

8. Jg.

Inhaltliche Schwerpunkte Bildgestaltung: **Grafik - Malerei - Design - Plastik - Medien**  
Inhaltliche Schwerpunkte Bildkonzepte: **Künstlerbiografien – Kunstepochen**

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld 1: <b>Bildgestaltung</b> Kompetenzbereich		Inhaltsfeld 2: <b>Bildkonzepte</b> Kompetenzbereich		Leistungsbewertung
	Produktion	Rezeption	Produktion	Rezeption	
<b><u>GRAFIK</u></b>  <b>Konstruktives und perspektivisches Zeichnen</b> <i>Zentralperspektive. Zeichnen einer Straßenflucht, Architektur, Schriftbilder</i>  <b>Collage, Frottage:</b> <i>Strukturen, Oberflächenstrukturen, „Schilderwald“</i>  <b>Druck:</b> <i>Hochdruck/ Linolschnitt, (Fachwerkhaus, Bäume...) hell-/dunkel Kontraste bzw. Szenen (Scheinwerfer, Nacht) Schwarz/weißlinienschnitt</i>  <b>Fineliner-Zeichnung:</b> <i>freie Architekturzeichnung (Ruinen, alte Gemäuer etc.)</i>	<p>Entwurf und Gestaltung von technischen und realitätsnahen Zeichnungen und Grafiken unter Verwendung verschiedener Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln. Zeichnen mit Hilfsmitteln, Fineliner, Bunstift, Feder, Tusche, Bleistift, Filzstifte</p> <p>Bleistift, farbige Wachskreiden, Kohle, Mischtechniken, bedrucktes Papier Umsetzung von Vorlagen aller Art zwecks grafischer Weiterbearbeitung</p> <p>Linolplatten, Schnittwerkzeuge, Platten, schwarz/weiß Farbe Schnittwerkzeuge, Platten, schwarz/weiß Farbe</p> <p>Fineliner, (Tusche)</p>	<p>Beschreibung von subjektiven Eindrücken der Bildgestaltungen durch Perzepte u. a. produktiven Zugängen M.C. Escher (optische Täuschung) Erläuterung spezifischer grafischer Bildmittel (Schraffur / Kontrast usw.)</p> <p>Grafiken von Max Ernst: „Lichtrad“, Tony Cragg,</p> <p>Gerhard Marcks: hohe Herrschaften, Henri Matisse: Mädchenschnitt</p> <p>Phantastische Architektur, Piranesi (Carceri), Anasazi-Pueblos</p>	<p>Entwicklung individueller Gestaltungen auf der Grundlage von gemeinsamen Aufgabenstellungen</p> <p>Oberflächenstrukturen werden erprobt und zu einem Gesamtbild kompositioniert.</p> <p>Druckverfahren anwenden</p> <p>Perspektivisches Zeichnen frei anwenden mit grafisch dichter Umsetzung</p>	<p>Analyse von Kunstwerken und von Zeichentechniken sowie grafischer Verfahren; Kennenlernen von Künstlerpersönlichkeiten, Epochen, Stilen und Kunstgattungen</p>	<p>Gemeinsame Entwicklung der Beurteilungskriterien für die praktischen Gestaltungen (Transparenz).</p> <p>Bewertungsgrundlagen: Praxis (ca. 70%) Ergebnis (Bildwerk) Konzeption Persönliche Weiterentwicklung Präsentation</p> <p>Sonstige Mitarbeit (30%): Mündliche Beiträge Referate Gruppenarbeiten</p>

<p><b><u>MALEREI</u></b></p> <p><b>Schwerpunkte:</b>  <b>Bildkomposition</b>  <i>Wie Künstler ihre Bilder aufbauen</i></p> <p><b>Impressionismus:</b>  Ausdrucksfarbe: Mit Farbe Gefühle ausdrücken</p> <p>Dinge im Wandel von Licht und Atmosphäre</p> <p>Ein Künstlergarten</p> <p><b>Action Painting:</b>  Die Malerei des Jackson Pollock</p> <p><b>Medien:</b>  Übermalte Fotografien, Übermalung, Akzentuierung, Fotografierte Szenen verändern,</p> <p><b>Traumbilder:</b>  Malen nach René Magritte  Wünsche Gedanken, Ahnungen, Traumwelten, Rätselhaftes, Wortspiele,</p>	<p>Arcyl, Farbkasten, Aquarell,</p> <p>Deckfarben, Acryl</p> <p>Deckfarben, Acryl</p> <p>Deckfarben, Acryl</p> <p>Fotografien, Fotografien aus Zeitschriften, Acrylfarben, menschenleere Innen- und Außenräume Acrylfarben, Deckfarben</p>	<p>P. Bruegel: Das Schlaraffenland,  David C. Friedrich: Wanderer über dem Nebelmeer</p> <p>André Derain: Das Dorf Collioure und das Meer  Vincent van Gogh  Camille Pissarro: Der Boulevard Montmartre in Paris</p> <p>Claude Monet: Seerosenteich mit Brücke</p> <p>Jackson Pollock</p> <p>Marc Lüders, Arnulf Rainer</p> <p>René Magritte</p>	<p>Farbe als Ausdrucksmittel verstehen und anwenden können.</p> <p>Großformatiges, experimentelles Arbeiten mit unterschiedlichen Werkzeugen nach Jackson Pollock</p> <p>Wirkung und Akzentuierung von Farbe auf Fotografien.</p> <p>Merkmale und Besonderheiten des Surrealismus kennen, und bildnerisch darstellen.</p>		<p>s. o. + Anfertigung eines Portfolios</p>
---	--	--	---	--	---

<p><b>DESIGN</b></p> <p><b>Modedesign:</b> <i>Vergleich früher/heute, (Kindermode, Jugendmode, neue Entwürfe)</i></p> <p><b>Warendesign:</b> <i>Verfremdung von Waren, entwerfen von Fantasieprodukten</i></p> <p><b>Alltagskultur:</b> <i>Kritische Reflexion von Werbung, Markenprodukte, Image, Verpackung</i></p>	<p>Bewusstmachen der Bedeutung und des Wandels von Mode. Zeitschriften, Schere, Tonpapier, Wasserfarben, Bleistift, Buntstifte, Filzstifte,</p> <p>Bildnerisch-künstlerische Umsetzung von unterschiedlichen Gestaltungslösungen. Recycling, Verpackungen verfremden, Acrylfarben,</p> <p>Verschiedene Prinzipien der Gestaltung von Warenverpackungen fachgerecht erproben. Werbematerial, Slogans, Verpackungen, Farben: Acryl, Deckfarben,</p>	<p>Theoretisches und praktisches Wissen in Bezug auf Designprodukte vertiefend anwenden</p> <p>Popart, Andy Warhol: Campells Soup</p> <p>Markenprodukte: Persil, Coca Cola etc. Nivea, → Lenkung: Gesunde Schule Reinhold Nägele: Times Square.</p>	<p>Bewusstmachen der Bedeutung und des Wandels von Mode. Bildnerisch-künstlerische Umsetzung.</p> <p>Prinzip der Verfremdung fachgerecht anwenden.</p>	<p>Designprodukte unter Berücksichtigung von selbsterarbeiteten Kriterien kritisch erproben, ausprobieren bzw. begutachten</p> <p>Kritische Auseinandersetzung mit Werbung. Kritische Auseinandersetzung mit Alltagskultur.</p>	
<p><b>PLASTIK</b></p> <p>Proportionen des menschlichen Körpers , (z.B.: Sportler)</p> <p>Das Relief</p> <p>Bewegung und Balance: Mobile</p>	<p>Gestalten aus Ton, Gips, Draht</p> <p>Ton, bemalt</p> <p>Metall, Draht</p>	<p>Georges Segal: Das Restaurant-Fenster</p> <p>z.B. Romanische Reliefs, Renaissance (Lorenzo Ghiberti), Barlach</p> <p>Alexander, Calder</p>	<p>Arbeiten und bildnerische Darstellung mit Gips oder Draht. Plastisches Gestalten</p>		

<p><b>MEDIEN</b></p> <p>Mangas: Big in Japan Mangas, Mangafiguren zeichnen,</p> <p>Helden: Herkules und Superman, Was macht einen Helden heute aus? Vergleich zu frühere Sagen/ Helden, Aktionfiguren</p> <p>Plakate: Propaganda, Werbung</p>	<p>Bleistift, Buntstife, Filzstifte, Tusche,</p> <p>Bleistiftzeichnungen, Deckfarben, Filzstife, Fineliner</p> <p>Collage, Fotomontage, (alte Zeitschriften etc.)</p>	<p>Katsushika Hokusai, Aktuelle Mangas</p> <p>Sagen des klassischen Altertums, Herkules der Antike, Superman Comic: Harry Siegel/ Joe Shuster Auch weibliche Superhelden</p> <p>Entwerferisches Gestalten (Komposition, Schrift etc.)</p>	<p>Zeichnen von Bildergeschichten, Bildsequenzen, Storyboards</p>	<p>Mangas künstlerisch einordnen und fachgerecht umsetzen. Formale Bildelemente japanischer Mangas kennen und mit Comics (Amerika, Europa) vergleichen</p> <p>Helden. Bedeutung von Helden/Bildnissen.</p>	