

Fachbereich Kunst der Schulfarm Insel Scharfenberg

„ Die Kunst ist das Bild des Menschen selbst. Das heißt, indem der Mensch mit der Kunst konfrontiert ist – ist er im Grunde mit sich selbst konfrontiert. Er öffnet sich dann selbst die Augen. Also ist angesprochen der kreative Mensch: seine Kreativität, seine Freiheit, seine Autonomie. Und das ist nur noch möglich aus dem Kunstbegriff – allerdings muss man ihn dann erweitern.

Man kann und darf ihn nicht so traditionell halten und sagen: Das machen die Künstler, und das machen die Ingenieure. Das kann man aber durchbrechen.

Und einen Ausweg gibt es allein durch einen erweiterten Kunstbegriff, der anthropologisch ist, der wirklich ernst nimmt – dass jeder Mensch ein Künstler ist, dass in jedem Menschen ein kreativer Kern ist. “

Joseph Beuys, 1979

Ja – wir, das Kunst – Team der Schulfarm Insel Scharfenberg – beschäftigen uns mit den klassischen akademischen Disziplinen, als Beispiele seien genannt:

- * die Handzeichnungen,
- * die Malereien,
- * die verschiedenen Drucktechniken . . .

Wir bearbeiten gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Thematik:

- * Farbkonzept / Konzeptfarbe,
- * stellen Architektur ins Licht und untersuchen auch deren schattige Seiten, verwirklichen die Ideen nicht nur an den Wänden einzelner Unterrichtsräume, sondern setzen die Überlegungen um im gesamten Inselraum.

Wir tauchen ein in:

- * plastisches Gestalten mit Erkundungen in unterschiedlichsten Materialien nähern uns leichtfüßig und tänzerisch, immer wieder hart auf die Probe gestellt,
- * der Kunst des Performativen,
- * bewegen die „Neuen“ Medien – Fotografien reihen sich zum Film, ein weiterer Versuch Antworten zu geben mit **Kunst** !

Mehr ist von uns nicht zu erwarten - weniger auch nicht !

Fachbereich Kunst der Schulfarm Insel Scharfenberg

Das staatliche Gymnasium mit Internat „Schulfarm Insel Scharfenberg“ ist eine Schule besonderer pädagogischer Prägung.

Ein Hauptschwerpunkt ist (traditionell) die **künstlerische – gestaltende – ästhetische Bildung**.

Für deren Umsetzung und das schon seinerzeit vom Schulgründer W. Blume geforderte: Lernen mit allen Sinnen – **das Zusammenwirken von Kopf, Herz und Hand** – steht den Schülerinnen und Schülern der Klassen 7 – 10 sowie der gymnasialen Oberstufe ein eigenes denkmalgeschütztes Kunsthaus zur Verfügung: von dem Architekten R. Ermisch 1927 geplant und 1928 im Stile der Neuen Sachlichkeit (Bauhausbewegung) erbaut.

Generell erfolgt jeglicher Kunstunterricht nach den gültigen Rahmenlehrplänen: aufbauend auf dem der Grundschule werden die Inhalte erweitert auf den des Gymnasiums für die Berliner Schule (Sek I / Sek II).

Zusätzlich aber bietet der Kunstfachbereich der Schulfarm Insel Scharfenberg den **KANON** an.

Aus seinem Angebot wird gewählt. – Nach Berücksichtigung der schuleigenen Organisation und gegebener stundenplantechnischer Notwendigkeiten – wird den Wünschen der Schülerinnen und Schüler in der Regel erfolgreich entsprochen.

Ab dem Schuljahr 2010/11 wird jeweils eine der drei 7. Klassen als **Kunstklasse** geführt.

Dabei wird den Schülerinnen und Schülern zusätzlich zum schon intensiveren Kunst – Regelunterricht eine spezifische Vertiefung in den Stunden der **Wahlpflichtfächer** sowie der **Projekte** angeboten – aus dem **KANON** – im Niveau der jeweiligen Gruppe entsprechend.

Seit 2004 nimmt die Schulfarm Insel Scharfenberg regelmäßig an den Veranstaltungen der **Tage zum offenen Denkmal** teil - mit ständig wachsendem Publikumsinteresse.

Es ist **Aufgabe der Kunstklasse des jeweiligen siebten Jahrganges** – geschult, trainiert und ge„coach“ im Kunst – Fachunterricht, die wissbegierigen Besucher über die Insel zu „ führen “, ihre Baudenkmäler zu besprechen, kunstgeschichtliche Entwicklungen zu erklären – über landschaftliche, kulturhistorische wie gesellschaftspolitische Eigenheiten oder Zusammenhänge zu informieren, zu präsentieren und speziell auf die Fragen der Gäste einzugehen.

In den **7. und 8. Klassen** sind weitere zentrale Unterrichtsinhalte die Vermittlung der **Farben– und Kontrastlehre** J. Ittens und ihre Erweiterung nach W. Kandinsky. Phänomene der optischen Lichtfarben wie die Behandlung der pigmentären Körperfarben ergänzen die Thematiken. **Grafische Strukturen und Gesetze**,

Praktisches und Experimentelles in fächerverbindenden Projekten besitzen hohen Stellenwert.

Ein- und Ansichten zu gewinnen über die **Bedeutung der Philosophie** und ihre Beteiligung an wissenschaftlichen und künstlerischen Bereichen gehört ebenfalls in diese Jahrgangsstufen. Unterschiedliche Modelle von **Dimensionen** werden kritisch besprochen und diskutiert.

Die Analyse mittelalterlicher Fresken und Bilder – Wandteppiche sind kunstgeschichtlicher Ausgangspunkt für mögliche neuartige „ Antiraucher – Comics “, reich verzierte Initialbuchstaben aus der Buchmalerei fungieren als Ideengeber für moderne Graffiti-schriftzüge.

In den **9. und 10. Klassen** legen wir Wert auf das **Präsentieren**.

So liegt ein Akzent auf der korrekten Nutzung von (Fach) Sprache, einem sicheren Auftreten und einem geübten Umgang in der Kommunikation.

Keine und keiner soll im **Berufspraktikum** eine schlechte Figur machen, niemand die Präsentationsprüfung im **MSA** nicht meistern.

Jede „ Scharfenbergerin “ und jeder „ Scharfenberger “ können sich darstellen.

Die **Geschichte der Kunst**: europäisch und außereuropäisch – philosophisch und realpolitisch – in Malerei, Architektur und Perspektivität bekommt zentrale Bedeutung. Besondere Berücksichtigung findet hier die Behandlung der Epoche des **Expressionismus (entartete Kunst)** und das intensive Training **wissenschaftlichen Arbeitens**.

Der Unterricht in der **Oberstufe (Sek II)** wird in Leistungs– und Grundkursen abgehalten mit der Möglichkeit das **Abitur** abzulegen.

Exkursionen und Kursfahrten finden statt.

Grundsätzlich werden die praktischen Arbeiten jeglicher Kunstklausuren während der Kursphasen von allen KunstlehrerInnen gemeinsam beurteilt.

Dies unterstützt eine Evaluierung, den Grad der Objektivität und sichert zusätzlich die Benotungsentscheidung.

Das spezielle Kunstprofil der Schule beinhaltet, dass von den TeilnehmerInnen der Fachkurse über den Zeitraum von 4 Semestern im Leistungskurs eine Mappe von **10** und im Grundkurs eine Mappe von **8** repräsentativen künstlerischen Arbeiten anzufertigen und vorzulegen ist.

Beide Gruppen gemeinsam konzipieren und gestalten dann am Ende ihres 4. Semesters – kursübergreifend – eine Abschlussausstellung.

Zu unterstreichen sind die sehr gute Kooperation mit dem Kunsthistorischen Institut der Freien Universität Berlin und mit dem Bauhaus in Dessau.

Die Gründungsgebäude der Schulfarm Insel Scharfenberg selbst stammen – wie schon erwähnt – aus der Zeit der Neuen Sachlichkeit / Bauhausbewegung.

Und so ist die farbige Innenraumgestaltung des Kunsthauses nach einem Dessau – Aufenthalt eines 12. Jahrganges konzeptuell geplant, entwickelt und später auch tatkräftig umgesetzt worden.

Bild- und Medienkompetenzen haben eine besondere und immanente Notwendigkeit im internationalen Bildungswettbewerb – für die allgemeine Orientierung und für fast alle Berufssparten.

Ähnliches gilt für die **Sprachkompetenzen und Problemlösungsfähigkeiten**, sowie **Techniken des (wissenschaftlichen) Denkens und Arbeitens**.

Die zunehmende Bedeutung von Bildern im Alltag, in den Medien und in der Wissenschaft erfordert einen bewussten wie kritischen Umgang mit ihnen. Zusammen mit den „**praktischen Fertigkeiten**“, zählt dies zu den Kern- und Schlüsselkompetenzen des Faches Kunst und seinen oft weitgehend **interdisziplinär** ausgerichteten Thematiken.

Die **Kooperation und Vernetzung** (nicht nur durch Projekte) mit allen an der Schulfarm Insel Scharfenberg gelehrtten Fächern ist erklärtes Ziel des Fachbereiches. Erwähnt sei W. Blumes legendärer „Kulturunterricht“, wobei dieser es verstand „seine“ Fächer: Deutsch, Geschichte, Philosophie und Religion – mit der Kunst / den Künsten zu verbinden.

Allgemeine Ziele

- * Sicherung von künstlerischen / ästhetischen Grund- und Schlüsselkompetenzen
- * Aufbau von Bild- und Medienkompetenzen sowie geisteswissenschaftlicher Methodenkompetenz
- * interdisziplinäre Vermittlung verschiedenster kunstwissenschaftlicher Themen
- * Etablierung nachhaltiger Vernetzungsstrukturen innerhalb und außerhalb der Schulfarm Insel Scharfenberg
- * virtuelle Vernetzung durch Integration universitärer E – Learning – Ressourcen in den Schulunterricht und Aufbau einer projektspezifischen Internetplattform
- * verbesserter Übergang von der Schule zur Universität im Kontext aktueller bildungspolitischer Debatten

Schülerinnen und Schüler

- * machen, schaffen und erleben Kunst durch selbstständiges Handeln – durch praktisches, projektorientiertes, selbstorganisiertes Lernen
- * entwickeln kunstwissenschaftlich orientierte Facharbeiten und Präsentationen
- * vertiefen das eigene Verständnis für Kunst- und Geisteswissenschaften, deren Methoden und gesellschaftliche Relevanz

Lehrerinnen und Lehrer

- * planen Unterrichtsreihen mit praktischen und kunstwissenschaftlichen Anknüpfungspunkten
- * konzipieren Projekte, Exkursionen und Kursfahrten
- * begleiten studentische Schulpraktika und Referendariate
 - integrieren (universitäre E – Learning –) Ressourcen in den Unterricht

KANON

Naturstudium

„ Die Dinge im Großen und im Kleinen “ – der Umgang mit Formen und Farben – draußen vor dem Objekt – mitten in der Natur:
ob Haus, Baum, Ast, Gras, Stein, Mensch oder Tier: alles wird beobachtet, perspektivisch erfasst, analysiert, skizziert und dargestellt – – –
unterschiedlichste grafische und maltechnische Möglichkeiten ausprobiert und experimentell getestet.
(Landschaftsstudien, Architekturskizzen, Tierdarstellungen, Sachzeichnungen, Stilleben)

Action – & Bodypainting / landart

Körperbemalungen – eine Spurensuche in und an sich – erweitern sich zu Beobachtungabdrücken und Gestaltungskonzepten der gesamten Insel
(den jeweiligen jahreszeitlichen Situationen und Umständen angepasst):
Baumbemalungen und Wasserspiegelungen (Eis) . . . : auch tänzerisch eingefangen
Fundstücke aus der Natur trainieren räumliche Vorstellungen, diese werden nachgebaut und verfremdet oder in architektonische wie bildhauerische
Materialkombinationen umgesetzt / sach– und fachgerechter Umgang mit Werkzeugen.
(Papiermachéabzüge, Sandabdrücke am Strand, Wasserspuren auf Stein, Fährtenlesen, Keimen & Blühen)

Darstellendes Spiel / das Theatrale

sich ausdrücken, darstellen und präsentieren in Wort, Mimik und Gestik – (schau) spielen als Solist oder Teil einer Gruppe –
Üben von Teamfähigkeit, Kooperation, Improvisation, Toleranz und Kritikfähigkeit / mit und ohne Bühnenbild, mit und ohne Requisit, mit und ohne Maske bzw. Kostüm,
Aufführung klassischer Stoffe sowie eigener Konzeptionen.

Performance / contact improvisation dance

Gegenstand der Auseinandersetzung ist die „ Kunst des Performativen “ in ihren Einzelaspekten und in der Vernetzungen verschiedener Disziplinen. Philosophie, Geistes– und Naturwissenschaften sowie Künste werden zu einem komplexen System – im Spannungsverhältnis von Körper, Raum und Medien. Kreativität und Improvisation sind gefragt für die Aufführungen und Präsentationen – gearbeitet wird in englischer Sprache.
(performance – rhythm – process – improvisation – movement – sound)

Druckerei

Vorbereitendes Experimentieren und Einführung in die Grundlagen zu verschiedenen Techniken wie Hoch– und Tiefdruck, Dokumentation des sich ständig ändernden Gestaltungsprozesses – vom Druckstock bis hin zur Herstellung einer limitierten Auflage des eigenen Kunstwerkes.
(Kunstkalender des Schulfarm Insel Scharfenberg)

Tonwerkstatt / Keramik / Bildhauerei

Vermittlung von Grundlagen im Umgang mit den Materialien: Ton, Gips, Porzellan und Holz sowie seinen verschiedenen Verarbeitungstechniken und Gestaltungsmöglichkeiten: Töpfern, Modellieren, Abformen, Ausgießen, plastisches Gestalten . . .
Nützliches und Künstlerisches: Design und Shin dogu?

Medienlabor / Foto / Film

Foto– wie Filmformate werden aufgenommen durch digitale Kameras, mittels computerunterstützter programmhafter Bildbearbeitungs– und Schneidetechniken: ein Film entwickelt sich aus einzelnen Fotografien, aus einem Drehbuch – dem story board aus Einstellungen, Perspektiven, Kamerabewegungen und special effects – einem Kamerateam am „ set “, der richtigen „ location “ und der passenden Filmmusik, ein „ shooting star “ wird produziert?