

Kunst

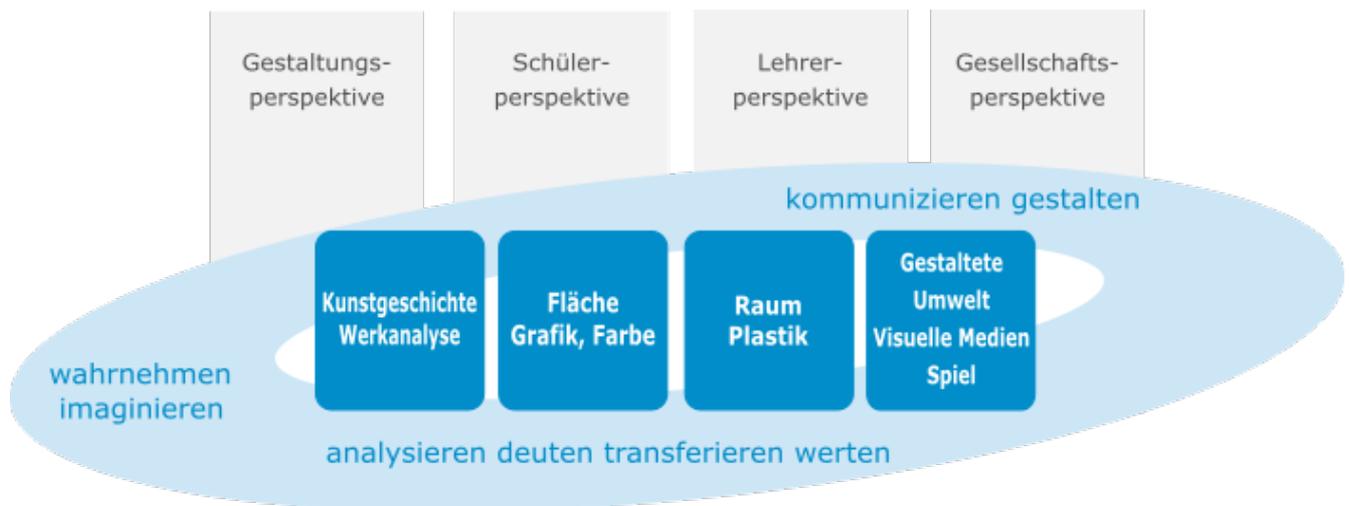
Vorwort

Im Fach Kunst, das sich in die Bereiche Kunstgeschichte/Werkanalyse, Bildnerische Praxis Fläche, Bildnerische Praxis Raum sowie Visuelle Medien, Gestaltete Umwelt und Spiel gliedert, lernen die Studierenden in zunehmend vertiefter Weise, sich sowohl produktiv als auch rezeptiv mit den vielfältigen Ausdrucksformen der bildenden Kunst auseinanderzusetzen.

Exemplarisch werden ihnen erfahrungsorientiert Gestaltungs- und Wirkprinzipien aus der bildenden und angewandten Kunst in ihren konzeptuellen und kulturellen Bezügen von den Anfängen bis zur Gegenwart nahegebracht. Grundlagen der Ästhetischen Bildung wie die Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeit werden in kooperativen und kommunikativen Unterrichtsformen gefördert. Außerdem werden Einblicke in die Entwicklung der Kinder- und Jugendzeichnung gegeben.

Besonderes Augenmerk wird auf die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung auf der einen Seite und auf sinnliche Material- und Naturerfahrung auf der anderen Seite gelegt, um die Studierenden für ihre künftige Aufgabe zu befähigen, Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg als Grenzgänger zwischen realer und virtueller Welt zu begleiten.

Kompetenzstrukturmodell



Prozessorientierte Kompetenzen

- **wahrnehmen und imaginieren**

Die Studierenden werden dazu befähigt, die visuell erfahrbare Welt bewusst und differenziert wahrzunehmen, sowie diese präzise zu beschreiben. Sie entwickeln eigene bildhafte Vorstellungen und individuelle Ideen.

- **analysieren, deuten, transferieren und werten**

In der Auseinandersetzung mit wahrnehmbaren Objekten und Situationen unserer Umwelt, selbst geschaffenen Arbeiten wie auch Werken der Kunstgeschichte analysieren die Studierenden mit adäquaten Methoden Form und Inhalt. Die Studierenden wenden fachspezifische Analysemethoden an, mit denen Form und Inhalt eines Werkes erschlossen werden. Sie begreifen das Deuten von Bildwerken als ein Zusammenspiel von objektiven Faktoren aus der Bildanalyse und subjektiven Auffassungen, die verschiedene Interpretationsansätze zulassen. Die Studierenden werden befähigt, aus unterschiedlichen exemplarisch vermittelten Inhalten Wissensbausteine auf andere Bereiche zu transferieren. Sie gelangen zu einer fundierten Meinung und können ihre Urteile auf konstruktive Weise begründen.

- **kommunizieren und gestalten**

Die Studierenden werden sich der Prinzipien der visuellen Kommunikation bewusst. Diese erfolgt sowohl rezeptiv in der reflektierten Auseinandersetzung mit Kunstwerken durch genaues Betrachten, Beschreiben und durch Erschließen derer grundsätzlichen Deutungsvielfalt, als auch produktiv und adressatenorientiert in der bewussten Gestaltung eines eigenständigen, originären Werkes mit bildnerisch adäquaten Mitteln.

Gegenstands- und Lernbereiche

Kunstgeschichte / Werkanalyse (180 Stunden)

Die Studierenden erfahren im Bereich Kunstgeschichte einen Überblick über die abendländische Kunst sowie über außereuropäische Einflüsse. Sie lernen in Werkanalysen Kunstwerke kritisch zu betrachten und zu vergleichen, sowie die Gegenwart aus der Vergangenheit heraus zu verstehen, kritisch zu bewerten und auf dieser Basis mit den gemachten Erfahrungen neue kreative Prozesse anzustoßen.

Die Studierenden bedienen sich dabei zeitgemäßer Methoden der Wissensaneignung. Die angebotene Vielfalt der Erschließungsmöglichkeiten erproben, reflektieren und bewerten sie, auch hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit im Unterrichtsalltag.

Die Studierenden lernen die Aussagen und Inhalte kennen, die Kunstwerke vermitteln können, und werden für die Gefahr der Instrumentalisierung von Kunst sensibilisiert. Sie erkennen bestehende Korrelationen zwischen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und kunstgeschichtlichen Ausdrucksformen.

- **Kultur- und kunstgeschichtliche Zeitorientierung**

Epochen und Formenkunde von den Anfängen bis zur Gegenwart

Kultur- und geistesgeschichtliche Bedingungsfaktoren wie Weltbilder, Sozialgeschichte, gesellschaftliche Aspekte, Kunsttheorien

- **Methoden der Werkanalyse**

Ikonologie, Hermeneutik, Semiotik

Gegenüberstellung sowie vergleichende Betrachtung epochenbezogener, themenbezogener und personenbezogener Gestaltungskonzepte

- **Spezifische Gestaltungsgesetze**

Flächenlogisches Gestalten, raumillusionistische Ansätze, Dimensionen der Farbe, Kompositionskonzepte - Kontraste, Statik und Dynamik, Bedeutungsperspektive

- **Deutungsebenen**

Bildzeichen und Bildbedeutung

Manipulation durch Bilder analog und digital

Visuelle Kommunikation

- **Präsentationsbedingungen**

Museum und Museumspädagogik, Ausstellungsräume und -konzepte, Wahrnehmungsbedingungen von Objekt und Umraum, mediale Präsentationsmöglichkeiten

Grafik und Druckgrafik (180 Stunden)

Dieser Lernbereich reicht von der Zeichnung als Erkenntnismethode über die unterschiedlichen Zeichenmittel hin zu raumillusionistischen Darstellungsformen, Typografie sowie experimentellen Ausdrucksformen bis zur druckgraphischen Praxis des Hoch-, Sieb- und Tiefdrucks.

- **Formen der Zeichnung**

Zeichnen als Erkenntnismethode (Skizze, Studie, Explosionszeichnung)
Sachzeichnung, Naturstudium, Gestisches Zeichnen

- **Unterschiedliche Zeichenmittel / Zeichenträger**

- **Zeichenkonzepte**

Eigenwert und Darstellungswert der Linie, Linie als Ausdrucksmittel,
Figur-Grund-Bezug, Positiv-Negativ-Formulierungen
Kontur, Umriss,
Binnenzeichnung
Struktur, Textur,
Ornament
Schraffur, Hell-Dunkel in der Zeichnung, Räumlichkeit durch Modulation

- **Raumillusionistische Konzepte**

Raumbezüge, Überschneidungen, Perspektiven

- **Bildkompositionen**

- **Ideogramm, Piktogramm, Symbol**

- **Grundlagen der Schriftgestaltung, Typografie**

- **Drucktechniken**

Experimentelle Verfahren (Monotypie, Stempeldruck, Schablonendruck)
Klassische Druckverfahren mit schulrelevanten Technikvarianten
Hochdruck (Holzschnitt, Linolschnitt, Materialdruck) Tiefdruck (Radierung), Siebdruck
Sicherheit (Umgang mit Werkzeugen und Farben)

Farbe (180 Stunden)

Die Studierenden werden für die Wahrnehmung des Phänomens Farbe und das Erzeugen von Farbwirkungen sensibilisiert und erlangen grundlegende Kenntnisse in der Farbenlehre. Eine breite Palette von handwerklichen Techniken bildet die Basis für die Praxis.

- **Licht, Farbe und Wahrnehmung**

Physikalische Grundlagen, Körperfarben und Spektralfarben, additive und subtraktive Farbmischung

- **Physiologische und psychologische Farbwirkungen**

- **Farbenlehren und Farbordnungssysteme**

Farbkontraste, Gegenstandsfarbe, Eigenwert und Darstellungswert der Farbe, expressive Farbe und autonome Farbe

- **Werktechnische Verfahren**

Material und Eigenschaften - Pigment, Bindemittel, Bildträger, Sicherheit

Werkverfahren - malen, drucken, spritzen, tauchen, spachteln, reiben, collagieren, montieren

Farbskizze, Farbstudie, Farbwurf, Farbkonzepte

Raumillusionistische Wirkungen von Farbe

Plastisches Gestalten (120 Stunden)

Der Lernbereich Plastisches Gestalten beinhaltet sowohl die körper-raumbezogene Formgebung mit ihren Gestaltungsfaktoren und Verfahrenstechniken als auch raumumfassende Konzepte. Produktion und Reflexion, auch hinsichtlich der Präsentations- und Wahrnehmungsbedingungen, ergänzen sich. Materialerfahrungen und Bearbeitungstechniken aus dem Bereich Werken unterstützen dabei den bildnerischen Prozess.

- **Material und Verfahrenstechniken**

- Plastik - additiv
- Skulptur - subtraktiv
- Objekt - experimentell

- **Sicherheit und Werkzeugkunde**

- **Formgebung**

- Masse, Hülle, Transparenz
- Proportion
- Tektonik, Konstruktion

- **Formelemente**

- Geometrische Formelemente
- Organische Formelemente
- Teilform, Gesamtform, Schichtung, Vernetzung, Verspannung

- **Gestaltungsfaktoren und Komposition**

- Textur, Faktur
- Achsen, Statik, Dynamik, Reihung
- Ponderation, Balance, Gewichtungen
- Kontraste (aktiv-passiv, konvex-konkav, positiv-negativ)
- Dimensionalität (monumental - miniaturhaft)
- Transformation

- **Mögliche Praxisfelder**

- Vollplastik, Relief, Objektkunst, Installation, Assemblage
- Kinetische Objekte
- Schmuck

- **Präsentations- und Wahrnehmungsbedingungen**

- Standortwahl und Standortbedingungen, Umraum, Raumkorrespondenz

Visuelle Medien (60 Stunden)

In diesem Gestaltungsfeld, das inhaltlich im Zusammenhang mit der Informationstechnik steht, werden technisch-digitale und ästhetische Aspekte der Bildgestaltung miteinander verknüpft. Die Studierenden lernen die spezifischen digitalen Programme anzuwenden, kreativ damit Medien zu gestalten und Ergebnisse zu reflektieren. Dabei liegt besonderes Augenmerk auf den Manipulationsmöglichkeiten durch visuelle Medien.

- **Visuelle Kommunikation**

- Bildzeichen und Bildbedeutung
- Manipulation durch Bilder
- Mediale Bedingungsfaktoren
- Kommunikationsziel und Bildproduktion
- Rezeptionsbedingungen als Gestaltungsfaktor

- **Gestaltungsformen**

- Bildnerische Mittel
- Original und Reproduktion
- Manipulation von Bildern - Montage und Bildbearbeitungsformen

- **Technischer Aspekt**

- Programme der Bilderstellung bzw. -bearbeitung (vektor- und pixelbasierte Bildbearbeitungssoftware, Dateiformate)
- Programme der Filmerstellung bzw. -bearbeitung (Skript, Drehbuch, Animationen, Dateiformate)
- Programme für Layout (Plakat, Zeitung, Kalendergestaltung)

- **Gestalterischer Aspekt**

- Schrift und Bild, Layout
- Bildgestaltung - Farbe, Komposition, Kontraste und ihre Wirkung
- Formate (Totale, Halbtotale, Nahaufnahme, Detailaufnahme, Frontal-, Frosch- und Vogelperspektive)

- **Mögliche Praxisfelder**

- Plakat, Zeitung, Printbild, Comic, Film, Video, Trickfilm, animierte Grafik, Werbespot, Computerspiel, Fotografie
- digitalisierte Bildwelten - virtuelle Realität

Gestaltete Umwelt (60 Stunden)

Der Bereich Gestaltete Umwelt ist auf vielfältige Weise mit den anderen Gegenstandsbereichen verknüpft und beinhaltet nach ästhetischen Grundsätzen gestaltete Produkte und Räume sowie visuelle Medien. Die Studierenden erschließen sich in eigener Gestaltung sowie in reflektierter Rezeption vorwiegend zweckorientiert geprägte Formen bildnerischer Gestaltung wie Architektur, Produktdesign oder Werbung, denen sie in ihrer Alltagswelt und im Naturraum begegnen.

- **Produktgestaltung**

Gegenstand - Form - Funktion

Kleidung, Gebrauchsgegenstand, Schmuck, Möbel, Gefäß, Werkzeug

Entwurf und Gestaltung von Gesellschaftsspielen

- **Raum - Landschaft und Architektur**

Kulturlandschaft, Land Art, Gartengestaltung

Städtebau, Bauten und ihre Funktionen

Gestaltung auch in Hinblick auf örtliche Gegebenheiten

Spiel (60 Stunden)

Der Lernbereich Spiel führt in die Grundlagen des performativen Handelns ein. Das aktive, kreative Erarbeiten und Gestalten von verschiedenen spielerischen Elementen steht dabei im Vordergrund. Die Studierenden erproben verschiedene Darstellungsformen und setzen grundlegende personale sowie theatrale Gestaltungsmittel ein. Auch zu Film und Video mit ihrer spezifischen Ästhetik werden Zugänge eröffnet. Durch praktische Erfahrungen in der Spielleitung und dem gestalterischen Inszenieren von unterschiedlichen Spielformen erwerben die Studierenden Erfahrungen, die für den Kunstunterricht an der Schule relevant sind.

- **Personales Spiel, figurales Spiel, technisch-mediales Spiel**

Mimik, Gestik, Sprache, Pantomime, Tanz, Musik

Schauspiel, Schattenspiel, Maskenspiel, Puppenspiel, Film

- **Spielausstattung**

Maske, Kostüm

Bühnenraum und Bühnenbild, Beleuchtung, Akustik, Bildprojektion

- **Künstlerische Formen**

Happening, Aktionskunst, Videokunst, Performance

Akteur - Publikum - Interaktion