

Profilbereich Kultur - KulturAtelier

Gymnasium Marianum Meppen	Schulinternes Curriculum <u>Kunst</u>	Klasse 8 - 10 (2WS)
------------------------------	---	----------------------------

Die Welt des Druckens, der Typografie und experimentelle Formen der zeitgenössischen Street-Art, zu denen Graffiti und Onpos aber auch klassische Techniken wie die Kalligraphie und die Collage gehören sollen, stellen einen möglichen Schwerpunkt da, in dessen Richtung die künstlerische Auseinandersetzung im Rahmen des KulturAteliers gehen könnte. Zielesetzung ist zugleich eine Offenheit gegenüber Themenbereichen, die von außen herangetragen werden. Neue Wege gehen - raus gehen! Eine Zusammenarbeit im fächerübergreifenden Sinne mit den anderen beiden Atelierbereichen Musik und Darstellendes Spiel ist sinnvoll. Es entstehen künstlerische Arbeiten, die im Rahmen des Parallelkurses des KulturManagements entsprechend geplant, begleitet und beworben werden können.

Inhalte, z.B.	Produktion	Rezeption
Drucktechnik /Medien Plakate Bühnenbilder	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> - lernen verschiedene Druckverfahren kennen (Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Frottage); - planen, entwickeln und gestalten einen Hochdruck (Linoldruck, Schablonendruck) und reflektieren das Ergebnis; - üben den gezielten Umgang mit Typografie, erstellen Layouts und komplexe Bildzeichen (Logos); - erzeugen Ausdruck und Wirkungen durch gezielte Verwendung technischer und bildnerischer Mittel; - erproben Möglichkeiten spezifischer Ausformung von Druckerzeugnissen (z.B. Reduktion, Prägnanz); - Kombinieren fotografische und typografische Techniken und erstellen ein Medienprodukt (z.B. Web-Design, Plakat). 	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> - lernen druckgrafische Mittel, ihre Wirkungen und Funktionen kennen; - lernen berühmte druckgrafische Werke der internationalen Kunst kennen (Dürer, Max Ernst); - gewinnen Einblick in Herstellung und Funktion von Druckerzeugnissen; - besichtigen eine moderne Druckerei (Zeitungsdruck, Computersatzanlage); - lernen die technischen und bildnerischen Mittel kennen, um Zielgruppen bewusst zu informieren und zu manipulieren; - gewinnen Einsichten in den Kommunikationsprozess; - analysieren historische und aktuelle Druckerzeugnisse; - lernen zentrale Begriffe der Mediengestaltung und Zielgebiete des Mediendesigns (Printmedien, Film, Fernsehen, Games, World Wide Web) kennen.

<p>Street-Art</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - experimentieren mit der Gestaltung von Street-Art-Produkten: - Collagen/Decollagen - Onpos - Graffitis - Kalligraphie 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - lernen berühmte grafische Werke der internationalen Kunst kennen (Popart, Andy Warhol, Paul Klee); - beschäftigen sich mit bekannten oder regional aktiven Street-Artisten, die zum Teil aus der Straßentheater- oder Punkszene kommen (Verknüpfungsmöglichkeit mit den anderen beiden Sparten Musik und Darstellendes Spiel); - nehmen Bilder als Anlass für künstlerische Ideen; - untersuchen verschiedenste Gattungen der Grafik wie Comic/Manga, Illustrationen, Cartoons, usw.
-------------------	--	--