

Konzept WPU-Profil Kunst-Darstellendes Spiel

Das künstlerisch-ästhetisch ausgerichtete Profil soll

- in grundlegende Sachverhalte und Strukturen sowie Geschichte und Theorie der beiden Fächer einführen,
- wesentliche Arbeitsmethoden vermitteln und reflektieren,
- die Zusammenhänge innerhalb der Fächer und über die Grenzen hinaus erkennbar werden lassen.

Die darstellenden und bildenden Künste tragen den existentiellen Ausdrucks- und Kommunikationsbedürfnissen von Menschen Rechnung. Sie ermöglichen Erkenntnis auf anderen Wegen. In fast allen Kulturen beinhalten sie die imaginative, kreative und auch intellektuelle Aneignung von Welt, bei der eine Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit stattfindet und ihre potentielle Veränderbarkeit erforscht wird. Dabei ermöglicht die symbolische Welt des Theaters wie auch der Kunst vielfältige kreative Weltentwürfe. Über den schulischen Rahmen hinaus wird die Basis für ein lebenslanges Interesse an den Formen darstellender und bildender Künste und ihrem gesellschaftlich innovativen Potential geschaffen.

Beide Fächer ermöglichen den Schülerinnen und Schülern auf eine expressive Weise mit der Welt (in der Regel zunächst gegenüber den MitschülerInnen und der Schulöffentlichkeit) in Kontakt zu treten; dies gilt für die produktive Ebene ebenso wie die der rezeptiven.

Auf der produktionsästhetischen Ebene erforschen, deuten und reflektieren Schülerinnen und Schüler ihr Verständnis von sich selbst und der Welt, in der sie leben. Mit Mitteln der darstellenden Künste werden Wirklichkeiten gespiegelt, in Frage gestellt, alternative Wirklichkeiten entworfen, gestaltet und präsentiert. Mit der Aufführung und Ausstellung in der Schulöffentlichkeit positionieren sie sich mit ihren Anliegen und stellen sich einem gesellschaftlichen Diskurs.

Auf der rezeptionsästhetischen Ebene wird eine Auseinandersetzung mit eigenen theatralen und künstlerischen Werken und auch mit Aufführungen professioneller Theater oder Ausstellungen angeregt. Jugendliche machen dabei die Erfahrung einer aktiven, kreativen Partizipation am gesellschaftlichen und kulturellen Leben

der Gegenwart.

Jg./ Std.	Kunst	Darstellendes Spiel
	<i>Masken im Spiel</i>	

<p>8 (jeweils 3) Kunst 1. HJ DS 2. HJ</p>	<p>THEORIE Masken als Ritualobjekte in Religionen sowie als Kulturobjekte mit symbolischer Bedeutung</p> <p>Masken im Theater der griechischen Antike</p> <p>Exkursion: Besuch der ethnologischen Sammlung der Universität, Vielfalt von Masken und Objekten</p> <p>Kubismus: Einfluss von rituellen Masken auf die Kunst zu Beginn des 20. Jhds.</p> <p>Oskar Schlemmer: Triadisches Ballett</p> <p>PRAXIS I Erprobung unterschiedlicher Materialien hinsichtlich ihrer Verwendung im Maskenbau</p> <p>Skizzieren, Entwerfen von Masken</p> <p>Maskenbau bildnerische Gestaltung</p> <p>PRAXIS II Figurenbau im Sinne des Triadischen Balletts, Bezug von Bewegung und Raum in der Reduktion auf geometrische Grundformen, Grundfarben,...</p> <p>alternativ/parallel/plus: Bau von Puppen, Körpern, Automaten</p>	<p>Begriff Maske-Person-persona, Commedia dell'arte</p> <p>Masken zum Leben erwecken: Maske als passives Ausdrucksmittel (Schöningh, S.55f/145f)</p> <p>Exkursion: gemeinsamer Theaterbesuch mit Vor- und Nachbereitung</p> <p>aktiver Ausdruck: Körper und Präsenz (Klett/Schöningh, 52f)</p> <p>Körper als Automat/Maschine Charakter-Rolle</p> <p>Entwicklung einer Figur: Rollenbiographie und Rolleneinfühlung (Schöningh, 116)</p> <p>Stimme und Sprache (Klett)</p> <p>Mini-Dialoge</p>
---	---	--

<i>Statik und Dynamik</i>	
<p>9 (jeweils 3) DS 1. HJ Kunst 2. HJ</p>	<p>THEORIE Mensch und Raum: Architektur und Bildhauerei</p> <p>Geschichte und Formen der Architektur und Bildhauerei in ihrer Zusammengehörigkeit und bis zur Trennung, Aufteilung in eigenständige Gattungen</p> <p>Exkursion: Besuch der Gipsabgussammlung</p> <p>Bezug von Mensch und Raum</p> <p>Bewegung im Raum Performative Elemente vgl. Kunst entdecken 2, S. 108ff. und 128ff.; Kunst Arbeitsbuch 2, S. 88ff.</p> <p>Von der Konzeptkunst bis zur Entwicklung der Performance</p> <p>Fotografie (und Film) als Dokumentationsmedium von z.B. Performances</p> <p>PRAXIS zeichnerisches Entwerfen, Skizzieren</p> <p>Fotografieren, (Filmen)</p> <p>Erarbeiten einer Plastik/Skulptur</p> <p>Erarbeiten einer Performance</p> <p>Dokumentation des Prozesses/der Ergebnisse</p>
	<p>Grundbegriffe: Mimik, Gestik, Pantomime (Schöningh, 22-26)</p> <p>Arbeit an der Szene: Etablierung-Konflikt-Schluss Zeitlupe-Zeitraffer (Schöningh, 135f)</p> <p>Einführung in die Methoden der Improvisation nach <i>K. Johnstone</i>: Etablieren von Orten, Figuren, Status, Annehmen, Zeitsprung,... (improwiki/Theater und Improvisation S. 57ff)</p>

<i>Von der Szene zum Stück</i>	
10.1 (2+2)	<p>Druckwerkstatt THEORIE Geschichte des Druckens Steindruck, Holzschnitt, Pop Art, Digitaldruck</p> <p>Exkursion: Radierung/Holzschnitt: Besuch der Kunstsammlung der Universität</p> <p>Von der Mimesis zur Abstraktion Verfremdung, Reduktion, Zeichenhaftes</p> <p>PRAXIS Erproben grafischer Verfahren</p> <p>Komposition/Layout</p> <p>Serigrafie, Siebdruck</p> <p>vgl.: Kunstbuch 2, S. 38 Duden Kunst Sek II, S. 345ff.</p>
10.2 (2+2)	<p>PRAXIS Bühnenbild Videoprojektion, Kulissenbau, Malerei im Bühnenbild Siebdruck: Plakate, Flyer</p> <p>Stückerarbeitung</p>

Lüe/Stb/Wie/12/2016

erweitert am 27.04.2017 Lüe/Pre/Stb