

FORMEN DES HYBRIDEN

KUNST MACHT MEDIEN

IMPULSE ZU DIGITALITÄT UND DISKRIMINIERUNGSKRITIK IM KUNSTUNTERRICHT
herausgegeben von Anna Kreysing und Marley Schlarb

VISUAL EMPOWERMENT

ZUR EINFÜHRUNG

I. Formen des Hybriden

- Impuls 1 Hybrides Spaziergehen – Analoge Wege, digitale Bilder?**
- Impuls 2 Prompten als künstlerische Handlungsanweisung – Von Konzeptkunst zu KI generierter Kunst**
- Impuls 3 Data Humanism – Komplexe Daten sammeln und künstlerisch visualisieren**
- Impuls 4 Knistern/Flüstern/Atmen: ASMR-Videos im Kontext der Videokunst verstehen und produzieren**
- Impuls 5 Kunst ohne Künstler:innen? Wer braucht noch Künstler:innen, wenn jeder Bilder und Videos in Sekundenschnelle generieren kann?**

II. Visual Empowerment

- Impuls 1 Dem Blick Stand-halten**
- Impuls 2 Konfigurationen von Körper und Raum**
- Impuls 3 Ich im Kontext**
- Impuls 4 Puppen im Spiegel der Gesellschaft**
- Impuls 5 Dirty Girls – Mediale Rebellionen**
- Impuls 6 Superheld:in? Heroismus, Geschlechtlichkeit und Kunst**
- Impuls 7 #womeninmalefields Dokumentarische Untersuchung der Geschlechterperformanz im öffentlichen (digitalen) Raum**

Impressum

Die entwickelten Materialien richten sich an Lehrkräfte des Faches Kunst und dienen als Vorbereitung auf den Unterricht in der Mittel- und Oberstufe. Es handelt sich um Impulse, die im Rahmen des Projekts ComeArts <https://comearts.uni-due.de/> zur Entwicklung von Fortbildungsmaterialien für Kunstlehrkräfte entstanden sind und darauf abzielen, kunstpädagogische Bildungsprozesse im Kontext einer durch Digitalität veränderten Kultur zu reflektieren und anzuleiten. <https://didaktik-der-bildenden-kuenste.de/comearts-materialien/> Sie greifen aktuelle Themen zu Digitalität und Diskriminierungskritik auf. Sie sind dafür gedacht, Verbindungen von Werken der Kunst der Gegenwart und jüngsten Vergangenheit zu Medienphänomenen, zu Digitalität oder Social Media aufzuzeigen. Es werden künstlerische Arbeiten vorgestellt und kunst- und medientheoretische Fragestellungen erörtert, die als Anregung für den Unterricht genutzt werden können.

Die Sammlung „KUNST MACHT MEDIEN“ dient als Ideenquelle für einen Kunstunterricht, der sich vor dem Hintergrund einer Kultur der Digitalität in Teilen wandelt. Ziel ist es, gestalterisches Tun, künstlerisches Denken und die Sensibilisierung der Wahrnehmung für eigene Gestaltungen und die Gestaltungen anderer zu stärken.

Nicht erst in einer Kultur der Digitalität entstehen künstlerische Werke, die die Medienspezifität selbst thematisieren oder integrieren. Aus diesem Grund ist diese in der Rezeption von Werken der jüngeren Gegenwart auf besondere Art und Weise mitzudenken; der Bezug zu neuen Medien findet in der Kunst selbst statt, darüber hinaus kann er durch die Integration von Techniken auch als Erweiterung des Gestaltungsrepertoires verstanden werden. In beiden Fällen dient er als Motivation, da häufig eine enge Verknüpfung zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen herstellbar ist.

Es werden Impulse skizziert, um Potenziale aufzuzeigen. Die Offenheit der Vorschläge soll ermöglichen, dass sich die vorgestellten Ideen zu unterschiedlichen Unterrichtseinheiten konkretisieren und in eigene Unterrichtsreihen einbauen lassen.

Für diejenigen, die sich in das Thema vertiefen wollen, sind jeweils weiterführende Quellen und Links angegeben. Die Bild- und Textquellen sind dabei überwiegend frei zugänglich.

Die Fortbildungsmaterialien entstammen den Modulen „**Visual Empowerment**“ und „**Formen des Hybriden**“ und stehen unter der Lizenz CC BY SA 4.0, sofern nicht einzelne Bestandteile anders gekennzeichnet sind. Änderungen am Material sind kenntlich zu machen. Der*die Autor*in möchte wie folgt zitiert werden:

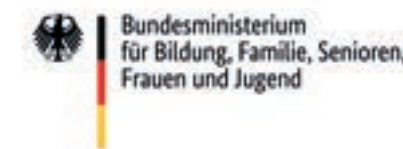
- Modul „Visual Empowerment“: Schlarb, Marley, Kunstakademie Düsseldorf, Projektverbund ComeArts im Kompetenzverbund lernen:digital.
- Modul „Formen des Hybriden“: Kreysing, Anna, Kunstakademie Düsseldorf, Projektverbund ComeArts im Kompetenzverbund lernen:digital.

Das Projekt wurde durch die Europäische Union – NextGenerationEU finanziert und durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert Förderkennzeichen: 01JA23K01G.

Kunst **akademie** Düsseldorf



Gefördert vom:



Hybrides Spazierengehen Analoge Wege, digitale Bilder?

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee verknüpft das Spaziergehen mit künstlerischen Strategien zur Sensibilisierung der Wahrnehmung. Bezugspunkte bieten künstlerische Arbeiten mit performativem Charakter: **Francis Alÿs'** „Colector“ **ABB. 1** zeigt, wie alltägliche Wege zu Untersuchungen urbaner Spuren werden können, wenn Alÿs mit einem selbst konstruierten, mit Magneten ausgestatteten Kasten auf Räder, den er wie einen Hund an einer Leine hinter sich her zieht, durch die Straßen geht und so sammelt, was sonst meist übersehen wird.

Während Sophie Calles „Suite Vénitienne“ das Gehen als Methode sozialer Beobachtung und Erforschung von Blickbeziehungen nutzt, erweitern die „Audio Walks“ von **Janet Cardiff** und **Georges Bures Miller** diese Perspektive um hybride Wahrnehmungserfahrungen, in denen reale Bewegung und mediale Überlagerung ineinandergreifen. Ergänzend zeigen **Paulus Goerdens** „#alltagsinstallationen“, **ABB. 2** wie spontane Beobachtungen im sozialen Netzwerk ästhetisch gerahmt und öffentlich sichtbar werden. Der Blick in die Kultur der Digitalität kann zudem durch automatisiert erzeugte Aufnahmen – etwa von Google Maps als Form einer maschinellen Stadtfotografie – erweitert werden. Auf dieser Grundlage erproben die Schüler:innen unterschiedliche Weisen des Spazierengehens im analogen und digitalen Raum und entwickeln eigene Kurzvideos, um ihre Umgebung bewusst wahrzunehmen oder digitale Bildarchive zu untersuchen. Diese filmischen Miniaturen ermöglichen es ihnen, Räume künstlerisch zu interpretieren und zugleich die Logiken digitaler Bildkultur kritisch zu reflektieren.

Mögliche Materialien Handys oder Tablets, eventuell Genehmigung für einen Unterrichtsgang durch die Nachbarschaft der Schule, Zugang zu Social Media (Intranet der Schule, z.B. Schulcloud etc., Social-Media-Account der Schule), Google Maps/Earth

FORMEN DES HYBRIDEN



ABB. 1 Screenshot zum Video „Colector“ von Francis Alÿs, 1990–1992.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Spaziergehen als Kunst der Performanz

- **Francis Alÿs**, „Colector“ (1990–92)

Alÿs' Spaziergang mit dem magnetischen Hund transformiert eine alltägliche Bewegung durch die Stadt in eine poetische Untersuchung von Zufall, Materialität und urbanen Spuren. Das zufällige Sammeln wird so zu einer stillen Kartierung der Stadt mittels der Spuren des alltäglichen Konsums. **ABB. 1**

- **Sophie Calle**, „Suite Vénitienne“ (1980)

Indem Calle fremden Personen folgt und deren Bewegungen dokumentiert, verwischt sie die Grenzen zwischen Kunst, Voyeurismus und sozialer Beobachtung – ihre Arbeit reflektiert die Konstruktion menschlicher Identität und die Macht des Blicks im urbanen Kontext.

[SIEHE LINK](#)

- **Janet Cardiff & Georges Bures Miller**, „Audio Walks“ (2012)

Durch die mediale Überblendung von aufgezeichnetem Video und realem Stadtraum erzeugen Cardiff & Bures Miller ein hybrides Wahrnehmungserlebnis – die Teilnehmenden bewegen sich zwischen physischer Präsenz und Virtuellem und beginnen so die sinnlich wahrgenommene Realität zu hinterfragen. [SIEHE LINK](#)

Bezug zur Digitalität

- **Paulus Goerden**, „#alltagsinstallationen“ [SIEHE LINK](#)
Goerden verwandelt alltägliche Zufallsfunde im öffentlichen Raum in kurze, digital verbreitete Beobachtungen – durch das Zusammenspiel von Video und Kommentar im sozialen Netzwerk wird das flüchtige Sehen des Flaneurs in die Logik der digitalen Sichtbarkeit und Selbstinszenierung überführt. **ABB. 2**
- Das Kunstmuseum Louisiana hat kuriose Schnappschüsse der automatisierten Fotografie gesammelt, die zufällig entstehen, wenn mit Kamera ausgestattet Autos von Firmen wie Google Maps durch die Straßen fahren. [SIEHE LINK](#)
- Weitere Anknüpfungsmöglichkeiten bieten standortbasierte Spiele (Location-Based Games), als Beispiel sei hier Pokemon-Go genannt, zahlreiche jeweils aktuelle Apps lassen sich schnell durch eine Umfrage unter der Lernenden finden.
Achtung: viele sind nicht DSGVO-konform.

Zusammenfassung

Lucius Burckhardt stellt in seinem Buch die gängige Vorstellung von „schöner Landschaft“ grundlegend infrage. Für ihn ist Landschaft kein Naturphänomen, das einfach da ist, sondern etwas, das durch gesellschaftliche Wahrnehmung entsteht. Unser Urteil über Schönheit ist also nicht naturgegeben, sondern wird von Kultur, Geschichte, Kunst, Tourismus und Medien geprägt.

Die Wahrnehmung einer Landschaft ist dabei nicht neutral. So werden bestimmte Elemente – etwa Strommasten oder Industriegebäude – unbewusst ausgeblendet, weil sie nicht in unser Idealbild passen. Andere Bilder dagegen – das idyllische Dorf oder die romantische Bergkulisse – erscheinen uns „natürlich“ schön, weil wir kulturell so geprägt wurden. In den genannten künstlerischen Arbeiten werden diese Stereotype aufgebrochen.

FORMEN DES HYBRIDEN



ABB. 1 Screenshot aus einem Reel von Paulus Goerden.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Screenshot zum Video „Colector” von Francis Alÿs, 1990–1992,
Colector (The Collector)

[HTTPS://FRANCISALYS.COM/THE-COLLECTOR/](https://francisalys.com/the-collector/)

Lizenz: Proprietäre Künstlerlizenz (Namensnennung, keine Bearbeitung, keine kommerzielle Nutzung; Ausstellung nur mit Zustimmung des Künstlers)

ABB. 2 Screenshot aus einem Reel von Paulus Goerden.

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/REEL/C6EBXJMMYZE/?UTM_SOURCE=IG_WEB_COPY_LINK&IGSH=MWFLCWFZNXHTYXN3DA==](https://www.instagram.com/reel/C6EBXJMMYZE/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MWFLCWFZNXHTYXN3DA==)

Lizenz: © Paulus Goerden

LITERATUR

Meier, Allison C. (2018):
The Art of Walking.
In: Jstor Daily.

[HTTPS://DAILY.JSTOR.ORG/THE-ART-OF-WALKING/?UTM](https://daily.jstor.org/the-art-of-walking/?utm)

Burckhardt, Lucius (1979):
Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft.
Basel: De Gruyter.

„Video Walk“ von Janet Cardiff und George Bures Miller, Alter Bahnhof, 2012
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=SOKQE7M31PW](https://www.youtube.com/watch?v=SOKQE7M31PW)

Sophie Calle, „Suite Vénitienne“, Jean Baudrillard, Please follow me, Seattle: Bay Press, 1988.
[HTTPS://MEGALOPOLISTOUR.WORDPRESS.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/2010/02/PLEASE-FOLLOW-ME.PDF](https://megalopolistour.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/02/please-follow-me.pdf)

**Prompten als künstlerische
Handlungsanweisung
Von Konzeptkunst zu KI generierter Kunst**

Ausgehend von **Lawrence Weiners** „Declaration of Intent“ wird in dieser Unterrichtseinheit die Rolle von Text als eigenständigem künstlerischen Werk untersucht. Weiner postuliert, dass ein Kunstwerk gleichermaßen als Idee, als sprachliche Anleitung oder als realisiertes Objekt existieren kann – ohne dass eine der Varianten höher bewertet wird (siehe unten).

Die Schüler:innen analysieren exemplarisch Werke aus Konzeptkunst und Fluxus, bei denen Anweisung, Experiment und Performativität im Mittelpunkt stehen. Darauf aufbauend entwickeln sie mithilfe textgenerierender Systeme wie ChatGPT oder Perplexity eigene künstlerische Handlungsanweisungen, Installationskonzepte oder Ausstellungsentwürfe, die bewusst als Sprache verbleiben können – ganz im Sinne von Weiners drittem Prinzip, dass ein Werk nicht ausgeführt werden muss.

Im gestalterischen Prozess reflektieren die Lernenden kritisch die Autor:innenschaft im Spannungsfeld zwischen Mensch und Maschine: *Wer denkt? Wer produziert? Wer entscheidet über die „Ausführung“?*

Dabei werden Potenziale und Grenzen KI-basierter Ideenproduktion sichtbar und diskutiert: Wie verändert KI den Status des Konzepts? Und wie bleibt Kunst erfahrbar, die „nur“ aus Text besteht?

In einem weiteren Schritt sollen die Schüler:innen ein Skript auswählen und dies umsetzen. Nach Möglichkeit soll dies in einer Ausstellung münden.

Mögliche Materialien Zugang zu einem textgenerierenden System, ein Ort, an dem ggf. eine Ausstellung stattfinden kann, z. B. schulnaher Offspace, Schaufenster leerstehender Geschäfte etc.

Unterrichtsidee

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

In der Konzeptkunst finden wir eine Hinwendung zum Denken und zur Überzeugung, dass Künstler:innen zunächst eine tragfähige Idee entwickeln müssen, bevor sie etwas umsetzen. **Lawrence Weiner** geht so weit zu behaupten, dass ein Kunstwerk in seiner Idee besteht und nicht notwendigerweise ausgeführt werden muss. **Sol LeWitt** verfasste Skripte für große Wandzeichnungen, die so präzise waren, dass ihre Realisation auch ohne seine Anwesenheit möglich war. Vielen dieser Künstler:innen ist gemein, dass sie ihre Werke nach klar definierten, selbst entwickelten Anweisungen entstehen lassen. ABB. 2 Dabei übernimmt das Skript häufig eine doppelte Funktion: Es bestimmt sowohl die Form des entstehenden Werkes als auch die Parameter seiner späteren Ausstellung. In der Unterrichtsreihe werden daher künstlerische Skripte und per Prompt generierte Texte miteinander in Beziehung gesetzt, um zu untersuchen, wie sich Konzepte, Werke und Ausstellungsszenarien gegenseitig beeinflussen und wie KI-basierte Textproduktion diesen Prozess erweitern kann.

Bezug zur Digitalität

LLMs, Prompting und Chatbots sind längst Teil unseres Alltags geworden und sollen hier von den Lernenden in ihrem Potenzial als Mittel für die Konzeption von Gestaltungsarbeiten ausgelotet werden, ohne dass dabei auf Bildgenerierung zurückgegriffen wird.

Es können Bezüge zur Konzeptkunst (1) und zum Fluxus (2) hergestellt werden.

(1) **Lawrence Weiners** Declaration of Intent:

- Der Künstler kann das Werk herstellen. (*The artist may construct the piece.*)
- Das Werk kann angefertigt werden. (*The piece may be fabricated.*)
- Das Werk braucht nicht ausgeführt zu werden. (*The piece need not be built.*)

Jede Möglichkeit ist gleichwertig und entspricht der Absicht des Künstlers, die Entscheidung über die Ausführung liegt beim Empfänger zum Zeitpunkt des Empfangs. (*Each being equal and consistent with the intent of the artist the decision as to condition rests with the receiver upon the occasion of receivership.*) [BUCHLOH, BENJAMIN (1986).]

(2) Fluxus-Künstler:innen wie **Yoko Ono** oder **Alison Knowles** entwickelten „Event Scores“ – kurze, oft poetische Handlungsanweisungen, die als eigenständige Kunstwerke verstanden wurden. Diese textbasierten Scores waren bewusst offen formuliert, konnten von verschiedenen Personen unterschiedlich interpretiert und realisiert werden und stellten damit Autor:innenschaft, Werkbegriff und Ausführungsnotwendigkeit radikal infrage. **ABB. 1** Genau hier knüpft das Unterrichtsvorhaben an: Auch die per Prompt generierten Anweisungen für Installationen oder Ausstellungsformate funktionieren als textliche Partituren, die potenziell vielfältige Auslegungen zulassen

Theoriebezüge

Positionen der Gegenwartskunst

Ghislaine Leung arbeitet konzeptuell mit Scores, also präzisen Handlungsanweisungen, die Institutionen in räumliche Situationen übersetzen, um unsichtbare Arbeits- und Machtverhältnisse sichtbar zu machen. In der Arbeit „Days“ (2024) aus der Ausstellung „Commitments“ in der Kunsthalle Basel wird etwa eine Wand in farbige Flächen aufgeteilt, die bezahlte und unbezahlte Arbeitszeit der Künstlerin markieren, sodass Care und Prekarisierungsfragen direkt als Raumkonstellation erfahrbar werden.

Park McArthur nutzt ebenfalls instruktive Setzungen, richtet sie jedoch auf Fragen von Behinderung und Zugänglichkeit, indem sie institutionelle Infrastruktur – Rampen, Sitzgelegenheiten, Zeitpläne – als zentrales Material ihrer Arbeiten behandelt. In Werken wie „Ramps“ (2014) werden vorhandene oder ausgeliehene Rampen als Arrangement gezeigt, das sowohl auf konkrete Barrieren als auch auf die sozial und baulich eingeschriebene Exklusion behinderter Personen in Kunstinstitutionen verweist.

FORMEN DES HYBRIDEN



ABB. 2 Alison Knowles, „Make a Salad“, Photo: Allan J. Cronin in San Francisco, CA, 2011.

FORMEN DES HYBRIDEN

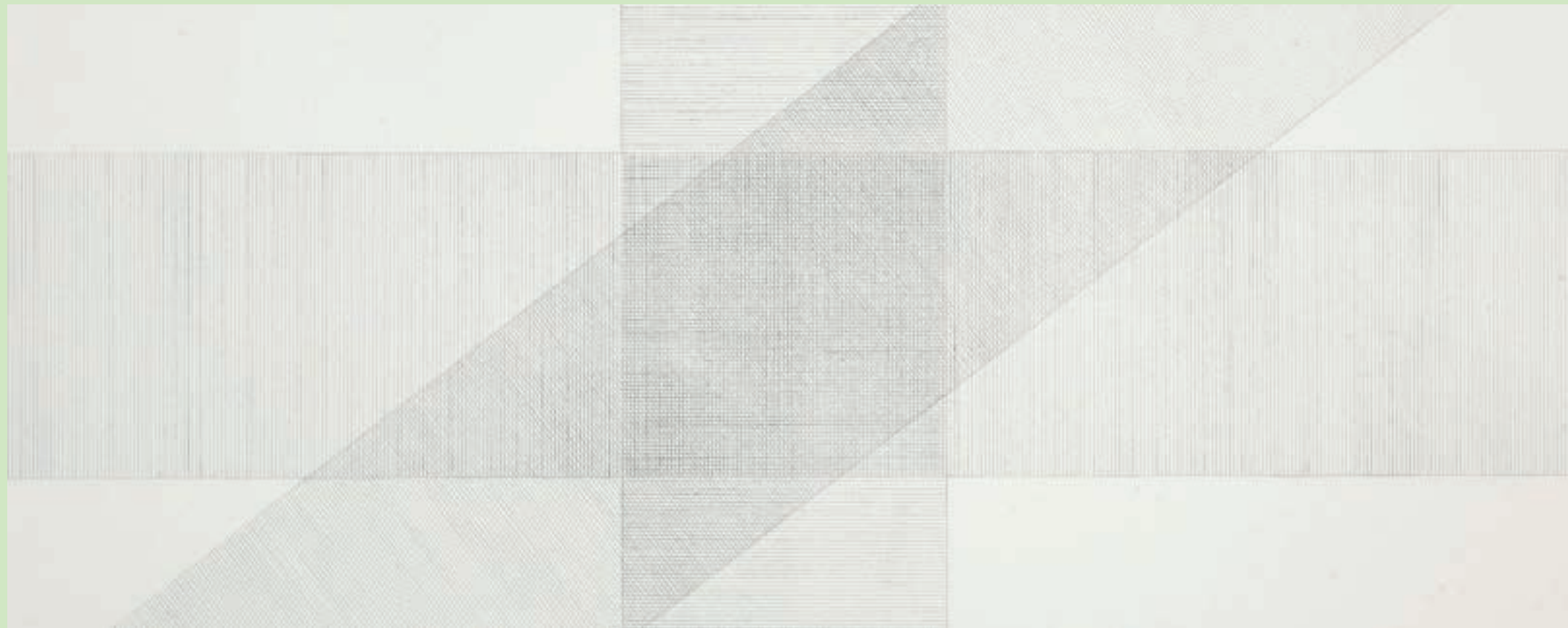


ABB. 1 Sol LeWitt, „Wall Drawing No. 16“, Bands of lines 12 inches (30 cm) wide, in three directions (vertical, horizontal, diagonal right) intersecting, black pencil.

LITERATUR

Buchloh, Benjamin (1986):
Lawrence Weiner Posters November 1965 – April 1986.
The Press of Nova Scotia College of Art & Design.
[HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/LAWRENCE_WEINER#CITE_NOTE-:1-7](https://en.wikipedia.org/wiki/Lawrence_Weiner#cite_note-:1-7)

Janhsen, Angeli (2018):
Was tun? – Künstler machen Vorschläge.
Freiburg: modo Verlag.

Richter, Dorothee (2012):
Fluxus. Kunst gleich Leben?
Mythen um Autorschaft, Produktion, Geschlecht und Gemeinschaft.
Stuttgart/Berlin: Biotop 3000 (Ronald Kolb & Volker Schartner).
[HTTPS://WWW.ON-CURATING.ORG/FILES/OC/DATEIVERWALTUNG/BOOKS/FLUXUS.%20KUNST%20GLEICH%20LEBEN%3F/FLUXUS._KUNST_GLEICH_LEBEN_WEB.PDF](https://www.on-curating.org/files/oc/dateiverwaltung/books/fluxus.%20kunst%20gleich%20leben%3f/fluxus._kunst_gleich_leben_web.pdf)

„Wall drawing 16”
[HTTPS://MASSMOCA.ORG/EVENT/WALLDRAWING16/](https://massmoca.org/event/walldrawing16/)

“What is _Conceptual Art?”
Education and Community Programmes, Irish Museum of Modern Art, IMMA.
[HTTPS://IMMA.IE/WP-CONTENT/UPLOADS/2018/10/WHATISCONCEPTUALART.PDF](https://imma.ie/wp-content/uploads/2018/10/whatisconceptualart.pdf)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Sol LeWitt, „Wall Drawing No. 16”, Bands of lines 12 inches (30 cm) wide, in three directions (vertical, horizontal, diagonal right) intersecting, black pencil. MASS MoCA Building 7, Ground Floor, September 1969, first installation: Institute of Contemporary Art, London, first drawn by James Walker. Collection Michalke.

[HTTPS://MASSMOCA.ORG/EVENT/WALLDRAWING16/](https://massmoca.org/event/walldrawing16/)

Lizenz: © VG Bild-Kunst, Bonn, 2026.

ABB. 2 Alison Knowles, „Make a Salad”, Photo taken by Allan J. Cronin in San Francisco, CA, 2011.

[HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FILE:KNOWLES_AND_HIGGINS.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Knowles_and_Higgins.JPG)

Lizenz: CC BY 3.0.

Data Humanism
Komplexe Daten sammeln und
künstlerisch visualisieren

FORMEN DES HYBRIDEN

Ein zentraler Referenzpunkt der Unterrichtsidee ist das Projekt „Dear Data“ von **Giorgia Lupi** und **Stefanie Posavec**: Über einen Zeitraum von 52 Wochen tauschten die beiden Designerinnen handschriftlich gestaltete Postkarten aus, auf denen sie persönliche Daten aus ihrem Alltag sammelten, ordneten und in individuelle, komplexe Visualisierungen überführten. Jede Woche stand ein anderes Thema im Fokus – etwa Wege durch die Stadt, soziale Begegnungen oder emotionale Reaktionen. Die Postkarten zeigen, wie stark sich subjektive Erzählungen und ästhetische Gestaltung mit Daten verknüpfen lassen und wie daraus poetische, zutiefst persönliche Informationsbilder entstehen.

Diese Perspektive bildet den Ausgangspunkt für das Unterrichtsvorhaben: Die Schüler:innen erhalten einen Einblick, wie vielfältig Aspekte des eigenen Lebens, der Umgebung und gesellschaftlicher Prozesse als Daten verstanden werden können. Sie lernen, eigene Daten bewusst zu erheben, kritisch zu reflektieren und diese anschließend in eine individuelle, ästhetisch anspruchsvolle Visualisierung zu überführen.

Durch das künstlerische Arbeiten mit subjektiven, komplexen Datensätzen erweitern die Schüler:innen ihre Fähigkeiten im gestalterischen Experimentieren, im Erkennen und Darstellen von Zusammenhängen und im reflektierten Umgang mit Informationen. Diese Form der komplexen Visualisierung wird als übergeordnete ästhetische Kompetenz verstanden. Der Ansatz des Data Humanism, wie ihn Giorgia Lupi formuliert, verfolgt das Ziel, Daten und Menschen enger miteinander zu verbinden. Er wendet sich gegen stark vereinfachende Infografiken, die Komplexität reduzieren und dadurch die menschlichen Aspekte hinter den Daten unsichtbar machen. Stattdessen sollen subjektive, erzählerische und gestalterisch differenzierte Datenvisualisierungen entstehen, die die vielfältigen individuellen Erfahrungen sichtbar bewahren – so wie auf den Postkarten von „Dear Data“.

Mögliche Materialien Notizbuch, loses Papier unterschiedlicher Formate, Textmarker, Fineliner, Filzstifte, Buntstifte, Aquarellfarben, Lineale, Schablonen, ggf. Collagematerial.

Unterrichtsidee

FORMEN DES HYBRIDEN

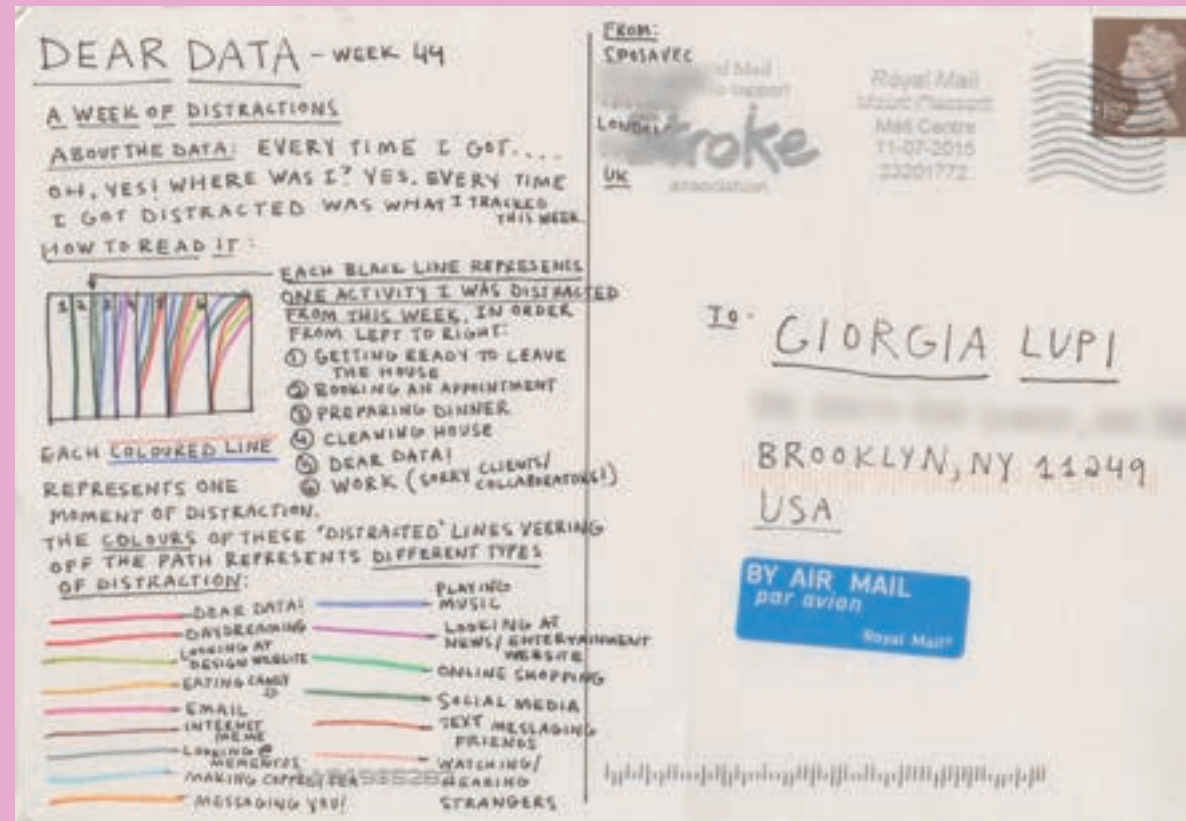


ABB. 1 Giorgia Lupi und Stefanie Posavec, „Dear Data“ (2016), 104 Postkarten, Buntstift und Marker auf Karton, hier: „A Week of Distractions“ [Rückseite].

Auf der Rückseite findet sich das Thema der Datensammlung “A Week of Distraction”, das die Designerinnen für eine Woche verfolgt haben. Darunter eine Legende, die angibt, welche Farbe welcher Ablenkung zuzuordnen ist.



ABB. 2 Giorgia Lupi und Stefanie Posavec, „Dear Data“ (2016), 104 Postkarten, Buntstift und Marker auf Karton, hier: „A Week of Distractions“ [Vorderseite].

Auf der Vorderseite finden sich die künstlerisch visualisierte Daten, die durch ihre ästhetischen Qualitäten hervorstechen und in Kombination mit der Legende sehr differenzierte Auskunft zu persönlichen Ablenkungen der Zeichnerin geben.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Im Unterrichtsprojekt wird ein deutlicher Bezug zur visuellen Kultur des Grafikdesigns hergestellt, insbesondere zu Diagrammen, Infografiken und anderen Formen der Informationsvisualisierung. Die Schüler:innen können verschiedene Typen solcher Darstellungen kennenlernen, einordnen und hinsichtlich ihrer Lesbarkeit und Aussagekraft untersuchen (siehe unten: Exkurs zur Visualisierung von Daten). Dabei wird sichtbar, wie stark visuelle Darstellungen Informationen strukturieren, vereinfachen oder verzerren können. Die eigenständige Erhebung und künstlerische Gestaltung persönlicher Daten eröffnet anschließend einen kreativen Zugang, der über gängige grafische Diagrammformen hinausgeht und die Lernenden zu individuellen Visualisierungen anregt, in denen subjektive Erfahrungen, komplexe Zusammenhänge und ästhetische Entscheidungen miteinander verschmelzen.

Bezug zur Digitalität

Da im Alltag ständig Daten erhoben und verarbeitet werden, jedoch oft unklar bleibt, welche Daten das genau sind, setzt das Projekt bei den persönlichen Erfahrungen der Schüler:innen an. Indem sie eigene Aktivitäten, Empfindungen, Wege, Zeiträume oder Beobachtungen erfassen und mit Bezug zu Ort oder Zeit dokumentieren, erleben sie unmittelbar, wie Daten entstehen und welche Entscheidungen sie dabei treffen. Die Nähe zwischen Beobachtenden*in und Beobachtetem macht deutlich, dass persönliche Daten immer subjektiv gefärbt sind und sich erst im Sammelprozess zusätzliche Parameter zeigen, die die Daten weiter individualisieren. So lernen die Schüler:innen sowohl etwas über die Natur von Daten allgemein als auch über sich selbst. Die anschließende Transformation dieser Daten in eine künstlerische Visualisierung kann bewusst analog erfolgen, um die Verbindung zwischen Datenerhebung, Reflexion und gestalterischem Ausdruck erfahrbar zu machen.

Durch das Sammeln selbst erhobener Daten und die analoge Gestaltung entsteht ein hybrider Prozess: Einerseits werden digitale Themen wie Datenproduktion, Quantifizierung und Informationsstrukturierung aufgegriffen, andererseits bleibt die Gestaltungstätigkeit bewusst handwerklich, sinnlich und offen. Die künstlerische Visualisierung selbst erhobener Daten unterstützt damit die Ziele des Data Humanism, indem sie Komplexität nicht reduziert, sondern sichtbar macht und den Menschen als Ausgangspunkt aller Datenprozesse ernst nimmt.

Giorgia Lupis Manifest des Data Humanismus

[HTTP://GIORGIALUPI.COM/DATA-HUMANISM-MY-MANIFESTO-FOR-A-NEW-DATA-WOLD](http://giorgialupi.com/data-humanism-my-manifesto-for-a-new-data-world)

Zu den Zielen des „Data Humanism“: „Der Datenhumanismus ist eine Philosophie, die sich auf die Verarbeitung und Visualisierung von Daten konzentriert und dabei menschliche Bedürfnisse und Werte in den Vordergrund stellt. Anstelle von traditionellen Infografiken betont dieser Ansatz eine individuellere und differenziertere Perspektive auf die Datenvisualisierung und hebt die Bedeutung des Kontexts und der persönlichen Erfahrung hervor. Eine prominente Persönlichkeit auf diesem Gebiet ist Giorgia Lupi, Autorin des Manifests zum Datenhumanismus, das Forscher:innen und Designer:innen einen Rahmen für einen ethischen und menschenzentrierten Umgang mit Daten bietet.“ Jin, Bowen (2023).

Theoriebezüge

Exkurs zur Visualisierung von Daten allgemein

„Data Visualization keynote with Alberto Cairo” [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PJWLIJ3MQ68&T=459S](https://www.youtube.com/watch?v=PJWLIJ3MQ68&T=459S)

Der Informationsdesigner und Professor Alberto Cairo („Knight Chair in Visual Journalism“, School of Communication, University of Miami) beschreibt in seinem Vortrag, wie Datenvisualisierungen bewusst gestaltet und gezielt eingesetzt werden. Er betont, dass jede grafische Darstellung begründet werden können muss – nicht nur im Hinblick darauf, was visualisiert wird, sondern vor allem warum ein bestimmter Darstellungstyp gewählt wurde. Gute Visualisierungen ermöglichen es, Muster auf einer übergeordneten Ebene zu erkennen und zugleich detaillierte Informationen zugänglich zu halten. Cairo plädiert daher für eine umfassende „graphical literacy“, also eine Kompetenz im Lesen, Verstehen und kritischen Hinterfragen visueller Informationen.

Theoriebezüge

Zur Orientierung formuliert er fünf zentrale Prinzipien, an denen sich Gestaltende bei der Entwicklung von Visualisierungen orientieren können:

- (1) Beim Erkunden von Daten sollten diese immer visualisiert werden.
- (2) Eine Visualisierung muss die zugrunde liegenden Daten stets proportional und damit korrekt wiedergeben.
- (3) Visualisierungen zeigen nur das, was tatsächlich dargestellt ist – sie dürfen nicht überinterpretiert werden.
- (4) Eine Visualisierung sollte die angemessene Menge relevanter Daten enthalten, weder überladen noch unvollständig.
- (5) Visualisierungen sollten erzählerisch eingebettet und erprobt werden, damit ihre Aussagekraft überprüft werden kann.

Um die Wirkungskraft von Visualisierungen zu verdeutlichen, zeigt Cairo unter anderem einen Ausschnitt eines Datensets, das Temperaturverläufe vom Jahr 1000 bis zum Jahr 2000 umfasst und dessen Bedeutung erst durch die grafische Darstellung sichtbar wird.

Theoriebezüge

FORMEN DES HYBRIDEN

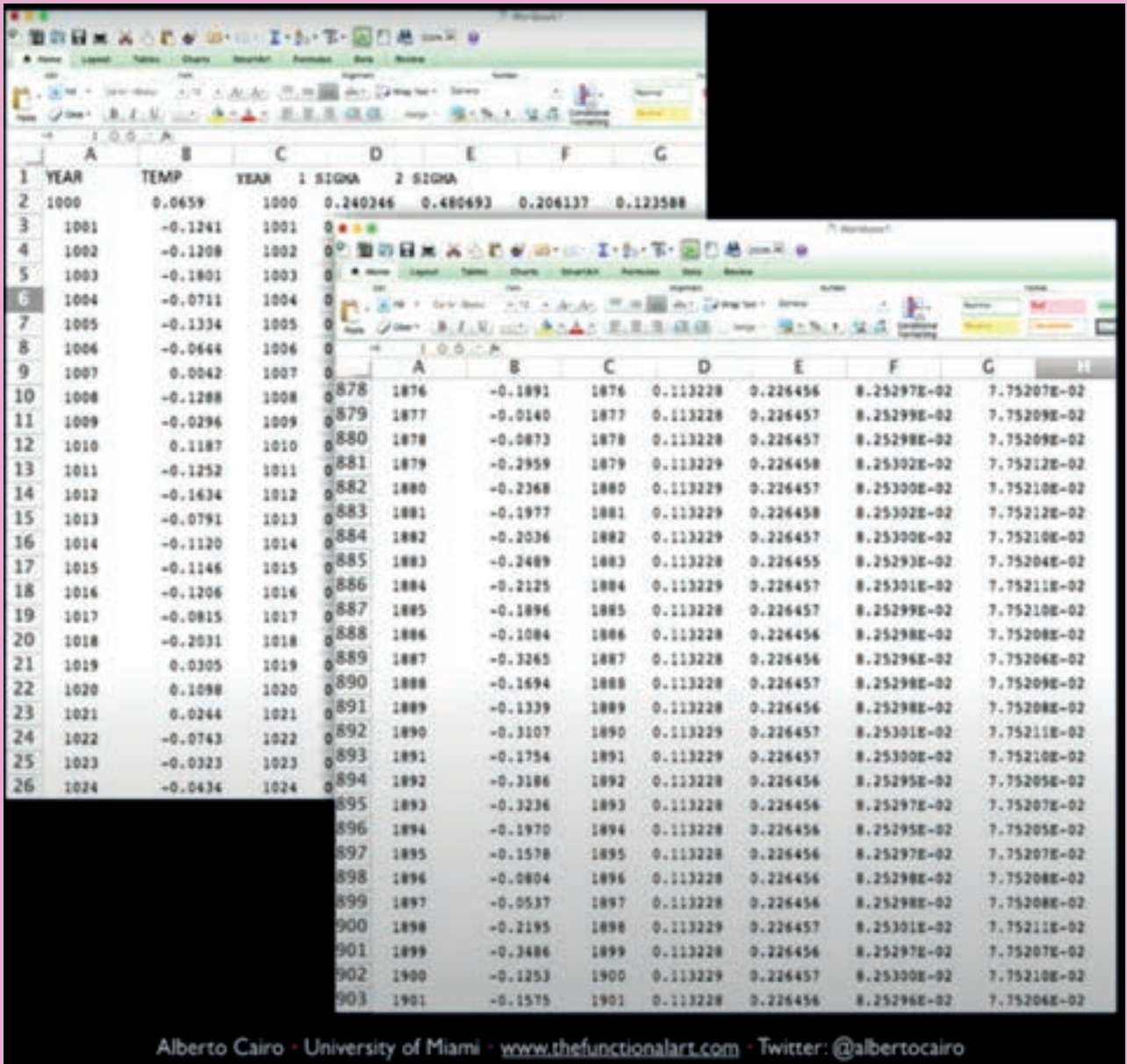


ABB. 3 Ausschnitt aus einem Screenshot aus „Cairo, Data Visualization [...], (s.o.) 5:56min.“.

Folgende Abbildung zeigt, wie die Daten der Abbildung 3 visualisiert werden können.

FORMEN DES HYBRIDEN

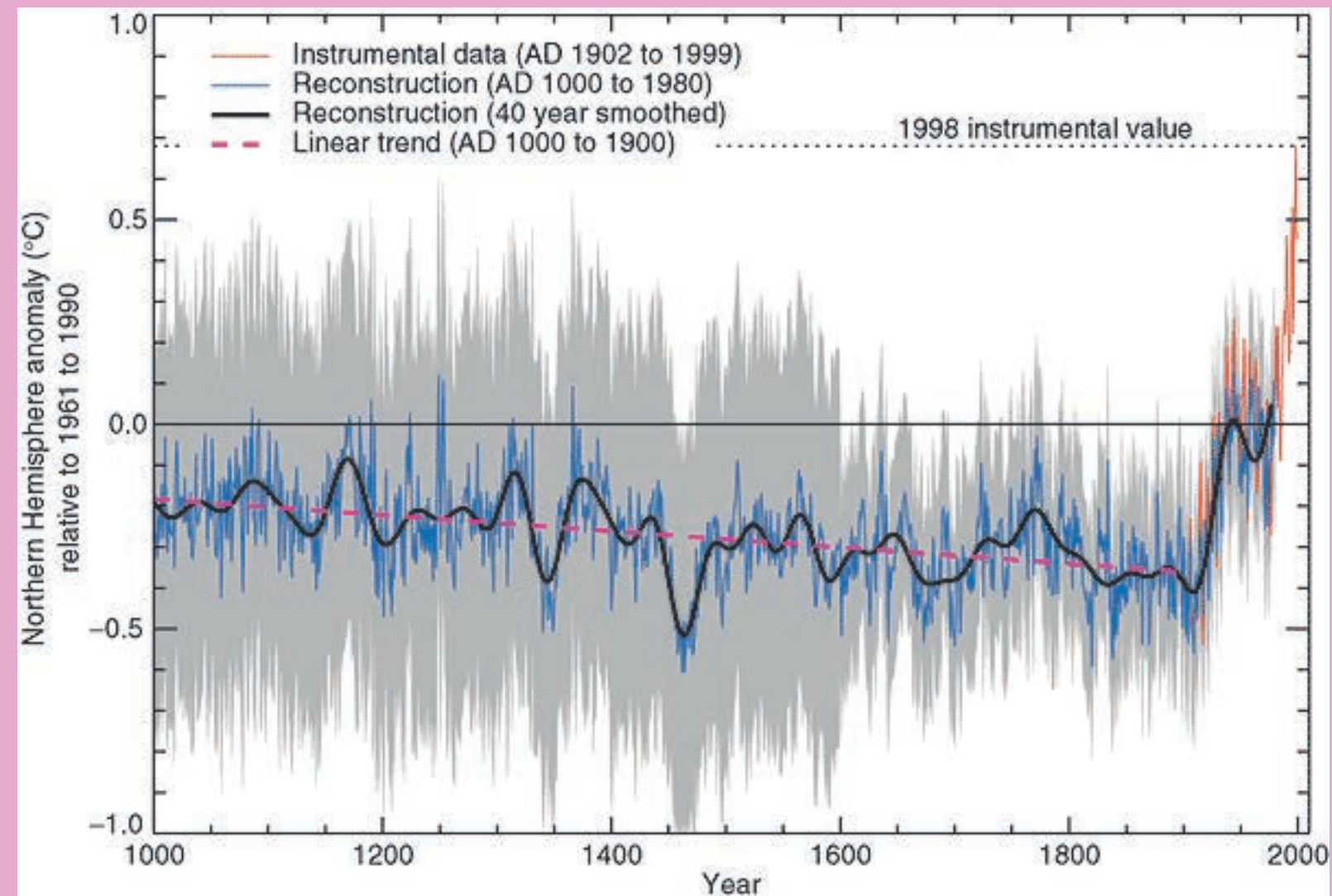


ABB. 4 Michael E. Mann, Raymand S. Bradley, and Malcom K. Hugher, "Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)", 2001.

Während Abbildung 3 eine tabellarische Auflistung von Daten zeigt, wird in der Abbildung 4 ein Verhältnis von Jahreszahl zur Durchschnittstemperatur der nördlichen Hemisphäre visuell erfahrbar gemacht. Besonders deutlich wird so der rasante Temperaturanstieg seit Beginn des 20. Jahrhunderts.

LITERATUR

Jin, Bowen (2023) „Crash Course in Data: Data Humanism“

[HTTPS://MEDIUM.COM/AISKUNKS/CRASH-CROUSE-IN-DATA-DATA-HUMANISM-72E06A4F36A0](https://medium.com/aiskunks/crash-course-in-data-data-humanism-72e06a4f36a0)

Kreysing, Anna (2026): Formen des Hybriden: ASMR, delegierter Genuss und Data Humanism in Kunst und Design.
In: Andreas Brenne, Konstanze Schütze und Torsten Meyer, Michaela Kaiser (Hrsg.)
Postdigitale Kunstlehrer:innenbildung, zkmb, München: kopaed Verlag. 2026

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Giorgia Lupi und Stefanie Posavec, „Dear Data” (2016), 104 Postkarten, 104 Postkarten, Buntstift und Marker auf Karton, hier: „A Week of Distractions”[Rückseite].
[HTTP://WWW.DEAR-DATA.COM/THEPROJECT](http://www.dear-data.com/theproject)

ABB. 2 Giorgia Lupi und Stefanie Posavec, Dear „Dear Data”, (2016), 104 Postkarten, Buntstift und Marker auf Karton, hier: „A Week of Distractions”[Vorderseite].
[HTTP://WWW.DEAR-DATA.COM/THEPROJECT](http://www.dear-data.com/theproject) [Postkarte Vorderseite]

ABB. 3 Ausschnitt aus einem Screenshot aus „Cairo, Data Visualization [...], (s.o.) 5:56min.“
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PJWLIJ3MQ68&T=459S](https://www.youtube.com/watch?v=PJWLIJ3MQ68&T=459S)
Lizenz: ©Alberto Cairo

ABB. 3 Michael E. Mann, Raymand S. Bradley, and Malcom K. Hugher, „Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)”, 2001
[HTTPS://WWW.IPCC.CH/REPORT/AR3/WG1/THE-CLIMATE-SYSTEM-AN-OVERVIEW/FIG2-20-2/](https://www.ipcc.ch/report/ar3/wg1/the-climate-system-an-overview/fig2-20-2/)
Lizenz: CC-BY-SA-NC.

Knistern/Flüstern/Atmen: ASMR-Videos im Kontext der Videokunst verstehen und produzieren

Ausgehend von **Nadja Buttendorfs** Videoarbeit „Soft Nails“, in der ASMR-Elemente wie Flüstern, Nahaufnahmen und sanfte Berührungen aufgegriffen und zugleich humorvoll gebrochen werden, setzen sich die Schüler:innen mit der Ästhetik und Wirkung von ASMR-Videos auseinander. Buttendorfs irritierendes Spiel mit Nähe und Distanz – etwa wenn sie mit weichen Silikonnägeln einen DDR-Kleincomputer erkundet und dessen Funktionen im Flüsterton erläutert – dient als Einstieg, um digitale Intimität, sensorische Überhöhung und deren künstlerische Reflexion sichtbar zu machen.

Im Vergleich mit historischen und zeitgenössischen Positionen der Videokunst (u. a. **Vito Acconci, Marina Abramović, Pipilotti Rist**) sowie mit aktuellen ASMR-Videos analysieren die Schüler:innen, wie unterschiedlich Nähe, Intimität, Klangnuancen und körperliche Präsenz inszeniert werden. Während Videokunstwerke häufig auf Irritation, Grenzerfahrungen oder bewusste Überzeichnung setzen, verfolgen ASMR-Formate meist das Ziel, beruhigende, intime Zuwendung zu erzeugen. Durch die Gegenüberstellung beider Videosparten erkennen die Schüler:innen, wie künstlerische Strategien, digitale Trends und populäre audiovisuelle Praktiken miteinander verwoben sind – und wie sich ästhetische Mittel je nach Kontext verschieben oder neu codieren. Darauf aufbauend entwickeln sie eigene Videoarbeiten, in denen sie bewusst mit akustischer Feinheit, Nähe und Sinnesreizen experimentieren und sowohl künstlerische als auch digitale Ausdrucksformen reflektieren und transformieren.

Mögliche Materialien Links zu Videos s.u., Smartphone-Mikrofone oder Ansteckmikrofone (Lavalier-Mikrofon oder USB Mikrofone, Apps, die unkomprimierte Audioaufnahmen machen können (.WAV)). Eine App zur nachträglichen Bearbeitung der Tonaufnahme z. B. Audacity. Kleine gedämmte Räume, Decken, Kissen zu Reduzierung von Schall bei der Aufnahme.

Unterrichtsidee

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

In der Videokunst des 20. und 21. Jahrhunderts erkunden Kunstschaffende die Grenzen und Möglichkeiten des audiovisuellen Mediums auf vielfältige Weise. Während schauspielerische oder ASMR-typische Performances häufig auf Narration, Unterhaltung oder Identifikationsangebote zielen, geht es Videokünstler:innen wie **Acconci**, **Abramović**, **Rist** oder **Buttendorf** um die Reflexion des Mediums, die Auseinandersetzung mit Körper und Wahrnehmung sowie um die Frage, wie Nähe, Intimität, Irritation oder Überwältigung visualisiert und akustisch erfahrbar gemacht werden können.

Durch die Verbindung von Videokunst und ASMR können Schüler:innen entdecken, dass sinnliche Übersteigerung, extreme Nahaufnahmen oder körperbezogene Tonaufzeichnungen nicht nur populäre Unterhaltung darstellen, sondern auch künstlerisch genutzt werden können, um Wahrnehmung zu untersuchen oder zu irritieren.

ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) bezeichnet ein körperliches Empfinden, das bei vielen Menschen durch sehr feine, ruhige audiovisuelle Reize ausgelöst wird – etwa durch Flüstern, Knistern, Streichen, Tippen oder langsame Bewegungen. Seit den frühen 2010er Jahren hat sich ASMR von einer Nischenkultur zu einem weit verbreiteten digitalen Phänomen entwickelt, das heute sowohl in Social-Media-Formaten als auch in professionellen Medienproduktionen präsent ist. Viele Menschen nutzen ASMR-Videos zur Entspannung, zur Stressreduktion oder als Einschlafhilfe.

Durch die starke Verbreitung auf Plattformen wie YouTube, TikTok und Instagram ist ASMR zu einem ästhetischen Trend geworden, der zunehmend auch in kommerziellen Kontexten eingesetzt wird. Dies zeigt sich etwa in der vielbeachteten IKEA-Werbekampagne „Oddly Ikea“ https://www.youtube.com/watch?v=ULFAJ3Z_TWW oder in der *Michelob Ultra*-Super-Bowl-Werbung mit Zoë Kravitz. <https://www.youtube.com/watch?v=7X2UKQSC4JS> Beide Kampagnen greifen typische ASMR-Elemente auf und nutzen die ästhetische Nähe, Intimität und sensorische Intensität des Genres bewusst zu Werbezwecken.

Mittlerweile hat ASMR auch im Bereich AI-generierter Videos Einzug gefunden. Hier werden Geräusche, Stimmen oder Bewegungen synthetisch erzeugt und algorithmisch an individuelle Vorlieben angepasst. Dadurch ergeben sich neue Fragen für die Auseinandersetzung im Unterricht: Wie verändert sich das Empfinden von Nähe, Intimität oder Körperlichkeit, wenn solche Reize nicht mehr von realen Personen erzeugt werden? Und wie verschiebt sich die Grenze zwischen künstlerischer Erfahrung, Unterhaltung und automatisiertem Medienerlebnis?

Bezug zur Digitalität

Theoriebezüge

In *Theme Song* **ABB. 1** wird eine besondere Form der Intimität erzeugt, die sich im Rückblick als ein früher Vorläufer heutiger ASMR-Ästhetiken lesen lässt. Die extreme Nahaufnahme, in der **Acconci**s Gesicht den Bildschirm fast vollständig ausfüllt, schafft eine unmittelbare Präsenz und eine vermeintlich persönliche Beziehung zum Betrachtenden. Dieses „face to face“-Setting erzeugt eine fast körperliche Nähe, wie sie auch in ASMR-Videos zentral ist. Hinzu kommt Acconci's sanftes Sprechen, sein fließender Wechsel zwischen Offenheit und Verführung, zwischen Verletzlichkeit und subtiler Manipulation – alles Elemente, die an das beruhigende, intime Spiel mit Nähe und Aufmerksamkeit in ASMR-Videos erinnern. Auch der Einsatz von Musik als emotionale Verstärkung verweist auf spätere ASMR-Formate, in denen Stimme, Klang und Atmosphäre gezielt eingesetzt werden, um eine sensorische Reaktion auszulösen. So lässt sich *Theme Song* als experimentelle Vorwegnahme jener audiovisuellen Strategien deuten, die heute charakteristisch für ASMR sind.

Mehr Infos unter: [HTTPS://WWW.MOMA.ORG/COLLECTION/WORKS/107279](https://www.moma.org/collection/works/107279).

Die Künstlerin **Nadja Buttendorf** greift die Ästhetik von ASMR-Videos auf. Sie bricht jedoch auch mit ihr, wenn sie in der Arbeit „Soft Nails“ **ABB. 2** mit weichen Silikonnägeln, statt mit gehärteten Gelnägeln eher slapstickartig das Objekt, einen alten Computer, berührt und vorführt: Es handelt sich um Robotron, den Kleincomputer der DDR. In sanfter ruhiger Flüsterstimme aber mit deutlich vernehmbarem deutschen Akzent, erläutert sie die Funktionen dieses Gerätes. Anstatt so Nähe herzustellen, erzeugt sie Irritation und Distanz. In ihrer Videoarbeit wird Bezug genommen auf die (Sub-)Kultur der ASMR-Videos und zugleich ein distanzierender Kommentar gegeben.

FORMEN DES HYBRIDEN



ABB. 1 Vito Acconci „Theme Song“, 1973, 33 Minuten, S/W-Videoaufnahme.

FORMEN DES HYBRIDEN



ABB. 2 Nadja Buttendorf „Soft Nails“, 2018, HD Video, Stereo, 13 min 14s.

Marina Abramović: Art Must Be Beautiful, Artist Must be Beautiful, 1975

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=C91XKGHCZKC](https://www.youtube.com/watch?v=C91XKGHCZKC)

In dem Video „Art Must Be Beautiful, Artist Must Be Beautiful“ sieht man Marina Abramović, wie sie sich in Nahaufnahme wiederholt und zunehmend aggressiv mit zwei Bürsten die Haare kämmt, während sie ununterbrochen den Satz „Art must be beautiful, artist must be beautiful“ spricht und dabei eine verstörend intime und körperlich spürbare Spannung aufbaut.

Das rhythmische Kratzen der Bürste im Haar und Abramovićs sich steigernde Stimme erzeugen eine unmittelbare audio-visuelle Präsenz, wie sie auch in ASMR-Videos zentral ist. Unterstützt wird dieser Effekt durch die körperliche Nähe zur Kamera – Abramović sitzt frontal im Bild, ihre Bewegungen und Worte richten sich direkt an das Publikum. Diese Kombination aus direkter Ansprache, körperlicher Präsenz und sinnlicher Geräuschkulisse schafft eine intime, fast übergriffige Nähe, die formal stark an die Ästhetik von ASMR erinnert.

Pipilotti Rist, „Ever Is Over All“, 1997, Videoinstallation 4 min 7 s,

[HTTPS://WWW.MOMA.ORG/COLLECTION/WORKS/81191](https://www.moma.org/collection/works/81191) [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WOFWW4AVOKM](https://www.youtube.com/watch?v=WOFWW4AVOKM)

In „Ever Is Over All“ (1997) von Pipilotti Rist läuft eine junge Frau in Zeitlupe eine Straße entlang, zerschlägt mit einer großen Blume die Scheiben geparkter Autos – begleitet von verträumter Musik und Bildern leuchtend roter Blüten. Es entsteht durch den gezielten Einsatz von Langsamkeit, Nahaufnahmen, wiederholenden Bewegungen eine sinnlich aufgeladene Bild- und Tonkomposition, eine visuelle und akustische Erfahrung, die in Teilen an ASMR-Videos erinnert.

**Weitere Videoarbeiten
(ohne Abbildung)**

LITERATUR

Bader, Nadia/Götsch, Michaela (2023)

Touching – Potenziale audio-visueller Aufzeichnungen haptischer und auditiver Phänomene in gestalterisch-künstlerischen Tätigkeiten. In: Henning, Susanne/Hornäk, Sara (2023): Das Glatte und das Raue – Transmediale Körper-, Material und Raumerfahrungen, Athena Verlag, S. 89-101.

Götz, Magdalena (2019): Postdigital – post-partizipativ?

Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst am Beispiel von Nadja Buttendorfs #HotPhones – high-tech self-care. In: Kristin Klein, Willy Noll (Hg.): Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt, Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb.

Quelle: [HTTPS://ZKMB.DE/POST-DIGITAL-POST-PARTIZIPATIV/](https://zkmb.de/post-digital-post-partizipativ/)

Diskussion der Arbeit „Soft Nails“ von Nadja Buttendorf, in: Kreysing, Anna (2026), „Formen des Hybriden: ASMR, delegierter Genuss und Data Humanism in Kunst und Design“. In: Andreas Brenne, Konstanze Schütze und Torsten Meyer, Michaela Kaiser (Hrsg): Postdigitale Kunstlehrer:innenbildung. zkmb, München: kopaed Verlag.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Vito Acconci „Theme Song“, 1973, 33 Minuten, S/W-Videoaufnahme,
[HTTPS://ARCHIVE.ORG/DETAILS/UBU-ACCONCI_THEME](https://archive.org/details/UBU-ACCONCI_THEME) Lizenz: © VG Bild-Kunst, Bonn 2026.

ABB. 2 Nadja Buttendorf „Soft Nails“, 2018, HD Video, Stereo, 13 min 14s.
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VD6-EUUzN4](https://www.youtube.com/watch?v=VD6-EUUzN4)
Lizenz: © Nadja Buttendorf.

Kunst ohne Künstler:innen?
Wer braucht noch Künstler:innen, wenn
jeder Bilder und Videos in Sekundenschnelle
generieren kann?

Unterrichtsidee

Die Unterrichtseinheit regt eine kunsttheoretische Diskussion über die Fragen „Was ist Kunst?“ an – vor dem Hintergrund bildgenerierender KI-Systeme. Die Schüler:innen setzen sich mit aktuellen Debatten auseinander, reflektieren den Status von Autor:innenschaft und Kreativität und entwickeln eigene Positionen dazu, wie sich der Kunstbegriff durch neue Technologien verändert. Als Ausgangspunkt eignen sich Beispiele aus der aktuellen öffentlichen Debatte, etwa informelle Diskussionen in Onlineforen wie Reddit, journalistische Beiträge oder Social-Media-Posts **ABB. 1.** Besonders anschaulich ist der Fall von Boris Eldagsen, der 2023 den Sony World Photography Award zurückgab, weil sein eingereichtes Bild KI-generiert war [HTTPS://WWW.ELDAGSEN.COM/PSEUDOMNESIA/#&GID=2&PID=1](https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/#&gid=2&pid=1) ebenso die Ausstellung „RIVALEN – Fotografie vs. Promptografie“ im Rahmen des European Month of Photography (Berlin, März 2025), die die Spannungen zwischen traditionellen und KI-basierten Bildpraktiken sichtbar macht. Ergänzend können Texte zum erweiterten Kunstbegriff sowie der praktische Zugriff auf ein bildgenerierendes KI-System genutzt werden, um eigene Experimente und Vergleiche zwischen Abbildungen von Kunstwerken und KI-generierten Bildern anzuregen.

Mögliche Materialien Zugriff auf ein bildgenerierendes System, KI-generierte Bilder und Abbildungen von motivisch oder stilistisch ähnlichen Kunstwerken, Literatur und Diskussionsanlässe aus Foren siehe unten.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Die Unterrichtseinheit knüpft an kunsttheoretische Debatten des 20. Jahrhunderts an, in denen die Frage nach der Definition von Kunst bereits stark in Bewegung geraten ist. Der erweiterte Kunstbegriff – etwa bei **Joseph Beuys** – problematisiert traditionelle Kriterien und betont die Bedeutung von Kontext, Intention und Wirkung. Die Diskussion um Eldagsens Preistrückgabe bietet einen aktuellen, realen Bezugspunkt: Sie zeigt exemplarisch, wie sehr Autor:innenschaft, Medienbegriff und ästhetische Wertung angesichts KI-generierter Bilder neu verhandelt werden. Die Schüler:innen erkennen, dass solche Diskussionen nicht abstrakt sind, sondern in der visuellen Alltagskultur und im Kunstsystem gleichermaßen präsent.

Bezug zur Digitalität

Generative KI ermöglicht es, mithilfe von Prompts in Sekunden Bilder zu erzeugen, die komplexe fotografische, malerische oder filmische Ausdrucksformen imitieren. Diese Technologie aktualisiert die Frage nach der Kunst aus einer neuen Perspektive: Wenn Bilder ohne traditionelle handwerkliche Fähigkeiten entstehen können, verändert das die Bewertung von Kreativität, Prozess, Originalität und Autor:innenschaft. Die öffentliche Debatte – in Feuilletons, sozialen Medien und Foren **ABB. 1-3** – bildet daher einen relevanten kulturellen Resonanzraum, an den in dieser Unterrichtsreihe angeknüpft wird. Die Lernenden erleben, dass digitale Technologien nicht nur Werkzeuge sind, sondern Denkräume öffnen, in denen gesellschaftliche Vorstellungen von Kunst, Arbeit, Wert und Identität neu verhandelt werden.

Theoriebezüge

Die Frage nach der Definition von Kunst ist spätestens seit der Klassischen Moderne zentral und gewinnt im Umgang mit Kunstwerken der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts besondere Relevanz. Im Unterricht zeigt sich dies häufig in Irritationen oder Zweifeln der Schüler:innen gegenüber Konzeptkunst, Performances oder Objekten, die traditionelle Erwartungen unterlaufen. Solche Unsicherheiten bieten idealen Anlass, philosophische und kunsttheoretische Positionen einzubeziehen. Joseph Beuys' erweiterter Kunstbegriff eröffnet die Perspektive, dass Kunst weniger ein materielles Objekt als eine gesellschaftsgestaltende Handlung sein kann. Dieser theoretische Ansatz lässt sich produktiv mit den aktuellen Fragen verbinden, die der Einsatz bildgenerierender Systeme aufwirft: Wenn KI Werke erzeugt, wie verändert sich dann unser Verständnis von Intentionalität, Ausdruck und Bedeutung?

Joseph Beuys entwickelte einen erweiterten Kunstbegriff, der traditionelle Grenzen des Kunstwerks auflöst und Kunst nicht mehr primär als Objekt, sondern als Prozess, Kommunikation und Handlung versteht. Besonders anschaulich zeigt dies seine Aktion „*Wie man einem toten Hasen die Bilder erklärt*“ (1965). In dieser Performance sitzt Beuys mit honig- und goldbedecktem Kopf in einer Galerie und erklärt einem toten Hasen die ausgestellten Bilder. Der Fokus verschiebt sich vom sichtbaren Kunstobjekt hin zur Frage nach Bedeutungszuschreibung, Kommunikation und der Rolle des Künstlers als Bedeutungsproduzent (Quirin, Anne (2015)).

Diese Aktion eignet sich hervorragend als Bezugspunkt zur aktuellen Diskussion um KI-generierte Bilder: Auch hier stellt sich die Frage, wo Bedeutung entsteht – im Werk selbst, im Prozess, durch Intention, Kontext oder Rezeption. Beuys macht deutlich, dass Kunst nicht allein durch formale Eigenschaften definiert wird, sondern durch die Interaktion zwischen Künstler:innen, Werk und Betrachter:innen. Damit bietet sein Ansatz einen produktiven Rahmen, um mit Schüler:innen zu diskutieren, wie sich Autor:innenschaft, Intentionalität und künstlerischer Prozess durch bildgenerierende Systeme verändern.

Weiteres Wissenswertes zum erweiterten Kunstbegriff von Joseph Beuys: Henkes, Alice (2021): Joseph Beuys Kunst sollte nicht rumhängen, sondern die Welt verändern!.

[HTTPS://WWW.SRF.CH/KULTUR/KUNST/100-JAHRE-JOSEPH-BEUY'S-BEUY'S-KUNST-SOLLTE-NICHT-RUMHAENG'EN-SONDERN-DIE-WELT-VERAENDERN.](https://www.srf.ch/kultur/kunst/100-jahre-joseph-beuys-beuys-kunst-sollte-nicht-rumhaengen-sondern-die-welt-veraendern)

Zusammenfassung

Zusammenfassung

(K)ein Fotografiepreis für KI generiertes Foto?

„Der deutsche Fotokünstler **Boris Eldagsen** hat bei einer Gala in London zur Verleihung des Sony World Photography Award seinen Preis in der Kategorie „Creative“ zurückgegeben. Der Grund: Er wollte keinen Fotografiepreis für ein KI-generiertes Bild akzeptieren. Mit dieser Geste hat er nicht nur den SWPA vorgeführt, sondern auch die Diskussion um die Frage, was Fotografien sind, neu entfacht.“ (Koltermann, Felix (2023).

Abbildungen zur Frage nach Kunst und bildgenerierenden Systemen

Es folgen drei Screenshots aus Pro- und Anti-AI-Art-Diskussionsforen inklusive der verwendeten Quelle. Die Quelle dient zur weiteren Recherche der Lehrkraft. Eigenständiges Recherchieren der Schüler:innen in Diskussionsforen wie Reddit ist bezüglich des Jugendschutzes nicht empfehlenswert, da teilweise auch sexistische Darstellungen zu finden sind.

FORMEN DES HYBRIDEN

PRO AI-ART



ABB. 1 Witty-Designer 7316, Which would you choose? 2025.

ANTI AI-ART

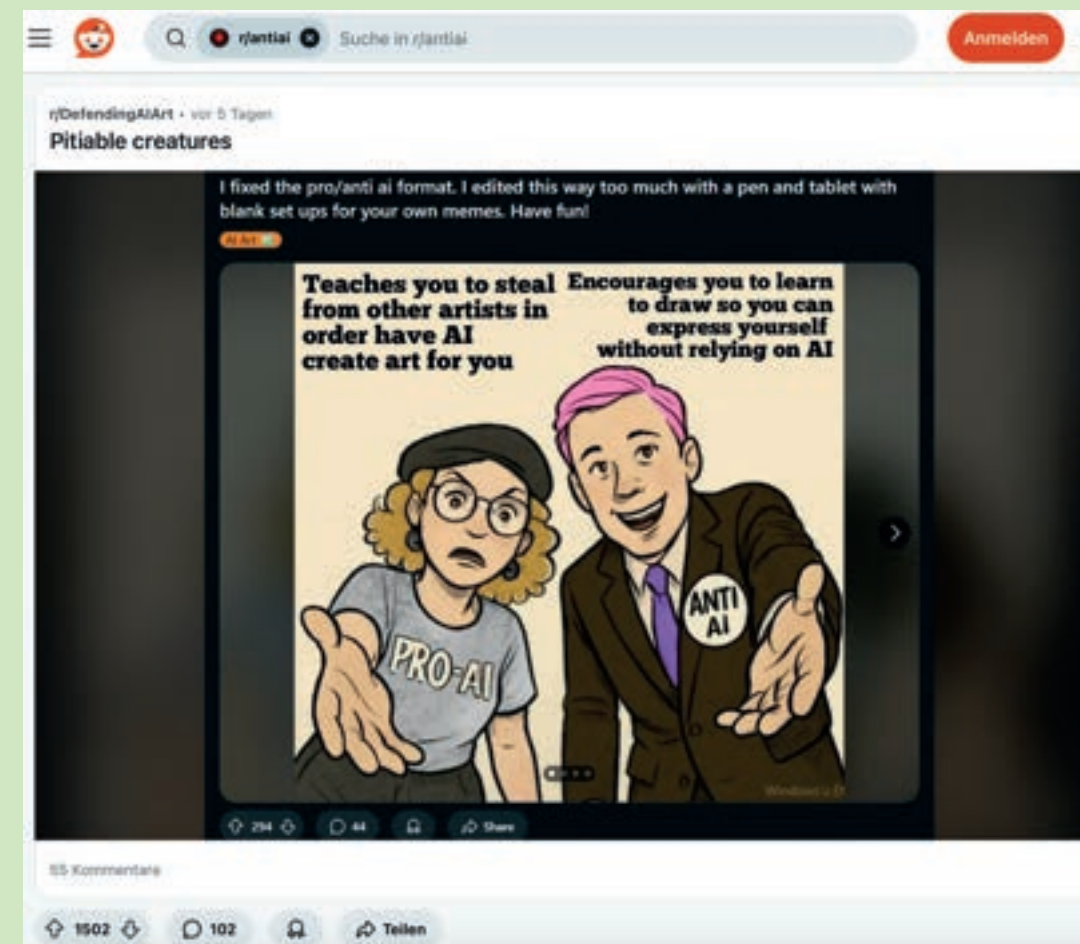


ABB. 2 Late_Doctor5817, Pitiable creatures. 2025.

Während in diesem Cartoon **ABB. 1** Pro-AI Art als Möglichkeit des Empowerments gesehen wird, die einem traditionellen und engstirnigen Kunstmachen entgegen tritt, zeigt der folgende Cartoon **ABB. 2** die negative Seite die entgegengesetzten Überzeugungen: Danach wird hinsichtlich Pro-AI vor allem der Urheberschutz über gegangen, z. B. Wenn Abbildungen von Kunstwerken als Trainingsdaten verwendet werden. Das Positive der Anti-AI-Position liegt im Versprechen von autonomen Fähigkeiten, wie technischem Können und der Möglichkeit der künstlerischen Artikulation.

FORMEN DES HYBRIDEN

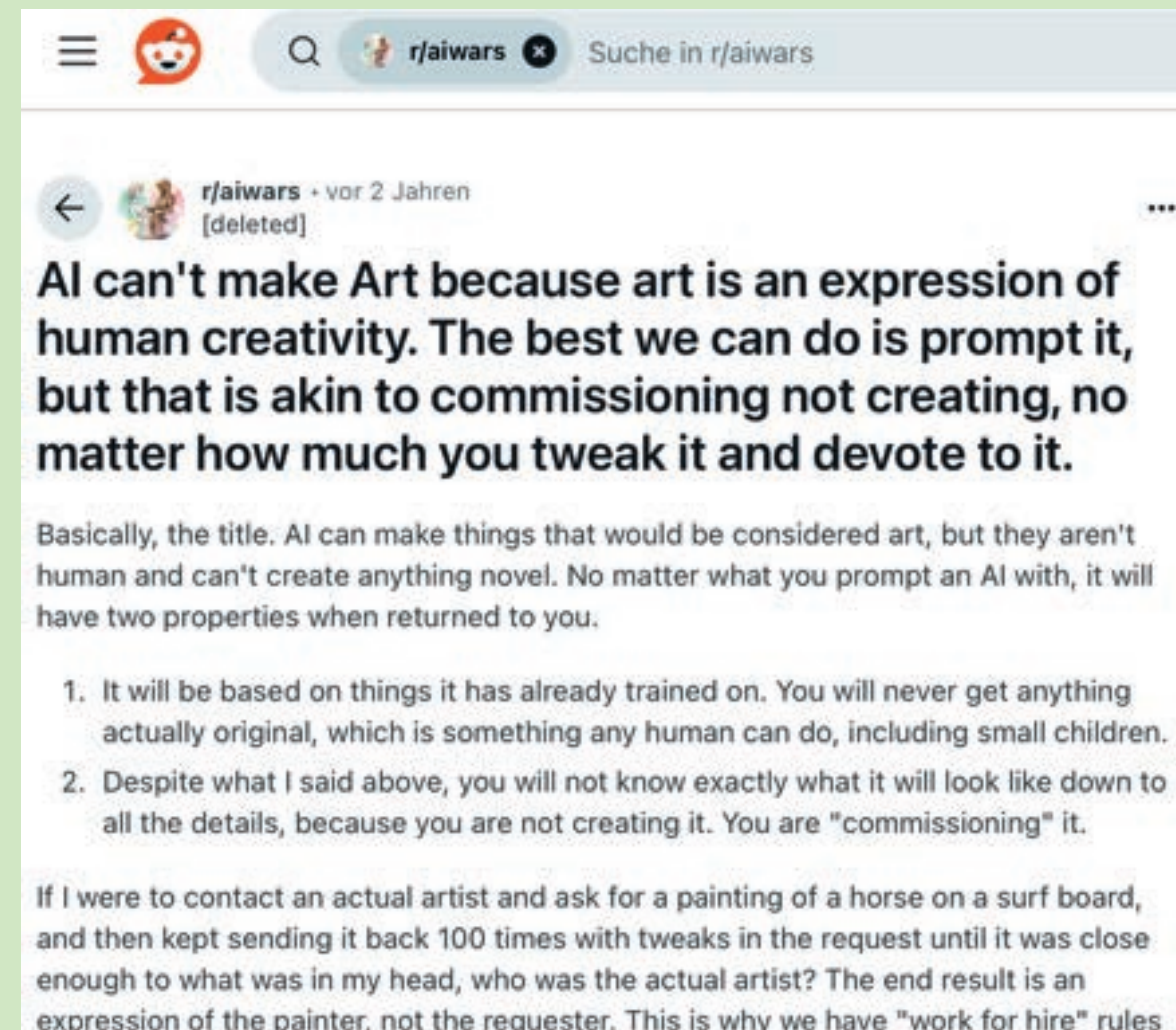


ABB. 3 [deleted user], AI can't make Art 2025.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Witty-Designer 7316, Which would you choose? 2025.

[HTTPS://WWW.REDDIT.COM/R/DEFENDINGAIART/COMMENTS/1NDRI1A/WHICH_WOULD_YOU_CHOOSE/](https://www.reddit.com/r/DefendingAIArt/comments/1ndri1a/which_would_you_choose/)

Lizenz: © Witty-Designer 7316.

ABB. 2 Late_Doctor5817, Pitiable creatures. 2025.

[HTTPS://WWW.REDDIT.COM/R/DEFENDINGAIART/COMMENTS/1NEO4AP/PITIABLE_CREATURES/](https://www.reddit.com/r/DefendingAIArt/comments/1neo4ap/pitiable_creatures/)

Lizenz: © Late_Doctor5817.

ABB. 3 [deleted user], AI can't make Art 2025.

[HTTPS://WWW.REDDIT.COM/R/AIWARS/COMMENTS/193NQGE/AI_CANT_MAKE_ART_BECAUSE_ART_IS_AN_EXPRESSION_OF/](https://www.reddit.com/r/AIWARS/comments/193nqge/ai_cant_make_art_because_art_is_an_expression_of/)

Lizenz: © [deleted user].

LITERATUR

Henkes, Alice (2021): Joseph Beuys Kunst sollte nicht rumhängen, sondern die Welt verändern!.

[**HTTPS://WWW.SRF.CH/KULTUR/KUNST/100-JAHRE-JOSEPH-BEUY-S-BEUY-S-KUNST-SOLLTE-NICHT-RUMHAENG-SONDERN-DIE-WELT-VERAENDERN**](https://www.srf.ch/kultur/kunst/100-jahre-joseph-beuys-beuys-kunst-sollte-nicht-rumhaengen-sondern-die-welt-veraendern)

Koltermann, Felix (2023): Fotograf Eldagsen will Debatte beleben.

[**HTTPS://MMM.VERDI.DE/BERUF/FOTOGRAF-ELDAGSEN-WILL-DEBATTE-BELEBEN-88779/**](https://mmm.verdi.de/beruf/fotograf-eldagsen-will-debatte-beleben-88779/)

Quirin, Anne (2015): „Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt“, Deutschlandfunk,

[**HTTPS://WWW.DEUTSCHLANDFUNK.DE/BEUY-S-ERSTE-AUSSTELLUNG-VOR-50-JAHREN-WIE-MAN-DEM-TOTEN-100.HTML**](https://www.deutschlandfunk.de/beuys-erste-ausstellung-vor-50-jahren-wie-man-dem-toten-100.html)

Dem Blick Stand-halten

VISUAL EMPOWERMENT



ABB. 1 Ergebnis einer Studierenden im Workshop
„Geschlechterperformance im Digitalen“, 2024

Die Studierende Cosima Ramirez setzt sich in diesem Versuch mit dem geschlechterspezifischen Blick und „Posing“ auf Social Media auseinander. Es eröffnen sich Fragen über Schönheitsideale, Sehgewohnheiten und Selbstdarstellung.

VISUAL EMPOWERMENT

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee „Dem Blick stand-halten“ verweist auf medientheoretische Positionen (Laura Mulvey und bell hooks), die die Themen „Blick“ und „Macht“ miteinander verbinden. Die künstlerischen Positionen **Katharina Sieverding**, **Marina Abramovic** und **Petra Collins** zeigen jeweils aus unterschiedlichen Jahrzehnten Strategien, wie Blicke und Machtgefälle gezeigt werden können, mit ihnen gespielt werden kann oder diese verhandelt werden können. Der Theoriebezug und die Rezeption der künstlerischen Positionen eröffnen Möglichkeiten, die digitale Jugendkultur auf Social Media in Bezug auf Vor- und Darstellung von Geschlecht zu hinterfragen. Schüler:innen können in fotografischen/videografischen oder performativen Konzepten den Blick untersuchen und ggf. auch das Teilen via Social-Media-Plattform mit Filtern, Bildunterschriften, Emojis etc. beforschen.

Mögliche Materialien Handys oder Tablets, eventuell Genehmigung für Social Media, Zugang zu Social Media (Intranet der Schule, z.B. Schulcloud etc., Social-Media-Account der Schule)

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Der Blick als künstlerisches Mittel wird und wurde von vielen Künstler:innen untersucht und stellt oftmals eine umfassende Auseinandersetzung mit z.B. Macht, Umkehrung und Aneignung dar. **Katharina Sieverding**, deutsche Künstlerin, spielt in ihrer Arbeit „Stauffenberg-Block I-XVI/1969“ (1969/1996) durch formale Aspekte wie z.B. die starke Vergrößerung einer Portraitaufnahme und alarmierende rote Farbgebung mit der Intensität des Blickes zu Betrachtenden. Mit technischen Mitteln verfremdet Sieverding hier die Aufnahmen zu einem leuchtenden Negativ, wodurch sich Fragen über das Betrachten und Betrachtetwerden ergeben. **Marina Abramovic**, die diese Fragestellung ebenfalls in ihrer Performance „The Artist Is Present“ (2010) zu thematisieren scheint, zeigt durch dauerhafte Präsenz und Ruhe ebenfalls eine Strategie, um machtvollen Blicke aufzuzeigen. **Petra Collins** hingegen, die in ihrem Bildband „OMG! I’m Being Killed“ (2023) eine Variation verschiedener Inszenierungen präsentiert, platziert oft bewusst weibliche Modelle so im Bild, dass sie keinen Blickkontakt mit den Betrachter:innen herstellen. Durch Attribute, die oft mit attraktiver Weiblichkeit in Verbindung stehen, durch Kleidung, die in der Jugendkultur etabliert sind und durch voyeuristische Perspektivierung in Bildern zeichnet sich hier eine Auseinandersetzung mit den Sehgewohnheiten, die sich durch Populärmedien festigen, ab.

Bezug zur Digitalität

Die Unterrichtsidee kann als Anlass gesehen werden, medienpädagogisch und kunstdidaktisch die Darstellung und Repräsentation des eigenen Selbst sowie die eigenen Handlungen in Bezug auf Blickstrukturen zu reflektieren. Da Selbstdarstellung in einer Zeit der Digitalität in zeitgenössischer Jugendkultur auch besonders auf Social Media stattfindet, kann diese Aufarbeitung dabei helfen, geschlechter- und machtbazogene Inhalte zu verhandeln. Künstlerische Positionen, die selbst im digitalen Bereich stark präsent sind (z. B. Netzkünstler:innen wie **Petra Collins**) bieten dabei besonders viel Verhandlungsraum.

Zusammenfassung

Der Unterrichtsidee ist die Theorie des „male gaze“ nach **Laura Mulvey** (vgl. „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, 1975) zu Grunde gelegt. Laura Mulvey argumentiert in ihrem Essay, dass Populärfilme die Frau überwiegend als passives Objekt des männlichen Blicks darstellen und damit bestehende patriarchale Gesellschaftsstrukturen sowohl widerspiegeln als auch verstärken. Durch psychoanalytische Konzepte wie Skopophilie (Schaulust) zeigt sie, wie Filme einerseits voyeuristische Befriedigung bieten und andererseits die Identifikation männlicher Zuschauer mit männlichen Filmfiguren fördern. Die visuelle Lust im Kino wird laut Mulvey durch filmische und narrative Mittel so gelenkt, dass weibliche Figuren zur Projektion männlicher Wünsche werden und somit die patriarchale Ideale festigen. **bell hooks** erweitert Laura Mulveys Konzept des „male gaze“, indem sie intersektionale Dimensionen von Macht und Identifikation betont und auf die spezifischen Erfahrungen Schwarzer Frauen im Kino eingeht. Während Mulvey die binäre Struktur von aktivem männlichem und passivem weiblichem Blick analysiert, kritisiert hooks, dass diese Theorie die Perspektiven marginalisierter Gruppen ausklammert und entwickelt das Konzept des „oppositional gaze“ als kritische Widerstandspraxis gegen rassistische wie sexistische Bildpolitiken. Dadurch zeigt hooks, dass sich Schwarze Frauen der doppelten Marginalisierung im Film durch einen widerständigen, analysierenden Blick entziehen und damit subversiv Handlungsmacht und eigene Subjektivität im visuellen Diskurs artikulieren. In beiden Positionen werden Vor- und Darstellungen von Geschlecht betont. Sie dienen als Grundlage, um die Begriffe von Macht und Blick miteinander zu verbinden.

LITERATUR

hooks, bell (1992):

Black Looks. Race and Representation.

Boston: South End Press, 115–143

[HTTPS://WARWICK.AC.UK/FAC/ARTS/ENGLISH/CURRENTSTUDENTS/POSTGRADUATE/MASTERS/MODULES/
FEMLIT/BELL_HOOKS.PDF](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/postgraduate/masters/modules/femlit/bell_hooks.pdf)

Mulvey, Laura (1994):

Visuelle Lust und Narratives Kino. In: Weissberg, Liliane (Hrsg.): Weiblichkeit als Maskerade.

Frankfurt am Main: Zeitschriften Fischer, 48–65.

[HTTPS://WARWICK.AC.UK/FAC/ARTS/ENGLISH/CURRENTSTUDENTS/POSTGRADUATE/MASTERS/MODULES/
FEMLIT/BELL_HOOKS.PDF](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/postgraduate/masters/modules/femlit/bell_hooks.pdf)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Ergebnis einer Studierenden im Workshop „Geschlechterperformance im Digitalen“, 2024
Lizenz: © Cosima Ramirez, Courtesy of the Artist

Weiterführende Links

Katharina Sieverding, „Stauffenberg-Block I-XVI/1969“, 1969/1996, Installationsansicht
K20 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2021
[HTTPS://SAMMLUNG.KUNSTSAMMLUNG.DE/EN/WORKS/1650](https://sammlung.kunstsammlung.de/en/works/1650)

Marina Abramovic, „The Artist Is Present“, 2009, Performance
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TAKQWPTTRJG](https://www.youtube.com/watch?v=TAKQWPTTRJG)

Petra Collins, „OMG i’m being killed #2“, 2023, Publikation
[HTTPS://PETRA-COLLINS.COM/OMG-IM-BEING-KILLED-2-2/](https://petra-collins.com/omg-im-being-killed-2-2/)

Konfigurationen von Körper und Raum

VISUAL EMPOWERMENT



ABB. 1 Ergebnis einer Teilnehmerin im Workshop „Geschlechterperformance im Digitalen“, 2025

Die Teilnehmende des Workshops untersucht in diesem Versuch den Raum der Kunstakademie auf geschlechterspezifische Konnotationen. Die geballte Bildkompositionen in Verbindung mit einem verummten Gesicht rücken Fragen über den Körper als Repräsentation von Sichtbarkeit und Interaktion zwischen Geschlechtern in den Vordergrund. Während die Kleidung der Person im Mittelpunkt des Bildes farbig und lebendig anmutet, bildet der weiße Stein der männlich gelesenen Skulpturen einen starken Kontrast. Fragen über den Raum einer künstlerischen Institution, den künstlerischen Kanon und Sichtbarkeit scheinen diesen künstlerischen Versuch zu umgeben.

VISUAL EMPOWERMENT



ABB. 2 Ergebnis einer Teilnehmerin im Workshop „Geschlechterperformance im Digitalen“, 2025

Die männlich gelesene Person hängt in der Luft zwischen Schrank und Wand, die Füße berühren nicht den Boden. Allein die breiten Schultern halten die Person in der Nische des beengten Raumes. Durch die grauen Farben des Raumes fügt sich der Körper in ebenfalls grau und schwarz in den kleinen Zwischenbereich ein.

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee „Konfigurationen von Körper und Raum“ verweist auf historische Vorstellungen, in denen der öffentliche Raum vielfach als männlich konnotiert erschien und das Weibliche eher dem Privatraum zugeordnet wurde. Die künstlerische Position **VALIE EXPORT** dient hier als Beispiel, diesen Umstand zu hinterfragen und aufzuzeigen sowie ihn bewusst zu brechen, indem sie ihren eigenen Körper in Kontexten des öffentlichen Raumes nutzt, um mit Mitteln der Aufmerksamkeit und Interaktion Reaktionen hervorzurufen.

Mögliche Materialien Handys oder Tablets, eventuell Genehmigung für Benutzung von Social Media. Zugang zu Social Media (Intranet der Schule, z.B. Schulcloud etc., Social Media Account der Schule)

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

VALIE EXPORT steht exemplarisch für die kritische Raumnahme im Kunstkontext und nutzt den öffentlichen Raum für künstlerisch-performative Interventionen. Werke wie „Aktionshose: Genitalpanik“ und die „Körperkonfigurationen“ thematisieren die Selbstermächtigung des weiblichen Körpers und die patriarchale Normierung urbaner Räume. Mit Performances wie „TAPP und TASTKINO“ und Projekten wie „Magna Feminismus“ macht sie feministische Körperlichkeit öffentlich sichtbar und hinterfragt gesellschaftliche Machtverhältnisse.

Bezug zur Digitalität

VALIE EXPORTs Auseinandersetzung mit Raum, Körper und Geschlecht bietet zentrale Impulse für den Umgang Jugendlicher mit digitalen Öffentlichkeiten auf Plattformen wie Instagram oder TikTok. Ihre performativen Strategien können dazu anregen, eigene Darstellungen, Körperbilder und Geschlechternormen kritisch zu reflektieren und kreativ zu hinterfragen. So wird ihre Kunst zu einem Vorbild für eine aktive, selbstbestimmte und bewusste Gestaltung digitaler Räume.

Theoriebezüge

Monika Kaiser zeigt in ihrer Veröffentlichung „Neubesetzung des Kunst-Raumes. Feministische Kunstaussstellungen und ihre Räume, 1972-1987“ unter anderem,, dass feministische Künstlerinnen seit den 1970er Jahren die historisch männlich geprägte Trennung von öffentlichem und privatem Raum kritisch hinterfragen und den Privatraum als Ausgangspunkt zur Rückeroberung gesellschaftlicher Sichtbarkeit nutzen.

Zusammenfassung

Monika Kaiser zeigt im dritten Kapitel ihrer Analyse, dass öffentliche Räume historisch und gesellschaftlich häufig männlich konnotiert sind, während weibliche Erfahrung und Handlungsspielräume auf den Privatraum beschränkt bleiben. In patriarchalen Strukturen, die beispielsweise traditionelle, heteronormative Familienbilder fordern, ist es primär dem Mann erlaubt, öffentlich und politisch zu agieren. Die Frau hingegen wird im Zuhause mit den Aufgaben des Haushalts und der Familiensorge betraut, sodass sie nach außen hin wenig Sichtbarkeit erlangt. Insbesondere ab dem bürgerlichen Zeitalter wird der weibliche Raum als „von der Öffentlichkeit getrennter Handlungsraum“ verstanden und Frauen damit aus öffentlichen Sphären ausgesperrt. Diese Trennung gilt als wesentlicher Mechanismus sozialer und institutioneller Ausgrenzung. Kaiser stellt feministische Künstlerinnen vor, die ab den 1970er Jahren diese Machtstruktur gezielt in den Blick nehmen: Sie brechen das Tabu, indem sie den Privatraum und dessen einengende Bedingungen zum Thema machen und Strategien entwickeln, um den eigenen Raum in Auseinandersetzung mit dem öffentlichen Raum aus dem Privatraum heraus zu besetzen und zu erweitern.

LITERATUR

Kaiser, Monika (2013): Neubesetzung des Kunst-Raumes. Feministische Kunstaustellungen und ihre Räume, 972-1987. Bielefeld: transcript Verlag, abrufbar unter [HTTPS://WWW.TRANSCRIPT-VERLAG.DE/SHOPMEDIA/OPENACCESS/PDF/OA9783839424087.PDF](https://www.transcript-verlag.de/shopmedia/openaccess/pdf/OA9783839424087.pdf)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Ergebnis einer Teilnehmerin im Workshop „Geschlechterperformance im Digitalen“
Fotografie, 2025, Lizenz: CC BY SA NC

ABB. 2 Ergebnis eines Studenten im Seminar „Dirty Girls – Mediale Rebellionen
aus kunstpädagogischer Perspektive“, Lizenz: CC BY SA NC

Weiterführende Links

**Hinweis: VALIE EXPORTS Arbeit „Aktionshose: Genitalpanik“
enthält Nacktheit.**

VALIE EXPORT, „Aktionshose: Genitalpanik“, 1969

[HTTPS://WWW.VALIEEXPORT.AT/JART/PRJ3/VALIE_EXPORT_WEB/MAIN.JART?REL=DE&RESERVE-MODE=ACTIVE&CONTENT-ID=1526555820281&TT_NEWS_ID=1963](https://www.valieexport.at/jart/prj3/valie_export_web/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1526555820281&tt_news_id=1963)

VALIE EXPORT, „Körperkonfigurationen“, ab 1972

[HTTPS://WWW.VALIEEXPORT.AT/JART/PRJ3/VALIE_EXPORT_WEB/MAIN.JART?REL=DE&RESERVE-MODE=ACTIVE&CONTENT-ID=1540468785031&TT_NEWS_CAT_ID=92](https://www.valieexport.at/jart/prj3/valie_export_web/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1540468785031&tt_news_cat_id=92)

VALIE EXPORT, „TAPP und TASTKINO“(Performance), 1968

[HTTPS://WWW.VALIEEXPORT.AT/JART/PRJ3/VALIE_EXPORT_WEB/MAIN.JART?REL=DE&RESERVE-MODE=ACTIVE&CONTENT-ID=1526555820281&TT_NEWS_ID=1956](https://www.valieexport.at/jart/prj3/valie_export_web/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1526555820281&tt_news_id=1956)

Videoportrait Valie Export:

VALIE EXPORT – ‚I Created My Own Identity‘, Artist Interview, TateShots

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=X5CNZ1NOBXI&T=12S](https://www.youtube.com/watch?v=X5CNZ1NOBXI&t=12s)

Ich im Kontext

VISUAL EMPOWERMENT



ABB. 1 Ergebnis einer Teilnehmenden im Workshop „Geschlechterperformance im Digitalen“, 2025

Die Teilnehmende des Workshops tangiert in diesem Versuch Fragen zu Materialität, Konnotation um Raum, Mimik und Selbstdarstellung. Während die Zunge durch die Papiertischdecke zu brechen scheint, bleibt der Rest des Gesichts unsichtbar. Erahnen lassen sich nur schemenhaft Nase und Wangenknochen, die Gesichtszüge entziehen sich einer Geschlechterzuordnung. Das Teilen dieses Bildes auf Instagram fügt der Arbeit eine inhaltliche Ebene über Anonymität und Aktivität hinzu.

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee „Ich im Kontext“ verweist auf medial und historisch gewachsene Sehgewohnheiten sowie auf Konnotationen von bildgestalterischen Elementen. Durch künstlerische Positionen wie **Cindy Sherman** und **Zanele Muholi** werden Fragen über Identität, Geschlecht und Herkunft eröffnet. Als Beispiele für bildgestalterische Mittel wie Camp oder Drag können **Andy Warhol** und **Vaginal Davis** herangezogen werden. Die Selbstdarstellung in verschiedenen geschlechterspezifischen Ästhetiken, die durch Überspitzung und Humor ihre Konstruiertheit in Frage stellt, kann dabei helfen, die eigene Entscheidung über das Auftreten zu reflektieren. Gleichzeitig bieten die Arbeiten von Zanele Muholi die Möglichkeit, über Sichtbarkeit und Normativität zu reflektieren. Das Teilen der jeweiligen Versuche auf einem dafür vorgesehenen Social-Media-Account bietet die Möglichkeit, über Selbstkonzepte auf einem Profil zu reflektieren und dabei die Referenzialität zu verschiedenen sozialen Gruppierungen zu hinterfragen.

Mögliche Materialien Handys oder Tablets, eventuell Genehmigung für Benutzung von Social Media, Zugang zu Social Media (Intranet der Schule, z.B. Schulcloud etc, Social-Media-Account der Schule).

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Cindy Sherman, Zanele Muholi, Andy Warhol und **Vaginal Davis** nutzen ihre Körper und Inszenierungen, um gesellschaftliche Vorstellungen von Geschlecht, Identität und Sichtbarkeit kritisch zu hinterfragen. Während Sherman und Muholi über Verkleidung und performative Selbstporträts feministische und queere Perspektiven sichtbar machen, thematisieren Warhol und Davis durch Maskierung und Camp-Ästhetik die Fluidität und Künstlichkeit geschlechtlicher Rollen. Gemeinsam eröffnen ihre Werke neue Räume für Selbstbefragung und alternative Identitätsnarrative. Ein Beispiel, welches sich in diesem Kontext zur Besprechung gut eignet, ist Cindy Shermans Reihe der „Untitled Film Stills“ (1977-1980), eine Serie aus Schwarz-Weiß Fotografien, in denen Sherman über Identitäten und weibliche Stereotypen reflektiert. Während Sherman sich in verschiedenen Verkleidungen durch Privaträume und kulissenartige Umgebungen bewegt, eröffnet sie Fragen über die Darstellung von Frauen im Film. Nur eine einzige Person (sie selbst) abbildend lässt Sherman so ganze Narrative durch Sehgewohnheiten und Stereotypen entstehen.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Ebenfalls mit Stereotypen spielt **Zanele Muholi**, jedoch in einer bewussten Brechung. „Somnyama Ngonyama, Hail the Dark Lioness“ ist eine seit 2012 entstehende Serie von Selbstporträts, in der Muholi den eigenen Körper zum Schauplatz von Auseinandersetzungen mit Rassismus, Kolonialgeschichte und Schwarzer Identität macht. Der isiZulu-Titel bedeutet etwa „Sei begrüßt, dunkle Löwin“ und inszeniert Schwarze Haut entgegen westlicher Bildtradition. Ein wichtiges Element der Serie sind Alltagsgegenstände, die als Requisiten und Kopfbedeckungen verwendet werden: Schwämme, Gummihandschuhe, Kabel, Wäscheklammern, Plastiktüten oder Putzutensilien erinnern sowohl an koloniale und rassistische Bildtraditionen als auch an heutige Arbeits- und Ausbeutungsverhältnisse. Gleichzeitig spielen Muscheln, Zöpfe, Stoffe und Frisuren auf afrikanische kulturelle Codes und die Bedeutung von Haar als Träger von Identität und Geschichte an. **Andy Warhol** greift in der Arbeit „Self-Portrait in Drag“ (1981) ebenfalls Sehgewohnheiten in Attributen wie einer Perücke auf, die ihn in seiner Identität als Andy Warhol entrückt. Abgesehen von seinem medialen Interesse an Drag-Queens und dieser künstlerischen Praxis zeigt Warhol mit seiner Inszenierung seine Neugier gegenüber Geschlecht und seiner Konstruiertheit auf.

Bezug zur Digitalität

Digitale Selbstdarstellung ermöglicht marginalisierten Gruppen, normative Geschlechter- und Körperbilder zu unterlaufen und alternative Formen von Subjektivität zu entwerfen. Dadurch entsteht ein gesellschaftlicher Wandel, der Machtverhältnisse im öffentlichen Diskurs neu verhandelt und feministische wie queere Perspektiven stärkt.

Theoriebezüge

Laura Mulveys Theorie des „male gaze“

Laura Mulvey, britische Filmtheoretikerin; ihr Essay „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ (1975) analysiert die Darstellung von Frauen im klassischen Hollywoodkino als passives Objekt des männlichen Blicks. Mithilfe psychoanalytischer Konzepte wie Skopophilie zeigt sie, wie filmische und narrative Mittel patriarchale Strukturen spiegeln und verstärken.

Stella Viljoen und der Begriff der „therapy“

In ihrem Zeitschriftenartikel hinterfragt Viljoen, inwieweit die künstlerischen Arbeiten von Sherman und Muholi „therapeutisch“ oder „heilsam“ sein können, indem sie uns unsere Bildprägung aufzeigen.

Zusammenfassung

Der Zeitschriftenartikel „Dressing up the Self: Feminist and the Anomalous Art of **Zanele Muholi** and **Cindy Sherman**“ (2024) von **Stella Vilijoen** analysiert, wie **Cindy Sherman** und Zanele Muholi über fotografische Selbstinszenierung, Verkleidung und Camp gesellschaftliche Normen zu Gender, Race und Identität kritisch befragen. Sherman nutzt Rollenspiel und Ironie, um weibliche Stereotype und den „male gaze“ zu entlarven und damit das Begehren in den Vordergrund zu stellen, während Muholi afro-queere Identitäten mit opulenten Kostümen und symbolischer Bildsprache sichtbar macht. Vilijoen zieht hier eine Parallele zu bell hooks „oppositional gaze“ und deutet, dass diese Arbeiten als „heilsam“ für die Reflexion des eigenen Blicks sein können. Beide Künstler:innen setzen ihren Körper bewusst als Aktionsfläche ein, erzeugen eine politische Neuorientierung und schlagen so eine Brücke zu feministischen Theorien wie der von Laura Mulvey („Visual pleasure and narrative Cinema“, 1975), die die Wirkmechanismen des Blicks und die Bedeutung von Oberfläche für die Identitätskonstruktion und -kritik betonen, während Muholis Werk dies um Komponenten des „oppositional gaze“ und Queerness erweitern.

LITERATUR

hooks, bell (1992): Black Looks. Race and Representation. Boston: South End Press, 115–143.
[HTTPS://WARWICK.AC.UK/FAC/ARTS/ENGLISH/CURRENTSTUDENTS/POSTGRADUATE/MASTERS/MODULES/ FEMLIT/BELL_HOOKS.PDF](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/postgraduate/masters/modules/femlit/bell_hooks.pdf)

Mulvey, Laura (1994): Visuelle Lust und Narratives Kino. In: Weissberg, Liliane (Hrsg.): Weiblichkeit als Maskerade.
Frankfurt am Main: Zeitschriften Fischer, 48–65.
[HTTPS://WARWICK.AC.UK/FAC/ARTS/ENGLISH/CURRENTSTUDENTS/POSTGRADUATE/MASTERS/MODULES/ FEMLIT/BELL_HOOKS.PDF](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/postgraduate/masters/modules/femlit/bell_hooks.pdf)

Viljoen, Stella (2024): Dressing up the Self: Feminist and the Anomalous Art of Zanele Muholi and Cindy Sherman. In:
Feminist Encounters: A Journal of Critical Studies in Culture and Politics, 8(1), 09, abrufbar unter
[HTTPS://WWW.LECTITOPUBLISHING.NL/DOWNLOAD/DRESSING-UP-THE-SELF-FEMINISM-AND-THE-ANOMALOUS-ART-OF-ZANELE-MUHOLI-AND-CINDY-SHERMAN-14220.PDF](https://www.lectitopublishing.nl/download/dressing-up-the-self-feminism-and-the-anomalous-art-of-zanele-muholi-and-cindy-sherman-14220.pdf)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Ergebnis einer Teilnehmenden im Workshop „Geschlechterperformance im Digitalen“, Digitale Fotografie, 2025,
Lizenz: CC BY SA NC

Weiterführende Links

Andy Warhol „Self-Portrait in Drag“, Fotografie, Dye diffusion transfer print (Polaroid), 9.4 × 7.3 cm, 1981,
[HTTPS://WWW.GUGGENHEIM.ORG/ARTWORK/15490](https://www.guggenheim.org/artwork/15490)

Cindy Sherman, „Untitled Film Stills“, Fotografie, 1980,
<https://www.moma.org/artists/5392-cindy-sherman>

Vaginal Davis, Digitale Fotografie, Foto von Hector Martinez, 2019
[HTTPS://WWW.KUNSTFORUM.DE/ARTIKEL/VAGINAL-DAVIS/#&GID=1&PID=1](https://www.kunstforum.de/artikel/vaginal-davis/#&GID=1&PID=1)

Zanele Muholi „SOMNYAMA NGONYAMA“, Fotografie, seit 2012,
[HTTPS://WWW.NGV.VIC.GOV.AU/ESSAY/QUEERING-THE-NATION-QUERYING-THE-HISTORY-OF-BLACK-PORTRAITURE-ZANELE-MUHOLIS-SOM-NYAMA-NGONYAMA-AS-A-HEALING-RITUAL/](https://www.ngv.vic.gov.au/essay/queering-the-nation-querying-the-history-of-black-portraiture-zanele-muholis-som-nyama-ngonyama-as-a-healing-ritual/)

PhotoBook Flip Through: Zanele Muholi: Somnyama Ngonyama, Hail the Dark Lioness, Volume II
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=S_VWFTW2WKQ](https://www.youtube.com/watch?v=S_VWFTW2WKQ)

VISUAL EMPOWERMENT



ABB. 1 Ergebnis eines Studierenden im Workshop „Puppen im Spiegel der Gesellschaft“, 2025

Aus Papier und Verpackungen erstreckt sich eine abstrakte körperliche Form über den Tisch. Mit tentakel-ähnlichen Armen und ausgeschnittenen Gesichtern ergibt sich eine neue, nicht menschliche Körperform.

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee „Puppen im Spiegel der Gesellschaft“ schlägt vor, nach theoretischer Auseinandersetzung mit dem Thema Puppen, unter der besonderen Betrachtung des Aspektes „Geschlecht“ und „Körper“, Puppen aus verschiedensten Materialien selbst zu bauen. Ziel ist es, am Ende einen entdramatisierten Umgang über die Konnotation von Geschlecht hinaus mit den Puppen zu entwickeln und fiktive, individuelle Eigenschaften der Puppen in den Vordergrund zu stellen (bei beispielsweise einer abschließenden Ausstellung oder einer Inszenierung für Fotos). Die Idee ist zunächst theoretisch die Kategorie zu „dramatisieren“ – also verstärkt zu besprechen – und abschließend zu „entdramatisieren“, ggf. sogar in den Puppen zu „nicht-dramatisieren“ (nach Debus 2012, weitere Erläuterungen siehe „Theoriebezüge“).

Mögliche Materialien Handys oder Tablets zum Fotografieren der Ergebnisse, alte Verpackungen/Stoff/Kleber/Draht/Papier/weitere Materialien.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Puppen sind als eines der ältesten Spielzeuge zentrale Objekte kultureller und künstlerischer Praxis. Sie verbinden Aspekte des Designs, der darstellenden Kunst und symbolisieren gesellschaftliche Verhältnisse wie Geschlechterrollen und Identitätskonstruktionen. Die Materialität und Gestaltung von Puppen reflektieren visuelle Codes, die in unterschiedlichen Epochen und Medien zur Einübung, Subversion oder Legitimation sozialer Differenzierungen verwendet wurden. Puppen besitzen in ihrer ästhetischen Erscheinung nicht nur historisch gewachsene Symboliken und Konnotationen, sondern – besonders aus globaler Perspektive betrachtet – kulturell gewachsene Unterschiede. Zeitgenössische künstlerische und pädagogische Auseinandersetzungen mit Puppen betonen deren Potenzial, gesellschaftliche Machtverhältnisse und Marginalisierung sichtbar zu machen. Auch Populärmedien, wie z. B. der 2023 erschienene „Barbie“-Film von Greta Gerwig verhandeln das Thema „Puppen“ in Bezug auf Geschlecht.

Bezug zur Digitalität

Digitalität verändert die Repräsentation und Wahrnehmung von Puppen fundamental. Digitale Spiele, Animationen und soziale Medien schaffen neue Möglichkeiten für die Inszenierung von Identitäten, für die Darstellung von Vielfalt sowie für die Aushandlung von Geschlechterrollen. Gleichzeitig können digitale Plattformen jedoch stereotype Darstellungen verstärken, etwa durch algorithmische Standardisierung visueller Charaktere (z.B. wenn sexualisierte Frauendarstellungen eines Gaming Charakters erfolgreicher sind, als nicht-sexualisierte), oder sie fördern kritische Reflexionsräume, in denen die Grenzen zwischen physischer und virtueller Figurengestaltung verwischt werden (z.B. wenn die Erstellung eines Avatars sich auf das tatsächliche Selbst bezieht und Fragen über das eigene Aussehen gestellt werden müssen). Es eröffnen sich durch die Auseinandersetzung auf definitorische Fragen: Was ist eine Puppe? Was ist eine digitale Puppe? Ist ein Avatar eine digitale Puppe? Wie werden Puppen sexualisiert?

Theoriebezüge

Die Strategien der Dramatisierung, Entdramatisierung und Nicht-Dramatisierung nach **Katharina Debus** stellen zentrale Ansätze der geschlechterreflektierenden Bildung dar. Dramatisierende Herangehensweisen thematisieren Geschlecht explizit und bemühen sich, gesellschaftliche Differenzen sichtbar zu machen, bergen aber die Gefahr der Stereotypisierung. Entdramatisierende Herangehensweisen dezentrieren die Kategorie Geschlecht zugunsten individueller Vielfalt. Nicht-dramatisierende Methoden ermöglichen die Entwicklung von Kompetenzen und Erfahrungen, ohne Geschlechtsdifferenzen in den Vordergrund zu stellen.

Zusammenfassung

Der Unterrichtsidee ist die Theorie der Dramatisierung, Entdramatisierung und Nicht-Dramatisierung nach **Katharina Debus** zugrunde gelegt. Zu Beginn wird Geschlecht explizit zum Thema gemacht, indem die geschlechtlichen Konnotationen von Puppen gemeinsam verhandelt werden; dies entspricht der dramatisierenden Strategie, bei der Geschlecht sichtbar, diskutierbar und als Strukturkategorie von Ungleichheit markiert wird. In dieser Phase können Stereotype, Zuschreibungen („Puppen für Mädchen“ usw.) und ihre Wirkungen bewusst reflektiert werden, sodass die Lernenden zum Nachdenken über Geschlechterbilder und ihre Begrenzungen angeregt werden. Im anschließenden künstlerischen Arbeitsauftrag wird Geschlecht jedoch nicht mehr als zentrales Kriterium herangezogen, sondern der Fokus liegt auf individuellen Eigenschaften, Vorlieben und Ausdrucksformen, wodurch deutlich wird, dass Geschlecht nicht die wichtigste Differenzkategorie ist und Vielfalt primär individuell gedacht wird. Diese Verschiebung entspricht der entdramatisierenden Herangehensweise, die an eine vorherige Dramatisierung anschließt und die starke Fokussierung auf Geschlecht gezielt relativiert, indem andere Differenzen und persönliche Besonderheiten in den Vordergrund treten. So unterstützt der Unterrichtsversuch einerseits die kritische Auseinandersetzung mit geschlechtlichen Zuschreibungen und eröffnet andererseits einen Raum, in dem Schüler:innen ihre Puppen jenseits starrer Geschlechtergrenzen gestalten und wahrnehmen können.

LITERATUR

Debus, Katharina (2012): Dramatisierung, Entdramatisierung und Nicht-Dramatisierung von Geschlecht und sexueller Orientierung in der geschlechterreflektierten Bildung. Oder: (Wie) Kann ich geschlechterreflektiert arbeiten, ohne Stereotype zu verstärken? In. Dissens e.v.& Debus, Katharina/Könnecke, Bernhard/Schwerma, Klaus/Stuve, Olaf (Hrsg.), 149-158, [HTTPS://WWW.DISSENS.DE/FILEADMIN/DISSENS_HOME/MATERIALIEN/2%20GESCHLECHTERREFLEKTIERTE%20PÄDAGOGIK%20-%20GESCHLECHT%20%26%20BILDUNG/2%20ARTIKEL/DEBUS%20-%20DRAMATISIERUNG.PDF](https://www.dissens.de/fileadmin/dissens_home/materialien/2%20GESCHLECHTERREFLEKTIERTE%20PÄDAGOGIK%20-%20GESCHLECHT%20%26%20BILDUNG/2%20ARTIKEL/DEBUS%20-%20DRAMATISIERUNG.PDF)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Ergebnis eines Studierenden im Workshop „Puppen im Spiegel der Gesellschaft“, 2025, Lizenz: CC BY SA NC

Weiterführende Links

Purcell-Gates, Laura, & Fisher, Emma (2017):
Puppetry as reinforcement or rupture of cultural perceptions of the disabled body,
In: Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance, 22(3), 363–372, DOI:
[HTTPS://DOI.ORG/10.1080/13569783.2017.1329652](https://doi.org/10.1080/13569783.2017.1329652)

Kunst und Unterricht Nr. 311/2007: Mensch – Puppe.

Hinweis: Cindy Shermans Arbeit „Untitled #264“ enthält Elemente, die an Nacktheit erinnern.

Cindy Sherman, „Untitled #264“, Fotografie, 127.2 × 190.8 cm, 1992,
[HTTPS://WWW.GUGGENHEIM.ORG/ARTWORK/10791](https://www.guggenheim.org/artwork/10791)

Laurie Simmons, „Woman/Purple Dress/Kitchen“, Serie „Interiors“, Fotografie, 22 × 33,2 cm, 1976-77,
<https://www.moma.org/collection/works/55974> Louise Bourgeois „The Good Mother“, verschiedene Materialien, 2003,
[HTTPS://ELEPHANT.ART/LOUISE-BOURGEOIS-THE-GOOD-MOTHER-DETAIL-2003/](https://elephant.art/looise-bourgeois-the-good-mother-detail-2003/)

Louisa Clement „Repräsentantin“, verschiedene Materialien, 2021,
[HTTPS://ARTLINE.ORG/2023/10/14/MENSCHLICHES-VERSAGEN-FOTOGRAFIEN-VIDEOS-UND-ROBOTER-REPRAESENTANTINNEN-VON-LOUISA-CLEMENT/](https://artline.org/2023/10/14/menschliches-versagen-fotografien-videos-und-roboter-repraesentantinnen-von-louisa-clement/)

Dirty Girls

Mediale Rebellionen

VISUAL EMPOWERMENT

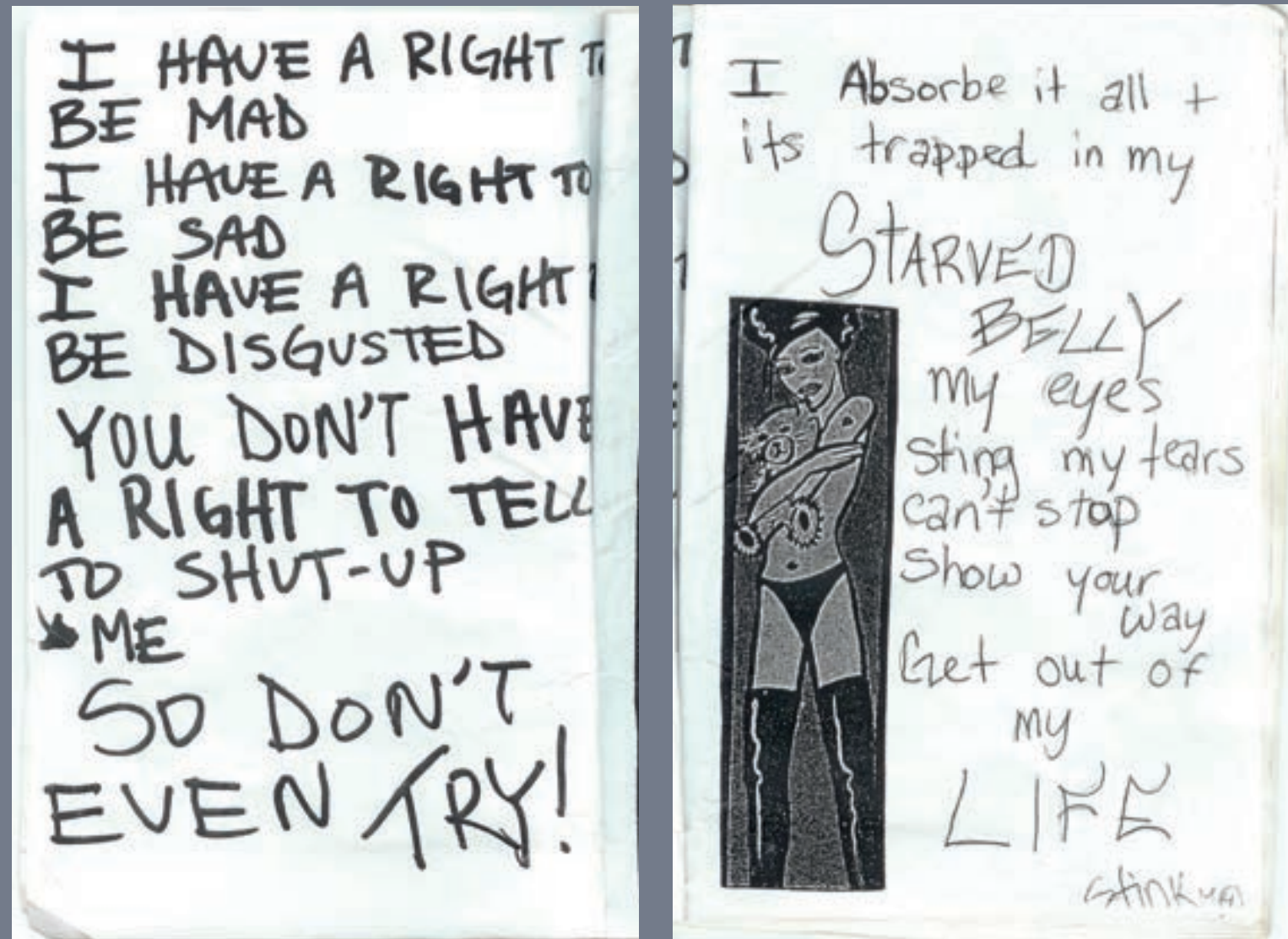


ABB. 1 Doppelseite des Zines der „Dirty Girls“ (Dokumentation von Michael Lucid, 2000)

„I have a right to be mad, i have a right to be sad, i have a right to be disgusted, you don't have a right to tell me to shut-up, so dont even try“

„I absorbe it all + it's trapped in my STARVED BELLY, my eyes sting my tears can't stop, show your way, Get out of my LIFE“

Auseinandersetzung mit dem Thema Zines und feministische Rebellion, Erstellung eines digitalen Zines als eigenen Reflexionsraum. Die Unterrichtsidee fokussiert das künstlerische Medium Zine. Ausgehend von der Dokumentation „Dirty Girls“ (2000) von Michael Lucid, sollen Schüler:innen das Medium Zine in ein digitales Format übertragen und diesen als Reflexionsraum nutzen.

Unterrichtsidee

Mögliche Materialien Tablets mit App zur digitalen Zine-Erstellung (beispielsweise Canva, ggf. mit Canva-Pro Zugang durch Institution Schule, auch die Nutzung von Powerpoint oder anderen Bildgestaltungsapps ist möglich), Screenshots von Posts/Fotografien/Zeichnungen/Werbung, Tablet-Stift.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Im Unterrichtsversuch „Dirty Girls“ wird das Medium Zine als künstlerisches Ausdrucksmedium und Teil feministischer Bild- und Medienpraxis genutzt. Zines sind historisch besonders im Rahmen der Punkbewegung in den 1970/-80er Jahren als selbstbestimmte und eigenpublizierte Medien gewachsen. Oftmals in einer „Do-it-Yourself“-Ästhetik wurden darin in Collagen und Worten sowie ganzen Manifesten Bewegungen der künstlerischen und sozialen Kultur weiterverbreitet, ohne den Weg durch eine institutionalisierte Redaktion gehen zu müssen. „Viele dieser Publikationen verbanden feministische und lesbische Anliegen; Grrrl Zines heute stellen traditionelle Konzepte von Geschlechtsidentität und Sexualität in Frage und diskutieren die Überschneidungen von Feminismus und Queer- und Transgender-Themen“ (Zobl, 2011, 2). Zudem trugen die Zines in ihrer alternativen Publikationsform zur „Vernetzung und Verbreitung“ der Riot-Grrrl-Bewegung bei, die während der 1990er Jahre als Versuch, die männlich dominierte, alternative Musikszene Nordamerikas zurückzuerobern, entstand (vgl. ebd.). Das Ziel, gegen vorherrschende Normen zu rebellieren, wird nicht nur durch die Form der Verbreitung sichtbar, sondern zeigt sich auch ästhetisch an Punkten der Nonkonformität gegenüber Zeitschriften, die klar in Kapitel strukturiert sind oder immer klar erkennbare Textabschnitte aufweisen. Das Medium „Zine“ wird oft als Experimentierraum genutzt, in dem gleichzeitig aktivistisch motivierte Inhalte verhandelt werden.

Bezug zur Digitalität

Durch die Gestaltung digitaler Zines reflektieren Schüler*innen gesellschaftliche Normen und erproben selbstbestimmte visuelle Strategien der Repräsentation. So werden ästhetische Verfahren, mediale Selbstinszenierung und politischer Aktivismus miteinander verbunden. Der Unterrichtsversuch thematisiert Digitalität, indem analoge Zine Kultur in digitale Formate übertragen wird und so neue Formen feministischer Kommunikation im Netz erprobt. Digitale Tools ermöglichen kollaborative Gestaltung, Remix und sofortige Sichtbarkeit der Inhalte. Dadurch werden Fragen nach Autor:innenschaft, Teilhabe und medialer Selbstermächtigung im digitalen Raum reflektiert.

Theoriebezüge

Elke Zobl zeigt, wie queer-feministische Zines im Kunstunterricht als selbstbestimmte, kreative Medien genutzt werden können, um Normen zu hinterfragen und marginalisierten Gruppen Sichtbarkeit und Teilhabe zu ermöglichen. **Rebekah J. Buchanan** vertieft eine Analyse des Mediums Zines, indem sie die historische Verbindung von Punk, Feminismus und Zine-Kultur als Raum für (künstlerischen) Ausdruck und politische Emanzipation beschreibt.

Zusammenfassung

Eine Grundlage für die Behandlung praxisorientierter Ansätze im Kunstunterricht zu queer feministischen Zines im Kunstunterricht bietet Elke Zobl's Text „A kind of punk rock, teaching machine“ (2011). **Elke Zobl** diskutiert dabei Ansätze von queer- und DIY-Kulturen im Kunstunterricht, um alternative Räume und Formen feministischer und queerer Selbstrepräsentation zu fördern. Sie betont, dass Zines als niedrigschwellige, selbstbestimmte Medien Werkzeuge sein können, um hegemoniale Normen in Schule und Öffentlichkeit zu hinterfragen. Ihr Ansatz verbindet künstlerische Vermittlung mit politischem Empowerment und zielt darauf ab, Teilhabe, Sichtbarkeit und kulturelle Mitbestimmung – gerade für marginalisierte Gruppen – zu stärken. Für eine intensivere Beschäftigung mit dem Thema Zines ist die Monografie von **Rebekah J. Buchanan** mit dem Titel „Writing a Riot. Riot Grrrl Zines and Feminist Rhetorics“ (2018) empfehlenswert. Buchanan beschreibt, wie Punk und Zines historisch in Bezug zueinanderstehen, wie Zines Teilhabe und Verbreitung generieren und wie feministische Bewegungen, künstlerische Ausdrucksform und soziale/politische Komponenten in ihnen zusammenlaufen. Unabhängig von diesen beiden Quellen stellt die Dokumentation „Dirty Girls“ von **Michael Lucid** die Rebellion einiger Schülerinnen Ende der 90er Jahre an einer High School in Los Angeles dar. Neben einem im Film gezeigten Zine und protestierenden Aussagen der sogenannten „Dirty Girls“ zeigt die Dokumentation im Mikrokosmos einer Schule die Verhandlung der weiblichen Geschlechterrollen und gesellschaftlicher Normen. Das während dieser Zeit entstandene Zine der „Dirty Girls“ **ABB. 1** zeigt die künstlerische Manifestation der Bewegung in Schrift und Bild. In der Dokumentation selbst werden Szenen gezeigt, wie das Umfeld auf die Bewegung, die Rebellinnen und das Zine reagiert.

LITERATUR

Zobl, Elke (2011): „A kind of punk rock ,teaching machine“,
In: Art Education Research No.3/2011,
[HTTPS://BLOG.ZHDK.CH/IAEJOURNAL/FILES/2012/02/EJOURNAL-AER-NO-3_ZOBL.PDF](https://blog.zhdk.ch/iaejournal/files/2012/02/ejournal-aer-no-3_zobl.pdf)

Buchanan, Rebekah J.(2017): Writing a Riot: riot grrrl zines and feminist rhetorics.
New York: Peter Lang,
ISBN: 978-1-4331-5078-4.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Doppelseite des Zines der „Dirty Girls“ (Dokumentation von Michael Lucid, 2000)
Lizenz: © Amber Willat, Harper Willat and the Dirty Girls, courtesy of the artist

Weiterführende Links

Missy Magazine (Deutschland)
[HTTPS://MISSY-MAGAZINE.DE](https://missy-magazine.de)

Quelle: Dieses Magazin, das zunächst als Zine startete, ist ein Beispiel für einen Versuch, herkömmliche (Arbeits-)Strukturen und Themen eines Magazins zu hinterfragen. Das Magazin ist inzwischen zwar an eine eigene Redaktion gebunden, setzt sich inhaltlich aber nach wie vor mit „unabhängigem, feministischen Journalismus“ (siehe Website unter „Über Missy“) auseinander.

ECHO (Belgien)
[HTTPS://ECHOPUBLISHING.WORDPRESS.COM/ZINES/](https://echopublishing.wordpress.com/zines/)

Quelle: ECHO ist ein Zine-Projekt von Nina Zina (Belgien), die seit 2001 nicht nur Zines veröffentlicht, sondern auch Postkarten, Sticker und z. B. Kassetten mit Musik und Gesprochenem. In verschiedenen Reihen wie „Same Heartbeats“ oder „Forever Incomplete“ verhandelt sie verschiedene Themen in Politik, Musik und Hexerei.

THE RIOT GRRRL SPLIT ZINE: The Riot Grrrl & I'd Start A Revolution But I Don't Have Time (Jolie Ruin & Hannah Neurotica), 2014
[HTTPS://ARCHIVE.ORG/DETAILS/THE-RIOT-GRRRL-ID-START-A-REVOLUTION-BUT-I-DONT-HAVE-TIME-SPLIT-ZINE/MODE/1UP](https://archive.org/details/the-riot-grrrl-id-start-a-revolution-but-i-dont-have-time-split-zine/mode/1up)

Michael Lucid, „Dirty Girls“, Dokumentation, 2000
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=H3MXEHQK644](https://www.youtube.com/watch?v=H3MXEHQK644)

Superheld:in? Heroismus, Geschlechtlichkeit und Kunst

VISUAL EMPOWERMENT



ABB. 1 Malerei von Alissa Romberg, Studentin im Seminar „Hype Me Up – Feministische Perspektiven auf digitale Selbstkonzepte“ Wintersemester 2023/24, 2024

Das Selbstporträt als Boxerin zeigt eine junge, weiblich gelesene Person mit Boxhandschuhen in einer sich selbst schützenden Geste, bereit einen Verteidigungsschlag durchzuführen. Offene Haare und ein enges Korsett, welches die Oberweite mit Kette betont, verweisen auf geprägte Darstellungen von Frauen und Attraktivität in den Medien. Der konfrontative Blick zum:r Betrachter:in wird durch die großen Handschuhe eingerahmt.

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee „Superheld:in? - Heroismus, Geschlechtlichkeit und Kunst“ stellt eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Held:innenbildern dar. Dabei soll Darstellung von Held:innen und anhängende Diskurse über Geschlechtlichkeit und Geschlechterrollen erörtert werden. Durch künstlerische Positionen, die Fragen über männliche Heldendarstellung und anhängende prägende Bilder eröffnen, sollen Jugendliche ins Gespräch über Geschlechterrollen kommen und ihre (visuelle) Umgebung sowie die eigene Prägung untersuchen und reflektieren. In Form von Recherchen durchstöbern Jugendliche ihre digitale Umgebung und entwerfen so eine künstlerische Darstellung zum Thema des Held:innentums, die zeichnerisch oder malerisch umgesetzt werden kann.

Mögliche Materialien Handys oder Tablets, eventuell Genehmigung für Benutzung von Social Media, Zugang zu Social Media (Intranet der Schule, z.B. Schulcloud etc., Social-Media-Account der Schule), Material aus Superheld:innen-Filmen, Materialien für Malerei und Zeichnung.

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Die Einbindung verschiedener Künstler:innenpositionen – etwa **Pierre et Gilles**, **Robert Mapplethorpe** und **Dulce Pinzon** – ermöglicht eine multiperspektivische Betrachtung von visuellen Codes, Genderrollen und gesellschaftlichen Normen, die im Alltag und in popkulturellen Bildwelten wirksam sind und Narrative über das Held:innentum eröffnen. Normative Vorstellungen von „Superhelden“ beruhen oftmals auf einer männlichen Rolle eines starken Helden, , dessen Körper und Geist Kraft ausstrahlen und der für Loyalität gegenüber seiner zu beschützenden Gruppe steht. Queere oder verwundbare Bilder, die sich von traditionellen Männlichkeitsbildern unterscheiden, bilden so alternative Darstellungen. Pierre et Gilles, die in ihrer Arbeit „Ohé Matelot“ mit dem Matrosen auf eine Ikone der schwulen Szene anspielen, bilden so zwar gleichzeitig in heroischer Pose einen Helden ab, aber auch gleichzeitig einen Mann, der mit schwulen Symboliken von traditionellen Männlichkeitsnormen abweicht. Robert Mapplethorpe, der in seinem Selbstporträt von 1988 seinen nahenden Tod ankündigt und damit ebenfalls traditionelle Bilder von Stärke und Unverletzlichkeit bricht, war ebenfalls Teil der schwulen Szene und benutzte häufig queere Codes in seinen Arbeiten. Die Arbeit „The Real Story of the Superheroes“ von Dulce Pinzon, die sehr konkret das Thema der Held:innen behandelt, zeigt verschiedene Personen mit migrantischem Hintergrund, die in Held:innenkostümen ihrer Arbeit nachgehen.

Bezug zur Digitalität

Der Unterrichtsversuch greift Aspekte der Digitalität auf, indem er die Darstellung von Geschlechtlichkeit in sozialen Medien und Film als Teil zeitgenössischer visueller Kultur untersucht. Wie auch bei Künstlern wie Pierre et Gilles, deren ästhetisch übersteigerte, queere Bildwelten auch über digitale Plattformen performt wird, wird sichtbar, wie Online-Ästhetiken Identitäts- und Geschlechterbilder prägen und transformieren. Durch den Einsatz digitaler Medien reflektieren Schüler:innen, wie Bildproduktion, Selbstdarstellung und Rezeption im Netz neue Formen sozialer Sichtbarkeit, Selbstinszenierung und Körperpolitik hervorbringen und wie diese an bestehende visuelle Traditionen der Kunst und Werbung anschließen.

Theoriebezüge

Änne Söll, Maike Wagner und **Katharina Boje** untersuchen in „UNDER CONSTRUCTION: Kunst, Männlichkeit und Queerness seit 1970“ verschiedene Männlichkeitsbilder in künstlerischen Positionen und Arbeiten. Unter verschiedenen Fokuspunkten wie z.B. Heroismus und Postheroismus werden dabei Darstellungen und ihre Symbole analysiert.

Zusammenfassung

Die Veröffentlichung von **Änne Soll, Maike Wagner** und **Katharina Boje** „UNDER CONSTRUCTION: Kunst, Männlichkeit und Queerness seit 1970“ greift unter der Betrachtung verschiedener künstlerischer Positionen oder Medien (wie z.B. Zeitschriften) Aspekte von Männlichkeitsbildern auf. So werden in verschiedenen Kapiteln heroische oder postheroische Männlichkeiten aufgearbeitet, queerende Männlichkeiten thematisiert oder männliche Verletzlichkeit besprochen. Durch die Untersuchung verschiedener künstlerischer Positionen werden so analytische Strategien deutlich, von welchen ausgehend dann ein Blick auf die eigene (digitale) Lebensrealität geworfen werden kann. Es entstehen so Fragen darüber, wie in unserem Umfeld heute Männlichkeit thematisiert wird und wie normative Vorstellungen von Männlichkeit und Anforderungen an Männer weiterhin stabilisiert und gestärkt werden. Im Kapitel „Postheroische Männlichkeiten? Fotografien von **Pierre et Gilles**“ von Katharina Boje wird untersucht, wie die queeren Bildwelten des Künstlerduos Pierre et Gilles traditionelle Vorstellungen heroischer, heteronormativer Männlichkeit hinterfragen und im Sinne eines postheroischen Verständnisses neu deuten. Am Beispiel der Fotografien *Ohé Matelot* und *Funny Balls* zeigt Boje, wie heroische Körperideale durch weiche, verletzbare oder hypermaskuline, künstliche Inszenierungen gebrochen und ambivalent neu besetzt werden. Dabei offenbart sich, dass queere Männlichkeitsentwürfe zwar heroische Codes unterlaufen, sich jedoch zugleich aus den Mustern der hegemonialen, heterosexuellen Kultur speisen und damit zwischen Subversion und Anpassung oszillieren.

LITERATUR

Söll, Anne/ Wagner, Maike/ Boje, Katharina (Hrsg.): UNDER CONSTRUCTION: Kunst, Männlichkeiten und Queerness seit 1970, Berlin/Boston: de Gruyter, 2024.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Malerei von Alissa Romberg, Studentin im Seminar „Hype Me Up – Feministische Perspektiven auf digitale Selbstkonzepte“ Wintersemester 2023/24, 90 × 120 cm, Öl auf Leinwand, 2024, Lizenz: CC BY SA NC

Weiterführende Links

Pierre et Gilles, „Ohé Matelot“, Matthieu Charneau, Fotografie, 2012, Le Pré Saint Gervais, Privatsammlung,
[HTTPS://SPRINGINPARIS.WORDPRESS.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/2014/05/IMG_1629-MED.JPG](https://springinparis.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/img_1629-med.jpg)

Robert Mapplethorpe, „Self Portrait“, 1988,
[HTTPS://WWW.TATE.ORG.UK/ART/ARTWORKS/MAPPLETHORPE-SELF-PORTRAIT-AR00496](https://www.tate.org.uk/art/artworks/mapplethorpe-self-portrait-ar00496)

Dulce Pinzon, „The Real Story of the Superheroes“, 2012,
[HTTPS://PHOTOANTHOLOGY.ORG/PROJECTS/THE-REAL-STORY-OF-THE-SUPERHEROES](https://photoanthology.org/projects/the-real-story-of-the-superheroes)

#womeninmalefields
Dokumentarische Untersuchung der
Geschlechterperformanz im öffentlichen
(digitalen) Raum

VISUAL EMPOWERMENT

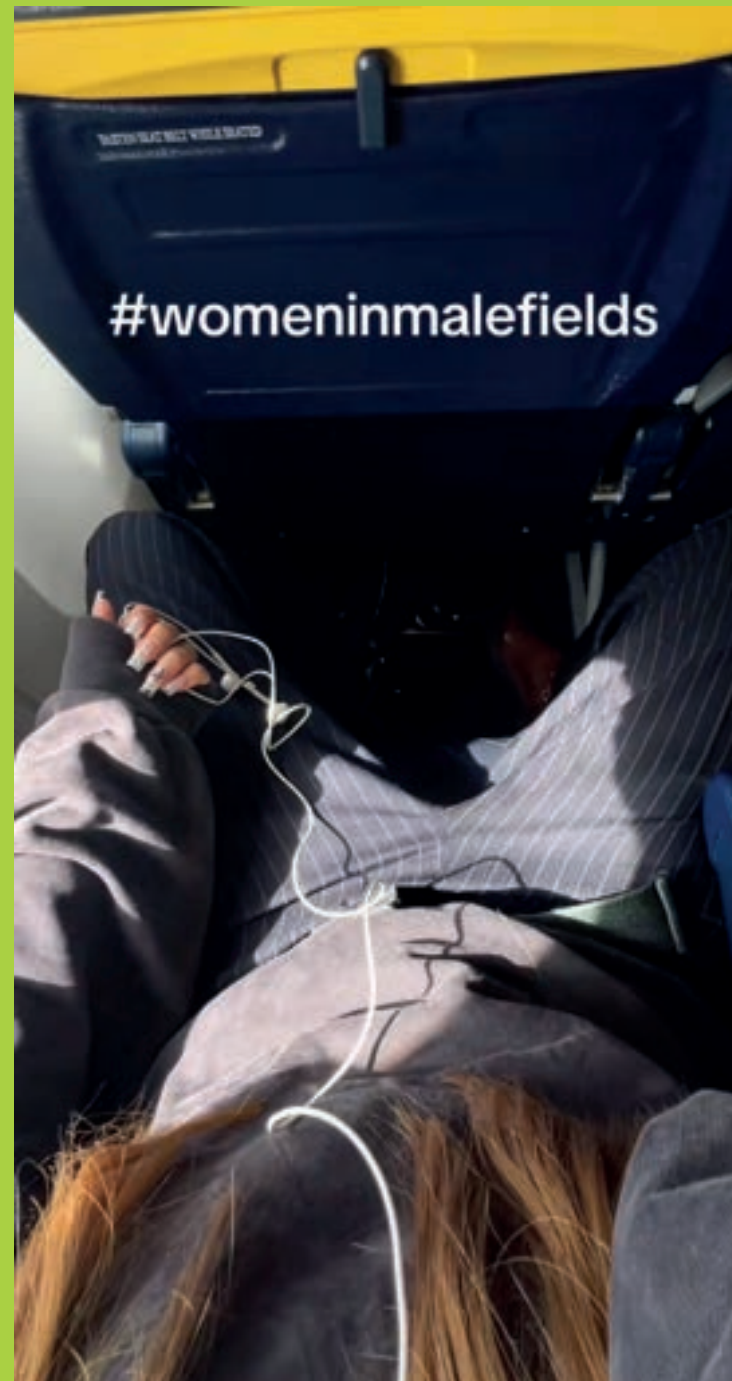


ABB. 1 Screenshot eines Tiktok-Videos zum Hashtag „#womeninmalefields“, 2024

Unterrichtsidee

Die Unterrichtsidee „#womeninmalefields“ verhandelt ausgehend von der künstlerischen Arbeit „Let’s take back our space“ (1979) von **Marianne Wex** reflexionsbedingte Blickwechsel durch die genaue Betrachtung und Dokumentation des eigenen Umfelds. Die Untersuchung der geschlechterspezifischen Verhaltensweisen im öffentlichen Raum, wie Wex Arbeit dokumentiert, wird dabei in den Fokus genommen. Ausgehend von einer Auseinandersetzung mit nicht nur analoger, sondern auch medialer Geschlechterperformanz (durch Sammlungen von digitalen Medienphänomenen/-trends, s. u.), Rollenbildern und Erwartungen soll die Geschlechtersozialisation als Konstrukt untersucht und daraufhin künstlerisch beforscht werden. Möglich ist hierbei zum Beispiel ein fotografischer oder dokumentarisch-zeichnerischer Zugang (je nach Fertigkeit der Schüler*innen und Klassenstufe).

Mögliche Materialien Kamera, Smartphone/Tablet, ggf. Genehmigung zum Verlassen des Schulgeländes, Papier/Skizzenbuch, Stift, ggf. Genehmigung für Benutzung von Social Media, Zugang zu Social Media (Intranet der Schule, z.B. Schulcloud etc., Social-Media-Account der Schule).

Unterrichtsidee

Material zum Untersuchen von Geschlechterperformanz (Vorschläge)

- Ausschnitte aus Reality-TV
- TikTok-Videos
- Instagram-Posts
- Song-Texte

Hashtags (zum Erleichtern der Recherche)

- #womaninmalefields
- #feminineenergy
- #masculineenergy
- #alphamale
- #tradwife
- #stayathomegirlfriend/#sahg
- #sigma
- #girlboss

Unterrichtsidee

Fragen zur visuellen Recherche

- Wie werden Frauen dargestellt?
- Wie werden Männer dargestellt?
- Gibt es neben der Darstellung von Männern und Frauen noch weitere Geschlechter, die dargestellt werden?
- Wie sollen sich Frauen verhalten?
- Wie sollen sich Männer verhalten?
- Wie sollen sich Personen diversen Geschlechts verhalten?
- Wie sollen sich Leute aufgrund ihres Geschlechts kleiden?
- Wie sollen sich Personen aufgrund ihres Geschlechts bewegen?
- Welche Erwartungen werden an Personen noch gestellt?

Bezug zu Kunst, Design, visueller Kultur

Die beiden künstlerischen Positionen nehmen die Geschlechterperformanz im öffentlichen Raum in den Blick. **Marianne Wex** zeigt in ihrer Arbeit „Let’s Take Back Our Space“ (1977) anhand von Fotografien aus Alltag, Werbung und Kunst, wie sich Frauen und Männer unterschiedlich im Raum bewegen und positionieren. Sie macht sichtbar, dass diese Körperhaltungen keine natürlichen, sondern gesellschaftlich erlernte Ausdrucksformen von Macht und Geschlecht sind. Damit thematisiert Wex früh die Idee der Geschlechterperformanz, also dass Weiblichkeit und Männlichkeit durch körperliche Gesten und Haltungen hergestellt werden.

Bezug zur Digitalität

Die Häufung antifeministischer Inhalte und geschlechterspezifischer Rollenbilder in digitalen Räumen, sichtbar in Hashtags wie #alphamale, #tradwife oder #girlboss, tragen dazu bei, dass traditionelle Geschlechterbilder sowohl online als auch offline verstärkt werden. Diese digitalen Narrative können in der analogen Welt soziale Erwartungen und Verhaltensweisen festigen, indem sie Rollenbilder wie die der „starken Frau“ oder des „dominanten Mannes“ normieren und somit Gegenentwürfe unterbinden. Gleichzeitig bieten soziale Medien jedoch auch Raum für kritische Reflexion und alternative Rollenbilder, die diese Tradierung herausfordern können. 2024 trendete der Hashtag „#womeninmalefields“, der eine performative Umkehrung von beobachteten, stereotyp-männlichen Verhaltensweisen einschließt.

In **ABB. 1** zeigt die TikTokerin „@corpema (daria)“ sich im sogenannten „manspreading“ (die Art, wie Männer sehr häufig breitbeinig sitzen und dabei den körperlichen Raum der Personen neben sich einschränken). Der Trend führte zu einer digitalen Sammlung und Katalogisierung von Verhaltensweisen, die von der Mehrheit als typisch männlich empfunden und gleichzeitig als negativ wahrgenommen werden. Insgesamt tragen solche digitalen Dynamiken zur komplexen Wechselwirkung zwischen Onlinekultur und gesellschaftlichem Geschlechterverständnis bei.

Götz und Prommer (2020) zeigen, dass soziale Medien traditionelle Geschlechterstereotype reproduzieren und problematische (Körper-)Bilder fördern.

Heike vom Orde (2020) hebt hervor, dass stereotype Geschlechterdarstellungen in Medien trotz jahrzehntelanger Forschung fortbestehen und auch in digitalen Formaten traditionelle Rollenbilder weiter festigen.

Theoriebezüge

Zusammenfassung

Die Expertise von **Götz** und **Prommer** (2020) liefert eine fundierte Analyse, wie soziale Medien traditionelle Geschlechterstereotype durch ökonomische Anreize, etwa Werbung und männlich dominierte Produktionskulturen, verstärken, und dies zur Reproduktion klischeehafter Rollenbilder beiträgt. Sie betonen, dass trotz der offenen Natur sozialer Medien stereotype Darstellungen weiterhin dominieren und z.B. problematische Körperbilder propagieren. **Heike vom Orde** (2020) ergänzt diese Perspektive, indem sie die Persistenz und oft stereotype Wiederholung von Geschlechterdarstellungen in Medien kritisch reflektiert und auf die begrenzten Fortschritte bei der Dekonstruktion dieser Klischees hinweist, wodurch tradiertes Rollenverständnis auch in digitalen Formaten fortlebt. Beide Quellen untermauern damit theoretisch, wie mediale Geschlechterbilder weiterhin normative Vorstellungen stabilisieren und deren gesellschaftliche Wirkung weiterhin Bestand hat.

LITERATUR

- Götz, Maya/Prommer, Elizabeth (2020): Geschlechterstereotype und Soziale Medien.
Expertise für den Dritten Gleichstellungsbericht der Bundesregierung,
[HTTPS://WWW.BMBFSFJ.BUND.DE/RESOURCE/BLOB/227380/F33B023D7B5496E7B4B5B77C4CFAC9F7/GOETZ-MAYA-PROMMER-ELIZABETH-GESCHLECHTERSTEREOTYPE-UND-SOZIALE-MEDIEN-DATA.PDF](https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/227380/f33b023d7b5496e7b4b5b77c4cfac9f7/goetz-maya-prommer-elizabeth-geschlechterstereotype-und-soziale-medien-data.pdf)
- Vom Orde, Heike (2020): Geschlechterdarstellungen in den Medien: eine unendliche (Klischee-)Geschichte.
In: BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE MEDIEN.
Ausgabe 2/ Fachzeitschrift BPJMAKTUELL,
[HTTPS://WWW.BZKJ.DE/RESOURCE/BLOB/155816/F9156DC487F0F58BD46B7FF7E855C9BF/20202-GESCHLECHTDARSTELLUNGEN-IN-DEN-MEDIEN-DATA.PDF](https://www.bzkj.de/resource/blob/155816/f9156dc487f0f58bd46b7ff7e855c9bf/20202-geschlechtdarstellungen-in-den-medien-data.pdf)
- Der Vierte Gleichstellungsbericht der Bundesregierung (2025),
[HTTPS://WWW.GLEICHSTELLUNGSBERICHT.DE/GLEICHSTELLUNGSBERICHTE/VIERTER-GLEICHSTELLUNGSBERICHT/](https://www.gleichstellungsbericht.de/gleichstellungsberichte/vierter-gleichstellungsbericht/)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 Screenshot eines Tiktok-Videos zum Hashtag „#womeninmalefields“, Creator: „@corpema (daria)“, 2024,
Lizenz: © „@corpema (daria), Courtesy of the Artist
[HTTPS://VM.TIKTOK.COM/ZNRNSUUXJ/](https://vm.tiktok.com/ZNRNSUUXJ/)

Weiterführende Links

Marianne Wex: „Let’s Take Back Our Space“, 1979
[HTTPS://DAVIDCOMPANY.COM/MARIANNE-WEX-LETS-TAKE-BACK-OUR-SPACE/](https://davidcompany.com/marianne-wex-lets-take-back-our-space/)

Diese Fortbildungsmaterialien entstammen zwei unterschiedlichen Modulen: „**Formen des Hybriden**“ und „**Visual Empowerment**“. Sie stehen unter der Lizenz CC BY SA 4.0, sofern nicht einzelne Bestandteile anders gekennzeichnet sind. Änderungen am Material sind kenntlich zu machen.

Der*die Autor*in möchte wie folgt zitiert werden:

„**Formen des Hybriden**“; **Kreysing, Anna**,
„**Visual Empowerment**“; **Schlarb, Marley**,

Kunstakademie Düsseldorf, Projektverbund ComeArts im Kompetenzverbund lernen:digital.

Konzeption: **Anna Kreysing**, Projektleitung: **Prof.in Dr. Sara Hornäk**, Didaktik der Bildenden Künste Kunstakademie Düsseldorf

Alle aufgeführten Hyperlinks wurden letztmalig am 31.01.2026 aufgerufen.

Das Projekt wurde durch die Europäische Union – NextGenerationEU finanziert und durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert (Förderkennzeichen: 01JA23K01G).

Kunst **akademie** Düsseldorf

 lernen:digital
Kompetenzzentrum
Musik/Kunst/Sport

 **Finanziert von der
Europäischen Union**
NextGenerationEU

Gefördert vom:
 **Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend**