

Gymnasium am Münsterplatz, Ergänzungsfach Bildnerisches Gestalten:
Praxis und Theorie in Bild, Plastik, Grafik und Film.

KUNST, DESIGN, FILM - VISUELLES GESTALTEN

Atelier - Praktisches Arbeiten

Malerei auf grossformatige Leinwand. Entwickeln einer eigenen Bildsprache. Der Tiefdruck und seine gestalterischen Möglichkeiten. Vom Entwurf zum Druck.

Grafisches Gestalten mit digitalen Mitteln

Grafik-Design, Digitale Bildmanipulation, Zeichnen am Computer, Typografie, Fotografie, Bildbearbeitung und Video.

Film

Zeit als Gestaltungsmittel. Schnitttechnik, Kameraperspektive, Kamerabewegungen, Aufnahmetechnik. Filmen als Auseinandersetzung mit Bewegung, Licht und Schatten.

Kunstaberachtung

in Geschichte und Gegenwart. Künstlerische Strategien und deren Anwendung.

Design

Grafik der Postmoderne als Sampling-Technik. Was ist Design? Geschichte des Designs in Mode, Mobiliar und Industrieobjekt. Wie begründet sich der Erfolg des iPhones? Warum beginnt die Geschichte des Designs erst Ende des 19. Jahrhunderts?

Medientheorien

Mediendefinition, Auseinandersetzung mit zentralen Thesen von Marshall McLuhan und Neil Postman.

Filmgeschichte

Beschäftigung mit relevanten Epochen der Filmgeschichte: von den Ursprüngen bis zur Digitalisierung und Globalisierung.

Filmanalyse

Reflexion und Anwendung filmspezifischer Gestaltungsmittel anhand der Analyse eines Spielfilms. Weitere Informationen erhalten sie bei Herr L. Wennberg oder Frau M. Boser

