

# Schwerpunkt Gestalten

Schwerpunktfächer

## Bildnerisches Gestalten Visuelle Mediengestaltung

### 1 Lektionendotation

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
4	4	4	4

Gesamtzahl der Lektionen: 320

### 2 Bedeutung des Schwerpunktes / Allgemeine Hinweise

Der Schwerpunkt Gestalten fusst auf den Bereichen Bildnerische Gestaltung, Visuelle Kommunikation und Mediengestaltung. Der Kunstunterricht im Schwerpunkt Gestalten ist in die Schwerpunktfächer Bildnerisches Gestalten und Visuelle Mediengestaltung gegliedert. Diese zwei Teilbereiche beinhalten das Gestalten mit traditionellen Ausdrucksmitteln und mit elektronischen Medien.

Themen des Schwerpunktes Gestalten sind die gesamte visuell und haptisch wahrnehmbare Wirklichkeit, die vom Menschen hervorgebrachten ästhetischen Werke, Produkte und grundlegenden Prozesse sinnlicher Wahrnehmung, visueller Kommunikation und ästhetischer Reflexion.

Der Unterricht im Schwerpunkt Gestalten hat ein allgemein entwickelndes Potential und ist fächerübergreifend. Die Vermittlung von Wissen verknüpft mit Kreativität, Phantasie und gestalterischen Fertigkeiten liefert grundlegende Voraussetzungen für eine berufliche Tätigkeit und für ein Studium.

Die beiden Schwerpunktfächer verfolgen zwei grundlegende Ziele:

- Theoretische Erkenntnis: die Vermittlung von Grundlagen für eine fachspezifische Auseinandersetzung mit ästhetischen Objekten und Kunstobjekten
- Kreative Praxis: die Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, mit Kommunikationsmedien umzugehen und Gestaltungen zu realisieren

Die Bedeutung und der Wert künstlerischer Arbeiten und Objekte aus Vergangenheit und Gegenwart sollen den Studierenden durch praktische und theoretische Arbeit bewusst gemacht werden. Durch die Vermittlung von Gestaltungskriterien erhalten die Studierenden die Möglichkeit, an der Welt der visuellen Kommunikation, Kunst und Kultur aktiv teilzuhaben.

Durch eine differenzierte Auseinandersetzung mit der visuellen Umwelt und deren Wahrnehmung lernen die Studierenden, sich einer differenzierten Bildsprache zu bedienen. Darüber hinaus wird auf Wissenschaft und Forschung im Bereich der Wahrnehmungspsychologie und Kunstphilosophie verwiesen.

Das enorm grosse Unterrichtsfeld des Schwerpunktes Gestalten erfordert eine gezielte Auswahl von Themen. Dabei soll einerseits die Vielseitigkeit dieses Faches nicht verloren gehen, andererseits aber die Möglichkeit einer intensiven Auseinandersetzung mit einem Thema geschaffen werden.

Gestellte Themen sollten nach Möglichkeit auch in Zusammenhang mit aktuellen künstlerischen Diskussionen stehen. Der Unterricht entwickelt sich von konkreten Übungen zu selbständig konzipierter, kreativer Arbeit. Praktische Arbeiten werden in einer Mappe gesammelt.

### 3 Ziele

#### 3.1 Schwerpunktfach "Bildnerisches Gestalten"

##### 3.1.1 Lernbereich "Wahrnehmung"

###### 3.1.1.1 Richtziele

Die Studierenden beobachten die Wahrnehmung von Farbe, Form und Raum, setzen ihre Beobachtungen zwei- oder dreidimensional um und machen sie verständlich sichtbar.

Sie kennen Theorien zur visuellen Wahrnehmung und wenden sie an.

###### 3.1.1.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erkennen und Analysieren lernen</li> </ul>	Begriff der Wahrnehmung
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bildnerische Techniken als Kommunikationsmittel bearbeiten</li> </ul>	Perzeption und Apperzeption Optische Reize im Zusammenhang mit emotionalen und kognitiven Reaktionen Wahrnehmung als selektiver, konstruierender und beurteilender Akt Verhältnis zwischen Wahrnehmung und Gestaltung Zeichnung, Malerei, Druck als Medien der komplexen Bildgebung
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kultursignifikate herstellen</li> </ul>	Indikatoren zur Untersuchung und Beurteilung von Kulturkonzepten Kultursignifikante Dokumentation anhand von bekannten Konzepten oder Visionen

### 3.1.2 Lernbereich "Handwerk"

#### 3.1.2.1 Richtziele

Die Studierenden entwickeln grob- und feinmotorische Koordination und ihren Einsatz in der Gestaltung.

Sie erkennen gestalterische Probleme und finden eigenständige Lösungen, zu deren Realisierung sie Techniken, gestalterische Mittel und Medien bewusst einsetzen.

Die Studierenden planen Projekte selbständig und führen sie mit geeigneten Mitteln aus.

#### 3.1.2.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Handwerkliche Grundlagen des Malens und Zeichnens beherrschen</li> </ul>	Zeichenübungen anhand einfacher Gegenstände Beginnendes räumliches Darstellen Darstellendes Zeichnen Erklärendes Zeichnen
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Grundlagen des plastischen Gestaltens anwenden</li> </ul>	Modellieren nach der menschlichen Figur (Ton, Gips ...) Architekturmodelle erstellen
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Handwerkliche Fähigkeiten und Fertigkeiten vertieft üben</li> </ul>	Figur-Grund-Probleme Räumlichkeit Helligkeit Verdichtung und Überschneidung Entwurfsskizzen Bewältigen grosser Flächen Zeichnerische Abbildung vorgelegter Gegenstände

### 3.1.3 Lernbereich “Visuelle Kommunikation“

#### 3.1.3.1 Richtziele

Die Studierenden setzen sich mit den Phänomenen der visuellen Kommunikationsmittel auseinander und handhaben die darstellenden Zeichen und ihre Verknüpfungen.

#### 3.1.3.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zeichen und ihre Deutung lesen lernen</li> </ul>	Visuelle Phänomene als Zeichen
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Codieren und Decodieren verstehen</li> </ul>	Grundwissen der Ikonografie und Ikonologie
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Theorie der Zeichen und ihre Verknüpfung mit syntaktischen Strukturen kennen</li> </ul>	Bild als komplexe Erscheinung aus Zeichen und Syntax Semiotik und Semantik Pragmatik der Zeichen und ihre Ikonografie Prinzipien der einfachen Kommunikation
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ästhetische Urteile als soziokulturell bedingt verstehen</li> </ul>	Soziokulturelle Bedingungen der Wahrnehmung als Phänomen der Geschichte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ästhetische Urteilsbildungen aus Geschichte und Gegenwart beispielhaft darstellen und beurteilen</li> </ul>	Wahrnehmungsprägung als Problem des Individuums und der Medien

### 3.1.4 Lernbereich “Kulturkonzepte“

#### 3.1.4.1 Richtziele

Die Studierenden kennen kulturelle Zusammenhänge und analysieren bildende Kunst in geistesgeschichtlichen Kontexten sowie als Abbild gesellschaftlicher Strukturen.

### 3.1.4.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Einblick in das Feld der Kulturkonzepte gewinnen</li> </ul>	Geschichtsschreibung und Kunstgeschichte (Antike, Mittelalter, Neuzeit) Kulturkonzepte und ihre Analyse
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kulturraum Europa als Mosaik von Konzepten begreifen</li> </ul>	Analyse und Kritik des gewohnten Geschichtsbildes
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Weltweite Kulturkonzepte im Überblick kennen</li> </ul>	Leistungen und Konsequenzen der Kulturkonzepte

## 3.2 Schwerpunktfach "Visuelle Mediengestaltung"

### 3.2.1 Lernbereich "Computeranwendung"

#### 3.2.1.1 Richtziele

Die Studierenden kennen die Möglichkeiten des Computereinsatzes in der Gestaltung und arbeiten selbständig damit.

Sie erkennen gestalterische Grundlagen und Qualitäten unterschiedlicher Medien und Gestaltungsaufgaben.

#### 3.2.1.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Grundlagen der Informatik und der Computeranwendung verstehen</li> </ul>	Betriebssysteme Hard- und Software Speichermedien Bildformate

- |   |   |
|---|---|
| ○ Typografiegestaltungen und Layouts realisieren (InDesign) | Schriftarten<br>Kriterien für die Schriftwahl<br>Formatierungen<br>Seitengestaltungen   |
| ○ Vektorgrafiken erstellen (Illustrator)                    | Kombinieren von Formen<br>Zeichenstiftwerkzeug  |
| ○ Bilder (Bitmapbilder) bearbeiten (Photoshop)              | Fotografie<br>Scannen<br>Auswahlwerkzeuge<br>Arbeiten mit Ebenen<br>Druck   |
| ○ Multimedialität und Konzeption verstehen                  | Visuelle Präsentationen<br>Corporate Identity<br>Kommunikationsdesign<br>Bild und Ton<br>Projektion und Simulation als konzeptuelle Aufgaben  |
| ○ Möglichkeiten der Mediengestaltung üben                   | Gebrauch von Gestaltungssoftware in der Praxis: Collagen, Logos, Plakate, Zeitschriften, Webseiten, Fotobearbeitung, Präsentation<br>Einsichten in die Zusammenhänge von Produkt und Prozess durch eigene Gestaltungsarbeit |
| ○ Filmsequenzen herstellen und analysieren                  | Licht<br>Fotografie, Einstellungen und Formate<br>Schnitt, Montage und Blende<br>Effekte  |

### 3.2.2 Lernbereich "Visuelle Kommunikation"

#### 3.2.2.1 Richtziele

Die Studierenden setzen sich mit den Phänomenen der visuellen Kommunikationsmittel auseinander und handhaben die darstellenden Zeichen sowie ihre Verknüpfungen.

#### 3.2.2.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Grundlagen des Analysierens beherrschen</li> </ul>	Morphologie der Mediengestaltung (Intermedialität und Multimedialität) Theorien und Konzepte der visuellen Kommunikation Rezeption und Produktion von Massenmedien Analyse unterschiedlicher visueller Medien und ihrer visuellen Wahrnehmung
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Grundlagen des bewegten Bildes kennen</li> </ul>	Regie Kameraführung Filmmontage und Videoschnitt als Gestaltungsaufgaben (Storyboard)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bild als Zeichen im Kommunikationsprozess verstehen</li> </ul>	Bedingungen und Faktoren des visuellen Kommunikationsprozesses Methodischer Ansatz der Semiotik
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wahrnehmung in Hinsicht auf Zeit und Raum durch neuere Medien schulen</li> </ul>	Raum- und Zeitmodelle Telekommunikation Zeit- und Bewegungsstrukturen als gestalterische Dimensionen in Fotografie, Film/Video und Computer

### 3.2.3 Lernbereich "Kulturkonzepte"

#### 3.2.3.1 Richtziele

Die Studierenden kennen kulturelle Zusammenhänge und analysieren bildende Kunst mit besonderer Berücksichtigung der Mediengeschichte.

### 3.2.3.2 Grobziele und Lerninhalte

Grobziele	Lerninhalte
○ Kunst analysieren	Einführung in die Kunstgeschichte als Überblick über künstlerische Positionen im 20. Jahrhundert Formale und inhaltliche Merkmale unterschiedlicher Kunstdisziplinen (Architektur, Malerei, Plastik ...) in ihrer Verbindung zur Entwicklung der Medien
○ Beispielhafte und entscheidende Werke der Kunst des 20. Jahrhunderts verstehen	Ismen Moderne bis zeitgenössische Kunst
○ Mediengeschichte kennen sowie Massenmedien und Informationsgesellschaft beurteilen	Geschichte der Massenmedien und ihr Verhältnis zur Kunst im 20. Jahrhundert Analyse unterschiedlicher Bildmedien und deren kulturelle Folgen Zeitungen, Fernsehen Internet als Kulturkonzept Problem der Reizüberflutung Wechselwirkung zwischen moderner Kunst und technischen Medien

## 4 Vernetzung mit anderen Fächern

In den Schwerpunktfächern Bildnerisches Gestalten und Visuelle Mediengestaltung werden Grundlagen sowohl aus den sprachlichen und historischen Fachbereichen als auch aus den Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften miteinbezogen. So bietet der Schwerpunkt Gestalten einen wesentlichen Beitrag zum fachübergreifenden und projektorientierten Unterricht.

Die Interdisziplinarität der Fächer durch vielschichtige Vernetzungen von Disziplinen, Berufen, Stilen und Medien bietet einen besonders geeigneten Ansatz für fachübergreifende Themen.

Exemplarisch sind im Folgenden ein paar Querverbindungen genannt. In den Sprachfächern bieten sich Verbindungen in der Kunstbetrachtung, der Illustration, der Medienkunde, der Werbung und der Textgestaltung an. Im Grundlagenfach Deutsch und Kommunikation sind im Besonderen die Literaturgeschichte und die Literaturkunde sinnvolle Anknüpfungspunkte. Für die interdisziplinäre Projektarbeit bieten sich für die Studentinnen und Studenten aus dem Schwerpunkt Gestalten vor allem Themen aus dem Bereich Kunst und Kultur an.

Im Grundlagenfach Mathematik sind Vernetzungen bei den Inhalten Proportionen, Perspektive sowie räumliche Darstellungen naheliegend. Kunstepochen, Mode, Massenmedien sowie politische Kunst sind Vernetzungsmöglichkeiten zum Grundlagenfach Geschichte und Politische Bildung.

Auch der Schwerpunkt Technik mit Themen wie Anatomie, Farbenlehre, Farbherstellung, Optik bietet sich für Verknüpfungen an. Das Thema „Kunst als Ware“ erlaubt Querverbindungen zum Schwerpunkt Wirtschaft.