

Darstellen + Gestalten + Design (DGD)

Beschreibung des Faches und mögliches Curriculum

Im WP II Fach DGD werden unterschiedliche Formen des Gestaltens und Darstellens miteinander komponiert und durch Methoden und Techniken aus dem Bereich des Designs ergänzt. Das betrifft insbesondere die Projekte im Graphischen Bereich (siehe Modul 2, 7 und 8). In den anderen Modulen liegt der Schwerpunkt auf dem filmischen Erzählen und wird durch das Modul zur Performance erweitert.

Das zweite Lernjahr knüpft sowohl inhaltlich als auch gestalterisch-technisch an das erste Jahr an, und zwar im Sinne eines Spiralcurriculums. Bereits Gelerntes, Erfahrenes und Erprobtes wird wieder aufgegriffen, vertieft und erweitert. So stellen zum Beispiel die Erkenntnisse aus der Gestaltung eines gezeichneten Stop Motion Films die Basis für die Auseinandersetzung mit und die Umsetzung von Kurzfilmen dar. Auch die Körperaktionen bei der Performance werden beim Schauspielen wieder aufgegriffen. Dabei bekommen die einzelnen Schülerinnen und Schüler nach und nach ein Gefühl dafür, welche Art der Darstellungs- und Gestaltungsform ihnen besonders liegt.

Die gestaltungspraktischen Klausuren orientieren sich in ihrem formalen Aufbau am typischen Klausurformat für die Oberstufe Kunst. Sie werden allerdings in Umfang und Komplexität stark reduziert. Die schriftliche Erläuterung wird beispielsweise durch eine abschließende Frage, die zum Nachdenken über die eigene Gestaltung anregt, ersetzt.

Im ersten Durchgang (2 Jahre) sollen die Ergebnisse eher in kleinem Rahmen, d.h. im Kontext anderer Veranstaltungen präsentiert werden (Assembly, Begrüßung der 5er). Das langfristige Ziel ist jedoch, ein eigenes Format wie zum Beispiel einen Open Air Kurzfilmabend zu entwickeln.

An den einzelnen Modulen wird deutlich, dass sich Verbindungen zu den Fächern Deutsch, Musik, Informatik und Philosophie ergeben. Es wird sich zeigen, wie sich diese Schnittstellen weiter ausbauen lassen.

Da in mehreren Modulen Gestaltungsgrundlagen der Graphik unterrichtet werden, besteht die Möglichkeit, ein Graphikteam zu gründen, das – in Analogie zum Technikteam – bei der Anfertigung von Verkaufsplakaten oder anderen Aushängen entweder beratend zur Seite steht oder die Gestaltung sogar selbst übernimmt (hier wären allerdings noch einige technische Anschaffungen notwendig).

Pro Quartal soll es eine Exkursion geben. Darunter fallen Ausstellungsbesuche, die Teilnahme an Kunstworkshops und das Erproben von Gelerntem im öffentlichen Raum.

1. Jahr

Modul 1

Die Metamorphose z.B. meines Frühstücksbeckers (Inhalt)

Zeichnen + Stop Motion (Form der Darstellung und Gestaltung)

Lerninhalte: Plastisches Zeichnen, Zeichnen zylindrischer Objekte, perspektivische Verkürzungen, zeichnerische Umsetzung einer Objektverwandlung, Grundelemente des Stop-Motion-Films, musikalische Untermalung

Leistungsüberprüfung: Gestaltungspraktische Klausur (Schwerpunkt: Zeichnen, Fachtermini (s.o.), Darstellung eines Objektes in verschiedenen Stadien der Verwandlung)

Modul 2

Hast du das geträumt? - zwischen Realität und Fiktion (Inhalt)

Collage + mit KI erstellte Landschaften, Geräusche und Rhythmus (Form der Darstellung und Gestaltung)

Lerninhalte: Merkmale des Surrealismus (Raum, Zeit, Bewusstsein, Unterbewusstsein, Ecritüre automatique), Gestaltungsmöglichkeiten der Collage, gezieltes Arbeiten mit einer KI zum Thema Traumlandschaft, eine Bildwirkung durch Rhythmus und Geräusche verstärken

Leistungsüberprüfung: Gestaltungspraktische Klausur zum Thema Surrealismus + Collage

Modul 3

Kleine Missgeschicke und Geheimnisse (Inhalt)

Performance (Form der Darstellung und Gestaltung)

Lerninhalte: Was ist eine Performance?, Auseinandersetzung mit Marina Abramovic, den eigenen Körper als Ausdrucksmittel kennen lernen, eine eigene Performance entwickeln -> Hier bietet sich die Zusammenarbeit mit einer Performancekünstlerin über das Programm Kultur und Schule an.

Leistungsüberprüfung: Klausur zu Marina Abramovic

Modul 4

Umsetzen eines **eigenen Projekts**, angeknüpft an eine der drei kennen gelernten Gestaltung- und Darstellungsformen (Zeichnen+ Stop Motion, Collage+Landschaft (KI), Performance)

Lerninhalte und Leistungsüberprüfung: Brainstorming und andere Methoden der Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Konzeptskizzen, Dokumentation der Projektentwicklung, Umsetzung des Projekts, Vorstellung und Reflexion des Projekts

2. Jahr

Modul 5 und 6

Der Cut in der Routine (Inhalt)

Film (Darstellungs- und Gestaltungsform)

Lerninhalte: Grundlagen der filmischen Gestaltung, Auseinandersetzung mit diversen Kurzfilmen, ein Drehbuch schreiben, eine filmische Umsetzung planen und durchführen, Filmschnitt, Tipps und Tricks aus der Schauspielschule

Leistungsüberprüfung: -> Modul 3: Klausur zu den filmischen Grundlagen (Einstellungsgrößen und ihre Wirkungen, etc.), -> Modul 4: Umsetzung des Films (Drehbuch, Planung, Durchführung, Endprodukt)

Modul 7 und 8

Die Essenz eines Kurzfilms. Plakatgestaltung (Inhalt)

Graphikdesign (Darstellungs- und Gestaltungsform)

Lerninhalte: Grundlagen der Bildkomposition, Farbenlehre, Form-Inhalts-Bezüge erkennen, Inhalte auf den Punkt bringen und in visuelle Formen übertragen

Leistungsüberprüfung: -> Modul 5: Klausur Plakatanalyse -> Modul 6: Gestaltungspraktische Klausur (Plakatentwürfe zu einem vorgegebenen Thema skizzieren + Gestaltungsreflexion)