



WPK KUNSTATELIER I (6 JG)
WPK KUNSTATELIER II (7 JG)
WPK KUNSTATELIER III (8 JG)

WPK Kunstatelier I, II, III (WERKSTATTARBEIT)



Eine Schule für alle

Kontext / Idee

Künstler wie Cézanne, Renoir, Monet, Picasso, Rembrandt arbeiteten meistens im Atelier und dort wurden die Werke gemacht, die heute die ganze Welt kennt. Rembrandt, zum Beispiel, hatte ein Atelier in seinem eigenen Haus im Amsterdam. In seinem Atelier hatte er inspirierende Objekte, die er im Hafen gekauft hatte, wie alte Kriegsrüstungen, Helme, Walknochen, Münzen aus verschiedenen Ländern und andere interessante Objekte, die er gerne seinen Besuchern und Schülern zeigte. Manche von diesen Objekten findet man heute in seinen Gemälden wieder. In Rembrandts Atelier lernten seine Schüler von ihm, Farben richtig herstellen zu können, Bildkomposition und andere Techniken der Malerei und Radierung. Dieser Ort war für ihn der wichtigste Ort seines Hauses.

Andere Künstler konnten sich aber kein Atelier leisten, manche haben in ihrem Atelier sogar gewohnt und andere, wie Picasso, konnten sich größere Ateliers leisten und sich nur auf die künstlerische Arbeit konzentrieren.

Unter Atelierkunst versteht man die Kunst, die die Künstler in ihren „Werkstätten“ oder „Ateliers“ kreieren. Das ist ein Ort, an dem die Kreativität entwickelt wird und die Künstler sich bequem fühlen und mit verschiedenen Materialien experimentieren und sich intensiv mit verschiedenen Themen auseinandersetzen können.

Allgemeine Ziele der WPKs

- Die Selbständigkeit der Schüler und Schülerinnen entwickeln
- eigene Themen und Materialien in einem freien Arbeitskontext wählen
- dem eigenen Tempo folgen und dabei den Arbeitsprozess reflektieren durch verschiedene Dokumentationswege (Bilder, Zeichnungen, Skizzen, Konzepte, Mindmaps...)
- Die Kreativität der Schüler und Schülerinnen entwickeln

Frust, Scheitern und die neue Kreativität

Eine totale freie Arbeit in Kunst kann/wird bei den Schülern Frustration und Scheitern auslösen. Die neuen Studien über Kreativität zeigen allerdings, dass diese Momente verstärkt die Kreativität fördern können. Die Rolle der Kunstlehrer*in besteht hier im Wesentlichen darin, den Schüler*innen den Arbeitsprozess zu erläutern und in Frage zu stellen. Verschiedene Gründe können Frust anregen, wie zum Beispiel falsche Materialauswahl oder die Komplexität der Idee. Das Scheitern wird hier als neuer Impuls genommen und als „produktives Scheitern“¹ neu verstanden.

Positives Scheitern kann Kreativität fördern

Das Zerstören des Alten, um Neues zu schaffen kann nur aus so einem Krisenmoment kommen und somit wird ein wichtiges Merkmal der Kreativität angeregt: die Flexibilität. Laut Wagner kann man sieben Kategorien der Kreativität unterscheiden: *Fluktualität*,

¹ Schlösser, Anne-Marie., u. Gerlach, Alf: *Kreativität und Scheitern*. Gießen (Psychosozial-Verlag), 2001.

*Flexibilität, Originalität, Sensitivität, Komplexitätspräferenz und Elaborationsfähigkeit.*²
Eine genaue Beschreibung aller Kriterien findet sich bei Peez und Kirchner (Peez, Kirchner, 2009, S.11)³:

Fluktualität als Einfalls- und Denkflüssigkeit (Anzahl der bildnerischen Ansätze bzw. Ideen in Zeichnung, plastischer Arbeit, Rezeption); Schnelligkeit der Umsetzung von Ideen, Erarbeitungsgeschwindigkeit.

Flexibilität als qualitativer Aspekt des Ideenreichtums, der durch Unterschiedlichkeit der geäußerten Ideen definiert ist (origineller Wechsel der Dimensionen, z. B. wenn vertraute Gegenstände auf ungewöhnliche Art sinnvoll gebraucht werden; Neu- oder Umdefinieren, unerwartete Lösungswege, Kombinationen, neue Anwendungsgebiete usw.); Sensibilität für Zufälle: Werden zufällige Assoziationen zu Material und Form beim bildnerischen Arbeiten mit verwertet? Wurde mit der Aufgabenstellung flexibel umgegangen? Wurde das Material flexibel verwendet? Zum Prozess: formale und inhaltliche Variation des eigenen Werkes während der bildnerischen Produktion; Neubeginn als Chance; Zerstören des Alten, um Neues zu schaffen.

Originalität: Unkonventionelle Ideen, Assoziationen und bildnerische Umsetzung (in Zeichnung, plastischer Arbeit, Rezeptionsaufgabe), ungewöhnliche Werkzeugnutzung, Außergewöhnlichkeit von Produkten im sozialen Vergleich, statistische Seltenheit (im Vergleich zur Gesamtklasse).

Sensitivität: Empathie für das Dargestellte (in Rezeption und Produktion), für Farbe, Form, Komposition, aber auch Einfühlungsvermögen in Bildszenen/Bildgegenstände; Problemsensibilität, Umgang mit der Aufgabenstellung: Wurden die Kernintentionen der Aufgabenstellung erfasst? (Entwickeln eigener Problemstellung, Variation der Aufgabenstellung); Imaginationsfähigkeit und Fantasieren, Sensitivität gegenüber Problemen (Probleme sehen, wo andere keine sehen).

Komplexitätspräferenz: Vielschichtigkeit (unterschiedliche Bedeutungsebenen einzelner Werke bzw. der Ideen und bildnerischen Umsetzung), Mehrdeutigkeiten, inhaltliche und formale Korrelationen, Durchdringung und Intensität.

Elaboration: Ausarbeitung im Bereich Materialverarbeitung; Werkzeugnutzung; Detailreichtum; Ausgestaltung und Entwicklung von Ideen, Sinnhaftigkeit, Unterscheidung guter und schlechter Ideen, Einbinden von Wissen, Kenntnissen; klassifizieren, einordnen, Rückgriff auf Wissensbestände, Erinnerungsfähigkeit; Anstrengungsbereitschaft, Energieeinsatz.

Ambiguitätstoleranz: Neugier, Interesse, Überraschung, Humor, Inkongruenzen verbinden können, Selbstständigkeit; Toleranz, ertragen von mehrdeutigen, doppeldeutigen Sachverhalten, anderen Meinungen usw.

Werkstattarbeit, Kreativität und Kompetenzen

Das Werkstattarbeitsprinzip in Kunst findet man durchgängig in allen Jahrgängen der Sek I und der Oberstufe laut Kerncurriculum. Die Arbeit in der Werkstatt ist wichtig und gibt den Schüler*innen einen Freiraum, indem sie sich selber kennenlernen und frei ausdrücken können. Durch unser Konzept intensiviert sich in besondere Maße die Werkstattarbeit an unserer Schule und gleichzeitig wird die Kreativität unserer Schüler und Schülerinnen differenziert gefördert.

Jorge Armando Ponce Muñoz
Fachobman Kunst - IGS Lüneburg

² Wagner, Manfred: Kreativität und Kunst. In: Walter Berka, Emil Brix & Christian Smekal (Hg.). (2003). Woher kommt das Neue? Kreativität in Wissenschaft und Kunst (Wissenschaft, Bildung, Politik. Band 6). Hg. von der Österreichischen Forschungsgemeinschaft. Wien: Böhlau Verlag, pp. 51-84, 2003.

³ Peez, Georg., Kirchner, Constanze: Kreativität in der Schule. In: Kunst+Unterricht Heft 331/332, 2009, Friedrich-Verlag, Seelze, S. 10-18.



WPK Kunstatelier I (Jahrgang 6)

(Entwurf 04/2020) Jahreswochenstundenzahl: 2

Inhaltsbereich Kerninhalt	Kompetenzbereiche				
	Inhaltskompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachmethodische Kompetenzen		
			Produktion	Rezeption	
Objekte in Bewegung: Kinetische Kunst, Kunstmaschinen, Artefakte, Landart	(Fluktualität) Du hast mehrere Ideen und Gestaltungsmöglichkeiten, bevor du zu arbeiten anfängst. (Flexibilität) Du bist flexibel und bist in der Lage, eine Idee, Material oder die Arbeit zu wechseln oder zu optimieren. (Originalität) Du bist originell und deine Ideen unterscheiden sich von denen anderer Schüler*innen.	Du kannst Werkzeuge sachgerecht nutzen. Du kannst deinen Arbeitsprozess dokumentieren Du kannst verschiedene Materialien miteinander verbinden und sachgerecht mit ihnen umgehen (Papier, Pappe, Naturmaterialien, Ton, Tempera etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Prozessbegleitende Dokumentationen • Studien, Werkprotokolle • Portfolio/ Mappe mit Glossar der Fachbegriffe 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationskonzepte erstellen und für eigene gestalterische Arbeiten begründen. • Präsentationen auswerten 	
				Bezüge zu übergreifenden Konzepten	
				<ul style="list-style-type: none"> • Binnendifferenzierung und Fördermaßnahmen • Schulprogramm • Außerschulische Lernorte 	
Grundlagen					
Material Bereich (Empfehlungen)	Anregungen / Künstler Beispiele / Links / Literatur			Bewertung	
Draht, Karton, Kleber, Farbe, Heißklebepistolen, Scheren, Cutter	Alexander Calder: Mobile, Zirkus oder auch bspw. Arthur Ganson... Links: Alexander Calder: Mobile: https://www.moma.org/collection/works/81431 Zirkus: https://www.youtube.com/watch?v=GS2q-8dFyiw http://digitalart.joachim-wedekind.de/malmaschinen/ https://www.tinguely.ch/de/ausstellungen/ausstellungen/2008/kunstmachines---maschinenkunst.html https://figunetik.com/2013/07/10/op-art-und-kinetische-kunst/ Arthur Ganson: https://blog.zhdk.ch/kkunst/2018/08/29/732/			<ul style="list-style-type: none"> - Kunstmappe (AFB I, II u. III) - Präsentation (AFB III) - Selbstorganisierte (kollektive) Ausstellung/Präsentation (AFB II u. III) 	



WPK Kunstatelier II (Jahrgang 7)

(Entwurf 04/2020) Jahreswochenstundenzahl: 4

Inhaltsbereich Kerninhalt	Kompetenzbereiche			
	Inhaltskompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachmethodische Kompetenzen	
	Kreativität		Produktion	Rezeption
Menschen und Inszenierung: Masken, Marionetten	(Fluktualität) Du hast mehrere Ideen und Gestaltungsmöglichkeiten, bevor du zu arbeiten anfängst.	Du kannst Arbeitsprozesse, Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren beschreiben und dokumentieren.	<ul style="list-style-type: none"> • Prozessbegleitende Dokumentationen • Studien, Werkprotokolle 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationskonzepte erstellen und für eigene gestalterische Arbeiten begründen. • Präsentationen auswerten
	(Elaboration) Du kannst dein Projekt ausarbeiten, den Detailreichtum erhöhen.	Du kannst Werkzeuge sachgerecht nutzen.		
	(Flexibilität) Du bist flexibel und bist in der Lage, eine Idee, Material oder die Arbeit zu wechseln oder zu optimieren.	Du kannst verschiedene Materialien miteinander verbinden und sachgerecht mit ihnen umgehen (Papier, Pappe, Naturmaterialien, Ton, Tempera etc.).	<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio/ Mappe mit Glossar der Fachbegriffe 	
(Originalität) Du bist originell und deine Ideen unterscheiden sich von denen anderer Schüler*innen.			Bezüge zu übergreifenden Konzepten	
			<ul style="list-style-type: none"> • Binnendifferenzierung und Fördermaßnahmen • Schulprogramm • Außerschulische Lernorte 	
Grundlagen				
Material Bereich (Empfehlungen)	Anregungen / Künstler Beispiele / Links / Literatur			
Pulpe, Gipsbinde, Holz, Farben, Draht	Alexander Calder: Mobile, Zirkus oder auch bspw. Arthur Ganson...			
	Links: https://www.edidact.de/downloadable/download/sample/sample_id/775/ https://www.friedrich-verlag.de/shop/maske-und-maskenspiel-51199 https://www.kunstlinks.de/material/wutke/puppenkoepfe/			
	<ul style="list-style-type: none"> - Kunstmappe (AFB I, II u. III) - Präsentation (AFB III) - Selbstorganisierte (kollektive) Ausstellung/Präsentation (AFB II u. III) 			



WPK Kunstatelier III (Jahrgang 8)

(Entwurf 04/2020) Jahreswochenstundenzahl: 4

Inhaltsbereich Kerninhalt	Kompetenzbereiche				
	Inhaltskompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachmethodische Kompetenzen		
			Produktion	Rezeption	
Zwischen Kunst und Design: Kinderspielzeuge, Kinetische Spielzeuge, Spielmaschinen, Drachen, Puppenhäuser, Maschinen, Körper Körperextensionen Zeichnungen, Stop-Motion, Malerei, Skulpturen, Schmuck (z.B. Medaillons) aus Specksteine	(Fluktualität) Du hast mehrere Ideen und Gestaltungsmöglichkeiten, bevor du zu arbeiten anfängst. (Elaboration) Du kannst dein Projekt ausarbeiten, den Detailreichtum erhöhen. (Flexibilität) Du bist flexibel und bist in der Lage, eine Idee, Material oder die Arbeit zu wechseln oder zu optimieren. (Originalität) Du bist originell und deine Ideen unterscheiden sich von denen anderer Schüler*innen. (Ambiguitätstoleranz) Du verbindest in deiner Arbeit verschiedenen Themen und Gefühle, wie Überraschung, Humor, Toleranz, andere Meinungen etc.	Du kannst Arbeitsprozesse, Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren beschreiben und dokumentieren. Du kannst Werkzeuge sachgerecht nutzen. Du kannst verschiedene Materialien miteinander verbinden und sachgerecht mit ihnen umgehen (Papier, Pappe, Naturmaterialien, Ton, Tempera etc.).	<ul style="list-style-type: none"> • Prozessbegleitende Dokumentationen • Studien, Werkprotokolle • Portfolio/ Mappe mit Glossar der Fachbegriffe 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationskonzepte erstellen und für eigene gestalterische Arbeiten begründen. • Präsentationen auswerten 	
	Bezüge zu übergreifenden Konzepten			<ul style="list-style-type: none"> • Binnendifferenzierung und Fördermaßnahmen • Schulprogramm • Außerschulische Lernorte 	

Grundlagen

Material Bereich (Empfehlung: harte Materialien)	Anregungen / Künstler Beispiele / Links / Literatur	Bewertung
<p>Materialien: Draht, Karton, Kleber, Farbe, Heißklebepistolen, Scheren, Cutter etc.</p> <p>Harte Werkstoffe (bspw.): Speckstein, Holz, Müll/Schrott, Metall, Glas, Draht, Naturmaterialien (Stein, Tampen, Sand...), Kunststoffe...</p>	<p>Links:</p> <p>https://www.amazon.de/Spielzeug-aus-Holz-selber-machen/dp/3784353843/ref=sr_1_27?_mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&dchild=1&keywords=spielzeuge+machen+b%C3%BCcher%23&qid=1592298029&sr=8-27</p> <p>https://www.amazon.de/Kreativbuch-Holzspielzeug-Spielk%C3%BCche-Bauernhof-Ritter-burg/dp/3625175711/ref=pd_sim_14_3/262-2403265-6831307?_en-coding=UTF8&pd_rd_i=3625175711&pd_rd_r=2851d4d0-c808-4fe2-9a45-95b08173e52c&pd_rd_w=poaqj&pd_rd_wg=nAcil&pf_rd_p=6ff66886-63a1-42a3-8a55-46ea9f008205&pf_rd_r=1MW1A2HZE01JJ61JR3F1&psc=1&refRID=1MW1A2HZE01JJ61JR3F1</p> <p>https://www.amazon.de/Lustiges-Holzspielzeug-selbst-gemacht-Nachziehtiere/dp/3702017593/ref=pd_sim_14_6/262-2403265-6831307?_en-coding=UTF8&pd_rd_i=3702017593&pd_rd_r=19390b6b-2fc8-449a-bc59-6dbbf8c8a780&pd_rd_w=GJUMS&pd_rd_wg=f6py9&pf_rd_p=6ff66886-63a1-42a3-8a55-46ea9f008205&pf_rd_r=HQGZ3554WKH3MQT0MWJY&psc=1&refRID=HQGZ3554WKH3MQT0MWJY</p> <p>https://www.amazon.de/Spielzeug-selber-machen-Kreative-Projekte/dp/3451342804/ref=sr_1_3?_mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&dchild=1&keywords=spielzeug+selber+machen&qid=1592298329&s=books&sr=1-3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kunstmappe (AFB I, II u. III) - Präsentation (AFB III) - Selbstorganisierte (kollektive) Ausstellung/Präsentation (AFB II u. III)