

## PERSPEKTIVE (Vertiefung Jg. 8)

### I. OPERATOREN/ KOMPETENZEN

*Die SchülerInnen... „stellen...dar, realisieren“*

*.... „untersuchen, leiten ab“*

#### PRODUKTION

- Innen- und Außenräume durch den Einsatz **linearperspektivischer Verfahren**
- räumliche Wirkung auf der Fläche durch Nutzung einfacher raumbildender Gestaltungselemente.

#### REZEPTION

- verschiedene perspektivische Konstruktionen.
- Wirkungen von Raum in eigenen und fremden Bildern

### II. UNTERRICHTSEINHEITEN/ THEMENVORSCHLÄGE (Beispiele)

- Architektur als Lebensraum (Mein Zimmer...phantastisch, skurril, real)
- Fantastische Architektur, fantastische Räume/ Häuserfluchten/ Buchstabenarchitektur

### III. GRUNDLAGEN (obligatorisch)

- Erproben von raumbildenden Gestaltungsmitteln und linearperspektivischen Verfahren (auch mit mind. zwei FP)
- Zentralperspektivische Grundkonstruktionen
- Darstellung von Plastizität (Helligkeitsdifferenzierungen) und Stofflichkeit
- Lichteinfall und Schattenwurf (ohne explizite Konstruktion)
- Erkennen und Benennen räumlicher Gestaltungsmittel

### IV. FACHMETHODEN/ FACHTERMINI (Auswahl)

#### PRODUKTION

- Einsatz raumbildender Mittel
- bewusster Einsatz fachspezifischer Gestaltungsmittel
- Dokumentation und Reflexion des Arbeitsprozesses
- Weiterführung der Kunstmappe
- Epochenwissen, Zeitstrahl

#### REZEPTION

- Erfassen von perspektivischer Gestaltung
- Analyse von Raumdarstellungen
- Aufzeigen der unterschiedlichen Sicht auf Raum und Wirklichkeit
- kritisch-konstruktive Beurteilung eigener und fremder Werke

### V. KULTURGESCHICHTLICHES ORIENTIERUNGSWISSEN (Vorschläge)

- Architekturzeichnungen (Grundriss, Ansicht, Aufriss)
- Escher, Optische Täuschungen
- Mies van der Rohe
- Meindert Hobbema, Die Straße von Middelharnis

## LANDSCHAFT

### I. OPERATOREN/ KOMPETENZEN

*Die SchülerInnen... „gestalten, wenden... an, erproben“*

*.... „betrachten, vergleichen, untersuchen, erkennen, benennen“*

#### PRODUKTION

- Landschaftszeichnungen oder -malereien
- grafische und malerische Mittel zur Erzeugung von tiefenräumlicher Wirkung
- unterschiedliche Farb- und Raumwirkungen bei der Gestaltung von Landschaftsräumen

#### REZEPTION

- Landschaftsdarstellungen und ihre Wirkungen
- Beispiele der Bildgattung Landschaft
- Mittel zur Erzeugung von Raumillusion in eigenen und fremden Bildern

### II. UNTERRICHTSEINHEITEN/ THEMENVORSCHLÄGE (Beispiele)

- Landschaft – Lebensraum – Träume
- Landschaft mit Brüchen (Störung von Idylle)
- „Bildbetrachtung vor Ort“ – Museumsbesuch (z. B. Landesmuseum OL)

### III. GRUNDLAGEN (obligatorisch)

- Wiederholung und Vertiefung der raumbildenden Gestaltungsmitteln und linearperspektivischen Verfahren
- gezielte Verwendung von deckender, lasierender und pastoser malerischer Techniken sowie Mischtechniken
- Anwendung von Mitteln der Tiefenraumgestaltung (Farbpspektive, Luftperspektive, Sfumato, Fluchtpunktpersp.) und Kompositionen
- Erkennen und Benennen der Mittel zur Erzeugung von Raumillusion von fremden Bildern (inkl. Untersuchung von Farbkonzept, Farbfunktion und Kompositionen)

### IV. FACHMETHODEN/ FACHTERMINI (Auswahl)

#### PRODUKTION

- Entwicklung von Bildideen, Planung und Optimierung von Gestaltungslösungen (Arbeit mit der Skizzenreihe)
- Finden von Lösungen für gegebene Problemstellungen (Planung gestalterischer Arbeitsprozesse), Dokumentation
- Weiterführung der Kunstmappe
- Zeitstrahl

#### REZEPTION

- anschauliche, differenzierte und strukturierte Beschreibung (Einführung in die Bildbetrachtung)
- Erkennen und Benennen der Mittel der Tiefenraumgestaltung (Farbpspektive, Luftperspektive, Sfumato, Fluchtpunktperspektive)
- Unterscheidung von Farbkonzepten
- Kritisch-konstruktive Beurteilung eigener und fremder Werke
- schriftliche Übung zur Beschreibung, Analyse und Interpretation

### V. KULTURGESCHICHTLICHES ORIENTIERUNGSWISSEN (Vorschläge)

- Beispiele der Landschaftsmalerei verschiedener Jahrhunderte, z.B. Brueghel, C.D. Friedrich, van Gogh, ...
- Entwicklung der Landschaftsmalerei zum autonomen Genre in Renaissance und Barock (Dürer, Lorrain)
- Weiterentwicklung von der Romantik (Caspar David Friedrich) bis heute (Verzicht auf naturalistische Darstellungsweisen im Expressionismus)

## GRAPHIK-/ PRODUKTDESIGN

Es ist laut KC ein **Schwerpunkt** zu wählen, der durch den anderen Bereich ergänzt werden muss.

### I. OPERATOREN/ KOMPETENZEN

Die SchülerInnen... „erproben, entwickeln, gestalten, wenden an“

.... „betrachten, vergleichen, untersuchen, bewerten“

#### PRODUKTION

- Entwicklung eines Produktes (Zielgruppe, Designkriterien)
- Anwendung von Findungsprozessen/ Lösungsstrategien
- Dokumentation/ Skizzierung von Ideen
- Anfertigung eines Entwurfs  
(Ideenskizze → Konzeptionskizze → Präsentationskizze)
- Präsentation/ Reflexion der Arbeitsergebnisse

#### REZEPTION

- Gestaltung/ Wirkung von Designprodukten
- praktische, ästhetische und symbolische Funktion von Designprodukten
- Konzeption/ Analyse von Werbestrategien
- Wirkung von unterschiedlichen Materialien

### II. UNTERRICHTSEINHEITEN/ THEMENVORSCHLÄGE (Beispiele)

#### Produktdesign

- Entwurf und Gestaltung von Gebrauchsgegenständen:

Sitzgelegenheit/ Trinkflasche/ Milchverpackung/  
Kaugummiverpackung/ Modeschuh/ Kleidung

#### Graphikdesign

- (Neu-)Gestaltung eines Logos
  - Schullogo, Schülerfirma, Klassenlogo...
  - Rezeption: Mc Donalds („Greening“); Nike; Apple
- Plakatgestaltung
  - Imageplakat/ Anti-Plakat („Adbusting“)
  - Theaterplakat (z. B. für Schulaufführungen)
- Gestaltung einer Plattenhülle/ CD-Hülle, eines Flyers

### III. GRUNDLAGEN (obligatorisch)

- Handhabung des designspezifischen Darstellungsapparates (Skizzenfolgen, Reinzeichnung, Perspektiven, Ansichten in Verbindung mit Textinformation, plastische Formgebung), zeichnerische Darstellung von Oberflächen, Details
- Untersuchung und Bewertung von praktischer, ästhetischer und symbolischer Funktionen einzelner Design-Objekte
- Analyse unterschiedlicher Interessen bei der Konzeption von Design/ Werbung (AIDA-Formel, Appetenz-, Aversion- und Wertsymbol)
- Anfertigung von kleineren plastischen Modellen (Seife, Ton, Stoff, Papier...) oder eines kleinen Design-Auftrags

### IV. FACHMETHODEN/ FACHTERMINI (Auswahl)

#### PRODUKTION

- Werbeslogan (Stilmittel)
- Kreativmethoden (Methode 635, Bionik, Synektik)
- Designanalyse: Ästhetische, praktische, symbolische Funktion
- Logo, Signet, Marke, Branding
- Dokumentation und Reflexion des Arbeitsprozesses
- Weiterführung der Kunstmappe
- Epochenwissen, Zeitstrahl

#### REZEPTION

- Image, Produktprofil, Zielgruppe
- Bild-Schrift-Korrelation, Typographie (Antiqua, Grotesk)
- Kritisch-konstruktive Beurteilung eigener und fremder Werke
- Beschreibung und Analyse der spezifischen Formensprache und die Beurteilung des Designs
- Reflexion von Design- und Werbestrategien

### V. KULTURGESCHICHTLICHES ORIENTIERUNGSWISSEN (Vorschläge)

- Sachzeichnungen, Designklassiker, Bauhaus, moderne Print-Werbung