



⊙ Modul „Experimente I“

- Schulhacks

- Die eigene Rolle als Lehrkraft bzw. die Aktion des Unterrichtens selbst hinterfragen, bspw. indem absurde Handlung(en) vollzogen werden, wie
  - sich als Lehrkraft in die Ecke oder vor die Türe stellen,
  - sich ‚in die Reihe‘ setzen und warten, ‚bis der Lehrer kommt‘,
  - etwas ganz Anderes im Unterricht tun, als sonst (wie Wäsche aufhängen),
  - ...
- (Raum-)Beschriftungen ändern (Ruheraum/Lounge statt Lehrerzimmer) oder Aushänge/ bzw. Schilder aufhängen, die realistisch wirken, aber sinnlose Aufforderungen enthalten, wie zum Beispiel:
  - Diesen Eingang dürfen nur sehr intelligente Menschen nutzen
  - Vorsicht: giftige Luft
  - Vorsicht: Wer sich auf diesen Stuhl setzt, wird sitzenbleiben
  - Reserviert für Nerds
  - Reserviert für Streber
  - Hier sitzen nur Faule
  - Hier sitzen nur Fleißige
  - ‚Mitarbeiterin/Mitarbeiter des Monats‘ ausrufen
  - ...
- Buttons gestalten mit Aufschriften, wie
  - „hochbegabt“,
  - „lernschwach“,
  - „verhaltensauffällig“,
  - „durchschnittlich begabt“,
  - „normal“,
  - „nicht bewertbar“
  - ...
- Automaten aufstellen mit
  - Kunst für 1 Euro,
  - Lösungen für Abituraufgaben,
  - 100 Antworten auf die nächsten Lehrerfragen,
  - Mangelhaft-Stempel (zum Erschrecken der Eltern),
  - Tüte Lob/Tadel,
  - Zeugnisse/Blaue Briefe zum Selberausfüllen,
  - ...

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Art-Memes“

- ‚Geschlechterrollen‘-Hacks
  - o Geschlechterspezifische Rollenklischees aufdecken und verkehren, bspw.
    - Verhalten, Kleidung, Selbstdarstellung etc. typisch (männlich/weiblich) zeigen/machen/anziehen/umkehren,
    - Bedruckte Maske mit andersgeschlechtlichen Physiognomie (Mund/Kinn/etc.) tragen,
    - ...
  
- Algorithmen-Hacks
  - o Individuelle Algorithmen-Schemas erfinden, wie z.B.:
    - Notenvergabe: „Du zeigst Ähnlichkeiten mit deinem Mitschüler XY, dann wirst du vermutlich folgende Note erhalten“,
    - ‚Lehrer-O-Mat‘: Schülerinnen und Schüler beantworten Fragen, der Lehrer-O-Mat prognostiziert nächste Note (vgl. Wahl-o-mat; aber auch Spotify, Netflix (‚Das könnte dir gefallen‘)),
    - Identität: Rollen tauschen im Unterricht. (L-L; L-S/S-L; S-S),
    - ...

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### 🕒 Modul „Experimente II“



### 🕒 Modul „Experimente II“

In dem Filmausschnitt „Studio Schmidt“ schickt der Moderator der ZDF-neo-Sendung seine Digitaexperten Niklas und David in den Ort Schalksmühle, der dadurch bekannt ist, dass dort der Internetausbau noch nicht angekommen ist. In diesem Ort versuchen die Reporter den Einwohnern von Schalksmühle die digitalen Formen der Kommunikation in den sozialen Medien und ihre scheinbar „etablierten“ Konventionen auf analoge Art zu präsentieren. Bewertungskommentare über lokale Geschäfte,



Dienstleister oder Einrichtungen werden mit einem Megafon vorgelesen, Facefilter werden aufgeschminkt und Bewertungsicons als Sticker auf Gegenstände geklebt, wenn sie geliked werden sollen. Die ironische Reportage erzielt ihren Witz aus der Rückverwandlung digitaler Kommunikation in die analoge Welt.

### Experimente:

#### Schulhacks

- Schilder in der Schule aufhängen, die realistisch wirken, aber sinnlose Aufforderungen enthalten wie zum Beispiel: Diesen Eingang dürfen nur sehr intelligente Menschen nutzen
- Vorsicht: „[...] Stuhl“  
*Wer sich auf diesen Stuhl setzt, wird sitzenbleiben*  
*Reserviert für Nerds*  
*Reserviert für Streber*  
*Hier sitzen nur Faule*  
*Hier sitzen nur Fleißige*
- Buttons zur Verfügung stellen mit: „hochbegabt“, „lernschwach“, „verhaltensauffällig“, „durchschnittlich begabt“, „normal“, „nicht bewertbar“
- Automaten aufstellen mit:  
*Kunst für 1 Euro*  
*Lösungen für Abituraufgaben*  
*100 Antworten für die nächsten Lehrer/Innenfragen*  
*Mangelhaft-Stempel*  
*Blaue Briefe und Zeugnisse (zum Selbstauffüllen)*  
*Tüte Lob*  
*Tüte Tadel*

#### Aufgabenstellung:

1. Schauen Sie sich den Filmausschnitt an. Fassen Sie die Strategie der Reporter zusammen. (Erschließungsfragen: Warum lachen wir über die Strategie? Inwiefern funktionieren Sinnzusammenhänge bei der Übertragung aus dem Digitalen ins Analoge nicht mehr?)
2. Schauen Sie sich die Liste mit den „Schulhacks“ an.
3. Erweitern Sie die Liste um eigene Ideen. Planen Sie eine eigene Aktion. Führen Sie die Aktion durch, dokumentieren Sie sie nach eigenen Vorstellungen und präsentieren Sie sie im Kurs.



The screenshot shows the Wikipedia article for 'Respekt'. At the top, it indicates the user is not logged in and provides links for 'Diskussionsseite', 'Beiträge', 'Benutzerkonto erstellen', and 'Anmelden'. Below this is a navigation bar with 'Artikel', 'Diskussion', 'Lesen', 'Bearbeiten', 'Quelltext bearbeiten', and 'Versionsgeschichte'. A search bar contains 'Wikipedia durchsuchen'. The article title 'Respekt' is prominently displayed. A red double-headed arrow icon indicates a disambiguation page, with the text: 'Der Titel dieses Artikels ist mehrdeutig. Weitere Bedeutungen sind unter [Respekt \(Begriffsklärung\)](#) aufgeführt.' The main text defines 'Respekt' as a form of 'Wertschätzung, Aufmerksamkeit und Ehrerbietung' and lists synonyms like 'Respektlosigkeit', 'Missachtung', 'Ressentiment', and 'Verachtung'.

The screenshot shows the Oxford Languages dictionary entry for 'Respekt'. It includes a search bar with the text 'Nach einem Begriff suchen'. The word 'Re·s·pekt' is shown with a speaker icon and the pronunciation '/Respékt/'. The entry is identified as a 'Substantiv, maskulin [der]'. Two definitions are provided: 1. 'auf Anerkennung, Bewunderung beruhende Achtung' with the example '"[großen, keinen, einigen] Respekt vor jemandem, etwas haben"', and 2. 'vor jemandem aufgrund seiner höheren, übergeordneten Stellung empfundene Scheu, die sich in dem Bemühen äußert, kein Missfallen zu erregen' with the example '"sich Respekt verschaffen"'. Below the definitions, a section titled 'Ähnlich' lists related terms: 1. Achtung, Anerkennung, Bewunderung, Hochachtung, Hochschätzung; 2. Ehrfurcht, Scheu, Heidenrespekt, Spundus.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Eigene und fremde Werte – Werteversteigerung“



#### Werteversteigerung

Schülerinnen und Schüler sehen 11 ideelle oder materielle Werte, die gleichwertig nebeneinanderliegen und sollen die Werte für sich in eine Reihenfolge bringen, in der Sie die Werte für sich priorisieren.

In einer zweiten Phase werden vier Schülerinnen und Schüler gebeten an einer Werteversteigerung teilzunehmen.

Die Teilnehmenden bekommen Umschläge mit Spielgeld jeder Teilnehmende bekommt die gleiche Anzahl Scheine:

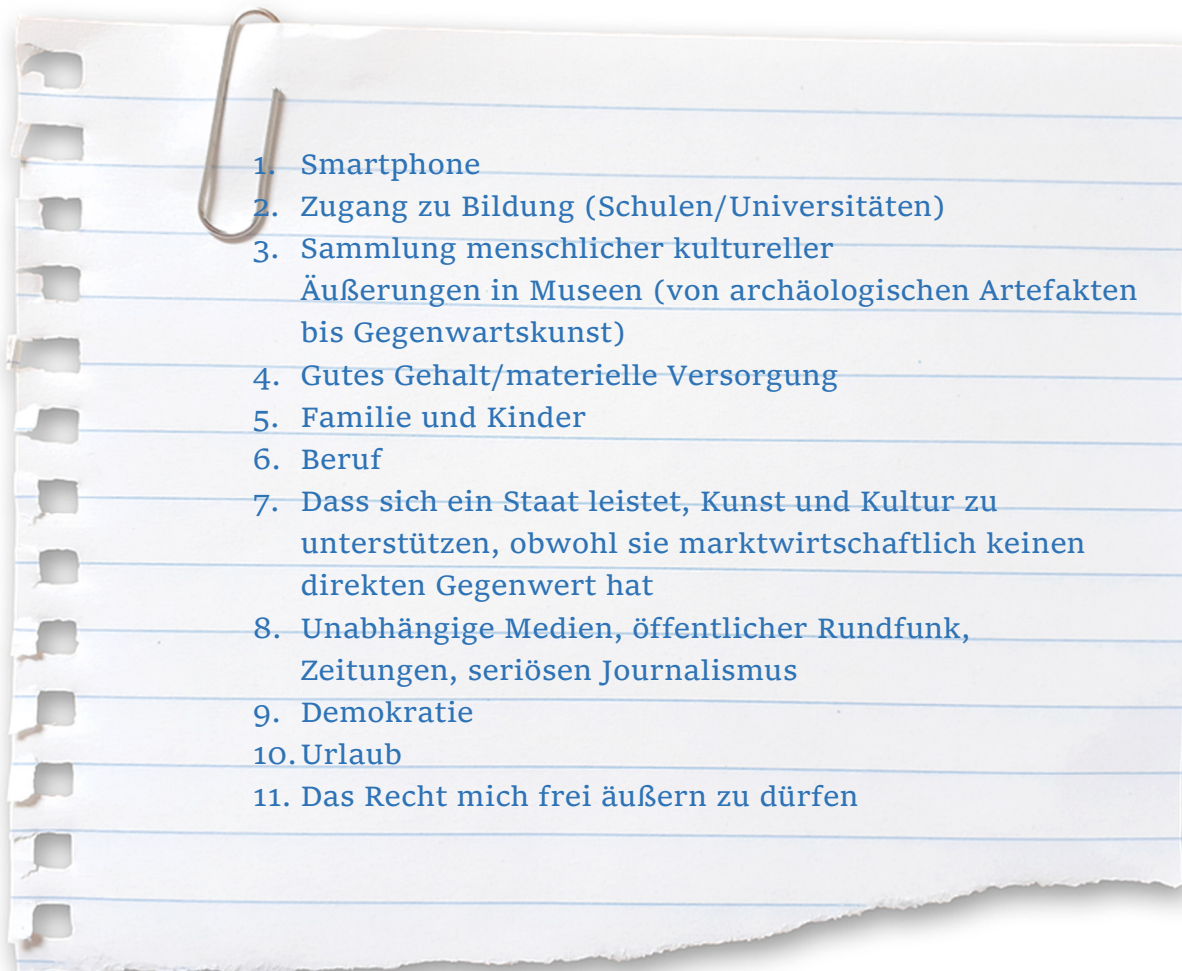
500 €, 200,- €, 100,- €, 50,- €, und 4 mal 20,- € zusammen also 930,- €.

Nun beginnt eine Auktion um die Werte und die Schülerinnen und Schüler können sich gegenseitig überbieten und erhalten den Zuschlag jeweils für den höchsten gebotenen Betrag, wie bei einer Auktion.

Die Priorisierung der Werte und die Argumentation für den einen oder anderen Wert, erfährt durch die Ersteigerung noch eine individuelle Zuspitzung, da in der Methode Entscheidungen forciert werden. Das Ergebnis bietet Anlass für die Teilnehmenden im Plenum über die „Wertigkeit“ und den gesellschaftlichen Konsens unseres Wertesystems zu diskutieren.



Die Werte sind:



Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings  
mittels Augmented Reality

© Modul „Eigene und fremde Werte – Werteversteigerung“



Scheine zum Ausschneiden:



Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

© Modul „Eigene und fremde Werte – Werteversteigerung“

Werte zum Ausschneiden

Ein Wert in der Gesellschaft ist für mich:



...ein Smartphone zu haben

...Zugang zu Bildung (Schulen/Universitäten)

...dass es Sammlungen von menschlichen kulturellen Äußerungen in

...ein gutes Gehalt/materielle Versorgung zu

...Familie und Kinder

...einen Beruf ausüben

...dass es unabhängige Medien, öffentlicher Rundfunk, Zeitungen, und seriösen

...dass wir in einer Demokratie

... das Recht zu haben, mich frei äußern zu dürfen

...Urlaub machen zu können

...dass sich ein Staat leistet, Kunst und Kultur zu unterstützen, obwohl sie marktwirtschaftlich keinen direkten

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ⊙ Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

#### ⊙ Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“



„Kulturelle Konstruktionen kann man am besten verstehen, wenn man mit ihnen spielt. Cultural Hacking macht Deutungsmuster durch Umdeutung sichtbar und auch ein Stück weit lächerlich. Kultur soll Orientierung geben; Cultural Hacking dagegen will verwirren und Orientierung grundsätzlich als Konstruktion von Wahrheit entlarven.“

Quelle: <https://kulturshaker.de/cultural-hacking/#fn-2431-5> [22.02.2022]

#### **Aufgabenstellung zum Gruppenpuzzle: Was ist Cultural Hacking?**

Es werden drei gleich große Gruppen, entsprechend der Text-Nummern, gebildet. Die Ergebnisse jeder Gruppe sollen festgehalten werden, indem in jeder Gruppe eine Person sich Notizen und/oder Skizzen o.Ä. macht und das Wesentliche dokumentiert.

##### Einzelarbeit:

- Lesen Sie Ihren Text (Nummer) genau durch, unterstreichen und fassen Sie das Wichtigste zusammen, so dass Sie gleich Ihren Text mit eigenen Worten wiedergeben können!

##### Gruppenarbeit 1: (Schülerinnen und Schüler mit demselben Text)

- Erklären Sie sich gegenseitig die zentralen Aspekte Ihrer Texte mit eigenen Worten.
- Besprechen Sie die bildnerischen Beispiele und überlegen Sie, inwiefern Sie zu Ihrem Thema passen.
- Wenn Sie damit fertig sind, können Sie folgende Fragen diskutieren:
  - o Was halten Sie von dem Thema/ den Beispielen?
  - o Haben Sie so etwas Ähnliches schon einmal gesehen? Wo? Wie hat es Ihnen gefallen (und warum)?

##### Gruppenarbeit 2: (Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Texten)

- Stellen Sie sich gegenseitig Ihre Themen mit Hilfe der Beispiele vor!
- Diskutieren Sie anschließend:
  - o Was halten Sie von dem Thema, Aussagen, Beispielen?
  - o Haben Sie so etwas Ähnliches schon einmal gesehen? Wo? Wie hat es Ihnen gefallen (und warum)?
  - o Wenn Sie damit fertig sind: Was halten Sie davon? Wie ist Ihre Meinung zu Cultural Hacking? Und was hat das mit Kunst zu tun?
- Überlegen Sie und sammeln Sie gemeinsam Ideen (auch nicht umsetzbare), was man zu dem jeweiligen Aspekt in Ihrem Lebensumfeld machen, was/wie ‚hacken‘ könnte.
- Weiterführende Aufgabe: Lesen Sie den Abschnitt ‚Hacking the Schul\_Bildung‘ und diskutieren Sie,
  - o wie demnach Schule aussehen sollte/könnte/müsste?
  - o Wie müsste der (Kunst)Unterricht sein?

##### Hausaufgabe:

Überlegen Sie sich ein ‚Experiment‘, einen sanften Eingriff in Ihre (schulische) Umwelt und skizzieren und beschreiben Sie dies. Beschreiben Sie mögliche Verhaltensweisen und Reaktionen der ‚betroffenen‘ Menschen. Gibt es ein Ziel bei diesem Experiment, etwas, was man daraus lernen kann?



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

Text zitiert nach: <https://kulturshaker.de/cultural-hacking/#fn-2431-5> [15.12.2022]

#### GRUPPE 1: HACKING DE-DEFINIERT

Hacking arbeitet einer eindeutigen Definition entgegen! Es ist das Spiel mit dem Festen/Etablierten. Hacking will Diskussion (Bewegung) – keine Definition (Statik). Hacking ist damit das Gegenteil von Ordnung schaffen, es ist von Grund auf kreativ zerstörerisch, eine aktive Mischung aus Ernst und Spiel: *Hacking lässt sich nicht auf eine Provokation oder eine Pose distanzierter Ironie reduzieren. Im Gegensatz dazu weist Hacking als typische Kennzeichen des eigenen Arbeitsprozesses zugleich ernstes Spiel und spielerischen Ernst auf [...].*<sup>1</sup>

#### STÖRUNG VON KONTROLLE & SICHERHEIT

Programme ordnen Erwartungen. Sie bestehen aus verlässlichen Mustern. Der Prozess des Hackens dagegen ist das gezielte Unterlaufen von erwarteten Erwartungen. Während Programme Kontrolle über Systemzustände erzielen wollen, ist Hacking eher als eine systematische Störung der Kontrolle und Kontrollierbarkeit eines Systems zu verstehen.

#### DEN BEREICH DES MÖGLICHEN NEU FORMATIEREN

Der Hacker wird damit vom Nutzer zum Programmierer und statt Vor-Schriften zu befolgen, verfasst er Umschriften. Der Hack besteht aus dechiffrieren und rechiffrieren bislang verborgener Strukturen. Im Kontext der je aktuellen Möglichkeiten eines Systems entfaltet die Operation der Störung eigene Wirksamkeit, und zwar indem sie auf die Begrenztheit der Möglichkeiten verweist und das System so in einen kritischen Zustand versetzt. Ein Hack formatiert den Bereich des Möglichen neu und damit auch unsere Wahrnehmung des Möglichen: Das eigentlich Unmögliche stellt nun die Möglichkeitsbedingung des Möglichen dar. So betrachtet hat der Hack eine besonders wertvolle Funktion. Er lähmt nicht, sondern setzt in Bewegung.



#### RE-ORIENTIERUNG DURCH DES-ORIENTIERUNG

Hacking stellt auf Orientierung und Desorientierung ab. Es geht um die Erkundung eines fremden Systems, um sich darin zurechtzufinden; und es geht darüber hinaus darum, eine bewusste Desorientierung bzw. neue Orientierungen in dieses System einzuführen. Diese Re-Orientierungen werden meist durch eine Umcodierung bewerkstelligt. Hacker können so via Störung zur Ausbildung neuer Strukturen beitragen; oft sind sie Anlass für neue Figuren, ohne dass sie deren Gestalt bereits genau vorgeben.

<sup>1</sup> CULTURAL HACKING von Franz Liebl, in: Düllo, Thomas/Liebl, Franz (Hrsg.), (2005): Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

Text zitiert nach: <https://kulturshaker.de/cultural-hacking/#fn-2431-5> [15.12.2022]

#### GRUPPE 2: KULTUR ALS PROGRAMM(IERUNG)

##### KULTUR ALS SYSTEM VON CODES UND MUSTERN ...

Jede Kultur ist ein System aus Codes, Verabredungen, Normen und Regeln, welches Strukturen und spezifische (Be)Deutungen von Wirklichkeit formuliert. Dabei ist Kultur immer ein Konstrukt, ein Treppengeländer, welches dem Individuum Halt und der sozialen Gruppe Orientierung bietet. Geert Hofstede hat Kultur einmal als "kollektive Programmierung des Geistes" beschrieben. Er macht damit auf die normierende und prägende Wirkung von kulturellen Systemen aufmerksam. Unsere kulturellen Prägungen sind uns selten bewusst. Man kann sie sich vorstellen, wie die Grammatik, die wir unbewusst mit unserer Muttersprache gelernt haben. Wir wenden die Grammatik jeden Tag zielsicher an und zucken zusammen, wenn jemand einen Fehler macht. Die Regeln hinter der Grammatik aber kennen wir nicht bewusst. Wir müssen sie mühsam in der Schule lernen. Ähnlich ist es mit der kulturellen Grammatik. Nehmen wir an, wir nähmen im Supermarkt einen halbgefüllten Einkaufswagen irgendeines Kunden und würden damit zur Kasse gehen. Der betreffende Kunde wäre sicherlich aufgebracht. Dennoch könnte er uns weder ein Gesetz, noch eine Hausordnung, noch eine formulierte Regel nennen, die unser Verhalten verbietet. Trotzdem hätte er Recht mit der Aussage "Das macht man doch nicht!" oder "das ist doch nicht normal!". Wir haben eine ungeschriebene Regel, eine unsichtbare Norm, eine kulturelle Verabredung gebrochen.

##### KULTUR ALS UNSICHTBARER QUELLCODE HINTER DEN MUSTERN DES ALLTAGS

Ein anderes Gleichnis ist das von Kultur als Programmierung. Hinter dieser nutzerfreundlichen Internetseite, die sie gerade anschauen, steckt ein unansehnlicher, komplizierter Quellcode, auf dem die Darstellung an ihrem Bildschirm beruht. Der Code ist aber versteckt. Auch kulturelle Codes sind oft versteckt und doch wirkungsmächtig.

Hinter der folgenden Alltagsstruktur (Toiletentüren mit Symbolen) stecken viele kulturelle Grundannahmen, quasi als Quellcode, versteckt. Eine ist z.B. die Annahme, es gebe nur zwei Geschlechter (zwei Türangebote) eine weitere, diese bräuchten getrennte Räume für ihre Notdurft. In der Darstellung der Symbole sind Gender-Stereotype und die damit verbundenen Vorstellungen von "Männlichkeit" und "Weiblichkeit" abgelagert.



Abbildung 1: <https://kulturshaker.de/einstellung/stereotype/gender/>

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

Text zitiert nach: <https://kulturshaker.de/cultural-hacking/#fn-2431-5> [15.12.2022]

#### GRUPPE 3: CULTURAL HACKING

Cultural Hacking programmiert den unsichtbaren Quellcode hinter unseren kulturellen Normen um. Oft werden diese dadurch erst sichtbar. Bezüglich der verbreiteten und selten hinterfragten Toilettensymbole, bin ich z.B. auf diesen Hack in einer Jugendherberge gestoßen. Die simple Remontage der Symbol-Einzelteile verwirrt unsere Alltagsroutine (auf der Suche nach der "richtigen" Tür) und hinterfragt unsere Orientierungsmuster.



Abbildung 2: <https://kulturshaker.de/einstellung/stereotype/gender/>.

Nach diesem Beispiel lässt sich die Definition von Adrian Heuberger zum Cultural Hacking sicher besser verstehen:

*Cultural Hacking ist eine dem Computer-Hack entlehnte Idee der Umkodierung und Verfremdung bestehender kultureller Codes. Über Manipulation und Zweckentfremdung von Alltagsgegenständen, -regeln und -routinen im außermusealen, öffentlichen Raum wird die Strategie verfolgt, Tabuisiertes hervorzuheben, resp. neue Lesarten des Gewohnten zu schaffen. Cultural Hacking als Kunst verläuft dabei entlang den Linien des Subtil-Politischen.*

#### SUBVERSIVE KUNST DER UMGESTALTUNG

Cultural Hacking übt seine Faszination besonders dadurch aus, dass die Akteure aus dem Verborgenen arbeiten, ihre Identitäten verschleiern, ihre Aktionen geschickt in den Alltag einbauen und erst nach und nach aufdecken lassen, oder wie Johannes M. Hedinger formuliert:

*„Cultural Hacking can be understood as infiltration into systems and the changing of their coding. It is a critical, often even subversive game with cultural codes, messages and values.“*

Der folgende Hack funktioniert nur durch den Überraschungseffekt. Der Künstler hat mit diesem Hack zur Zeit des Schweizer Diskurses um das Minarett-Verbot alltägliche Machtmuster umcodiert und den (geduldeten) Gebetsruf der einen Glaubensgemeinschaft, durch den (verbotenen) einer anderen ersetzt. Indem er den Kirchturm zum Minarett macht, stellt er plötzlich indirekt die Frage nach einem Kirchturmverbot und heizt damit die Diskussion um die Aktualisierung der herrschenden Religionskultur neu an.

EIN HACK VON BANKSY ZUM KULTURELLEN UMGANG MIT TIEREN IN DER GESELLSCHAFT:  
[HTTPS://YOUTU.BE/WDIZ7MEJO](https://youtu.be/wdiz7mejo)

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

#### KULTUR ALS OPEN-SOURCE-SOFTWARE

Nach dem neuen Kulturbegriff ist Kultur ein komplexes System an Codes und Verabredungen, welches von allen Menschen der sozialen Gruppe mitgestaltet und ständig verändert wird. Wir können uns Kultur daher vorstellen wie eine Open-Source-Software, deren Quellcode von tausenden Programmierern eingesehen und mitgestaltet werden kann.



In dem Sinne, kann Cultural Hacking, wie Prof. Torsten Meyer formuliert: „[...] als eine zwar besondere, vielleicht radikale, vielleicht aber einfach nur interaktive Angleichung an und Aneignung von Kultur verstanden werden.“

#### SINN DES HACKING: ALTERNATIVEN AUFZEIGEN

Die Abweichung, die Alternative ist auch das wesentlichste Strukturmerkmal des Hacks. Der Hacker weiß, es gibt nicht die eine Weise, ein Gerät, eine Software, einen Dienst oder ein sonstiges technisches Artefakt zu verwenden, sondern es gibt immer auch eine Alternative. Es gibt immer einen Weg, der nicht vorhergesehen war. Das ist die Politik des Hackens: das Aufzeigen und Schaffen von Alternativen, ein Akt der Freiheit, denn es ist das Ausbrechen aus einem System. Der Hack hilft zwar nicht, das System zu überwinden, sich von ihm unabhängig zu machen oder irgendeine Souveränität gegen es zu behaupten. Aber es stellt dem System die Alternative als Versprechen und/oder Drohung gegenüber und verweist somit auf die Kontingenz und Fragilität seines Machtanspruchs.

Im folgenden Bild demaskiert eine minimale Intervention ein alltägliches Symbol in Bezug auf seine darin versteckten sexistischen Rollenvorstellungen:



Abbildung 3: <https://kulturshaker.de/einstellung/stereotype/gender/>.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

*Es existiert also ein wesentlicher – und oftmals nicht verstandener – Unterschied zum Komplex des sogenannten „Culture Jamming“ und der Kommunikationsguerilla“, welche sich noch an althergebrachten Konfliktlinien abarbeiten: Es geht nicht darum, lediglich Kritik zu formulieren, Widerstand zu leisten oder den Gegner bloßzustellen, sondern das Ziel besteht in der Schaffung einer Innovation. Die Rolle von Subversion wandelt sich also vom Ziel zum Mittel – genauer gesagt: einem (präferierten) Mittel – zur Realisierung notwendiger Innovationen.<sup>2</sup>*

---

#### MÖGLICHE WEITERFÜHRENDE AUFGABE (ZUR DISKUSSION): 1

### HACKING THE SCHUL\_BILDUNG

Folgende Überlegungen des Kunstprofessors Torsten Meyer zur Schul-Bildung als unkreatives Übernehmen von kulturellen Mustern im Gegensatz zur Idee der dekonstruktiven und damit aber auch kreativen Kraft des Cultural Hacking soll hier zur Diskussion gestellt werden:

*Ich kann mir lebhaft vorstellen, welche Diskussion mein Vorschlag auslösen würde, auch Bildung in der Schule versuchsshalber in der Form des Cultural Hacking zu denken. Schulen dienen soziologisch betrachtet eher einem Cultural Engineering als dem Cultural Hacking. Es geht dort um das Bewahren, nicht um das Weiterentwickeln von Kultur. Es geht um die Weitergabe von als kulturell bedeutsam erachteten Inhalten, um die Tradition dessen, was sich kulturell bewährt hat und deshalb als des Bewahrens wert angesehen wird. Mit ihren Schulen bewahren und bewahren sich Kulturen.*

*Andererseits ist die Schule aber auch die Institution, an der die Vergangenheit mit der Zukunft in Berührung kommt. Die Schule ist auch so etwas wie die Schnittstelle zwischen Tradition und kultureller Innovation, an der die Vor-Schriften der Kultur immer wieder mit den aktuellen (und absehbar zukünftigen) Realitäten abgeglichen werden muss(t)en und wo, um es drastisch zu sagen, das alte Drehbuch für die Rolle „Mensch“ von immer wieder neuen Darstellern immer wieder neu und immer wieder individuell uraufgeführt wird. Wenn aber Drehbuch und Bühne nicht mehr zueinander passen, dann müssen die Darsteller eben viel improvisieren. Das führt möglicherweise automatisch zu einer Art Cultural Hacking.<sup>3</sup>*

---

<sup>2</sup> CULTURAL HACKING von Franz Liebl, in: Düllo, Thomas/Liebl, Franz (Hrsg.), (2005): Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns.

<sup>3</sup> Torsten Meyer: Postironischer Realismus: Zum Bildungspotential von Cultural Hacking, in: Johannes M. Hedinger/Marcus Gossolt/CentrePasquArt Biel/Bienne (Hrsg.) (2010): Lexikon zur zeitgenössischen Kunst von Com&Com. La réalité dépasse la fiction, S. 432-437: [https://culturalhacking.files.wordpress.com/2010/10/comcom-katalog\\_meyer.pdf](https://culturalhacking.files.wordpress.com/2010/10/comcom-katalog_meyer.pdf)

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Was ist Cultural Hacking (Gruppenpuzzle)?“

#### UND NOCH MEHR...

...zu (wissenschaftlichen) Publikationen und Hintergründen von Cultural Hacking und viele Beispiele finden sich auf dem wunderbaren Blog: <https://culturalhacking.wordpress.com/>



Bilder von <http://robertrickhoff.blogspot.de/>

#### MÖGLICHE WEITERFÜHRENDE AUFGABE (ZUR DISKUSSION): 2

Lesen Sie die folgenden Definitionen und diskutieren Sie, inwiefern dies Ihr bisheriges Verständnis von Cultural Hacking widerspricht, ergänzt oder verändert?

Was halten Sie von den Definitionen?

Was fehlt Ihnen?

#### Definitionen

„Cultural hacking can be understood as infiltration into systems and the changing of their coding. It is a critical, often even subversive game with cultural codes, messages and values.“ (Johannes M. Hedinger)

„Cultural Hacking ist eine dem Computer-Hack entlehnte Idee der Umkodierung und Verfremdung bestehender kultureller Codes. Über Manipulation und Zweckentfremdung von Alltagsgegenständen, -regeln und -routinen im außermusealen, öffentlichen Raum wird die Strategie verfolgt, Tabuisiertes hervorzuheben, resp. neue Lesarten des Gewohnten zu schaffen. Cultural Hacking als Kunst verläuft dabei entlang den Linien des Subtil-Politischen.“ (Adrian Heuberger)

„Von den Dadaisten über den Situationismus und Punk existiert eine direkte Entwicklungslinie zu aktuellen Formen subversiver Strategien. Und diese folgen der Logik von Hackern: in fremde Systeme eindringen, sich darin orientieren und dann neue und überraschende Orientierungen einführen.“ (Thomas Düllo, Franz Liebl)

„In mimetischen Prozessen ‚gleicht‘ sich der Mensch der Welt an. Mimesis ermöglicht es ihm, die Außenwelt in die Innenwelt hineinzuholen und die Innenwelt in die Außenwelt auszudrücken. In diesem Sinn ‚gleicht‘ sich der Hacker den Codestrukturen an, holt diese Außenwelt in seine Innenwelt und drückt diese Innenwelt wiederum in jene Codestrukturen heraus. Cultural Hacking kann in diesem Sinne als eine zwar besondere, vielleicht radikale, vielleicht aber einfach nur interaktive Angleichung an und Aneignung von Kultur verstanden werden.“ (Torsten Meyer)

<https://culturalhacking.wordpress.com/cultural-hacking/> [22.02.2022]

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Kunst, Kitsch oder Kommerz? Am Beispiel der Atomteller von Weissert/Grau“

#### © Modul „Kunst, Kitsch oder Kommerz? Am Beispiel der Atomteller von Weissert/Grau“



(Text: Autorentext)

Windmühlen in Delfter Blau sind typische Motive für Wandteller, die für Heimat, Idylle und den nostalgisch verklärten Blick auf eine romantische Vergangenheit stehen. Die Autorin und Regisseurin Mia Grau und der Architekt und Gestalter Andree Weissert haben das Projekt „Wandteller“ in die moderne Gegenwart übersetzt. Wegen der Gefahr von Energiebauten in unmittelbarer Nähe von Zivilisation bzw. Wohnbebauung, sind deren Standorte meist in unberührter, natürlicher Alleinlage. Schöne Flüsse oder natürliche Seen sind an ihren Flanken, um nötiges Kühlwasser für die Reaktorkühlung abzuzweigen; auch umgeben meist idyllische Naturlandschaften die umstrittenen Bauwerke zur Energiegewinnung. Von den ehemals 19 deutschen Atomkraftwerken sind noch sechs Werke in Nutzung, aber auch ihre Abschaltung ist in unserer modernen Gegenwart längst besiegelt und so werden die sterbenden Großbauten heute langsam selbst zu nostalgischen Relikten des Atomzeitalters und – wie im Projekt von Grau und Weissert – zu verklärten Wandtellern in Delfter Blau. Die beiden Kunstschaffenden schreiben auf ihrer Homepage zu der Tellerserie aller 19 Atomkraftwerke, dass es höchste Zeit werde, die Kernkraftwerke als das zu zeigen, was sie seien: „Denkmäler des Irrtums – Hoffnung von Gestern – Folklore von Morgen“ (atomteller.de). Die „Atomteller“ arbeiten mit der Projektidee, die umstrittene, polarisierende, gefährliche, bedrohliche, gewaltige, kommerzielle Atmosphäre von Atomkraftwerken der Beschaulichkeit und der Idylle des traditionellen Wandtellers gegenüberzustellen. Wandteller zieren das bürgerliche Wohnzimmer und hatten mitnichten die Aufgabe, auf gesellschaftliche Kontroversen aufmerksam zu machen und in eine Diskussion mit Betrachtenden zu treten. Sie erfüllten vielmehr einzig und allein die Aufgabe einer idyllischen, ästhetischen Verklärung von oft nationaler Identität stiftender Landschaft und dienen der Verzierung des Wohnraums.

#### Erschließungsfragen:

Recherchieren Sie die Projektidee auf der Homepage der beiden Gestalter noch einmal umfassend (atomteller.de):

- Was ist das Verstörende an den „Atomtellern“
- Auf welche Vorlage greifen die Designer zurück?
- Gibt es andere Oberthemen bzw. Motive, die eine ähnliche Wirkung haben könnten wie Atomkraftwerke?
- Wie werden die Teller auf der (kommerziellen) Seite der Gestaltungskünstler präsentiert?
- Warum werden die Teller auf diese Art präsentiert?

#### Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien á 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text). Stellen Sie dabei die Gestalter biografisch kurz vor. Stellen Sie dann die Projektidee der „Atomteller“ kurz vor und nähern Sie sich der Interpretation über die Erschließungsfragen oben. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Kunst, Kitsch oder Kommerz? Am Beispiel der Atomteller von Weissert/Grau“

#### „Pecha Kucha

Pecha Kucha ist eine aus Japan stammende Vortragstechnik, die aus wenigen, aber starren Vorgaben besteht: [-> Links; Beispiele aus dem KU] Die zu einem mündlichen Vortrag passende Präsentation (Power Point, Keynote o.ä.) besteht aus 20 unterschiedlichen Folien, die jeweils 20 Sekunden gezeigt werden. Durch diese Vorgaben wird der Fokus von der schriftsprachlichen Unterstützung eines Vortrags auf visuelle Impulse verschoben, da diese schneller und ‚intuitiver‘ vom Publikum gelesen werden können. Zentral ist dabei, dass es zu einer Reduktion, wie auch (meist) zu einer Transformation kommen muss, um den sprachlichen Vortrag mittels Bildern zu unterstützen, so dass sowohl Vortragende wie Betrachtende einen aktiven Übersetzungs- und damit (Ko-)Konstruktionsprozess leisten müssen. Diese visuelle Transformation kann den sprachlichen Vortrag unterstützen, irritieren, ironisieren oder illustrieren.

#### Literatur:

Kleynen, Thomas (2022): (Performative) Präsentationen rezeptiver Arbeitsergebnisse. In: Kunst + Unterricht. Erscheint voraussichtlich 2023



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“



### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

#### Erläuterung und Verwendungsmöglichkeiten dieses Materials

Ausgehend von der Frage „Seit wann lassen sich eigentlich in der Kunst Vorgehensweisen beobachten, die denen des Cultural Hackings ähneln?“ finden sich im Folgenden einige Beispiele aus der Kunstgeschichte.

Die folgenden Elemente einer Definition für „Cultural Hacking“ können als Grundlage dienen, um die Strategien zu benennen und zu vergleichen:

- Cultural Hacking nimmt **Bekanntes aus dem Alltag** als Ausgangspunkt und geht nicht von einer künstlerisch-abstrakten Theorie aus.
- Es werden traditionelle **kulturelle Codes oder Standards hinterfragt**, unterwandert, umgangen oder umcodiert. Aus der **Umcodierung** entsteht inhaltlich etwas Neues, bisher nicht Dagewesenes.
- Das Verfahren ist somit subversiv. **Subversion** ist allerdings nicht unbedingt das Ziel, sondern vor allem die künstlerische Strategie, mit der gearbeitet wird.
- Die **Intention** kann durchaus provokativ, sozialkritisch und belehrend, aber auch spielerisch und humorvoll sein.
- Die Wahrnehmung des Betrachters stellt sich auf etwas Ungewohntes ein, es werden **neue Deutungen von Bekanntem** möglich; durch die Umcodierung oder den geänderten Kontext wird ein neuer Sinn erzeugt.
- Es entsteht somit nicht nur eine inhaltliche, sondern eine **gesamtkünstlerische Innovation**.

Das Material kann Verwendung finden als...

- ...Hintergrundinformation für die Hand der Lehrkraft.
- ...Vertiefungs- und Differenzierungsmaterial für die Schülerinnen und Schüler in einer der Lernphasen.
- ...für alle Schülerinnen und Schüler vorgesehene Übung in Form eines Gruppenpuzzles. Hier würden dann die Tabellen „Ist [...] ein Cultural Hacker“ weggelassen. Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe, anhand der kurzen Begleittexte (und ggf. weiteren eigenständigen Recherchen) die Strategien des jeweiligen Künstlers mit Hilfe der Definition zu beschreiben, zu erläutern und zu den im Unterricht gezeigten Beispielen des Cultural Hackings aus der Gegenwart in Bezug zu setzen.
- ... Abschluss des Unterrichtsvorhabens, um den Blick zu weiten und Bezüge zu bekannten oder noch zu behandelnden Künstlern herzustellen.
- ...Anregung für eine Facharbeit im Fach Kunst, die über das Unterrichtsvorhaben hinausgeht.
- ...Anregung für eine Klausur der Aufgabenart II zum Unterrichtsvorhaben. Das Bild- und Textmaterial kann für die „Analyse/Interpretation von Bildern am Einzelwerk oder im Bildvergleich“ eingesetzt werden.

## 1. Pieter Bruegel d. Ä.: „Reframing Bethlehem“ in den Niederlanden, eingefrorenes Wetter und Wimmelbilder

### a) Der bethlehemitische Kindermord (1565/1585)

Bruegel d. J. verlegt die Szene in diesem Werk in ein flämisch aussehendes Dorf, in dem Schnee liegt. Etwas oberhalb des Bildzentrums befindet sich eine kleine Armee von Söldnern in metallenen Rüstungen, deren Lanzen senkrecht nach oben ragen. Sie werden angeführt von einem ganz in Schwarz gekleideten älteren Mann mit langem Bart. Weitere berittene Söldner in roter Kleidung befinden sich an verschiedenen Stellen der Szene. Im Hintergrund ist ein steinerner Kirchturm zu sehen.

Bruegel entwirft hier ganz offensichtlich neue kulturelle Codes, indem er die mehr als 1500 Jahre alte Szene vom nahen Osten nach Flandern und in die Gegenwart seiner Zeitgenossen verlegt. Dass dabei Anachronismen wie metallene Rüstungen und Kirchtürme entstehen, nimmt er in Kauf.

Eine mögliche Erklärung für die Transformation könnte lauten: Bruegel formt aus der nur sehr knappen Bibelstelle (Mt. 2,16) eine große Schlachtszene mit vielen kleinen narrativen „Nebenhandlungen“, um die Geschichte für seine Zeitgenossen möglichst plastisch und verständlich zu erzählen. Dabei zeigt er sehr deutlich den Schrecken, den der vielfache Mord auslöst und die Gnadenlosigkeit der Söldner, die vom Flehen der Eltern unbeeindruckt bleiben.

Eine weitere Erklärung spricht Bruegel eine scharfsinnige und hellsichtige Beobachtung der politischen Ereignisse seiner Gegenwart zu: So mag der schwarz gekleidete Anführer, der mit seiner Armee in das Dorf einzieht, eine Anspielung auf den Herzog von Alba sein, der nach dem protestantischen Bildersturm von 1566 als Statthalter der habsburgischen Königs Philipp II in die Niederlande entsandt wurde, um die Aufstände der Bevölkerung gegen die spanische Herrschaft zu unterdrücken. Das unbeteiligte Zusehen dieser Herrscherfigur beim Massaker der unschuldigen Kinder ist möglicherweise als Analogie zur spanischen Herrschaft gemeint.

Eine weitere Innovation Bruegels besteht in der „wohlüberlegten Vielfigurigkeit“: Etwa 150 Figuren (Menschen und Tiere) bevölkern die Szene wie in einem Wimmelbild. Gleichzeitig wird der Betrachter aber durch eine kreisende, spiralförmige Komposition durch das Bild geführt und vom Bild „eingefangen“.



Pieter Bruegel d. J. „Der bethlehemitische Kindermord“ (Kopie nach Pieter Bruegel d. Ä.), ca. 1585. Öl auf Holz. 116 x 160 cm. Wien, Kunsthistorisches

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ☉ Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“



Pieter Bruegel d. Ä.: „Der bethlehemitische Kindermord“, ca. 1565, Öl auf Holz, 109 x 158 cm, Wien, Kunsthistorisches Museum

#### Zensur als umgekehrtes Culture Hacking?

Eine weitere, vielleicht „inverse“ Dimension des „Cultural Hacking“ wird deutlich, wenn man diese Version des Gemäldes aus der Royal Collection in Windsor betrachtet. Während das oben betrachtete Werk lange Zeit als das Original von der Hand Bruegels d. Ä. galt, ist nach dem heutigen Forschungsstand das Werk in Windsor das tatsächliche Original und das obige Werk vermutlich eine Kopie seines Sohnes.

Diese Version wird dem Titel jedoch kaum noch gerecht, sind doch alle Szenen, die ermordete Kinder zeigten, übermalt worden und zeigen nun zusammengetriebene und getötete Tiere, Speisen, eingewickelte Bündel oder einen Krug.

Es zeigt sich, dass Cultural Hacking nicht nur vom Urheber des Werks, sondern auch von seinem Besitzer ausgehen kann.

#### b) Die Anbetung der Könige im Schnee (1568)

Wie bereits beim bethlehemitischen Kindermord wird auch die Anbetung der Könige in einer winterlichen, niederländischen, den Betrachtern vertrauten Landschaft gezeigt. Bruegel unterwandert wieder einen kulturellen Code, indem er die Hauptszene – die Anbetung des Jesuskindes durch die heiligen drei Könige – nicht im Mittelpunkt des Bildes, sondern am äußersten Bildrand rechts unten ansiedelt. Auf den ersten Blick scheint es sich um eine ganz normale Alltagsszene zu handeln. Dadurch wird der Betrachter in das Bild involviert, muss es quasi nach der versprochenen Szene „absuchen“.



Pieter Bruegel d. Ä.: „Die Anbetung der Könige im Schnee“, 1563, Öl auf Holz, 35 x 55 cm Winterthur

Eine weitere Innovation besteht in der vermutlich ersten Darstellung von Schneefall in der europäischen Kunstgeschichte. Durch die eingefrorene Bewegung der Schneeflocken wird dem Betrachter eine selbstreferentielle Ebene vermittelt: „Achtung, es handelt sich um eine Malerei!“.

Ist Pieter Bruegel d. Ä. ein „Cultural Hacker“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★★★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★★★
✓ Subversion	★★★
✓ Intention	sozialkritisch
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★★★

## 2. Arcimboldo: manieristische Concetti

### a) Rudolf II als Vertumnus (1591)

Arcimboldo geht bei diesem Porträt von der traditionellen Form des Brustbildes aus und wählt eine naturalistische Darstellungsweise. Er unterläuft diese Codierung aber, indem er nicht einen zusammenhängenden Körper zeigt, sondern diesen aus einer Vielzahl von Pflanzen und Früchten „zusammencollagiert“. Arcimboldo präsentiert dem Betrachter ein „Concetto“, einen gewitzten Einfall, dem eine auf den ersten Blick weit hergeholte Analogie oder ein Vergleich zugrunde liegt. In diesem Werk zeigen sich Analogien auf verschiedensten Ebenen: Er achtet beispielsweise darauf, dass die Form und Textur der Pflanzen und Früchte eine Analogie zur Form und Textur der durch sie imitierten Körperstellen imitiert. Die wulstig-gewölbten Formen von Kürbis, Gurke, Apfel und Zucchini erwecken den Anschein, als könne der Betrachter den Muskelaufbau des Körpers anatomisch studieren. Bei aller Verfremdung bleiben die Gesichtszüge des Kaisers erkennbar. Durch die Wahl des Sujets „Vertumnus“, dem römischen Gott des Wandels der Jahreszeiten, des Wachstums, der Pflanzen und Früchte, fügt Arcimboldo eine allegorische Ebene hinzu: Die Personifikation Rudolfs II als Vertumnus impliziert den Subtext einer prächtig blühenden, ertragreichen Herrschaft.



Giuseppe Arcimboldo: „Rudolf II als Vertumnus“, 1591, Öl auf Holz, 70 x 58 cm, Stockholm, Schloss Skoloster

### b) Der Gemüsegärtner (ca. 1587)

Neben der collageartigen Zusammensetzung eines Porträts aus Einzelteilen, die den Charakter der Person in diesem Fall zusätzlich karikaturhaft überzeichnen, überschreitet Arcimboldo in diesem Werk nun auch die klassischen Gattungsgrenzen von Porträt und Stillleben. Durch den Kniff des Umkehrbildes zeigt er einerseits, dass durchaus zwei verschiedene Bildgattungen im gleichen Werk koexistieren können. Andererseits kann er damit möglicherweise als Erfinder der Marketingstrategie „Kauf zwei zum Preis von einem“ gelten. Weiterhin führt Arcimboldo uns im Sinne des Concetto eine weitere Analogie vor: „Liest“ man das Bild von oben nach unten, erkennt man den Gärtner, liest man es von unten nach oben, erhält man das Gemüsestillleben. Das Bild funktioniert auf der visuellen Ebene wie ein Palindrom mit neuer Bedeutung auf der sprachlichen Ebene (z.B. Lager – Regen).



Giuseppe Arcimboldo: „Der Gemüsegärtner“, um 1587, Öl auf Holz, 35 x 24 cm, Cremona, Museo Civico (rechts das umgedrehte Bild)

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

Ist Giuseppe Arcimboldo ein „Cultural Hacker“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★★
✓ Subversion	★★★★★
✓ Intention	spielerisch
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★★

### 3. Caravaggio: Biblisches Geschehen zum Anfassen

#### a) Der ungläubige Thomas (1601)

Caravaggios Werke mit Bezug zur Bibel zeichnen sich unter anderem dadurch aus, dass das Geschehen für den Betrachter körperlich nachempfindbar gemacht wird. Das geschieht zunächst durch den weitgehenden Verzicht auf jede Idealisierung der Protagonisten: Die Figuren sind „Alltagstypen“ der Zeit, tragen einfache, schmucklose Kleidung, werden nicht in würdevoll-erhabenen Posen gezeigt (sondern hier gebückt und konzentriert), haben oft ungewaschene Hände und Füße. Kurz: Wir sehen Menschen von der Straße, die einer scheinbar alltäglichen Beschäftigung nachgehen. Die Profanisierung des Religiösen wurde von Caravaggios Auftraggebern häufig als anstößig abgelehnt, ermöglicht einem nicht-vorgebildeten Betrachter aber einen Zugang zur Bilderzählung. Caravaggio gelingt für seine Sujets fast immer eine neuartige Bildfindung, die von tradierten Darstellungen abweicht. Hier sehen wir eine drastische, fast schmerzliche Körperlichkeit in der Art und Weise, wie Thomas seinen Zeigefinger, geführt von Christus' Hand, tief in die Wunde einführt.



Caravaggio: „Der ungläubige Thomas“, 1601, Öl auf Leinwand, 107 x 145 cm, Potsdam, Stiftung Preußische Schlösser und Gärten

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ☉ Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

#### b) Die Bekehrung Pauli (1601)

Caravaggio findet wieder eine Form der Inszenierung, die von tradierten Darstellungen dieser Szene abweicht und das Moment der inneren Einkehr und Erkenntnis nachempfindbar macht. Er zeigt den vom Pferd gestürzten Saulus am Boden liegend. Erst auf den zweiten Blick fällt auf, dass diese Szene – die in freier Natur auf dem Weg nach Damaskus stattfindet – von einer aus dem Kontext völlig unerklärlichen Lichtquelle dramatisch erleuchtet wird. Das Pferd und der Knecht sind recht ruhig und statisch dargestellt, Saulus jedoch wird mit perspektivischen Verkürzungen und gespreizten Gliedern – obwohl am Boden liegend – dynamisch gezeigt. Dass seine Augen geschlossen sind, deutet darauf hin, dass er sich in einem Prozess der inneren Reflexion befindet. Die nach oben ausgebreiteten Hände sind keine Geste des Hilfesuchens, sondern scheinen eine Ankunft zu erwarten, etwas anzunehmen. Mit Hilfe des, wie dem Betrachter jetzt klar wird, „göttlichen“ Lichts, das von oben zu kommen scheint, wird ein hier ein metaphysisches Geschehen, eine göttliche Erleuchtung für den Betrachter fassbar gemacht. Er darf dem entscheidenden Moment einer Konversion beiwohnen.



Caravaggio: „Bekehrung Pauli“, 1601, Öl auf Leinwand, 230 x 175 cm, Rom, Kirche Santa Maria del Popolo

Ist Caravaggio ein „Cultural Hacker“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★
✓ Subversion	★★★★
✓ Intention	belehrend
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★★★

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ☉ Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

#### 4. Marcel Duchamp: Ready-Mades und die Urheberschaft des Künstlers

Im Jahr 1917 reichte Marcel Duchamp ein handelsübliches, selbst gekauftes Urinal (Modell „Bedfordshire“) der Firma der Firma J. L. Mott Iron Works unter dem Pseudonym „R. Mutt“ bei der „Society of Independent Artists“ zur Ausstellung ein. Es sollte um 90° gedreht, also liegend, präsentiert werden und trug die Signatur „R. Mutt“. Das Werk konnte aufgrund der Statuten der Society of Independent Artists“ nicht abgelehnt werden, wurde aber – für die Besucher quasi unauffindbar – hinter einem Paravent versteckt. Heute wird das Werk als eines der wichtigsten und wegweisendsten Werke der modernen Kunst angesehen<sup>1</sup>: Duchamp erhebt einen Alltagsgegenstand allein durch seine Auswahl zu einem Kunstwerk, er beraubt das Objekt lediglich seiner Funktionalität, setzt es durch die Präsentation auf einem Sockel und mit klassischer Künstlersignatur in den Kontext einer Ausstellung und gibt ihm den anspielungsreichen Titel „Fontäne“. Die bislang als selbstverständlich geltende Prämisse, dass ein Kunstwerk in Handarbeit vom Künstler selbst geschaffen wird, wird von Duchamp offenbar über den Haufen geworfen. Das Ready-Made wird nur durch die Auswahl des Künstlers, eine Signatur und die Präsentation und Deklaration als Kunstobjekt nobilitiert. Diese scheinbar simple Provokation beinhaltet allerdings auch die Implikation, dass ein Ready-Made damit künstlerisch gleichrangig z.B. mit einer Skulptur von Michelangelo oder Bernini sei.



Marcel Duchamp: „Fontäne“, 1917, Ready-Made, ca 36 x 48 x 61 cm, Original verschollen, Fotografie 1917 v. Alfred Stieglitz

Damit hat Duchamp der Kunst der Moderne eine ganz neue Dimension von Denk- und Betätigungsfeldern eröffnet. Duchamps „Fontäne“ offenbart, trotz allem scheinbaren Minimalismus, die spielerische, schalkhafte Natur des Künstlers und eröffnet dem Alltagsgegenstand auch neue Assoziationsräume: Mit seinem Pseudonym „R. Mutt“ verweist er auf den Hersteller „Mott“, mit „R“ ist der Vorname „Richard“ gemeint (richard = „der Stinkreiche“ (frz.), auch denkbar als „rich Art“= „reiche Kunst“ (engl.). Die Initialen „R.M.“ lassen sich als Abkürzung für „Ready-Made“ lesen. Und gibt es noch andere Kunstwerke, die förmlich dazu gemacht sind, die Notdurft auf ihnen zu verrichten? Es ist somit nicht verwunderlich, dass „Fontäne“ gerade durch die mitgedachten Assoziationen das wohl bekannteste unter Duchamps Ready-Mades ist.

<sup>1</sup> Vgl. etwa: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4059997.stm>

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ☉ Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

Ist Marcel Duchamp ein „Cultural Hacker“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★★★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★★★
✓ Subversion	★★★★★
✓ Intention	provozierend, den Kunstbegriff erweitern
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★★★

## 5. Marina Abramović und Ulay: Der Körper ist das Medium – Interaktion in einem energetischen Dialog

Marina Abramović und Ulay haben die Performance-Kunst nicht erfunden, sie aber gewissermaßen um die Dimension der Interaktivität ergänzt, indem sie die Besucher herausforderten, die Beziehung zwischen Künstler und Betrachter selbst mitzugestalten.

### The Artist is present (2010)

„The Artist is present“ ist ein Satz, den man am ehesten in einer Einladung zu einer Vernissage findet. Im Jahr 2010 machte Abramović dieses Konzept zum Anlass einer Dauerperformance, die sie während der ganzen Dauer ihrer Retrospektive im MoMA von 75 Tagen an 6 Tagen die Woche für 7 Stunden täglich aufführte. Im Foyer des Museums saß sie an einem Tisch einem leeren Stuhl gegenüber. Die Besucher konnten solange sie wollten gegenüber von Abramović Platz nehmen. Abramović tat nichts weiter als jedem Besucher fortwährend schweigend in die Augen zu blicken. Abgesehen von der körperlichen Belastung, fortwährend unbeweglich sitzen zu bleiben, beschreibt sie, wie herausfordernd es für sie war, einen mentalen Zustand zu erreichen, in dem sie eigene Gedanken aus ihrem Geist ausgesperrt, um gänzlich offen für die Besucher zu sein. Wieder entsteht das Werk nur unter aktiver Teilnahme des Betrachters, der dabei wiederum entstehende „energetische Dialog“, das Gefühl, völlig unvoreingenommen angenommen zu werden, wurde von manchen Besuchern als ein fast transzendentes Erlebnis beschrieben. Der Fotograf Marco Anelli, der während der Performance die Gäste porträtierte, veranschaulicht dies in seinem Blog ["Marina Abramović made me cry"](#).



Marina Abramović: „The Artist is present“, Performance, 2010, New York, MoMA

Sind Marina Abramović & Ulay „Cultural Hacker“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★★★
✓ Subversion	★★★★★
✓ Intention	den Betrachter ins Werk integrieren
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★★★



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

#### 6. Maurizio Cattelan: Spiel mit alternativen Fakten und Duchamp remixed

##### America (2016)

Im Jahr 2016 ließ Cattelan eine funktionierende Toilette aus massivem, 18-karätigem Gold anfertigen, die als originalgetreue Replik eine herkömmliche Toilette im Solomon R. Guggenheim Museum in einem existierenden genderneutralem Toilettenraum ersetzte. Anders als bei den meisten anderen Kunstwerken konnten und sollten die Besucher des Museums die Toilette benutzen. In der knapp einjährigen Ausstellungszeit nutzen etwa 100.000 Besucher dieses Angebot, dem Werk und ihren natürlichen Bedürfnissen auf eine private und intime Weise zu begegnen. Wenn auch selbst kein Ready-Made, bezieht sich das Werk – als lediglich massiv goldene, ansonsten aber unbearbeitete Replik eines Alltagsgegenstandes – unmissverständlich auf Duchamps „Fontäne“. Cattelan öffnet aber durch den Titel und die Möglichkeit der Benutzung andere Assoziationsräume: es kann als Symbolisierung des amerikanischen Traums „vom Tellerwäscher zum Millionär“ verstanden werden, gleichzeitig mit einem beißenden Seitenhieb auf unnötige Exzesse der Reichen (und ebenso auf irrationale Exzesse des Kunstmarkts). Auch eine Anspielung auf das außen vergoldete Trump Hotel des neu gewählten amerikanischen Präsidenten in Las Vegas lässt sich denken. Einen weiteren Seitenhieb erlaubte sich die Guggenheim-Kuratorin Nancy Spector im Jahr 2018, als sie vom Weißen Haus eine Anfrage erhielt, ein Gemälde von Van Gogh auszuleihen. Da das gewünschte Werk momentan in Bilbao ausgestellt werde und nicht verfügbar sei, könne sie aber gerne das Werk „America“ als Ersatz anbieten.<sup>2</sup>



Maurizio Cattelan; „America“, 2016, funktionierende Toilette aus massivem Gold, hier ausgestellt im Solomon R. Guggenheim Museum, New York, verschollen

Ist Maurizio Cattelan ein „Cultural Hacker“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★★
✓ Subversion	★★★★★
✓ Intention	humorvoll-satirisch, provozierend
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★

<sup>2</sup> Vgl. etwa [https://www.washingtonpost.com/local/dc-politics/the-white-house-wanted-a-van-gogh-the-guggenheim-offered-a-used-solid-gold-toilet/2018/01/25/38d574fc-0154-11e8-bb03-722769454f82\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/local/dc-politics/the-white-house-wanted-a-van-gogh-the-guggenheim-offered-a-used-solid-gold-toilet/2018/01/25/38d574fc-0154-11e8-bb03-722769454f82_story.html)

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

#### 7. Jake & Dinos Chapman: Goya verbessert und berichtigt

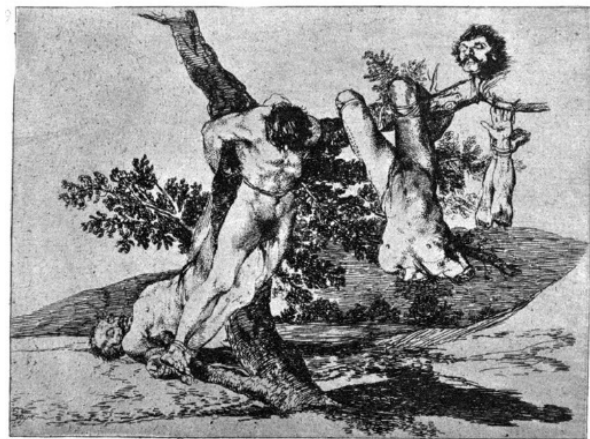


Jake & Dinos Chapman: „Insult to injury (No 32)“, überarbeitete Radierung, 2003, 37 x 47 cm



Jake & Dinos Chapman „Insult to Injury - Wallpaper“, Tapete, 2009, 52 x 1000 cm

Seit 1994 beschäftigen sich Jake und Dinos Chapman regelmäßig mit Francisco de Goyas Radierungszyklus „Desastres de la Guerra“ (ca. 1810 – 1820), vor allem mit Tafel 39 „Eine heroische Tat – mit Leichnamen“. 1994 stellten sie die verstörende Szene, in der drei verstümmelte Leichname an einem Baum drapiert sind, mit lebensgroßen Schaufensterpuppen nach, 2003 kauften die Brüder ein komplettes Set des Radierungszyklus, das von den Originalplatten gedruckt wurde, und übermalten konsequent alle Köpfe der Toten oder Opferfiguren mit bunten, fratzenhaften Clownsgesichtern. Weitere Personen wurden mit bizarren Tierfratzen übermalt. Dies sorgte für große Kontroversen, nicht nur, weil die „Überarbeitung“ der Brüder eine unerhörte Respektlosigkeit gegenüber der Kunstgeschichte darstellt und man sie als Verspottung der Werke Goyas lesen kann, sondern auch weil das Originalwerk durch die Übermalung zerstört wurde. Es stellt sich die Frage, was denn eigentlich die eigene, über diesen Akt der Aneignung hinausgehende Leistung der Brüder sei, was sie dem Werk hinzugefügt haben.



Francisco de Goya, „Grande hazaña! Con muertos!“, Tafel 39 aus „Los Desastres de la Guerra“, 1810 – 1820

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“



Jake & Dinos Chapman „Like a Dog returns to its vomit (No. 2)“, Überarbeitung von Tafel 2 aus Goyas „Caprichos“ 2005, 45 x 37 cm

Goyas Serie der „Desastres“ galt schon zu seiner Zeit als so gewagt und schockierend, dass sie nicht zu seinen Lebzeiten, sondern erst 35 Jahre nach seinem Tod erstmalig publiziert wurde. Gleichzeitig verleiht sie Goya den Nimbus des ersten, „modernen“ Künstlers, der auch Picasso noch eine Inspiration für seine Druckserie „Traum und Lüge Francos“ war.

Zwei Aspekte mögen Leistung der Brüder vielleicht verdeutlichen: die „Entweihung“ von Goyas Werken durch Übermalung kann man als Analogie zur Verstümmelung und Anrichtung der Leichen zu einem Tableau lesen; die sehr sorgfältigen Übermalungen durch schreckliche und groteske Fratzen lassen Goyas Bilder des Krieges nicht verstauben, sondern aktualisieren seine Darstellung für das 21. Jahrhundert du halten sie im Bewusstsein.

Indem Jake und Dinos Chapman nun auch noch – passend zu ihrer Ausstellung – alle ihrer „verbesserten“ Drucke in einer Tapete zum Verkauf anbieten, und indem die Preise ihrer Überarbeitungen auf dem Kunstmarkt den Preis der Goya-Drucke weit hinter sich lassen, wird ferner deutlich, dass sie einen durchaus subversiven Anspruch an ihre Kunst haben.

Sind Jake und Dinos Chapman „Cultural Hackers“?	
✓ Bekanntes aus dem Alltag	★★
✓ Kulturelle Codes hinterfragt & umcodiert	★★★★
✓ Subversion	★★★★★
✓ Intention	provozierend, gesellschaftskritisch
✓ Neue Deutung von Bekanntem	★★★★
✓ Gesamtkünstlerische Innovation	★★★

**Textnachweise:** Bei den nicht mit Fußnoten gekennzeichneten Texten handelt es sich um Autorentexte.

#### Bildnachweise<sup>3</sup>:

1. Pieter Bruegel d. J. „Der bethlehemitische Kindermord“ (Kopie nach Pieter Bruegel d. Ä.), ca. 1585, Öl auf Holz, 116 x 160 cm, Wien, Kunsthistorisches Museum  
Bildquelle: *Attributed to Pieter Breughel the Younger, Public domain, via Wikimedia Commons*  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/Of/Pieter\\_Breughel\\_der\\_J%C3%BCngere\\_-\\_Bethlehemitische\\_Kindermord.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/Of/Pieter_Breughel_der_J%C3%BCngere_-_Bethlehemitische_Kindermord.jpg)
2. Pieter Bruegel d. Ä. „Der bethlehemitische Kindermord“, ca. 1565, Öl auf Holz, 109 x 158 cm, Windsor, Royal Collection  
Bildquelle: *Pieter Brueghel the Elder, Public domain, via Wikimedia Commons*  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Massacre\\_of\\_the\\_Innocents\\_by\\_Pieter\\_Bruegel\\_the\\_Elder#/media/File:BRUEGEL\\_the\\_Elder,\\_Pieter\\_-\\_Massacre\\_of\\_the\\_Innocents\\_\(1565-7\).JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Massacre_of_the_Innocents_by_Pieter_Bruegel_the_Elder#/media/File:BRUEGEL_the_Elder,_Pieter_-_Massacre_of_the_Innocents_(1565-7).JPG)

<sup>3</sup> Alle Links zuletzt abgerufen am 15.12.2022.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

3. Pieter Bruegel d. Ä.: „Die Anbetung der Könige im Schnee“, 1563, Öl auf Holz, 35 x 55 cm Winterthur, Sammlung Oskar Reinhart  
Bildquelle: Pieter Brueghel the Elder, Public domain, via Wikimedia Commons  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The Adoration of the Kings in the snow by Pieter Bruegel the Elder#/media/File:Anbetung der K%C3%B6nige im Schnee.jpg>
4. Giuseppe Arcimboldo: „Rudolf II als Vertumnus“, 1591, Öl auf Holz, 70 x 58 cm, Stockholm, Schloss Skoloster  
Bildquelle: Giuseppe Arcimboldo, Public domain, via Wikimedia Commons  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/Giuseppe Arcimboldo#/media/File:Giuseppe Arcimboldo - Rudolf II of Habsburg as Vertumnus - Google Art Project.jpg>
5. Giuseppe Arcimboldo: „Der Gemüsegärtner“, um 1587, Öl auf Holz, 35 x 24 cm, Cremona, Museo Civico  
Bildquelle: Giuseppe Arcimboldo, Public domain, via Wikimedia Commons  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/Giuseppe Arcimboldo#/media/File:Arcimboldo Vegetables.jpg>
6. Caravaggio: „Der ungläubige Thomas“, 1601, Öl auf Leinwand, 107 x 145 cm, Potsdam, Stiftung Preußische Schlösser und Gärten  
Bildquelle: Caravaggio, Public domain, via Wikimedia Commons  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/Michelangelo Merisi da Caravaggio catalog raisonn%C3%A9, 2009#/media/File:Caravaggio incredulity.jpg>
7. Caravaggio: „Bekehrung Pauli“, 1601, Öl auf Leinwand, 230 x 175 cm, Rom, Kirche Santa Maria del Popolo  
Bildquelle: Caravaggio, Public domain, via Wikimedia Commons  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Conversion on the Way to Damascus-Caravaggio \(c.1600-1\).jpg#/media/File:Conversion on the Way to Damascus-Caravaggio \(c.1600-1\)FXD.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Conversion on the Way to Damascus-Caravaggio (c.1600-1).jpg#/media/File:Conversion on the Way to Damascus-Caravaggio (c.1600-1)FXD.jpg)
8. Marcel Duchamp: Fontäne, 1917, ready-Made, Ready-Made, ca 36 × 48 × 61 cm, Original verschollen, Fotografie 1917 v. Alfred Stieglitz  
Bildquelle: Marcel Duchamp, Public domain, via Wikimedia Commons  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Marcel\\_Duchamp%2C\\_1917%2C\\_Fountain%2C\\_photograph\\_by\\_Alfred\\_Stieglitz.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Marcel_Duchamp%2C_1917%2C_Fountain%2C_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg)
9. Marina Abramović: „The Artist is present“, Performance, 2010, New York, MoMA  
Bildquelle: Andrew Russeth, CC BY-SA 2.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0>>, via Wikimedia Commons  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marina\\_Abramovi%C4%87,\\_The\\_Artist\\_is\\_Present,\\_2010\\_\(2\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marina_Abramovi%C4%87,_The_Artist_is_Present,_2010_(2).jpg)
10. Maurizio Cattelan: „America“, 2016, Toilette aus massivem Gold, verschollen  
Bildquelle: stu\_spivack, CC BY-SA 2.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0>>, via Wikimedia Commons  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:America\\_\(Cattelan\)#/media/File:Gold-colored\\_toilet.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:America_(Cattelan)#/media/File:Gold-colored_toilet.jpg)
11. Jake & Dinos Chapman: „Insult to Injury (No. 32)“, Überarbeitung von Tafel Nr. 39 aus Goyas „Desastres de la Guerra“, 2003, 37 x 47 cm  
(Abbildung verlinkt mit: <https://s3.eu-west-2.amazonaws.com/media.jakeanddinoschapman.com/wp-content/uploads/1811.jpg>)
12. Jake & Dinos Chapman: „Insult to injury – Wallpaper“, 2009, Tapete, 52 x 1000 cm, 2009  
(Abbildung verlinkt mit <https://s3.eu-west-2.amazonaws.com/media.jakeanddinoschapman.com/wp-content/uploads/4858.jpg>)
13. Francisco de Goya, „Grande hazana! Con muertos!“, Tafel 39 aus „Los Desastres de la Guerra“, 1810 – 1820.  
Bildquelle: Francisco de Goya, Public domain, via Wikimedia Commons  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Goya-Guerra\\_%2839%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Goya-Guerra_%2839%29.jpg)

Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings  
mittels Augmented Reality

© Modul „Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte“

14. Jake & Dinos Chapman „Lika a Dog returns to its vomit (No. 2)“ überarbeitete Radierung aus Goyas „Caprichos“ 2005, 45 x 37 cm  
(Abbildung verlinkt mit <https://s3.eu-west-2.amazonaws.com/media.jakeanddinoschapman.com/wp-content/uploads/1562.jpg>)

© Modul „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“



Exemplarische Vorstellung von sechs künstlerischen Positionen, die Statements zum Wertesystem unserer Gesellschaft darstellen

Think-Pair-Share

Phase 1 - Einzelarbeit

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sechs Positionen von zeitgenössischen Künstlerinnen und Künstlern der jüngeren Vergangenheit, in denen verschiedene Auseinandersetzungen mit gesellschaftlichen Wertesystemen deutlich werden. Die Positionen werden in Think-Pair-Share-Situation erarbeitet. Dazu werden die Schülerinnen und Schüler für eine Einzelarbeit den verschiedenen Arbeitsblättern zugeordnet. In einer angemessenen Arbeitszeit wird das Material bearbeitet.

Beschreibung der Methode

In der ersten Phase setzt sich jede Schülerin/jeder Schüler mit einer Aufgabe auseinander (think). Darauf folgt in der zweiten Phase ein Austausch mit einer Partnerin/einem Partner (pair), in der am Ende jede/jeder die Themen so gut verstanden hat, dass diese vorgestellt werden können (5-10 Min). Schließlich findet in der dritten Phase der Austausch in einer Gruppe oder im Plenum statt (share), der in Form eines Vortrags oder wie hier in Form der Pecha Kucha-Präsentation geschehen kann.

- Gruppe 1 - Tim Ulrichs - Arbeitsblatt 1
- Gruppe 2 - Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2
- Gruppe 3- Banksy – Arbeitsblatt 3
- Gruppe 4 - Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4
- Gruppe 5 - Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5
- Gruppe 6 - Designerduo Weissert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6



Die Schülerinnen und Schüler werden wie folgt den einzelnen Themen zugeordnet:

Name	Timm Ulrichs – Arbeitsblatt 1	Name	Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5
Name	Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2	Name	Weissert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6
Name	Banksy – Arbeitsblatt 3	Name	Timm Ulrichs – Arbeitsblatt 1
Name	Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4	Name	Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2
Name	Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5	Name	Banksy – Arbeitsblatt 3
Name	Weissert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6	Name	Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4
Name	Timm Ulrichs – Arbeitsblatt 1	Name	Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5
Name	Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2	Name	Wessert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6
Name	Banksy – Arbeitsblatt 3		
Name	Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4		

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ☉ Modul: „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

#### Think-Pair-Share

##### Phase 2 – Die Gruppenarbeit

In der zweiten Phase werden die Schülerinnen und Schüler in Expertengruppen zusammengesetzt und erarbeiten einen Kurzvortrag für das Plenum in Gruppenarbeit. Der Vortrag wird als Pecha Kucha\* vorbereitet und hat somit eine Länge von 20 mal 20 Sekunden, also eine Gesamtlänge von 6:40 Minuten. Die Schülerinnen und Schüler verteilen die Anzahl der Folien gleichmäßig auf die Anzahl der Gruppenmitglieder und präsentieren später ihre jeweiligen Anteile.

Die Zuordnung der Schülerinnen und Schüler erfolgt in der Pair-Phase wie folgt:

Name	Timm Ulrichs – Arbeitsblatt 1	Name	Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4
Name	Timm Ulrichs – Arbeitsblatt 1	Name	Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4
Name	Timm Ulrichs – Arbeitsblatt 1	Name	Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5
Name	Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2	Name	Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5
Name	Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2	Name	Joseph Beuys – Arbeitsblatt 5
Name	Ai Weiwei – Arbeitsblatt 2	Name	Weissert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6
Name	Banksy – Arbeitsblatt 3	Name	Weissert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6
Name	Banksy – Arbeitsblatt 3	Name	Weissert/Mia Grau – Arbeitsblatt 6
Name	Banksy – Arbeitsblatt 3		
Name	Brüder Chapman – Arbeitsblatt 4		

#### Think-Pair-Share

##### Phase 3 – Das Teilen der Inhalte in den Präsentationen

Die Schülerinnen und Schüler erläutern den anderen Lernenden des Kurses die Biografie der jeweiligen Künstlerin/des Künstlers, den inhaltlichen Gehalt der erarbeiteten Werke und die angewandten Strategien der „Kulturkritik“. Sie präsentieren dies mit der Pecha Kucha-Technik.

*Pecha Kucha ist eine aus Japan stammende Vortragstechnik, die aus wenigen, aber starren Vorgaben besteht: Die zu einem mündlichen Vortrag passende Präsentation (Power Point, Keynote o.ä.) besteht aus 20 unterschiedlichen Folien, die jeweils 20 Sekunden gezeigt werden. Durch diese Vorgaben wird der Fokus von der schriftsprachlichen Unterstützung eines Vortrags auf visuelle Impulse verschoben, da diese schneller und ‚intuitiver‘ vom Publikum gelesen werden können. Zentral ist dabei, dass es zu einer Reduktion, wie auch (meist) zu einer Transformation kommen muss, um den sprachlichen Vortrag mittels Bildern zu unterstützen, so dass sowohl Vortragende wie Betrachtende einen aktiven Übersetzungs- und damit (Ko-)Konstruktionsprozess leisten müssen. Diese visuelle Transformation kann den sprachlichen Vortrag unterstützen, irritieren, ironisieren oder illustrieren.*

\*Methode: Pecha Kucha siehe außerdem folgenden Link: [https://de.wikipedia.org/wiki/Pecha\\_Kucha](https://de.wikipedia.org/wiki/Pecha_Kucha)

#### Think-Pair-Share (Variante)

##### Phase 3 – Das Teilen der Inhalte in den Präsentationen

Die Schülerinnen und Schüler bereiten zur Erläuterung der Positionen für die anderen Lernenden des Kurses die Biografie der jeweiligen Künstlerin/des Künstlers, den inhaltlichen Gehalt der erarbeiteten Werke und die angewandten Strategien der „Kulturkritik“ in der Präsentationsform der Erklärvideos, hier angelehnt an das TV-Format „(Fast) Die ganze Wahrheit“ vor.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul: „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

#### (Fast) Die ganze Wahrheit (und andere Erklärvideos)

Die vom Fernsehsender Arte produzierten 3- bis 4-minütige Videos ‚(Fast) Die ganze Wahrheit‘ beziehen ihren Charme aus dem scheinbaren Widerspruch zwischen komplexem Inhalt und scheinbar simpler Legetechnik. Die Videos werden mit einfachsten Mitteln - insbesondere durch Spielzeugfiguren, Plastikspielzeug und alltägliche Gegenstände hergestellt (vgl. Erklär-videos: Legetechnik). So werden bspw. Jean-Michel Basquiat und Andy Warhol als zwei Pinsel mit wiedererkennbaren Frisuren dargestellt (vgl. Filmstill). Zugleich vermögen die Filme das (vermeintlich) Wesentliche einer berühmten Person, biografisch gebunden, unterhaltsam, wie (teilweise) tiefsinnig zu visualisieren und zu präsentieren. Durch einfache Requisiten, Materialien, den Mut zum Imperfekten (wie der Hand im Bild) und zur Lücke bei zugleich durchdachten Darstellungsmöglichkeiten wird eine Auswahl geschildert - halt „fast“ die ganze Wahrheit erzählt.

Beispiel: Mark Zuckerberg: <https://www.youtube.com/watch?v=kp0HfxW00ew&list=PLc53-s8bN-wDFXATYBijBkyg7IA-QJuYV&index=14> [16.12.2022]





## Arbeitsblatt 1

### Timm Ulrichs

#### Timm Ulrichs: „Das brechende Auge“

(aus: Isabelle Schwarz: Timm Ulrichs. Das brechende Auge (Eine Kamera filmt/fotografiert ihren eigenen ›Tod‹) [Text für die Kunstsammlungen der Ruhr-Universität Bochum])

1992 öffnete das Sprengel Museum Hannover den zweiten Bauabschnitt für die Besucher. Verborgen bleibt dem Museumspublikum jedoch eine Videokassette, die in den Grundstein des neuen Baus eingelassen ist. Sie enthält die Aufzeichnung der Aktion „Das brechende Auge“, die Timm Ulrichs anlässlich der Grundsteinlegung am 12.06.1989 durchführte. Die zweite Kassette mit einer geschnittenen Fassung ist heute Bestandteil des gleichnamigen, vom Museum im Jahr 2009 angekauften Werks. Timm Ulrichs hatte dafür die Videokamera, die die Aktion ihrer Selbsterstörung aufzeichnete, auf dem erhöhten Ende einer Stahl-Wippe befestigt, die am Tag der Grundsteinlegung auf dem Platz des geplanten Erweiterungsbaus installiert war. Die Kamera war über einen Monitor, auf dem das Publikum das Geschehen aus der Sicht des Kameraobjektivs mitverfolgen konnte, an einen Videorekorder angeschlossen. Ausgerichtet auf die gegenüberliegende Seite der Wippe, die vom Gewicht von fünf Litern Benzin unten gehalten wurde, zeigen die ersten Sekunden des Kamerabildes, wie Timm Ulrichs an die Wippe herantritt, um das Benzin zu entzünden. Das Publikum, zum Teil ebenfalls auf der Kamera zu sehen, begleitet diesen Akt mit Klatschen. Indem das Benzin langsam verbrennt, verändern sich die Lastverhältnisse zugunsten der Kamera, durch deren Gewicht sich die Wippe auf dieser Seite absenkt und schließlich nach unten kippt. Das brennende Benzin fließt auf die Kamera zu, deren Blickfeld von Flammen und Rauch vernebelt werden, und sie beginnt zu brennen. In den letzten Sekunden des Videos setzen die Kamerafunktionen aus, die Aufzeichnung stoppt, und das letzte Bild verfärbt sich erst grün-grau, dann schwarz. „Eine Kamera filmt/fotografiert ihren eigenen ›Tod‹“, wie Timm Ulrichs es im Untertitel des Werks formuliert hat, was in der gekürzten Fassung des Videos etwa vier Minuten dauert Das brechende Auge:

Das Werk „Das brechende Auge“ gehört in eine Reihe von medienkritischen Werken Timm Ulrichs, in denen er die Aufzeichnungspraxis mit der Zerstörung des aufzeichnenden Mediums in einen Zusammenhang setzt. Zu diesen Werken zählt u. a. eine nicht dokumentierte Aktion, die Timm Ulrichs Anfang der 1970er Jahre auf einem Hochschulcampus durchführte. Im Augenblick der Gewissheit, gefilmt zu werden, begann der Künstler, den Kameramann mit Steinen zu bewerfen.



Bild: Timm Ulrichs 1997 Claude Lebus  
Foto von Claude Lebus  
CC BY-SA



Es folgte am 08.09.1978 die Video-Performance „Das getroffene Bild, das betroffene Ich“, bei der Timm Ulrichs auf einem Schießstand der Bremer Polizei mit Gewehr und Maschinenpistole auf eine laufende Videokamera schoss, die ihn bei dieser Handlung aufnahm.

Immer ist es das Medium selbst, das am Ende eines Aktionsrahmens seine eigene Zerstörung aufzeichnet und damit letztlich das Ziel der Versuchsanordnung bestätigt. Mit seiner Zerstörung endet der mediale Blick. Zugleich versagen Technik und Medien an ihrem Gelingen, den Akt der eigenen Zerstörung aufzuzeichnen. Im Gegensatz jedoch zu den Werken, die in einer Reihe mit „Das brechende Auge“ stehen, nimmt sich der Künstler hier fast ganz zurück. Er ist nicht handelndes Subjekt, dessen aggressive Handlung, wie noch in den vorangegangenen Werken, sich gegen das Medium richtet, das ihn zum Bildobjekt macht. Einmal von ihm in Gang gesetzt, läuft die Aktion als physikalischer Prozess von selbst ab, während sich Timm Ulrichs dem Blick der Kamera entzieht und auf den unausweichlichen Ausgang der Aktion vertraut.

#### Erschließungsfragen:

- Warum wählt Timm Ulrichs gerade die Kamera für diese und andere Werke?
- Warum ist gerade die Kamera so geeignet um Nähe und Einfühlungsvermögen, Mitleid und ähnliche Emotionen im Betrachter zu erreichen, obwohl es sich um einen technischen Gegenstand handelt?
- Welchen Gegenstand würden Sie heute, 30 Jahre nach Timms Performance wählen, um eine ähnliche Wirkung zu erzielen?
- Was kritisiert Timm eigentlich genau
- Warum fühlen sich manche Betrachter von Timms Performance provoziert?

#### Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien à 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text).

Stellen Sie dabei den Künstler biografisch kurz vor, erwähnen Sie Werke, die Sie beeindruckt haben. Stellen Sie dann das Werk „Das brechende Auge“ kurz vor und nähern Sie sich der Interpretation über die Erschließungsfragen oben an. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

**Pecha Kucha** (sprich: petscha-kutscha, IPA: [petʃakuˈtʃa], [japanische Schreibweise](#) [ぺちゃくちゃ](#) (Hiragana) bzw. seltener [ペチャクチャ](#) (Katakana), Bedeutung „dauernd quatschend“, „andauernd redend“<sup>[1]</sup>), auch: **Petscha-Kutscha**, ist eine [Vortragstechnik](#), bei der zu einem mündlichen Vortrag passende Bilder (Folien) an eine Wand projiziert werden. Dabei ist das Format vorgegeben: 20 Bilder (Folien), die jeweils 20 Sekunden eingeblendet werden. Die Gesamtzeit von 6:40 Minuten ist damit auch die maximale Sprecherzeit und endet damit. Pecha Kucha ist in Deutschland und Österreich eine auf Pecha Kucha, Inc., Chicago Ill. eingetragene [Wortmarke](#).

Pecha Kucha wurde in Tokio im Februar 2003 von den beiden Architekten Astrid Klein und Mark Dytham erstmals im Rahmen einer Designveranstaltung verwendet und hat mittlerweile in der Wirtschaft und an Universitäten Verbreitung gefunden. Inzwischen wird das Format auch für die Vermittlung im Museum verwendet, beispielsweise seit 2012 im Stadtmuseum Berlin.

Die Themen liegen vorwiegend in den Bereichen Design, Kunst, Mode, Kultur und Architektur.

Die Vorteile dieser Technik liegen in der kurzweiligen, prägnanten Präsentation mit rigiden Zeitvorgaben, die von vornherein langatmige Vorträge und die damit verbundene Ermüdung der Zuhörenden („death by powerpoint“-Syndrom) unmöglich machen. Hierbei wird das KISS-Prinzip befolgt, indem möglichst wenig Text verwendet wird.

## Arbeitsblatt 2

### Ai Weiwei



Bild: Knoxville Museum - Ai Weiwei „Dropping a Han Dynasty Urne“ - 2011 - CC BY- NC - SA -2.0

(Text (gekürzt) zitiert nach: [https://de.wikipedia.org/wiki/Ai\\_Weiwei](https://de.wikipedia.org/wiki/Ai_Weiwei) [02.01.2023])

### Leben

Ai Weiwei \* 28. August 1957 in Peking ist ein chinesischer Konzeptkünstler, Bildhauer und Kurator. Der Menschenrechtler und Dissident war nach regierungskritischen Äußerungen während der Proteste in China 2011 von April bis Juni 2011 inhaftiert und hatte bis 2015 Reiseverbot. Im Anschluss verließ er das Land, lebte bis 2019 in Berlin und danach im englischen Cambridge, bis er im Frühjahr 2021 in die portugiesische Kleinstadt Montemor-Novo zog, wo er nach eigener Aussage fortan lange leben möchte.

### Werk (Beispiele)

Courtesy Galerie Urs Meile, Beijing – Lucerne.

„Coca Cola Vase“, 2006, Vase aus Jungsteinzeit (5000–3000 v.u.Z) mit einem roten Coca-Cola-Logo Museum DKM, Duisburg: Coloured Vases, 2006, seit 2008 in DU, 39 neolithische Vasen (2.800 v.u.Z) in bunte Farben getaucht.

Ai Weiwei hat 39 echte neolithische Tonvasen mit bunter Industriefarbe überzogen. Alle Tonvasen sind zwischen 5000 und 10000 Jahre alt. Jede Vase hat eine eigentümliche Form. Ai Weiwei taucht die Tonvasen in Töpfe mit unterschiedlichen Industriefarben. Dann dreht er die Tonvasen um und lässt die Industriefarbe entlang der Körper der Tonvasen natürlich abfließen. Danach legt er die flache Öffnung der Vasen nach unten auf den Boden, bis alle trocken sind.

Dropping a Han Dynasty Urn, 1995, seit 2010 in DU, s/w prints

Dropping a Han Dynasty Urn wurde von Ai Weiwei um 1995 geschaffen. Es besteht aus drei großformatigen Fotos von ungefähr 180 cm Höhe und 162 cm Breite. Auf diesen Fotos steht Ai Weiwei vor einer Wand und lässt eine alte Vase aus der Zeit der Han-Dynastie auf den Boden fallen und zerschellen. Gleichzeitig hat einer seiner Freunde diesen Prozess der Zerstörung fotografisch festgehalten. Auf dem ersten Foto hält Ai Weiwei den Flaschenhals der Vase mit seiner rechten Hand und seine linke Hand hält den Boden der Vase. Sein Blick sieht nachdenklich aus und ist auf die Betrachter gerichtet. Auf dem zweiten Foto lässt Ai Weiwei die alte Vase frei auf den Boden fallen.



Bild: Ai Weiwei 2015 Alfred Weidinger - CC BY-SA

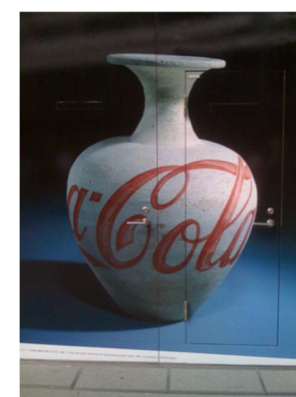
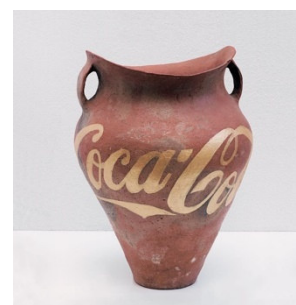
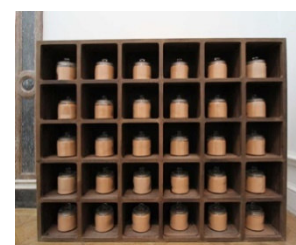


Bild: Ai Weiwei 2009 Min-Vase Kerim - CC BY-NC-SA

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul: „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

Seine linke Handfläche ist ausgebreitet und nach oben gerichtet. Die Position der rechten Hand ist niedriger als seine linke Hand und die Handfläche ist auf den Boden gerichtet. Die Position der fallenden Vase ist vor dem Knie des Künstlers. Im dritten Foto ist die Vase schon auf dem Boden zerschellt. Die Scherben der Vase liegen um den Fuß des Künstlers herum. Die Position der beiden Hände befindet sich fast in der gleichen Höhe. Vom ersten Foto bis zum dritten Foto ist Ai Weiweis Blick immer auf die Betrachter gerichtet.

Bei den Fotos auf der rechten Seite handelt es sich um ein Projekt, bei dem Ai Weiwei weltweit zahlreiche Touristische Ziele bereiste und die Fotomotive der Menschheit, die wir alle wie ein Länder- und kulturübergreifendes gemeinsames Kulturerbe kennen und als relevant übernommen haben in Frage gestellt, indem er die Sammlungsfotos dieser Touristenmotive nicht wie sonst üblich mit einem Selfie verbindet. Er zeigt den steinernen Kulturautoritäten den Mittelfinger und verewigt ihn in seiner Bildersammlung zum Beweis seiner physischen Präsenz vor den besuchten Architekturhighlights.



Eigene Bilder - 18. Mai 2019 bis 1. September 2019: *Everything is art. Everything is politics*, [Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen](#) (K 20 und K 21), [Düsseldorf](#)

#### Erschließungsfragen:

- Suchen Sie zu den beschriebenen und zu weiteren Werken des Künstlers Abbildungen im Internet.
- Lesen Sie sich im Wikipedia-Artikel auch den Abschnitt über Ai Weiweis Zeit in China durch. Inwiefern beeinflusst das Erleben von Repression das Werk Ai Weiweis?
- Was ist das Brisante an dem Werkzyklus „Coca-Cola-Vase“?
- Was ist das Brisante an dem Werkzyklus „Dropping a Han Dynasty Urn“?
- Darf man sowas? Wie beurteilen Sie das Vorgehen?

#### Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien à 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text).

Stellen Sie dabei den Künstler biografisch kurz vor, erwähnen Sie dabei Werke, die Sie beeindruckt haben. Stellen Sie die Werke „Dropping a Han Dynasty Urn“ und „Coca-Cola-Vase“ vor und nähern Sie sich der Interpretation über die Erschließungsfragen oben. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Arbeitsblatt 3

### Banksy

(Text (gekürzt) zitiert nach: <https://de.wikipedia.org/wiki/Banksy> [02.01.2023])

Banksy [ˈbæŋksɪ] (\* vermutlich 1973 oder 1974 in oder in der Nähe von Bristol, England) ist das Pseudonym eines britischen Streetart-Künstlers. Seine Schablonengraffiti wurden anfangs in Bristol und London bekannt. Durch internationale Aktivitäten erlangte Banksy weltweite Bekanntheit. Banksy bemüht sich, seinen bürgerlichen Namen sowie seine wahre Identität geheimzuhalten. Es wird spekuliert, dass der Schweizer Künstler Maître de Casson Banksy ist; Maître de Casson bestreitet dies allerdings auf seiner Webseite. Andere Spekulationen halten Banksy für eine Frau oder den Teil eines Kollektivs.



Bild: Banksy: Girl with red Balloon Stew Dean 2005 - CC BY-NC

Banksy bedient sich der **Taktiken der Kommunikationsguerilla**, insbesondere bei seinen Inspirationsquellen (wie beispielsweise der des französischen Pochoir-Künstlers Blek le Rat und Massive Attacks Frontman Robert del Naja, alias 3D und der Adbusters, um eine alternative Sichtweise auf politische und wirtschaftliche Themen zu bieten. Er verändert und modifiziert dabei oftmals bekannte Motive und Bilder. (...)

Neben der Umsetzung von Schablonen-Graffiti installierte Banksy in der Vergangenheit eigene Arbeiten auch unautorisiert in Museen. Sowohl im Londoner Tate Modern, New Yorker Museum of Modern Art, Metropolitan Museum of Art, Brooklyn Museum, American Museum of Natural History als auch im Louvre hingen 2005 seine Arbeiten auf diese Weise. Im Mai 2005 wurde Banksys Version einer Höhlenmalerei, die einen jagenden Menschen mit Einkaufswagen zeigte, im British Museum gefunden. (...) Seine Ablehnung des Kunstbetriebs demonstrierte auch eine Aktion in New York im Oktober 2013, bei welcher Bilder zu Schnäppchenpreisen an unwissende Laien verkauft wurden.

2002 sprühte er im Osten Londons mit Schablonen in Schwarz und Rot ein Mädchen, das einen Ballon in Herzform davonfliegen lässt. Balloon Girl wurde aus der Hauswand eines Geschäftslokals herausgetrennt und erzielte gerahmt bei einer Versteigerung 500.000 Pfund (rund 560.000 Euro).

(...) Sein legales Werk im Künstlerhaus Bethanien mit dem Titel „Every Picture Tells a Lie“ zeigt Polizisten mit Flügeln im Kampfanzug und Smiley-Gesichtern. Im Jahr 2011 wurde es, als Teil einer künstlerischen Aktion des US-amerikanischen Street-Artist Brad Downey, unter verschiedenen Farbschichten wieder freigelegt.

2004 schuf Banksy ein Bild, das von vielen als eines seiner eindringlichsten und härtesten angesehen wird. Dieses Werk mit dem Namen „Napalm“ oder „Can't beat that Feeling“ basiert auf dem berühmten Foto „The Terror of War“. Laut Interpretationen richtet es sich gegen die amerikanische Konsumgesellschaft.

Im September 2006 bearbeitete er zusammen mit DJ Danger Mouse das Debütalbum Paris von Paris Hilton und verteilte 500 Exemplare dieser Fälschung in diversen britischen Plattenläden. Danger Mouse veränderte die Musik mit Eigenkompositionen und Banksy veränderte das Artwork. Unter anderem zeigte er Hiltons Körper mit einem Hundekopf. Die Stücke bestehen aus schlichten Rhythmen mit Ausrufen Hiltons („That's hot!“). Ebenfalls im September 2006 installierte Banksy eine einem Guantanamo-Häftling nachempfundene Puppe im Disneyland Resort.

Banksys Werk Sklavenarbeit (2012), das einen Jungen zeigt, der an einer Nähmaschine mehrere Union Jacks zu einer Fahnen-Kette zusammennäht, war im Februar 2013 Gegenstand der Berichterstattungen.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul: „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

Es wurde von seinem ursprünglichen Platz, einer Poundland-Supermarktwand in Haringey, entfernt und sollte in Miami versteigert werden. Einwohner Haringeys demonstrierten für eine Rückgabe des Werks. Die Auktion wurde abgesagt. In den Medien fand eine Diskussion über die Eigentumsrechte von Street Art statt.

Banksys im öffentlichen Raum entstandene Sprüh-Arbeiten werden teilweise unter Plexiglas vor Zerstörung geschützt, wie zum Beispiel in Hamburg. Dennoch verhinderte die Plexiglasscheibe nicht, dass im Februar 2015 das Werk Bomb Hugger in Hamburg schwer beschädigt wurde.

Im Oktober 2013 hielt sich Banksy einen Monat lang in New York City auf und verwandelte die ganze Stadt in eine Galerie und Kunstzirkusmanege. Während dieser Aktion namens Better Out Than In erschien jeden Tag ein neues Banksy-Werk. Aufsehen erregte unter anderem eine Aktion am 13. Oktober, bei der ein älterer Herr echte Banksy-Arbeiten, die einen Marktwert von schätzungsweise 32.000 US-Dollar hatten, vor dem Metropolitan Museum für nur 60 US-Dollar verkaufte.

2015 veröffentlichte Banksy das Video aus dem Gazastreifen „In diesem Jahr können Sie ein neues Reiseziel entdecken“ („Make this the year YOU discover a new destination.“), in dem er satirisch auf die Zerstörung in dem Gebiet hinweist.

Im März 2017 eröffnete Banksy das The Walled Off Hotel in Bethlehem, das unmittelbar an der Grenzmauer zwischen Israel und dem Westjordanland gelegen ist. Banksy gestaltete die Inneneinrichtung des Hotels mit zahlreichen Bezügen auf den Nahostkonflikt und den Alltag der Sperranlage. Letztere trägt zur „schlechtesten Aussicht der Welt“ bei, mit der das Hotel wirbt. Das Hotel richtet sich auch an Touristen aus Israel.

Im Oktober 2018 „zerstörte“ sich die untere Hälfte seines Bildes Girl With Balloon durch sauberen Streifenschnitt unmittelbar nach dem Verkauf für gut eine Million Pfund (1,18 Millionen Euro) im Rahmen einer Sotheby's-Auktion in London von selbst, indem der untere Bildteil durch einen im Rahmen versteckten Schredder gezogen wurde. Banksy hatte verlauten lassen, dass es sich um Kritik am Kunstmarkt handle. Ein Video dazu gab an, dass ursprünglich das gesamte Bild zerstört werden sollte, dies wurde allerdings durch eine Fehlkonstruktion des Schredders verhindert. Die Käuferin übernahm das Bild trotzdem zum gebotenen Preis. Es erhielt den neuen Namen Love is in the Bin. Von März 2019 bis Februar 2020 wurde das Bild als Leihgabe in der Staatsgalerie Stuttgart ausgestellt. Im Oktober 2021 wurde es – wiederum bei Sotheby's in London – für einen Zuschlagspreis von 16 Millionen Pfund (einschließlich Gebühren ca. 18,5 Millionen Pfund, umgerechnet ca. 21,9 Millionen Euro) versteigert.

Season's Greetings, Port Talbot in Wales

Kurz vor Weihnachten 2018 sprühte Banksy in Port Talbot, Wales, ein Graffito an zwei Seiten einer Garage eines Stahlarbeiters. Eine Seite zeigt einen winterlich gekleideten Jungen mit einem Schlitten und ausgebreiteten Armen, der mit herausgestreckter Zunge Schneeflocken auffängt. Die andere Garagenseite zeigt eine aus einem brennenden Behälter aufsteigende dunkle Rauchwolke mit weißen Aschepartikeln. Erst beim Betrachten beider Gebäudeseiten offenbart sich der vermeintliche Schnee als Ascheregen. Das winterlich erscheinende Motiv wird als gesellschaftskritische Aussage gewertet, da sich in dem Ort das größte Stahlwerk Großbritanniens befindet und es Beschwerden von Anwohnern über einen anhaltenden Ascheregen gibt. Nach der Entdeckung wurde das Kunstwerk zum Schutz vor Vandalismus mit einer vorläufigen Abdeckung versehen und von Sicherheitsdiensten beaufsichtigt. Etwa 20.000 Menschen seien zur Garage gepilgert, um es zu betrachten. Anfang 2019 wurde bekannt, dass der Garagenbesitzer das Kunstwerk an einen Galeristen aus der südostenglischen Grafschaft Essex für eine sechsstellige Summe veräußert hat. Um den Tourismus in der strukturschwachen Industriestadt zu beleben, will der Galerist das Kunstwerk für zwei Jahre in Port Talbot belassen, aber an anderer Stelle zeigen.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul: „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

Anfang 2019 wurde das Bild einer verschleierte, traurig zu Boden blickenden Frau, lebensgroß weiß auf schwarz gemalt auf einer Feuerschutztür im Pariser Club Bataclan gestohlen. Mutmaßlich waren die Türbänder mit einem Winkelschleifer aufgetrennt worden. Im Juni 2020 wurde das Bild auf einem Bauernhof in Italien sichergestellt und 6 Verdächtige festgenommen.

Im Oktober 2020 schuf Banksy ein neues Bild auf einer Gebäudewand in der britischen Stadt Nottingham. Es ist in schwarz-weiß gesprüht und zeigt ein kleines Mädchen, das mit einem Fahrradreifen Hula-Hoop spielt. Vor der Wand war ein demoliertes Fahrrad mit einem fehlenden Hinterrad an einem Laternenmast angeschlossen. Nachbarn fassten die Darstellung als Aufmunterung während der COVID-19-Pandemie auf, da Nottingham eine der am stärksten betroffenen Städte in Großbritannien war. Im Februar 2021 wurde das Kunstwerk aus der Mauer herausgebrochen und an eine Kunstgalerie in Essex verkauft.

#### Erschließungsfragen:

- Suchen Sie zu den beschriebenen Bildern Abbildungen im Internet.
- Im Infotext von Wikipedia wird Banksys Vorgehen mit „Taktiken der Kommunikationsguerilla“ beschrieben. Informieren Sie sich darüber, was damit gemeint ist.
- Wie ist Banksys Verhältnis zu Kunstmarkt?
- Warum macht Banksy ein Geheimnis um seine Person?
- Inwiefern ist Banksy ein kommerzieller Künstler?
- Die Liste der Werke endet 2022. Welche aktuellen Themen könnten Banksy heute interessieren/aufgreifen?

#### Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien à 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text).

Stellen Sie dabei den Streetartkünstler biografisch kurz vor, erwähnen Sie Werke, die Sie beeindruckt haben. Stellen Sie dann die „Taktiken der Kommunikationsguerilla“ anhand ausgewählter Arbeiten Banksys kurz vor und nähern Sie sich der Interpretation über die Erschließungsfragen oben. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Arbeitsblatt 4

### Dino und Jake Chapman

(Text: Annette Reuther: Hitler als Hippie. Skandal oder abgedroschene Provokation in: Tagesspiegel vom 04.06.2008)

ANNETTE REUTHER [DPA] Skandal oder abgedroschene Provokation: In der Londoner White Cube Galerie haben die Chapman-Brüder 13 Aquarelle Adolf Hitlers mit Friedenssymbolen bemalt.

London Tausende Miniaturmenschen liegen gefoltert zu Bergen aufgetürmt, abgesägte Köpfe hängen wie Lampions in den Bäumen und Skelette lauern im Hinterhalt. Über allem sitzt eine kleine Figur und malt besinnlich ein Aquarell, als bemerke sie das Gräuel nicht. Diese Figur ist Adolf Hitler. Wenige Schritte von der Installation entfernt, in einer der bedeutendsten kommerziellen Galerien für zeitgenössische Kunst, hängen mehrere solcher Aquarelle, gemalt vom Führer persönlich. Was Hitler stets verwehrt blieb - der Eintritt in die Kunstwelt - hat er nun mit Hilfe der britischen Skandalkünstler Jake und Dinos Chapman geschafft.

Die Künstlerbrüder, neben Damien Hirst Superstars der jungen britischen Kunstszene, haben für ihre Ausstellung "If Hitler Had Been a Hippie How Happy Would We Be" in der Londoner White Cube Galerie 13 Aquarelle Hitlers mit Friedenssymbolen bepinselt. Über der Wiener Karlskirche aus der Hand Hitlers schwebt nun eine psychedelisch leuchtende Sonne, um Blumenstudien des Diktators ranken sich Sternchen und über Hitlers Landschaftsbilder spannen sich Regenbogen.



Bild: Wallpaper von Dino und Jake Chapman, basiert auf der Radierungsreihe Desastres de la guerra von Wuei Wai 2009 - CC BY

#### "Nicht sehr begabt"

Für umgerechnet rund 147.000 Euro hat die Galerie die Werke erworben. Man habe sie dann "verschönert", wie die Brüder anmerken. Heute sind die Hippie-Hitler-Werke für 870.000 Euro zu haben. Die Originale seien "fürchterlich" und von mieser künstlerischer Qualität gewesen, so die Chapmans. "Alles, auf was sie hindeuten, ist, dass diese Person künstlerisch nicht sehr begabt war", sagte Jake Chapman. "Sie deuten nicht darauf hin, dass diese Person ein fürchterlicher Tyrann werden wird."

Die Idee der Chapmans ist alt: Das letzte Mal, als die Brüder Werke anderer verfremdeten, griffen sie jedoch zu einem größeren Talent. 2003 nahmen sie sich den spanischen Maler Francisco Goya vor und malten für "Insult to Injury" auf 80 Goya-Radierungen Clownsköpfe und verzerrte Fratzen. Der Aufschrei in der Kunstwelt war groß. "Das hat sich bei den Hitler-Bildern nicht wiederholt", hieß es nun bei der White-Cube-Galerie. Verständlich, schließlich war Hitler alles andere als ein Künstler.



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

#### "Moderne Kunst vom Allerfeinsten"

Die Mischung aus Massenmord und Friedenssymbolik zieht dennoch: Zur Eröffnung der Ausstellung eilten sowohl Prominente wie Kate Moss als auch sämtliche Kunstkritiker. "Das ist moderne Kunst vom Allerfeinsten", schwärmte der Kritiker Waldemar Januszczak. In den schicken Räumen der Galerie tummeln sich statt Rechtsradikaler - wie vielleicht anzunehmen wäre - hippe Kunststudenten und Touristen.

Doch die verfremdeten Hitler-Werke entfalten nur in Verbindung mit der Installation "Fucking Hell" ihre volle Wirkung. Diese ist das Nachfolgewerk von "Hell", das 2004 bei einem Brand in der Saatchi-Sammlung zerstört wurde. Für die neue Installation sind in Form eines Hakenkreuzes neun Glaskästen angeordnet, in denen die Hölle auf Erden symbolisiert wird: Zehntausende kleiner Nazisoldaten morden und metzeln; die Opfer liegen in Konzentrationslagern oder Gräben übereinander, bluten und sterben. Neben dem malenden Hitler tauchen eine Mini-Anne-Frank und ein Mini-Stephen-Hawking auf. Der Titel der Schau - deutsch: "Wenn Hitler ein Hippie gewesen wäre, wie glücklich wären wir heute" - kann da allenfalls traurig stimmen.

#### Erschließungsfragen:

- Suchen Sie zu den beschriebenen Bildern Abbildungen im Internet.
- Im Artikel wird angedeutet, dass die Brüder auch eine Radierungsreihe von Goya übermalt haben. Recherchieren Sie dazu
- Nehmen Sie Stellung dazu, inwiefern man Hitlers Bilder zum Mittelpunkt einer Kunstaktion machen sollte?
- Darf man Bilder übermalen/verbessern/interpretieren?
- Erklären Sie den Unterschied des (Markt-)Wertes der Hitler-Aquarelle (im Original ca. 147.000 Euro, durch Chapman/Chapman übermalt: 870.000 Euro)?
- Diskutieren Sie die Frage, ob der Kunstmarkt und der preisliche Wert eines Bildes ein Indikator für die Qualität von Kunst ist?

#### Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien à 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text).

Stellen Sie dabei die Provokationskünstler Chapman/Chapman biografisch kurz vor, erwähnen Sie Werke, die Sie beeindruckt haben und stellen Sie ein Werk aus der Reihe „If Hitler Had Been a Hippie How Happy Would We Be“ näher vor. Nähern Sie sich Ihrer Interpretation über die Erschließungsfragen oben. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

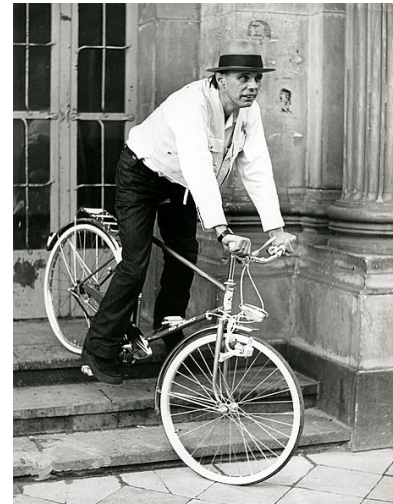
## Arbeitsblatt 5

### Beuys

(Text (gekürzt) zitiert nach: [https://de.wikipedia.org/wiki/Joseph\\_Beuys](https://de.wikipedia.org/wiki/Joseph_Beuys) [02.01.2023])

Joseph Heinrich Beuys (\* 12. Mai 1921 in Krefeld; † 23. Januar 1986 in Düsseldorf) war ein deutscher Aktionskünstler, Bildhauer, Medailleur, Zeichner, Kunsttheoretiker und Professor an der Kunstakademie Düsseldorf.

Beuys setzte sich in seinem umfangreichen Werk mit Fragen des Humanismus, der Sozialphilosophie und Anthroposophie auseinander. Dies führte zu seiner spezifischen Definition eines „erweiterten Kunstbegriffs“ und zur Konzeption der Sozialen Plastik als Gesamtkunstwerk, indem er Ende der 1970er Jahre ein kreatives Mitgestalten an der Gesellschaft und in der Politik forderte. Er gilt weltweit als einer der bedeutendsten Aktionskünstler des 20. Jahrhunderts und ist seinem Biografen Reinhard Ermen zufolge als „idealtypischer Gegenspieler“ Andy Warhols zu sehen.



CC BY-SA 2.0  
File: Josph Beuys - mit Fahrrad auf den Stufen des Haupteingangs der Kunstakademie Düsseldorf.jpg  
Erstellt: between 1970 and 1986 (2016-07-05)

### Der Lehrer

Joseph Beuys hatte sich innerlich bereits seit längerem von der gängigen künstlerischen Interpretation dieses Lehrbereiches verabschiedet. Hinter seinem in den Folgejahren sich immer stärker abzeichnenden erweiterten Kunsthandeln stand die Suche nach einem umfassenden Kunstbegriff für alle Menschen. Mit seiner Entwicklung eines sozialen „erweiterten Kunstbegriffs“ unternahm Beuys den Versuch, an der Struktur der gängigen Bildungs-, Rechts- und Wirtschaftsbegriffe verändernd anzusetzen.

Beuys betreute in den Jahren bis 1975 nicht nur ungewöhnlich viele Studenten, er schaffte es zugleich, eine große Zahl von sehr unterschiedlichen Künstlerpersönlichkeiten erfolgreich auf deren eigene künstlerische Praxis vorzubereiten. (...)

Joseph Beuys war beinahe täglich präsent in der Akademie, selbst samstags und in den Semesterferien. Ab 1966 veranstaltete er regelmäßig sogenannte Ringgespräche mit seinen Studenten, initiiert von Anatol Herzfeld, in denen in einem vierzehntäglichen Rhythmus Theorien entworfen und diskutiert wurden. Diese Gespräche waren öffentlich und fanden bis zu Beuys' fristloser Kündigung (s. u.) durch seinen Arbeitgeber, das Wissenschaftsministerium, 1972 statt. Die Hinwendung zur Theorie war anfangs unter den Studenten der ersten Generation durchaus umstritten. An den Ausstellungen der Studenten, den jährlichen Rundgängen zum Ende des Wintersemesters im Februar, nahm er teil.

Beuys war zudem der Meinung, dass jeder, der den Wunsch hat, Kunst zu studieren, nicht durch Zulassungsverfahren, wie zum Beispiel ein Mappenverfahren (der Bewerber musste einen Nachweis seines Talents in Form von Arbeiten vorlegen) oder einen Numerus clausus daran gehindert werden sollte. Seinen Kollegen teilte er mit, dass er alle von anderen Lehrern abgelehnten Bewerber um einen Studienplatz in seine Klasse aufnehmen werde. Mitte Juli 1971 wurden 142 von 232 Bewerbern für ein Lehramtsstudium im normalen Zulassungsverfahren abgelehnt. Am 5. August 1971 verlas Beuys vor der Presse einen öffentlichen Brief, den er am 2. August an den Akademiedirektor geschickt hatte. Alle 142 abgewiesenen Studenten waren von Beuys in seine Klasse aufgenommen worden; er hatte im folgenden

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

Semester etwa 400 Studenten. Am 6. August erläuterte das Wissenschaftsministerium der Presse, dass es diese Zulassung der Studiumsbewerber nicht genehmige und den Bewerbern ein Studium an einer anderen Akademie anbiete.

Am 15. Oktober 1971 besetzte Beuys mit siebzehn Studenten seiner Gruppe das Sekretariat der Akademie. In einem Gespräch mit dem Wissenschaftsminister Johannes Rau erreichte er, dass die Kunstakademie diese Bewerber mit der Empfehlung des Wissenschaftsministeriums aufnahm. Mit Datum vom 21. Oktober teilte das Wissenschaftsministerium Beuys schriftlich mit, dass solche Situationen nicht mehr geduldet würden, doch Beuys nahm diese Warnung nicht ernst.

#### Die Entlassung

Ende Januar 1972 fand an der Kunstakademie eine Konferenz über ein neues Zulassungsverfahren statt, an der Beuys selbst teilnahm. Die Größe einer Klasse war begrenzt auf 30 Studenten. Im Sommer wurden 227 Studienbewerber aufgenommen, 125 abgewiesen. 1052 Studenten waren an der Düsseldorfer Kunstakademie immatrikuliert, davon 268 in der Klasse Beuys.

Als Beuys mit abgewiesenen Studenten 1972 erneut das Sekretariat der Kunstakademie Düsseldorf besetzte, entließ ihn Minister Rau fristlos. Von Polizisten begleitet, musste Beuys zusammen mit seinen Studenten die Akademie verlassen. Johannes Rau gab am 11. Oktober 1972 eine Pressekonferenz zum Fall Beuys und nannte die Entlassung „das letzte Glied in einer Kette ständiger Konfrontationen.“ In den nachfolgenden Tagen reagierten die Studenten der Akademie mit Hungerstreiks, einem dreitägigen Vorlesungsboykott, Unterschriftenaktionen, Transparenten („1000 Raus ersetzen noch keinen Beuys“) und Informationswänden über die Ereignisse. Zahlreiche Protestbriefe und Telegramme aus aller Welt erreichten das Wissenschaftsministerium. Die Resonanz in Rundfunk, Fernsehen und Presse war groß. In einem offenen Brief forderten Künstlerkollegen, unter ihnen die Schriftsteller Heinrich Böll, Peter Handke, Uwe Johnson, Martin Walser, sowie die Künstler Jim Dine, David Hockney, Gerhard Richter und Günther Uecker, die Wiedereinsetzung eines der bedeutendsten Künstler der deutschen Nachkriegszeit. Am 20. Oktober 1973, etwa ein Jahr nach seiner Entlassung, überquerte Beuys in einem von seinem Meisterschüler Anatol Herzfeld gebauten Einbaum den Rhein vom Ufer des Stadtteils Oberkassel zum gegenüberliegenden Ufer, wo sich die Kunstakademie befindet. Diese „Heimholung des Joseph Beuys“ als spektakulärer symbolischer Akt erregte großes öffentliches Interesse. Im Wintersemester 1974 erhielt Beuys eine Gastprofessur an der Hochschule für bildende Künste in Hamburg.

#### Erschließungsfragen:

- Inwiefern kann man das Handeln Beuys' als *Lehrer* im Zusammenhang mit *Kunst* sehen?
- Welche Argumente gibt es, die die Aktion der Studentenaufnahme als Performance oder Aktionskunst begreifen lassen könnten
- Ist jeder Mensch ein Künstler?
- Wenn Sie gerade mit "Ja" geantwortet haben, wie würden Sie die Zugänge zu einer Hochschule regulieren bzw. die Auswahl der Bewerbenden für das Kunststudium vornehmen?
- Diskutieren Sie Möglichkeiten, ob und wie sich solch eine Aktion auf den schulischen Kunstunterricht übertragen ließe?
- Wie würden Sie Kunstunterricht organisieren, wenn Sie Bildungspolitikerin bzw. Bildungspolitiker wären?

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Positionen aus der Kunst zum Thema Werte“

#### Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien à 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text).

Stellen Sie dabei den Provokationskünstler Beuys biografisch kurz vor, erwähnen Sie Werke, die Sie beeindruckt haben und stellen Sie die o.g. Aktion vor. Nähern Sie sich der Interpretation über die Erschließungsfragen oben. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Arbeitsblatt 6

### Weissert/Grau

(Text: Autorentext)

Windmühlen in Delfter Blau sind typische Motive für Wandteller, die für Heimat, Idylle und den nostalgisch verklärten Blick auf eine romantische Vergangenheit stehen. Die Autorin und Regisseurin Mia Grau und der Architekt und Gestalter Andree Weissert haben das Projekt „Wandteller“ in die moderne Gegenwart übersetzt. Wegen der Gefährlichkeit von Energiebauten in unmittelbarer Nähe von Zivilisation sind ihre Standorte meist in unberührter, natürlicher Alleinlage. Schöne Flüsse oder natürliche Seen sind an ihren Flanken, um nötiges Kühlwasser für die Reaktorkühlung abzuzweigen; und idyllische Naturlandschaften umgeben meist auch die umstrittenen Bauwerke zur Energiegewinnung. Von den ehemals 19 deutschen Atomkraftwerken sind noch sechs Werke in Nutzung, aber auch ihre Abschaltung ist in unserer modernen Gegenwart längst besiegelt und so werden die sterbenden Großbauten heute langsam selbst zu nostalgischen Relikten des Atomzeitalters und wie im Projekt von Grau und Weissert zu verklärten Wandtellern in Delfter Blau. Die beiden Kunstschaffenden schreiben auf ihrer Homepage zu der Tellerreihe aller 19 Atomkraftwerke, dass es höchste Zeit wird, die Kernkraftwerke als das zu zeigen, was sie sind: „Denkmäler des Irrtums – Hoffnung von Gestern – Folklore von Morgen“ ([atomteller.de](http://atomteller.de)).

Die „Atomteller“ arbeiten mit der Projektidee, die umstrittene, polarisierende, gefährliche, bedrohliche, gewaltige, kommerzielle Atmosphäre von Atomkraftwerken der Beschaulichkeit und der Idylle des traditionellen Wandtellers gegenüberzustellen. Wandteller zieren das bürgerliche Wohnzimmer und hatten mitnichten die Aufgabe, auf gesellschaftliche Kontroversen aufmerksam zu machen und in eine Diskussion mit Betrachtenden zu treten. Sie erfüllten vielmehr einzig und allein die Aufgabe einer idyllischen, ästhetischen Verklärung von oft nationaler Identität stiftender Landschaft und dienen der Verzierung des Wohnraums.

Erschließungsfragen:

- Recherchieren Sie die Projektidee auf der Homepage beider Gestalter noch einmal umfassend ([atomteller.de](http://atomteller.de)).
- Was ist das Verstörende an den „Atomtellern“?
- Auf welche Vorlage greifen die Designer zurück?
- Gibt es andere Oberthemen bzw. Motive, die eine ähnliche Wirkung haben könnten wie Atomkraftwerke?
- Wie werden die Teller auf der (kommerziellen) Seite der Gestaltungskünstler präsentiert?
- Warum werden die Teller auf diese Art präsentiert?

Aufgabe:

Erstellen Sie in der Gruppe eine Pecha Kucha (20 Folien à 20 Sekunden mit Bildern und kaum oder keinem Text).

Stellen Sie dabei die Gestalter biografisch kurz vor. Stellen Sie dann die Projektidee der „Atomteller“ kurz vor und nähern Sie sich der Interpretation über die Erschließungsfragen oben. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ⊙ Modul „Aktuelle politische Kunst“

#### ⊙ Modul „Aktuelle politische Kunst“



Anhand unterschiedlicher Positionen in der Gegenwartskunst<sup>1</sup> und Kultur sollen Herangehensweisen, Strategien und Möglichkeiten politischer, bzw. gesellschaftskritischer Kunst erarbeitet werden, um ein mögliches Spektrum zu veranschaulichen. Diese können teils als Cultural Hacking gesehen werden, allen ist zumindest ein kritischer Umgang mit gesellschaftlichen Konventionen gemein.

Bitte beachten Sie, dass sich einige der aufgeführten Künstlerinnen und Künstler Ausdrucksformen bzw. Bilder bedienen, die Schülerinnen und Schüler verstören könnten. Prüfen Sie daher bitte vorab kritisch, welche Beispiele Sie in Ihrer Lerngruppe einsetzen möchten.

Für die Gruppeneinteilung der Schülerinnen und Schüler in bieten sich Apps/Programme an, mit der diese schnell und für alle transparent ersichtlich wird. Zudem bieten Apps, wie bspw. TaskCards eine Plattform für die gesammelten (digitalen) Inhalte der Schülerinnen und Schüler sowie einen erleichterten und vor allem visuell ansprechenden Zugriff auf beispielhafte Links zu Künstlerpositionen.

Zur Differenzierung bei der Recherche dienen weitere Hilfestellungen in Form von Link-Hinweisen, mit denen den Schülerinnen und Schülern zentrale Aspekte der jeweiligen Künstlerinnen und Künstler zur Verfügung gestellt werden.

Für die Schülerinnen und Schüler ergeben sich verschiedene Präsentationsmöglichkeiten. So könnten die Kunstpositionen bspw. in Form geläufiger PowerPoint-Präsentation oder als Gruppenpuzzle<sup>2</sup> vorgestellt werden, sowie in kreativeren Formen wie bspw. Pecha Kucha (s.u.). Auch gängige Formen von Erklärvideos (Kleynen 2019) aber auch Videos nach dem ‚Vorbild‘ der Arte-Reihe ‚(Fast) Die ganze Wahrheit‘ (vgl. Ebd.) wären denkbar.

---

<sup>1</sup> Die erstellte Auswahl soll ein breites Spektrum darstellen und bietet aufgrund teils radikaler Ansätze und Kunstwerke ein Fundament für eine Kontroverse zu Fragen der Werte, der Zensur, gesellschaftlichen Normen etc. Hier sind auch andere/weitere aktuelle Künstlerinnen und Künstler ebenso möglich wie zielführend, wie u.a. Ai Wei Wei, Gerhard Richter (Birkenau-Zyklus), Beuys und den Brüdern Chapman etc.

<sup>2</sup> <https://de.wikipedia.org/wiki/Gruppenpuzzle>; [https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/uni\\_methode/gruppenpuzzle/](https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/uni_methode/gruppenpuzzle/) [23.02.2022]

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

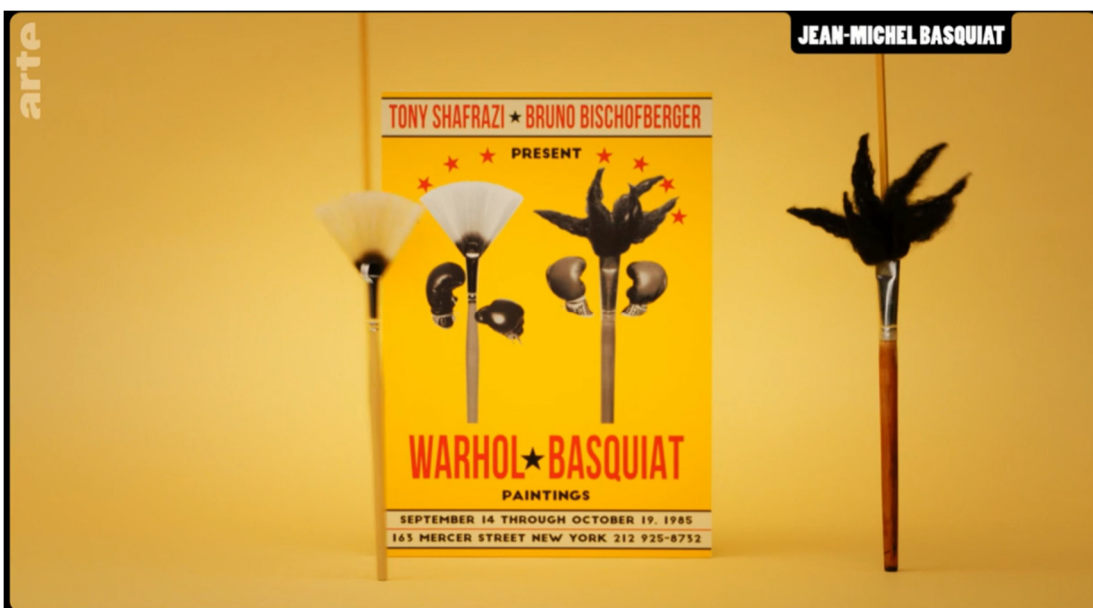
### ☉ Modul „Aktuelle politische Kunst“

#### „Pecha Kucha

Pecha Kucha ist eine aus Japan stammende Vortragstechnik, die aus wenigen, aber starren Vorgaben besteht: [-> Links; Beispiele aus dem KU] Die zu einem mündlichen Vortrag passende Präsentation (Power Point, Keynote o.ä.) besteht aus 20 unterschiedlichen Folien, die jeweils 20 Sekunden gezeigt werden. Durch diese Vorgaben wird der Fokus von der schriftsprachlichen Unterstützung eines Vortrags auf visuelle Impulse verschoben, da diese schneller und ‚intuitiver‘ vom Publikum gelesen werden können. Zentral ist dabei, dass es zu einer Reduktion, wie auch (meist) zu einer Transformation kommen muss, um den sprachlichen Vortrag mittels Bildern zu unterstützen, so dass sowohl Vortragende wie Betrachtende einen aktiven Übersetzungs- und damit (Ko-)Konstruktionsprozess leisten müssen. Diese visuelle Transformation kann den sprachlichen Vortrag unterstützen, irritieren, ironisieren oder illustrieren.

#### (Fast) Die ganze Wahrheit (und andere Erklärvideos)

Die vom Fernsehsender Arte produzierten 3- bis 4-minütige Videos ‚(Fast) Die ganze Wahrheit‘ beziehen ihren Charme aus dem scheinbaren Widerspruch zwischen komplexem Inhalt und scheinbar simpler Legetechnik. Die Videos werden mit einfachsten Mitteln – insbesondere durch Spielzeugfiguren, Plastikspielzeug und alltägliche Gegenstände hergestellt (vgl. Erklärvideos: Legetechnik). So werden bspw. Jean-Michel Basquiat und Andy Warhol als zwei Pinsel mit wiedererkennbaren Frisuren dargestellt (vgl. Filmstill).



(Filmstill aus: (Fast) die ganze Wahrheit: Jean-Michel Basquiat; <https://www.arte.tv/de/videos/094490-035-A/fast-die-ganze-wahrheit/> [17.01.2023])

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### ☉ Modul „Aktuelle politische Kunst“

Zugleich vermögen die Filme das (vermeintlich) Wesentliche einer berühmten Person, biografisch gebunden, unterhaltsam, wie (teilweise) tiefsinnig zu visualisieren und zu präsentieren. Durch einfache Requisiten, Materialien, den Mut zum Imperfekten (wie der Hand im Bild) und zur Lücke bei zugleich durchdachten Darstellungsmöglichkeiten wird eine Auswahl geschildert - halt „fast“ die ganze Wahrheit erzählt.



(Filmstill aus (Fast) Die ganze Wahrheit: Jeff Koons: <https://www.arte.tv/de/videos/078174-037-A/fast-die-ganze-wahrheit/> [17.01.2023])

„Lerntheoretisch interessant und somit für die Schule nutzbar, wird dieses Vorgehen nicht allein durch eine einfache, aber durchdachte Umsetzung, sondern eben auch durch eine anekdotische und insbesondere bildlich adaptierte Zusammenfassung von als subjektiv interessant erscheinenden Aspekten der jeweiligen Thematik – denn somit bekommt das Darzustellende für Schülerinnen und Schüler Sinn, wird greifbar, nahbar, interessant und nicht (so schnell) vergessen – ohne dabei das ‚Wesentliche‘ aus dem Blick zu verlieren, bzw. dieses zu repräsentieren.“ (Kleynen 2022)

#### Literatur:

Kleynen, Thomas (2022): (Performative) Präsentationen rezeptiver Arbeitsergebnisse. In: Kunst + Unterricht. Erscheint voraussichtlich 2023

Kleynen, Thomas (2019): Erklärvideos im Kunstunterricht. In: Kunst + Unterricht, Heft 429/430.



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Aktuelle politische Kunst“



#### Arbeitsauftrag zur rezeptiven Erarbeitung zeitgenössischer, politisch arbeitender Künstlerinnen und Künstler

Erarbeiten Sie zu einer der folgenden Kunstpositionen folgende Aspekte und sammeln Sie für eine entsprechende spätere Darstellung Informationen und v.a. Materialien, die die jeweilige Position visuell und konzeptionell nahebringt:

- Was sind die zentralen Kunstwerke? (Welche sprechen Sie besonders an? Welche werden in den Medien (kontrovers) diskutiert? Und wieso eigentlich?)
- Was ist typisch bzw. charakteristisch bzgl. der Motive, der Arbeitsweise, der Techniken etc.?
- Inwiefern könnte man dies mit Hilfe der Kunstwerke präsentieren? (Versuchen Sie bei einer späteren Darstellung mit wenig Text auszukommen.)
- Sammeln Sie Ihre Fundstücke und Ideen.

#### Liste (möglicher) Kunstpositionen:

- Banksy
- Santiago Sierra
- Kara Walker
- Frankfurter Hauptschule
- Zentrum für politische Schönheit
- Yes Men
- Uldus Bakhtiozina
- Yael Bartana
- Hito Steyerl

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Aktuelle politische Kunst“

#### Beispielhafte Link-Liste<sup>3</sup> zu den Künstlerpositionen:

Banksy:

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Banksy>
- <https://www.banksy.co.uk/index.html>
- <http://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/banksy/>
- <https://www.zdf.de/kultur/kultur/fb-banksy-100.html>

Santiago Sierra:

- <https://www.youtube.com/watch?v=naoYNgnDUI8> [15.12.2022]
- [https://de.wikipedia.org/wiki/Santiago\\_Sierra](https://de.wikipedia.org/wiki/Santiago_Sierra)
- <https://www.santiago-sierra.com/>
- <https://kunstschau.netsamurai.de/santiago-sierra-und-menschenrechte/>

Kara Walker:

- <http://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/kara-walker/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=MhByMffG9IA>
- [https://de.wikipedia.org/wiki/Kara\\_Walker](https://de.wikipedia.org/wiki/Kara_Walker)
- [https://www.schirn.de/ausstellungen/2021/kara\\_walker/](https://www.schirn.de/ausstellungen/2021/kara_walker/)

Frankfurter Hauptschule:

- <https://www.monopol-magazin.de/stadt-aachen-entfernt-kunstwerk-der-frankfurter-hauptschule>
- <https://www.zeit.de/zett/2019-08/kunstkollektiv-frankfurter-hauptschule-wir-fanden-goethe-schon-immer-scheisse>
- <https://www.monopol-magazin.de/frankfurter-hauptschule-capri-batterie-hehe>
- <https://urbanshit.de/kuenstlerkollektiv-frankfurter-hauptschule-stellt-ausgebrannten-polizeiwagen-in-der-stadt-aus/>
- <https://hauptschule.bigcartel.com/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=emGj31I5OIo>

Zentrum für politische Schönheit

- <https://politicalbeauty.de/>
- [http://de.wikipedia.org/wiki/Zentrum\\_f%C3%BCr\\_Politische\\_Sch%C3%B6nheit](http://de.wikipedia.org/wiki/Zentrum_f%C3%BCr_Politische_Sch%C3%B6nheit)
- <https://www.zeit.de/kultur/2019-12/zentrum-fuer-politische-schoenheit-kunst-aktivismus>
- <https://www.youtube.com/watch?v=qcBVq-PtrpY>

---

<sup>3</sup> Alle Links zuletzt abgerufen am 15.12.2022.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Aktuelle politische Kunst“

#### Yes Men

- [http://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Yes\\_Men](http://de.wikipedia.org/wiki/The_Yes_Men)
- <https://theyesmen.org/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ajkItiDgTLY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=AMWv3VY-4v8>

#### Uldus Bakhtiozina

- <https://www.uldus.com/>
- [https://www.ted.com/talks/uldus\\_bakhtiozina\\_wry\\_photos\\_that\\_turn\\_stereotypes\\_upside\\_down](https://www.ted.com/talks/uldus_bakhtiozina_wry_photos_that_turn_stereotypes_upside_down)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Uldus\\_Bakhtiozina](https://en.wikipedia.org/wiki/Uldus_Bakhtiozina)
- <https://www.arte.tv/de/videos/104143-000-A/uldus-bakhtiozina-arte-tracks/>
- [https://www.ted.com/talks/uldus\\_bakhtiozina\\_portraits\\_that\\_transform\\_people\\_into\\_whatever\\_they\\_want\\_to\\_be?language=de](https://www.ted.com/talks/uldus_bakhtiozina_portraits_that_transform_people_into_whatever_they_want_to_be?language=de)

#### Yael Bartana

- <https://yaelbartana.com/>
- [http://de.wikipedia.org/wiki/Yael\\_Bartana](http://de.wikipedia.org/wiki/Yael_Bartana)
- <https://www.youtube.com/watch?v=VkqpLSI9Jio>
- <https://vimeo.com/85442766>
- <https://www.imberlin.de/thema-yael-bartana>
- <https://vimeo.com/160076160>

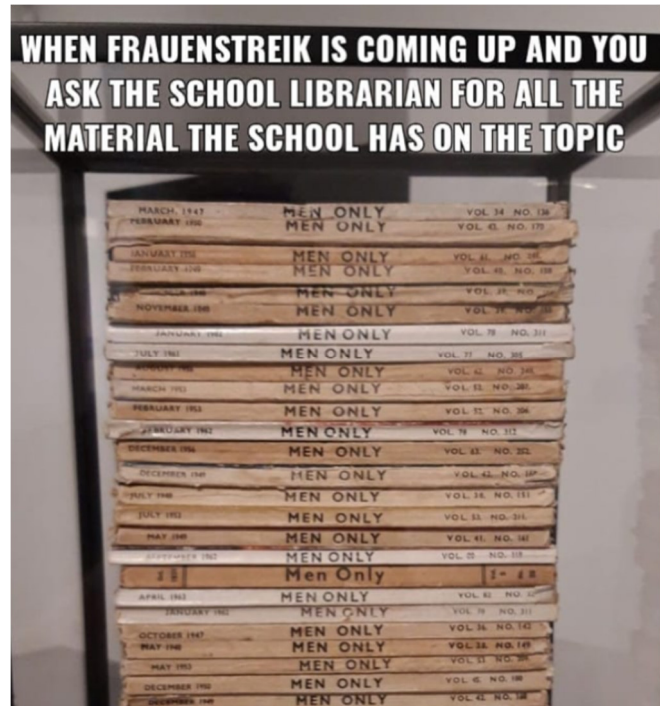
#### Hito Steyerl

- <https://www.monopol-magazin.de/dossiers/kuenstler/hito-steyerl>
- [https://de.wikipedia.org/wiki/Hito\\_Steyerl](https://de.wikipedia.org/wiki/Hito_Steyerl)
- <https://www.youtube.com/watch?v=ffg4EafY7al>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6V24Z03XKNc>
- <https://youtu.be/WyIWLVyzcH4>
- <https://youtu.be/z4lqbkesp7o>



© Modul „Art-Memes“

„Was ist ein Meme? Digitale Bilder zirkulieren weltweit auf Smartphones, Computern und Tablets. Die Bilder bleiben dabei nicht gleich, sondern verändern sich – sowohl, in dem sie geteilt (sharing), kopiert (copy) als auch (wieder-)eingefügt (paste) werden. So wird ganz ohne Expert\*innenwissen selbstverständlich mit digitalen Bildern gehandelt. Details werden hervorgehoben, weggelassen und neue Kontexte ein- oder hinzugefügt. Als „Meme“ (eigentlich Internet-Meme) wird umgangssprachlich eine digitale (ggf. bewegte) Bildform bezeichnet, die häufig in Kombination mit kurzen Texten als ein humorvoller Kommentar zu zeitgenössischen Ereignissen verwendet wird. Begrifflich aus der Evolutionsbiologie abgeleitet (Shifman 2014), ist das sogenannte „Internet-Meme“ ein Bildphänomen, das



<https://www.instagram.com/poorimagearteducation/>  
[23.03.2022]

einfach kopiert werden kann und in verschiedensten Abwandlungen im Internet Verbreitung findet. Besonders bekannt ist das „Image Macro“. Es besteht aus einem Bild im Hintergrund, auf das ein kurzer Text am oberen und unteren Bildrand gelegt wird (siehe hier). Die Schriftart „Impact“ ist dabei charakteristisch. Bei der Betrachtung solcher Memes fällt auf, dass einige Bilder – mit verschiedenen Texten versehen – in unterschiedlichsten kulturellen Kontexten Anwendung finden, wie z.B. „Woman Yelling at a Cat“ (siehe hier). Durch das Hinzufügen von Texten und/oder Details entstehen jeweils völlig neue Bedeutungszusammenhänge. Oft sind der Ursprung eines solchen Bildes und der Verlauf dessen Bearbeitungen nicht mehr nachvollziehbar, da das Ursprungsbild nicht mehr auffindbar ist oder Links bzw. Websites gelöscht wurden, die als Quellen fungiert haben. Diese Tatsache stellt die für die Kunstgeschichte lange zentralen Vorstellungen von „Original“ und „Kopie“ infrage und lässt deren Bedeutung beim Umgang mit Memes in den Hintergrund rücken. Die Medienwissenschaftlerin Limor Shifman etwa unterscheidet bei der Bildpraxis mit Memes zwei Formen: Zum einen die „mimicry“, also das Nachstellen eines bereits vorhandenen Memes, zum anderen den „remix“, die Veränderung eines bestehenden Bildes, welches wiederum weiter verschickt oder online gestellt wird (Jenkins/Shifman 2014).“ (<https://myow.org/meme-myself-and-i/> 06.05.2022)

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Art-Memes“

#### Witzige Beispiele<sup>1</sup> finden Sie u.a. hier:

- [https://www.instagram.com/classical\\_art\\_memes\\_official/](https://www.instagram.com/classical_art_memes_official/)
- <https://www.instagram.com/explore/tags/classicalartmemes/>
- <https://www.instagram.com/poorimagearteducation/>
- <https://www.egofm.de/blog/freizeit/best-of-kunst-memes>

#### Arbeitsaufträge:



##### 1. Art-Memes: Rezeption

- Recherchieren Sie, welche Art-Memes besonders weit verbreitet sind. Überlegen Sie, weshalb sie so erfolgreich sind.
- Wie sind die Memes gemacht? Warum sind sie witzig, worin besteht der Humor?
- Gibt es Gemeinsamkeiten bei den Memes? Welche wären das?
- Welche Bilder eignen sich und warum?

##### 2. Art-Memes: Produktion

- Erstelle Sie mit Hilfe der untenstehenden Apps ein (oder mehrere) eigenes Art-Memes, das - wie der Name sagt – ein Kunstwerk als visuelle Grundlage hat. Bitte notieren Sie die Quellenangaben zum Bild. Beachten Sie hierbei, dass Bild und Text auch formal zueinander passen sollen. Hierbei können Sie wie gewöhnlich das Bild mit einem Text versehen, und/oder es durch digitale Collage in eine zeitgemäße Form kreativ übersetzen.
- Schreiben Sie zu Ihrem Art-Meme passende (oder vielleicht auch gerade unpassende) Hashtags auf.
- Überlegen Sie, welche Wirkung von der Bild-Text-Kombination ausgehen kann. Für wen ist es gedacht, wer findet es (nicht) witzig? Inwiefern kann es bei ihrem Meme auch zu ‚Fehlinterpretationen‘ kommen? Wozu kann es ‚eingesetzt‘ werden?

##### 3. Besprechung (Gruppenarbeit)

Besprechen Sie Ihre Memes in Kleingruppen, indem Sie sich zunächst gegenseitig die Memes vorstellen und zu folgenden Punkten gemeinsame Überlegungen anstellen:

- Gibt es Ähnlichkeiten bei Ihren Memes (Themen, formale Aspekte etc.)?
- Inwiefern ist das Meme gelungen? Erstellen Sie mögliche Kriterien, an denen man dies festmachen kann.
- Für wen ist das jeweilige Meme (nicht) lesbar? Wie könnte es (miss)interpretiert werden?
- Was zeigen die Memes über (historische/kulturelle) Bildkonventionen?
- Was kann man grundsätzlich aus/von Memes lernen? Verdeutlichen Sie dies durch Beispiele.

#### Mögliche Apps<sup>2</sup>:

- <https://imgflip.com/memegenerator>
- <https://memeton.com/de/>
- <https://www.mematic.net/>
- <https://memebetter.com/generator>
- <https://www.kapwing.com/meme-maker>

<sup>1</sup> Alle Links zuletzt abgerufen am 15.12.2022.

<sup>2</sup> Alle Links zuletzt abgerufen am 15.12.2022.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „AR-Hack“

### © Modul „AR-Hack“



Die Trennung von Sequenz 3 und 4 im beispielhaften Verlaufsplan (s.o.) ist v.a. eine analytische, damit die unterschiedlichen Aspekte – Erstellung einer eigenen gestaltungspraktischen Arbeit bzw. eines Projektes auf der einen und der Verknüpfung dieser Arbeit/dieses Projektes an einen realen Ort auf der anderen Seite – verdeutlicht werden.

In der Konzepterarbeitung der Schülerinnen und Schüler erscheint diese Trennung teils als nicht zielführend, da die Werk-Kontext-Verknüpfung, die anhand von Applikationen zur Augmented Reality geschaffen werden soll, zu Beginn der Konzeptentwicklung mitgedacht werden muss.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „AR-Hack“



#### Arbeitsauftrag: Praktische Leistungsaufgabe

Wie die Beispiele aus der zeitgenössischen Kunst im bisherigen Verlauf zeigen, sind viele Aspekte und Möglichkeiten von Cultural Hacking bzw. Urban Intervention nicht legal oder zu teuer und daher praktisch in Schule nicht durchführbar – virtuell aber schon!

Die dargestellte Aufgabe wird sich folglich darauf beziehen, Vorgefundenes bzw. die ‚Wirklichkeit‘, (kulturelle) Gegebenheiten digital zu ‚hacken‘. Es geht also darum, vorgefundene Wirklichkeit bzw. Gegebenheiten digital zu überarbeiten, in Frage zu stellen, zu kommentieren, sabotieren, zu verändern o.ä. und an den entsprechenden Gegebenheiten, Örtlichkeiten etc. erfahrbar zu machen.

Ein zentraler Aspekt ist hierbei die Realisierbarkeit, dass die geplante ‚Interventionen‘ an diesen (öffentlichen) Orten virtuell erfahrbar werden können. Ihre Aufgabe besteht also darin, zu einem Thema eine gestaltungspraktische Arbeit (gern auch eine Serie mit mehreren Arbeiten) zu entwickeln und umzusetzen, die digital (bspw. mittels Link/QR-Code/der App BiParcours oder ähnlichem) genau dort zu sehen ist, wo sie ursprünglich ‚hingeht‘. Ihr Projekt soll ein klares Thema haben und über ein Konzept verfügen, das schriftlich fixiert wird - ein „lustiger Kommentar“ zu einer Gegebenheit ist hier nicht ausreichend. ☺

Zur Inspiration: Beispiel für die Verbindung eines Kunstwerks an einem bestimmten Ort:  
(Kasseler Bahnhof: <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw> [15.12.2022])



#### Arbeitsschritte:

Bitte lesen Sie alle Arbeitsschritte der Reihe nach in Ruhe durch und beginnen Sie erst dann mit den ersten Schritten.

Achten Sie dabei darauf, dass einige der Schritte *parallel zum gesamten Arbeitsprozess* verlaufen, Sie also *diese die ganze Zeit über im Blick behalten müssen* – diese sind *kursiv* geschrieben!

- **Vorab-Inspiration:**  
Schauen Sie sich die Ergebnisse und die Werke der Künstlerinnen- und Künstler, die im Unterricht bislang erarbeitet wurden, an.
- **Themenwahl:**  
Suchen Sie sich ein Thema aus, zu dem Sie in den folgenden Stunden arbeiten möchten. Das könnte sein:
  - o Gender/Geschlechterklischees
  - o Schönheitsideale (bspw. Umberto Eco: Geschichte der Schönheit/ Geschichte der Hässlichkeit)
  - o Rassismus/ Kolonialismus
  - o Sexismus; Macht und Unterdrückung
  - o Kultur (das Eigene vs. das ‚Fremde‘; Ethnografie)
  - o Geschichte, historische Ereignisse
  - o Surreale Alltagswelten
  - o Utopie/Dystopie (Schöne neue (Medien)Welt, Zukunftsentwürfe etc.)
 Wenn Sie ein eigenes, hier noch nicht aufgelistetes Thema für sich entdeckt haben, dem Sie nachgehen möchten, besprechen Sie dies bitte mit der Lehrkraft ☺

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „AR-Hack“

- **Themenauseinandersetzung:**
  - Beschreiben Sie, was Sie an diesem Thema interessiert und wieso es Sie interessiert.
  - Was ist für Sie das Zentrale, das Wichtigste hieran?
  - *Sammeln Sie im Laufe der Zeit aktuelle Informationen zu diesem Thema. Gibt es aktuelle Diskussionen hierzu in der Öffentlichkeit? Was sagen die Medien zum Thema?*
  - *Inwiefern finden Sie das Thema in ihrem Alltag? Was hat es mit Ihnen zu tun?*
  - *Befragen Sie andere, holen sich unterschiedliche Meinungen ein: Was sagen die Menschen in Ihrem Umfeld dazu?*
  
- **Konzeptentwicklung:**
  - Entwickeln und skizzieren Sie verschiedene Möglichkeiten, wie Sie zu ihrem Thema im Rahmen des Cultural Hackings arbeiten könnten? (Schau Sie ggf. hierzu vorab noch einmal die bisherigen Arbeitsergebnisse an.)
  - Beschreiben und skizzieren Sie Ihre Ideen, die Möglichkeiten, wie man zu ihrem Thema Cultural Hacking betreiben könnte.
  - Was wären die Ergebnisse? Wie sehen diese aus und wo würden sie zu finden sein?
  - Wie könnte man dies umsetzen?
  
- **Durchführung**
  - Führen Sie ihr Konzept aus und dokumentieren Sie ihre Arbeitsschritte.
  - Besprechen Sie Ihre Ausführungen mit den Mitschülerinnen und Mitschülern und mit Ihrer Lehrkraft.
  
- **Präsentation**
  - Wo sollten Ihre Arbeiten zu sehen sein (und wieso dort)?
  - Auf welche Weise und mit welchen Mitteln (Apps (s.u.)) könnte man sie dort sehen?
  - Wie könnte auf anderem Wege eine Präsentation aussehen? Wie könnte man die Arbeiten einem ‚Publikum‘ (Kurs, Öffentlichkeit) zugänglich machen?
  - Erstellen Sie eine ‚Präsentation‘, so dass sich der Kurs im Anschluss Ihre Arbeit(en) vor Ort ansehen kann.
  
- **Reflexion**
  - *Simultan (während der Arbeit)*
    - *Beschreiben Sie, warum Sie was wie machen!*
    - *Was haben Sie als nächstes vor und wieso?*
    - *Sind Sie zufrieden mit der (jeweils heutigen) Arbeit, warum (nicht)?*
  - Reflexion am Ende des Projektes:
    - Was haben Sie gemacht und wieso haben Sie es (auf diese Art) gemacht?
    - Wie ist es dargestellt?
    - (Inwiefern) Passt es zu dem Thema? Und zu Ihnen?
    - Was ist Ihnen gut gelungen, was nicht? Warum?
    - Was hätten Sie gerne anders und wie sollte es (perfekter Weise) sein?
    - Ist der Arbeitsauftrag erfüllt? Warum (nicht)?
    - War das Cultural Hacking? Inwiefern (nicht)?



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „AR-Hack“

#### Mögliche Apps, die Ihnen bei der Arbeit behilflich sein könnten:

- Bildbearbeitung
  - o Gimp
  - o PIXLR
  - o Photopea
  
- QR-Code-Generator:
  - o [www.qrcode-generator.de](http://www.qrcode-generator.de)
  - o [www.qrcode-monkey.com/de](http://www.qrcode-monkey.com/de)
  
- ‚Sprechende‘ Bilder (bspw. Statuen etc.):
  - o Chatterpix
  - o MugLife
  
- AR:
  - o Halo AR
  - o MAKR
  - o Wallery (nur für Bilder an eine Wand)
  
- Zeichnen im Virtuellen Raum:
  - o 3D-Brush
  - o Just a Line
  
- 3D-Scanner:
  - o SiPi
  - o Scan AR
  - o Polycam
  - o Capture 3D
  - o QLone
  - o Record 3D
  - o Scaniverse

#### Sind Sie mit allem fertig und zufrieden mit Ihrer Arbeit, dann:

- Zählen Sie die Anzahl der Buchstaben ‚e‘ auf den Arbeitsblättern.
- Schreiben Sie hierzu einen Aufsatz zu ihrem Projekt, der dieselbe Anzahl der ‚e‘ s beinhaltet.
- Bitten Sie eine Deutschlehrkraft Ihrer Wahl, Ihren Text zu lesen und zu benoten.
- Währenddessen können Sie überprüfen, ob ein weiterer Buchstabe, oder die Summe von 2, oder 3 Buchstaben genauso oft auf dem Arbeitsblatt vorkommt. Was will das Universum uns damit sagen? Schreiben Sie auch hierzu einen Aufsatz und senden Sie ihn an die Herausgeber des Dudens mit der Bitte, diesen in einem Vorwort des Nachschlagewerkes zu veröffentlichen.
- Ziehen Sie von der erhaltenen Note des Deutschaufsatzes die Zahl Eins ab und multiplizieren Sie diese mit der Anzahl der ‚e‘ s aus dem Text. Schreiben Sie mit dieser Anzahl von ‚e‘ s einen neuen Text und geben Sie auch diesen ab, bis Sie keinen mehr schreiben müssen. (Wann wäre das der Fall?)
- Was hat das alles mit Cultural Hacking zu tun?
- Warum 42?

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Motivtellermutation“

### © Modul „Motivtellermutation“



#### Der Zweite Blick – Bild-Text-Kommentare durch die App Augmelly

##### Abbildung: SchülerInnenarbeit

Die Idylle des Waldes birgt ein trauriges Geheimnis. Im Bild lenkt kein Kommentar von der vordergründigen Idylle ab. Erst in der Kombination mit der Geschichte erfährt die Arbeit ihre volle Bedeutung.

Für die Präsentation kann man die App Augmelly nutzen, die durch den Scan eines Bildes des Tellers oder des Tellers selbst, den Bildschirm mit bis zu 30 zusätzlichen Dateien verknüpft. Der Betrachtende des Tellers kann darin verbundene Informationen (Texte, Audios oder Videos) abrufen.



Auf den ersten Blick scheinen die traditionellen Wandteller in Delfter Blau ästhetisch und unspektakulär. Beim zweiten Blick erkennen Betrachtende einen Bruch, den sie noch nicht klar benennen können. Themen wie Heimat, Idylle, Nostalgie, Windmühlen und regionale Landschaften als nostalgische Zeugnisse menschlicher Agrar- und Nationalkultur stilistisch zu imitieren und mit modernen, negativen oder erschreckenden Inhalten zu füllen, die erst nach und nach die verstörende Wirkung preisgeben und beim Betrachten ein Unbehagen wachsen lassen sollen, war Ziel dieser Adaptionen der idealisierenden Gebrauchskunst der Wandteller. Anders als konventionelle Beschriftungen führt das Zusammenfügen von Resultaten der praktischen Gestaltung und der Auflösungen der verborgenen Inhalte in der App „Augmelly“ zu einer zeitlichen und technisch bedingten Verzögerung des Verstehens (siehe Abbildung). Die Entschlüsselung scheint den Betrachtenden und Nutzenden der App wie eine investigative Recherche. Spielerisch können Lernende ihre eigenen Rechercheergebnisse in den verknüpften Inhalten verbergen. Ebenso spielerisch kann jede einzelne Betrachterin und jeder einzelne Betrachter der Teller deren unheimliches Geheimnis später wieder entschlüsseln.

##### Beispiele für geheimnisvolle Orte

Die Schülerinnen und Schüler haben im Unterrichtsverlauf unspektakuläre und erschreckend gewöhnliche Wohnhäuser von Massenmördern in idyllische Landschaften gesetzt. Mahnmale für Verbrechen oder Kriege wurden in dörfliche Idyllen eingebettet. Naturdenkmäler von Katastrophen wurden in klassischen Landschaftsansichten verborgen. Auch scheinbar romantische Ruinen, die ein unheimliches Geheimnis bewahren und anmutige Seen, die auf ihrem Grund weit unter der Oberfläche verschollene Dörfer verbergen, die vor Jahrzehnten in den Fluten von Staugewässern verschwanden, wurden als Motive für die Wandteller gewählt. Die Schülerinnen und Schüler sind in dieser Aufgabe dazu angehalten, mit ihren Gestaltungsmitteln die vermeintliche, positive Nähe, die sich auch im Format des Wand- und Motivtellers begründet, zu erschaffen und sie dann bewusst inhaltlich mittels der unvorhergesehen negativen Thematik zu brechen.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Motivtellermutation“



#### Aufgabenstellung

1. Gestalten Sie einen Wandteller, der einen Ort abbildet, bei dem die formale Idylle und die mit dem Ort verbundene historisch belastete Geschichte (bspw. Aberglaube, Gewalt, Ungerechtigkeit, Naturkatastrophe oder andere negative Themen) eine Diskrepanz von Idylle und Bedeutung ergeben.
2. Stellen Sie die Teller so aus, dass der Betrachter durch die Idylle der Darstellung auf den ersten Blick die Irre geführt wird. Vielleicht brechen schon gestalterische Hinweise oder randständige Motive das Bild der Idylle. Mit der App Augmality (siehe Info unten) können Sie Ihrem Bild ganz ohne QR-Codes oder andere technische Ablenkungen, direkt beim Betrachten durch eine Smartphone-Kamera zusätzliche filmische, auditive oder bildliche oder schriftliche Hinweise geben.

#### Material

- Skizzenpapier A4
- Bleistift, Radiergummi
- Feine Haarpinsel (Gr. 1 und 2)
- Spülmaschinenfeste Porzellanmalfarbe (Delfter Blau oder entsprechender Farbton)
- Lösungsmittel
- Wasserglas

#### Informationstext für Schülerinnen und Schüler

Windmühlen in Delfter Blau sind typische Motive für Wandteller, die für Heimat, Idylle und den nostalgisch verklärten Blick auf eine romantische Vergangenheit stehen. Die Autorin und Regisseurin Mia Grau und der Architekt und Gestalter Andree Weissert haben das Projekt „Wandteller“ in die moderne Gegenwart übersetzt. Wegen der Gefährlichkeit von Energiebauten in unmittelbarer Nähe von Zivilisation sind ihre Standorte meist in unberührter, natürlicher Alleinlage. Schöne Flüsse oder natürliche Seen sind an ihren Flanken, um nötiges Kühlwasser für die Reaktorkühlung abzuzweigen; und idyllische Naturlandschaften umgeben meist auch die umstrittenen Bauwerke zur Energiegewinnung. Von den ehemals 19 deutschen Atomkraftwerken sind noch 6 Werke in Nutzung, aber auch ihre Abschaltung ist in unserer modernen Gegenwart längst besiegelt und so werden die sterbenden Großbauten heute langsam selber zu nostalgischen Relikten des Atomzeitalters und wie im Projekt von Grau und Weissert zu verklärten Wandtellern in Delfter Blau. Die beiden Kunstschaaffenden schreiben auf ihrer Homepage zu der Tellerserie aller 19 Atomkraftwerke, dass es höchste Zeit wird, die Kernkraftwerke als das zu zeigen, was sie sind: „Denkmäler des Irrtums – Hoffnung von Gestern – Folklore von Morgen“ ([atomteller.de](http://atomteller.de)).

Die „Atomteller“ arbeiten mit der Projektidee, die umstrittene, polarisierende, gefährliche, bedrohliche, gewaltige, kommerzielle Atmosphäre von Atomkraftwerken der Beschaulichkeit und der Idylle des traditionellen Wandtellers gegenüberzustellen. Wandteller zieren das bürgerliche Wohnzimmer und hatten mitnichten die Aufgabe, auf gesellschaftliche Kontroversen aufmerksam zu machen und in eine Diskussion mit Betrachtenden zu treten. Sie erfüllten vielmehr einzig und allein die Aufgabe einer idyllischen, ästhetischen Verklärung von oft nationaler Identität stiftender Landschaft und dienen der Verzierung des Wohnraums.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Motivtellermutation“

#### Vorgehen/Arbeitsweise

##### Anleitungen der einzelnen Arbeitsschritte:

- Erschaffen Sie einen Ort, an dem eine Diskrepanz von Idylle und Bedeutung vorherrscht. Recherchieren Sie dazu nach Orten, an denen historisch belastete, katastrophale oder toxische Geschichten bzw. Geschehnisse stattgefunden haben.
- Skizzieren Sie mit Bleistift diesen Ort so, dass er eine auf das Rund des Tellers bezogene Komposition hat. (Als Vorlagen und Beispiele für mögliche Landschaftskompositionen können die „Atomteller“ auf der Seite [atomteller.de](http://atomteller.de) genutzt werden.)
  - Für die runde Skizzenvorlage können Sie einen leeren Teller auf ein Skizzenblatt legen und mit dem Bleistift umfahren, sodass ein entsprechendes Format entsteht.
  - Erproben Sie die Übertragung der Bleistiftskizze mit blauer Aquarellfarbe auf Papier.
- Übertragen Sie nun Ihre Vorarbeiten mit den Pinseln und Porzellanmalfarbe direkt auf einen weißen Teller. Eine Vorzeichnung ist nicht möglich. Bei Fehlern kann man aber mit einem Tuch und etwas Lösungsmittel (Malmittel) die frische Farbe entfernen.
- Erstellen Sie im Anschluss Medienprodukte zur Erläuterung der Bildinhalte wie Texte, Textanimationen, Sprachaudios und bzw. oder Videos. Diese sollen in einer Sprach-/Text-/Filmmontage in der Augmented-Reality-App „Augmelly“ mit dem fertigen Teller kombiniert werden.
- Achten Sie bei der Gesamtdarstellung bzw. in den Montagen darauf, dass Sie angemessen auf die Problematik der Inhalte eingehen und nicht oberflächlich, ironisch oder respektlos auf eine mögliche tragische Geschichte reagieren.



#### Unterrichtsverlauf

Wie die vorherigen Module gezeigt haben, sind Bilder oft traditionellen Religions-, Moral- und Wertevorstellungen verpflichtet, die sich in idealisierenden Darstellungen zeigen. Hier finden die Schülerinnen und Schüler das ästhetische Repertoire für verklärte, nostalgische Landschaftsdarstellungen. Darüber hinaus ließen sich auch Erfahrungen der Jugendlichen zum Computerspieldesign mit einbeziehen.

Auf der Basis dieser Inhalte können die bildnerischen Mittel der Atomteller des Gestaltungsduos Grau/Weisert analysiert werden und Kompositionen und das Vorgehen (insbesondere die Erschaffung der Diskrepanz zwischen Ort und Inhalt) für die spätere, gestaltungspraktische Aufgabe erarbeitet werden. Hierbei gibt es folgende Aspekte zu beachten:

- die Orientierung an der Technik der Wandtellermalerei und der traditionellen Codierung der speziellen Farbgebung des bekannten, historischen Designs der ‚Delfter Teller‘,
- die kompositorische Orientierung an traditioneller Landschaftsmalerei,
- der Verzicht auf direkte Darstellung von Modernität,
- landschaftliche Weite statt Nahblick.

Wesentlich für die Wirkung der Arbeit der Schülerinnen und Schüler am Narrativ des Ortes, den sie beschreiben, ist die Vollständigkeit der Auflösung und der sukzessive und progressive Charakter der Erklärung der Zusammenhänge. Als zweites Produkt sollte, neben dem gestalteten Teller, also eine Sammlung von Audio-, Text-, Bild- und Filmdateien entstehen, die in ihrer Gesamtheit unmissverständlich den Ort entschlüsselt.

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Deepfake – Bewegte Selbstporträts“

#### © Modul „Deepfake – Bewegte Selbstporträts“



Deepfake – Faceswapping – eine App bewegt/verändert die Mimik einer Porträtzeichnung oder einer Porträtplastik

Die Erprobung des eigenen Selbst ist für Schülerinnen und Schüler ein relevantes Thema für die Entwicklung auf dem Weg zu einem reifen Individuum. Im Unterricht wie auch im privaten und sozialen Medienumfeld beschäftigen sie sich gleichermaßen umfassend, zurückhaltend, experimentell und interessiert mit Konstruktionen der eigenen Abbildung und somit auch dem Abgleich von Selbst- und Fremdwahrnehmung.

Das Wissen um Konstruktion und Wirklichkeit ermöglicht Schülerinnen und Schülern eine fundierte Selbstreflexion. Daher ist die schulische Begleitung und die Vermittlung von Beurteilungsmethoden und -kriterien zur kritischen Reflexion von Rollenmodellen, Aufgabe von medienkritischem Kunstunterricht. Bei der Präsentation von Selbstdarstellung erleben Lehrende ihre Schülerinnen und Schüler häufig zurückhaltend, da diese sich ungerne offensiv in den Vordergrund stellen und bei der Darstellung des eigenen Selbst unsicher über Ergebnisse der eigenen Selbstschöpfung und Selbstkonstruktion sind.

Im privaten Umfeld erproben viele von ihnen experimentell auf Instagram- oder TikTok-Profilen ihre Selbstinszenierungen mithilfe von Perspektiven, Filterfunktionen oder mit Anleihen aus Mode-, Influencer- oder Medienwelt. Schülerinnen und Schüler haben hier häufig Zugriff auf eine ganze Palette von semiprofessionelle Werkzeuge, wie zum Beispiel Filter zur Hautglättung, unterschiedliche Lichtsituationen, Weichzeichnung von Gesichtsformen oder sogar in die Gesichtsphysiognomie eingreifend. Indem diese Tools die vorhandenen Gesichtsproportionen erkennen und Algorithmen aus dem vorhandenen „Material“ eine geschönte Version errechnen, wird ein durchschnittliches Idealbild eines Gesichtes erschaffen. Der jugendliche Nutzer sozialer Medien lernt unbegleitet, dass für eine anerkennende Peergruppenreaktion eine Angleichung der Selbstkonstruktion an eine normierte Peergruppenerwartung nötig ist. Ein ungefiltertes Selbstbild reicht für eine Akzeptanz innerhalb der sozial-medialen Gruppe häufig nicht aus. Die Möglichkeiten durch Feedbackfunktionen sofort Reaktionen von anderen Jugendlichen zu bekommen, erfahren Schülerinnen und Schülern häufig als alternativlose Orientierung um ihre Selbstkonstruktion mit den Peergruppenerwartungen abzugleichen. Dass diese Rollenerwartungen nicht in jedem Fall Modelle für ein stabiles Erwachsenen-Ich sein müssen und dass Mainstream nicht immer der Gradmesser für Selbstkonstruktion sein sollte, kann und muss Aufgabe eines modernen Medienunterrichts sein. Gleichwohl bieten sich dem entdeckenden Jugendlichen in den sozialen Medien ungeahnte Möglichkeiten in dieser Entwicklungsstufe experimentelle (Selbst-)Konstruktionen zu erproben. Der Kunstunterricht kann in kleineren und geschützteren Rahmen das Labor für den experimentierenden Lerner sein, um den Ideen von Ästhetisierung und Idealisierung das Gegenbild zu aufzuzeigen. Dabei ist Mut zur Un- oder Gegenästhetik gefragt bspw. das Forschen mit Deformierungskonstrukten, ohne dass sich ein jugendlicher Lerner damit den Feedbacks einer weltweiten Usergemeinschaft aussetzt fühlt.

Sowohl in der Jahrgangsstufe EF als auch in der Qualifikationsphase durchzieht traditionell an vielen Gymnasien oder Gesamtschulen im Einklang mit den Kernlehrplänen das Thema „Selbstdarstellung“ als Jahrgangsthema die unterschiedlichen theoretischen oder praktischen Unterrichtsreihen. Porträt Darstellungen im historischen Vergleich, häufig mit dem Schwerpunkt Selbstporträts, bieten Stoff für theoretische Reihen, Fotografie und Selbstdarstellung sind gern variierte praktische Themenkomplexe und malerische oder zeichnerische Varianten von Selbstdarstellungen komplettieren die Unterrichtsreihen in dieser Jahrgangsstufe.

Im Folgenden soll eine Aufgabenstellung vorgestellt werden, die einen medienkritischen Blick auf das Phänomen des Deepfake wirft, und mit der Deepfake-App „Muglife“ (kostenpflichtig) die Möglichkeit zur Veränderung von Gestaltungsprodukten zu Selbstporträts von Schülerinnen und Schülern ermöglicht. Um den Rahmen für die

## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Deepfake – Bewegte Selbstporträts“

Aufgabenexperimente zu erläutern, soll hier zunächst ein Blick auf den Begriff des Deepfakes und des Face-Swapping geworfen werden.

#### Deepfake – Faceswapping

Der Begriff des Deepfake (Ergebnis) oder des Deepfakens (Vorgang) ist ein zusammengesetztes Wort aus den beiden Begriffen Deep(learning) und Fake. Es bezeichnet eindrucksvolle und realistisch wirkende Medieninhalte, die durch Manipulation entstanden sind. Bei dieser Manipulation berechnet Künstliche Intelligenz neue Ausdrucksformen von originalen Medieninhalten und tauscht Inhalte auf der Basis des bestehenden Formats aus. Der auf Deepfakes spezialisierte YouTube-Kanal "Ctrl Shift Face" ersetzt der besonders für Komödien bekannte Schauspieler Jim Carrey das Gesicht von Jack Nicholson im Horrorfilm "The Shining". Nach einer Generierungszeit von nur etwa drei bis vier Tage erstellte ein leistungsstarker Rechner einen Deepfake mit einem relativ beeindruckenden Ergebnis. Für den Zuschauer entsteht die Illusion als sei es schon immer Carrey gewesen, der da in den langen Wintermonaten im Overlook-Hotel durchdreht, so natürlich wirkt die KI-Darbietung. Besonders häufig wird das Faceswapping verwendet, in dem meist in einem filmischen Medienformat eine Person in Mimik und Mundbewegungen gegen eine andere Gesichtsoberfläche ausgetauscht wird. Es gibt jedoch auch weitere mediale Schwerpunkte wie Voiceswapping oder Body-puppetry, bei denen die Stimme oder Körperbewegungen von Personen getauscht werden. Die Schülerinnen und Schüler erfahren hier wie einfach die Manipulation und „Fälschung“ eigener Bildwerke ist. Gleichzeitig bekommen sie ein Gefühl dafür wie Algorithmen die Bildveränderungen steuern.

#### Mug Life

Die App "Mug Life" erweckt unbewegliche Fotos mit Hilfe von 3D-Animationen zum Leben.

Für die User bietet "Mug Life" eine Art soziales Netzwerk, in welchem die selbst erstellten Animationen und animierten Aufnahmen ausgetauscht werden können. Um ein eigenes Foto zu animieren, wird dies zunächst in die App hochgeladen, um dann einen von vielen vorgegeben Effekten auszuwählen. Auf die Funktionen der sehr teuren Proversion kann man für dieses Experiment verzichten.



## Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

### © Modul „Art-Memes“

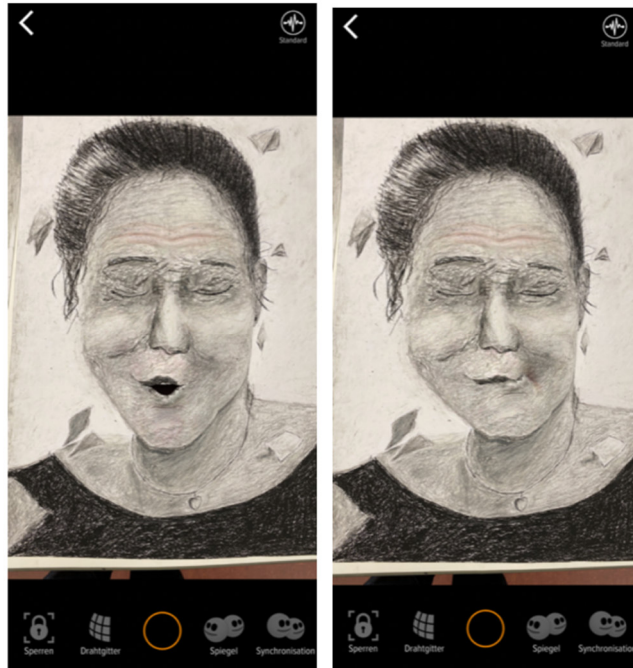
**Aufgabenstellung** (eine Anschlussaufgabe an eine Porträtzeichnung/-plastik)

Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe ein Selbstporträt zu zeichnen. Diese Anschlussaufgabe kann auf alle Porträtzeichnungen oder auf plastische Arbeiten folgen.

#### Algorithmen erkennen

Dem Programm kommt hier eine erste Bewertungsfunktion der praktischen Arbeit zu, die man den Schülerinnen und Schülern vorher schon andeuten kann: Das Programm beurteilt durch sein Funktionieren innerhalb der erwarteten Leistung, dass das Porträt als „Person“ erkannt wird. (Hier könnte ein interessantes Nebenexperiment sein, wie stark ein Gesicht reduziert oder verfremdet werden kann, damit das Programm nicht mehr arbeitet).

Zunächst zeichnen die Schülerinnen und Schüler ihre Selbstporträts nach Aufgabenstellung:



#### Aufgabe:

1. Zeichnen Sie ein Selbstporträt.
2. Das Programm *Mug Life* wird später auf Ihr Porträt nur dann reagieren, wenn Sie das Gesicht dem natürlichen Erscheinungsbild zeichnerisch möglichst proportional korrekt annähern. Denken Sie also schon beim Zeichnen daran, dass der Algorithmus eines Programms nachher die Entscheidung über die „Verwendbarkeit“ Ihrer Arbeit für die späteren Veränderungen übernehmen wird.
3. Fotografieren Sie Ihr Porträt in der App *Mug Life*.
4. Ihr Porträt wird nun in der App auf ein virtuelles Raster übertragen, das die Gesichtsmuskulatur eines menschlichen Gesichts nachvollzieht. Nun haben Sie eine virtuelle 3D-Darstellung der Zeichnung oder der Plastik.
5. Im Aktionsmodus könne Sie nun mit der Kamera Ihre Gesichtsbewegungen zur Grundlage für die Bewegung des virtuellen Porträts nehmen.
6. Machen Sie nun Screenshots von der Bewegung des Gesichts mit unterschiedlicher Mimik.
7. Stellen Sie die Bilder in Gruppenblöcken aus, in denen Sie das Original „verstecken“.
8. Stellen Sie die Bilder mit der Frage nach Original und Fälschung aus oder entwickeln Sie alternative Ausstellungsideen, die die Manipulation thematisieren.

Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

© Modul „Art-Memes“

9. Sie können die Screenshots auch in minimalen Bewegungsveränderungen schrittweise fotografieren und in eine StopMotion-App importieren oder eine Gif-Datei erstellen und kurze Animationen Ihres Porträts zu einer kleinen Endlosschleife zusammensetzen.

