

KREATIVE MEDIENBILDUNG / INTERMEDIALE GESTALTUNG

Bildungs- und Lehraufgabe:

INTERMEDIA bedeutet nicht die Addition unterschiedlicher Medien, sondern ihre synästhetische Integration mit dem Ziel der Eröffnung neuer Ausdruckshorizonte. Der Begriff Medien wird dabei als (Ver-) Mittler definiert. Medien sind demnach Mittel der Kommunikation, wobei neben technischen Medien auch die Sprache sowie alle Kunstformen diese Funktion übernehmen können.

Beim Begriff der GESTALTUNG steht die aktive sowie kreative Auseinandersetzung mit Gegenständen der persönlichen Lebenswelt und der sozialen Umwelt im Vordergrund. Sowohl das eigene Leben als auch die unmittelbare Umgebung sollen als gestalt- und formbar erlebt werden.

Im Unterrichtsgegenstand INTERMEDIALE GESTALTUNG werden folglich Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen gefördert, unter Zuhilfenahme von Medientechnologien eine breite Palette künstlerischer Ausdrucksformen zu nutzen, um sich im Rahmen kooperativer Projekte aktiv sowie kreativ mit individuell und gesellschaftlich bedeutsamen Themenstellungen auseinander zu setzen.

Beitrag zu den Aufgabenbereichen der Schule:

Wissensvermittlung (Sachkompetenzen):

- *Fertigkeiten* zum produktiven Einsatz von intermedialen Interaktionsarten und Kommunikationstechnologien.
- *Kenntnisse* intermedialer Entwicklungen und ihrer persönlichen sowie gesellschaftlichen Einflüsse und Beeinflussungsmöglichkeiten.
- *Fähigkeiten* zum kreativen Ausdruck sowie zur medienunterstützten Präsentation der eigenen Identitäten, Ideen und Meinungen.

Weitere Kompetenzen (gefördert v.a. durch die kooperative projektorientierte Arbeitsweise):

- *Selbstkompetenz:* Konstruktives Vertreten der eigenen Gedanken und Standpunkte sowie Vorbringen und annehmen von Kritik, flexibles Begegnen von Herausforderungen und schnelles Einarbeiten in neue Arbeitsbereiche sowie Einstellen auf Veränderungen, selbstbestimmtes Handeln und Übernahme von Verantwortung für die Handlungsfolgen.
- *Methodenkompetenz:* Selbstständige Informationsrecherche, -bewertung und -verknüpfung sowie Vertiefung in projektrelevante Themen- und Aufgabenbereiche, kritische Reflexion der eigenen sowie der Gruppen-Lernprozesse, bei Problemen Entwicklung von Handlungsalternativen.
- *Sozialkompetenz:* Demokratische Einigung auf gemeinsam zu bearbeitende Projektthemen, ihre Umsetzungsarten sowie die einzelnen Arbeitsschritte, Mitplanung und Einhaltung von sozialen Regeln, Übernahme von (Mit-) Verantwortung für Gruppenprozesse und -ergebnisse, Hilfestellung bei Problemen von Kolleg/innen.

Ethisch-philosophische Bildungsdimension:

Die kreative Gestaltung der Medien ermöglicht es den Heranwachsenden diese nicht als tonangebende Machtinstanzen, sondern als formbare Werkzeuge zu erleben und fördert damit ihre Fähigkeiten zur aktiven Einflussnahme auf das eigene Leben sowie auf soziale Prozesse.

Beiträge zu den Bildungsbereichen:

Bildungsbereich Sprache und Kommunikation:

- Anreicherung diskursiver Ausdrucksformen (Sprache und Schrift) durch performative (bildhafte, musikalische, dramaturgische etc.), die im heutigen multi- und intermedialen Zeitalter eine zunehmende Rolle in der zwischenmenschlichen Kommunikation spielen.
- Einsatz (jeweils) aktueller Kommunikationstechnologien als Werkzeuge des kreativen Selbstausdrucks.

Bildungsbereich Mensch und Gesellschaft:

- Partizipation an medialen Entwicklungen, die mit Begriffen wie „Web 2.0“ bzw. „Mitmachnetz“ umschrieben werden und die potenziell jedem Menschen die aktive Mitgestaltung der Gesellschaft ermöglichen.
- Kreative Auseinandersetzung mit individuell und gesellschaftlich bedeutsamen Themenstellungen.

Bildungsbereich Natur und Technik:

- Einsatz von Medientechnologien als Mittel zur Ausformung sowie Präsentation eigener Ideen und Gedanken (Erfahrung, dass Technologien Werkzeuge des Menschen sind und nicht umgekehrt).
- Spielerischer Umgang mit den Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen natürlichen Vorgängen und ihrer technischen Reproduktion bzw. Manipulation.

Bildungsbereich Kreativität und Gestaltung:

- Sammlung von Erfahrungen in den Bereichen der visuellen und musikalischen Gestaltung, des Tanzes, des darstellenden Spiels etc.
- Handlungsorientiertes Schaffen von Querverbindungen zwischen den verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen mit Hilfe von Medientechnologien.

Bildungsbereich Gesundheit und Bewegung:

- Erleben des eigenen Körpers als Ausdrucksmittel und künstlerisches Medium.
- Förderung der motorischen und sensorischen Fähigkeiten bei Tanz- und Performanceprojekten.

Didaktische Grundsätze:

Resultierend aus dem Aspekt der INTERMEDIALITÄT:

Fächerübergreifendes und Fächerverbindendes kreatives Lernen: Der Unterrichtsgegenstand Intermediale Gestaltung wird in Kooperation mit anderen kreativen Fächern durchgeführt – Bildnerische Erziehung, Musik, Sprachen (Deutsch und Englisch) sowie Werken und Textil. Es wird zwar in den einzelnen Semestern Schwerpunktsetzungen auf die Zusammenarbeit mit einzelnen dieser Fächer geben, die jedoch nie zu einer einseitigen Fokussierung führen dürfen. In allen Semesterprojekten sollen die Fähigkeiten zum visuellen und musikalischen Ausdruck gleichwertig gefördert und zunehmend durch sprachliche, schauspielerische und weitere kreative (Selbst-) Darstellungsformen angereichert werden.

Medientechnologien als Werkzeuge: Medientechnologien werden in dem Unterrichtsgegenstand intensiv eingesetzt, weil sie in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine zentrale Rolle spielen und damit einen Anschluss an ihre außerschulischen

Alltagsaktivitäten ermöglichen. Im Vordergrund steht die Förderung eines kreativen, spielerisch-forschenden aber auch kritischen Medienumgangs. Technologien werden stets als Werkzeuge betrachtet, die dabei helfen sollen, ausgewählte Inhalte zu transportieren und gesetzte Projektziele zu erreichen. Ihre Handhabung wird immer im Kontext einer konkreten Aufgabestellung erlernt und auch hinsichtlich ihres diesbezüglichen Nutzens kritisch hinterfragt.

Niedrigschwelligkeit: In dem Unterrichtsgegenstand geht es nicht darum, MedienkünstlerInnen oder professionelle MediengestalterInnen auszubilden, sondern darum, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, die intermedialen Kommunikationsformen, denen sie in ihrem Alltag begegnen, als Mittel des Ausdrucks eigener Identitäten, Ideen und Meinungen produktiv zu nutzen. Deswegen wird in den Projekten auch so weit wie möglich mit Technologien gearbeitet, die den Kindern und Jugendlichen auch außerhalb der Schule zugänglich sind – Consumergeräte, Gratisprogramme etc.

Resultierend aus dem Aspekt der GESTALTUNG:

Handlungs- und Projektorientierung: Sämtliche Lehr- und Lerninhalte werden anhand konkreter Aufgabenstellungen in einem bestimmten Projekt vermittelt. D.h., dass sowohl die erworbenen analytisch-reflexiven Kenntnisse als auch die erlernten handwerklichen Fertigkeiten (z.B. Programmanwendungen) sofort in der Projektpraxis erprobt sowie auf ihren tatsächlichen Nutzen für die Erreichung eines Projektzieles hin überprüft und davon ausgehend weiterentwickelt werden können.

Prozess- und Produktorientierung: Diese oft als Gegenpole behandelten Ansätze werden im Unterrichtsgegenstand Intermediale Gestaltung als sich ergänzend und gegenseitig befruchtend betrachtet. Eine Schwerpunktsetzung auf (soziale) Prozesse erfolgt insofern, als Schülerinnen und Schülern genügend Zeit eingeräumt wird, um interessensbezogene Gruppen zu bilden, sich auf ein konkretes (Gruppen-) Thema zu einigen, sich bzgl. der Übereinstimmungen und Differenzen hinsichtlich der Details der Projektausarbeitung zu verständigen, verschiedene Ausführungsalternativen auszuprobieren etc. Gleichzeitig wird immer darauf geachtet, dass all diese Prozesse auf die Steigerung der Qualität des jeweiligen Endproduktes eines Projektes ausgerichtet bleiben. Falls es notwendig sein sollte, werden einzelne Schülerinnen und Schüler bei der Fertigstellung und dem „Feinschliff“ dieser Produkte intensiv von Lehrenden unterstützt, um ihnen ein Ergebnis zu ermöglichen, auf das sie stolz sein können.

Lebens-, Alltagswelt- und SchülerInnen-Orientierung: In allen Projekten sollen Themen behandelt werden, die die Heranwachsenden persönlich besonders interessieren und in einem unmittelbaren Zusammenhang mit ihrem eigenen Leben bzw. Alltag stehen. Lehrende dürfen also keinesfalls versuchen, einen von ihnen bevorzugten „Kulturkanon“ zu vermitteln bzw. Schülerinnen und Schülern eigene ästhetische Präferenzen aufzuzukroyieren. Im Gegenteil müssen sie alles in ihrer Macht stehende tun, um den beteiligten Kindern und Jugendlichen dabei zu helfen, ihre eigenen Ideen und Zugänge umzusetzen sowie eigene ästhetische Vorstellungen zu verwirklichen. Dazu gehören auch sowohl inhaltliche als auch räumliche Grenzüberschreitungen – es muss möglich sein, Themen zu behandeln, die im regulären Unterricht keinen Platz haben und auch so viel wie möglich Lern- und Projektorte außerhalb der Schule einzubeziehen.

Lehrstoff:

HINWEISE:

- Dieser Unterrichtsgegenstand ist als ein Schwerpunkt konzipiert, der an einer NMS ab der zweiten Klasse zweistündig angeboten wird.
- Die einzelnen Semester werden unter Mottos gestellt, die mehrere Ausdrucksformen mit einander vereinen und in Hinblick auf die konkrete Bearbeitung offen bleiben. Die den Mottos derzeit zugeordneten Projekte können damit in Zukunft bei Bedarf anders ausgerichtet bzw. mit anderen ausgetauscht werden.
- Die Mottos sowie die ihnen zugeordneten Projekte weisen eine stetige Steigerung des Schwierigkeitsgrades auf – sowohl in Hinblick auf die für ihre Durchführung benötigten analytisch-reflexiven Kenntnisse als auch hinsichtlich der erforderlichen handwerklichen Fertigkeiten sowie der benötigten performativen Fähigkeiten.

2. Klasse / 1. Semester:

Motto: BILDER HÖREN / KLÄNGE SEHEN

- *Mögliche Projekte:* Zu einem vorgegebenen Musikstück mit mehreren Stimmungswechseln passende selbst fotografierte bzw. gezeichnete Bilder in der Art einer Dia-Show mit einander kombinieren / Mehrere Stellen eines Fotos bzw. Bildes, auf dem verschiedene Szenen zu sehen sind, mit selbst aufgenommenen bzw. produzierten Klängen und Geräuschen hinterlegen.
- *Medieneinsatz:* Digitale Fotografie und einfache Bildbearbeitung, Digitale Audioaufnahme und einfache Klangbearbeitung, Kombination von Bildern und Klängen bzw. Musik in einem Präsentationsprogramm.

2. Klasse / 2. Semester:

Motto: HÖR- & SEHSPIEL

- *Mögliche Projekte:* Eine vorgegebene Kurzgeschichte als Hörspiel inszenieren (rollenverteiltes Textlesen + Gestaltung der Geräuschebene) und mit passenden Bildern versehen – zunächst mit Fotos und in weiterer Folge auch mit Videosequenzen.
- *Medieneinsatz:* Fortgeschrittene(re) Audiotbearbeitung und -verfremdung, Einfache Videoaufnahme, AV-Kombination sowie Hinzufügung visueller Effekte in einem Videobearbeitungsprogramm.

3. Klasse / 1. Semester:

Motto: TANZENDE VIDEOCLIPS

- *Mögliche Projekte:* Kombinationen von Bewegungen und Geräuschen so auf Video aufzeichnen und mit einem Schnittprogramm zusammensetzen, dass daraus rhythmisch pulsierende, tänzerische Videoclips resultieren und/oder Videoaufnahmen spontaner Bewegungsabläufe mit Hilfe des Schnitts und der Anwendung von Effekten so an eine Musik anzupassen, dass der Eindruck eines choreographierten Tanzclips entsteht.
- *Medieneinsatz:* Fortgeschrittene(re) Videoaufnahme, Videoschnitt, Arbeit mit Videoeffekten, komplexe AV-Synchronisation.

3. Klasse / 2. Semester:

Motto: MUSIKFILM / FILMMUSIK

- *Mögliche Projekte:* Zu einem vorgegebenen Mix aus Filmmusikausschnitten eine Szene darstellen, diese aus mehreren Perspektiven auf Video aufnehmen und das Material zu einem Kurzfilm zusammensetzen / Den Film mit vorgefertigten und/oder selbst erstellten Klangdateien und Loops selbstständig vertonen.
- *Medieneinsatz:* Videoaufnahme aus mehreren Perspektiven, „narrativer“ Videoschnitt, Musikaufnahme zu einem vorgegebenen Metrum, Musikerstellung mit einem loopbasierten Kompositionsprogramm.

4. Klasse / 1. Semester:

Motto: SPIELFILM / FILMSPIEL

- *Mögliche Projekte:* Anhand der Erstellung von Kurzfilmen Spiel mit den filmischen Möglichkeiten visueller und akustischer Täuschung. Die Motive können von Zauberei über Werbung bis hin zu sozialkritischen Themen reichen – z.B. durch die Darstellung medialer Manipulation.
- *Medieneinsatz:* Komplexe Videoaufnahme (besondere Kameraperspektiven, Lichteinstellungen etc.), fortgeschrittene Video- und Audiobearbeitung.

4. Klasse / 2. Semester:

Motto: VON KOMPETENZ ZUR PERFORMANCE

- *Mögliche Projekte:* Erarbeitung einer öffentlichen Präsentation der Ergebnisse aller vorangehenden Semesterprojekte eingebettet in eine medienunterstützte Performance, in der alle bisher erworbenen Kompetenzen im Liveeinsatz angewendet und weiterentwickelt werden.
- *Medieneinsatz:* Einsatz von AV-Technologien zur Unterstützung und/oder Verfremdung der Wirkung eines Liveauftritts – z.B. Stimmklänge verstärken und mit Effekten versehen, auf der Bühne dargestellte Szenen auf Video aufnehmen und gleichzeitig bearbeitet präsentieren.