

## I.CO.5

### Medien/Computer

# Computerspiellandschaften untersuchen und gestalten – Zwischen Idylle, Utopie und Dystopie

Lenny Liebig



Screenshot aus: Dragon Age © Inquisition BioWare

Computerspiele sind ein fester Bestandteil im Alltag vieler Jugendlicher. Sie dienen ihnen zur Unterhaltung, Entspannung und Kommunikation. Als ästhetisches Medium bieten solche Spiele aber auch ein großes Potenzial für den Kunstunterricht. Die vorliegende Einheit nimmt die enthaltenen Landschaftsdarstellungen in den Blick: Sie vermittelt im Wechsel von rezeptiven und produktiven Aufgabenstellungen und auf differenzierten Niveaustufen gestalterische und analytische Kompetenzen. So betrachten die Lernenden Landschaften in Computerspielen und stellen im Bildvergleich kunstgeschichtliche Referenzen her; sie erarbeiten Merkmale der Spiellandschaften und gestalten schließlich eigene.

---

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufen:</b>	8 bis 10 (mit Anregungen auch für die Oberstufe)
<b>Dauer:</b>	ca. 24 Unterrichtsstunden
<b>Kompetenzen:</b>	Malerische und mediale Verfahren kennen und anwenden; Kunstwerke betrachten und analysieren können; Künstlerinnen und Künstler kennen
<b>Medienkompetenzen:</b>	Analysieren und Reflektieren; Produzieren und Präsentieren
<b>Thematische Bereiche:</b>	Kunst- und Mediengeschichte, Spielen, Zeichnen, Malen, Medien
<b>Medien:</b>	Texte, Bilder, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben, Klausurvorschlag

---

## Auf einen Blick

### Legende

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – AL: Anleitung – BD: bildliche Darstellung – GD: grafische Darstellung – TX: Text – VL: Vorlage

---

### 1. Stunde

**Thema:** Welche Computerspiele kennt ihr?  
Austausch von Erfahrungen mit Computerspielen

Bildbeispiele, z. B. Screenshots, Titel von Verpackungen u. Ä.; alternativ: ausgedruckte exemplarische Bildbeispiele

---

### 2./3. Stunde

**Thema:** Geschichte der Computerspiele

**M 1 (TX/AF)** **Entwicklung der Computerspiele /** Übersicht über die Entstehung und Entwicklung von Spielen von den Anfängen bis heute

**Benötigt:**  M 1 im Klassensatz

---

### 4./5. Stunde

**Thema:** Computerspiele als Kunst?

**M 2 (TX/AF)** **Sind Computerspiele Kunst? /** Auseinandersetzung mit der Frage nach dem Kunststatus anhand eines Textes

**Benötigt:**  M 2 im Klassensatz

---

### 6./7. Stunde

**Thema:** Bilder in Computerspiel und Kunst



**M 3 (BD/AF)** **Computerspiel und historisches Kunstwerk /** Bildbetrachtung: Screenshot aus dem Spiel „Red Dead Redemption 2“; Vergleich mit der historischen Darstellung „Der Wanderer über dem Nebelmeer“ von Caspar David Friedrich

**Benötigt:**  M 3 im Klassensatz, Bild als Projektion oder Farbkopie im Klassensatz

## M 3

**Aufgabe 2:** Vergleiche das Bild aus dem Computerspiel mit dem Kunstwerk von Caspar David Friedrich. Untersuche die Bildinhalte und notiere in der Tabelle deine Beobachtungen in Stichpunkten.

**Aufgabe 3:** Welche Gemeinsamkeiten und welche Unterschiede fallen dir auf? Vergleiche deine Notizen mit deinem Partner/deiner Partnerin.

Künstler/Urheber	Caspar David Friedrich	Rockstar Games
	 <p><i>gemeinfrei</i></p>	 <p>© Rockstar Games</p>
Werk	Der Wanderer über dem Nebelmeer, um 1817; Öl auf Leinwand, 98,4 x 74,8 cm; Hamburger Kunsthalle	Screenshot aus „Red Dead Redemption 2“, 2018
Positionierung, Körperhaltung der Figur	<i>Rückenansicht (frontal), aufgerichteter, gerader Körper ...</i>	
Kleidung der Figur		
Landschaft		
Farben		<i>Warme Farben (Braun, Orange, Gelb), Erscheinungsfarbe: durch Licht angestrahltes Grün ...</i>

## Idyllische Sehnsuchtslandschaften – Motiv in Kunst und Computerspiel

M 4

Computerspiele beziehen sich häufig auf kunstgeschichtliche Referenzbilder. Das gilt auch für das Motiv der idyllischen Sehnsuchtslandschaft. Diese findet sich häufig in der Malerei, etwa der Romantik, aber mitunter auch in zeitgenössischen Computerspielen.

Hier siehst du Bildbeispiele, bei denen nur schwer zu unterscheiden ist, welche Teil eines Computerspiels sind und welche aus der Kunst stammen.

### Aufgaben

1. Vergleiche die drei Bilder: Was sind a) Gemeinsamkeiten und worin liegen b) Unterschiede? Mögliche Schwerpunkte ergeben sich aus den Begriffen auf der zweiten Seite dieses Arbeitsblattes.
2. Erläutere die Merkmale von Computerspiellandschaften auf der zweiten Seite des Arbeitsblattes, indem du die Bedeutung der entsprechenden Begriffe recherchierst und anschließend die Definition kurz in eigenen Worten wiedergibst.
3. Überprüfe mithilfe der Merkmale, ob es sich bei einem der hier dargestellten Bilder um eine Computerspiellandschaft handelt. Wähle aus und begründe.

1



2



3



Bilder von oben nach unten: Aus World of Risen © Piranha Bytes/Deep Silver, THQ Nordic; Caspar David Friedrich: „Ruine Eldena im Riesengebirge“, gemeinfrei; Caspar David Friedrich: „Tageszeitenzyklus – Der Morgen“, gemeinfrei

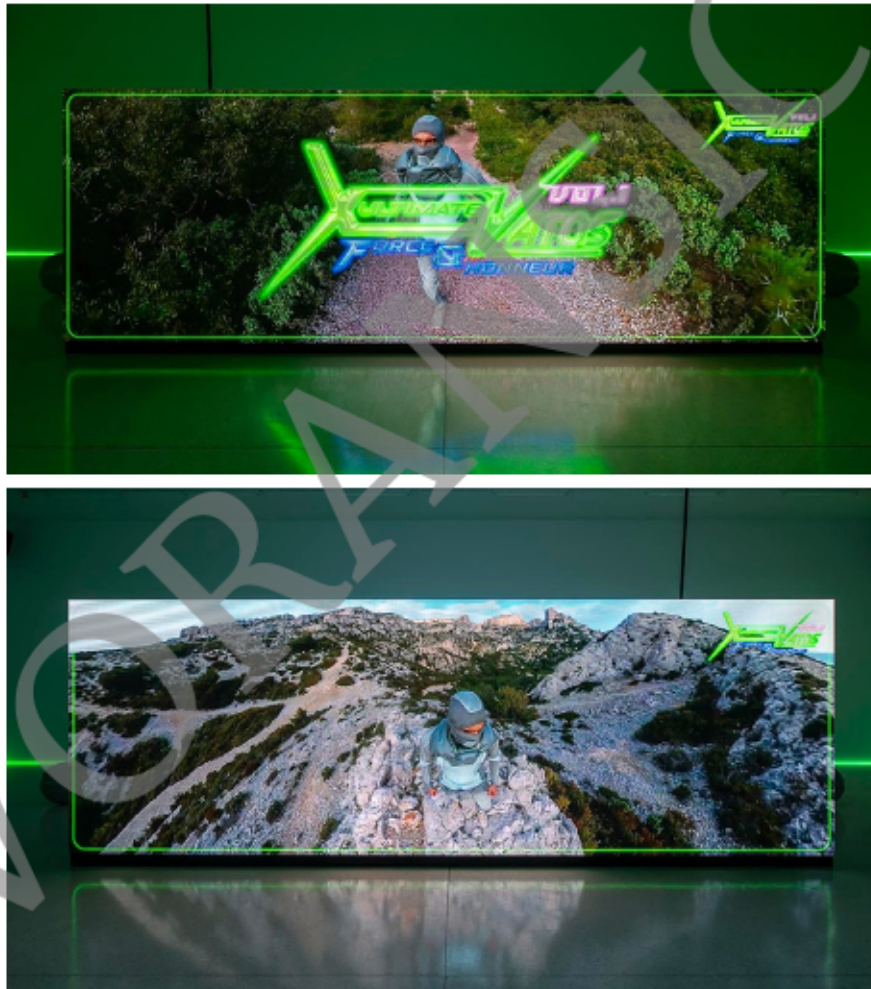
## M 9

## Sara Sadiks „Force & Honneur“ – Computerspiellandschaft einer zeitgenössischen Künstlerin

Die 1994 geborene Künstlerin Sara Sadik erforscht in ihren Videos das Verhalten junger nordafrikanischer Männer in Frankreich, insbesondere deren Identität und Konstruktion von Männlichkeit. Sie zeigt den namenlosen Protagonisten (Hauptfigur) beim Absolvieren eines fiktiven militärischen Trainingsprogramms und gibt gleichzeitig Einblick in sein Gefühlsleben.

### Aufgaben

1. Beschreibe: Was ist auf den Bildern zu sehen? Wo befindet sich die Figur?
2. Worin unterscheiden sich die beiden Landschaftsdarstellungen (Motiv, Farben, Perspektive)?
3. Stelle Vermutungen an: In welcher Situation und an welchem Ort könnte sich die Figur befinden? Was ist das Ziel der Figur?
4. Überprüfe mithilfe der Kriterien, die du kennengelernt hast: Inwiefern handelt es sich bei dem Werk um eine Computerspiellandschaft? In welchen Punkten grenzt es sich möglicherweise auch von Computerspiellandschaften ab?



Sara Sadik: „Ultimate Vatos: Force & Honneur“. Ausstellungsansichten Westfälischer Kunstverein, 2022  
© Courtesy die Künstlerin und Galerie Crèveœur, Paris. Fotos: Thorsten Arendt

Hier kannst du dir ein Interview mit Sara Sadik in ihrer Ausstellung „Ultimate Vatos: Force & Honneur“ im Westfälischen Kunstverein anschauen: <https://raabe.click/ku-Sadik>



# Klausur: Die Welt im (Klima-)Wandel – Gestaltung im Stil einer Computerspiellandschaft

M 10

## Teilaufgabe I (70 Punkte)

Gestalte mithilfe einer ausgewählten Bildvorlage ein farbiges Bild im Format DIN A3, das exemplarisch für ein Computerspiel zum Thema „Die Welt im (Klima-)Wandel“ steht. Das Bild zielt darauf ab, auf die Gefahren des klimatischen Wandels hinzuweisen.

Gefordert wird die Einbindung mindestens eines Ausschnitts aus der Bildvorlage in die malerische Umsetzung sowie die Darstellung im Stil einer Computerspiellandschaft, die formatfüllend mindestens aus Vorder- und Hintergrund besteht.

### Gehe dabei wie folgt vor:

1. Wähle aus dem vorgegebenen Bildmaterial mindestens ein Motiv aus, das du im Sinne der Aufgabenstellung für besonders geeignet hältst. Schneide es, vollständig oder in Teilen, aus.
2. Erprobe verschiedene Darstellungsmöglichkeiten für deine Computerspiellandschaft in mindestens zwei farbigen Skizzen im Format DIN A4. Der gewählte Bildausschnitt muss hier nicht aufgeklebt, sondern nur zeichnerisch angedeutet werden.
3. Entscheide dich für eine Lösungsmöglichkeit, die du malerisch mithilfe des ausgewählten Bildmaterials auf Malkarton im Format DIN A3 umsetzen möchtest. Es besteht die Möglichkeit, gestalterische Aspekte aus den einzelnen Skizzen zusammenzuführen. Beziehe das/die im ersten Schritt ausgeschnittene/-n Motiv/-e in deine Gestaltung mit ein.

## Teilaufgabe II (25 Punkte + 5 Punkte Darstellungsleistung)

Erläutere deinen Arbeitsprozess, indem du deine inhaltlichen und gestalterischen Entscheidungen unter Einbeziehung des gewählten Bildmotivs und der Skizzen begründest. Beurteile dein Gestaltungsprodukt in Hinblick auf die Kriterien der Aufgabenstellung und zeige auch Alternativen einer möglichen Optimierung auf.

**Arbeitsmaterialien:** Acrylfarbe, Palette, Pinsel, Wasserbecher, Bleistifte, Pastellkreiden, DIN-A3- und -A4-Papiere bzw. Malkarton, Stifte, Schere, Klebestift

## Bildmaterial



© MsLightBox/iStock/Getty Images Plus