

Erfahrungsbericht Minecraft KlangBuilder

Durchgeführt am: 25.7.-28.7.22

Von: Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.

Reflektion

Am Tag vor Projektbeginn fiel die musikpädagogische Unterstützung aufgrund einer Coronainfektion aus, weshalb der Projektablauf zumindest in den musikpädagogischen Bereichen skizzenhaft bleibt. Da im Team selbst niemand diesen musikpädagogischen Bereich abdecken konnte, fiel das Konzept vorerst wie ein Kartenhaus in sich zusammen. Ein neuer Plan musste also her. Wir fokussierten uns auf den Begriff „Wohlfühlort“. Bezogen auf Raumgestaltung leiteten wir von folgenden Fragen weitere Impulse ab:

- Was (im Kontext von Raumgestaltung) tut mir gut?
 - o Lichtstimmung
 - o Ort (Höhle, Berg, Unterwasser, Wald, ...)
 - o Farben
 - o Alleine / Nicht alleine (Tiere, Freunde, ...)
 - o ...
- Was gefällt mir?
 - o Symmetrie / Chaos
 - o Minimalismus / Prunk
 - o ...
- Warum tut mir das gut, bzw. gefällt es mir?

Zum eigentlichen Kern des Projektes sind wir damit zwar (noch) nicht durchgedrungen, haben dafür andere Erkenntnisse gemacht und Jugendliche erlebt, die neue Seiten von sich preisgaben. Zum Beispiel, dass:

- Tiere für Kinder und Jugendliche wichtig sind.
- Wölfe Ochsen essen würden, aber Ochsen keine Wölfe, denn sie sind Pflanzenfresser.
- es gut tut die Musik einer Band zu hören, deren Konzerte aufgrund von Corona ausfielen, während man am eigenen Wohlfühlort einen ganzen Bühnenbereich für die Band gestaltet.
- sehr viele Lamas in ein Baumhaus passen.
- Schildkröten ihre Eier besser nicht unter Wasser ausbrüten sollten.

Aber auch, dass Jugendliche offen über Stimmungen und Emotionen sprechen, wenn der Rahmen stimmt und dass sie ein Gespür dafür haben, was ihnen guttut („Hier kann ich mich zurückziehen, wenn ich Ruhe brauche“). Sie können zudem virtuelle Räume schaffen in denen sie Wohlbefinden erleben können. Oftmals waren diese Wohlfühlorte auch Rückzugs- und Sehnsuchtsorte, die Freiräume für eigene Kreationen boten, die sie sonst evtl. nicht vorfinden. Diese Räume wurden liebevoll bis aufs kleinste Detail gestaltet und dekoriert. Obwohl die Jugendlichen die Orte jede*r für sich selbst gestalteten, besuchten sie sich während der Bauphasen regelmäßig, unterstützten und inspirierten sich gegenseitig und holten sich Feedback ein.

Da der musikpädagogische Aspekt des Projektes nicht durchgeführt werden konnte, bleiben die wichtigen Leitfragen des Projektes (sinnhafte Erfahrungen im virtuellen Raum) noch unbeantwortet. Für die Durchführung vor Ort konnte spontan ein lokaler Graffiti-Künstler gefunden werden. Die Jugendlichen haben die Grundlagen von Graffiti, Tags und Stencils, also Schablonen zum Sprühen gelernt. Im Laufe der Workshoptage wurden mit den neu erlernten Fähigkeiten Jute-Beutel, Skateboards, Bretter und Schildmützen mit popkulturellen Gaming-Referenzen wie dem „Enderman“ und „Creepern“ aus Minecraft, Among-Us-Spielfiguren und vielen weiteren Kunstwerken verziert.

Dieses Projekt erfordert Kreativität, Kooperation, Kommunikation und Konzentration. Vieles davon findet digital und vor Bildschirmen statt. Wir haben deshalb gerade die Pausen als bildschirmfreie Zeit ausgerufen, in der sich die TN auf andere Art und Weise beschäftigen.

Bilder und Screenshots



