

5. Aufgabenbereiche von „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation

Die aktive Beschäftigung mit „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation ist einerseits als eine Dimension von Medienkompetenz eine wichtige Aufgabe der *Medienpädagogik* für den bewußten Medieumgang, andererseits als neue ästhetische künstlerisch fundierte, produktive Dimension im Rahmen der *Kunsterziehung* eine Aufgabe zur gegenwärtigen oder zukünftigen ästhetischen Erziehung. Die Zunahme digital bewegter Bilder in der alltäglichen Mediengesellschaft verlangt von den Rezipienten eine verbesserte Kritikfähigkeit im Umgang mit Computeranimation und von den Produzenten einen angemessenen ästhetischen Einsatz der Mittel. Hier kann Kunsterziehung einen entscheidenden Beitrag zur Medienpädagogik leisten, da die häufig negativ bewerteten Anteile der Massenmedien auch ästhetische und künstlerische Qualität beinhalten können. Auf dieser Grundlage befaßt sich meine Arbeit mit der „Visual Literacy“ im Hinblick auf Computeranimation im Kontext der *auf Medien bezogenen Kunsterziehung* und des *ästhetisch sensibilisierten aktiven Medieumgangs*.

Der problematische Bereich von Computeranimation ist die *Möglichkeit perfekter Montage*. Diese perfekte Wirkung führt häufig bei den Rezipienten zur Verwechslung von Realität und Virtualität. Die Montage bei der Bildproduktion ist eine schöpferische synthetische Darstellung durch die Verknüpfung unterschiedlicher Bildelemente oder mehrdimensionaler Räume. Jedes Bild kann durch die Kombination verschiedener Bildteile künstlich immer wieder gestaltet und verändert werden und an beliebige Orte versetzt werden. So können neue irreal phantastische Visionen erzeugt werden. Die durch digitale Bildverarbeitung bzw. Montagetechnik erfolgten Veränderungen an fotografischen oder filmischen Bildern können zumeist nicht mehr wahrgenommen werden. Durch die Perfektion der digitalen Montage geht der Fotografien unterstellte Wahrheitscharakter vollends verloren. Die Montagetechnik, deren Perfektion von der „klassischen Collage oder der Fotomontage“¹ schwer erreichbar ist, ist ein repräsentativer Wesenszug digitaler Bildverarbeitung. Sie ist auch ein beliebtes und wichtiges Gestaltungsmittel in der heutigen visuellen Medienwelt.

Aber unter Montage bei Computeranimation versteht man nicht nur die beliebige *Kombination von Bildelementen*, sondern auch die *Schnittmontage* wie die „Verknüpfung unterschiedlicher Einstellungen“ (vgl. Eßer 1997, S. 269) oder ganzer Filmsequenzen eines Films (vgl. „Manipulierbarkeit“ im Kapitel 3.1, S. 80ff). Die Montagetechniken durch die Kombination der verschiedenen einzelnen Bilder bzw. Einstellungen schaffen neue Raum- und Zeitzusammenhänge. Hier tragen die Einzelbilder mehr zum gesamten Sinnzusammenhang einer Animation bei, als zur einzelnen Bedeutung.

¹ Die klassische Collage und Fotomontage wurden in herkömmlicher Weise mit Schere und Klebstoff durchgeführt.

Die Montagetechnik ergibt eine stark surrealistische Wirkung und hat stark experimentellen Charakter. Es bieten sich so viele Möglichkeiten an, daß der Phantasie kaum Grenzen gesetzt sind. Diese Merkmale der Montagetechnik bei der Computeranimation regen die experimentelle und kreative Phantasietätigkeit des Schülers an.

Daher ist aus medienpädagogischer und kunsterzieherischer Sicht der *kompetente Umgang mit Computeranimation* sinnvoll. Im Rahmen dieser Untersuchung soll als spezieller Themenbereich die Montage bei zweidimensional pixelorientierter Animation herausgegriffen werden. Dabei steht die Frage, welche Fähigkeiten den Schülern im praktischen Umgang mit Computeranimation durch handlungsorientierten Unterricht vermittelt werden sollen, im Vordergrund. Diese Untersuchung geht davon aus, daß zur Vermittlung von „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation fünf Kompetenzen gehören, nämlich die Wahrnehmungs-, Kritik-, Nutzungs-, Gestaltungs- und Kreativkompetenz. Die Herleitung dieser Kompetenzen wurde im Kapitel 1.4 „Komponenten von ‚Visual Literacy‘“ (vgl. S. 24ff) erläutert. Dieses Kapitel dient als Brücke zwischen dem Theorieteil und der empirischen Untersuchung.

5.1 Wahrnehmungskompetenz

Bei der Vermittlung von „Visual Literacy“ durch Computeranimation ist Wahrnehmungskompetenz eine *wichtige Voraussetzung* für das Verständnis und für die selbstbewußte kommunikative Nutzung², denn Wahrnehmung ist der übergeordnete Begriff für alle Sinnesleistungen des Menschen. Laut Merleau-Ponty (1966, S. 244) „begründet sich alles Wissen erst in den Horizonten, die die Wahrnehmung uns eröffnet“ (zit. nach Master 1995, S. 113).

Bis in die jüngere Vergangenheit hatten u. a. fotografische (kinematografische) Laufbilder eine gewisse Authentizität von Wirklichkeit und beeinflussten die Wahrnehmung von Realität (vgl. Grün / Höhler-Helbig 1998, S. 75). Der Wirklichkeitsgehalt des Laufbildes ist noch größer als der des stehenden Bildes, weil in der Form des stehenden Bildes ein wesentliches Element des Erlebens fehlt, d. h. der visuelle Eindruck von technisch bewerkstelligten „bewegten Bildern“³ ist dem Augeneindruck am Ort des Geschehens ähnlicher (vgl. Nowak 1967, S. 4).

Inzwischen führt die Entwicklung der Computeranimation zur quantitativen und qualitativen Neuorientierung in der Bildverarbeitung des Laufbildes. Diese digitale neue Technologie

² Baacke (1980, S. 282) sieht in der Wahrnehmungsbildung, der Ausarbeitung von Wahrnehmungskompetenz, einen zentralen Bestandteil für eine umfassende „kommunikative Kompetenz“ (vgl. Röhl 1998, S. 20).

³ Der Wirklichkeitsgehalt ist noch größer, wenn die bewegte Bilder mit der Wortsprache verbunden sind. Die beiden unter je eigenen Gesetzen stehenden Zeichensysteme treten dabei in ein spannungsreiches Wechselverhältnis. Paul Heimann (1963) nennt dieses Phänomen „Wort-Bild-Interferenz“ (zit. nach Nowak 1967, S. 5).

macht auf unser „Gehirn“⁴ den Eindruck, als ob die künstlich errechneten Figuren lebensecht sind. Und die realistisch wirkenden Computeranimationen werden in heutigen visuellen Medienbereichen im allgemeinen mit real abgefilmten Bildern gemischt präsentiert. Die Zusammensetzung verschiedener Bilddimensionen bzw. aus abgefilmter Realität oder Virtualität erweitert unsere bisherige Sinneswahrnehmung in komplexer Art und Weise. In solchen Bildräumen ist es oft unklar, ob die vorliegenden Bilddaten eine Wirklichkeit wiedergeben oder ob sie zum Teil oder gänzlich virtuell erzeugt sind. Also wird die Unterscheidung oder das Erkennen zwischen abgefilmter Realität und durch Computer generierten Szenen immer schwieriger.

Nehmen solche Bilder einen immer schneller und größer werdenden Rahmen in der alltäglichen Erlebniswelt von Kinder und Jugendlichen ein, wird es für sie sehr schwer, zwischen Realität und Virtualität zu unterscheiden. „Je jünger die Heranwachsenden sind, desto weniger sind sie in der Lage, die komplexen Veränderungsprozesse kognitiv zu erfassen und zu verarbeiten“ (Schorb 1996, S. 39). Die Eigenarten digitaler bewegter Bilder führen zur „wesentlichen Veränderungen im Prozeß der Wahrnehmung“ (Röll 1998, S. 48). Daher ist es unstrittig, daß das Herausbilden der „Wahrnehmungsfähigkeit“ digitaler bewegter Bilder als eine neue wichtige Aufgabe auf den schulischen Bereich zukommt.

Franz Josef Röll (1998, S. 21) ist der Ansicht, daß bildhaftes Denken und Wahrnehmungskompetenz sowohl zur Erfassung von Oberflächenstrukturen manifester Inhalte als auch der Tiefenstruktur latenter Sinngehalte beitragen. Nach Ida Pöttinger (1997, S. 76, 78) gehört es heute zur Wahrnehmungskompetenz, die Strukturen, Gestaltungsformen und Wirkungsmöglichkeiten von Medien zu durchschauen. Wenn man von dieser Theorie ausgeht, dann kann die Wahrnehmungskompetenz bei Computeranimation dadurch bestimmt werden,

- daß Schüler die spezifischen ästhetischen Ausdrucksmerkmale computeranimierter Bilder als immaterielle syntaktische Form bewußt erkennen, und
- daß Schüler ihre vielfältigen Wirkungsmöglichkeiten und den Gebrauch sowohl in der aktuellen visuellen Medienwelt als auch im künstlerischen Bereich bewußt verstehen, wobei sie real abgefilmte Bilder und computeranimierte Bilder oder gemischte Bilder selbständig unterscheiden.

Die Wahrnehmungskompetenz kann weiterhin die Fähigkeit zu ästhetischer Sensibilität, die Genußfähigkeit, die Kritikfähigkeit und die bewußte Konsumfähigkeit bei der Rezeption von Computeranimation fördern.

⁴ Bei unseren Wahrnehmungen handelt es sich immer um künstliche oder fiktionale Leistungen unseres Gehirns. Das Auge liefert nur die Ausgangsdaten und die gesammelten und bewerteten Vorerfahrungen als eine Grundlage für Erkenntnis beziehen sich mehr auf das Gehirn als das Auge (vgl. Röll 1998, S. 48).

5.2 Kritikkompetenz

Die „Kritikkompetenz“ als eine Aufgabe von „Visual Literacy“ ist besonders in der heutigen Bilderflut erforderlich. Digitale bewegte Bilder können zur Zeit billig und schnell hergestellt, vermittelt und rezipiert werden. Dieser mediale Gestaltungs- und Produktionscharakter kann auf der *produktiven Seite* leicht in die *triviale Form* ohne künstlerischen oder ästhetischen Bezug geraten. Weil ohne bewußt gebildete kritische Urteilskompetenz die Vorbilder und Maßstäbe von gängigen oder schlechten Mustern übernommen werden können. Auf der *rezeptiven Seite* können die digitalen bewegten Bilder wegen ihrer neuen interessanten Spezialeffekte häufig zu *bloßem Konsum* ohne analytische Bewertung führen. Deswegen ist die Kritikkompetenz bei der Vermittlung von „Visual Literacy“ als sinnvoll anzusehen. Kinder und Jugendliche sollen analysieren, ob die Computeranimation mit Montageeffekten für eigene spezifische Benutzungsziele verschiedener Medien geeignet angewendet wird. Und sie sollen beurteilen, ob sie ästhetisch gut oder schlecht gestaltet sind. Also sollten Kinder und Jugendliche die computeranimierte Bildwelt nicht als gegeben hinnehmen, sondern im Hinblick auf ihre eigenen spezifischen „Benutzungsziele“ in verschiedenen Bereichen und aufgrund ästhetischer Orientierung *kritisch analysieren und beurteilen*.

Die kritische Urteilskompetenz besitzt eine unmittelbare Bedeutung für den Lebensvollzug und den emanzipierten Mediengebrauch in einer durch Massenmedien geprägten Kommunikationskultur. Sie kann die Schüler sowohl zu einem angemessenen und zielgerichteten Medienkonsum als auch zur ästhetischen Selbstbestimmung in der durch Computeranimation geprägten visuellen Kultur führen.

5.3 Nutzungskompetenz

Die Nutzungskompetenz ist auch ein Teilbereich der Vermittlung von „Visual Literacy“. Computeranimation ist in den heutigen Lebensalltag des Individuums im Rahmen von Unterhaltung, Kommunikation, Lernen und Information vielfältig eingebunden. Sie übernimmt dort immer wichtigere Funktionen. Michael Charlton und Klaus Neumann-Braun (1992, S. 100) haben den Schwerpunkt ihrer Forschung auf die Nutzung von Medien gelegt. Sie gehen davon aus, daß Medien der Identitätsentwicklung dienen und Sozialisationsfunktion haben. Die Befähigung zum Gebrauch von Medien kann die Teilnahme am kulturellen Leben bzw. an der Mediengesellschaft erleichtern und damit sozialisierend wirken. Charlton und Neumann-Braun bemerken, daß eine nur auf Bedürfnisse ausgerichtete Nutzung auch Probleme mit sich bringen kann. Als kompetent kann man in bezug auf die Nutzung nur jemanden ansehen, der Medien und ihre Angebote zielgerichtet, selbstbestimmt, sinnvoll und angemessen nutzt (vgl. Pöttinger 1997, S. 77, 78).

Damit den Schülern die *angemessene Nutzung* von Computeranimation zugänglich gemacht werden kann, müssen sie zunächst einmal in der „Handhabung der digitalen Instrumentarien“

(Kirschenmann / Peez 1998, S. 8), also im kompetenten Umgang mit Hard- und Software, geschult werden. Diese instrumentelle Kompetenz beinhaltet, daß die Schüler sich beispielsweise des Computers im emanzipatorischen Sinn zur Herstellung, Vermittlung, Speicherung und Bearbeitung von bewegten Bildern mittels der hard- und softwaretypischen Werkzeuge und Funktionen bedienen und die nötigen technischen Effekte bzw. Werkzeuge des Programms gemäß ihren Bedürfnissen und Zwecken auswählen können. Diese Kompetenz sollte bei den Schülern sowohl zum Abbau von Ängsten, bestehenden Vorurteilen oder Hemmnissen gegenüber der elektronischen Technik des Computers als auch zu einer selbstbestimmten, zweckorientierten Mediennutzung führen.

Zur „Nutzungskompetenz“⁵ im Bezug auf Computeranimation mit Montageeffekten gehört auch die *kommunikative Kompetenz*. Um die Informationen der alltäglich zunehmenden Medienangebote im Bereich der Computeranimation richtig zu rezipieren und sinnvoll zu benutzen, ist die kommunikative Kompetenz unverzichtbar. Diese besteht in der Fähigkeit, die Codes computeranimierter Bilder in komplexen Sinnzusammenhängen zu entschlüsseln und dadurch mit Hilfe von computeranimierten Bildern oder über diese Bilder eigene Gedanken auszutauschen oder damit in Kontakt zu anderen zu treten.⁶

Die Kommunikation geschieht im allgemeinen durch Medien und die Rezipienten können durch die richtige Nutzung der Medien miteinander kommunizieren. Insbesondere digital bewegte Bilder bekommen als universelle, international verständliche kommunikative Sprache gegenwärtig sowohl in den visuellen elektronischen Medien als auch im Telekommunikationsmedium Internet eine neue Bedeutung.⁷ Da es aber in der digitalen Bilderwelt die Gefahren der Manipulation oder des Mißbrauchs gibt, sollen die Schüler über die sozial verantwortliche Nutzung aufgeklärt werden.

5.4 Gestaltungskompetenz

Als *„Ausdruck von Persönlichkeit, Interessen und Anliegen“* (Hamm / Mooren 1992, S. 180; zit. nach Pöttinger 1997, S. 73, 77) ist die Gestaltungskompetenz ein bedeutsames Teilgebiet der „Visual Literacy“. Nach Dichanz (1990, S. 191) bleibt es angesichts neuer

⁵ Ida Pöttinger hat auch die kommunikative Kompetenz als Teil der Nutzungskompetenz behandelt.

⁶ Mit Hilfe dieser kommunikativen Kompetenz kann an Stelle der individuell ausgerichteten, isolierenden Arbeitsform mit dem Computer eine kooperative Verhaltensweise entwickelt werden.

⁷ Laut Henning Freiberg (1998, S. 13) treibt der Wunsch nach Bildkommunikation die Entwicklung der Kommunikations- und Telekommunikationstechniken voran. Kommunikative Kompetenz ist zunehmend Kompetenz zur Bildkommunikation in Verbindung mit Medienkompetenz. „Die Veränderung der Bildkommunikation durch die Mediatisierung aller Lebensbereiche hat Folgen für die ästhetische Entwicklung, für das Empfinden, Wahrnehmen, Vorstellen und Denken auch und besonders der Kinder und Jugendlichen. Das Bildgedächtnis und damit auch die schöpferische Phantasie, die Muster, Schemata und Modelle für die Entwicklung von Bildvorstellungen und für die Verarbeitung von visuellen Erfahrungen werden durch Medienerfahrungen im Kontext jugendspezifischer Kommunikationsstrukturen entwickelt.“

Kommunikations- und Informationstechnologien Aufgabe der Pädagogik, den Menschen bei der Verwirklichung seiner Selbstbestimmung zu unterstützen (vgl. Pöttinger 1997, S. 77). Stefan Aufenanger (1997) berücksichtigt die „ästhetische Dimension“ als eine Dimension der Medienkompetenz, unter der er auch die Fähigkeit zur Gestaltung versteht (zit. nach Freiberg 230, 231 / 1999, S. 25).

Zur *Selbstverwirklichung* der Schüler ist also vorrangig die Gestaltungskompetenz als eine grundlegende Fähigkeit zur Computeranimation mit Montageeffekten nötig. Der Zugang zur Gestaltungskompetenz wird nicht durch das bloße Sehen, sondern durch die praktische Selbsterfahrung mit Computeranimation gewonnen.

5.5 Kreativkompetenz

Bei der Vermittlung von „Visual Literacy“ im Kunstunterricht ist die ästhetisch motivierte kreative Kompetenz noch wichtiger als die mechanische Handhabung von Techniken. Hier läßt sich die Computertechnologie als Werkzeug für eigenständige kreative Leistungen nutzen, um den sinnvollen Umgang mit der Bildgestaltung zu entfalten.

Aber die Bildgestaltung mit dem Computer kann sich nur in den vom Programm vorgesehenen Bahnen entfalten. Deswegen kann angenommen werden, daß die Kreativität im digitalen Bildbearbeitungsprozeß unterdrückt werden kann. Weil aber die „Kreativität“⁸ eher in neuen schöpferischen Ideen als in der technischen Geschicklichkeit im Umgang mit dem Computer liegt, kann man Kreativität auch mit dem Computer entfalten. Natürlich kann man am Anfang Schwierigkeiten mit der Handhabung des Computers zur kreativen Gestaltung haben. Aber das gilt auch für andere Gestaltungsmaterialien.

Der digitale und immaterielle Charakter des Computers bietet sogar viele neue experimentelle Gestaltungsmöglichkeiten, die bisherige Gestaltungsmaterialien nicht bieten. Mit dem Computer kann man verschiedene Möglichkeiten ohne Material- und Kostenverlust ausprobieren und die Ergebnisse seiner Arbeit sofort anschauen. Ein solcher experimenteller, bildnerischer Prozeß führt die Schüler häufig zu einem spielerischen Umgang mit dem Computer. Durch die spielerische Erprobung entsteht oft ein unerwartetes, faszinierendes Ergebnis. Hier spielt der „Zufall“ (vgl. im Kapitel 3.6 „Experimentelle Ästhetik“, S. 97) eine große Rolle. Daß im bildnerischen Umgang mit dem Zufall ein enormes kreatives Potential liegt, beschreiben Frank Schulz und Mario Uraß (179 / 1994, S. 35) in ihrem Aufsatz „Das Prinzip Zufall“. Victor Lowenfeld bestätigt aus der Sicht der amerikanischen Kreativitätsforschung, daß „kein schöpferisches Gestalten möglich ist, das nicht die vielen

⁸ „Kreativität“ (Grünewald / Sengstmann 1973, S. 43) ist die Fähigkeit, schöpferisch tätig zu sein, Originelles zu entwickeln und zu gestalten, zu selbständigen Lösungen von Problemen zu gelangen. Bildnerisches und plastisches Arbeiten soll den Schülern Fähigkeiten dieser Art vermitteln.

Zufälle ausnutzt, die sich während der Durchführung ergeben“ (Kongreßbericht 1959, S. 67; zit. nach Frank-Schulz / Mario-Urlaß ebd.).

Kreativität könnte insbesondere im Kunstunterricht gut ausgebildet werden. Die Förderung der Kreativität ist auch eine der Aufgaben der Kunsterziehung. Die kreative Kompetenz, die sich mit den experimentellen⁹ und schöpferischen Ideen beim Ausprobieren verschiedener Gestaltungsmöglichkeiten entwickelt, kann zum *künstlerisch qualifizierten* Umgang mit der Computeranimation führen. Wenn man darauf Rücksicht nimmt, kann Kunsterziehung einen großen Beitrag zur ästhetisch qualifizierten Medienpädagogik leisten.

5.6 Zusammenfassung

Die Aufgabenbereiche der „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation mit Montage lassen sich folgendermaßen zusammenfassen.

1) Wahrnehmungskompetenz:

- Die Schüler sollen die spezifischen Merkmale einer Computeranimation insbesondere bei der Montage real abgefilmter und computergenerierter Bilder verstehen.
- Die Schüler sollen Realität und Fiktionalität aus verschiedenen Filmszenen in Hinblick auf Computeranimation mit Montageeffekten unterscheiden.

2) Kritikkompetenz:

- Die Schüler sollen Computeranimationen aus verschiedenen Medienbereichen dahingehend analysieren, ob sie für ihre eigenen Benutzungsziele in den verschiedenen Medienangeboten geeignet sind.
- Die Schüler sollen ästhetisch gut gemachte von schlecht gemachten Computeranimationen unterscheiden, die von ihnen selbst gestaltet werden.

3) Nutzungskompetenz:

- Die Schüler sollen sich des Computeranimationsprogramms zur Herstellung, Speicherung und Bearbeitung bedienen und die nötigen technischen Effekte bzw. Werkzeuge des Mal- oder Animationsprogramms nach ihren individuellen Interessen oder Zielen auswählen.
- Die Schüler sollen computeranimierte Bilder zur Kommunikation nutzen, wobei sie die Codes im Sinnzusammenhang entschlüsseln und damit oder darüber ihre eigene Gedanken austauschen.

4) Gestaltungskompetenz:

- Die Schüler sollen einfache Bewegungen von Bildern durch den Computer gestalten.
- Die Schüler sollen die einfache Computeranimation mit Montageeffekten nach ihren Interessen oder Bedürfnissen gestalten.

⁹ Pöttinger (1997, S. 116) beschreibt, daß „Try and error“ und „learning by doing“ wichtige Faktoren beim Experimentieren sind.

5) Kreativkompetenz

- Die Schüler sollen die verschiedenen Möglichkeiten der Computeranimation mit Montageeffekte experimentell erproben.
- Die Schüler sollen die Computeranimation mit Montageeffekten mit ihren eigenen schöpferischen Ideen gestalten.

Diese Aufgabenbereiche sind alle miteinander sehr eng verknüpft: Beispielsweise fördert die Wahrnehmungskompetenz für computeranimierte Bilder die Kritikkompetenz; die Kritikkompetenz führt zum verantwortungsbewußten und selbstbestimmten Gebrauch, also zur Nutzungskompetenz; die aktive Nutzungskompetenz wird von der gestalterischen Kompetenz unterstützt und die qualifizierte Gestaltungskompetenz wird von der kreativen Kompetenz gefördert. Deswegen könnten auch einige Kompetenzen mit anderen Kompetenzen leicht verwechselt werden: Beispielsweise könnte die Nutzungskompetenz mit der Gestaltungskompetenz verwechselt werden, weil es sich den beiden Kompetenzen zum größten Teil um den praktischen Prozeß bei der Darstellung handeln. Aber es gibt zwischen beiden einen grundsätzlichen Unterschied. Die Nutzungskompetenz bezieht sich mehr auf den zielgerichteten und angemessenen Gebrauch, während sich die Gestaltungskompetenz mehr auf den Ausdruck der Interessen oder Bedürfnisse bezieht. Man kann auch die Gestaltungskompetenz mit der Kreativkompetenz verwechseln, da letztere im allgemeinen bei der Entwicklung der Gestaltungskompetenz entsteht. Aber der wesentliche Unterschied zwischen den beiden liegt daran, daß die Gestaltungskompetenz mehr als grundlegende Fertigkeit der Computeranimation angesehen wird, während die Kreativkompetenz mehr die eigene schöpferische Leistungen bei der Gestaltung betont.

Schließlich lassen sich die Aufgabenbereiche von „Visual Literacy“ im Hinblick auf Computeranimation mit Montage wie folgt zusammenfassen: Durch den praktischen Umgang mit Computeranimation sollen die Schüler die Fähigkeiten oder Fertigkeiten zu einer Wahrnehmung zwischen realen und virtuellen bewegten Bildern, zum kritischen Konsum, zur emanzipierten Nutzung und zur aktiven sowie kreativen Gestaltung mit diesen neuen technischen Ausdrucksformen gewinnen. Diese bieten auch ein Kriterium für die Analyse der später folgenden empirischen Untersuchung.