilfe und das Aufzeigen von Wertemustern eine wesentliche Unterstützung beim Bilden erwachsener Verhaltensweisen und Rollen darstellen (Kirchner 2013). Bilder können dabei als Übertragungsmedium dienen, um soziale Praktiken auf digitalem Weg zu verändern, sei es bewusst oder unbewusst. Diese Translation und durch die digitalen Bilder komplexer gewordene Kommunikationsebene sind für gesellschaftliche Strukturen relevant und sollten somit im kunstpädagogischen Kontext Beachtung finden.

Die Bereitschaft, den Umgang mit digitalen Medien und Bildern im schulischen Umfeld zu thematisieren, hält sich nach Paus-Ha-

sebrink et al. (2008) in Grenzen. Zusätzlich wird im Bereich der Kunstvermittlung deutlich, dass bei den Fachlehrpersonen ein hoher Fortbildungsbedarf im Bereich digitaler Themen vorhanden ist (Goreth/Grünwald 2023). Im Kontext des Alltagsbezugs von postdigitalen Bildern spielt das Fachwissen zum Bildinhalt eine untergeordnete Rolle. Daher könnte der Umgang mit postdigitalen Bildern im Kunstunterricht als Schnittstelle dienen, bei denen sich Lehrende und Lernende auf Augenhöhe begegnen, denn sowohl Lehrpersonen als auch Schüler\*innen werden von postdigitalen Bildern geprägt und sind mit ihnen vertraut. Zudem fällt es nach Schulze (2018) Kindern und Jugendlichen leichter, mit digitalen Medien umzugehen als Erwachsenen, was die Differenz zwischen Lehrenden, die über Wissen verfügen, und den Lernenden, die Wissen erhalten sollen, verringern könnte – ein *In-between* zwischen Wissenden und scheinbar Unwissenden. Den Begriff *In-between* versteht Russel (2020) aus einem feministischen Ansatz heraus als Kernbestandteil des Überlebens in einem binären Geschlechtersystem, in dem die Möglichkeit besteht, sich selbst definieren und wählen zu können – weder weiblich noch männlich (Russell 2020: 11). Dabei wird das Internet als radikales Potenzial gesehen, durch welches Individuen sich in einer kollektiven Vernetzungsform umgestalten können (Russell 2020: 22). Die Übertragung des feministischen Ansatzes *In-between* nach Russell (2020) auf die Pädagogik soll nicht als Auflösung der jeweiligen Rollenverteilung verstanden werden, sondern das Wechseln der Rollen und Annullieren des Machtgefälles zwischen wissenden Lehrpersonen und scheinbar unwissenden Schüler\*innen. Das

Aufgreifen von postdigitalen Bildern im Unterrichtsfach „Kunst und Gestaltung“ könnte dabei als Möglichkeit dienen, dieses Gefälle umzugestalten. Denn einerseits werden zentrale Alltagsbezüge von Schüler\*innen im Unterricht integriert und andererseits bewegt man sich in einem Wissensbereich, der von Fachlehrpersonen noch nicht ausreichend erschlossen worden ist. Lehrpersonen müssen gerade in diesem Fall nicht als Allwissende auftreten und können Fehler und Unwissenheit zugeben, zudem sind generell der Wissensaustausch als auch Erkenntnisgewinn aufseiten der Lehrpersonen nur bedingt steuerbar und führen teilweise zu einer Unkontrollierbarkeit oder auch Desorientierung (Derrida 2018), die dann genutzt werden kann.

Betrachtet man die Wirkungsweisen von postdigitalen Bildern und ihre Verwobenheit in der gesellschaftlichen Umwelt, sollte eine Analyse im Umgang mit diesen Bildern nicht rein auf das Visuelle ausgerichtet sein, sondern verlangt nach einer komplexeren Analyse, die auch soziologische Aspekte einbezieht. Die Rezipient\*innen von postdigitalen Bildern stehen vor der Herausforderung, sich mit der Visualität auseinanderzusetzen, während sie gleichzeitig über digitale Endgeräte auf die Bildinhalte reagieren können. Dies kann sich in Form von Gesten wie *swipe*, *scroll* oder *zoom*, Reaktionen wie Likes oder Kommentare oder sogar Handlungen äußern, die den Verbreitungs- und Überschreibungsprozess der Bilder beeinflussen. Die Bezeichnung *Umgang* kann hier also als Beziehung oder Verbindung zwischen dem postdigitalen Bild und den Rezipient\*innen verstanden werden, wo auf das Er-

fassen der visuellen Informationen eine Handlung oder Reaktion folgt. Neben den Kompetenzen der visuellen Bildrezeption sollte somit auch der soziologische Aspekt als wichtiger Bestandteil im Umgang mit postdigitalen Bildern in der Kunstpädagogik mitbedacht werden.

## 6. Fazit

Die ubiquitäre Präsenz digitaler Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen und ihre Verwobenheit in der Gesellschaft zeigt sich in ständigen Mutationen und kulturellen Veränderungen. Im Alltag der Jugendlichen funktionieren postdigitale Bilder dabei als bedeutendes Kommunikationsmittel. Die Kunstpädagogik kann an diesem Punkt eine entscheidende Rolle übernehmen, indem der Umgang mit postdigitalen Bildern im Unterricht thematisiert wird. Durch den Alltagsbezug postdigitaler Bilder müssen Lehrpersonen nicht als alleinige Expert\*innen auftreten, da die Lernenden bereits über ein beachtliches Maß an Wissen verfügen, das sie durch die tägliche Konfrontation mit postdigitalen Bildern erworben haben. Diese Tatsache bietet eine mögliche Schnittstelle für eine konstruktive Lehr-Lern-Situation. Die Anwendung des feministischen Ansatzes In-between von Russell (2020) auf die Pädagogik verdeutlicht die Überwindung des Machtgefälles zwischen Lehrpersonen und Schüler\*innen. Postdigitale Bilder stellen insgesamt eine vielschichtige und dynamische Grundlage für ästhetische Medienbildung dar und eröffnen neue Perspektiven für die Kunstpädagogik. Die Analyse des Umgangs mit postdigitalen Bil-

dem im kunstpädagogischen Kontext erfordert daher eine Neubewertung von Lehr- und Lernmethoden, welche sowohl die visuellen als auch die soziologischen Aspekte angemessen berücksichtigt.

---

## Anmerkungen

- 1 Einzelne Bilder können als ‚Entität‘ verstanden werden, da sie gesammelte Informationen beinhalten sowie speichern und mit „[...] anderen humanen und nichthumanen Akteur\*innen [...]“ in Wechselbeziehung stehen (Schütze 2019: 130).
- 2 Schütze (2020: 117) sieht Bilder als kulturelle Entität an, die „[u]nabhängig von ihrer materiellen Anbindung, ihrem Aufbau und ihrer Funktion [...]“ als kulturelle Phänomene verstanden und untersucht werden können.
- 3 Ausgehend von Pierre Bourdieus Modell des Gesamthabitus wurde das Konzept weiterentwickelt und in die aktuelle Lebenswelt eingebettet. Der Gesamthabitus ist ein komplexes Konstrukt, welches sich aus den sozialen Praktiken der gegebenen Gesellschaft zusammensetzt und hier aus Sicht der medialen und digitalen Praktiken beleuchtet wird (Trültzsch-Wijnen 2016).
- 4 Basierend auf dem soziologischen Ansatz von Max Scheler werden Wertesysteme als fühlbare Phänomene betrachtet, die in abgegrenzten Einheiten erfahren werden (Spiekemann 2019). Werte durchdringen alle Bereiche des Lebens und werden von individuellen, geistigen Einheiten wahrgenommen. Die Gesamtheit der Überzeugungen, Wertehaltungen und Prinzipien, nach denen Jugendliche ihre Entscheidungen und ihr Verhalten ausrichten, wird mit dem Begriff „Wertesystem“ bezeichnet (Streeck-Fischer 2017).

## Literatur

Arvedsen, Karsten/Mathiesen, Frants/Billmayer, Franz (2022): Didaktik für das Fach Kunst: Die visuelle Welt erleben, beobachten, denken, verstehen und gestalten, Hannover: Fabrico.

Bartling, Gisela/Echelmeyer, Liz/Engberding, Margarita (2016): Problemanalyse im psychotherapeutischen Prozess, Stuttgart: W. Kohlhammer.

BMBWF (2024): Medienbildung, online unter: <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/prinz/medienbildung.html> (letzter Zugriff: 01.06.2024).

Burri, Regula Valérie (2008): Bilder als soziale Praxis: Grundlagen einer Soziologie des Visuellen, in: Zeitschrift für Soziologie, 37, 342–358.

Cramer, Florian (2015): What Is 'Post-Digital?', online unter: <https://lab404.com/142/cramer.pdf> (letzter Zugriff: 01.06.2024).

Derrida, Jacques (2018): Die unbedingte Universität (7. Aufl.), Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Goreth, Sebastian/Grünwald, Jan (2023): BE goes digital: Studie zu Interessen und Kenntnissen digitaler Inhalte Tiroler Lehrpersonen, in: BÖKWE, 1, 12–15.

Graham, Mark (2021): The disciplinary borderlands of education: art and STEAM education (Los límites disciplinares de la educación: arte y education STEAM), in: Journal for the Study of Education and Development, 44, 769–800.

Kędra, Joanna/Zakevičiūtė, Rasa (2019): Visual literacy practices in higher education: what, why and how?, in: Journal of Visual Literacy, 38, 1–7.

Kirchner, Constanze (2013): Grundlagen des Kunstunterrichts, in: Constanze Kirchner (Hg.): Kunst – Didaktik für die Grundschule, Berlin: Cornelsen Scriptor, 9–35.

Klein, Kristin (2019): Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität, in: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hg.): Postdigital Landscapes, in: Zeitschrift Kunst Medien Bildung, 16–27.

Liebau, Eckart/Zirfas, Jörg (2008): Die Sinne und die Künste: Perspektive ästhetischer Bildung, Bielefeld: transcript.

Marotzki, Winfried (1990): Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie: Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften, Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

Marotzki, Winfried/Jörissen, Benjamin (2008): Wissen, Artikulation und Biographie: theoretische Aspekte einer Strukturalen Medienbildung, in: Fromme, Johannes/Sesink, Werner (Hg.): Pädagogische Medientheorie, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 51–70.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM: Jugend, Information, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, online unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf) (letzter Zugriff: 01.06.2024).

Moebius, Simon (2018): Humor und Stereotype in Memes: ein theoretischer und methodischer Zugang zu einer komplizierten Verbindung, in: kommunikation @ gesellschaft, 19, 1–23.

Muuß-Merholz, Jöran (2019): Das blaue und das grüne Medium – der Medienbegriff des Pinguins, in: Krommer, Axel/Lindner, Martin/Mihajlović, Dejan/Muuß-Merholz, Jöran/Wampfler, Philippe (Hg.): Routenplaner #digitale Bildung, Hamburg: ZLL21 Verlag, 41-47.

Negroponce, Nicholas (2000): Beyond digital, online unter: <https://www.wired.com/1998/12/negroponce-55/> (letzter Zugriff: 01.06.2024).

Paus-Hasebrink, Ingrid/Bichler, Michelle/Wijnen, Christine (2008): Mediensozialisationsforschung: Theoretische Fundierung und Fallbeispiel sozial benachteiligte Kinder, Innsbruck: Studien Verlag.

Richard, Birgit (2002): The WTC Image Complex: A Critical View on a Culture of the Shifting Image, in: Cultural Studies, 2, 211–216.

Rosa, Lisa (2019): Lernen im digitalen Zeitalter, in: Krommer, Axel/Lindner, Martin/Mihajlović, Dejan/Muuß-Merholz, Jöran/Wampfler, Philippe (Hg.): Routenplaner #digitale Bildung, Hamburg: ZLL21 Verlag, 103–118.

Russell, Legacy (2020): Glitch Feminism: A Manifesto, London/New York: Verso.

Sachs-Hombach, Klaus (2008): Marshall McLuhans Medientheorie aus bildwissenschaftlicher Sicht, in: Fromme, Johannes/Sesink, Werner (Hg.): Pädagogische Medientheorie, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 151–167.

Schmidt, Robin (2020): Post-digitale Bildung, in: Demantowsky, Marko/Lauer, Gerhard/Schmidt, Robin/te Wildt, Bert (Hg.): Was macht die Digitalisierung mit den Hochschulen? Einwürfe und Provokationen, Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 57–70.

Schnurr, Ansgar (2018): Wandlungen gestalten lernen: Zum Prinzip Transkulturalität in der Kunstpädagogik, in: Kunst+Unterricht, 425, 4–14.

Schulze, Holger (2018): Wahrnehmung und Wirklichkeit, in: Freiburg, Rudolf (Hg.): Täuschungen, Erlangen: FAU University Press, 115–132.

Schütze, Konstanze (2019): Bildlichkeit nach dem Internet: Kunstvermittlung am Bild als Gegenwartsbewältigung, in: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hg.): Postdigital Landscapes, in: Zeitschrift Kunst Medien Bildung, 125–133.

Schütze, Konstanze (2020): Bildlichkeit nach dem Internet: Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild, München: kopaed.

Seel, Martin (2007): Die Macht des Erscheinens: Texte zur Ästhetik, Berlin: Suhrkamp.

Seitz, Hanne (1996): Räume im Dazwischen: Bewegung, Spiel und Inszenierung im Kontext ästhetischer Theorie und Praxis: Grundlegung einer Bewegungsästhetik, Essen: Klartext.

Spiekemann, Sarah (2019): Digitale Ethik: Ein Wertesystem für das 21. Jahrhundert, München: Droemer.

Stalder, Felix (2018): Herausforderungen der Digitalität jenseits der Technologie, in: Synergie-Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre, 5, 8–15.

Streeck-Fischer, Annette (2017): Adoleszenz: Identitätsentwicklungen zwischen Krise und Diffusion, in: Psychotherapie im Dialog, 18, 23–28.

Trültzsch-Wijnen, Christine (2016): Plädoyer wider eine (medien-)pädagogische Universalpragmatik für die „Medienperformanz“, in: Medienimpulse, 54, 1–23, online unter: <https://journal.medienimpulse.de/2016/01/01/medienperformanz/>

[nals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi1031](https://nals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi1031) (letzter Zugriff: 01.06.2024).

Waldenfels, Bernhard (2010): Sinne und Künste im Wechselspiel: Modi ästhetischer Erfahrungen, Berlin: Suhrkamp.

Weich, Andreas/Macgilchrist, Felicitas (2023): Postdigital Participation in Education: How Contemporary Media Constellations Shape Participation, Cham: Springer Nature Switzerland AG.

Zacharias, Wolfgang (2013): Kulturell-ästhetische Medienbildung 2.0: Aspekte ästhetischen Lernens in einer technisch-medialen Zeit, in: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 16, 273–296.