

## „Factory“ – Das Kreativlabor im Museum Brandhorst

Kunstvermittlung partizipativ entwickeln

Austausch, Kontakt und Zugänglichkeit – all das hat während der pandemiebedingten Schließungen von Museen und Kultureinrichtungen gefehlt. Umso wichtiger sind virtuelle Möglichkeiten der Interaktion geworden. Die „Factory“ am Museum Brandhorst verbindet daher zukünftig die Potenziale der analogen und digitalen Kunstvermittlung. Sie ist als offene Kreativwerkstatt, Ort der Kunstproduktion und des Austauschs konzipiert – mit einem Kunstvermittlungsraum im Museum und einer Onlineplattform.

*„Mit der „Factory“ entsteht am Museum Brandhorst ein hybrides Kreativlabor. Die Programme sollen für zeitgenössische Kunst begeistern und Raum bieten für Experimente mit künstlerischen Techniken – ganz orts- und zeitunabhängig. Alle Angebote werden partizipativ entwickelt und nehmen vor allem die Bedürfnisse von Schüler:innen und Lehrer:innen in den Blick. Jetzt freuen wir uns auf den ersten „Reality-Check“ mit den Jugendlichen beim Hackathon.“*

Kirsten Storz, Projektleitung der „Factory“

Das Projekt wird entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR. „dive in“ unterstützt gegenwartsorientierte Kulturinstitutionen bei der Entwicklung von Vermittlungsangeboten, die neue Formen der digitalen Interaktion und Teilhabe erproben. Die Projekte verbindet das Anliegen, eng an das Publikum heranzurücken, es besser verstehen und kennenlernen zu wollen. Aus diesem Grund lädt die „Factory“ schon jetzt dazu ein, aktiv am Projekt mitzuwirken.

Mit Hilfe von Methoden des Design Thinkings (einem nutzer:innenorientierten Ansatz der Produktentwicklung) überprüft die „Factory“ am Museum Brandhorst ihre Konzepte mit verschiedenen Fokusgruppen. Um eine fächerübergreifende Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Kunst anzuregen, finden im November und Dezember Workshops mit Lehrer:innen statt. Themen und Anforderungen an den (Kunst-)Unterricht stehen dabei im Vordergrund. Im Anschluss haben die Lehrkräfte die Möglichkeit, Inhalte der „Factory“ im Unterricht einzusetzen und mit Schüler:innen zu diskutieren. In weiteren Workshops geben Jugendliche selbst ihre Ideen zu Inhalten und Angeboten der Kreativwerkstatt ein. Für beide Formate werden noch interessierte Teilnehmer:innen gesucht.

Im Sinn der partizipativen Projektentwicklung findet von 29. bis 31. Oktober 2021 erstmals ein Hackathon am Museum Brandhorst statt. In Kooperation mit „Jugend hackt“ und dem „Q3.Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer“ lädt die „Factory“ Jugendliche aus ganz Deutschland zur mehrtägigen Sonderveranstaltung ein, um gemeinsam Kultur digital weiterzudenken. Unter dem Motto „Code & Culture“ geht das Museum in den direkten Austausch mit den rund 30 Jugendlichen: Wie kann Kunst digital präsentiert werden? Was sollte bei der Entwicklung einer interaktiven Plattform zu aktuellen Fragen aus Kunst und Gesellschaft beachtet werden? Welche Funktionen sind spannend? „Jugend hackt“ steht für einen verantwortungsvollen und offenen Umgang mit Daten. Getragen von der Idee „Mit Code die Welt verbessern“ haben Nachwuchsprogrammierer:innen im Hackathon die Möglichkeit, eigene Projektideen einzubringen. Ihre Prototypen präsentieren sie im Rahmen der

großen Abschlussveranstaltung am **Sonntag, den 31. Oktober von 14:00 bis 15:30 Uhr** öffentlich. Die Präsentationen werden live über den YouTube-Kanal von „Jugend hackt“ übertragen.

**Hackathon zum Kunstvermittlungsprojekt „Factory“ am Museum Brandhorst  
Ergebnispräsentation von „Jugend hackt“:**

**31. Oktober 2021**

14:00 Uhr – 15:30 Uhr

Ernst-von-Siemens-Auditorium in der Pinakothek der Moderne

Im YouTube-Livestream: <https://www.youtube.com/channel/UCZPARo701Y07hK1L-JfvUw>

Medienvertreter:innen sind vor Ort herzlich willkommen, wir bitten jedoch um Voranmeldung unter [presse@museum-brandhorst.de](mailto:presse@museum-brandhorst.de).

**Die „Factory“ am Museum Brandhorst wird gefördert von:**

Bünemann Stiftung

Kulturstiftung des Bundes

PIN. Freunde der Pinakothek der Moderne e.V.

Beisheim Stiftung

**Der Hackathon wird gefördert von:**

Bayerisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst

Landeszentrale für politische Bildung

Bezirksjugendring Oberbayern

**Der Hackathon am Museum Brandhorst findet statt in Kooperation mit:**

Q3.Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer

Mediale Pfade

Open Knowledge Foundation

LMU München

**PRESSEKONTAKT MUSEUM BRANDHORST**

Anna Woll

Leitung Kommunikation | Head of Communications

Museum Brandhorst | Bayerische Staatsgemäldesammlungen

Kunstareal München

Theresienstraße 35 A

80333 München

Tel. +49.89.23805-1321

[presse@museum-brandhorst.de](mailto:presse@museum-brandhorst.de)

#MBFactory

#MuseumBrandhorst

#jugendhackt

#jhmuc21