

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Künstlerische Strategien im öffentlichen Raum*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

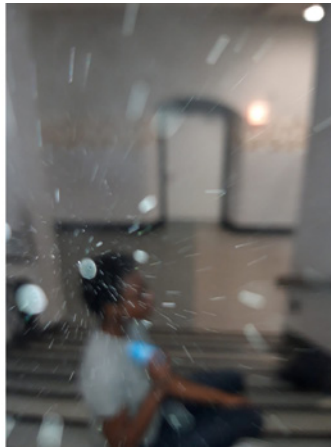


II.TU.16

Themenorientierter Unterricht

Körper, Performance, Intervention – Künstlerische Strategien im öffentlichen Raum

Raphael Di Canio



Fotos © Raphael Di Canio

© RAABE 2022

Ein Mann verharrt 60 Sekunden lang kopfüber in einem Eimer, bunt gekleidete Akteure zwingen sich in eine Häuserlücke, eine alte Dame sitzt auf einem Stuhl hoch oben an der Hausfassade. Performances wie diese sind aufregend, irritierend, mitreißend. Die vorliegende Unterrichtseinheit blickt multiperspektivisch auf das Phänomen Performance. Sie stellt unterschiedliche künstlerische Aktionen und Positionen vor, nimmt durch die Verzahnung von Theorie- und Praxisbausteinen Hürden und führt die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt an eigene performative Arbeiten heran. Denn: Ob an vorderster Front auf den Biennalen oder in kleiner Runde im Klassenzimmer, Performance braucht nicht viel, um ihre Wirkung zu erzielen: Raum, Zeit und Mensch.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	10 bis 13
Dauer:	ca. 20 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Szenische und plastische Verfahren kennen und anwenden; kunstgeschichtliche Epochen und Künstler kennen; Kunstwerke analysieren können, Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können; kommunizieren und kooperieren können
Thematische Bereiche:	Werkbetrachtung; szenisches Gestalten, plastisches und skulpturales Gestalten; Intervention im öffentlichen Raum
Medien:	Texte, Bilder, Arbeitsblätter, Rechercheaufgaben, Gestaltungsaufgaben

Fachliche Hintergrundinformationen

Was ist Performance? – Ursprung, Entwicklung, Merkmale

Die Kunstform der Performance hat eine lange Tradition und ist gefragter denn je. Doch was ist Performance eigentlich? Performance Art, Live Art, Body Art, Aktionskunst, Happening oder Fluxus – über die Jahrzehnte haben sich viele unterschiedliche Begriffe gebildet, die im Kern doch ein- und dasselbe Phänomen beschreiben. Auch wenn die Fachwissenschaft sich uneins darüber ist, mit welchen Begrifflichkeiten und anhand welcher Kriterien sie ein so vielschichtiges und kaum fassbares Phänomen wie die Performance greifbar machen soll, wird im Folgenden der Versuch einer Bestandsaufnahme unternommen.

Die Begriffe „Performance“ und „Performance Art“ werden in den 1960er-Jahren in den USA geprägt und verbreiten sich wenige Jahre später auch in Europa. Performance als Kunstform vereint Elemente des Tanzes, Theaters und der bildenden Kunst. Im Gegensatz zu den Performing Arts (darstellende Künste wie Tanz und Theater) stehen in der Performance Art Ereignisse der bildenden Kunst im Fokus. Die Performance wurde in den letzten Jahrzehnten kontinuierlich weiterentwickelt, umgeschrieben und abgewandelt; heute bezeichnet sie die symbolisch aufgeladene Handlung oder Aktion bildender Künstlerinnen und Künstler. Kennzeichnend ist ihre Prozesshaftigkeit. Eine einfache Handlung kann dabei auf eine komplexe Thematik hindeuten oder auch nur ein visuelles Moment hervorheben. Die Performance ist weder eine „neue Kunstrichtung [noch neuer] Stil [oder an spezifische] Inhalte [gebunden, sie ist vielmehr] eine Form, eine Handlungsanweisung, eine ‚Technik‘“¹. In den 1960er-Jahren entsteht diese Kunstform aus einer Protestbewegung heraus. Sie richtet ihre Kritik an die etablierten Formen traditioneller Kunst. Gleichzeitig steht sie ein für feministische Theorien und eine Öffnung der Genre Grenzen der Kunst.²

Die Kunstkritikerin Elisabeth Jappe versteht Performance vor allem als Bild. Ein Bild, das von einem handelnden Subjekt, der Künstlerin oder dem Künstler, oder einer angeleiteten Gruppe im realen Raum-Zeit-Gefüge verwirklicht wird. Im Unterschied zum Theater sind die Akteure gleichzeitig die Kunstschaffenden. Sie inszenieren keine Bühnenrollen, sondern stellen immer nur sich selber im Geflecht von „Alltagshandlungen mit, zwischen oder vor dem Publikum“³ dar. Die Aufführung und ihr Sinngehalt realisieren sich somit erst mit der Teilnahme von Zuschauenden.

Zeitlich sind der Performance keine Grenzen gesetzt, manchmal dauert sie nur wenige Augenblicke, manchmal viele Stunden. Manche Künstlerinnen und Künstler pochen auf die Einmaligkeit und Flüchtigkeit des Geschehens, manche führen ihre Performance immer und immer wieder auf.

Die Bandbreite der zu bespielenden Orte variiert von Innenräumen wie Museen, Galerien oder Ateliers bis zu Außenräumen, z. B. Straßen, Hinterhöfen, leeren Fabrikhallen, Parks etc. Solche Orte können privat oder öffentlich, kommerziell oder alternativ genutzt sein.

Als Konzeptionsinstrument kann an die Stelle „schriftlich fixierte[r] Dialoge“ innerhalb der Performance ein „Aktionsplan treten [, der] alle Aufführungsmomente in einer Notation aufliste[t]“⁴. Im Aktionsplan werden zeitliche Abläufe festgehalten und Bühneneffekte organisiert.

Einen weiteren, ergänzenden Bestandteil einer Performance stellt das Material dar. Dieses variiert von auditiven Elementen wie Klang, Geräusch, Musik oder Stimme über visuelle Medien wie Video,

¹ Jappe, Elisabeth: Performance, Ritual, Prozess. Handbuch der Aktionskunst in Europa. Prestel Verlag, München 2000, S. 5.

² Vgl. Richter, Dorothee: Performance Kunst kuratieren? Online unter: http://beam-me.net/forum/wp-content/uploads/2016/10/Dorothee-Richter_Performance-kuratieren.pdf. S. 1.

³ Dreher, Thomas: Performance Art nach 1945: Aktionstheater und Intermedia. Wilhelm Fink, München 2001, S. 280.

⁴ Ebd.

Film oder Foto bis zu verschiedenen visuellen Momenten wie Bewegung, Effekten oder Malerei, die intermedial und gattungsübergreifend miteinander kombiniert werden.

Es herrscht Uneinigkeit darüber, ob eine Performance als singuläres Ereignis bloß in der Erinnerung der Besucher oder zusätzlich auf Videomitschnitten und im Internet dauerhaft festgehalten werden sollte. Ebenso umstritten ist die Frage nach der Vermarktung: Kann eine Performance verkauft werden? Gilt ein Videomitschnitt als authentische Reproduktion? Und wie kann Performance dauerhaft finanziert werden?

Didaktisch-methodisches Konzept

Intentionen der Unterrichtseinheit

Performance ermöglicht dem Individuum, sowohl künstlerisch-praktisch als auch rezeptiv tätig zu werden, seine Rolle in der Gesellschaft zu hinterfragen und kritisch auf die eigenen Lebensumstände zu blicken. Performance als ästhetische Erfahrung kann Alltag, Wissenschaft und Kunst verbinden und neue Wissenszugänge ermöglichen. Durch ihren Ereignischarakter und ihre Präsenz auf dem Kunstmarkt fällt es heute leichter denn je, Performance als Methode der ästhetischen Bildung und Möglichkeit alternativer Wissensproduktion zu legitimieren. Ob an vorderster Front auf den Biennalen oder in kleiner Runde im Klassenzimmer, Performance braucht doch eigentlich nicht viel, um ihre Wirkung zu erzielen: Raum, Zeit und Menschen. Im Folgenden werden vor diesem Hintergrund drei wichtige Intentionen der Unterrichtseinheit vorgestellt.

1. Neue Ansätze in der Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts

Als übergeordnetes Lernziel für diese Einheit wird ein in historische Bezüge eingebettetes, differenzierteres Verständnis der Entwicklung der Kunst des 20. Jahrhunderts begriffen. Diese ist wie folgt gekennzeichnet:

- Es gibt eine Verlagerung vom Produkt zum Prozess bzw. einen Wandel der „Werk- zur Prozess- oder Ereignisästhetik“⁵. Dieser verändert den Kunstbegriff dahingehend, dass Ausstellungsräume zu experimentellen Erfahrungsräumen werden, in denen potenziell alles passieren kann.⁶
- Rezipierende werden zu Mitwirkenden: Wo ihnen zuvor die passive und statische Rolle der Betrachtenden zugeschrieben war, wie etwa bei der Rezeption eines Gemäldes, werden sie zunehmend als dynamische Akteure in der Interaktion mit einem Werk, wahrgenommen.⁷ Kunsterfahrung gilt nicht länger als objektgebunden, sondern variiert, je nachdem, welche Rezipierenden mit welchen Vorerfahrungen auf ein Werk treffen.⁸
- Es erfolgt eine Entgrenzung der Kunst. Alltag und Kunst nähern sich einander an und sind kaum noch voneinander zu trennen.

⁵ Umathum, Sandra: Kunst als Aufführungserfahrung. Zum Diskurs intersubjektiver Situationen in der zeitgenössischen Ausstellungskunst. Felix Gonzalez-Torres, Erwin Wurm und Tino Sehgal. Transcript Verlag, Bielefeld 2011. S. 9.

⁶ Vgl. Sternfeld, Nora: Kuratorische Ansätze. In: ARGE schnittpunkt (Hg.): Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis. Böhlau Verlag, Wien, Köln, Weimar 2013. S. 76.

⁷ Vgl. Ursprung, Philip: „Experimentelle Kunst ist niemals tragisch“: Kunst und Leben seit den 1960er-Jahren. In: Fischer-Lichte, Erika; Hasselmann, Kristiane; Rautzenberg, Markus (Hg.): Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies. Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften. Transcript Verlag, Bielefeld 2010. S. 92. Vgl. auch Umathum 2001, S. 9. Vgl. auch Wege, Astrid: Partizipation. In: Butin, Hubertus (Hg.): Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst. Snoeck Verlag, Köln. 2014, S. 275 f.

⁸ Vgl. Umathum 2001, S. 14; vgl. auch Bishop, Claire: Black Box, White Cube, Public Space. In: Skulptur Projekte Münster (Hg.): Out of Body. Skulptur Projekte Münster, LWL-Museum für Kunst und Kultur, Münster 2016. S. 7 f.

2. Körperwahrnehmung und Identitätsbildung

Aktionskunst im Rahmen der ästhetischen Bildung besitzt laut Marie-Luise Lange großes Potenzial für die Arbeit im Kunstunterricht. Sie versteht ästhetische Bildung „als ein emanzipatorisches, auf Sinnen- und Leibwahrnehmung beruhendes, Pluralität denkendes [...] Konzept.“⁹ Performance schärfe dabei die von Gefühlen begleitete Wahrnehmung und somit auch das „ästhetisch[e], politisch[e], moralisch[e], ethisch[e] Denken“¹⁰. Performance schaffe gezielt Situationen, um gewohnte Verhaltensweisen „spielerisch zu verflüssigen und zu verändern [und] sie im ästhetischen Akt neu zu formieren“¹¹. Indem Performance mit dem „Zusammenbruch der augenblicklichen Identität [spiele]“¹², würden neue Identitätsbausteine mit dem Identitätskonstrukt verwoben. Somit hat Performance das Potenzial, Jugendlichen Erfahrungen von Selbstwirksamkeit zu ermöglichen.¹³

3. Kritisch-reflexive Bildung

Ein produktiver und rezeptiver Umgang mit Bildern und Texten kann ein Wechselspiel zwischen Fremdverstehen und Selbstreflexion anregen.¹⁴ So helfen uns Bilder dabei, Bilder zu verstehen. Und somit kommt dem Kunstunterricht die wichtige Funktion zu, in Zeiten der Bilderflut genau diese kritisch in den Blick zu nehmen (Bildkompetenz). Egal ob im Internet oder in der Werbung, auf Instagram, TikTok oder auf der Straße, überall sind Bilder und Bildintentionen versteckt.¹⁵ Der Kunstunterricht hat das Potenzial, ein kritisches Bewusstsein zu wecken sowie manipulative Bildwirkungen aufzudecken, und knüpft somit direkt an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler an. Der Medienkompetenzrahmen formuliert daran anschließend als Ziele: „die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen“¹⁶ zu können.

Lange definiert Ziele des zeitgenössischen Kunstunterrichts: So sei es wichtig, „verschiedene Perspektiven auf Welt [kennenzulernen] und Zusammenhänge [zu] verstehen“¹⁷, das Individuum gegenüber gesellschaftlichen Zwängen zu stärken und das „Funktionierenmüssen“¹⁸ kritisch zu hinterfragen. Performative Prozesse ermöglichen, festgefahrene Denkmuster – auch in der Kunst – aufzubrechen und zu hinterfragen. Gesellschaftskritische Fragestellungen, wie z. B. Klimawandel, soziale Gerechtigkeit, Rassismus, Genderfrage etc., dürfen somit keineswegs nur Bestandteil etwa des Politik- oder Geografieunterrichts sein, sondern sollten auch im Kunstunterricht fest verankert werden.

Diese Herangehensweise folgt auch dem Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung (OGE), der die Thematisierung von „politischen und ökologischen Themen, ebenso wie Fragen nach dem Stellenwert von Kunst und Kultur in der Gesellschaft, von Produktions- und Distributionsprozessen sowie des Bezugs auf jeweils lokale, kulturbezogene Kunstbegriffe“¹⁹ zum Kernanliegen des Kunstunterrichts macht.

⁹ Lange 2013, S. 15.

¹⁰ Ebd., S. 17.

¹¹ Lange, Marie-Luise (Hg.): Performativität erfahren. Aktionskunst lehren – Aktionskunst lernen. Schibri Verlag, Berlin 2006.

¹² Lange 2013, S. 30.

¹³ Vgl. Kirchner, Constanze: Identitätsbildung im Kunstunterricht. Selbstinszenierung, Rollenspiele und gestalterischer Ausdruck. In: Hagedorn, Jörg (Hg.): Jugend, Schule und Identität. Selbstwertung und Identitätskonstruktion im Kontext Schule. Springer VS, Wiesbaden 2014.

¹⁴ Vgl. Kirchner, Constanze (Hg.): Ästhetische Bildung und Identität. Fächerverbindende Vorschläge für die Sekundarstufe I und II. Kopaed Verlag, München 2006. S. 18.

¹⁵ Vgl. Bering, Kunibert u. a.: Kunstdidaktik. Athena Verlag, Oberhausen 2006. S. 262.

¹⁶ Medienkompetenzrahmen NRW

¹⁷ Lange 2013, S. 17.

¹⁸ Ebd., S. 18.

¹⁹ Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung der KMK. S. 177. Online unter: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf.

Voraussetzungen für die Unterrichtseinheit

Um performative Strategien sowohl theoretisch erarbeiten als auch praktisch erproben zu können, werden für die Vorbereitung und Dokumentation der Performances Endgeräte mit Internetzugriff benötigt, idealerweise Tablets oder Smartphones, bei der Präsentation ergänzt durch Soundbox und Beamer.

Für Bewegungsübungen und Aufführungen sollte ein größerer Raum zur Verfügung stehen (Turnhalle, großer Kunstraum, Aula, Pausenhof, Wiese, Park, Wald etc.).

Im Idealfall besteht die Gruppe aus 10 bis 20 Teilnehmenden. Größere Gruppen sind auch möglich, doch ist hier eine individuelle Betreuung nur schwer zu leisten.

Ablauf der Unterrichtseinheit

Die Einführung in das Thema erfolgt über die Präsentation eines Flashmob-Videos. Dieser motivierende Einstieg soll Vorwissen aktivieren, um daran anzuknüpfen. Dazu erhalten die Lernenden das Arbeitsblatt **M 1** und den Arbeitsauftrag, eine Mindmap zu gestalten. Im Anschluss, als Hausaufgabe oder in der Folgestunde sollen die Schülerinnen und Schüler, ausgehend von den Ergebnissen der Vorstunde, einen eigenen Flashmob konzipieren. Zur Strukturierung ihrer Gedanken erhalten sie das Arbeitsblatt **M 2**. Ob und wie ein solcher Flashmob tatsächlich ausgeführt wird, liegt im Ermessen der Lehrperson.

Nach diesem Einstieg, der gleichsam der Diagnose des Kenntnisstandes der Schülerinnen und Schüler dient, soll der Text „Was ist Performance?“ in **M 3** die bisherigen Zwischenergebnisse in Bezug zur Performance setzen und Merkmale dieser Kunstform definieren.

Im Folgenden wird zunächst der theorieorientierte Unterrichtsblock A beschrieben, im Anschluss der praxisorientierte Block B. Dabei können die Stunden der Reihe nach unterrichtet oder Theorie und Praxiselemente abgewechselt werden. Dies ist abhängig von den räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten, der Lerngruppe, der Lehrperson etc.

Der Advance Organizer **M 4** dient als „Fahrplan“ für den weiteren Verlauf der Einheit. In jeweils einer Doppelstunde bekommen die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, sich mit den künstlerischen Strategien von Erwin Wurm und Rebecca Horn (vgl. **M 5**), Willi Dorner und Angie Hiesl & Roland Kaiser (vgl. **M 6**) sowie Mark Jenkins und Isaac Cordal (vgl. **M 7**) zu beschäftigen. Die Lernenden erarbeiten dabei jeweils eine künstlerische Position, die sie sich anschließend gegenseitig präsentieren und auf dem Advance Organizer **M 4** sichern.

Im Anschluss an die Theoriestunden gibt es die Gelegenheit, das Erarbeitete in der Praxis zu erproben. Die Lernenden gestalten z. B. One Minute Sculptures nach Erwin Wurm (vgl. **M 5**), besetzen Orte im öffentlichen Raum wie die Darstellerinnen und Darsteller bei Willi Dorner (**M 6**), oder sie gestalten Skulpturen wie Mark Jenkins (vgl. **M 7**). Die Ergebnisse der Praxisaufgaben werden zeichnerisch und/oder fotografisch dokumentiert und dienen als Reflexionsmoment.

Der nachfolgende Block B mit den drei Teilen „Performance in der Praxis“ (vgl. **M 8–M 10**) soll die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt an eine eigene performative Praxis heranführen. **M 8** beinhaltet Spiele und Übungen, um „anzukommen“ und eine Gruppendynamik und ein Gemeinschaftsgefühl herzustellen. Verschiedene Kennenlernspiele, Warm-ups und Energizer helfen dabei, die Gruppe auf das weitere Vorgehen einzustimmen. Im Anschluss stehen Übungen zur Bewegung und Wahrnehmung des Körpers im Fokus (vgl. **M 9**). Schließlich erweitert **M 10** das Methodenrepertoire um Übungen, die sich dem Einsatz von Material widmen. Die Übungen halten die Lernenden am Ende auch dazu an, eigene kleine Performances aufzuführen, bei denen sie sich bewusst für ein Material und einen Ort entschieden haben.

Bei der Abschlussaufgabe **M 11** sollen die Schülerinnen und Schüler das Erlernte anwenden, indem sie mit einer eigenen Performance im öffentlichen Raum intervenieren. Sie können dabei wählen

zwischen einer Live-Performance, einer Video-Performance und einer skulpturalen Intervention. Weiterer Bestandteil der Aufgabe ist eine schriftliche Reflexion und schließlich die Präsentation der erarbeiteten Performance.

Glossar

- ▶ Aktionskunst: Die Aktionskunst gilt als Sammelbegriff ähnlicher Kunstformen, wie z. B. Fluxus und Happening, und als Vorläufer der Performance. Sie verbindet traditionelle Darstellungsweisen der bildenden Kunst, wie z. B. Malerei und Bildhauerei, mit neueren, z. B. auch audiovisuellen Medien. Gekennzeichnet ist die Aktionskunst daneben durch prozesshafte Formen künstlerischer Praxis.
- ▶ Body Art: Der Begriff fasst verschiedene Künstler und Aktionen der 1960er- und 1970er-Jahre zusammen, die den Körper als Material nutzen. Einige Performances konzentrieren sich dabei auf die Komplexität des eigenen Körpers, andere kreieren Kunstwerke durch die Verortung ihres Körpers in verschiedenen Räumen.
- ▶ Fluxus: Neben dem Happening gilt auch Fluxus als eine Form der Aktionskunst und als Vorläufer der Performance-Kunst. Musik spielt bei dieser Strömung eine zentrale Rolle, von der aus Verbindungen zu anderen Gattungen hergestellt werden sollen. Intermedialität sowie eine passive Involvierung des Publikums zeichnet die Fluxus-Bewegung aus und grenzt sie vom Happening ab. Das Publikum nimmt zwar am Geschehen teil, ist aber, anders als beim Happening, nicht aktiv eingebunden.
- ▶ Happening: Das ursprüngliche Konzept des Happenings betont die Spontaneität des Ereignisses und seine Flüchtigkeit. Aus diesem Grund ist es höchst fragwürdig, ob ein Werk, z. B. aus den 60er-Jahren, wiederaufgeführt werden oder die Zeit bloß als Erinnerung und in Form von Film oder Foto überdauern sollte.
- ▶ Performance Art: Performance versucht, die verschiedenen Strömungen der Aktionskunst der letzten Jahrzehnte mit einem Begriff zu bündeln. Im Fokus stehen Ereignisse der bildenden Kunst.
- ▶ Performing Arts: Gemeint sind die darstellenden Künste wie Tanz und Theater.
- ▶ Prozesskunst: ist eine Form zeitgenössischer Konzeptkunst, die in den 1960er-Jahren auf der Grundlage der Minimal Art und der Performance entwickelt wurde. Dabei steht nicht das Ergebnis im Vordergrund, sondern der Prozess, d. h. die Aktion bzw. die Entstehung.

Mediathek

Literatur

- ▶ Dreher, Thomas: Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia. Wilhelm Fink Verlag, München 2001.
Interessantes Standardwerk zur Geschichte der Performance nach dem Zweiten Weltkrieg mit Fokus auf dem Einsatz von Medien.
- ▶ Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004.
Standardwerk der Theaterwissenschaften, das die Geschichte des Performativen und den Wandel der Objekt- zur Prozesskunst erforscht.
- ▶ Goldberg, RoseLee: Die Kunst der Performance. Vom Futurismus bis heute. Deutscher Kunstverlag, Berlin und München 2014.
Die Geschichte der Performance von den Anfängen im Dadaismus und Futurismus bis zum

21. Jahrhundert. Die Autorin beschreibt, wie sich die Kunstform, die sich rasant entwickelte, inzwischen überall auf der Welt findet.

- ▶ Jappe, Elisabeth: Performance, Ritual, Prozess. Handbuch der Aktionskunst in Europa. Prestel Verlag, München 2000.

Standardwerk zur Geschichte der Performance mit Fokus auf der Entwicklung in Europa.

- ▶ Lange, Marie-Luise (Hg.): Performativität erfahren. Aktionskunst lehren – Aktionskunst lernen. Schibri Verlag, Berlin 2006.

Die Herausgeberin ist eine der wenigen Kunstvermittlerinnen in Deutschland, die sich bereits seit vielen Jahren mit Aktionskunst beschäftigt. In diesem Buch geben Kunstschaffende und Kunstvermittelnde Einblicke in ihre Performance-Konzepte und stellen Beispiele aus ihrer Lehre mit Jugendlichen und Erwachsenen vor.

- ▶ Performance erleben. In: Kunst + Unterricht (453/454). Friedrich Verlag, Seelze 2021.

Der Fokus dieser Ausgabe liegt auf rezeptiven Zugängen zur Performance. Dabei kann die Rezeption selbst performativen Charakter annehmen oder Impulse für eigenständige Performances liefern.

- ▶ Schütz, Heinz (Hg.): Urban Performance I. In: Kunstforum International (223). Köln 2013.

- ▶ Ders.: Urban Performance II. In: Kunstforum International (224). Köln, 2014.

Die beiden Ausgaben beleuchten verschiedene Performances im urbanen Raum.

Internet

- ▶ <https://raabe.click/ku-Performancekunst-Schirn>

Das Erklärvideo der Schirn Kunsthalle in Frankfurt (03:01) informiert über Entstehung, Merkmale, Vertreterinnen und Vertreter der Performance.

- ▶ <https://raabe.click/ku-Performancekunst-Tate>

Auch dieses Video (03:41) geht der Frage nach: Was ist Performance?

[Letzter Abruf der Internetseiten: 30.03.2022]

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Was ist ein Flashmob?

M 1 (AB) **Was ist ein Flashmob?** / Erarbeitung grundlegender Informationen anhand eines Textes und Filmes

Benötigt:

- M 1 im Klassensatz
- Endgeräte mit Internetzugang im Klassensatz (PCs, Laptops, am besten Tablets oder Smartphones)

2. Stunde

Thema: Einen Flashmob planen und durchführen

M 2 (AB) **Jetzt seid ihr dran!** / Entwicklung und Erprobung eigener Flashmob-Konzepte

Benötigt: M 2 im Klassensatz

3. Stunde

Thema: Was ist Performance?

M 3 (TX/AF) **Was ist Performance?** / Erarbeitung von Merkmalen der Kunstform „Performance“ anhand eines informierenden Textes

Benötigt:

- M 3 im Klassensatz
- Endgeräte mit Internetzugang im Klassensatz (PCs, Laptops, am besten Tablets oder Smartphones)

4.–9. Stunde (Block A: theorieorientiert)

Thema: Strategien im öffentlichen Raum

M 4 (BD/AB) **Künstlerische Positionen der Performance** / Sicherung der erarbeiteten künstlerischen Positionen mithilfe eines Advance Organizers

M 5 (TX/AF) **Strategien im öffentlichen Raum I** / Theoretische und praktische Erarbeitung von performativen Positionen mit Gegenständen als Material (Erwin Wurm und Rebecca Horn) anhand eines Textes und weiterführender Links

M 6 (TX/AF) **Strategien im öffentlichen Raum II** / Theoretische und praktische Erarbeitung von performativen Positionen mit Körpern als Material (Willi Dorner und Angie Hiesl & Roland Kaiser) anhand eines Textes und weiterführender Links

M 7 (TX/AF) **Strategien im öffentlichen Raum III** / Theoretische und praktische Erarbeitung von skulpturalen Positionen (Isaac Cordal und Mark Jenkins) anhand eines Textes und weiterführender Links

Benötigt:

- M 4 im Klassensatz (ggf. zusätzlich als Projektion für den Einstieg und zur abschließenden gemeinsamen Sicherung)
- M 5–M 7 im Klassensatz
- Endgeräte mit Internetzugang im Klassensatz (PCs, Laptops, am besten Tablets oder Smartphones)
- Für Praxisaufgabe M 7: Klarsichtfolie, Schere, breites durchsichtiges Klebeband (Packband)

10.–15. Stunde (Block B: praxisorientiert)

Thema: Performance in der Praxis

M 8 (AF) **Performance in der Praxis I** / Einstieg in das eigene performative Arbeiten anhand von Kennenlernspielen und Aufwärmübungen

M 9 (AF) **Performance in der Praxis II** / Hinführung zum performativen Arbeiten anhand von Körperübungen

M 10 (AF) **Performance in der Praxis III** / Erprobung des performativen Arbeitens anhand verschiedener praktischer Übungen; Entwicklung erster Performances

Benötigt:

- M 8–M 10 für die Lehrperson
- Materialien für die Spiele und Übungen (siehe M 8–M 10)

16.–20. Stunde

Thema: Eigene Performances als künstlerische Intervention im öffentlichen Raum

M 11 (AF) **Abschlussaufgabe: Intervention im öffentlichen Raum** / Planung und Umsetzung eigener performativer oder skulpturaler Arbeiten

Benötigt:

- M 11 im Klassensatz
- Smartphone oder Tablet zur Dokumentation der Arbeitsergebnisse
- Beamer und Soundbox für die Präsentation

Abkürzungen

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – BD: bildliche Darstellung – TX: Text

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Künstlerische Strategien im öffentlichen Raum

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

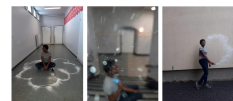


H.TU.1.6

Themenorientierter Unterricht

**Körper, Performance, Intervention –
Künstlerische Strategien im öffentlichen Raum**

Raphael Di Caro



Ein Mann verhaftet 60 Sekunden lang fünf Kinder in einem Zimmer, kurz gefasste Aktion, möglicherweise in einer Klassenzimmer, eine die Stunde 1992 auf einem Video, fünf Jahre in der Hochschule. Performance von einem und Aufgebot, intervenierend, ein Video. Die vorliegende Unterrichtsreihe bezieht sich auf die Themenkomplex der Intervention/Performance. Sie stellt verschiedene künstlerische Aktionen und Positionen vor, orientiert sich an der Verbindung von Theorie und Praxis/Handeln. Hier wird über die Schichten auf Schüler, Lehrer, die Schule, ein eigenes performative Handeln hinaus, durch die anwendbare Handlung auf den Betrachter oder in dieser Phase im Klassenzimmer, Performance braucht nicht viel, um ihre Wirkung zu erzielen. Raum, Zeit und Mensch.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 10 bis 12

Basen: 12 bis 13

Kompetenzen: Sachliche und praktische Verfahren kennen und anwenden. Kulturelle Orientierung. Eigenes und fremdes Handeln, kulturelle Systeme kennen, Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können. Kommunikation und Argumentieren können.

Thematische Bereiche: Wirklichkeitsbezug, kulturelles Handeln, politisches und ästhetisches Handeln, Interventionen im öffentlichen Raum.

Medien: Texte, Bilder, Audiovisuelle, Interaktive Medien, Gestaltungsmittel.