

5. Modul 1

Inhaltsbereich:
Kerninhalt:

Bild des Menschen
Inszenierung (Fotografie)

| | |
|---|--|
| <p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen ein inszeniertes Porträt mit Mimik, Gestik, Körpersprache und setzen es fotografisch um. • gestalten Situationen zur Erstellung einer Fotografie. • nutzen einfache Bedienungsaspekte der Kamera. • setzen digitale Medien für eine Gestaltungsaufgabe ein. | <p>Rezeption</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen fotografische Gestaltungsmittel an Bildbeispielen und beschreiben in Ansätzen ihre spezifische Wirkung. • unterscheiden verschiedene Arten der Porträtfotografie und die daraus resultierenden Möglichkeiten der Darstellung. |
|---|--|

| Grundlagen | | Fachmethoden | | Kulturgeschichtliches Orientierungswissen |
|--|---|--|--|--|
| Produktion | Rezeption | Produktion | Rezeption | |
| <ul style="list-style-type: none"> • erproben und wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Fotografie an • erproben unterschiedliche Kompositionsprinzipien • experimentieren mit körpersprachlichen Ausdrucksformen und dokumentieren diese mit fotografischen Mitteln <p>Komposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben die Wirkung unterschiedlicher Anordnungen und Kompositionsprinzipien | <ul style="list-style-type: none"> • benennen wesentliche fotografische Gestaltungsmittel und leiten Wirkungen in eigenen und fremden Bildern ab. • benennen die Wirkung unterschiedlicher Kompositionsprinzipien • deuten körpersprachliche Mittel in ihrer Wirkung | <ul style="list-style-type: none"> • experimentieren mit Bildentstehungsprozessen • gestalten fotografische Bilder • präsentieren (angemessen) Bildergebnisse | <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Bilder sachgerecht und in Ansätzen wirkungsbezogen • reflektieren Bildentstehungsprozesse • untersuchen Bilder auf Gestaltung und Wirkung hin • Interpretieren Bilder | <ul style="list-style-type: none"> • Formen und Bedeutung des künstlerischen Porträts von Kindern und Jugendlichen. • Entwicklung der Fotografie • Mediengeschichte • exemplarische Bildbeispiele z.B. von: August Sander, Arnold Newman, Cindy Sherman u.a. • Vergleich Malerei – Fotografie • Experimentelle Inszenierung: Erwin Wurm (one-minute-sculpture) |

Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen

Berücksichtigung von im 4. Schuljahr vermittelten Kenntnissen, Erfahrungen, Techniken

Einzuführende Fachsprache und Operatoren

Fachsprache:

Digitale und analoge Fotografie, Camera Obscura, Kameratechnik, Blende, Zeit, Belichtung, Lichtempfindlichkeit, Kameraeinstellung, Kameraperspektive, Auflösung, dpi; Porträt, Mimik, Gestik, Körpersprache;

Operatoren:

erproben, erfahren, experimentieren, erfinden und untersuchen

Unterrichtssequenzen/ mögliche Themen

Assoziationen / Ideen: Wer bin ich – wer bist du? Wie seh` ich denn wieder aus? Wie Licht eine Person verändert. Wie inszenieren Maler Porträts?

Mögliche Themen:

- Experimentieren mit Licht > Inszenierung eines Selbstporträts in verschiedenen Beleuchtungssituationen,
- Erproben unterschiedlicher Einstellungsgrößen > Überprüfen der Informationsvermittlung,
- Erproben Kamera spezifischer Gestaltungsmöglichkeiten.
- Erstellen eines fotografischen Porträts als Nachbild (z.B. Renaissance),
- unterschiedliche Porträttypen,
- Inszenierung des Selbst in anderen Rollen (z.B. nach Cindy Sherman).
- Untersuchung von klassischen Porträtaufnahmen (z.B. August Sander, Arnold Newman), Komposition
- Porträt eines Familienmitgliedes,
- Porträtinszenierung als Idealbild.
- Grundzüge digitaler Optimierung in einer ausgewählten Bildbearbeitung (z.B. in Gimp: Anpassen des Ausschnittes, Bildformat und -Größe, Tonwertkorrektur). Experimentieren mit Filtern.
- Präsentation von Versuchsreihen (kleinformatige Ausdrucke, Implementierung in eine Textverarbeitung, Anlegen von Bildlegenden)
- Bildvergleiche: Porträt in der Malerei – Porträt in der Fotografie.
- One-Minute-Sculpture > fotografische dokumentieren
- Übermalung von SW-Fotoporträts > Versuchsreihen mit unterschiedlicher Farbigkeit
- Collagieren mit den Porträts > Einfügen in eine Raumsituation

- Rembrandt Selbstbildnis mit aufgelehntem Arm: Bildbetrachtung, Thematisierung von Licht + Schatten > Anfertigung eines fotografischen Selbstbildnisses „in Pose“ > Ausdruck als SW-Druck > Umsetzung als Strichgrafik mittels (darüber gelegter) OH-Folie und wasserfestem dünnem Filzstift
- Verfremdung des eigenen Porträtfotos (unter Verwendung von jeweils mehreren SW-Kopien der Porträtaufnahmen) > Schnitt-/Collagetechniken > siehe Jiri Colar

Es empfiehlt sich für praktische Versuche eine studioähnliche Situation im Klassenraum aufzubauen (neutrale Hintergrundfläche, evt. Kartenständer als Standhilfe, Licht? (Bauscheinwerfer nicht geeignet)

Beispiele / Hinweise in der Literatur:

Peez/ Michaelis/ Goritz: Werkstatt Kunst, Schroedel Verlag 2012: Ich und meine Welt, S. 6f

Josef Walch, Bildende Kunst Band 1, Medien (S.112 ff, Camera Obscura, Einstellungen)

Josef Walch, Bildende Kunst Band 2, Medien (S. 112 ff, Fotomontagen, kolorierte Fotos)

Josef Walch, Bildende Kunst Band 3, Medien (S. 76 ff, Fotoporträts – Typen der Zeit, Luminogramme)

Klant/Walch, Grundkurs Kunst Band 1 Malerei – Grafik - Fotografie (S. 194 ff August Sander, Wolfgang Tillmanns, Diane Arbus)

Dietrich Grünewald (Hg.), Kunst entdecken Band 1 (S. 160 ff Vorbild und Nachbild, Selbstdarstellung in der zeitgenössischen Kunst, Cindy Sherman)

Dietrich Grünewald (Hg.), Kunst entdecken Band 3 (S. 6 ff Selbstbildnis als Selbsterkenntnis – Rembrandt, Künstler-Selbstportraits)

Josef Walch, Fertig ausgearbeitete Unterrichtsbausteine Band 2 (8/4.3 Mit Licht malen; 8/4.6 Fotos übermalen; 8/4.7 Fotos verfremden;

ROLF BEHME, 2013

Anmerkung: Für weitere Anregungen sowie Tipps zu Literatur und Internet wenden sie sich bitte an die Redaktion der Fachseite Kunst.

5. Modul 2

Inhaltsbereich:
Kerninhalt:

Bild des Menschen
Grafik

| | |
|---|--|
| Produktion | Rezeption |
| <ul style="list-style-type: none"> • erproben experimentell unterschiedliche Druckverfahren. • wenden graphische Mittel vermittlungsbezogen an. | <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen graphische Bildwerke an ausgewählten Beispielen. |

| Grundlagen | | Fachmethoden | | Kulturgeschichtliches Orientierungswissen |
|---|--|---|--|--|
| Produktion | Rezeption | Produktion | Rezeption | |
| <ul style="list-style-type: none"> • erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an. • stellen Druckerzeugnisse her und nutzen grafische Techniken und Mischtechniken. • erproben einfache Drucktechniken experimentell und wenden sie an (Monotypie, Materialdruck, Stempeldruck). • unterscheiden aleatorische Druckverfahren und setzen diese ein. <p>Komposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • ordnen Bildelemente nach einfachen Kompositionsprinzipien an. • erproben die Wirkungen unterschiedl. Anordnungen. | <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen grafische Elemente (Punkt, Linie, Fläche) und Mittel des Ausdrucks (Hell-Dunkel, Struktur, Bewegung). <p>Farbe</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben. • benennen wesentliche Farbkontraste. <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen einfache Prinzipien der Anordnung. | <ul style="list-style-type: none"> • erfinden spielerisch und fantasievoll Bilder. • erproben Materialien spielerisch und experimentieren mit Bildentstehungsprozessen. • erproben Ausdrucksmittel der Bildsprache. • beschreiben den unmittelbaren Ausdruck. • gestalten graphisch angelegte Bilder. • präsentieren (angemessen) Bilderergebnisse. | <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Bilder sachgerecht und in Ansätzen wirkungsbezogen. • reflektieren Bildentstehungsprozesse • untersuchen Bilder auf Gestaltung und Wirkung hin • interpretieren (deuten aufgrund ihrer Erfahrungen) Bilder. | <ul style="list-style-type: none"> • Ausdrucksformen der Grafik und Malerei. • Grafiken von V. van Gogh, Paul Klee, P. Picasso, Saul Steinberg. • graphische Selbstporträts von Künstlern. • Max Ernst / Zufallsverfahren und gesteuerte Weiterführung • grafische Werke zu Beginn der Neuzeit (Albrecht Dürer: Ritter, Tod und Teufel) |

Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen

Berücksichtigung von im 4. Schuljahr vermittelten Kenntnissen, Erfahrungen, Techniken
„Inszenierung“: • erproben die Wirkung unterschiedlicher Anordnungen und Kompositionsprinzipien • Rückbezüge im Rahmen der Porträtdarstellung (KOW)

Einzuführende Fachsprache und Operatoren

Fachsprache:

Graphik / Grafik, Punkt, Linie, Fläche, Drucktechnik, Monotypie, Materialdruck, Décalcomanie, Stempeldruck, Hochdruck – Tiefdruck, Farbdruck, Schraffur – Valeur, Ballung und Streuung, Reihung und Staffelung, statische und dynamische Wirkung, Konturlinie (Außen- und Binnenkontur), Zufallsverfahren

Operatoren:

erproben, erfahren, experimentieren, erfinden und untersuchen

Unterrichtssequenzen/ mögliche Themen

Mögliche Themen:

- Klecksografie: Experimentieren mit Tintenklexen und grafische Weiterführung (Rohrfeder, Skriptol oder Fineliner)
- Frottagen von Materialien (Wände, Holz, Sandstein, Zwiebelnetz, Küchensieb, ...) anfertigen, Aufbereiten zu Materialproben (z.B. als Schaubild)
- Collagierte Bilder aus unterschiedlichen Materialproben zusammenstellen (Thema: Landschaft)
- Experimentieren mit Materialdrucken (alte Handschuhe, Schuhsole, flachgedrücktes Küchenblech, flach aber strukturierte Gegenstände vom Sperrmüll oder Schrottplatz, Teile aus alten Computern > bekommt man beim Wertstoffhof, Blätter, Pflanzenteile, platt geschlagene Getränkedose, Münzen).
Anregung: für den Unterricht eine Materialienkiste zusammenstellen, Schülersammlung. Im Vorraum der DuKa steht noch eine Tiefdruckpresse.
- Grafische Experimente mit Schrift („Schriftgestaltung und Wortbedeutung“)
- Ein Piktogramm entwickeln (z.B. Vorsicht – bissiger Hund, Eis essen verboten, hier darf (nicht) telefoniert werden, ...)
- Ein Bilderrätsel entwickeln (z.B. zu einem Sprichwort > Fachübergreif mit Deutsch)
- Herstellung einer Kaltnadelradierung (mit Kunststoffplatten)
- Übungen zu Punkt – Linie – Fläche; Schraffur-Übungen
- Übungen zu Ballung und Streuung (z.B. mit Punkten) > Bildbeispiele aus der Kunstgeschichte
- Grafische Weiterführung einer Bildvorlage (z.B. Dürer – Rhinoceros; Grafiken von van Gogh – Landschaft; Paul Klee – der botanische Garten)
- Entwicklung von Figuren / Formen aus einer einzigen Linie (Beispiel: Saul Steinberg)
- Scherenschnitt (Anregung: Filmausschnitt von Lotte Reiniger > Entwicklung von Scherenschnittfiguren > Umsetzung als Stop-Motion Film mit einer kleinen Handlung versehen; oder: als Schattenspiel über den OH-Projektor)
- Grafische Illustration zu einer Kurzgeschichte / Fabel / Gedicht (Zusammenarbeit mit Fach Deutsch),

- Einen Gegenstand nach der Natur zeichnen (und Raumwirkung erzeugen, Licht und Schatten, Schraffur)
- Ein Fabelwesen erfinden (Vorlage z.B.: Jorge Luis Borges, Einhorn, Sphinx und Salamander (Buch der imaginären Wesen), Carl Hanser Verlag 1982; Der östliche Drache; oder: Teil einer Tierdarstellung vorgeben und weiter zeichnen lassen, z.B. aus: Halbritters Tierwelt)
- Die Kunst der Maya: „Mein Beschützer“ – bei Klassenarbeiten, auf dem Heimweg, beim Fußball

Beispiele / Hinweise in der Literatur:

D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 10 f „Vincent van Gogh – die Zeichnungen“, S.12/13 „Mittel zum Zeichnen“

D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 1, S. 72 f „Albrecht Dürer: Ritter, Tod und Teufel + Das Rhinoceros“

Eberhard Brügel, Zufallsverfahren, Schroedel Verlag 1996 (darin u.a. verschiedene Zufallsverfahren wie Frottage, Grattage, Materialdruck, Prägedruck, Décalcomanie, ...)

Eberhard Brügel, Zufallsverfahren, a.a.O., S. 62-64 „Die Décalcomanie“ (darin: Schritt-für-Schritt-Anleitung)

Josef Walch, Bildende Kunst Band 1, Schroedel Verlag, S. 44 ff „Zeichnen – Spuren von Zeichenmaterialien“, „Figuren aus einer Linie“

Josef Walch, Bildende Kunst Band 2, Schroedel Verlag, S. 44 – 67 „Grafik“ (darin u.a. Thema Schrift, Piktogramme, Bilderrätsel, Kaltnadelradierung)

Josef Walch, Bildende Kunst Band 3, Schroedel Verlag, S. 50 ff „Grafik“ (darin u.a.: Parallel- und Kreuzschraffur, Konturlinien, Sachdarstellung)

Umfangreiches Arbeitsmaterial zum Thema Grafik und Druck in:

Josef Walch, ausgearbeitete Unterrichtsbausteine für das Fach Kunsterziehung, Band 1

Goritz, Christoph: Zeichnen (Werkstatt Kunst, Schroedel 2006)

ROLF BEHME, 2013

Anmerkung: Für weitere Anregungen sowie Tipps zu Literatur und Internet wenden sie sich bitte an die Redaktion der Fachseite Kunst.