



YOUNG AUDIENCE DOSSIER* Unterricht-Broschüre „Performance-Kunst“†

I Prämisse

Der deutsche Lehrplan für den Kunstunterricht der Sekundarstufe II (Gymnasiale Oberstufe) sieht zwar die Beschäftigung mit dem Thema „Performance/Konzeptkunst“ im Rahmen verschiedener Lernziele im Bereich Bildende Kunst vor, legt allerdings keinen Fokus auf die *Performance-Kunst* und ihre historische Ausprägung und künstlerische Wirkungsweise seit den 1960er/70er Jahren.

Im Mittelpunkt steht vielmehr die Arbeit der Schüler*innen mit Bildern, Bildwelten und Bildräumen der Kunst. Ausgangspunkt sind die Gedanken, Konzepte und vor allem die Praxis des gestaltenden Individuums, seine Auseinandersetzung mit ästhetischen Ausdrucksmitteln und die anregende Betrachtung von Kunstwerken und künstlerischen Konzepten im Spannungsfeld von Kunstgeschichte und zeitgenössischer Kunst. Über Empfindung, Imagination, Experiment sowie unter Einbeziehung traditioneller und aktueller Gestaltungskonzepte gelangen die Schüler*innen zu individuellen Ausdrucksformen und deren Austausch. Sie erschließen und verstehen etablierte und neue Konzepte und werden damit in die Lage versetzt, eine begründete Position zu beziehen.

Die Ausrichtung ihrer Arbeit kann aus der Verknüpfung mit dem Ergänzungsbereich *Performance-Kunst* einen eigenen Blickwinkel erhalten.

Die vorliegende Unterricht-Broschüre richtet sich an Pädagog*innen der Sekundarstufe II, die ihren Unterricht im Profilbereich Bildende Kunst oder auch Darstellendes Spiel um diese thematische Ergänzung bereichern wollen. Die Schüler*innen sollen befähigt werden, sich theoretisch und praktisch mit *Performance-Kunst* auseinanderzusetzen. Das ist nicht nur im regulären Unterricht denkbar, sondern auch im Rahmen von Projektwochen, Workshops, Arbeitsgemeinschaften etc. Natürlich kann die Broschüre auch ausstellungsbegleitend von Museumspädagog*innen oder in anderen Zusammenhängen genutzt werden.

Die Broschüre versteht sich als inhaltlicher Impulsgeber und Anleitung, die je nach Kontext und individuellem (Gruppen)Interesse adaptiert und (um Beispiele) ergänzt werden kann.

Ziel ist es, mittels einiger Beispiele und praktischer Übungen zum Thema nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern auch einen interaktiven, offenen (künstlerischen) Prozess und Erfahrungsaustausch anzuregen sowie gemeinsam neue intermediale Ausdrucksformen zu erproben und nicht zuletzt den alltäglichen Umgang mit der eigenen medialen *Performance* zu hinterfragen.

* This dossier is part of a project that has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No. 747881.

† **Disclaimer**

The information and views set out here reflect only those of the authors and the Research Executive Agency (REA) and the European Commission (EC) are not responsible for any use that may be made of the information contained therein.

II Einführung

Auch wenn sich Ihre Schüler*innen ggf. noch nicht mit *Performance-Kunst* beschäftigt haben und über kein konkretes Wissen darüber verfügen, wird Ihnen der Begriff *Performance* bekannt sein. In ihrem täglichen Leben stoßen sie in nahezu allen Lebensbereichen auf den Begriff und verwenden ihn oftmals selbst, ohne sich dessen Bedeutung wirklich bewusst zu sein. Heutzutage *performen* Sänger*innen, Schauspieler*innen oder YouTube-Stars ebenso wie Aktien oder freie Mitarbeiter*innen. Die eigene *Performance* im Sinne einer bewussten Selbstdarstellung bzw. -inszenierung im Hier und Jetzt, aber vor allem in den Sozialen Medien (Social Media-Kanäle wie Facebook, Instagram, Twitter, aber auch YouTube etc.) steht heute für viele Jugendliche und junge Erwachsene im Mittelpunkt. Mehr oder weniger bewusst sind sie sich selbst entwerfende Subjekte, die sich via Smartphone einem virtuellen Publikum medial vermitteln. Dabei sind sie sowohl Zuschauer*innen/Rezipient*innen als auch Akteur*innen.

Diese Beobachtung kann eine spannende Ausgangsbasis für die Beschäftigung mit der Geschichte und Praxis der *Performance-Kunst* seit den 1960er/70er Jahren sein.

[Aufgabe]

Als Einstieg bietet sich eine Fragerunde an: Was ist *Performance*? Wer oder was *performt*? An dieser Stelle können erste Assoziationen zum Begriff gesammelt und festgehalten werden (Tafelbild). Gegebenenfalls ergibt sich schon eine erste Ordnung/Struktur der verschiedenen (Be)Deutungen des Begriffs.

III Performance-Kunst – Was ist das eigentlich?

Was ist *Performance-Kunst*? Diese einfache Frage findet eigentlich keine klare und endgültige Antwort, und doch können wir einige Elemente identifizieren, die es uns ermöglichen, eine Reihe von Kunst-Phänomenen zu umschreiben, die durch diesen Begriff definiert sind.

Performance-Kunst ist eine zeitliche Kunstform, die vor allem im Bereich der Bildenden Kunst angesiedelt ist. „Performance“ beschreibt eine Handlung/Aufführung von Künstler*innen, die ihren eigenen lebendigen und sich verändernden Körper (oder den Körper anderer Performer*innen) als Medium verwendet, um Kunstereignisse anstatt Kunstwerke (wie Gemälde oder Skulpturen) zu produzieren.

Eine Performance, kann vor einem anwesenden oder teilnehmenden Publikum „live“ aufgeführt werden, oder sie kann durch Video oder Fotografie aufgenommen werden und das Publikum über diese Medien erreichen. Eine Performance kann zudem im öffentlichen Raum stattfinden und Passanten einbeziehen, die nicht wissen, dass sie einer künstlerischen Aufführung beiwohnen. Ob die Performance vor einem Publikum aufgeführt wird oder nicht, immer spielt die *Dokumentation* (Fotografie, Video, Film sowie materielle Reste einer Performance) eine grundlegende Rolle in ihrem Nachleben und ihrer Rezeption. Durch diese Mittel wird die Performance konserviert und kann in unterschiedlichen Formen, wie z.B. in Ausstellungen, wieder zugänglich gemacht werden.

Die Relevanz (und Brisanz) dieser Dokumente hängt auch von der Zeitlichkeit ab, die der Performance beigemessen wird. Denn viele frühe Performer*innen haben gerade dem einzigartigen und unwiederholbaren Charakter der *Performance-Kunst* große Bedeutung zugeschrieben: Es ging nicht wie im traditionellen Theater darum, eine fiktive Bühnenwelt zu

schaffen, sondern durch Aktionen direkt in die Realität einzugreifen und ihre Konzeption und Wahrnehmung (Perzeption) zu hinterfragen oder zu verändern.

Seit etwa fünfzehn Jahren – vor allem aber seit der Ausstellung *Seven Easy Pieces* von Marina Abramović (Guggenheim Museum in New York, 2005) – verbreiten und behaupten sich jedoch die Konzepte und Praktiken des "Reenactment" und der "Re-performance", die dezidiert auf die Möglichkeit der Wiederholung oder Wiederaufführung von Performances aus der Vergangenheit hinweisen.

Wie diese kurze Beschreibung zeigt, handelt es sich bei der *Performance-Kunst* um ein ausgesprochen weites Feld, dessen Grenzen schwer eineindeutig zu bestimmen sind. Ist sie einzigartig oder wiederholbar, findet sie nur im Erleben statt oder kann man sie archivieren? Selbst Wissenschaftler*innen und Historiker*innen haben es immer wieder als schwierig empfunden, schlüssige Definitionen zu geben. So sehr, dass oft genau diese Eigenschaft, Kategorien und Konzeptualisierungen zu entkommen, schon in den 1970er Jahren als eines der Hauptmerkmale der *Performance-Kunst* angesehen wurde.

***Performance-Kunst* – Versuch einer kategorialen Einordnung**

Trotz unterschiedlicher Berührungspunkte unterscheidet sich die *Performance-Kunst* historisch von den „performing arts“ (wie z.B. Theater, Tanz und Musik), dabei insbesondere vom Theater. Dieser Unterschied ist subtil und die Grenzen zwischen diesen Formen sind fließend. Insbesondere die Pioniere der *Performance-Kunst* haben seit Ende der 1960er Jahre immer wieder ihre Abgrenzung zu einem Theater bekräftigt, das in einem traditionellen Sinne als Erzählform verstanden wurde, in der ein*e Schauspieler*in eine Rolle in einer fiktiven Welt verkörperte. Was die *Performance-Kunst* betraf, so führten die Künstler*innen ihre Aktionen zumeist selbst an den unterschiedlichsten Orten aus, die dadurch gerade keinen fiktiven, abgeschlossenen Erzählraum kreierte. Darüber hinaus basierte die *Performance-Kunst* anders als die klassischen „performing arts“ nicht auf Repertoires von Fähigkeiten und Techniken, die als grundlegende Grammatik der künstlerischen Sprache oder als tradierte Werkzeuge der Künstler*innen fungieren würden. Mit dem Blick auf die vielfältigen Ausprägungen des zeitgenössischen Theaters bis zur Ablehnung linearer, narrativer Strukturen, oder aber die Funktion von Choreograph*innen und Musiker*innen bei der Entstehung und Entwicklung eines Genres der *Performance-Kunst*, werden jedoch auch diese Grenzziehungen immer verschwommener und schwieriger zu definieren.

Im Allgemeinen kann festgehalten werden, dass der Unterschied maßgeblich auf Kontexten, Institutionen und Traditionen beruht: *Performance-Kunst* hat sich seit den 1970er Jahren als Genre der Bildenden Kunst etabliert, die hauptsächlich in Galerien, Kunsträumen und Museen aufgeführt wurde. Ein Kontext, der sich von dem des Theaters und der „performing arts“ sowie von den klassischen Formen ihrer Ausbildung (z.B. in Schauspiel- und Regieklassen) und der Aufführung in entsprechenden Bühnenhäusern unterscheidet.

Begriffsgeschichte

Um die Spezifität der *Performance-Kunst* zu verstehen, ist es wichtig, kurz die Geschichte des Begriffs *Performance Art* (von dem die deutsche Übersetzung *Performance-Kunst* abgeleitet ist) und seine Verbreitung nachzuvollziehen. Er entstand in den Vereinigten Staaten der späten sechziger und frühen siebziger Jahre, um die Praktiken einiger Künstler*innen zu beschreiben, die oft aus der Tradition der Konzeptkunst kamen, wie z.B. Vito Acconci. Im Laufe einiger Jahre verbreitete sich der Begriff international im Feld der bildenden Kunst und wurde genutzt, um die Praxis einer größeren Gruppe von Künstler*innen zu bezeichnen, einschließlich derer, die in den 1960er Jahren begonnen hatten, Aktionen und Ereignisse

aufzuführen, anstatt materielle Kunstwerke zu produzieren. Unter diesen seitdem als Vorläufer der *Performance-Kunst* geltenden Formen findet sich dann beispielsweise das Happening, oder Gruppen und Bewegungen, wie Fluxus und der Wiener Aktionismus.

Etwa seit der Mitte der 1970er Jahre bis heute wird der Begriff damit zu einer Art Gesamtkonzept, das eine Vielzahl von visuellen Kunstpraktiken beschreibt, die live vor einem Publikum oder mittels Aufnahmetechniken (z.B. Video) als Ereignis realisiert und *performs* werden, ephemere sind und den Körper als Medium einsetzen. Einige Historiker*innen identifizieren ihre Vorgänger sogar im frühen zwanzigsten Jahrhundert – zum Beispiel in den szenischen Experimenten der Futuristen und Dadaisten.

Fazit

Performance-Kunst ist daher weniger ein Genre mit klar definierten Grenzen, als vielmehr ein Netzwerk von Praktiken, die unter einem Begriff versammelt werden. Das bedeutet, dass die jeweiligen Praktiken nicht unter ein für alle gleichermaßen zutreffendes Merkmal gefasst werden können, sich aber doch über unterschiedliche, sich überschneidende Attribute netzartig zu einer Familie verknüpfen.

Um zu verstehen, was die *Performance-Kunst* also ist, nachdem man sich einige ihrer Hauptmerkmale bewusst gemacht hat, ist es ratsam, die unterschiedlichsten Beispiele dieser Kunstform zu betrachten. Vor allem auch um die Praktiken und Traditionen zu verstehen, die ihre Geschichte und ihren Kontext geprägt und zu einem Begriff geformt haben.

IV Begriffe

Im Folgenden sind einige Begriffe und ihre (Be)Deutung(en) aufgeführt, die Ihren Schüler*innen helfen werden, die Dimensionen des Themas *Performance-Kunst* nachzuvollziehen.

Performance

1 Aufführung, Präsentation, Symbolisierung, Transformation

2 (EDV; Tech.) Betriebsverhalten, messbare Leistungsstärke; z.B. *die Performance eines Computers*

3 Verschränkung der Begriffe: Darstellung (und Messung) von Leistung; z.B. *in der Arbeitswelt: die Performance von Angestellten und Manager*innen*

performen

1 Künstlerisch: darstellen, aufführen, eine Performance veranstalten;

z.B. *auf der Bühne performen*

2 (wirtschaftl./Börse) einen Wertzuwachs aufweisen, einer Kursentwicklung unterliegen;

z.B. *die Aktie sollte besser performen als Wertpapiere anderer Sektoren*

Performance-Kunst

Eine situationsbezogene, handlungsbetonte und vergängliche/flüchtige (ephemere) künstlerische Darbietung eines Performers/einer Performerin oder einer Performancegruppe. Die Kunstform hinterfragt u.a. die Trennbarkeit von Künstler*in und Werk sowie die Warenform traditioneller Kunstwerke wie beispielsweise Gemälde oder Skulpturen.

Ephemerality

Seinem griechischen Ursprung nach, bedeutet der Begriff Ephemerality (vom altgriechischen ἐφήμερος *ephēmeros*, nur einen Tag lang dauernd, vergänglich) einen Zustand der Flüchtigkeit und Vergänglichkeit. In Bezug auf das Feld der Künste wird damit der prozesshafte und zeitliche Charakter von Kunst beschrieben, die sich damit von der Fixierung auf materielle, dauerhafte und damit auch ökonomisch verwertbare Kunstobjekte unterscheidet. Diese transitorische Qualität des Ephemeren, deutet etymologisch auf einen zeitlichen Zwischen- oder Übergangsraum, bspw. eine Aufführungssituation hin. Ephemere Kunst ist nach ihrer Aufführung nur noch mediatisiert oder über ihre Dokumentation zugänglich. Sie betont damit also auch den Status des Live-Publikums, das für die Erfahrung ephemerer Kunstereignisse als relevant gelten kann.

Dokumentation

Unter Dokumentation versteht man die Zusammenstellung und Nutzbarmachung von Dokumenten und materiellen Überresten jeder Art. Durch das systematische Dokumentieren sollen vergangene Informationen dauerhaft und wiederholbar zugänglich gemacht werden. Für die *Performance-Kunst* insbesondere, aber auch für andere ephemere Künste, ist die Dokumentation interessant, weil damit zeitliche und prozesshafte und damit ihrem Wesen nach immaterielle Ereignisse konserviert werden können, die kein abgeschlossenes Kunstobjekt bilden. Die Diversität der materiellen Überreste von *Performance-Kunst*, wie Fotos, Videos, Konzepte und Objekte sowie ihr Verhältnis zu dem, was die Performance-Kunst ausmacht oder ist, fordert den Status einer uneindeutigen Dokumentation eines „So-war-es“ immer wieder heraus. Manche Performances entstehen sogar erst mit der Dokumentation, wie im Fall von Yves Kleins *Leap into the Void* [*Sprung in die Leere*] aus dem Jahr 1960.

Persona

Als Persona wird in der Psychologie die nach außen hin gezeigte Einstellung eines Menschen bezeichnet, die seiner sozialen Anpassung dient und manchmal auch mit seinem Selbstbild identisch ist. Der Begriff entspricht dem griechischen πρόσωπον/*prosopon* = Gesicht, der sich wie auch das lateinische *persona* bereits in der Antike auf die Bedeutungen 'Schauspielermaske' (wie im antiken Theater), 'Rolle' (im Schauspiel oder Leben), 'Amtsstellung' und allgemein 'Person'/'Persönlichkeit' aufwühlte. Das Wort 'Persona' wurde auch als das 'Hindurchtönen' (*personare* = hindurchtönen, klingen lassen) der Stimme des/r Schauspielers/in durch seine/ihre Maske, die seine/ihre Rolle typisierte, verstanden. In jüngster Zeit wird "Persona" auch für im Internet gezeigte Schein-Identitäten verwendet.

V Gruppenarbeit zu zwei verschiedenen Beispielen der *Performance-Kunst*

1 Performance

Eleanor Antin

The King of Solana Beach [Der König von Solana Beach]

1974

[Fokus]

Schein-Identität, Spiel mit Stereotypen, Selbstbild vs. Fremdbild, kritische (künstlerische) Praxis zur Überwindung von Rollenbildern (von Geschlecht, Herkunft, sozialer Klasse etc. – Sensibilisierung für Intersektionalität)

Eleanor Antin (*1935), eine frühe Vertreterin der Performance und feministischen Kunst in den späten 1960er und 1970er Jahren nutzte fiktive Figuren, Autobiographien und Erzählungen, um Geschichten zu erfinden und das zu erforschen, was sie die „slippery nature of the self“ [„glitschige Natur des Selbst“] nannte. Antin setzte Rollenspiele als konzeptionelle Mittel in ihren theatralischen Dramatisierungen von Identität und Repräsentation ein. Sie benutzte ihren eigenen Körper, um eine Reihe von Persönlichkeiten zu kreieren, die auf ikonischen Figuren basieren: dem König, der Ballerina, der Krankenschwester und dem schwarzen Filmstar. Für jede Figur stattete sich die Künstlerin mit aufwendigen Kostümen aus und nahm einen anderen Habitus an. Ihr Ziel war es, fixe Vorstellungen von Geschlecht, Klasse und Rasse bewusst zu verzerren, um sichtbar zu machen, dass diese Kategorien sozial konstruiert und nicht objektiv wahr bzw. angeboren sind. Antin handelte in einer edlen, in ihrer Vorstellung einem König zustehenden Art und Weise. In ihrer *Performance* wanderte sie als "der König" durch die Straßen von Solana Beach, nördlich von San Diego, USA, und unterhielt sich mit ihren "Untertanen". Bei einigen nahm sie einen Hauch von Förmlichkeit und Ritterlichkeit an, während sie bei anderen vertrauter agierte. Neben diesen kodierten Gesten ist die künstlerische Persona des Königs, der eigentlich ein Symbol männlicher Macht darstellt, geschlechtsspezifisch zweideutig inszeniert; er trägt Gesichtsbehaarung und Männerkleidung, hat aber auch – da durch die Künstlerin Antin verkörpert – Brüste. Damit stellt sie etablierte Traditionen patriarchalischer Privilegien und Autoritäten in Frage.

Weiterführende Informationen und Material zum Werk von Eleanor Antin sind zum Beispiel hier verfügbar: <https://www.richardsaltoun.com/artists/235-eleanor-antin/biography/>.

[Aufgaben]

- a) Die Schüler*innen überlegen, welche *Persona* sie kreieren und verkörpern möchten. Welche Kleidung, welcher Habitus, welche Sprache etc. macht die jeweilige Figur aus? In welchem Kontext tritt sie auf? Wie lassen sich Szenen kreieren, die besonders interessante Gegensätze und damit Reaktionen provozieren?
- b) Inwiefern kann das eine politische Aussage haben? Wie verändert es die eigene Wahrnehmung?
- c) Experiment: Umsetzung einzelner Ideen im Rahmen der Klasse/Gruppe, im Schulgebäude oder im öffentlichen Raum.

2 Fluxus Score

Was ist Fluxus?

Fluxus (lat.: *Fließen, vergehen*) ist eine Kunstrichtung, bei der es nicht auf das Kunstwerk ankommt, sondern auf die schöpferische Idee. Fluxus wurde in den 1960er Jahren weithin bekannt. Nach dem Dadaismus war Fluxus der zweite elementare Angriff auf das Kunstwerk im herkömmlichen Sinn, das negiert wurde und als bürgerlicher Fetisch galt.

Fluxus war gleichzeitig eine Form der Aktionskunst, eine Bewegung unter Künstler*innen gegen elitäre "Hochkunst", und der Versuch, neue kollektive Lebensformen zu schaffen.

Fluxus wird aus einem fließenden Übergang zwischen Kunst und Leben bzw. der Einheit von Kunst und Leben erklärt: „Das Leben ist ein Kunstwerk, und das Kunstwerk ist Leben“ (Emmett Williams). Fluxus als Aktionskunst ist eine durch musikalische Konzepte von John Cage und durch Zen beeinflusste Haltung gegenüber Zeitabläufen und Medienverwendung, die auf einfache Wiederholbarkeit setzt, statt herausragende einmalige Effekte erzeugen zu wollen. Fluxus integriert Video, Musik, Licht, Geräusche, Bewegung, Handlungen und diverse Materialien. Häufig ist Fluxus durch collageartig komponierte Geschehensabläufe gekennzeichnet, die als „Konzert“ bezeichnet werden, weil akustische, choreographische und musikalische Ausdrucksformen darin einfließen.

Was ist ein Fluxus Score?

Ein Fluxus Score oder Event Score ist ein „Performance-Kunst-Skript“, das in der Regel nur wenige Zeilen lang ist und aus Beschreibungen von auszuführenden Aktionen besteht.

Der Begriff „Score“ (Partitur) wird im Sinne einer Reihe von Noten verstanden, die es jedem ermöglichen, das Werk aufzuführen. Obwohl viel aus dem Do-It-Yourself-Ansatz zur Kunst gemacht wird, stammt die Idee aus der Musik. Viele Fluxus-Künstler*innen begannen als Komponisten. Sie waren überzeugt, dass jeder Mensch ein (Kunst)Werk erschaffen kann, indem er/sie es "tut". Sie kamen zu dem Schluss, dass jede/r aus einer "Partitur" ein Werk jeglicher Art schaffen kann. Der/die Komponist*in wird zwar als Urheber/in des Werkes anerkannt – interpretiert und letztlich frei verwirklicht wird das Werk jedoch von anderen. Auf diese Weise entstehen auf Grundlage desselben Fluxus Scores verschiedenste Performances.

Eine Vielzahl von Beispielen für Event Scores sind in der e-Publikation „The Fluxus Performance Workbook“ verfügbar: <https://www.deluxe.com/beat/fluxusworkbook.pdf>.

[Aufgaben]

a) Die Schüler*innen werden in Arbeitsgruppen (ca. 2-4 Personen) aufgeteilt. Bestenfalls werden sie räumlich getrennt. Jede Gruppe überlegt, wie sie die untenstehenden Fluxus Scores von George Brecht umsetzt. „For a Drummer“ dient als Übung. Mit „Event Score“ können die Gruppen dann einen eigenen Fluxus Score skripten/„Partitur komponieren“ und umsetzen.

b) Um die für die Performance-Kunst wichtige Dimension der Dokumentation praktisch zu erproben, können die Gruppen ihre jeweilige Performance per Smartphone aufnehmen und ein Video sowie Bilder produzieren.

c) Präsentation: Hierfür sollten die Arbeitsgruppen wiederum in zwei Gruppen aufgeteilt werden.

- Gruppe 1: die Arbeitsgruppen *performen* ihre Event Scores vor Gruppe 2. Dabei wird der jeweilige Score hinter ihnen projiziert.
- Gruppe 2 zeigt Gruppe 1 ihre produzierten Videos und ggf. Bilder.

d) Diskussion:

- Welche Erfahrungen haben die Schüler*innen beim Skripten der Fluxus Scores, ihrer Umsetzung und Dokumentation gemacht?
- Wie wurden die Performances wahrgenommen?
- Welche unterschiedlichen Wirkungen haben die Live-Performances und die Videoaufnahmen auf die Betrachter*innen?
- Wie nehmen sich die Schüler*innen selbst wahr?

[Material]

George Brecht (1926-2008)

For a Drummer (for Eric), 1966

Drum on something you have never drummed on before.

Drum with something you have never drummed before.

Event Score, 1966

Arrange or discover an event. Score and then realize it.

VI Auswertung – Ergebnisse

Abschlussdiskussion

- Wiederholung der Fragen vom Anfang: Was ist *Performance*? Wer oder was *performt*? (Z.B. Erweiterung des Tafelbilds vom Anfang)
- Erfahrungsaustausch: Diskussion von Fragen zur Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Welche Rolle spielte die Dokumentation der künstlerischen Arbeit? Ist sie Teil des Kunstwerks?
- Was kann aus der Geschichte der *Performance-Kunst* für die mediale Konstruktion heutiger Realitäten (produziert durch ein allgegenwärtiges, über Smartphones zugängliches World Wide Web / die Produktion des Selbst über Social Media etc.) abgeleitet werden?

Vertiefung

Zur Vertiefung der Lerninhalte ist eine eigenständige schriftliche Hausarbeit zu einem selbst gewählten Beispiel der Performance-Kunst der 1960er/70er Jahre denkbar – oder ggf. ein szenisches Projekt.

Möglich ist auch die Organisation einer kleinen Gruppenausstellung der Arbeitsergebnisse und Dokumente (Videos, Fotos der Performances sowie der Events Scores), um diese einem interessierten Publikum zugänglich zu machen.

Konzept und Umsetzung: Dr. Tancredi Gusman und Antje Paul