

REALGYMNASIUM / REALGYMNASIUM – SCHWERPUNKT ANGEWANDTE NATURWISSENSCHAFTEN

Fachcurriculum Zeichnen und Kunstgeschichte

2. Biennium, 3. Klasse

1. Das Fach Kunstgeschichte geht von einer chronologischen Abfolge in der Erarbeitung kunsthistorischer Kenntnisse aus, ermuntert aber explizit zu Einschüben in Form von Längsschnittbetrachtungen, stilistischen Vergleichen, Gegenwartsbezügen und fächerübergreifenden Ansätzen.
2. Durch Bezüge zur lokalen und regionalen Kunstgeschichte wird eine Auseinandersetzung mit der Kunstlandschaft Südtirol ermöglicht.
3. Im Bereich Zeichnen erweitern die Lernenden ihre eigenen bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten und erwerben diejenigen Fähigkeiten, die eine objektivierte Darstellung von Gegenständen und Räumen ermöglichen.
4. Das Fachcurriculum gibt für alle Parallelzüge folgenden verbindlichen, inhaltlich-chronologischen Rahmen vor:
 1. Klassen: Einführung in die Kunstgeschichte, Prähistorik und frühe Hochkulturen, griechische und römische Antike
 2. Klassen: Frühchristliche Kunst, Romanik, Gotik
 - 3. Klassen: Renaissance, Barock, Rokoko**
 4. Klassen: Stilrichtungen des 19. Jahrhunderts wie Klassizismus, Romantik, Historismus, Realismus, Impressionismus
 5. Klassen: Postimpressionismus, Künstlervereinigungen, Stilrichtungen des 20. und 21. Jahrhunderts
5. In das Fachcurriculum wurden die Inhalte aufgenommen, die einen Einblick in die Kunstgeschichte und das bildnerische Gestalten gewährleisten und die Schüler zu einem differenzierten, kritischen Umgang mit visuellen Medien anleiten sollen. Es stellt einen Maximalrahmen dar, aus dem die einzelnen Fachlehrer Bestätigung, Anregung und Auswahlmöglichkeiten erhalten.
6. Für die individuellen Jahresprogramme gibt es folgende verbindliche Vorgaben:
 - a. Die Fachlehrer wählen aus jeder der angeführten Epochen-Einheiten mindestens einen Themenbereich aus.
 - b. Die Fachlehrer achten darauf, im Laufe des Bienniums alle die in den RRL vorgesehenen Fertigkeiten und Kenntnisse im Jahresprogramm zu berücksichtigen.
 - c. Die inhaltliche Auswahl orientiert sich an den Bildungszielen der unterschiedlichen Fachrichtungen.
7. Die Gewichtung der einzelnen Fachbereiche erfolgt, immer unter Berücksichtigung der Fertigkeiten und Kenntnisse, je nach Zielsetzung der Programme der einzelnen Fachlehrer.
8. Es liegt im Ermessen jeder Fachkraft, aus den folgenden angeführten Inhalten die für ihn relevanten Teilaspekte herauszunehmen und auf diese genauer einzugehen, oder aber auf Teilbereiche nur oberflächlich oder überhaupt nicht einzugehen, wobei die Fertigkeiten und Kompetenzen immer im Mittelpunkt stehen müssen.
9. Die methodischen Hinweise, Lehrmittel und fächerübergreifenden Aspekte sollen dem Fachlehrer als Anregung dienen und können ausgetauscht oder ergänzt werden.
10. Die im Curriculum angeführten fachspezifischen Kompetenzen entsprechen den Rahmenrichtlinien für die Gymnasien in Südtirol.

Themenbereich 1: Die RENAISSANCE

R R L	Fertigkeiten	Kenntnisse
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunstwerke analysieren, nach Gattungen und Epochen gliedern, ihre einzelnen Elemente einem Kontext zuordnen und dies begründet darlegen ▪ Die Entwicklungsgeschichte von Kunstwerken aufzeigen ▪ Unterschiedliche künstlerische Ausdrucksformen miteinander vergleichen ▪ Die Ergebnisse der eigenen Auseinandersetzung mit Kunstwerken anhand verschiedener, auch künstlerischer Ausdrucksmittel präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestaltungselemente/Kulturgeschichte ▪ Gestaltungselemente, Kulturgeschichte, Restaurierungs- und Konservierungsmaßnahmen ▪ Gestaltungselemente der verschiedenen künstlerischen Zeichensysteme ▪ Präsentations- und Visualisierungstechniken

Kompetenzziele/Fertigkeiten	Kenntnisse/Inhalte	Methodische Hinweise/ Lehrmittel/fächerübergreifende Aspekte
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stilmerkmale der Antike an der Renaissance-Architektur erkennen können und fachlich korrekt analysieren ▪ sich mit der Fachterminologie auseinandersetzen ▪ eigenständig Verbindungen zwischen Antike und Renaissance herstellen können ▪ Zusammenhang zwischen Funktion und Gestaltung in der Architektur erkennen können 	<p>ARCHITEKTUR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Antikenrezeption in der Sakral- und Profanarchitektur der Renaissance anhand verschiedener Beispiele (z.B. San Andrea in Mantua, San Francesco in Rimini, San Lorenzo in Florenz, Basilica Vicenziana, Tempietto in Rom, Palazzo Rucellai usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vergleiche von Grund- und Längs- und Querschnitten ▪ Vergleiche von Bauformen aus der Antike und der Renaissance (Tholos-Pantheon, Kolossalordnung, Rundbogen, Kuppelbau, Säulenordnungen usw.) ▪ Die Schüler entwerfen Kirchen- oder Palastfassaden mit Motiven aus der Renaissance ▪ Interdisziplinär mit Mathematik: Anwendung und Konstruktion des Goldenen Schnitts
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bezüge zwischen griechischen, römischen und Kunstwerken aus der Renaissance herstellen können ▪ selbständig entwicklungsgeschichtliche 	<p>BILDHAUEREI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einfluss antiker Haltungsmotive, Themen und Gattungen in der Renaissance anhand ausgewählter Beispiele (z.B. David von Michelangelo, Gattamelata von Verocchio, Raub der Sabinerin von 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Schüler fertigen Skizzen und kleine Modelle zu verschiedenen Haltungsmotiven an ▪ Die Schüler vergleichen verschiedene Kanone

Aspekte herausarbeiten und beschreiben können	Giambologna usw.)	der Proportion (z.B. Vitruv) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Schüler fertigen grafische Kopien verschiedener Relieffragmente an ▪ Verschiedene Dokumentationen
Die Schüler sollten: <ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene Merkmale der Renaissancemalerei erkennen und in einer angemessenen Fachsprache beschreiben können ▪ Die Bedeutung der verschiedenen Kompositionsschemen und epochenspezifisch deuten können ▪ Den Einfluss der Perspektive in der Malerei analysieren 	MALEREI: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Themen, Funktion, Materialien/Techniken und Gattungen ▪ Entstehung der Illusionsmalerei: verschiedene Perspektiven, Licht-Schatteneffekte, Proportionslehre anhand ausgewählter Beispiele (Trinitätsfresko von Masaccio, Schule von Athen von Raffael, Abendmahl von Leonardo da Vinci usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Werkbeschreibung ausgewählter Beispiele der Renaissance-Malerei ▪ Die Schüler erproben Kompositionsanalysen ▪ Perspektivisches Zeichnen ▪ Faltenstudien zum Erlernen von Licht - und Schatteneffekten ▪ Dokumentationen ▪ Ausstellungs- oder Museumsbesuche

Themenbereich 2: Der BAROCK und das ROKOKO		
R R L	Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunstwerke analysieren, nach Gattungen und Epochen gliedern, ihre einzelnen Elemente einem Kontext zuordnen und dies begründet darlegen ▪ Die Entwicklungsgeschichte von Kunstwerken aufzeigen ▪ Unterschiedliche künstlerische Ausdrucksformen miteinander vergleichen ▪ Die Ergebnisse der eigenen Auseinandersetzung mit Kunstwerken anhand verschiedener, auch künstlerischer Ausdrucksmittel präsentieren 	Kenntnisse <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestaltungselemente/Kulturgeschichte ▪ Gestaltungselemente, Kulturgeschichte, Restaurierungs- und Konservierungsmaßnahmen ▪ Gestaltungselemente der verschiedenen künstlerischen Zeichensysteme ▪ Präsentations- und Visualisierungstechniken

Kompetenzziele/Fertigkeiten	Kenntnisse/Inhalte	Methodische Hinweise/ Lehrmittel/fächerübergreifende Aspekte
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ den Barock/das Rokoko als Ausdruck der Gegenreformation und des Absolutismus verstehen und deuten können ▪ barocke Stilmerkmale erkennen, analysieren und in einer angemessenen Fachsprache erläutern können ▪ unterschiedliche Merkmale des Barock und Rokoko analysieren 	<p>ARCHITEKTUR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Das Konzept des Gesamtkunstwerkes in Sakral- und Profanbau anhand ausgewählter Beispiel (Dom von Brixen, Kirche in Neustift, St. Peter in Rom, San Carlo alle 4 Fontane in Rom, Residenz in Würzburg, der Dresdner Zwinger, Versailles, Schönbrunn usw.) ▪ Gartenbaukunst im Barock und Rokoko (z.B. Schloss Versailles, Schloss Schönbrunn usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyse von Grund- und Aufrissen, Fassadengestaltung ▪ Exkursionen (Dom von Brixen, Kirche in Neustift) ▪ Interdisziplinär mit Geschichte: 30-jähriger Krieg, Absolutismus, Gegenreformation
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ im Vergleich mit der Bildhauerei der Renaissance die Formsprache und die Ausdrucksmittel analysieren und deuten können ▪ die Bedeutung der Bildhauerei im barocken Gesamtkunstwerk erkennen und interpretieren können ▪ typische Stilmerkmale im Vergleich Barock-Rokoko analysieren 	<p>BILDHAUEREI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Beispiele der Bauplastik anhand verschiedener Bauten (z.B. Schloss Schönbrunn, Belvedere, Karls-Kirche in Wien usw.) ▪ Bewegung und Pathos in der Bildhauerei des Barock anhand ausgewählter Beispiele (Apollo und Daphne von Bernini, Trevi-Brunnen in Rom) ▪ Bildhauerei des Barock und des Rokoko im Vergleich anhand bestimmter Beispiele 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anfertigen von Bewegungs- und Anatomiestudien ▪ Bewegungsstudien in Terrakotta ▪ Fotoserie verschiedener Posen oder einzelner Körperteile mit grafischen Studien ▪ Dokumentationsfilme ▪ Recherche zu spezifischen Themen barocker Bildhauerei mit anschließender Präsentation
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene Merkmale der Barockmalerei erkennen und in einer angemessenen Fachsprache beschreiben können ▪ die Bedeutung der Perspektiven und der Wahl des Darstellungsmomentes erkennen und epochenspezifisch deuten können ▪ Aspekte der barocken Landschaftsmalerei beschreiben und anwenden können 	<p>MALEREI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Themen, Funktion, Materialien/Techniken und Gattungen ▪ Von der Illusionsmalerei zum Trompe-l'oeil anhand ausgewählter Beispiele der italienischen Deckenmalerei und der niederländischen Tafelmalerei (z.B. Tiepolo, Correggio, Andrea Pozzo – Pieter Claesz, Floris van Dijck, Willem Kalf usw.) ▪ Die niederländische Landschaftsmalerei (z.B. Jacob von Ruisdael, Jan van Goyen usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recherche zur Deckenmalerei Paul Trogers mit anschließender Präsentation ▪ Fotoarbeiten zum Thema Stilleben ▪ Die Schüler fertigen kleine Landschaftsskizzen an ▪ Konstruktion einer Anamorphose ▪ Interdisziplinär mit Deutsch: Vanitas-Motive der Barockliteratur ▪ Dokumentationsfilme

Themenbereich 3: **TECHNISCHES ZEICHNEN/BILDNERISCHES GESTALTEN**

R R L	Fertigkeiten	Kenntnisse
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sich mit den unterschiedlichsten Mitteln, auch in ihrer Kombination, zu vorgegebenen und freien Themen kreativ ausdrücken ▪ Komplexe Körper mit Hilfe verschiedener Projektionen, Perspektiven und in verschiedenen Maßstäben darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestaltungsmittel, Bildbearbeitung ▪ Axonometrie, Perspektive, Normen

Kompetenzziele/Fertigkeiten	Kenntnisse/Inhalte	Methodische Hinweise/ Lehrmittel/ fächerübergreifende Aspekte
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die einzelnen Schritte der Einpunkt-Perspektive beherrschen ▪ sich ein genaues und konzentriertes Arbeiten aneignen ▪ ein räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln 	<p>TECHNISCHES ZEICHNEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konstruktion einer Einpunkt-Perspektive ▪ Veränderung der realen Größe eines Objektes durch maßstabgetreue Verkleinerung, Vergrößerung oder Verzerrung ▪ Konstruktion einer Anamorphose ▪ Freihandzeichnungen architektonischer Details oder räumlicher Gefüge mit einem Fluchtpunkt 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorzeichnung an der Tafel mit einhergehenden Informationen ▪ Konstruktion eines Einpunkt-Perspektivrasters ▪ Anfertigen von Freihandzeichnungen architektonischer Details oder räumlicher Gefüge mit einem Fluchtpunkt ▪ Betreuung während der Arbeit
<p>Die Schüler sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ technische und gestalterische Fertigkeiten erwerben und sie gezielt einsetzen können ▪ kreatives Handeln als gedanklichen Prozess begreifen ▪ verschiedene künstlerische Ausdrucksformen erproben 	<p>BILDNERISCHES GESTALTEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grafische, malerische und digitale Techniken ▪ Plastisches Arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung in die verschiedenen Techniken mit kleineren Übungen ▪ Recherche zu speziellen Themen ▪ Grafisches, malerisches und plastisches Arbeiten ▪ Arbeiten mit verschiedenen Computerprogrammen