



Lehrplan

Bildende Kunst

Gymnasium

Klassenstufen 7 und 8

2021

Themenfelder für die Klassenstufen 7 und 8

Themenfelder Klasse 7	Bildende Kunst
Visuelle Kommunikation	ca. 25 Prozent
Bildergeschichten	
Die Darstellung des Menschen	ca. 25 Prozent
Proportionen des Gesichtes und des Körpers	
Dreidimensionalität auf der Fläche	ca. 25 Prozent
Grundlegende Mittel der Raumdarstellung: Überschneidung, Verkleinerung, Höhenunterschied	
Luft- und Farbperspektive	
Parallelprojektion	
Architektur	ca. 25 Prozent
Grundlegende Funktionen von Architektur	
Möglichkeiten zur Visualisierung von Architektur: Grundriss, Aufriss, Schnitt	

Themenfelder Klasse 8	Bildende Kunst
Visuelle Kommunikation	ca. 25 Prozent
Werbung	
Die Darstellung des Menschen	ca. 25 Prozent
Menschendarstellungen in der bildenden Kunst und den Medien	
Dreidimensionalität auf der Fläche	ca. 25 Prozent
Fluchtpunktperspektive	
Einsatz von Hell-Dunkel-Modellierung zur Erzeugung von Dreidimensionalität	
Druckgrafik	ca. 25 Prozent
Ausdrucksmöglichkeiten druckgrafischer Verfahren	

Bildergeschichten können als Einheit von Gestaltung, Dramaturgie und inhaltlicher Intention verstanden werden. Der Vorgang des Erzählens in Bildergeschichten erfolgt in der Regel über die Anordnung von Bildern in Leserichtung. Einzelne Szenen zeigen eine für den Fortgang der Handlung veränderte Anordnung der Figuren, der Gestik und Mimik und des Ortes, so dass der Betrachter das Dargestellte in seiner zeitlichen Abfolge erkennt. Sind den einzelnen Bildern Texte hinzugefügt, so erfordern diese das zusätzliche Lesen, so dass sich der Informationsfluss auf mehreren Ebenen vollzieht.

Lerninhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • die dramaturgische Gliederung einer Bildfolge • die Kennzeichnung von Figuren mit wiedererkennbaren Merkmalen • der Einsatz unterschiedlicher Bildausschnitte bzw. Einstellungsgrößen und Perspektiven 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Bildergeschichten hinsichtlich der Strukturierung der Handlung und der Kennzeichnung von Figuren, • untersuchen Bildergeschichten hinsichtlich des Einsatzes und der Wirkung unterschiedlicher Bildausschnitte und Perspektiven, • wenden ihre Kenntnisse bei der Herstellung einer Bildergeschichte zielgerichtet an.

Vorschläge und Hinweise

Zur rezeptiven Auseinandersetzung mit Bildergeschichten bieten sich zahlreiche Werke aus der Kunstgeschichte, Bilderbücher, Graphic Novels, Fotoromane und Comics an. Während Klassiker wie Wilhelm Buschs „Max und Moritz“ oder aktuelle Bilderbücher wie Wolf Erlbruchs „Ente, Tod und Tulpe“ insbesondere für die Untersuchung des Zusammenspiels von Bild und Text herangezogen werden können, sind textlose Werke wie die Migrationsgeschichte „Ein neues Land“ von Shaun Tan oder die Vater-Sohn-Geschichten von E. O. Plauen eher dafür geeignet, den Fokus auf die dramaturgische Gliederung der Bilder zu richten. Darüber hinaus bieten vor allem Comics und Graphic Novels die Chance, den gezielten Einsatz unterschiedlicher Einstellungsgrößen und Perspektiven genauer zu untersuchen. Dadurch werden wichtige Lernvoraussetzungen für die Analyse von Werbespots in Klassenstufe 8 geschaffen.

Da gerade der Comic mittlerweile alternative und zeitgemäße Identifikationsangebote für Jugendliche schafft, kann mit einer gezielten Auswahl von Bildbeispielen auf die Interessen und die Lebenswirklichkeit der jeweiligen Lerngruppe Bezug genommen werden. Als Beispiel sei hier der preisgekrönte Superheldinnen-Comic „Ms. Marvel“ genannt, dessen Hauptfigur eine 16-jährige pakistanisch-amerikanische Muslima ist.

Zur Erstellung eigener Bildergeschichten ist neben einer zeichnerischen Umsetzung vor allem die digitale Fotografie geeignet, da sich die unterschiedlichen Einstellungsgrößen und Perspektiven mit diesem Medium ohne allzu große zeichnerische Hürden erproben lassen. Anregungen dazu finden sich u. a. im Unterrichtsmaterial „Durch das Objektiv gesehen“ (siehe Michaelis/Linne 2007, S. 30 f.). Außerdem bieten zahlreiche Apps wie „Comic Captions“ die Möglichkeit, aus digitalen Fotos Bildergeschichten zu erstellen und Sprechblasen einzufügen.

Je nach zeitlichen Ressourcen und Leistungsvermögen der Schülerinnen und Schüler bieten sich engere oder offenere Themenstellungen an. So ist es durchaus denkbar, kürzere Texte wie Balladen oder Kurzgeschichten vorzugeben und den Fokus auf die zielgerichtete Visualisierung der Handlung zu richten. Ebenfalls möglich sind Themen, die gewisse Vorgaben

Vorschläge und Hinweise

hinsichtlich der Handlungsstruktur oder auch des Ortes beinhalten, jedoch mehr Spielraum hinsichtlich der inhaltlichen Ausgestaltung lassen, wie zum Beispiel „Verwandlung“ oder „Fußgängerzone aus der Froschperspektive“.

Kinder und Jugendliche malen und zeichnen in jeder Altersstufe menschliche Figuren, wobei sich mit dem Alterwerden ein Anspruchsniveau in der Darstellung entwickelt, hinter dem das Darstellungsvermögen nicht selten zurückbleibt. Bei dem Themenfeld „Die Darstellung des Menschen“ liegt daher in Klassenstufe 7 der Fokus auf der Auseinandersetzung mit den Proportionen des menschlichen Gesichtes und des menschlichen Körpers. Die Kenntnis einfacher Proportionsschemata kann für die Schülerinnen und Schüler eine Orientierungshilfe bei der Darstellung menschlicher Figuren sein. Grundsätzlich erfordert die Beschäftigung mit dem Thema gerade in dieser Altersstufe in hohem Maße pädagogisches Feingefühl. Es sollte thematisiert werden, dass Proportionsschemata lediglich „Durchschnittswerte“ darstellen und keinesfalls als ästhetische Normen verstanden werden sollten.

Lerninhalte

- **die Proportionen des Gesichtes**
- **die Proportionen des menschlichen Körpers**

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- untersuchen die Proportionen des menschlichen Gesichtes und Körpers und stellen entsprechende Gesetzmäßigkeiten heraus,
- wenden ihre Kenntnisse hinsichtlich menschlicher Proportionen im Rahmen einer praktischen Arbeit zielgerichtet an.

Vorschläge und Hinweise

Für eine anschauliche Auseinandersetzung mit den Gesichtsproportionen bietet es sich beispielsweise an, die Lerngruppe mit Karikaturen zu konfrontieren oder sie ein Porträt mit variablen Gesichtsteilen korrigieren zu lassen, wie Herbert Schöttle es in „Workshop Kunst, Bd. 1“ vorschlägt (vgl. Schöttle 2016, S. 64 ff.). Der dabei oft auftretende Fehler, dass die Augen von den Schülerinnen und Schülern zu hoch angeordnet werden, kann als Ausgangspunkt für eigene Abmessungen dienen. Zur Erarbeitung der Körperproportionen von Erwachsenen hilft ein Blick auf einfache Schemata, bei denen die Kopflänge als Maßeinheit zur Ermittlung der richtigen Längenverhältnisse dient. Ein Abgleich mit eigenen Messungen – z. B. anhand des Körpers der Lehrperson – kann verdeutlichen, dass diese Schemata nur ungefähre Werte darstellen und von den Maßen Erwachsener ausgehen. In diesem Zusammenhang kann auch thematisiert werden, dass manche Schönheitsideale wie beispielsweise die Körperproportionen der Barbie-Puppe deutlich von der Realität abweichen.

Die produktive Auseinandersetzung mit Gesichts- und Körperproportionen kann einerseits den Schwerpunkt fachpraktischer Aufgabenstellungen bilden, wofür neben Zeichen- und Maltechniken auch Verfahren des plastischen Gestaltens in Frage kommen. Davon abgesehen lässt sich das Thema aber auch in fachpraktische Arbeiten zu anderen Themenfeldern integrieren, etwa zur Bildergeschichte. Eine motivierende Möglichkeit zur Einbindung digitaler Medien in den Unterricht bietet beispielsweise die App „MotionPortrait“: Mit ihr lassen sich analog gestaltete Gesichter auf einfache Weise in Bewegung setzen und zum Sprechen bringen.

In den Zeichnungen von älteren Kindern und Jugendlichen ist ein zunehmendes Bedürfnis zu beobachten, Dreidimensionalität auf der Fläche darzustellen. Dies basiert auf einer zunehmenden Beobachtung der Wirklichkeit, wird aber auch durch die ständige Konfrontation mit Vorbildern in elektronischen Medien, Büchern usw. beeinflusst.

Als Einstieg in das Thema „Perspektive“ sollten grundlegende Mittel zur Darstellung von Räumlichkeit wie Überschneidung und Verkleinerung besprochen werden. Diese sind den Schülerinnen und Schülern im Zusammenhang mit praktischen Arbeiten durchaus schon aus der Grundschule sowie aus den Klassenstufen 5 und 6 bekannt, In den Klassenstufen 7 und 8 sollen sich die Schülerinnen und Schüler nun systematisch mit dem Thema „Dreidimensionalität auf der Fläche“ auseinandersetzen. In Klassenstufe 7 stehen zunächst Farb- und Luftperspektive im Fokus sowie grundlegende Prinzipien der Parallelprojektion.

Lerninhalte

- **grundlegende Mittel zur Darstellung von Räumlichkeit:** Überschneidung, Verkleinerung, Höhenunterschied
- **Farbperspektive**
- **Luftperspektive**
- **Parallelprojektion**

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- untersuchen Bilder auf grundlegende raumschaffende Mittel,
- untersuchen Bilder im Hinblick auf die durch unterschiedliche Farbtemperaturen erzeugte Raumwirkung,
- untersuchen Bilder im Hinblick auf die durch zunehmende Konturenunschärfe und Aufhellungen erzeugte Raumwirkung,
- untersuchen anhand von Beispielen grundlegende Prinzipien der Parallelprojektion,
- wenden ihre Kenntnisse hinsichtlich der Darstellung von Räumlichkeit zielgerichtet an.

Vorschläge und Hinweise

Die grundlegenden Mittel zur Darstellung von Räumlichkeit können zum einen anhand von Bildbeispielen aus der Kunstgeschichte erarbeitet werden, wobei sich sowohl räumlich „richtige“ als auch „fehlerhafte“ Darstellungen, wie etwa der Kupferstich „Die falsche Perspektive“ von William Hogarth oder verschiedene Graphiken von M. C. Escher eignen. Zum anderen kann die Erzeugung räumlicher Wirkung aber auch durch Experimente mit der Anordnung ausgeschnittener Formen auf der Bildfläche erkundet werden. Für fachpraktische Aufgaben bieten sich in diesem Zusammenhang zahlreiche Themen an, bei denen die Überschneidung von Bildgegenständen, die Verringerung der Größe sowie Höhenunterschiede eine Rolle spielen zum Beispiel „Blick durch den Bauzaun“ oder „Fantasielandschaft“. Diese Aspekte können aber auch in fachpraktische Arbeiten zu anderen Themenfeldern integriert werden.

Zur Veranschaulichung der Farb- und Luftperspektive eignen sich neben Fotografien insbesondere Landschaftsdarstellungen in der Malerei, zum Beispiel solche von Leonardo da Vinci oder auch Caspar David Friedrich. Allerdings ist es in diesem Zusammenhang nicht notwendig, die physikalischen Ursachen dieses visuellen Phänomens detailliert zu behandeln. Vielmehr sollte die Wirkung warmer und kalter Farben sowie der Aufhellung und zunehmenden Konturenunschärfe im Vordergrund stehen. Je nach gewählter Technik müssen Farb- und Luftperspektive in fachpraktischen Aufgabenstellungen nicht immer zusammen auftreten, sondern

Vorschläge und Hinweise

können im Sinne einer Vereinfachung auch isoliert behandelt werden. So lässt sich die Farbperspektive zum Beispiel als Collage ohne zunehmende Unschärfe umsetzen, während die Luftperspektive auch in unbunten Bleistiftzeichnungen zum Einsatz kommen kann.

Zur Erarbeitung der Parallelprojektion sind neben technischen Zeichnungen auch Abbildungen aus Computerspielen wie „Die Sims“ geeignet. Gerade anhand letzterer kann thematisiert werden, dass die Parallelprojektion aufgrund der fehlenden Größenverringering den Vorteil bietet, auch Gegenstände im Hintergrund detailliert darzustellen. Je nach Interesse und Leistungsvermögen der Lerngruppe können entweder das leicht zu verwirklichende Aufrisssträgbild oder die komplizierteren Varianten Grundrisssträgbild und Raumachsenssträgbild behandelt werden. Grundsätzlich reicht es jedoch aus, die grundlegenden Prinzipien der Parallelprojektion anhand einer dieser Varianten zu vermitteln. Für fachpraktische Arbeiten sind beispielsweise Themen wie „Buchstabenwürfel“, „Labyrinth“ oder auch „Fantastischer Wohnturm“ geeignet. Dabei ist die digitale Gestaltung isometrischer Räume sogar mit gängigen Textverarbeitungsprogrammen möglich, wie Herbert Schöttle in „Workshop Kunst, Bd. 2“ zeigt (siehe Schöttle 2016, S. 185 ff.). Generell lässt sich die Behandlung der Parallelprojektion auch mit fachpraktischen Projekten zum Themenfeld „Architektur“ verbinden.

Architektur als Teil der gestalteten Umwelt ist ein bedeutender Bestandteil unseres Lebens, mit der wir in unserem ganz persönlichen Umfeld alltäglich konfrontiert werden. In dem Themenfeld „Architektur“ geht es darum, den Schülerinnen und Schülern ein Verständnis dafür zu vermitteln, dass es sich bei Bauwerken um bewusst gestaltete und von äußeren Faktoren abhängige ästhetische Objekte handelt. Dabei sollen sie an grundsätzliche Aspekte der Rezeption von Architektur herangeführt werden. In Verbindung mit dem Thema sollen die Schülerinnen und Schüler zudem einfache Möglichkeiten kennenlernen, Architektur zu visualisieren.

Lerninhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • praktische Aspekte (z. B. eine der Bauaufgabe entsprechende Raumnutzung) • ästhetische Aspekte (z.B. Fassadengliederung, Farbigkeit, Bauschmuck) • symbolische Aspekte (z.B. Repräsentation) • Möglichkeiten zur Visualisierung von Architektur: Fotografie, Grundriss, Aufriss, Schnitt, Modell 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Gebäude im Hinblick auf praktische, ästhetische und symbolische Aspekte, • entnehmen unterschiedlichen Arten der Architekturdarstellung gezielt Informationen, • entwickeln Ideen zu architektonischen Projekten, • wenden in mindestens einem künstlerischen Projekt ihre Kenntnisse zielgerichtet an.

Vorschläge und Hinweise

Für eine motivierende Auseinandersetzung mit dem Thema Architektur ist es sinnvoll, Gebäude aus der näheren Umgebung zu wählen, da diese von den Schülerinnen und Schülern im Idealfall auch besucht und ganzheitlich erlebt werden können. Es bietet sich aber auch an, basierend auf den Interessen der Lerngruppe Rahmenthemen wie „Berühmte Gebäude“, „Brücken“, „Türme“ oder auch „Frühe Formen des Wohnbaus“ festzulegen. Da je nach Themenwahl unterschiedliche Begriffe zur Beschreibung erforderlich sind, wird an dieser Stelle kein verbindliches Fachvokabular vorgegeben. Entscheidend ist, dass die Schülerinnen und Schüler ein Bewusstsein erlangen für die Vielfältigkeit der Aspekte, die bei der Gestaltung eines architektonischen Objektes eine Rolle spielen.

Bei der Erarbeitung praktischer Aspekte kann je nach Interesse und Leistungsvermögen der Lerngruppe auch auf Probleme der Konstruktion eingegangen werden. Dabei sollte aber auf jeden Fall eine experimentelle Auseinandersetzung angestrebt werden, wozu sich zahlreiche Anregungen im Unterrichtsmaterial „Brücken – Türme – Häuser“ von Anette Lambert und Petra Reddeck finden. Zum spielerischen Umgang mit den statischen Prinzipien des Brückenbaus kann beispielsweise die App „Bridge Constructor“ genutzt werden. Ferner können kleinere Formen des rekonstruierenden Modellbaus zur plastischen Ergründung von Bauformen dienen (siehe dazu die Methoden in „Hands on: Kunstgeschichte“ von Joachim Penzel).

Schließlich kann die theoretische Auseinandersetzung mit den Funktionen von Architektur in einer größeren fachpraktischen Arbeit münden, für die jedoch zusätzliche Zeit eingeplant werden muss. Dabei sind die Möglichkeiten vielfältig: Neben der Anfertigung von perspektivischen Darstellungen oder Modellen zu Themen wie „So möchte ich wohnen“, „Architektonisches Denkmal“ oder „Schließen einer Baulücke“ sind beispielsweise auch Fotodokumentationen über selbst besuchte Gebäude denkbar. Als digitale Hilfen zur Visualisierung der Ideen sind unter anderem Anwendungen wie „SketchUp“ oder der Kreativmodus des Videospiele „Minecraft“ geeignet.

Die wesentliche Funktion von Werbung besteht darin, zum Kauf eines Produktes zu animieren. Werbung soll Aufmerksamkeit und Interesse erzeugen und beim Kunden Bedürfnisse wecken, die dann zu einer Kaufhandlung führen.

Bereits Kinder und Jugendliche stellen eine wichtige Zielgruppe verkaufsfördernder Maßnahmen dar und werden mit ausgeklügelten Werbestrategien konfrontiert. Nicht nur die „klassischen“ Medien Print oder Fernsehen stellen hohe Anforderungen an die Werbekompetenz der Heranwachsenden, auch das Internet oder Apps wollen sie zum Konsum animieren. In diesem Themenfeld geht es darum, die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler im kritischen Umgang mit Werbebotschaften zu vertiefen und einem distanzlosen Medienkonsum entgegenzuwirken, wobei der Schwerpunkt auf der Auseinandersetzung mit Werbespots liegt.

Lerninhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben und Ziele der Werbung • Aspekte der Gestaltung von Werbespots: <ul style="list-style-type: none"> ○ Inhalt ○ visuelle Gestaltung ○ auditive Gestaltung ○ Ausdrucksgehalt ○ Zielgruppe 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erläutern Aufgaben und Ziele der Werbung, • untersuchen Werbespots hinsichtlich des Inhalts sowie der visuellen und auditiven Gestaltung, • charakterisieren den Ausdrucksgehalt von Werbespots und die damit anvisierte Zielgruppe.

Vorschläge und Hinweise

Als Einstieg in das Thema sollten mit den Schülerinnen und Schülern zunächst die Aufgaben und Ziele von Werbung besprochen werden. Gegebenenfalls wurde das Thema „Werbung“ bereits in anderen Fächern – z. B. in Deutsch – behandelt, so dass hier auf entsprechende Kenntnisse zurückgegriffen werden kann.

Bei der Untersuchung von Werbespots kann eine Annäherung an die systematische Rezeption ästhetischer Objekte erfolgen. Zunächst können auf einer beschreibenden Ebene die Inhalte (Handlung, Figuren, Umgebung) geklärt werden. In einem zweiten Schritt wird die visuelle und auditive Gestaltung analysiert. Bei der Analyse der visuellen Gestaltung können einerseits vorhandene Kompetenzen vertieft werden, z.B. hinsichtlich der Ausdrucksqualität von Farbe, andererseits können hier Kenntnisse im Bereich der Filmanalyse (z. B. Kameraführung, Schnitttechnik) vermittelt und mit dem bereits in Klassenstufe 7 erworbenen Wissen über den Einsatz unterschiedlicher Bildausschnitte bzw. Einstellungsgrößen und Perspektiven in Bilder geschichten verknüpft werden. Auch durch die Analyse der auditiven Gestaltung (Sprache, Ton, Geräusche) können Kompetenzen in diesem Bereich erworben werden. Schließlich fördert die Auseinandersetzung mit der Ausdrucksqualität von Werbespots und der damit anvisierten Zielgruppe ein Bewusstsein für das Form-Inhalts-Gefüge von ästhetischen Objekten. Eine ergiebige Quelle für Werbespots ist Youtube, wo man nicht nur einzelne Spots, sondern auch Zusammenstellungen nach Themen oder Jahrzehnten findet.

Das Thema bietet zahlreiche Möglichkeiten für fachpraktische Aufgabenstellungen. Dabei kann die Auseinandersetzung mit gestalterischen Problemen des bewegten Bildes zunächst experimentellen Charakter haben, wozu sich insbesondere die Kameras von Mobiltelefonen eignen. Aufgrund ihrer Handlichkeit kann man sie leicht nutzen, um sowohl unterschiedliche Bewegungseffekte als auch unterschiedliche Perspektiven und Einstellungsgrößen in ihrer Wirksamkeit zu erforschen (vgl. Küchmeister 2018, S. 224 ff.). Zum anderen kann die

Vorschläge und Hinweise

Auseinandersetzung mit den filmischen Mitteln in die Produktion eigener Kurzfilme münden, wobei neben Werbespots auch andere Aufgabenstellungen möglich sind: So können LipDub-Videos als Herausforderung dienen, eine genau einstudierte Choreografie ohne einen einzigen Schnitt festzuhalten, während viele TikTok-Videos zur praktischen Erprobung von Matchcuts anregen können.

In Klassenstufe 7 haben sich die Schülerinnen und Schüler mit den Proportionen des menschlichen Gesichtes und Körpers auseinandergesetzt. In Klassenstufe 8 geht es darum, Menschendarstellungen in der bildenden Kunst genauer zu betrachten. Dabei soll zum einen die Fähigkeit gefördert werden, ästhetische Objekte differenziert wahrzunehmen und zu beschreiben. Zudem soll ein erstes Verständnis für deren Kontextbezogenheit vermittelt werden. Dabei ist zu beachten, dass eine systematische Beschreibung, Analyse und Interpretation erst in der Einführungsphase der gymnasialen Oberstufe Thema sein wird und von den Schülerinnen und Schülern der Klassenstufe 8 noch nicht erwartet werden kann.

Lerninhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • die Darstellung des Menschen in der bildenden Kunst • die Kontextbezogenheit ästhetischer Objekte 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen mindestens zwei Werkbeispiele im Hinblick auf die jeweilige Menschendarstellung, • interpretieren die Unterschiede in der Darstellung der Menschen unter Berücksichtigung der jeweiligen Kontexte.

Vorschläge und Hinweise

Um die Schülerinnen und Schüler an die Frage heranzuführen, inwiefern die Gestaltung von ästhetischen Objekten kontextabhängig ist, sollten mindestens zwei Werkbeispiele behandelt werden. Dazu wäre es beispielsweise denkbar, Gemälde, die von sehr unterschiedlichen biografischen Kontexten geprägt sind, miteinander zu vergleichen – etwa Selbstbildnisse von Sofonisba Anguissola und Frida Kahlo. Für die Verdeutlichung, dass unterschiedliche zeitgeschichtliche Kontexte auch mit unterschiedlichen Wirklichkeitsauffassungen zusammenhängen können, bietet sich beispielsweise ein Vergleich von idealisierenden Skulpturen aus der Antike und hyperrealistischen Arbeiten von Duane Hanson an. Es ist ebenfalls möglich, eine Verknüpfung mit dem Themenfeld „Werbung“ herzustellen und anhand von Werbespots aus unterschiedlichen Dekaden den Wandel von Geschlechterrollen zu analysieren und vor dem Hintergrund des jeweiligen gesellschaftlichen Kontextes zu deuten. Auch der Wandel im Umgang mit Schönheitsidealen in den Medien kann in diesem Zusammenhang thematisiert werden. Weitere Anregungen für Bildvergleiche finden sich in dem Buch „Bildkompetenz“ von Kunibert Bering und Rolf Niehoff.

Je nachdem, welche Beispiele für die Behandlung gewählt werden, können bereits erworbene Kenntnisse zu den Aspekten Farbe, Proportionen, Raumdarstellung und Komposition wiederholt und in die Interpretation einbezogen werden.

In Klassenstufe 7 haben die Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit dem Thema „Perspektive“ einfache Mittel der Raumdarstellung, Luft- und Farbperspektive sowie die Parallelprojektion kennengelernt. In Klassenstufe 8 sollen sie ihre Kompetenzen im Hinblick auf die Darstellung einer Raumillusion erweitern. Im Fokus stehen nun Grundlagen der Fluchtpunktperspektive, wobei diese Form der Darstellung einen hohen Anspruch an das räumliche Vorstellungsvermögen stellt: Es reicht nicht aus, dass die Schülerinnen und Schüler die perspektivischen Darstellungsregeln erlernen, sie müssen auch erkennen, verstehen und sich vorstellen können, dass dabei die Gegenstände im Raum auf einer zweidimensionalen Fläche mit Hilfe eines Systems aus Linien und Flächen dargestellt werden, die so in der Wirklichkeit nicht vorhanden sind. Insofern erfordert gerade das Thema „Fluchtpunktperspektive“ eine enge Verzahnung von Rezeption und Produktion.

Zum Thema „Dreidimensionalität auf der Fläche“ gehört neben der Erzeugung einer Raumillusion auf der Fläche auch die Erzeugung von Plastizität einzelner Bildgegenstände durch entsprechende Hell-Dunkel-Modellierung, wobei dieser Aspekt auch gut mit der perspektivischen Verkürzung von Rundkörpern verknüpft werden kann.

Lerninhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • Fluchtpunktperspektive <ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen zur Konstruktion der Fluchtpunktperspektive mit einem, zwei oder drei Fluchtpunkten ○ der Zusammenhang zwischen Horizontlinie und Augenhöhe ○ die perspektivische Verkürzung von Formgrößen und gleichmäßigen Abständen ○ die perspektivische Darstellung von Rundkörpern • Erzeugung von Plastizität durch Hell-Dunkel-Modellierung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Raumdarstellungen im Hinblick auf die Anwendung der Fluchtpunktperspektive mit einem, zwei oder drei Fluchtpunkten, • erläutern den Zusammenhang zwischen der Horizontlinie und der Augenhöhe, • untersuchen die perspektivische Verkürzung von Formgrößen und gleichmäßigen Abständen, • untersuchen die Umwandlung vom Kreis zur Ellipse bei der perspektivischen Darstellung von Rundkörpern, • untersuchen den Einsatz von Hell-Dunkel-Modellierung zur Darstellung von Plastizität, • wenden ihre Kenntnisse zielgerichtet zur Darstellung von Räumlichkeit und Plastizität auf der Fläche an.

Vorschläge und Hinweise

Um zu verdeutlichen, welche Fluchtpunktperspektiven es gibt und worin die grundsätzlichen Unterschiede zwischen Fluchtpunktperspektiven und Parallelprojektionen bestehen, kann man Abbildungen mit einfachen geometrischen Körpern in verschiedenen perspektivischen Darstellungsformen vergleichen lassen. Dabei kann auch geklärt werden, in welchen Fällen es sinnvoll ist, eine Fluchtpunktperspektive anstelle einer Parallelprojektion zu wählen. Motivierende experimentelle Zugänge zur Einführung in das Thema finden sich in „Malen und Zeichnen“ von Thomas Wildgruber (siehe Wildgruber 2013, S. 310 ff.) und in „Das neue Garantiert zeichnen lernen“ von Betty Edwards (siehe Edwards 2014, S. 184 ff.). Ferner bieten sich

Vorschläge und Hinweise

Werkbetrachtungen zur Erarbeitung der Grundlagen zur Konstruktion der Fluchtpunktperspektive an, wofür sich beispielsweise Gemälde aus der Renaissance eignen.

Dies hat den Vorteil, dass der absichtsvolle Einsatz der Fluchtpunktperspektive als gestalterisches Mittel – etwa zur Betonung von wichtigen Bildelementen – in den Fokus rückt. Darüber hinaus kann es für die Schülerinnen motivierend sein, aktuellere Bilder wie Screenshots aus Computerspielen hinsichtlich des Vorkommens unterschiedlicher Fluchtpunktperspektiven zu untersuchen.

Auch wenn sich alle Zusammenhänge anhand von Abbildungen oder mit Hilfe einfacher Konstruktionszeichnungen demonstrieren und üben lassen, empfiehlt es sich dennoch, zusätzlich eine größere fachpraktische Arbeit zu diesem Thema anfertigen zu lassen, um die Kenntnisse anzuwenden und zu vertiefen. Dazu bietet es sich beispielsweise an, den fotokopierten Ausschnitt einer zentralperspektivischen Zeichnung ergänzen zu lassen oder Themenstellungen wie „Shopping-Meile“ und „Fantastischer Raum“ vorzugeben.

Zum Einstieg ins Thema „Die Erzeugung von Plastizität durch Hell-Dunkel-Modellierung“ bietet sich beispielsweise eine Betrachtung der Lithografie „Zeichnen“ von M. C. Escher an, da sie den Unterschied zwischen Flächigkeit und Körperlichkeit auf anschauliche Weise vor Augen führt. In einem weiteren Schritt könnte man mit einfachen geometrischen Körpern in unterschiedlichen Lichtsituationen experimentieren, wofür sich Papprollen, Becher und Bälle eignen. Als Lichtquelle kann die Taschenlampe des Mobiltelefons dienen. Auf diese Weise können die Schülerinnen und Schüler selbst erforschen, wie Körperschatten verlaufen, bevor sie diese mithilfe unterschiedlicher Schraffurtechniken zeichnerisch nachvollziehen.

Der Aspekt der Plastizität durch Hell-Dunkel-Modellierung kann einerseits in die fachpraktische Arbeit zur Fluchtpunktperspektive integriert werden. Andererseits kann er auch den Schwerpunkt gesonderter Aufgabenstellungen bilden, beispielsweise zum Thema „Stilleben“.

Möglicherweise haben die Schülerinnen und Schüler bereits Erfahrungen mit einfachen Drucktechniken gesammelt. In Klassenstufe 8 sollen sie nun einen Einblick in deren Vielfalt gewinnen und die gestalterischen Möglichkeiten eines Verfahrens selbst erproben. Im Mittelpunkt stehen hierbei traditionelle Techniken wie der Hochdruck und der Tiefdruck sowie der Schablonendruck. Im Vergleich mit anderen Gestaltungsverfahren sind diese Drucktechniken höchst komplex und fordern die Schülerinnen und Schüler insbesondere in handwerklicher und kognitiver Hinsicht heraus. Das spiegelverkehrte Arbeiten fördert in hohem Maße das Vorstellungsvermögen, die Herstellung eines Druckstocks sowie das Drucken selbst verlangen planvolles Arbeiten, Konzentration und handwerkliches Geschick.

Lerninhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über verschiedene druckgrafische Techniken: Hochdruck, Tiefdruck, Durchdruck • die Ausdrucksqualität druckgrafischer Techniken 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erläutern die Unterschiede zwischen Hochdruck, Tiefdruck und Durchdruck, • erproben die Ausdrucksmöglichkeiten mindestens einer druckgrafischen Technik.

Vorschläge und Hinweise

Zur Veranschaulichung der Vielfalt druckgrafischer Techniken und ihrer Ausdrucksqualitäten bieten sich zum Beispiel Holzschnitte, Kupferstiche und Radierungen von Albrecht Dürer, Francisco Goya oder Käthe Kollwitz sowie Siebdrucke von Andy Warhol an. Die genauere Klärung druckgrafischer Vorgänge kann auf experimentelle Weise, mit Hilfe von Abbildungen und Video-Tutorials oder im Rahmen eines Werkstattbesuchs erfolgen. Dabei sollte verdeutlicht werden, dass bei vielen Druckerzeugnissen deutliche Werkspuren erkennbar sind, die jedoch keinen Makel darstellen, sondern vielmehr für die jeweilige Technik charakteristisch sind und die Ausdrucksqualität erhöhen. Dies ist umso wichtiger, da viele Schülerinnen und Schüler in diesem Alter danach streben, Bildgegenstände so detailliert wie möglich darzustellen, was im Bereich der Druckgrafik jedoch nicht immer möglich ist.

Für fachpraktische Projekte sind insbesondere solche Themen geeignet, die eine Reproduzierbarkeit des Bildes erfordern und somit die Wahl der Technik sowie den Aufwand beim Erstellen des Druckstocks als sinnfällig erscheinen lassen. Denkbar sind beispielsweise Aufgabenstellungen wie „Memory-Karten“, „Klassenkalender“ oder „Illustration eines Gedichtbandes“ mit Techniken wie dem Linolschnitt oder der Kaltnadelradierung. In diesen Fällen bietet sich auch ein kooperatives Projekt im Klassenverband an, um zu einem gemeinsamen Druckerzeugnis zu gelangen. Darüber hinaus können Vorhaben wie das Bedrucken von T-Shirts veranschaulichen, welche Vorteile die gewählte Technik bietet. Weitere Anregungen für die Unterrichtsgestaltung bieten das Buch „Wir machen Druck“ von Artur Dieckhoff und Gerhard Eikenbusch sowie die Ausgabe 391/392 „Drucken ohne Presse“ der Fachzeitschrift „Kunst + Unterricht“.