

**Inhaltsbereich: Bild der Dinge**  
**Kerninhalt: Design/ Produktdesign**

Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> <li>entwickeln und skizzieren zielgruppenbezogen und auf Basis von Designkriterien Ideen zu einem Produkt.</li> <li>setzen designorientierte Findungsprozesse und Lösungsstrategien ein.</li> <li>entwickeln verschiedene Ideen in einem Entwurfsprozess und stellen einen Entwurf angemessen dar.</li> <li>präsentieren und reflektieren die Arbeitsergebnisse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>untersuchen die Gestaltung von Design und bewerten diese hinsichtlich ihrer Wirksamkeit.</li> <li>vergleichen und bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktionen.</li> <li>erproben selbstständig und kooperativ Arbeitsweisen und Aufgabenlösungen.</li> <li>unterscheiden Materialien hinsichtlich ihrer Wirkungen.</li> </ul>

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion	Rezeption	Produktion	Rezeption	<ul style="list-style-type: none"> <li>haben Einblicke in die Geschichte des Designs an einem Beispiel:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Stuhl</li> <li>Fahrrad</li> <li>Türklinke</li> <li>„Mobiltelefon“</li> <li>Mode/ Kleidungsstück</li> </ul> </li> </ul>
<b>Farbe/ Malerei</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>setzen Farb- und Luftperspektive mit tiefenräumlicher Wirkung ein.</li> <li>setzen deckende, lasierende und pastose malerische Techniken sowie Mischtechniken gezielt ein.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>erkennen und benennen Mittel zur Erzeugung von Raumillusion bei der Rezeption von eigenen und fremden Bildern.</li> <li>unterscheiden und benennen Farbkonzepte.</li> <li>führen verknüpfende Teiluntersuchungen zu Farbe und Farbfunktionen durch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen.</li> <li>verfügen über unterschiedliche Verfahren und künstlerische Strategien wie die spielerische Materialerfahrung, das Erproben von Techniken, das Experimentieren, Improvisieren, Variieren, aleatorische Verfahren und setzen diese bei der Lösungsfindung um.</li> <li>planen Arbeitsprozesse und bestimmen Zielvorstellungen.</li> <li>verfügen über Verfahren des auftragsgebundenen Arbeitens und wenden diese an.</li> <li>entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus; sie gestalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder.</li> <li>setzen die Fachsprache angemessen ein.</li> </ul>	

<p><b>Komposition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen die Wirkung der Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung ein.</li> <li>• untersuchen und vergleichen unterschiedliche Kompositionen hinsichtlich ihrer Wirkung.</li> </ul> <p><b>Grafik/ Zeichnung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erstellen Entwurfszeichnungen.</li> <li>• setzen designspezifische Darstellungsverfahren ein.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analysieren und interpretieren die Komposition von Bildern.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• untersuchen exemplarisch eigene und fremde Entwurfszeichnungen.</li> </ul>	<p>und gestalten um, verdichten, verwerfen, optimieren Lösungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erläutern die Intention, reflektieren den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis.</li> <li>• entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen und nutzen diese.</li> </ul>		
--	--	--	--	--

### Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen

„Grafik“ • wenden graphische Mittel vermittlungsbezogen an.  
 „Objektdarstellung/ Zeichnung“: • stellen Dinge nach der Anschauung grafisch dar. • wenden weitere künstlerische Strategien zur Darstellung von Dingen an.  
 „Bilderbuch/ Bildsequenz“ • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten.

### Einzuführende Fachsprache und Operatoren

**Fachbegriffe:** Produktdesign, Designfunktionen (praktische, ästhetische, symbolische), Designprozess, Designanalyse, Gestalt, Gestaltelemente, Gestaltaufbau, Styling, geplante Obsoleszenz, ...  
**Operatoren:** *erproben, entwickeln, variieren, optimieren, anwenden, gestalten sowie recherchieren, betrachten, erkennen, vergleichen, untersuchen und bewerten*

## Unterrichtssequenzen / mögliche Themen

**Assoziationen/ Ideen:** „Es gibt nichts, das man nicht verbessern kann!“;

Vernetzung der Module 1 – 3: Anfertigung eines Produktes (Flakon, Spülmittelflasche, Lampe, Regal, „*absurdes produkt*“ (Odol-Flasche als Mars-Riegel)) im Modul 2, das im Modul 3 beworben wird + Landschaftsbild aus Modul 1 kann dabei für den Hintergrund gewählt werden!  
s. Modul 3 (Projekt 9 - Kombinationen)

**Mögliche Themen:**

- Übung 1: Ei aus dem Fenster
- Übung 2: Eierbecher aus Papier (materialgerecht)
- Übung 3: Designzeichnen: Skizze, Scribble, Entwurf, 3 – Tafel – Projektion, Isometrie, Präsentation
- Lampe aus PET - Flaschen
- Regal (Beton, Gewindestangen, Schrauben, MDF-Platten)

**Beispiele/ Hinweise in der Literatur:**

Etschmann/ Hahne: Kammerlohr Design, Oldenbourg, München 2008

Grahl/ Walch: Design (Praxis Kunst), Schroedel 2008

Kunst Arbeitsbuch 3, Kap. 5.3: Der Kramerstuhl

Godau, Marion: Produktdesign, Berlin 2003

Löbach, Bernd: Industrial Design, München 1976

Selle, Gert: Designgeschichte in Deutschland, Köln 1987

Morteo, Enrico: Design-Atlas, Köln 2010

Hauffe, Thomas: Design – Schnellkurs, Köln 1995

Andritzky/ Schwarz: z.B. Stühle, Karlsruhe 1982

Holder, Eberhard: Design Zeichnen für Einsteiger, Augsburg 1993

Ott, Alexander: Darstellungstechnik, München 2007

ROLF BEHME, 2013

Anmerkung: Für weitere Anregungen sowie Tipps zu Literatur und Internet wenden sie sich bitte an die Redaktion der Fachseite Kunst.

## Jahrgang 9

# Modul 3

**Inhaltsbereich: Bild der Dinge**

**Kerninhalt: Design/ Grafikdesign**

Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen eine grafische Designaufgabe wirkungsvoll um.</li> <li>• setzen designorientierte Findungsprozesse und Lösungsstrategien ein.</li> <li>• entwickeln verschiedene Ideen in einem Entwurfsprozess und stellen einen Entwurf angemessen dar.</li> <li>• präsentieren und reflektieren die Arbeitsergebnisse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• benennen unterschiedliche Interessen bei der Konzeption von Werbestrategien und reflektieren diese.</li> <li>• untersuchen die Gestaltung von Design und bewerten diese hinsichtlich ihrer Wirksamkeit.</li> <li>• erproben selbstständig und kooperativ Arbeitsweisen und Aufgabenlösungen.</li> </ul>

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion	Rezeption	Produktion	Rezeption	<ul style="list-style-type: none"> <li>• haben Einblicke in aktuelle Produktionen der Medien, <u>hier</u>: Printmedien (Plakate, Flyer, Kampagne, ...)</li> </ul>
<p><b>Farbe/ Malerei</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• führen verknüpfende Teiluntersuchungen zu Farbe und Farbfunktionen durch.</li> </ul> <p><b>Komposition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen die Wirkung der Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung ein.</li> <li>• untersuchen und vergleichen unterschiedliche Kompositionen hin-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• führen verknüpfende Teiluntersuchungen zu Farbe und Farbfunktionen durch.</li> <li>• untersuchen an unterschiedlichen Kompositionen Bildgerüst, Blickführung, Bewegungsimpulse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen.</li> <li>• erläutern und reflektieren Bildfindungsprozesse.</li> <li>• planen Arbeitsprozesse und bestimmen Zielvorstellungen.</li> <li>• verfügen über Verfahren des auftrags- gebundenen Arbeitens und wenden diese an.</li> <li>• finden für gegebene Problemstellungen Lösungen, d.h. sie planen Arbeitsprozesse, schlüsseln Impulse in Bild- oder Textform auf, erarbeiten Kerngedanken, sammeln und nutzen Bildmaterialien und stellen Ideenskizzen her.</li> <li>• entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus; sie gestalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder.</li> <li>• gewichten die Bildelemente und bündeln ihre Bedeutung.</li> <li>• erläutern bildwirksame Strukturen.</li> <li>• benennen und erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern.</li> <li>• vergleichen differenziert Bilder.</li> <li>• erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen.</li> <li>• setzen die Fachsprache</li> </ul>	

<p>sichtlich ihrer Wirkung.</p> <p><b>Grafik/Zeichnung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erstellen Entwurfszeichnungen.</li> <li>• setzen design-spezifische Darstellungsverfahren ein.</li> </ul>		<p>und gestalten um, verdichten, verwerfen, optimieren Lösungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erläutern die Intention, den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis.</li> <li>• reflektieren das Resultat und begründen die bildsprachlichen Entscheidungen.</li> <li>• vergleichen Bilder und bewerten diese.</li> <li>• entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen und nutzen diese.</li> </ul>	<p>angemessen ein.</p>	
---	--	---	------------------------	--

### Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen

„Inszenierung/ Fotografie“ • gestalten Situationen zur Erstellung einer Fotografie. • nutzen einfache Bedienungsaspekte der Kamera. • setzen digitale Medien für eine Gestaltungsaufgabe ein.

„Grafik“ • wenden graphische Mittel vermittlungsbezogen an.

„Bilderbuch/ Bildsequenz“ • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten.

„Objektdarstellung/ Zeichnung“: • stellen Dinge nach der Anschauung grafisch dar. • wenden weitere künstlerische Strategien zur Darstellung von Dingen an.

„Objektdarstellung/ Drucken“ • untersuchen grafische Arbeiten hinsichtlich ihrer Wirkungen.

„Fotosequenz“ • wenden fotografische Gestaltungsmittel und einfache Mittel der Bildbearbeitung an.

### Einzuführende Fachsprache und Operatoren

**Fachbegriffe:** Kommunikationsdesign, Corporate Design/ Identity, Typografie, Lettern/ Typen, Logo, Signet, Label, Monogramm, Layout, Zeichen/ Symbole, Image, Human Branding, Briefing, Moodboard

**Operatoren:** *erproben, entwickeln, variieren, optimieren, gestalten sowie recherchieren, betrachten, erkennen, vergleichen, untersuchen und bewerten*

## Unterrichtssequenzen / mögliche Themen

### **Projekt 9-Kombinationen:**

- a)** Vernetzung der Module 1 – 3: Anfertigung eines Produktes (Flakon, Spülmittelflasche, Lampe, Regal, „*absurdes produkt*“ (Odol-Flasche als Mars-Riegel)) im Modul 2, das im Modul 3 beworben (Plakat, Magazin/ Zeitschrift-Seite) wird + Landschaftsbild aus Modul 1 kann dabei für den Hintergrund gewählt werden!
- b)** Für ein im Modul 2 entwickeltes Produkt (Flakon, etc.) wird im Modul 3 die Verpackung gestaltet. Modul 1 ist unabhängig von 2 + 3.
- c)** Modul 2 wird unabhängig von Modul 1 + 3 durchgeführt. Im Modul 3 wird bezogen auf Modul 1 ein Plakat zum nachhaltigen Umgang mit der Natur auf Basis einer in Modul 1 entstandenen Landschaftsdarstellung angefertigt.
- d)** Ebenso können die Module je einzeln und unabhängig voneinander bearbeitet werden.

### **Mögliche Themen:**

- Entwicklung eines Logos
- Gestaltung einer Zeitschrift-Seite/ eines Plakates
- Plakat klassisch: Bildmotiv tongetrennt etc. --- mit Pinsel etc. auf Tonkarton gemalt
- Verpackungsdesign (TetraPack, CD – Cover, etc.)
- Bildbearbeitung

### **Beispiele/ Hinweise in der Literatur:**

D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 176 f „Bildbearbeitung, Manipulation und Illusion“  
Kunst Arbeitsbuch 2, Klett 2010, Kap. A.17 f: Logo, Zeitschrift, Präsentation  
Birkhofer/ Walch: Digitale Bildgestaltung (Praxis Kunst), Schroedel 2009  
Michaelis, Margot: Werbung und Image, (Werkstatt Kunst), Schroedel 2009  
Daly, Tim: Handbuch Digitale Photographie, Köln 2000  
100 beste Plakate (Hg.): 100 beste Plakate, Mainz xxxx  
Walch, Josef: Bildende Kunst 2, Schroedel 2009, „Grafik, Medien“  
Garfield, Simon: Just My Type, Ullstein Verlag, Berlin 2012

ROLF BEHME, 2013

Anmerkung: Für weitere Anregungen sowie Tipps zu Literatur und Internet wenden sie sich bitte an die Redaktion der Fachseite Kunst.