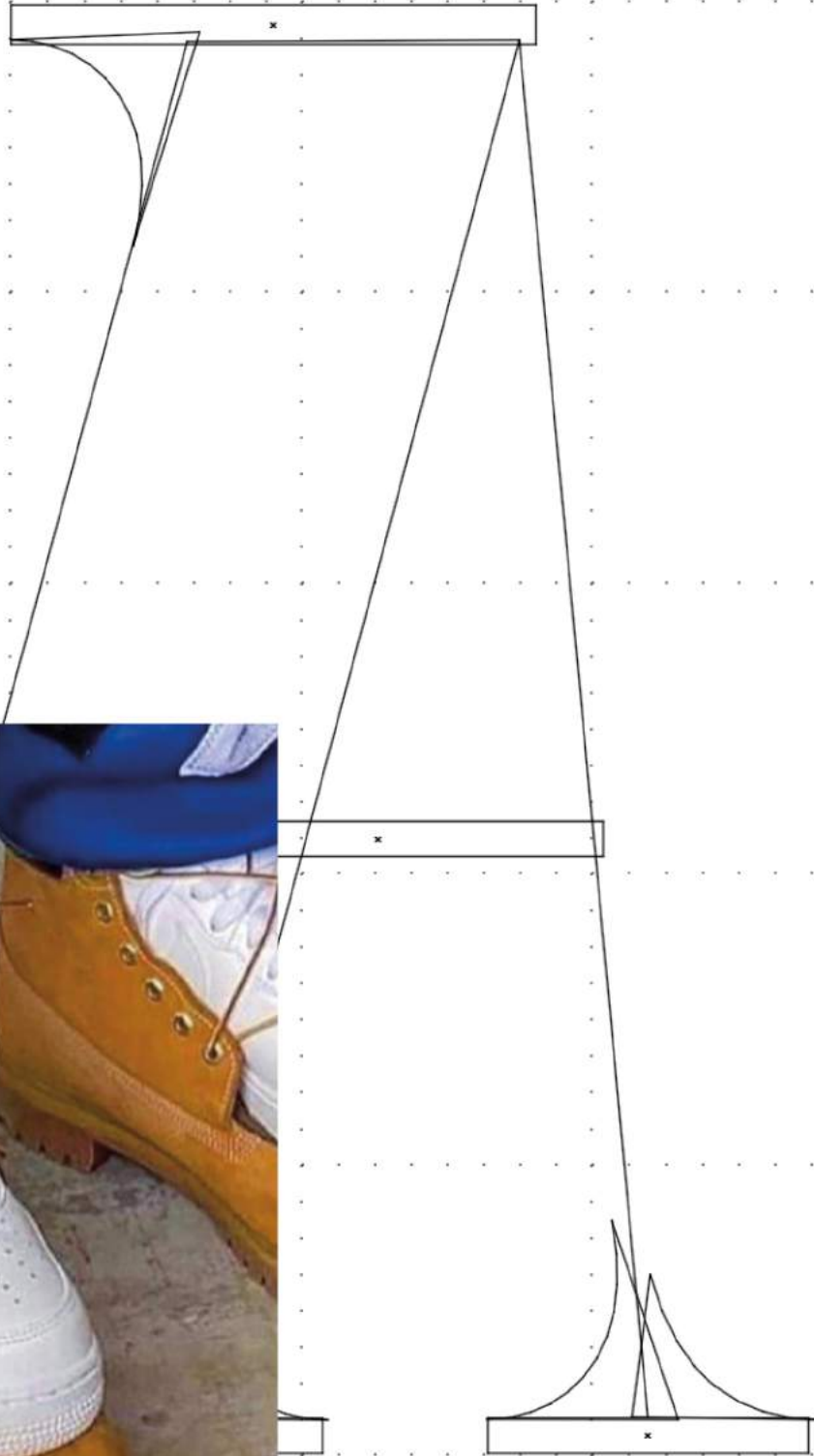


DIE SCHRIFT ZUM SCHUH



Quartalskurs
«Grafikdesign und Typografie»
Ramona Tschuppert
Bildnerisches Gestalten
MNG Rämibühl
Oktober 2020–Januar 2021

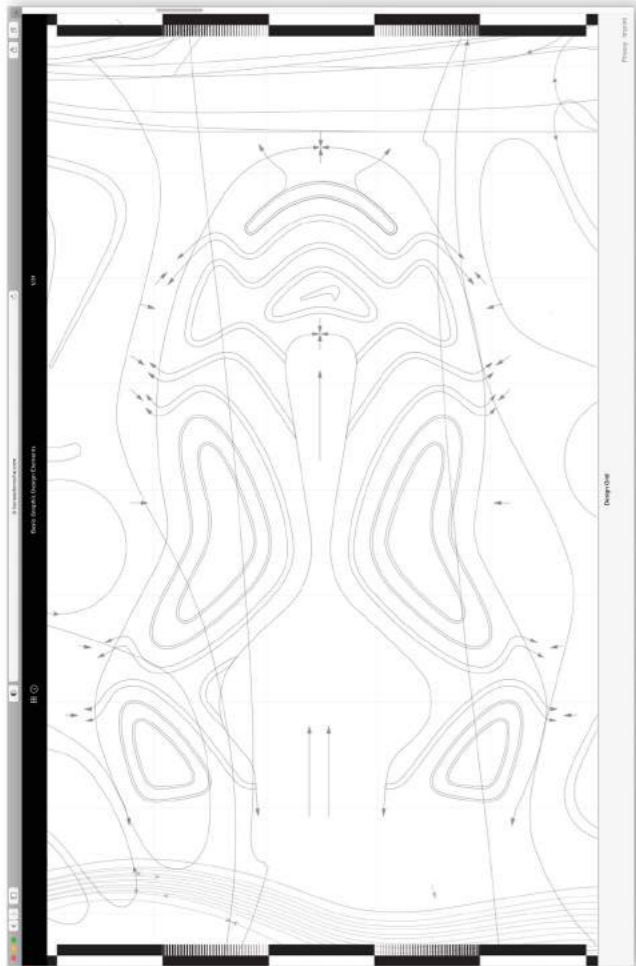
Inhalt

Intro	11
Rahmen	12
Themenfeld	13
Konzept	14
Umsetzung	16
Quellen	45



S02

Ein grosser Dank geht an Laura Ferrara, meine Praktikumsbetreuerin und an Gila Kolb für die interessanten Gespräche und die vielen Tipps. Weiter möchte ich mich bedanken bei: den Lernenden des Quartalskurs «Grafikdesign/Typografie» für ihr Engagement und dafür, dass sie sich auf den gestalterischen Prozess eingelassen haben, für ihre kritischen Fragen und die interessanten Beiträge, bei der Fachschaft Bildnerisches Gestalten MNG – Adriana Mikolaskova Nautsch, Nora Schiedt, Daniela Wettstein und Christoph Wey – für ihre Offenheit und Unterstützung, bei Herr Krasniqi und seinem Team, bei Weltformat Graphic Design Festival und bei Anja und Sandro.



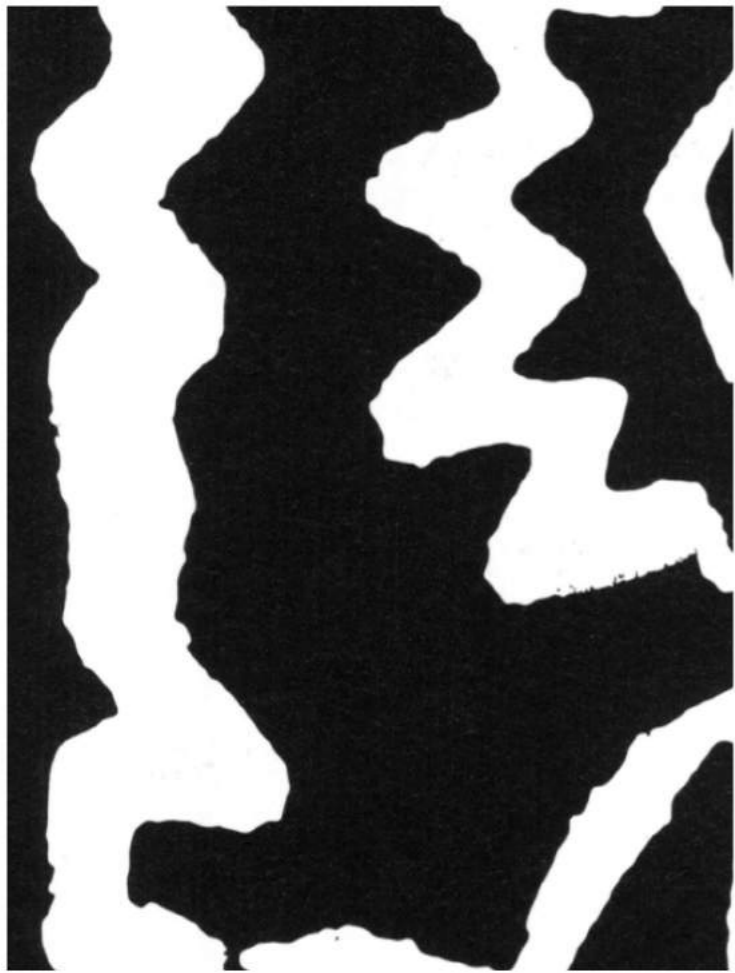
S03



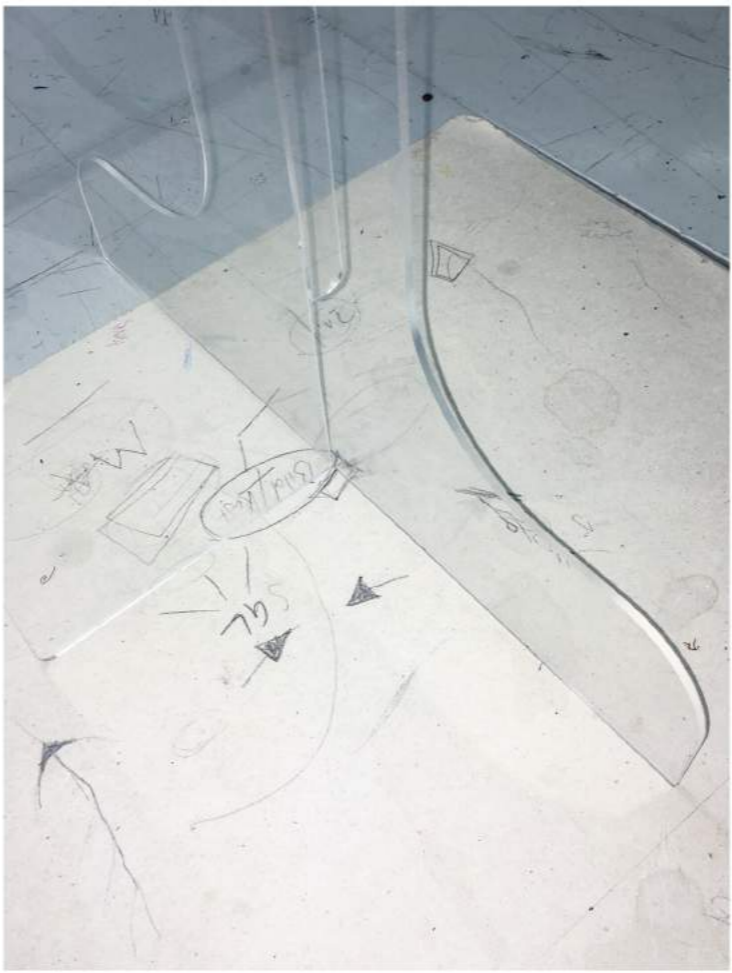
6 S04



7 S05



S06



S08



8 S07



9 S09

Intro

Der in diesem Bericht vorgestellte Kurs bewegt sich im Feld Grafikdesign und Typografie. Er möchte versuchen, die Teilnehmenden durch das Entwerfen von eigenen Schriftzeichen an die Disziplin der Schriftgestaltung heranzuführen.

Begonnen wird ganz unten: beim Schuh. Ein ausgewähltes Schuhmodell bietet in einem ersten Schritt die Ausgangslage für eine zeichnerische Auseinandersetzung, um in einem zweiten Schritt die Basis für die Entwicklung von lateinischen Schriftzeichen zu legen. Diese sollen schlussendlich, in Kombination mit einer ausgewählten Schuhvisualisierung, in Plakatform präsentiert werden.

Über die ganze Unterrichtseinheit hinweg wird das Ziel verfolgt, den Bogen eines möglichen Designprozesses zu spannen. Im besten Fall nehmen die Kursteilnehmenden diesen als eine lustvolle gestalterische Tätigkeit mit unterschiedlichen Entwurfsstadien und Arbeitsphasen wahr, bei der produziert, hinterfragt, entschieden, verworfen, umgesetzt, präsentiert und argumentiert wird. Typedesign, als eine gestalterische Praxis, wird hier heruntergebrochen auf deren Grundlagen, eingebunden in einen engen Zeitrahmen, gelenkt durch konkrete Handlungsvorschläge und erprobt und umgesetzt mittels der am Gymnasium Rämibühl verfügbaren Infrastruktur.

Wichtig an dieser Stelle zu erwähnen ist, dass die Konzeption und die Umsetzung dieses Kurses von Beginn an durch die vorherrschende Ausnahmesituation aufgrund der Covid19-Pandemie beeinflusst wurde. Bereits die Planung war stets vom Gedanken begleitet, dass der Unterricht von der einen auf die andere Woche auf Distanz-Unterricht umgestellt werden müsste. Auch die Durchführung des Unterrichts stand stets unter den Bedingungen der zweiten Coronawelle. Lüften und Desinfizieren begleitete die Lektionen, die Gesichter der Lernenden habe ich nie ganz gesehen, sie meines auch nicht. Diese Umstände sollen aber in diesem Bericht nicht in den Vordergrund gerückt werden und daher wird weiter nicht darauf eingegangen. [S02, S08, S16]

Bei dem im Folgenden gezeigten Bildmaterial handelt es sich um Auszüge aus Inputs, um Momentaufnahmen aus den Unterrichtsräumen, um recherchierte Beispiele der Lernenden und um Prozessergebnisse. Damit die Beschreibung flüssig gelesen werden kann, ist durchgehend von «Lernenden», «Kursteilnehmenden», «Lehrperson» und «Unterricht» die Rede – auch wenn diese Benennungen nicht allen adressierten Gruppen gerecht werden.

Das Mathematisch-Naturwissenschaftliche Gymnasium Rämibühl liegt in Gehdistanz zum Bahnhof Stadelhofen, zur Universität und der ETH, zum Kunsthaus und zum See. Gegen tausend Lernende besuchen hier im aktuellen Schuljahr den Unterricht.¹ Im Rahmen des Fachpraktikums bekam ich die Möglichkeit, am MNG zu unterrichten. Konkreter gesagt konnte ich im Fach Bildnerisches Gestalten die aktuelle Ausgabe des Quartalskurs «Grafikdesign/Typografie» konzipieren und durchführen. Dieser Kurs kann im dritten Jahr als wahlweise neben anderen Angeboten aus den Bereichen 3D Modeling, Animation, Architektur, Digitale Bildbearbeitung, Figürliches Zeichnen, Film, Creative Coding, Malerei, Produktdesign und Skulptur von den Lernenden gewählt werden.

Die Ausschreibung des Kurses «Grafikdesign/Typografie» besagt, dass darin mit Gestaltungsmöglichkeiten und Erscheinungsformen innerhalb der Typografie und des Layout experimentiert werden würde. «Dabei erarbeiten wir in unterschiedlichen Entwurfsstadien mit verschiedenen Gestaltungsmitteln: vom analogen, zeichnerischen Skizzieren von Ideen bis zur Ausarbeitung eines digitalen Layouts in einem Bildbearbeitungs- oder Layoutprogramm.»²

Neun Lernende haben sich im zweiten Quartal des vergangenen Herbstsemesters in diesen Kurs eingeschrieben und sich damit dazu entschieden, sich im Rahmen ihrer gestalterischen Grundausbildung im besagten Feld zu vertiefen.

Die meisten Worduser machen sich beim Erstellen eines Dokumentes keine grossen Gedanken darüber, in welcher Schrift der zu schreibende Text abgesetzt wird und warum sich eine ausgewählte Schriftfamilie besonders gut für eine konkrete Schreibarbeit eignet. Bei der Schriftwahl spielen vor allem persönliche Vorlieben eine Rolle. So könnte vielleicht der Schriften-Umgang «der grossen Masse» beschrieben werden.

Das allgegenwärtige Zurverfügungstehen von Schriften stellt im digitalen Zeitalter eine Selbstverständlichkeit dar und das Zeichnen neuer Schriften vielleicht sogar ein Fetisch. Obwohl in vielen Fällen beim Gebrauch von Schriften keine Lizenzen erworben werden, kann trotzdem aus einer breiten Palette an vom System zur Verfügung gestellten Schriften ausgewählt werden. Es würde nicht erstaunen, wären viele Schriftkonsument*innen bei deren Umfang bereits überfordert. Fragen wie: Was macht eigentlich eine gute Schrift aus? Inwiefern unterscheiden sich Schriften voneinander? Oder: Wie entscheide ich mich für die richtige Schrift? tauchen vielleicht gar nie auf oder bleiben unbeantwortet. Auch die Argumente, die (abgesehen von der vorgängig erwähnten persönlichen Vorliebe) für oder gegen die Wahl einer spezifischen Schrift sprechen fehlen wahrscheinlich in den meisten Fällen. Genau hier möchte der in diesem Bericht vorgestellte Kurs ansetzen.

¹ <https://www.mng.ch/schule/bildungsangebot>, Aufruf: 21.02.2021
² Auszug aus «3.Klass-Kursbeschriebe», «8.Grafikdesign/Typografie»

Beginnt man sich grundsätzlich zu fragen, wie Jugendliche in die Disziplin «Design» herangeführt werden könnten, steht man möglicherweise vor einem Wald mit Fragezeichen.

«Keine Disziplin befragt sich so unablässig, wie das Design. Was zählt dazu, was nicht? Im Dazwischen sei Design zu Hause, sagen die einen. Im Prozess die anderen. Und die Mehrheit zeigt, um eine Definition verlegen, auf das Designersofa.»³

Und was ist dann eigentlich der Unterschied zwischen Design und Kunst? ... Geht man über zu den, im Quartalskurs anvisierten, Tätigkeitsfelder Grafikdesign und Typografie wird schnell klar, dass es sich hier, trotz der vermeintlichen Eingrenzung immer noch um sehr grosse Themengebiete handelt. Daher möchte ich zum Einen mit der hier vorgestellten Unterrichtseinheit den Versuch unternehmen, mich gemeinsam mit den Kursteilnehmenden den besagten Themenfeldern anzunähern, um dann aber zum Anderen innerhalb dieses potentiellen Handlungsfeldes einen klaren Fokus zu setzen.

Der nun entwickelte Kurs mit dem Titel «Die Schrift zum Schuh» verfolgt das Ziel, die Lernenden in erster Linie in das Tätigkeitsfeld des Tyledesign einzuführen und ihnen die Möglichkeit zu bieten, erste praktische Erfahrungen darin zu sammeln. Durch das Analysieren und Diskutieren von Schriften aus unserer alltäglichen Umgebung soll die Wahrnehmung der Lernenden sensibilisiert werden. Parallel dazu sollen sie selber gestalterisch aktiv werden, indem sie sich beim Entwickeln von eigenen Schriftzeichen erproben. Konkreter gesagt befassen sich die Kursteilnehmenden mit dem Konstruieren eines ausgewählten Glyphensets einer Plakatschrift. Mit analogen Mitteln werden als Grundlage eigene Formenrepertoires erstellt, die im Anschluss digital weiterentwickelt, umgesetzt und kontextualisiert werden.

Das prozesshafte Gestalten steht über die ganze Unterrichtssequenz hinweg im Vordergrund, wobei der konzeptionelle Teil stets aus der Empirie des Entwickelns resultiert. Die Lernenden sollen damit die Möglichkeit bekommen, selber einen möglichen Designprozess zu durchlaufen. Dieser wird als eine Aneinanderreihung von Entscheidungsfindungen thematisiert und erprobt.

Design wird im Rahmen dieses Kurses als einen induktiven Prozess verstanden: aus etwas Bestehendem heraus wird ein gestalterisches Produkt entwickelt. Ein individuell ausgewähltes Schuhmodell soll hier als Ausgangslage der gestalterischen Auseinandersetzung dienen und die Lernenden während des ganzen Gestaltungsprozesses begleiten. Dabei steht es ihnen offen, ob sie ein eigenes Modell mitbringen, oder sich für eines aus der zur Verfügung gestellten Schuhsammlung [S04,S17,S23] entscheiden. Das Schuhmodell ist dabei physisch stets präsent, so auch bei der Präsentation und der Feedbackrunde am Schluss der Unterrichtseinheit.

«Der Schuh» kann jede Menge Interpretationsmöglichkeiten in sich bergen: «Der Schuh, so eine philosophische Interpretation, ist das verbindende aber auch das trennende Element zwischen dem Menschen und der Erde, von der er stammt und über die zu erheben er sich

bemüht. Der Schuh – das ist auch ein Ding, das Auskunft geben kann über das soziale und kulturelle Selbstverständnis des Menschen in verschiedenen Zeiten und Ländern. Unter einem solchen Blick wird er zur Zivilisationsmetapher: vom Barfussvolk zu einer Gesellschaft, die einen eigenen Stiefel entwickelt, um den Mond zu betreten, ist ein weiter Weg – aber noch heute ist der Schuh für die Mehrheit der Weltbevölkerung ein unbezahlbarer Luxus oder ein Fremdwort.»⁴

Hinsichtlich der gestalterischen Aufgabe dient «Der Schuh» im Kurs, neben seiner thematischen Eingebundenheit, vor allem als einen formalen Aufhänger. Ein individuell ausgewähltes Schuhmodell bietet in einem ersten Schritt die Ausgangslage für eine zeichnerische Untersuchung. Bei der Aufgabe «A1 – Schuh-LAB» geht es um eine experimentelle Auseinandersetzung mit einem individuell gewählten Schuhmodell. Als Einstieg ins praktische Arbeiten erstellen die Lernenden eine möglichst breite, analog angelegte Serie von Skizzen. Als eine Weiterführung dieser Aufgabe wird versucht, das Eigene des Schuhmodells gestalterisch aufzugreifen und herauszuarbeiten. Damit wird die Basis für die Folgeaufgaben gelegt. Darauf folgt die Aufgabe «A2 – Die Schrift zum Schuh». Hier geht es darum, Schriftzeichen einer Plakatschrift zu entwickeln, die sich von formalen Eigenschaften des Schuhmodells ableiten lassen. In der letzten Aufgabe «A3 – Das Plakat» finden diese, in Kombination mit einer ausgewählten Schuh-Visualisierung, auf der Plakatfläche zusammen. Die entworfenen Zeichen werden damit in Beziehung zur formalen Ausgangslage gesetzt und präsentiert.

Hinsichtlich des praktischen Arbeitens wird über die ganze Unterrichtseinheit hinweg der Versuch unternommen, auf verschiedenen Ebenen für Zugänglichkeit zu sorgen. Einzelne Kurzinputs verschränken sich mit den Unterrichtseinheiten, stehen in Verbindung mit den zu erarbeitenden Übungen und dienen als Anhaltspunkte und als Inspiration für die eigene gestalterische Arbeit.

In einem ersten Schritt wird der Schuh als Aufhängerobjekt unter verschiedenen inhaltlichen Aspekten und formalen Blickwinkeln unter die Lupe genommen.

Weiter werden Übersetzungsprozesse thematisiert: Wie kann bei der Abbildung eines dreidimensionalen Objektes vorgegangen werden? Was passiert bei der Übersetzung von analog generiertem Material ins Digitale? Was kann Reduktion bedeuten, was passiert beim Abstrahieren? In Bezug auf den digitalen Teil des Gestaltungsprozesses verfolgt der Kurs die Absicht, den Lernenden die Grundlagen eines Softwareprogramms verständlich zu machen, um ihnen Werkzeuge für selbstständiges digitales Arbeiten in die Hände zu legen.

Um die Unterrichtseinheit zu kontextualisieren wird das Vorstellen und Diskutieren von zeitgenössischen und historischen Beispielen von Schriften und Plakaten in die Unterrichtsstruktur eingeflochten. Dabei wird stets den in der Kursausschreibung aufgeworfenen Fragen entlanggegangen: «Wie kann man durch Gestaltung die Aufmerksamkeit der Menschen erwecken?», «Was heisst (gute Gestaltung) und welche Mittel stehen dafür zur Verfü-

gung?» und «Welche Wechselwirkungen lassen sich zwischen Schrift und Bild erzeugen?».

Wichtig erschien mir, dass der Unterricht immer wieder mit grafischen Produkten angereichert wurde, welche die Lernenden motivieren und anregen sollten und die uns auch immer wieder als Diskussionsgrundlage dienten. So brachte ich zu Kursbeginn als Ausgangspunkt für ein gemeinsames Umreissen der Tätigkeitsfelder «Grafikdesign» und «Typografie» eine Sammlung mit möglichst diversen grafischen Produkten mit. Dazu war über die gesamte Unterrichtssequenz hinweg eine kleine Bibliothek [S14] mit ausgewählter Fachliteratur und -magazinen im Schulzimmer vorhanden. Für die Einführung des Plakatmediums wurden Plakate in verschiedenen herkömmlichen Formaten aufgehängt.

Der im Kurs vollzogene gestalterische Prozess kommt einer Verschränkung von analogem und digitalem Arbeiten gleich. Für die Erarbeitung des visuellen Ausgangsmaterials zeichneten die Lernenden mit verschiedenen dicken, schwarzen Stiften auf weisses Zeichnungspapier. Wahlweise konnten sie als eine weitere Möglichkeit mit schwarzem Papier und Cutter arbeiten. Für den digitalen Arbeitsprozess standen Surface-Laptops und die Software CC Adobe Illustrator zur Verfügung.

Um die Wirkung der Plakatentwürfe im finalen Format bereits während des Gestaltungsprozesses zu überprüfen, wurden diese ab und zu im A2-Format ausgedruckt und aufgehängt. Das finale Plakat wurde schlussendlich ausgeplottet und an weissen Stellwänden im Gang ausgestellt.

Begleitet wurde der Unterricht durch ein individuell geführtes Arbeitsdossier, in dem Theorie, Aufgabenstellungen, Skizzen, Gedanken und Zeichnungen vereint werden. Auch der Reflexionsprozess der Lernenden wurde hier festgehalten. Die Klammer der Unterrichtseinheit bildeten dabei die zu Beginn aufgestellten persönlichen Kriterien an gute Gestaltung und die Reflexion am Ende, worin die Lernenden retrospektiv den eigenen Arbeitsprozess und das gestalterische Resultat, unter Bezugnahme der subjektiv aufgestellten Kriterien, reflektieren.

Über den ganzen Kurs hinweg wurden Gefässe in den Unterricht eingebaut, in denen im Plenum oder in Gruppen diskutiert und sich ausgetauscht wurde. Damit war die Absicht verbunden, dass sich die Lernenden im Peer-to-Peer-Austausch gegenseitig bei Entscheidungsfindungsprozessen unterstützen würden. Dabei konnten sie sich zudem darin üben, gestalterische Entscheidungen zu begründen und argumentativ zu unterlegen.

3 Ernst/Glanzmann 2021, 3.
4 Andritzky/Kämpf/Link 1995, 6.

Umsetzung

Unterrichts-
sequenz

Inhalt

Arbeitsphase/
Medium

Unterrichts-
sequenz

Inhalt

Arbeitsphase/
Medium

Aufgaben
A1 Schuh-LAB
A2 Die Schrift
zum Schuh
A3 Das Plakat

1	2	3	4	5
			A2	PROGRAMM-EINFÜHRUNG
BEGRÜSSUNG VORSTELLEN DISKUSSION	A1	A1	A1	A2
			PEER-TO-PEER	
EINFÜHRUNG	ANALOG			DIGITAL
6	7	8	9	10
A2		PEER-TO-PEER	PEER-TO-PEER	PRÄSENTATIONEN FEEDBACKRUNDE
	A2 A3	A3	A3	
EINFÜHRUNG REFLEXION				ABSCHIED
	DIGITAL			ABSCHLUSS

Nach einer kurzen Vorstellungsrunde stiegen wir in den Quartalskurs «Grafikdesign/Typografie» ein. Wir beschäftigten uns mit einer überschaubaren Sammlung an zwei- und dreidimensionalen grafischen Erzeugnissen, die auf einer Tischgruppe ausgelegt waren [S10]. Wir versuchten dabei in einer offenen Diskussionsrunde gemeinsam herauszufinden, was für grafische bzw. typografische Elemente diese jeweils enthielten und auf welche Produktionsverfahren zurückgegriffen wurde. Diese Runde verlief aus meiner Perspektive überraschend angeregt. Es erwies sich als hilfreich, dass die Produkte physisch vorhanden waren, dass man diese miteinander in Beziehung und untereinander vergleichen konnte.

Im Anschluss gab es ein Brainstorming zu den Themen «Grafikdesign» und «Typografie» verbundenen Tätigkeitsfelder, Erscheinungsformen und Medien. Die Inputs der Lernenden wurden in Stichworten festgehalten. Damit war mit der Absicht verbunden, dass die Lernenden an Grafikdesign als eine autonome Disziplin herangeführt werden und erkennen würden, was für Möglichkeiten sich darin eröffnen können. Zugleich wurde das disziplinäre und thematische Feld abgesteckt. Was ist überhaupt Grafikdesign und Typografie? In welchen Medien kann gearbeitet werden und in welchen gestalterischen Erzeugnissen können sich diese Disziplinen niederschlagen? Auch diese Runde erwies sich als produktiv. Durch die Beiträge der Lernenden konnten die zu ergründenden Felder bereits zu einem grossen Teil abgesteckt werden.

Im Anschluss wurde das Arbeitsmaterial, also die Surfacelaptops gefasst und ein erster Test damit gemacht. Danach bekamen die Lernenden Zeit, sich zu überlegen, was ihre individuellen Kriterien «guter» Gestaltung sind, wie sie diese begründen würden und was für Beispiele ihnen dafür einfallen. Abschliessend wurde ein Ausblick auf den anstehenden gemeinsamen Unterricht gegeben. Ich informierte sie darüber, dass sie sich im Kurs mit einem Schuhmodell ihrer Wahl beschäftigen würden. Dafür stellte ich ihnen, die von mir mitgebrachte Schuh-sammlung, à rund 20 Schuhpaaren, vor und überliess ihnen den Rest der Zeit, um sich aus dieser Sammlung ein Modell auswählen oder sich zu überlegen, mit welchem Schuhmodell sie sich sonst auseinandersetzen wollen würden.

Ich entliess sie schlussendlich mit der Bitte, dieses Schuhmodell in die nächste Stunde mitzubringen und sich dazu Gedanken zu machen: Was verrät der Schuh über: Marke, Herkunft und Materialität? Was ist das Spezielle an diesem Schuhmodell? Zu welchem Anlass wird dieser Schuh getragen? Was könnte das Schuhmodell über die Trägerin/den Träger aussagen?

«Design ist Kunst, die sich nützlich macht.»⁵ – Mit dieser These stiegen wir in den Unterricht ein und schlossen damit an die Diskussion der ersten Doppellektion an. Über die diskutierten Tätigkeitsfelder hinaus gingen wir damit der Frage nach, was nun grundsätzlich der Unterschied zwischen Kunst und Design sein könnte.

Anschliessend sichteten wir gemeinsam die ausgewählten Schuhmodelle und versuchten zu ergründen, was jeweils als formale Eigenheit genannt werden könnte [S12].

Um das, ins Zentrum gestellte Objekt des Schuhs zu verorten, schauten wir uns Abbildungen mit Schuhen an, die zu unterschiedlichen Zeiten und in unterschiedlichen Kulturkreisen getragen worden waren oder aktuell immer noch getragen werden [S01,S05,S07,S09,S15,S24]. Dabei blieben wir bei der Frage hängen, was für eine Auskunft ein Schuhmodell über das soziale und das kulturelle Selbstverständnis eines Menschen geben kann und inwiefern das Tragen eines Schuhmodells möglicherweise mit einer damit einhergehenden Stereotypisierung verbunden sein könnte. [S11,S19]

Bevor wir nun mit dem praktischen Arbeiten beginnen konnten, führte ich die Lernenden in die Aufgabe «A1 –Schuh-LAB» ein: «Entscheiden Sie sich für ein Schuhmodell, mit dem Sie sich gestalterisch auseinandersetzen möchten. Fertigen Sie eine analoge, möglichst breite, schwarz-weiße Serie von Skizzen dazu an. Arbeiten Sie ausschliesslich mit Flächen- und Linienelementen. Überlegen Sie sich beim Skizzieren stets, wie Sie die spezifischen Eigenschaften des Schuhmodells gestalterisch hervorheben könnte.»

Das Ziel dieser Einheit war es, dass die Lernenden in den Zeichnungsprozess hineinkommen, dass sie das gestalterische Potentials des Objektes entdecken und mit Stift und Papier zum Ausdruck bringen würden. Es ging darum, dass sie den Skizzierprozess als ein Ausloten von gestalterischen Herangehensweisen kennenlernten und dass sie daraus eine eigene gestalterische Strategie entwickelten. Als Hilfestellung thematisierte ich im Vorfeld verschiedene Darstellungsarten: von realistischen über illustrative, hin zu ikonografischen und zu schematischen. [S03,S06]

Ich merkte ziemlich früh, dass die für den gestalterisch eingeplanten Teil der Stunde eher knapp bemessen war. Generell war diese Doppelstunde wohl zu dicht geplant, damit wurde das vorgesehene Programm anfälliger für spontane Änderungen, welche im Unterricht auftreten können.

Auf die nächste Doppelstunde bekamen die Lernenden die Aufgabe, sich in ihrer Umgebung, in ihrem Alltag auf Schriften zu achten, Beispiele zu sammeln und sich zu überlegen welche sie warum gut oder eben nicht gut finden würden.

⁵ Plakatarbeit von Mendell & Oberer, 1984, München. Quelle: <https://www.emuseum.ch/objects/220147/design-ist-kunst-die-sich-nuetzlich-macht>



S10

Reebok - Turnschuh

- Reebok, Britisch aber in Vietnam hergestellt, Leder, Polyester, Kunst, Baumwolle
- hinten und vorne Breit und allgemein ein schlankes und runderes Design, jedoch sind die 'Wände' relativ dick
- Alltagsschuh für Schule, Arbeit (außer Kaufmann, Anwalt oder Jobs wo man einen Anzug anhat) oder Sport etc.
- Der Träger ist wahrscheinlich ein Jugendlicher, lebt im Getto und ist Mitglied einer Gang.

S12



20 S11



21 S13

Buchstaben vertauscht und zu wenig Platz

«Zeichnen Sie aus der Erinnerung in zwei Minuten Ihren Schuh.» – Mit dieser Aufforderung begannen wir die Lektion.

In einer Austauschrunde schauten wir die eben entstandenen, sowie auch die, in der vergangenen Doppelstunde entstandenen Zeichnungen der Klasse an. Wir diskutierten, welche gestalterischen Wege eingeschlagen wurden, was sich als besonders interessant herausgestellt hat und wer welchen Weg weiterverfolgen möchte. Im selben Zug diskutierten wir den Akt des Abbildens als einen Vorgang der Reduktion und Abstraktion und als einen Übersetzungsprozess – ausgehend von einem dreidimensionalen Objekt auf die zwei Dimensionen eines Blatt Papiers. Und: Was es grundsätzlich bedeuten kann, sich gestalterisch mit einem Objekt auseinanderzusetzen. Danach setzten die Lernenden die eigene zeichnerische Auseinandersetzung fort. [S18]

Im Anschluss wurde die Diskussionsrunde eröffnet: Was macht nun eine sogenannte «gute» Schrift aus? Anhand von mitgebrachten Beispielen wurde angeregt debatiert. [S22] Die Kommunikationsmittel des Schauspielhaus, aus der Nachbarschaft der Schule, wurden beispielsweise folgendermassen analysiert: «Schauspielhausschrift: Kein gutes Graphikdesign (meiner Meinung), ich finde es sieht aus als hätte man die Buchstaben und Zahlen versehentlich vertauscht und ausserdem erst zu spät gemerkt, dass es zu wenig Platz hat.» [S13] Oder: «Diese Beschriftungsetikette ist meiner Meinung nach äusserst hässlich. Die Schrift hat eine dicke Kontur und generiert einen hässlichen Kontrast mit dem Hellblau. Zudem wurden unscharfe 3D Gasflaschen als Motive verwendet welche 4x kopiert wurden.» [S13] Ich merkte, dass die an die Klasse adressierten Fragen von meiner Seite sehr präzise formuliert sein müssen, damit eine Diskussionsrunde produktiv gelenkt werden kann. Oder noch grundsätzlicher: Welche Fragen und Gespräche sind sinnvoll und zielführend für eine Unterrichtseinheit?

Schlussendlich trugen wir aus der Diskussion mögliche Anforderungen an eine gute Schrift zusammen. Der dabei entstandene Kriterienkatalog, sowie ein paar theoretische Inputs zur Schriftgestaltung, Schriftarten und Plakatschriften legten die Grundlage für die kommende Aufgabe.

«A2 – Die Schrift zum Schuh»: «Ausgehend von Ihrem ausgewählten und gestalterisch untersuchten Schuhmodell entwerfen Sie nun eine Plakatschrift. Entscheiden Sie sich für ein Adjektiv, welches sich auf Ihr Schuhmodell bezieht. Dieses soll runde und eckige Buchstaben enthalten. Entwerfen Sie die Grossbuchstaben des gewählten Wortes.»

Nun ging es darum, den Transfer von formalen Eigenschaften des ausgewählten Schuhmodells in einen ausgewählten Zeichensatz zu vollziehen. Weiter war das Ziel, dass die Lernenden, hinsichtlich des Entwerfens von Schriftzeichen eine systematische Vorgehensweise entwickelten und sich dabei mit Hilfsmitteln zu helfen wussten.

Chic, dreckig, elegant, fesch, gebogen, simpel und urban

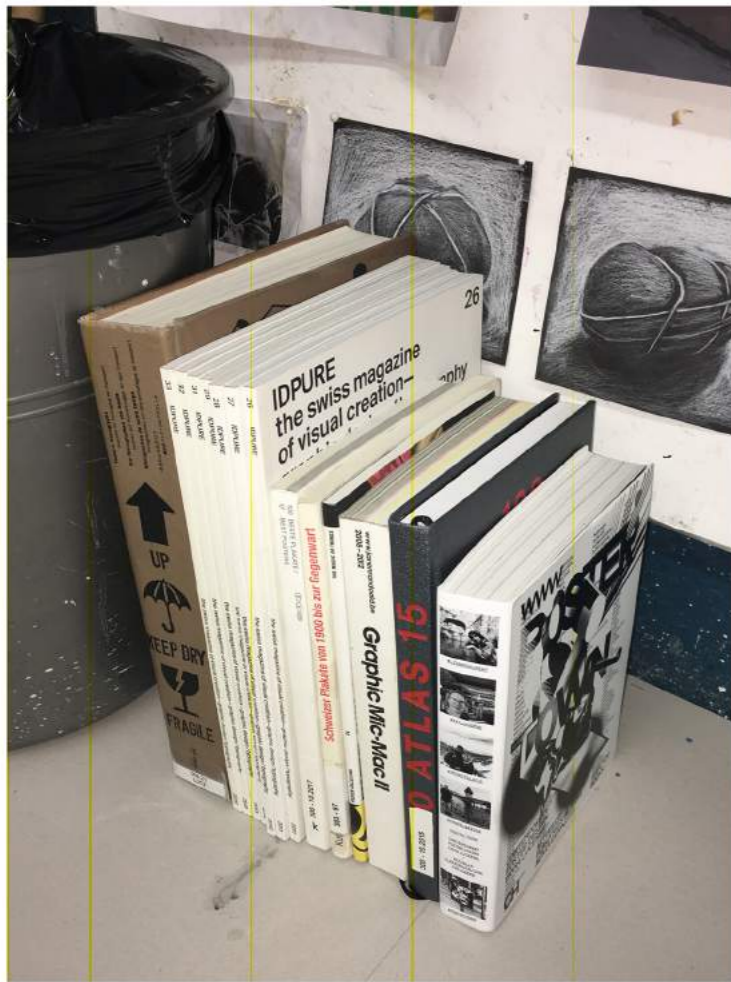
Als Einstieg rekapitulierten wir im Plenum noch einmal den gemeinsam zusammengestellten Kriterienkatalog aus der letzten Doppellektion. Eigentlich hatte ich vor, diese Runde mit einem kurzen Input zu unterstützen und das Gespräch mit weiteren Anregungen anzureichern. Doch erwies sich die Diskussion wiederum als sehr interessant und äusserst reichhaltig, sodass ich mich spontan dazu entschied, den vorbereiteten Beitrag wegzulassen.

Bevor die Klasse mit der praktischen Arbeit begann, schauten wir uns verschiedene Methoden an, auf die bei der Schriftkonstruktion zurückgegriffen werden und auf was für Einheiten diese aufbauen könnten. Das Ziel der Doppellektion war, den analogen Arbeitsprozess abzuschliessen, diesen zu reflektieren und eine Auswahl an Zeichnungen zu treffen, die für die Weiterarbeit ausgewählt und digital umgesetzt werden würden.

Konkret bedeutete dies, dass im ersten Teil der Sequenz die Aufgabe «A2» begonnen wurde. Dabei entwarfen die Lernenden mit schwarzen Stiften zwei Schriftzeichen des von Ihnen ausgewählten Adjektivs. Im zweiten Teil bekamen die Lernenden Zeit, die Schuhvisualisierungen zu beenden, die sie in der vergangenen Woche begonnen hatten.

Gegen Ende der Stunde kamen die Lernenden in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen, sie schauten sich gemeinsam die erarbeiteten Zeichnungen an und gaben sich gegenseitig Tipps und Rückmeldungen. In diesem Austausch ging es darum, bei einer Auslegeordnung der bisher erarbeiteten Zeichnungen, einer Kollegin oder einem Kollegen Erkenntnisse aus dem bisherigen Arbeitsprozess zu übermitteln, um im Gegenzug vom Gegenüber eine konstruktive Rückmeldung zu der eigenen Arbeit zu erhalten. Im Prozess des Feedback-Gebens sollten gleichzeitig Rückschlüsse auf die eigene Arbeit gezogen werden. Hier stellten sich bei mir die Fragen: Wie könnte der Akt des Feedbackgebens von meiner Seite weiter unterstützt werden? Was für Hilfestellungen wären hier nützlich?

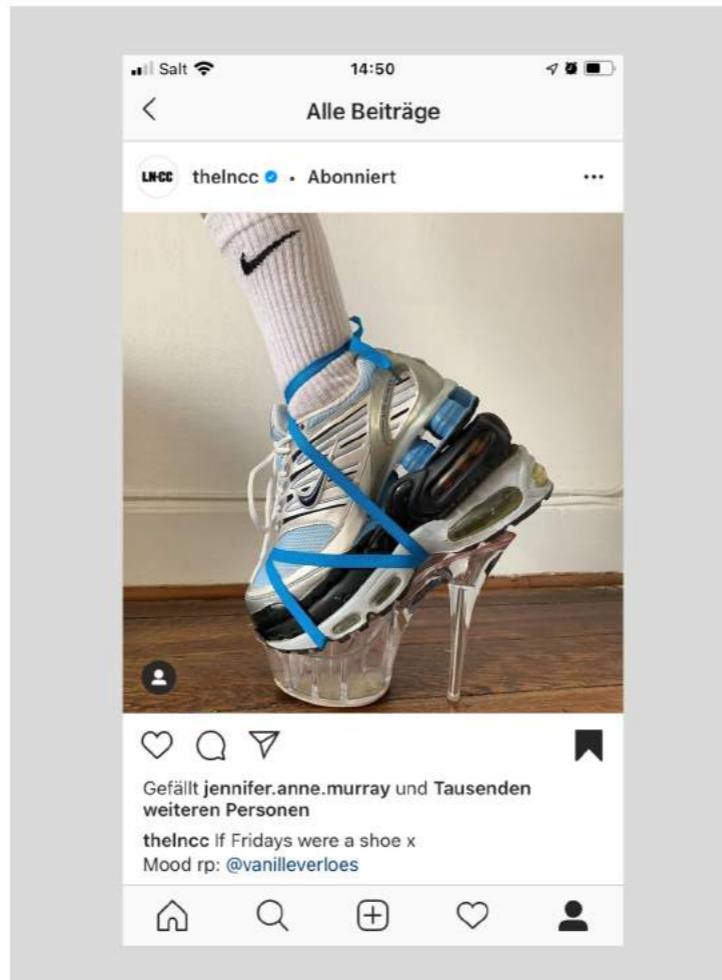
Schlussendlich entschieden sich die Lernenden für eine Entwurfsrichtung hinsichtlich der entworfenen Schuhvisualisierungen und der Schriftzeichen und legten ihre Auswahl nach vorne. In diesem Zug entstand am Ende der Doppellektion eine etwas hektische Stimmung. Ein paar Lernende waren sich ihrer getroffenen Entscheidungen nicht ganz sicher. So schienen ihnen die Rückmeldung ihrer Peers teils nicht auszureichen und sie wollten meine Meinung einholen. Daraus kann gefolgert werden, dass für die Entscheidungsfindung definitiv mehr Zeit hilfreich gewesen wäre.



S14



S16



24 S15



25 S17

In dieser Doppellektion begannen wir mit dem digitalen Arbeitsprozess. Das Ziel der Lektion war, dass die Lernenden direkt beim Machen erfahren konnten, was es heissen kann, wenn man im Gestaltungsprozess vom analogen in den digitalen Raum wechselt und somit die analogen Werkzeuge gegen digitale austauscht.

Dafür wurden im ersten Teil die Grundlagen des Programms Adobe Illustrator erläutert und demonstriert. In einer kurzen Einführung schauten wir uns an: Was kann das Programm? Was ist speziell daran? Wie arbeiten man grundsätzlich damit? Was sind die wichtigsten Werkzeuge? Was für Möglichkeiten eröffnet uns dieses Programm? Darüber hinaus ging es darum, wie ein digitaler Arbeitsprozess grundsätzlich aussehen kann. Die Programmeinführung verlief nicht ganz reibungslos, da an diesem Nachmittag die Internetverbindung im Schulhaus nicht funktionierte. Da wir mit einem Programm aus der Cloud arbeiteten, mussten wir nach einer Alternative suchen. Glücklicherweise konnten wir den Unterricht im Informatikraum fortführen, wo wir auf fix installierten Geräten arbeiten konnten.

Im zweiten Teil konnten die Lernenden den Umgang mit dem Programm erproben, indem sie damit begannen, die analog angefertigten Schriftzeichen digital «nachzubauen». Dafür standen ihnen alle ihre bisher angefertigten Arbeiten als Scans auf einem persönlichen Memorystick zur Verfügung. Danach ging es darum, die restlichen Buchstaben des gewählten Wortes digital zu ergänzen. Begleitet wurden die Lernenden von einem digitalen, jederzeit abrufbaren Manual mit Tipps und Tricks, mit Erläuterung und weiterführenden Links zu grundlegenden Funktionen des Programms. Dazu versuchte ich stets, ihre Fragen zu beantworten und sie individuell zu unterstützen. Ich merkte ziemlich schnell, dass ich zu wenig Kapazität hatte, um alle Fragen der Lernenden zum Programm beantworten zu können. Deshalb überlegte ich, wie ich hinsichtlich der bevorstehenden Lektionen die Lernenden darin fördern könnte, sich auszutauschen um sich gegenseitig zu unterstützen.

Das Übersetzen und Interpretieren der analogen Vorlage ins Digitale schien die Lernenden anfänglich nicht nur gestalterisch, sondern auch technisch ziemlich herauszufordern. Dabei zeichnete sich schnell ab, dass der Speicherprozess, trotz des Vorzeigens am Beamer, für die meisten eine Schwierigkeit darzustellen schien.

Am Ende der Stunde sammelte ich alle Memorysticks mit den aktuellen Arbeitsständen ein, damit ich mir bis zur nächsten Doppellektion ein Bild machen konnte, inwiefern die Lernenden den Einstieg ins Programm gefunden haben, welche Schwierigkeiten aufgetaucht sind, die ich in der kommenden Woche thematisieren könnte.

Der Bildungsrat und das oberste Ziel

Zu Beginn der Lektion bekamen die Lernenden Zeit, um ihre gestalterische Arbeit in Adobe Illustrator fortzusetzen. Die im Vorfeld von mir angeschauten Arbeitsdateien der Lernenden lieferten Anhaltspunkte für das Thematisieren von möglichen Knackpunkten und für das Vermitteln von weiteren Tipps zum Fortsetzen des digitalen Schriftentwerfens. Die ein paar Tage zuvor bekannt gegebenen neuen Covid-Präventionsmassnahmen, stellten die Planung der restlichen Unterrichtssequenzen auf den Kopf. In der ersten Januarwoche im 2021 sollte der Unterricht in Form einer sogenannten Vertiefungswoche, auf Fernunterricht umgestellt werden. Der Unterricht musste für die erste Woche also so geplant werden, dass die Lernenden von zu Hause aus selbstständig arbeiten können würden. Damit musste in dieser letzten Doppellektion vor den Weihnachten einiges vorgezogen, organisiert und besprochen werden. So bekamen die Lernenden bereits in dieser Doppellektion die Aufgaben, die sie in dieser Zeitspanne selbstständig erledigen würden.

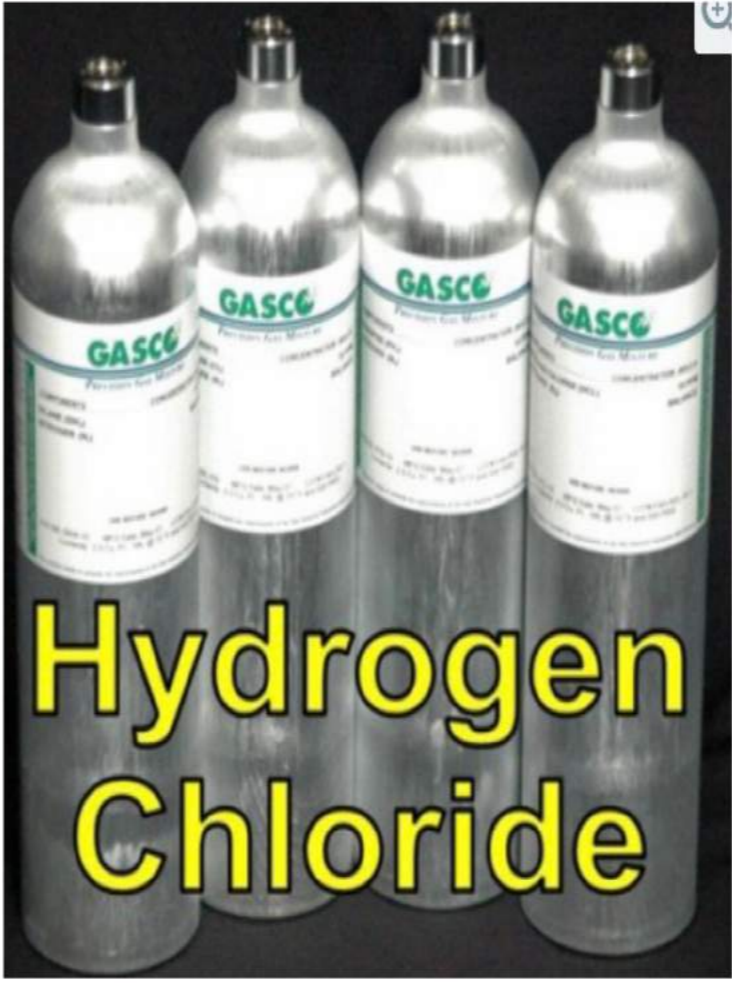
Da die Lernenden nach der neuen Planung, bereits in der ersten Januarwoche mit dem Skizzieren von möglichen Plakatkompositionen beginnen werden würden, führte ich sie zu diesem Zeitpunkt bereits ins Medium des Plakates ein. Wir schauten uns Beispiele dazu an, diskutierten, was bei der Plakatgestaltung wichtig sein könnte, was die Aufgabe und der Zweck eines Plakates sein und auf welche kompositorische Strategien man bei der Gestaltung zurückgreifen könnte, um das Plakatformat gestalterisch spannend bespielen zu können.

«Komponieren Sie ein Plakat, indem Sie den entworfenen Schriftzug und die ausgewählte Visualisierung Ihres Schuhmodells auf der Plakatfläche miteinander kombinieren. Achten Sie auf einen spannenden Umgang mit dem Plakatformat, indem Sie Bild und Schrift bewusst platzieren und miteinander kombinieren.» Das Plakat sollte im Format DIN-A2 gestaltet sein und die Schuh-Visualisierung und den Schriftzug mit der selbst gezeichneten Schrift enthalten. Die Lernenden konnten wählen, ob sie das Plakat zwei- oder dreifarbig anlegen wollten.

Voll bepackt mit je einem Surface Laptop, den Pens und den Arbeitsdossiers verliessen die Lernenden am Schluss der Lektion das Zimmer.



S18



S20



28 S19



29 S21

In der siebten Doppellektion des Quartalskurses arbeiteten die Lernenden selbstständig von zu Hause aus. Sie konnten mich bei Fragen oder Gesprächsbedarf währenddessen stets über MS-Teams anrufen oder mit mir über den Chat kommunizieren.

So zeichneten Sie in dieser Zeitspanne die Zeichen des Schriftzuges weiter und ergänzten den fehlenden Zeichensatz des gewählten Wortes: «Zeichnen/Konstruieren Sie ein ausgewähltes Zeichen in Illustrator nach. Ergänzen Sie die restlichen Buchstaben des gewählten Adjektivs, indem Sie die formal definierten Merkmale des bereits vektorisierten Buchstabens auf diese übertragen. Ordnen Sie das Adjektiv auf einem DIN A4-Querformat (auf einer Schriftlinie) an.»

Weiter setzten sie die analog erarbeitete und ausgewählte Schuhvisualisierung digital um, indem sie diese in Illustrator mittels Linien und/oder Flächen nachkonstruierten: «Entscheiden Sie sich für eine analog erarbeitete Visualisierung Ihres Schuhmodells, die dessen Eigenheit zum Ausdruck bringt und zeichnen/konstruieren Sie diese in Illustrator mittels Linien und/oder Flächen nach.» Dabei stand es ihnen offen, wie sie die analoge Vorlage interpretieren, was sie abstrahieren oder vereinfachen würden.

Als Vorbereitung auf die nächste gemeinsame Unterrichtssequenz im Kontaktunterricht galt es, Skizzen von möglichen Bild-Schrift-Kompositionen anzufertigen. Dabei sollten mindestens vier Varianten mit möglichst unterschiedlichen Entwurfsrichtungen für die Plakatkompositionen angefertigt und ausgelotet werden: «Skizzieren Sie auf den vorgedruckten Mini-Plakat-Flächen mindestens 4 verschiedene Varianten von möglichen Bild-Schrift-Kompositionen. Entscheiden Sie sich für eine Variante. Denken Sie beim Entwerfen an folgende gestalterische Komponenten: Hierarchien, Leerraum, Kontrast, Formensprache.»

Die Kommunikation mit den Lernenden verlief während der Vertiefungswoche gut. Das Speichern der Arbeit schien diverse Probleme zu bereiten. So bekam ich diesbezüglich diverse Chat-Nachrichten.

Zu Beginn der Lektion diskutierten die Lernenden in Zweier- oder Dreiergruppen die skizzierten Plakattentwürfe, die sie als Hausaufgabe angefertigt hatten. Dafür konnten sie sich an den folgenden Fragen orientieren: «Erläutern Sie Ihrer Kollegin/Ihrem Kollegen: Was waren während dem Entwerfen Ihre Überlegungen? Diskutieren Sie gemeinsam: Welche Entwurfsrichtungen sind kompositorisch spannend? Geben Sie Ihrer Kollegin/Ihrem Kollegen eine Rückmeldung: Welchen Plakattentwurf finden Sie besonders gelungen? Welchen Entwurf würde Sie als Grundlage für die Weiterarbeit auswählen? Begründen Sie Ihre Überlegungen – Helfen Sie einander bei der Entscheidung.» Dieser Peer-to-Peer-Austausch sollte die Lernenden wiederum dabei unterstützen, sich für eine Entwurfsrichtung zu entscheiden und sich darin zu üben, gestalterische Entscheidungen zu begründen. Das Ziel dieser Doppellektion war es, dass die Schriftelemente und die digitalisierte Schuhvisualisierung auf der Plakatfläche in der vorgesehenen Grösse platziert werden würden.

Als Übergang von der Diskussions- zur Arbeitsphase schauten wir uns weitere Beispiele von Plakaten an und diskutierten mögliche Anhaltspunkte und Aspekte der Plakatkomposition. Anhand der Arbeitsdateien der Lernenden versuchte ich der Klasse wiederum Tipps in Bezug auf die Weiterarbeit in Adobe Illustrator zu mitzugeben.

Danach wurde die letzte Teilaufgabe eingeführt. Dabei ging es darum, die ausgewählte Entwurfsrichtung digital umzusetzen, indem die digital gezeichnete Schuhvisualisierung der Schriftzug auf der Plakatfläche kombiniert und reingezeichnet werden sollte: «Erstellen Sie in Illustrator eine Zeichenfläche im Format DIN A4 (Hochformat: B × H = 210 × 297 mm). Setzen Sie nun die ausgewählte Plakatskizze um, indem Sie die Schuh-Visualisierung mit dem Schriftzug kombinieren und reinzeichnen.»

Um diese Sequenz abzuschliessen, gab es einen Ausblick auf die restlichen gemeinsamen Doppellektionen. In diesem Zusammenhang wurde die Reflexionsaufgabe eingeführt: «Verfassen Sie in Bezug auf das gestalterische Ergebnis und Ihren Arbeitsprozess eine Reflexion als Fliesstext. Berufen Sie sich zudem auf die, zu Unterrichtsbeginn aufgestellten Kriterien an gute Gestaltung. Nehmen Sie Stellung zu den nachfolgenden Fragen: Welche spezifische Eigenschaft Ihres Schuhmodells fliesst in Ihre gestalterische Arbeit ein? Welche, für die Entwicklung Ihrer gestalterischen Arbeit massgebenden Entscheidungen haben Sie getroffen und warum? Was ist Ihnen gelungen? Würden Sie etwas anders machen? (Falls ja: Was?) Wie schätzen Sie Ihren Arbeitsprozess ein (konnten Sie Fortschritte machen)? Was haben Sie dazugelernt? Konnten Sie die, zu Kursbeginn aufgestellten Kriterien an gute Gestaltung in Ihrer gestalterischen Arbeit umsetzen? (Oder nicht?) Erläutern Sie ein Beispiel.» Hier ging es also darum, dass die die Lernenden sich retrospektiv mit Ihrem Arbeitsprozess und dem Resultat auseinandersetzen, dabei versuchen würde, ihre Gedanken möglichst klar und nachvollziehbar niederzuschreiben und die gestalterische Entscheidungen zu begründen.



S22



S24



32 S23



33 S25

Der letzte Schliff

In dieser Doppellektion ging es darum, dass sich die Lernenden definitiv für eine kompositorische Entwurfsrichtung entscheiden und den ausgewählten Entwurf in Adobe Illustrator reinzeichnen würden.

Damit die Lernenden für Ihren Plakatentwurf im finalen Format ein Gefühl bekommen, habe ich diese vorgängig in Originalgrösse ausgedruckt und an die Stellwände im Gang aufgehängt. Dies war mit der Absicht verbunden, dass die Lernenden verstehen, was für Einflüsse formatbezogenes Gestalten auf ihren eigenen Gestaltungsprozess haben kann und wie die, am Laptop-Bildschirm entworfenen Plakate nun in real wirken würden. Als Hilfestellung kommunizierte ich ein paar Faustregeln, von denen Sie bei der Plakatbetrachtung ausgehen konnten – etwa aus welcher Distanz sie ihr Plakat betrachten sollten.

Die Stunde wurde wiederum mit einer Austauschrunde begonnen. Die «Ausstellungssituation» im Gang bot grosszügig Platz, damit sich die ganze Klasse bei einem Rundgang einen Überblick über die aktuellen Arbeitsstände verschaffen und sich von den Arbeiten inspirieren lassen konnten. Daraufhin tauschten sich die Plakatschaffenden über die jeweiligen Plakatentwürfe aus: «Nennen Sie zwei Dinge, die Sie am Plakatentwurf Ihrer Nachbarin/Ihres Nachbarn besonders gelungen finden und nennen Sie eine Sache, die Sie in der verbleibenden Zeit noch anpassen würden. Fällt Ihnen sonst noch etwas auf?» Damit konnten die Lernenden ein letztes Mal überprüfen, ob sie, aus ihrer Sicht, auf dem richtigen Weg waren.

Die Runde wurde von mir beendet mit der Aufforderung, sich selber eine wichtige Sache zu überlegen, die man in der verbleibenden Zeit am eigenen Plakat noch anpassen möchte. Dies sollte eine Hilfestellung dafür sein, dass sich die Lernenden die verbleibende Zeit sinnvoll einteilen und sich bewusst aufs Wesentliche fokussieren würden. Dazu ging darum, sich zu fragen, wie der aktuelle Entwurf auf den Punkt gebracht werden und somit die gestalterische Absicht verdeutlicht werden könnte.

Bevor die Reinzeichnung des Plakates vorgenommen wurde, gab es wiederum ein paar Tipps in Adobe Illustrator, die anhand der aktuellen Arbeitsstände der Lernenden gezeigt und demonstriert wurden. Als Abschluss der Stunde besprachen wir, wie die Doppellektion der kommenden Woche, in der die fertiggestellten Arbeiten vorgestellt und besprochen werden würden, ablaufen wird. Per Los wurde festgelegt, wer jeweils wem ein Feedback zu dessen oder deren Plakatarbeit geben würde.

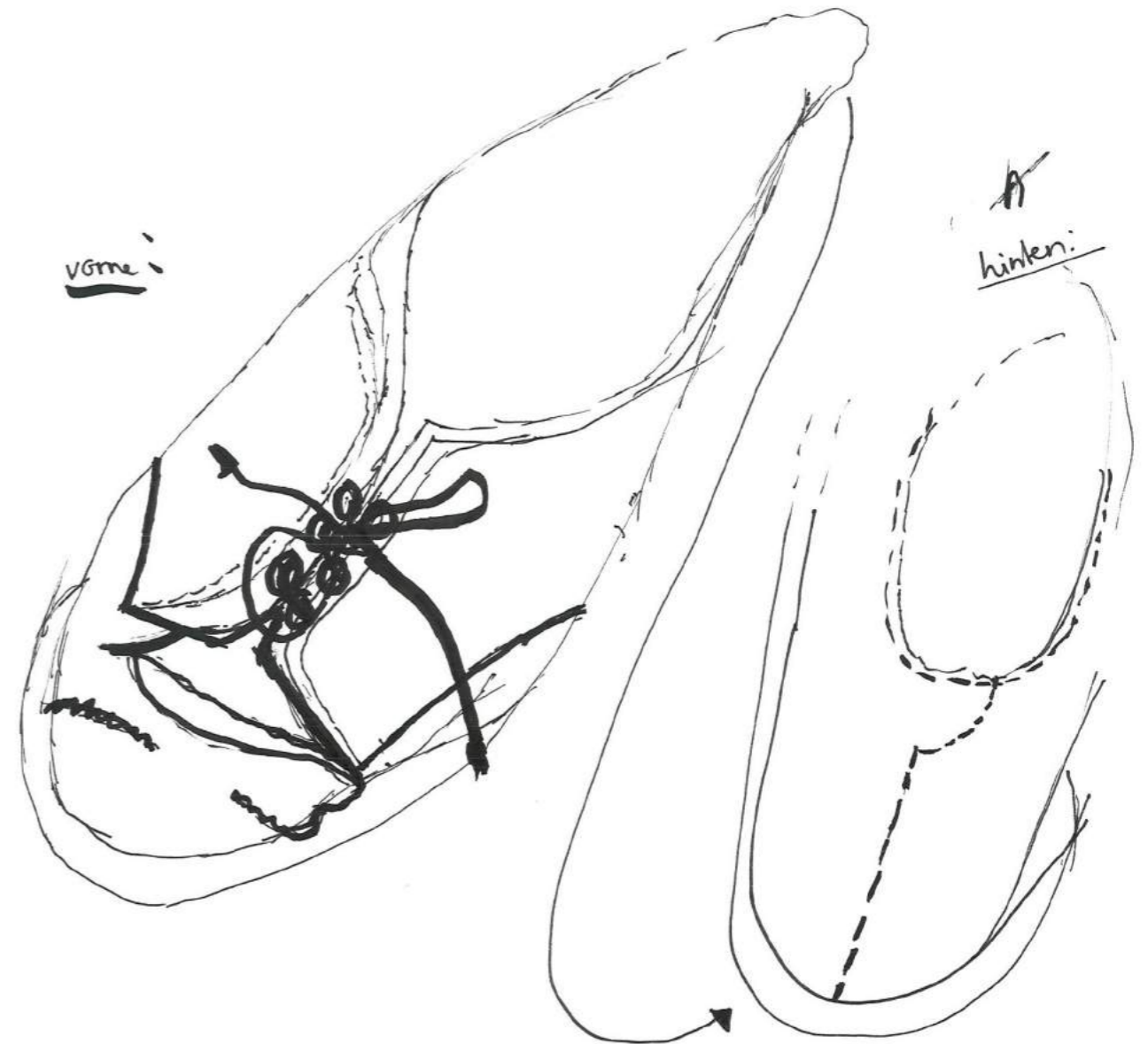
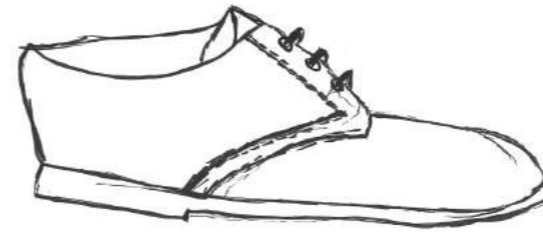
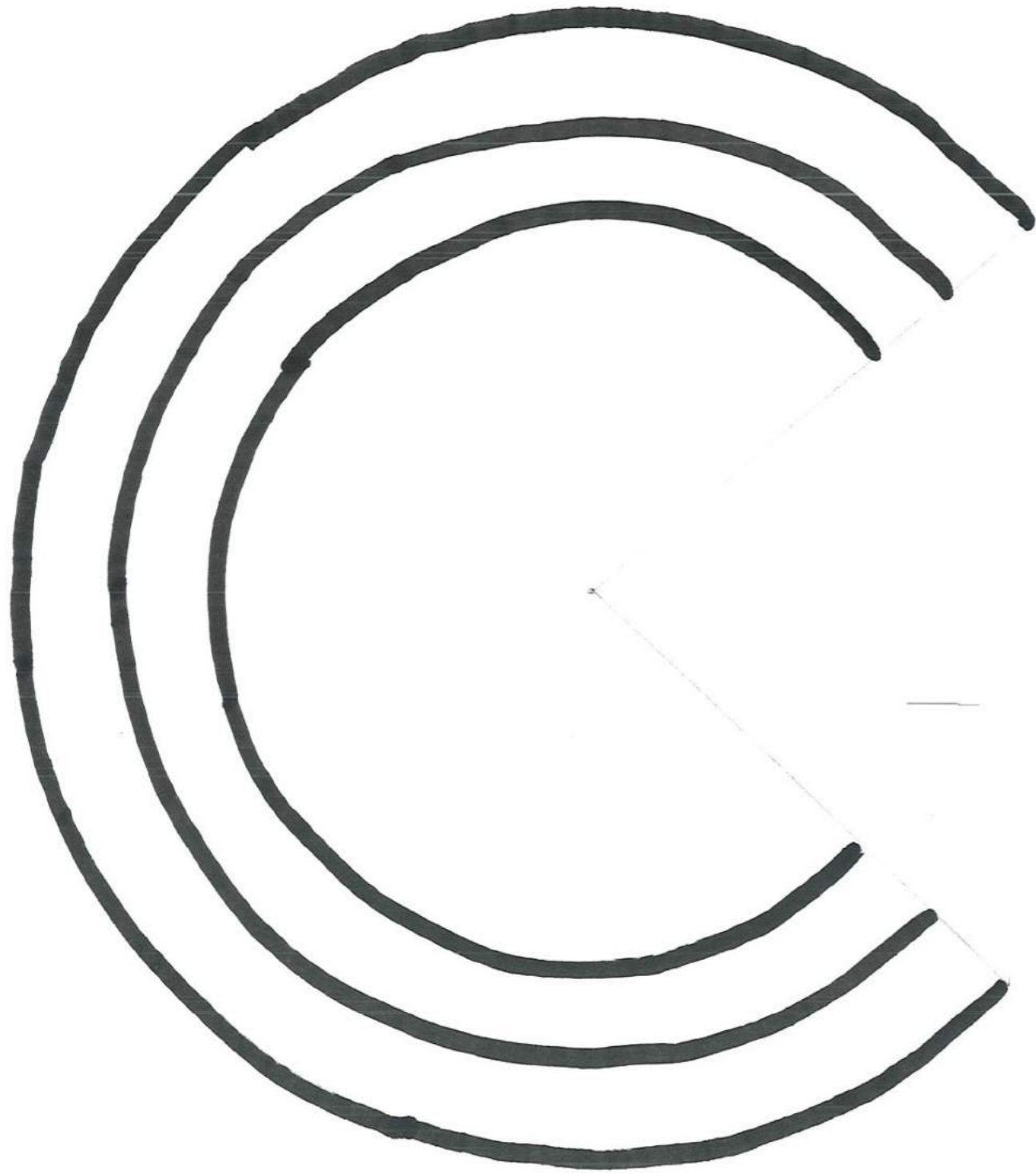
Der Staubsauger

Für die Austauschrunde und die gemeinsame Diskussion wurden die finalen Plakatentwürfe ausgeplottet und im Gang an den Stellwänden aufgehängt. Das dazugehörige Schuhmodell wurde jeweils dazugestellt.

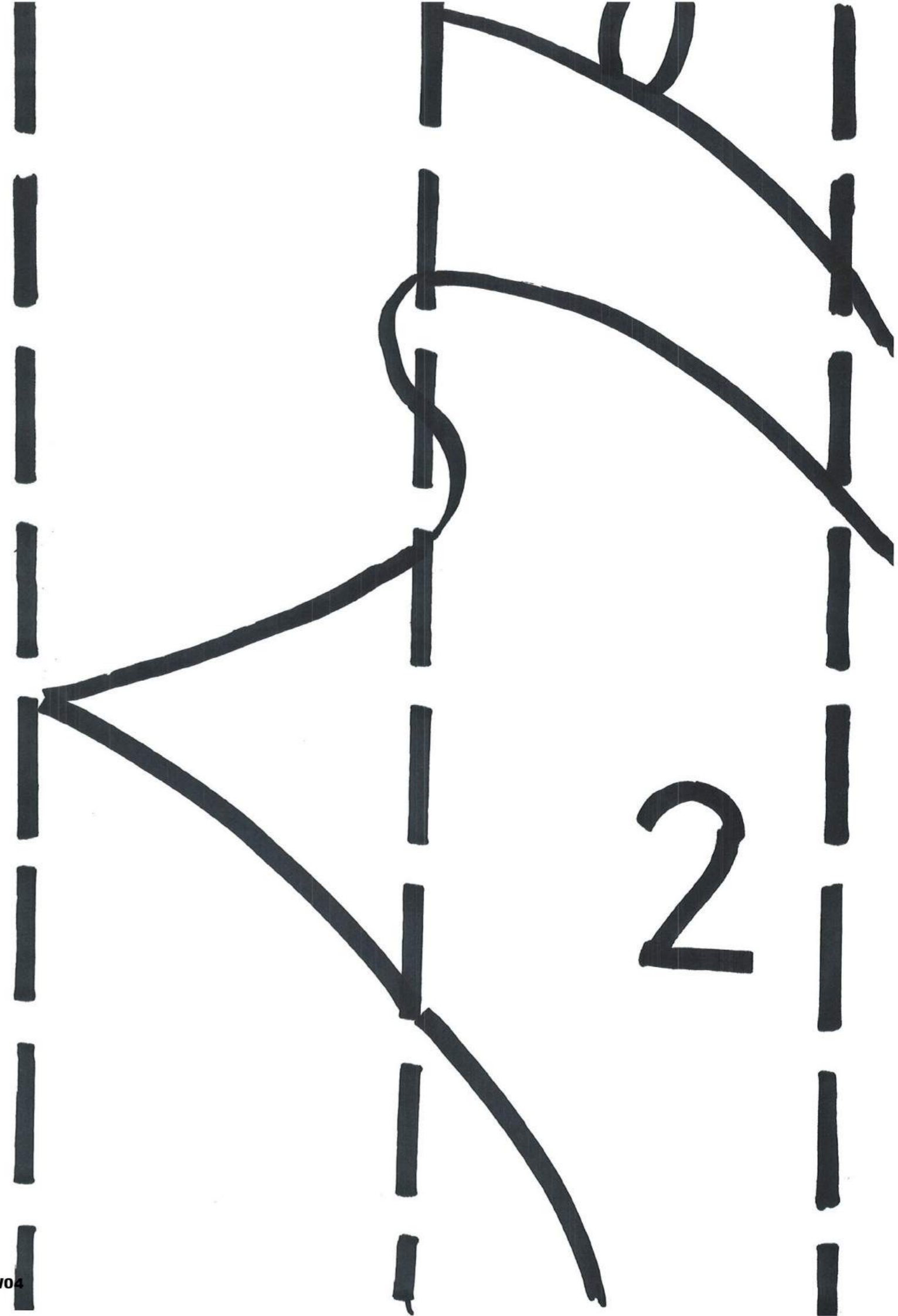
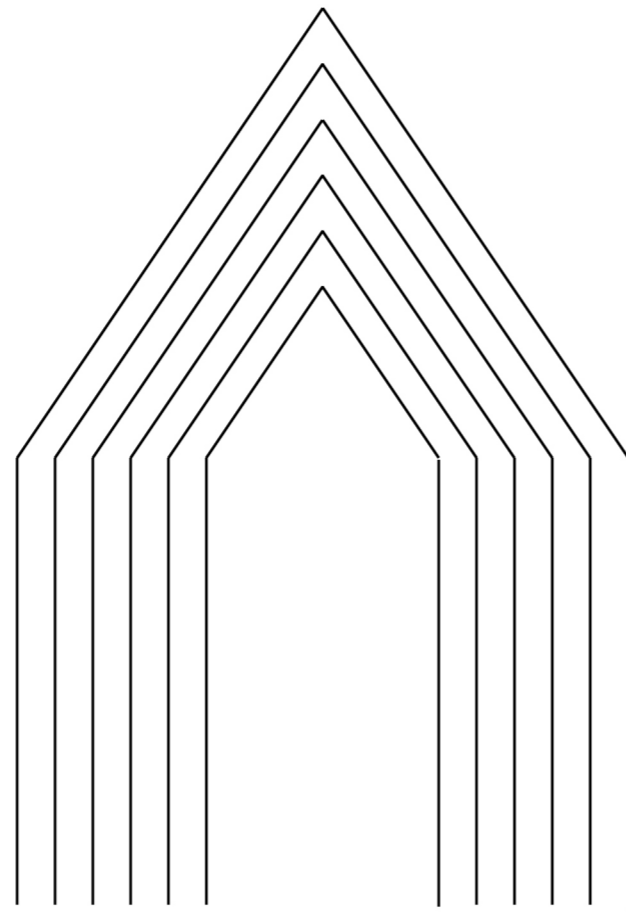
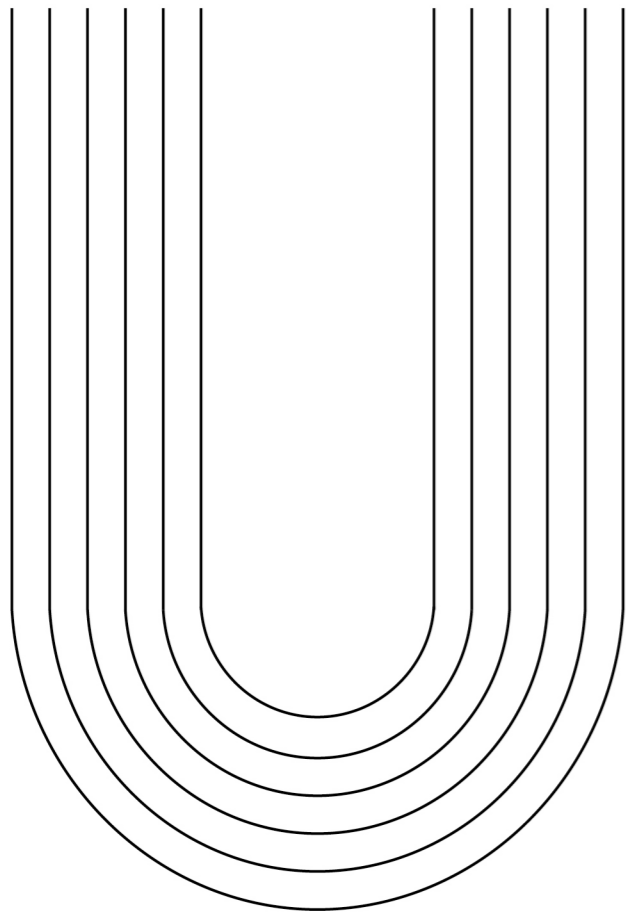
Die Lernenden bekamen je fünf Minuten Zeit, ihr Plakat im Plenum vorzustellen und die wichtigsten Aspekte in Bezug auf ihren Entscheidungsfindungsprozess darzulegen: «Welche spezifische Eigenschaft Ihres Schuhmodells haben Sie zeichnerisch aufgegriffen? Wie floss diese Eigenheit in Ihre Schrift ein? Welche gestalterischen Entscheidungen haben Sie bei der Plakatgestaltung getroffen und warum?» Daraufhin erhielten die Präsentierenden jeweils von einer Kollegin oder von einem Kollegen ein kurzes Feedback. Danach war die Diskussion geöffnet und alle konnten Anmerkungen, Kommentare, Fragen und Meinungen in die Runde spielen. Meine Rolle sah ich währenddessen in erster Linie darin, das Gespräch zu moderieren.

Die Präsentationen fielen in Bezug auf Tiefe und Umfang sehr unterschiedlich aus. So wurden die ersten Plakatbesprechungen von den Präsentierenden knapp gehalten und auch die darauffolgende Diskussion kam nur langsam ins Rollen. Wo ich im Vorhinein bei der Planung dieser Doppellektion eher von etwas zu knappen Zeitfenster für die einzelnen Präsentationen ausgegangen bin, fragte ich mich nun, ob diese Unterrichtssequenz so lange gehen würde, wie ich es geplant hatte. So kam es nicht ungelegen, dass per Zufall in diesem Moment ein Teammitglied des Reinigungsteams den Flur reinigte, was ich für eine Pause nutzte. Diese schien der ganzen Veranstaltung wieder mehr Drive zu geben. Zudem versuchte ich danach, die Lernenden mit Fragen verstärkt in die Diskussion zu verwickeln und sie damit aus der Reserve zu locken. Die Präsentationen und Gespräche danach erwiesen sich als viel angeregter. Wiedermal zeigte mir dies, dass man die Lernenden und ihre Fähigkeit, über ihre gestalterischen Ergebnisse zu diskutieren, nicht unterschätzen sollte. Und man könnte vielleicht behaupten, dass sich anhand solcher angeregter Gesprächssituationen zeigt, dass sich über die ganze Unterrichtseinheit hinweg innerhalb der Klasse eine Gesprächskultur entwickelt hat, die zulässt, dass respektvoll über die entstandenen gestalterischen Resultate gesprochen wurde.

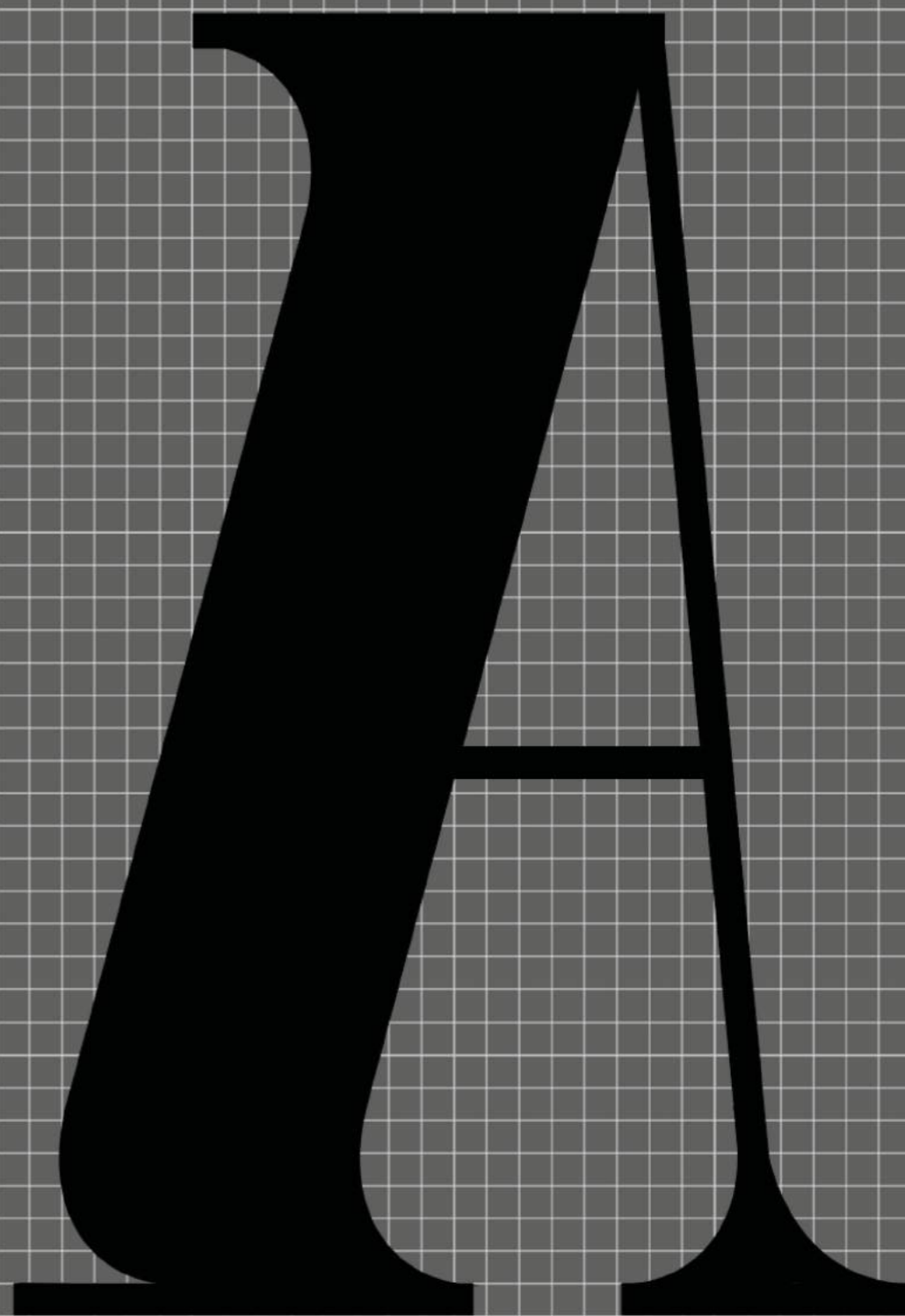
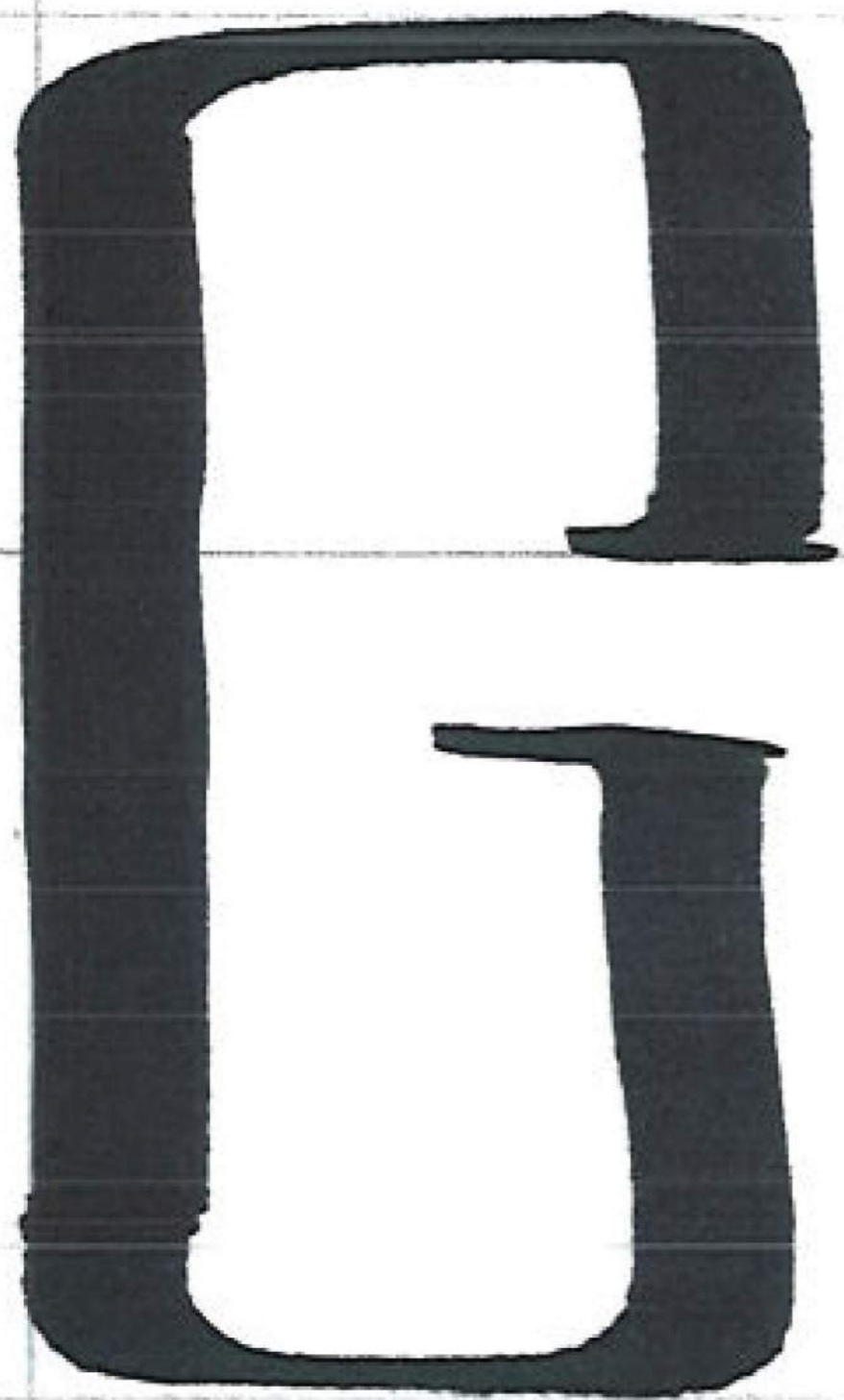
Da ich die Klasse in den darauffolgenden zwei Wochen nochmals als Stellvertreter unterrichten konnte, fand in dieser letzten offiziellen Lektion meines Praktikums noch keine eigentliche Verabschiedung statt.

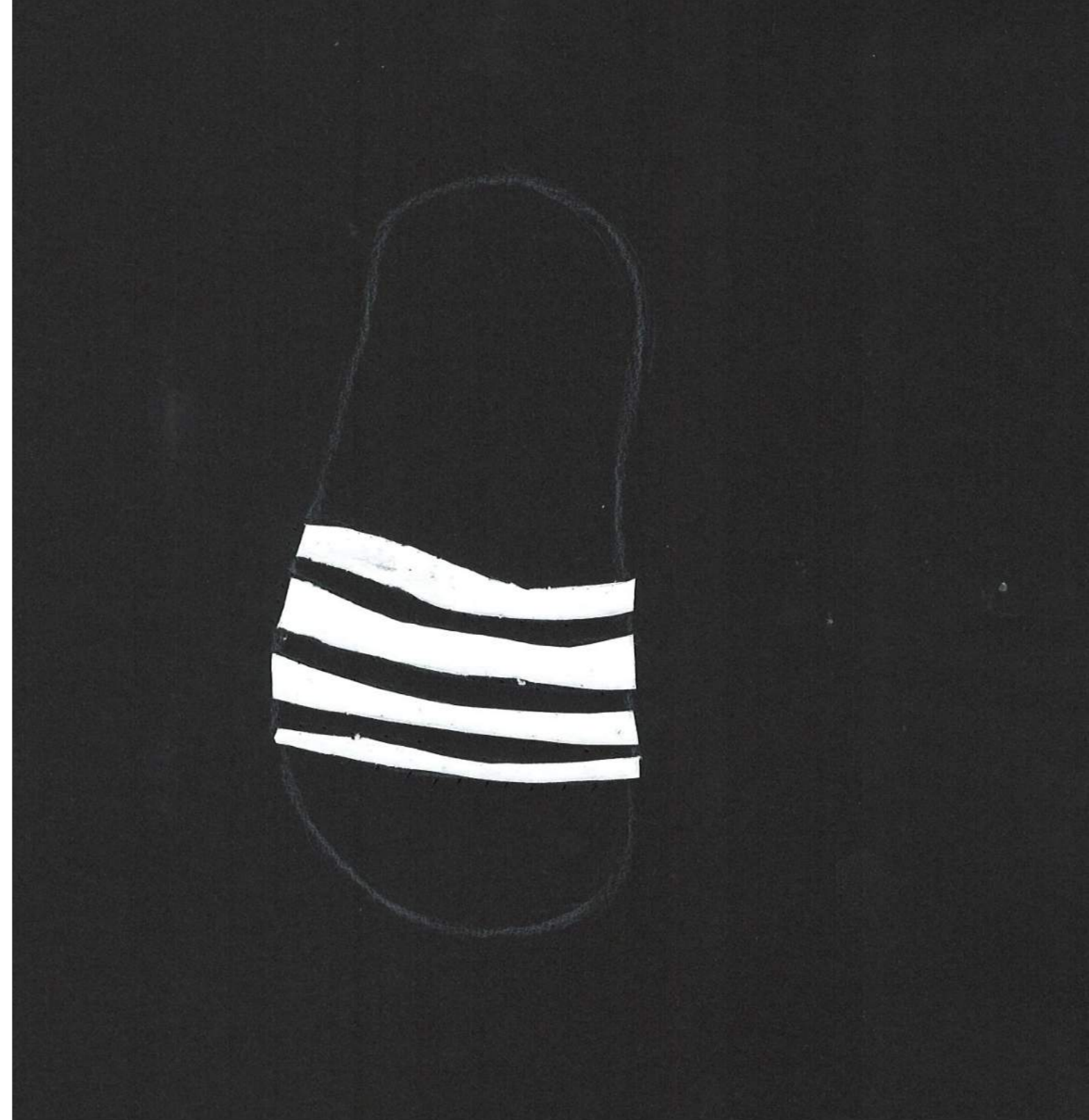
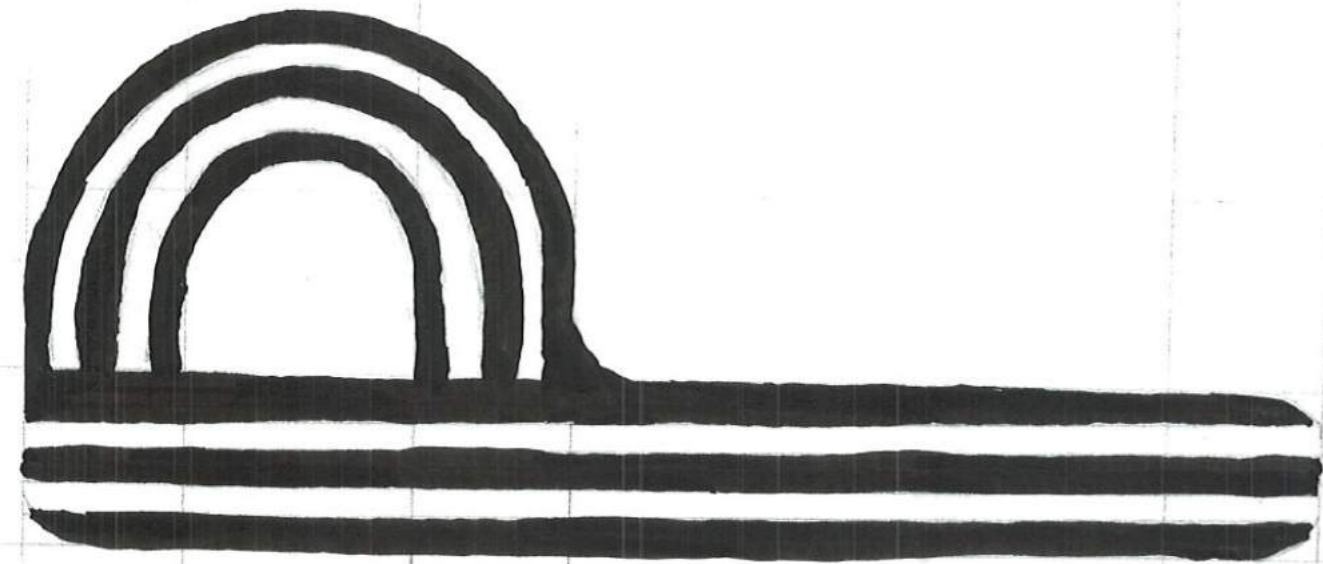
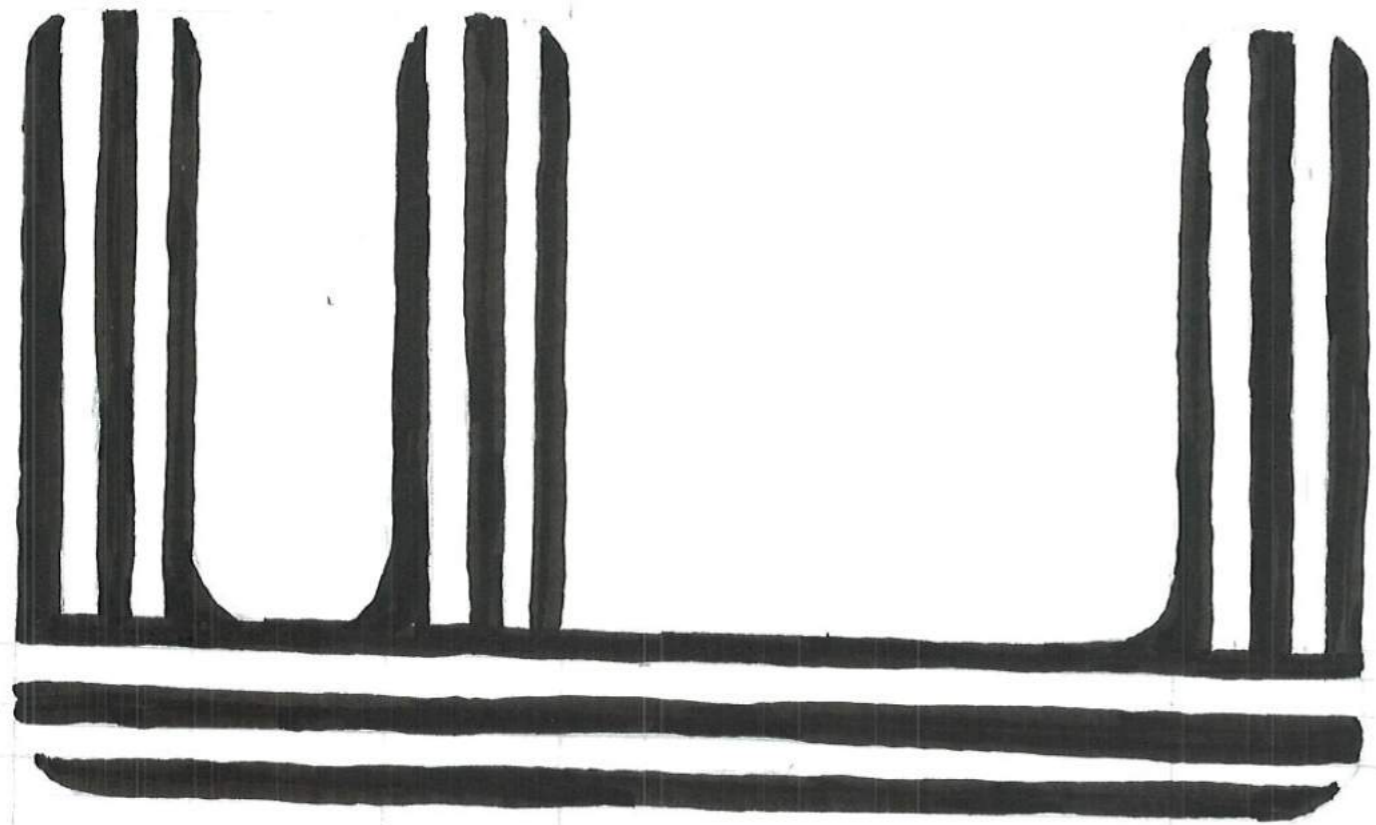


5.8624



2





- 100 Beste Plakate e.V. 2018**
100 Beste Plakate e.V., «100 Beste Plakate: Deutschland, Österreich, Schweiz», Dortmund: Verlag Kettler, 2018.
- Abloh 2019**
 Virgil Abloh, «Virgil Abloh: Figures of Speech», Munich/London/New York: Del Monico Books/Prestel: 2019.
- Andritzky/Kämpf/Link 1995**
 Michael Andritzky, Günter Kämpf, Vilma Link, «Z.B. Schuhe – Vom blossen Fuss zum Stöckelschuh, eine Kulturgeschichte der Fussbekleidung», Giessen: Anabas Verlag, 1995.
- Bilak/Lehni/Rappo/Spiekermann 2010**
 Peter Bilak, Jürg Lehni, François Rappo, Erik Spiekermann, «Typeface as Program», Zürich: JRP editions, 2010.
- Brechbühl/Fromherz/Geel/Kryenbühl/Rüegg/Schoen/Weiss/Zumstein 2017**
 Erich Berchbühl, Klaus Fromherz, Martin Geel, Michael Kryenbühl, Simon Rüegg, Raphael Schoen, Ivan Weiss, Megi Zumstein, «Poster Town, Aktuelle Plakatgestaltung aus Luzern», Leipzig: Spector Books, 2017.
- Ehrenbold 2012**
 Tobias Ehrenbold, «Bata – Schuhe für die Welt, Geschichten aus der Schweiz», Zürich: hier+jetzt, Verlag für Kultur und Geschichte, 2012.
- Frutiger 1989**
 Adrian Frutiger, «Der Mensch und seine Zeichen», Wiesbaden: Fourier Verlag, 1989.
- Godau/Remmers 2007**
 Marion Godau, Burkhard Remmers, «Design entdecken. Der Werkbund macht Schule.», München: kopaed, 2007.
- Jenny 2003**
 Peter Jenny, «Anleitung zum falsch Zeichnen – Learning by Gugging», Mainz: Verlag Hermann Schmidt, 2003.
- Kerner/Duroy 1980**
 Günter Kerner, Rolf Duroy, «Bildsprache 1, Lehrbuch für den Fachbereich Bildende Kunst, Visuelle Kommunikation in der Sekundarstufe II», München: Don Bosco Verlag, 1980.
- Klein 1987**
 Klaus Klein, «Grundlagen der Gestaltung», Hannover: Schroedel Schulbuchverlag, 1987.
- Lutz 1997**
 Hans-Rudolf Lutz, «Die Hieroglyphen von heute», Zürich: Hans-Rudolf Lutz Verlag, 1997.
- Spörri 2001**
 Hans Spörri, «Ein Jahrhundert im Weltformat – Schweizer Plakate von 1900 bis zur Gegenwart», Berlin: Staatliche Museen zu Berlin Preussischer Kulturbesitz, 2001.
- Richter 2012**
 Bettina Richter, «Poster Collection – Magie der Dinge», Zürich: Museum für Gestaltung Zürich, Plakatsammlung und Lars Müller Publishers, 2012.
- Weber 1993**
 Paul Weber, «Bally-Plakate 1910–1992», Basel: Schwabe, Museum für Gestaltung, 1993.
- Ernst/Glanzmann 2021**
 Meret Ernst, Lilia Glanzmann, «Grenzen überschreiten!», in: Hochparterre 1–2/21, 3.

Bildstrecke «Snapshots»

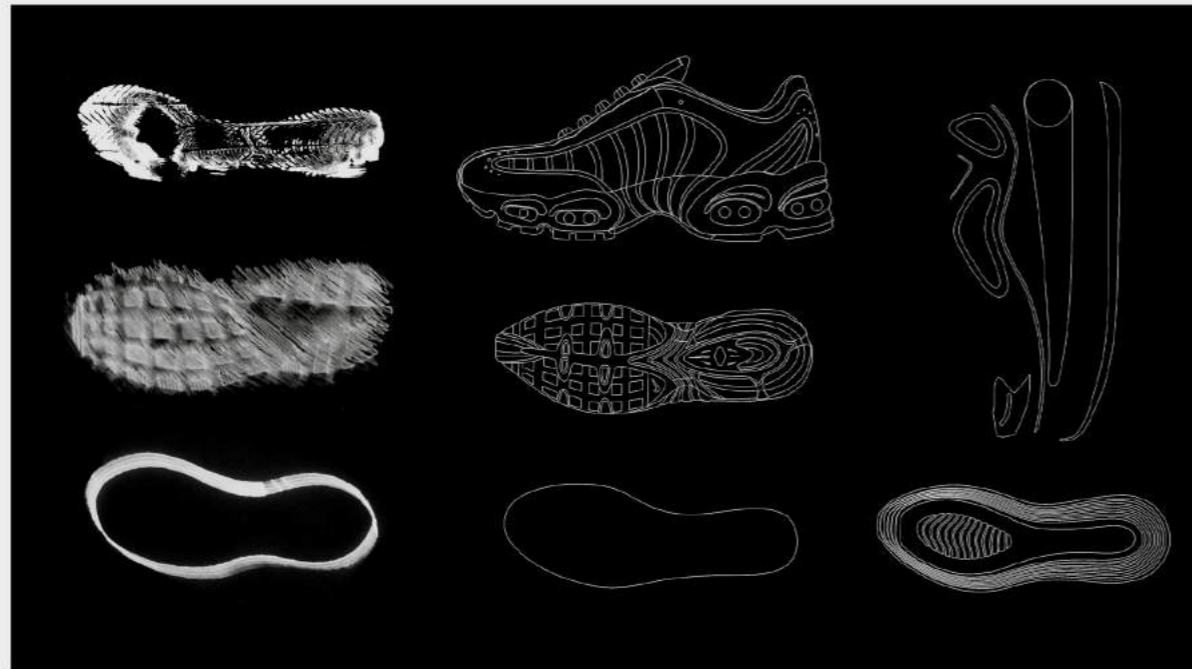
- S01** Larslala. (13.03.2020). Larslala on Instagram: «Saturday mood #twofaced». Instagram-post. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CMXRr5OgJg7/>, Aufruf: 21.03.21.
- S02** Iphone 6, rt
- S03** Mirko Borsche, Nike Space Capsule, <https://bureauborsche.com/projects/nike-x>
- S04** Iphone 6, rt
- S05** Kunst und Kultur finden sich allentorts, und Piet Mondrian landet schon einmal auf einem Schuh. Goran Basic / NZZ, <https://www.nzz.ch/amp/feuilleton/kultur-politik-und-corona-was-braucht-der-mensch-id.1599663>, Aufruf: 21.03.21.
- S06** Lutz 1997, 15.
- S07** Western sneaker boot prototype, Louis Vuitton Men's Collection, Fall/Winter 2019 («Sliding, Backwards, Slowly») (unreleased), 2019. in: Abloh 2019, 120.
- S08** Iphone 6, rt
- S09** <https://medium.com/das-sonar/von-gottes-gnaden-1647a4155320>, Aufruf: 21.03.21.
- S10** Scan One-Dollar-Note
- S11** Mark Bryan 911, Instagram
- S12** Brainstorming zu Schuhmodell
- S13** Schriftbeispiel «schlecht» aus Nachbarschaft
- S14** Iphone 6, rt
- S15** theIncc. (12.03.2020). theIncc on Instagram: «If Fridays were a shoe x Mood rp: @vanilleverloes». Instagram-post. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CMUWNQvAyCq/>, Aufruf: 21.03.21.
- S16** Iphone 6, rt
- S17** Iphone 6, rt
- S18** Iphone 6, rt
- S19** Mark Bryan 911, Instagram
- S20** Schriftbeispiel «schlecht» aus Alltag
- S21** Iphone 6, rt
- S22** Schriftbeispiel «gut» aus Alltag
- S23** Iphone 6, rt
- S24** Crocband Glitter Clog Silver, <https://www.urbanlux.cz/crocband-glitter-clog-silver.html>, Aufruf: 21.03.21.
- S25** Iphone 6, rt

Bildstrecke «Work in Progress»

- W01–08**
 Einblicke in Arbeitsprozesse

Schuh-LAB

A ①



Aufgabe

Entscheiden Sie sich für ein Schuhmodell, mit dem Sie sich gestalterisch auseinandersetzen möchten. Fertigen Sie eine analoge, möglichst breite, schwarzweisse Skizzenserie (à 8 Skizzen) dazu an. Arbeiten Sie ausschliesslich mit Flächen- und Linienelementen. Überlegen Sie sich beim Skizzieren stets, wie man die spezifischen Eigenschaften des Schuhmodells gestalterisch hervorheben könnte.

Vorgehen

Schritt 1: Skizzen 1–4

Halten Sie sich an folgende Handlungsanweisungen:

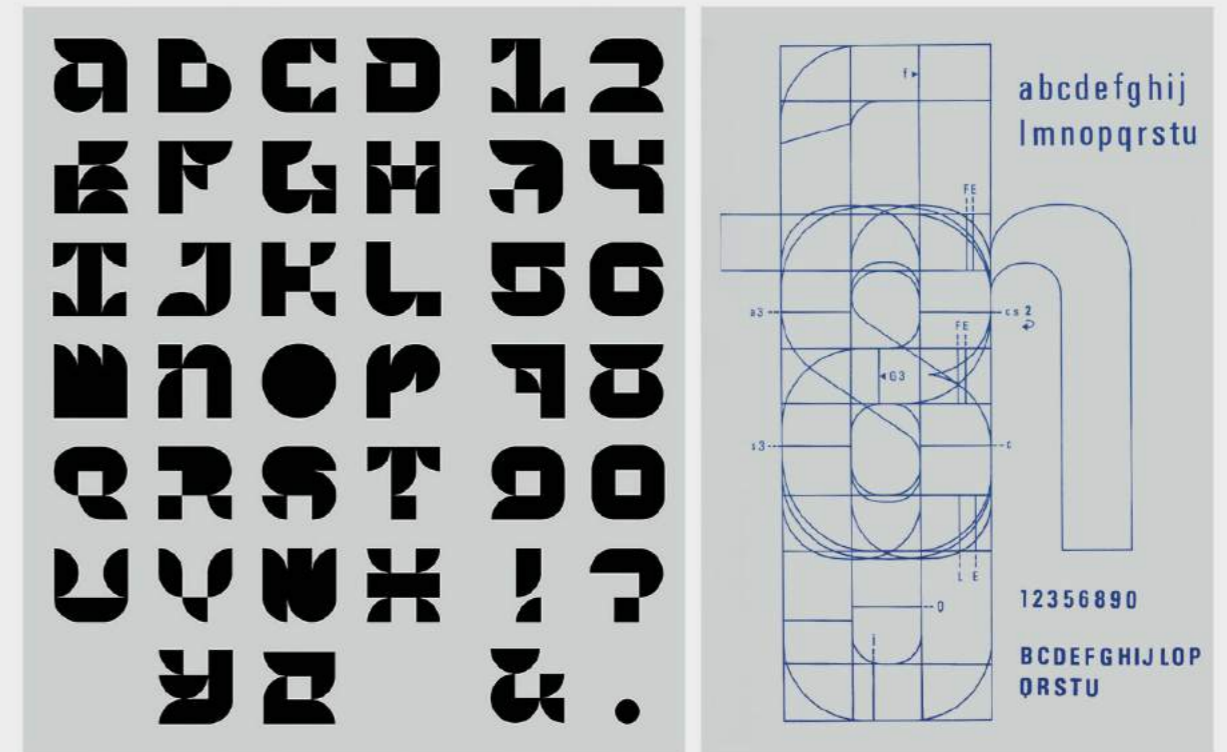
- Zeichnen Sie die Silhouette. Entscheiden Sie sich dabei für einen Blickwinkel (von Seite, von oben, ...)
- Stellen Sie die Schuhsohle dar, indem Sie diese ab-/nachzeichnen oder eine Frottage davon anfertigen.
- Fokussieren Sie sich auf die Oberfläche/Textur des Schuhs und stellen Sie diese dar.
- Heben Sie ein besonderes Merkmal des Schuhs hervor, indem Sie dieses vergrössert darstellen.

Schritt 2: Skizzen 5–8

Setzen Sie eigene Beobachtungen und Ideen um. (Mögliche Herangehensweisen: Was interessiert Sie – aus gestalterischer Sicht – an diesem Schuhmodell am meisten? Wie sähe der Schuh in Bewegung aus? Wie sähe der Schuh in einzelne Teile zerlegt aus? ...)

Die Schrift zum Schuh

A ②



Soleri Display

Aufbauraster eines Alphabets (Adrian Frutiger)

Aufgabe

Ausgehend von Ihrem ausgewählten und gestalterisch untersuchten Schuhmodell entwerfen Sie nun eine Plakatschrift. Entscheiden Sie sich für ein Adjektiv, welches sich auf Ihr Schuhmodell bezieht. Dieses soll runde (z.B. «O») und eckige (z.B. «N») Buchstaben enthalten. Entwerfen Sie die Grossbuchstaben des gewählten Wortes.

Vorgehen

Schritt 1: Analoges Entwerfen

- Zeichnen/Konstruieren Sie je 1–2 Varianten eines runden und eines eckigen Buchstabens Ihres Adjektivs. Überlegen Sie sich, mit welchen Hilfsmittel/Werkzeugen es für Sie am sinnvollsten ist, zu arbeiten (z.B. Raster, Stifte in verschiedenen Dicken, Lineal, Zirkel, Geodreieck, Grundformen aus schwarzem Papier, ...) Entscheiden Sie sich für eine Entwurfsrichtung.

Schritt 2: Digitale Umsetzung

- Zeichnen/Konstruieren Sie ein ausgewähltes Zeichen in Illustrator nach. Ergänzen Sie die restlichen Buchstaben des gewählten Adjektivs, indem Sie die formal definierten Merkmale des bereits vektorisierten Buchstabens auf diese übertragen. Ordnen Sie das Adjektiv auf einem DIN A4-Querformat (auf einer Schriftlinie) an.

Das Plakat

A ③



Plakatentwurf-Skizzen: «Der Film» (1959, Kunstgewerbemuseum Zürich, J. Müller-Brockmann)



Plakat zur Ausstellung «Bally» (2019, Museum für Gestaltung Zürich, Raffinerie)



Plakat zur Ausstellung «Talk to the Hand» (2013, Helmhaus Zürich, Glashaus)

Aufgabe

Komponieren Sie ein Plakat, indem Sie den entworfenen Schriftzug und die ausgewählte Visualisierung Ihres Schuhmodells auf der Plakatfläche miteinander kombinieren. Achten Sie auf einen spannenden Umgang mit dem Plakatformat, indem Sie Bild und Schrift bewusst platzieren und miteinander kombinieren.

Vorgehen

- Schritt 1 – Digitale Umsetzung der Schuhvisualisierung
Entscheiden Sie sich für eine analog erarbeitete Visualisierung Ihres Schuhmodells, die dessen Eigenheit zum Ausdruck bringt und zeichnen/konstruieren Sie diese in Illustrator mittels Linien und/oder Flächen nach.
- Schritt 2 – Analoge Plakatskizzen
Skizzieren Sie auf den vorgedruckten Mini-Plakat-Flächen mindestens 4 verschiedene Varianten von möglichen Bild-Schrift-Kompositionen. Entscheiden Sie sich für eine Variante.
Denken Sie beim Entwerfen an folgende gestalterische Komponenten: Hierarchien, Leerraum, Kontrast, Formensprache.
- Schritt 3 – Digitale Umsetzung des Plakates
Erstellen Sie in Illustrator eine Zeichenfläche im Format DIN A4 (Hochformat: B x H = 210 x 297 mm). Setzen Sie nun die ausgewählte Plakatskizze um, indem Sie die Schuh-Visualisierung mit dem Schriftzug kombinieren und reinzeichnen.

Vorgaben

- Das Plakat beinhaltet: Schuh-Visualisierung und Schriftzug (Adjektiv mit selbst gestalteter Plakatschrift, alle Buchstaben in der gleichen Grösse gesetzt)
- Endformat: DIN A2 (Hochformat: B x H = 420 x 594 mm)*
- Farbigkeit: zweifarbig, (z.B. schwarz+weiss, blau+weiss, etc.) oder dreifarbig (z.B. schwarz+zwei Buntfarben, schwarz+weiss+Buntfarbe, etc.)

B

A

B

B

1

3

A

A

B