

# AV Medienkunst

## Bildatlas und Appropriation Art



Annina Gamp, 2024

## Bezug zu den Fachanforderungen **Medienkunst**

Zur Medienkunst gehören Fotografie, Film, Videokunst und alle Formen virtueller oder interaktiver Kunst.

Im Zuge der Digitalisierung verändert sich diese Kunstform und entwickelt sich permanent weiter.

Schülerinnen und Schüler lernen Beispiele aus der Medienkunst kennen und setzen sich mit diesen auseinander. Ausgehend von der Erlebnis- und Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler eröffnen sich Spielräume für kreatives Schaffen, die zur Erweiterung von Wahrnehmungs- und Verhaltensoptionen führen.

## Das Arbeitsfeld ist stark verknüpft mit digitalen Medien

- Bedeutung digitaler Medien für Kinder und Jugendliche (KIM- und JIM-Studie)
- KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt Ergänzung zu den Fachanforderungen
- IQSH-Broschüre: Digitale Bildung im Fachunterricht
- Verwendung digitaler Medien in der Schule (SAMR)

## **KIM-Studie:**

**Internet:** Fast alle Kinder (98 %) haben potentiell die Möglichkeit, zuhause das Internet zu nutzen.

**WhatsApp:** 73 Prozent der Zehn- bis Elfjährigen und 83 Prozent der zwölf- bis 13-jährigen Internetnutzer täglich WhatsApp (6-7 Jahre: 17 %, 8-9 Jahre: 36 %).

## **JIM-Studie:**

**WhatsApp:** 86 Prozent der 12 bis 19-Jährigen in Deutschland nutzen den Messengerdienst WhatsApp täglich

**Täglich 3,5 Stunden online:** Nach ihrer eigenen Einschätzung sind Jugendliche wochentags im Schnitt täglich etwa dreieinhalb Stunden im Internet aktiv

KIM = Kinder, Information, Medien. (6- bis 13-Jährige)

<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2018/>

[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie\\_2018\\_web.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf)

JIM = Jugend, Information, Medien. (12- bis 19-Jährige).

Diese Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger wird seit mehr als zwei Jahrzehnten jährlich durchgeführt. Für die Studie werden 1200 Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren befragt.

<https://www.mpfs.de/startseite/>

## KUNST

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
<b>SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN</b>	<p>Recherchieren im Netz zu allen Arbeitsfeldern Suchstrategien entwickeln und gezielt verfolgen</p> <p>Bilddatenbanken kennen und nutzen, Informationen abrufen und damit arbeiten, sie interpretieren und kritisch bewerten Internetseiten und Apps kultureller Institutionen (Museen, Galerien, Verlage, ...) und einzelner Werke kennen und nutzen Programme zur Bilderverwaltung kennen und nutzen</p>	<p>Foto Marburg, Deutsche Fotothek, Europea, digiCULT Präsentationen und Referate, Museums- oder Atelierbesuch vorbereiten</p> <p>Anregungen für künstlerisch-praktische Arbeiten finden, Material für fotografische oder filmische Dokumentationen recherchieren</p> <p>Bilderatlanten und individuelle Bildarchive anlegen, Ordnungskriterien finden und systematisieren</p>
<b>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN</b>	<p>Mit Bildreferenzen und Quellenangaben arbeiten</p> <p>Internetforen kennen und den Verhaltensregeln entsprechend nutzen Digitale Umgebungen nutzen, gemeinsam Arbeitsvorhaben planen, organisieren und durchführen Tutorials nutzen und veröffentlichen</p>	<p>Bildquellen in Präsentationen nennen, Bildzitate in gestalterischen Arbeiten verwenden</p> <p>Sich über Lernplattformen und Foren vernetzen, Bildersammlungen zusammenführen und gemeinsam nutzen Gestalterische Arbeitsvorhaben oder Präsentationen realisieren</p> <p>Zielgruppenspezifische Tutorials erstellen</p>
<b>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN</b>	<p>Bildbearbeitungsprogramme kennen und anwenden Zeichen- und Malprogramme, 3D-Programme für Architektur und Produktdesign anwenden Film-, Video- und Animationsprogramme für die Bewegtbildproduktion anwenden Layoutprogramme anwenden Website-Gestaltung mit Content-Management-Systemen kennen und nutzen Präsentationsprogramme kennen und anwenden Non-lineare Bild- und Videoprogramme anwenden App-Versionen für mobile Endgeräte gestalten</p>	<p>Fotografien bearbeiten Zeichnungen digital erstellen, Entwurfsskizzen dreidimensional umsetzen Werbespots, Dokumentationen, Animationen und Spiele gestalten, <i>Explain-it</i>-Videos gestalten Plakate oder Programme für Schulveranstaltungen gestalten Homepage der Schule gestalten Präsentationen erstellen</p> <p>Interaktive Videos gestalten</p>
<b>SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN</b>	<p>Die rechtliche Situation im Umgang mit Bildern kennen, mit den Bildrechten anderer und mit dem Recht am eigenen Bild sicher umgehen Umgang mit psychischen Auswirkungen und Verletzungen durch (Bewegt-)Bilder von Gewalt und Pornografie</p>	<p>Grenzbereich zwischen künstlerischer Freiheit und Beachtung der Persönlichkeitsrechte im Umgang mit Bildern ausloten</p> <p>Wenn nötig, darüber kommunizieren, helfen und unterstützen</p>
<b>PROBLEMLÖSEN UND HANDELN</b>	<p>Digitale Werkzeuge gezielt für bestimmte Arbeitsvorhaben auswählen Digitale Umgebungen und Werkzeuge dem persönlichen Gebrauch anpassen, digitale Endgeräte kreativ anwenden Digitale Technologien und Medien in handlungs- und körperbezogenen Lernprozessen anwenden</p>	<p>Sich gezielt für ein Bildbearbeitungs- oder Malprogramm entscheiden Experimentieren, improvisieren oder spielerisch-experimentell hacken, beispielsweise Scangeräte an unüblichen Orten verwenden, Smartphones auf ungewöhnliche Weise bewegen Augmented Reality oder interaktive Projektionen erstellen</p>
<b>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN</b>	<p>Das Verhältnis von Bild und Sprache in Kommunikation und Information untersuchen und kritisch reflektieren Bildmanipulationen erkennen, durch eigene Gestaltungen verstehen und kritisch reflektieren Bildorientierte Apps, Videoplattformen und Social-Media-Foren in ihrer Funktionsweise reflektieren Das kritische Potenzial von Medienkunst erkennen und analysieren, medienkritische Arbeiten selbst gestalten und dadurch verstehen</p>	<p>Fotografien und Videos im Web, die textliche Aussagen belegen, analysieren und hinsichtlich ihrer Authentizität überprüfen</p> <p>Bilder verändern, Bildaussagen manipulieren Z. B. Clickbaits untersuchen, Performanz von Jugendlichen beim Gebrauch von Apps untersuchen, Profilbilder in sozialen Netzwerken analysieren Exemplarisch künstlerische Arbeiten untersuchen und als Anregung zur Gestaltung nutzen</p>





Das Eismeer (1823/1824) von , Caspar David Friedrich [1774 – 1840] Copyright: bpk | Hamburger Kunsthalle |



© Alex Fuchs / AFP / Getty Images

# Bilderatlas – Gerhard Richter

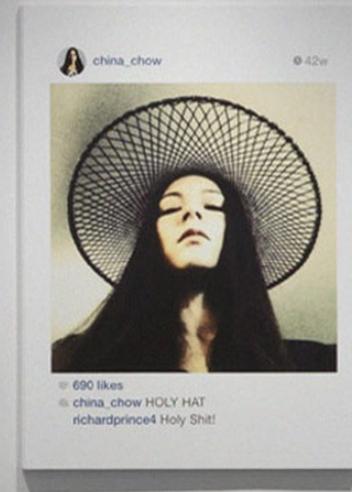
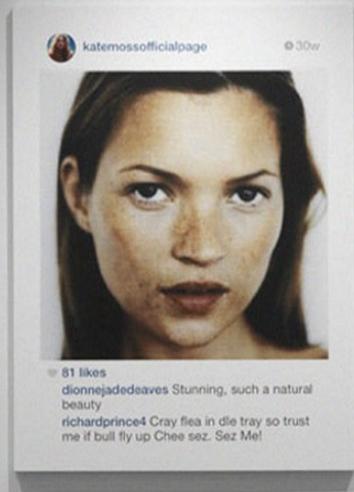
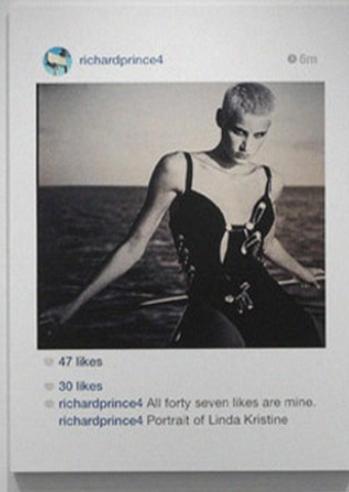




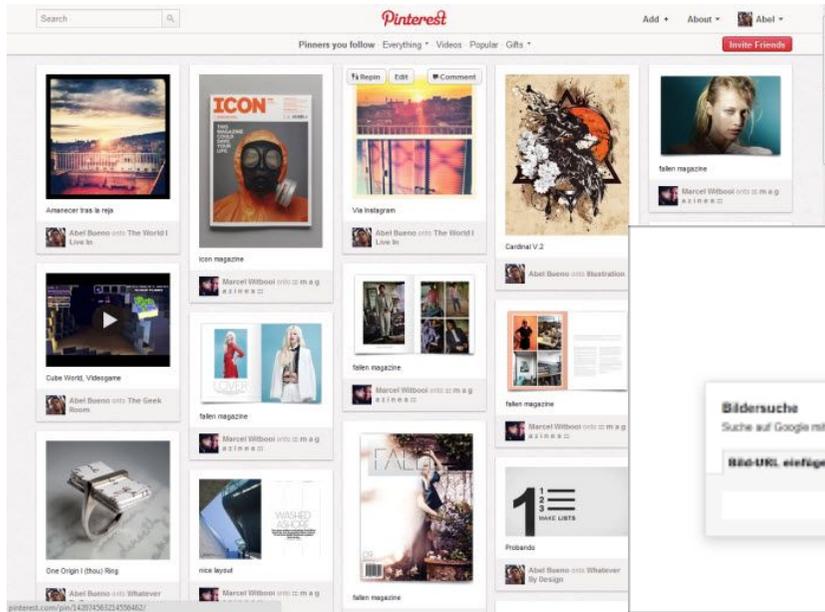
Kurt Schwitters „MERZ“



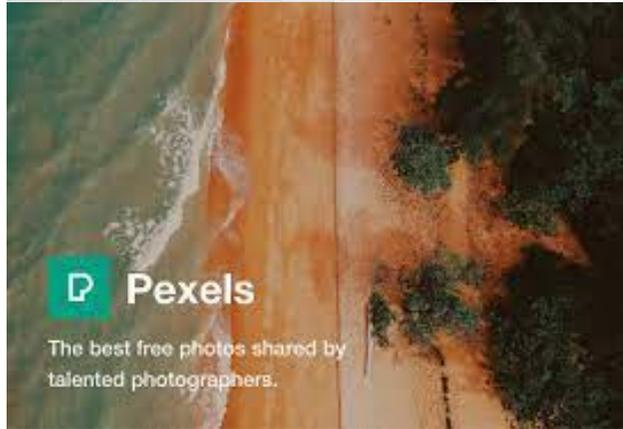
Marcel Duchamp



# ART OF APPROPRIATION: RICHARD PRINCE



# Instagram



# Google Bildersuche „Liebe“



Was ist Liebe? Wie können wir si...  
t-online.de



10 Zeichen für die wahre Liebe | ...  
wunderweib.de



Liebesbeweise: 10 Ideen, "ich lie...  
geo.de



Ewige Liebe - nur ein Hirngespinnst?  
aerztezeitung.de



Was ist Liebe wirklich? Und wie ...  
sinndeslebens24.de



Aufeinander zu warten - Schöne ...  
pinterest.de



## Werbung · Einkaufen: liebe



Home affaire  
Bild "Wahrer..."

28,99 €  
OTTO  
+ 2,95 € Versand



Nikita Korenkov  
Poster:...

6,95 €  
Posterlounge.de  
+ 2,95 € Versand



Wal  
"Co

44,9  
OTT  
+ 2,9

## Ähnliche Suchanfragen



herz liebe



zitate liebe



liebe sprüche



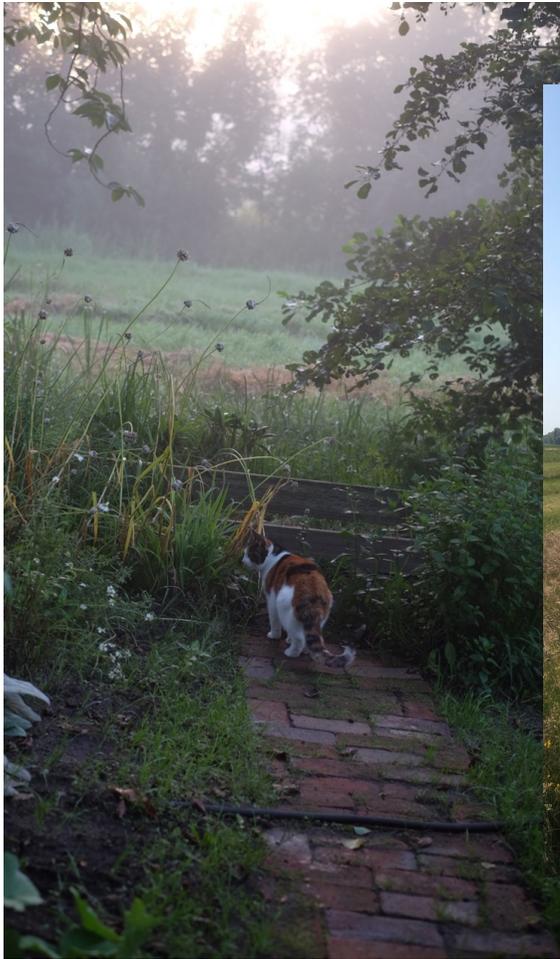
liebe bilder



Produkt

Soreso Design Ich Liebe Dich: Ki...  
amazon.de

Der Einstiegsimpuls: Musik- hier: „one day, Baby we are old“







Bildgröße:  
631 × 800

Dieses Bild in einer anderen Größe suchen:  
[Alle Größen](#) - [Groß](#)

Mögliche verwandte Suchanfrage: [gustav klimt der kuss belvedere](#)

<https://www.belvedere.at> › [der-kuss-von-gustav-klimt](#) ▼

### [Belvedere Museum Wien | Der Kuss von Gustav Klimt](#)

08.11.2007 — **Der Kuss von Gustav Klimt** ist das berühmteste österreichische Gemälde und Highlight der Schausammlung im Oberen **Belvedere**.

<https://sammlung.belvedere.at> › de... ▼ [Diese Seite übersetzen](#)

### [Der Kuss \(Liebespaar\) – Alle Werke – Sammlung Online](#)

Gustav Klimt, **Der Kuss** (Liebespaar), 1908 (vollendet 1909), Öl. Teilen. Vergrößern Favoriten ... Standort Oberes **Belvedere**. Inventarzugang 1908 Ankauf vom ...

### Optisch ähnliche Bilder



## Der Kuss



Gemälde von Gustav Klimt

Der Kuss, ursprünglicher Titel Das Liebespaar, ist eines der bedeutenden Werke von Gustav Klimt und ebenso der Malerei des Jugendstils. Es gilt zudem als das bekannteste Gemälde des Malers, da es durch Reproduktionen in vielerlei Form weit verbreitet wurde. [Wikipedia](#)

**Künstler:** [Gustav Klimt](#)

**Maße:** 1,8 m x 1,8 m

**Standort:** [Österreichische Galerie Belvedere](#)

**Geschaffen:** 1907–1908

**Epochen:** [Jugendstil](#), [Moderne Kunst](#), [Symbolismus](#), [Wiener Secession](#)

**Materialien:** Ölfarbe, Blattgold

### Wird auch oft gesucht

Über 15 weitere ansehen



[Adele Bloch-Ba...](#)  
I



[Das Mädchen mit dem...](#)

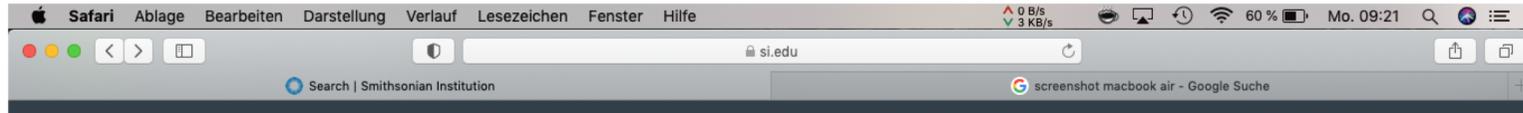


[Sternenn...](#)  
Vincent van Gogh



[Danaë](#)  
Gustav Klimt

# The Smithsonian



## Search

72,443 results for LOVE

Open Access Media (CC0)

Top Results

Websites  
(654)

Collection Images  
(18,816)

Archives  
(135)

3D Models  
(3)

Exhibitions  
(58)

Stories  
(856)

Videos  
(344)

All  
(51,577)

## Collection Images



## Our Websites

### Songs of Love | Smithsonian Institution

...Smithsonian Music Songs of Love Share Icon Print  
This collection highlights objects at the Smithsonian that relate to...

<https://www.si.edu/spotlight/love-and-music>

[Songs of Love | Smithsonian Institution](#)

<https://www.si.edu/openaccess>

Der Einstiegsimpuls: Bilder aus der Kunstgeschichte



Auguste Rodin



Gustav Klimt



Pablo Picasso

The museum will reopen to the public on Friday, May 21, 2021. **Free, timed-entry passes will be required for entry** and will be available beginning on Friday, May 14.

**Exhibitions ▸**

On View

Upcoming

Past

Online

Traveling

## A Room of Her Own: An Altar for My Mother, an installation by Sandra Cisneros

Closed September 7, 2015



Acclaimed author Sandra Cisneros created an installation in the tradition of "Dia de



# Google Arts & Cultu...

Bildung

★★★★☆ 3098

**ÖFFNEN**



# DailyArt

Tagesdosis Kunstgeschichte



4171 BEWERTUNGEN

4,8  
★★★★★

ALTER

12+  
Jahre

CHART

#172  
Bildung

ENTWICKLER

Zuzanna Stanska

SPRACHE

DE  
+ 17 weitere

GRÖSSE

44,4  
MB

## Neue Funktionen

IDFA hinzugefügt

[Versionsverlauf](#)

Vor 1 W.  
Version 4.6.16

## In-App-Käufe



**PREMIUM**  
KEINE WERBUNG + Archiv  
und Favoriten!

6,99 €

## Vorschau





# WikiArt

Waleed Azhar

**LADEN** In-App-Käufe

136 BEWERTUNGEN

4,7  
★★★★★

ALTER

12+  
Jahre

KATEGORIE

Bildung

ENTWICKLER

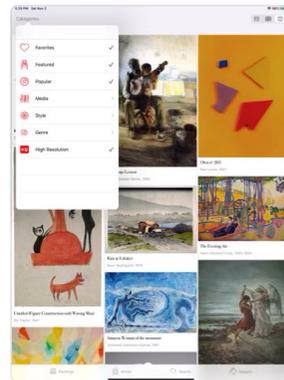
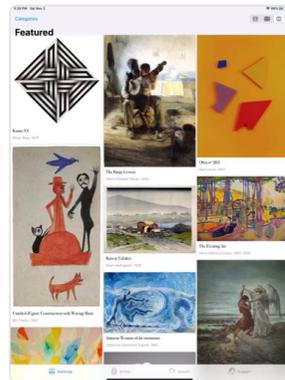
Waleed Azhar

SPRACHE

DE  
+ 8 weitere

GRÖSSE

29,5  
MB



iPad-, iPhone- und Apple TV-Apps

## DIE PINAKOTHEKEN

MENÜ

Informationen im **PROGRAMM**

THINK & TALK in unserem **YOUTUBE-KANAL**



### WEITERE THEMEN & TERMINE

JUNI | Online-Diskussion | THINK & TALK. Von solidarischem Miteinander und Zusammenhalt | George Minne: Zwei Knaben in einem Boot | Mit Dr. Joachim Kaak

JULI | Online-Diskussion | THINK & TALK. Das



Der Einstiegsimpuls: eine Situation/eine künstlerische Strategie

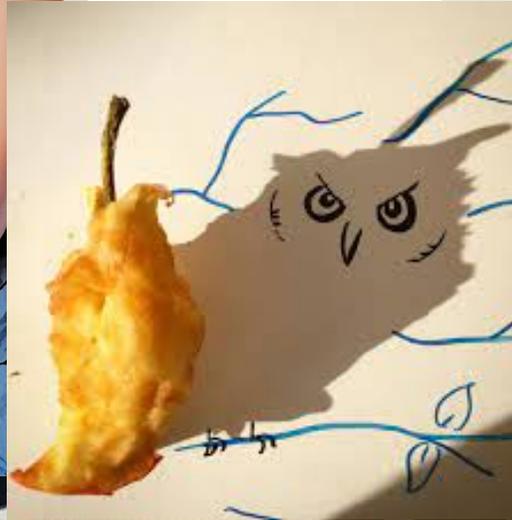


Vincent Bal

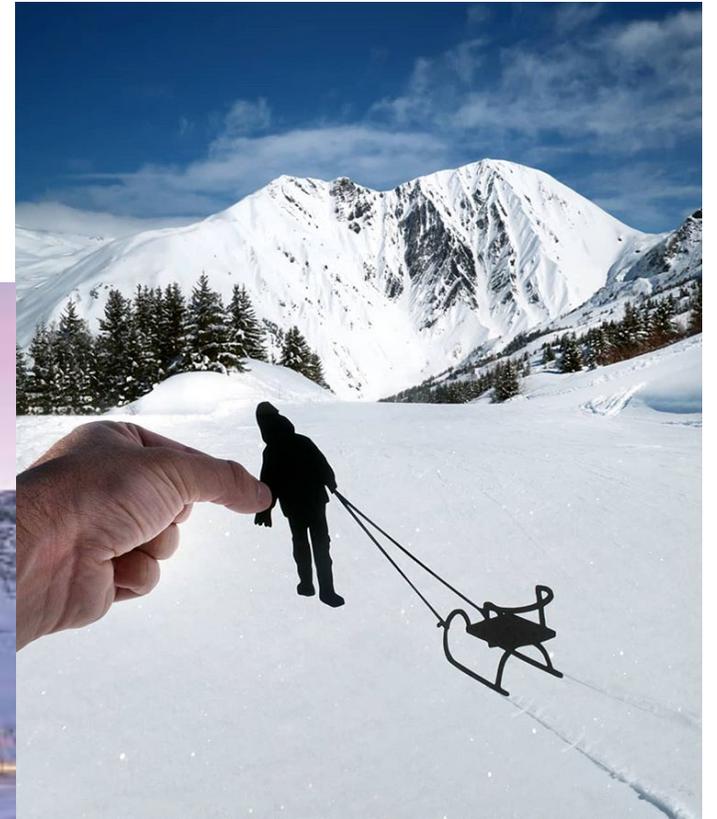


Paperboyo

Vincent Bal



# Paperboyo



Slinkachu



Richard Prince: „Ohne Titel (Cowboy)“



Annina Gamp: „We still have Paris“



## Der Einstiegsimpuls: Literatur- hier: „unsichtbar in der großen Stadt“





LARSEIDINGER Beiträge



larseidinger



Featured Photos



On This Day 3 Years Ago



Gefällt christophamend und 1.861 weiteren Personen

larseidinger @evagreenweb #proxima

Alle 22 Kommentare ansehen



HAMBURGER.KUNSTHALLE Beiträge



hamburger.kunsthalle



nadyariot



## **Was ist also wichtig um Medienkompetenz zu entwickeln?**

SuS im digitalen Dschungel nicht alleine lassen

Verschiedene Pfade aufzeigen und dafür Zeit einplanen und

Themen finden, die für die Lerngruppe von Relevanz sind

Unterschiedliche Medien nutzen (Bilder, Videos, Sprache, Bücher, Geschichten, Zeitungsartikel...)

Auch immer wieder analog arbeiten lassen (Texte, Zeichnungen, Standbilder, Performance)

Eigene Kompetenz stets erweitern Zeit nehmen, stöbern, Newsletter abonnieren,....

## **Eine Auswahl an möglichen Gestaltungskriterien:**

- Ein Bildatlas aus mindestens 10 Bildern anlegen
- Die Aufnahme des Filmmaterials erfolgt mit Kamera/ Smartphone/Tablet Die Filmszenen und Fotos werden selbst aufgenommen. (Länge des Videos?)
- Einzelbilder/Filmsequenzen?
- Zeichnungen/Stop-Motion-Verfahren fordern/zulassen?
- Dein Video zeigt inhaltlich und/oder gestalterisch klare Bezüge zum Bildatlas
- Das Video ist mit einem passenden Lied unterlegt, gestalterische/inhaltliche Bezüge sind erkennbar

### Differenzierung:

- Du selbst (oder eine grafische Umsetzung deiner Selbst) hast einen „Gastauftritt“ in deinem Video und erbringst einen Beitrag. Dieser Beitrag kann bestehen aus: dem Rezitieren eines selbst geschriebenen, zum Thema/Video passenden Textes/Gedichts.

## Aufgabe:

**Gestalten Sie einen Film aus Einzelbildern, auf Basis des Impulses „one day, Baby we are old“ oder „unsichtbar in der großen Stadt“**

**Notieren Sie stichwortartig die bedeutungsvolle Aufgabe, den konkreten Arbeitsauftrag sowie Gestaltungskriterien !**

- Erstellen Sie zunächst einen Bildatlas der Bilder aus einer Bildersuche (z.B. Google Arts&Culture,) und selbst aufgenommene Fotos enthält.
- mindestens 5 der selbstaufgenommenen Fotos folgen der Strategie von Vincent Bal, Paperboy, Slinkachu und Richard Prince
- Der Film soll „eine kleine Geschichte erzählen“ (Was bedeutet das für die Bildauswahl?)
- Der Film wird mit einem passendem Text und/oder Musik unterlegt