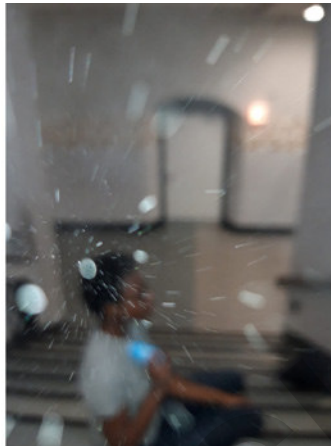
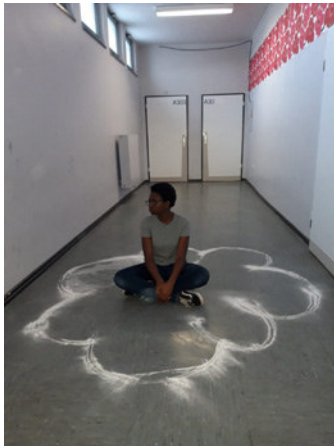


Körper, Performance, Intervention – Künstlerische Strategien im öffentlichen Raum

Raphael Di Canio



Fotos © Raphael Di Canio

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

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

Was ist Performance? – Infotext

M 3

Performance als Kunstform vereint Elemente des Tanzes, des Theaters und der bildenden Kunst. Seit den 1960er-Jahren wurde die Performance kontinuierlich weiterentwickelt, umgeschrieben und abgewandelt; heute bezeichnet sie die symbolisch aufgeladene Handlung oder Aktion eines bildenden Künstlers. 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‘.“ In den 60er-Jahren entsteht diese Kunstform aus einer Protestbewegung heraus. Sie richtet ihre Kritik an die Formen traditioneller Kunst. Gleichzeitig steht sie ein für feministische Theorien und eine Öffnung der Genre-Grenzen der Kunst. Die Kunstkritikerin Elisabeth Jappe versteht Performance heute vor allem als Bild: Ein Bild, das von einem handelnden Subjekt, dem Performer, oder einer angeleiteten Gruppe im realen Raum-Zeit-Gefüge verwirklicht wird. Im Unterschied zum Theater ist der Akteur gleichzeitig der Künstler. Er inszeniert eine Bühnenrolle oder stellt sich selbst im Geflecht von „Alltagshandlungen mit, zwischen oder vor dem Publikum“ dar. Die Aufführung und ihr Sinngehalt realisieren sich somit erst mit der Teilnahme von Besuchern.

Zeitlich sind der Performance keine Grenzen gesetzt; manchmal dauert sie nur wenige Augenblicke, manchmal viele Stunden. Manche 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 hin zu Außenräumen wie Straßenecken, Hinterhöfen und leeren Fabrikhallen. Solche Orte können privat oder öffentlich, kommerziell oder alternativ genutzt sein. Anstelle „schriftlich fixierte[r] Dialoge“ tritt innerhalb der Performance ein „Aktionsplan [, der] alle Aufführungsmomente in einer Notation aufliste[t]“. Im Aktionsplan werden zeitliche Abläufe festgehalten und Bühneneffekte organisiert.

Ein weiterer Bestandteil der Performance ist Material. Dieses variiert von auditiven Elementen wie Klang, Geräusch, Musik oder Stimme über visuelle Medien wie Video, Film oder Foto bis hin zu verschiedenen visuellen Momenten wie Bewegung, Effekte oder Malerei. Diese Elemente werden intermedial und gattungsübergreifend miteinander kombiniert.

Strategien der Performance sind z. B.: Provokation, Irritation, Partizipation, Ironisierung, Inszenierung und Negation.

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

Aufgaben

1. Lies den Text und recherchiere in einem Lexikon oder im Internet Begriffe, die dir unbekannt sind. Du kannst dir zusätzlich das Erklärvideo der Schirn Kunsthalle Frankfurt anschauen: <https://raabe.click/ku-Performancekunst-Schirn>
2. Erstelle eine grafische Übersicht, in der du alle relevanten Informationen zur Kunstform „Performance“ notierst. Du kannst dich dabei an der Mindmap zum Thema „Flashmob“ orientieren.
3. Wie unterscheidet sich eine Performance von einem Flashmob? Notiere.



Quellennachweise für Infotext siehe Gliederungspunkt „Was Sie zum Thema wissen sollten“, Seite 2 und 3 dieses Beitrags, oder https://www.performancegarten.de/media/pg-6/WORKBOOK_PERFORMANCEGARTEN_2018.pdf

M 4 Künstlerische Positionen der Performance – Advance Organizer

Künstlerische Positionen der Performance

			
			
			
			
			
			
	 NAME	 AKTION	 ZIELE

Von oben bzw. rechts nach unten bzw. links: Isaac Cordal / Mark Jenkins / Angie Hiesl & Roland Kaiser © VG Bild-Kunst, Bonn 2022 / Willi Dorner © VG Bild-Kunst, Bonn 2022 / Rebecca Horn © VG Bild-Kunst, Bonn 2022 / Erwin Wurm © VG Bild-Kunst, Bonn 2022

M 8

Performance in der Praxis I – Übungen fürs Ankommen

Kennenlernspiele

Der kluge Klaus

Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Der Reihe nach gehen sie in die Mitte, führen eine Bewegung aus und sagen dabei ihren Namen. Der Name sollte in Kombination mit einem Adjektiv zu einer Alliteration werden, z. B. „kluger Klaus“, „laute Lana“ etc. Eine Person sagt beispielsweise „Ich bin der kluge Klaus“ und macht eine imaginäre Verbeugung. Anschließend wiederholen alle anderen gleichzeitig diese Bewegung und die Worte. Dann ist der/die Nächste an der Reihe.

Be my Fan

Die Spielenden gehen im Raum umher. Wenn sie auf jemanden treffen, spielen sie „Stein, Schere, Papier“. Wer verliert, wird zum Fan der Person, die gewonnen hat, und feuert diese im weiteren Verlauf an. Wenn eine Person mit Fans verliert, werden automatisch alle Beteiligten Fans der Gegenseite, die gewonnen hat. Am Ende stehen sich zwei große Gruppen in einem letzten Battle gegenüber.

Zombiekreis

Alle Spielenden stehen im Kreis. Eine Person ist ein Zombie und schlurft langsam mit Zombielauten auf eine andere Person im Kreis zu. Diese Person muss dann Blickkontakt zu wieder einer anderen Person im Kreis aufnehmen, ihr zublinzeln und diese muss dann einen Namen einer wiederum anderen Person im Kreis nennen, die zum neuen Ziel des Zombies wird. Wenn der Zombie eine Person erreicht, löst diese ihn ab und übernimmt die Zombie-Rolle.

Klogeschichten

Beim Betreten des Raumes ziehen alle Teilnehmenden so viel Klopapier von einer Rolle, wie sie üblicherweise morgens benötigen. Anschließend müssen sie für jedes Blatt, das sie gezogen haben, eine Sache über sich erzählen.

Warm-ups und Energizer

Zip Zap Boing

Eine Person beginnt damit, in die Hände zu klatschen; dabei klatscht sie entweder nach links oder rechts und schaut die Person neben sich an. Ein Klatschen unmittelbar an die benachbarte Person wird mit einem „Zip“ kommentiert. Die „angeklatschte“ Person muss so schnell wie möglich den „Klatscher“ in die gleiche Richtung mit einem „Zip“ weitergeben. Es gibt zusätzlich jederzeit die Möglichkeit, einen „Klatscher“ an eine andere, nicht benachbarte Person im Kreis mit einem „Zap“ weiterzugeben. Wenn eine Person die Hände hebt, sagt sie „Boing“ und der „Klatscher“ geht automatisch an die vorherige Person zurück. Wer zu lange überlegt oder falsch reagiert, scheidet aus dem Spiel aus. Wichtig sind bei diesem Spiel Blickkontakt und deutliches Zeigen.

Der leere Stuhl

Alle Teilnehmenden sitzen willkürlich verteilt im Raum auf je einem Stuhl. Ein weiterer Stuhl ist frei. Eine Person beginnt freiwillig und bewegt sich als Pinguin, Opa, Zombie etc. langsam durch den Raum und versucht, auf dem leeren Stuhl Platz zu nehmen. Alle anderen müssen sich stillschweigend darüber abstimmen, wer schnell den Platz wechselt, den leeren Stuhl „besetzt“ und somit seinen eigenen Stuhl zum neuen Ziel der suchenden Person macht. Es darf sich immer nur eine Person bewegen.

Abschlussaufgabe: Intervention im öffentlichen Raum

M 11

Aufgabe

Interveniert mit einer eigenen Performance im öffentlichen Raum. Ihr könnt euch dabei an den im Unterricht thematisierten Künstlerinnen und Künstlern und Methoden orientieren oder neue Wege einschlagen.

Thema: Eure Arbeit soll sich kritisch mit einer gesellschaftlichen Frage auseinandersetzen (Klimawandel, Armut, Rassismus, Genderfrage etc.) und eine Aussage dazu treffen.

Ergebnis und Bewertung: Abschließend bewertet werden das realisierte Kunstwerk und eine individuelle Reflexion. (Wenn ihr in einer Gruppe arbeitet, muss jede/-r eine eigene Reflexion schreiben.)

Umsetzungsmöglichkeiten: Ihr habt dabei drei Möglichkeiten, die Aufgabe umzusetzen:

1) Live-Performance

Ihr macht euch Gedanken zu einem Material, einem Ort und einer Handlung. Ihr entwickelt eine Performance und führt diese live vor. Handelt sie an mehreren Orten, wird die Klasse diese der Reihe nach besuchen.

2) Video-Performance

Ihr scheut euch vor dem großen Rampenlicht und möchtet dennoch nicht auf eine Performance verzichten? Ihr könnt eure Performance vorab aufführen, filmen und dann eine Videodokumentation einreichen.

3) Installation

Ihr wollt lieber wie Cordal oder Jenkins arbeiten und den öffentlichen Raum mit Figuren bespielen? Fertigt eine dreiteilige Fotoserie eurer fertigen Skulpturen an. Ihr solltet eure Figuren dabei an drei verschiedenen Orten präsentieren.

Hilfestellung

Folgende Fragestellungen und der Selbsteinschätzungsbogen helfen euch bei der Planung, Realisierung und Reflexion:

- Welche inhaltliche Aussage wollt ihr mit der Arbeit treffen?
- Welches Material wollt ihr nutzen? (Körper, Stimme, Geräusche, Requisiten etc.)
- An welchem Ort/welchen Orten soll das Kunstwerk realisiert werden?
- Passen Ort und Material zur inhaltlichen Aussage?

Selbsteinschätzungsbogen

	--	-	0	+	++
Ist das Thema gesellschaftlich relevant?					
Regt das Werk zum Nachdenken an?					
Passt die Materialauswahl zum Inhalt?					
Passt der Ort zum Inhalt?					
Wie ist die Gesamtwirkung des Kunstwerks?					
Wie originell ist das Kunstwerk?					

Tipp: Tauscht euch anhand des Selbsteinschätzungsbogens auch mit anderen aus.