

## MENSCHENDARSTELLUNG

### I. OPERATOREN/ KOMPETENZEN

*Die SchülerInnen... „planen, gestalten, entwickeln, verdichten, optimieren, fertigen...an, planen, organisieren“*

*.... „erläutern, analysieren, interpretieren, vergleichen“*

#### PRODUKTION

- durch reflektierte bildsprachliche Entscheidungen ein Bild zum Thema Menschendarstellung
- über Skizzen, Studien und andere Impulse eine Lösung
- Studien zur Gestalt des Menschen an
- eine gestalterische Lösung

#### REZEPTION

- unterschiedliche Funktionen des Porträts
- exemplarische Bilder zum Thema aus der historischen und zeitgenössischen Kunst

### II. UNTERRICHTSEINHEITEN/ THEMENVORSCHLÄGE (Beispiele)

- Ein Porträt gestalten, Typ - Image – Styling, Figuren zeichnen/malen, ...
- Physiognomie als Spiegel seelischer Verfasstheit
- Kopfkarikaturen
- Menschen in der Werbung

### III. GRUNDLAGEN (obligatorisch)

- Gattungen und Typen der Menschendarstellungen
- Funktionen von Portraits
- Aspekte einer Menschendarstellung (Mimik, Gestik, Haltung, Kleidung, Umgebung, Attribute...)
- Kopf- und Körperproportionen, Maßverhältnisse (Proportionslehre, s. u. „Fachmethoden“)
- unterschiedliche Methoden der Produktion und Rezeption (Bildanalyse) erproben und zielgerichtet einsetzen
- die Ergebnisse in geeigneter Form präsentieren

### IV. FACHMETHODEN/ FACHTERMINI (Auswahl)

#### PRODUKTION

- Proportionen erfassen und zeichnerisch umsetzen
- Detail des menschlichen Körpers zeichnerisch oder malerisch erfassen
- bildsprachliche Möglichkeiten des Porträts zielgerichtet einsetzen

#### REZEPTION

- Proportionslehre
- Formen und Funktionen des Porträts
- Aspekte der Bildanalyse und Interpretation

### V. KULTURGESCHICHTLICHES ORIENTIERUNGSWISSEN (Vorschläge)

- Das Bild des Menschen in der Kunstgeschichte anhand ausgewählter Beispiele

## FILM

### I. OPERATOREN/ INHALTSBEZOGENE KOMPETENZEN

*Die SchülerInnen... „realisieren, erstellen“*

*„erkennen, benennen, analysieren, reflektieren, präsentieren“*

#### PRODUKTION

- Filmische Projekte unter Verwendung filmsprachlicher Mittel
- Storyboards

#### REZEPTION

- filmsprachliche Mittel und deren Wirkung in fremden und eigenen Filmen
- Filmsequenzen; Ableitung von Wirkungen
- Reflexion von Arbeitsergebnissen

### II. UNTERRICHTSEINHEITEN/ THEMENVORSCHLÄGE (Beispiele)

#### PRODUKTION

- Alltagssituationen im Film; Experimentelle Filmgestaltung
- Handyfilm („ungewöhnliche Perspektive“; Befestigung der Kamera an Skateboard, Schuh...)
- Filmbearbeitung am Tablet
- „0-8-15- Filme“, Webesots

#### REZEPTION

- Mickey Mouse
- Ausschnitte: „Lola rennt“, „Der unsichtbare Dritte“, „Die Vögel“, „Psycho“, „American Beauty“, „Das Parfum“
- Tagesschau, aktuelle Musik- und Werbeclips

### III. GRUNDLAGEN (obligatorisch)

- Erstellung von Storyboards und Realisierung von Filmprojekten
- Analyse einfacher Prinzipien der Filmgestaltung anhand eigener und fremder Filmsequenzen
- Erkennung und Benennung von Wirkungen unterschiedlicher filmischer Mittel, z. B.:
  - **Perspektiven** (Normal-, Frosch-, Vogelperspektive)
  - **Bildeinstellungen** (Totale, Halbtotale, Amerikanisch/ Halbnahe, Nah, Detail)
  - **Kameraperspektiven**: Überkopf, hoher Winkel, normaler Winkel, niedriger Winkel
  - **Kamerabewegungen**: 1. Schwenk (Neigung, Rollen) 2. Fahrt 3. Zoom
  - **Montagen** (Ellipse, Rückblende, Kontinuitätsmontage, Parallelmontage, Analytische Montage)

### IV. FACHMETHODISCHE KOMPETENZEN/ FACHTERMINI (Auswahl)

#### PRODUKTION

- entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen
- Erproben von Techniken
- Experimentieren, Improvisieren, Variieren, ...
- planen Arbeitsprozesse

#### REZEPTION

- benennen und erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache, z.B. Einstellungsgrößen, Kameraperspektive und -bewegung, Montage, ...
- gewinnen Einblicke in die Fachsprache

### V. KULTURGESCHICHTLICHES ORIENTIERUNGSWISSEN (Vorschläge)

- Film als Gesamtkunstwerk aus Text, **Bild (Maske, Kostüm, Licht, Kamera, Schnitt/ Montage, Farbgestaltung)** und Ton, Beiträge/ Klassiker des Films
- Aktuelle Produktionen der Medien (Nachrichten, Daily-Soap, Reality-TV, Musikclip, Werbespot, Trailer)
- Videokunst, Filmstills, Filmplakat

## ARCHITEKTUR

### I. OPERATOREN/ INHALTSBEZOGENE KOMPETENZEN

*Die SchülerInnen... „realisieren, erstellen“*

*„beurteilen, erschließen“*

#### PRODUKTION

- entwickeln und bearbeiten eine Konzeption für eine architekturbezogene Aufgabe
- erweitern zeichnerische Kenntnisse um architekturbezogene Darstellungsverfahren
- setzen Arbeitsmodelle im Gestaltungsprozess ein

#### REZEPTION

- anhand der erworbenen Kompetenzen eigene Modelle und reale Architekturen in Hinblick auf Gestaltungsprinzipien und ggf. die Entwurfsidee
- Formen ästhetischer Gestaltung im Bereich Architektur

### II. UNTERRICHTSEINHEITEN/ THEMENVORSCHLÄGE (Beispiele)

#### PRODUKTION

- drei Personen auf begrenztem Raum; Ferienhaus am See; Wohnen im Container; ...
- Einfamilienhaus, Jugendtreff, Aussichtsturm, Pavillon, Baumhaus, Hausboot, transportables Haus, Baulücken, Hochhaus...

#### REZEPTION

- Sakral- und Profanbauten
- Utopische Architektur
- Bionik/ Natur als Inspirationsquellen für Architektur
- Entwicklungsgeschichte von Bauprojekten (z. B. Hochhäuser)

### III. GRUNDLAGEN (obligatorisch)

- unterschiedliche Methoden der Produktion und Rezeption erproben und zielgerichtet einsetzen
- Architektur als Ausdruck von ästhetischen, funktionalen und symbolischen Aspekten
- Entwicklung von Zeichnungen (Grundriss, Ansicht, perspektivische Darstellung) und Arbeitsmodellen
- Einführung in die Methoden der Architekturanalyse und Architekturgeschichte

### IV. FACHMETHODISCHE KOMPETENZEN/ FACHTERMINI (Auswahl)

#### PRODUKTION

- Architekturzeichnungen anfertigen: Grundriss, Ansicht, perspektivische Darstellung
- Vorstellungen für eine Architektur entwickeln und darstellen

#### REZEPTION

- Architekturzeichnungen lesen
- praktische, ästhetische und symbolische Funktionen der Architektur kennenlernen
- wesentliche Fachbegriffe (Werkstoffe, Bauelemente, architekturenspezifische Raumsituationen, Konstruktionsprinzipien, Strukturprinzipien, Licht, Farbe...)

### V. KULTURGESCHICHTLICHES ORIENTIERUNGSWISSEN (Vorschläge)

- Einblicke in Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur
- Kennenlernen ausgewählter Beispiele der Architekturgeschichte (Antike, Renaissance, Jugendstil, Bauhaus, Dekonstruktivismus...)