

Erarbeitet im Auftrag des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung
Rheinland-Pfalz

Mitglieder der Fachdidaktischen Kommission:

Ulrich Christian, Martin-Butzer-Gymnasium, Dierdorf

Karl-Ludwig Kemen, Wilhelm-von-Humboldt-Gymnasium, Ludwigshafen (Leiter)

Wolfgang Meter, Friedrich-Spee-Gymnasium, Trier

Heike Hallwig-Noack, Are-Gymnasium, Bad Neuenahr-Ahrweiler

Folker Schlottmann, Max-Planck-Gymnasium, Trier

Vorwort

Die Lehrplanrevision für die gymnasiale Oberstufe orientierte sich an der Frage, welche Bedeutung die Begriffe allgemeine Hochschulreife und allgemeine Studierfähigkeit mit Blick auf die aktuellen und künftigen gesellschaftlichen Anforderungen heute haben und wie sie inhaltlich gefüllt werden können. Dabei sind beispielsweise veränderte außerschulische Rahmenbedingungen und Anforderungen ebenso zu berücksichtigen wie fachwissenschaftliche und fachdidaktische Weiterentwicklungen und der Einfluß der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien. Darüber hinaus soll der Bedeutung von wissenschaftspropädeutischem Arbeiten, selbständigem Lernen und vernetztem Denken für die allgemeine Studierfähigkeit Rechnung getragen werden.

Zur allgemeinen Hochschulreife und Studierfähigkeit gehört heute einerseits der Aufbau eines breiten, gut organisierten und in Anwendungssituationen erprobten Fundaments an Wissen und Fähigkeiten und andererseits der Erwerb von Lernstrategien und Kompetenzen, die ein selbständiges Weiterlernen ermöglichen. Eine solide, gut organisierte Wissensbasis in unterschiedlichen Fachbereichen ist Voraussetzung sowohl für den systematischen, kumulativen Kompetenzerwerb innerhalb der Fächer als auch für vernetztes Denken und Problemlösen über die Fächergrenzen hinaus.

Die vorliegenden Lehrpläne versuchen, diesen Anforderungen Rechnung zu tragen, indem sie Bewährtes fortführen und gleichzeitig deutliche neue Akzente setzen. Den Fachlehrerinnen und -lehrern werden mehr Entscheidungsspielräume als bisher eingeräumt, sowohl bezüglich der Stoffabfolge als auch bezüglich des Stoffumfangs und der Auswahl der Inhalte. Die Themen sind in der Regel nicht Halbjahresabschnitten zugeordnet, sondern die gymnasiale Oberstufe wird als inhaltliche Einheit gesehen. Wahlpflichtthemen regen schulinterne oder lerngruppenbezogene Schwerpunktbildungen an.

Fachübergreifendes Arbeiten gehört grundsätzlich zum Unterricht in der gymnasialen Oberstufe. Daher enthält jeder Fachlehrplan ein gesondertes Kapitel zum fachübergreifenden und fächerverbindenden Lernen, das auch Organisationsmodelle und konkrete Themenvorschläge umfaßt.

Die jetzt vorliegenden Lehrpläne bauen auf den Lehrplanentwürfen auf und berücksichtigen die Ergebnisse der breit angelegten Anhörung sowie die Anregungen aus vielen Veranstaltungen mit Fachlehrerinnen und -lehrern.

Ich danke den Fachdidaktischen Kommissionen für ihr außergewöhnliches Engagement und ihre qualifizierte Arbeit und hoffe, daß sie die Umsetzung der Lehrpläne mit ihren Überlegungen und Erfahrungen noch ein Stück weit begleiten können.

(Prof. Dr. E. Jürgen Zöllner)

Inhaltsverzeichnis:

1.	Fachdidaktische Konzeption	6
2.	Hinweise zur Handhabung des Lehrplans	18
3.	Themenübersicht für die Jahrgangsstufen 11 bis 13	23
4.	Grundfach.....	26
5.	Leistungsfach	65
7.	Fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen	92
8.	Anhang	97

1. Fachdidaktische Konzeption

1.1 Die Bedeutung des Faches Bildende Kunst in der gymnasialen Oberstufe

Unterrichtsgegenstände des Faches Bildende Kunst sind die gesamte visuell und haptisch wahrnehmbare und erfahrbare Wirklichkeit und alle mit ihr verknüpften Phänomene der Welt, soweit sie die vom Menschen hervorgebrachten ästhetischen Werke und Produkte und die grundlegenden Prozesse sinnlicher Wahrnehmung, visueller Kommunikation und ästhetischer Reflexion betreffen.

Die einzelnen Gegenstände des Faches Bildende Kunst: *Malerei, Zeichnung, Grafik und Plastik, also die klassischen Bereiche der bildenden Kunst, und Architektur, Urbanistik und Design im Sinne gestalteter Umwelt und die apparativen Medien wie Fotografie und Film als auch die elektronischen Medien, Fernsehen, Video und Computer¹*, bestimmen auf unterschiedlichste Art Denken, Fühlen und Handeln. Avantgardistische und anspruchsvolle künstlerische Zielsetzungen können auf ihre Weise genauso wirksam sein wie die Waren- und Trivialästhetik. Ohne die Einschätzung der Wirkungen dieser Phänomene auf Bewusstsein, Einstellungen und Werthaltungen aber sind Mensch und Gesellschaft nicht verstehbar.

Neben dieser allgemein bildenden Funktion besitzt das Fach Bildende Kunst im gymnasialen Zielbereich "Ausbildung" wichtige Aufgaben, da Kreativität und Phantasie unverzichtbare Aspekte beruflicher Praxis sind.

Bildende Kunst versteht sich im Rahmen der gymnasialen Oberstufe als das Fach, das den Schülerinnen und Schülern in einer naturwissenschaftlich geprägten Zivilisation eine alternative Zugangsweise zur Welt zu bieten vermag, indem es die grundlegende Bedeutung von Kunst und ästhetisch-ästhetischen Phänomenen für das menschliche Leben aufzeigt und in ästhetischer Praxis verwirklicht, ohne dabei die Verknüpfungs- und Vermittlungsmöglichkeiten mit den anderen Zugangsweisen zur Welt zu unterschätzen oder gar zu übersehen. Ästhetische Praxis meint dabei sowohl ihre rezeptive als auch ihre produktive Dimension.

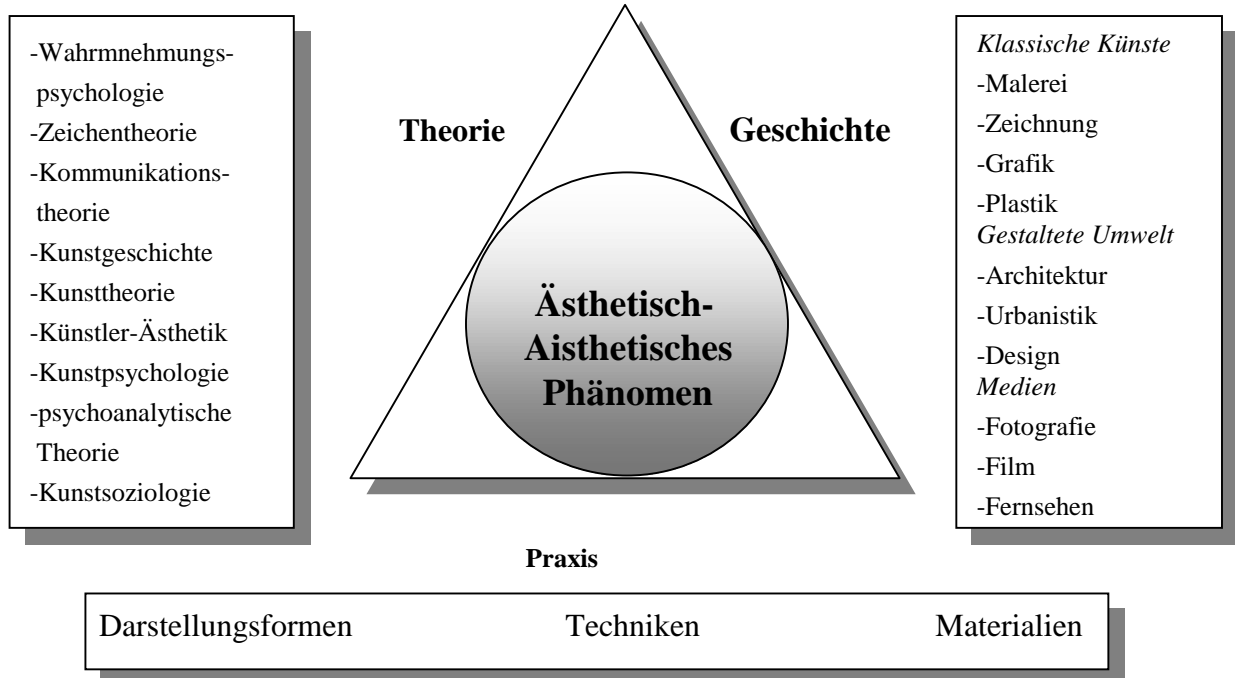
Der Begriff Ästhetik bzw. ästhetisch wird insofern in einem weiteren Sinne verstanden, als er die Aisthesis mitmeint. Aisthesis ist dabei der allgemeinere Begriff, er bezieht sich auf Wahrnehmung im Allgemeinen, Ästhetik dagegen ist der spezifischere und engere Begriff, da er eher im Sinne künstlerischer Schöpfungen gebraucht wird. Die Diskussion um das Verhältnis beider Begriffe, wie sie sich in den letzten Jahren entwickelt hat, kann im Rahmen des Lehrplans nicht einseitig zu Gunsten eines bestimmten, und sei es nur des althergebrachten, entschieden werden.

¹ In Anlehnung an Begriffe bei Vilém Flusser: Für eine Philosophie der Fotografie. 7. Aufl., Göttingen 1994. Flusser unterscheidet das „technische Bild“, das er apparatisch erzeugt nennt, von transapparatischen Bildern, die vom Menschen mittels handwerklicher Instrumente hergestellt werden. Im Lehrplan werden alle in diesem Sinne technisch erzeugten Bildmedien kurz technische Medien genannt. Handelt es sich um Fotografie und Film, so werden sie apparative, handelt es sich um Fernsehen, Video und Computer, so werden sie elektronische Medien genannt.

Im Interesse eines lebendigen Verstehens wird die Begriffskonstruktion "ästhetisch-aisthetisch" im Lehrplan in ihrer ambivalenten Struktur offen gehalten.²

1.2 Zur Struktur des Faches

Das Fach Bildende Kunst gliedert sich in drei Lernbereiche: 1. **Theorie (A)**/Fach- u. Bezugswissenschaften, 2. **Praxis (B)**/Produktion u. Rezeption, und 3. **Geschichte (C)**/Kunstgeschichte.



Der theoretische Zugang betont die unterschiedlichen methodischen Ansätze (Kunstwissenschaft, Kunsttheorie, Ästhetik und Kunstphilosophie, Kunstpsychologie, Kunstsoziologie), Kunst und ästhetische Phänomene zu erschließen. Der geschichtliche Zugang zielt einerseits auf die Wahrnehmung der Fülle kunst- und kulturgeschichtlicher Fakten, andererseits aber entschieden auf die Begegnung mit dem singulären Kunstwerk, wobei der exemplarische Zugang geradezu Sinn ästhetischer Bildung ist. Die ästhetisch-produktive Praxis betont die Erfahrung im Umgang mit Darstellungsformen (bildnerischen Mitteln u. Bildsprachen), mit gestalterischen und künstlerischen Techniken und mit der Fülle sinnlichen Materials. Sie schließt praxisbezogene rezeptive, methodische und materiale Aspekte ein und ist der eigentliche Kern des Faches.

In der Ästhetischen Erziehung sind unter dem Modus der Ästhetischen Rationalität drei Gliederungsmomente möglich:

1. Ästhetische Theorien und Verfahren

Ästhetisch-aisthetische Praxis als eine spezifische Art des Weltverhältnisses

2. Grenzphänomene ästhetischer Praxis

Zwischen experimenteller Praxis und "ästhetischem Zustand" ("Transrationalität")

3. "Techno-Imagination"

² Vgl. Martin Seel: Ästhetik und Aisthetik, in: ders.: Ethisch-ästhetische Studien. Frankfurt/M.1996, S.36. Karlheinz Barck u.a.: Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1993.

Technische Bildmedien und die medientechnologische Rationalität

Diese drei Momente, die den Ebenen **V/W1**, **W2** und **W3** zugeordnet sind (siehe Themenübersicht), werden nicht als fachwissenschaftliche Prinzipien verstanden. Sie dienen lediglich der Gliederung der äußerst komplexen Struktur des Faches Bildende Kunst, das bemüht ist, die ästhetisch-aisthetischen Entwicklungstendenzen gegenwärtiger Gesellschaft angemessen zu berücksichtigen. In diesem Sinne sind die drei Momente als ein hilfreiches Konstrukt anzusehen. Ästhetische Rationalität in ihrem unverkürzten Sinne ist als solche das gemeinsame Prinzip aller drei Momente, wobei die so genannte Transrationalität eine Art nichtrationalisierbarer und nichtinstrumentalisierbarer Tiefendimension der Ästhetischen Rationalität darstellt und im Sinne einer allgemeinen Wahrnehmungswachheit, die gleichermaßen rational wie emotional ist, zu verstehen ist.

Das Gliederungsmoment **Ästhetische Theorien und Verfahren (V/W1)** umschließt den Weg von der ästhetischen Wahrnehmung zur Bildung von Begriffen. Es schließt theoretische Zugänge ebenso ein wie Auslegungsprozesse, soziale Praxen und Handlungsbezüge.

Das Gliederungsmoment **Grenzphänomene (W2)** meint das Überschreiten einer kontrollierten ästhetischen Praxis in Richtung entschieden experimenteller Versuche oder in Richtung der Ermöglichung eines ästhetischen Zustandes im Rahmen der Schulwirklichkeit. Es zielt auf offene Hinwendung und unmittelbaren Zugang zu den Phänomenen und auf Abwendung von einer Einstellung, bei der das Wahrnehmen ins Schlepptau des Denkens gerät. Es geht um Grenzzustände, die sich zwischen Experiment und ästhetischem Zustand bewegen und existentielle Momente enthalten.

Das Moment **Techno-Imagination (W3)** bezieht sich auf die Wirklichkeit der technischen Bildmedien, wobei Fotografie und Film als apparative Medien und Fernsehen, Video und Computer als elektronische Medien in Erscheinung treten. Letztere stellen eine deutliche Herausforderung für die Ästhetische Rationalität und ihre ästhetisch-aisthetischen Grenzzustände dar, da sie neue Rahmenbedingungen setzen.

Das Fach Bildende Kunst ist damit ein prototypisches Beispiel für die Integration von normalerweise in der Schule getrennten Erfahrungsbereichen und erfüllt in besonderer Weise die in unserer gesellschaftlichen Entwicklung immer notwendiger werdende Betonung ganzheitlichen Lernens.

Auf Grund der ausgeprägten Dreipoligkeit des Faches bietet Bildende Kunst vielfältige allgemeine und fachspezifische Möglichkeiten, die Methoden- u. Sozialkompetenz der Lernenden zu stärken. Neben den rein rezeptiven Methoden des Lernens sind im Fach Bildende Kunst die selbständigen Formen des Lernens für den Unterrichtsgegenstand Kunst/ästhetische Praxis besonders charakteristisch, sei es in der Einzelarbeit, die individuelle und ganz persönliche Ausdruckserfahrung ermöglichen soll, oder in der projektorientierten Gruppenarbeit, die primär gemeinschaftliche kreative Leistung zum Ziel hat. Der Spannungsbogen erstreckt sich

von schöpferischer Selbsterfahrung bis zur gesellschaftlich organisierten ästhetischen Praxis. In diesem Lernfeld bedingen und ergänzen sich Lernmethoden und Sozialformen wechselseitig. Die Kunst und die ästhetische Praxis des 19. und 20. Jahrhunderts bieten für die gesamte Spannweite sozialer Erfahrungen ein umfassendes Bezugsrepertoire. Auf der einen Seite stehen die isolierten Künstlerexistenzen, auf der anderen die produktorientierten und industrialisierten ästhetischen Prozesse und quer dazu ihre dialektischen Umkehrungen und Verneinungen sowie die jeweiligen Mischformen.

Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit sind vom Unterrichtsgegenstand aus gesehen selbstverständliche Sozialformen des Lernens im Fach Bildende Kunst. Sie sollten darum auch in ihren vielfältigen Abstufungen und Mischformen im Unterricht gefördert und angewendet werden. Individuelle künstlerische Lösungsversuche müssen dabei in einem ausgewogenen Verhältnis stehen zu kooperativen Verfahren, die den Gemeinsinn fördern. Individuell und gesellschaftlich relevante Kreativität ist nur in diesem Spannungsfeld zu erfahren.

1.3 Die fachübergreifende und fächerverbindende Bedeutung des Faches Bildende Kunst

Im fachübergreifenden Kontext der gymnasialen Oberstufe kommt dem Fach Bildende Kunst eine wichtige Aufgabe zu. Bildende Kunst relativiert deutlich andere Zugangsweisen zur Welt und betont entscheidend den Ganzheitscharakter menschlichen Lebens und Lernens. Denken und Sinnlichkeit, Erkenntnis und sinnliche Erfahrung, aisthesis und ratio, sind gleichwertige Momente ästhetischer Praxis und Theorie. Bildende Kunst ist darum sui generis lebensnah. Sie liefert im Rahmen fachübergreifenden und projektorientierten Unterrichts einen wesentlichen Beitrag zur Synthese von Theorie und Praxis, da im Fache selbst die Wechselbeziehung von Produktion und Reflexion die Grundstruktur der Lern- und Erfahrungsprozesse bildet. Bildende Kunst verkörpert beispielhaft Lernen in projekthaften Zusammenhängen und trägt in jedem anderen Wissens- und Erfahrungsbereich zum Verständnis der "Bild"-Aspekte und zur visuellen (bzw. haptischen) Konkretisierung des jeweiligen Wissens- und Erkenntnisbereiches bei.

1.4 Fachspezifisch allgemeine Ziele

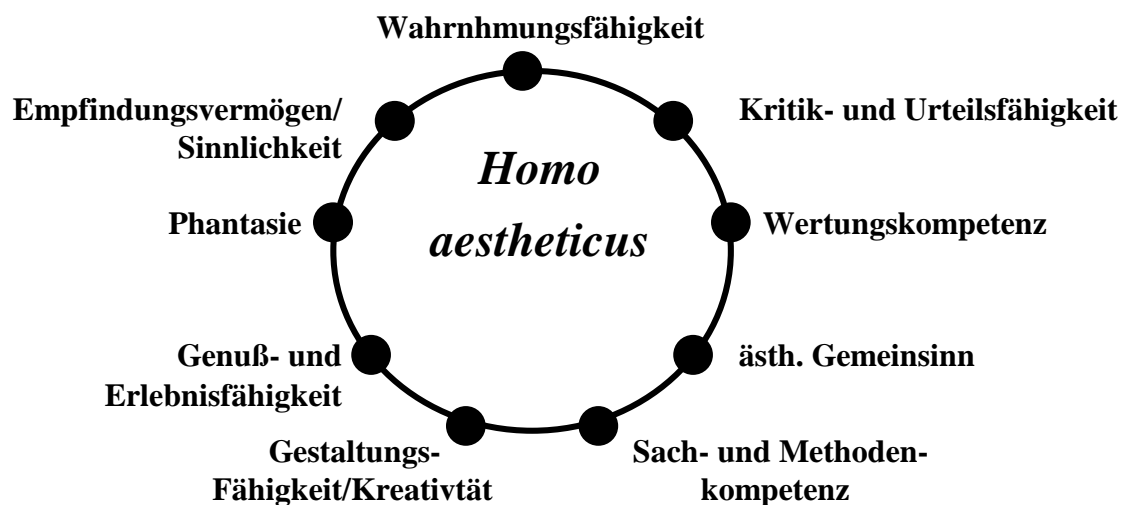
Das Fach Bildende Kunst verfolgt zwei grundlegende Ziele: 1. die Vermittlung der Fähigkeiten, Kunstwerke und ästhetische Objekte erkennen, beschreiben, beurteilen, bewerten und genießen zu können und 2. Gestaltungen in diesen Bereichen zu realisieren. Der Unterricht lebt damit aus dem Spannungsverhältnis von theoretischen Erkenntnissen und den Erfahrungen kreativer Praxis.

1.5 Kriterien für die Auswahl der Ziele und Inhalte

Die pluralistische Gesellschaft fordert von ihren Mitgliedern Toleranz, Individualität, Differenzierungs- und Urteilsfähigkeit und auch Konflikt- und Problemlösungskompetenz. Wie das Zielmodell "homo aestheticus" zeigt, streben die fachimmanenten Charakteristika von Bildender Kunst danach, die von der pluralistischen Gesellschaft gesetzten Werte und Ziele deutlich zu

fördern und bei jedem Einzelnen ausprägen. Die ästhetisch-aisthetische Kompetenz besitzt dabei eine grundlegende Funktion. Dies gilt auch in Rücksicht auf die Ausbildung und die Stärkung eines ästhetischen Gemeinsinns (*sensus communis*), für den charakteristisch ist, dass das eigene ästhetische Urteil immer bezogen und in Relation gedacht werden muss zu den Urteilen der anderen, damit man von den Zufälligkeiten des eigenen Urteilens abstrahieren kann. Dies wird für die gegenwärtige Gesellschaftsentwicklung zunehmend wichtiger. Darüber hinaus gilt es zu sehen, dass die ästhetisch-aisthetische Kompetenz und die zugehörige Urteilsbildung das ethisch-politische Moment menschlichen Lebens betreffen.

Ausgehend von den fachspezifisch allgemeinen Zielen ergibt sich für das Fach Bildende Kunst folgendes Zielmodell:



Kriterien für die Auswahl der Unterrichtsinhalte und Ziele sind darum genau jene, die diese ästhetisch-aisthetische Grundkompetenz fördern und stärken:

1. In einer Gesellschaft und in einer geschichtlichen Situation wie der gegenwärtigen, in der kulturelle Werte, (kunst)historisches Bewusstsein und qualitative Maßstäbe sowie das Gespür für handwerkliches Können und Wahrnehmungsdifferenziertheit in einem stark technisierten Lebensalltag verloren zu gehen scheinen, gilt es, Schülerinnen und Schülern in angemessener Weise zur großen Tradition der Kunst hinzuführen, sie besonders mit den epochalen Veränderungen und Brüchen in der Kunst und in der ästhetischen Praxis des 20. Jahrhunderts bekannt zu machen und ihnen Wege für eigene, selbstbestimmte ästhetische Gestaltungen zu weisen.
2. Über den positiven Beitrag hinaus, den Schule und Kunstunterricht für die Eröffnung eines Zugangs zur Kunst, zum ästhetischen Erleben (Sinnlichkeit, Wahrnehmung und Gefühl) und zur eigenen gestalterischen Praxis leisten, kommt es auch darauf an, Wege zu finden, die die ästhetisch-aisthetische Selbsterfahrung und eine allgemeine Wahrnehmungswachheit fördern, damit ein erweitertes Handlungsspektrum eröffnet wird, in dem der Ganzheitlichkeit

menschlichen Lebens und insbesondere des künstlerischen Seins ("ästhetischer Zustand"/ Friedrich Schiller) Rechnung getragen werden kann.

3. Angesichts der rasanten technologischen Entwicklung im Bereich elektronischer Medien und der Massenkommunikation ist es notwendig, auch im Fach Bildende Kunst Vorteile und Gefahren derselben kritisch abzuwägen und die Schülerinnen und Schüler in einem ausreichenden Maße auf die zukünftige Entwicklung im massenmedialen und telekommunikativen Bereich und auf die Veränderungen der Wahrnehmungsgewohnheiten und der Bildproduktion sowohl im funktional-ästhetischen als auch im künstlerischen Bereich vorzubereiten.
4. Projektorientierter Fachunterricht, aber auch fachübergreifender und fächerverbindender Unterricht dürften den oben genannten drei Kriterienbereichen auf besondere Weise entsprechen. Diese dürfen sich nicht in äußerlicher Aneinanderreihung scheinbar passender Fachinhalte unterschiedlicher Fächer erschöpfen (vgl. Punkt 1.7).

1.6 Hinweise zu den Lernbereichen und den Wahlebenen

Die Entwicklung der Fachdidaktik und der Fach- und Bezugswissenschaften des Faches Bildende Kunst in den letzten 20 Jahren, insbesondere die Appelle einiger Kunstdidaktiker in Richtung "kunstnaher Kunsterfahrung" und die Diskussion um kunstgeschichtliche Theoriebildung und Methodenkonzeption machen es notwendig, dass sich das Fach Bildende Kunst in der Sekundarstufe II deutlich auf solche Entwicklungen einstellt. Diese Notwendigkeit wird noch verstärkt durch die sprunghafte technologische Entwicklung im Bereich der elektronischen Medien.

1.6.1 Zur Kunst- und Kulturgeschichte

Schon seit Jahrzehnten sind die traditionellen Inhalte des Faches um einige Sachgebiete erweitert worden. Fachwissenschaft und Fachdidaktik haben ein differenzierteres Verständnis von seinem Auftrag und Anliegen geschaffen. Dies gilt vor allem für die theoretisch-reflexiven Anteile des Unterrichts und da besonders für den Beitrag der "Kunstgeschichte".

Abgesehen davon, dass die in- und ausländische Kunstszene fortwährend Neues vorstellt, vergrößert sich auch das Angebot an konstruktiv und ästhetisch relevanten Gebrauchsgütern und wartet die Architektur mit einer immer größeren Zahl formal und technisch neuartiger Bauwerke auf. Optische Massenmedien und Computervisualisierungen sprengen fast alle bisher dagesessenen Produktions- und Rezeptionsweisen. Traditionelle und innovative Bilderwelten bzw. visuell-haptisch erfahrbare Objekte fordern in ihrer Überfülle zu einer differenzierten Wahrnehmung, einer bewussten und kompetenten Verarbeitung heraus.

Der Fachunterricht in Bildender Kunst, der sich mit diesen kulturellen Veränderungen auseinanderzusetzen hat, kann auf Grund seiner begrenzten Stundenzahl diesen nur bedingt entsprechen. Selbst eine chronologische Kunst- und Stilgeschichte des Abendlandes ist praktisch kaum realisierbar.

Die überwältigende Stofffülle nur der europäischen Kultur, die jedes ein- oder zweibändige Werk der Kunstgeschichtsschreibung zu fragwürdigen Auslassungen zwingt, bzw. bestimmte Objekte nur nach konventionellen Werkkriterien thematisiert, schließt folglich eine "lückenlose" Kunstgeschichte im Fach Bildende Kunst grundsätzlich aus. Eine form- und stilgeschichtlich orientierte Begegnung mit Kunstwerken wird kein Verständnis für die vielfältigen Motive, Anstöße, Ursachen bei Entstehung und Wandel bewirken. Es ist aber notwendig, neben der Sensibilisierung der Wahrnehmung für formalästhetische Phänomene auch das Verstehen von biographisch-psychologischen als auch gesellschaftlichen und politischen Zusammenhängen zum Unterrichtsziel zu machen.

Vor diesem Problemhintergrund erscheint eine begrenzte Entwicklungsgeschichte ausgewählter Kunstgattungen, Architekturtypen oder Designbereiche sinnvoll. Gattungsspezifische Längsschnitte und motivgeschichtliche Querschnitte über mehrere Jahrhunderte werden im Lehrplan mehrfach angeboten.

Die Begegnung mit Kunst kann und wird sich nicht nach einer vorprogrammierten Abfolge kunstgeschichtlicher Stile richten, so dass ein Vorgriff auf moderne oder avantgardistische Kunstströmungen (etwa anlässlich einer aktuellen Ausstellung, des Besuchs eines Museums des 20. Jh.s) genauso selbstverständlich sein muss wie eine Rückbesinnung bzw. Neuorientierung gegenüber früheren Kunst- und Ausdrucksformen.

Da es weitgehend in das Ermessen der Lehrerinnen und Lehrer gestellt ist, welche zusätzlichen Lernbausteine den verpflichteten zugeordnet werden, kann dennoch eine sehr große Zahl kunst- und kulturgeschichtlicher Probleme erörtert und Kunst zum Anlass tieferen Verstehens und Erlebens gemacht werden.

Sowohl die Themenübersicht für den Lernbereich "Geschichte" (C) als auch die konkretisierten Inhaltsangaben für die jeweiligen Phänomenbereiche zeigen, dass dem Gesichtspunkt "Entwicklung" bestimmter künstlerischer Gegenstände und Phänomene Rechnung getragen wird. Das kunstgeschichtliche Allgemeinwissen wird durch die thematische Vielfalt gestärkt.

Ein multiperspektivischer Zugang, der je nach Fachhorizont bzw. Erkenntnisinteresse die verschiedensten Aspekte eines kunst-, architektur-, design- und mediengeschichtlichen Phänomens in Erfahrung zu bringen sucht, wird durch den wahrnehmungs- und gestaltpsychologischen, den informations- und kommunikationstheoretischen Ansatz sowie die semiotische und ikonographisch-ikonologische Methode möglich gemacht. Diese Vorgehensweisen sollten nicht als Attitüden vermeintlicher oder modischer Wissenschaftlichkeit abgetan werden, denn sie fördern ein erhöhtes Problembewusstsein gegenüber dem Stellenwert von Kunst und anderen Produkten von künstlerischer Gestaltungshöhe, den sie beim Individuum und in der Gesellschaft einst und jetzt bekommen haben.

Die wechselnden Perspektiven verstärken Wissbegierde und Sachmotivation. Sie fördern die Relativierung jeder künstlerischen Konzeption und jeder Interpretation, machen kritisch und in der Kritikfähigkeit kompetent, am kulturellen Leben der Gegenwart teilzunehmen.

Während eine wie auch immer argumentierende Fachdidaktik das Problem der Auswahl und der inhaltlichen Reduktion der Stoffvielfalt und -komplexion nicht allgemeinverbindlich lösen kann, wird der Unterricht in Bildender Kunst durch Vermittlung und Einübung mehr oder weniger fachspezifischer Analyse- und Interpretationsmethoden zu einer zunehmend selbständigeren Auseinandersetzung anleiten müssen.

1.6.2 Grenzphänomene ästhetischer Praxis. Zwischen Experiment und ästhetischem Zustand

Die Tatsache, dass das Gymnasium bisher in besonderem Maße der Förderung des Intellekts und logischen Urteils diene, hatte natürlich auch ihre Auswirkung auf ein Unterrichtsfach, das zwar über lange Zeit – im Rahmen einer innerschulischen Arbeitsteilung – seine Rolle in der Kompensation dabei vernachlässigter Denk-, Fühl- und Handlungsbereiche wahrnahm, darüber hinaus aber zunehmend seine Legitimation in einer stärkeren Wissenschaftsorientierung und damit Versprachlichung des Unterrichts sah.

Wechselnde Fachbezeichnungen machen die Suche nach einem neuen Selbstverständnis und einem Standort zwischen den polaren didaktischen Positionen einer Selbstbeschränkung auf Sensualität und anschauliches Denken oder auf Bewusstseinsnähe und analytisches Denken deutlich.

Der Lehrplan bietet mit den Elementen des Inhaltsrasters auf der zweiten Ebene des Wahlpflichtbereichs eine – wie auch immer gewichtete – Ausgewogenheit von theoretisch-reflexivem Verhalten, ganzheitlichem Wahrnehmen, sinnlich-körperlichem Erleben, affektiver und seelischer Teilnahme sowie dem freien Umgang mit allen ästhetischen Gegebenheiten.

Mit dem Blick auf Grenzphänomene soll auch ein Zugang zur Kunst und zu kunstnahem Handeln aus einem unbewussten Ansatz heraus berücksichtigt werden. Darüber hinaus können auch Möglichkeiten zu existentieller Selbsterfahrung gesucht und Grenzphänomene sowie deren Bedingungen als Momente des ästhetischen Zustands erfahren werden. Das könnte in einem Malprozess geschehen, der nicht konsequent nach einem rationalen Plan abläuft, sondern – wenn ein kalkulierbares Ergebnis am Ende stehen soll – von Handlungsintelligenz geleitet sein muss. Darunter ist eine Fähigkeit zu verstehen, die den willentlichen Akt, das geahnte Ergebnis oder den Zufall, die körperliche Präsenz und eine emotionale Gestimmtheit kurzschlussartig in einen Akt des Handelns überleitet. Hier ist also gleichermaßen eine rationale wie emotionale Gegenwartigkeit und augenblickliche Präsenz des Wahrnehmenden und seiner ganzen Aufnahmefähigkeit und Vorstellungskraft gefordert – ein Zustand und eine Handlungsdisposition, die auf Wahrnehmungswachheit zielt.

Der eigene Rezeptionsvorgang kann auch selbst zum Gegenstand der Wahrnehmung gemacht werden. Dabei wird dieser nicht als passiver, sondern als ein aktiver Vorgang erlebt. Dieser Vorgang hat teil an der Gestaltung des optisch Wahrgenommenen und wird als bewusste Hinwendung zum Kunstwerk erfahren.

Sehendes Sehen geht über ein flüchtig wieder erkennendes Sehen hinaus und fordert den Betrachter in weit stärkerem Maße als ein rein der begrifflichen Entschlüsselung verpflichteter Blick. Strebt man auf Dauer gesteigerte Neugier, Sensibilisierung und Differenzierung an, ist eine bewusste Aktivierung und Intensivierung des Schauens der entscheidende Ausgangspunkt.

Wenn hier auf das Moment Transrationalität besonders abgehoben wird, dient dies dazu, seine bereichernde Anteiligkeit im Spannungsfeld ästhetischen Lernens deutlich zu machen. Was in der Praxis methodisch verflochten sein kann, soll hier durch eine theoretische Trennung im Inhaltsraster lediglich in seinen möglichen Anteilen transparent gemacht werden, soll zu kunstnahen und offenen Lernprozessen Anregung bieten.

Unter einer kunstnahen Situation ist die Initiierung eines Denk-, Fühl- und Handlungsprozesses sowie seiner Organisation im Umfeld Schule zu verstehen. Dieser Prozess ist anderen Bedingungen unterworfen als der Schaffensprozess eines Künstlers.

Einen Realisationsrahmen bietet der pädagogische Freiraum – frei von Notendruck und zeitlicher Begrenzung – vielleicht auch in der Verknüpfung mit dem Pflicht- und Wahlpflichtbereich.

1.6.3 Techno-Imagination. Neue Medien und medientechnologische Rationalität

Die westlich geprägte Zivilisation bewegt sich gegenwärtig auf ein "telematisches" Zeitalter zu, in dem die Wirklichkeitsprozesse technologisch vermittelt sind. Einerseits tendieren unter den Bedingungen einer Mediengesellschaft Raum und Zeit dazu, sich gänzlich "aufzulösen", andererseits werden Körper- und Sinnlichkeit des Menschen auf eine harte Probe gestellt.

Unabweisbar ist, dass sich die moderne Industriegesellschaft über die Stufe der Medien- und Informationsgesellschaft hin zu einer Hochtechnologiegesellschaft wandelt, in der Wissen, Wissenserwerb und Wissensvermittlung in einem eminenten Maße entscheidend werden.

Soziale Kommunikation geschieht mehr und mehr als Massenkommunikation, die prinzipiell öffentlich und jedem zugänglich ist, oder als Telekommunikation, die in der Regel nicht öffentlich ist und in diesem Sinne individualisiert bleibt. Computer, Multimedia, Hypertext und Internet gewinnen größte Bedeutung, sodass Kunst und ästhetische Praxis davon nicht unberührt bleiben. Ästhetisch-aisthetische und kommunikative Kompetenz müssen folglich im Sinne dieser Entwicklung abgesichert und gefördert werden, damit auch in diesem Bereich die Sozialkompetenz gestärkt wird.

Dass Kunstunterricht ohne jeglichen Computereinsatz nicht mehr denkbar sein wird, ist nahe liegend. Kunst und künstlerisch-ästhetisches Tun einerseits und Wahrnehmung (aisthesis) andererseits sind heute schon in vielen Bereichen nicht mehr von der computertechnologischen Entwicklung unabhängig. Dass der binäre Code bisherige künstlerische Verfahren und Techniken ablösen kann, belegt die Etablierung neuer Kunstgattungen wie Videokunst, Computeranimation, virtuelle Realität, Cyberspace, Holografie, Laser-Kunst und elektronische Installation. Gegenwärtig geht es erst einmal darum, die technologische Herausforderung zu sehen und auf sie mit

den vorhandenen Mitteln und Ressourcen so zu reagieren, dass den Schülerinnen und Schülern in zureichendem Maße geholfen werden kann und der Sache gedient ist. Dabei geht es nicht darum, sich den technologischen Entwicklungen nur anzupassen. Wichtig ist, dass das, was an den Neuen Medien positiv ist, genutzt und im Sinne einer aufgeklärten Pädagogik für die Schülerinnen und Schüler fruchtbar gemacht wird.

Der Lehrplan Bildende Kunst weist deshalb eine Dimension aus, die auf die Herausforderungen der technologischen Entwicklung eingeht. Im Wahlpflichtbereich ist eine "Ebene" [W3] angelegt, die es ermöglichen soll, eine dem Entwicklungsstand der Technologie entsprechende ästhetische Gestaltungspraxis in der Schule ins Auge zu fassen.

Darüber hinaus bietet der im Lehrplan ausgewiesene pädagogische Freiraum die Möglichkeit, sich im Unterricht oder in fächerverbindenden Projekten in der beschriebenen Richtung zu entwickeln. Obwohl vieles in diesem Bereich natürlich von der Ausstattung und von den ortsspezifischen Ausgangsbedingungen der jeweiligen Schule abhängt und in diesem Sinne auch zu relativieren ist, sollte jeder Schülerin und jedem Schüler sowohl in der Einführungsphase als auch in der Hauptphase wenigstens einmal die Gelegenheit geboten werden, sich intensiv mit ästhetisch-ästhetischen Phänomenen im Bereich der apparativen oder der elektronischen Medien auseinanderzusetzen.

1.7 Hinweise zu Unterrichtsmethoden und Unterrichtsorganisation

Sozial- und Methodenkompetenz sind entscheidende Ziele heutigen Unterrichts. Sie können im Fach Bildende Kunst auf vielfältige und in besonders intensiver Weise gefördert werden, da Kunst und ästhetische Gestaltung ein hohes Maß an selbstbestimmtem Lernen fordern, um dem Ziel Kreativität in ausreichendem Maß zu entsprechen. Die beiden Bereiche ästhetischer Praxis bieten darüber hinaus ein weites Beispielfeld für unterschiedlichste Arbeitsformen und Produktionsweisen. Konzentrierte Einzelarbeit und kommunikationsorientierte Teamarbeit (Partner oder Gruppe) sind die beiden Pole, zwischen denen sich die unterschiedlichen Realisierungswege von Theorie und Praxis eröffnen. Kontemplative Schau ist ebenso möglich wie handlungsorientierte Praxis, kritische Reflexion und rationales Erfassen ebenso wie Einfühlung und ästhetisches Erleben. Daraus ergibt sich für das Fach Bildende Kunst ein breites Feld unterschiedlichster Zugangsweisen und vielfältiger Lernmethoden.

Damit die Sozial- und Methodenkompetenz der Lernenden gestärkt wird, sollten im Bereich der gestalterischen Praxis unterschiedlichste Arbeitsformen gewählt und eingeübt werden. Team- und Gruppenarbeit können dabei den gleichen Stellenwert besitzen wie die stille kreative Einzelarbeit, in der sich der Lernende in ganz besonderem Maße um Selbstaussdruck bemüht. Kooperative Produktionsformen im Sinne der Förderung von Teamfähigkeit und eines gemeinsamen Verantwortungsbewusstseins können analog zur ästhetischen Praxis in alternativem Wechsel zur Einzelarbeit gewählt werden.

Die Förderung des "Lernen-Lernens" ist auch in der Sekundarstufe II eines der obersten Ziele des Kunstunterrichts. Dabei ist vom Prinzip der Selbsttätigkeit auszugehen. Referate, Berichte, spon-

tane und geplante Darbietungen und Vorführungen, sowohl im Einzelvortrag als auch im Team, ebenso auch niveauvolle, kontrollierte Diskussionen und sinnerweiternde Gespräche sollten eingeübt werden und zum selbstverständlichen Rüstzeug der Lernenden werden. Ein qualitativ hochwertiger Frontalunterricht mit Lehrervortrag und disziplinierter Zuhörerschaft wird dabei unverzichtbare und notwendige Basis bleiben für die selbstständigeren Formen des Lernens sowohl in den Lernbereichen Theorie und Geschichte als auch im Lernbereich Praxis.

1.8 Pflichtgrundkurs

Im Pflichtgrundkurs ist den Schülerinnen und Schülern erstens ein komprimierter kunstgeschichtlicher Überblick über die Epochen des Mittelalters und der Neuzeit und zweitens an exemplarischen Beispielen ein Einblick in die Kunstentwicklung des 19. und 20. Jahrhunderts zu geben. Es ist dabei darauf zu achten, dass die kunstgeschichtliche Perspektive an geeigneten Stellen punktuell durch wahrnehmungsspsychologische Aspekte ergänzt und durch eine einfache Analyse- und Deutungsmethode vertieft wird. Die eigene gestalterische Praxis und der pädagogische Freiraum besitzen auch im Pflichtgrundkurs zentrale Bedeutung.

1.9 Das Leistungsfach

Das **Leistungsfach** ist kein primär stofflich ausgeweitetes Grundfach. Die Ziele und Inhalte des Grundfaches werden im Pflichtbereich auf das Leistungsfach übertragen und in Bezug auf die Aspekte "Vertiefung", "Differenzierung" und "Übung" intensiviert. Im Wahlpflichtbereich aber treten weitere ergänzende Inhalte hinzu.

Die Schülerinnen und Schüler des Leistungsfaches bringen zwar aus der Sekundarstufe I die gleichen unterrichtlichen Voraussetzungen mit wie ihre Mitschüler im Grundfach, es sollte aber von ihnen ein höheres Maß an fachlichem Engagement und gestalterischer Begabung erwartet werden. Häufig ist die Wahl des Leistungsfaches motiviert durch konkrete Berufswünsche, die aus besonderer Neigung oder Begabung resultieren. Damit verbunden ist oft auch die berechtigte Erwartung nach mehr Förderung im bildnerisch-praktischen Bereich. Eine Zielsetzung, die solche Gegebenheiten berücksichtigt, bedingt im Vergleich zum Grundfach erhöhte Anforderungen. Dies gilt gleichermaßen für die drei Lernbereiche Theorie, Praxis und Geschichte als auch für die drei Ebenen des Wahlpflichtbereiches.

Der höhere Zielanspruch schließt neben der Beherrschung der technischen Mittel eine gesteigerte Sensibilität für ästhetische Wirkungen und Prozesse ein. Das Verständnis für den Wirkungszusammenhang technisch-materialer, bildnerisch-formaler, motivischer und intentionaler Aspekte kann im Leistungsfach in einer schwerpunktmäßig gewählten Disziplin gesteigert und betont werden. Zu der anspruchsvolleren und eigenständigeren Gestaltungsarbeit tritt in den Lernbereichen Theorie und Geschichte eine selbstständige wissenschaftspropädeutische Arbeit hinzu, wobei die Aspekte "Vertiefung", "Differenzierung" und "Übung" auf alle Kriterien des unter Punkt 1.5 abgebildeten Zielmodells "homo aestheticus" bezogen werden.

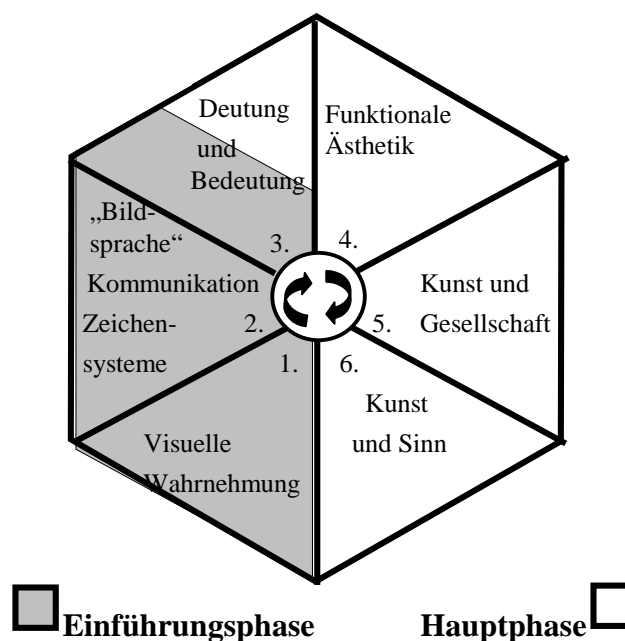
"Übung" bedeutet in diesem Zusammenhang keine Beschränkung auf reines "Tun", sondern dient auch der Steigerung der Wahrnehmungs- und der Erlebnisfähigkeit. Gerade im Bereich Grenzphänomene wird den Schülerinnen und Schülern Mut zur Selbstüberwindung abverlangt.

2. Hinweise zur Handhabung des Lehrplans

2.1 Lernbereiche

Der Lehrplan des Faches Bildende Kunst für die Sekundarstufe II gliedert sich in drei Lernbereiche: **Theorie (A)**, **Praxis (B)**, **Geschichte (C)**. Die Inhalte und Ziele der 3 Lernbereiche sind auf 6 Phänomene ausgerichtet:

1. **Visuelle Wahrnehmung**
2. **„Bildsprache“, Kommunikation und Zeichensysteme**
3. **Deutung und Bedeutung**
4. **Funktionale Ästhetik**
5. **Kunst und Gesellschaft**
6. **Kunst und Sinn**



Die Phänomene werden erst allgemein und dann jeweils in den drei Lernbereichen durch **Vorbemerkungen** eingeleitet. Die Unterrichtsziele und Unterrichtsinhalte sind im Lehrplan für jeden Phänomenbereich nach den Lernbereichen A, B und C geordnet. Sowohl im Bereich der Ziele als auch im Bereich der Inhalte wird zwischen verbindlichen [V] (Verbindlicher Bereich/Pflichtbereich) und wählbaren Lernbausteinen [W] (Wahlpflichtbereich) unterschieden.

2.2 Zeitliche Reihenfolge der Unterrichtsinhalte

Die angegebene Reihenfolge der Phänomene besitzt eine innere Logik. Sie beginnt bei zwei basisanthropologischen Phänomenen (Sinnlichkeit und Sprachlichkeit des Menschen) und endet bei einer philosophischen Fragestellung. Die Phänomenreihe könnte auch mit folgenden Zusatztiteln (immer im weitesten Sinne zu verstehen) gekennzeichnet werden: 1. Wahrnehmungspsychologie, 2. Zeichentheorie, 3. Kunstwissenschaft, 4. Designtheorie, 5. Kunstsoziologie und 6. Ästhetik u. Kunstphilosophie. Der letzte Punkt knüpft sozusagen auf einer höheren Ebene wieder an den ersten Punkt an. Im Lehrplan werden die beiden ersten Phänomene als Basisphänomene verstanden und darum der Einführungsphase des Faches Bildende Kunst in der Sekundarstufe II zugeordnet. Dort werden Grundfragen und erste methodische Verfahren

entwickelt. Die Phänomene 3 bis 6 sind der Hauptphase vorbehalten, da die Fragestellungen komplexer und die Fragehorizonte weiter werden.

In der Hauptphase bleibt es den Lehrenden überlassen, die im Lehrplan vorgegebene Reihenfolge je nach Notwendigkeit sinnvoll abzuwandeln, das gilt für die Phänomenbereiche insgesamt wie auch für die innere Gliederung A,B,C, ebenso auch für die Lernbausteine aus den Wahlpflichtbereichen. Eine Änderung sollte immer unter Einbeziehung der EPA (Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung) geschehen.

2.3 Zeitansatz

Für die Erschließung der Inhalte und das Erreichen der Ziele werden im Grundfach 3 und im Leistungsfach 5 Wochenstunden vorausgesetzt. Der Zeitansatz liegt grundsätzlich bei 25 Unterrichtswochen für ein ganzes Schuljahr.

Die restliche Unterrichtszeit dient Überprüfungen und dem pädagogischen Freiraum (ca. 30%; vgl. Punkt 2.6).

Die im Folgenden angegebenen Zeiteinheiten (Vgl. Punkt 2.8 u. 2.9) stellen Zeitrichtwerte dar. Sie können jederzeit nach Bedarf und Notwendigkeit im Rahmen der gesamten zur Verfügung stehenden Zeit zu Gunsten des einen oder anderen Bereichs in einem sinnvollen Maße verändert werden. **Unter Einbeziehung des pädagogischen Freiraums stehen praktische und theoretische Unterrichtsanteile im Verhältnis 1:1.**

2.4 Pflicht- und Wahlpflichtbereich

Der Lehrplan unterscheidet mit Ausnahme des Phänomenbereichs **Kunst und Sinn** einen verbindlichen Teil und einen Wahlpflichtbereich, aus dem weitere Lernbausteine unter Beachtung der EPA gewählt werden müssen.

Die Anzahl der zu wählenden Lernbausteine richtet sich nach den Grund- und Leistungsfachanforderungen. Im Grundfach (GF) muss zum verbindlichen Teil [V] zusätzlich ein weiterer Lernbaustein [W] gewählt werden, im Leistungsfach (LF) müssen drei Lernbausteine aus mindestens zwei Lernbereichen gewählt werden.

Im Phänomenbereich **Kunst und Sinn** wählt die Lehrerin oder der Lehrer sowohl im GF als auch im LF in Abstimmung mit den Schülerinnen und Schülern aus dem Wahlpflichtbereich eine komplette Ebene (A, B, C) aus, was die Regel sein sollte, oder unterschiedliche Wahlbausteine aus den drei Ebenen, die allerdings in einen inneren Zusammenhang gebracht werden müssen.

Die Ziele und Inhalte des Grundfachrasters werden auf das Leistungsfach übertragen und in Hinsicht auf "Vertiefung", "Differenzierung" und "Übung" erweitert. Im Leistungsfach ist im Theoriebereich das Studium ergänzender Literatur, im Praxisbereich sind komplexere Gestaltungen und in der Kunstgeschichte eine differenziertere Werkanalyse notwendig.

2.5 Lernziele und Lehrinhalte

Die Formulierung der Ziele baut nicht auf einer starren Lernzieltaxonomie auf. Dabei kann das fachspezifische Verständnis der Lernzielformulierung hier und da vom allgemeinen Gebrauch abweichen, da z.B. die Zielangaben im Lernbereich Praxis und in der Wahlebene Grenzphänomene (W2) von normalen Taxonomien in ihrer Spezifik nur selten erfasst werden.

Die Lernziele und Lehrinhalte werden nur im verbindlichen Teil in stärkerer Differenzierung ausgeführt. Da schon die inhaltliche Differenzierung des Wahlpflichtbereichs sehr umfangreich ist, werden die Ziele und Inhalte der einzelnen Bausteine dort nur noch auf einer allgemeineren Ebene angegeben. Für den Lehrenden bleibt allerdings die Aufgabe, den jeweils gewählten Lernbaustein nach dem Vorbild des verbindlichen Teils aufzugliedern, feiner zu differenzieren und abzustimmen.

2.6 Der pädagogische Freiraum

Der pädagogische Freiraum ist ein wichtiger Bestandteil des Faches Bildende Kunst. Er dient – auch in Hinsicht auf die EPA – folgenden Zielen:

1. Er sollte in besonderer Weise das Lernen vor dem Objekt ermöglichen, durch Museumsgänge, Besuche von Künstlerateliers, aus aktuellen Anlässen heraus oder auf Grund spontaner Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler.
2. Im pädagogischen Freiraum können die Chancen für fachübergreifende und fächerverbindende Projekte genutzt werden.
3. Der pädagogische Freiraum trägt dazu bei, die im Fach Bildende Kunst angelegten und im Lehrplan ausgewiesenen Ebenen und die darin eingeschlossenen, vieldimensionalen methodischen Ansatzpunkte zu nutzen. Da es sich dort in vielen Fällen um ganz neue Wege handelt, ist eine differenzierte **Planung** der Nutzung des Freiraums entscheidend. Dies gilt besonders für den transrationalen Ansatz und die Ebene der Grenzphänomene, aber auch für den medientechnologischen Ansatz (Techno-Imagination), der in der Regel Teamarbeit fordert und damit neue Lernmethoden und Sozialformen, die ihrerseits die jeweiligen Kompetenzen stärken.

2.7 Endprofil

Die Lehrenden haben darauf zu achten, dass bei der Wahl der Lernbausteine im Laufe der Einführungs- und der Hauptphase der Sekundarstufe II ein möglichst breites Lernprofil in den Bereichen Theorie, Praxis und Kunstgeschichte bis zum Abitur entsteht. Einseitigkeiten sind zu vermeiden. Besonders im Bereich der Kunstgeschichte ist zu gewährleisten, dass die Lernenden einen fundierten Überblick über die Geschichte der Kunst und einen vertieften Einblick in unterschiedlichste Werke der Kunst und der ästhetischen Gestaltung bekommen. Die Inhalte des pädagogischen Freiraums sind bei der Profilbildung zu berücksichtigen.

2.8 Grundfach-Zeitraster

Phänomenbereich 1: **Visuelle Wahrnehmung** [32 bzw. 33 Stunden.]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	6 Stunden	8 Stunden	12 Stunden
W1	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 2: **"Bildsprache", Kommunikation, Zeichensysteme** 32 bzw. 33 Std.]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	6 Stunden	8 Stunden	12 Stunden
W1	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 3: **Deutung und Bedeutung** [32 bzw. 33 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	9 Stunden	8 Stunden	9 Stunden
W1	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 4: **Funktionale Ästhetik** [32 bzw. 33 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	6 Stunden	8 Stunden	12 Stunden
W1	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	7 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 5: **Kunst und Gesellschaft** [27 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
W1	6 Stunden	6 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	6 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	6 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 6: **Kunst und Sinn** [27 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
W1	9 Stunden	9 Stunden	9 Stunden
W2	9 Stunden	9 Stunden	9 Stunden
W3	9 Stunden	9 Stunden	9 Stunden
Freiraum			

2.9 Leistungsfach-Zeitraster

Phänomenbereich 1: **Visuelle Wahrnehmung** [57 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	9 Stunden	12 Stunden	15 Stunden
W1	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 2: **"Bildsprache", Kommunikation, Zeichensysteme** [57 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	9 Stunden	12 Stunden	15 Stunden
W1	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	9 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 3: **Deutung und Bedeutung** [57 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	12 Stunden	12 Stunden	12 Stunden
W1	7 Stunden	7 Stunden	7 Stunden
W2	7 Stunden	7 Stunden	7 Stunden
W3	7 Stunden	7 Stunden	7 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 4: **Funktionale Ästhetik** [57 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	9 Stunden	12 Stunden	15 Stunden
W1	7 Stunden	7 Stunden	7 Stunden
W2	7 Stunden	7 Stunden	7 Stunden
W3	7 Stunden	7 Stunden	7 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 5: **Kunst und Gesellschaft** [45 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
V	9 Stunden	9 Stunden	9 Stunden
W1	6 Stunden	6 Stunden	6 Stunden
W2	6 Stunden	6 Stunden	6 Stunden
W3	6 Stunden	6 Stunden	6 Stunden
Freiraum			

Phänomenbereich 6: **Kunst und Sinn** [36 Stunden]

	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)
W1	12 Stunden	12 Stunden	12 Stunden
W2	12 Stunden	12 Stunden	12 Stunden
W3	12 Stunden	12 Stunden	12 Stunden
Freiraum			

3. Themenübersicht für das Grund- und Leistungsfach

	Lernbereiche		
	Theorie (A)	Praxis (B)	Geschichte (C)



1.	Phänomenbereich: Visuelle Wahrnehmung		
V	Der Prozess der visuellen Wahrnehmung und seine Bedeutung für die Kunst	Gestaltung unter Beachtung der Gesetzmäßigkeiten der visuellen Wahrnehmung	Kunstgeschichtlicher Überblick I Von der Romanik bis zum Beginn der Neuzeit

W1	Soziokulturelle Bedingungen der Wahrnehmung in Geschichte und	Gestaltung im obigen Sinne unter Hinzunahme einer anspruchsvollen Technik	Manierismen in der Kunst als Symptom gesellschaftlicher Krisenerscheinung
W2	Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung oder Ausdrucksspsychologie oder	Experimentelle Versuche im Bereich der Wahrnehmung	Die Körperdarstellung in der Kunst von der Romanik bis zur Moderne und die
W3	Der Wirkungszusammenhang zwischen technischen Medien, Kunst und Wahr-	Gestaltung von Zeit- und Bewegungsstrukturen mit Hilfe technischer Medien	Raum- und Zeitdarstellung in Foto und/oder anderen technischen Medien

2.	Phänomenbereich: „Bildsprache“, Kommunikation und Zeichensysteme		
V	Der Kommunikationsprozess und die Theorie der Zeichen (Semiotik).	Gestaltung im Sinne bestimmter Aspekte der Kommunikationstheorie oder der Semiotik	Kunstgeschichtlicher Überblick II Von der Neuzeit bis zur Moderne

W1	Zeichenrepertoire und Syntax (Form, Farbe, Helligkeit, Material und Bewegung)	Gestaltung im obigen Sinne unter Hinzunahme einer anspruchsvollen Technik	Der Weg zur Abstraktion und die Herausarbeitung einer gegenstandslosen Bildsprache
W2	Das Problem der Versprachlichung des Bildes und die Möglichkeit alternativer Zugänge	Experimentelle Versuche (z.B. Licht/Farbe) unter Berücksichtigung des Problems der Versprachlichung der Wahrnehmungen	Zur Geschichte der Farbe in der europäischen und außereuropäischen Malerei oder die Farbenlehre Goethes
W3	Die informationstheoretische Ästhetik und das Problem der Redundanz in der „Informationsgesellschaft“	Gestaltung einer Fotoserie oder einer Videosequenz oder einer Computeranimation unter Berücksichtigung syntaktischer Aspekte	Die Entwicklung der spezifischen Bildsprache in der Fotografie oder in einem anderen technischen Medium

3.	Phänomenbereich: Deutung und Bedeutung		
V	Hermeneutisches Verstehen von Kunstwerken am Beispiel der Ikonographie/ Ikonologie und eine weitere Methode	Umgestaltung, Verfremdung oder Neuinterpretation oder die Gestaltung eines Werkes aus motivgeschichtlicher Sicht	Kunstgeschichte als Motivgeschichte. Landschafts - oder Porträtmalerei oder erotische und Aktmalerei

W1	Sozialpsychologische Untersuchungen zum Stilwandel o. zum Verhältnis avantgardistischer u. konventioneller Kunst	Gestaltung im obigen Sinne in aufwendigerer Technik (Vertiefung)	Plastik aus motivgeschichtlicher Perspektive , Reflex und Prägung von Menschen- und Weltbildern (z.B. das Denkmal)
W2	Sensibilisierung für eine genuine, authentische Kunsterfahrung und Übungen zum transrationalen Verstehen	Experimente mit Zufallsmethoden oder Entwürfe für Inszenierungen / Gesamtkunstwerk	Formen des Gesamtkunstwerkes: Garten und gestaltete Landschaft oder Fest, Feier, Tanz, Theater (17. - 20. Jh.)
W3	Denotation u. Konnotation i. Film. Filmcodes u. Bezüge zur Kunst. Ideologie-krit., ikonolog., allegorische Auslegung	Transponierung eines Vorbildes traditioneller Kunst in ein Medium neuerer Art (Foto, Video, Computer)	Filmgenres und Motivgeschichte des Films. Remake (Plagiat), Parodie, Zitation

4.	Phänomenbereich: Funktionale Ästhetik – Gestaltete Umwelt - Architektur		
V	Theorien zur Architektur (Systematik und Überblick)	Planung und Gestaltung / Entwurf und Modell eines Architekturobjektes	Kunstgeschichtlicher Überblick III Architekturgeschichte im 19. u. 20. Jh. Die Moderne und ihre Wegbereiter

W1	Ausführliche Behandlung einer beispielhaften Theorie (z.B. des Bauhauses)	Anspruchsvollere Entwurfs- u. Modellgestaltung: Realistik und Material	Architekturgeschichte einer Stadt
W2	Alternative Theorien in der Architektur	Aspekte der Funktionalität und der Ästhetik in der Architektur	Geschichte einer Funktionsarchitektur (z.B. Bahnhof, Oper, Justizgebäude)
W3	Futuristische Architektur und utopische Modelle	Empirische Bestandsaufnahme von gestalteter Umwelt (Foto u. Video)	Geschichte eines bestimmten Architekturbeispiels (z.B. der Reichstag in Berlin)

4.	Phänomenbereich: Funktionale Ästhetik – Gestaltete Umwelt - Design		
V	Theorien zum Bereich des Design (Systematik und Überblick)	Planung und Gestaltung von Entwurf und Modell eines Designobjektes	Kunstgeschichtlicher Überblick III Geschichte des Design im 19. u. 20. Jh. Die Moderne und ihre Wegbereiter

W1	Ausführliche Behandlung einer beispielhaften Theorie (z.B. des Bauhauses)	Anspruchsvollere Entwurfs- und Modellgestaltung: Realistik u. Material	Die Geschichte eines speziellen Designbereichs (z. B. Stühle, Lampen)
W2	Problematisierung von Design und Designtheorien	Experimente im relationalen Zusammenhang von Funktion und Ästhetik	Multiperspektivische Betrachtung eines Designobjektes (z.B. der Thonet-Stuhl)
W3	Utopische und futuristische Theorieentwürfe	Empirische Erfassung und Erschließung eines Designobjektes (Foto o. Video)	Rot, Gelb, Blau. Vom Konstruktivismus zum Industrialdesign

4.	Phänomenbereich: Funktionale Ästhetik – Technische Medien		
V	Gestaltungsmittel und Realisationsformen in einem Bereich technischer Medien	Planung, Gestaltung und Präsentation eines Themas mit einem technischen Medium	Kunstgeschichtlicher Überblick III Mediengeschichte im 19. u. 20. Jh. Die Moderne und ihre Wegbereiter

W1	Gestaltungsmittel und Realisationsformen in einem weiteren Bereich	Vertiefte Praxis mit Erweiterungen im ausgewählten Bereich	Geschichte eines weiteren Mediums
W2	Ausgewählte Aspekte des Bildjournalismus	Experimentelle Versuche im ausgewählten Bereich	Avantgardistische Tendenzen in den Medien
W3	Technische Medien im Informationszeitalter	Gestaltung nach dem Montageprinzip (Foto, Video, Computer)	Das „Prinzip Collage“ in der modernen Kunst und in den technischen Medien

5.	Phänomenbereich: Kunst und Gesellschaft		
V	Die Funktionen von Kunst und Ästhetik in der Gesellschaft	Gesellschaftlich engagierte Stellungnahme zu einem aktuellen Problem	Der Realismus in der Kunst des 19. und 20. Jh. und andere künstlerische Positionen

W1	Der Nationalsozialismus als Weltanschauung in seinem Verhältnis zur Kunst	Aufgabenstellung wie oben unter Anwendung einer anspruchsvollen Technik	Suprematismus, Konstruktivismus oder die Geschichte der Abstraktion oder Dadaismus und Surrealismus
W2	Grenzphänomene in der Kunst: Zwischen Anarchie und Pathologie	Expressiver Gestaltungsprozess als Reaktion auf gesellschaftl. oder politische Problemfelder oder Realisierung einer Installation	Expressive Strömungen als Reaktionen auf die gesellschaftliche Entwicklung im 20. Jahrhundert
W3	Der Einfluss der Massenmedien auf Gesellschaft und Individuum	Filmische Erfassung von Lebenssituationen oder Manipulationen mit Hilfe der technischen Medien	Das Verhältnis der Kunst und medientechnologischer Entwicklung

6.	Phänomenbereich: Kunst und Sinn		
W1	Zum Begriff der Kunst. Aspekte der Kunsttheorie und Kunstphilosophie.	Freie Gestaltung im Bereich klassischer Künste	Kunst nach 1945 und Gegenwartskunst. Zwischen Abstraktion und neuer figurativer Kunst.
W2	Der ästhetische Zustand als ganzheitliche Erfahrung und das existenzielle Moment des Ästhetischen.	Installation oder Aktion im Sinne grenzüberschreitender Kunst oder ästhetische Aktion als sinnliche Sinnerschließung	Zeitgenössische Tendenzen. Wirklichkeitserfahrung und -bewältigung. Environment, Installation, Aktion, Performance
W3	Medienökologie/Technikkritik im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit	Experimentelle Gestaltungsversuche im Bereich elektronischer Bildmedien (Video o. Computer)	Zeitgenössische Kunsttendenzen im Bereich elektronischer Medien und das Verhältnis von Moderne, Postmoderne und „neuer Moderne“

4. Grundfach

Phänomenbereich 1 *Visuelle Wahrnehmung*

Vorbemerkung

Wahrnehmung ist von zentraler Bedeutung für Weltorientierung überhaupt und steht in deutlichem Gegensatz zu Vorstellungen, Vermutungen und Wünschen. »Die Welt«, unsere Wahrnehmungswelt, die Dinge und Sachverhalte in ihr so zu erkennen, wie sie tatsächlich sind, ist eine Grundbedingung von Leben.

Die visuelle Wahrnehmung ist im Gesamtkomplex der Wahrnehmung ein herausragender Teil, und, wie die Neurobiologie und die Forschungen über *machine vision* (Künstliche Intelligenz/KI) zeigen, von staunenswerter Leistungsfähigkeit. Auch heute noch sind die Wahrnehmungsvorgänge und das Zusammenspiel von Auge und Gehirn in ihrer ganzen Komplexität nicht geklärt. Obwohl Wahrnehmen für jeden Menschen das Allerselbstverständlichste ist, beginnt man erst heute zu erkennen, dass der Wahrnehmungsprozess eines der wichtigsten und schwierigsten Probleme der Wissenschaft ist.

Lange vor dem Einsetzen der wissenschaftlichen Forschung in diesem Bereich haben bildende Künstler wichtige Entdeckungen gemacht und wesentliche Erkenntnisse geliefert.

Seit jeher ist die bildende Kunst wahrnehmungsgestaltend, was, ohne Übertreibung gesagt, nicht unwesentlicher ist als die Entschlüsselung der Wahrnehmungsphänomene in den Wissenschaften, denn Wahrnehmungsgestaltung und "Weltbildung" gehören zusammen. Die Leistung der bildenden Kunst im Umgang mit Wahrnehmung besteht darin, den Wahrnehmungsprozess bewusst oder unbewusst in die Hervorbringung von Bildwerken einzubeziehen. Kurz: Gegenstand bildender Kunst ist Wahrnehmung: Wahrnehmung bestimmter Aspekte der Welt oder auch Wahrnehmung des eigenen Schaffensprozesses und der darin verwendeten bildnerischen und ästhetischen Mittel. Nicht ohne Grund steht am Anfang des Nachdenkens über Kunst in der Antike die *aisthesis*, und heute in der fortgeschrittenen Informations- und Mediengesellschaft sind Fragen der Ästhetik aus der Perspektive einer "Aisthetik" zu stellen.

Die Entwicklung der technischen Bildmedien, der apparativen (Foto/Film) und der elektronischen (Fernsehen/Video/Computer), macht es unabdingbar, dass sich das Fach Bildende Kunst mit den Wahrnehmungsverhältnissen im Produktions- und Rezeptionsbereich auseinandersetzt.

Wahrnehmung ist nicht auf visuelle Wahrnehmung einzuschränken, da sie erstens alle Sinne umfasst und zweitens auch Selbst- und innere Wahrnehmung miteinschließt. Die

Verabsolutierung und Überbetonung der visuellen Wahrnehmung in der griechisch-europäischen Kultur mit ihrer starken Raumbezogenheit muss heute kritisch überdacht und in ihren Folgen eingeschätzt werden.

Die Zusammenhänge mit anderen Wahrnehmungsleistungen können mit deutlichem Erfolg im Bereich künstlerischer und ästhetischer Praxis erschlossen werden, wie es die Kunst des 20. Jahrhunderts beweist.

Aus dieser Problemstellung heraus gesehen muss sich Sozialkompetenz in der Förderung und Stärkung der Wahrnehmungskompetenz absichern. Es kann dabei deutlich gemacht werden, dass visuelle Wahrnehmungsschulung im Sinne des kritisch-reflektierenden wie auch des produktiven Umgangs mit Kunst und ästhetischen Verhältnissen zu sozialer und personaler Wahrnehmungskompetenz beiträgt.

Lernbereich Theorie (A): Der Prozess visueller Wahrnehmung und seine Bedeutung für die Kunst

Vorbemerkung

Erkenntnisse und Problemstellungen verschiedener Bereiche der Wahrnehmungsforschung bilden die Grundlage zum Verständnis der Bedingungen visueller Wahrnehmungsvorgänge.

Der Perzeptions- und Apperzeptionsvorgang (optischer Reiz, Licht-Farbe, Verarbeitung des Reizes im Auge und im Gehirn) sollte in Grundzügen erarbeitet werden. Eine Vertiefung kann vor allem in Zusammenarbeit mit →Biologie erfolgen.

Nach wie vor können die Ergebnisse der gestaltpsychologischen Forschung als Ausgangspunkt für die Erschließung der Wahrnehmungsphänomene gelten. Der wissenschaftlichen Aufarbeitung des visuellen Bereichs der Wahrnehmung werden andere Zugangsweisen, die die Kunst des 20. Jahrhunderts hervorgebracht hat, gegenüberzustellen sein.

Insgesamt werden damit Voraussetzungen geschaffen für die eigene ästhetische Praxis und für das Verständnis unterschiedlicher oder sich wandelnder Wahrnehmungsgewohnheiten, bildnerischer Regeln und ästhetischer Normen. Entscheidende Bedeutung gewinnt die Bewusstmachung der Wahrnehmung sowohl für die Konzeption und Konstruktion von Wirklichkeit im Allgemeinen als auch im Zusammenhang der medientechnologischen Entwicklungen.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Grundphänomene visueller Wahrnehmung beim Menschen in Grundzügen kennen und einsehen, dass Wahrnehmung ein konstruktiver Prozess ist,

- erkennen, dass Kunst die Wahrnehmung selbst zum Gegenstand hat und dass die bildnerischen Regeln oft mit den Gesetzen der Wahrnehmung korrespondieren.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einsehen, dass ästhetische Urteile soziokulturell bedingt sind, und zahlreiche ästhetische Urteilsbildungen aus Geschichte und Gegenwart kennen und beurteilen können **oder**
- Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung mit Hilfe von Kunst erfahren und beurteilen können **oder** den ausdruckspsychologischen und/oder einen sozialisationstheoretischen Ansatz der Wahrnehmung kennen und deren Prämissen beurteilen können **oder**
- die Wirkungsweise ‘neuer’ Medien auf das Wahrnehmungsverhalten der Menschen kennen und beurteilen können.

Inhalte:

[V]

1. Der Prozess visueller Wahrnehmung. Perzeption und Apperzeption. Das Verhältnis von optischem Reiz, Auge und Gehirn. Wahrnehmung als konstruktiver Akt und aktiv wertender, selektiver und finaler Vorgang. Gestaltgesetze: Figur-Grund, Prägnanz, Konstanz, Ganzheitlichkeit. Einheit und Unteilbarkeit der Wahrnehmung
2. Das Verhältnis von bildender Kunst und den Strukturen der Wahrnehmung. Zusammenhang von Wahrnehmungsstrukturen und bildnerischen Regeln

[W]

1. Soziokulturelle Bedingungen der Wahrnehmung als Phänomen der Geschichte und die Wahrnehmungsprägung als Problem des Individuums und der massenmedialen Gesellschaft **oder**
2. Der Vorgang der Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung **oder** Ausdruckspsychologie und/oder Theorien zur Sozialisation der Sinne und der Wahrnehmung **oder**
3. Die Wirkung der technischen Medien (Foto, Film/Video, Fernsehen, Computer) und ihre Folgen für die visuelle Wahrnehmung, die künstlerische Ausdruckskraft und die Kunst

Lernbereich Praxis (B): Gestaltung im Bewusstsein der Bedingungen und Gesetzmäßigkeiten der visuellen Wahrnehmung

Vorbemerkung

Der Lernbereich (A) trägt zwar zum Verständnis des Phänomens Wahrnehmung und der einzelnen Wahrnehmungsvorgänge und -gesetze bei, bewirkt jedoch nur zu einem geringen Teil eine Steigerung der Wahrnehmungsfähigkeit. Hier kann allein die ästhetische Praxis weiterhelfen. Wahrnehmungssensibilisierung und -differenzierung erfolgt über eigenes bildnerisches Tun. Es

ist zu vermeiden, dass die Schülerinnen und Schüler nur Theoriekenntnisse aus dem Bereich der Wahrnehmungsforschung an ihre praktischen Arbeiten adaptieren, ohne sie aus einer ästhetischen Notwendigkeit entspringen zu lassen. Es ist darum sinnvoll, entweder den Weg zu wählen, der den Schülerinnen und Schülern bei normalem bildnerischem Tun das Wirken der Gesetze der Wahrnehmung zeigt, – also etwa beim Zeichnen eines Stillebens zur Erfahrung bringt, dass der Zwischenraum der Dinge ebenso entscheidend ist wie die formgebende Linie selbst – , oder den Weg des Kalküls und der planenden Voraussicht, z.B. den einer Perspektivkonstruktion, bei dem der Schüler mittels ihm bekannter Konstruktionsmethoden einen Scheinraum herstellt oder darüber hinaus die von ihm hervorgebrachte Raumillusion z.B. im Sinne unmöglicher Figuren verunklärt.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

- eine bewusste Haltung hinsichtlich der Wahrnehmungsgegebenheiten einnehmen,
- entdecken, dass ihr individueller Gestaltungsakt abhängig ist von vorgegebenen Wahrnehmungsmustern,
- erfahren, dass ästhetische Praxis der Sensibilisierung der Sinne und der Wahrnehmungsdifferenzierung dient.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine Gestaltung unter Anwendung einer aufwendigen Technik und unter Berücksichtigung der Gesetzmäßigkeiten visueller Wahrnehmung hervorbringen

oder

- Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung erfahren und verbalisieren können **oder** die experimentelle und serielle Praxis moderner Kunst erfahren und dabei bewusst mit den Ergebnissen der Wahrnehmungsforschung experimentieren

oder

- erkennen und in ästhetischer Praxis erfahren, dass die Dimension der Zeit eine besondere Bedeutung besitzt und dass Wahrnehmung in Hinsicht auf Zeit und Zeitlichkeit durch neuere Medien deutlich beeinflusst und auch verändert werden kann.

Inhalte:

[V]

Grafische oder malerische Gestaltung auf der Fläche unter besonderer Berücksichtigung der Figur-Grund-Beziehung und der Gestaltgesetze (*Erfahrung im Vollzug*)

oder

Herstellung, Verfremdung oder Aufhebung von Raumillusion durch Anwendung verschiedener Raumdarstellungsmittel (*Planung und Kalkül*)

[W]

1. Gestaltung im Sinne oben angegebener Inhalte unter Anwendung einer anspruchsvollen Technik

oder

2. Experimente mit Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung **oder** experimentelle und serielle Versuche mit geometrisch-optischen Täuschungen und Figur-Grund-Kipp-Bildern in Gruppenarbeit **oder** als Einzelarbeit mit Computerunterstützung

oder

3. Gestaltung von Zeit- und Bewegungsstrukturen als Ziele ästhetischer Prozesse mit Hilfe von Fotografie, Film/Video oder Computer

Lernbereich Kunstgeschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick I

Von der Romanik bis zum Beginn der Neuzeit

Vorbemerkung

In Ergänzung zu einem in der Sekundarstufe I begonnenen und grundgelegten Einstieg in die Kunstgeschichte erfolgt in der Einführungsphase des Grund- und Leistungsfachs ein komprimierter Überblick über die Kunstgeschichte an exemplarischen Beispielen unterschiedlicher Kunstgattungen.

Diese Einführung dient gleichzeitig zur Einbindung der problemorientierten Geschichte, in der z.B. die Entwicklung der Raumdarstellung in der Malerei im Übergang zur Neuzeit thematisiert werden kann.

Die Geschichte der Kunst bietet zahlreiche Beispiele, an denen sowohl die Zusammenhänge der Phänomene visueller Wahrnehmung und der bildnerischen Regeln als auch semiotische Fragestellungen entwickelt werden können.

Die Darstellung des Raumes im Bild ist in der europäischen Kunst eine der wichtigsten Kategorien. Sie ist aber nur ein Aspekt künstlerischer Darstellungs- und Wahrnehmungsleistung. Die gilt besonders dann, wenn man die Zeitverfasstheit der Techno-Künste (Fotografie bis zur Computersimulation) berücksichtigt. In diesem Zusammenhang ist auch die einseitige visuelle und perspektivische Wahrnehmungsprägung der Menschen der »postmodernen« Mediengesellschaft, die trotz der Kunst der Moderne nicht abgenommen hat, diskussionswürdig, da die Verfestigung der traditionellen Wahrnehmungsmuster und ihre Beliebigkeit in unserer Zivilisation einen kritischen Punkt erreicht haben. Aus dieser Perspektive gesehen sind die Tradition und die Moderne auch kunstgeschichtlich neu zu überdenken und einzuschätzen.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an exemplarischen Beispielen die Abfolge der kunstgeschichtlichen Epochen (Romanik bis beginnende Neuzeit) in unterschiedlichen Gattungen der bildenden Kunst und Architektur nachvollziehen können und die entscheidenden Stil- und Formmerkmale kennen und ähnliche Werke stilgeschichtlich einordnen können,
- erkennen, dass die unterschiedlichen Epochenstile die jeweiligen Wahrnehmungsstrukturen (Raum und Zeit) charakterisieren und sichtbar machen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- wichtige Werke manieristischer Kunst als Krisensymptom deuten und Manierismus als Stilepoche vom Manierismus als epochenübergreifendem Stilmerkmal unterscheiden können **oder**
- einige bedeutende Werke der Plastik oder der Malerei aus Mittelalter, Neuzeit und Moderne kennen, stilgeschichtlich einordnen und ihre spezifische Bedeutung für die Körperwahrnehmung des Menschen einschätzen können **oder**
- die Prinzipien der Raum- und Zeitdarstellung in Foto, Film oder Computer erkennen und Beispiele des jeweiligen Mediums kennen und analysieren können.

Inhalte:

[V]

1. **Kunstgeschichtlicher Überblick I:** Von der Romanik bis zum Beginn der Neuzeit
2. Epochale Wahrnehmungsstrukturen (z.B. Entstehung der perspektivischen Raumdarstellung an der Schwelle zur Neuzeit)

[W]

1. Manierismen in der Kunst als Symptom gesellschaftlicher Krisenerscheinung **oder**
2. Die Körperwahrnehmung und -darstellung in der Plastik und Malerei von der Romanik bis in die Moderne **oder**
3. Raum- und Zeitdarstellung in Fotografie und/oder im Film und/oder in virtuellen Computerwelten

Phänomenbereich 2 "*Bildsprache*", *Kommunikation und Zeichensysteme*

Vorbemerkung

Im Phänomenbereich 2 sind "**Bildsprache**" und bildnerische Mittel Gegenstände des Unterrichts. Primäre Zugangsweisen sind Semiotik und Kommunikationstheorie.

Während im Phänomenbereich 1 die für den Menschen fundierenden Bedingungen und Prozesse der Wahrnehmung thematisiert werden, wird nun der Fragehorizont auf die Zeichenhaftigkeit und »Sprachlichkeit« visueller Kommunikation (Kunst, ästhetische Objekte und Prozesse) ausgedehnt, und zwar in der Einsicht, dass Wahrnehmung, Kommunikation und Zeichenprozess sich gegenseitig bedingen und nicht unabhängig voneinander, sondern nur zirkulär gedacht werden können. Semiotik, Kommunikations- und Informationstheorie haben in vielen Fällen ähnliche Fragestellungen, wenn auch aus unterschiedlicher Perspektive. Da eine allgemein akzeptierte vollständige Theorie der Semiotik und Kommunikation bisher nicht vorliegt, werden die Begriffe hier deshalb z.T. synonym verwandt.

Es wird im Sinne der Semiotik vorausgesetzt, dass alles, was in der menschlichen Gesellschaft zum Zeichen erklärt wird, im übertragenen Sinne zu einer "Sprache" gehört. Dies gilt für die Kunst und für alle ästhetischen Gegebenheiten, insofern sie über das Bewusstsein des Menschen vermittelt sind. Der Zeichen- und Kommunikationsbegriff schließt dabei ein, dass die jeweils vermittelte "Botschaft" oder "Information" nicht eindimensional und eindeutig sein muss, sondern in jedem Falle vom Menschen zu interpretieren ist (→ Phänomenbereich 3 *Deutung und Bedeutung*). Werke der bildenden Kunst sind in dieser Hinsicht komplexer und vieldeutiger als ästhetische Gestaltungen in der Alltagswelt und entschieden mehrdeutiger als die auf verbindlicheren Regeln basierenden geschriebenen und gesprochenen Sprachen.

Die Zeichentheorie oder Semiotik macht in Hinsicht auf Kunst und ästhetische Phänomene deutlich, dass Werke, Objekte oder Prozesse dieser Bereiche Zeichencharakter besitzen und in diesem Sinne eine "sprachliche" Struktur einschließen. Sie teilen etwas mit, vermitteln Information oder bedeuten ganz einfach etwas. Dementsprechend beruhen sie auch wie Sprache auf einem Zeichensystem und haben eine "Grammatik". Diese "Grammatik" gilt es in Ansätzen sichtbar zu machen. Dabei muss sichergestellt werden, dass bildende Kunst und ästhetische Gestaltung in ihrer Komplexität über den Bereich natürlicher Sprache hinausgehen.

Die Kommunikationstheorie rückt im Unterschied dazu die soziale Dimension der Zeichenvermittlung in den Blick. Die so genannte Lasswell-Formel macht dies deutlich: "Who says what in which channel to whom with what effect?". Hinsichtlich der Differenz von Kunstwerken und ästhetischen Objekten sind dies interessante Fragestellungen.

Jede ästhetische Äußerung beruht auf einer Zeichencodierung und erfüllt im Kommunikationsprozess eine bestimmte Funktion. Dies gilt es im Unterricht herauszuarbeiten und verständlich zu machen. Angesichts der rasanten technologischen Entwicklungen in der Informations- und Mediengesellschaft unserer Zeit ist es wichtiger denn je, Schülerinnen und

Schülern die Konventionalität ästhetischer Zeichen im visuellen Kommunikationsprozess aufzuzeigen und die jeweiligen ästhetischen Kodierungen zu erschließen.

Das Verstehen ästhetischer Zeichen- und visueller Kommunikationsprozesse trägt entscheidend mit dazu bei, die gesellschaftliche *Konstruktion von Wirklichkeit* zu durchschauen und Sozialkompetenz im Sinne sozialer Kommunikations- und Interaktionskompetenz zu fördern. Die Internalisierung von Einsichten aus diesen Bereichen bietet auch die Chance, die interkulturelle Kompetenz der Schülerinnen und Schüler zu stärken.

Lernbereich Theorie (A): Das Bild als Zeichen im Kommunikationsprozess

Vorbemerkung

Ausgangspunkt für den Unterricht sind die grundlegenden Modelle der Semiotik und der Kommunikations- und Informationstheorie. Mit Hilfe dieser Modelle soll der Frage nach der Struktur visueller Zeichen und den Bedingungen ihres Verstehens nachgegangen werden und der Unterschied zu nichtvisuellen Zeichen (z.B. Sprache) herausgearbeitet werden. Eine vollständige Einführung in die Semiotik und Kommunikationstheorie ist nicht Ziel des Unterrichtes, da der Frageansatz derselben weit über den Bereich des Faches Bildende Kunst hinausgeht. Eine Zusammenarbeit mit den sprachlichen Fächern böte allerdings die Möglichkeit, Semiotik als umfassenden Theorieansatz im Sinne einer Theorie der Kultur (U. Eco) in Erfahrung zu bringen. Dies wäre ein deutlicher Schritt in Richtung einer Stärkung der Methodenkompetenz.

Werke der bildenden Kunst und Objekte der ästhetischen Praxis sind als Zeichen im Sinne der Semiotik verstehbar zu machen, indem ihre syntaktischen (Zeichenträger und Struktur), semantischen (Bedeutung) und pragmatischen (kommunikative Handlung) Aspekte aufgezeigt werden. Ein besonderer Schwerpunkt sollte im Bereich der Syntaktik liegen, da von dort her die "Sprachhaftigkeit" der bildnerischen Mittel erschlossen werden kann.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Bedingungen und Faktoren des visuellen Kommunikationsprozesses kennen und beachten können,
- den methodischen Ansatz der Semiotik kennen und auf Werke der Kunst und der ästhetischen Praxis übertragen können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ausgewählte Bereiche des bildnerischen Zeichenrepertoires (Form, Helligkeit, Farbe, Material und Bewegung) kennen, Zeichenverknüpfungen analysieren und in ihrer Bedeutung bestimmen können **oder**
- Grundansätze ästhetischer Mitteilung (im Sinne ästhetischer Rationalität und ihrer Grenzphänomene) kennen und in ihrer Bedeutung einschätzen können **oder**
- den informationstheoretischen Ansatz kennen, das Phänomen der Redundanz feststellen und die Folgen der Informations- und Reizüberflutung durch die technischen Medien in dieser Hinsicht beurteilen können.

Inhalte:

[V]

1. Der Prozess der Kommunikation und seine Faktoren
2. Die Theorie der Zeichen. Die triadische Struktur des Zeichens (Syntaktik, Semantik, Pragmatik). Der Ikonizitätsgrad

[W]

1. Der syntaktische Bereich visueller Zeichen. Die Zeichenbereiche (Form, Helligkeit, Farbe, Material, Bewegung). Zur Syntax visueller Zeichenverknüpfung

oder

2. Die Begrenztheit des Erfassens ästhetischer Objekte durch diskursives Denken und begriffliche Sprache und die Differenz von ästhetischer Information und ästhetischer Artikulation

oder

3. Die informationstheoretische Ästhetik und das Problem der Redundanz in der "Informationsgesellschaft"

Lernbereich Praxis (B): Bildnerische Gestaltung unter Berücksichtigung semiotischer und/oder kommunikationstheoretischer Aspekte

Vorbemerkung

Praktisch-bildnerisches Arbeiten aus der Perspektive der Semiotik und der Kommunikationstheorie muss nicht gleichbedeutend sein mit einer Einschränkung des Gestaltungsbereichs auf Produkte mit eindeutiger Mitteilungsabsicht. Wichtig ist, dass der Schüler im Vollzug der praktischen Arbeit den Zeichencharakter seiner Hervorbringung in Erinnerung behält. Es geht dabei aber weniger um schöpferischen Selbsta Ausdruck als um die bewusst kontrollierte und reflektierte Gestaltung einer Bildaussage. Themen aus dem Bereich des Informationsdesign liegen dann nahe, aber auch gezieltes Anwenden oder Verändern des Ikonizitätsgrades. Im einen Falle kann mehr der kommunikationstheoretische Aspekt, im anderen mehr der semiotisch-

syntaktische Aspekt eine Rolle spielen. In beiden Fällen muss sich der Schüler jedenfalls klar sein über den Umfang der syntaktischen Qualitäten der von ihm angewendeten bildnerischen Mittel. Da dies eine hohe Anforderung darstellt und die Schülerinnen und Schüler schnell überfordern kann, sollte die praktische Aufgabenstellung auf bestimmte syntaktische Bereiche eingeeengt werden.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in Kenntnis eines Bereiches bildnerischer Mittel (Form, Helligkeit, Farbe, Material, Bewegung) und unter Berücksichtigung einer semiotischen und/oder kommunikationstheoretischen Fragestellung eine ästhetische Gestaltung (Bild, Objekt oder Prozess) hervorbringen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in Anlehnung an ein Werk der modernen Kunst eine ästhetische Gestaltung hervorbringen und die syntaktischen Qualitäten beurteilen können

oder

- im Vollzug bildnerischen Tuns die Eindimensionalität reiner ästhetischer Information erfahren und artikulieren können **oder** analog zu Verfahrensweisen moderner Kunst mit bildnerischen Mitteln experimentieren und die jeweiligen Bedeutungsveränderungen verbalisieren können

oder

- eine Fotoserie oder eine kurze Video-/Filmsequenz oder eine einfache Computeranimation unter syntaktischen Gesichtspunkten herstellen können.

Inhalte:

[V]

Gestaltung (Bild, Objekt oder Prozess) im Sinne massenmedialer Kommunikation (informierend oder persuasiv) **oder**

Gestaltung (Bild, Objekt oder Prozess) unter besonderer Berücksichtigung syntaktischer Aspekte (Experimente mit dem Grad der Ikonizität)

[W]

1. Gestaltung in Anlehnung an ein Werk der Kunst des 20. Jahrhunderts unter Beachtung der semiotischen Dimension

oder

2. Kunstnahes Gestalten im Bewusstsein der "Sprachmächtigkeit" des Bildes **oder** bildnerisch-experimentelles Erforschen ästhetischer Strukturen (z.B. Licht und Farbe) in Hinsicht auf die Veränderung semantischer Qualitäten

oder

3. Gestaltung einer Fotoserie, eines Videos/Filmspots oder einer Computeranimation unter Berücksichtigung syntaktischer Aspekte

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick II

Von der Neuzeit bis zur Moderne

Vorbemerkung

Kunstgeschichte einmal unter Einbeziehung der semiotischen Fragestellung durchzuführen, stellt einen wichtigen Beitrag zur Methodenkompetenz des Schülers dar. Die verschiedenen Gattungen der bildenden Kunst und auch die Architektur, aber auch spezielle Phänomene der Kunst (z.B. Farbe) können erfolgreich im Sinne der Semiotik untersucht werden. Die kunstgeschichtliche Betrachtungs- und Darstellungsweise kann aber in der Schule nur um Aspekte der Semiotik ergänzt und bereichert werden. An die Erarbeitung der kunst- und stilgeschichtlichen Terminologie schließt sich diejenige der Semiotik an, da die Frage nach dem Denotat und Konnotat eines bildnerischen Zeichens die Beherrschung der kunstgeschichtlichen Fachtermini voraussetzt.

Auch die Kunst des 20. Jahrhunderts bietet viele Beispiele, an denen sowohl der Sprach (Bildsprache)- und Zeichenaspekt als auch die kommunikative Dimension von bildender Kunst und ästhetischer Praxis deutlich gemacht werden können. Die Versuche des Bauhauses (Kandinsky, Klee, Itten u.a.) oder die konstruktivistischen Tendenzen der ersten Jahrhunderthälfte bieten ein reiches Spektrum an Betrachtungsmöglichkeiten.

Die Übergriffe totalitärer Macht auf die Kunst des 20. Jahrhunderts wie auch die Tendenzen der Konsum- und Mediengesellschaft heute zeigen, wie wichtig und hilfreich die semiotische und kommunikationstheoretische Betrachtungsweise im Fach Bildende Kunst ist.

In Zusammenarbeit mit → Deutsch könnte der zeichentheoretische Aspekt vertieft und die historische Entwicklung des Verhältnisses von Text und Bild erörtert werden.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an ausgewählten Beispielen die Abfolge der kunstgeschichtlichen Epochen (Neuzeit bis zur Moderne) in unterschiedlichen Gattungen der bildenden Kunst nachvollziehen können, entscheidende Stilmerkmale kennen und ähnliche Werke stilgeschichtlich einordnen können,
- die semiotische Terminologie im Rahmen der Kunstgeschichte anwenden können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine bildnerische Gestaltungslehre im Zusammenhang kennen, auf den semiotischen Ansatz übertragen und die Entwicklungsgeschichte der abstrakten Malerei an Beispielen erklären können

oder

- am Beispiel einiger hervorragender Werke die verschiedenen Farbauffassungen in der abendländischen Malerei unterscheiden und sie ins Verhältnis zur semiotischen Fragestellung setzen können **oder** die Sonderstellung der Farbenlehre Goethes und ihren Einfluss auf die Kunst kennen

oder

- am Beispiel einiger hervorragender Werke der Fotografie oder des Films die autonome Bildsprache dieser Medien erkennen und sie in Beziehung zur semiotischen Fragestellung setzen können.

Inhalte:

[V]

1. **Kunstgeschichtlicher Überblick II:** Von der Neuzeit bis zur Moderne
2. Werke der bildenden Kunst als Zeichensystem und Bedeutungsträger (z.B. die Palast- und Villenarchitektur der Renaissance im Vergleich zur barocken Schlossarchitektur)

[W]

1. Der Weg der Moderne zur Abstraktion und die Herausarbeitung einer gegenstandslosen Bildsprache

oder

2. Die Geschichte der Farbe in der abendländischen Malerei. Von der Symbolfarbe zur konkreten Farbe. Die Sonderstellung der Farbenlehre Goethes und ihr Einfluss auf die Kunst

oder

3. Die Entwicklung einer Bildsprache in einem apparativen oder elektronischen Medium

Phänomenbereich 3 *Deutung und Bedeutung*

Vorbemerkung

Schon mit dem Beginn der Hauptphase haben sich die Schülerinnen und Schüler sowohl mit wichtigen Anliegen und Inhalten des traditionellen Kunstunterrichts wie mit einer Reihe neuer Fachinhalte und Fachziele in allen drei Lernbereichen auseinander zu setzen. Die Konkurrenz vieler interessanter und problemhaltiger Sachgebiete – vor allem in "Theorie/Hilfswissen-

schaften" und "Kunst-/Kulturgeschichte" – zwingt zur Auswahl und zu Alternativangeboten. Die Ergänzung klassischer Unterrichtsgegenstände des Faches um selten behandelte Stoffe und die Neuartigkeit einiger Themen werden neue Motivationen für die am Lernprozess Beteiligten schaffen.

Der programmatisch vorangestellte Leitgedanke **Deutung und Bedeutung** lässt erkennen, dass es hier besonders um das Verständnis komplexer kultureller Phänomene auf sehr verschiedenartigen Wegen geht. Wahrnehmungssensibilität, Intuition, methodische Disziplin, Wissen und Intellektualität müssen für die Interpretation künstlerischer Werke und ästhetischer Objekte kontinuierlich entwickelt werden. Nachschaffendes Erleben und Verstehen sowie sinnvermittelndes Um- und Neugestalten können einander ergänzende Ziele vor allem dieses Lernbereichs gelten.

Lernbereich Theorie (A): Werkbedeutung und Interpretation

Vorbemerkung

Für eine umfassende kulturwissenschaftliche Interpretation ästhetischer Objekte, Kunstwerke im engeren und weiteren Sinne (semantische und pragmatische Dimensionen), werden die Schülerinnen und Schüler mit einer Wissenschaft vertraut gemacht, die sich als historisch-hermeneutisch argumentierend versteht. Als "Kunst der Auslegung" (Hermeneutik) können **Ikonographie/Ikonologie** insofern gelten, als das "Thema" des Kunstwerks, seine mythische, biblisch-theologische, philosophische Bedeutung nach einigen Jahrhunderten kaum mehr verstanden wird und nur durch Ausdeutung möglichst vieler relevanter Quellen, authentischen Bild- und Textmaterials, verstehbar gemacht werden kann.

Ziel ist die Einsicht, wann, wo, wie und in welchem Zusammenhang, ggf. mit welchem Zweck, z.B. eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Ereignis dargestellt oder ein Bauwerk realisiert wurde.

Da die Gegenstände der Ikonographie auf Grund ihrer Forschungsgeschichte zuerst einmal die Symbolsprache der christlichen Kunst des Mittelalters, die Allegorien der Renaissancekunst und die Emblematik des Barock waren, werden die Inhalte des kunst- und kulturgeschichtlichen Bereichs (Lernbereich C) vor allem aus diesen Zeiträumen zusammenzustellen sein.

Die Ikonologie will – jenseits der thematischen Interpretation der Objekte (Ikonographie) – deren weitere semantische Funktion für den Betrachter in Erfahrung bringen: bestimmte politische, ethisch-religiöse, gesellschaftliche und allgemein geistig-kulturelle Vorstellungen aus der Entstehungszeit der Werke, die in diesen zum Ausdruck gelangen (Geistes- und Ideengeschichte). Es geht um die Bestimmung des wesensmäßigen "Gehalts" und die oft unbewusste Selbstoffenbarung eines grundsätzlichen Verhaltens zur Welt, das für den Künstler, die Kulturgemeinschaft und die Epoche charakteristisch ist.

Neben die kunsthistorisch-hermeneutische Methode, die im Wesentlichen die inhaltlich-gehaltlichen Aspekte der Werke behandelt und die gestalterische, formalästhetische Qualität weniger berücksichtigt, können ergänzend die **Stilgeschichte** und die **Strukturanalyse** gestellt werden.

Die **Numerische Ästhetik**, die sich ausdrücklich auch mit der Entwurfspraxis und der Analyse von Design- und Architekturobjekten befasst, ist insofern bedeutsam, als sie am konsequentesten die ästhetisch-künstlerischen Sachverhalte auf formal-materiale Aspekte reduziert und insbesondere das Verhältnis von Ordnung und Komplexität der Gestaltungselemente thematisiert.

Zum Verständnis künstlerischer Phänomene tragen seit langem verschiedene humanwissenschaftlich orientierte Forschungen bei. Dabei konkurrieren die ältere und häufig gesellschaftskritisch eingestellte **Sozialgeschichte** kultureller Manifestationen und eine ausdrücklich empirisch ausgerichtete ("positivistische") **Kultur- bzw. Kunstsoziologie**, die sich vor allem um die aktuell-zeitgenössischen Belange ihres Forschungsobjektes kümmert, zugleich aber auch wichtige Erkenntnisse auf historische und zukünftige Entwicklungen anzuwenden vermag. "Der Hauptbeitrag der Soziologie der Bildenden Kunst (liegt) im Bereich der Gegenwartsforschung", und hier werden "die hervorstechendsten Ergebnisse in der Klärung der Frage nach den sozialen Determinanten der ästhetisch-künstlerischen Produktion einerseits und den sozialen Determinanten der Kunstrezeption andererseits zu erwarten sein" (H.P. Thurn).

Es erscheint unumgänglich, dass spezifisch kunstsoziologische und mit ihnen im Zusammenhang stehende **kunstpsychologische** Erkenntnisse an die Schülerinnen und Schüler herangetragen werden, zumal dann, wenn vor allem diese Wissenschaften auf bestimmte Fragestellungen differenzierte Antworten geben können.

Trotz der seit einigen Jahrzehnten festzustellenden stärkeren Wissenschaftsorientierung des Faches – eine notwendige Reaktion auf eine bis dahin den Erlebnischarakter von Kunstrezeption und -produktion, eine die Inspiration und Intuition einseitig betonende Richtung – können diese (Hilfs-) Wissenschaften nicht alle ästhetisch-künstlerischen Phänomene überzeugend rational erklären. So kann z.B. die Werkgenese, als "wohl wichtigstem Vorgang innerhalb der Biographie des ästhetischen Gegenstandes", über ein Quellenstudium kaum erschlossen werden. "Wenn hier der Rezipient nicht mit analogen Erfahrungen" auf Grund vergleichbarer Gestaltungspraxis "aufwarten kann, bleibt ihm die Genese verschlossen. Diese wird somit dem rein analytisch Forschenden wie dem rein reflektierend Lernenden unzugänglich bleiben, und dies gegen die Meinung der meisten Kunsthistoriker" (H.G. Schütz).

Ästhetische Sensibilisierung im Umgang mit Materialien, Formen und Farben, Erfahrungen mit der Eigendynamik des entstehenden Werks – gegen die Intentionen des Gestaltenden –, sowie eine Rezeption im Sinne aktiven Nachschaffens des Kunstobjektes stellen noch immer wichtige Voraussetzungen für ein adäquates Kunstverstehen dar.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Ikonographie/Ikonologie als **die** fachspezifische Interpretationsmethode mit systematischer Auswertung bildlichen und textlichen Quellenmaterials kennen,
- eine weitere auf Kunst und Ästhetik ausgerichtete Wissenschaft kennen lernen, deren Erkenntnisinteresse und spezifische Forschungsmethode zu wichtigen Einsichten in Wert und Funktion der künstlerischen Produktion, Rezeption und Vermittlung von Kunst führen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Merkmale und subjektiv-objektiven Bedingungen für Entwicklung und Wandel kunsthistorischer Epochenstile kennen und die Rolle und das Anliegen der Avantgardekünstler in ihrem Verhältnis zu Kunstnormen und -konventionen verstehen **oder**
- jenseits der gewohnten, ritualisierten Formen von Kunstpraxis und -rezeption und ohne das rationale Instrumentarium systematisch-methodischen Vorgehens ästhetische Grenzüberschreitungen wagen, Kunst wieder als Faszinosum und mitreißende Erscheinung intensiv erleben können **oder**
- die filmspezifische Eigenheit von Denotation und Konnotation und einige hervorragende Beispiele filmspezifischer Codes kennen, ikonographische Bezüge zwischen Filmsequenzen und Werken bildender Kunst aufzeigen und die "Message" eines Films im Sinne einer ideologiekritischen, ikonologischen oder allegorischen Filmauslegung beschreiben können.

Inhalte:

[V]

1. Dreistufiges Methodenmodell: Von der vorikonographischen Beschreibung (Identifikation der dargestellten Objekte), über die ikonographische Analyse (Entschlüsselung der mit den Motiven ausgedrückten Themen/Vorstellungen durch einschlägige direkte und indirekte Quellen) zur ikonologischen Interpretation (Suche nach der "eigentlichen" Bedeutung, dem "Gehalt", in der allgemeinen Kulturgeschichte)
2. Stilgeschichte **oder** Strukturanalyse **oder** Numerische Ästhetik **oder** Sozialgeschichte der Kunst **oder** Kultur- bzw. Kunstsoziologie **oder** Kunstpsychologie

[W]

1. Epochenstile als Ausdruck eines bestimmten Welt- und Lebensgefühls, als Folge wirtschaftlicher, politischer, kultureller Lebensbedingungen und bestimmter sozialer Schichten. Realisierung ästhetischer Bedürfnisse: a) Die Einheit ästhetischer u. künstlerischer Gestaltungen durch Konventionalisierung; b) Die Rolle der Avantgarde **oder**

2. Relativierung des konventionellen Rationalitätsbegriffs: Sensibilisierung für eine genuine, authentische Kunsterfahrung (Transrationalität); Anerkennung von Sensibilität, Experimentierlust, Risikobereitschaft, Offenheit für emotionale Erschütterung, Exaltation, Ekstase **oder**
3. Denotation und Konnotation im Film. Nichtfilmische und filmische Codes (z.B. "Badewannen-Dusch-Code"). Mise en Scène. Bildkomposition und Ton im Film. Die Montage. Die Ikonographische Dimension des Films. Die "Message" des Films aus der Sicht der Ideologiekritik **oder** im Sinne der ikonologischen Fragestellung **oder** aus der Perspektive der allegorischen Filmauslegung

Lernbereich Praxis (B): Neuinterpretation durch Umgestaltung

Vorbemerkung

Das Leitprinzip für den Praxisbereich heißt "Umgestaltung". Umgestaltungen, Veränderungen, Variationen, Metamorphosen sind für die bildende Kunst und andere ästhetische Produktionen genauso typisch wie originäre Schöpfungen, so dass ihnen nichts Minderwertiges oder Kritikwürdiges anhaftet. Nicht nur, weil das Ursprüngliche, Vorgegebene keinen automatischen Anspruch auf höhere Qualität als die Nachschöpfung haben kann, da diese ja über jene qualitativ hinausgehen kann, sondern weil fast alle Künstler in der Kontinuität bestimmter Traditionen und Vorbilder stehen oder sogar Wahltraditionen neu herstellen. Solange Werke der bildenden Kunst, des Kunsthandwerks und der Architektur selbstverständliche Teile eines Kultur- und Sozialsystems waren und ihre Produktionen den Erwartungen und Ansprüchen des Systems entsprachen, bestand an individuellen, innovativen Werken kein Bedarf. Die gesamte ästhetisch-künstlerische Gestaltung war im Grunde systemstabilisierend, affirmativ. Erst mit der Befreiung des Menschen aus autoritären Bindungen, der Entdeckung individueller emotionaler, geistiger und kreativer Fähigkeiten eines gottähnlichen Schöpfers neuer Ideen und Gebilde konnte auch Originalität einen hohen Wert darstellen und sogar zu einer oft zwanghaften Originalitätssucht führen. Da aber eine voraussetzungslose, absolute Innovation nicht denkbar ist, auch keinerlei positive Resonanz fände, bewegen sich die meisten Kunstproduktionen zwischen den Extremen von Banalität und Überoriginalität, im Bereich der akzeptierten Stilrichtungen. Sie sind modisch in ihrer Anlehnung an Künstlerakademien, -ateliers, -lehrer und oft erst durch ihre Nähe zu den Vorbildern klassifizierbar.

Umgestaltung kann sich auf alle semiotischen Funktionen beziehen, ob es sich um die syntaktische, semantische oder pragmatische Funktion handelt. Ihre wechselseitige Interdependenz lässt keine Veränderung einer Funktion ohne Folgen für die anderen möglich erscheinen. Umgestaltung als Neuinterpretation von Kunstwerken stellt an Intellekt und gestalterische Kreativität

dann eine große Herausforderung dar, wenn bestimmte Funktionen gezielt verändert werden sollen (auch im Sinne von Wirkungen, also z.B. Bewusstseins- und Verhaltensänderungen).

Das Experimentieren mit fremdgesteuerten Arbeitsprozessen, Zufallsgeneratoren, regelfreiem Machen sowie das von Geräuschen, Klängen und Musik evozierte vorbewusste, halbautomatische Produzieren von Formen und Farben bringt überraschende Wirkungen, die zu neuen Bildkonzeptionen verarbeitet werden können.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- durch Umgestaltung eines Kunstwerks oder eines ästhetischen Objekts die Botschaft bzw. Programmatik gezielt verändern.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ein Werk der Flächenkünste (Grafik, Malerei) in ein Relief oder in eine Vollplastik umgestalten **oder** durch Umbauten (Zeichnungen, Modelle) den praktischen und den Ausdrucks- bzw. Symbolwert eines komplexen historischen Bauwerks verändern **oder**
- die Evokationskraft "zufällig" entstandener oder nicht bewusst hergestellter, für Deutung und Assoziationen offene Farb-, Form-, Materialreize als Anregung für eigene kreative Prozesse ausnutzen; synästhesieanaloge Phänomene (z.B. gleichzeitige Wahrnehmung von Farben beim Hören von Tönen) für eigene Experimente ausnutzen können **oder**
- vorbildhafte Werke der Malerei und Plastik als Fotos, Videos, Computersimulationen um- und nachgestalten können.

Inhalte:

[V]

Umgestaltungen (z.B. in Bezug auf Farbwahl, perspektivische Struktur, Komposition). Motivaustausch. Verkehrung der Aussage ins Gegenteil (positiv - negativ) oder Verkehrung der Wirkung (Aufforderung - Ablehnung)

[W]

1. Veränderung des Gebrauchswertes (Umstellen, Erhöhen, Verringern) durch äußere und innere Umbauten oder Veränderung des Erscheinungsbildes und des Ambientes zur Ausdrucks- und Imageverwandlung **oder**
2. Flächenstrukturen: Decalcomanie, Grattage, Frottage, Dripping, écriture automatique **oder** analoge Verfahren in der 3. Dimension **oder**
3. Transponierung eines Vorbildes traditioneller Kunst in ein Medium neuerer Art (Nachstellen und Nachspielen, Nachbauen und Rekonstruieren)

Lernbereich Geschichte (C): Motivgeschichte

Vorbemerkung

In diesem kunstgeschichtlichen Bereich geht es vor allem um einige für die Bildende Kunst charakteristische, sich durch die gesamte Kunstgeschichte der letzten 600 Jahre hindurchziehende Themenkreise, um die so genannte Motivgeschichte.

Unter Motiv wird hier sowohl der Leitgedanke, der Beweggrund zur Gestaltung sinnreicher (Bild)-Gegenstände bzw. wirkungsträchtiger Formen verstanden, als auch das Ergebnis, das geformte Sujet. Die Motivwahl sagt immer etwas über die innere, geistige, ideologische Beziehung des Autors zu dem von ihm zu gestaltenden Gegenstand aus. Offensichtlich eignen sich einige Bildgattungen oder Werktypen besonders zum Transport bestimmter Ideen, Vorstellungen, Konzepte, die Künstler selbst oder ihre Auftraggeber bewegen und zur Visualisierung bzw. Symbolisierung drängen. Im **Phänomenbereich Deutung und Bedeutung** sollen folglich auch die aufgeführten Themen- und Motivkomplexe – mit Hilfe geeigneter Interpretationsmethoden, unterstützt durch Arbeitsweisen und -ergebnisse anderer Kultur- und Sozialwissenschaften (Anthropologie, Ethnologie, Soziologie, Psychologie) – Aufschluss geben über die formgebende Kraft bestimmter Inhalte.

Ob es sich bei den verpflichtenden oder fakultativen Themenkreisen nun um die Landschafts-, Porträt- oder Aktmalerei oder um erotische Kunst handelt, um Denkmalsskulpturen, die Kunst der Gartengestaltung, um weltlich oder religiös motivierte Feste oder um die Aufnahme und das Weiterwirken historischer Motive in den neuen Medien, stets werden die anzulegenden Längsschnitte wesentliche Aufschlüsse geben über Charakter und Wandel von Sein und Bewusstsein. Die Motivgeschichten werden die jeweiligen politischen und sozialen Verhältnisse genauso reflektieren wie das Verhältnis der Menschen zu Natur und Übernatur sowie kulturelle Einflüsse und geltende Wertsysteme transparent machen.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die stilgeschichtliche Entwicklung der Landschaftsmalerei vom Spätmittelalter bis zur frühen Moderne im Überblick kennen,
- wissen, dass in der Landschaftsmalerei unterschiedliche Darstellungsformen Verwendung finden,
- erkennen, dass die Landschaftsmalerei auch der Vermittlung mythologischer, religiöser, sozialer und politischer Inhalte diene

oder

- die verschiedenen Genres und Funktionen der Bildnismalerei kennen,

- die Bedeutungsvielfalt aller bei Porträts verwendeten Motive und Gestaltungsmittel für die Aussage und Wirkung kennen

oder

- wissen, dass Erotik und Sexualität seit frühesten Zeiten wesentliche Konstanten künstlerischen Schaffens sind und in weltlicher wie religiöser Kunst zu finden sind,
- erkennen, dass in Kunstwerken sowie in den nichtkünstlerischen visuellen Medien alle vorstellbaren Formen menschlicher Sexualität offen oder symbolisch-allegorisch verbrämt zur Darstellung kommen und dass solche Bilder als Reflexe individueller Einstellungen oder gesamtkultureller Normen gelten können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die figürliche Plastik verschiedener Epochen als Ausdruck des jeweils herrschenden Menschen- und Weltbildes verstehen (Denkmal, Bildnisplastik) **oder**
- historische und zeitgenössische Formen des Gesamtkunstwerkes (Gärten, gestaltete Landschaften) als Ausdruck unterschiedlicher Ideen und Programme interpretieren **oder** in Festen und Feiern, Tanz und Theater Formen des Gesamtkunstwerkes mit den vielfältigen Beiträgen der Kunstgattungen und des Kunsthandwerks erkennen, ihre psycho-soziale Funktion begreifen **oder**
- unterschiedliche Filmgenres hinsichtlich ihres Filmcodes unterscheiden, wesentliche Filmbeispiele kennen und einen Film sequentiell analysieren sowie den Remake- und Zitationscharakter belegen können.

Inhalte:

[V]

1. Spätgotischer Naturalismus, Vervollkommnung der empirischen Wirklichkeit in der Renaissance, Landschaftsporträts, dynamischer Raumillusionismus des Barock, Ideallandschaft des Klassizismus, kontemplative Seelenlandschaft, Idylle der Romantik, antiidealistische Naturauffassung und profaner Alltag des Realismus, Freizeit- und Freilichtlandschaften im Impressionismus, mehrperspektivische Facettenräume des Kubismus
2. Naturalistische, stilisierende, abstrahierende Darstellung
3. Das Wirken antiker Götter, Halbgötter und Naturwesen, biblischer und religionsgeschichtlich bedeutender Personen in der Natur, Lebens- und Arbeitsformen auf dem Lande, Naturidylle als Realitätsflucht, Sport und Freizeit (Themenauswahl)

oder

1. Porträttypen wie Selbstbildnis, Einzel-, Doppel-, Familien-, Gruppenporträt; Funktionen wie Erinnern, Gedenken, Ehrung, Apotheose, satirisches Verspotten
2. Körperhaltung, Bewegung, Gestik, Mimik, Beziehung zu Assistenzfiguren, Attribute, Ambiente, Requisiten

oder

1. Steinzeitliche "Venus"-Bilder, antike Göttinnen und Götter und Naturwesen, mittelalterliche Eva- und Magdalena-Motive, mythologische und biblische Aktdarstellungen zwischen Renaissance und Klassizismus; realistische, phantastische, surreale Werke im 19. und 20. Jahrhundert
2. Darstellung von Mann und Frau im Spannungsfeld von Erotik und Pornographie

[W]

1. Der Mensch im Spannungsfeld von Körperbewusstsein und -fremdheit oder Individualität und Typus, Privatheit und Öffentlichkeit, Diesseits und Jenseits, Affirmation und Kritik **oder**
2. Französischer Architekturgarten, englischer Landschaftsgarten, Volkspark, städtischer Grüngürtel, Landschaftsästhetik, Landschaftszerstörung, Ausdruck künstlerischer und wissenschaftlicher, ideologischer und politischer, wirtschaftlicher und ökologischer Konzeptionen **oder** bürgerliche Bankette, höfische Feste, Volksfeste, historische Umzüge und Paraden, Opern und Olympische Feiern als Ausdruck von Genuss und Lebensfreude oder als Status- und Machtdemonstration **oder**
3. Filmgenres und Motivgeschichte des Films (u.a. Western-, Kriegs-, Liebes-, Gangsterfilm). Remake (Plagiat), Parodie, Zitation. Analyse eines Films eines bestimmten Genres (z.B. Italo-Western im Vergleich zum klassischen Western)

Phänomenbereich 4 *Funktionale Ästhetik*

Vorbemerkung

Aspekte der Wahrnehmung, der bildnerischen Mittel und Fragestellungen nach der Bedeutung werden traditionell mit den großen Praxisbereichen Malerei, Grafik und Plastik verbunden. Sind diese ästhetischen Bereiche weitestgehend unter dem Prinzip der künstlerischen Freiheit zu sehen, so sind ästhetische Gestaltungen in den Bereichen "Gestaltete Umwelt" (Architektur, Urbanistik, Design) und "Technische Medien" (Foto, Film, Video, Computer) nicht ohne ein komplexes Gefüge von Ästhetik, Ökonomie, Ökologie, technischem Fortschritt, Konsumverhalten etc. zu denken und nehmen so großen Einfluss auf die Wahrnehmung und die Persönlichkeitsentwicklung wie auf Lebensgewohnheiten und soziale Beziehungen.

Auf Grund dieser Komplexität sind die genannten Bereiche und die dazugehörigen Inhalte der Lernbereiche als Alternativen anzusehen. Da die Behandlung der beiden Sachgebiete sehr stark von der räumlichen und materiellen Ausstattung abhängig ist, ist die Erstellung eines spezifischen Stoffverteilungsplanes erforderlich. Von der inhaltsgleichen Bearbeitung eines Themas durch den ganzen Kurs bis hin zur Kleingruppenarbeit und der Betreuung von einzelnen

Schülern mit einer speziell besprochenen Aufgabenstellung ist hier ein weites Feld der Unterrichtsgestaltung gegeben.

Gestaltete Umwelt (Architektur und Design)

Vorbemerkung

Die Baukunst, oft als die "Mutter aller Künste" verstanden, steht seit jeher in engster Verflechtung mit allen anderen Bereichen handwerklichen und künstlerischen Schaffens. Auf Grund gleicher Strukturen umfasst der Ausdruck "Architektur" hier die Phänomene des Bauens (im engeren Sinne) und die der Stadt- und Umweltgestaltung. Der Begriff Design schließt Innenarchitektur und Produktgestaltung ein. Das Verhältnis von künstlerischer Gestaltung und Funktion, von Unikat und Massenprodukt, von handwerklicher und industrieller Produktion, vom "Verlust einer beseelten Einheit" und der "Utopie einer klassenübergreifenden Produktkultur" ist in diese weite Begrifflichkeit mit eingebunden. Auch Aspekte zum Problem von Semiotik/ Kommunikation und Architektur sind zu bedenken, da die Semiotik alle Kulturphänomene als Zeichensysteme untersucht (Vgl. "Bildsprache").

Bei der Auseinandersetzung mit Architektur-/Designgestaltungen sind funktionale, formal-ästhetische und materiale Aspekte zu berücksichtigen. Es wird hier ein Sachgebiet vorgestellt, das in außergewöhnlichem Maße von allen Beteiligten (Bauherr, Architekt, Designer, Handwerker, Nutzer etc.) interdisziplinäres Denken und Handeln erfordert (→Geschichte, →Erdkunde, →Physik, →Chemie, →Biologie). Darüber hinaus sind individuelle und gemeinschaftliche Interessen auch aus der Sicht der Soziologie, der Anthropologie und der Psychologie ergänzend zu bedenken. So bieten sich gerade hier vielfältige Anknüpfungsmöglichkeiten für die Befragung von Experten im Unterricht, für fachübergreifenden bzw. fächerverbindenden Unterricht oder Projekte. Die Nutzung des pädagogischen Freiraumes erscheint hier angebracht.

Ein historischer Überblick, eine Bestandsaufnahme zeitgenössischer Werke und die Beschäftigung mit futuristischen/utopischen Modellen gestalteter Umwelt verstärken parallel zu den theoretischen und praktischen Auseinandersetzungen die Sensibilität für die Wahrnehmung, die Gestaltung und den Gebrauch der Dinge und ein bewussteres Hineingehen in die Welt.

Dieser geschichtliche Teil wird erweitert um den Blick auf die sich fast parallel ereignenden Veränderungen in Malerei und Plastik. Mit der Wende zum 20. Jahrhundert beginnt eine Suche nach neuen Ausdrucksformen, so dass hier exemplarisch für einen solchen Wandel ein kunstgeschichtlicher Bogen vom Impressionismus über Cézanne bis hin zum Kubismus gespannt werden kann. Im Sinne einer besseren Übersicht und Lesbarkeit werden die Bereiche Architektur und Design im Folgenden bezüglich der Ziele und der zugehörigen Inhalte getrennt aufgeführt.

Alternative I: Architektur

Lernbereich Theorie (A): Theorien zur Architektur

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- formale Mittel und Prinzipien sowie Techniken und Materialien der Architektur kennen,
- einen Einblick in den Zusammenhang von funktionalen und ästhetischen Faktoren an einem ausgewählten Architekturbeispiel gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen Theoriebereich ausführlich kennen- und bewerten lernen, z.B. die Theorie des Bauhauses für die Zusammenfassung aller handwerklichen und künstlerischen Bereiche **oder**
- alternative Theorien kennen **oder**
- Beispiele utopischer bzw. futuristischer Architektur kennen.

Inhalte:

[V]

1. Architektur als Gestaltung von Raum und Körper: Elemente und Elementarformen. Herstellungsverfahren, Konstruktionsprinzipien
2. Funktion und Gebrauch von Architekturformen im Wohnungs- oder Industriebau

[W]

1. Bauhausarchitektur als Gesamtkunstwerk **oder**
2. Flexibles Bauen, Architektur unter ökologischen Gesichtspunkten: Bauen aus biologischer Sicht, neue Materialien, alternative Energieversorgung **oder**
3. Visionen neuer Städte: Von der Postmoderne bis zu utopischen Stadtmodellen

Lernbereich Praxis (B): Planung und Gestaltung eines Architekturmodells

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Darstellungsformen des Sach- und Konstruktionszeichnens kennen und an einer Entwurfsidee anwenden können,
- fähig sein, ein Modell unter Berücksichtigung sachlicher Erfordernisse herzustellen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- fähig sein, ein Modell unter dem Aspekt erhöhter Realistik bzw. gehobenen Materialaufwands herzustellen **oder**

- fähig sein, ein ausgewähltes Architekturbeispiel durch Umgestaltungen hinsichtlich Funktion und Ästhetik zu verändern **oder**
- fähig sein, eine empirische Bestandsaufnahme von gestalteter Umwelt durchzuführen und auszuwerten.

Inhalte:

[V]

1. Zeichnerische Darstellungsformen: Freihandskizze, Konstruktionszeichnungen, Computerkonstruktionen (z.B. Grundriss, Aufriss, Schnitt, Abwicklung, Perspektive, Schatten)
2. Dreidimensionales Architekturmodell

[W]

1. Architekturmodell mit höherer Realistik und hohem Materialaufwand **oder**
2. Experimente im Beziehungsgefüge von Funktion und Ästhetik: Umgestalten, Umfunktionieren, Computersimulationen **oder**
3. Empirische Erfassung eines Architekturbeispiels (z.B. Bestandsaufnahme einer Straße/eines Platzes oder Bestandsaufnahme von Räumen oder Plätzen in Form einer Foto- oder Videodokumentation unter dem Gesichtspunkt der Proxemik)

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick III

Architekturgeschichte im 19. und 20. Jahrhundert und die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an ausgewählten Beispielen einen Einblick in die Geschichte der Architektur im 19. und 20. Jahrhundert gewinnen,
- einen Einblick in Stilmerkmale, Intentionen, historische Bedingungen und Tendenzen in der Malerei und Plastik des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Architekturgeschichte einer Stadt kennen **oder**
- die Geschichte einer Funktionsarchitektur kennen **oder**
- die Geschichte eines ausgewählten Architekturbeispiels kennen.

Inhalte:

[V]

1. Architekturgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts (z.B. Klassizismus, Historismus, Ingenieurskonstruktionen, Schule von Chicago, Bauhaus, Gegenwart)
2. Die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

[W]

1. Stadtplanungsgeschichte (z.B. Berlin ab dem 18. Jahrhundert oder Brasilia) **oder**
2. Geschichte einer Funktionsarchitektur (z.B. Bahnhof, Opernhaus, Justizgebäude) **oder**
3. Die Geschichte eines Bauwerkes (z.B. das Reichstagsgebäude: Von Paul Wallot bis Norman Forster)

Alternative II: Design

Lernbereich Theorie (A): Theorien zum Bereich des Design

Ziele

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- formale Mittel und Prinzipien sowie Techniken und Materialien aus dem Designbereich kennen,
- einen Einblick in den Zusammenhang von funktionalen und ästhetischen Faktoren an einem ausgewählten Designobjekt gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Theorie des Bauhauses als Beispiel für die Zusammenfassung aller handwerklichen und künstlerischen Bereiche kennen und bewerten **oder**
- Designobjekte analysieren und bewerten können **oder**
- utopische und futuristische Modelle kennen und begründet Stellung nehmen.

Inhalte:

[V]

1. Design als Gestaltung von Objekten: Phasen des Produktionsprozesses, Elemente und Elementarformen, Materialwahl, Herstellungsverfahren, Konstruktionsprinzipien
2. Ein Designobjekt unter den Aspekten von Funktion und Ästhetik

[W]

1. Bauhausdesign als Gesamtkunstwerk **oder**
2. Ausgewählte Probleme: Konsumgrenzen, Wegwerfmentalität, Überversorgung **oder**
3. Aktuelle Themen, Gestaltungen und Visionen (z.B. Colani, "Stadttauto")

Lernbereich Praxis (B): Planung und Gestaltung eines Designobjektes

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Darstellungsformen des Sach- und Konstruktionszeichnens kennen und an einer Entwurfsidee anwenden können,
- fähig sein, ein Objekt oder ein Modell unter Berücksichtigung aller sachlichen Erfordernisse herzustellen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- fähig sein, ein Objekt oder Modell unter dem Aspekt erhöhter Realistik bzw. gehobenen Materialaufwands herzustellen **oder**
- fähig sein, einen ausgewählten Gegenstand durch Umgestaltungen hinsichtlich Funktion und Ästhetik zu verändern **oder**
- fähig sein, eine empirische Bestandsaufnahme aus einem Designbereich durchzuführen und auszuwerten.

Inhalte:

[V]

1. Zeichnerische Darstellungsformen: Freihandskizze, Konstruktionszeichnungen evtl. mit Hilfe des Computers (Grundriss, Aufriss, Schnitt, Abwicklung, Perspektive, Schatten)
2. Dreidimensionales Objekt oder Modell

[W]

1. Objekt oder Modell mit höherer Realistik und hohem Materialaufwand **oder**
2. Experimente im Beziehungsgefüge von Funktion und Ästhetik. Umgestaltungen evtl. auch als Computersimulation **oder**
3. Empirische Erfassung/Dokumentation eines Designbereichs (z.B. Möbel, Keramik, Typografie)

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick III

Die Geschichte des Design im 19. und 20. Jahrhundert und die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an ausgewählten Beispielen einen Einblick in die Geschichte des Design im 19. und 20. Jahrhundert gewinnen,
- einen Einblick in Stilmerkmale, Intentionen, historische Bedingungen und Tendenzen in der Malerei und Plastik des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Geschichte eines speziellen Designbereichs kennen **oder**
- ein Designobjekt multiperspektivisch erschließen können **oder**
- die Bedeutung von Purismus und Elementarismus in Form und Farbe im Design des 20. Jahrhunderts kennen.

Inhalte:

[V]

1. Von den ersten Weltausstellungen über Jugendstil, Modernismus zum Industriedesign
2. Die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

[W]

1. Die Geschichte eines Designobjektes (z.B. Stuhl, Lampe, Flaschenöffner etc.)

oder

2. Die Geschichte eines Unternehmens

(z.B. "Thonet-Stuhl", "Coca-Cola - Ein Produkt geht um Welt")

oder

3. Purismus und Elementarismus: Vom Konstruktivismus bis zum Industriedesign

Alternative III: Technische Medien

Vorbemerkung

Ein Charakteristikum unserer heutigen Gesellschaft stellt der Bereich der modernen visuellen Medien dar. Die technischen Entwicklungen aus der Keimzelle der Fotografie heraus bis hin zum Multimedia-Computer prägen unsere Zeit als Informationsgesellschaft. Der Computer verwischt

die Grenzen zwischen den Massenkommunikationsmedien (Druck, Rundfunk, Foto, Film, Fernsehen, Video etc.), den Telekommunikationsmedien (Telefon, Fax, Kabeltext, Bildtelefon etc.) und den Nachrichtendiensten (Archive, Datenbanken). Optoelektronische Speichermedien eröffnen Bildwelten in ungeahnter Größe (→ Informatik).

In der Verknüpfung von ästhetischen Momenten und den Möglichkeiten des Hightech liegt ein großer Reiz gerade für den jungen Menschen. Durch die theoretischen, praktischen und historischen Aufgaben in diesem Bereich werden Möglichkeiten und auch Gefahren deutlich, die im Sinne einer Medienerziehung aufgearbeitet werden können.

Lernbereich Theorie (A): Gestaltungsmittel und Realisationsformen im Bereich technischer Medien

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen Einblick in die Gestaltungsmöglichkeiten eines technischen Mediums gewinnen,
- Motive und entsprechende Realisationsformen kennen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Gestaltungsmittel und Realisationsformen in einem weiteren Bereich kennen **oder**
- ausgewählte Aspekte des Bildjournalismus kennen **oder**
- die Einsicht gewinnen, dass Aussagen und Wirkungen der Medien im Kommunikationszusammenhang zu sehen sind.

Inhalte:

[V]

1. Spezifische Gestaltungsmittel eines Mediums im Bereich der Aufnahme, der Verarbeitung und der Wiedergabe
2. Behandlung eines Motivs/Themas unter Aspekten von Information, Dokumentation, Unterhaltung, Suggestion, Manipulation

[W]

1. Erweiterung um einen Bereich (Foto oder Film/Fernsehen/Video oder Computer) **oder**
2. Auswahl von Darstellungsformen des Bildjournalismus (z.B. Einzelbild, Serie, Reportage, Porträt, Veranstaltungen) **oder**
3. Der Zusammenhang von Sender und Empfänger in den technischen Medien

Lernbereich Praxis (B): Planung - Gestaltung - Präsentation

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in einem Medienbereich die wichtigsten Geräte und Verfahren für die Aufnahme kennen- und bedienen lernen,
- die wichtigsten Geräte und Verfahren im Bereich der Verarbeitung, Gestaltung und Wiedergabe kennen- und bedienen lernen,
- fähig sein, ein selbst gewähltes Thema mediumgerecht zu bearbeiten.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ihr Thema mit differenzierten Gestaltungsmitteln realisieren können **oder**
- das ausgewählte Praxisthema durch experimentelle Ergänzungen erweitern **oder**
- eine Montage mit selbst gefertigtem bzw. vorgefundenem Material gestalten.

Inhalte:

[V]

1. Geräte und Zubehör
2. Arbeitsabläufe im gewählten Bereich
3. Fotoserie oder Film/Videoband oder Computergestaltung je nach Themenwahl der Schüler.

[W]

1. Aufwendige Verfahren **oder**
2. Experimentelle Erweiterung **oder**
3. Gestaltung nach dem Montageprinzip

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick III Mediengeschichte im 19. und 20. Jahrhundert und die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen Einblick in die Geschichte eines technischen Mediums gewinnen,
- einen Einblick in Stilmerkmale, Intentionen, historische Bedingungen und Tendenzen in der Malerei und Plastik des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Geschichte eines weiteren Mediums kennen **oder**
- avantgardistische Tendenzen in den Medien kennen **oder**
- die Anwendung des Montageverfahrens in den technischen Medien kennen.

Inhalte:

[V]

1. Die Geschichte eines technischen Mediums
2. Die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

[W]

1. Techniken, Personen, Werke **oder**
2. Avantgardistische Tendenzen, z.B. expressionistische Filme (Robert Wiene: "Dr. Caligari", Fritz Lang: "Doktor Mabuse") **oder**
3. Das Montageverfahren in den technischen Medien im Vergleich zur modernen Kunst

Phänomenbereich 5 *Kunst und Gesellschaft*

Vorbemerkung

Die Bedeutung der Bedingungen der Massengesellschaft und der "Unterhaltungsgesellschaft" für Kunst und Medien oder die Funktionen der Kunst in der Gesellschaft können thematisiert und Grundlage und Bezugspunkt für die gestalterische Praxis werden (→Geschichte, →Sozialkunde, →Deutsch, →Musik). Das Thema Gesellschaft schließt alle Facetten einer pluralistischen Gesellschaft ein.

Wenn Kunst als eine Kraft bezeichnet werden kann, die das *sinnliche Selbstbewusstsein* des Menschen entwickelt, kommt ihr in einer fragmentierten Gesellschaft, in der dem Individuum durch extrem heterogene Anforderungen nicht selten der Verlust der Einheit droht, eine wichtige Bedeutung zu. Gerade im Fach Bildende Kunst geht es darum, den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung dieser Kraft zu vermitteln.

Lernbereich Theorie (A): Die Funktionen von Kunst und Ästhetik in der Gesellschaft

Vorbemerkung

Gegenstand des Lernbereichs Theorie sind die Wechselbeziehungen zwischen Kunst, Gesellschaft und Politik. Im Spannungsfeld der gegensätzlichen gesellschaftlichen, politischen und philosophischen Positionen können gleichzeitig auch konträre Auffassungen von Kunst und damit einhergehend unterschiedliche Begriffe von Kunst (Vgl. "Kunst u. Sinn"), die Funktionen

der Kunst und die differenten Anlässe ihres Entstehens sowie polarisierte Standpunkte zu ihrer Wirksamkeit deutlich gemacht werden. In einer exemplarischen Gegenüberstellung von Positionen kann diese Heterogenität transparent werden. Zu Gunsten der enormen Bandbreite gegenwärtiger Fragestellungen und der heute vorliegenden pluralen Standpunkte und ihrer Aktualität muss auf eine historische Vertiefung weitgehend verzichtet werden. Eine Ausnahme bilden im Wahlbereich die soziale und politische Wirklichkeit im Nationalsozialismus und die Aufdeckung des Missbrauchs von Kunst als Instrument der Herrschaftsausübung. In Zusammenarbeit mit dem Fächern → Geschichte und → Sozialkunde besteht die Möglichkeit, zu größerer Sachkompetenz in der Bewertung der angesprochenen Probleme und Phänomene zu kommen.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die unterschiedlichen Möglichkeiten der gesellschaftlichen Funktion von Kunst kennen,
- Strategien der Ästhetisierung von Politik oder der Politisierung von Kunst kennen,
- aufmerksam werden auf die enorme Bandbreite der Bedeutung der Kunst und differenzieren können zwischen Kunst als "Lebensmittel" und als "Ware",
- anhand gegensätzlicher künstlerischer Äußerungen gesellschaftliche Brüche akzeptieren lernen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Werke nationalsozialistischer Kunst auf ihre Ideologiegehalte überprüfen, Gegenpositionen zur nationalsozialistischen u. faschistischen Ideologie in der Kunst kennen und ihre Wirkung und gesellschaftliche Bedeutung einschätzen **oder**
- Einblick gewinnen in die Authentizität und emotionale Ernsthaftigkeit der Kunst von Geisteskranken u./o. die innovative Wirkung antikultureller und antigesellschaftlicher Einzelgänger oder Gruppen verstehen und ihre gesellschaftliche Tabuisierung begreifen **oder**
- gesellschaftliche Rezeptionsweisen aufdecken und Strategien ihrer gezielten Nutzung durch die Medien wahrnehmen und beurteilen können.

Inhalte:

[V]

1. Eine Theorie über die gesellschaftliche Funktion von Kunst im Kontrast zur Künstlertheorie des erweiterten Kunstbegriffs bei Beuys **oder**
2. Funktionen von Kunst im politischen Spannungsfeld. Politische Systeme und ihr Verhältnis zur Kunst. Kunst als Mittel des Widerstands **oder** Kunstkonsum und Kunst- und Kulturpolitik

in der Industrie-, Informations- oder Wissensgesellschaft (Galerie/Museum; "Ware" Kunst; das Problem des Kitsches und die Trivialkunst; Kulturpolitik/Mäzenatentum/Sponsoring)

[W]

1. NS-Kunst als Instrument nationalsozialistischer Weltanschauung **oder** Widerstandsästhetik und Positionen des Widerstreits vom Dritten Reich bis heute **oder**
2. Kunst der Außenseiter (z.B. Kunst von Geisteskranken, Subkulturen der aktuellen Gegenwart) und Kunst abseits der Mainstream-Kultur und der Kunstwelt der Museen, Galerien und Hochschulen. Fragen nach dem gesellschaftlichen Umgang mit der Abweichung und Grenzüberschreitung **oder**
3. Kunst und Kultur in der Gesellschaft. Verlust der Aura von Kunst und die Bedeutung der Massenmedien. Kultwert und Ausstellungswert von Kunst. Die Rolle des Publikums und die Rezeptionsprozesse in der Massengesellschaft

Lernbereich Praxis (B): Engagierte Stellungnahme zu einem aktuellen gesellschaftlichen Problem

Vorbemerkung

Primärer Ausgangspunkt für die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Phänomenen und sozialen Problemen ist im Bereich der Praxis eine engagierte Stellungnahme, wie sie in der Kunstgeschichte viele Beispiele hat (von Hogarth bis Staeck). Die Erschließung der eigenen Erlebniswelt ist dabei eine Voraussetzung für die stärkere Identifikation mit gegenwärtigen Problemen (→ Sozialkompetenz).

Neben der kritisch-rationalen Auseinandersetzung mit dem Thema "Kunst und Gesellschaft" in den Lernbereichen A und C und neben einer kritischen Reflexion aktuellen Zeitgeschehens in Kunst und Kultur muss auch auf das Erleben desselben intensiv eingegangen und ausgegriffen werden, damit dieses in der gestalterischen Praxis der Schülerinnen und Schüler Form finden kann. Die ästhetisch-praktische Auseinandersetzung mit dem aktuellen Zeitgeschehen kann sowohl auf dem Wege ästhetischer Rationalität als auch auf dem Wege der Transrationalität in kunstnahen Prozessen erfolgen.

Dabei können der Umgang mit unterschiedlichsten Materialien und das Einlassen auf eine tiefergehende sinnliche Erfahrung gleichzeitig motivierend sein für den Wunsch, die eigene Erlebniswelt sowohl deutlicher zu erfassen als auch sozial relevant und künstlerisch Form finden zu lassen. Das Erfahren der eigenen Erlebniswelt ist dabei eine Voraussetzung für die Ermöglichung einer Erlebnistiefe, wie sie dem künstlerischen Schaffensprozess (im ästhetischen Zustand) eigen sein kann. Auch die technischen Medien können der Erfassung und Darstellung dieser Phänomene dienen.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ein malerisches, grafisches oder plastisches Werk mit eindeutig kritischer Aussageabsicht herstellen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine aus dem aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Geschehen motivierte Gestaltung unter Anwendung einer künstlerisch anspruchsvolleren Technik realisieren können **oder**
- auf dem Wege eines spontanen expressiven Gestaltungsprozesses inneres Erleben, das sich auf ein gesellschaftliches oder politisches Geschehen bezieht, Form finden lassen und die Ergebnisse kommentiert präsentieren können **oder** einen normensprengenden künstlerischen Prozess (z.B. Installation) durchführen und nachvollziehend dokumentieren können **oder**
- mit den Mitteln der Fotografie oder des Films Lebenssituationen dokumentieren und die ästhetischen und semantischen Aspekte der eigenen Arbeit im Verhältnis zum Darstellungsgegenstand beurteilen können **oder** die Vielfalt fotografischer, filmischer oder digitaler Manipulationsmöglichkeiten erkennen, erfahren, erproben und steuernd handhaben können **oder** ein eindeutig gesellschaftskritisches Zeitschriftenlayout konzipieren und mit Hilfe des Computers realisieren.

Inhalte:

[V]

Gestaltung eines malerischen, grafischen oder plastischen Werkes vor dem Hintergrund eines aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Geschehens

[W]

1. Gestaltung eines Werkes vor dem Hintergrund eines aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Geschehens unter Einsatz einer komplexen Technik **oder**
2. Freie expressiv-emotionale Gestaltung eines Werkes **oder** Konzeption, Realisierung und Dokumentation eines normensprengenden künstlerischen Prozesses (z.B. Installation) als Reaktion auf aktuelle gesellschaftliche oder politische Ereignisse oder Strukturen **oder**
3. Filmische oder fotografische Erfassung von Lebenssituationen u./o Selbsterfahrungen **oder** Anwendung von Manipulationstechniken in den technischen Medien **oder** Gestaltung eines Layouts am Computer mit eindeutig gesellschaftskritischer Aussageabsicht

Lernbereich Kunstgeschichte (C): Realismus und andere künstlerische Positionen im 19. und 20. Jahrhundert

Vorbemerkung

Im Wechselbezug mit dem Lernbereich (A) sollen Werke der Kunst unter dem Aspekt des Realismus untersucht werden. Der Unterricht nimmt Ausgang von der Sichtweise des Künstlers und dessen Auseinandersetzung mit der Realität. Wirklichkeitserfahrungen im Spiegel der Kunst und die damit verbundenen vielfältigen Realismusauffassungen und -konzepte sind zu thematisieren.

Ausgehend vom Realismus des 19. Jahrhunderts können die unterschiedlichen sachlich-schildernden oder gesellschaftskritisch-enthüllenden Standpunkte und Werke befragt werden. So kann Realismus als eine Kunst gesehen werden, der es wie bei Gustave Courbet primär um die Darstellung wirklicher und existierender Dinge geht. Eine Ergänzung dazu können die unterschiedlichen Deutungsansätze zum Werk von Adolph von Menzel darstellen. Auch die Entdeckung der sichtbaren Wirklichkeit im Sinne eines forschenden Naturstudiums bei John Constable oder einer einfühlsamen Naturerfahrung wie bei den Malern der Schule von Barbizon kann Teil dieser Befragung sein.

Die malerische Gegenposition zum Realismus und Kunst als Krisensymptom der Gesellschaft lässt sich am Beispiel des Expressionismus und des Abstrakten Expressionismus darstellen. Extreme emotionale Reaktionsweisen wie z. B. bei Vincent van Gogh, Edvard Munch oder James Ensor, die Hinwendung zum Universalen und seiner Energie bei den Fauves und dem Blauen Reiter, mystische Verinnerlichung am Beispiel von Mark Rothko oder Robert Motherwell oder ekstatische Entladung im impulsiven und improvisierten Malprozess, wie sie sich bei Jackson Pollock offenbart, können hier im Wahlpflichtbereich vertiefend und kontrastierend wirken.

Gegenentwürfe zu gesellschaftlichen Systemstrukturen und Mechanismen stellten die utopischen Entwürfe des russischen Suprematismus und Konstruktivismus und ganz allgemein die vielfältigen Abstraktionstendenzen der modernen Kunst dar. Während der Dadaismus und Surrealismus eine Werte- und Normenkritik der westlichen Kultur und eine Erschütterung des abendländischen Menschenbildes auslösten, stellte die "NS-Kunst" einen reaktionären und barbarischen Gegenentwurf zur modernen Zivilisation im 20. Jahrhundert dar.

Mit dem Blick auf die Gegenwart und die medial vernetzte Informationsgesellschaft zeigt sich, dass Ansätze früherer utopischer Entwürfe – die Produktion des Immateriellen – Realität zu werden scheinen. Die vielfältigen Formen der gegenseitigen Beeinflussung von Kunst und Medien in der Moderne, ihr Zusammenhang mit der Massengesellschaft und der Entwicklung der Massenmedien und der Medientechnologie in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts geben als vertiefende Schwerpunkte im Wahlpflichtbereich einen Einblick in unsere Gegenwart und einen Ausblick auf die Zukunft.

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Werke realistischer Kunst (19. u. 20. Jh.) kennen, Einsicht in die Problematik des Realismusbegriffes gewinnen und unterschiedliche Realismusbegriffe handhaben können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- beispielhafte und entscheidende Werke des Suprematismus und Konstruktivismus **oder** der Abstraktion **oder** des Surrealismus und des Dadaismus kennen und ihre Stellung in der Kunst des 20. Jahrhunderts stilgeschichtlich einordnen können **oder**
- erfahren und begründen können, dass die Reaktionen auf gesellschaftliche Zustände sich nicht in rationaler Durchdringung erschöpfen und dies an beispielhaften Werken darstellen können und einen Überblick über expressive Strömungen besitzen **oder**
- künstlerische Bestrebungen im Verhältnis zur Entwicklung der Massenmedien bestimmen können, zu einer persönlichen Wertung dieses Verhältnisses gelangen und einen Einblick in die Geschichte eines Massenmediums gewinnen.

Inhalte:

[V]

1. Aspekte der Gesellschaft im Spiegel des Realismus des 19. u. 20. Jahrhunderts und die Spannweite des Realismusbegriffes **oder**
2. Wahrheitsanspruch, Bloßstellung und Entlarvung gesellschaftlicher Fehlentwicklungen in der Kunst des 20. Jahrhunderts (Neue Sachlichkeit/Verismus)

[W]

1. Suprematismus und Konstruktivismus. Mystifikation des Fortschritts und utopische Gesellschaftsentwürfe zwischen Futurismus und Konstruktivismus **oder** Geschichte der Abstraktion in der Kunst der Moderne **oder** Surrealismus/Dadaismus und ihr Verhältnis zur gesellschaftlichen Realität **oder**
2. Expressive Strömungen als geistiges und psychisches Erleben, als Ausdruck einer gesellschaftlichen Seins- und Bewusstseinskrise und als Empfindung des "Unendlichen und Unsagbaren" **oder**
3. Die Geschichte eines Massenmediums und sein Verhältnis zur Kunsttradition in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Künstlerisches Autonomiebestreben der neuen Medien und die Wechselwirkung zwischen moderner Kunst und den technischen Medien

Phänomenbereich 6 *Kunst und Sinn*

Vorbemerkung

Grundthema in den Lernbereichen Theorie, Praxis und Geschichte ist die **Frage** nach dem **Sinn von Kunst** im Spannungsfeld von Natur und Geschichte angesichts der Entwicklungen in der Kunst und in der ästhetischen Praxis des 20. Jahrhunderts. Dabei geht es darum, deutlich zu machen, welchen Wert Kunst für das Leben jedes Einzelnen und für die menschliche Gesellschaft im Ganzen besitzt oder besitzen könnte. Das Thema umgreift sowohl Fragestellungen, die im Sinne eines anthropologischen Denkansatzes die Notwendigkeit von Kunst und Ästhetik für den Menschen erweisen, als auch Fragestellungen, die sich aus aktuellen Erfahrungen mit Kunst in der Gegenwart ergeben.

Die Frage nach dem Sinn, der Bedeutung oder dem Stellenwert von Kunst und ästhetischer Praxis zu stellen, ist heute dringlicher denn je, da gerade die Kunst des 20. Jahrhunderts grundlegende Prinzipien von Kunst in Frage gestellt und den Betrachter in seiner Wahrnehmungspraxis entschieden verunsichert hat. Hinzu kommt, dass nach Hegels Diktum vom "Ende der Kunst" auch die theoretischen Reflexionen zu Kunst und Ästhetik im 20. Jahrhundert in einer Krise zu stecken scheinen. Darüber hinaus ist es aufschlussreich, dass selbst in der Wissenschaft der Kunstgeschichte die **Frage** nach dem "Ende der Kunstgeschichte" gestellt werden kann. Eine Standortbestimmung ist auch deshalb in der Schule umso notwendiger, als sich in unserer Gesellschaft einerseits die "Tyrannei" der Bilder (Medienrealität, die eine Medienökologie zur Folge haben müsste) durchzusetzen scheint und andererseits Kunst die Krise des Sichtbaren nicht zu überwinden vermag.

Inwieweit der Kunsttourismus (Kunstaustellungen und Kunstreisen) eine Erscheinung kunst- und kulturindustrieller Umtriebigkeit ist oder ein gerechtfertigtes Bedürfnis großer Massen nach "bindender" (religio) Kunst oder nach einem "ästhetischen Zustand" anzeigt, wäre angesichts der Vorgänge am Ende des 20. Jahrhunderts zu untersuchen. Ebenso, ob Kunst und Poesie Möglichkeiten bieten, aus der religiösen Bindungslosigkeit der westlichen Zivilisation herauszufinden (→Religion, →Philosophie, →Deutsch, →Sozialkunde).

Lernbereich Theorie (A): Die Frage nach dem Sinn von Kunst und ästhetischer Praxis im 20. Jahrhundert

Vorbemerkung

Den drei Problemebenen (ästhetische Theorien, Grenzphänomene, Techno-Imagination) entsprechend kann die Frage nach dem Sinn von Kunst und ästhetischer Praxis in dreifacher Hinsicht gestellt werden:

Den Zugang über die erste Ebene zu nehmen, bedeutet, die in Frage stehenden Phänomene aus der Sicht kunstwissenschaftlicher Fragestellungen (Kunsttheorie, Kunstphilosophie, Ästhetik

oder Kunstanthropologie) zu erschließen. Die Ebene "Grenzphänomene" fordert eine Textlektüre, die die Dimension des "ästhetischen Zustands" zu umschreiben versucht und Handlungsdispositionen für Kunst und ästhetische Praxis begründet und verdeutlicht. Die Ebene "Techno-Imagination" fordert dagegen eine Textlektüre, bei der medienökologische oder technikkritische Fragestellungen und ihr Verhältnis zur Kunst im Zentrum stehen.

Ziele:

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Denkpositionen und Definitionsversuche zur Kunst kennen und an einem Aspekt erläutern und bewerten können **oder**
- ästhetische Rationalität in ihrem Verhältnis zu Grenzphänomenen ästhetischer Praxis kennen, darstellen und herleiten können **oder**
- unterschiedliche medienökologische u./o. technikkritische Theorieansätze kennen und in ihrem Verhältnis zur Kunst bestimmen können.

Inhalte:

[W]

1. Zum Begriff der Kunst: Das Schöne, die Naturnachahmung (*natura naturata* und *natura naturans*), der künstlerische Schöpfungsakt, die künstlerische Subjektivität, das Kunst-Werk. Von der platonischen Idee (Idealismus) zur materialistischen Ästhetik **oder** Aspekte der Kunsttheorie oder des kunstphilosophischen Denkens: Kunst zwischen Mimesis (Abbild), Abstraktion und Simulation (Virtualität) **oder** einzelne Aspekte wie Kunst und Mimesis **oder** Kunst und Wirklichkeit **oder** Kunst und Wahrheit **oder** Kunst und Mythos **oder** schöpferische Autonomie und Kreativität **oder**
2. Der ästhetische Zustand als ganzheitliche Erfahrung und das existentielle Moment des Ästhetischen. Schillers Kantrezeption und die Bedeutung der Einbildungskraft. Einheit und Ganzheit als Bestimmung des Menschen. Der Mensch als Künstler **oder**
3. Medienökologie und/oder Technikkritik im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und der Industrialisierung des Sehens und ihr Verhältnis zur Kunst. Die Überbetonung des Sehens in der abendländischen Kultur und der Missbrauch des Bildes und kultureller Bildtraditionen in einer computerisierten Medien-Welt. Neues Sehen

Lernbereich Praxis (B): Versuch freier künstlerischer Gestaltung oder autonome Hervorbringung eines ästhetischen Produktes

Vorbemerkung

Ausgehend davon, dass die Schülerinnen und Schüler im Laufe der Sekundarstufe II unterschiedlichste Inhalte, Problemstellungen und Techniken künstlerischer und ästhetischer Praxis kennen gelernt haben, sollte die praktische Arbeit inhaltlich und technisch im Rahmen der aufgeworfenen Fragen von Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt werden. Dabei ist es unerheblich, ob es eine Einzel- oder eine Gruppenarbeit ist. Im Falle der Gruppenarbeit könnte die Epochalnote zum Einsatz kommen. Diese Unterrichtspraxis setzt allerdings voraus, dass im vorhergehenden Unterricht kontinuierlich auf dieses Ziel hingearbeitet wurde.

Ziele:

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in Inhalt, Form und Technik möglichst selbstbestimmt im Bereich traditioneller Bildmedien eine Gestaltung hervorbringen **oder**
- im Sinne grenzüberschreitender Kunst eine Installation oder Aktion planen, ausführen und dokumentieren **oder** ein ästhetisches Objekt als sinnliche Sinnerschließung herstellen oder im gleichen Sinne eine Aktion vollziehen und anderen zur Erfahrung bringen können **oder**
- im Sinne eines künstlerischen Versuchs mit neuen Medien experimentieren und ein Produkt hervorbringen.

Inhalte:

[W]

1. Praktische Gestaltung im Bereich traditioneller Bildmedien in Anbindung an die Fragestellungen der Lernbereiche Theorie und Geschichte **oder**
2. Ästhetisches Objekt oder Aktion als sinnliche Sinnerschließung im Sinne grenzüberschreitender Kunst in Anbindung an die Fragestellungen der Lernbereiche Theorie und Geschichte **oder**
3. Praktisch-experimentelle Gestaltung im Bereich elektronischer Medien in Anbindung an die Fragestellungen der Lernbereiche Theorie und Geschichte

Lernbereich Geschichte (C): Die Infragestellung künstlerischer Traditionen in der Gegenwart

Vorbemerkung

Die Kunst des 20. Jahrhunderts und besonders die aktuellen Tendenzen der Kunst bieten eine fast unübersehbare Fülle von provokanten Beispielen, an denen die Sinnfrage der Kunst exemplifiziert werden kann. Kernbegriffe wie "Grenzüberschreitung", "Expansion", "Reduktion", aber auch "Expression", "Abstraktion" und "Zitation" kennzeichnen die Problemstellung. Da es sich bei der "Kunstgeschichte" der avantgardistischen Gegenwartskunst um einen noch offenen und wissenschaftlich nicht gesicherten Kunstbestand handelt, kann es im Unterricht nur darum gehen, Perspektiven zur Gliederung, Durchdringung und Erfahrung von Gegenwartskunst zu entwickeln.

Die klassischen Gattungsbegriffe haben in der bildenden Kunst des 20. Jahrhunderts radikale Veränderungen und Erweiterungen erfahren, vor allem durch die Verwendung neuer Materialien, die Wahl bisher kunstfremder Verfahrens- und Verhaltensweisen, die Erprobung neuer Techniken und Methoden und die Erschließung neuer Technologien sowie die Ausdehnung künstlerischer Tätigkeitsbereiche und Fragestellungen. Den neuen Ausdrucksformen kann mit dem Begriffsapparat und der Werteskala, die für Werke traditioneller Kunstpraxis ausreichen, nicht mehr begegnet werden.

Besonders herausgestellt werden sollte die prozessorientierte Verhaltensweise der Künstler, weil diese eine entscheidende Schwerpunktverlagerung vom "Werk" zum "Prozess" darstellt und den Kunstbetrachter aus einer passiven in eine aktive Rolle versetzt. Die neuen Medientechnologien beeinflussen und verändern diesen Prozess in einer ungeahnten Weise. Dies gilt es zur Kenntnis zu nehmen und angemessen zu berücksichtigen.

Beim gegebenen Zeitansatz kann jeweils nur einer Problemstellung nachgegangen werden.

Ziele:

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- wesentliche Beispiele der Kunstentwicklung nach 1945 (Abstraktion u. neue figurative Kunst) kennen, sie analysieren und interpretatorisch erschließen können **oder**
- einige markante Beispiele der Kunstentwicklung nach 1945 aus dem Bereich grenzüberschreitender und prozessorientierter Kunst kennen, beschreiben, interpretatorisch erschließen und die Differenz zu klassischen Gattungen der bildenden Kunst und deren Wertungsmaßstäben aufzeigen können **oder**
- einige bedeutende Beispiele elektronischer Kunst (Video- und Computerkunst) kennen, formanalytisch beschreiben, interpretatorisch erschließen und an diesen Beispielen das Verhältnis von Moderne, Postmoderne und neuer Moderne darstellen und werten können.

Inhalte

[W]

1. Kunst nach 1945 bis zur Gegenwartskunst unter dem Gesichtspunkt der Polarität von Abstraktion und neuer figurativer Kunst

oder

2. Zeitgenössische Kunsttendenzen unter dem Aspekt von Wirklichkeitserfahrung und -bewältigung (Environment, Installation, Assemblage, Aktion, Performance usw.)

oder

3. Zeitgenössische Kunsttendenzen im Bereich der elektronischen Medien und das Verhältnis von Moderne, Postmoderne und "neuer Moderne" (Klotz)

6. Leistungsfach

Nachfolgend werden die 6 Phänomenbereiche nur mit den jeweiligen **Zielen** und **Inhalten** aufgeführt. Auf das einleitende Kapitel "Das Leistungsfach" (vgl. 1.9) und die jeweiligen Vorbemerkungen zu den entsprechenden Grundfachkapiteln und Abschnitten wird hier noch einmal verwiesen.

Phänomenbereich 1 *Visuelle Wahrnehmung*

Lernbereich Theorie (A): Der Prozess visueller Wahrnehmung und seine Bedeutung für die Kunst

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Grundphänomene visueller Wahrnehmung beim Menschen in Grundzügen kennen und einsehen, dass Wahrnehmung ein konstruktiver Prozess ist,
- erkennen, dass Kunst die Wahrnehmung selbst zum Gegenstand hat und dass die bildnerischen Regeln mit den Gesetzen der Wahrnehmung korrespondieren,
- erkennen und nachweisen können, dass räumliches Sehen nicht identisch ist mit den Raumdarstellungsverfahren der Kunst.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einsehen, dass ästhetische Urteile soziokulturell bedingt sind, und zahlreiche ästhetische Urteilsbildungen aus Geschichte und Gegenwart kennen und beurteilen können **oder**
- Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung mit Hilfe von Kunst erfahren und beurteilen können **oder** den ausdruckspsychologischen und/oder einen sozialisationstheoretischen Ansatz der Wahrnehmung kennen und deren Prämissen beurteilen können **oder**
- die Wirkungsweise 'neuer' Medien auf das Wahrnehmungsverhalten der Menschen kennen und beurteilen können.

Inhalte:

[V]

1. Der Prozess visueller Wahrnehmung. Perzeption und Apperzeption. Das Verhältnis von optischem Reiz, Auge und Gehirn. Wahrnehmung als konstruktiver Akt und als aktiv wertender, selektiver und finaler Vorgang. Gestaltgesetze: Figur-Grund, Prägnanz, Konstanz, Ganzheitlichkeit. Einheit und Unteilbarkeit der Wahrnehmung
2. Das Verhältnis von bildender Kunst und den Strukturen der Wahrnehmung. Zusammenhang von Wahrnehmungsstrukturen und bildnerischen Regeln.

3. Räumliches Sehen und die Problematik der Raumdarstellung in der Kunst

[W]

1. Soziokulturelle Bedingungen der Wahrnehmung als Phänomen der Geschichte und die Wahrnehmungsprägung als Problem des Individuums und der massenmedialen Gesellschaft **oder**
2. Der Vorgang der Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung **oder** Ausdruckspsychologie **oder** Theorien zur Sozialisation der Sinne und der Wahrnehmung **oder**
3. Die Wirkung der technischen Medien (Foto, Film/Video, Fernsehen, Computer) und ihre Folgen für die visuelle Wahrnehmung, die künstlerische Ausdruckskraft und die Kunst

Lernbereich Praxis (B): Gestaltung im Bewusstsein der Bedingungen und Gesetzmäßigkeiten der visuellen Wahrnehmung

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

- eine bewusstere Haltung hinsichtlich der Wahrnehmungsgegebenheiten einnehmen,
- entdecken, dass ihr individueller Gestaltungsakt abhängig ist von vorgegebenen Wahrnehmungsmustern,
- erfahren, dass ästhetische Praxis der Sensibilisierung der Sinne und der Wahrnehmungsdifferenzierung dient.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine Gestaltung unter Anwendung einer aufwendigen Technik und unter Berücksichtigung der Gesetzmäßigkeiten visueller Wahrnehmung hervorbringen **oder**
- Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung erfahren und verbalisieren können **oder** die experimentelle und serielle Praxis moderner Kunst erfahren und dabei bewusst mit den Ergebnissen der Wahrnehmungsforschung experimentieren **oder**
- erkennen und in ästhetischer Praxis erfahren, dass die Dimension der Zeit eine besondere Bedeutung besitzt und dass Wahrnehmung in Hinsicht auf Zeit und Zeitlichkeit durch neuere Medien deutlich beeinflusst und auch verändert werden kann.

Inhalte:

[V]

Grafische oder malerische Gestaltung auf der Fläche unter besonderer Berücksichtigung der Figur-Grund-Beziehung und der Gestaltgesetze (*Erfahrung im Vollzug*)

und/oder (in Abhängigkeit vom Komplexitätsgrad der Aufgabenstellung)

Phänomenbereich 1 Visuelle Wahrnehmung (LF)

Herstellung, Verfremdung oder Aufhebung von Raumillusion durch Anwendung verschiedener Raumdarstellungsmittel (*Planung und Kalkül*)

[W]

1. Gestaltung obiger Inhalte unter Anwendung einer anspruchsvollen Technik **oder**
2. Experimente mit Wahrnehmung als Selbstwahrnehmung **oder** experimentelle und serielle Versuche mit geometrisch-optischen Täuschungen und Figur-Grund-Kipp-Bildern in Gruppenarbeit **oder** als Einzelarbeit mit Computerunterstützung **oder**
3. Gestaltung von Zeit- und Bewegungsstrukturen als Ziele ästhetischer Prozesse mit Hilfe von Fotografie, Film/Video oder Computer

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick I Von der Romanik bis zum Beginn der Neuzeit

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an exemplarischen Beispielen die Abfolge der kunstgeschichtlichen Epochen (Romanik bis beginnende Neuzeit) in unterschiedlichen Gattungen der bildenden Kunst und Architektur nachvollziehen können. die entscheidenden Stil- und Formmerkmale kennen und ähnliche Werke stilgeschichtlich einordnen können,
- erkennen, dass die unterschiedlichen Epochenstile die jeweiligen Wahrnehmungsstrukturen (Raum und Zeit) charakterisieren und sichtbar machen,
- an einem Werkvergleich unterschiedliche historische und kulturelle Wahrnehmungsformen nachweisen können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- wichtige Werke manieristischer Kunst als Krisensymptome deuten und Manierismus als Stilepoche von Manierismus als epochenübergreifendem Stilmerkmal unterscheiden können **oder**
- einige bedeutende Werke der Plastik oder der Malerei aus Mittelalter, Neuzeit und Moderne kennen, stilgeschichtlich einordnen und ihre spezifische Bedeutung für die Körperwahrnehmung des Menschen einschätzen können **oder**
- die Prinzipien der Raum- und Zeitdarstellung in Foto, Film oder Computer erkennen und Beispiele des jeweiligen Mediums kennen und analysieren können.

Inhalte:

[V]

1. **Kunstgeschichtlicher Überblick I:** Von der Romanik bis zum Beginn der Neuzeit
2. Epochale Wahrnehmungsstrukturen (z.B. Entstehung der perspektivischen Raumdarstellung an der Schwelle zur Neuzeit)
3. Kulturelle Differenzen in Kunst und Wahrnehmung (z.B. Europa und Asien)

[W]

1. Manierismen in der Kunst als Symptom gesellschaftlicher Krisenerscheinung **oder**
2. Die Körperwahrnehmung und -darstellung in der Plastik und Malerei von der Romanik bis in die Moderne **oder**
3. Raum- und Zeitdarstellung in Fotografie und/oder im Film und/oder in virtuellen Computerwelten

Phänomenbereich 2 "*Bildsprache*", *Kommunikation und Zeichensysteme*

Lernbereich Theorie (A): Das Bild als Zeichen im Kommunikationsprozess

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Bedingungen und Faktoren des visuellen Kommunikationsprozesses kennen und beachten können,
- den methodischen Ansatz der Semiotik kennen und auf Werke der Kunst und des Design übertragen können,
- die Ikonizität problematisieren können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ausgewählte Bereiche des bildnerischen Zeichenrepertoires (Form, Helligkeit, Farbe, Material und Bewegung) kennen, Zeichenverknüpfungen analysieren und in ihrer Bedeutung bestimmen können **oder**
- Grundansätze ästhetischer Mitteilung (im Sinne ästhetischer Rationalität und ihrer Grenzphänome) kennen und in ihrer Bedeutung einschätzen können **oder**
- den informationstheoretischen Ansatz kennen, das Phänomen der Redundanz feststellen und die Folgen der Informations- und Reizüberflutung durch die technischen Medien in dieser Hinsicht beurteilen können.

Inhalte:

[V]

1. Der Prozess der Kommunikation und seine Faktoren

2. Die Theorie der Zeichen. Die triadische Struktur des Zeichens (Syntaktik, Semantik, Pragmatik). Die Sigmatik (Ikon, Index, Symbol) und das Problem der Ikonizität

[W]

1. Der syntaktische Bereich visueller Zeichen. Die Zeichenbereiche (Form, Helligkeit, Farbe, Material, Bewegung). Zur Syntax visueller Zeichenverknüpfung **oder**
2. Die Begrenztheit des Erfassens ästhetischer Objekte durch diskursives Denken und begriffliche Sprache und die Differenz von ästhetischer Information und ästhetischer Artikulation **oder**
3. Die informationstheoretische Ästhetik und das Problem der Redundanz in der "Informationsgesellschaft"

Lernbereich Praxis (B): Bildnerische Gestaltung unter Berücksichtigung semiotischer und/oder kommunikationstheoretischer Aspekte

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in Kenntnis mehrerer Bereiche bildnerischer Mittel (Form, Helligkeit, Farbe, Material, Bewegung) und unter Berücksichtigung einer semiotischen o. kommunikationstheoretischen Fragestellung eine ästhetische Gestaltung (Bild, Objekt oder Prozess) hervorbringen,
- die gegenseitige Abhängigkeit der verwendeten bildnerischen Mittel in der eigenen Arbeit aufzeigen können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in Anlehnung an ein Werk der modernen Kunst eine ästhetische Gestaltung hervorbringen und die syntaktischen Qualitäten beurteilen können **oder**
- im Vollzug bildnerischen Tuns die Eindimensionalität reiner ästhetischer Information erfahren und artikulieren können **oder** analog zu Verfahrensweisen moderner Kunst mit bildnerischen Mitteln experimentieren und die jeweiligen Bedeutungsveränderungen verbalisieren können **oder**
- eine Fotoserie oder eine kurze Video-/Filmsequenz oder eine einfache Computeranimation unter syntaktischen Gesichtspunkten herstellen können.

Inhalte:

[V]

Gestaltung (Bild, Objekt oder Prozess) im Sinne massenmedialer Kommunikation (informierend oder persuasiv) **und/oder** (in Abhängigkeit von der Komplexität der Aufgabenstellung)

Gestaltung (Bild, Objekt oder Prozess) unter besonderer Berücksichtigung syntaktischer Aspekte (Experimente mit dem Grad der Ikonizität)

[W]

1. Gestaltung in Anlehnung an ein Werk der Kunst des 20. Jahrhunderts unter Beachtung der semiotischen Dimension **oder**
2. Kunstnahes Gestalten im Bewusstsein der "Sprachmächtigkeit" des Bildes **oder** bildnerisch-experimentelles Erforschen ästhetischer Strukturen (z.B. Licht und Farbe) in Hinsicht auf die Veränderung semantischer Qualitäten **oder**
3. Gestaltung einer Fotoserie, eines Videos/Filmspots oder einer Computeranimation unter Berücksichtigung syntaktischer Aspekte

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick II

Von der Neuzeit bis zur Moderne

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an ausgewählten Beispielen die Abfolge der kunstgeschichtlichen Epochen (Neuzeit bis zur Moderne) in unterschiedlichen Gattungen der bildenden Kunst nachvollziehen können, entscheidende Stil- und Formmerkmale kennen und ähnliche Werke stilgeschichtlich einordnen können,
- die semiotische Terminologie im Rahmen der Kunstgeschichte anwenden können,
- und einen epochalen Bedeutungswandel in einem Bereich der bildenden Kunst an Beispielen aufzeigen können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine bildnerische Gestaltungslehre im Zusammenhang kennen, auf den semiotischen Ansatz übertragen und die Entwicklungsgeschichte der abstrakten Malerei an Beispielen erklären können **oder**
- am Beispiel einiger hervorragender Werke die verschiedenen Farbauffassungen in der abendländischen Malerei unterscheiden und sie ins Verhältnis zur semiotischen Fragestellung setzen können **oder** die Sonderstellung der Farbenlehre Goethes und ihren Einfluss auf die Kunst kennen **oder**
- am Beispiel einiger hervorragender Werke der Fotografie oder des Films die autonome Bildsprache dieser Medien erkennen und sie in Beziehung zur semiotischen Fragestellung setzen können.

Inhalte:

[V]

1. **Kunstgeschichtlicher Überblick II:** Von der Neuzeit bis zur Moderne
2. Das Ende der Perspektive als Kunstnorm
3. Werke der bildenden Kunst als Zeichensysteme und Bedeutungsträger (z.B. die Palast- und Villenarchitektur der Renaissance im Vergleich zum barocken Schloss)

[W]

1. Der Weg der Moderne zur Abstraktion und die Herausarbeitung einer gegenstandslosen Bildsprache **oder**
2. Zur Geschichte der Farbe in der abendländischen Malerei. Von der Symbolfarbe zur konkreten Farbe **oder** die Sonderstellung der Farbenlehre Goethes und ihr Einfluss auf die Kunst **oder**
3. Die Entwicklung einer Bildsprache in einem apparativen oder elektronischen Medium

Phänomenbereich 3 Deutung und Bedeutung

Lernbereich Theorie (A): Werkbedeutung und Interpretation

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Ikonographie/Ikonologie als **die** fachspezifische Interpretationsmethode mit systematischer Auswertung bildlichen und textlichen Quellenmaterials kennen lernen,
- eine weitere auf Kunst und Ästhetik ausgerichtete Wissenschaft kennen lernen, deren Erkenntnisinteresse und spezifische Forschungsmethode zu wichtigen Einsichten in Wert und Funktion der künstlerischen Produktion, Rezeption und Vermittlung von Kunst führen,
- Beispiele konkurrierender oder sich ergänzender Interpretationen zu bedeutenden Kunstwerken kennen und die Gründe für die unterschiedlichen Erkenntnisse (Fragehorizont, Methodenwahl) untersuchen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Merkmale und subjektiv-objektiven Bedingungen für Entwicklung und Wandel kunsthistorischer Epochenstile kennen und die Rolle und das Anliegen der Avantgardekünstler in ihrem Verhältnis zu Kunstnormen und -konventionen verstehen **oder**
- jenseits der gewohnten, ritualisierten Formen von Kunstpraxis und -rezeption und ohne das rationale Instrumentarium systematisch-methodischen Vorgehens ästhetische Grenzüberschreitungen wagen, Kunst wieder als Faszinosum und mitreißende Erscheinung intensiv erleben können **oder**

- das Spezifische filmischer Denotation und Konnotation und einige hervorragende Beispiele filmspezifischer Codes kennen. Ikonographische Bezüge zwischen Filmsequenzen und Werken bildender Kunst aufzeigen und die "Message" eines Films im Sinne einer ideologiekritischen, ikonologischen oder allegorischen Filmauslegung beschreiben können.

Inhalte:

[V]

1. Dreistufiges Methodenmodell: Von der vorikonographischen Beschreibung (Identifizierung der dargestellten Objekte) über die ikonographische Analyse (Entschlüsselung der mit den Motiven ausgedrückten Themen/Vorstellungen durch direkte und indirekte Quellen) zur ikonologischen Interpretation (Suche nach der "eigentlichen" Bedeutung in der allgemeinen Kulturgeschichte)
2. Stilgeschichte **oder** Strukturanalyse **oder** Numerische Ästhetik **oder** Sozialgeschichte der Kunst **oder** Kultur- bzw. Kunstsoziologie **oder** Kunstpsychologie
3. Konkurrierende Interpretationsmodelle: (z.B. H. Sedlmayr/K. Badt/H. U. Asemussen: Zu Vermeers "Ruhm der Malkunst"/ "Maler und Modell"/ "Die Malkunst", 1665; S. Freud (K. R. Eissler/ J. Chasseguet-Smirgel)/K. Clark (M. Kemp): Zu Leonardo da Vinci "Anna Selbdritt", 1510; W. Haftmann/H. Möller: Zu F. Marcs "Rehe im Walde", 1912/14)

[W]

1. Epochenstile als Ausdruck eines bestimmten Welt- und Lebensgefühls, Folge wirtschaftlicher, politischer, kultureller Lebensbedingungen und bestimmter sozialer Schichten, Realisierung ästhetischer Bedürfnisse: a) Die Einheit ästhetischer, künstlerischer Gestaltungen durch Konventionalisierung; b) Die Rolle der Avantgarde **oder**
2. Relativierung des konventionellen Rationalitätsbegriffs: Sensibilisierung für eine genuine, authentische Kunsterfahrung ("Transrationalität"); Anerkennung von Sensibilität, Experimentierlust, Risikobereitschaft; Offenheit für emotionale Erschütterung, Exaltation, Ekstase **oder**
3. Denotation und Konnotation im Film. Nichtfilmische und filmische Codes (z.B. "Badewannen-Dusch-Code"). Mise en Scène. Bildkomposition und Ton im Film. Die Montage. Die Ikonographische Dimension des Films. Die "Message" des Films aus der Sicht der Ideologiekritik **oder** im Sinne der ikonologischen Fragestellung **oder** die allegorische Filmauslegung

Lernbereich Praxis (B): Neuinterpretation durch Umgestaltung

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- durch Umgestaltung eines Kunstwerks bzw. eines ästhetischen Objekts die Botschaft bzw. Programmatik gezielt verändern und
- in einer weiteren Umgestaltungsaufgabe die Aussage des ästhetischen Objekts ins Gegenteil (positiv-negativ) verkehren können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ein Werk der Flächenkünste (Grafik, Malerei) in ein Relief oder in eine Vollplastik umgestalten können **oder** durch Umbauten (Zeichnungen, Modelle) den praktischen und Ausdrucks- bzw. Symbolwert eines komplexen historischen Bauwerks verändern **oder**
- die Evokationskraft "zufällig" entstandener, nicht bewusst hergestellter, für Deutung und Assoziationen offene Farb-, Form-, Materialreize als Anregung für eigene kreative Prozesse ausnutzen; synästhesieanaloge Phänomene (z.B. gleichzeitige Wahrnehmung von Farben beim Hören von Tönen) für eigene Experimente ausnutzen können **oder**
- vorbildhafte Werke der Malerei und Plastik als Fotos, Videos, Computersimulationen um- und nachgestalten können.

Inhalte:

[V]

1. Umgestaltungen z.B. in Bezug auf Farbwahl, perspektivische Struktur, Komposition, Motivaustausch, Verkehrung der Aussage ins Gegenteil (positiv - negativ) oder Verkehrung der Wirkung (Aufforderung - Ablehnung)
2. Veränderung eines idealisierenden Porträts mit Mitteln der Karikatur zum Spottbild

[W]

1. Veränderung des Gebrauchswertes (Umstellen, Erhöhen, Verringern) durch äußere und innere Umbauten oder Veränderung des Erscheinungsbildes und des Ambientes zur Ausdrucks- und Image-Verwandlung **oder**
2. Flächenstrukturen: Decalcomanie, Grattage, Frottage, Dripping, écriture automatique **oder** analoge Verfahren in der 3. Dimension **oder**
3. Transponierung eines Vorbildes traditioneller Kunst in ein Medium neuerer Art (Nachstellen und Nachspielen, Nachbauen und Rekonstruieren)

Lernbereich Geschichte (C): Motivgeschichte

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die stilgeschichtliche Entwicklung der Landschaftsmalerei vom Spätmittelalter bis zur frühen Moderne im Überblick kennen,
- wissen, dass in der Landschaftsmalerei unterschiedliche Darstellungsformen Verwendung finden,
- erkennen, dass die Landschaftsmalerei auch der Vermittlung mythologischer, religiöser, sozialer, politischer usw. Inhalte diene,
- erkennen, dass in der Landschaftsmalerei ein breites Spektrum an Ideen und Themen zur Anschauung gebracht werden

oder

- die verschiedenen Genres und Funktionen der Bildnismalerei kennen,
- die Bedeutungsvielfalt aller bei Porträts verwendeten Motive und Gestaltungsmittel für die Aussage und Wirkung kennen,
- Außen- bzw. Innenporträts als polare Darstellungsweisen des rein äußerlichen Erscheinungsbildes bzw. des inneren Wesens kennen

oder

- wissen, dass Erotik und Sexualität seit frühesten Zeiten wesentliche Konstanten künstlerischen Schaffens sind und in weltlicher wie religiöser Kunst zu finden sind,
- erkennen, dass in Kunstwerken sowie in den nichtkünstlerischen visuellen Medien alle vorstellbaren Formen menschlicher Sexualität offen oder symbolisch-allegorisch verbrämt zur Darstellung kommen und dass solche Bilder als Reflexe individueller Einstellungen u./o. gesamtkultureller Normen gelten können,
- Einstellungen und Anliegen des Surrealismus in Bezug auf die Sexualität kennen und erörtern **oder** erkennen, dass die Probleme der bürgerlichen Sexualmoral (Prüderie des 19. Jahrhunderts, Triebverschiebung, Verdrängungen) in der Kunst des Symbolismus ihre künstlerische Behandlung/Aufarbeitung erfahren **oder** die juristische Problematik der erotischen Kunst in Vergangenheit und Gegenwart kennen, erörtern, bewerten **oder** die Formen und Funktionen der Darstellung von Sexualität in der Werbung (Druckmedien/TV) analysieren und (unter Berücksichtigung der jeweiligen Interessensstandpunkte) bewerten.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die figürliche Plastik verschiedener Epochen als Ausdruck des jeweils herrschenden Menschen- und Weltbildes verstehen (Denkmal, Bildnisplastik) **oder**

- historische und zeitgenössische Formen des Gesamtkunstwerkes (Gärten, gestaltete Landschaften) als Ausdruck unterschiedlicher Ideen und Programme interpretieren **oder** in Festen und Feiern, Tanz und Theater Formen des Gesamtkunstwerkes mit den vielfältigen Beiträgen der Kunstgattungen und des Kunsthandwerks erkennen, ihre psychosoziale Funktion begreifen **oder**
- unterschiedliche Filmgenres hinsichtlich ihres Filmcodes unterscheiden, wesentliche Filmbeispiele kennen, einen Film sequentiell analysieren und den Remake- und Zitationscharakter belegen können.

Inhalte:

[V]

1. Spätgotischer Naturalismus, Vervollkommnung der empirischen Wirklichkeit in der Renaissance, Landschaftsporträts, dynamischer Raumillusionismus des Barock, Ideallandschaft des Klassizismus, kontemplative Seelenlandschaft, Idylle der Romantik, antiidealistische Naturauffassung und profaner Alltag des Realismus, Freizeit- und Freilichtlandschaften im Impressionismus, mehrperspektivische Facettenräume des Kubismus
2. Naturalistische, stilisierende, abstrahierende Darstellung
3. Das Wirken antiker Götter, Halbgötter und Naturwesen, biblischer und religionsgeschichtlich bedeutender Personen in der Natur, Lebens- und Arbeitsformen auf dem Lande, Naturidylle als Realitätsflucht; Sport und Freizeit (Themenauswahl)
4. Inhaltliche Vielfalt in der Spannweite vom Topographischen bis Kosmisch-Visionären, Idyllisch-Lyrischen bis Heroisch-Dramatischen, Banal-Realistischen bis Metaphysisch-Surrealen

oder

1. Porträttypen wie Selbstbildnis, Einzel-, Doppel-, Familien-, Gruppenporträt; Funktionen wie Erinnern, Gedenken, Ehrung, Apotheose, satirisches Verspotten
2. Körperhaltung, Bewegung, Gestik, Mimik, Beziehung zu Assistenzfiguren, Attribute, Ambiente, Requisiten
3. Außenporträt: Attitüde, Rolle, Status; Innenporträt: individuelle, personale Charakteristik, Mentalität, psychische Befindlichkeit

oder

1. Steinzeitliche "Venus"-Bilder, antike Göttinnen und Götter und Naturwesen, mittelalterliche Eva- und Magdalena-Motive, mythologische und biblische Aktdarstellungen zwischen Renaissance u. Klassizismus; realistische, phantastische u. surreale Werke im 19. u. 20. Jahrhundert
2. Darstellung von Mann und Frau im Spannungsfeld von Erotik und Pornographie
3. Zeit- und Kulturkritik des Surrealismus; Postulat grenzenloser Freiheit und Selbstverwirklichung; Bellmer, Dali **oder** Darstellungen archaischer Sexualität, Pervertierung überlieferter Sittlichkeits- und Schönheitsideale (Klassik); Faszination gegenüber einem antiidealistischen,

mystifizierten, naturmythischen Frauen-"Bild" **oder** Zensur und Freiheit der Kunst; konkrete Rechtsfälle und Urteile vor und nach 1945 **oder** themenrelevante Forschungsergebnisse der Werbepsychologie, Moden und Wandel der Nacktdarstellung in der Werbung

[W]

1. Der Mensch im Spannungsfeld z.B. von Körperbewusstsein und -fremdheit, Individualität und Typus, Privatheit und Öffentlichkeit, Diesseits und Jenseits, Affirmation und Kritik

oder

2. Französischer Architekturgarten, englischer Landschaftsgarten, Volkspark, städtischer Grüngürtel, Landschaftsästhetik, Landschaftszerstörung, Ausdruck künstlerischer und wissenschaftlicher, ideologischer und politischer, wirtschaftlicher und ökologischer Konzeptionen **oder** bürgerliche Bankette, höfische Feste, Volksfeste, historische Umzüge und Paraden, Opern und Olympische Feiern als Ausdruck von Genuss und Lebensfreude und von Status- und Machtdemonstration

oder

3. Filmgenres und Motivgeschichte des Films (u.a. Western-, Kriegs-, Liebes-, Gangsterfilm). Remake (Plagiat), Parodie, Zitation. Analyse eines Films eines bestimmten Genres (Italo-Western im Vergleich zum klassischen Western)

Phänomenbereich 4 *Funktionale Ästhetik*

Alternative I: Architektur

Lernbereich Theorie (A): Theorien zur Architektur

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- formale Mittel und Prinzipien sowie Techniken und Materialien der Architektur kennen,
- einen Einblick in den Zusammenhang von funktionalen und ästhetischen Faktoren gewinnen und fähig sein, auf der Grundlage selbstständigen Quellenstudiums ein Architekturbeispiel oder einen städtebaulichen Komplex zu analysieren und zu bewerten.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen Theoriebereich ausführlich kennen- und bewerten lernen, z.B. die Theorie des Bauhauses für die Zusammenfassung aller handwerklichen und künstlerischen Bereiche **oder**
- alternative Theorien kennen **oder**

- Beispiele utopischer bzw. futuristischer Architektur kennen.

Inhalte:

[V]

1. Architektur als Gestaltung von Raum und Körper: Elemente und Elementarformen. Materialwahl, Herstellungsverfahren, Konstruktionsprinzipien
2. Funktion und Gebrauch von Architekturformen und Beschreibung, Analyse, Interpretation und Bewertung eines Architekturbeispiels oder eines städtebaulichen Komplexes aus dem 19. oder 20. Jahrhundert

[W]

1. Bauhausarchitektur als Gesamtkunstwerk **oder**
2. Flexibles Bauen, Architektur unter ökologischen Gesichtspunkten: Bauen aus biologischer Sicht, neue Materialien, alternative Energieversorgung **oder**
3. Visionen neuer Städte: Von der Postmoderne bis zu utopischen Stadtmodellen

Lernbereich Praxis (B): Planung und Gestaltung eines Architekturobjektes

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Darstellungsformen des Sach- und Konstruktionszeichnens kennen lernen und bei einer Entwurfsidee anwenden können.
- fähig sein, ein Projekt unter Berücksichtigung sachlicher Erfordernisse zu planen, zu skizzieren, auszugsweise in einer Konstruktionszeichnung darzustellen und als ein Modell zu entwickeln.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- fähig sein, ein Modell unter dem Aspekt erhöhter Realistik bzw. gehobenen Materialaufwands herstellen zu können **oder**
- fähig sein, ein ausgewähltes Architekturbeispiel durch Umgestaltungen hinsichtlich Funktion und Ästhetik zu verändern **oder**
- fähig sein, eine empirische Bestandsaufnahme von gestalteter Umwelt durchzuführen und auszuwerten.

Inhalte:

[V]

1. Zeichnerische Darstellungsformen: Freihandskizze, Konstruktionszeichnungen, Computerkonstruktion (z.B. Grundriss, Aufriss, Schnitt, Abwicklung, Perspektive, Schatten)

2. Dreidimensionales Architekturmodell
3. Aufwendige und umfangreiche Entwurfsskizzen und exemplarische Konstruktionszeichnungen

[W]

1. Architekturmodell mit höherer Realistik und hohem Materialaufwand **oder**
2. Experimente im Beziehungsgefüge von Funktion und Ästhetik: Umgestalten, Umfunktionieren, Computersimulationen **oder**
3. Empirische Erfassung eines Architekturbeispiels (z.B. Bestandsaufnahme einer Straße/eines Platzes oder Bestandsaufnahme von Räumen oder Plätzen in Form einer Foto- oder Videodokumentation unter dem Gesichtspunkt der Proxemik)

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick III Architekturgeschichte im 19. und 20. Jahrhundert und die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- an ausgewählten Beispielen einen Einblick in die Geschichte der Architektur des 19. und 20. Jahrhunderts gewinnen,
- Theorien über "modernes Wohnen" auf der Grundlage selbstständigen Quellenstudiums kennen und beurteilen,
- einen Einblick in Stilmerkmale, Intentionen, historische Bedingungen und Tendenzen in der Malerei und Plastik des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Architekturgeschichte einer Stadt kennen **oder**
- die Geschichte eines Typs von Funktionsarchitektur kennen **oder**
- die Geschichte eines ausgewählten Architekturbeispiels kennen.

Inhalte:

[V]

1. Architekturgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts (z.B. Klassizismus, Historismus, Ingenieurskonstruktionen, Schule von Chicago, Bauhaus, Moderne, Dekonstruktivismus)
2. Aspekte aus folgenden Bereichen: Organisches Bauen und Wohnen, Funktionalismus, Rationalismus, Modulsystem
3. Die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

[W]

1. Stadtplanungsgeschichte (z.B. Berlin ab dem 18. Jahrhundert oder Brasilia)

oder

2. Geschichte einer Funktionsarchitektur (z.B. Bahnhof, Opernhaus, Justizgebäude)

oder

3. Die Geschichte eines Bauwerkes (z.B. das Reichstagsgebäude in Berlin: Von Paul Wallot bis Norman Forster)

Alternative II: Design

Lernbereich Theorie (A): Theorien zum Bereich des Design

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- formale Mittel und Prinzipien, Techniken und Materialien aus dem Designbereich kennen,
- einen Einblick in den Zusammenhang von funktionalen und ästhetischen Faktoren an einem ausgewählten Designobjekt gewinnen und fähig sein, auf der Grundlage selbständigen Quellenstudiums ein ausgewähltes Designobjekt oder eine Firmenproduktpalette zu analysieren und zu bewerten.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Theorie des Bauhauses als Beispiel für die Zusammenfassung aller handwerklichen und künstlerischen Bereiche kennen und bewerten **oder**
- Designobjekte analysieren und bewerten **oder**
- utopische und futuristische Modelle kennen und begründet Stellung nehmen.

Inhalte:

[V]

1. Design als Gestaltung von Objekten: Phasen des Produktionsprozesses, Elemente und Elementarformen, Materialwahl, Herstellungsverfahren, Konstruktionsprinzipien
2. Ein Designobjekt unter den Aspekten von Funktion und Ästhetik. Analyse und Wertung eines Beispiels aus dem 19. oder 20. Jahrhundert

[W]

1. Bauhausdesign als Gesamtkunstwerk

oder

2. Ausgewählte Probleme: Konsumgrenzen, Wegwerfmentalität, Überversorgung

oder

3. Aktuelle Themen, Gestaltungen und Visionen (z.B. Colani, "Stadttauto")

Lernbereich Praxis (B): Planung und Gestaltung eines Designobjektes

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Darstellungsformen des Sach- und Konstruktionszeichnens kennen und an einer Entwurfs-idee anwenden können,
- fähig sein, ein Objekt oder ein Modell unter Berücksichtigung sachlicher Erfordernisse und ergonomischer Kriterien zu planen, zu skizzieren, ansatzweise in einer Konstruktionszeichnung aufzuzeigen und herzustellen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- fähig sein, ein Objekt oder Modell unter dem Aspekt erhöhter Realistik bzw. gehobenen Materialaufwands herzustellen **oder**
- fähig sein, einen ausgewählten Gegenstand durch Umgestaltungen hinsichtlich Funktion und Ästhetik zu verändern **oder**
- fähig sein, eine empirische Bestandsaufnahme aus einem Designbereich durchzuführen und auszuwerten.

Inhalte:

[V]

1. Zeichnerische Darstellungsformen: Freihandskizze, Konstruktionszeichnungen evtl. mit Hilfe des Computers (z.B. Grundriss, Aufriss, Schnitt, Abwicklung, Perspektive, Schatten)
2. Dreidimensionales Objekt oder Modell mit zugehörigen Entwurfsskizzen und exemplarischen Konstruktionsauszügen

[W]

1. Objekt oder Modell mit höherer Realistik und hohem Materialaufwand **oder**
2. Experimente im Beziehungsgefüge von Funktion und Ästhetik. Umgestaltungen evtl. auch als Computersimulation **oder**
3. Empirische Erfassung/Dokumentation eines Designbereichs (z.B. Möbel, Keramik, Typografie)

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick III

Die Geschichte des Design im 19. und 20. Jahrhundert und die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen Einblick in die Geschichte des Design im 19. und 20. Jahrhundert gewinnen,
- Einflüsse der Kunst auf Designobjekte kennen und werten können,
- einen Einblick in Stilmerkmale, Intentionen, historische Bedingungen und Tendenzen in der Malerei und Plastik des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Geschichte eines speziellen Designbereichs kennen **oder**
- ein Designobjekt multiperspektivisch erschließen können **oder**
- die Bedeutung von Purismus und Elementarismus in Form und Farbe im Design des 20. Jahrhunderts kennen.

Inhalte:

[V]

1. Von den ersten Weltausstellungen über Jugendstil, Modernismus zum Industriedesign
2. Der Einfluss von Künstlern (z.B. Mondrian, Rietveld oder Vasarely) auf Industrieformen
3. Die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

[W]

1. Die Geschichte eines Designobjektes (z.B. Stuhl, Lampe, Flaschenöffner, etc.) **oder**
2. Die Geschichte eines Unternehmens (z.B. "Thonet-Stuhl" oder "Coca-Cola – Ein Produkt zieht um die Welt") **oder**
3. Purismus und Elementarismus: Vom Konstruktivismus bis zum Industriedesign

Alternative III: Technische Medien

(Foto, Film, Fernsehen, Video, Computer im Multimedia-Bereich)

Lernbereich Theorie (A): Gestaltungsmittel und Realisationsformen im Bereich technischer Medien

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen differenzierten Einblick in die Gestaltungsmöglichkeiten eines technischen Mediums gewinnen,
- Motive und Realisationsformen kennen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Gestaltungsmittel und Realisationsformen in einem weiteren Bereich kennen
oder
- ausgewählte Aspekte des Bildjournalismus kennen
oder
- die Einsicht gewinnen, dass Aussagen und Wirkungen der Medien im Kommunikationszusammenhang zu sehen sind.

Inhalte:

[V]

1. Spezifische Gestaltungsmittel und der dazugehörige Gestaltungsprozess in einem technischen Medium. Aufnahme, Verarbeitung, Wiedergabe und Archivierung (z.B. Kamera und Zubehör, Filmmaterial, Bild- oder Datenträger, Laborausstattung, Gestaltungsmöglichkeiten im Labor oder am Schneidetisch etc., Perspektive, Ausschnitt, Licht und Farben)
2. Behandlung eines Motivs/Themas unter Aspekten von Information, Dokumentation, Unterhaltung und Suggestion, Manipulation

[W]

1. Erweiterung um einen Bereich (Foto oder Film/Fernsehen/Video oder Computer) **oder**
2. Auswahl von bildjournalistischen Darstellungsformen (z.B. Einzelbild, Serie, Reportage, Porträt, Veranstaltungen) **oder**
3. Der Zusammenhang von Sender und Empfänger in modernen visuellen Medien

Lernbereich Praxis (B): Planung - Gestaltung - Präsentation

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in einem Medienbereich die wichtigsten Geräte und Verfahren für die Aufnahme kennen- und bedienen lernen,
- die wichtigsten Geräte und Verfahren im Bereich der Verarbeitung, Gestaltung und Wiedergabe kennen- und bedienen lernen,
- fähig sein, ein selbst gewähltes Thema mediumgerecht zu bearbeiten und zu präsentieren

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ihr Thema mit differenzierten Gestaltungsmitteln realisieren können **oder**
- das ausgewählte Praxisthema durch experimentelle Ergänzungen erweitern **oder**
- eine Montage mit selbst gefertigtem bzw. vorgefundenem Material gestalten.

Inhalte:

[V]

1. Geräte und technisches Zubehör u. zugehörige ästhetische Gestaltungsprozesse des Mediums
2. Arbeitsabläufe im gewählten Bereich mit einem Einblick in physikalische, chemische oder elektronische Vorgänge
3. Je nach Themenwahl Gestaltung und Präsentation einer Fotoserie oder eines Films oder eines Videobandes oder einer Computergestaltung: z.B. Darstellung eines Objektes, Dokumentation eines Ereignisses, inszeniertes Geschehen (Streit, Begegnung), Umsetzung von Vorlagen oder Eindrücken, Darstellung von Ausdruckswerten (statisch, dynamisch)

[W]

1. Aufwendige Verfahren **oder**
2. Experimentelle Erweiterung **oder**
3. Gestaltung nach dem Montageprinzip

Lernbereich Geschichte (C): Kunstgeschichtlicher Überblick III

Mediengeschichte im 19. und 20. Jahrhundert und die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- einen Einblick in die Geschichte der technischen Medien gewinnen,
- Wechselbeziehungen zwischen technischen Medien und anderen künstlerischen Bereichen kennen und beurteilen,
- einen Einblick in Stilmerkmale, Intentionen, historische Bedingungen und Tendenzen in der Malerei und Plastik des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts gewinnen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Geschichte eines speziellen Mediums kennen **oder**
- avantgardistische Tendenzen in den Medien kennen **oder**
- die Anwendung des Montageverfahrens in den technischen Medien kennen.

Inhalte:

[V]

1. Die Geschichte der technischen Medien
2. Wechselwirkungen zwischen technischen Medien und moderner Kunst (z.B. Die Bedeutung der Fotografie für den Impressionismus)
3. Die Moderne und ihre Wegbereiter in Malerei und Plastik

[W]

1. Techniken, Personen, Werke

oder

2. Avantgardistische Tendenzen, z.B. expressionistische Filme (Robert Wiene: "Dr. Caligari" oder Fritz Lang: "Doktor Mabuse")

oder

3. Das Montageverfahren in technischen Medien im Vergleich zur modernen Kunst

Phänomenbereich 5 *Kunst und Gesellschaft*

Lernbereich Theorie (A): Funktionen von Kunst im politischen und soziologischen Sinne

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Möglichkeiten der gesellschaftlichen Funktion von Kunst kennen und eine eigene Werthaltung hinsichtlich der Definitionsproblematik von Kunst in der Gesellschaft einnehmen können,
- Strategien der Ästhetisierung von Politik oder der Politisierung von Kunst kennen,
- aufmerksam werden auf die enorme Bandbreite der Bedeutung der Kunst und differenzieren können zwischen Kunst als "Lebensmittel" und als "Ware",
- anhand gegensätzlicher künstlerischer Äußerungen gesellschaftliche Brüche akzeptieren lernen.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Werke nationalsozialistischer Kunst auf ihre Ideologiegehalte überprüfen, Gegenpositionen zur nationalsozialistischen und faschistischen Ideologie in der Kunst kennen und ihre Wirkung und gesellschaftliche Bedeutung einschätzen **oder**
- Einblick gewinnen in die Authentizität und emotionale Ernsthaftigkeit der Kunst von Geisteskranken und/oder die innovative Wirkung antikultureller und antigesellschaftlicher Einzelgänger oder Gruppen verstehen und ihre gesellschaftliche Tabuisierung begreifen **oder**
- gesellschaftliche Rezeptionsweisen aufdecken und Strategien ihrer gezielten Nutzung durch die Medien wahrnehmen und beurteilen können.

Inhalte:

[V]

1. Unterschiedliche wissenschaftliche Theorien zur Funktion von Kunst und Ästhetik. Erweiterte Kunstbegriffe
2. Funktionen von Kunst im politischen Spannungsfeld. Politische Systeme und ihr Verhältnis zur Kunst. Kunst als Mittel des Widerstands **oder** Kunstkonsum und Kunst- und Kulturpolitik in der Industrie-, Informations- oder Wissensgesellschaft (Galerie u. Museum; "Ware" Kunst; das Problem des Kitsches und die Trivialkunst; Kulturpolitik, Mäzenatentum, Sponsoring)

[W]

1. NS-Kunst als Instrument nationalsozialistischer Weltanschauung **oder** Widerstandsästhetik und Positionen des Widerstreits vom Dritten Reich bis heute **oder**
2. Kunst der Außenseiter (z.B. Kunst von Geisteskranken, Subkulturen der aktuellen Gegenwart) und Kunst abseits der Mainstream-Kultur und der Kunstwelt der Museen, Galerien und Hochschulen. Fragen nach dem gesellschaftlichen Umgang mit der Abweichung und Grenzüberschreitung **oder**
3. Kunst und Kultur in der Gesellschaft. Verlust der Aura von Kunst und die Bedeutung der Massenmedien. Kultwert und Ausstellungswert von Kunst. Die Rolle des Publikums und die Rezeptionsprozesse in der Massengesellschaft

Lernbereich Praxis (B): Gesellschaftlich engagierte Stellungnahme zu einem aktuellen Problem oder Expression als Selbsterfahrung

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Gestaltungsweisen als Träger von Konzepten und Ideen gesellschaftlichen Engagements erfahren,
- in einem gesteuerten gestalterischen Prozess zu einem gesellschaftlichen bzw. politischen Ereignis kritisch Stellung nehmen,
- auf dem Wege eines spontan-emotionalen oder meditativen Gestaltungsprozesses ihr persönliches Erleben politischer oder gesellschaftlicher Vorgänge Form finden lassen und den dort gefundenen Ausdrucksgehalt bewusst im Sinne ästhetischer Kriterien in eine malerische oder grafische Arbeit umsetzen und weiterentwickeln können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine aus dem aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Geschehen motivierte Gestaltung unter Anwendung einer künstlerisch anspruchsvolleren Technik realisieren **oder**
- auf dem Wege eines spontanen expressiven Gestaltungsprozesses inneres Erleben, das sich auf ein gesellschaftliches oder politisches Geschehen bezieht, Form finden lassen und die Ergebnisse kommentiert präsentieren können **oder** einen normensprengenden künstlerischen Prozess (z.B. Installation) durchführen und nachvollziehend dokumentieren können **oder**
- mit den Mitteln der Fotografie oder des Films Lebenssituationen dokumentieren und die ästhetischen und semantischen Aspekte der eigenen Arbeit im Verhältnis zum Darstellungsgegenstand beurteilen können **oder** die Vielfalt fotografischer, filmischer oder digitaler Manipulationsmöglichkeiten erkennen, erfahren, erproben und steuernd hand-

haben können **oder** ein eindeutig gesellschaftskritisches Zeitschriftenlayout konzipieren und mit Hilfe des Computers realisieren.

Inhalte:

[V]

1. Gestaltung eines malerischen oder grafischen Werkes, eines Objektes oder Prozesses vor dem Hintergrund eines aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Geschehens
2. Durchführung eines freien "expressiv-emotionalen" Gestaltungsversuchs – vor dem Hintergrund eines intensiven persönlichen Erlebnisses oder als Ausdruck von Betroffenheit – mit anschließender bewusster Umsetzung in ein malerisches oder grafisches Werk

[W]

1. Gestaltung eines grafischen Werkes vor dem Hintergrund eines aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Geschehens unter Einsatz vielfältiger und komplexer Techniken **oder**
2. Freie expressiv-emotionale Gestaltung eines Werkes **oder** Konzeption, Realisierung und Dokumentation eines normensprengenden künstlerischen Prozesses (z.B. Installation) als Reaktion auf aktuelle gesellschaftliche oder politische Ereignisse oder Strukturen **oder**
3. Filmische oder fotografische Erfassung von Lebenssituationen u./o. Selbsterfahrungen **oder** Anwendung von Manipulationstechniken in den technischen Medien **oder** Gestaltung eines Layouts am Computer mit eindeutig gesellschaftskritischer Aussageabsicht

Lernbereich Kunstgeschichte (C): Realismus und andere künstlerische Positionen im 19. und 20. Jahrhundert

Ziele:

[V]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Werke realistischer Kunst (19. und 20. Jh.) kennen, Einsicht gewinnen in die Problematik des Realismusbegriffs sowie unterschiedliche Realismusbegriffe in ihrem ideologischen Kontext begreifen und handhaben können,
- unterschiedliche künstlerische Reaktionen auf die gesellschaftlichen und politischen Verhältnisse des 19. und 20. Jh. werten und die Differenz zu Werken nichtrealistischer Künstler darstellen können.

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- beispielhafte und entscheidende Werke des Suprematismus und Konstruktivismus **oder** der Abstraktion **oder** des Surrealismus und des Dadaismus kennen und ihre Stellung in der Kunst des 20. Jahrhunderts stilgeschichtlich einordnen können **oder**

- erfahren und begründen können, dass die Reaktionen auf gesellschaftliche Zustände sich nicht in rationaler Durchdringung erschöpfen, und dies an beispielhaften Werken darstellen können und einen Überblick über expressive Strömungen besitzen **oder**
- künstlerische Bestrebungen im Verhältnis zur Entwicklung der Massenmedien bestimmen können, zu einer persönlichen Wertung dieses Verhältnisses gelangen und einen Einblick in die Geschichte eines Massenmediums gewinnen.

Inhalte:

[V]

1. Aspekte der Gesellschaft im Spiegel des Realismus des 19. u. 20. Jahrhunderts und die Spannweite des Realismusbegriffs. Die Vielfalt künstlerischer Ausdrucksformen, die sich von realistischen Bildkonzeptionen absetzen
2. Wahrheitsanspruch, Bloßstellung und Entlarvung gesellschaftlicher Fehlentwicklungen in der Kunst des 20. Jahrhundert (Neue Sachlichkeit/Verismus) und die Funktion des Realismus im Sozialismus
3. Der sozialistische Realismus und das Selbstverständnis und die Funktion von Kunst im Sozialismus

[W]

1. Suprematismus und Konstruktivismus. Mystifikation des Fortschritts und utopische Gesellschaftsentwürfe zwischen Futurismus und Konstruktivismus **oder** Geschichte der Abstraktion in der Kunst der Moderne **oder** Surrealismus und Dadaismus und ihr Verhältnis zur gesellschaftlichen Realität **oder**
2. Expressive Strömungen als geistiges u. psychisches Erleben, als Ausdruck einer gesellschaftlichen Daseins- u. Bewusstseinskrise und als Empfindung des Unendlichen u. Unsagbaren **oder**
3. Die Geschichte eines Massenmediums und sein Verhältnis zur Kunsttradition in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Künstlerisches Autonomiebestreben der neuen Medien und die Wechselwirkung zwischen moderner Kunst und den technischenn Medien

Phänomenbereich 6 *Kunst und Sinn*

Lernbereich Theorie (A): Die Frage nach dem Sinn von Kunst und ästhetischer Praxis im 20. Jahrhundert

Ziele:

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Denkpositionen und Definitionsversuche zur Kunst kennen und an unterschiedlichen Aspekten erläutern und bewerten können,

- die Varianten der Kunst der Moderne als Reaktion auf das Verschwinden des ästhetischen Scheins erfahren und als ästhetische Herausforderung annehmen können **oder**
- die ästhetische Rationalität und ihr Verhältnis zu Grenzphänomenen ästhetischer Praxis kennen, darstellen und herleiten können,
- verstehen, dass auf der Grundlage einer veränderten Selbst- und Weltwahrnehmung auch eigene schöpferische Selbstbildung im künstlerischen Tun möglich ist **oder**
- unterschiedliche medienökologische u./o. technikkritische Theorieansätze kennen und in ihrem Verhältnis zur Kunst bestimmen können,
- die analogen Strukturen zwischen Medien/(Kultur)- und Naturökologie erkennen und Konsequenzen aufzeigen können.

Inhalte:

[W]

1. Zum Begriff der Kunst:

Das Schöne, die Naturnachahmung (*natura naturata* und *natura naturans*), der künstlerische Schöpfungsakt, die künstlerische Subjektivität, das Kunst-Werk. Von der platonischen Idee des Schönen zur materialistischen Ästhetik

oder

Aspekte der Kunsttheorie oder des kunstphilosophischen Denkens:

Kunst zwischen Mimesis (Abbild), Abstraktion und Simulation (Virtualität) **oder** einzelne Problemkomplexe wie Kunst und Mimesis **oder** Kunst und Wirklichkeit **oder** Kunst und Wahrheit **oder** Kunst und Mythos **oder** schöpferische Autonomie und Kreativität

und

Die Kunst der Moderne als Irritation und als Infragestellung des ästhetischen Scheins oder vom "Ende" der Kunst **oder**

2. Der ästhetische Zustand als ganzheitliche Erfahrung und das existentielle Moment des Ästhetischen. Schillers Kantrezeption und die Bedeutung der Einbildungskraft. Einheit und Ganzheit als Bestimmung des Menschen. Der Mensch als Künstler.

Die Selbstreferenz im künstlerischen Prozess und die schöpferische Selbstbildung **oder**

3. Medienökologie u./o. Technikkritik im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und der Industrialisierung des Sehens und ihr Verhältnis zur Kunst. Die Überbetonung des Sehens in der abendländischen Kultur und der Missbrauch des Bildes und kultureller Bildtraditionen in einer computerisierten Medien-Welt. Neues Sehen. Chancen und Gefahren des Emanzipationsprozesses der bildenden Kunst im Spannungsfeld von Mimesis und Simulation

Lernbereich Praxis (B): Versuch freier künstlerischer Gestaltung oder autonome Hervorbringung eines ästhetischen Produktes

Ziele:

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- in Inhalt, Form und Technik möglichst selbstbestimmt im Bereich traditioneller Bildmedien eine Gestaltung hervorbringen und schriftlich kommentieren **oder**
- im Sinne der grenzüberschreitenden Kunst eine Installation oder Aktion planen, ausführen und dokumentieren **oder** ein ästhetisches Objekt als sinnliche Sinnerschließung herstellen oder im gleichen Sinne eine Aktion vollziehen, anderen zur Erfahrung bringen und auf die Reaktionen des Publikums eingehen können **oder**
- mit neuen Medien im Sinne eines künstlerischen Versuchs experimentieren und ein Produkt hervorbringen. Analogien und Differenzen zu traditionellen künstlerischen Vorgehensweisen kennen und darstellen können.

Inhalte:

[W]

1. Praktische Gestaltung im Bereich traditioneller Bildmedien in Anbindung an die Fragestellungen der Lernbereiche Theorie und Geschichte. Abfassung eines schriftlichen Bildkommentars **oder**
2. Ästhetisches Objekt oder Aktion als sinnliche Sinnerschließung oder im Sinne grenzüberschreitender Kunst in Anbindung an die Fragestellungen der Lernbereiche Theorie und Geschichte. Realisierung und Dokumentierung eines dialogischen Gesprächs mit dem Publikum **oder**
3. Experimentelle Gestaltung im Bereich neuer Medien in Anbindung an die Fragestellungen der Lernbereiche Theorie und Geschichte. Herausarbeitung der Differenz von technologiegestützter und technologiefreier Arbeit

Lernbereich Geschichte (C): Die Infragestellung künstlerischer Traditionen in der Gegenwart

Ziele:

[W]

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- wesentliche Beispiele der Kunstentwicklung nach 1945 im Bereich von Abstraktion und neuer figurativer Kunst kennen, sie analysieren und interpretatorisch erschließen können,
- die Auswirkungen postmoderner Ästhetik in Kunst und Architektur kennen und beurteilen können **oder**

- einige markante Beispiele der Kunstentwicklung nach 1945 aus dem Bereich grenzüberschreitender und prozessorientierter Kunst kennen, beschreiben, interpretieren und die Differenz zu klassischen Gattungen der bildenden Kunst und deren Wertungsmaßstäben aufzeigen können,
- sich der Wirkung eines zeitgenössischen Werkes in einem Museum oder einer Galerie bewusst aussetzen, sich mit ihm auseinander setzen und im Sinne des Ausgesetztseins erfahren, dass der physische Raum immer auch ein geistig-mentaler Raum ist **oder**
- einige bedeutende Beispiele elektronischer Kunst (Video- und Computerkunst) kennen, formanalytisch beschreiben, interpretieren und an diesen Beispielen das Verhältnis von Moderne, Postmoderne und neuer Moderne darstellen und werten können,
- erkennen, dass die Medienkunst die Grenze zwischen Alltag/Leben (TV-Realität) und Kunst neu absteckt und in diesem Sinne eine Rücknahme der Entgrenzung des Ästhetischen der modernen Kunst des 20. Jahrhunderts ist,
- diesen Versuch kritisch beurteilen können.

Inhalte

[W]

1. Kunst nach 1945 bis zur Gegenwartskunst unter dem Gesichtspunkt der Polarität von Abstraktion und neuer figurativer Kunst. Die Auswirkung postmoderner Ästhetik in Architektur und Kunst. Neue Abstraktion in der Malerei und Dekonstruktivismus in der Architektur

oder

2. Zeitgenössische Kunsttendenzen unter dem Aspekt von Wirklichkeitserfahrung und -bewältigung (Environment, Installation, Assemblage, Aktion, Performance usw.)

Die "schonungslose" Auseinandersetzung mit menschlichen Lebensbedingungen in Plastik, Konzeptkunst, Performance und Video-Installation (z.B. Bill Viola oder Bruce Naumann)

oder

3. Zeitgenössische Kunsttendenzen im Bereich der elektronischen Medien und das Verhältnis von Moderne, Postmoderne und "Neuer Moderne" (Klotz).

Die Rücknahme der Bilder der TV-Realität des simulierten Lebens in die ästhetische Fiktion der Medienkunst (z.B. Nam June Paik) und der Versuch einer Rückkehr zur mimetischen Illusion als Simulation mit Mitteln der Computertechnologie

7. Fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen

7.1 Didaktische Begründung

Damit die Schule ihren Bildungsaufgaben in vollem Umfang gerecht werden kann, muss sie zu einer sinnvollen Balance zwischen systematischem und situationsbezogenem Lernen finden. Das bedeutet, dass das Lernen in den einzelnen Fächern einerseits und fachübergreifendes bzw. fächerverbindendes Lernen andererseits unverzichtbar und konstituierende Bestandteile des Unterrichts sind.

Die Gliederung des Unterrichts in einzelne Fächer ist aus mehreren Gründen sinnvoll und notwendig. Einerseits wird durch die Beschränkung auf die Aspekte eines Fachs der Komplexitätsgrad der Inhalte vermindert. Schülerinnen und Schüler können in relativ überschaubaren Bereichen Wissen und Fähigkeiten erwerben. Andererseits haben die einzelnen Fächer und Fachgruppen jeweils spezifische Methoden der Erkenntnisgewinnung und der Theoriebildung. Schülerinnen und Schüler sollen diese fachbezogenen Denk- und Arbeitsweisen kennen lernen und einüben, um sie dann in komplexeren Zusammenhängen anwenden zu können.

Eine enge Beschränkung auf den Fachunterricht bringt allerdings auch Probleme mit sich.

Zum einen besteht die Gefahr, dass Schülerinnen und Schüler nur noch fachspezifische Facetten von Sachverhalten wahrnehmen. Selbst wenn in unterschiedlichen Fächern das gleiche Thema behandelt wird, stehen die jeweiligen Aspekte häufig unverbunden nebeneinander. Von Seiten der Lehrkräfte an Schulen und Hochschulen und auch von Seiten der Wirtschaft wird diese Situation beklagt; man spricht von "Schubladenwissen". Darüber hinaus begünstigt das Lernen isolierter Sachverhalte ein schnelles Vergessen des Gelernten.

Zum anderen erfordern die Wissensexplosion und der schnelle Wandel des Wissens, die komplexen Strukturen und Interdependenzen in allen Bereichen von Gesellschaft, Wirtschaft, Wissenschaft und Technik in zunehmendem Maß übergreifendes, vernetztes Denken. Viele aktuelle Probleme sind nicht allein analytisch durch Zerlegung in Teilprobleme und deren Lösung zu bewältigen. Es müssen vielfältige Abhängigkeiten und Verflechtungen berücksichtigt werden.

Das ist auch für den Unterricht relevant, soll er sich doch an der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler orientieren, zu Entscheidungs- und Handlungskompetenz führen und zur Übernahme von Verantwortung befähigen. Diese Ziele bedingen, dass in verstärktem Maß realitätsnahe Problemstellungen Ausgangspunkt von Lernprozessen sein müssen. Solche Problemstellungen lassen sich aber in der Regel nur im Zusammenwirken von Sachkompetenz aus mehreren Fachgebieten

bewältigen. Kenntnisse und Fähigkeiten in den einzelnen Fächern sowie die Beherrschung der verschiedenen wissenschaftlichen Denkweisen und Arbeitsmethoden sind Voraussetzungen für die Bearbeitung fachübergreifender Problemstellungen.

Die Verfügbarkeit neuer Medien und Technologien erweitert die Möglichkeiten der Informationsbeschaffung und -verarbeitung und öffnet Wege zu einem übergreifenden Denken in Zusammenhängen.

7.2 Beiträge zur Methoden- und Sozialkompetenz

Im fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterricht sollen die Schülerinnen und Schüler, zumindest exemplarisch,

- erfahren, dass für eine Lösung realitätsnaher Problemstellungen meist aus verschiedenen Fächern Aspekte, die einander ergänzen bzw. gegeneinander abgewogen werden müssen, zu berücksichtigen sind.
- Wissen und methodische Fähigkeiten, die im Fachunterricht erworben wurden, als Beiträge zur Lösung eines komplexen Problems einbringen und dadurch die Bedeutung des Gelernten für die Bewältigung lebensweltlicher Situationen erfahren.
- lernen, eine Problemstellung von verschiedenen Seiten zu beleuchten und Lösungsansätze nicht vorschnell und unkritisch auf die Verfahren eines bestimmten Fachs einzuschränken.
- erfahren, dass die Zusammenführung verschiedener fachlicher Sichtweisen zu einem tieferen Verständnis eines Sachverhalts führen kann.
- die Bereitschaft und Fähigkeit entwickeln, zur Bearbeitung einer größeren, komplexen Problemstellung mit anderen zu kommunizieren und zu kooperieren.
- lernen, Problemlöseprozesse möglichst selbstständig zu organisieren, auch in Partnerarbeit oder im Team.
- lernen, die Ergebnisse eines Arbeitsprozesses zu strukturieren und so zu präsentieren, dass sie von anderen, die nicht an dem Prozess beteiligt waren, verstanden werden können.

7.3 Lehrplanbezug

Die Lehrpläne schaffen äußere Voraussetzungen für die Realisierung fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterrichts, indem

- keine verbindliche Reihenfolge für die Behandlung des Pflichtstoffs in den Fächern festgelegt wird,
- in gewissen Teilbereichen die Entscheidung über die inhaltlichen Schwerpunkte den Lehrerinnen und Lehrern bzw. den Fachkonferenzen überlassen bleibt,
- durch Beschränkung des Pflichtstoffs zeitliche Freiräume geschaffen werden,
- im Anhang Themenvorschläge für entsprechende Unterrichtseinheiten enthalten sind.

7.4 Verbindlichkeit

Fachübergreifendes Denken und Arbeiten soll grundsätzlich in der gesamten gymnasialen Oberstufe und in allen Fachkursen an geeigneten Stellen in den Unterricht integriert werden (vgl. 7.5.1).

Darüber hinaus sollen innerhalb der gymnasialen Oberstufe (Jahrgangsstufen 11 bis 13) alle Schülerinnen und Schüler mindestens einmal an einem fächerverbindenden Unterrichtsvorhaben teilnehmen.

7.5 Organisationsformen

Fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen kann auf verschiedenen Ebenen erfolgen, die auch unterschiedliche Organisationsformen erfordern. Organisatorisch problemlos sind alle Formen fachübergreifenden und fächerverbindenden Lernens, die sich im Rahmen der Fachkurse realisieren lassen. Um übergreifende Themen behandeln zu können, die einen größeren zeitlichen Rahmen erfordern, oder zu denen mehrere Fächer etwa gleich gewichtige Beiträge liefern, ist es jedoch erforderlich, für den entsprechenden, begrenzten Zeitraum neue, an den Themen orientierte Lerngruppen zu bilden. Dies ist in der gymnasialen Oberstufe auf Grund der differenzierten Kursbelegung nicht immer leicht zu organisieren. Welche Organisationsform die günstigste ist, muss anhand der speziellen Rahmenbedingungen an der einzelnen Schule entschieden werden.

Im Folgenden sind exemplarisch mögliche Organisationsformen für fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen im Rahmen der Fachkurse wie auch in neu gebildeten Lerngruppen aufgeführt. Selbstverständlich sind auch andere als die hier genannten Formen möglich.

5.1 Fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen im Rahmen der Fachkurse

- Die Lehrerinnen und Lehrer integrieren in den Fachunterricht an geeigneten Stellen Aspekte anderer Fächer oder Fachbereiche - insbesondere derjenigen, für die sie die Lehrbefähigung besitzen.
- Durch die Einbeziehung außerschulischer Lernorte (z.B. im Rahmen von Exkursionen) werden der Anwendungsbezug und die fachübergreifende Dimension des jeweiligen Themas für die Schülerinnen und Schüler unmittelbar erfahrbar.
- In bestimmten Unterrichtsabschnitten übernimmt eine zweite Lehrkraft allein oder zusammen mit der Fachlehrkraft den Unterricht (team-teaching). Auch können Vorträge von externen

Fachleuten in den Unterricht integriert werden, um Bezüge zu anderen Fachrichtungen aufzuzeigen.

- Kurse verschiedener Fächer, die im Stundenplan parallel liegen, werden für mehrere Stunden zur Durchführung eines fächerverbindenden Projekts zusammengefasst. Der fächerverbindende Unterricht tritt für diesen Zeitraum an die Stelle des Fachunterrichts.

5.2 Fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen **in hierfür neu gebildeten Lerngruppen**

- Für eine "Projektphase", die mehrere Tage umfasst, werden die Schülerinnen und Schüler einer Jahrgangsstufe in neue Lerngruppen eingeteilt. In jeder dieser Lerngruppen wird ein fächerverbindendes Thema behandelt. Es ist denkbar, dass in einer Lerngruppe eine einzige Lehrkraft alle Aspekte des Themas behandelt, aber auch, dass im zeitlichen Wechsel oder im team-teaching mehrere Lehrkräfte beteiligt sind.
- Über ein Schuljahr oder ein Halbjahr hinweg wird jeweils eine Doppelstunde pro Woche für alle Schülerinnen und Schüler einer Jahrgangsstufe von Fachunterricht freigehalten. Diese Doppelstunde steht für fächerverbindenden Unterricht in dafür neu gebildeten Lerngruppen zur Verfügung.
- Die Teilnahme daran kann für die Schülerinnen und Schüler über den Pflicht-Fachunterricht hinaus verbindlich gemacht werden. Die so durchgeführten fächerverbindenden Unterrichtsprojekte müssen sich nicht über ein ganzes Halbjahr erstrecken, sie können auf wenige Wochen beschränkt sein.
- Ein fächerverbindendes Thema wird in einer dafür neu gebildeten Lerngruppe über einen bestimmten Zeitraum mit einer Doppelstunde pro Woche unterrichtet. Der für diese Doppelstunde vorgesehene Fachunterricht fällt jeweils aus. Die Doppelstunde liegt aber in jeder Woche an einer anderen Stelle im Stundenplan, so dass nicht immer der gleiche Fachunterricht betroffen ist.
- In einer Jahrgangsstufe sprechen sich einige Lehrerinnen und Lehrer verschiedener Fächer ab, ein ausgewähltes übergreifendes Thema zeitlich parallel in ihren Kursen unter fachlichem Aspekt zu behandeln. Der zeitliche Rahmen kann einige Stunden umfassen, sich aber auch auf mehrere Wochen erstrecken. Am Ende dieses Zeitraums finden "Projektstage" statt, auf denen allen Schülerinnen und Schülern die Ergebnisse der fachbezogenen Arbeit vorgestellt werden. In dieser Präsentation, in die auch externe Fachleute einbezogen werden können, wird der fächerverbindende Charakter des Themas erfahrbar.

A n h a n g

Themenvorschläge und Anregungen für fachübergreifende und fächerverbindende Unterrichtseinheiten

Im Folgenden sind mehrere Themenbereiche für fachübergreifende und fächerverbindende Unterrichtsvorhaben aufgeführt. Für jeden Themenbereich sind in Form von Bausteinen thematische Schwerpunkte genannt, die sich für eine Zusammenarbeit von Bildender Kunst mit anderen Fächern eignen und es gestatten, fachübergreifende Leitlinien und Vernetzungen aufzuzeigen.

Die Auswahl der Themenbereiche und thematischen Bausteine richtet sich u.a. danach, ob ein Bezug zu den Fachlehrplänen der jeweils betroffenen Fächer hergestellt werden kann und ob bereits gewisse methodische Erfahrungen vorliegen oder Handreichungen zur Verfügung stehen.

Die aufgeführten Themen sind nicht verbindlich. Sie sind als Beispielsammlung gedacht und erheben in keiner Weise den Anspruch auf Vollständigkeit.

Die Themenvorschläge und die aufgezeigten Bezüge verschiedener Fächer zu dem jeweiligen Rahmenthema sollen anregen und ermuntern, fachübergreifende und fächerverbindende Unterrichtseinheiten zu planen, zu erproben und Erfahrungen zu sammeln. In der Regel werden Fachlehrerinnen und -lehrer verschiedener Fächer kooperieren und ihre jeweilige Sachkompetenz bei der Planung und Durchführung eines Unterrichtsvorhabens einbringen.

Umfang und Komplexität eines solchen Vorhabens werden sich an der zur Verfügung stehenden Zeit und den Möglichkeiten der Realisierung orientieren. Auch kleinere Projekte, an denen außer Bildende Kunst nur ein oder zwei weitere Fächer beteiligt sind und bei denen nur einige der für das jeweilige Fach aufgeführten "möglichen Beiträge" berücksichtigt werden, können der Zielsetzung des fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterrichts gerecht werden.

Beispiele

Beispiel 1

Thema: Visuelle Wahrnehmung

Inhalt	Hinweise
--------	----------

Bildende Kunst

Der Prozess der visuellen Wahrnehmung und seine Bedeutung für die Kunst	Raum- und Zeitstrukturen, Körperwahrnehmung und -darstellung in bildender Kunst sowie in den Medien
---	---

Biologie

Onto- und phylogenetische Entwicklung menschlicher Raumwahrnehmung/der haptischen Erfahrung/des Zeitbewusstseins. Aufbau des Auges (sphäroidischer Sehraum); Auge und Gehirn (Neurobiologie; Sehzentrum, Hemisphärenforschung). Wahrnehmung und Denken	Untersuchungen des Psychologen/Strukturalisten Jean Piaget. Physiologie der Sinnesrezeptoren, der Nervenbahnen, -kanäle; binokulares Sehen, modulare Struktur des Gesichtssinnes; Informationsverarbeitung in den primären Sehzentren u. in der Sehrinde
--	--

Physik

Phänomene und Gesetze der Optik bzgl. der Raumwahrnehmung. Raumtheorien, Raum-Zeit-Korrelationen	Projektionsexperimente z.B. Relativitäts- und Quantentheorie; die "Geschichte der Zeit" bei Stephen Hawking
--	--

Mathematik

Die mathematisch-geometrische Raumauffassung	Der Euklidische Raum und der Gegensatz von plan- und winkelperspektivischer Auffassung (Euklids Theorem Nr. 8). Geltung des Strahlensatzes, harmonische Teilung etc.
--	--

Informatik

Raumsimulationen mit Computerprogrammen	3D-Welten, virtuelle Realitäten, Grafikprogramme zur Raumsimulation, Magische Bilder
---	--

Musik

Struktur von Raum und Zeit in der Musik; geschichtliche Entwicklung	Der akustische Raumklang/Klangraum; Metrum und Rhythmus. Das Wesen der Musik
--	---

Beispiel 2

Thema: Das Verhältnis von Mensch und Natur im 19. Jahrhundert

Inhalt	Hinweise
--------	----------

Bildende Kunst

<ul style="list-style-type: none"> – Landschaftsmalerei vor dem Hintergrund gesellschaftl. u. polit. Veränderungen – Mensch, Natur, Arbeit <p>Realismus und beginnende Moderne</p> <ul style="list-style-type: none"> – Natur u. Technik in der Landschaftsmalerei von der Romantik bis zum Impressionismus 	<ul style="list-style-type: none"> – Romantik: die Sehnsucht des Stadtmenschen und die Natur → Suche nach dem Chaos der ersten Schöpferstunde u. Erfahrung des Rauschhaften, kontemplativer Versenkung und Weltflucht – das Ethos des arbeitenden Menschen – von der vorindustriellen zur modernen Naturerfahrung
--	--

Deutsch

<ul style="list-style-type: none"> – Natur als Spiegel der Seele (Prosa) – Naturlyrik und Balladen 	<ul style="list-style-type: none"> – z.B. Fontane und Hauptmann – Fontane und Keller
--	--

Musik

<ul style="list-style-type: none"> – Naturbilder in Programmmusik und Sinfonischer Dichtung im 19. Jh. und des musikal. Impressionismus – Nationale Schulen 	<ul style="list-style-type: none"> – z.B. Smetana, Debussy – Landschaftstyp. Aspekte i. d. Musik
---	--

Geschichte

<ul style="list-style-type: none"> – Menschenbilder und Gesellschaftstheorien des 19. Jh. u. ihr Einfluss auf die Naturwahrnehmung – Technik und Umwelt 	<ul style="list-style-type: none"> – Nationalismus/Liberalismus/Konservatismus /Sozialismus → gesellschaftl. u. polit. Veränderungen im 19. Jh. – Industriekapitalismus. Anfänge der Umweltgeschichte: von der vorindustriellen zur modernen Naturerfahrung
---	---

Englisch

Das Erhabene und Schöne in der Natur	– Gothic novel; Texte von E. Burke
--------------------------------------	------------------------------------

Religion/Philosophie

<ul style="list-style-type: none"> – Die Gotteslehre – Die Vereinsamung des Menschen u. die Entstehung neuer Naturvorstellungen 	<ul style="list-style-type: none"> – Pantheismus, Monismus, Agnostizismus, Atheismus → Gegenpositionen zur christlichen und jüdischen Lehre
---	--

Beispiel 3

Thema: Denkmal

Inhalt	Hinweise
--------	----------

Bildende Kunst

<ul style="list-style-type: none"> – Plastische Monumente (Denkmäler) bedeutender Persönlichkeiten aus Politik und Geistesleben und von Allegorien nationaler o. allgemeiner Ideen und Prinzipien zwischen Antike und Gegenwart 	<ul style="list-style-type: none"> – charakteristische Gestaltungsmittel (verschiedene Abstraktionsgrade) – Mittel der Repräsentation und Monumentalisierung, – Formen der Heroisierung und Mythisierung
--	---

Geschichte

<ul style="list-style-type: none"> – Denkmäler: als Mittel der Erinnerung, des Preisens u. Mahnens, der ideolog. Propaganda – Denkmäler: Platzhalterfunktion, Selbstdarstellung, Kultverehrung, Apotheose – Denkmäler zur Identitätsstiftung 	<ul style="list-style-type: none"> – tatsächliche o. vermeintl. Wohltäter von Nation u. Volk – Ausnahmemenschen, Genies, Überväter – Sammlungen, Wallfahrten, Feiern
---	---

Erdkunde

<ul style="list-style-type: none">– Denkmäler unter den Aspekten<ul style="list-style-type: none">– Standort– Orientierung– Platz- bzw. Stadtgestaltung– touristische Sehenswürdigkeit	<ul style="list-style-type: none">– topografische Exposition (Fernsicht, Blickachsen, Relief, Randlage) – Bismark-D. (Hamburg), Reiterdenkmal Wilhelm I (Koblenz), Völkerschlacht-D. (Leipzig), Freiheitsstatue (New York)
---	---