

Isabell Meyer und Georg Peez

Farbspuren auf dem Touchscreen

Eine Fallstudie zum Fingermalen eines dreieinhalbjährigen Kindes

Wie gehen Kinder im Vorschulalter mit Mal- und Zeichen-Software auf dem Touchscreen um? Dieser Frage wird in einer explorativen Fallstudie am Beispiel eines dreieinhalbjährigen Mädchens nachgegangen. Aufgrund einer videobasierten Segment- und Sequenzanalyse zeigen sich Verhaltensweisen, die sowohl am bildnerischen Prozess orientiert wie auch vom Interesse an der digitalen Medialität selbst geprägt sind. Zudem werden Korrespondenzen zum (früh-) kindlichen Schmierens sowie Kritzeln deutlich.

Forschungsanlass und Fragestellungen

Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets haben innerhalb von wenigen Jahren Eingang in das Leben von Kindern gefunden. Meist nutzen Kinder im Vor- und Grundschulalter die Geräte ihrer Eltern mit. Einen Einstieg in die „neuartige umfassende Mediatisierung von Alltag und Wirklichkeit durch Smartphones und Apps“ (Krotz 2015, S. 16) bildet – neben den Spielen – häufig Software zum digitalen Fingermalen und -zeichnen.

- Wie nutzen Kinder den Multi-Touchscreen zum digital basierten Zeichnen und Malen?
- Wie eignen sie sich eine solche Software an?
- Forschungsmethodisch: Mit welchen wissenschaftlichen Verfahren lassen sich diese bildnerischen Prozesse dokumentieren und interpretieren?

Erhebung und Aufbereitung der Fallstudie

Am Beispiel von Elif (3 Jahre; 5 Monate) soll den bewusst offen formulierten Forschungsfragen nachgegangen werden. Im Folgenden handelt es sich um einen Einzelfall aus einer umfassender angelegten explorativen Feldforschung mit insgesamt zehn erhobenen Mal- bzw. Zeichenprozessen von zwei- bis sechsjährigen Kindern (Meyer/Peez 2015). Zur Anwendung kam hierfür im Juni 2014 die Software „Doodle Buddy“ auf dem „iPad mini 2“ von Apple (7,9-Zoll-Display mit 1024 × 768 Pixel; Bildschirm: circa 20 cm diagonal). Die Erhebungen fanden für die Kinder in vertrauter Umgebung durch die Autorin, die zugleich studentische Betreuungskraft ist, statt – nämlich im Malzimmer einer Kindertagesstätte. Elif verfügte bis dahin über wenige Erfahrungen im Umgang mit solchen Programmen auf einem Tablet.

Im nicht ethnographischen, sondern quasi experimentellen Setting steht und sitzt Elif an einem Tisch und hat das iPad vor sich liegen. Zeitweise sind die 3 Jahre und 9 Monate alte Soraya sowie weitere Kinder beteiligt. Der insgesamt rund siebenminütige Zeichenprozess wurde mit einer Videokamera per Stativ aufgenommen und anschließend mit dem Verfahren der „Erziehungswissenschaftlichen Videographie“ (Dinkelaker/Herrle 2009) aufbereitet und interpretiert. Neben der Videoaufnahme entstanden einige Fotos der Einrichtung und eine Skizze des Raums. Ferner liegt ein direkt mit dem Tablet, am Ende der Videoaufnahme erstellter Screenshot des Bildes von Elif vor.

Forschungsmethodisches Vorgehen

Die Interpretation des Zeichenprozesses von Elif auf dem iPad erfolgt in zwei Stufen. Zunächst gibt die Segmentierungsanalyse (Dinkelaker/Herrle 2009, S. 54 ff.) einen strukturierten Überblick über das Geschehen, indem der Gesamtprozess etwa nach den Kriterien „Auffufen des Farbmenüs in der Applikation und Farbwechsel“, „Wechsel der Zeichenstrategie“ sowie „Interaktion mit einem anderen Kind“ in einzelne Segmente gegliedert wird. Nach dieser Segmentierung erfolgen die ausführliche Beschreibung sowie daraufhin die Interpretation einzelner Segmente mittels Sequenzanalyse (ebd., S. 75ff.). Hier geht es „in mikroskopischer Einstellung“ (ebd., S. 75) um die Frage, wie sich sinnstrukturiert die Abfolge der einzelnen bildnerischen Handlungen und die dahinterstehenden intuitiven oder bewussten Entscheidungen aufeinander beziehen.

Überblick

An einem Tisch stehend und teilweise sitzend beginnt die ca. dreieinhalbjährige Elif ohne Vorgaben oder Impulse seitens der pädagogischen Fachkräfte oder der wissenschaftlichen Beobachterin mit der Nutzung der Applikation „Doodle Buddy“ auf dem iPad. Schwingende und rotierende Gesten mit je einem der beiden Zeigefinger – meist dem rechten – sind von Beginn der Videodokumentation an bildnerisch vorherrschend (Abb. 1). Den Wechsel des Farbtönen lässt Elif zunächst auf Zuruf durch die Betreuerin und Forscherin ausführen. Später vollzieht sie diesen selber durch Antippen einer bestimmten Stelle im Programmmenü, wodurch sich eine Farbpalette zur Auswahl öffnet. Wenn darauf ein Farbton angetippt wird (Abb. 2), schließt sich die Farbpalette automatisch und mit dem neuen Ton kann weitergezeichnet werden. Selten zieht Elif gerade Linien oder setzt gezielt einen Punkt. Mal zufällig, mal intentional bewegt sie ab und zu mehrere auf dem Multi-Touchscreen liegende Finger. Dies führt dann meist ansatzweise zur Erkundung von Programmfunktionen jenseits des Zeichnens, z.B. zum Hin-und-her-Schaukeln oder Verkleinern des Bildes oder – hiermit zusammenhängend – zu möglichen Wechseln zu anderen Bildern oder Applikationen auf dem iPad.

Interpretationsergebnisse

Parallelen zu Erkenntnissen der Kinderzeichnungsforschung

Der insgesamt in 42 Segmente unterteilte Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif gliedert sich grob in zwei Phasen:

- Erste Phase (3. bis 25. Segment): Das digitale Zeichenmedium motorisch-gestisch meist mit dem Zeigefinger ihrer rechten Hand nutzend, hinterlässt Elif durch ihre Hin-und-her-Bewegungen Spuren in unterschiedlichen Farbtönen auf dem berührungssensitiven Monitor. In der Terminologie der Kinderzeichnungsforschung handelt es sich vorwiegend um „Schwingkritzel“ (Richter 1997, S. 26; Seidel 2007, S. 133) und oval geformte „Kreiskritzel“ (Richter 1997, S. 26; Seidel 2007, S. 133) bzw. „Kritzelnäuel“ (Egger 2001, S. 14f.). Hierbei ist das Mädchen einerseits konzentriert und intrinsisch motiviert: Es beobachtet den Bildschirm und die Folgen seiner Handlungen genau. Andererseits lässt es sich auch von anderen Kindern im



Abb. 1 Videostill aus dem 13. Segment im Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif auf dem „iPad mini“ (1:20 min). Elif zeichnet mit großem körperlichen Einsatz und teils singend in schwingenden und rotierenden Gesten mit einem Zeigefinger.

Abb. 2 Videostill aus dem 16. Segment im Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif auf dem „iPad mini“ (5:52 min). Auswahl eines Farbtönen aus der Farbpalette in der App „Doodle Buddy“.

Abb. 3 Videostill aus dem 38. Segment im Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif auf dem „iPad mini“ (6:01 min). Elif zeichnet eine geschlossene Form.

Abb. 4 Videostill aus dem 39. Segment im Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif auf dem „iPad mini“ (6:11 min). Elif füllt mit Schwinggesten und leuchtendem Rot das obere Viertel der geschlossenen Form aus.

Kita-Raum, vor allem von Soraya – die zeitweise mitzeichnet und die das, was Elif macht, aber auch negativ kommentiert – vom Zeichenprozess ablenken. Eine Darstellungsabsicht in Form eines gegenständlichen Motivs ist in Elifs Zeichnung nicht erkennbar und wird von ihr auch nicht geäußert. Bis zum 25. Segment gewinnt Elif in diesem sensomotorischen Tun immer mehr Routine, Sicherheit und Dynamik.

- Zweite Phase (26. bis 41. Segment): Die gestische Spuren erzeugenden Bewegungen werden von gezielteren, motorisch kontrollierteren Bewegungen des rechten Zeigefingers abgelöst, und zwar durch (weitgehend) gerade und diagonale Linien, einem kleinen rechten Winkel, wenigen Punkten sowie durch eine geschlossene Form, die teilweise – nun wieder gestisch, schwingend – mit Kritzeln ausgefüllt wird. Auch in dieser Phase zeigt sich keine Darstellungsabsicht, sondern lediglich ein einziges Mal eine wohl spontane symbolische Assoziation im Nachhinein.

Diesem Zeichenphänomen gilt die folgende Sequenzanalyse eines zunächst deskriptiv erschlossenen Segments:

„36. Segment (05:21 bis 05:31) Nach erneuter Farbwahl setzt sie nun, diesmal nicht gestisch, sondern sehr langsam und auf engem Raum mit Hellrot einen kleinen rechten Winkel, fast in die Mitte des Bildschirms. Sie hebt den rechten Zeigefinger und betrachtet sich ihr Bild insgesamt, indem sie auch mit dem Oberkörper etwas vom Tisch zurückweicht und laut ruft: „En E, wie mein Papa“.“

Der kleine rechte Winkel bereitet Elif sichtlich Freude, denn nach einer konzentrierten Betrachtung, für die sie Abstand und sich etwas Zeit nimmt, äußert sie laut offenbar eine – vornehmlich für sie selber nachvollziehbare – Assoziation. In der Kinderzeichnungsforschung entspricht dieses Phänomen dem „sinnunterlegten Kritzeln“ (Richter 1997, S. 26f.; Seidel 2007, S. 137). Bald darauf folgt diese Sequenz:

„38. Segment (05:51 bis 06:03) Nach erneuter Farbwahl setzt Elif erstmals gezielt einen Punkt auf den Touchscreen, und zwar in Dunkelrot an einer Stelle, die Grün ist. Sie schaut in den Raum und setzt zugleich zu einer Rundung an, die sich in der Nähe des Ausgangspunktes überschneidet und somit eine geschlossene Form ergibt. Ohne abzusetzen zieht sie ihren Finger in die Form hinein.“ (Abb. 3)

Nach dem oben beschriebenen Setzen des kleinen rechten Winkels zeichnet Elif weitere motorisch kontrollierte Formen: Der Punkt mag deshalb wenig überraschen, weil die gleiche Geste, also das gezielte Auftippen mit der Zeigefingerkuppe auf den Touchscreen, für die Nutzung der Funktionen der App unverzichtbar ist und von Elif auch angewandt wird. Ein aus der Kinderzeichnung interessanteres Phänomen ist die geschlossene Form, die daraufhin entsteht. Ist das Kind motorisch und kognitiv dazu fähig, einen geschlossenen Kreis zu ziehen – d.h. mit dem Stift an einem Ausgangspunkt anzusetzen, dann ein Rund zu zeichnen mit dem Ziel, zum Ausgangspunkt zurückzukehren –, dann hat es hiermit ein frühes, sehr wichtiges Ordnungsprinzip auf der Fläche – dem Zeichenblatt oder dem Touchscreen – geschaffen: nämlich ein „Innen“ innerhalb der geschlossenen Kreisform und ein „Außen“ außerhalb des Kreises. Der ab dem Alter von ca. 2;6 bis 3;0 Jahren gezeichnete Kreis ist die erste bewusst geschlossene Form (Seidel 2007, S. 149).

„39. Segment (06:04 bis 06:12) Nach einem immer routinierter ausgeführten Farbwechsel in der App, beginnt Elif nun mit Schwinggesten und leuchtendem Rot das obere Viertel der geschlossenen Form auszufüllen. Im Raum unterhalten sich weiter andere Kinder.“ (Abb. 4)

Eine zeichnerisch selbst geschlossene Form fordert geradezu dazu auf, dass ihr „Inneres“ gefüllt wird. Dies geschieht meist mit den bereits eingeübten Kritzelgesten, also etwa mit Punkten (sog. „Hieb-kritzeln“, Richter 1997, S. 26; Seidel 2007, S. 133) oder Schwingkritzeln. Genau so geht auch Elif vor, indem sie beginnt, das Innere mit Schwingkritzeln grobmotorisch – d.h. über den Rand der Begrenzungslinie hinausfahrend – zu füllen, und zwar in dem wichtigen Bereich beginnend, wo die Begrenzungslinien der geschlossenen Form sich kreuzen.

Es kann somit festgehalten werden, dass das Fingerzeichnen von Elif deutliche Parallelen zu Ergebnissen der Kritzelphase in der Kinderzeichnungsforschung enthält.

Erwerb von Autonomie in der Programmnutzung

Eine zweigeteilte Phasierung zeigt sich auch in der Handhabung der Applikation durch das Mädchen.

- Erste Phase (3. bis 28. Segment): Zunächst wird der Wechsel des Farbtons in der Applikation mit Hilfe der Betreuerin vorgenommen, und zwar jeweils auf den geäußerten Wunsch des Mädchens hin (z.B.: „Ich will eine andere App-Farbe!“, 22. Segment). Nur die Betreuerin tippt diesen Menüpunkt im Programm an, woraufhin sich eine Farbpalette öffnet, auf diese tippt dann das Mädchen mit dem Zeigefinger, um die tatsächliche Wahl des Farbtons – teils zufällig, teils gezielt – vorzunehmen.
- Zweite Phase (29. bis 41. Segment): Die Betreuerin erklärt dem Mädchen, wie es selbst den Wechsel des Farbtons vornehmen kann. Elif, die das zuvor lediglich beobachtet hatte, bestimmt dieses Element der Software-Nutzung ab diesem Zeitpunkt bewusst und selbstständig.

Die Hinwendung zum Kind und die Erklärungen sowie die Ermutigungen der Erwachsenen sind in diesem Falle entscheidend, um die Autonomie zur Nutzung der Programmfunktionen zu stärken. Ziel ist weniger ein bildnerisches Ergebnis oder gar ein ‚schönes Bild‘, sondern die angeregte Kompetenzsteigerung im Umgang mit digitaler Mal- und Zeichen-Software. Das Mädchen ist zugleich offen und bereit, dieses Angebot anzunehmen und umzusetzen. Ganz am Ende des videografierten Zeichenprozesses führt dies zu Ansätzen eines experimentellen Umgangs mit dem Programm.

Medialität der digitalen Farbe

Auffällig ist, dass die vielen Schwingkritzeln auf dem berührungssensitiven Bildschirm von Elif alle weitgehend in der Mitte des Monitors übereinander gesetzt werden. Beim analogen Kritzeln würden während eines ca. siebenminütigen Zeichenprozesses die einzelnen Kritzel in der Regel nebeneinander auf noch freie Stellen des Papiers gesetzt werden, damit jeweils der Kritzel möglichst eindeutig zu erkennen ist (Richter 1997, S. 28ff.). Durch die Eigenschaft des Touchscreens, dass völlig materialungebunden rückstandsloses Übermalen bzw. Übereinanderlegen unzähliger Farbschichten möglich ist, ist der jeweils oberste, zuletzt ausgeführte Kritzel immer in großer Klarheit eindeutig zu identifizieren. Dies gilt insbesondere nach Wechseln mit kontrastiven Farben. Analoge Zeichen- und Malmaterialien ließen ein solches Vorgehen nicht zu, ohne dass etwa mit Farbmaterialein großer, verschmierter, uneindeutiger Fleck in der Mitte des Zeichen- oder Malgrunds entstehen würde. Beim analogen Zeichnen wäre es ferner keinesfalls möglich, dass eine Farbspur mit einer hellen Farbe, etwa Gelb, so klar und völlig deckend auf einer dunklen Farbe sichtbar wäre. Durch eine gelbe analoge Zeichenspur würde immer ein dunkler Grund hindurchscheinen und die gelbe lasierende Farbe verunklären.

In diesem Kontext ist auffällig, dass Elif in der ersten Hälfte der Videosequenz einen selbst erfundenen Begriff beim Farbwechsel benutzt. Hier zwei Beispiele: „Eine andere App-Farbe!“, sagt Elif laut. (...) Die Erwachsene: ‚Ne andere Farbe?‘ Soraya wiederholt bestätigend und

etwas langsam sowie belustigt: ‚Eine App-Farbe‘. (Ausschnitt aus dem 11. Segment) Elif: ‚Eine App, eine App-Farbe will ich! Wieder noch eine.‘ (...) Die Betreuerin fragt daraufhin: ‚Eine andere Farbe?‘ Elif nickt. Die Erwachsene erklärt schnell: ‚Andere App bedeutet einfach nur neues Programm.‘ (Ausschnitt aus dem 15. Segment)

Die Deutung liegt nahe, dass Elif einen eigenen Begriff für die digital zur Verfügung stehende Farbe deshalb erfindet und benutzt, um die von ihr aufgrund ihrer eigenen Erfahrung empfundene Differenz zwischen analogem Farbmateriale und digitaler Farbe unbewusst deutlich zu machen. Dies gilt auch für den Fall, dass es sich vielleicht zunächst um ein zufälliges sprachliches Missverständnis handelt. (Aufgrund des Videos lässt sich dies nicht klären.) Elif nutzt die Bezeichnung ‚App-Farbe‘, obwohl sie mehrmals korrigiert wird. Das stützt die Annahme, dass Kindern in diesem frühen Alter die Differenz zwischen analoger und digitaler Gestaltung durchaus bewusst sein kann, sie also nicht die Digitalität und die analoge Welt leichtfertig miteinander verwechseln, selbst wenn Erwachsene dies sprachlich vorgeben.

Interaktion mit anderen Kindern

In der Kita ist ein Kind immer mit anderen Kindern zusammen. Insbesondere die bildnerischen Tätigkeiten werden geprägt von Phasen individueller Gestaltung gefolgt von Phasen, in denen die bildnerischen Tätigkeiten zu zweit oder mit mehreren Kindern ausgeführt werden. Gemeinsame bildnerische Praxis ist immer zugleich auch soziale Interaktion. Beispielhaft hierfür ist die Interaktion zwischen Elif, Soraya und einem weiteren Kind zu Beginn des Beobachtungszeitraums.

7. Segment (00:33 bis 00:47) Die Erwachsene beugt sich nach vorne: ‚Warte, hier geht das auf.‘ Soraya will dies zugleich mit ihrem rechten Zeigefinger ebenfalls machen. Elif schaut zu. ‚Guck da. Und da könnt ihr jetzt eine aussuchen. Welche Farbe möchtet ihr?‘, fragt die Betreuerin. Soraya berührt konzentriert ohne zu sprechen ein Farbauswahlfeld. Das Feld schließt sich. Die Erwachsene öffnet das Farbauswahlfeld nochmals und fragt: ‚Möchtest du Pink?‘ Soraya, mit dem Finger auf dem Feld, nickt und murmelt zustimmend: ‚Hmm‘. Die Erwachsene geht mit dem Oberkörper und der Hand aus dem Bild und sagt: ‚Gut. Jetzt hast du Pink ausgewählt.‘

8. Segment (00:48 bis 00:51) Soraya vollführt mit den gleichen Bewegungen auf dem weißen Bereich in der Bildschirmmitte nun gut sichtbar Linien in Pink. Diese Farbe ähnelt dem T-Shirt, das Elif trägt. (Abb. 5)

9. Segment (00:52 bis 00:53) Elif tut es ihr gleich, indem sie ihre Linien mit derselben Farbe überkreuzt zu Sorayas Spuren legt. So sind sie gut zu erkennen. Beobachtend zieht Soraya ihren Zeigefinger zurück, sagt etwas erstaunt: ‚Dea‘ und steckt ihn sich in den Mund.

10. Segment (00:54 bis 01:03) Von links kommt ein noch älteres Mädchen ins Bild, sagt: ‚Mal doch einfach... Egal.‘ Sie tippt mit ihrem rechten Zeigefinger fast auf den Touchscreen – ohne eine sichtbare Spur zu hinterlassen. ‚Ich hätte so gemalt, die ganzen, alles was weiß ist.‘ Soraya zeichnet nochmal kurz in Pink.

11. Segment (01:04 bis 01:11) ‚Eine andere App-Farbe!‘, sagt Elif laut. (...)

Eine Vertiefung in die individuelle bildnerische Praxis ist durchaus möglich; solche Phasen werden jedoch häufig durch Interventionen anderer Kinder unterbrochen oder abgebrochen. Elif wird zwar einerseits leicht abgelenkt, andererseits findet sie durch die Beobachtung der anderen Kinder vielfältige Anregungen im gemeinsamen Austausch – gerade für ihr eigenes bildnerisches Tun. Auf diese Weise werden soziales und bildnerisches Verhalten in der Gruppe eingeübt (Reith 2010).



Abb. 5 Videostill aus dem 8. Segment im Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif auf dem „iPad mini“ (0:50 min). Elif und die ebenfalls 3 Jahre und 9 Monate alte Soraya zeichnen mit den gleichen Bewegungen in Pink, während ein weiteres Kind zuschaut.

Abb. 6 Videostill aus dem 4. Segment im Zeichenprozess der dreieinhalbjährigen Elif auf dem „iPad mini“ (1:36 min). Während des videografierten Zeichenprozesses spielt Elif meist mit einem Stück Knete.



Abb. 7 Screenshot von Elifs digitaler Zeichnung am Ende des ca. siebenminütigen Zeichenprozesses.

Umgang mit Erfahrungsdefiziten durch die Digitalität

Der Zeichenprozess von Elif ist mit vielfältigen Äußerungen verbunden, die meist unmittelbar die emotionale Beteiligung auch ihrer Sinne deutlich werden lassen. Dies sind beispielsweise unterschiedliche Formen des Jauchzens und Singens sowie Körperbewegungen (Abb. 1). Gemeinsam mit Soraya singt sie gleich zu Beginn im 3. und 4. Segment: „Guu, guu guu...“ „Gummi, Gummi, Gummi, Gummi...“ (Abb. 5) Während des videografierten Zeichenprozesses hält Elif meist – eher beiläufig und doch fast durchgängig – ein Stück Knete in der Hand (Abb. 6), welches von ihr auf ganz unterschiedliche Art und Weise bearbeitet wird: Es wird gerollt, zu einem Klumpen zusammengedrückt oder auch in mehrere Teile zerrissen. Außerdem ist Elif mit ihrem ganzen Körper am Gestaltungsprozess stark beteiligt, sie stellt sich auf (Abb. 1 u. 5), beugt sich nach vorne (Abb. 1 u. 3), drückt das iPad an ihren Oberkörper, nimmt Abstand vom Bildschirm (Abb. 6) oder setzt sich auf den Stuhl hinter sich (Abb. 2–4). Möglichen sinnlichen und synästhetischen Erfahrungsdefiziten durch die Digitalität – etwa durch die Immaterialität der Farbe bedingt – wird von Elif mit vielfältigen, zeitlich parallelen Handlungen und Äußerungen entgegengewirkt.

Erfahrung von Prozessualität

Aus den Interpretationen wird deutlich, dass Elif ohne an der Gegenständlichkeit orientierte Darstellungsabsicht vorgeht. Ihr geht es um die Erkundung der von ihr motorisch und übereinander gesetzten erzeugten Spuren mit unterschiedlichen Farbtönen auf dem Touchscreen. Diese Erfahrung der Prozessualität des bildnerischen Aktes wird durch dessen Immaterialität unterstützt, da jede Farbspur immer wieder von neuen Farbspuren komplett deckend und mühe-los überlagerbar ist.

Bereits vor 20 Jahren wurde das Zeichnen von Kindern im Vorschulalter mit drucksensitiven Stiften auf einem Grafiktablett am Computer untersucht (Steinmüller/Mohr 1998; Mohr 2005). In den damaligen Studien zeigte sich empirisch nachvollziehbar, dass beim digitalen Zeichnen ganz „andere, eigene Merkmale und Gesetzmäßigkeiten zum Tragen kommen, als mit herkömmlichen Medien und Materialien“ (Steinmüller/Mohr 1998, S. 116). Ein Ergebnis war, dass die Kinder viel stärker auf den Zeichenprozess hin ihr bildnerisches Verhalten ausrichteten als auf ein fertiges Produkt. Man sprach davon, dass ein „ergebnisloses Verfahren“ zu erkennen sei, „das kei-

nerlei finales, im weitesten Sinne als Bild zu bezeichnendes Resultat mehr anstrebt“ (ebd., S. 119). Vermutet wurde, dass hierzu eine spezifische Eigenschaft des Mediums maßgeblich beiträgt, nämlich die Tatsache, dass durch die Digitalität ständig ‚spurlose Veränderungen‘ – beispielsweise durch ‚Übermalen‘, ‚Radieren‘ oder ‚Löschen‘ – vorgenommen werden können.

Durch die Eingabe der Zeichnung direkt mit den Fingern auf dem Multi-Touchscreen des Tablets rücken Handlungs- und Darstellungsebene, also Eingabeinstrument und Bildschirmanzeige heutzutage lokal sehr nahe zusammen bzw. werden eins. Die Nutzung des Tablets ist durch den Gebrauch der Finger direkt und intuitiv; Selbstwirksamkeitserfahrungen sind möglich: Die Kontrolle über die gesetzten Striche erfolgt unmittelbar und nicht über das Werkzeug einer Maus oder eines Stiftes. Durch die Schnittstelle des Touchscreens ergeben sich beim Zeichnen auf dem Tablet somit Korrespondenzen zum frühkindlichen Schmierens (Peez 2013; 2014): Bestimmte Gesten des Spur-Schmierens und Kritzelns von Kleinkindern – wie Auftippen, schwingendes Hin-und-Her-Wischen oder Linienziehen (Stritzker et al. 2008) – ähneln denen der Fingergesten zur Nutzung des Touchscreens. Dies kann als Grund angesehen werden, dass Kleinkinder wie Elif sich schnell die motorischen Fertigkeiten aneignen, mit dem Touchscreen umzugehen.

Literatur

- Dinkelaker, Jörg/Herrle, Matthias: Erziehungswissenschaftliche Videographie. Wiesbaden (VS Verlag) 2009.
- Egger, Bettina: Bilder verstehen. 6. Aufl. Bern (Zytglogge) 2001.
- Krotz, Friedrich: Apps und die Mediatisierung der Wirklichkeit. In: merz | medien + erziehung, 3, 2014, S. 10–16.
- Meyer, Isabell/Peez, Georg: Fingerzeichnen auf dem Tablet-Computer im Vorschulalter. Verfahren und Ergebnisse einer explorativen Fallstudie. In: merz | medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik, Nr. 4, 2015, S. 67–73.
- Mohr, Anja: Digitale Kinderzeichnung. München (kopaed) 2005.
- Paus-Hasebrink, Ingrid: Mediensozialisation in sozial benachteiligten Familien. In: merz | medien + erziehung, 2, 2015, S. 17–25.
- Peez, Georg: Berühren, Wischen, Zoomen und der Pinzettengriff. In: BDK-Mitteilungen, Heft 4, 2013, S. 36–40.
- Peez, Georg: Mit den Fingern die Welt erkunden. In: Zeitschrift DISKURS Kindheits- und Jugendforschung, Heft 3, 2014, S. 317–336.
- Peez, Georg: Kinder zeichnen, malen und gestalten. Kunst und bildnerisch-ästhetische Praxis in der KiTa. Stuttgart (Kohlhammer) 2015.
- Reith, Antonia: Frühe ästhetische Praxis in der Gruppe. In: BDK-Mitteilungen, 2, 2010, S. 15–18.
- Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung – Interpretation – Ästhetik. Berlin (Cornelsen) 1997.
- Seidel, Christa: Leitlinien zur Interpretation der Kinderzeichnung. Lienz (Journal Verlag) 2007.
- Steinmüller, Gerd/Mohr, Anja: Medium und Prozeß. In: Kirschenmann, Johannes/Peez, Georg (Hg.): Chancen und Grenzen der Neuen Medien im Kunstunterricht. Hannover (BDK-Verlag) 1998, S. 116–124.
- Stritzker, Uschi/Peez, Georg/Kirchner, Constanze: Schmierens und erste Kritzel – Der Beginn der Kinderzeichnung. Norderstedt (Books on Demand) 2008.

Isabell Meyer ist Absolventin für Lehramt an Gymnasien (Kunst und Englisch) an der Goethe-Universität Frankfurt am Main; E-Mail: meyer.isabell@rocketmail.com

Dr. Georg Peez ist Professor für Kunstpädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main; E-Mail: peeze@kunst.uni-frankfurt.de