

Oberstufenjahrgang 2018/20
P-Seminar im Fach Kunst
Lehrkraft: Sonja G. Riedl

Lehrkraft: Sonja G. Riedl Leitfach: Kunst

Rahmenthema: digital-analog "crossmedia"

Zielsetzung des Seminars, Begründung des Themas:

Die Verbindung von analog und digital ist in der Kunst ein vielschichtiges und vielfältiges Gebiet. Crossmediale Umsetzungen leben in der Schnittstelle von digital zu analog sowie in den Übergängen zwischen Design und Programmierung. Künstlerische Qualität lebt von konzeptuell guten Ideen, technischer Handwerkskunst, aber auch vom gelungenen Zufallsergebnis und insgesamt von der Entwicklung einer überzeugenden künstlerischen Haltung und einer signifikanten gestalterischen Handschrift.

crossmedia ist ein Wettbewerb für bayerische Schüler, der in sieben unterschiedlichen Sparten ausgeschrieben ist. Ziel des Wettbewerbs ist es, Schüler auszuzeichnen, die mit digitalen Geräten - von Computer bis zu diverser Elektronik - gestalterisch besondere Kunstwerke erschaffen.

Jeder Teilnehmer des Seminars hat die Aufgabe, in Einzelarbeit für eine der Sparten einen Wettbewerbsbeitrag anzufertigen und rechtzeitig beim Wettbewerb einzureichen (crossmedia-wettbewerb.de)

Technisches Equipment der Schule kann nach Absprache soweit möglich genutzt werden. Anderweitig benötigte Hard- und Software ist eigenständig extern zu organisieren. Die Einarbeitung in benötigte Software ist im Eigenstudium und mit Tutorials (YouTube, online, u.a.) zu leisten. Seminar-Besprechungen dienen der Unterstützung in der gestalterischen und konzeptionellen Entwicklung des Projekts.

Für crossmedia gilt, dass die Technik/Programmierung nachrangig ist. Im Vordergrund steht die kreativ-gestalterische Leistung und Wirkung. crossmedia ist ein Kreativ-Wettbewerb.

crossmedia-Sparten

- **Foto – Grafik – Layout** (Digitale Text- und Bildverarbeitung in jeglicher Form. Visuelle Ergebnisse aus diversen künstlerischen Techniken mit digitaler (Post-)Produktion)
- **Musik - Clip - Sound** (Digitale Soundentwicklung, -bearbeitung und evtl. Verfilmung)
- **Games** (Digitale Spielentwicklung mit Fokus auf den kreativ-gestalterischen Aspekt)
- **Sprache – Text** (Texte, deren Entstehung digital beeinflusst sind, z.B. Blog, Hörspiel etc.)
- **Short film** (gemeint sind Real-Kurzfilme oder Zeichentrick mit digitalen Effekten & Experimenten etc.)
- **Apps – Webs** (damit sind Handy-Apps oder Internetseiten bzw. Web-Projekte gemeint)
- **3D & Elektronik** (3D, Robotik, 3D Druck, DIY, Maker, Fashtech & Wearables, VR)

Halbjahre	Monate	Tätigkeit der Teilnehmer des Seminars und der Lehrkraft	geplante Formen der Leistungserhebung (mit Bewertungskriterien) und Beobachtungen für das Zertifikat
11/1	Sept.- Dez.	<p>Betrachten von Siegerbeiträgen des crossmedia-Wettbewerbs der letzten Jahre in diversen Sparten.</p> <p>Einführung in Apps/ Software.</p> <p>Betrachten visueller Beispiele diverser Gattungen: Zeichnung, Malerei, Collage, Architektur (Modellbau), Comic, Drucktechniken wie Lino- und Siebdruck u.a.</p> <p>Besuch des MakerLab Murnau e.V. mit Kurz-Einführung zu FB02 Laser-Cutter und FB08 Siebdruck.</p>	<p>Beitrag durch ein Kurzreferat und relevante Recherche-Beiträge (> Portfolio).</p>

	Jan.- Feb	Entwicklung eines überzeugenden Konzeptes. Abgrenzung zu künstlerischen Vorbildern. Ausführliche Literaturrecherche mit Anlegen eines individuellen Recherche-Portfolios. Künstlerische Arbeit am Projekt. Beratende Einzelgespräche.	Vorstellung des Arbeitsplans/Pflichtenheftes. Auswertung der ersten Praxis-Skizzen, Prototypen, Realisierungen
11/2	März- April	Künstlerische Arbeit am Projekt. Beratende Einzelgespräche.	Präsentation von Zwischenergebnissen und des weiteren Vorgehens.
	Mai- Juni	Künstlerische Arbeit am Projekt. Doku-Photos, "Making-of" Beratende Einzelgespräche.	Präsentation von Zwischenergebnissen und des weiteren Vorgehens.
	Juni- Juli	Beratende Einzelgespräche. Optional Audio-Visuelle Live-Performance zum Rahmenprogramm für die Theatertage am SGM	Präsentation der Rohfassung der Projekte für eine finale Version. optional Live-Performance
12/1	Sept.- Nov.	Präsentation der Rohfassung der Projekte und Diskussion im Plenum. Überarbeitung und Endfassung Projekt-Export in diverse Formate. Arbeit an der Dokumentation/ Publikation. Wettbewerbseinreichung (crossmedia) Regelmäßige Besprechungen mit einzelnen Schülern und in der Gruppe zur Publikation (Layout, Qualität der Abbildungen, wissenschaftl. Zitieren) Redaktion, Layout und Lektorat der Publikations-Beiträge.	Abgaben: Projekte Dokumentation/ Publikation Portfolio (Recherche) Wettbewerbseinreichung (crossmedia) Evaluation des Seminars
	Dez.- Feb.	Abschlusspräsentation, Publikation (sgmu.de und Jahresbericht) optional weitere Wettbewerbseinreichung (Deutscher Multimediapreis mb21, Filmtage Bayerischer Schulen, JuFinale, DEinBlickNatur)	Abschlusspräsentation

Externe Partner für eine mögliche Beteiligung:

MakerLab Murnau e.V., FB 02 Laser-Cutter, FB 08 Siebdruck
 tangible waves - AE Modular Synthesizer (Murnau)
 Ableton-User-Group (München)
 Make-Munich Messe (München, Mitte Mai)
 Digital-Analog-Festival (Gasteig München, Mitte Oktober)

Datum und Unterschrift der Lehrkraft

Datum und Unterschrift des Schulleiters