Schulinterner Rahmenplan

Für das Fach **Kunst und Gestaltung**

Jahrgangsstufe 6

Bildungsstandards/Rahmenplan	Inhalte	Wochen- stunden	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Gegenstandsfeld Bildende Kunst: Farbiges Gestalten, Grafisches Gestalten, Medien				
– Erfahren, dass Bildende Kunst neue, unbekannte Sichtweisen auf Menschen, Dinge und die Welt eröffnet – Erkennen, dass Kunstwerke auch Ausdruck der individuellen Besonderheit ihres Urhebers sind – Fähigkeit, die eigene Phantasie-, Wunsch- und Traumwelt gestalterisch zu vergegenständlichen – Befähigung, sich mit Hilfe dieses Mediums ein Bild von der Welt zu machen, sich neue Wirklichkeitssichten und Lebensbezüge zu erschließen – Einsichten gewinnen in verschiedene künstlerische Auffassungen und Gestaltungsweisen als	Thema I: <i>Bilder der Welt - Meine Welt in Bildern</i> Themenbeispiele: – Meine Welt (Sport/ Hobbies / Familie/ Kulturevents, Feste) – Beim Eisfäsching – Das ist mein Hobby – Auf meinem Weg zur Schule Fachaspekt der Gestaltung: – Farbe, Form, Raum Mögliche Arbeitsergebnisse: – Zeichnungen, Malereien oder Collagen – Prospekte/ Reiseführer – Fotoreportage/ Dokumentarfotografie	6 - 8	Kompetenzen: – Aspekte der eigenen Lebenswirklichkeit bildnerisch darstellen, – die individuellen Aspekte in eigenen und fremden bildnerischen Gestaltungen im Hinblick auf Bildaufbau, Bildinhalte, Farbgebung und angewandte Technik beschreiben und vergleichen, – alternative Bildlösungen entwerfen und vergleichen, – Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren. – eigene Arbeiten präsentieren und sich zu Bildlösungen anderer Schüler kritisch -wertschätzend äußern Tätigkeitsbereiche: Rezipieren/ Reflektieren: – Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen, – durch Analyse von Bildmaterial und Werken der Malerei den persönlichen Lebensraum mit dem Lebensraum anderer Kulturen vergleichen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede finden (Gegensätze arm – reich, Stadt - Land, historische Darstellungen aktuelle Bildwelten) – grundlegende bildkompositorische Einsichten gewinnen (Vordergrund, Hintergrund, Grundfläche, Bildzentrum, Binnenstruktur, Menschdarstellung, Farbgestaltung: Hervorhebung durch intensive und leuchtende Farben, farbiges Zurücktreten des Hintergrundes, warme – kalte Farben zum Ausdruck von „Temperaturen“ entsprechend der Intention, Farbkontraste...)	

Ausdruck historischer und kulturräumlicher Bezüge, individueller Konzeptionen und sozialer Situationen - Kennenlernen von zeitgenössischer Kunst (Objekte, Installationen, Aktionen), die die Ausbildung neuer Gestaltungs- und Wahrnehmungsweisen anregen - Entdecken und erweitern der eigenen gestalterischen Möglichkeiten in der praktischen und reflexiven Auseinandersetzung - Entwickeln der Fähigkeit, zunehmend selbstständig und bewusst mit den Mitteln der Bildenden Kunst tätig zu werden und dabei unterschiedliche Materialien Techniken und Prinzipien anzuwenden	Kunstaberachtung: - Bilder/Fotos von Lebenswelten der Schüler - Gemälde aus unterschiedlichen Epochen mit Kinder Darstellungen z.B.: - Berthe Morisot: Eugene Manet und seine Tochter im Garten von Bougival, - Paula Modersohn Becker - Renoir: Two sisters on the terrace - Mary Cassatt: Françoise Holding a Little Dog, 1906 - Harald Hakenbeck: Peter im Tierpark		Gestalten/Reflektieren: - verschiedene Orte der Lebenswelt bildnerisch abbilden: Zuhause/ das eigene Zimmer, Schule/ Schulgelände/Klassenzimmer, Schulweg, Orte von Aktivitäten wie Sport, Fernsehen, Freizeit, Jugendzentren, die Straße,... - sich selbst als Teil dieser Lebenswelt in den Bildaufbau handelnd integrieren (Menschdarstellung unter Beachtung der Proportionen, Bewegung, strukturierter Hintergrund, Details) - unterschiedliche Ideen mit Hilfe passender methodischer Verfahren (Schreibgespräch, Placemat, Skizzen/Kritzeleien....) entwickeln und fixieren - eine eigene Gestaltung entwerfen und realisieren/ ausgewählte Bildidee nach grundlegenden Gestaltungsprinzipien realisieren (Komposition: Untergrund, Hintergrund, Vordergrund, Zentrum, Größenverhältnis Mensch – Bildfläche, Farbe: komplementäre Beziehungen, Hell- Dunkel, Kalt-Warm, Klar-Trüb und Intensität). - Materialien sammeln und in einer Collage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren, - Vorstellung und Präsentation der Ergebnisse in einem Galeriegang

Gegenstandsfeld Architektur - Bildende Kunst: Körperhaft-räumliches Gestalten

- Elementare Einsichten in das Wechselverhältnis von architektonischen Gestaltungsmöglichkeiten und -wirkungen, der Gebrauchsfunktion, der Konstruktion und dem Material	Thema II: Die Welt im Kleinformat – Wie werden aus Träumen Räume? Themenbeispiele: - Meine Traumreise - Ein Spielplatz für mich	8 - 10	Kompetenzen: - die Verwendung unterschiedlicher Materialien in plastischen Verfahren und die damit verbundenen Arbeitsschritte erläutern, - eine eigene Gestaltung konzipieren und dabei die elementaren Arbeitsschritte beschreiben, - plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren und in die Realisierung

eines Bauwerks - Entwickeln der Sensibilität für die gestalterisch-architektonischen Ausdrucks- und Wirkungsfaktoren - Kennen lernen des Zusammenhangs der Gestaltung von Baukörper, Innenraum und Bauensemble - Erste Einsichten in den Zusammenhang von Menschenbild und gesellschaftlichem Selbstverständnis mit der architektonischen Gestalt (innen und außen); Verständnis für die sich darin ausdrückenden Lebenswelten in Vergangenheit und Gegenwart - Verstehen, dass Architektur zeitlich und räumlich bezogen ist und sich deshalb z.B. künstlerisch-ästhetische Auffassungen, Weltverhältnisse und geografische Bedingungen in ihr ausdrücken und an ihr abgelesen werden können	- Abenteuer unter Wasser Fachaspekt der Gestaltung: - Körper, Raum, Form, Farbe Mögliche Arbeitsergebnisse: - Gucklochkasten / Ferienschachtel / Traumzimmer / Aquarium - ein eigenes Miniaturwohnfeld mit Material aus den „Miniaturwelten“ der Schüler Kunstaberachtung: - Wohnungs- und Hausgrundrisse - Bildbetrachtung surrealer Werke (z.B. Magritte: „Die persönlichen Werte“ 1952) - Spielräume: Playmobil, Polly Pocket und ihre Häuser und Burgen als Ausgangspunkt		der Grundidee integrieren. Tätigkeitsbereiche: Rezipieren/ Reflektieren: - Analyse von Raumdarstellungen: Herausarbeiten von realen und wünschenswerten Lebenssituationen (neue Räume) - Untersuchung von Grundrissen, Entwürfen, Neues Wohnen - Strukturieren einer komplexeren Arbeit -> Arbeitsschritte Gestalten/ Reflektieren: - Planung der Realisierung einer Gestaltungsidee, der Arbeitsschritte, der Teilergebnisse - gestalten von (Traum-)Räumen mit Hilfe von plastischen Objekte der „Miniaturwelten“ der Schüler (Playmobil, Polly Pocket und ihre Häuser und Burgen) und/oder Upcycling (Bestandteile für eigene Raumgestaltungen im Themenbereich Plastik und Architektur) - Finden vielfältiger, innovativer Lösungen - Planung der Vielfalt des einsetzbaren Materials (individualisiertes Lernen) umfunktionieren, weiterverarbeiten und modifizieren von Gegenständen (Upcycling, Integration von Spielgegenständen..) bzw. modellieren von Einzelobjekten - Auseinandersetzung mit vielfältigen Materialien und Farbflächen - Einsatz adäquater Werkzeuge

Gegenstandsfeld Bildende Kunst - Medien: Grafisches Gestalten, Medien

- Erfahren, dass Bildende Kunst neue, unbekannte Sichtweisen auf Menschen, Dinge und die Welt eröffnet
- Erkennen, dass Kunstwerke auch Ausdruck der individuellen Besonderheit ihres Urhebers sind
- Fähigkeit, die eigene Phantasie-, Wunsch- und Traumwelt gestalterisch zu vergegenständlichen
- Befähigung, sich mit Hilfe dieses Mediums ein Bild von der Welt zu machen, sich neue Wirklichkeitssichten und Lebensbezüge zu erschließen
- Einsichten gewinnen in verschiedene künstlerische Auffassungen und Gestaltungsweisen als Ausdruck historischer und kultureller Bezüge, individueller Konzeptionen und sozialer Situationen
- Kennenlernen von zeitgenössischer Kunst (Objekte, Installationen, Aktionen), die die Ausbildung neuer Gestaltungs- und Wahrnehmungsweisen anregen
- Entdecken und erweitern der eigenen gestalterischen Möglichkeiten in der

Thema III: *Komische Bildchen*

Themenbeispiele:

- Wenn ich Superman wäre
- Auf dem Schulhof ist viel los
- Gewimmel in der Stadt
- Herr X erfindet eine Maschine
- Mein Abenteuer

Fachaspekt der Gestaltung:

- Form, Farbe, Bewegung

Mögliche Arbeitsergebnisse:

- Situationsbilder
- Comicgeschichten
- Collagen aus Comic-elementen
- Wimmelbilder
- Daumenkino
- Comicfiguren zu Geschichten erfinden mittels Daumendruck, Zeichnung, vorgegebenen Elementen von Comicfiguren->neu arrangieren...

6 - 8

Kompetenzen:

- ausgehend von Bildern/ Comiczeichnungen und –figuren aus der eigenen Erfahrungswelt wesentliche Gestaltungselemente eines Comic erkennen und eigene Ideen entwickeln sowie in Einzelbildern, Bildreihen und Gemeinschaftsarbeiten umsetzen (Vereinfachung, Stilisierung, Überzeichnung...)
- die cartoonartige Bildsprache bei James Rizzi als Aufgreifen des historischen und aktuellen Cartoons in der Stilrichtung Pop-Art nachvollziehen und in eigenen Arbeiten aufgreifen und zu neuen Bildideen entwickeln
- verschiedene Techniken zur Realisierung einer Bildidee einsetzen

Tätigkeitsbereiche:

Rezipieren/ Reflektieren:

- Ursprünge des Cartoon/ der Comics und die aktuelle Rolle in den Medien Fernsehen/Film durch Recherche
- Stilmittel des Cartoon durch Analyse und Vergleich historischer und aktueller Beispiele
- Arbeiten der Pop-Art (James Rizzi) hinsichtlich von Gemeinsamkeiten und Unterschieden vergleichend analysieren
- die besondere Rolle von Linie, Form und Farbe erkennen

Gestalten/ Reflektieren:

- spielerisches Neuarrangieren, Umarrangieren und Ergänzen von Cartoonelementen
- Comicfiguren und deren Gestaltung mit Hilfe verschiedener Techniken (Zeichnung, Daumendruck, Collage) entwerfen
- kleine Handlungsszenarien und Geschichten sowie deren bildliche Umsetzung erfinden
- gemeinsame Gestaltungsideen (z.B. Wimmelbild a la Rizzi) umsetzen
- kleine Comichefte aus den entstandenen Arbeiten erstellen

praktischen und reflexiven Auseinandersetzung – Entwickeln der Fähigkeit, zunehmend selbstständig und bewusst mit den Mitteln der Bildenden Kunst tätig zu werden und dabei unterschiedliche Materialien, Techniken und Prinzipien anzuwenden	Kunstaberachtung: – Comiczeichnungen – Comicstrips aus Zeitschriften – Comicfiguren aus dem Fernsehen – Bilder von James Rizzi		
Gegenstandsfeld Design - dekoratives Gestalten: Körperhaft-räumliches Gestalten, Farbiges Gestalten, Grafisches Gestalten			
– Entwickeln bewusster ästhetischer Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit gegenüber Dingen des täglichen Bedarfs und der alltäglichen Umwelt der Gebrauchsgegenstände – Erkenntnisgewinnung über unterschiedliche Absichten und Mittel traditioneller handwerklicher und industrieller Produktion – Produktgestaltung als Funktions- und Bedeutungsträger sehen lernen – Lernen, einfachen funktionalen Dingen Gestalt zu geben (Entwurf, Realisierung) – Ansätze für ein kritisches und	Thema IV: Nützlich-schöne Sachen selber machen Themenbeispiele: – Stiftehalter – Aufbewahrungskästchen/-boxen – Sammelmappen (Deckseite gestaltet) – Dekoartikel zu Festlichkeiten – Klassenraumgestaltung (z.B. Geburtstagskalender) Fachaspekt der Gestaltung: – Form, Farbe, Raum Mögliche Arbeitsergebnisse:	8-10	Kompetenzen: – ausgewählte künstlerisch-gestalterische Verfahren zunehmend bewusst einsetzen und begründen – verschiedene Materialien und Werkzeuge sachgerecht bei der Realisierung einer Gestaltungsidee einsetzen – Anstrengungsbereitschaft, Aufmerksamkeit und Geduld für den Gestaltungsprozess aufbringen sowie Probleme zunehmend selbstständig und eigenverantwortlich lösen – unterscheiden zwischen praktischer und ästhetischer und symbolischer Funktion von Design – grundlegende fachspezifische Begriffe im richtigen Kontext einsetzen und für die eigene Gestaltung und Rezeption anwenden – Genussfähigkeit für sinnliche, ästhetische und funktionale Qualitäten entwickeln Tätigkeitsbereiche: Rezipieren/ Reflektieren: – Zusammenhänge zwischen Funktionalität und Formgestaltung und Dekor erkennen und erklären – Fachbegriffe für Materialien, Werkzeuge und Gestaltungstechniken eigene ästhetische Werte ausdrücken sowie ausgewählte

selbstbestimmtes Konsumverhalten entwickeln – in der Auseinandersetzung mit den Gegenständen und den Urteilen der Mitschüler und des Lehrers eigene Maßstäbe formulieren	– Sammelmappen – Raumdekoration – Festdekoration – Ordnungshelfer für die Klasse oder zu Hause – bedruckte Tischdecke – Türkränze – Fensterdekoration – Kalender – Kerzen-/Teelichthalter Kunstabstrachtung: – Dekore; Muster auf Gebrauchsgegenständen, Stoffen, Dekoartikeln – Beispiele für Bauernmalerei – dekorative Elemente aus unterschiedlichen Kulturen		Designobjekte kritisch beurteilen Gestalten/ Reflektieren: – die eigene Arbeit zunehmend selbständig planen und organisieren (Entwurf, Arbeitsvorbereitung, Materialauswahl, gestalterische Umsetzung, Ordnung schaffen) – geeignete dekorative Varianten entsprechend der Funktion des Gegenstandes entwickeln und präzise umsetzen – individuelle, originelle Ideen finden und realisieren – bei Gemeinschaftsarbeiten unterschiedliche Ideen entwickeln, beraten, eine Auswahl treffen und arbeitsteilig am Ergebnis mitwirken – Ideen, Ergebnisse, Meinungen und ästhetische Maßstäbe anderer anerkennen/respektieren und als Bereicherung empfinden

Gegenstandsfeld Bildende Kunst / Medien / Darstellendes Spiel: Spiele

– Erfahren, dass Bildende Kunst neue, unbekannte Sichtweisen auf Menschen, Dinge und die Welt eröffnet – Erkennen, dass Kunstwerke auch Ausdruck der individuellen Besonderheit ihres Urhebers sind – Fähigkeit, die eigene Phantasie-, Wunsch- und Traumwelt gestalterisch zu	Thema V: <i>Hier spricht dein Körper - Botschaften ohne Worte</i> Fachaspekt der Gestaltung: – Form, Körper, Raum, Bewegung Themenbeispiele: – Wie ich mich fühle – Ich kann auch was ganz anderes sein	6 - 8	Kompetenzen: – menschliche Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit den Ausdrucksformen der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen, – den Einsatz von Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum für den Ausdruck menschlicher Gefühle, Eigenschaften und Charaktere erläutern und rollenkritisch bewerten, – körperliche Ausdrucksformen mit Fachbegriffen (Mimik, Gestik, Pantomime) benennen, – eine eigene Gestaltung konzipieren und dabei die elementaren Arbeitsschritte beschreiben, – Aspekte der eigenen Lebenswirklichkeit bildnerisch darstellen.

vergegenständlichen - Befähigung, sich mit Hilfe dieses Mediums ein Bild von der Welt zu machen, sich neue Wirklichkeitssichten und Lebensbezüge zu erschließen - Einsichten gewinnen in verschiedene künstlerische Auffassungen und Gestaltungsweisen als Ausdruck historischer und kulturräumlicher Bezüge, individueller Konzeptionen und sozialer Situationen - Kennenlernen von zeitgenössischer Kunst (Objekte, Installationen, Aktionen), die die Ausbildung neuer Gestaltungs- und Wahrnehmungsweisen anregen - Entdecken und erweitern der eigenen gestalterischen Möglichkeiten in der praktischen und reflexiven Auseinandersetzung - Entwickeln der Fähigkeit, zunehmend selbstständig und bewusst mit den Mitteln der Bildenden Kunst tätig zu werden und dabei unterschiedliche Materialien, Techniken und Prinzipien	- Kurzkrimi - Alles ganz langsam bitte Mögliche Arbeitsergebnisse: - Grundübungen im Bereich Gestik / Mimik wie menschliche Gefühle - Standbilder zur Körpersprache - Freeze von Körperhaltungen - Bewegungen in Slow Motion - Bewegungsarten - Pantomime - Scharaden - Miniszenen - Fotoreihen/ Videosequenzen Kunstaberachtung: - Filmsequenzen - Pantomime - Aktionskunst - Fotografie	Tätigkeitsbereiche: Rezipieren/ Reflektieren: - Ausdrucksmöglichkeiten des menschlichen Körpers ergründen, benennen und deren Wirkung reflektieren anhand von Fotos, Filmen und anderen (digitalen) Medienprodukten - Arbeitsergebnisse diskutieren, nach Varianten suchen Gestalten/ Reflektieren: - gezielte Übungen isoliert auf die Schwierigkeit unbewegter Körperhaltungen z.B. durch Standbilder zur Körpersprache oder Freeze von typischen Körperhaltungen - Einbeziehung der Ausführung von Bewegungen, zunächst in Slow Motion, später Vorführen von Bewegungsarten - Anbahnung von szenischen Darstellungen durch Pantomime oder Scharaden; - Realisierung geplanter Kurzszenen - Nachstellen von Werken aus der Kunst / Fotografie / von Filmsequenzen - z.B. Angst / Wut / Freude / Glück / Trauer - z.B. Gelangweiltes Warten / Einsamkeit/ Schüchternheit - z.B. Spiegelbilder / Versteinerte oder eingefrorene Bewegungen / Statuen verwandeln sich / Schaufensterpuppen biegen - z.B. Ich fliege / Monster / Tiere - z.B. im Zug / Flirt / unter der Dusche - z.B. Auf Glatteis / Im Weltall / Roboter / Schlafwandler, - z.B. Starfotograf / Kaminfeger - z.B. Ein Getränk einschenken / Der Erwartete wird abgeholt/ Mord im Dunkeln - eine fotografische Dokumentation anfertigen - Videosequenzen aufnehmen

anzuwenden

- Befähigung, im Prozess künstlerischer Gestaltung Probleme zu erkennen und individuelle Problemlösungsstrategien zu entwickeln

Fotografie, Film, Video:

- Sinn für den gewählten Wirklichkeitsausschnitt
- Lernen, ein Gespür für aussagekräftige Bilder zu entwickeln
- Fähigkeit, alle Möglichkeiten der Technik, des gewählten Blickwinkels, des Ausschnitts, des Lichts bzw. der Beleuchtung, der Bewegung, der Nähe und Ferne im Umgang mit Medien für beabsichtigte Wirkungen zu nutzen
- Durch Fotografieren lernen, den Wert des Realen zu begreifen
- Anbahnen eines selektiv-kritischen und selbstbestimmten Umgangs mit einem zunehmenden Angebot elektronischer Medien

Methodencurriculum:	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
- Anlegen einer Sammelmappe	- eine Sammelmappe anlegen, dekorativ gestalten, entstandene Arbeiten und Proben sachgemäß aufbewahren - die Mappe zum Halbjahr vorlegen und ihren Umgang damit reflektieren	- die Sammlung weiterführen, präsentieren, damit ihre Leistungen und Entwicklungen dokumentieren und eigene Leistungen reflektieren
- Methoden zur Ideenfindung: - Stummes Schreibgespräch, - Mindmap - Placemat als Ideenpool		- eigenständig und mit Lernpartnern Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren
- Gruppenarbeit - Projektarbeit	- Gruppenpartner wählen, gemeinsam Ideen entwickeln - das Grundprinzip projektorientierten Arbeitens verstehen und ihre individuellen Zugänge zu einem Thema (Vorlieben) hinterfragen und benennen	- gemeinsame Arbeitsergebnisse schaffen, Aufgabenteilung vornehmen - zu einem aus dem Themenfeld IV gewählten Thema in der Gruppe Ideen für ein Projekt einbringen und darüber in Austausch treten - in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit unter Anleitung eine Projektidee planen, organisieren und umsetzen
- Präsentieren von Gestaltungsergebnissen: - Galeriegang - Klassengalerie - Schulgalerie	- nach vorgegebenen Kriterien und unter Anleitung in angemessener Form im schulischen und öffentlichen Raum eigene und fremde Arbeitsergebnisse präsentieren	- weitgehend eigenständig gemeinschaftlich Ausstellungen und Präsentationen innerhalb der Schule sowie im schulischen Umfeld planen und realisieren

Fächerverbindende und fachübergreifende Projekte:	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
- Zusammenarbeit mit Fachkollegen, insbesondere Musik, Betreuer der Schulhomepage.... (Gegenstandsfelder Medien und Design)	prozessimmanent	
Evaluation (Klassenarbeiten):	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
Sammelmappe	- Zwischenbewertung der Sammelmappe	- Präsentation der Sammelmappe
Schülerprodukte unter Berücksichtigung des vorangegangenen Prozesses der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand sowie eigener Reflektionen	x	x
Bemerkungen (schulinterne Spezifika):		
- Präsentation von eigenen und schulischen Arbeitsergebnissen in Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern (u.a. IN VIA) sowie innerhalb der Schule (Schulgalerie, Tag der offenen Tür, künstlerisch-ästhetisches Klima am neuen Schulstandort schaffen)		
- Beteiligung an Wettbewerben und Ausschreibungen (Tage der Kunst in der Kunsthalle Rostock)		
- Vernetzung schulischer Ressourcen: - Nutzung der Keramikwerkstatt (plastisches Gestalten), - Einbeziehung von Computerkabinett und Mimio (Recherche, Erarbeitung, Präsentation, medial-künstlerische Arbeit wie Film- und Fotobearbeitung und Computergrafik...), sowie Hauswirtschaftsraum (Nähmaschinen: Stoffgestaltung) - Zusammenarbeit mit Fachkollegen, insbesondere Musik, Betreuer der Schulhomepage.... (Gegenstandsfelder Medien und Design)		
- Nutzung der regionalen kulturellen Angebote: Kunsthalle, Institut für Neue Medien (Film/ Trickfilm...)		