

Lehrplan für den Differenzierungskurs Kunst

Klasse 8.1 Raum als gestalterisches Experimentierfeld

Inhalte: Auseinandersetzung mit schulischen Innen- und Außenräumen und deren experimentelle Veränderung durch künstlerische Gestaltung

Praxis:

Ausgehend von ersten Experimenten und Übungen, mit denen die räumliche Wahrnehmung trainiert wird (Bereiche abtrennen, Dinge verhüllen, Farben und Licht verändern usw.), werden eigene Ideen zu fiktiven Räumen oder spezifischen Schulräumen entwickelt und reflektiert. Diese Ideen können an einem Modell erprobt und verfeinert werden. Wenn eben möglich, werden auch Objekte für den öffentlichen Schulraum oder andere zur Verfügung stehende öffentliche Räume gestaltet. Da in diesem Halbjahr überwiegend prozessorientiert gearbeitet wird, bietet sich hier auch streckenweise die Gruppenarbeit an.

Der gesamte Gestaltungsprozess wird durch ein Gestaltungstagebuch dokumentiert.

Beispiele:

- Konzeption und Bau eines Modells für eine Schulhofplastik oder z. B. eines Spielbrunnens
- Gestaltung von Objekten für eine Ausstellung zum Thema Storch (2009)
- Konzeption und Gestaltung des Flures eines Schulgebäudes (2010)

Theorie:

Figur–Raumbezüge, Proportionalität / Dimensionierung, Dreidimensionalität, Perspektive Licht- und Schatten, Plastizität, Raumwahrnehmung, Architektur und urbaner Raum Sehgewohnheiten.

Ziele:

Die Schüler sollen

- in ihrer Raumwahrnehmung und ihren Sehgewohnheiten sensibilisiert werden.
- die Objekt-Raum-Relation experimentell erfahren.
- die Gestaltung im öffentlichen Raum als Problemlösungsprozess verstehen lernen.
- anhand ausgewählter Beispiele Objekte im Kontext ihrer Umgebung beurteilen können.
- ausgehend von einer konkreten Örtlichkeit eine eigene Gestaltungsidee entwickeln und umsetzen.

Klasse 8.2 Maske und Rollenspiel

Inhalte: Analyse und Gestaltung von Masken und ihre Inszenierung

Praxis:

Die Schüler und Schülerinnen setzen sich mit der Physiognomie des Menschen und eventuell der Tiere auseinander, entwerfen Masken zu unterschiedlichsten Gemütsbewegungen und –zuständen und setzen diese in unterschiedlichen Techniken mit Materialien, wie z.B. Papier, Schminke, Karton, Gips, Ton, Holz etc., um. Zur Steigerung der Wirkung und des Ausdrucks der Maske können Kostüme und Bewegungsabläufe darauf abgestimmt und inszeniert werden.

Theorie:

Der Begriff Maske bezeichnet eine Gesichtsbedeckung.

Die Maske wird seit Urzeiten zu religiösen und rituellen Zwecken eingesetzt, kommt aber auch in Theater und Kunst vor und wird dort durch Kostüme oder Verkleidung ergänzt.

Die Schüler und Schülerinnen setzen sich mit den vielfältigen Aufgaben der Maske in ihren unterschiedlichen Kontexten auseinander. Masken verbergen das (wahre) Gesicht, sie schützen das Gesicht, mit Hilfe der Maske verwandelt sich der Träger in die sie darstellende Figur, Masken ermöglichen neue (übernommene) soziale Rollen einzuüben usw.

Auch in der Architektur wurde die Maske in der Gotik, Renaissance und im Barock gerne als Bauschmuck verwendet. Sie wird für die Gestaltung von Wasserspeiern, Türklopfen, Schlusssteinen, Neidschädeln etc. eingesetzt. (z. B. Mischwesen aus Mensch und Tier an der Kathedrale Notre Dame/ Paris oder Kriegermasken am Berliner Zeughaus)

Ziele:

Die Schüler sollen

- die Phänomene der menschlichen Physiognomie analysieren.
- eine Maske mit einem speziellen emotionalen Ausdruck entwickeln und umsetzen.
- Maske und Bewegung aufeinander abstimmen können.
- durch Ausprobieren die verschiedenen Möglichkeiten des Maskenspiels und dessen Wirkung erfahren.
- Möglichkeiten der Inszenierung als Gruppe im Raum und zueinander entdecken.
- die traditionelle Maske und ihre Rolle als Vorläufer für die Kunst der Moderne kennen lernen.

Klasse 9.1 Bilder lernen laufen – Vom Daumenkino zum digitalen Trickfilm

Inhalte: Entwicklung eigener Trickfilme

Praxis:

Einfache Hilfsmittel für laufende Bilder (Zauberscheibe und Daumenkino)
Grundlagen der Animation (Bilder am PC mit spezieller Software zeichnen und animieren)
Die digitale Bilderwelt (Fotografie, Handzeichnungen und Filmsequenz, Videoschnitt-Programm)
Der Stop-Motion-Film (Hauptarbeit) Gegenstände oder bewegliche Figuren werden in Bewegungsabläufen fotografiert und mit der Videoschnitt- Software zu einem Film zusammengestellt
Vertonung des Clips
Gestaltung durch filmische Mittel (Einstellungen und Perspektive, Dramaturgie (Storyboard), Beleuchtung)

Theorie:

Fachsprache
Struktur eines kurzen Films analysieren (Perzept, Einschätzung der Figuren und der Handlung, Qualität des Films)
Sequenzplan
Stoff der Filmhandlung (Story, Plot, Thema)
Grundlagen Dramaturgie, Zeit und Zeitgestaltung
Grundlagen Elemente der Filmsprache (z.B. Einstellungsgrößen, Montage, Bild-Ton-Beziehung) Schritte vom Storyboard zur filmischen Bildfolge

Ziele:

Das Kino erlebt in den letzten Jahren einen regelrechten Boom an computergenerierten Animationsfilmen. Diese Filme üben auch auf Jugendliche eine starke Faszination aus. Das ist Ansatzpunkt und Grund genug, um im Unterricht Einblicke in das von Filmtechnik lebende Genre und die Animationskunst zu geben. Leblose Objekte bzw. gezeichnete Figuren werden mit Hilfe von Computerprogrammen zum Leben erweckt. Wie dies funktioniert, kann dabei auf einfache Weise von den Schülerinnen und Schülern selbst erprobt werden. Die Herstellung eines Trickfilms vereint auf einfache Art technische, kreative, dramaturgische, organisatorische und soziale Komponenten.

Bei der Nutzung des Computers stehen ästhetische Zugangsweisen im Mittelpunkt, um einen veränderten Blick auf den Computer und die neuen Technologien zu wagen. Während der Computer in klassischen Fachmethoden meist als reines Werkzeug der Informationsverarbeitung beschrieben wird, werden hier neue Wege aufgezeigt, wie im künstlerisch-kreativen Zusammenhang erweiterte Nutzungsmöglichkeiten der neuen Medien möglich sind. Dies reicht von der „kreativen Fehlerwendung“ über die „Gestaltbarkeit von computerbasierten Medien“ bis hin zum "Übersetzungsprozess zwischen Digitalem und Materielem".

Klasse 9.2 Licht und Schatten

Inhalt: Experimentelles und gestalterisches Arbeiten zum Thema Licht und Schatten

Technische Geräte, z. B. Kameras und Smartphones, werden im Alltag ganz selbstverständlich benutzt, ohne über grundlegende Funktionsweisen und das Phänomen Licht zu reflektieren. Hier bieten sich Anknüpfungspunkte, um fotografische Grundlagen kennen zu lernen. Darüber hinaus werden unterschiedliche Lichterscheinungen und deren Schattenbildung untersucht und experimentell erprobt, um so zu einer bewussten Gestaltung zu gelangen.

Praxis:

Schattenbuchstaben aus dreidimensionalen Drahtobjekten
Schattenexperimente am OHP
Scherenschnitte
Experimentelles Schattentheater
Lichtmalerei (Langzeitbelichtungen)
Perspektivische Konstruktion von Schattenwürfen
Experimentieren mit und Fixieren von realen
Schattenwürfen in inszenierten Situationen

Theorie:

Schattentheater
Licht-Installationen
Perspektivische Schattenkonstruktion
Licht und Schatten in der bildenden Kunst

Ziele:

Die Schüler sollen

- Licht und Schatten als gestalterisches Material untersuchen und verwenden.
- mit den Ausdrucksqualitäten von Licht und Schatten experimentieren.
- mit analogen und digitalen Medien Gestaltungsideen entwickeln und umsetzen.
- lernen, dass in Bildern und Installationen Licht und Schatten metaphorisch eingesetzt werden können.