

Fachpraktikum

Farbenlehre, Unter der Oberfläche, Sinn – Unsinn, Wortbild ABC

Alexandra Uehlinger
Bildnerisches Gestalten
Gymnasium Biel-Seeland
Februar 2017 – Mai 2017

Praktikumsdokumentation

Alexandra Uehlinger
Praktikumsbetreuung: Stephanie Fröhlin

Alle Rechte bei der Autorin.
Die Dokumentation entstand im Rahmen des Studiengangs
MA Art Education in den Seminaren Fachdidaktik I und II
an der HKB und PHBern.

Vorwort

Von Februar bis Mai 2017 durfte ich mein Fachpraktikum am Gymnasium Biel-Seeland bei Stephanie Fröhlin absolvieren. Weil wir in unserer Ausbildung nur zwei Praktika haben, ein Einführungspraktikum und ein Fachpraktikum, entschied ich mich dazu, dieses Praktikum zu nutzen, um einen Einblick in möglichst viele verschiedene Gebiete und Schulstufen zu erhalten: Farbenlehre, Kunstgeschichte, eigenständige Projektarbeit und Typografie auf Quarta, Tertia und Sekunda, Grundlagenfach und Schwerpunktfach. Weil es keinen Sinn machen würde, nur eine dieser Unterrichtseinheiten hier repräsentativ aufzuführen, werde ich alle vier Unterrichtseinheiten in reduzierter Form darstellen.

Grobplanung

KW	20f (Quarta) MI 9.25-11.15 21 SuS	20i (Quarta) DO 10.30-12.10 26 SuS
Vorwissen	Vorwahl SPF BG diskussionsfreudig jemand Farbenblind	grosse Klasse: 26 grosse Pause lebendig
51		
5	Hospitation ganze Woche (10L)	
6		
7		
8	einfache Farbenlehre Auftrag Comicfiguren	einfache Farbenlehre Auftrag Comicfiguren
9		
10	Malerei (6L)	Malerei (6L)
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
Vermittlungsinhalte	Farbwissen, Wissensanwendung im Bild, Farbwirkung	

19oP (Tertia) MI 14.05-15.45 17 SuS	18ef GF (Sekunda) DI 15.55-17.35 12 SuS	18ef SF2L (Sekunda) MI 11.25-13.05 18 SuS	Bemerkungen/Sonstiges
1. Jahr am Gymnasium bilingue Klasse Perspektive, 2D > 3D Farbenlehre	Handschrift Markus Rätz Drahtplastik	Architekturexkursion selbstständig, motiviert, Atelierunterricht möglich, 1 Schülerin isoliert	Raum abdunkelbar (Vorhänge) immer im selben Zimmer, Material grösstenteils im Zimmer
			Besuch Maturapräsentation 14.00-14.45 16.00-17.45
			AA: Klassenkonferenz Hospitation Do 7.35-10.00 2L
			gleiches Programm, damit am Anfang Vergleichsmöglichkeit besteht Theorie + Praxis
	Hochdruck Monotypie		Praxis + Inputs, Technisches Wissen
	Unter der Oberfläche		
Kunstgeschichte Dadaismus Sinn – Unsinn Besuch (4L)	(8L)		Theorie Kunstgeschichte
			AA: Lehrerkonferenz 17.30-19
		Typografie Wortbild ABC Lehrerprobe (6L)	Total: 30 L verteilt über 9 Wochen Quarta, Tertia + Sekunda Klassenkonferenz Lehrerkonferenz Exkursion MA-Präsentation
Kunst <-> Gesellschaft an zeitlichen Kontext ge- bunden, Sinn / Unsinn	technisches Wissen, selbstständiges Projekt experimentelles Arbeiten	Umgang mit Schrift, Schriftwissen Anwendungstypografie	

Farbenlehre

Farbenlehre, Farben mischen, additives
und subtraktives Farbsystem, Reduktion,
Figur

zwei Quartaklassen
à 3 Doppellektionen

Bedingungs- und Sachanalyse

Vorwort

Erfahrungsgemäss ist Farbenlehre eine unbeliebte Thematik. Bei der Hospitation stellte meine Praktikumslehrperson mich und mein Vorhaben vor, woraufhin ein Schüler sagte: „Oh nein, Farbenlehre. Nicht schon wieder!“ Ausgangslage dieser Unterrichtseinheit war die Frage, wie ich eine interessante Aufgabenstellung für eine unbeliebte Thematik finde, die gleichzeitig kunstpädagogische Relevanz hat. Ich habe dasselbe Programm mit zwei unterschiedlichen Klassen durchgeführt, damit am Anfang meines Praktikums Vergleichsmöglichkeiten bestanden und das Programm allenfalls angepasst werden konnte.

Bedingungsanalyse

Die Mittwochklasse hatte 21 SuS, die Donnerstagklasse 26. Das stellte die zweite grosse Herausforderung dar, eine Aufgabe zu finden, die in drei Doppelstunden bewältigbar und auf eine Klasse mit 26 Personen anwendbar ist. Eine lebendige, manchmal laute, grundsätzlich motivierte und diskussionsfreudige Klasse. Bei der Hospitation und bei meinem eigenen Unterricht stellte ich schnell fest, dass es grosse Unterschiede bei der Selbstständigkeit und der Arbeitsgeschwindigkeit gab.

Die Räumlichkeiten und die Ausstattung hingegen stellten keine Herausforderung dar. Ich konnte für alle vier Unterrichtseinheiten dasselbe Klassenzimmer nutzen, an Materialien gab es unter anderem Klarsensätze an Schneidmatten, Japanmessern, Lineale, Farbstifte, Malunterlagen und Pinsel – alles war vorhanden, und ich durfte auch alles für meinen Unterricht benutzen. Die Tische waren als Arbeitsinseln angeordnet, was eine Ateliersituation hervorrief. Die SuS durften bei der Praxislehrperson in einer der Situationen angemessenen Lautstärke miteinander schwatzen und sich austauschen.

Sachanalyse

Wie oben aufgeführt wurde galt es, eine Aufgabe zu finden und eine Unterrichtseinheit zu entwerfen, die für eine grosse und lebendige Klasse, für eine tendenziell unbeliebte Thematik und für SuS im ersten Ausbildungsjahr funktioniert, also auch für diejenigen, die im zweiten Jahr das Kunstfach Musik wählen werden. Der Einbezug der Lebenswelt erschien mir für diese Altersstufe und Thematik besonders wichtig.

- 01 Klassenzimmeransicht Materialecke
- 02 Klassenzimmeransicht Arbeitsplätze



01



02

Ablaufplan

	INHALT	INTENTION
1. DPL	<p>Zu Beginn wird ein Bild am Beamer gezeigt und gewartet. Nach einer Weile wird gefragt, ob jemand etwas erkennt. Es handelt sich dabei um ein Bild der Simpsons, die als reduzierte Farbstreifen dargestellt werden. Bei der Person, die sich gemeldet hat, wird nachgefragt, woran sie die Comicfamilie erkannt hat.</p> <p>Danach werden weitere reduzierte Darstellungen gezeigt und jeweils gefragt, woran man die Comicfiguren erkannt hat. Nach dem Frage-Antwort-Spiel im Plenum wird der Arbeitsauftrag ausgeteilt und besprochen. Die SuS suchen sich eine Bildvorlage aus und beginnen zu skizzieren. Es folgt ein Unterbruch mit einem Input zu Farbmischung anhand von Wassergläsern gefüllt mit Tusche.</p>	<p>Die Unterrichtseinheit beginnt mit einem Frage-Antwort-Spiel im Plenum. Bei den Antworten wird nachgefragt und erste spontane Erkenntnisse werden gesammelt. So wird ein lockerer Einstieg geschaffen, ohne dass die SuS wissen, um was es gehen wird. Im Idealfall wissen sie zu diesem Moment noch nicht einmal, dass es sich um eine Farbenlehresequenz handelt.</p> <p>Die SuS können aus einer bestehenden Liste ein Figurenpaar aussuchen. Damit erhoffe ich mir eine erhöhte Motivation. Die vorgegebene Liste sorgt dafür, dass nicht viel Zeit bei der Wahl verloren geht. Die Figuren sind farblich herausfordernd gewählt.</p>
2. DPL	<p>Start mit einer Präsentation zur Farbenlehre. Ein Apfel wird gezeigt und es wird gefragt, welche Farbe dieser hat und welche er hätte, wenn das Licht gelöscht würde. Input zu Licht und dem additiven und subtraktiven Farbsystem.</p> <p>Wiederholung des Arbeitsauftrages, Arbeitstipps werden gegeben, die Regeln und Bewertungskriterien wiederholt.</p> <p>Die SuS arbeiten eigenständig am Auftrag.</p>	<p>Die Präsentation wird mit einer Frage eingeläutet. Das Interesse wird geweckt, Zusammenhänge zwischen Licht und Farbwahrnehmung, unterschiedlichen Farbsystemen werden gezeigt und erklärt, der Lebensbezug wird hergestellt. Es wird gezeigt, warum Farben am Computer anders erscheinen, als das ausgedruckte Bild vom Drucker.</p> <p>Die Regeln und Bewertungskriterien werden wiederholt, um Schwerpunkte zu setzen.</p>
3. DPL	<p>Input zu sauberem Schneiden und Kleben. Ausserdem wird gefragt, wer noch Malen muss und wenn ja, wie viele Farbflächen. Es werden Tipps zur Beschleunigung des Trocknungsprozesses, zum Farbauftrag und zur exakten Arbeitsweise gegeben.</p> <p>Der Ablauf der DPL wird an die Wandtafel geschrieben. Ein Dossier zur Repetition wird verteilt.</p> <p>Die SuS schliessen den Auftrag ab.</p>	<p>Der Input und die Tipps zu Beginn der letzten DPL sorgen dafür, dass die SuS wissen, was sie zu tun haben und die Farbfelder sorgfältig und bewusst ausschneiden und aufkleben können.</p> <p>Durch den Ablauf an der Wandtafel können sie sich selbstständig orientieren, wie viel Zeit bleibt. Das Dossier wird in der letzten DPL verteilt, um das Wissen der vorangegangenen DPL zu festigen.</p>

METHODE	MEDIEN
<p>Eigens vorbereitete reduzierte Comicfigurendarstellungen, die in einer Powerpointpräsentation (PPT) angeordnet werden.</p> <p>Frage-Antwort-Spiel im Plenum.</p> <p>Individuelles aussuchen der Bildvorlagen, erste eigenständige Skizzen im Skizzenbuch, die LP geht herum und bietet Hilfestellung.</p> <p>Unterbruch Farben mischen: LP zeigt anhand von Wassergläsern und Tusche, wie Farben gemischt werden, welches Tertiär und Sekundärfarben sind und zeigt Mischverhältnisse – ein Tropfen Gelb in Blau ist nicht dasselbe wie ein Tropfen Blau in Gelb.</p>	<p>PPT (eigens aufbereitete Comicfigurendarstellungen), Bildvorlagen, Skizzenbücher, Bleistifte, Farbstifte, Radiergummis, Arbeitsaufträge, Wassergläser, farbige Tusche.</p>
<p>LP-Präsentation zur Farbenlehre, immer mit Fragen ans Plenum und Einbezug der SuS.</p> <p>Eigenständiges Arbeiten. Die LP geht herum und gibt Tipps, fragt nach, liefert aber keine Anweisungen sondern lässt die SuS selber Lösungen finden. Nicht: „Da brauchen Sie mehr blau.“ Sondern: „Wie sieht die Vorlage aus? Wie unterscheidet sie sich von Ihrer nachgemischten Farbe? Heller oder dunkler?“</p> <p>Wiederholung der Bewertungskriterien und Regeln.</p>	<p>PPT, Skizzenbücher, Papier, Malunterlagen, Bleistifte, Radiergummis, Skizzenbücher, Arbeitsaufträge, Malunterlagen, Gouache, Pinsel, Sucher.</p>
<p>LP-Input zum sauberen Schneiden und Kleben. Ablauf an der Wandtafel. Eigenständiges Lesen des Dossiers. Eigenständiges Arbeiten und Abschliessen der SuS.</p>	<p>Schneidmatten, Lineale, Bleistifte, Radiergummi, Papier, Leimstifte, Zeitungspapier.</p>

Arbeitsauftrag 1

Lernziele

Farbzusammensetzung

Die SuS können Farben nach einer Vorlage in ihrer Zusammensetzung erkennen und nachmischen.

Farbmischung

Die SuS kennen die subtraktive und die additive Farbmischung, können sie voneinander unterscheiden und anwenden.

Farbordnungssysteme

Die SuS verstehen, dass es verschiedene Farbordnungssysteme gibt und wissen, wie man aus den drei Primärfarben Sekundär- und Tertiärfarben mischt, wie man abdunkelt und aufhellt.

Reduktion

Die SuS können Figuren auf Farbflächen reduzieren, unter Berücksichtigung der Proportionalität, Farbigeit und Erkennbarkeit der ausgewählten Figur.

exakte Arbeitsweise

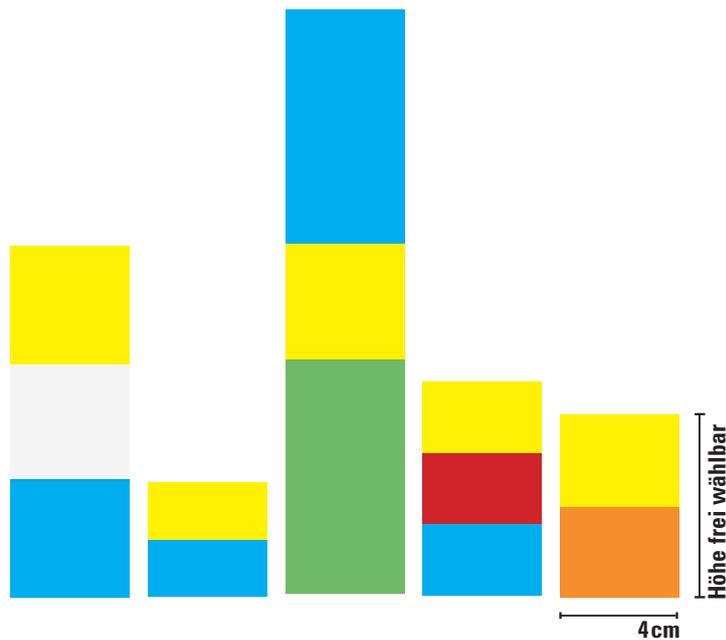
Die SuS können homogene Farbflächen malen, exakt ausschneiden und sauber aufkleben.

Lehrplanbezug

Grobziele: „Additive und subtraktive Mischung unterscheiden können. Farb- und Mischordnungen kennen und in gegenständlichen und ungegenständlichen Gestaltungen anwenden.“

Inhalte: „Farbreihe (Farbkreis) mischen, ausgehend von den Primärfarben. Kontraste und Mischordnungen (aufhellen, verdunkeln, trüben). Farbauftrag, praktische Anwendungen. Fachvokabular.“

**Arbeitsauftrag
Farbenlehre
Alexandra Uehlinger**



Auftrag 1:

Wählen Sie aus der unten stehenden Liste ein Comicfigurenpaar aus und stellen Sie diese als Farbflächen dar. Erlaubt sind horizontal oder vertikal angeordnete Rechtecke oder Quadrate.

Untersuchen Sie in einem ersten Schritt die einzelnen Figuren: Aus welchen Farben sind sie aufgebaut? Welche Farben sind wichtig, welche nicht? Wie stehen die Farben proportional zueinander? Halten Sie ihre Untersuchungen und Überlegungen im Skizzenbuch fest. Versuchen Sie sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, so dass die Figur aber trotzdem erkennbar bleibt.

Nachdem Sie eine Skizze erstellt haben, geht es darum, die Farben mit Gouache nachzumischen. Benützen Sie wenig Wasser, damit die Farben deckend bleiben. Tragen Sie die Farbe möglichst gleichmässig auf Papier auf und schneiden Sie, wenn die Farbe trocken ist, ein 4cm breites Rechteck oder Quadrat aus. Ordnen Sie die Farbflächen auf einem A4 Blatt an und kleben Sie die Rechtecke oder Quadrate auf.

Regeln:

Jede Farbfläche muss das Ergebnis einer Farbmischung sein.

Konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche einer Figur.

Stellen Sie die Figur als 4cm breiten Farbstreifen dar (Höhe nicht vorgegeben).

Die Flächen sind entweder Quadrate und/oder Rechtecke,

die entweder horizontal und/oder vertikal aufgeklebt werden.

Zeit:

2 Doppellektionen

Kriterien/Ziele:

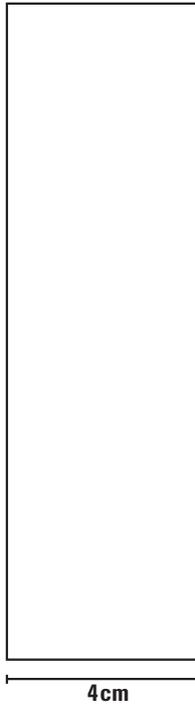
- Stimmigkeit der nachgemischten Farbe
- Erkennbarkeit der ausgewählten Figur bei gleichzeitiger Reduktion auf das Wesentliche
- exakte Arbeitsweise (homogener Farbauftrag, genaues schneiden, sauberes kleben)

Tim, Struppi + Kapitän Haddock | Road Runner + Coyote | Eric, Cartman, Kyle + Stan | Garfield + Jon | Scooby Doo + Shaggy | Fred + Wilma Feuerstein | Tom + Jerry | Pumba, Timon + Simba | Batman + Robin | Asterix + Obelix | Spongebob, Patrick + Thaddäus | Peter, Lois, Stewie, Meg + Chris | Mowgli, Baloo + Bagheera | Schneeweisschen + 7 Zwerge | Schöne + Biest | Aladdin, Jasmin + Dschinni | Pocahontas + John | Robin Hood + Marian | Rick + Morty | Bojack Horsmeman + Princess Carolyn | rosaroter Panther + Sir Charles Litton | Bisasam, Glumanda + Shiggy | Arnold, Helga + Gerald | Shrek, Fiona + Esel

Arbeitsauftrag 2

Aufgabe 2

In einem zweiten Arbeitsauftrag sollten die SuS die eigene Person als Farbflächen darstellen, um die Farbsensibilität zu schulen. Sie sollten lernen, wie sich natürliche von künstlichen Farben unterscheiden würden. Weshalb und worin sich die häufig plakativen Comicfarben von den Körperfarben unterscheiden würden. Dieser Zweitauftrag musste ich leider streichen, da die SuS sehr viel langsamer arbeiteten, als ich eingeplant habe.

**Auftrag 2:**

Stellen Sie sich selber als Farbflächen dar. Erlaubt sind, wie in der ersten Aufgabe, horizontal und/oder vertikal angeordnete Rechtecke oder Quadrate.

Untersuchen Sie sich in einem ersten Schritt: Aus welchen Farben sind Sie aufgebaut? Welche Farben sind wichtig, welche nicht? Wie stehen die Farben proportional zueinander?

Führen Sie die Aufgabe mit Buntstiften in ihrem Skizzenbuch durch und vergleichen Sie im Anschluss Ihre reduzierte Selbstdarstellung mit der ersten Aufgabe: Was fällt auf? Wie unterscheiden sich die Farben? Welche Aufgabe war einfacher? Und warum? Halten Sie ihre Überlegungen im Skizzenbuch fest.

Versuchen Sie in einem zweiten Schritt Ihre Hautfarbe mit Gouache nachzumischen. Welche Farben sind vorhanden? Welche nicht? Malen Sie direkt ins Skizzenbuch und vergleichen Sie die getrocknete Farbe mit Ihrem Unterarm.

Regeln:

Jede Farbfläche muss das Ergebnis einer Farbmischung sein.

Konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche einer Figur.

Stellen Sie die Figur als 4cm breiten Farbstreifen dar (Höhe nicht vorgegeben).

Die Flächen sind entweder Quadrate und/oder Rechtecke, die entweder horizontal und/oder vertikal aufgeklebt werden.

Zeit:

1 Doppellektionen

Beschreibung der UE

Sequenz 1

Zu Beginn der ersten Unterrichtseinheit habe ich Abb. 03 kommentarlos am Beamer projiziert und gewartet. Schnell reagierten die SuS und plauderten mit ihrem Gegenüber: „Sind das nicht die Simpsons?“ Hörte ich und reagierte: „Woran haben Sie das erkannt?“ So wurden spontan erste Merkmale aufgearbeitet: Farbigekeit, Proportionalität, aber auch der Bezug zu den anderen Figuren wurde genannt.

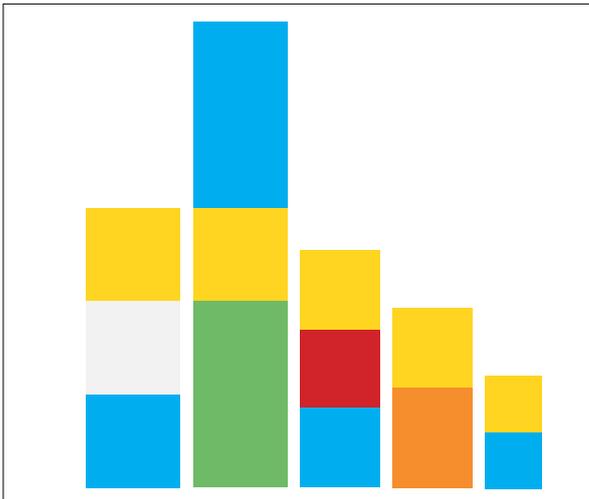
Ich zeigte weitere Einzelfiguren und Figurenpaare. Den SuS machte das Frage-Antwort-Spiel offensichtlich Spass, denn sie waren motiviert, aufmerksam und wollten als erste/r die Lösung wissen.

Nach der Präsentation verteilte ich ihnen den Arbeitsauftrag, klärte Fragen und sprach mit ihnen über Reduktion. Ich zeigte ihnen zwei Möglichkeiten, wie man eine Figur als Farbstreifen abstrahieren kann (Abb. 06 und 07). Ausserdem zeigte ich ihnen, dass sich Figuren in der Gruppe oder im Paar gegenseitig beeinflussen und man weniger Flächen braucht, um die Comiccharaktere zu erkennen.

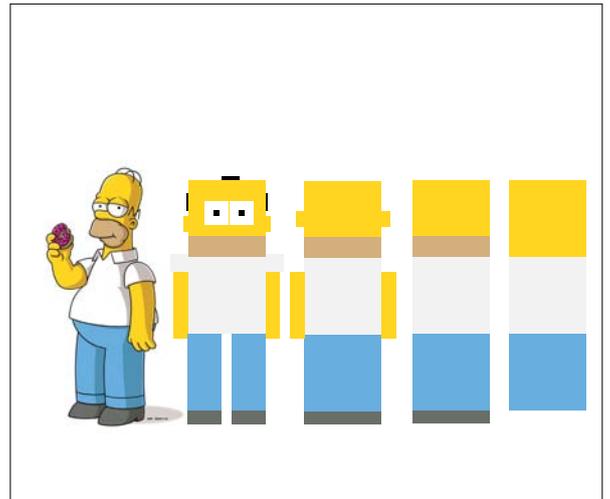
Die SuS arbeiteten selbstständig am Arbeitsauftrag, suchten sich eine Bildvorlage aus und begannen, die Figuren in ihr Skizzenbuch als Farbflächen reduziert darzustellen (Abb. 08). In dieser Arbeitsphase hielt ich mich im Hintergrund, ging umher, beobachtete und gab wenn nötig Rückmeldung und stellte Fragen.

Als fast alle eine Skizze erstellt haben, unterbrach ich sie mit einem Input zum Farbenmischen. Ich bereitete am Pult mehrere Gläser mit Wasser und Tusche vor. Ich zeigte ihnen, wie man Tertiär- und Sekundärfarben mischt und dass ein Tropfen Blau in Gelb nicht dasselbe ist wie ein Tropfen Gelb in Blau. Danach hatten sie bis zum Ende der Unterrichtssequenz Zeit, am Auftrag zu arbeiten.

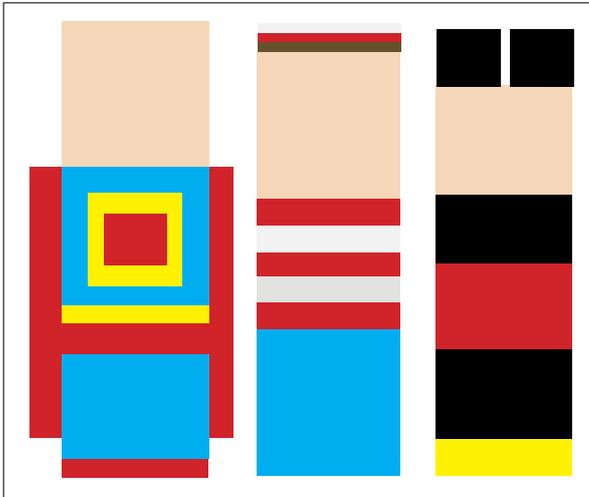
- 03 Erstes Bild der PPT
- 04 Weitere Figuren, die in der PPT beim Frage-Antwort-Spiel gezeigt werden
- 05 Beispiel eines Figurenpaars
- 06 Folie, bei der verschiedene Abstraktionsstufen gezeigt und diskutiert wurden
- 07 Folie, bei der gezeigt wurde, wie man eine Figur als Farbstreifen abstrahieren kann
- 08 Schülerbeispiel Skizzenbuch



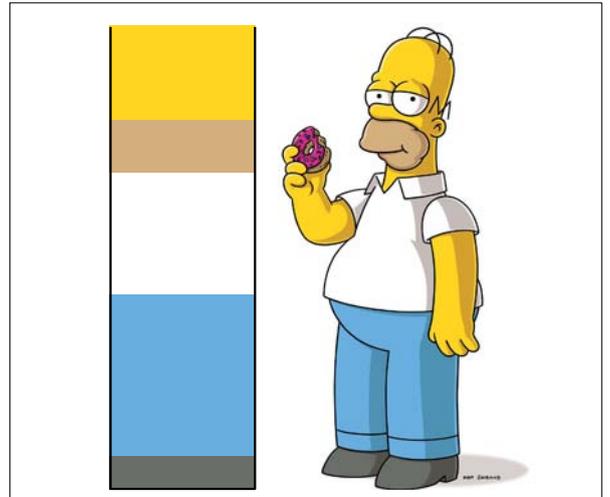
03



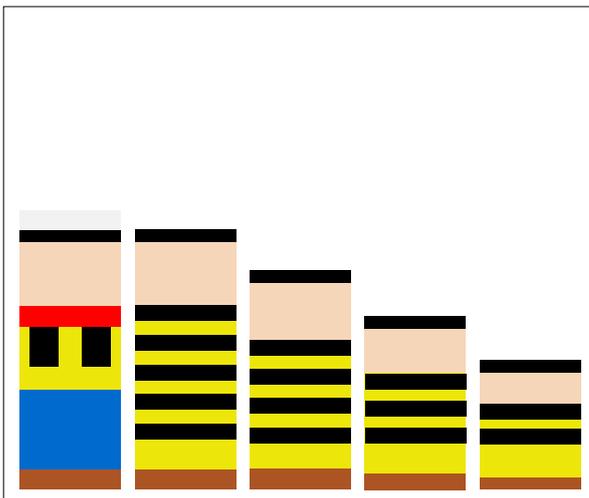
06



04



07



05



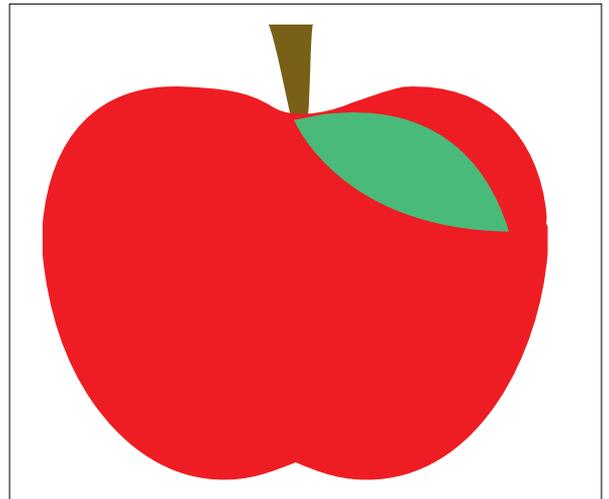
08

Beschreibung der UE

Sequenz 2 In der zweiten DPL startete ich mit einer Präsentation zur additiven und subtraktiven Farbmischung. Ich zeigte ein Bild eines Apfels und fragte, welche Farbe dieser habe und welche Farbe er hätte, wenn das Licht ausgehen würde (Abb. 09). Ich erklärte ihnen den Zusammenhang von Licht und Farbwahrnehmung und versuchte, einen Bezug zu ihrer Lebenswelt darzustellen, erläuterte, warum die Farben auf ihrem Monitor anders erscheinen, als wenn sie das Bild ausdrucken würden.

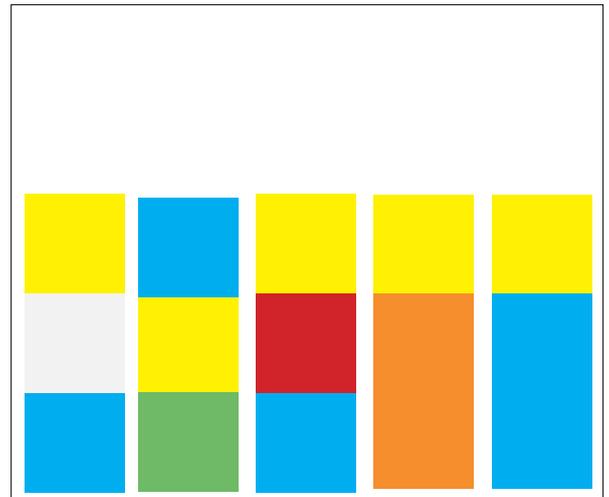
Nach der Präsentation erfolgte eine kurze Repetition der Erkenntnisse des Frage-Antwort-Spiels der ersten DPL. Der Auftrag und die Bewertungskriterien wurden wiederholt. Es folgte ein kurzer Input zur Herstellung eines Sucher, so dass die Farbe isoliert betrachtet werden kann und dass sich gegenüberliegende Farben gegenseitig beeinflussen.

Danach arbeiteten die SuS am Auftrag.

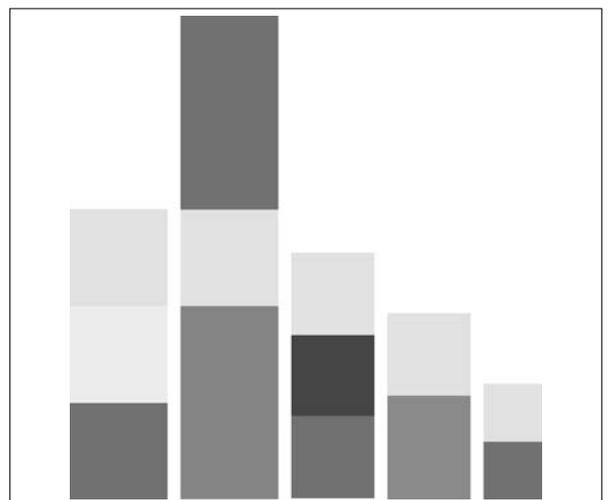


09

Sequenz 3 Nach einem Input zu sauberem Schneiden und Kleben schlossen die SuS den Auftrag ab. Der Ablauf der DPL an der Wandtafel half ihnen abzuschätzen, wie viel Zeit sie zum Schneiden und wie viel Zeit sie zum Kleben benötigen würden.



10



11

- 09 Erstes Bild der PPT
- 10 Folie, bei der die Proportionalität diskutiert wurde
- 11 Folie, bei der die Farbigkeit diskutiert wurde
- 12- Arbeitsansicht
- 17



12



15



13



16

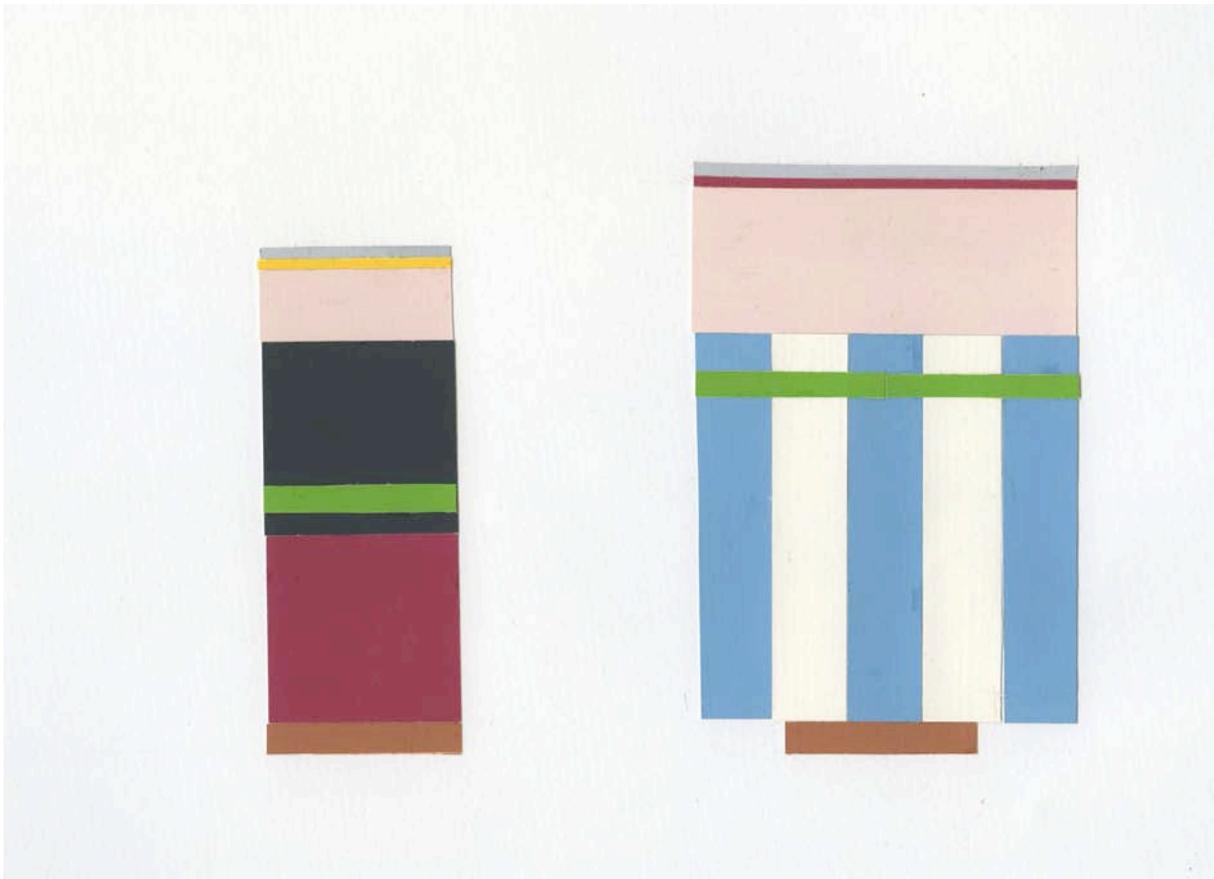


14

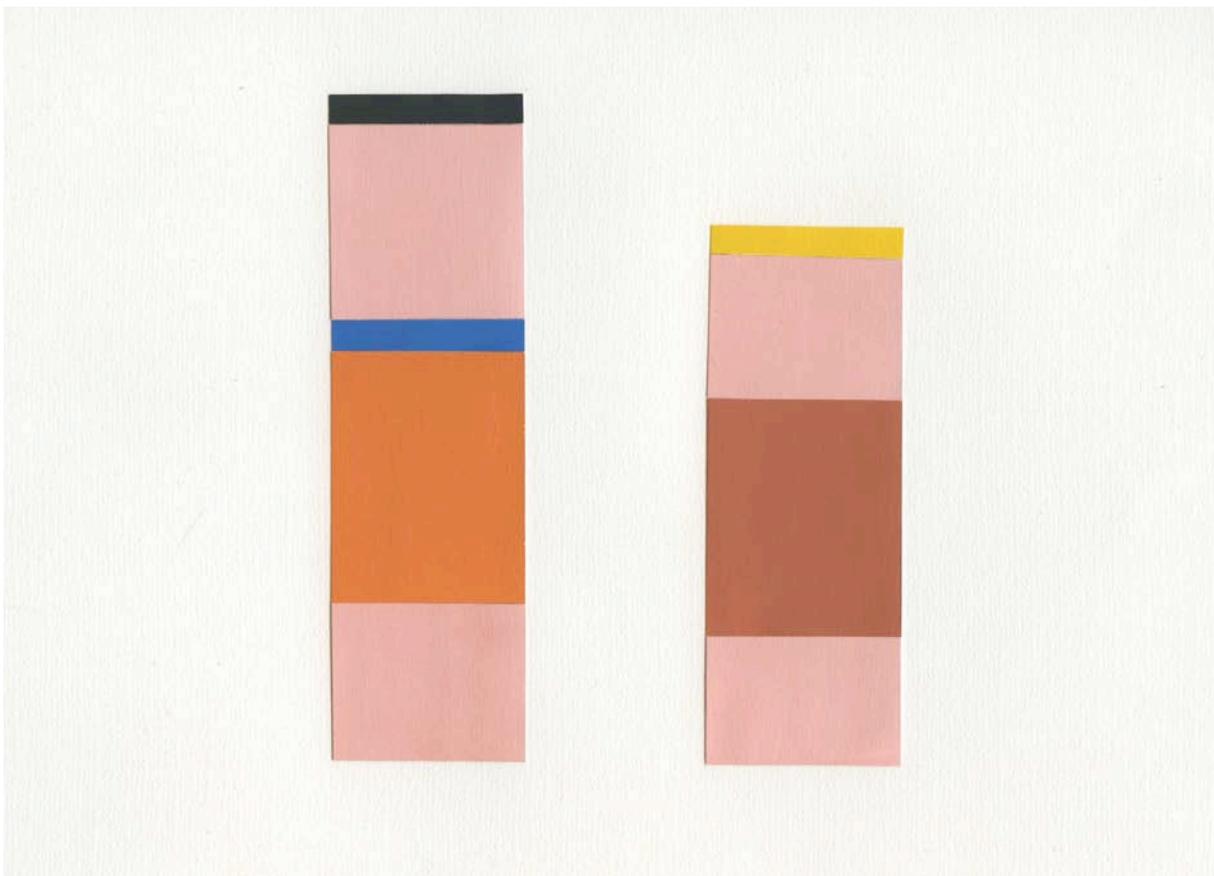


17

- 18 Schülerinnenarbeit Asterix und Obelix
- 19 Schülerarbeit Fred und Barney Feuerstein

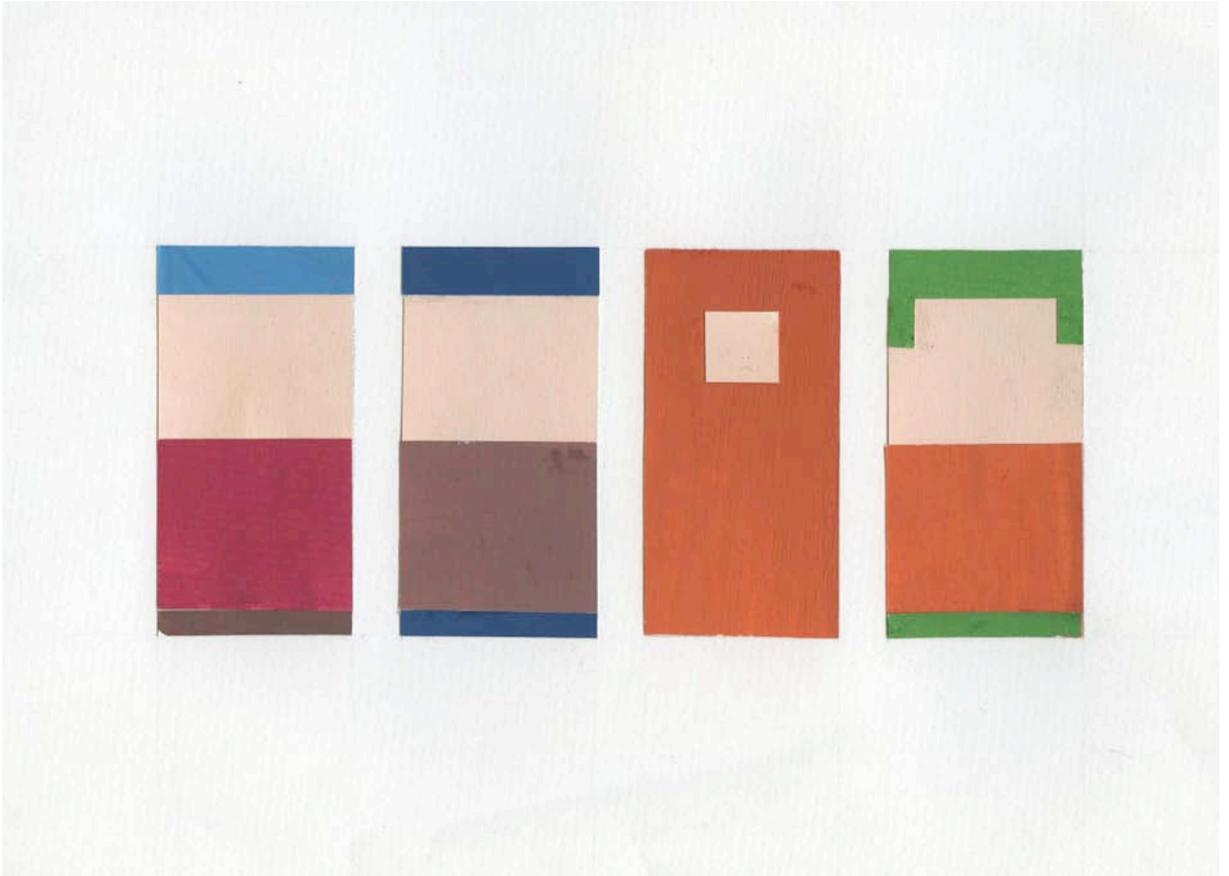


18

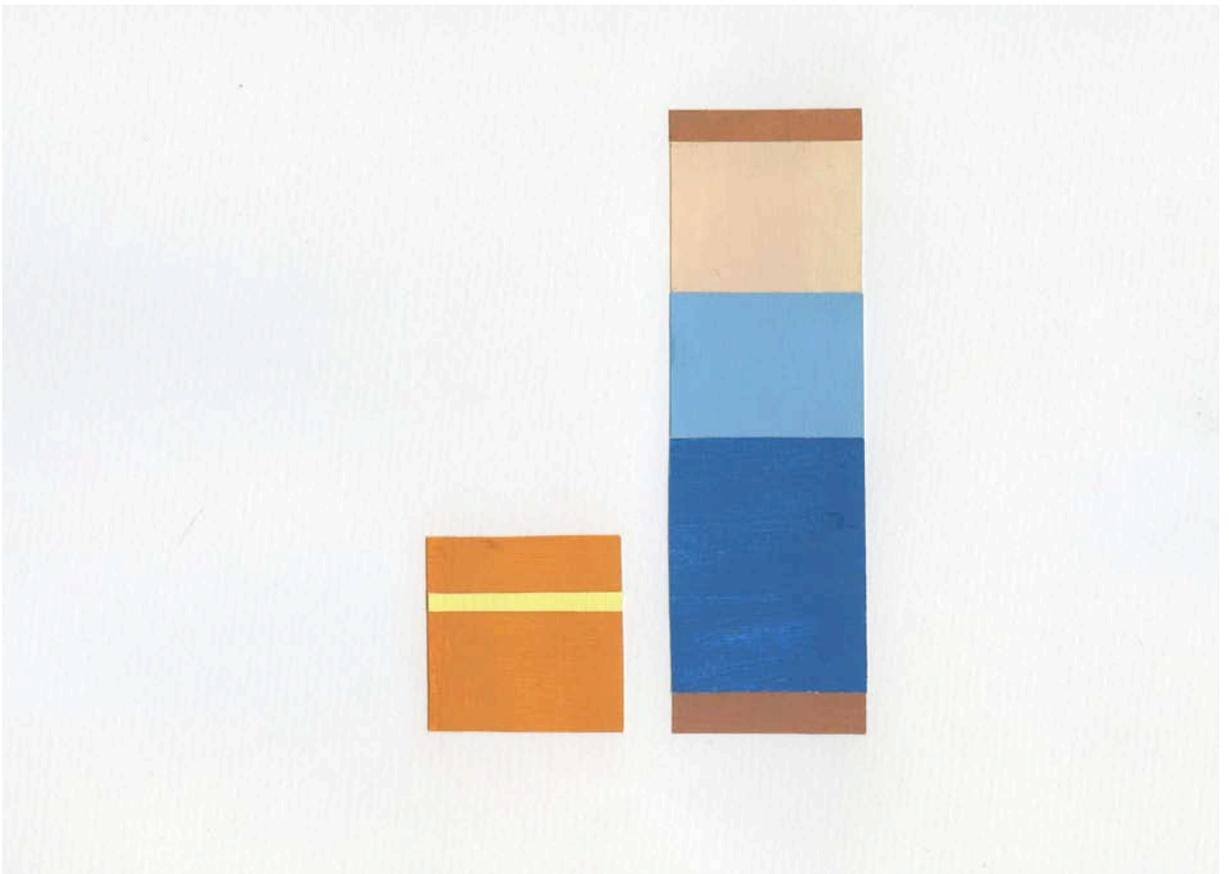


19

20 Schülerarbeit Kyle, Eric, Stan und Kenny
21 Schülerarbeit Jon und Garfield



20



21

Unter der Oberfläche

Monotypie, eigenständige Projektarbeit, Serie, Konzept

Sekunda Grundlagenfach
4 Doppelstunden

**Bedingungs- und
Sachanalyse** ²⁴

Aufbauplan ²⁶

Arbeitsauftrag ²⁹

Beschreibung der UE ³⁰

Bedingungs- und Sachanalyse

Das Grundlagenfach fand am Dienstag spät von 15.55 bis 17.35 Uhr statt. Die SuS waren grundsätzlich motiviert und interessiert, aber erschöpft und müde vom langen Tag. Ein Teil der Klasse hatte zuvor Sport und kam häufig zu spät. In Absprache mit meiner Betreuungsperson entschied ich mich dazu, in dieser Klasse ein freies Projekt in der Monotypie zu realisieren. Das Gymnasium Biel-Seeland war frisch renoviert und es gab ein eigenes Druckatelier, ganz in der Nähe des Klassenzimmers. Durch den Raumwechsel erhoffte ich mir, eine Ateliersituation zu schaffen und frischen Wind in den Unterrichtsalltag zu bringen. Die SuS kannten vom Unterricht der Praktikumslehrperson her verschiedene Kreativitätstechniken, haben aber noch nie ein freies Projekt realisiert und ein Konzept geschrieben.

- 22 Druckatelier
- 23 Druckatelier



22



23

Ablaufplan

	INHALT	INTENTION
1. DPL	<p>Die SuS werden kurz begrüsst, dann gehen alle gemeinsam ins Druckatelier. Im Druckatelier ist ein Materialtisch bereit. Es erfolgt ein Input zu den verschiedenen Techniken der Monotypie: Farbauftrag, -abtrag, Schablontentechnik und Ghostprint. Die SuS haben die Möglichkeit, die vorgestellten Techniken auszuprobieren und mit den bereitgestellten Materialien zu experimentieren. Zu diesem Zeitpunkt kennen sie den Arbeitsauftrag noch nicht. 30 Minuten vor Unterrichtsschluss werden die SuS unterbrochen und der Arbeitsauftrag wird im Plenum bekannt gegeben, so dass die SuS die Experimente lenken und sich Zuhause erste Gedanken machen können.</p>	<p>Der Raumwechsel soll Abwechslung schaffen. Die SuS betreten einen Raum, den sie noch nicht kennen und finden beim Eingang einen Materialtisch mit den unterschiedlichsten Gegenständen vor. Dieser Tisch und die Einrichtung des Raumes verspricht eine Ateliersituation.</p> <p>Den SuS wird zu Beginn die Technik der Monotypie gezeigt. Der Arbeitsauftrag wird erst kurz vor Schluss bekannt gegeben, damit sie unvoreingenommen experimentieren und verstehen können, was möglich ist und was nicht. Als Hausaufgabe sollen sie sich erste Gedanken zum Thema „Unter der Oberfläche“ machen.</p>
2. DPL	<p>Zu Beginn der zweiten DPL treffen wir uns im regulären Unterrichtszimmer. Die Experimente von letzter Woche liegen auf den Arbeitstischen auf, wenn die SuS den Raum betreten. Darüber hinaus gibt es eine Station, wo Künstlerbeispiele aufliegen. Die SuS werden kurz begrüsst und in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe soll an der Wandtafel ein Brainstorming in Form eines Mindmaps machen, die andere Gruppe die Ergebnisse vom letzten Mal analysieren: Was ist möglich? Was nicht? Wo liegen Schwierigkeiten? Welche Techniken kann man kombinieren? Wo könnte man überdrucken? Diese Gruppe hält die Ergebnisse auf einem A3-Blatt stichwortartig fest. Nach 10 Minuten erfolgt ein Wechsel. Die SuS lesen die Ergebnisse der anderen Gruppe, ergänzen, diskutieren und halten Wichtiges im Skizzenbuch fest.</p> <p>Im Plenum erfolgt ein Input zu Serie und Konzept. Die SuS erhalten ein Merkblatt.</p>	<p>Den SuS wird klar, dass es zwei Räumlichkeiten gibt, die unterschiedlich genutzt werden: Der Atelierraum, wo experimentiert und gedruckt wird und der Klassenraum, wo Plenumsdiskussionen statt finden und am Konzept gearbeitet wird.</p> <p>Durch das Aufarbeiten in der Gruppe und dem folgenden Wechsel arbeiten die SuS eigenverantwortlich. Sie verstehen, was im Rahmen dieser Technik möglich ist und was nicht. Das Gruppenbrainstorming habe ich eingebaut, weil es sich um eine kurze Unterrichtseinheit von nur vier Doppelstunden handelt und die SuS schnell zu einem Konzept finden sollten. Der Input zu Serie, Anordnung und Konzept zeigt auf, was möglich ist und dass sie das Thema „Unter der Oberfläche“ inhaltlich und/oder formal aufarbeiten können. Ein sehr offenes Thema wird vorgegeben, damit die SuS einen Startpunkt haben und nicht viel Zeit verlieren.</p>
3. DPL	<p>Treffpunkt im Klassenzimmer. Diejenigen, die letzte Woche gefehlt haben, holen die Aufgabe von letzter Woche nach. Die anderen gehen ins Druckatelier, beginnen zu arbeiten und geben sich gegenseitig Feedback. Danach selbstständiges Arbeiten.</p>	<p>Die Klasse war motiviert. Ich wollte die Eigenständigkeit fördern und ihnen Verantwortung übertragen. Ich ging zwischen den beiden Zimmern umher und half, wo Hilfe nötig war, fragte nach und liess sie arbeiten.</p>
4. DPL	<p>Abschluss. Zu Beginn werden die Kriterien noch einmal bekannt gegeben und der Abgabetermin gesetzt. Dann haben sie Zeit, den Auftrag abzuschliessen.</p>	<p>Die Wiederholung der Kriterien ist wichtig, damit die SuS einen Schwerpunkt setzen und sich ihre Zeit selber einteilen können.</p>

METHODE	MEDIEN
<p>Raumwechsel.</p> <p>Input zur Technik der Monotypie, dann können die SuS selbstständig arbeiten und mit verschiedenen Gegenständen experimentieren. Kurz vor Schluss wird im Plenum der Arbeitsauftrag bekannt gegeben und Fragen werden beantwortet.</p>	<p>Verschiedene Papierformate, Folien, diverse Gegenstände (Gummibänder, Zahnstocher, Zahnbürsten, Haarkämme, Klarsichtfolie, Schwämme, Wattestäbe, Stifte, Wasserbecher, Haushaltspapier, Nähmaterialien, Scheren, Pinsel, Abwaschbürsten, Stoffreste, etc.) Acrylplatten, Linolfarbe, Farbwalzen, Druckpressen, Malschürzen, Arbeitsaufträge, Skizzenbücher.</p>
<p>Gruppenarbeit im Wechsel. Die Ergebnisse der anderen Gruppe werden diskutiert und ergänzt. Daraufhin erfolgt ein LP-Input zur Serie, Anordnung in der Serie und dem Konzept. Nach einer halben Stunde haben die SuS Zeit, selbstständig zu arbeiten. Sie entscheiden selber, ob sie im Klassenzimmer am Konzept schreiben, oder im Druckatelier drucken wollen. Die LP hält sich bei dieser Arbeitsphase im Hintergrund, geht umher, beantwortet allfällige Fragen und wirft Fragen auf.</p>	<p>Die Drucke von letzter Woche, Künstlerbeispiele, Bücher, Wandtafel, Input zur Serie, A3-Papier, verschiedene Papierformate, Folien, diverse Gegenstände, Skizzenbücher.</p>
<p>Selbstständiges Arbeiten und nachträgliches Aufarbeiten im Schnelldurchlauf, bei denjenigen, die letzte Woche gefehlt haben.</p>	<p>Drucke von letzter Woche, Künstlerbeispiele, Bücher, Wandtafel, Input zur Serie, verschiedene Papierformate, Folien und diverse Gegenstände.</p>
<p>LP-Input, dann selbstständiges Arbeiten.</p>	<p>Drucke von letzter Woche, Künstlerbeispiele, Bücher, Wandtafel, Input zur Serie, verschiedene Papierformate, Folien und diverse Gegenstände.</p>

KRITERIEN: Konzept, Auseinandersetzung und Weg
Eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Thema, den Begrifflichkeiten und der Technik hat stattgefunden. Das Konzept ist in sich schlüssig, inhaltlich nachvollziehbar, eigenständig und einfallsreich.

Bildwirkung
Die Bilder überzeugen in ihrem Ausdruck, Komposition und der Anordnung und Ausführung in der Serie. Die Drucke sind ideenreich in Inhalt und Gestaltung.

Handwerkliche Umsetzung
Verschiedene Techniken wurden sinnvoll und spannend kombiniert und adäquat umgesetzt. Es wurde exakt und sauber gearbeitet. In den Vorstudien wurden die Möglichkeiten der Monotypie experimentell erschlossen.

Unter der Oberfläche

ZEIT: 4 Doppellektionen

TECHNIK: Monotypie

FORMAT: zwischen A5-A3

AUFTRAG + VORGEHEN: Entwickeln Sie zum Thema *Unter der Oberfläche* ein Konzept, das Sie in der Monotypie umsetzen. Ziel ist es, eine Serie von ungefähr fünf Drucke zu gestalten, die Sie in einer sinnvollen und nachvollziehbaren Auswahl anordnen.

Experimentieren Sie in einem ersten Schritt mit den eingeführten Techniken der Monotypie: Was ist möglich? Was nicht? Was passiert, wenn Sie die unterschiedlichen Techniken miteinander kombinieren und Ihre Abzüge mit weiteren Stufen überdrucken? Optisch und inhaltlich?

Setzen Sie sich mit dem Thema auseinander: Was bedeutet *Unter der Oberfläche*? Im Alltag, in der Kunst, für Sie? Wo tritt es auf? Was ist Oberfläche? Und, und, und. Halten Sie Ihre Überlegungen, die Recherche und das Konzept schriftlich fest. Am Schluss wird alles abgegeben.

Beschreibung der UE

Sequenz 1

Die SuS betraten den Raum und ich hörte, dass sie sich über den Raumwechsel, den Materialtisch und das Drucken freuten. Den Input zu den Techniken des Farbauftrags, -abtrags, dem Arbeiten mit Schablonen und dem Ghostprint hielt ich kurz. Ich legte den Fokus darauf, ihnen zu zeigen, worin sich die Monotypie von den ihnen bekannten Techniken der Malerei und des Linolschnitts unterschied und ermutigte sie, von der Technik her zu denken und zu experimentieren.

Beim Experimentieren merkte ich, dass die SuS Mühe hatten, ohne Auftrag zu produzieren. Ich liess sie diese Ungewissheit ausharren, im Bewusstsein, dass klischierte Bilder entstehen würden (Herzdarstellungen, Schriftzüge, Blumen, etc.) Ich unterbrach früher als geplant mit dem Arbeitsauftrag, als die Experimentierlust abflachte und bat sie, sich für die nächste DPL erste Gedanken zum Auftrag zu machen.

- 24 Materialtisch im Druckatelier
- 25 vorbereitetes Druckatelier



24



25

- 28 Klassenzimmeransicht mit den ausgelegten Druckexperimenten
- 29 Tisch mit Künstlerbeispielen
- 30 Wandtafel mit dem Brainstorming

Beschreibung der UE

Sequenz 2

Die SuS betraten das Klassenzimmer und fanden die Drucke von letzter Woche ausgelegt vor. Schon vor Unterrichtsbeginn begannen sie zu diskutieren, wo Schwierigkeiten lagen und was ihnen geglückt und misslungen sei. Sofort bewerteten sie ihre Drucke mit „gut“ und „schlecht“. Das gemeinsame Brainstorming an der Wandtafel half ihnen, das Thema in seiner Vielseitigkeit und Offenheit zu erfassen. Alle Ideen, die die SuS hatten, waren zum Inhalt, weshalb ich sie ermutigte, „unter der Oberfläche“ auch formal anzudenken.

Einige SuS recherchierten am Computer, andere gingen direkt ins Druckatelier, um weiter zu experimentieren. Der Tisch mit den Künstlerbeispielen half ihnen zu verstehen, dass man mehrere Techniken kombinieren und ein Abzug mehrere Druckstufen haben kann.

28



29



30



- 26 Merkblatt zur Serie und Anordnung vorne
- 27 Merkblatt zur Serie und Anordnung hinten (wird in der Mitte gefaltet)

Serie



Claude Monet



Andy Warhol



On Kawara

DEFINITION mittelhochdeutsch serje < lateinisch series = Reihe, Reihenfolge, zu: serere = fügen, reihen, knüpfen

bestimmte Anzahl, Reihe gleichartiger, zueinanderpassender Dinge, die ein Ganzes, eine zusammenhängende Folge darstellen
 > Eine Serie Fotos, Bilder, Briefmarken

Anzahl in gleicher Ausführung gefertigter Erzeugnisse der gleichen Art
 > etwas in Serie (serienmässig) herstellen

inhaltlich, thematisch zusammengehörende Folge von Sendungen, Veröffentlichungen von Büchern, Artikeln o. Ä., die in meist regelmäßigen Abständen erfolgen
 > nächste Woche beginnt eine neue Serie

Aufeinanderfolge gleicher, ähnlicher Geschehnisse, Erscheinungen
 > Sie kann auf eine lange Serie von Erfolgen zurückblicken

SCHLAGWÖRTER Reihung, Wiederholung, Variation, konstante und variable Elemente, Zusammengehörigkeit, Erzählung, das Einzelne im Gesamten

BEISPIELE Fernsehserie, Fotoserie, Schriftenreihe (Hefte oder Bänder), Briefmarkenserie, Serienfertigung, durch Bildregeln verbundene Kunstwerke, etc.

gleichmässige Abstände	
unregelmässige Abstände	
Paarungen	
Grössenunterschiede	
Überlappungen	
Wolkenanordnung	

Beschreibung der UE

Sequenz 3
und 4

Die SuS arbeiteten selbstständig im Druckatelier. Es wurde viel produziert und unterschiedliche Ansätze verfolgt. Sie schienen aber grundsätzlich vom Begriff des Konzepts eingeschüchtert zu sein, weshalb ich von Person zu Person ging, nachfragte und versuchte, diese Angst zu nehmen. Sie halfen sich beim Konzept, beim Drucken und ermutigten sich gegenseitig.

31-
34 Arbeitsansichten



31



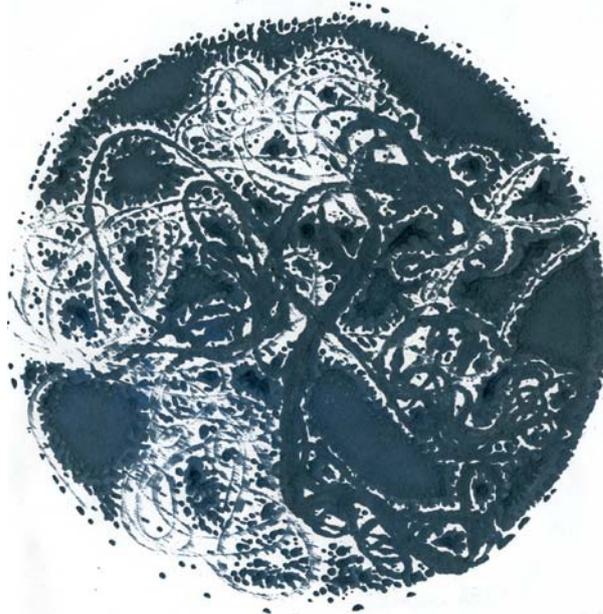
33



32



34

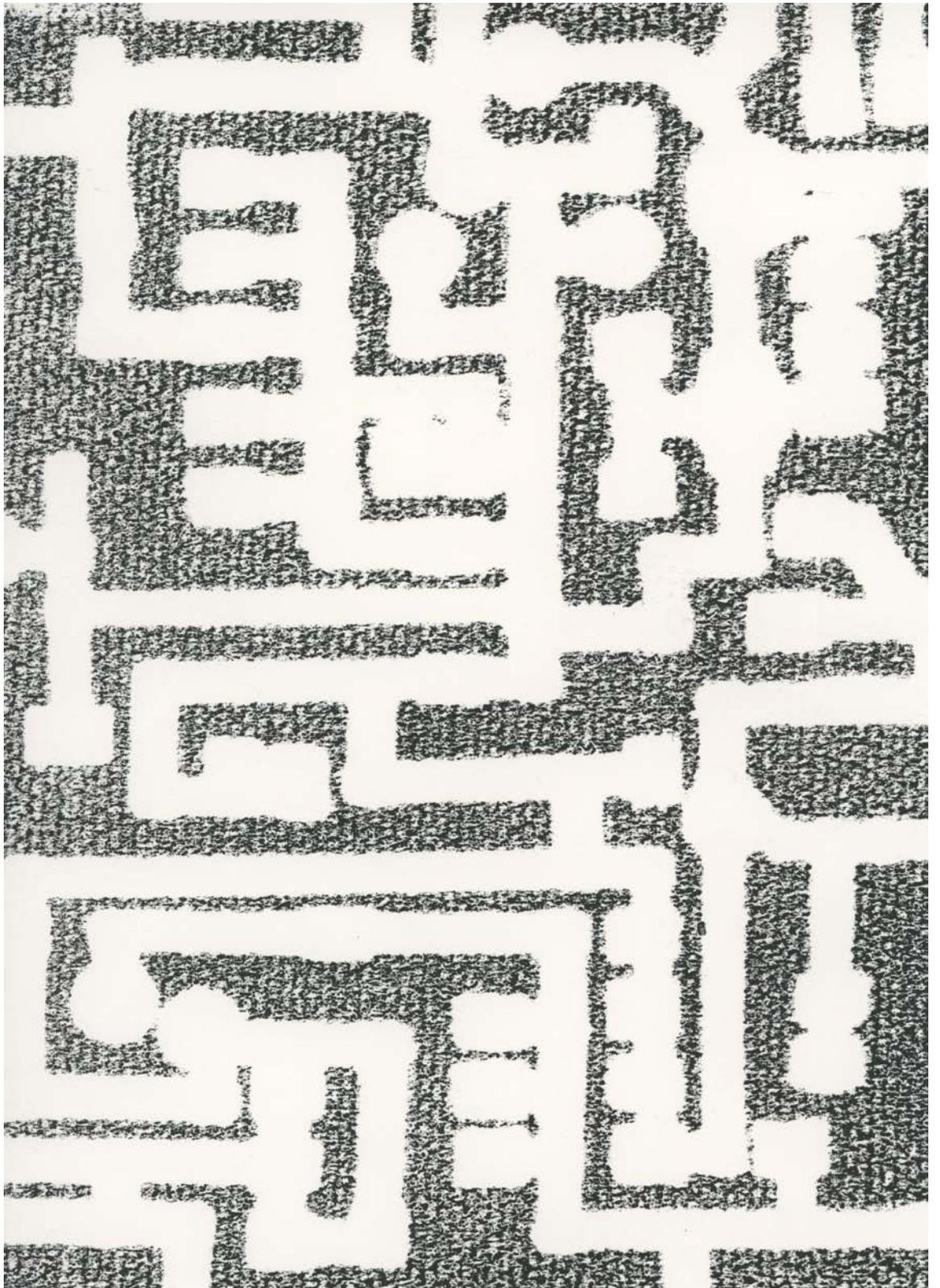


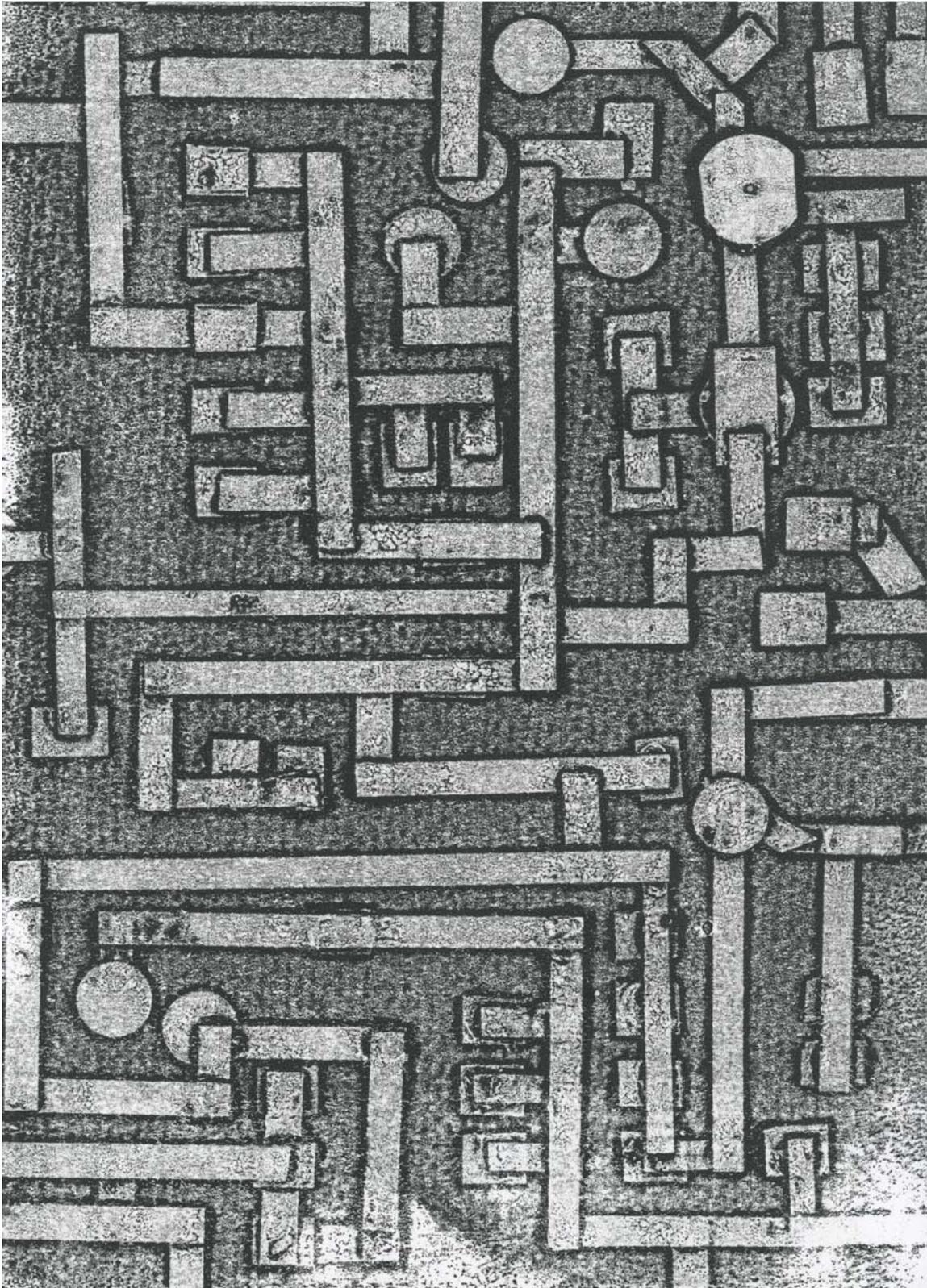






40-42





Sinn – Unsinn

Kunstgeschichte, Dadaismus, Collage, Hannah Höch

Tertia Grundlagenfach bilingue
2 Doppellektionen

**Bedingungs- und
Sachanalyse** ⁴⁶

Aufbauplan ⁴⁸

Arbeitsauftrag ⁵¹

Beschreibung der UE ⁵²

Bedingungs- und Sachanalyse

Bedingungsanalyse und Sachanalyse

Am Mittwoch von 14.05 bis 15.45 Uhr unterrichtete ich das Grundlagenfach dieser Tertiarklassen. Ungewöhnlich war, dass es sich um eine bilingue Klasse handelte. Das Sprachgefälle war extrem und reichte von SuS die Deutsch als Muttersprache sprachen, zu solchen, die grosse Verständnisschwierigkeiten hatten.

In dieser Klasse bereitete ich eine kunsthistorische Unterrichtseinheit zum Dadaismus vor. Ich versuchte, das kunsttheoretische Wissen an eine eigene künstlerische Aufgabe zu knüpfen, so dass sie das theoretische Wissen an einer praktischen Arbeit selber erfahren würden. Ich entschied mich dafür, den Sinn und den Unsinn zu thematisieren und eine Collagearbeit angelehnt an Hanna Höch zu gestalten. Die Schwierigkeit lag hier darin, das philosophische Thema von Sinn und Unsinn mit einer Sprachbarriere vermitteln zu können.

- 46 Klassenzimmeransicht Zeitungsecke
- 47 Klassenzimmeransicht Buchecke



45



46

Ablaufplan

INHALT

Der Unterricht beginnt mit einer Kurzübung. Dem Cadavre Exquis. Ein Spiel, das fast alle aus ihrer Kindheit kennen. Die Einstiegsübung wird zweimal durchgeführt: Beim ersten Mal halten sich die SuS an die klassischen Spielregeln. Zuerst wird ein Hut gezeichnet, dann ein Kopf, Rumpf, Beine und zum Schluss wird der entstandenen Figur ein Name gegeben. Beim zweiten Durchgang gelten keine Regeln, nur, dass das Blatt wie bisher gefaltet und weitergegeben werden muss. Es könnte gezeichnet, geschrieben, gefaltet und zerstört werden. Im Anschluss bringen die SuS die beiden entstandenen Arbeiten nach vorne und im Plenum wird über Sinn und Unsinn der entstandenen Arbeiten diskutiert.

Es folgt ein Video zum Dadaismus, wo das Gedicht „Karawane“ von Hugo Ball gelesen wird. Das Gedicht wird verteilt und es wird gefragt, um welche Sprache es sich handelt. Darauf folgt ein LP-Vortrag zum Dadaismus, den wichtigsten Eckdaten, Künstlern und deren Entstehungsgeschichte.

Der Arbeitsauftrag wird verteilt und besprochen. Die SuS haben Zeit, die Zeitungen nach Bildern zu durchsuchen und anzuordnen.

1. DPL

Zu Beginn der zweiten DPL erhalten die SuS ein Merkblatt mit den wichtigsten Daten und Fakten zum Dadaismus. In 2er-Gruppen betrachten sie zwei Bilder von Hannah Höch und untersuchen diese nach Sinn und Unsinn. Sie erhalten ein Blatt mit einer Definition von Sinn und einer Definition von Unsinn mit aufgelisteten Diskussionsfragen. Es erfolgt ein Input zu Komposition, Anordnung und Kleben, dann schliessen die SuS den Auftrag ab.

2. DPL

INTENTION

Der spielerische Einstieg soll Motivation schaffen und zu einem ersten Nachdenken zu Sinn und Unsinn anregen. Die Zweitaufgabe soll die SuS überfordern, um diesen Denkprozess auslösen zu können.

Das Kurzvideo des Gedichts verstärkt die Verwirrung. Erst im Anschluss wird aufgelöst, dass wir den Dadaismus behandeln werden. Mit der Präsentation zum Dadaismus können die SuS den Zusammenhang zwischen Einstiegsübung, Ergebnissicherung und dem kunsthistorischen Kontext herstellen.

Mit dem Beispiel von Hannah Höch wird der Übergang zur eigenen Arbeit hergestellt. Die aktuellen Tageszeitungen schaffen den Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen. Sie zerschneiden Bilder von aktuellen Geschehnissen, reißen diese aus ihrem Kontext und geben ihnen eine neue Umgebung.

Das Wissen der vorhergegangenen Unterrichtssequenz wird gefestigt, die Diskussion über Sinn und Unsinn angeregt und zwei Arbeiten von Hanna Höch werden exemplarisch daraufhin untersucht. Der Input hilft, sich nicht nur über Kombination von Bildelementen bewusst zu sein, sondern auch über deren Komposition.

METHODE	MEDIEN
Kurzübungen, Besprechungen im Plenum, LP-Präsentation und selbstständiges Arbeiten.	A4-Papier, Stifte, NZZ Video, Powerpointpräsentation, Arbeitsauftrag, Tageszeitungen, Scheren, Schneidunterlagen.
2er-Gruppenarbeit, selbstständiges Lesen des Merkblattes mit den wichtigsten Fakten, Ergebnissicherung im Plenum, LP-Input und selbstständiges Arbeiten.	Schneidmatten, Lineale, Bleistifte, Radiergummi, Papier, Leimstifte und Zeitungspapier.

SINN – UNSINN



Hannah Höch

AUFTRAG:

Erstellen Sie anhand der Bilder aus den «aktuellen» Tageszeitungen eine Collage. Schneiden Sie einzelne Elemente aus und ordnen Sie diese auf einem A3 neu an. Nehmen Sie dabei auf die Ereignisse der vergangenen Wochen und Monate Bezug. Kombinieren Sie Dinge, die nicht zueinander passen. Kurz: Bringen Sie den Sinn in den Unsinn oder den Unsinn in den Sinn.

Schneiden Sie in einem ersten Schritt die einzelnen Bildelemente aus und ordnen Sie diese auf dem leeren A3 Blatt an. Halten Sie dabei die unten beschriebenen Regeln ein. Ordnen Sie die einzelnen Elemente zu einer spannenden Komposition an, so dass ein interessantes und in gewisser Weise unmögliches Bild entsteht. Wichtig: Zuerst anordnen und erst zum Schluss aufkleben!

Halten Sie auf der Rückseite Ihre Überlegungen fest. Wo liegt der Sinn, wo der Unsinn in Ihrem Bild? Was passiert mit den Bildern? Mit deren Glaubwürdigkeit? Ihrer Aufgabe? Dem zeitlichen Aspekt? Etc.

REGELN:

mind. 1 Fantasiekreatur, 1 unmögliche Perspektive, 1 unmögliche Raumdarstellung
mind. 1 Element, das nicht dem Bildrand entlang ausgeschnitten wurde
nur Fotos, keine Illustrationen
arbeiten Sie mit Überlagerungen, Neukombinationen aber auch mit Leerraum

ZEIT:

2 Doppellektionen

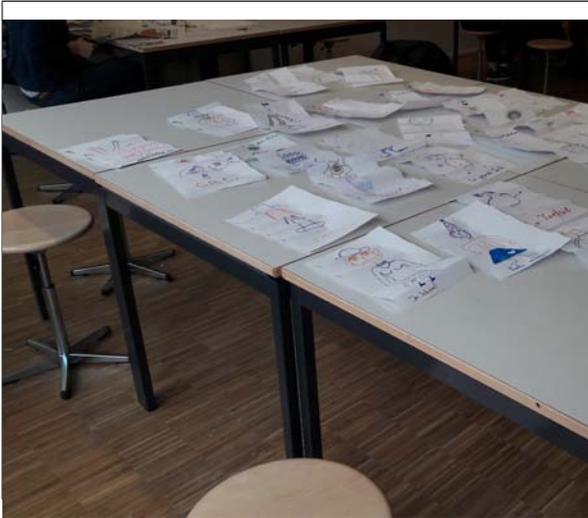
BEWERTUNGSKRITERIEN:

Bildwirkung (Auswahl, Anordnung und Komposition der Bildelemente)
handwerkliche Umsetzung
reflexive Auseinandersetzung

Sequenz 1
und 2

Es stellte sich als schwierig heraus, mit einer bilingualen Klasse über Sinn und Unsinn zu diskutieren. Auch die deutschsprachigen SuS hatten Mühe, den Sinn im Unsinn oder den Unsinn im Sinn zu erkennen. Erst in der Ergebnissicherung im Plenum der Gruppendiskussionen hatte ich das Gefühl, dass sie eine Sensibilität für das Thema entwickelten. Der Bezug zur Lebenswelt durch die Tageszeitungen schien ihnen zu helfen. Viele arbeiteten mit Bildern von Politikern und stellten diese unsinnig dar. Die von mir definierten Regeln halfen ihnen, den komplexen Auftrag bearbeiten zu können.

- 48 Auslegeordnung der Kurzübung zu Cadavre Exquis
- 49 Arbeitsansicht
- 50 Unterrichtsplanung
- 51 Detailansicht Cadavre Exquis
- 52 Arbeitsansicht
- 53 Detailansicht Unterrichtsplanung



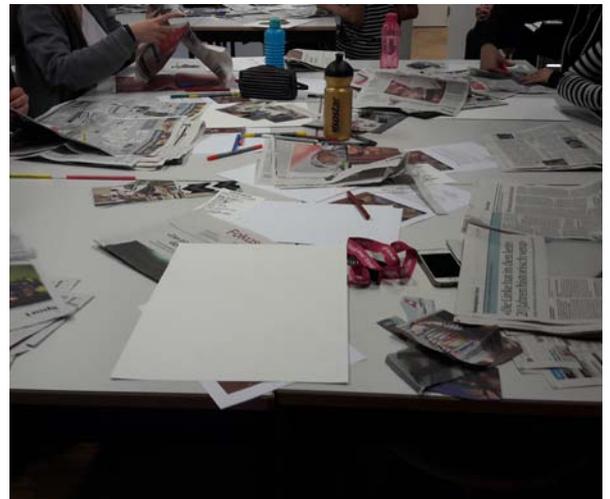
48



51



49

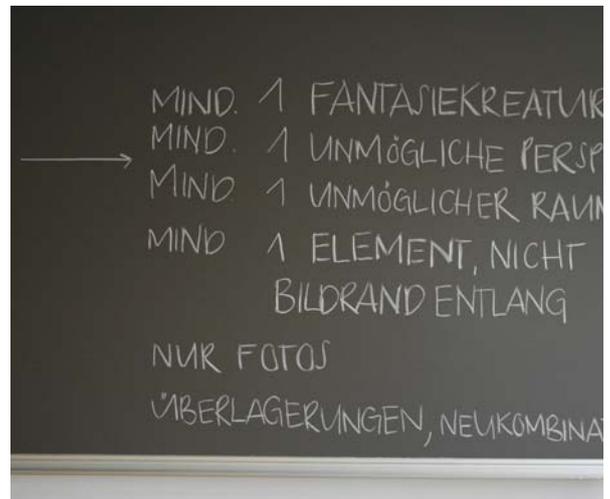


52

52



50



53

- 54** Schülerarbeit in Entstehung
- 55** Schülerinnenarbeit in Entstehung



54



55

Wortbild ABC

Typografie, Schriftwirkung, Wortbild, ABC

Sekunda Schwerpunkt
3 Doppellektionen

**Bedingungs- und
Sachanalyse** ⁵⁸

Aufbauplan ⁶⁰

Arbeitsauftrag ⁶⁵

Beschreibung der UE ⁶⁶

Bedingungs- und Sachanalyse

Kurz vor Mittag unterrichtete ich die Schwerpunkt-fachklasse Sekunda am Mittwoch von 11.25 bis 13.05. Ungefähr die Hälfte der SuS kannte ich aus dem Grundlagenfach. Sie waren interessiert, motiviert und wissbegierig, aber zu diesem Zeitpunkt auch hungrig und es war ihnen wichtig, pünktlich Schluss zu machen, um bei den Mikrowellen nicht allzu lange anstehen zu müssen.

Ich wollte hier den Fokus auf Schriftwirkung und Schriftwahl setzen. Den SuS sollte bewusst werden, dass unterschiedliche Schriften unterschiedlich wirken, dass es Flieschriftarten und Displayschriften gibt und die Schriftwahl dem Inhalt und der Intention angepasst werden muss.



Ablaufplan

INHALT

Zu Beginn erfolgt eine Präsentation. Ich bitte die SuS, sich vorzustellen, dass meine Praktikumslehrperson an einem tragischen Unfall verunglückt sei und ich jetzt die Stellvertretung machen würde. Bevor sie mich aber zum ersten Mal sähen, bekämen sie von mir eine Email, in der ich sie darum bäte, zur ersten Lektion diverse Materialien mitzubringen. Diese Email zeige ich in verschiedenen Schriften: Banksript, Comic Sans, Rosewood und OCR A. Im Plenum wird besprochen, welchen Eindruck sie von mir bei welcher Schrift erhalten würden.

Nach der Präsentation zu Schriftwirkung erfolgt eine Gruppenarbeit. In 2er-Gruppen bekommen die SuS verschiedene Schriftkarten und müssen sich überlegen, zu welcher Firma/Geschäft diese Schrift passen würde, ein passendes Adjektiv für die Schrift zu finden, etwas Passendes und Unpassendes zu definieren und die Schrift zu vermenschlichen: Wie würde die Schrift heissen, wie alt wäre sie, welchen Beruf würde sie ausüben? Die Ergebnisse werden im Plenum besprochen.

Es folgt eine Kurzübung, in der die SuS gebeten werden, den Satz „Danke für die Blumen“ in vierfacher Ausführung zu schreiben. Einmal schön, einmal wütend, einmal ironisch und einmal jemandem zu schreiben, der nicht dieselbe Sprache spricht. Im Plenum werden die Lösungen betrachtet und Erkenntnisse formuliert. Die SuS bekommen ein Dossier zu Schriftwirkung und lesen dieses selbstständig durch. Zum Schluss erfolgt eine Vorstellungsrunde, bei der die SuS gebeten werden, den Namen ihres Gegenübers möglichst unpassend zu schreiben und dann vorzustellen.

1. DPL

Zu Beginn gibt es einen Rückblick und die Festigung von Lerninhalten in Form eines Memoryspiels. In 3er bis 4er-Gruppen sollen Schriftkarten zu passenden Bildkarten zugeordnet werden. Die Ergebnissicherung erfolgt im Plenum.

In einer Powerpointpräsentation werden die Ergebnisse der Kurzübung von der letzten DPL gezeigt. Als Auftragseinführung wird der Promo Film „Word as Image“ gezeigt und einzelne Beispiele werden im Plenum besprochen.

Der Auftrag wird ausgeteilt und die SuS arbeiten selbstständig daran. Nachdem alle eine Wortsammlung angelegt haben, erfolgt ein Unterbruch und die SuS setzen sich mit jemandem aus einer anderen Arbeitsinsel zusammen und geben sich gegenseitig Feedback. Bis zum Schluss arbeiten sie am Auftrag.

2. DPL

INTENTION

Der Einstieg dient dazu, den SuS klar zu machen, dass unterschiedliche Schriften unterschiedlich wirken. Die Übung in 2er-Gruppen dient dazu, unterschiedliche Schriften zu analysieren, genau hinzuschauen und sich zu überlegen, wohin oder wofür diese Schrift passen würde und wo nicht.

Die Kurzübung dient als Grundstock für die nächsten Unterrichtssequenzen und zum grundlegenden Verständnis um den Einsatz von Schrift. Die SuS machen sich Gedanken zu Schriftgrösse, Gross- und Kleinbuchstaben, Satzzeichen und Bildelementen.

Im Dossier zu Schriftwirkung festigen sie dieses Wissen, in dem auch verschiedene Schriften vorgestellt werden. Die SuS haben somit ein Nachschlagewerk, wo sie je nach Kontext eine passende Schrift nachschlagen und auswählen können.

Der spielerische Unterrichtseinstieg soll Motivation schaffen und die Müdigkeit vor der Mittagspause vertreiben. „Humorvolle“ Karten verstärken diesen Effekt. Es gibt Bilder und Schriften, die klar zueinander passen, während es zeitlosere und vielfältig einsetzbare Schriften gibt. Die SuS diskutieren, welche Schriften für welches Vorhaben geeignet sind, welche Schriften vielseitig einsetzbar sind und welche nicht.

Der Rückblick der Erkenntnisse im Plenum ist für den Arbeitsauftrag von zentraler Bedeutung. Der Unterbruch mit dem Feedbackauftrag dient dazu, dass die SuS Eigenverantwortung lernen, aber auch, um die Arbeit von denjenigen zu sehen und zu diskutieren, mit denen man sonst nicht viel zu tun hat.

METHODE	MEDIEN
LP-Präsentation mit geführter Plenumsdiskussion, 2er-Gruppenarbeit, selbstständiges Lesen, Kurzübung, Plenumsdiskussion.	Powerpointpräsentation, Arbeitsblatt und Schriftkarten zu Schriftwirkung, A6-Druckausschusspapier, Stifte, Dossier.
Memory Spiel in 4er-Gruppen, Plenumsdiskussion, Powerpointpräsentation, Video, 2er-Feedbackgespräch, selbstständiges Arbeiten.	Memory-Spiel, Powerpointpräsentation, Video, Skizzenbücher, ABC-Buchstabensammlung, Schneidunterlagen, Leimstifte, Papier.

3. DPL

Es erfolgt ein Rückblick, bei der die LP die SuS fragt, welche Beispiele aus dem Film geblieben sind und warum. Im Anschluss gibt die LP einen Input zu sauberem Schneiden, Skalieren und Aufkleben.
Die SuS schliessen den Auftrag ab.

Den SuS wird bewusst, welche Beispiele aus dem Film bleiben und wie die Werbeindustrie Typografie nutzt oder nutzen kann. Durch den Input sind die SuS optimal auf den Abschluss vorbereitet.

Rückblick im Plenum mit Powerpointpräsentation,
LP-Input, selbstständiges Arbeiten.

Powerpointpräsentation, Video, Skizzenbücher,
ABC-Buchstabensammlung, Schneidunterlagen,
Leimstifte, Papier.

Typografie Wort Bild C

AUFTRAG

Ziehen Sie einen Buchstaben. Das ist der Anfangsbuchstabe des Wortes, für das Sie ein Wortbild entwerfen werden. Suchen Sie in einem ersten Schritt nach Wörtern: Welche Wörter fangen mit Ihrem Buchstaben an? Legen Sie eine Wortsammlung an und setzen Sie sich mit mindestens drei dieser Begriffe spielerisch auseinander. Wie könnte man das Wort verändern, so dass der Inhalt die Form bestimmt? Arbeiten Sie nur mit deutschen Wörtern, Schrift und Flächen. Figurative Zeichnungen sind nicht erlaubt.

Halten Sie ihre Überlegungen, Wörter und Skizzen im Skizzenbuch fest.

Entscheiden Sie sich in einem zweiten Schritt für ein Wort. Reduzieren Sie: Wie kann der Inhalt die Form widerspiegeln, indem Sie nur 1-3 Interventionen vornehmen? Schaffen Sie ein Wortbild, bei dem sich der Betrachter herausgefordert fühlt und setzen Sie die Skizze um. Schneiden Sie die Buchstaben, die sie benötigen, aus der ABC-Buchstabensammlung aus und ergänzen Sie – falls nötig – mit Satzzeichen und/oder schwarzem Fineliner und Filzstift. Nebst der Ergänzung durch Satzzeichen und Stift haben Sie die Möglichkeit, Buchstaben zu zerschneiden, neu zu kombinieren und zu drehen. Kleben Sie Ihr Wortbild auf ein A4-P. Achten Sie bei der Ausführung auf die Platzierung, die Abstände zwischen den Buchstaben und die Strichbreite. Schauen Sie, dass sich die Interventionen möglichst gut ins Bild und die Typografie integrieren. Mögliche Lösungen finden Sie auf der Rückseite.

Am Schluss hat jeder und jede zu einem anderen Buchstaben ein Wortbild kreiert, so dass ein Wortbild-ABC entsteht, das ich als Dossier zusammenstelle und Ihnen am Ende dieser Unterrichtseinheit aushändige.

ZEIT

2 Doppelkationen

MATERIAL

ABC - Buchstabensammlungen

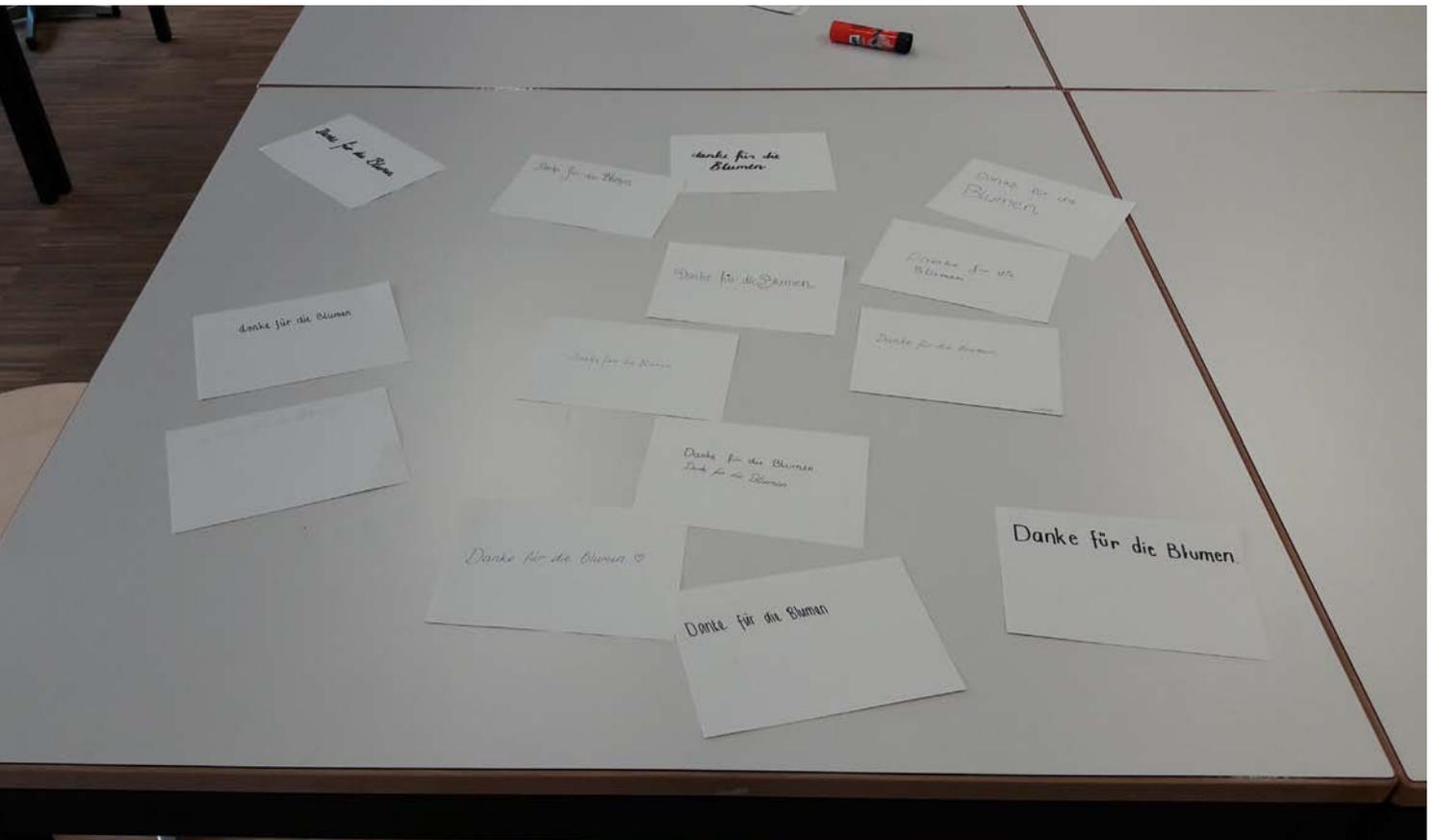
A4

Leimstift, Schere, Japanmesser, Lineal
schwarzer Fineliner und Filzstift

BEWERUNGSKRITERIEN

handwerkliche Umsetzung (schneiden, kleben, sinnvolle Ergänzungsmethode)
typografische Auseinandersetzung (Einbettung der Intervention, Anordnung)
Bildwirkung (Originalität, Gesamteindruck, Eigenständigkeit)

- 55 Ergebnissicherung im Plenum schön, wütend, ironisch und ohne Sprache
- 56- SchülerInnenarbeiten
- 60



danke für die
Blumen

57

Danke für die Blumen.

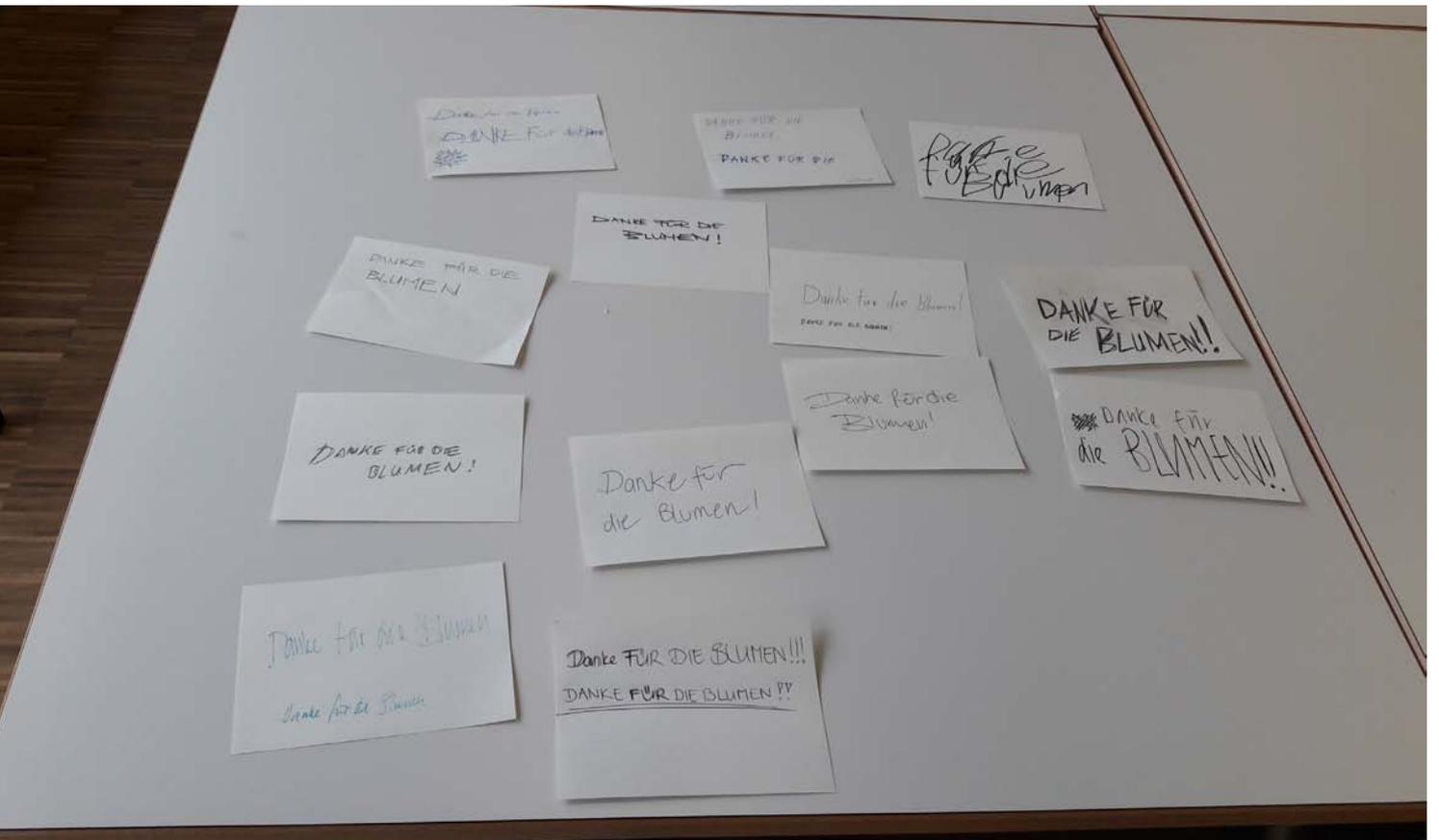
59

Danke für die Blumen ♥

58

Danke für die Blumen.

60



Danke
für die
Blumen

62

~~danke~~ Danke für
die BLUMEN!!

64

Danke
für die
BLUMEN

63

DANKE FÜR
DIE BLUMEN!!

65

Danke für die Blumen

67

Daanke für die Blummen


69

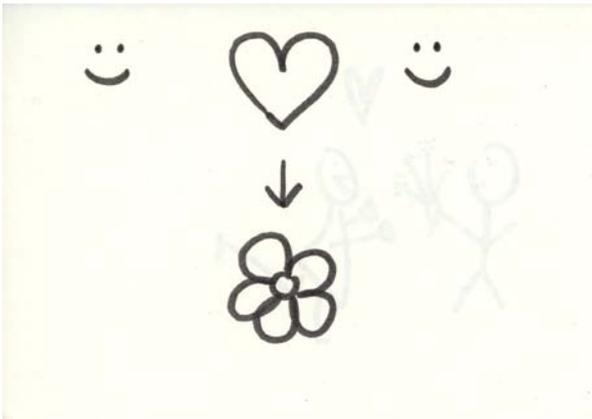
"DANKE"
für die Blumen ...

68

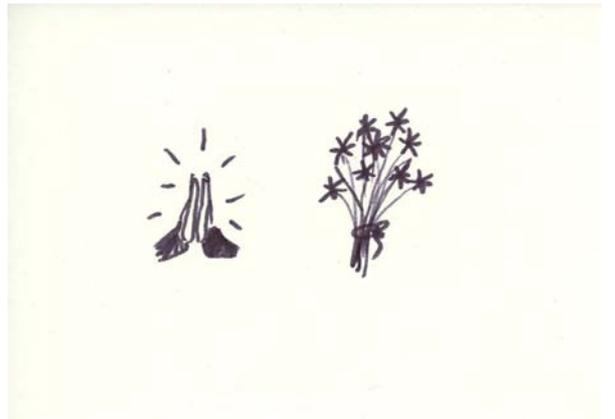
Danke für die Blumen

70

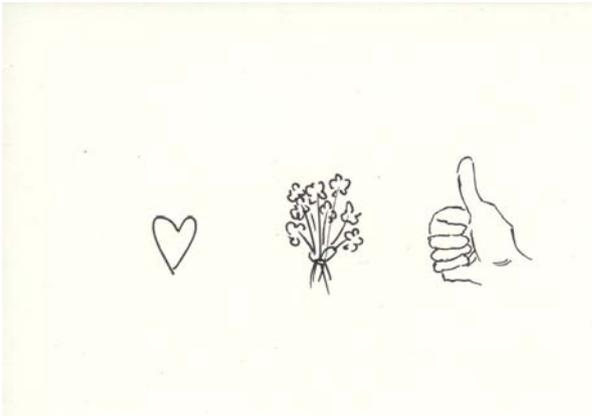




72



74



73



75

COMIC SANS

Blindtexte nennt man Texte, die bei der Produktion von Publikationen oder Webseiten als Platzhalter für spätere Inhalte stehen, wenn der eigentliche Text noch nicht vorhanden ist. Sie werden auch als Dummy-, Füll- oder Platzhaltertexte bezeichnet. Mitunter sollen Komponisten von Liedern Blindtexte beim Komponieren von Melodien benutzen und diese vor dem Dichten des Liedtextes singen. Bereits seit dem 16. Jahrhundert dürften Blindtexte bei Setzern üblich gewesen sein. Blindtexte werden ebenfalls zur Demonstration der Gestalt verschie-



BODONI

Blindtexte nennt man Texte, die bei der Produktion von Publikationen oder Webseiten als Platzhalter für spätere Inhalte stehen, wenn der eigentliche Text noch nicht vorhanden ist. Sie werden auch als Dummy-, Füll- oder Platzhaltertexte bezeichnet. Mitunter sollen Komponisten von Liedern Blindtexte beim Komponieren von Melodien benutzen und diese vor dem Dichten des Liedtextes singen. Bereits seit dem 16. Jahrhundert dürften Blindtexte bei Setzern üblich gewesen sein. Blindtexte werden ebenfalls zur Demonstration der Gestalt verschiede-



Eurostyle

Blindtexte nennt man Texte, die bei der Produktion von Publikationen oder Webseiten als Platzhalter für spätere Inhalte stehen, wenn der eigentliche Text noch nicht vorhanden ist. Sie werden auch als Dummy-, Füll- oder Platzhaltertexte bezeichnet. Mitunter sollen Komponisten von Liedern Blindtexte beim Komponieren von Melodien benutzen und diese vor dem Dichten des Liedtextes singen. Bereits seit dem 16. Jahrhundert dürften Blindtexte bei Setzern üblich gewesen sein. Blindtexte



GARAMOND

Blindtexte nennt man Texte, die bei der Produktion von Publikationen oder Webseiten als Platzhalter für spätere Inhalte stehen, wenn der eigentliche Text noch nicht vorhanden ist. Sie werden auch als Dummy-, Füll- oder Platzhaltertexte bezeichnet. Mitunter sollen Komponisten von Liedern Blindtexte beim Komponieren von Melodien benutzen und diese vor dem Dichten des Liedtextes singen. Bereits seit dem 16. Jahrhundert dürften Blindtexte bei Setzern üblich gewesen sein. Blindtexte werden ebenfalls zur



ANTIKE

BRUSTE

FAE

Ge[nis]

JAG ← (N)

RÄFTIG
K

Nade, /

Optiker

Chamäleon

Drängen

hacke

Impotent

RUCK

MÄHEIN

RUCKSACK

springen

Quellenverzeichnis

Ades et. al 2014

Dawn Ades et al. 2014, *Hannah Höch*, München: Prestel 2014.

Bergmann 2016

Roberta Bergmann, *Die Grundlagen des Gestaltens*, Bern: Haupt 2016.

Büttler/Heinz/Kluge/Alexander 2011

Was ist Dada?, hrsg. von NZZ, DVD-Video 180min, Zürich: NZZ Format 2011.

Gale 2009

Colin Gale, *Das Praxisbuch der künstlerischen Drucktechniken*, Bern: Haupt 2009.

Heyl/Wörgötter 2012

Thomas Heyl und Michael Wörgötter, *Schrift und Typografie*, Braunschweig: Schroedel 2012.

Krämer 2013

Torsten Krämer, *Farbe: Wahrnehmung – Konzepte – Wirkung*, Stuttgart: Ernst Klett 2013.

Krüll 2015

Harald Krüll, *Ping Pong: Wortbilder*, Augsburg: Maro Verlag 2015.

Kupferschmid 2009

Indra Kupferschmid, *Buchstaben kommen selten allein: Ein typografisches Handbuch*, Sulgen: Niggli 2009.

Küppers 2004

Harald Küppers, *Farbe verstehen und beherrschen*, Köln: DuMont 2004.

Lee 2011a

Ji Lee, *Word as Image*, New York: Penguin 2011.

Lee 2011b

Promo Film für Ji Lees Publikation *Word as Image*, <https://www.youtube.com/watch?v=J59n8FsoRLE> (15.3.2017)

Scheinberger 2013

Felix Scheinberger, *Illustration: 100 Wege einen Vogel zu zeichnen*, Mainz: Hermann Schmidt 2013.

Van der Linden 1990

Fons van der Linden, *DuMont's Handbuch der grafischen Techniken: Manuelle und maschinelle Druckverfahren*, 3. Auflage (Originalausgabe 1983), Köln: DuMont 1990.

Dank

Tausend Dank an Stephanie Fröhlin, ohne die dieses Praktikum nicht hätte statt finden können. Danke für die tolle Unterstützung, die wertvollen Tipps und dafür, dass du mir so viel Freiraum gegeben hast. Danke!

Kontakt

Alexandra Uehlinger
alex-uehlinger@hotmail.com



HKB HEAB
Hochschule der Künste Bern
Haute école des arts de Berne



PHBern
Pädagogische Hochschule