



Unterrichtsvorhaben „Was ist Kunst?“

Umfang: circa 12 Schulstunden

Inhalt:

- a) Verknüpfung der Module zum Unterrichtsvorhaben
- b) Hauptanliegen
- c) Kurzbeschreibung
- d) Kompetenzerwartungen
- e) Hinweise zur Leistungsbewertung
- f) Hinweise zur Realisierung / Materialien

Hinweis: Auf den folgenden Seiten finden sich zwei Zeichen, die verdeutlichen, ob es sich dabei um



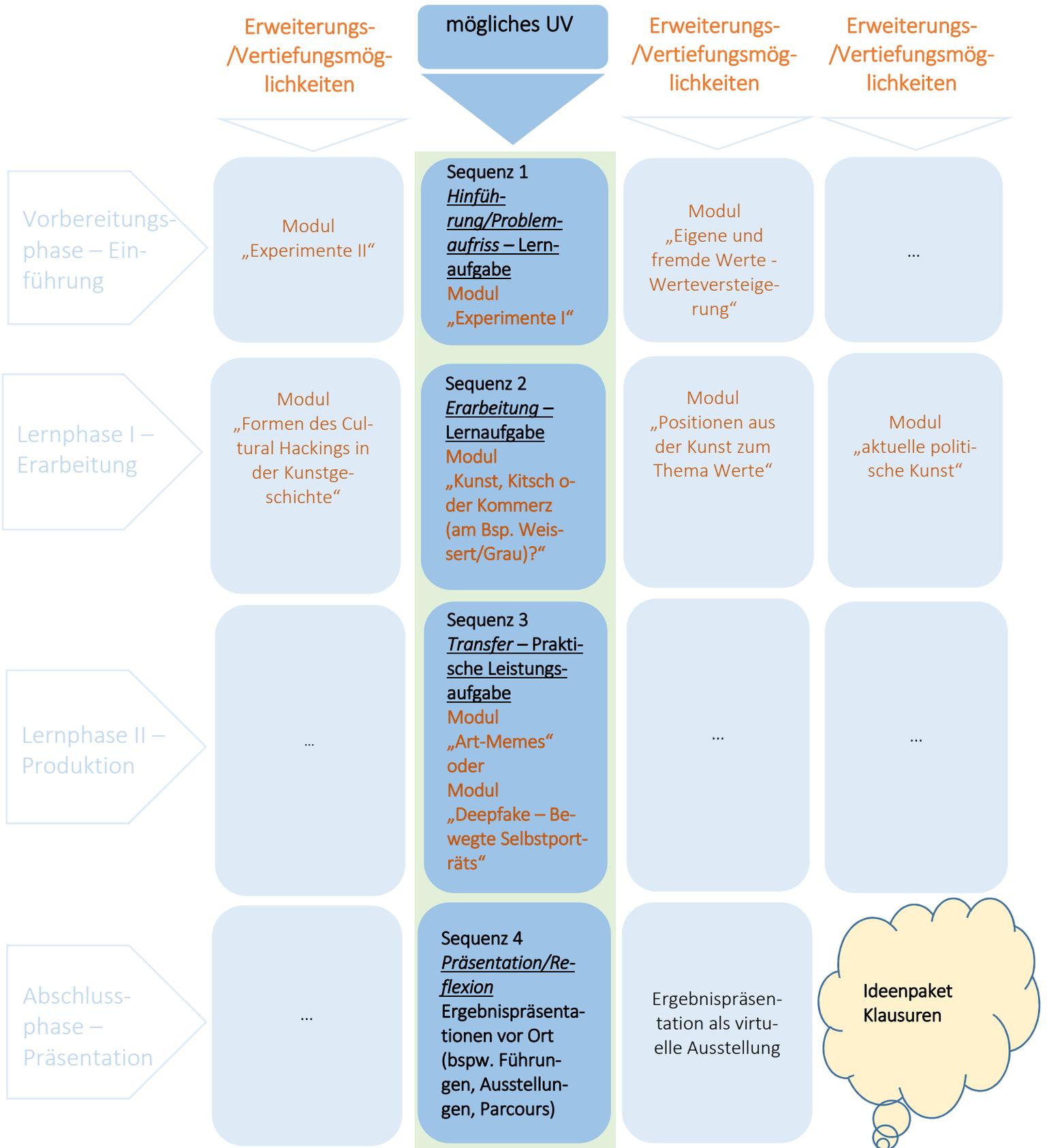
Materialien für Schülerinnen und Schüler oder um



Information für die Lehrkraft handelt.



a) Verknüpfung der Module zum Unterrichtsvorhaben





b) Hauptanliegen

Die Ausgangsfrage „Was ist Kunst?“ eröffnet einen umfänglichen Diskussionsspielraum, welcher von Klischees, medial geprägter Meinung und kulturbedingtem Verständnis geprägt ist. Daraus ergeben sich eine Vielzahl weiterer (individueller) Erschließungsfragen hinsichtlich der Identifizierbarkeit, der Kategorisierung, der Sinnhaftigkeit und des Kontextes von Bildern, ihrer Entstehung und ihrer Rezeption.

Erscheinungsformen des Cultural Hackings können dazu beitragen, sich mit der zentralen Fragestellung „Was ist Kunst?“ auseinanderzusetzen, da sie an alltägliche Kontexte, kulturelle Konventionen und Codes, bspw. zur (Zwei)Geschlechtlichkeit anknüpfen und somit in den Lebenswelten von Schülerinnen und Schülern verortet sind. Werden diese Kontexte meist unhinterfragt als gegeben vorausgesetzt, unterliegen sie jedoch einem stetigen gesellschaftlichen Veränderungsprozess. Formen des Cultural Hackings können zur diesbezüglichen Sensibilisierung beitragen und zur Wahrnehmung, Infragestellung und konstruktiven Kritik anregen. Sie fördern einen souveräne(re)n Umgang mit diesen kulturellen ‚Vereinbarungen‘ in der eigenen Lebenswelt und damit die Identitätsbildung der Lernenden.

Viele Aspekte, Herangehensweisen und Möglichkeiten des Cultural Hackings sind kaum oder nicht im Kontext des Kunstunterrichts durchführbar, da sie schlichtweg zu aufwendig, teuer oder gar illegal wären. Virtuell ist dies jedoch ohne weiteres realisierbar. So eröffnen sich im Sinne einer digital ‚erweiterten Realität‘ (Augmented Reality) Gestaltungsmöglichkeiten, die analog nicht verwirklicht werden könnten. Zugleich zeigen sich neue Möglichkeiten der Digitalität hinsichtlich der Lernprozesse, die ebenfalls grundlegend neu gedacht werden können: Das sogenannten SAMR-Modell (Puentedura) spricht hier von ‚Modifikation‘ im Sinne einer qualitativ beachtlichen Umgestaltung von Lernprozessen bzw. gar von ‚Redefinition‘ im Sinne einer Neuerzeugung von Aufgaben, die ohne diesen Technikeinsatz vorab schlicht unvorstellbar wären und zu neuartigen Lernprozessen führen können.

Im vorliegenden Unterrichtsvorhaben erkunden und erproben Schülerinnen und Schüler Formen des Cultural Hackings. Hierbei soll Vorgefundenes, die ‚Wirklichkeit‘, Gegebenheiten digital verändert, sabotiert o.ä., kurz: ‚gehackt‘ werden, indem bspw. mit digitaler Bild- und Filmbearbeitung und Augmented Reality alltägliche, öffentliche Gegebenheiten verändert werden. Die zentrale praktische Aufgabe der Schülerinnen und Schüler wird demnach sein, sich entweder mit der Entstehung neuer Bedeutungszusammenhänge sowie Bildkonventionen in Form von Art-Memes oder mit Algorithmen in Form von Deepfake bzw. bewegten Selbstporträts auseinanderzusetzen.

Ausgangspunkt sind vorbereitende Experimente in denen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Regeln und Normen von Systemen auseinandersetzen und die in ihrem unmittelbaren Erfahrungsbereich liegen. Besonders das System Schule mit seinen etablierten Normierungen und offiziellen oder inoffiziellen Subkontexten sowie seinem diffizilen Regelsystem ist ein Feld, in dem Schülerinnen und Schüler jahrelang Erfahrungen gesammelt haben. Dadurch haben sie einen Einblick in die Konventionen und Routinen dieses Systems.

Das Unterrichtsvorhaben lenkt die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler durch eigene Strategieentwicklungen auf die Denkprozesse der Kunstschaffenden und versetzt sie in die Lage, individuelle und gesellschaftliche Kontexte zu hinterfragen und bildnerisch zu dekonstruieren.



c) Kurzbeschreibung

Die Unterrichtsvorhaben „Das Unmögliche möglich machen – virtuelle Intervention im öffentlichen Raum“ und „Auf den zweiten Blick – Die Infragestellung kultureller Gegebenheiten und Codes an Alltagsgegenständen“ bzw. die entsprechenden Module lassen sich in abgewandelter Form auch in einem Unterrichtsvorhaben zur Fragestellung „Was ist Kunst?“ in der Einführungsphase einsetzen.

So kann das Modul „Experimente I“ bspw. als praktisch-rezeptiver Ausgangspunkt dienen, um einen aktivierenden Zugang zur Kernfrage zu erhalten, der nicht auf bisherigen Antwortklischees aufbaut.

Anhand der gestaltungspraktischen Arbeit ‚Art-Memes‘ oder ‚Deepfake – Bewegte Selbstporträts‘ könnten Schülerinnen und Schüler in einer zentralen Lernphase Kategorien und Kriterien von „Kunst“ entwickeln, diskutieren oder auch anwenden und überprüfen.

d) Kompetenzerwartungen

Inhaltsfeld Bildgestaltung

Inhaltliche Schwerpunkte

Elemente der Bildgestaltung

Bilder als Gesamtgefüge

PRODUKTION

Die Schülerinnen und Schüler

- veranschaulichen Bildzugänge mittels praktisch-rezeptiver Analyseverfahren.

REZEPTION

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben die subjektiven Bildwirkungen auf der Grundlage von Perzepten.

-
- beurteilen das Perzept vor dem Hintergrund der Bildanalyse und der Bilddeutung.

Inhaltsfeld Bildkonzepte

Inhaltliche Schwerpunkte

Bildstrategien

Bildkontexte

PRODUKTION

Die Schülerinnen und Schüler

- entwerfen und erläutern Bildgestaltungen als Ausdruck individueller Interessen.

REZEPTION

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern an fremden Gestaltungen die biografische, soziokulturelle und historische Bedingtheit von Bildern, auch unter dem Aspekt der durch Kunst vermittelten gesellschaftlichen Rollenbilder von Frauen und Männern.



e) Hinweise zur Leistungsbewertung

Das Unterrichtsvorhaben ist so konzipiert, dass der Schwerpunkt der Bewertung auf die Vorbereitungsphase und zentrale Lernphase, auf den Prozess und die Reflexion gelegt ist. Hierzu kann ein digitales Portfolio dienen, das die Bewertungsgrundlage bildet aber auch Anlässe zur Diagnose und zu Beratungsgesprächen zwischen Lehrerin oder Lehrer und Schülerin oder Schüler bietet.

Daneben sollten Aspekte wie die Stimmigkeit von Idee und deren Umsetzung, ggf. Materialpräsenz, Kontinuität und Qualität der Beiträge, Selbständigkeit im Arbeitsprozess, Reflexion des eigenen Handelns, ökonomischer Umgang mit Ressourcen (wie Zeit, Material, Arbeitsabläufe) usw. in die Benotung dieser Phasen mit einfließen. Ergänzt wird dies durch die gestaltungspraktische Arbeit in der Abschlussphase, die anhand der Bewertungskriterien benotet wird. Diese Bewertungskriterien werden im Sinne der Transparenz, der Akzeptanz, wie der Ermöglichung diesbezüglicher (Beurteilungs-)Kompetenzen möglichst zu Beginn mit der Lerngruppe gemeinsam aufgestellt und kontinuierlich auf ihre Gültigkeit hin überprüft. Ein solcher Prozess kann als Grundlage einer begleitenden Diagnose für Zielvereinbarungs-, Förder- und Beratungsgespräche im Sinne einer systemischen Benotung (Reich 2005) gesehen werden.

Bewertbar in diesem Unterrichtsvorhaben ist u.a. die Entwicklung relevanter, geeigneter Fragestellungen, eine reflektierte Auseinandersetzung mit den Phänomenen schulischer Normen, Werte und Menschenbilder, die in eigene gestaltungspraktische Arbeiten münden. Des Weiteren werden der Prozess und die Ergebnisse den Mitschülerinnen und Mitschülern sach- und adressatenangemessene präsentiert. Im Fokus der Bewertung können hierbei kritisches Beurteilen, begründet Stellung beziehen, Sachbezogenheit etc. stehen.



f) Hinweise zur Realisierung / Materialien

Sequenz 1: Hinführung/Problemaufriss – Lernaufgabe

[© 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

© UV „Was ist Kunst?“ (Einführungsphase)

- **„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),
 - ...



Sequenz 2: Erarbeitung – Lernaufgabe

[© 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 Kunstschaaffenden 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

© UV „Was ist Kunst?“ (Einführungsphase)

„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:

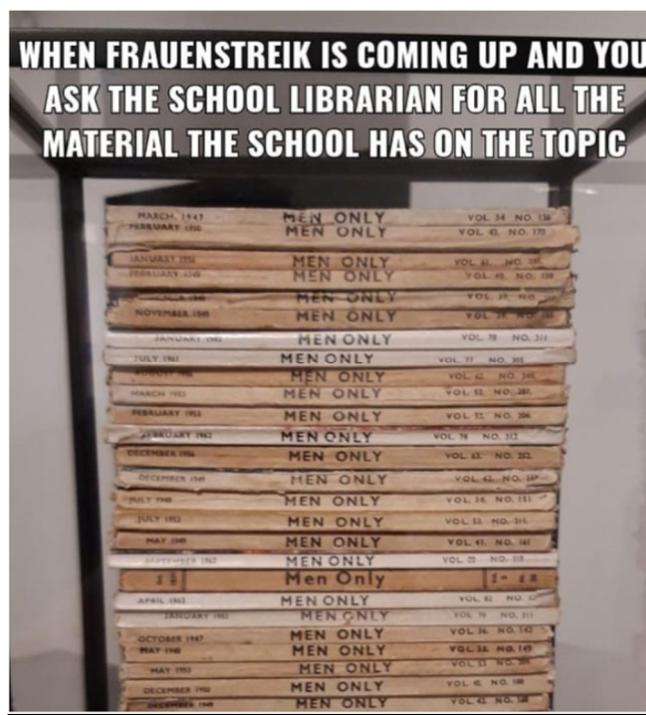
Kleynen, Thomas (2022): (Performative) Präsentationen rezeptiver Arbeitsergebnisse. In: Kunst + Unterricht. Erscheint voraussichtlich 2023



Sequenz 3: Transfer – Praktische Leistungsaufgabe

[© 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



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

Bildphänomen, das 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)

Witzige Beispiele¹ finden Sie u.a. hier:

- 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 Apps²:

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

¹ Alle Links zuletzt abgerufen am 15.12.2022.

² Alle Links zuletzt abgerufen am 15.12.2022.



Sequenz 3: Transfer – Praktische Leistungsaufgabe

[☉ 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 Mediumfeld 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 vorhanden „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 Peergruppenenerwartung 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 Peergruppenenerwartungen 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

© UV „Was ist Kunst?“ (Einführungsphase)

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

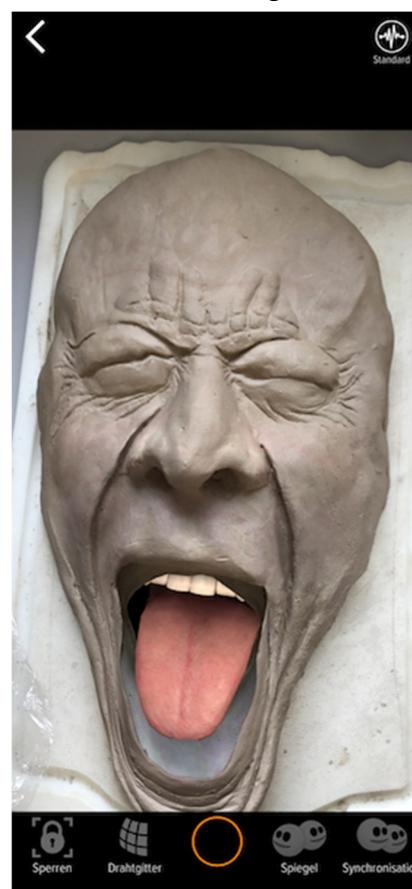
Deepfake – Faceswapping

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

© UV „Was ist Kunst?“ (Einführungsphase)

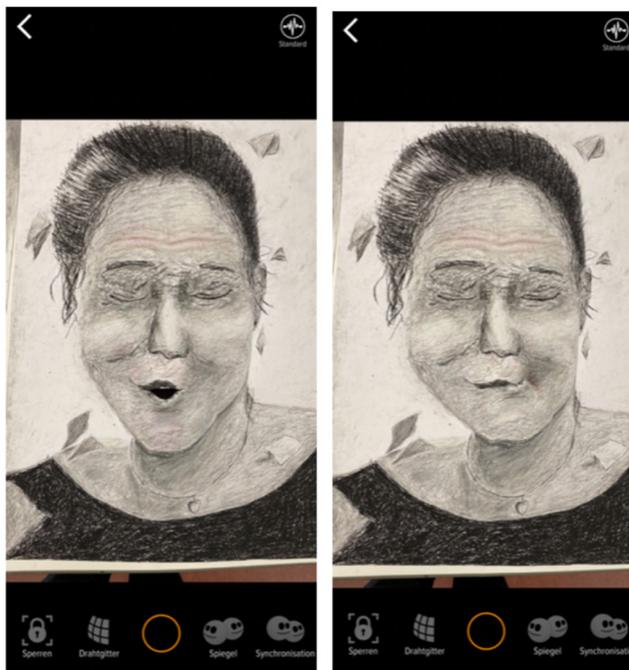
Aufgabenstellung (eine Anschlussaufgabe an eine Porträtzeichnung/-plastik)

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

© UV „Was ist Kunst?“ (Einführungsphase)

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 zusammenstellen.

