

MARK LECKEY: ALS OB
30.01 – 31.05.15

Arbeitsblatt für Schüler und Lehrer
der Klassen 10 bis 12

Hier taekern



KÜNSTLER UND WERK

Der britische Künstler Mark Leckey (geb. 1964 in Birkenhead, UK) gehört zu den wichtigsten Vertretern seiner Generation. 2008 gewann er für sein zwischen Popkultur, Konsumwelt und Technologie verortetes Werk den renommierten Turner-Preis. Heute gilt sein Interesse hauptsächlich den digitalen Technologien und ihren Auswirkungen auf Lebens- und Identitätskonzepte.

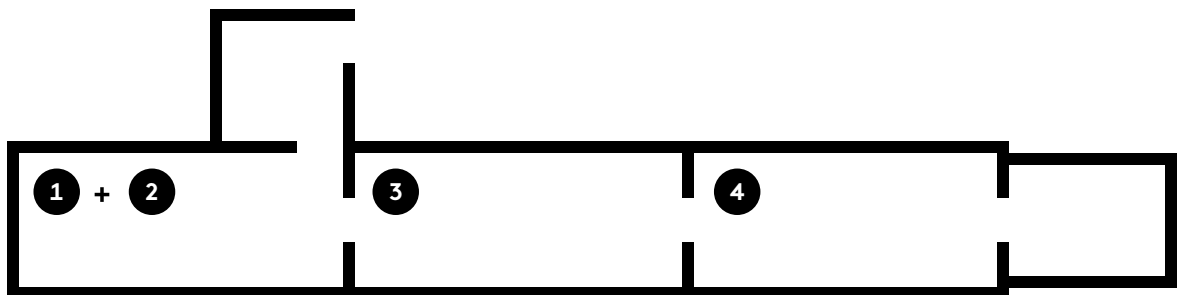
1990 stellte er zusammen mit Damien Hirst im Rahmen der Ausstellung *New Contemporaries* im Institute of Contemporary Arts (ICA) in London aus, verschwand in der Folge aber wieder weitgehend aus dem Blickfeld der Öffentlichkeit. Erst seine Arbeit *Fiorucci Made Me Hardcore* (1999), ein Videoessay über die britische Clubkultur, verhalf ihm zu seinem Durchbruch.

Mark Leckey

1

Hier taekern

RAUMPLAN



RAUM 1

RAUM 2

RAUM 3.1

RAUM 3.2

RAUM 4

ENTDECKEN UND
DISKUTIEREN

RAUM 1

FIORUCCI
MADE ME
HARDCORE,
1999

1



Fiorucci war eine populäre Kleidungsmarke in Leckey's Jugend.

?

Welche „Labels“ kennen Sie und welche Gruppe oder welchen Lebensstil (Hip-Hop, Chic, Skate...) repräsentieren diese?

[Empty dashed box for answer]

?

Inwieweit sind Musik, Tanz und Outfit wichtige Ausdrucksmittel unserer Identität – in der Gruppe und als Individuum?

[Empty dashed box for answer]

!

ENTDECKEN UND
DISKUTIEREN

RAUM 1

FIORUCCI
MADE ME
HARDCORE,
1999



Als Jugendlicher war Leckey eine Zeit lang ein „Casual“*, gehörte also zu einer Gruppe, die den damaligen Stil von jungen, wohlhabenden Männern imitierte.

?

Können teure Marken (Klamotten, Accessoires, Brillen, Handys...) das Erscheinungsbild und die Wahrnehmung von Persönlichkeit, Status und Herkunft eines Menschen beeinflussen, verändern bzw. vortäuschen?

*Casual (= Lässig) ist eine britische Subkultur, die ihren Ursprung in den späten 1970er-Jahren hat, als Jugendliche aus der Arbeiterklasse das Tragen von Designer-Labels und teurer Sportbekleidung begannen, um z.B. die Polizei zu verwirren.

2

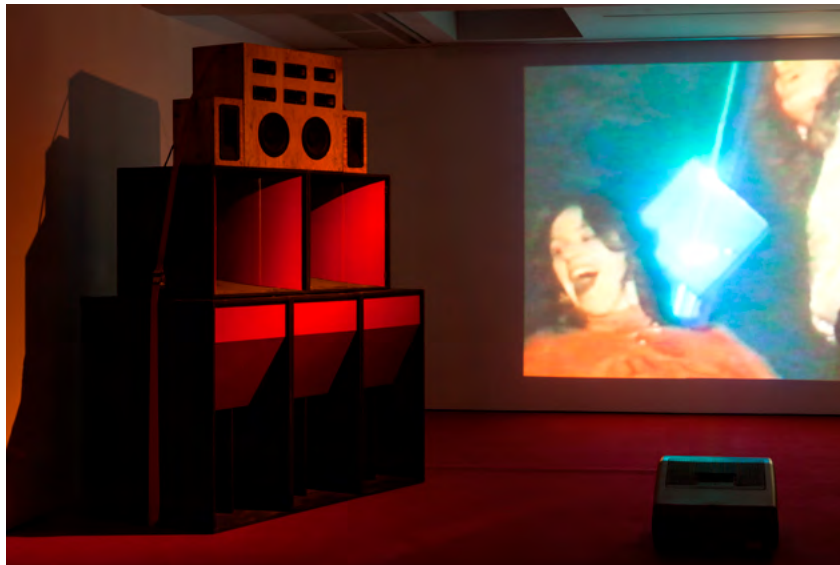
!

ENTDECKEN UND
DISKUTIEREN

RAUM 2

SOUND SYSTEMS,
2001—12

3



Leckey begreift Musik und insbesondere die *Sound Systems* als alternative Kommunikationskanäle: „Music speaks to everyone and art doesn't“.

?

Diskutieren Sie in der Gruppe:

- Warum gilt Musik als die populärste/universellste Kunstform?
- Mit welchen Situationen oder Umgebungen ist sie verbunden?
- Vergleichen Sie Musik mit anderen Kunstformen: Welche Rolle und wie viel Raum nimmt sie in unserem täglichen Leben im Gegensatz zu anderen Kunstformen ein?
- Beschreiben Sie die Konstruktion der *Sound Systems*. (Die verschiedenen Lautsprecherarten sind für bestimmte Frequenzen zuständig, die Boxen funktionieren dabei als Resonanzraum.)
- Wie wirkt Sound auf unseren Organismus? Oder konkreter: Welche Körperbereiche können von welchen Klangarten beeinflusst werden?
- Welche Töne (tief, mittel, hoch) werden meistens für den Beat benutzt?

?

Die Boxentürme haben ihren Ursprung in mobilen Diskotheken.

- Kommentieren Sie, wie die *Sound Systems* im Museum und als Kunstwerk wirken.
- Ist hier auch eine rein ästhetische Betrachtung möglich — ändert sich dann ihre Bedeutung oder ihre Funktion?

ENTDECKEN UND DISKUTIEREN

RAUM 3.1

GREENSCREEN-REFRIGERATOR-ACTION, 2010



Ausgangspunkt für dieses Kunstwerk ist die emotionale Aufladung unserer Beziehungen zu Dingen, zu Technologie und Zukunft. Vielfach sind wir heute z.B. mit Handys oder auch mit Apps eng verbunden und halten deren Möglichkeiten für geradezu lebensnotwendig. Wir agieren mit sogenannten Virtuellen Persönlichen Assistenten, die teils auf Zuruf Telefonate mit Personen aus unserem Adressbuch aufbauen, Kalendereinträge vornehmen, Erinnerungen zu Veranstaltungen oder Gedächtnisstützen notieren. Weiterhin verändern neue Kommunikationsformen wie Skypen unsere Art der Kommunikation. Wir nutzen intelligente Technologien, die vorwegnehmen, was wir brauchen oder wünschen.

4

!

Mark Leckey

5

?

Diskutieren Sie in der Gruppe:

- Kommentieren Sie, wie der zunehmende technische Fortschritt unsere Existenz und unsere Kommunikation verändert.
- Welches Verhältnis oder welche Verbindung haben Menschen zu ihrem Smartphone, zu einem Computer oder Auto? Sind dies „nur“ Maschinen?
- Diskutieren Sie Vor- und Nachteile.



LITERATUR UND LINKS

- Bell, Kirsty: *The Artist's House. From Workplace to Artwork*, Sternberg Press, Berlin, 2013
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp, Berlin 2010
- Dander, Patrizia / Filipovic, Elena (Hrsg.): *Mark Leckey - On Pleasure Bent*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2014
- Danto, Arthur C.: *Kunst nach dem Ende der Kunst*, Wilhelm Fink Verlag, München 1996
- Danto, Arthur C.: *Das Fortleben der Kunst*, Wilhelm Fink Verlag, München 2000
- Paz, Octavio: *Nackte Erscheinung - Das Werk von Marcel Duchamp*, Suhrkamp, Berlin, 1991
- Sontag, Susan: *Kunst und Antikunst: 24 literarische Analysen*, Carl Hanser Verlag, München 1980
- White, Ian: *Kinomuseum. Towards an Artists' Cinema*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2008

JJ Charlesworth über Mark Leckey in der ArtReview:
http://artreview.com/features/summer_2014_feature_mark_leckey

Interview mit Mark Leckey im Purple Fashion Magazin:
<http://purple.fr/magazine/s-s-2012-issue-17/174>

Video zu Mark Leckey's Performance *In The Long Tail* (Teil 1):
<https://www.youtube.com/watch?v=Oi4NLXHWtHI>
(Fast alle Videos von Mark Leckey sind auf YouTube abrufbar)

Die Ausstellung auf der Website des Haus der Kunst:
<http://www.hausderkunst.de/ausstellungen/detail/mark-leckey>



Unsere Angebote zum Kinder- und Jugendprogramm finden Sie unter
www.hausderkunst.de

Sie möchten gerne aktuelle Informationen zu unserem Programm erhalten? Wir nehmen Sie gerne in unseren Verteiler für den Newsletter zum Kinder- und Jugendprogramm des Haus der Kunst auf, der Sie regelmäßig über alle aktuellen Angebote informiert.

Information & Anmeldung
kinderprogramm@hausderkunst.de
+49 89 21127 118

© Haus der Kunst 2015 / Kinder- und Jugendprogramm
www.hausderkunst.de/arbeitsblaetter