

Arbeitsblatt

02

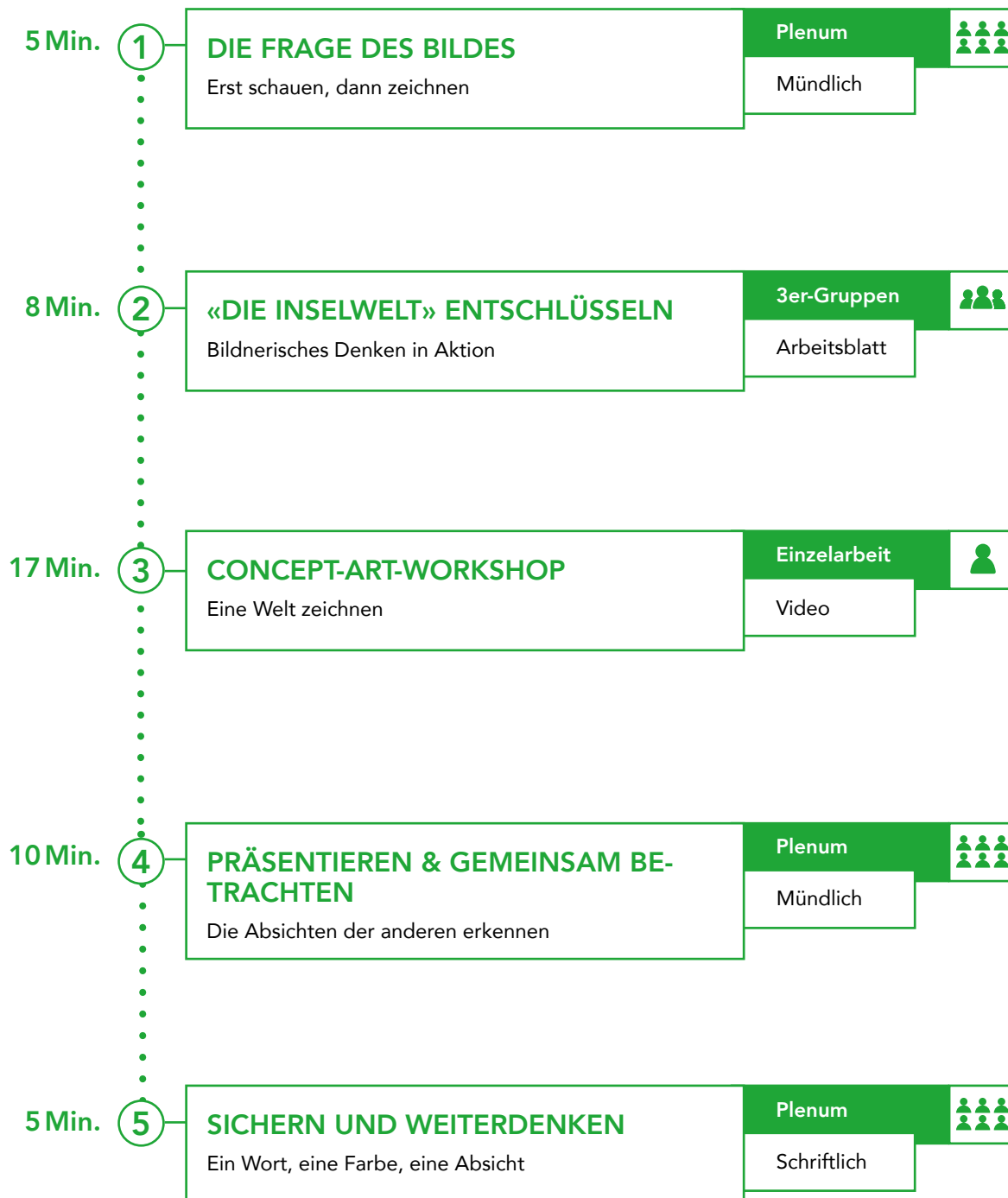
Unterrichtseinheit Medien und Informatik, Bildnerisches Gestalten und überfachliche Kompetenzen

CONCEPT ART & DYSTOPIE: DIE ABSICHT HINTER EINER GESTALTERISCHEN ENT- SCHEIDUNG ERKENNEN

01 - LEHRPLANBEZUG

Zyklus 2 7-8H	1 Lektion (45 Minuten) ANGESTREBTE KOMPETENZEN	
Medien und Informatik / Bildnerisches Gestalten / Überfachliche Kompetenzen	MI.1.2	Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.
	BG.1.A.2	Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.
	BG.2.A.1	Eigenständige Bildideen zu unterschiedlichen Situationen und Themen alleine oder in Gruppen entwickeln.
	ÜFK Probleme lösen	Problem erkennen und daraus einen Lösungsweg ableiten.

02 - ABLAUF DER LEKTION (45 MIN.)



03 - ABLAUF IM DETAIL

5 Min.

1

DIE FRAGE DES BILDES

Erst schauen, dann zeichnen

Plenum



Mündlicher Austausch in der Gruppe oder zu zweit. Die Lehrperson zeigt an der Wandtafel zwei Bilder nebeneinander: einen Screenshot einer dystopischen Welt und ein farbenfrohes, helles Bild.

Einstiegsfrage

«Welche visuellen Elemente sind euch in der ›Inselwelt‹ aufgefallen? Was lösen die Farben, der Nebel oder die Stimmung der Inseln bei euch aus? Was wäre eurer Meinung nach anders gewesen, wenn dieses Universum von Anfang an hell und farbig gewesen wäre?»

Material

Screenshots oder Illustrationen der SchoolCrafter-Universen in Anhang A.

Rolle der Lehrperson

Visuelle Impulsgeberin bzw. visueller Impulsgeber – die Frage stellen, ohne die Antwort vorzugeben. Begriffe der Schülerinnen und Schüler (kalt, traurig, leer, tot, verlassen ...) an der Wandtafel sammeln. Dieses Vokabular wird später wieder aufgegriffen.

Ziel

Den Begriff Absicht herausarbeiten: Jede Farbe ist eine bewusste Entscheidung der Designerin oder des Designers. Niemand hat vergessen, Farben hinzuzufügen – das ist so beabsichtigt.

8 Min.

2

«DIE INSELWELT» ENTSCHLÜSSELN

Bildnerisches Denken in Aktion

3er-Gruppe



In 3er-Gruppen füllen die Schülerinnen und Schüler ein Blatt zur Bildanalyse mit 4 Feldern aus: dominante Farben · Licht · Formen · wahrgenommene Stimmung.

Weiterführende Fragen

1. «Welche Farbe kommt am häufigsten vor?»
2. «Was löst sie bei euch aus?»
3. «Wo ist Licht?»
4. «Woher kommt es?»
5. «Gibt es Leben (Pflanzen, Tiere, Menschen)?»
6. «Was fehlt in diesem Bild?»

Materialien

Screenshots oder Illustrationen der SchoolCrafter-Welten in Anhang A. Arbeitsblatt zur Bildanalyse für die Schülerinnen und Schüler in Anhang B.

Eingeführter Begriff

Dystopische Ästhetik: eine visuelle Sprache des Unbehagens und der Kritik. Designerinnen und Designer von Games, Filmen und VR-Umgebungen nutzen kühle Farben und neblige Stimmungen, um zu zeigen: In dieser Welt stimmt etwas nicht. Diese visuelle Sprache ist erlernt und wird gemeinsam verstanden.

17 Min.

3

CONCEPT-ART-WORKSHOP

Eine Welt zeichnen

Einzelarbeit



Gemeinsames Anschauen des Videos über den Beruf Concept Artist, anschließend Einzelarbeit

Gestaltungsauftrag

«Du bist Concept Artist für ein Videospiel. Du sollst eine neue Welt in der «Inselwelt» zeichnen. Du entscheidest: Ist es eine Welt, in der etwas nicht stimmt (Dystopie), oder eine Welt, in der alles gut ist (Utopie)? Begründe deine Farbwahl auf deinem Blatt.»



Videolink

Material

A4-Blatt im Querformat, in zwei Bereiche aufgeteilt: Skizze (¾) + beschriftete Farbpalette (¼ rechts). Farbstifte, Filzstifte, Pastellkreiden je nach Verfügbarkeit.

Arbeitsergebnis

Eine Skizze einer Landschaft / Umgebung + 3 bis 5 ausgewählte Farben mit einer handschriftlichen Notiz zu jeder Farbwahl («Ich habe Grau gewählt, weil ...»).

Berufsbezug – Game Design

Kurz den Beruf Concept Artist erklären: Diese Person entwirft Umgebungen, Figuren und Objekte, bevor 3D-Teams sie umsetzen. In einem Studio ist jede Farbe eine Entscheidung, die von der Art Direction freigegeben wird. In VR wird diese Wirkung noch stärker: Die Umgebung umgibt die betrachtende Person, die selbst Teil des visuellen Raums wird.

Differenzierung

Für Schülerinnen und Schüler, denen das Zeichnen leichtfällt: eine Figur in die Szene einfügen und beschreiben, wie sie sich fühlt. Für Schülerinnen und Schüler mit Schwierigkeiten beim Zeichnen: Collage mit ausgeschnittenen Farbflächen aus Zeitschriften (Zeichnen ist nicht zwingend).

10 Min.

4

PRÄSENTIEREN & GEMEINSAM BE- TRACHTEN

Die Absichten der anderen erkennen

Plenum



Alle stellen ihre Concept Arts aus. Kurzer Galerierundgang (3 Min. in Stille). Anschliessend präsentieren 3–4 Schülerinnen oder Schüler ihre Farbpalette und erklären ihre Entscheidungen.

Fragen für die gemeinsame Bildreflexion

- «In welche Welt würdet ihr gerne eintreten? Warum?»
- «Könnt ihr erkennen, ob die Welt dystopisch oder utopisch ist, ohne die Notizen zu lesen?»
- «Gibt es Entscheidungen, die euch überraschen?»
- «Kann dieselbe Welt gleichzeitig schön und ungerecht sein?»

Ethischer Bezug

Den Bezug zu SchoolCrafter ausdrücklich herstellen: In der «Inselwelt» haben die Verantwortlichen zu Beginn eine graue Welt gewählt. Wer hat diese Macht im echten Leben? Treffen die Menschen, die unsere Bildschirme, Games und sozialen Netzwerke gestalten, ebenfalls visuelle Entscheidungen, die beeinflussen, was wir fühlen?

5 Min.

5

SICHERN UND WEITERDENKEN

Ein Wort, eine Farbe, eine Absicht

Plenum



Jede Schülerin und jeder Schüler schreibt einen Abschlusssatz:

«Ich habe verstanden, dass die Farbe in einem Spiel oder Film ...»

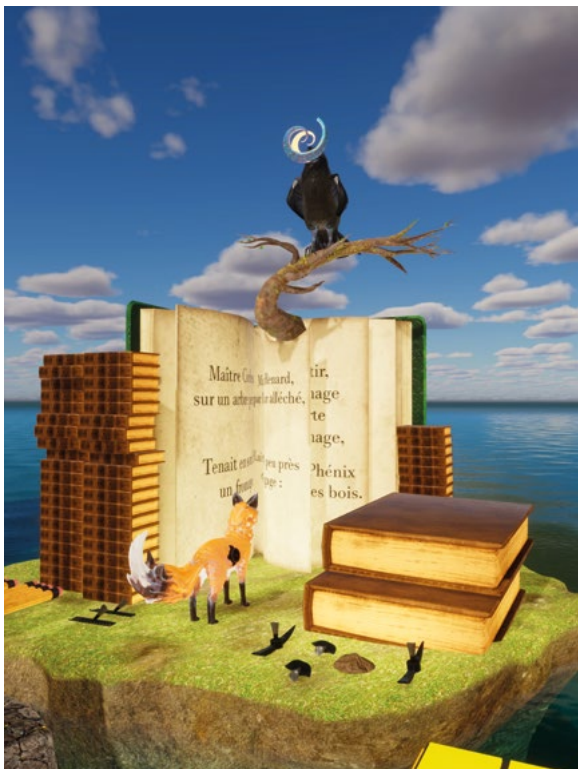
oder malt ein kleines Quadrat in der Farbe der Emotion aus, die damit erzeugt werden sollte.

Ouvertures possibles

- Einen Ausschnitt aus einem Animationsfilm ansehen (z. B. Wall-E) und dystopische / utopische Farben erkennen.
- Online nach Concept Art aus bekannten Games suchen.
- Ein digitales Moodboard zu einem frei gewählten Thema erstellen.

4. ANHÄNGE

ANHANG A – SCREENSHOTS ODER ILLUSTRATIONEN



4. ANHÄNGE

ANHANG A – SCREENSHOTS ODER ILLUSTRATIONEN



ANHANG B

Arbeitsblatt zur Bildanalyse



Dominante Farben

Formen

Licht

Wahrgenommene Stimmung