

---

## 9 Kunst

(1, MuG 1+ Profil)

Die Jugendlichen suchen in ihrem Streben nach Selbständigkeit Orientierungsmuster. Im Spannungsfeld zwischen Autonomie, die sich in Abgrenzung äußert, und dem Bedürfnis, sich an Leitbildern zu orientieren, erproben sie unterschiedliche Verhaltensweisen und entwickeln eigene Wertvorstellungen sowie neue ästhetische Orientierungen. Diese sind häufig auch von den Medien beeinflusst. Die auf der Spannung zwischen Beharren und Experimentieren, Anpassen und Abweichen beruhende Unsicherheit im Gestalten sowie mangelnde Übung führen häufig zu einer resignativen Haltung des „Nichtkönnens“. Die Schüler erweitern deshalb mit Hilfe von strukturierten Übungen zur bildnerischen Grammatik wie mit experimentellen Verfahren ihre Fertigkeiten. So werden sie befähigt, Arbeiten zu erstellen, die ihren eigenen und altersgemäßen Ansprüchen gerecht werden.

---

*In der Jahrgangsstufe 9 erwerben die Schüler folgendes Grundwissen:*

- Urteilsfähigkeit gegenüber alltagsästhetischen Phänomenen
- Erkennen von Werbestrategien und Entwickeln eigener Ansätze dazu
- Einblick in elementare Gestaltungsmittel der Photographie
- Analysieren der Beziehungen zwischen Architektur und individuellen Lebensbedürfnissen
- Einblick in künstlerische Positionen der klassischen Moderne
- reflektiertes Einsetzen von Gestaltungsmitteln

---

### Ku 9.1 Lebenswelten: Kleidung und Erscheinungsbild

Die Jugendlichen beschäftigen sich mit Ästhetisierungstendenzen im Alltag und reflektieren dabei auch aktuelle künstlerische Positionen [→ Sk<sub>WSG</sub> 9.4]. Sie entwickeln eigene Entwürfe zum Themenkomplex Mode bzw. Schmuck.

#### Wahrnehmen

- Beschreiben und Analysieren von Kleidung und Modephänomenen sowohl in der Kunst als auch im Alltag
- Kennenlernen und Beschreiben von künstlerischen Ansätzen, die die Bekleidung des menschlichen Körpers thematisieren (z. B. Sonia Delaunay, Rosemarie Trockel)

#### Gestalten

- zeichnerisches Erfassen der menschlichen Figur (Proportionsschemata)
- Entwerfen von Kleidung (Tracht, Uniform und „Outfit“) bzw. Schmuck; Entwickeln von Konzepten für die Präsentation der Ergebnisse (z. B. als Ausstellung, im Darstellenden Spiel, als Modenschau)

---

### Ku 9.2 Kommunikation und Medien: Werbung und Photographie

Die Jugendlichen reflektieren die Bildsprache von Photographie und Werbung. Sie sammeln dafür gängige visuelle Grundmuster und erarbeiten Variationen, Übertreibungen und Gegenentwürfe dazu [→ WR<sub>WSG-w</sub> 8.1.1, WR 9.1.1, Sk<sub>WSG</sub> 9.2].

#### Wahrnehmen

- Analysieren ausgewählter Beispiele der Photographie
- Beschreiben von Werbeanzeigen, Werbespots oder Internet-Auftritten

*Vertiefungsmöglichkeit:*

- Untersuchen von Propaganda in totalitären Systemen [→ K 9.3; Ev 9.5; G 9.1], z. B. in Plakat, Photo, Film und öffentlichen Inszenierungen

#### Gestalten

*Verwirklichen eines der folgenden Vorhaben:*

- Inszenieren mit Hilfe photographischer Gestaltung (gestalterische Aspekte wie z. B. Komposition, Schärfen-Unschärfe, Licht, Perspektive)
- Konzeption und Umsetzung einer eigenen Werbekampagne für ein fiktives Produkt im Team, ggf. auch als Persiflage oder Anti-Werbung, z. B. mit Collage, Photographie, digitaler Bildbearbeitung, als Rollenspiel

---

### Ku 9.3 Architektur und Design: Soziales Verhalten und gebauter Raum

Die Jugendlichen gewinnen Einblick in wesentliche Beziehungen zwischen architektonischer Gestaltung und den Bedürfnissen der Benutzer. Sie setzen sich im Rahmen eigener Vorschläge mit den Auswirkungen der gebauten Umwelt auf die Menschen auseinander.

#### Wahrnehmen

Verwirklichen eines der folgenden Vorhaben:

- Besprechen des Zusammenhanges von Architektur und Verhalten der Bewohner an einem aktuellen Beispiel aus der Umgebung, z. B. Jugendtreffpunkt, Sportanlage, Platz, Schule oder Wohnviertel
- Analysieren von Architekturbeispielen der klassischen Moderne und des Totalitarismus [→ K 9.3; Ev 9.5; G 9.1], v. a. im Hinblick auf die Wirkung

#### Gestalten

Verwirklichen eines der folgenden Vorhaben:

- Entwerfen von Gebäuden für definierte Benutzergruppen (z. B. Skizzen, Pläne, Ansichten)
- Entwickeln eigener Vorstellungen zur Umgestaltung bestehender architektonischer Situationen, z. B. als Zeichnung, Collage, Photoübermalung, digitale Bildbearbeitung

---

### Ku 9.4 Bildende Kunst: Klassische Moderne

Die Begegnung mit repräsentativen Werken des 20. Jahrhunderts (möglichst auch im Original) lässt die Jugendlichen ein Verständnis für die Komplexität der Kunst erlangen. Im bildnerisch-praktischen Bereich erweitern sie ihr handwerkliches und experimentelles Repertoire.

#### Wahrnehmen

- exemplarisches Besprechen von Positionen und Strömungen der Kunstgeschichte: Jugendstil, Expressionismus, Kubismus, Abstraktion und Konkretion, Surrealismus

#### Gestalten

Verwirklichen eines der folgenden Vorhaben:

- Entwickeln einer Bildgrammatik für Bildreihen und Bildvariationen in Anlehnung an Darstellungstendenzen der klassischen Moderne (z. B. naturalistisch, expressiv, abstrakt, surreal-grotesk) als Malerei, Graphik, Plastik, Video oder Computeranimation
- Nutzen von in der Kunst der klassischen Moderne entwickelten aleatorischen Verfahren (z. B. Décalcomanie, Frottage, Collage) und synästhetischer Experimente (z. B. Umsetzen von Gerüchen, Klängen, haptischen Empfindungen)

Vertiefungsmöglichkeit:

- Sammeln und Auswerten von Bildern und Informationen zu Kunstwerken der klassischen Moderne, auch im Team; Präsentation der Ergebnisse (z. B. Ausstellung, digitale Präsentation)

---

### Ku 9.5 Profilbereich am MuG

Der zusätzlich ausgewiesene Profilbereich am Musischen Gymnasium ermöglicht Erweiterungen und Ergänzungen im Wahrnehmen und Gestalten. Als Leitfach zur Erlangung eines umfassenden Bildverständnisses nutzt das Fach Kunst die zusätzliche Profilstunde

- zu Reflexion und Ausbau des visuellen Ausdrucksrepertoires
- zur Sicherung eines weiterführenden Bildverständnisses
- zur Präsentation von Ergebnissen im Raum der Schule
- zur fächerübergreifenden und fächerverbindenden Projektarbeit