

Abstract

Die Unterrichtssequenz widmet sich dem post-digitalen Phänomen des Copy&Paste hinsichtlich der ihm immanenten Handlungs- und Wirkungsfelder und daran gebundenen künstlerischen Produktionsmöglichkeiten.

Welche medialen Formate können entstehen, wenn KünstlerInnen oder SchülerInnen das kulturelle (Bild)Material unserer Zeitgenossenschaft per Copy-Paste/Drag-Drop sammeln, sampeln, editieren, verändern, in anderen Kontexten (ver)teilen? Wie – und unter welchen Bedingungen überhaupt?– lassen sie sich lesen, „verstehen“ und diskutieren? Welche (künstlerischen) Strategien können damit verfolgt werden?

Ausgehend von einer gemeinsamen systematischen Erarbeitung des Phänomens an von Beispielen aus (Post Internet-)Kunst und Alltagspraxis sollen eigenständige künstlerische Copy&Paste-Projekte formuliert, umgesetzt und präsentiert werden.

Facts

Projekt/Unterrichtssequenz

Institution: Schule

Zielgruppe: Gymnasiale Oberstufe (Leistungskurs?), in abgespeckter Form auch für Jüngere geeignet

Gruppengröße: 10-15

Dauer: 6-7 Doppelstunden

Ziele

- Es geht darum, ein Phänomen, das den SuS aus ihrer Alltagspraxis bekannt ist, als künstlerische Praxis ausfindig zu machen und in eine solche zu übersetzen.
- Die Auseinandersetzung mit einem aktuellen Phänomen soll durch und innerhalb eine(r) eigene(n) künstlerische(n) Projektarbeit sowie diskursiv erfolgen (#producing-reception-reflection-discussing)
- Die Wahl der dafür eingesetzten Mittel (Material, Techniken, Programme, Apps...) steht den SchülerInnen frei.
- Es sollen keine Techniken oder Fähigkeiten vermittelt sondern ein künstlerischer Prozess nachvollzogen werden: Gespür für eine themengebundene Idee/ein Interesse – Ausformulierung eines Konzepts – Umsetzung und Präsentation (#Lehrperson als Komplizin)
- Im Idealfall gelingt es, eine Brücke zu schaffen, zwischen der für die SchülerInnen "weit entfernten Kunst" (#Lehrplanwissen) und dem, was sie persönlich betrifft (#Selbstartikulation) , ohne jedoch PIA und Jugendkultur gleichzusetzen (#Was ist Kunst?)
- #Lehrplanhacking

Teaser und theoretische Hintergründe

Im Internet State of Mind wird kopiert, eingefügt, editiert, assimiliert, geklaut, geschnitten, komponiert, geremixed, übersetzt, assembliert, collagiert.... Das „Bild“ ist nicht mehr (nur) Ergebnis medialer Produktions- und Artikulationsweisen sondern wird zunehmend zu deren Ausgangspunkt. Torsten Meyer spricht in diesem Zusammenhang mit Bezug auf Nicolas Bourriaud auch von Post Production: „Es geht nicht mehr um das Bild als Ding oder Objekt. Es geht um den symbolischen Umgang mit dem Bild.“¹

Die Arbeiten Ryan Trecartin's sind wahre Paradebeispiele für einen post-digitalen Umgang mit den Bildern, Symbolen, Texten, kulturellen Codes, Hyperlinks, die unsere globale Zeitgenossenschaft bereitstellt. Wie insbesondere in der im DIS Online Magazin unter dem Titel „Ryan's Web 1.0“² erschienen Dokumentation seiner Recherche sichtbar wird, macht er sich die Bilder, Marken, Produkte, Accessoires, Ikonen (...) der gegenwärtigen Internet- und Konsumkultur zum produktiven Material für seine gewaltigen Assemblagen und posthumanen Porträts. Das WLAN-Symbol wird zum Bart, der Körper zum Display. Im Post Production-Programm sind Daten, Objekte und Subjekte gleichwertiges Material, das frei nach Belieben kopiert, eingefügt, nachbearbeitet, verändert, fusioniert werden kann: just click and apply.

Zu Beginn der Unterrichtseinheit könnten ein Video und ein Bild Trecartins als Teaser für das Thema der Seminareinheit fungieren. Sie setzen an Referenzen an, die den SchülerInnen aus ihrer eigenen Alltagskultur kennen, gehen aber darüber hinaus –überfordern, werfen Fragen auf, bleiben für LehrerIn und SchülerInnen bis zu einem gewissen Teil nicht greif- und erklärbar (#der unwissende Lehrmeister). Gleichzeitig führen sie vor Augen, wie Copy&Paste als künstlerische Praxis eingesetzt werden kann und wie diese post-digitalen Bildformate rezipiert werden: über Referenzen, Hyperlinks, durch Ansprechen von Netzwerkstrukturen und kulturellen Archiven in den Köpfen der RezipientInnen. Referenzen werden also zur Voraussetzung von Produktion und Rezeption in der post-digitalen Condition. Das (Künstler)Subjekt das unter diesen Voraussetzungen kreativ produziert, lässt sich vielleicht treffend mit dem Begriff des *Prosumers*³ bezeichnen, den Alvin Toffler bereits 1980 einführte: Unter den Bedingungen post-digitaler Produktion und Distribution wird gleichzeitig konsumiert und produziert; die Grenze zwischen User*in, Consumer*in, Flaneur*in, Beobachter*in, Editor*in, Produzent*in und Partizipator*in scheint zunehmend zu verschwimmen. Was macht das mit den Begriffen des Originals und der Kopie? In welches Verhältnis treten Subjekt und Objekt, Daten und Körper, wenn sie frei nach Belieben miteinander verschmolzen werden können? Und was unterscheidet eigentlich (noch) einen Youtuber, Blogger, DJ von einem Künstler?

Neben einer praktischen und diskursiven Auseinandersetzung mit dem Phänomen „Copy&Paste“ als künstlerische Praxis soll die Unterrichtssequenz den SchülerInnen Denk- und Reflexionsräume zu aktuellen gesellschaftsrelevanten Fragestellungen öffnen.

Material

1. Doppelstunde

Ergebnis Tafelbild Systematisierung des Phänomens Copy&Paste

Elemente des Copy-Pastens			Funktionen	Andere
Copy (Was?)	Paste (wohin?)	(Post)production (wie?)	Warum?	übergreifend
Bilder	Photoshop	Retusche	Remixen	Kunst
Bewegungen, Gesten	Soziale Netzwerke -> Teilen	Beschneiden	Sampeln	Musik
Text, Sprache	Körper, Performance	Überlagern	Zu eigen machen	Videos
Sound, Audio (Alltagsgeräusche, Musik)	Kontext (z.B. Kunst)	Verzerren	Andere Bedeutung geben	Stream
Screenshots	Musical.ly	Loops	Verteilen (Aufmerksamkeit)	
Livestreams	Memes	Re-tweet		
Musikvideos				

Handout LehrerIn: 5 Funktionen des Copy&Paste

5 Funktionen des Copy-Pastens			
Funktion	Wie?	KünstlerInnen-Beispiele	Beispiele aus dem Alltag
1. Remix	Collagieren, sampeln	Videos von Ryan Trecartin, Jon Rafman (Mainsqueeze, Still Life (Betamale)	Audio-Samples, Photoshop-Collagen
2. Aneignung/ Appropriation	Assimilieren, Klauen, ausleihen, sich zu eigen machen	Sherry Levine, Richard Prince, Performance: Gabriele Klein (Gesten des Alltags)	Sharing, Posing für Selfies etc., Musical.ly, überhaupt Tanz und Körperhabitus, Sprache..
3. put it in another context	Allein durch Kontext kann Aussage und Bedeutung erzeugt bzw. verändert werden (z.B. Kritik, Ironie, Satire)	Readymades, Performances Andrea Fraser	Memes, re-tweets, Posts, Teilen
4. Verfremdung	Übertreiben, Verzerrung, Beschneiden, Editieren, Referenz/Original „vom Außen ins Innen kehren“	Allgegenwärtig, auch auf Metaebene: jede Epoche baut auf der anderen auf, Bezüge nicht immer offensichtlich aber stecken in jedem Werk	Bildbearbeitung (Snapchat, Photoshop...), Memes (Text hinzu), Synthesizer
5. Verdichten	Überlagern, Layering, mehrere Bild-, Text- und Soundebenen, Perspektiven	Ryan Trecartin	Soundüberlagerung (elektronische Musik)

2. Doppelstunde (künstlerische Strategien)

Strategien des Copy&Pastens als künstlerische Praxis			
# Ironie, Kritik, Satire	Durch #put it in another context oder Bearbeitung (Duchamps, Postmoderne, Fischli&Weiss	Memes
# Entgrenzung	Keine Grenzen, ehemaligen Umriss, Originale, Gegensätze mehr erkennbar, Transgender, Transidentitäten	Transdisziplinäre Kunst, Kunst über Grenzen hinaus (...)	Medium nicht mehr als Kanal sondern als Umgebung, virtuelle + reale Identität, Vermischung Mensch+Roboter, Natur+Technik (Copy-Paste-Vogel), Next Nature
# Mixed Reality	Vermischung verschiedener „Wirklichkeiten“ z.B. der „virtuellen und realen Welt“ (gehört auch irgendwo zu Entgrenzung, aber vielleicht als eigener Aspekt?)	Rimini Protocol, Audiowalks, Cory Arcangel (Sound)	z.B. Geräusche/Sounds die wir im Alltag empfangen genauso wie Bilder, Pokémon Go...
# Hyperlinks, Hypertext	Referenzen, Symbole, Verknüpfungen	Ryan Trecartin	Memes, Posts, Rezeption und Produktion von Bildern..
# Neue Sprachweisen/Ausdrucksformen	Text- und Wort-Postproduction: Remix verschiedener Sprachen, Textgenres, Abbruch, Leerstellen, gesharte Dokumente/Texte	Fictocriticalwriting (Emily Coughs), Performative Arbeit mit Sprache (Andrea Fraser),...	Jugendsprache, Adaption von Begriffen aus anderen Sprachen, tägliches Copy-Pasten beim Schreiben, „Internetbegriffe“ im Sprachgebrauch LOL, Googledocs (gemeinsam Text schreiben, verändern)
# Akzeleration	Übertreibung, Übersteigerung, „Kritik von innen“	Ryan Trecartin, DIS	Konsumwelt
# Netzwerkeffekte	Kollektive Kreativität + Produktion, Kopieren, Teilen, Aufgreifen, Weiterverbreiten, kollektive Meinungsbildung, Kontrolle über Autorschaft verlieren/abgeben	u.a. Künstlerkollektive (DIS)	Soziale Netzwerke Twitter (retweets etc.), Facebook, Pinterest..; Googledocs (kollektive Kreativität)

3. Doppelstunde

Konzeptbogen

Mein Copy&Paste-Projekt

Arbeitstitel:

Was will ich kopieren?

Wie will ich kopieren/aufnehmen/aneignen?

Wo möchte ich einfügen? (Medium, Software, Kontext, Präsentationsrahmen bei Performances...)

Möchte ich das Material nachträglich verändern? (und wenn ja, wie?)

Was will ich damit bewirken? (z.B. Ironie, Kritik, Verfremdung, Grenzauflösung, Übertreibung)

Wie möchte ich mein Ergebnis präsentieren?

Welches Material benötige ich für die Umsetzung meines Vorhabens und die Präsentation?

Benötige ich Unterstützung, Hilfe bei der Umsetzung (z.B. von MitschülerInnen zum Mitmachen, Hilfe bei der technischen Umsetzung, Materialbeschaffung?)

Mein persönlicher Zeitplan:

Nächster Schritt:.... bis:....

Nächster Schritt:.... bis:....

Nächster Schritt:.... bis:....

Datum der Präsentation:

Reflexion:

Möglicher Diskussions- und (Meta)Reflexionshorizont:

- Verhältnis Original-Kopie (damals & heute), Autorschaft, Bedeutung der Referenz im 21. Jahrhundert
- Grenze Kunst und Nichtkunst (Kontext? Qualität? Distribution?)
- Post-digitales Subjekt-Objekt-Verhältnis (#Indifferenz): Der Körper als Display, der Körper im Postproduction-Programm, Posthumanismus
- Entgrenzung (Transgender, Transidentitäten, Transrealitäten...)
- post-digitale Subjektivierung (fluide Identitäten, Labels...)
- Umgang mit Bildern unter post-digitaler Condition (Produktion & Rezeption)

Verweise:

1. Meyer, Torsten: Next Art Education. Erschienen in der Reihe: Kunstpädagogische Positionen (Band 29), Hamburg 2013. S.27.
2. Trecartin, Ryan. Ryan's Web 1.0. A Lossless Fall. LINK Editions, Brescia 2012. Unter: <https://de.scribd.com/document/167559443/Ryan-Trecartin-a-Lossless-Fall-2012#>
3. Toffler, Alvin: The third wave. The classic study of tomorrow. New York: Bantman 1980. „So genannte Prosumer browsen - gleichzeitig konsumierend wie produzierend - durch das allzeit offene Archiv der digitalen Welt* um Bilder, Worte und Klänge per Copy-Paste/Drag-Drop zu sampeln und in einem Mashup oder Remix ganz nach Belieben zu verändern. ..." * unserer These nach bezieht der Prosumer des 21. Jahrhunderts sein Material aus der digitalen wie analogen Welt, da er zwischen ihnen (fast?) keine Grenze mehr setzt (#Livestreams, #Cyperspace inside-out #Ryan Trecartin).