

Visuelle Kompetenzen in spezifischen Situationen

Zusammenfassung der Forschungsarbeiten

Die Ausgangslage

Am Anfang stand der Verdacht, dass eine rein kunstpädagogische Sichtweise relevante visuelle Kompetenzen übersehen könnte. Analog zum *Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen* haben wir deshalb Situationen (Referenzrahmen 4.1.2) ausgewählt, in denen visuelle Kompetenzen gefragt sind; solche, die im Kunstunterricht vorkommen („Ein unbekanntes Kunstwerk in einem Museum“), und solche, die dort selten thematisiert werden („Bericht über einen Betriebsausflug“). Dabei geht es nicht darum, Lernsituationen zu benennen, Kompetenzen zu entdecken, die wir für die Bewältigung alltäglicher Situationen benötigen.

Ein weiterer Grund für die genauere Untersuchung spezifischer Anforderungen war die Beobachtung, dass Kompetenzbeschreibungen oft allgemein und vage bleiben und mit dem wenig sagenden Adverb *angemessen* kombiniert werden. Der Ausdruck *angemessen* stammt aus der antiken Rhetorik und meint, der Situation und dem Anlass entsprechend. Angemessen bezieht sich genau genommen immer auf eine einzigartige Situation. Allerdings ähneln sich bestimmte Situationen, sie sind von uns damit voraussehbar und erfordern ähnliche Handlungen. In Alltag und Beruf haben wir für die Angemessenheit jeweils ein Gespür entwickelt. Dazu ziehen wir implizites Wissen heran, das sich aus Erfahrungen in ähnlichen Situationen gebildet hat.

Dass wir uns in Situationen zurechtfinden, lässt sich dadurch erklären, dass wir für bestimmte Situationen verallgemeinerte Idealtypen entwickeln, die uns helfen, Situationen als solche zu erkennen und einzuschätzen und uns angemessen zu verhalten. An konkreten Beispielen (Situationen) kann gezeigt werden, dass sich *Angemessenheit* im jeweiligen Einzelfall konkret benennen lässt und sich daraus allgemeine Regeln und Kompetenzen ableiten lassen.

Situationen

Situationen grenzen wir zeitlich und räumlich ab. Sie haben Anfang und Ende und einen bestimmten Ort. Situationen sind Settings, in denen Probleme in bestimmten Grenzen (äußere Bedingungen, soziale Regeln) behandelt werden. In unserem Fall geht es um Probleme, die mit visuellen Mitteln (Zeichen, Zeichenkomplexe, Kommunikationsangebote, Erlebnisumgebungen etc.) gelöst oder verursacht werden. Was als eine relevante Situation für visuelle Kompetenzen verstanden wird, ist abhängig vom Interesse und von Vorstellungen, die man vom Fachgebiet hat. Deshalb sollen möglichst unterschiedliche Situationen genannt und thematisiert werden.

Die Kunstpädagogik sieht die eigene Domäne unter den Aspekten von Produktion und Rezeption (vgl. dazu unter Strukturmodell und die Untersuchungen von Kirchner/Haanstra). Dabei geht es um das Herstellen und Anschauen von Bildern in einem weiten Sinne. Viele VertreterInnen sehen die Kunst als eine besondere und einzigartige Zugangsweise zur Welt in Produktion und Rezeption. Manchmal wird der Kunstunterricht in erster Linie als ein handwerkliches Fach

With the support of the Lifelong Learning programme of the European Union

verstanden, andere Länder betonen die Kommunikation, wieder andere Kreativität und Imagination. In der Semiotik wird der Komplex unter dem Begriff der Zeichenproduktion (making signs) verstanden. Produzent und Rezipient werden beide als Zeichenhersteller verstanden (Kress, 2010). Die Kulturwissenschaften (Reckwitz, 2000) sehen die visuelle Kultur als Mittel zur Konstruktion von Sinn. Hier geht es nicht darum zu zeigen, wie komplex und kompliziert visual literacy ist, sondern darum, beteiligte Komponenten und Kompetenzen aufzuspüren. Die Idee, dass sich Kompetenzen in Situationen mit entsprechenden Problemlagen und Bedingungen zeigen, führt zwangsläufig zu einer pragmatischen Sicht auf Kompetenzen. Die Forschenden haben aus einer Liste in Absprache eine Situation ihres Interesses zur Untersuchung ausgewählt.

Folgende Situationen sind ausführlich untersucht worden:

- Essen auf einem Teller angemessen anrichten
- ein Büro bzw. einen Büroarbeitsplatz einrichten
- sich angemessen kleiden
- Untersuchung zum kompetenten Umgang mit religiösen Bildern
- Digitale Bildmanipulation erkennen
- Kollaboratives Zeichnen
- Welche Kompetenzen braucht man, um Bildschirmspiele spielen zu können?
- Welche Kompetenzen braucht man zum Verstehen von Bildern in Schulbüchern?

Die Untersuchungsmethoden reichen von idealtypischen Untersuchungen, über qualitative Studien bis hin zu Expertenbefragungen (<http://envil.eu/materialien/>).

Wie damit umgehen?

Die Untersuchungen haben jeweils umfangreiche Kompetenzlisten ergeben. Diese zeigen, dass sich für die jeweilige Situation die Kompetenzen beschreiben lassen und genaue Angaben über die Angemessenheit möglich sind. Auf den ersten Eindruck bilden diese Listen vor allem eine je spezifische Semantik visueller Kommunikation additiv ab. Sie lassen sich in dieser Form nicht zu Unterrichtsempfehlungen verwenden, es käme zu einer nie vollständigen Liste von Regeln für Gebrauch und Bedeutung visueller Zeichen.

Ergebnisse

Die Forschungsarbeiten haben Kompetenzdimensionen sichtbar gemacht, die üblicherweise außerhalb des kunstpädagogischen Horizonts liegen, und sie ermöglichen einen neuen Blick auf traditionelle Inhalte des Faches. Sie haben gezeigt, dass sich Angemessenheit jeweils situationsspezifisch beschreiben lässt. Die Ergebnisse lassen sich gut für die praktische Arbeit in Unterricht, Fortbildung und Lehrplanentwicklung verwenden. Im Unterricht können sie zu einer pragmatischen Wende führen.

Visualität und visuelle Zeichen

Kunstpädagogik interessiert sich traditionell für kulturelle visuelle Artefakte wie Kunstwerke,

With the support of the Lifelong Learning programme of the European Union

Bilder, Designprodukte, Layout, Filme, Comics u.s.w. Die Objekte werden entweder hergestellt, um etwas damit auszudrücken oder mitzuteilen, oder sie werden rezipiert, um ihre Bedeutung zu verstehen. Bei den Untersuchungen hat sich gezeigt, dass es daneben visuelle Zeichen gibt, die sich nur schwer unter diesen Werkbegriff einordnen lassen, und die auch nicht in jeden Fall in die Kategorie bildnerische Mittel oder Genre passen.

Sauberkeit ist aufwändig herzustellen und zu erhalten. Wir schließen daraus, inwiefern sich die Leute um die Umgebung kümmern und welche Mühe sie sich im Umgang und bei der Herstellung visueller Zeichen machen. Es gibt Bereiche und Kontexte, bei denen Unordnung und Schmutz schneller auffallen und damit Sauberkeit und Ordnung schwieriger herzustellen oder zu erhalten sind als bei anderen. Dies gilt für den Rand einer Radierung, die Profis nur mit Baumwollhandschuhen berühren, ebenso wie für die weiße Tischdecke und die Schuhe beim Bewerbungsgespräch. Tendenziell werden in hierarchisch höher stehenden Produkten, Bauwerken und Situationen Materialien eingesetzt, die aufwändig zu pflegen sind. Der Boden im Discounter ist mit gesprenkelten Fliesen, der in einer Boutique mit hellen einfarbigen Teppichen belegt.

Aus dem *Erhaltungszustand* von Bildern, Objekten und Gebäuden schließen wir auf das Alter und die Art und Weise, wie andere mit ihnen umgehen und umgegangen sind.

Ordentlichkeit wird in ähnlicher Weise wie Sauberkeit und Erhaltungszustand als Zeichen genutzt. Ordnung ist ein relativ unwahrscheinlicher Zustand, deshalb ist ein starkes Zeichen. Unordnung lässt sich leicht erkennen. Es gibt Situationen, bei denen Unordnung auffällt und Ordnung einen hohen Aufwand erfordert, etwa die Hängung einer Ausstellung „auf Linie“ oder Decken einer langen Tafel. Kriterien für Ordnung – Unordnung sind Muster, Winkel, Wiederholungen, Parallelen, erkennbare Anordnungen, diese zeigen sich oft in gemeinsamen Linien.

Materialien sind verbreitet oder selten, robust oder empfindlich gegen Beschädigungen, aus der Region oder von weiter her, sie sind teuer oder billig, sie lassen sich leicht oder nur aufwändig bearbeiten, Unterhalt und Reinigung sind problemlos oder aufwändig und zeitintensiv, Beschädigungen und Schmutz sind leicht oder schwer zu erkennen. Auch hier handelt es sich um einen durchgängigen kulturellen Code, der alle visuellen Zeichen betrifft.

Materialien haben kulturelle, ökologische, religiöse, technologische und ökonomische Bedeutungen. Die Bedeutungen fallen uns auf, wenn „Fehler“ gemacht werden, diese liegen in der Wirkung zwischen komisch und peinlich, und führen leicht zu Missverständnissen.

Die Wahl des richtigen Materials bei der Bekleidung zeugt von der Kompetenz. Fleecepulli auf der Hochzeit und Seidenbluse beim Joggen – beide werden als Zeichen für die Einstellung und

With the support of the Lifelong Learning programme of the European Union

Kompetenz der TrägerInnen interpretiert. Material deutet auf Weltwissen und Erfahrung hin, es wird aus funktionalen Gründen und mit kommunikativer Absicht gewählt. Immer kann man over and under equipped sein. Die Wahl des Materials richtet sich nach der Situation, diese ist beeinflusst von kulturellen, sozialen und physikalischen Faktoren (Wetter, Jahreszeit, Anlass, Tätigkeit, Ort, Alter, Geschlecht, Beruf, Arbeit, Freizeit, Tageszeit, Kultur, Ökologie, Ökonomie). Material und Farbe hängen zusammen. Man kann die richtigen Muster haben (Sommer) und das falsche Material (Daunenjacke), die richtige Farbe (Schwarz für eine Beerdigung) und das falsche Material (Ölzeug).

Verarbeitung hängt eng mit Sauberkeit, Ordentlichkeit und Material zusammen und wird ähnlich wie diese interpretiert. Es wird auf Mühe, Sorgfalt und Aufwand an Ressourcen geschlossen, z.B. Zeit, Geld, Konzentration. Die Verarbeitung beeinflusst die Bedeutung, das gilt für illusionistische Bilder ebenso wie für Kleidungsstücke. Hier spielen etwa folgende Aspekte eine Rolle: Laie – Experte (Kulturtechnik – Expertenkönnen); einfach – schwierig zu verarbeiten.

Raum kann leer oder voll sein. Weil er begrenzt ist, wird der Umgang mit ihm als visuelles Zeichen verwendet. Bei der Einrichtung von Büros ebenso, wie bei der Hängung von Bildern im Museum oder der Breite von Rändern bei Drucksachen.

Bilder verstehen

Das Verstehen von Bildern ist ein zentrales Anliegen, in der Kunstbetrachtung wie bei der visuellen Kommunikation. Die Untersuchung der ausgewählten Situationen hat hier einige zentrale Kompetenzdimensionen gezeigt, die im Folgenden kurz angeführt werden.

Genre

Das Genre bestimmt, wie wir ein Bild einschätzen und damit verstehen. Handelt es sich bei dem Bild eines Pilzes um ein Kalenderbild, eine Neujahrskarte oder um die Abbildung für ein Pilzbestimmungsbuch? Das Genre erkennen wir in der Regel an der Darstellungsweise und an der Situation bzw. dem Kontext, in dem uns Bilder begegnen. Die Darstellungsweise betrifft alle üblichen formalen Mittel (Farbe, Stil, Ikonizitätsgrad, Technik, Größe, Bildaufbau etc.). Hier unterscheiden wir, ob ein Bild metaphorisch oder dokumentarisch gemeint ist. Erkennen und Verstehen von Metaphern setzt ein umfangreiches Wissen über kulturelle Codes voraus.

Weltwissen

Zum Verstehen (Beurteilen, Einschätzen) von Bildern (Abbildern) müssen wir etwas von und über die Welt wissen, die abgebildet ist oder auf die verwiesen wird. Das betrifft Landschaften, Gegenstände und Lebewesen, aber auch Körperhaltungen und Gesten. Wir müssen sie zunächst erkennen und dann ihre Bedeutung verstehen. Es geht um soziale Zusammenhänge und deren visuelle Codierung (Hierarchien, Gender, Alter). Es geht um die Bedeutung des Dargestellten in

With the support of the Lifelong Learning programme of the European Union

der materiellen Welt und deren Verwendung im Bild. Das betrifft auch Umstände der Herstellung und Verwendung (bis hin zu den Kosten, die dabei jeweils anfallen). Viel davon erlernen wir einfach im Laufe des Lebens, aus den Medien und im Umgang mit der Welt. Anderes muss systematisch gelernt werden.

Wiedererkennen

Die dargestellten Gegenstände müssen auch in anderen Ansichten (wieder) erkannt werden. Hierfür brauchen wir das Bildgedächtnis und die Fähigkeit, von einer Ansicht auf die Gestalt insgesamt zu schließen. Das ist bei Lebewesen und einfachen geometrischen Objekten (Gebäude) einfacher als bei unbekanntem und komplexen Gebilden. Schwierig wird es immer, wenn Ausschnitte und/oder ungewöhnliche Ansichten oder Darstellungsweisen genutzt werden. Bildgedächtnis ist zentral für den Gebrauch von Bildern und visuellen Zeichen, auf lange und kurze Sicht, z. B. bei Filmen oder Computerspielen.

Inhalt - Tätigkeiten

Abbildungen zeigen oft Tätigkeiten, die als solche interpretiert werden. Wer tut etwas, wer erleidet etwas oder ist lediglich Zuschauer? Abbildungen in Schulbüchern vor allem Sprachlernbüchern verwenden oft Szenen aus dem Alltag, wo Leute handeln und interagieren. Diese Tätigkeiten sind kulturell kodiert und unterliegen Hierarchien und möglicherweise Tabus. Bei solchen Szenen geht es oft um passiv – aktiv. Wer hält die Fernbedienung für den Fernseher? Wer sitzt am Steuer des Autos oder fährt mit dem Fahrrad voran.

Kontingen

Für ein vertieftes Verständnis von Bildern müssen wir uns bewusst sein, dass diese immer immer auch anders sein könnten. Bilder zeigen jeweils eine mögliche Interpretation, eine mögliche Ansicht und einen möglichen Augenblick von vielen anderen möglichen.

Kommunikation

Visuelles Kommunizieren erfordert vom Produzenten wie Rezipienten die unter „Bilder verstehen“ aufgeführten Kompetenzen. Beide Seiten sollten den jeweiligen Code des Anderen ausreichend kennen. Neben all den in der Literatur angeführten Kompetenzen hat sich bei der Untersuchung zur angemessenen Kleidung und zum Anrichten von Speisen auf einem Teller gezeigt, dass es wichtig ist, jeweils auf dem Laufenden (up to date) zu sein.

Recht, Ethik, Moral, Ökologie

In Anwendungssituationen sind häufig andere Leute und deren Interessen betroffen. So geht es entsprechend um Fragen von Recht und Moral. Im visuellen Bereich geht es dabei um die Verletzung von geistigem Eigentum, das Recht am eigenen Bild, um Inhalte und Darstellungsweisen (etwa unangemessene Kamerawinkel oder verzerrende Objektive). Auch Fragen des Ressourcenverbrauchs sind jeweils angesprochen.

Bildmagie

In vielen Situationen spielen magische Vorstellungen von Bildern eine Rolle (religiöser

With the support of the Lifelong Learning programme of the European Union

Bildgebrauch, Bildzerstörung). Sie müssen bei der Produktion, Distribution und Rezeption von Bildern berücksichtigt werden. Ihre Missachtung kann zu Missverständnissen und Konflikten führen, zumal jemand, der einen magischen Bildumgang nicht kennt, diesen selten wahrnimmt oder unterstellt.

Konsequenzen für den Unterricht

Aufgabenkultur

Kompetenzen zeigen sich in Situationen und sie werden für mögliche Situationen gebildet. Kompetenzorientierte Aufgaben beschreiben deshalb den situativen Kontext der Aufgabe, wofür die Gestaltung gedacht ist, welche Ziele verfolgt werden, welche Möglichkeiten technischer, semiotischer und medialer Art gegeben sind. Dazu werden Alternativen gefordert. Es wird – um ein banales Beispiel zu nehmen – nicht einfach ein Apfel gezeichnet, gemalt oder fotografiert, vielmehr wird angegeben wofür das Bild ist, für eine Glückwunschkarte, eine Kunstaussstellung, ein Kochbuch, eine Verpackung für Apfelstrudel ... Auch innerhalb einer Situation können Alternativen gefordert werden, andere Technik, Ikonizitätsgrad, Darstellungsweise ...

Die Tabelle (im Anhang) bietet hier Anregungen.

Aufgaben werden im Kontext von Situationen gestellt, die den Schülerinnen und Schülern in ihrer Gegenwart oder in der Zukunft begegnen können. Es können bekannte und unbekannte sein, für die entsprechend recherchiert werden muss. Damit entwickelt sich Bewusstsein in den verschiedenen Dimensionen (siehe oben). Es wird dabei auch thematisiert, welches Set an Kompetenzen die jeweilige Situation erfordert. Die Schülerinnen und Schüler notieren das (Metakognition, LLL). Im Idealfall werden in den Aufgaben parallel oder zeitlich versetzt Situationen thematisiert, die sich mehr oder weniger voneinander unterscheiden. Aus der Verschiedenheit der Lösungen entwickelt sich Bildbewusstsein.

Im Unterricht ist die Qualität der bildnerischen Arbeiten dann jeweils im Hinblick auf die Situation zu sehen: Ein Bild für eine Kunstaussstellung muss anders aussehen als eines für eine Fotodokumentation eines Versicherungsschadens.

Das Arbeiten mit situativen Alternativen in den Aufgaben hilft bei der Bildung von Bewusstsein für

- unterschiedliche visuelle Codes
- soziale Verhältnisse und Bedingungen (Macht, Interessen, Ziele),
- Situationsabhängigkeit,
- die Kultur der beteiligten Personen,
- Zeichen als gemachte,
- die Kontingenz von Zeichen und Situation,
- Medium
- Recht
- Ethik und Moral
- Ökonomie und Ökologie
- up to date sein

- Bildmagie.

Fachbegriffe

Angemessenes Handeln beim Produzieren, Verwenden und Rezipieren von Bildern und visuellen Zeichen erfordert Entscheidungen zwischen verschiedenen Möglichkeiten. Im Privatleben wie im Beruf erleichtern entsprechende (Fach)begriffe das Nachdenken über und das Finden von Alternativen ebenso wie die Kommunikation mit anderen und das Begründen von Entscheidungen. Dabei geht es nicht in erster Linie um ein (Auswendig)Lernen von Fachsprache, sondern um Begriffsbildung aus der Tätigkeit und Erfahrung heraus.

Literatur:

Kress, G. (2010). *Multimodality - Exploring contemporary methods of communication*. London: Routledge.

Reckwitz, A. (2000). *Die Transformation der Kulturtheorien Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*. Weilerswist: Velbrick Wissenschaft.