

## Einleitung

Die visuellen Medien beeinflussen unsere Alltagswelt immer stärker. Deswegen ist eine besondere Auseinandersetzung mit ihnen im Bereich der Medienpädagogik erforderlich. „Visual Literacy“ kann hier einen Beitrag leisten, da es sich bei „Visual Literacy“ um eine Erziehung im direkten Umgang mit Bildern handelt. Bei der Vermittlung von „Visual Literacy“ ist es wichtig, die einzelne visuelle Botschaft auf unterschiedlichen Erfahrungsebenen zu behandeln. Denn jedes Medium beinhaltet seine spezifischen Ausdrucksformen und strukturellen Eigenschaften.

Die technische Entwicklung des Computers ermöglicht heute, die Bilder so realistisch zu gestalten, daß die Rezipienten die Differenz zwischen Realität und Schein kaum oder nur schwer bewußt unterscheiden können. Der visuelle Bereich wird zunehmend durch computeranimierte Bilder geprägt. Daher ist es sinnvoll, Computeranimation als speziellen Themenbereich von „Visual Literacy“ zu untersuchen.

Von diesen Gedanken ausgehend, zielt die vorliegende Arbeit darauf ab, im Rahmen der Medienpädagogik theoretische und praktische Grundlagen zur Vermittlung von „Visual Literacy“ zu liefern, wobei sie sich auf den Aspekt der Computeranimation konzentriert. Sie teilt sich in einen theoretischen und einen empirischen Abschnitt.

*Im ersten Kapitel* des theoretischen Teils geht es um die „Visual Literacy“ im Rahmen der Medienpädagogik. Hier wird zuerst der Begriff „Visual Literacy“ definiert. „Visual Literacy“ wird als Basisqualifikation innerhalb der Medienpädagogik erachtet. Sie stellt eine Medienkompetenz dar. Die Notwendigkeit der Vermittlung von „Visual Literacy“ wird in einem nächsten Schritt v. a. im Hinblick auf die Probleme untersucht, die durch computergenerierte Bilder entstehen. Anschließend werden ihre Komponenten diskutiert, die in der immer stärker von visuellen Medien dominierten Gesellschaft erforderlich sind. Zu diesen Komponenten gehören die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die visuellen Medien bewußt wahrzunehmen, kritisch zu rezipieren, angemessen und sinnvoll zu nutzen sowie aktiv und kreativ zu gestalten.

*Im zweiten Kapitel* wird ein allgemeiner Überblick über Computeranimation geliefert. Dafür wird zuerst beschrieben, was man unter Computeranimation versteht. Computeranimation ist eine Darstellungsform der Bewegung mit der Hilfe des Computers. Die Entwicklung der Bewegungsdarstellung wird im nächsten Abschnitt dieses Kapitels historisch betrachtet. Dabei werden die aktuellen Einsatzgebiete der Computeranimation sowohl in der bildenden Kunst als auch in verschiedenen kommerziellen und wissenschaftlichen Bereichen vorgestellt. Es zeigt sich, wie vielfältig Computeranimation heutzutage eingesetzt wird.

*Das dritte Kapitel* behandelt die ästhetischen Merkmale der Computeranimation. Mit herkömmlichen, bildnerisch ästhetischen Erkenntnissen ist die Computeranimation nur schwer zu erfassen. Daher ist eine eigene theoretische Diskussion für ein besseres Verständnis der Computeranimation sinnvoll. Computeranimation unterscheidet sich von herkömmlichen visuellen Darstellungsmitteln in folgenden sechs Aspekten: digitale Ästhetik, immaterielle Ästhetik, Prozeßästhetik, semiotische Ästhetik, Bewegungsästhetik und experimentelle Ästhetik. Einige Theoretiker haben bereits versucht, ästhetische Theorien computergenerierter Bilder zu entwickeln. Aber eine Untersuchung der ästhetischen Eigenschaften, die sich direkt auf Computeranimation beziehen, gab es bislang noch nicht.

In welchem Fachbereich kann man „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation vermitteln? Das Fach Kunst bietet sich als geeignetes Fach an, weil es das einzige Fach ist, das sich an der gestalterischen Praxis von Bildern orientiert. Vor allem der Produktionsaspekt, ein unverzichtbarer Bestandteil der Medienpädagogik, kennzeichnet das Fach Kunst.

*Im vierten Kapitel* wird weiterhin herausgearbeitet, daß das Fach „Kunst“ für die didaktische Erforschung von „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation geeignet ist. Das heute vorherrschende Konzept im Kunstunterricht ist „Ästhetische Erziehung“ als übergeordnetes Konzept für alle visuellen Erscheinungsformen. In der Ästhetische Erziehung sollte der Kunstunterricht neben den klassischen Darstellungsformen in der zunehmend durch neue Medien geprägten visuellen Welt gerade auch die neue technische Darstellungsform „Computeranimation“ integrieren. Aber damit tut sich der Kunstunterricht derzeit noch schwer. Die Problematik wird in diesem Kapitel unter verschiedenen Aspekten beleuchtet: die Konzeptlosigkeit der pädagogischen Auseinandersetzung mit den Neuen Medien, die Kompetenz der Kunstpädagogen und die technische Ausstattung in der Schule. Im letzten Abschnitt dieses Kapitels wird ausgeführt, daß der Kunstunterricht einen besonderen Beitrag zum Erwerb von „Visual Literacy“ leisten kann, da er die Schüler durch die gestalterische Praxis zum ästhetisch qualifizierten Medienumgang führen kann.

Basierend auf dem theoretischen Teil, steht im Mittelpunkt des zweiten Teils der vorliegenden Arbeit eine empirische Untersuchung.

*Das fünfte Kapitel* des empirischen Teils beschreibt die Aufgabenbereiche von „Visual Literacy“ in bezug auf Computeranimation, wobei das Kapitel als Brücke zwischen dem Theorieteil und der empirischen Untersuchung dient. Zunächst wird der Themenbereich der Computeranimation für die Untersuchung eingegrenzt, denn es gibt viele Formen von Computeranimation. Ein besonders problematischer Bereich ist die Möglichkeit einer perfekten Montagetechnik der Computeranimation. Diese perfekte Wirkung verleitet Kinder und Jugendliche häufig dazu, Realität und Virtualität zu verwechseln. Aus diesem Problem leiten sich die medienpädagogischen Aufgaben bei der Vermittlung von „Visual Literacy“ ab: Entwicklung oder Verbesserung der Fähigkeiten oder Fertigkeiten zur besseren

Wahrnehmung, zum kritischen Konsum, zur aktiven und sinnvollen Nutzung sowie zur selbständigen und kreativen Gestaltung. Diese Aufgabenbereiche im Hinblick auf die Komponenten der „Visual Literacy“ geben den Rahmen für die empirische Untersuchung vor.

*Das nächste Kapitel* behandelt die Anlage der empirischen Untersuchung. Basierend auf dem Vorhaben einer „Vermittlung von ‚Visual Literacy‘ mithilfe von Computeranimation“ werden die Hypothesen der Untersuchung im Hinblick auf die Aufgabenbereiche entwickelt: Die Schüler sollen durch aktive und praktische Medienarbeit besser befähigt werden, Computeranimation im alltäglichen Umgang mit visuellen Medien zu erkennen, zu kritisieren, aktiv und sinnvoll zu nutzen sowie selbständig und kreativ zu gestalten. Diese Hypothesen werden im nächsten Abschnitt durch unmittelbar erfassbare Sachverhalte operationalisiert. Für die Datenerhebungsmethoden können Fragebogen und Beobachtung als geeignet angesehen werden, insofern die beiden Methoden miteinander ergänzt werden. Weiterhin werden beschrieben: das für die Untersuchung geeignete Alter der Lerngruppe (anhand der Entwicklungstheorie der visuellen Wahrnehmung), die Kriterien, nach denen die Schüler für den Versuch ausgewählt wurden und die angemessene Teilnehmerzahl. Anschließend werden die technischen Grundlagen behandelt; Welche Software eignet sich in ihrer Anwendung für die Schüler und welche Hardware-Ausstattung ist dafür notwendig. Im folgenden Abschnitt dieses Kapitels wird der allgemeine Gestaltungsprozeß einer Computeranimation im Rahmen des Projekts vorgestellt, ehe die didaktische Konzeption zur Gestaltung der Computeranimation entwickelt wird. Der Lehrgang des Untersuchungsprojekts wird in drei Kursteile mit bestimmten Unterrichtsgegenständen und Zielen gegliedert und führt von der Einweisung in technische Grundlagen allmählich zur kreativen Gestaltung einer Computeranimation. Jeder Kursteil beinhaltet drei Unterrichtsphasen: Grundphase, Gestaltungsphase der Animation und Reflexionsphase.

Das Projekt wurde im Wintersemester 1999 mit sechs Schülern im Alter von 11 bis 13 in der Rudolf-Wissell-Grundschule Berlin durchgeführt. *Das siebte Kapitel* beschreibt den praktischen Ablauf des Unterrichtsprojekts, indem die Arbeiten der teilnehmenden Schüler in jedem Kursteil vorgestellt werden.

*Im achten Kapitel* geht es um die Hypothesenüberprüfung der Untersuchung. Hierfür werden zuerst die durch Fragebögen und Beobachtungen erhobenen Daten mit Skalenwerten korreliert, wodurch sich die Datenauswertung einfacher und übersichtlicher gestaltet. Eine Bestandsaufnahme der teilnehmenden Schüler wird weiterhin erfaßt. Auf dieser Basis werden die Hypothesen überprüft, ob und inwieweit bei den teilnehmenden Schülern „Visual Literacy“ durch das Unterrichtsprojekt entwickelt oder verbessert wird.

*Im letzten Kapitel* wird sowohl der Projektverlauf in bezug auf den Unterrichtsentwurf als auch die verwendeten Forschungsmethoden im Hinblick auf die überprüften Hypothesen diskutiert. Darüber hinaus werden weitere Unterrichtsprojekte sowie zukünftige

Forschungsprojekte vorgeschlagen. Abschließend werden Schlußfolgerungen aus den Ergebnissen der vorliegenden Untersuchung gezogen.

In der Medienpädagogik wurde die „Visual Literacy“ bezüglich Computeranimation bisher kaum untersucht, insbesondere nicht hinsichtlich ihrer Möglichkeiten im Rahmen der Kunsterziehung. Die vorliegende Arbeit kann einen Beitrag zum kompetenten Umgang mit neuen visuellen Medien leisten durch die spezifische Auseinandersetzung mit der ästhetischen Praxis in einer immer mehr durch computeranimierte Bilder geprägten visuellen Medienwelt.