

Bibliographischer Hinweis sowie Verlagsrechte bei den online-Versionen der DD-Beiträge:



**Halbjahresschrift für die Didaktik
der deutschen Sprache und
Literatur**

<http://www.didaktik-deutsch.de>
10. Jahrgang 2005 – ISSN 1431-4355
Schneider Verlag Hohengehren
GmbH

Petra Wieler

**BILDERN EINE STIMME, DER
VORSTELLUNG GESTALT
VERLEIHEN –**

**Erfahrungen strukturieren:
Wirklichkeitskonstruktion und
Sinnbildung im Umgang mit alten und
neuen Medien**

In: Didaktik Deutsch. Jg. 10. H. 18. S. 123-
126.

Die in der Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Kein Teil dieser Zeitschrift darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren – reproduziert oder in eine von Maschinen, insbesondere von Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. – Fotokopien für den persönlichen und sonstigen eigenen Gebrauch dürfen nur von einzelnen Beiträgen oder Teilen daraus als Einzelkopien hergestellt werden.

Petra Wieler

BILDERN EINE STIMME, DER VORSTELLUNG GESTALT VERLEIHEN –
Erfahrung strukturieren: Wirklichkeitskonstruktion und Sinnbildung
im Umgang mit alten und neuen Medien

Dehn, Mechthild, Thomas Hoffmann, Oliver Lüth, Maria Peters (2004): Zwischen Text und Bild. Schreiben und Gestalten mit neuen Medien. Freiburg im Breisgau: Fillibach-Verlag.

„Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Das sagt jeder. Das ist deswegen noch lange nicht wahr. Wahr ist, dass es genau umgekehrt ist, dass wir nämlich (fast) tausend Worte brauchen, um ein Bild verstehen zu können. Um es zu verstehen, muss ich die Geschichte hinter dem Bild kennen“ (Neue Zürcher Zeitung, 28.5.2004).

Solche oder (eben auch ganz) anders lautende Kommentare dokumentieren: Nicht zuletzt in Zeiten politisch spektakulärer Bildberichterstattung wird die unmittelbare Überzeugungskraft, vermeintlich größere Authentizität, zumindest aber die intensivere Breitenwirkung von Bildern im Vergleich zu Texten zu einem in der Öffentlichkeit engagiert und ebenso kontrovers diskutierten Thema. Für die Medienpädagogik zählt das angesprochene Phänomen jedoch anhaltend zu den maßgeblichen und angesichts des kontinuierlichen Medienwandels immer dringlicher werdenden pädagogischen Herausforderungen. Denn mit der faszinierenden Wirkung, die speziell bewegte Bilder und schnelle Bildfolgen – längst nicht mehr allein die des Fernsehens, sondern ebenso die des Computerspiels – schon auf jüngere Kinder ausüben, geht erwiesenermaßen immer auch ein Stück Überforderung einher; dies könnte zur Folge haben – so die auch im vorgestellten Band formulierte Befürchtung –, dass spezifische, für die individuelle und soziale Entwicklung des Kindes unabdingbare Formen inneren Sprechens und Vorstellens, Fähigkeiten der mentalen Repräsentation etwa, die für (spätere) Lese- und Schreibprozesse konstitutiv sind, nicht zur Entfaltung gelangen. Diesem Risiko entgegenwirken will das in „Zwischen Text und Bild. Schreiben und Gestalten mit neuen Medien“ vorgestellte Modellprojekt „Schwimmen lernen im Netz – neue Medien als Zugänge zu Schrift und (Schul-)Kultur“, das im Rahmen eines Programms der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung, „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“, gefördert wurde. Das Modellprojekt verknüpft Ansätze der Deutschdidaktik und der Kunstpädagogik in medienpädagogischer Perspektive und arrangiert solchermaßen Lernumgebungen, die dazu einladen, sinnlich-ästhetische Wahrnehmungen (einschließlich der Selbst-Wahrnehmung), Prozesse des Schreibens und bildnerischen Gestaltens, das Spiel mit realen und virtuellen Erscheinungsformen aufeinander zu beziehen; insbesondere durch den gestaltenden Gebrauch der neuen Medien wird dabei auch die Möglichkeit veränderter Sinnbildungen zwischen Texten und Bildern erfahrbar.

Wie mediale Übergänge zwischen alten und neuen Medien, zwischen Schrift und Bild einerseits und der Multimedialität des Computers andererseits, nun konkret zu denken sind und wie sie – einschließlich des Übergangs der produktiven Aneignung bei der Rezeption und Perzeption, also bei der Lektüre, bei der Textkonzeption und -gestaltung oder als bildnerischer Ausdruck – im Unterricht gestaltet werden können, schildert der Band anhand von vier Unterrichtsprojekten; erprobt wurden die Unterrichtskonzeptionen in acht Klassen aus Grundschule und Förderschule, darüber hinaus im Rahmen eines Schulpraktikums in weiteren zehn Klassen. Gegenstand der Unterrichtsprojekte sind Text (und Bild) des Bilderbuchs (*Rosalind das Katzenkind* von Piotr und Józef Wilkoń), das Bild als Gemälde (*Mädchen am Meer* von Edvard Munch), Bilder und Texte der Netzkunst (*The Robe* von Leslie Huppert) und die bewegten Bilder, Spielszenen und –sequenzen eines Adventures (*Torins Passage* von Al Lowe). „Die Schüler bringen das, was sie mit dem Spiel, mit dem Bild erfahren haben, als Text mit dem Stift aufs Papier. Sie stellen, wie sie das Gemälde gesehen haben, szenisch dar, bearbeiten die digitalen Bilder davon – auch als Text. [...] Sie verwandeln vertraute Alltagsgegenstände, indem sie Bilder davon digital bearbeiten und dazu Texte verfassen. Solches Schreiben und Gestalten hat die Funktion, den inneren Bildern, der inneren Sprache Form zu geben“ (S. 11).

Allen Projekten gemeinsam ist das Anliegen, „das Ausspielen von Text gegen Bild (und umgekehrt) zu unterlaufen“ (S. 19), und zwar zugunsten der „Sensibilisierung für Übersetzungsprozesse“ in einer „produktiven Synthese von computertechnischen und bisherigen Ausdrucksmitteln“ (S. 25); es gelte, Übergangsräume zu schaffen, dies auch im Sinne ästhetisch-biographischer Arbeit. Entsprechend ausgerichtet, nämlich im Sinne eines produktiven ‚Crossover‘ von digitalen und sinnlich-ästhetischen Erfahrungen, ist auch die Anlage der beiden Unterrichtsprojekte aus dem Bereich der Kunstpädagogik „Magie der Dinge: Netzkunst“ und „Zusammenhalt und Ausgrenzung: Gemälde – *Mädchen am Meer*“. So ermöglicht das digitalisierte Bild vom eigenen Kuscheltier neue Sichtweisen auf das vertraute (Übergangs-)Objekt und die mit ihm verbundenen Empfindungen, es lädt zugleich dazu ein, in multimedialen Bearbeitungen neue Sinnzusammenhänge hervorzubringen. In einem vergleichbaren Übergangsraum angesiedelt ist das szenische Spiel von zwei neunjährigen Mädchen zum Bild *Mädchen am Meer* sowie die anschließende digitale Bearbeitung der Fotos von diesem Spiel. Die Fotos zeigen die Mädchen als Bauchtänzerinnen verkleidet in einer verführerischen Szene mit zwei (ebenfalls verkleideten) ‚Seemännern‘; im spielerischen Umgang mit verschiedenen Bildanordnungen, Farben, Formaten erfinden die Mädchen stets neue Kommentare und Dialogfragmente, die das bildhaft inszenierte Umwerben der Geschlechter („Oha. Sind die cool“) weiter ausschmücken.

In einem der deutschdidaktischen Projekte ist es u.a. die (digitalisierte Illustration der) Ahnengalerie des unangepassten Katzenkinds *Rosalind* im Bilderbuch – im Rahmen des Projekts transformiert zum ‚Ahnenor‘ –, die/der zum „Übergangsraum“ zwischen der eigenen Lebenswelt der Kinder und der fiktiven Buchgeschichte wird. Die Kinder sprechen (auch im Rückgriff auf eigene Lebenserfahrungen mit familiären Strukturen) Kommentare aus der Sicht der Ahnen, hören deren und

zugleich die eigene Stimme, erfahren das Erscheinen der Stimme im Bild – im multimedialen Kommentar.

Ein weiteres Projekt widmet sich einer im schulischen Unterricht bislang weitgehend vernachlässigten, für die Alltagskultur von Kindern und Jugendlichen gleichwohl maßgeblichen Erfahrung im Übergangsraum zwischen Wirklichkeit und Virtualität: dem Umgang mit Computerspielen. Am Beispiel eines Adventure-Games (*Torins Passage*), demjenigen Genre unter den Computerspielen, das aufgrund seiner engen Verwobenheit von interaktiven Phasen und (klassischen) Erzählformen als der Literatur besonders nahe stehend gilt, geht es um die Frage, wie die Spielerfahrung als Schreib Anlass, aber auch für andere (fächerübergreifende) Umgangsformen im Unterricht genutzt werden kann. Angesichts der „Flüssigkeit“ der Handlungsabläufe im Computerspiel, der (zahllosen) Kombinationsmöglichkeiten und Aufgaben – übergreifend umschrieben als das ‚Transitorische‘ der Medienkultur – ist das Unterrichtskonzept in der Weise ausgerichtet, den Erzählzusammenhang (im vorliegenden Fall geht es um eine Geschichte mit märchenhaften Zügen) und damit auch die dargestellten Figuren durch entsprechende Aufgabenstellungen (konzentriert auf das erste von fünf Spielkapiteln) in den Mittelpunkt zu rücken. Das Spektrum der Schülertexte, welches von kurzen bewertenden Kommentaren über die Auseinandersetzung mit dem Spielprinzip bis hin zur Verwendung literarischer Muster reicht, zeigt die den Schülerinnen und Schülern abverlangte, auch durchwegs engagiert angegangene Übersetzungsleistung, den Übergang von zunächst eher amorphen Vorstellungen hin zu einer kohärenten ‚Geschichte‘, die ihnen und anderen verfügbar wird. Allein der zeitliche Aufwand des Versuchs, das (gesamte) Adventure-Game (mit seinen endlosen Wiederholungen einzelner Teilschritte) einmal ohne Hilfestellung ‚zu spielen‘, vermittelt einen Eindruck des Kontrasts zu ‚realen‘ Computerspielerfahrungen im Alltag der Kinder, unterstreicht solchermaßen die ausgeprägte didaktische Strukturierung des Projekts ebenso wie die Unverzichtbarkeit solcher Bemühungen um die ‚Kultivierung eines Spiels‘ (S. 20).

Am Beispiel des bei den Lernenden beobachteten Umgangs mit problemlöseorientierten Aufgaben aus dem Junior Schreibstudio – eine dem Gesamtprojekt vorgeschaltete Untersuchung – wird schließlich detailliert dokumentiert, wie Schüler am Computer arbeiten, welche Zugriffsweisen sie dabei anwenden, wie sie Orientierungsmöglichkeiten nutzen, Schwierigkeiten bewältigen, Hilfe einfordern und nutzen. Die letztgenannte Zugriffsweise macht dieser Studie zufolge den weitaus größten Anteil (78%) aus – dies gegenüber sog. ‚Notfallreaktionen‘ (schlicht: ‚Löschen‘) im zahlenmäßigen Umfang von lediglich 5%. Beim Vergleich der Zugriffsweisen der (14) Jungen und (18) Mädchen zeigte sich, dass die Mädchen in höherem Maße als die Jungen Hilfestellungen einforderten, aber auch in geringerem Maße als die Jungen sich selbst zu helfen versuchen. Als wichtigstes, auch zukunftsweisendes Ergebnis hervorzuheben ist jedoch, dass den Beobachtungen zufolge Problemlöseprozesse auch schulleistungsschwachen Schülern in hohem Maße gelingen.

Einmal mehr und in diesem Fall in der kreativen Verbindung deutschdidaktischer und kunstpädagogischer Perspektiven aufgezeigt zu haben, „dass die Etablierung eines schulfernen Themas und Mediums als Unterrichtsgegenstand unerhörte Motivation freisetzt und Zugänge zur Schrift eröffnet, die sonst noch länger beengt wären“ (S.16), zählt zu den wesentlichen Verdiensten des vorgestellten Modellprojekts. Jedes der Unterrichtskonzepte dokumentiert zugleich viel versprechende Chancen zur Einlösung des in Bezug auf ästhetische Medienkompetenz als Teil kultureller Bildung erhobenen Anspruchs, aus eigener Anschauung und Faszination „eine *offene, spielerische* und auch *risikofreudige [sinnlich-]ästhetische* Haltung gegenüber den Medien auszubilden“ (S. 35; Hervorhebung P. W.). Ob sich speziell dieser Anspruch allerdings tatsächlich mit einer derzeit tonangebenden Bestimmung von Lese(=)Medienkompetenz vereinbaren lässt, der gemäß „der normative Kern der Lesekompetenz (also das, was es in der Schule als Standard zu sichern und zu überprüfen gelte [...]) in Zukunft stärker als bislang von den Fähigkeiten bestimmt sein wird, die das [nur] informatorische Lesen verlangt“ (S.21), bleibt gerade nach diesem gelungenen fächerübergreifenden Unterrichtsprojekt weiterhin unentschieden.

Als instruktive Ermutigung für gemeinsame Lernprozesse mit Schülerinnen und Schülern wahrgenommen werden sollten die dem Band, in Ergänzung zu den technischen Hinweisen im Anhang, beigelegte Material-CD sowie eine CD des Adventure „Torins Passage“ mit Bildern, Kopiervorlagen, Tabellen – und Spiellösungshilfen.

Anschrift der Verfasserin:

Prof. Dr. Petra Wieler, Freie Universität Berlin, Habelschwerdter Allee 45, 14159 Berlin, pwiel@zedat.fu-berlin.de