

FACH-RAHMENLEHRPLAN FÜR DAS ERGÄNZUNGSFACH BILDNERISCHES GESTALTEN (KUNST UND DESIGN)

1. ALLGEMEINE BILDUNGSZIELE

Der Kunstunterricht vermittelt gestalterische Grundlagen und stösst bildnerische Denk- und Handlungsprozesse an, die ästhetische Erfahrungen ermöglichen. Gestalterisch-künstlerisches Handeln führt zur Schärfung der Wahrnehmung, stärkt die Selbstwirksamkeit und regt die Reflexion und den Dialog über (eigene und fremde) gestalterisch-künstlerische Ausdrucksweisen an.

Im Bildnerischen Gestalten setzen sich die Schüler*innen mit Themen aus Kunst, Design und Alltag in vielfältigen kulturellen – zeitgenössischen sowie historischen – Zusammenhängen auseinander. Methodisch unterschiedliche Zugänge zu Werken der Kunst und des Designs aus verschiedenen Epochen helfen den Jugendlichen, sich in kulturellen Kontexten zu orientieren und diese als historisch gewachsen zu verstehen und kritisch zu befragen.

Durch handlungspraktische Erfahrungen in eigenen gestalterischen Prozessen und die bewusste Betrachtung, Analyse und Interpretation von Bildern und visuellen Phänomenen, entwickeln die Schüler*innen eine vertiefte Bildkompetenz¹ – sowohl produktiv als auch rezeptiv. Diese «Visual Literacy» ist eine grundlegende Kompetenz für die Orientierung in der von Bildern dominierten Welt der Gegenwart und unverzichtbar für die allgemeine Studierfähigkeit. (BfKfAS)

Praxis, Reflexion und Theorie im Feld von Kunst und Design fördern gleichermaßen intuitiv-emotionale und logisch-kognitive Fähigkeiten und Fertigkeiten. Sie begünstigen die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit und Intelligenz in ihrer gesamten Komplexität. Die bildnerischen Ausdrucks- und Darstellungsfähigkeiten spielen dabei eine zentrale Rolle. Inhalte und Ziele sowie die Beteiligten selber werden in einen ergebnisoffenen Bildungsprozess eingebunden und verändern sich stetig. In diesen potentiell transformativen Erfahrungsräumen spielen Offenheit, differenzierte Wahrnehmung, Vorstellungskraft sowie Durchhaltevermögen, Urteils- und Kommunikationsfähigkeit eine wesentliche Rolle. (BfKfAS)

Die gestalterische Praxis mit analogen, digitalen und hybriden Medien sowie die Auseinandersetzung mit Aspekten der visuellen Kultur (z.B. mit der Mehrdeutigkeit von Bildern), bietet wirksame Instrumente für die Entwicklung kritischer Interpretationsfähigkeit von natürlichen, kulturellen und sozialen Phänomenen. Die Schüler*innen erweitern so ihren Horizont, um sich in einer globalisierten Welt zurechtzufinden, mit Unsicherheiten umgehen zu lernen und gegenüber aktuellen, gesellschaftlichen Themen eine partizipative und kritische Haltung zu entwickeln. (BfKfAS, BNE, PB)

Das Fach Bildnerisches Gestalten bereitet spezifisch auf Kunsthochschulen, auf das Architekturstudium an einer Technischen Hochschule oder auf den Übergang an eine pädagogische Hochschule vor. Bildnerisches Gestalten trägt zur allgemeinen Studierfähigkeit bei, indem spezifische Medien- und Bildkompetenzen und das Vorstellungsvermögen produktiv sowie rezeptiv gefördert werden. Schüler*innen mit solider gestalterisch-künstlerischer Ausbildung bringen durch die vielseitigen Erfahrungen in prozesshafter Projektsteuerung zentrale

¹ Siehe dazu LP 21: Der erweiterte Bildbegriff umfasst sowohl zweidimensionale, unbewegte und bewegte Bilder (Malerei, Zeichnung, Grafik, Fotografie, Video, Animation) als auch dreidimensionale Werke (Architektur, Plastik, Installation und Performance). Zudem werden äussere und innere Bilder unterschieden. Äussere Bilder beziehen sich auf Bilder, Objekte und Phänomene aus Natur, Kultur und Kunst; innere Bilder beinhalten Vorstellungen, Fantasien, Empfindungen und Assoziationen.

Kompetenzen mit für innovative und interdisziplinäre Zusammenarbeit in jeglichen Studien- oder Berufsrichtungen.

*Wie im Grundlagenfach, lernen die Jugendlichen im **Ergänzungsfach** Bildnerisches Gestalten sinnlich und visuell wahrzunehmen, aber bewusster. Das Wahrgenommene setzen sie gestalterisch strukturierter um, ordnen es kulturgeschichtlich präziser ein und sind fähig, es kritisch zu überdenken. Die Lernenden erforschen und vertiefen ihre kreativen Möglichkeiten und verfeinern ihre Fertigkeiten in den verschiedenen Gestaltungsverfahren und -medien. Sie differenzieren ihre Vorstellungskraft und Fantasie, erweitern ihr Repertoire an Vorstellungen und lernen, komplexe Ideen mit verschiedenen Gestaltungsmitteln und verfahren sichtbar zu machen. Durch den Gestaltungsprozess entwickeln die Schüler*innen ein Verständnis für die unterschiedlichen Funktionen und Wirkungsweisen von Bildern (d.h. 2- und 3-dimensionale Kunstwerke, Film, Performance), erleben ästhetische Erfahrungen und generieren Erkenntnis. Sie lernen ihre Werke selber und gegenseitig kritisch zu beurteilen und in einen kulturellen Zusammenhang einzuordnen. Die Schüler*innen sind sich dem konstruierten Charakter der Kunstgeschichte bewusst. Durch einen wachen und kritischen Blick vertiefen sie ihre Kenntnisse der kunstgeschichtlichen Epochen und können deren Stilmerkmale erkennen und einordnen.*

2. BEITRAG DES FACHS ZU DEN ÜBERFACHLICHEN KOMPETENZEN

2.1. Kognitive überfachliche Kompetenzen

2.1.1. Überfachlich-methodische Kompetenzen

- Evaluationsstrategien: ästhetische Urteile fällen, unterscheiden zwischen subjektiven Urteilen und kriterienbasierten intersubjektiven Urteilen.
- Umgang mit Digitalität: digitale Medien kritisch betrachten und bewusst einsetzen (z.B. Grafikdesign, Typografie, Präsentationen, Videos, Fotos, Selbstdarstellung online).
- Fähigkeit zur Selbstorganisation: z.B. in gestalterisch-künstlerischen Projekten eigenständig arbeiten.
- Abstrahierendes Denken: Wahrgenommenes/Beobachtetes abstrahieren und mit gestalterisch-künstlerischen Mitteln abstrahiert darstellen (Komplexitätsreduktion, Abstraktion).
- Kritisches, analytisches, schlussfolgerndes, vernetztes Denken: Artefakte, Handlungs- und Denkweisen in historisch-kulturellen Kontexten untersuchen.
- Kreativ-divergentes Denken: gewohnte Denkweisen verlassen, neue Sichtweisen und Ideen zur Lösung von Problemstellungen entwickeln.

2.1.2. Selbst- bzw. persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

- Selbstreflexion: z.B. kreative sowie intuitive Tätigkeit sprachlich reflektieren und explizieren; Distanz zur eigenen Arbeit gewinnen und diese kritisch einschätzen.
- Resilienz: mit der Vieldeutigkeit in Bildern und den möglicherweise dadurch ausgelösten Unsicherheiten umgehen.

2.1.3. Sozial-kommunikative Kompetenzen

- Artikulations-/Interpretationsfähigkeit: visuelle/nicht-sprachliche Artefakte als Bestandteil kommunikativer Prozesse nutzen; nicht-sprachliche Phänomene angemessen verbalisieren (z.B. Wahrnehmungen, Erfahrungen, Beobachtungen, Empfindungen, Bilder).

- Relative Eigenständigkeit: den eigenen Standpunkt (als Zwischenergebnis der ästhetischen Urteilsfindung) vertreten, andere Sichtweisen wertschätzen, vergleichen, ggfs. den eigenen Standpunkt revidieren.

2.2. Nicht-kognitive überfachliche Kompetenzen

2.2.1. Überfachlich-methodische Kompetenzen

- Intuitives Denken: gestalterisches Erfahrungswissen/-können spontan und unbewusst abrufen, dessen Umfang anreichern und dessen Qualität vertiefen.
- Volition: z.B. mit der "Angst vor dem weissen Blatt" umgehen; ohne abwarten einer zündenden Idee oder Eingebung mit der Arbeit beginnen.
- Persistenz: Durchhaltevermögen in ergebnisoffenen Prozessen, Toleranz gegenüber Unsicherem, Unvorhergesehenem und Unplanbarem zeigen; gestalterisch-künstlerische Arbeiten in eine finale Form bringen (z.B. im Rahmen einer Präsentation, Ausstellung, Aufführung).

2.2.2. Selbst- bzw. persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

- Selbstwert und Selbstwirksamkeit: sich auf persönlich relevante Themen/Inhalte gestalterisch-künstlerisch einlassen; die sichtbaren, tangiblen Produkte der eigenen und fremden Arbeit würdigen.
- Wahrnehmung/Umgang mit eigenen Empfindungen und Gefühlen: emotionaler Aspekte im Bildnerischen Gestalten bewusst machen und anerkennen; Empfindungen künstlerisch zum Ausdruck bringen.
- Neugier: Sich auf Neues, Unbekanntes, Fremdes und potentiell Irritierendes einlassen (z.B. neue Verfahren, Medien, Technologien, unbekannte Kulturen, zeitgenössische Kunst).
- Empathie für Mitmenschen: Zu einer positiven Feedbackkultur beitragen; einen empathischen, sensiblen Umgang im Zusammenhang mit persönlich relevanten Themen/Inhalte entwickeln.

2.2.3. Sozial-kommunikative Kompetenzen

- Kooperationserfahrungen: Feedbackprozesse als Impuls für kreative Prozesse wahrnehmen, nutzen und Impulse in die Lerngruppe einbringen.

2.3. Beitrag zu den basalen fachlichen Kompetenzen für die Allgemeine Studierfähigkeit in der Erstsprache

- Entwickeln von fachgerechtem Vokabular, Anwenden der fachlichen Sprachkompetenz in schriftlichen Arbeiten (z.B. Bildbeschreibung, -analyse, wissenschaftliches Schreiben).
- Artikulations-/Interpretationsfähigkeit: nicht-sprachlicher, ästhetischer Phänomene mündlich und schriftlich versprachlichen (z.B. eigene Arbeiten präsentieren und reflektieren).

2.4 Beitrag zu den basalen fachlichen Kompetenzen für die Allgemeine Studierfähigkeit in Mathematik

- räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln durch zweidimensionale Raumdarstellung (z.B. Zentral-/Parallelperspektive, Isometrie) sowie durch dreidimensionales

plastisches und konstruktives Gestalten mit digitalen und analogen Medien (Nützlich z.B. für Röntgenärzt*innen und Chirurg*innen – computerassistiertes operieren).

- Proportionalität, Ähnlichkeiten erkennen, analysieren und bewusst (gestalterisch-künstlerisches) nutzen.
- komplexe Sachverhalte abstrahieren und darstellen; abstrakte Bilder “lesen” (z.B. Grafiken, Visualisierungen).
- sich mit künstlerischen Werken/Positionen auseinandersetzen, die sich ihrerseits mit einschlägigen mathematischen Themen beschäftigen.

3. LERNGEBIETE UND FACHLICHE KOMPETENZEN

Lerngebiete, Teilgebiete und fachliche Kompetenzen

Die Lerninhalte und Kompetenzen sind in den drei Fächerkategorien (GF, EF, SF) spiralförmig aufgebaut. Grundlegende Kompetenzen können sich wiederholen, denn sie werden im EF und im SF vertieft und erweitert behandelt.

Lerngebiete und Teilgebiete

Fachliche Inhalte und Kompetenzen

1. Wahrnehmen – Vorstellen

Die Schüler*innen können

1.1 Beobachtung und Imagination

- ihre Wahrnehmung differenzieren und ihren Fokus in Bezug auf äussere Phänomene (z.B. in Kunst, Natur, Alltag) und innere Welten (z.B. Vorstellungen, Empfindungen, Träume, Erinnerungen) schärfen. (BNE)
- das Beobachtete/Wahrgenommene vertiefend erkunden (z.B. suchen, finden, auswählen, sammeln, ordnen) und dabei unterschiedliche Standpunkte und Sichtweisen einnehmen. (WP)
- sich (eigener) Sehgewohnheiten bewusst werden, diese hinterfragen und ausgewählte Sehgesetze erproben.
- das Beobachtete/Wahrgenommene mit unterschiedlichen Materialien, Gestaltungsmitteln (vgl. 2.1) und Methoden (z.B. spielerisch-experimentell, systematisch) sichtbar und sich zu eigen machen und dadurch Selbstvertrauen gewinnen. (WP)
- durch Beobachtung, Wahrnehmung und Imagination zu eigenständigen (bildnerischen) Themen finden und Einsichten gewinnen.

1.2 Gestalterische Grundelemente verstehen

- formale Gestaltungselemente und deren Eigenheiten und Funktionen unterscheiden, benennen und zielorientiert einsetzen (z.B. Punkt, Linie, Fläche, Komposition, Proportion, Formkontraste, Figur-Grund).
- Dimensionen von Farben unterscheiden und benennen (Farbwahrnehmung, -theorien, -wirkungen, Funktionen von Farben, Farbkonzepte, eigene Vorlieben).
- die reale physische Erfahrung von Räumlichkeit von der Erfahrung von Räumlichkeit in Bildern unterscheiden; Gesetzmässigkeiten von Raumkonzeptionen, bildnerische Darstellungskonzepte und raumbildende bildnerische Mittel nachvollziehen und benennen. (BfKfAS)
- die Bedeutung von Lichteinflüssen auf Räumlichkeit und Plastizität erfassen.
- Körper als raumgreifende Volumina und in Interaktion mit Raum wahrnehmen und erfassen (z.B. Installation, Performance).
- Materialien und Oberflächen differenziert wahrnehmen, unterscheiden und benennen.

2. Konzipieren – Realisieren

Die Schüler*innen können

2.1. Materialien, Medien und Verfahren

- die Fülle der Materialien und Medien (zwei- und dreidimensional, analog und digital, Mischtechniken) als Experimentier- und Inspirationsfeld nutzen: Durch das Machen und Erproben entsteht eine Reibung mit den Eigenheiten von Materialien und deren Handhabung, die neue Erkenntnisse zu Tage fördert (z.B. Zeichnen, Malen, Layouten, Fotografieren, Filmen, Animieren, Programmieren, Modellieren, Konstruieren, Installieren, Performen). (DG)
- Potential und Eigenheiten spezifischer künstlerischer Verfahren und Medien (z.B. Zufallsverfahren, Drucktechniken, Collage, bewegtes Bild, pastose Malerei) gezielt für die Bereicherung der eigenen Bildsprache einsetzen. Das Medium ist immer Teil der Botschaft.
- sensibilisiert für mediale Eigenheiten mit digitalen und analogen Medien gestalterisch-künstlerisch arbeiten und einen bewussten Umgang mit diesen pflegen. (BfKfAS, DG)

2.2 Gestalterische Grundelemente anwenden

- die gestalterischen Grundelemente (vgl. 1.2 Wahrnehmen und Vorstellen) gezielt und differenziert in eigenen Gestaltungen einsetzen (Visual Literacy). (BNE, BfKfAS)
- diverse gestalterische Elemente kombinieren, überlagern und experimentell und gezielt einsetzen.
- das Spiel der Wechselwirkung zwischen der formalen und inhaltlichen (Bild-)Ebene erkennen und bewusst in Gang setzen. (BfKfAS)

2.3. Gestalterische Projekte

- sich auf ergebnisoffene Aufgabestellungen, Experimente und Suchprozesse einlassen und diesen mit Neugier und Offenheit begegnen (vgl. 1.1 Wahrnehmen und Vorstellen). (BfKfAS, Unsicherheitstoleranz)
- bildnerische Prozesse als Erkenntnis generierend nutzen. (BfKfAS, ästhetische Erkenntnis)
- vielfältige Lösungsansätze und Darstellungsmöglichkeiten für die Umsetzung bildnerischer Fragestellungen und Ideen erproben (z.B. skizzieren, entwerfen, variieren, modifizieren) und zu einem Endergebnis verdichten. (WP, BNE, PB, DG)
- bildnerische Prozesse/Produkte visuell und sprachlich, anschaulich, nachvollziehbar dokumentieren und reflektieren (z.B. in Portfolios).
- bildnerische Prozesse/Produkte in angemessener Form präsentieren (z.B. in Vorträgen, Ausstellungen). (PB, BfKfAS)
- Projekte entwickeln zu Gunsten von inter-/transkultureller Verständigung; sich Vorstellungen bilden und diese visuell und verbal verständlich darstellen (Utopie, Zukunftsvisionen einer anderen Welt/Gesellschaft, Gender- und Identitätsfragen). (BNE)
- Kunst und Design als Spiegel gesellschaftlich-politischer Themen und Herausforderungen einordnen; Formen der aktiven Auseinandersetzung und Partizipation gestalterisch erproben und realisieren (z.B. Kunst als Aktivismus, im öffentlichen Raum, Street Art, Unpleasant Design, Architektur, Propaganda, etc.). (PB)
- Erfahrungen sammeln in eigenständigen Arbeitsweisen; Medien- sowie Bildkompetenzen in kreativen Projekten sowohl rezeptiv wie produktiv entwickeln und bewusst ein-

setzen. Diese Kompetenzen sind relevant für eine Mehrheit möglicher Studienrichtungen. (BfKfAS, WP, vgl. Kap. 2)

**3. Reflektieren –
Kontextualisieren** Die Schüler*innen können

3.1 Beschreibung und Bewertung

- sich sprachlich differenziert äussern und Fachvokabular nutzen, um Erscheinungen und Artefakte aus Kultur, Kunst und Design zu beschreiben.
- unterscheiden zwischen subjektiven ästhetischen Urteilen und intersubjektiven, kriteriengeleiteten ästhetischen Urteilen. (PB)
- ein ästhetisches Urteil bilden und begründen (z.B. zu Schüler*innenarbeiten, Artefakte aus Kultur, Kunst, Design).

3.2 Reflexion von Prozessen und Produkten

- eigene Prozesse/Produkte aus Distanz betrachten und reflektieren sowie eigene Überlegungen, Empfindungen benennen und Entscheidungen begründen. (BfKfAS)
- eigene und fremde Prozesse/Produkte kritisch befragen, kriteriengeleitete, konstruktive Rückmeldungen formulieren und annehmen.
- eigene Prozesse/Produkte in Bezug zu bestehenden Referenzen aus Kultur, Kunst und Design einordnen und reflektieren.
- Sehgewohnheiten und Interpretationsmuster nachvollziehen und infrage stellen.

3.3 Begegnungen mit Kultur, Kunst und Design

- sich im direkten Kontakt mit Originalen und Protagonist*innen in den Feldern Kultur, Kunst und Design auseinandersetzen (z.B. Ausserschulische Lernorte, Einblicke in Tätigkeits-/Berufsfelder).
- eine persönliche Beziehung zu Kunstwerken aufbauen (d.h. mit Erinnerungen, Assoziationen, Wünschen, mit eigenen Erfahrungen und Vorwissen verbinden).
- sich anhand exemplarischer Zugänge in historischen sowie in aktuellen Kontexten orientieren (z.B. Kultur-, Kunst-, Designgeschichte).
- exemplarische Artefakte aus Kultur, Kunst und Design analysieren und unterschiedliche Sicht- und Deutungsweisen nachvollziehen und wertschätzen.
- Artefakte aus Kultur, Kunst und Design als eingebettet in historische sowie (trans-)kulturelle Zusammenhänge begreifen.
- persönliche Bezüge zu Kunstwerken aufbauen.
- verschiedene methodische Zugänge zu Kultur, Kunst und Design unterscheiden (z.B. kunstwissenschaftlich, chronologisch, wahrnehmungsbasiert, gestaltungspraktisch, performativ, werk-, themenbasiert) und erproben.
- kompetent umgehen mit Medien und Bildern (vgl. Kap. 1). Diese Visual und Media Literacy ist von grosser Relevanz für eine Mehrheit möglicher Studienrichtungen der verschiedenen Hochschultypen (z.B. bildgebende Verfahren, Datenvisualisierung, Herstellen und Lesen von Grafiken, visuelles sowie zwei- und dreidimensionales Vorstellungsvermögen). (BfKfAS)