

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Sebastian Ring: Blumenkranz, Anna (2017). Der kleine Hacker: Wearables für Maker. Experimentieren, nähen, gestalten. Werding: FRANZIS, 160 S., 25 €.

Beitrag aus Heft »2018/05: Digitale Bildung?«

Wearables wie Smartwatches und Fitnessarmbänder haben längst den Massenmarkt erreicht. Wo auf der einen Seite große Konzerne Maßstäbe setzen und die Nutzung von anziehbarer Technologie definieren, entwickelte sich aus dem Hintergrund heraus auch eine Szene, die das Selbermachen und Gestalten in den Mittelpunkt stellt. Making macht – nicht nur, aber eben auch – Kindern großen Spaß und ist ungeheuer vielfältig, weil kreatives und haptisches Gestalten auf Technologie und Programmierung treffen.

Im Buch Wearables für Maker. Experimentieren, nähen, gestalten, das in der Reihe Der kleine Hacker – Technik spielend verstehen des FRANZIS-Verlags erschienen ist, stellt Anna Blumenkranz Grundlagenwissen, Ideen und Anleitungen zum Thema E-Textiles und Wearables bereit. Die Autorin ist eine der führenden Akteurinnen in diesem Feld und international ausgezeichnet vernetzt. Die Medienkünstlerin und -pädagogin beschäftigt sich seit Jahren mit anziehbarer Technologie und dem kreativen Einsatz von Technik.

Im Buch wird erklärt, wie leuchtende Hipster-Monster, Piranha-Ratsch-Taschen, Musikmützen oder DJ-to-go-Shirts entstehen. Eine Einführung in Nähtechniken vom Steppstich bis zum Endknoten findet sich in der Publikation ebenso wie Grundlagen der Elektronik vom Ohmschen Gesetz bis zur Parallelschaltung. Diese werden in einfacher Sprache anschaulich, wenn auch knapp, erklärt. Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Materiallisten schaffen einen leichten Einstieg und einfachen Zugang zu einer komplexen Thematik. Wer schon mit Microcontrollern und Programmierung zu tun hatte, weiß auch, dass Troubleshooting und die Suche nach Fehlern in der Schaltung oder im Code ein ständiger Begleiter sind. Auch hierzu gibt die Publikation praktische Hinweise. Mit den erworbenen Grundkenntnissen dürften Kinder ab zehn Jahren auch mit genügend Wissen und Inspiration versorgt sein, um dann eigene Ideen für größere Projekte zu entwickeln.

Im Gespräch werden Künstlerinnen und Künstler aus aller Welt, die sich mit E-Textiles beschäftigen, kurz vorgestellt. Die Publikation wirft dabei auch einen Blick über die Ländergrenzen hinaus. sr