

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 Medienkunst 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

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.

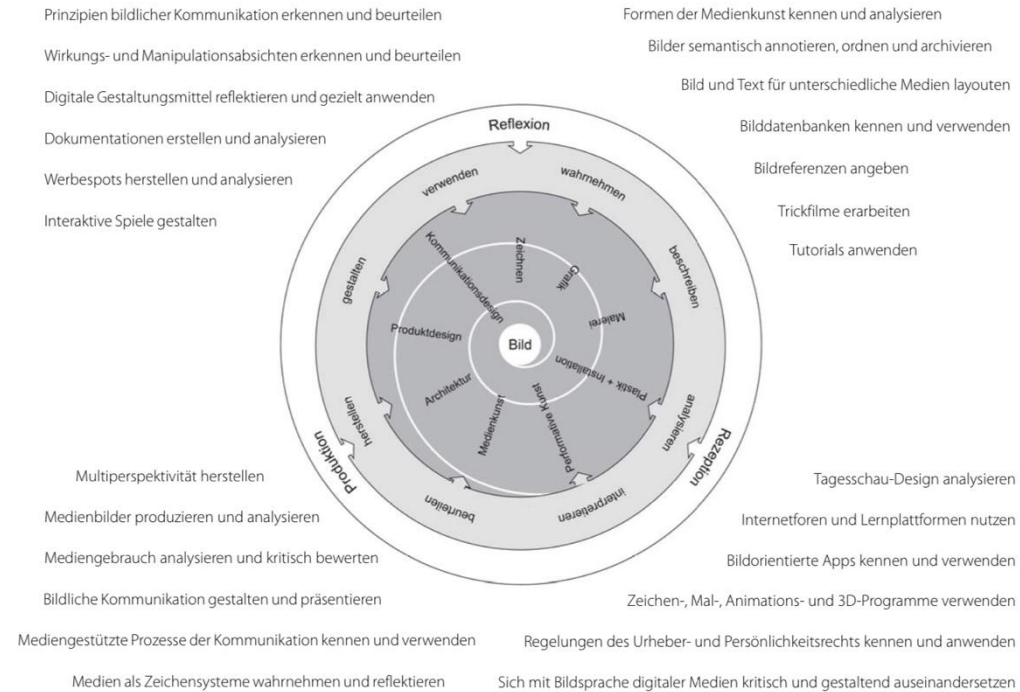
<https://www.mpfs.de/startseite/>

KUNST

KOMPETENZBEREICHE	ARBEITSMÖGLICHKEITEN IM FACH	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<p>Recherchieren im Netz zu allen Arbeitsfeldern</p> <p>Suchstrategien entwickeln und gezielt verfolgen</p> <p>Bilddatenbanken kennen und nutzen, Informationen abrufen und damit arbeiten, sie interpretieren und kritisch bewerten</p> <p>Internetseiten und Apps kultureller Institutionen (Museen, Galerien, Verlage, ...) und einzelner Werke kennen und nutzen</p> <p>Programme zur Bilderverwaltung kennen und nutzen</p>	<p>Foto Marburg, Deutsche Fotothek, Europeana, digiCULT</p> <p>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>
KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	<p>Mit Bildreferenzen und Quellenangaben arbeiten</p> <p>Internetforen kennen und den Verhaltensregeln entsprechend nutzen</p> <p>Digitale Umgebungen nutzen, gemeinsam Arbeitsvorhaben planen, organisieren und durchführen</p> <p>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</p> <p>Gestalterische Arbeitsvorhaben oder Präsentationen realisieren</p> <p>Zielgruppenspezifische Tutorials erstellen</p>
PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	<p>Bildbearbeitungsprogramme kennen und anwenden</p> <p>Zeichen- und Malprogramme, 3D-Programme für Architektur und Produktdesign anwenden</p> <p>Film-, Video- und Animationsprogramme für die Bewegtbildproduktion anwenden</p> <p>Layoutprogramme anwenden</p> <p>Website-Gestaltung mit Content-Management-Systemen kennen und nutzen</p> <p>Präsentationsprogramme kennen und anwenden</p> <p>Non-lineare Bild- und Videoprogramme anwenden</p> <p>App-Versionen für mobile Endgeräte gestalten</p>	<p>Fotografien bearbeiten</p> <p>Zeichnungen digital erstellen, Entwurfsskizzen dreidimensional umsetzen</p> <p>Werbespots, Dokumentationen, Animationen und Spiele gestalten, <i>Explain-it</i>-Videos gestalten</p> <p>Plakate oder Programme für Schulveranstaltungen gestalten</p> <p>Homepage der Schule gestalten</p> <p>Präsentationen erstellen</p> <p>Interaktive Videos gestalten</p>
SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN	<p>Die rechtliche Situation im Umgang mit Bildern kennen, mit den Bildrechten anderer und mit dem Recht am eigenen Bild sicher umgehen</p> <p>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>
PROBLEMLÖSEN UND HANDELN	<p>Digitale Werkzeuge gezielt für bestimmte Arbeitsvorhaben auswählen</p> <p>Digitale Umgebungen und Werkzeuge dem persönlichen Gebrauch anpassen, digitale Endgeräte kreativ anwenden</p> <p>Digitale Technologien und Medien in handlungs- und körperbezogenen Lernprozessen anwenden</p>	<p>Sich gezielt für ein Bildbearbeitungs- oder Malprogramm entscheiden</p> <p>Experimentieren, improvisieren oder spielerisch-experimentell hacken, beispielsweise Scangeräte an unüblichen Orten verwenden, Smartphones auf ungewöhnliche Weise bewegen</p> <p>Augmented Reality oder interaktive Projektionen erstellen</p>
ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	<p>Das Verhältnis von Bild und Sprache in Kommunikation und Information untersuchen und kritisch reflektieren</p> <p>Bildmanipulationen erkennen, durch eigene Gestaltungen verstehen und kritisch reflektieren</p> <p>Bildorientierte Apps, Videoplattformen und Social-Media-Foren in ihrer Funktionsweise reflektieren</p> <p>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</p> <p>Z. B. Clickbaits untersuchen, Performanz von Jugendlichen beim Gebrauch von Apps untersuchen, Profilbilder in sozialen Netzwerken analysieren</p> <p>Exemplarisch künstlerische Arbeiten untersuchen und als Anregung zur Gestaltung nutzen</p>

KUNST

Beispiele für den Einsatz digitaler Medien im Kontext der Fachanforderungen



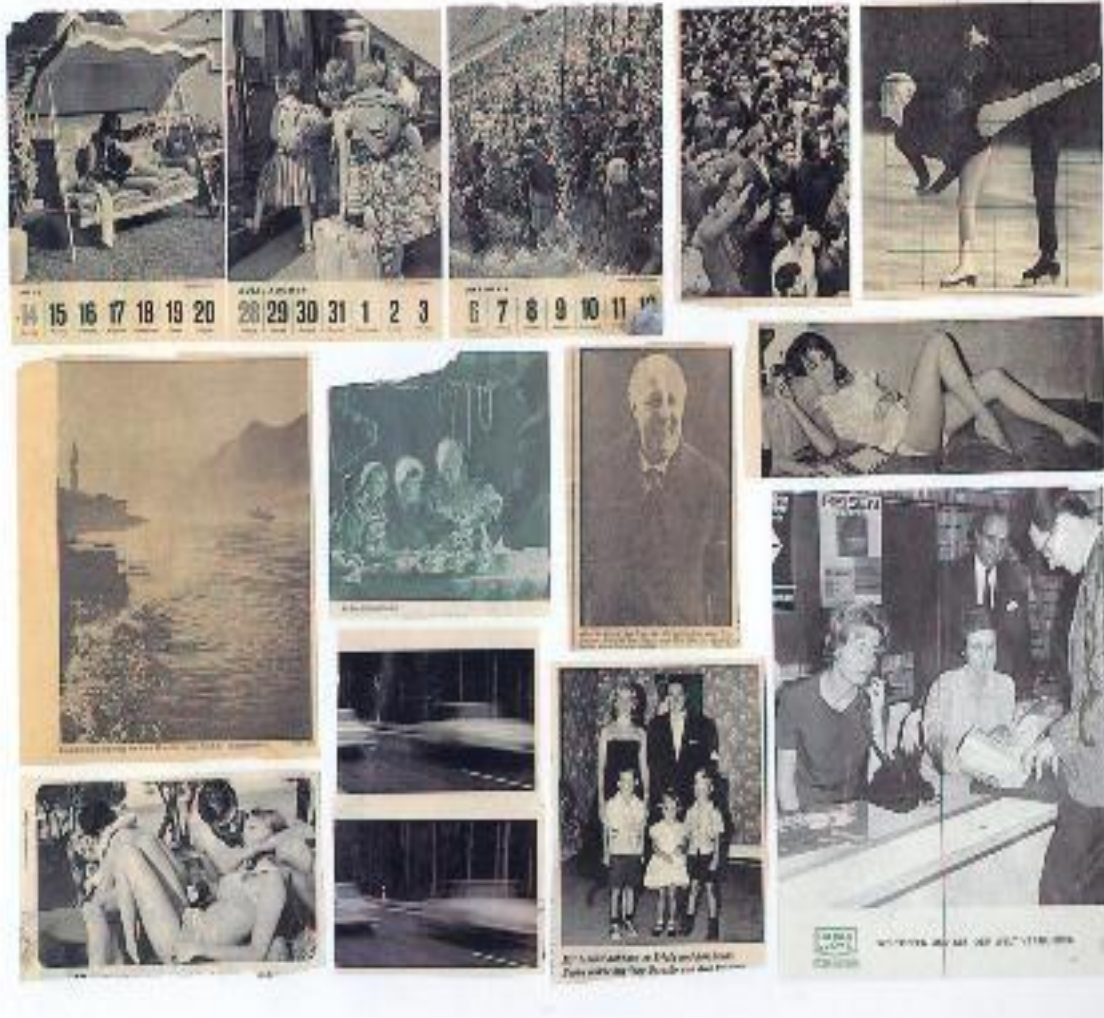


Das Eismeer (1823/1824) von , Caspar David Friedrich [1774 – 1840] Copyright: bpk | Hamburger Kunsthalle |



© Alex Fuchs / AFP / Getty Images

Bilderatlas – Gerhard Richter

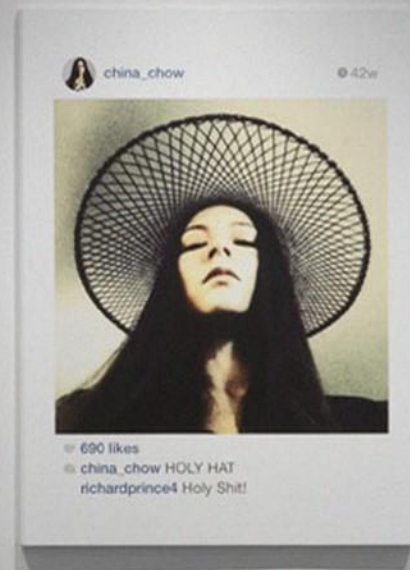
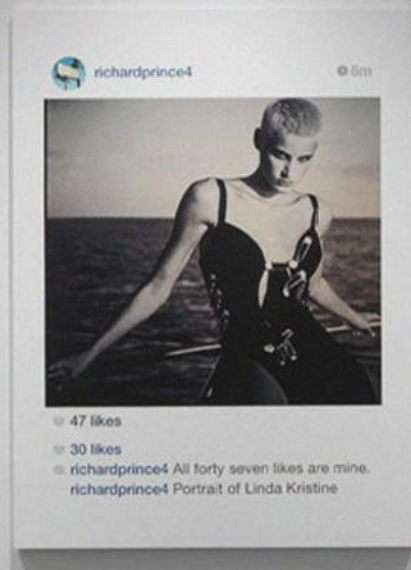




Kurt Schwitters „MERZ“



Marcel Duchamp



ART OF APPROPRIATION: RICHARD PRINCE

Google Bildersuche „Liebe“



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



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



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



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



Ewige Liebe - nur ein Hirngespinnst?
aerztezeitung.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
OTTO
+ 2,9

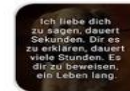
Ähnliche Suchanfragen



herz liebe



zitate liebe



liebe sprüche



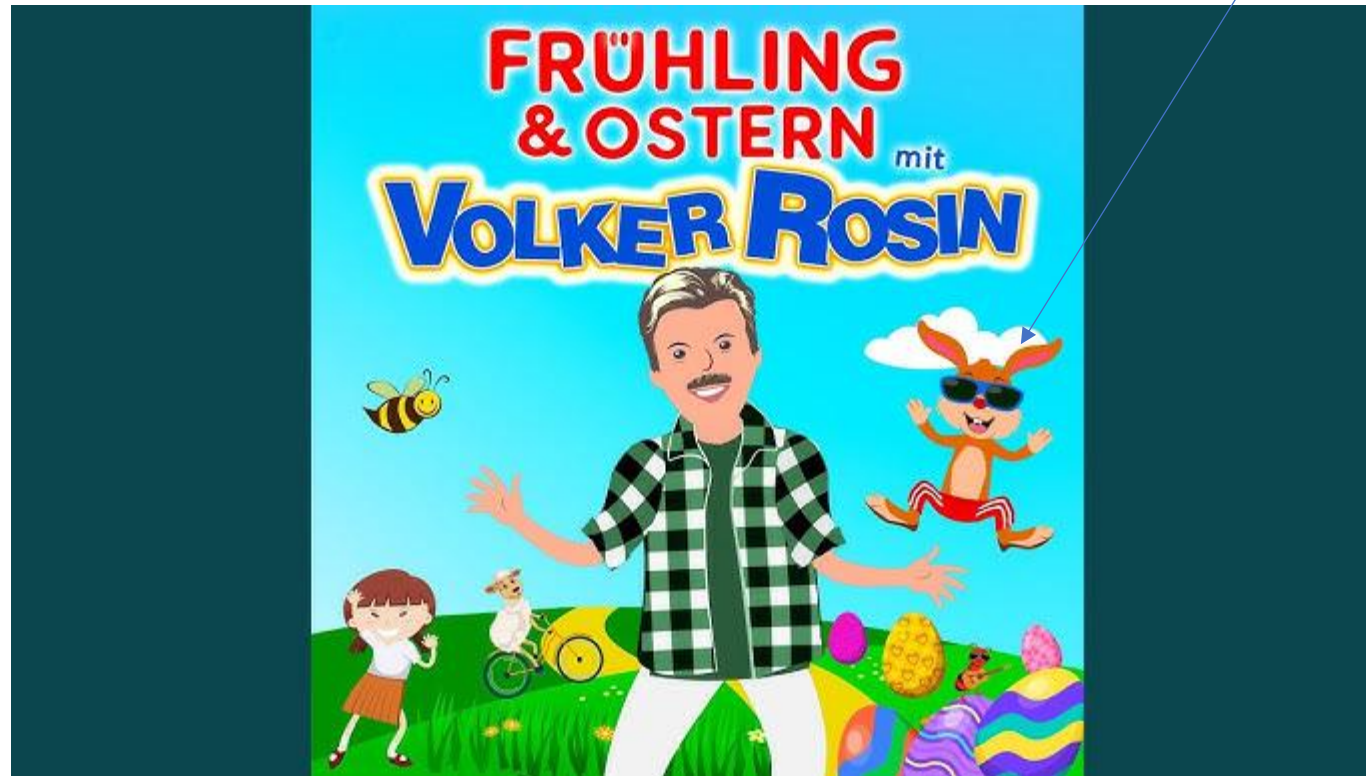
liebe bilder



Produkt

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

Der Einstiegsimpuls: Musik- z.B. über ein Tier



Google-Bildersuche



Deutscher Jagdverband
Feldhase (Lepus europaeus) | Deuts...



GEO
Feldhase: Steckbrief im Tierlexikon - ...



Stiftung Unternehmen Wald
Der Feldhase - Baumspenden - Wa...



Tierchenwelt
Hasen



Wikipedia
Hasen – Wikipedia



Wikipedia
Feldhase – Wikipedia



velivery.com
Wissenswertes über fli...



Tierchenwelt
Kaninchen - Tier-Steckbrief - für Ki...



Z DIE ZEIT
Das unterschätzte Tier: Mein Name ist ...



Heinz Sielmann Stiftung
Hase - Früher häufig, he...



WWF Junior
Hase oder Kaninchen? - WWF Junior



Zooplus
Unterschiede zwischen Hasen und...



Brain City Berlin
Stalk den Hasen | ...

<https://www.google.com> Bildersuche, Stichwort Hase

Google Arts And Cultures



<https://artsandculture.google.com/search?q=Hase>

Der Einstiegsimpuls: Bilder aus der Kunstgeschichte



Albrecht Dürer



3-Hasenfenster Paderborner Dom



Barry Flanagan



Google Arts & Culture...

Bildung

★★★★☆ 3098

ÖFFNEN

Ihre Lieblingskunstwerke bis ins kleinste Detail bewundern



Filter mit bekannten Museumsstücken ausprobieren



DailyArt

Tagesdosis Kunstgeschichte



4171 BEWERTUNGEN

4,8
★★★★☆

ALTER

12+
Jahre

CHART

#172
Bildung

ENTWICKLER

Zuzanna Stanska
+ 17 weitere

SPRACHE

DE
+ 17 weitere

GRÖSSE

44,4
MB

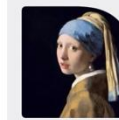
Neue Funktionen

IDFA hinzugefügt

[Versionsverlauf](#)

Vor 1 W.
Version 4.6.16

In-App-Käufe



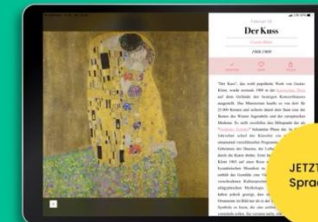
PREMIUM

KEINE WERBUNG + Archiv
und Favoriten!

6,99 €

Vorschau

Vorgestellt im
App Store



JETZT in 16
Sprachen!

Jeden Tag
ein neues
Kunstwerk

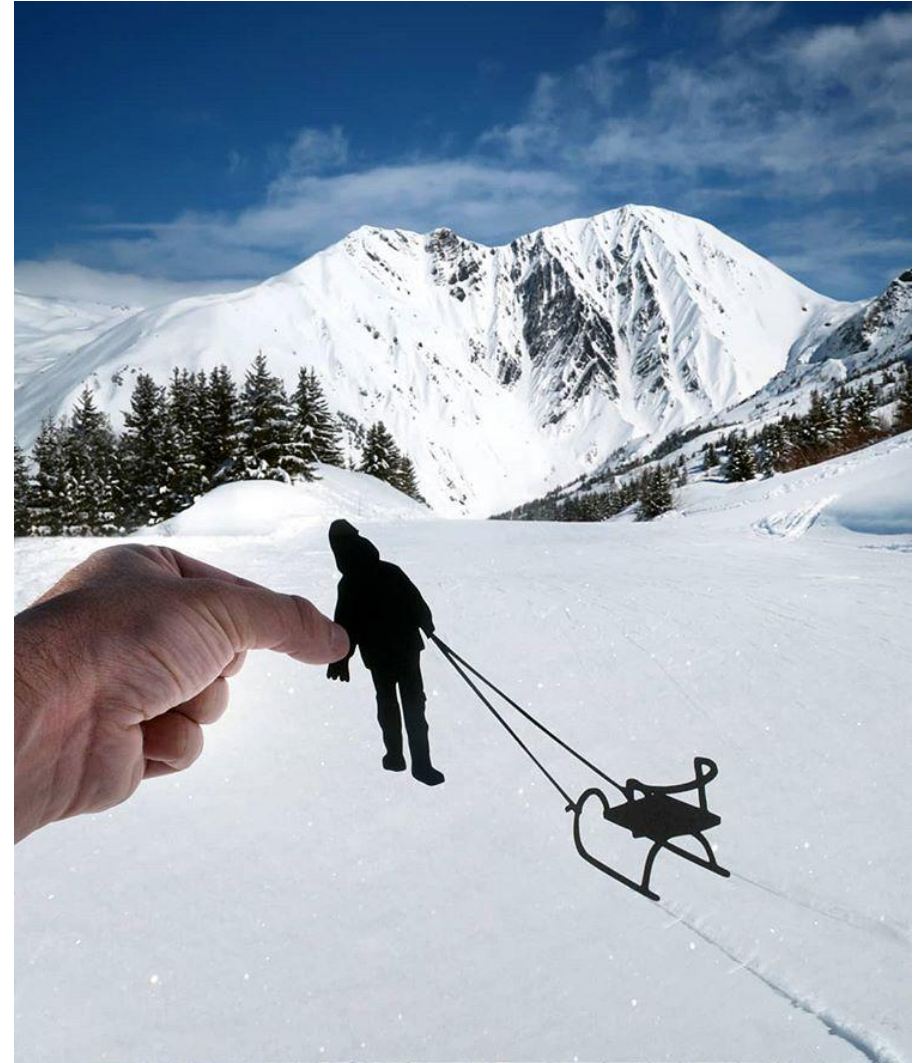


2500+
KUNSTWERKE
700+
KUNSTLER
500+
MUSEEN

Der Einstiegsimpuls: eine Situation/eine künstlerische Strategie

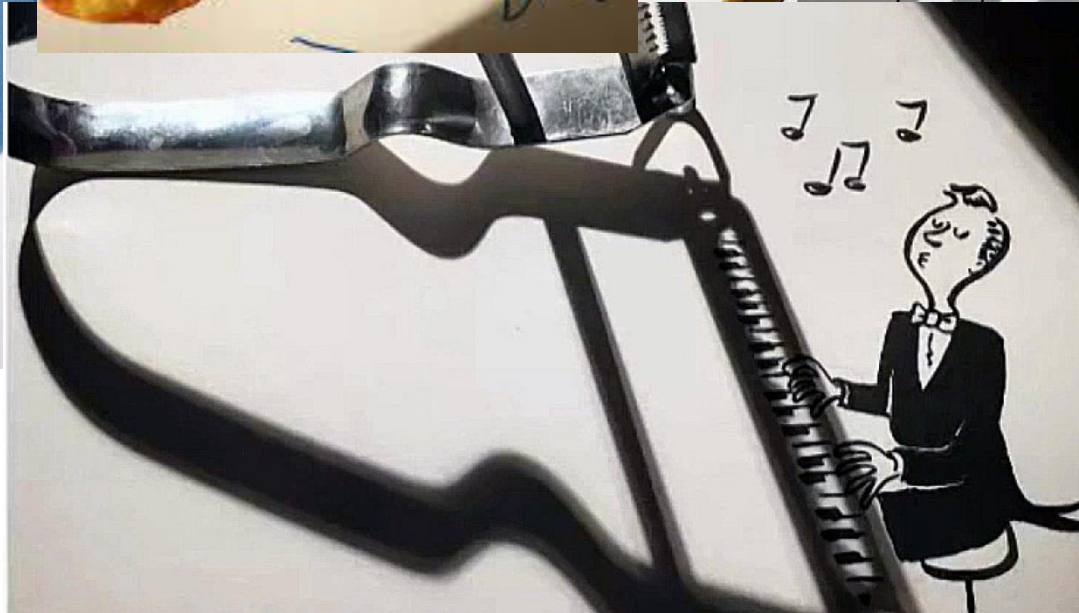


Vincent Bal

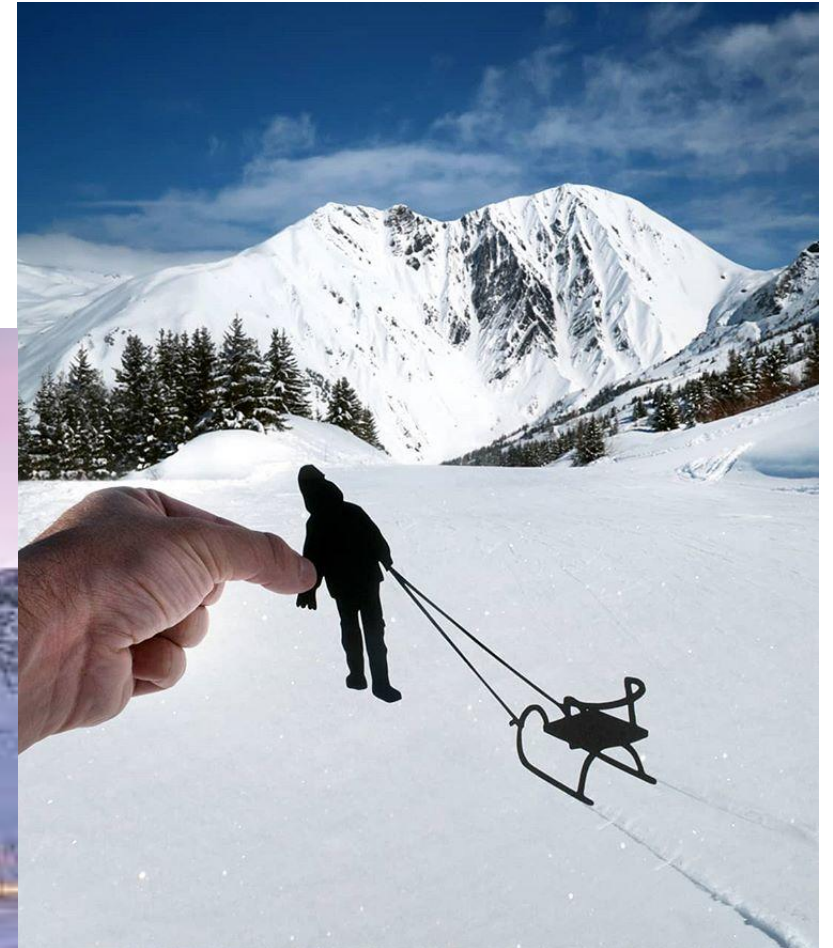


Paperboyo

Vincent Bal



Paperboy



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
Beiträge

Abonnieren



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 Musik zu einem Lied von Rolf Zuckowski oder ausgehend von einem kunstgeschichtlichen Impuls zum Thema „Hund“.

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 passenden Text und/oder Musik unterlegt