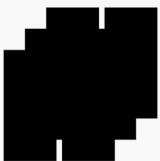




ECHT JETZT?!

Hinweise für Lehrkräfte

Für den selbstständigen
Ausstellungsbesuch



Liebe Lehrkräfte,

wir freuen uns, dass Sie Interesse an der Ausstellung „Echt Jetzt?!“ haben. Im Folgenden erhalten Sie kurz zusammengefasst die wichtigsten Informationen:

- Organisation des Besuchs
- Ausstellung
- Stationen der Ausstellung
- mögliche Aufgaben

Bei inhaltlichen Rückfragen wenden Sie sich bitte an Luisa Kreiling:
Luisa.Kreiling@hdgbw.de

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei Ihrem Besuch.

Organisatorisches

Die Ausstellung befindet sich auf Ebene E5 in einem kleinen Ausstellungsraum.

Der Eintritt ist frei.

Wenn Sie die Ausstellung mit einer Gruppe besuchen möchten, bitten wir Sie, Ihren Besuch vorab bei uns anzumelden.

Für einen Ausstellungsbesuch mit Seh- und Diskussionsaufgaben empfehlen wir eine Dauer von etwa einer Stunde.

Workshop

Unser Workshop „**Fakten, „Fake News“, falsche Fährten**“ verbindet unsere Dauerausstellung mit der „Echt Jetzt?!“-Ausstellung und zeigt, dass sogenannte Fake News keine Erfindung von Social Media sind, sondern auch in der Landesgeschichte zu finden sind. Gemeinsam sprechen wir darüber, wie wir „Fake News“ entlarven können.

Weitere Hinweise und Buchungen unter:

<https://www.hdgbw.de/geschichte-vermittlung-museum/workshops/#gruppenangebote>

Allgemein

Was ist echt und was gefälscht? Künstliche Intelligenz (KI) bringt Bild-Manipulationen auf eine neue Ebene. Das gezielte Verändern von Fotos ist allerdings keine Neuerung des digitalen Zeitalters. Seit der Erfindung der Fotografie werden Aufnahmen nachträglich bearbeitet. Die Präsentation „Echt Jetzt?!“ zeigt im Haus der Geschichte Baden-Württemberg in Stuttgart bis zu 120 Jahre alte Retuschen und schlägt die Brücke zu sogenannten Deepfakes.

Am Anfang stand mühsames Handwerk: etwa das Kolorieren ganzer Motive oder das Einfügen dekorativer Personen. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts haben Verlage wie Gebrüder Metz in Tübingen oder A. Weber & Co. in Stuttgart auf diese Weise Fotografien in idealisierte Ansichtskarten von Städten verwandelt. Die Ausstellung macht mit Originalen und Projektionen deutlich, wie die Fotos bearbeitet wurden. In Mitmach-Bereichen können Besucherinnen und Besucher eigene Bildmanipulationen herstellen – mal traditionell auf einer Projektor-Folie, mal KI-generiert. Wer möchte, kann sich selbst in einen Deepfake verwandeln.

Die Präsentation „Echt jetzt?! Fotografien. Retusche. Deepfakes.“ fordert einen kritischen Blick. Denn viele Bilder sind einfach zu schön, um wahr zu sein.

WICHTIG!



Die Ausstellung widmet sich den beiden zentralen Themen historische Retusche und Deepfakes. Anstatt die Geschichte der Bildbearbeitung und Bildmanipulation chronologisch nachzuzeichnen, setzt sie gezielte Schlaglichter auf diese beiden Phänomene und eröffnet damit unterschiedliche Perspektiven auf den Umgang mit Bildern. Der historische Teil stützt sich auf Materialien aus der Sammlung, während der gegenwartsbezogene Abschnitt das aktuelle Thema Deepfakes aufgreift und dessen gesellschaftliche Relevanz beleuchtet.



Durch die Gegenüberstellung von historischer Retusche und KI-generierten Bildmanipulationen macht die Ausstellung deutlich, dass Bilder auch lange vor digitaler Bildbearbeitung und künstlicher Intelligenz keine unverfälschten Abbilder der Wirklichkeit waren. Seit jeher konnten sie verändert, inszeniert und bearbeitet werden, um bestimmte Botschaften zu vermitteln, Wahrnehmungen zu lenken oder Wirklichkeiten zu konstruieren.

Informationen zu den einzelnen Stationen

WAS	OBJEKTTEXT	ZUSATZINFORMATION
Projektion	Ansichtskarten vor 120 Jahren Der Tübinger Verlag Gebrüder Metz begann um das Jahr 1900, eigene Fotografien für die Ansichtskartenproduktion herzustellen. Die Projektion vergleicht diese Schwarz-Weiß- Aufnahmen und die daraus hergestellten Karten. Der Verlag hat die Fotografien teilweise stark bearbeitet, die Motive beispielsweise nachträglich eingefärbt. Gut gekleidete Personen und Fahrzeuge wurden eingesetzt oder nicht gewünschte Elemente entfernt. Einige Karten sind aus zwei Fotografien zusammengefügt und zeigen Ansichten, die es nie gab. So entstanden idealisierte Bilder von Städten und Orten. Die Bearbeitungen entsprachen dem damaligen Geschmack und sollten den Verkauf der Ansichtskarten steigern. Die Vorlagen stammen aus den folgenden Sammlungen: Haus der Geschichte Baden-Württemberg Stadtarchiv Biberach Stadtarchiv Heilbronn Stadtarchiv Karlsruhe Kreisarchiv Sigmaringen Stadtarchiv Ulm	• 10 verschiedene Beispiele • Auf 3 Leinwänden sehen wir, wie verschiedene Ansichtskarten montiert wurden. Die mittige Leinwand zeigt jeweils die fertige Karte, links und rechts werden die Elemente gezeigt, die hinzugefügt oder ausgeschnitten wurden. • Die grünen Flächen zeigen, was verändert/ angepasst wurde
Tischvitrinen	1. Wielandshöhe Das Höhenhotel Wielandshöhe in Stuttgart präsentierte sich auf der Ansichtskarte als Restaurant mit besonderem Ausblick. Um das Panorama der Stadt durch die Fenster sehen zu können, musste der Verlag A. Weber & Co. nachhelfen und den	• In den Vitrinen sind 3 verschiedenen Beispiele zu sehen • Die Bildmontagen zeigen, wie sich durch die nachträgliche Bearbeitung die Aussage des Bildes ändern kann und das Bild eindrucksvoller

	gewünschten Ausblick hinter die ausgeschnittenen Fenster montieren. Durch den schiefen Eindruck des Raumes wirkt die fertige Ansichtskarte nicht ganz echt. Fotografie Innenraum der Wielandshöhe, um 1950 Fotografie Panorama von Stuttgart, um 1950 Montage der Innenraumfotografie der Wielandshöhe und des Panoramas, um 1950 Ansichtskarte der Wielandshöhe, um 1950 Haus der Geschichte Baden-Württemberg 2. Hotel Unger Auf der Fotografie des 1958 eröffneten Hotel Unger in Stuttgart störte die Baustelle vor dem Gebäude. Auch die Schrift an der Wand und die Drähte sollten entfernt werden. Diese Anweisungen und der Text der fertigen Ansichtskarte wurden auf der Rückseite der ursprünglichen Fotografie notiert. Fotografie Hotel Unger, um 1958 Reproduktion der Rückseite Fotografie Hotel Unger mit Retuschen, um 1958 Ansichtskarte Hotel Unger, um 1958 Haus der Geschichte Baden-Württemberg 3. Gaststätte Schickhardthaus Bevor das Foto der Gaststätte Schickhardthaus in Stuttgart zur Ansichtskarte wurde, sollte die Fassade retuschiert werden. Außerdem wurden die Leitungen, die durch das Bild liefen, entfernt. Zusätzlich sollten zwei Hakenkreuzfahnen ins Bild gemalt werden. Ob dies ein Auftrag der Gaststätte war oder der Verlag selbstständig entschied, ist nicht mehr nachzuvollziehen. Die Anweisung auf der Rückseite lautet schlicht: „In der Vorderfront den Verputz in Ordnung bringen“ und „2 Fahnen einsetzen“. Fotografie Schickhardthaus, um 1929	erscheint (Wielandshöhe), die Karte ohne störende Elemente eine bessere Bewerbung ist (Hotel Unger) oder Bilder eine politische Bedeutung bekommen (Schickhardthaus). • Auf der Rückseite der Bilder kann man zum Teil die genauen Änderungswünsche nachlesen
--	---	--

	Reproduktion der Rückseite Fotografie Schickhardthaus mit Retuschen, nach 1933 Ansichtskarte Schickhardthaus, nach 1933 Haus der Geschichte Baden-Württemberg	
Bilder-Spiel	Könnt ihr eine Retusche von einem KI-Bild unterscheiden? In diesem Spiel gibt es jedes Motiv dreimal: als Schwarz-Weiß-Original, retuschierte Ansichtskarte und KI-Version. Deckt reihum drei Karten auf. Welche gehören zusammen und was wurde verändert? Habt ihr ein Trio aufgedeckt, seid ihr noch einmal dran. Wer die meisten Trios sammelt, hat gewonnen. Tipp: Ansichtskarte und KI-Bild basieren auf dem Original.	• Kann zu viert gespielt werden • Es gibt insgesamt 15 Karten, d.h. 5 verschiedene Bildmotive. • Das Bilderspiel erinnert an ein Memory und hier ist der kritische Blick gefragt: Kann man die Retusche von der KI-Version unterscheiden?
Bildstaffage	Probiere aus, wie Bilder durch die Technik der Staffage zusammengesetzt wurden. Wähle ein Hintergrundmotiv, lege Personen und Fahrzeuge darauf und verschiebe sie auf dem Projektor, solange bis ein neues Bild entsteht. Du kannst so Elemente kombinieren, die nicht gemeinsam aufgenommen wurden. Beobachte, wie leicht sich die Aussage der Bilder verändern kann.	• Angelehnt an die Bildstaffage der Projektion, kann man diesen Vorgang hier nachvollziehen • Bei den Motiven handelt es sich um Beispiele von den Gebrüdern Metz, die Personen sind alles Personen, die von den Gebrüder Metz auch für die Ansichtskarten genutzt wurden. • Bitte nach Benutzung den Overhead wieder ausschalten!
(generative) KI	Was genau ist Künstliche Intelligenz (KI) und was sind Deepfakes? KI begegnet uns längst im Alltag: in Suchmaschinen, Übersetzungen, Bildbearbeitung oder Chatbots. Generative KI kann sogar neue Texte, Bilder, Videos, Musik und Stimmen erstellen. Doch wie funktioniert das? Wann kann KI helfen? Wann wird es kritisch? Zwei Videos des KI-Campus, der Lernplattform des Stifterverbandes für Künstliche Intelligenz, geben eine Einführung und zeigen, was hinter KI und Deepfakes steckt. KI Campus, 2024 und 2021	• 2 Erklärvideos geben Einblick in das Thema KI und (generative) KI • Vor den Screens ist genug Platz, um die Videos mit einer Gruppe anzusehen. → Die Videos kann man laut schalten: Unter den Screens sind PC Lautsprecherboxen. Durch das Drehen am Rad schaltet man das Video laut und kann auch darüber die Lautstärke regulieren. • Bitte nach dem Lautstellen, die Boxen durch das Drehen am Rad wieder ausschalten!

Echt oder KI generiert?	Deepfakes stellen unsere Wahrnehmung und Urteilsfähigkeit vor neue Herausforderungen. Deshalb ist es wichtig, Medieninhalte kritisch zu betrachten. Wer genau hinsieht, erkennt manchmal kleine Unstimmigkeiten. Dadurch lässt sich besser einschätzen, ob Inhalte echt sind oder KI-bearbeitet wurden. Teste mit dem Quiz Deepfake Detectives von klicksafe, einer bundesweiten Medienkompetenz-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, dein Wissen. Klicke auf die Namenseingabe und gib einige Buchstaben ein, um zu starten. klicksafe, 2025	• Es kann nur eine Person an der Station sitzen • Nach jeder Frage gibt es eine ausführliche Auflösung mit Erklärung • Wiederholtes Spielen lohnt sich, da die Beispiele wechseln
Werde zum Deepfake	Früher galten sechs Finger oder ein seltsamer Schatten als klarer Hinweis auf einen Deepfake. Aber die Fälschungen sehen immer echter aus. Die frei verfügbare Software DeepLiveCam zeigt, wie weit die Technik bereits fortgeschritten ist: In Echtzeit kann sie das Gesicht einer anderen Person auf dein eigenes übertragen. Dahinter steckt dieselbe Technologie, die weltweit zur Erstellung von Deepfake-Videos eingesetzt wird. Stell dich vor die Kamera und probiere es selbst aus. Die Station speichert keine Daten von dir. https://deeplivecam.net/	• Datenschutzkonform! Die Station speichert keine Daten • Wir haben uns in der Ausstellung dagegen entschieden Deepfakes zu zeigen. Dies hat den Grund, dass wir keine politischen oder andere Botschaften reproduzieren wollen. • Mit der Station wollen wir zeigen, wie schnell man sich in einen Deepfake verwandeln kann. Auch darüber haben wir lange nachgedacht und uns schließlich - aufgrund des pädagogischen Mehrwerts - dazu entschieden, dies zu machen. → Datenschutz steht an erster Stelle: Die Station speichert keine Daten und läuft lokal über unsere Server und nicht online. • Die Personen, in die man sich verwandeln kann, sind alle bereits verstorben, ihre Bilder sind in public domain. → Wir haben uns für diese Personen entschieden, da klar ist - auch wenn ein Video oder Bild auftauchen sollte - das dies nicht echt sein kann.

		→ Folgende Personen wurden ausgewählt: Albert Einstein, Elvis Presley, Marylin Monroe, Bertha Benz, Audrey Hepburn, Otto von Bismarck → Informationen zu den Personen liegen aus • Sofern der Bildschirm abfotografiert werden sollte, ist wichtig zu beachten, dass die Bilder ausschließlich für den privaten Gebrauch sind.
Fakes wiegen schwer	Bilder konnten schon immer verändert werden. Doch selbst die überzeugendste Montage hatte einen Ursprung: einen Moment, der wirklich stattgefunden hat. Deepfakes müssen sich nicht mehr auf einen solchen Moment beziehen. Sie können Ereignisse erschaffen, die nie stattgefunden haben. Es geht nicht mehr darum, die Wirklichkeit zu verbiegen, sondern darum, sie neu zu erfinden. Wie kann in einem solchen Fall kontrolliert werden, was wirklich gesagt und getan wurde? Welche Auswirkungen haben solche Manipulationen auf unser Vertrauen?	• Kann gut in Gruppen gemeinsam angeschaut werden • Die Station thematisiert die Auswirkungen von Deepfakes. • Es werden nicht nur Bilder, sondern alle Arten von Deepfakes (auch Audio und Video) thematisiert. • Bei der Station handelt es sich um einen spielerischen Zugang zum Thema. • Die Besuchenden ziehen eine Karte mit einem fiktiven Szenario. Sie werden angewiesen, Gewichte auf eine Seite der Waage zu stellen. Im zweiten Schritt sollen sie versuchen, die Waage wieder ins Gleichgewicht zu bringen und Gegenmaßnahmen zu formulieren. Diese schreiben sie auf die Klebezettel und können diese auf die unbeschrifteten Gewichte kleben. → Es kann NIE ein vollkommenes Gleichgewicht hergestellt werden. Zwar kann sich angenähert werden, ggf. überkompensiert man auch, aber der Schaden, der bei der betroffenen Person oder der Vertrauensverlust, der bei den Rezipient*innen entsteht, kann nie vollständig wiederhergestellt werden.

		• Spielanleitung, Infos und Lösungen liegen bei der Station.
Kommentarwand	Wie sollten Gesellschaft und Politik mit Deepfakes umgehen?	• Gruppengespräch •

Mögliche Aufgaben

Die folgenden Aufgaben sind als Anregungen für den Ausstellungsbesuch gedacht. Sie können einzeln oder in Gruppen bearbeitet und gemeinsam diskutiert werden. Je nach Lerngruppe, Altersstufe und Unterrichtsziel können die Aufgaben angepasst, erweitert oder gekürzt werden.

1. Erster Eindruck

Sieh dir den Raum an. Was erweckt zuerst deine Aufmerksamkeit? Wieso?

2. Historische Bildretusche

Sieh dir die Projektion genau an und lies dir den kleinen Text neben den Leinwänden durch. Schau dir danach die drei Tischvitrinen an. Wie sehen die Originale aus? Was wurde verändert?

Überlege:

- Warum wurden die Bilder verändert?
- Wer könnte von den Veränderungen profitiert haben?
- Wie haben sich durch die Veränderungen die Aussagen der Bilder geändert?

Mach dir Notizen:

3. Deepfakes

Schau dir die Station „Fakes wiegen schwer“ an. Welche Auswirkungen haben Deepfakes auf unser Vertrauen?

Nenne 3 Dinge, die man tun kann, wenn man einen Deepfake auf Social Media entdeckt.

- 1.
- 2.
- 3.

Tipp: Wenn du Hilfe brauchst, schau dir die Spielanleitung und die Tipps an.

4. Transferaufgabe

Welche Ziele verfolgen Deepfakes?

Tipp: Schau dir die Station "Fakes wiegen schwer" und den Film zur generativen KI an.

5. Detektivaufgabe

Suche in der Ausstellung drei Hinweise, an denen man erkennen kann, dass ein Bild verändert wurde.

- 1.
- 2.
- 3.

6. Deine Meinung

Kreuze an:

- Bilder sind gute Beweise für die Wahrheit.
☐ stimme zu ☐ eher zu ☐ eher nicht ☐ stimme nicht zu
- KI macht Bildmanipulation gefährlicher als früher.
☐ stimme zu ☐ eher zu ☐ eher nicht ☐ stimme nicht zu
- Historische Bildretuschen und Deepfakes verfolgen ähnliche Ziele.
☐ stimme zu ☐ eher zu ☐ eher nicht ☐ stimme nicht zu
- Ich werde Bilder im Internet nach der Ausstellung kritischer betrachten.
☐ stimme zu ☐ eher zu ☐ eher nicht ☐ stimme nicht zu

Begründe eine deiner Antworten:

7. Regeln

Formuliere 3 Regeln für den Umgang mit Bildern und Videos im Internet.

- 1.
- 2.
- 3.

8. Reflexion

Was nimmst du aus der Ausstellung für deinen Umgang mit Bildern und Videos im Alltag mit?
