

FACH-RAHMENLEHRPLAN FÜR DAS SCHWERPUNKTFACH 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

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.

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

Das **Schwerpunktfach Bildnerisches Gestalten** vertieft die gestalterischen Kompetenzen analog und digital (DG) mit erweiterten Inhalten. Die Jugendlichen nehmen bewusster wahr, verdichten ihr Verständnis kultureller Zusammenhänge und konsolidieren ihre Fähigkeit, selbständig oder im Team kreative Strategien und Lösungen zu entwickeln im projektorientierten Arbeiten (BNE). Das Schwerpunktfach BG fordert eigenständiges, kritisches Denken und Handeln und fördert mit Bildkompetenz, Selbstverantwortung und organisatorische Fertigkeiten, welche an den weiterführenden Hochschulen unabdingbar sind. Es bereitet in besonderem Masse auf Studiengänge mit Fokus auf visuelle Gestaltung, pädagogische Tätigkeit, historische und gesellschaftliche Zusammenhänge vor (WP, PB; BNE, DG); visuelle und räumliche Kompetenzen sind oft auch grundlegend für Technikverständnis und die Visualisierung komplexer Prozesse gerade auch auf naturwissenschaftlichen und mathematischen Gebieten (BfKfAS, Mathematik, Medizin). Der systematisch aufbauende und individualisierte Unterricht fördert eine ganzheitliche persönliche Entwicklung und umfassende Grundlagen im visuellen Bereich als persönlicher Kompetenzschwerpunkt der Matura.

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 Fachliche Inhalte und Kompetenzen Teilgebiete

1. Wahrnehmen

– Vorstellen

Die Schüler*innen können

1.1 Beobachtung und Imagination

- visuelle Erscheinungen (z.B. in Kunst, Natur, Alltag) und innere Welten (z.B. Vorstellungen, Empfindungen, Träume, Erinnerungen) umfassend sowie auf bestimmte Aspekte hin differenziert wahrnehmen, beobachten und benennen. (BNE)
- das Beobachtete/Wahrgenommene vertiefend erkunden und dabei unterschiedliche Standpunkte und Sichtweisen einnehmen (z.B. suchen, finden, auswählen, sammeln, ordnen). (WP, PB, BNE)
- 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. experimentell, systematisch, performativ) 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 differenziert und gezielt einsetzen, (z.B. Komposition, Proportion, Formkontraste, Figur-Grund).
- Farben bewusst gestalterisch einsetzen; differenziert mit Farbbeziehungen (komplementär, satt-trüb, hell-dunkel, warm-kalt, quantitativ) und Farbkonzepten (Symbolfarbe, Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, absolute Farbe) gestalten; wichtige Farbordnungen und Grundlegendes über Malfarben benennen (Pigmente, Bindemittel).
- Raumwahrnehmung und -vorstellung grafisch entwickeln, klären und adäquat sichtbar machen; Zentralperspektivische Darstellung und weitere raumgebende Mittel situationsbedingt anwenden und variieren; differenziert räumlich-konstruktiv, abtragend oder plastisch gestalten (z.B. Modellieren, Konstruieren); die 3. Raumdimension gestalterisch bewusst einsetzen, Körper als raumgreifende Volumina und in Interaktion mit Raum wahrnehmen und nutzen (z.B. Installation, Performance).
- Unterschiede in der Wahrnehmung von Materialien und Oberflächen erkennen und bewusst gestalterisch einsetzen.

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 und vertiefen: Durch das Machen und Erproben entsteht nicht nur eine Reibung mit den Eigenheiten von Materialien, sondern auch zwischen der Idee und dem, was in der aktuellen Umsetzung möglich ist. In ausgewählten Bereichen erreichen die Schüler*innen technisch hohe Qualität.
- neue Erkenntnisse zu Tage fördern durch differenzierten Umgang mit vielfältigen Verfahren (z.B. Zeichnen, Malen, Layouten, Fotografieren, Filmen, Animieren, Programmieren, Modellieren, Konstruieren, Installieren, Performen). (DG)
- präzise umgehen mit ausgewählten gestalterischen Verfahren; deren technische Aspekte, deren Geschichte sowie formale Qualitätskriterien untersuchen (z.B. digitale und/oder analoge Fotografie, dreidimensionale Objekte digital entwerfen und 3D ausdrucken).
- Potential und Eigenheiten spezifischer künstlerischer Verfahren und Medien (z.B. Zufallsverfahren, kunstbasierte Verfahren, 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 neuartig kombinieren, überlagern und spielerisch, experimentell sowie lösungsorientiert einsetzen.
- das Spiel der Wechselwirkung zwischen der formalen und inhaltlichen (Bild-)Ebene nachvollziehen und bewusst in Gang setzen. (BfKfAS)
- den Bezug zwischen Text und Bild und deren gegenseitige Beeinflussung und kommunikative Wirkungsweise nachvollziehen und gezielt einsetzen (WP).
- textliche und visuelle Inhalte mit unterschiedlichen grafischen und typografischen Mitteln und Gefäßen verständlich organisieren und kommunizieren (z.B. Typographie, Illustration, Layout, Fotografie). (BNE, DG, WP)
- den prinzipiellen Unterschied zwischen Vektor- und Rastergrafik benennen, grundlegende Gestaltungsmöglichkeiten der Vektorgrafik und der Bildbearbeitung erproben und einfache visuelle Ideen damit umsetzen. (DG)
- Gestaltungsaspekte bewegter Bilder in Film, Animation, Visuals & interaktiven Formaten wahrnehmen, analysieren und anwenden; visuelle und auditive Elemente koordiniert, rhythmisiert und zeitlich differenziert einsetzen. (DG)
- sich mit performativen Mitteln gestalterisch auseinandersetzen, Performances entwickeln und aufführen.

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 verstehen. (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)
- künstlerische Fragestellungen frei oder zu vorgegebenen Themen entwickeln, dazu angemessene und zielorientierte Recherche betreiben, mehrstufig verdichten und fokussieren sowie hinsichtlich einer konkreten Ausstellungssituation realisieren und präsentieren.
- 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 einsetzen. 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.
- 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.

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).
- 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.
- Kunstgeschichte als historisch gewachsenes Konstrukt betrachten, einen Überblick über die Epochen gewinnen und deren Stilmerkmale benennen.
- kunst- und kulturgeschichtliche Zusammenhänge vertieft nachvollziehen und in unterschiedlichen Kontexten und Situationen interpretativ nutzen.
- verschiedene methodische Zugänge zu Kultur, Kunst und Design unterscheiden und erproben. (z.B. kunstwissenschaftlich, chronologisch, wahrnehmungsbasiert, gestaltungspraktisch, performativ, werk-, themenbasiert)
- 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)