

Inhalt

Einführung

Georg Peez

Mixed Reality im Kunstunterricht

Erfahrungen, Gestaltungen und Reflexionen

11

Unterrichtsdarstellungen

Tina Kothe, Franziska Gast & Marlene Pruss

Eine virtuelle Welt für Papier-Kraniche

Partizipative Mixed-Reality-Skulpturen

47

Miriam Schmidt-Wetzel

Mit Astronautenhelm unter die Farbdusche

Ein Erklärvideo mit Augmented-Reality-Elementen als Einstieg in ein Stationenlernen

57

Alexander Tilgner

Stein auf Stein

Konstruktion und Dekonstruktion eines Turms in wechselnden Realitäten – physisch-haptisch und virtuell

71

Sarah-Jamila Groiß

Figure in Space

Raumerkundungen und Formgebung in Augmented Reality zu Skulpturen von Thomas Schütte im Kunstmuseum Wolfsburg

83

5

Markus Iske Mixed-Reality-Skulpturen Plastisches Gestalten – virtuell und physisch	99
Isabell Meyer Mein anderes Ich Facetten der Selbstdarstellung zwischen physischer und virtueller Identität	105
Martina Ide Mapping Places: Orte – Menschen – Erzählungen Facetten kultureller Identität im Stadtraum virtuell erfahrbar machen	111
Caspar Walbeck & Georg Peez Maskieren – Verhüllen und zur Schau stellen Virtuelle Gesichtsmasken gestalten und inszenieren	121
Carsten Goerke Motivteller – Orte verraten ihre Geheimnisse Der zweite Blick – virtuelle Bild-Text-Audio-Kommentare mit der App „Augmelly“	133
Max Holicki Odyssee Zukunft Ein Kunst- und Integrationsprojekt des Kunstvereins Göttingen zur Erstellung eines Computerspiels mittels Photogrammetrie	143
Felix Becker Der Ausstellungsbesuch als Wünschelrutengang Vermittlungsdidaktische Ansätze mit Augmented Reality für Einzelpersonen und Gruppen	157
Ann-Cathrin Agethen & Georg Peez In die Luft ,zeichnen‘ Experimentelle Übungen zu virtuellen Bewegungsspuren im Raum	171
Natalia Funariu Figur im Raum Zeichnen, malen und virtuell ins Bild blicken unter Einbezug von Augmented und Virtual Reality	189

Kunst-, kultur- und medienwissenschaftliche Forschung

Max Limper

Wie interaktive 3-D-Darstellung heute funktioniert

Zentrale Merkmale und technische Herausforderungen 205

Lena Sophie Trüper

Wolken der Kybernetik – Metaphern der Interaktivität

Ein Blick auf die Geschichte von Motion Tracking und Virtual Reality 213

Georg Peez

Mobile Mixed-Reality-Bilder unmittelbar erstellen, bearbeiten und teilen

Betrachtungen zu medienwissenschaftlichen Erkenntnissen aus
kunstpädagogischen Perspektiven 227

Raphael Spielmann

Die neue Erfassung der Welt

Wie die 3-D-Technologie Alltag, Kunst und Kunstvermittlung verändert 247

Ilia Nasyrov

Museums-App verschafft Durchblick

Konzept einer interaktiven Museumserkundung mit Augmented Reality 259

Axel Braun, Johanna Poltermann & Sabiha Ghellal

Auf den Spuren der Provenienz

Digitaler Wissenstransfer im virtuellen Raum 271

Georg Peez

Augmented Reality – kunstpädagogisch betrachtet

Erfahrungs- und Gestaltungsmöglichkeiten in einer um virtuelle Anteile
erweiterten Realität 283

Qualitativ-empirische Fallforschungen

Sabrina Tietjen

Sich-Bewegen und Bewegt-Werden

Körper und Identität im Virtual-Reality-Filmerlebnis 301

Georg Peez Virtuelle Erweiterung des Schulhofs Begleitforschung im Kunstunterricht	313
Anna Meik & Georg Peez 3-D-Malen in einer Virtual-Reality-Umgebung Empirische Fallerkundung eines Gestaltungsprozesses	327
Ramona Brüßler Leichtes Lächeln und zurückhaltende Gesten Fallforschung zur Augmented-Reality-App „Sweet Snap“	343
Georg Peez Selfies mit virtuellen Tier-Masken: süß, niedlich, gelangweilt und düster Eine qualitativ-empirische Fallanalyse eines Instagram-Profiles mit Augmented-Reality-Fotos eines circa zehnjährigen Kindes	353
Georg Peez Virtuelle Wunscherfüllung – inszeniert und fotografisch dokumentiert Fallanalyse eines Instagram-Accounts mit Augmented-Reality-Fotos aus der App „Pokémon GO“	369
<hr/>	
Support	
<hr/>	
Valentin Klüber Glossar Zentrale Begriffe zu Mixed, Augmented und Virtual Reality	383
Ahmet Camuka Apps – für den Kunstunterricht und darüber hinaus „didaptic.com“ – kurz vorgestellt	393
Ahmet Camuka Grundsätze der Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO)	395
Material	397
Verzeichnis der beitragenden Personen	401