



Volker März

All together now (2024)

MOBILE-INSTALLATION MIT GEBRANNTM TON BEMALT
© VOLKER MÄRZ, VG BILD-KUNST BONN, 2024

Wie sozial ist Social Media?

Die Ausstellung eröffnet mit der raumgreifenden Mobile-Installation **All together now** des Künstlers Volker März. Seine Figuren – alle in miniature – bilden gemeinsam ein ausbalanciertes soziales Gefüge. Als Metapher für eine Gesellschaft im Gleichgewicht zeigt das Mobile, wie essenziell jede Figur für ein gutes Miteinander ist. Denn wir Menschen sind angewiesen auf die Gemeinschaft, auf Freundschaft, Akzeptanz und Zuwendung anderer.

All together now verweist auf uns Menschen als soziale Wesen und auf unser Grundbedürfnis nach Zugehörigkeit. An dieses Grundbedürfnis docken die Social Media an, die den sozialen Austausch in den digitalen Raum gebracht haben. Sich mit anderen Personen zu verbinden und

STIFTUNG **Welt der
Versuchungen**

www.welt-der-versuchungen.de

[/company/welt-der-versuchungen](https://www.linkedin.com/company/welt-der-versuchungen)

[welt-der-versuchungen](https://www.instagram.com/welt-der-versuchungen)

Mit freundlicher Unterstützung von

antaris
Immobilien GmbH

AOK PLUS

Freistaat
Thüringen
Ministerium
für Arbeit, Soziales,
Gesundheit, Frauen und Familie

Bundesministerium
für Gesundheit

Die Handreichung wurde erarbeitet in Zusammenarbeit
mit dem Präventionszentrum der SiT-Suchthilfe in Thüringen

sit Suchthilfe
in Thüringen
gemeinnützige
GmbH

Netzwerke zu bilden, sich zu zeigen, auszutauschen und Akzeptanz zu erfahren, treibt viele an, täglich die eigenen Profile in den Social Media-Apps zu checken, oft auch mehrfach. Doch worin liegt der Unterschied zwischen analogen sozialen Gefügen und digitaler Zugehörigkeit?

Fragen an die SuS – allgemein zum Werk

Wieso bilden die Figuren ein Mobile? Was wollte der Künstler damit ausdrücken? Warum haben die Figuren rote Ohren?

Welche Besonderheiten der einzelnen Figuren fallen euch auf? Was könnten diese bedeuten?

Fragen an die SuS – Community/Gemeinschaft

- Inwiefern bist du Teil einer Gemeinschaft oder digitalen Community?
- Was sind die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen einer digitalen Community oder einer analogen Gemeinschaft?
- Wie viel Körperlichkeit brauchen wir? Wie funktioniert Kommunikation ohne körperliche Parameter (z.B. Mimik, Gestik, Berührung etc.)?
- Wie beeinflussen Social Media unser soziales Umfeld? Sind die sozialen Medien wirklich sozial? Was ist wichtig an Gemeinschaft?

Die Fragen können entweder zuerst in Kleingruppen vorbereitet und dann gemeinsam z.B. auf großen Papiertischdecken festgehalten werden.

Methodenanregungen

Klassenmobile

1. Gestaltet euch als Figur. Bei der kreativen Umsetzung und Materialwahl seid ihr frei. Sie kann aus Knete, Ton, Holz, Fäden, Pappe/Papier, Filz, Draht etc. sein. Welcher unserer Sinne ist für die Gemeinschaft am wichtigsten? Dieser Sinn soll bei jeder Figur betont werden.

Was für eine Besonderheit hat deine Figur? Was sagt sie aus?

2. Kombiniert alle Figuren der Klasse zu einem Mobile und setzt sie in Bezug zueinander. Können sich eure Figuren hören, sehen, berühren? Ist euer Mobile und somit eure Klasse in Balance? Was könnte verbessert werden?

Lernziele: Selbstwahrnehmung und Identitätsbildung stärken, Förderung von Empathie und Gemeinschaft, Kommunikationsfähigkeit und Zusammenarbeit verbessern

Digitale Identität

Gestaltet eine weitere Figur als Zeichnung, Malerei oder Collage, die deine Rolle in den sozialen Medien widerspiegelt. Wie repräsentierst du

dich dort? Vergleiche die beiden Figuren. Was fällt dir auf?

Lernziele: Kritisches Bewusstsein für digitale Selbstpräsentation entwickeln, Medienkompetenz stärken, Selbstschutz im digitalen Raum, Förderung von Authentizität

Wenn noch Zeit ist

Denkt gemeinsam darüber nach, wo in der Schule ihr euch am liebsten trefft. Gibt es dort Möbel oder Materialien, die ihr nutzen könnt, um diesen Ort zu einem **Eurem** zu gestalten? Überlegt, wie ihr diesen Platz so einrichten könnt, dass ihr euch dort gern aufhaltet und zusammenkommt.

Kleine Aufgaben für den Einstieg oder als Lockerung in der Pause

Handystress (Material von klicksafe.de)

Aussagenstrahl auf Boden: von **Passt zu mir – Passt ein wenig zu mir – Passt kaum zu mir – Passt gar nicht zu mir**

Die Aussagen werden vorgelesen und die SuS stellen sich zu den Einheiten, die sie am passendsten für sich empfinden:

- Wenn ich mein Handy nicht bei mir habe, habe ich Angst, etwas zu verpassen.
- Ich genieße es, Zeit ohne Handy und Internet zu verbringen.
- Es kommt oft vor, dass ich mich vergesse und viel mehr Zeit am Handy verbringe, als ich geplant hatte.
- Ich bekomme manchmal so viele Nachrichten aufs Handy, dass es mich total nervt.
- Oft schalte ich bewusst mein Handy aus, um Zeit für mich zu haben.

https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/FN_440_KS_DigiDetoxBox_8Seiter-und-Karten_A5_ANSICHT.pdf

Ablenkungsperformance (Material von klicksafe.de)

Die SuS gehen mit ihrem Handy in der Hand durch den Raum und sollen ein Diktat tippen. Wenn sie eine andere Person berühren (oder zu nah an ein Wand kommen), versteinern sie. Wer schafft es am längsten, in Bewegung zu bleiben? Wer hat einen fehlerfreien Text getippt?

https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/FN_440_KS_DigiDetoxBox_8Seiter-und-Karten_A5_ANSICHT.pdf

Selbstexperiment

Versuche einen Tag lang ohne dein Smartphone auszukommen. Immer wenn du es benutzen möchtest, schreibe auf, warum und wie du dich fühlst oder erstelle ein Scribbel o.ä.

Wie geht es dir am Ende des Tages? Würdest du es wiederholen?