

# HOLLYWOODpädagogik.

**Blockbusterfilme als Navigations- und  
Orientierungshilfe in postdigitalen Lehr-  
Lernprozessen?**

Pattern recognition

Welche Comic Figur ist es?

<https://www.pinterest.de/pin/318348267394757002/>

# Schwellenhüter

Shifu

Vesper Lynd

Severus Snape

Ray Foster

Grinsekatze

Saurons Mund

# Begleiter

Samweis Gamdschie

Kristoff Bjorgmann

Ronald Weasley

Art3mis

Steve Trevor

C3-PO und R2-D2

Jack Sparrow

Hermine Granger

Dr. Henry Jones jr.

Jack Dawson

Der verrückte  
Hutmacher

Han Solo

Loki

Tony Stark

**Tricksterfiguren**

**Mentor\*innen**

Obi Wan Kenobi

Gandalf

Albus Dumbledore

Alfred Pennywise

M

Dr. Grace Augustine

Antiope

Schatten

Sauron

Voldemort

Die rote Königin

Palpatine

Ernst Stavro Blofeld

Davy Jones

Thanos

Tai Lung

# Held\*innen

Rey

James Bond

Eli

Frederik Bulsara

Katniss Everdeen

Wonder Woman

Alice Kingsley

Harry Potter

Po

# Forschungsfragen

**Warum sind diese Filme so erfolgreich?**

**Resultiert ihr Erfolg bloß auf erfolgreichen PR und Marketingkampagnen und auf auditiven Soundcollagen sowie ihren überwältigenden Schauwerten aus CGI und FX, schnellen Schnitten etc.?**

(vgl. Biskind 2004, Blanchet 2003, Mikos 2008)

**Oder gibt es weitere Gründe für den Erfolg?**

Thomas Weiden

# HOLLYWOOD

pädagogik

Wie Blockbusterfilme das Lernen  
des Lernens organisieren

kopaed

**Ich finde "das größte Filmspektakel aller Zeiten", wie der *Stern* letzte Woche auf zwölf Farbseiten behauptete, ziemlich öde und langweilig: Kein "Weltraum-Märchen" (denn Märchen haben mit Menschen und ihren Gefühlen zu tun), sondern ein eiskaltes Spekulationsobjekt, das sich von den schönen Traditionen Hollywoods, die George Lucas hier bedenkenlos plündert, so weit entfernt hat wie der Rebellen-Kreuzer "Millenium Falcon" von unserer Milchstraße. [...] Wenn dieser Film ein Vorbote des Kinos der Zukunft sein sollte, dann muß man Angst haben um die Zukunft des Kinos.**

Hans Blumenberg 1978, Zeit Online verfügbar <https://www.zeit.de/1978/07/die-grosse-leere>

**Während DER SPIEGEL noch witzelte, „[...] das Lucassche Produkt sei – verglichen mit Stanley Kubricks 2001: Odysee im Weltraum – ‚ein Ramschladen, in dem es Westernsaloons im Orient gibt, die von Mickeymäusen, maskierten Rittern und wallend gewandeten Mönchen bevölkert werden‘, verlangte ein STERN-Leser gar, der Film müsse ‚im Namen der – hoffentlich einmal friedlich werdenden – Menschheit ... verbrannt werden’“**

Hahn/ Jansen, 1984, 311

<https://www.badische-zeitung.de/bz-schreibt-1978-star-wars-ist-etwas-fuer-schlichte-gemueter--115208195.html>

# **erste Analyseergebnisse:**

**unkonstruktiver Streit**  
**Dichotomien**  
**Absurditäten**  
**Aberwitz**  
**Magie**  
**Logiklöcher**  
**Terroristen als Helden**  
**etc.**

# Untersuchungsergebnisse einer objektiv hermeneutischen Analyse

## Repetitives Moment

**Problemstellung – Lösungsversuch – Konsequenz**

**→ Könnte es etwa sein, dass der Held lernt?**

# **Untersuchungsergebnisse einer objektiv hermeneutischen Analyse**

## **Repetitives Moment**

**Problemstellung – Lösungsversuch – Konsequenz**

## **These**

**Der Film ist in dieser Hinsicht didaktisch konsequent konsistent konstruiert.  
Ist das Absicht? Folgt der Film dabei einer bestimmten Idee?**

**George Walton Lucas**

\* 14. Mai 1944 Modesto, Kalifornien

Regisseur, Autor, Produzent

**„Ich wollte einen Film machen, der die zeitgenössische Mythologie fördern und gleichzeitig eine neue Art von Moral verkünden sollte [...]. Niemand geht der Sache wirklich auf den Grund, wir begnügen uns immer mit irgendwelchen abstrakten Erklärungen. Keiner sagt seinen Kindern heute noch: He, hör mal, das ist richtig und das ist falsch“**

(Lucas, zit. nach Pollock 1983, 91).

**“I have a philosophy that we all teach, and we all teach every day of our lives. [...] So when I make the films, I’m very aware of the fact that I’m teaching on a much larger scale than I would just as a parent or somebody walking through life”**

(Lucas 1999)

# Lucas Grundlage

Campbell, Joseph (1999). Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag

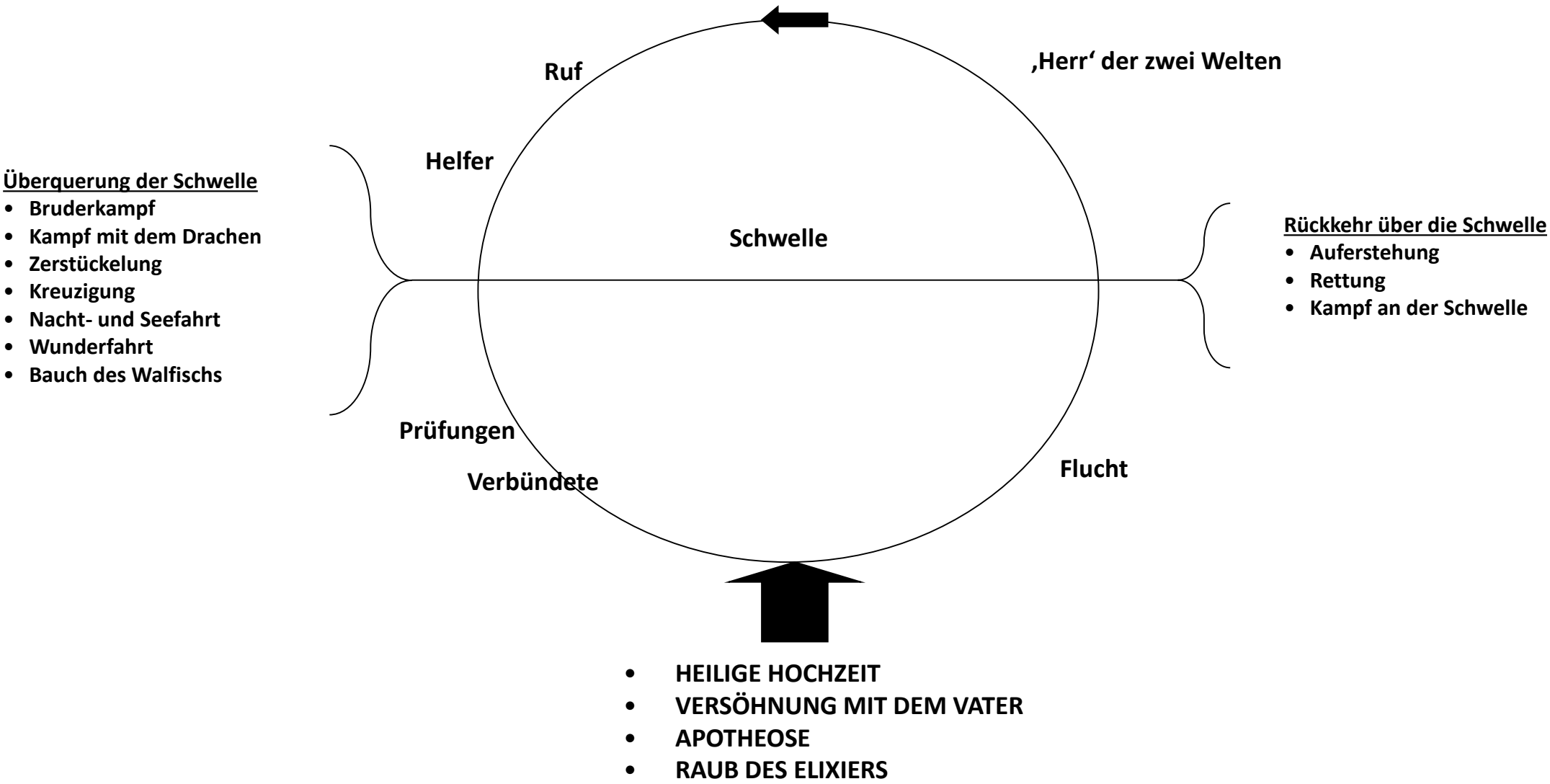
Infos und Links dazu auch bei Wikipedia: [https://de.wikipedia.org/wiki/Der\\_Heros\\_in\\_tausend\\_Gestalten](https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Heros_in_tausend_Gestalten)

## Prinzip der Heldenreise:

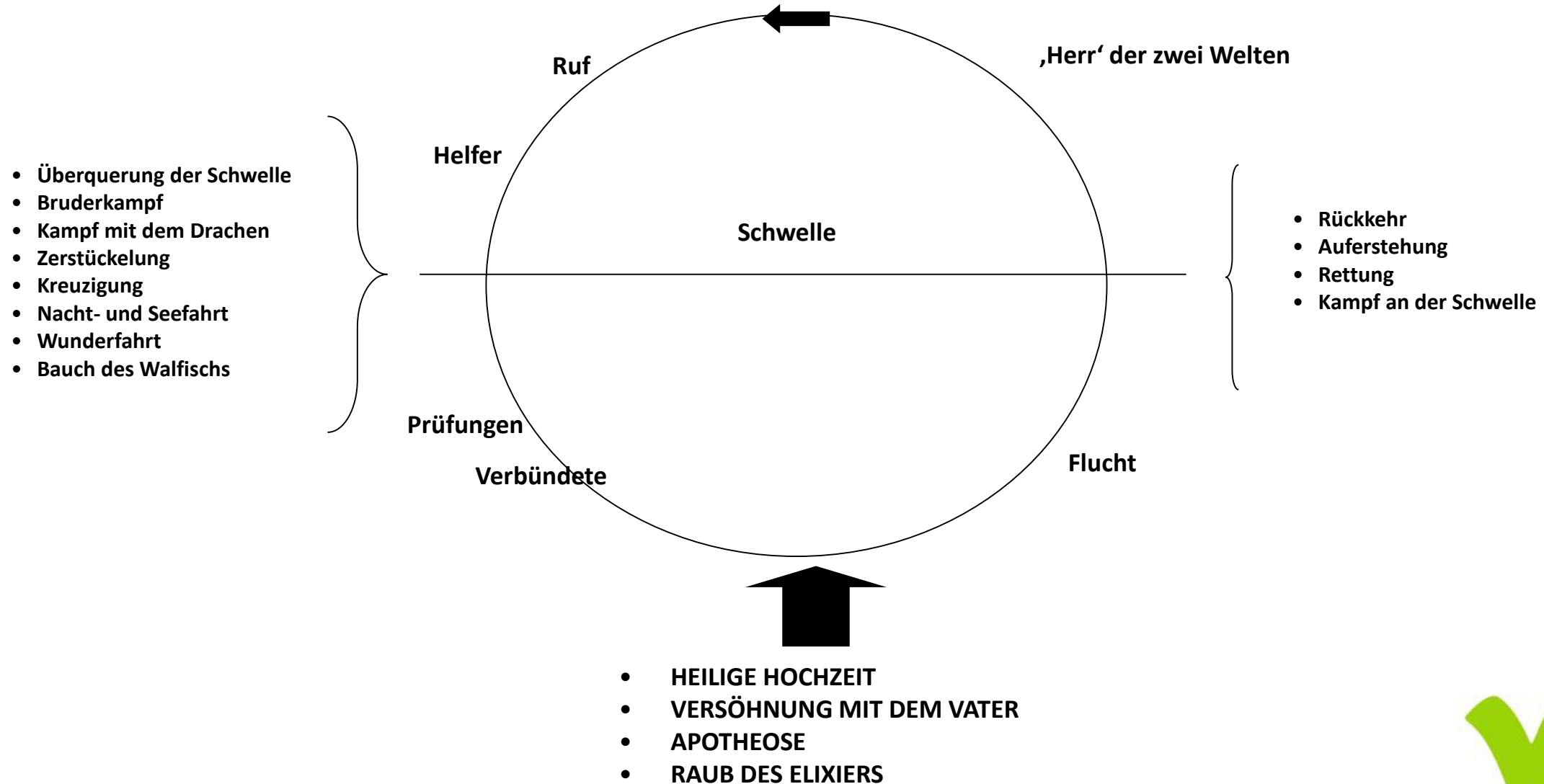
**„Der Weg, den die mythische Abenteuerfahrt des Helden normalerweise beschreibt, folgt, in vergrößertem Maßstab, der Formel, wie die Abfolge der *rites de passage* sie vorstellt: *Trennung – Initiation – Rückkehr*, einer Formel, die der einheitliche Kern des Monomythos genannt werden kann“**

(Campbell, 1999, 36).

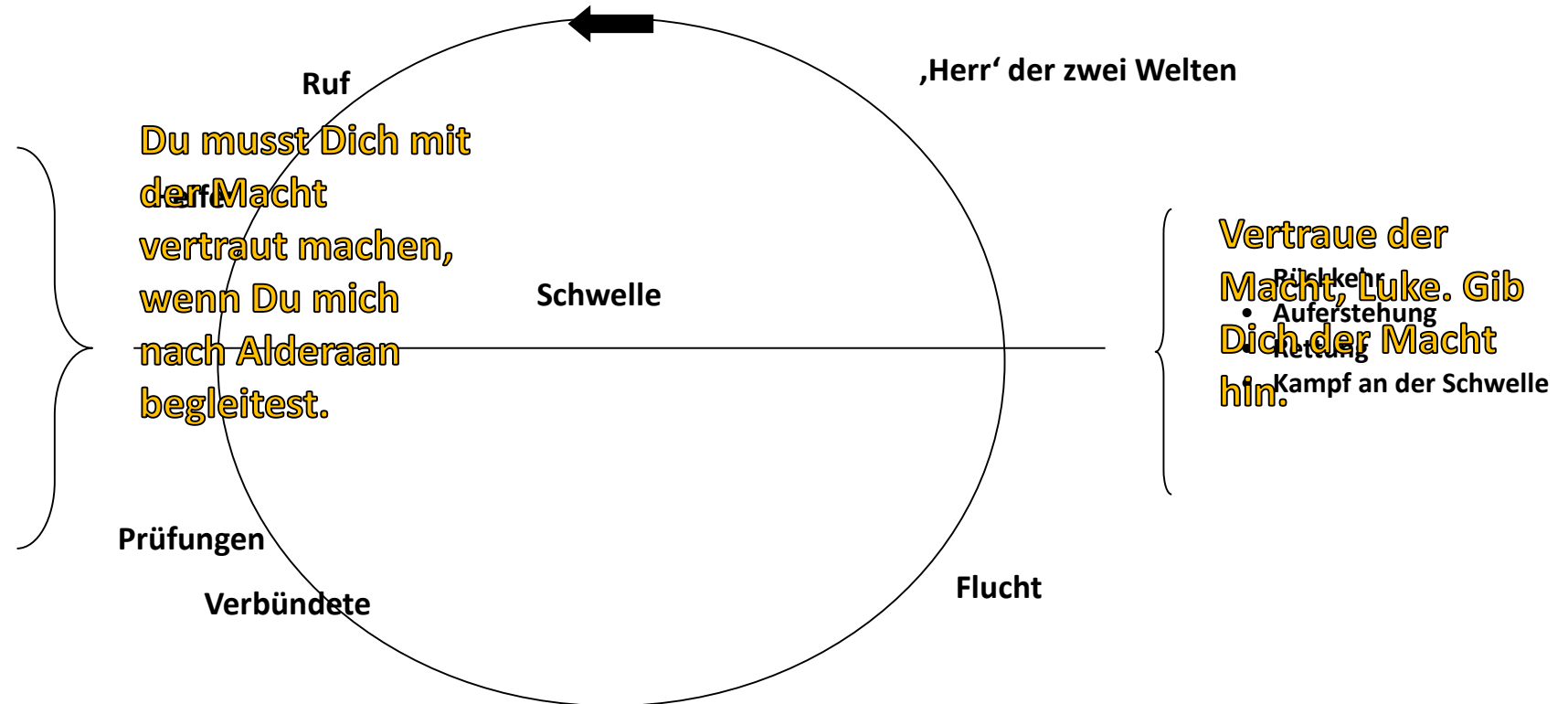
# Die Heldenreise nach J. Campbell



# Folgt Star Wars Ep IV dem narrativen Schema der Heldenreise?



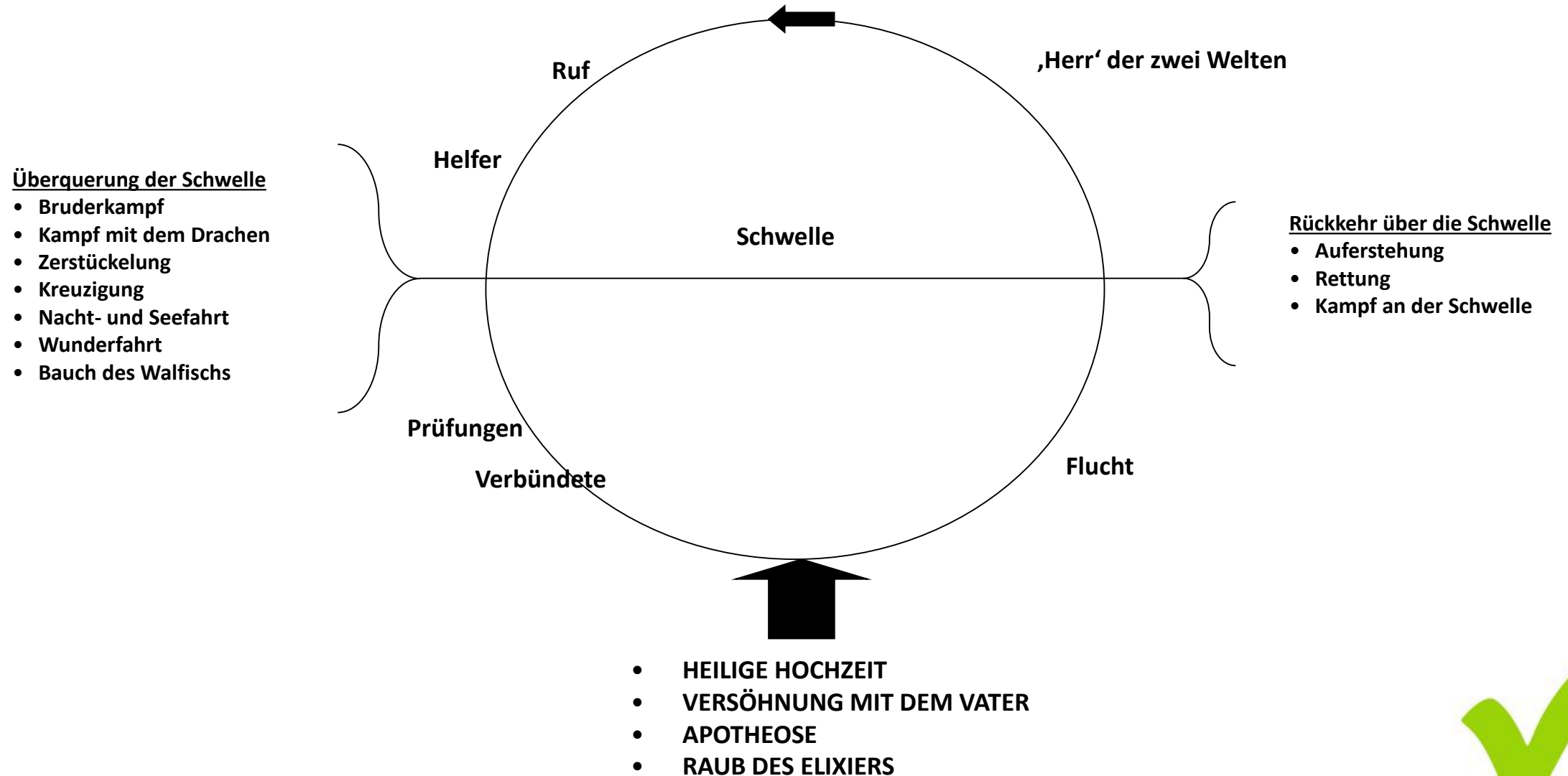
# Was lernt Luke Skywalker?



Run, Luke, Run

- HEILIGE HOCHZEIT
- VERSÖHNUNG MIT DEM VATER
- APOTHEOSE
- RAUB DES ELIXIERS

# Lässt sich das Schema Heldenreise auf andere Blockbuster übertragen?

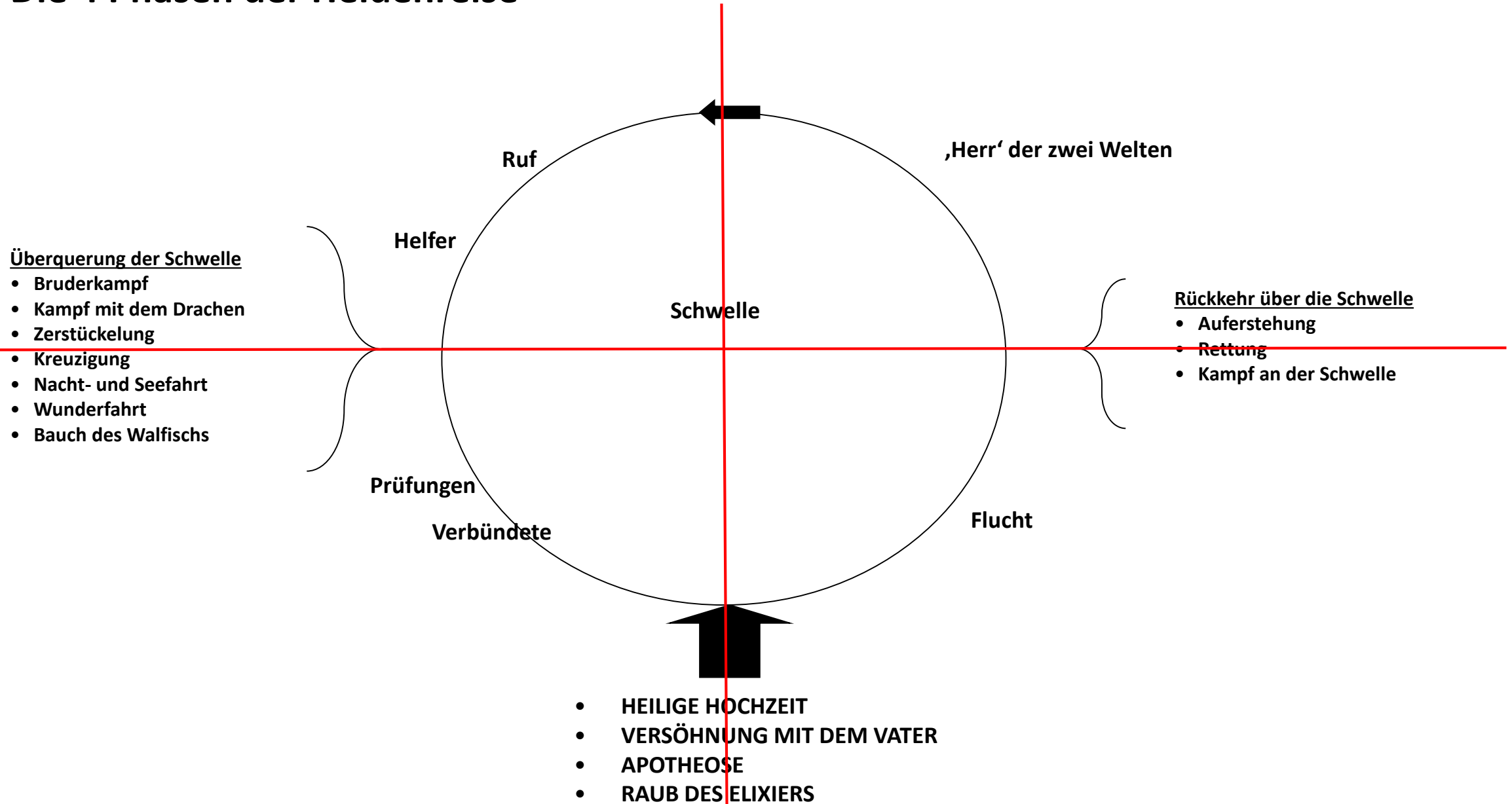


# Auswahl von 30 Blockbusters mit dem Narrationsschema der Heldenreise

1. **Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung (1977)**
2. **E.T. - Der Außerirdische (1982).**
3. **Forrest Gump (1994)**
4. **Der König der Löwen (1994).**
5. **Titanic (1997).**
6. **Der Herr der Ringe - Die Gefährten (2001).**
7. **Matrix (1999).**
8. **Harry Potter und der Stein der Weisen (2001).**
9. **Spider Man (2002).**
10. **Fluch der Karibik (2003)**
11. **Batman Begins (2005).**
12. **James Bond 007: Casino Royale (2006).**
13. **Nachts im Museum (2006).**
14. **Mamma Mia! (2008).**
15. **Kung Fu Panda (2008).**
16. **Indiana Jones und das Königreich der Kristallschädels (2008).**
17. **Avatar (2009).**
18. **Alice im Wunderland (2010)**
19. **Die Tribute von Panem (2012).**
20. **Life of Pi (2012)**
21. **Der Hobbit. Eine unerwartete Reise (2012).**
22. **Star Wars Episode VII – Das Erwachen der Macht (2015)**
23. **Deadpool (2016).**
24. **Rogue One: A Star Wars Story (2016)**
25. **Wonder Woman (2017).**
26. **Aquaman (2018)**
27. **Bohemian Rhapsody (2018).**
28. **Captain Marvel (2019).**
29. **Die Eiskönigin 2 (2019).**
30. **Joker (2019).**

**Wie verläuft der Lernprozess?**

# Die 4 Phasen der Heldenreise



# Die 4 Phasen der Heldenreise

Sie bewegen sich durch ihre bekannte Lebenswelt mit den Wissensbeständen ihrer primären Sozialisation, die sie nach dem Akzeptieren der Aufgabe ausloten

- Bruderkampf
- Kampf mit dem Drachen
- Zerstückelung
- Kreuzigung
- Nacht- und Seefahrt
- Wunderfahrt
- Bauch des Walfischs

Die Helden kehren zurück in die ihnen bekannte Welt, in die sie ihre neuen Wissensbestände mitbringen und Rückmeldungen dafür erhalten.

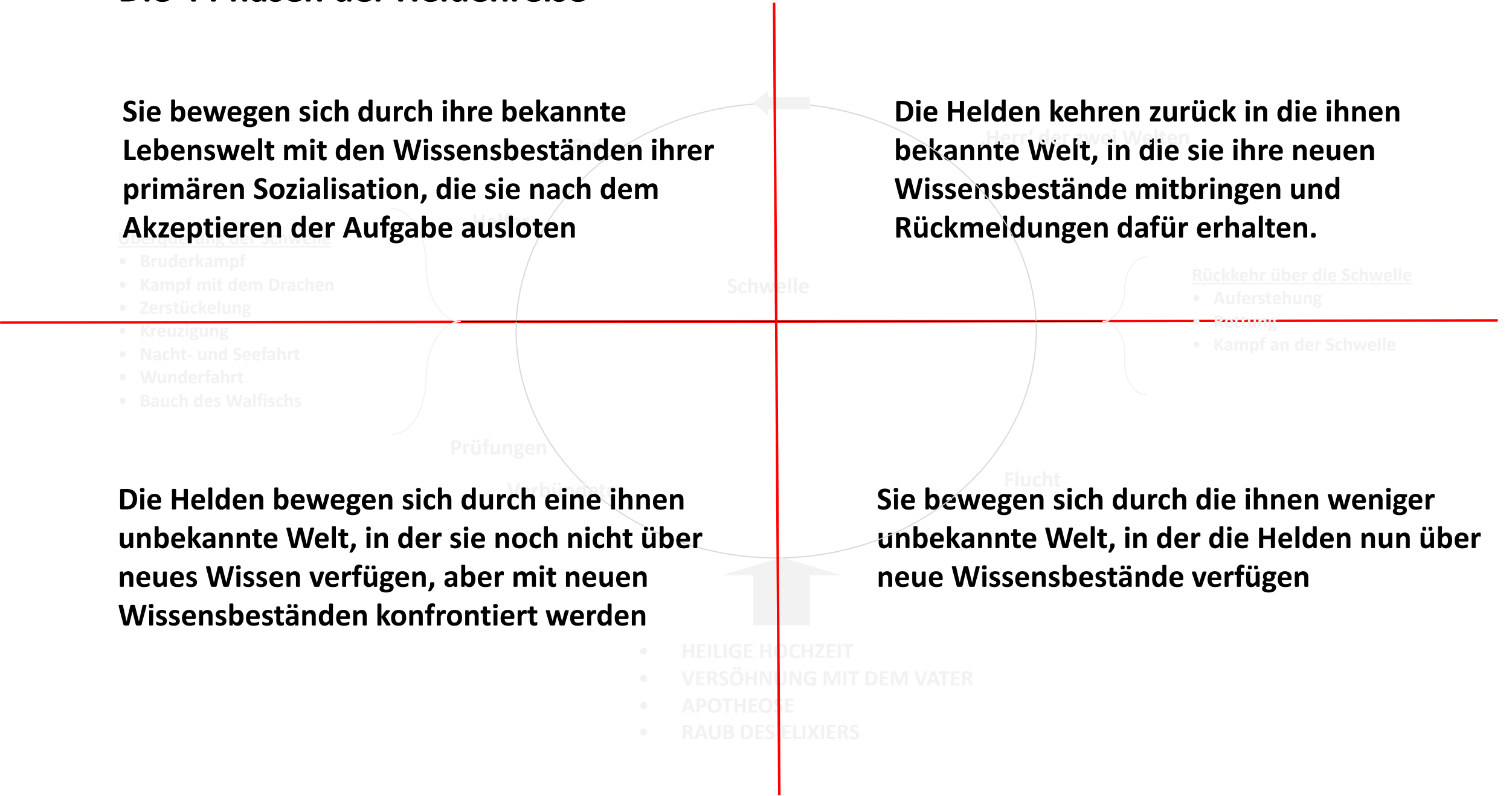
## Rückkehr über die Schwelle

- Auferstehung
- Rettung
- Kampf an der Schwelle

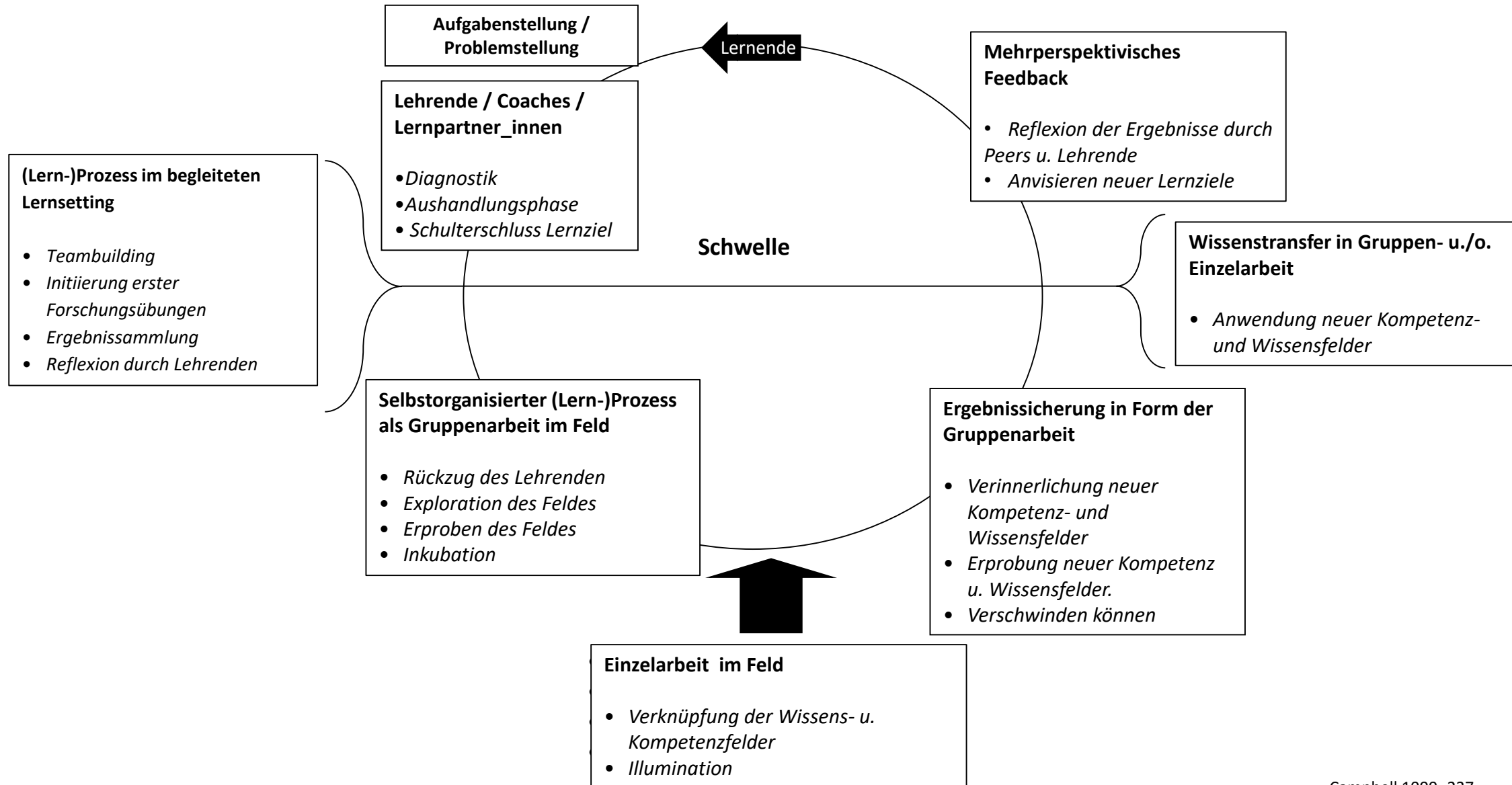
Die Helden bewegen sich durch eine ihnen unbekannte Welt, in der sie noch nicht über neues Wissen verfügen, aber mit neuen Wissensbeständen konfrontiert werden

- HEILIGE HOCHZEIT
- VERSÖHNUNG MIT DEM VATER
- APOTHEOSE
- RAUB DES ELIXIERS

Sie bewegen sich durch die ihnen weniger unbekannte Welt, in der die Helden nun über neue Wissensbestände verfügen



# Was wird wann gelehrt, bzw. gelernt?

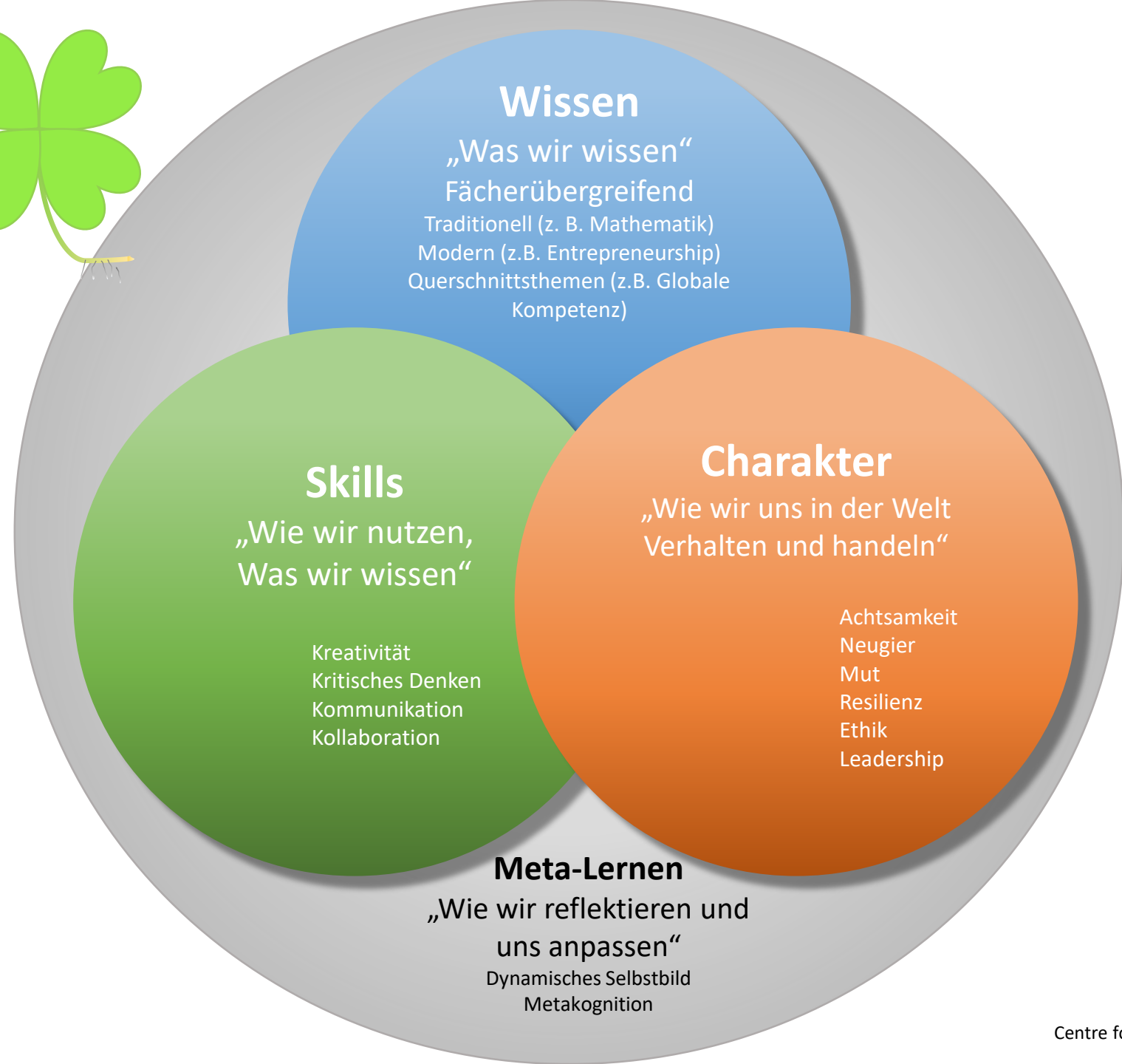


**„Soziale Tradierungen halten für Individuen Muster bereit, mittels derer sie Welt- und Selbstsichten entwickeln können. Solche Muster können aus Wertesystemen oder Weltanschauungen resultieren [...] Verlieren soziale Tradierungen jedoch ihre Verbindlichkeit, dann tritt das auf, was wir Kontingenz und Leben mit höheren Unbestimmtheiten nennen. Kontingenz heißt in diesem Zusammenhang, dass die Zufälle, die einem Individuum im Leben begegnen nicht mehr durch umgreifende Orientierungsmuster mit Sinn versehen werden können. In dem Maße, wie Menschen selbst Entscheidungen treffen, die in dieser Form aus der Tradition nicht ableitbar sind, steigt die Kontingenz“**

# Lernen als Suchprozess

**„In diesem Suchprozess wird mal das eine, mal das andere Verstehensmodell ausprobiert, bis man eines findet, mit dem man vorerst einigermaßen zurechtkommt – die Relativität und Vorläufigkeit der eigenen Weltsicht ist in diesem Modell von Anfang an enthalten. Wir bezeichnen diese Art des suchenden, immer unter dem Vorbehalt des ‚Als-ob‘ agierenden Selbst- und Weltverhältnisses als Tentativität. Wir finden oder erfinden dabei Regeln, die für uns etwas zunächst unverständliches Neues zu etwas Verstehbarem machen. Die Regeln oder Schemata der Weltaufforderung sind dabei das, was verändert wird“**

# Die vier Dimensionen Des Lernens



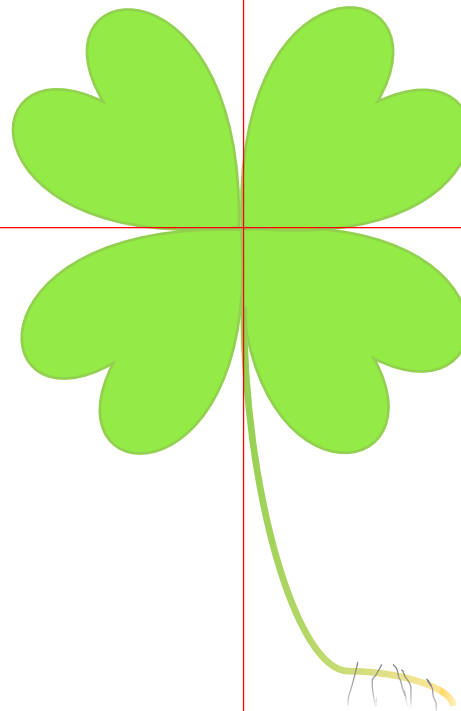
**„Die Welt belohnt Menschen nicht mehr für ihr Wissen – Suchmaschinen wissen alles – sondern für das, was sie mit ihrem Wissen anfangen können. Das macht heute den Unterschied aus. Deswegen geht es in der Bildung heute mehr um Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration, um modernes Wissen (dazu gehört die Fähigkeit, das Potenzial neuer Technik zu erkennen und zu nutzen) und schließlich auch um Charaktereigenschaften, die erfüllten Menschen helfen, mit anderen zusammenzuleben, zusammenzuarbeiten und eine nachhaltige Menschheit aufzubauen“**

# 1. (Ver)Sammeln

Reflexionspunkt:  
Kooperation

# 4. Reflektieren

Reflexionspunkt:  
Rekursion



# 2. Spielen

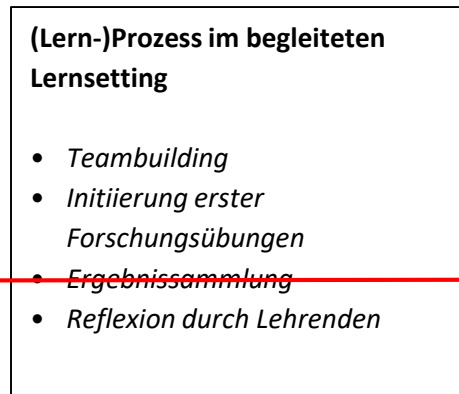
Reflexionspunkt:  
Kreativität

# 3. Validieren

Reflexionspunkt:  
(Wissens)Transfer

# Eine didaktische Landkarte für Lernprozesse einer postdigitalen Medienpädagogik

**(Ver)sammlung**



Aufgabenstellung /  
Problemstellung

Lehrende / Coaches /  
Lernpartner\_innen

- Diagnostik
- Aushandlungsphase
- Schulterschluss Lernziel

**Selbstorganisierter (Lern-)Prozess  
als Gruppenarbeit im Feld**

- Rückzug des Lehrenden
- Exploration des Feldes
- Erproben des Feldes
- Inkubation

**Einzelarbeit im Feld**

- Verknüpfung der Wissens- u.  
Kompetenzfelder
- Illumination

Lernende

Bekanntes

Unbekanntes

**Mehrperspektivisches  
Feedback**

- Reflexion der Ergebnisse durch  
Peers u. Lehrende
- Anvisieren neuer Lernziele

**Wissenstransfer in Gruppen- u./o.  
Einzelarbeit**

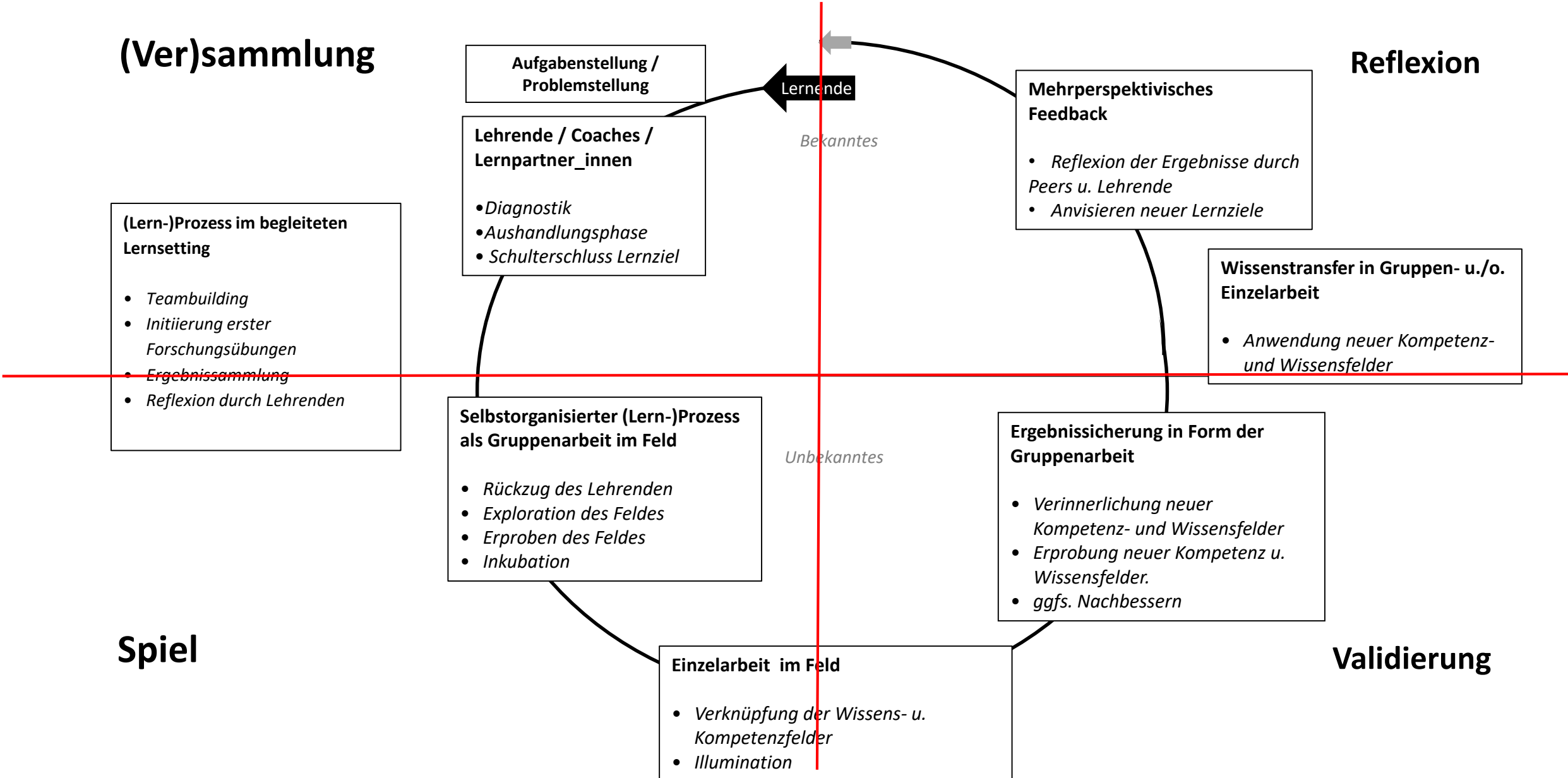
- Anwendung neuer Kompetenz-  
und Wissensfelder

**Ergebnissicherung in Form der  
Gruppenarbeit**

- Verinnerlichung neuer  
Kompetenz- und Wissensfelder
- Erprobung neuer Kompetenz u.  
Wissensfelder.
- ggfs. Nachbessern

**Reflexion**

**Validierung**



## Quellen:

- Baecker, D. (2019). Intelligenz, künstlich und complex. Berlin: Merve
- Beck, Henning (2013). Biologie des Geistesblitzes – Speed up your mind! Heidelberg: Springer Verlag
- Biskind, Peter (2004). Easy Riders, Raging Bulls – Wie die Sex Drugs und Rock'n Roll Generation Hollywood rettete. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Blanchet, Robert (2003). Blockbuster Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos. Marburg: Schüren Verlag
- Csikszentmihalyi, Mihaly (2003). Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta. 6. Auflage
- Campbell, Joseph (1999). Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt: Insel Verlag
- Fadel, C. u.a. (2017). Die vier Dimensionen der Bildung. Hamburg: ZLL21
- Filmsite. Box-Office Top 100 Films of all. URL: <http://www.filmsite.org/boxoffice.html>
- Hammann, Joachim (2007). Die Heldenreise im Film. Frankfurt am Main: Zweitausendeins
- International Movie Database. Krieg der Sterne. [https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref=ttls\\_li\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref=ttls_li_tt)
- Latour, B. (2014). Existenzweisen. Berlin: Suhrkamp
- Lucas, George (1977, 1997, 2004). Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung (Autor: George Lucas) 20th Century Fox. Los Angeles/California
- Mikos, Lothar (2008 ). Film- und Fernsehanalyse. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz. 2. Auflage
- Moyers, Bill (1999). The Mythology of 'Star Wars' with George Lucas <https://billmoyers.com/content/mythology-of-star-wars-george-lucas/>
- Peltzer, Anja (2011). Identität und Spektakel. Der Hollywood Blockbuster als global erfolgreicher Identitätsanbieter. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft
- Pollock, Dale (1983). Sternenimperium – Das Leben und die Filme von George Lucas. München: Verlag Monika Nüchtern.
- Reckwitz, A. (2017). Die Gesellschaft der Singularitäten. Berlin: Suhrkamp
- Taylor, Chris (2015). Wie Star Wars das Universum eroberte. München: Heyne Verlag
- Vogler, Christopher (2010). Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Frankfurt: Zweitausendeins. 6. Auflage
- Walden, T. (2015). Hollywoodpädagogik. Wie Blockbuster das Lernen des Lernens organisieren. München: Kopaed
- Walden, T. (2016). Trickster, Kreativität und Medienkompetenz. München: Kopaed
- Walden, T. (2020/2021) Einführung in eine postdigitale Medienpädagogik. Online verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=-itwsi8KVV8>

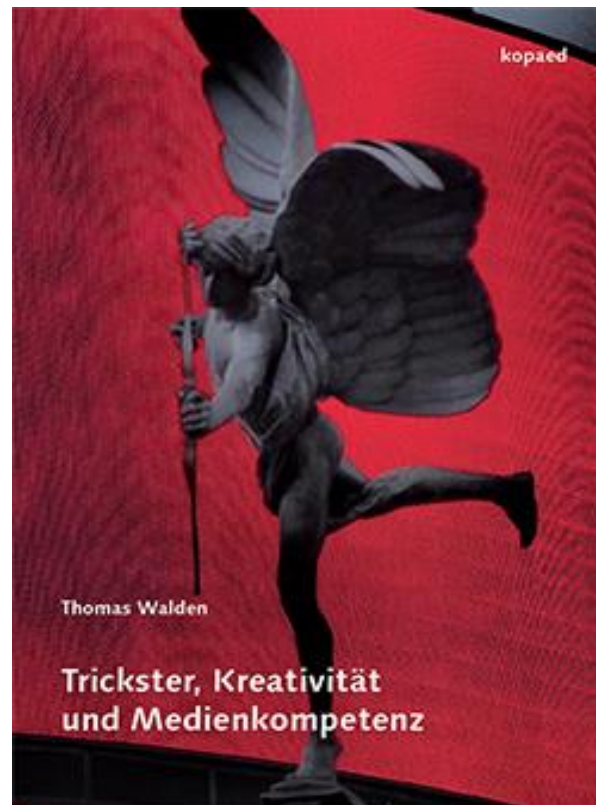
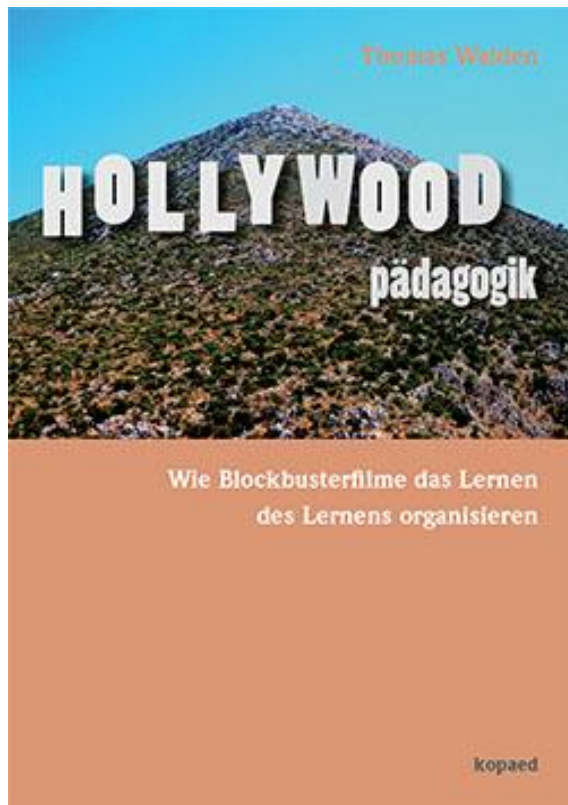
**Kontakt über:**

[www.thomaswalden.de](http://www.thomaswalden.de)

oder

**Universität Bielefeld**

[thomas.walden@uni-bielefeld.de](mailto:thomas.walden@uni-bielefeld.de)



Kontakt über:

[www.thomaswalden.de](http://www.thomaswalden.de)

oder

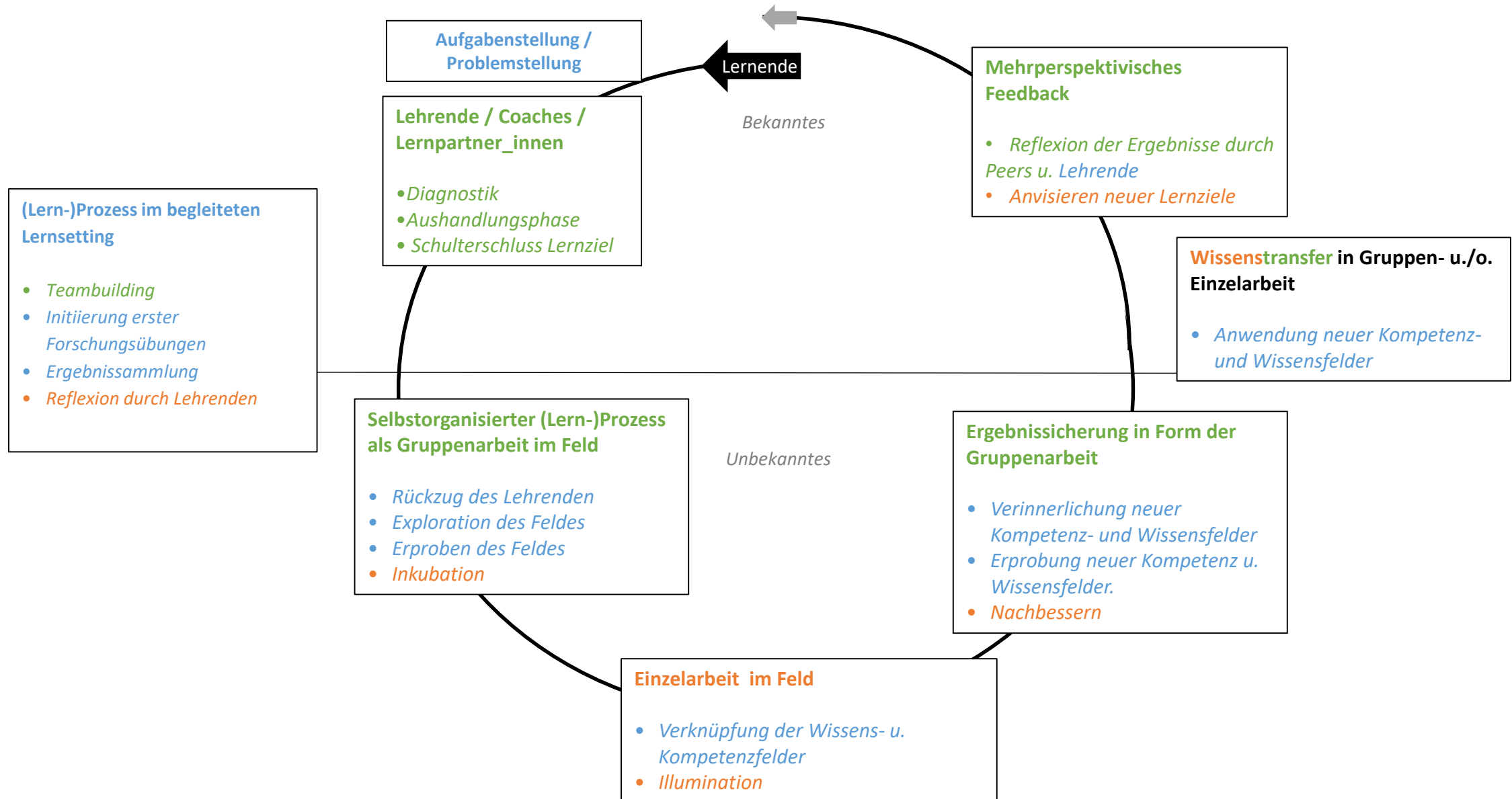
Universität Bielefeld

[https://ekvv.uni-bielefeld.de/pers\\_publ/publ/PersonDetail.jsp?personId=133887](https://ekvv.uni-bielefeld.de/pers_publ/publ/PersonDetail.jsp?personId=133887)





# Eine didaktische Landkarte für Lernprozesse einer postdigitalen Medienpädagogik



# 1. (Ver)Sammeln

## Aufgaben- / Problemstellung

### Diagnostik / Aushandlungsphase

- Schulterschluss zwischen Lehrenden und Lernenden Akteur\*innen → Themenfestlegung

### Gesteuerte Gruppenbildung

- Gruppenphasen (angeleitet) im Schnelldurchlauf (Storming, Norming, Performing, Informing)
- Kommunikation(-skanäle testen)
- Verbindungen strapazieren
- Netzwerk flexibilisieren

### erste gesteuerte thematische Annäherung

- tentative Kollaboration
- erste thematische Annäherung
- kurze Reflexion des bisherigen Prozesses durch Lehrende

**Reflexionspunkt:  
Kooperation**

## 2. Spielen

### Rückzug des Lehrenden

### Selbstorganisierte Gruppenarbeit

Erste Gruppenphasen werden selbständig durchlaufen (Storming, Norming, Performing)

- Kooperationsformen sowie -wege aushandeln und festlegen
- individuelle Rollen finden und annehmen
- Kommunikationskanäle festlegen

### Exploration und Erprobung des Feldes

Selbstorganisierte thematische Imprägnierung

- Kopieren
- Transformieren
- Kombinieren

### Individuelle Selbstorganisation

- Retreat (Inkubation)
- Abduktion
- Verknüpfung alter u. neuer Wissensfelder in Einzelarbeit

**Reflexionspunkt:  
Kreativität**

### 3. Validieren

#### Sicherung der Ergebnisse in der Gruppe lernender Akteur\*innen

Verinnerlichung neuer Kompetenz- und Wissensfelder

#### Erprobung neuer Wissensfelder

##### selbstgesteuerte Gruppenphase: Performing the New

- tentative Dissemination
- praktische erproben
- kritisch überprüfen
- ggfs. Schleifen zur Nachbesserung einziehen
- Erweiterung des Netzwerks um potenziell kritische Akteur\*innen

#### Transferfähigkeit der neuen Wissensfelder erarbeiten

- Ergebnisse fixieren und disseminieren

**Reflexionspunkt:  
(Wissens)Transfer**

## 4. Reflektieren

### Temporärer Rückzug von erweiterten Netzwerken

Feedback (mehrperspektivisch) **Kooperation** / **neues Wissen**

**Gruppenphase: Informing**

- **(Handlungs)Potenziale** bezeichnen
- **Fortschritte** kennzeichnen
- **ethische Überprüfung** auf
  - **Sozialverträglichkeit**
  - **Inklusivität**
  - **Nachhaltigkeit**
  - **Nutzerfreundlichkeit**

### **Individuelle Reflexion**

- **Erfahrungen verbalisieren**
- **Ergebnisse abwägen**
- **Fixierung der Ergebnisse**

**Einbettung und Rekursion**

**Reflexionspunkt:  
Rekursion**

Title	Year	Net production budget (millions)	Worldwide gross	Estimated loss nominal	Estimated loss inflation adjusted
The 13th Warrior	1999	\$100–160	\$61.7	\$69–129	\$106–198
47 Ronin	2013	\$175–225	\$151.8	\$97	\$106
Alexander	2004	\$155	\$167.3	\$71	\$96
Ali	2001	\$107	\$87.7	\$63	\$91
Blade Runner 2049	2017	\$150–185	\$260.5	\$80	\$83
The Chronicles of Riddick	2004	\$105–120	\$115.8	\$47–73	\$64–99
The Cotton Club	1984	\$47	\$25.9	\$32.1	\$79
Cutthroat Island	1995	\$98	\$18.3	\$105	\$176
Fantastic Four	2015	\$120–125	\$168	\$80–100	\$86–108
The Great Wall	2016	\$150	\$332	\$75	\$80
Green Lantern	2011	\$200	\$219.9	\$75	\$85
John Carter	2012	\$263.7	\$284.1	\$114–200	\$127–223
Jupiter Ascending	2015	\$175	\$184	\$95–120	\$102–129
Justice League	2017	\$300	\$657.9	\$50–100	\$52–104
King Arthur: Legend of the Sword	2017	\$175	\$148.7	\$114–153.2	\$119–160
The Lone Ranger	2013	\$225–250	\$260.5	\$160–190	\$176–209
The Man from U.N.C.L.E.	2015	<b>Box Office Bombs, zu deutsch: Flops</b> 75	\$109.8	\$80	\$86
Mortal Engines	2018	\$110	\$83.7	\$174.8	\$178
Pan	2015	\$150	\$128.4	\$85–150	\$92–162
Peter Pan	2003	\$130.6	\$122	\$70	\$97
Red Planet	2000	\$80	\$33.5	\$63	\$94
Robin Hood	2018	\$100	\$85.7	\$83.7	\$85
Solo: A Star Wars Story	2018	\$250	\$393.2	\$76.9	\$78
Titan A.E.	2000	\$75–90	\$36.8	\$100	\$148
Tomorrowland	2015	\$180–190	\$209	\$90–150	\$97–162
Valerian and the City of a Thousand Planets	2017	\$177.2–180	\$225.9	\$82	\$86

# Mythen und Moderne

- Sind Mythen in der rationalen Moderne nicht überholt?
- Was haben Mythen in der Moderne zu tun?
- Beispiele (Trickster)

**„Mythen erfreuen sich einer immer noch >>ungebrochenen Konjunktur<<. Das >>postmoderne Klima<< erweist sich als >>mythophil<<. [...] Der inflationäre Gebrauch von >Mythos< in Fernsehen, Rundfunk und Presse schließt [...] eine positive Verwendung ein, bei der man [...] besonders das >Legendäre< oder >Kultige< auf einen medienwirksamen Nenner zu bringen versucht“**

(Barner u.a. (2003), 8).

**„[...] man wird die Modernen nicht von ihrer Anhänglichkeit an ihr Lieblingsthema, die Modernisierungsfront, heilen können, wenn man ihnen keine alternative Erzählung anbietet, die aus dem gleich Stoff gewoben ist wie die Großen Erzählungen, von denen man vielleicht ein wenig zu voreilig behauptet hat, daß ihre Zeit vorüber sei. Man muß das Böse mit dem Bösen bekämpfen, auf die metaphysische Maschine mit anderthalb metaphysischen Maschinen antworten. Auch die Diplomaten brauchen ein >>Narrativ<<, wie es die Adepten des story telling in der amerikanischen Presse nennen. Warum sollten die Modernen die einzigen sein, die kein Recht auf eine Bliebe, eine Wohnstätte, einen Städtebau haben?**

**Kulturell hat sich die nächste Gesellschaft auf Entdeckungen eingelassen, die für jede frühere Gesellschaft vielleicht vorstellbar, aber nicht belegbar gewesen wären. Es ist kein Zufall, dass ausgerechnet im Rahmen des Interesses an, ja des Respekts vor Komplexität alte Weisheitslehren der Chinesen, Indianer oder Kirchenväter wieder ausgegraben werden, die bereits davon handelten, wie mit dem Unverfügbaren, Unkontrollierbaren umzugehen ist**

(Baecker 2018, 73).

# Diagnose Zygmunt Bauman - Flüchtige Moderne

**Was die Gesellschaft zu Beginn des 21. Jahrhunderts umtreibt ist „[...] die getriebene, obsessive, durchgängige, unaufhaltsame und ewig unvollendete *Modernisierung* [...], das überwältigende und unauslöschliche, nie zu stillende Streben nach kreativer Zerstörung (oder nach destruktiver Kreativität, wie im Fall der ‚Abrißarbeiten‘ im Namen einer ‚neuen und verbesserten Gestaltung‘; ‚Re-engineering‘, ‚Verflachens‘ der Hierarchien, der ‚Reorganisation‘, ‚Zusammenlegung‘, ‚Gesundschumpfung‘ – um auch in Zukunft bei gesteigerter Produktion konkurrenzfähig zu bleiben)“**

(Bauman, 2003, 38f.).

**„Hier spielt man die Reise nach Jerusalem – jeder suche sich einen der immer zu wenigen freien Plätze. Männer und Frauen sind immer in Bewegung, keine Ruhepause, geschweige denn das befriedigende Gefühl des Angekommenseins‘, das Gefühl ans Ziel gelangt zu sein [...]“**

(Bauman, 2003, 45).

**„‘Konsumieren‘ bedeutet heutzutage nicht mehr, sich Genußmittel [sic!] verschaffen, sondern in gesellschaftliche Zugehörigkeiten investieren – was in einer Konsumentengesellschaft bedeuten muss: in die eigene ‚Verkäuflichkeit‘; entweder man erwirbt Eigenschaften, für die bereits eine Nachfrage am Markt besteht, oder stülpt seinen vorhandenen Eigenschaften eine Warenform über, die Nachfrage zu erzeugen vermag“**

(Bauman, 2013, 47).

# Bauman Ideen

**„Gegen Heimatlosigkeit hilft der Trick mit mehreren Heimatländern, man muß [sic!] nur zur gleichen Zeit drinnen und draußen sein, muß [sic!] Intimität mit der kritischen Distanz des Außenseiters verknüpfen, Engagement mit Rückzug – diesen Trick lernen seßhafte [sic!] Menschen in der Regel nicht“**

(Bauman, 2003, 242).

**Die Menschen der Konsumgesellschaft der flüchtigen und digitalen Moderne sind nirgendwo beheimatet. Sie sind gezwungen als heimatlose Nomaden umherziehen. Nomaden müssen sich „[...] an den Zustand der Desorientierung gewöhnen, man weiß nie, wo die Straße hinführt, wo sie endet, was hinter der nächsten Biegung liegt, und deshalb konzentrierte man die Aufmerksamkeit auf die Wegstrecke, die unmittelbar vor einem liegt“**

(Bauman, 2003, 245).

# Trickster

**Die Tricksterfigur ist „[...] in ihren deutlichsten Ausprägungen ein getreues Abbild eines noch in jeder Hinsicht undifferenzierten menschlichen Bewußtseins [sic!], welches einer der tierischen Ebene noch kaum entwachsenen Psyche entspricht“**

(Jung, 2009, 164).

**„Trickster is at one and the same time creator and destroyer, giver and negator, he who dups others and who is always duped himself [...] He knows neither good nor evil yet he is responsible for both. He possesses no values, moral or social [...] yet through his actions all values come into being“**

(Radin, 1972, XIII).

**„Narr, der er ist, und grausamer, geiler Betrüger, die Unordnung in Person, ist er dennoch auch der Kulturbringer“**

(Campbell, 1996, 306).

## Trickster in der geteilten Lebenswelt:

Marcel Duchamp

Man Ray

Picasso

Frida Kahlo

Emmy Hennings

John Cage

David Bowie

Keith Richards

Bob Dylan

Jan Delay

Madonna

Lady Gaga

Karl Lagerfeld

Marlon Brando

Jonny Depp

Steve Jobs

Mark Zuckerberg

Jeff Bezos

Larry Page

Sergej Brin

Elon Musk

Die Liste lässt sich fortsetzen. Wen fügst Du ein?

# Eine didaktische Landkarte für Lernprozesse einer postdigitalen Medienpädagogik

