

THEMENWELT TECHNIK & MEDIEN

FACTORY

In Kooperation mit dem Museums-
pädagogischen Zentrum bietet die
Factory allen Schularten ein breites
Angebot, um zeitgenössische Kunst fächerübergreifend einfach und anregend in den Unterricht zu integrieren.

mpz
museums
pädagogisches
zentrum

**MUSEUM
BRANDHORST**

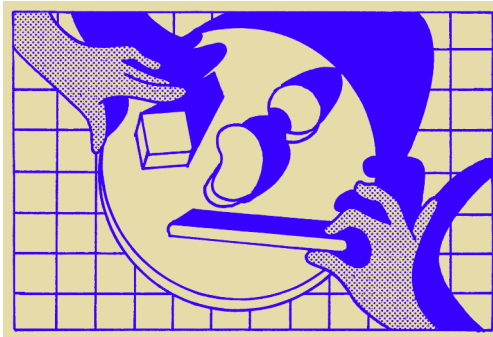
ZU DEN HANDREICHUNGEN

Die Handreichungen wurden gemeinsam mit Lehrkräften verschiedener Schularten und Fächer erarbeitet. Sie sind als Vorschlag zur fächerübergreifenden Umsetzung zeitgenössischer Kunst und ihrer Themen im Unterricht zu verstehen und je nach Fächerschwerpunkten oder Lehrplanbezug individuell plan- und anpassbar.

BESONDERHEITEN AUF EINEN BLICK



FÄCHERÜBERGREIFENDE THEMEN UND FRAGESTELLUNGEN



VERORTUNG DER THEMEN ANHAND VON FACH- UND LEHRPLANBEZÜGEN SOWIE LERNZIELEN



INDIVIDUELLE PLANUNG UND FOKUSWAHL JE NACH ZEITLICHEN RESSOURCEN, LEHRPLANBEZUG UND KLASSENSTUFE



FOKUS AUF KÜNSTLER:INNEN UND KREATIVPROJEKTE MIT BEZUG ZUR SAMMLUNG BRANDHORST

FACTORY

Alle relevanten Informationen und Materialien zur Unterrichtssequenz sind an der entsprechenden Stelle verlinkt und auf unserer Onlineplattform einsehbar. Dazu gehören Künstler:innen und Kunstwerkseiten mit vertiefenden Einblicken sowie Anleitungen zu den Methoden und Kreativprojekten.

**MUSEUM
BRANDHORST**

TEIL 1: ORIGINAL ODER KOPIE

TEIL 2: KÜNSTLER:INNEN ALS TECHNIKER:INNEN

TEIL 3: ANALOG VERSUS DIGITAL?

FÄCHERÜBERGREIFENDE FRAGESTELLUNGEN	Was ist ein Original? Vervielfältigung und Individualität	Welche Techniken muss ein:e Künstler:in beherrschen?	Wie verändert sich die analoge Welt? Wird Kunst virtuell? Wie verändert sich Kunst im digitalen Raum?
<p>FÄCHER (UND LP-BEZÜGE) Das Thema „Technik & Medien“ ist ein interdisziplinär und kulturell bedeutsames Thema, das als Themenfeld in nahezu allen Unterrichtsfächern behandelt werden kann.</p>	<p>Kunst ((Analoge) Fotografie, szenische Darstellung, soziale Medien, Autorenschaft, Appropriation Art, Massenmedien, Reproduktion)</p> <p>Musik (Reproduktiver und produktiver Umgang mit Musik)</p> <p>Deutsch (Szenisches Spielen, Selbstdarstellung/ Rollendarstellung)</p> <p>Ethik/Religion (Ich und Abgrenzung zu den Anderen, Verantwortung übernehmen, Umgang mit Gentechnik und Klonen)</p> <p>Biologie (Biologische Reproduktion, Klone)</p> <p>Mathematik (Unendlichkeit)</p> <p>Geschichte/Sozialkunde/Geografie (Kunstraub, Geschichte des Buchdrucks, Rolle und Funktion von Massenmedien)</p> <p>Wirtschaft (Nutzungs- und Urheberrecht, Bildrechte)</p>	<p>Kunst (Vervielfältigungstechniken, Drucktechnik, bewegte Objekte, Performance, Wirklichkeitsnahes Abbilden)</p> <p>Werken (Arbeiten mit verschiedenen Werkstoffen: Metall, Papier, Kunststoff, Ton, Holz, Materialverbindungen)</p> <p>Musik (Bodypercussion, Aleatorik, elektronische Musik)</p> <p>Deutsch (Textanalyse, Bildanalyse, Medienerziehung, Mittel zur Erzeugung von Gefühlen erkennen/einsetzen)</p> <p>Ethik/Religion (Reflexion über eingesetzte Techniken zur Ausdrucksgestaltung, Begriff „Künstler:in“ diskutieren)</p> <p>Sport (Technische Umsetzung von Bewegungsanleitungen)</p> <p>Natur & Technik (Kommunikations- und Informationstechnik, technische Geräte)</p>	<p>Kunst (Abstraktion, multimediale Gestaltungen, Arbeiten mit digitalen Produkten, Post-Internet-Art)</p> <p>Musik (Eröffnung von künstlerischer Perspektive, praktische Erfahrung in Digitalisierung, Minimal Music)</p> <p>Deutsch (Untersuchen von Hörtexten oder Filmen, Perspektiveinsatz)</p> <p>Ethik/Religion (Entwickeln/Diskutieren von Zukunftsszenarien)</p> <p>Natur & Technik (Digitaltechnik, Digitale und analoge Signale)</p> <p>Geschichte/Sozialkunde (Industrialisierung, Technischer Fortschritt und Gesellschaftliche Veränderungen)</p> <p>Informatik (Datenspeicherung und -verarbeitung, digitale Medien, Programmieren, Multimedia, Robotik, Bildbearbeitung, KI, Virtual und Augmented Reality)</p> <p>Wirtschaft (Nutzungs-, Urheber- und Bildrechte im digitalen Raum)</p>
<p>ZIELE</p>	<p>Sich mit dem Themenkomplex „Original“ auseinandersetzen und die Einzigartigkeit erkennen. Qualitäten von Kopien verstehen und benennen können.</p>	<p>Vielfalt von künstlerischen Techniken erkennen. Die Auswahl von Techniken zur Vermittlung der Werkausgabe verstehen.</p>	<p>Wahrnehmen, dass künstlerische Mittel sich wandeln. Reflektieren, wie sich zunehmende Digitalisierung in der Kunst niederschlägt. Spielerisch weiter fantasieren...</p>

TEIL 1: ORIGINAL ODER KOPIE

TEIL 2: KÜNSTLER:INNEN ALS TECHNIKER:INNEN

TEIL 3: ANALOG VERSUS DIGITAL?

EINFÜHRUNG

Methoden zum Einstieg
in das Thema



KREATIVPROJEKTE

Ideen für die Praxis (je nach
Fokus, Klassenstufe und
Lehrplanbezug)



Methode: Selbsterkundung

Was an mir/meinem Gegenüber ist ein Original/
Unikat? Was alles ist vervielfältigt/ ein Mehrfaches?
(Kleidung, Handy, Handyoberflächen, Dateien,...) Was
hat ein Original mit Identität und Urheberschaft zu
tun?

Fokus: Vielfalt

- [My Space](#)
- [Sample dir dein Kunstwerk!](#)
- [Thirty are better than one](#)
- [Action – Reaction](#)

Fokus: Echtheit

- [Starke Blicke, starke Posen](#)
- [Seitenweise Kunst!](#)
- [Dark Pop](#)
- [Daily News](#)

Fokus: Echtheit – Reproduktion

- [Starke Blicke, starke Posen](#)
- [Seitenweise Kunst!](#)
- [Oberflächen sammeln](#)
- [Siebdruck für zuhause](#)
- [Thirty are better than one](#)
- [Sample dir dein Kunstwerk!](#)
- [„blotted line“ - eine Technik zum seriellen Arbeiten](#)
- [Bild im Bild – Kunst im Kontext](#)
- [Fantasie aus Poesie](#)
- [Dark Pop](#)
- [Daily News](#)

Methode: Mindmap

Material erkunden: Welche Techniken kenne ich, die
im künstlerischen Kontext verwendet werden? Ist die
Technik Mittel zum Zweck oder ein Selbstzweck der
künstlerischen Produktion? Ist der Umgang mit
Technik/Medien ein Thema?

Fokus: Künstlerische Techniken

- [Materialien erkunden](#)
- [Siebdruck für zuhause](#)
- [Sample dir dein Kunstwerk!](#)
- [Cyberbrille](#)
- [Dein Buddy gestalten](#)
- [Re-mark-able? Na Logo!](#)
- [Fundstücke!](#)
- [Fantasie aus Poesie](#)
- [Oberflächen sammeln](#)
- [„blotted line“ - eine Technik zum seriellen Arbeiten](#)
- [Dein Greenscreen-Experiment](#)
- [Action – Reaction](#)
- [Orte erkunden](#)
- [Daumenkino](#)
- [Gegensätze & absurde Konstellationen finden](#)
- [Irritationen – vollkommene Unvollkommenheiten](#)

Methode: Digitale/gesprochene/geklebte Collage

Wer schreibt noch mit einem Stift/Pinsel? Wann
zeichne/male ich überhaupt? Zu welchen Zeiten ist
mein Körper ohne digitale Anbindung? (Stunden,
Zeiträume)

Fokus: Zukunftsbilder

- [Dein Buddy gestalten](#)
- [Cyberbrille](#)
- [Analog vs digital, oder doch beides?](#)
- [Schwindelübung in Virtual Reality \(in Planung\)](#)

Fokus: Körper und Technik

- [E-Textiles \(in Planung\)](#)
- [Cyberbrille](#)
- [Körpererweiterungen](#)
- [Dein Greenscreen-Experiment](#)
- [Schwindelübung in Virtual Reality \(in Planung\)](#)
- [Dein Buddy gestalten](#)

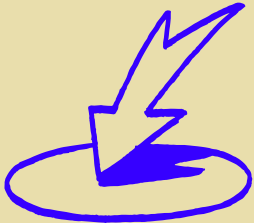
Fokus: Analog und digital

- [Daily News](#)
- [Analog vs digital, oder doch beides?](#)
- [Ohne Worte kommunizieren](#)

TEIL 1: ORIGINAL ODER KOPIE

IM MUSEUM BRANDHORST

Künstler:innen und Werke
kennenzulernen



Was unterscheidet das Original von einer Kopie?

Künstler:innen kennenlernen, die sich in ihren Werken mit dem Spannungsfeld zwischen Original und Kopie beschäftigen

- [Andy Warhol: One Dollar Bill, 1962; Triple Elvis, 1963](#)
- [Wade Guyton: Untitled, 2016](#)
- [David LaChapelle: Recollection in America, VI: Kahlua and Milk, 2006](#)
- [Jutta Koether: Fresh Aufhebung, 2004](#)
- [Louise Lawler: Plexi, 2010/2011](#)
- [Sturtevant: Warhol Black Marilyn, 2004](#)

TEIL 2: KÜNSTLER:INNEN ALS TECHNIKER:INNEN

Wer beherrscht Technik? Wer thematisiert Technik?

Künstler:innen kennenlernen, die besondere Techniken für ihre Kunst anwenden

- [Seth Price: Vintage Bomber, 2006](#)
- [Kerstin Brätsch: Holo Mai Pele, 2012-2016; Heavy Mädel, 2009](#)
- [Laura Owens: Untitled, 2015](#)
- [Cy Twombly: „Lepanto“-Zyklus, 2001; Untitled \[Gaeta\], 1992](#)
- [Lucy McKenzie: Rebecca, 2019](#)
- [Andy Warhol: Mustard Race Riot, 1963; Flowers, 1965; Ladies and Gentlemen, 1975](#)
- [Arthur Jafa: Monster, 1988/2019](#)

TEIL 3: ANALOG VERSUS DIGITAL?

Ist die Materialität auf dem Weg zur Datei? Wie arbeiten Künstler:innen damit? Welche Rolle spielen digitale Medien und Techniken in der zeitgenössischen Kunst?

Künstler:innen kennenlernen, die den digitalen Raum oder digitale Medien für ihre Werke nutzen.

- [Wade Guyton: Untitled, 2016](#)
- [Kerstin Brätsch: Holo Mai Pele, 2012-2016; Heavy Mädel, 2009](#)
- [Lucy McKenzie: Atelier E.B.; Faux Shop, 2018](#)
- [Cady Noland: Deep Social Space, 1989](#)
- [Wolfgang Tillmanns: Buchholz & Buchholz, Installation 1993](#)
- [Marc Leckey: UniAddDumThs "Machine", 2014 – fortlaufend](#)
- [Jacqueline Humphries: Sunset Noir, 2005](#)
- [Louise Lawler: Plexi, 2010/2011](#)
- [Seth Price](#)