

Vorwort

Teil I: Sekundarstufe I

Malerei/Farbe

- I/FA/1 Der schwankende Steinturm am Strand – mischen und malen wie Max Liebermann
- I/FA/2 Jetzt wird es tierisch bunt! – Gestaltung von Handanimals

Grafik: Zeichnung, Druck, Schrift

- I/GR/1 Das Leuchten in der Schatzkiste – mehrfarbiger Linoldruck
- I/GR/2 Eindruck von Räumlichkeit – Einführung in die Zentralperspektive

Plastik

- I/PL/1 Tiere aus Draht – Abstraktion à la Picasso

Medien: Foto, Film, Video, Computer

- I/FO/1 Selbstoptimierung und Mut zur Hässlichkeit – Verfreumdung nach Brecht mit neuen Medien

Teil II: Sekundarstufe II

Malerei/Farbe

- II/FA/1 Malerische Erkundungen zu Paul Cézannes Stillleben und Landschaftsmalerei
- II/FA/2 Innere und äußere Wirklichkeit – Zersetzungsverfahren im Werk von Max Ernst

Grafik: Zeichnung, Druck, Schrift

- II/GR/1 Subjektive Landkarten – auf der Suche nach einer individuellen Bildsprache

Plastik

- II/PL/1 Zwischenmalerei – Figur und Raum im Werk Alberto Giacomettis

Medien: Foto, Film, Video, Computer

- II/FO/1 Inszenierung von Identitäten im fotografischen Werk von Cindy Sherman

Objektanalyse

- II/OB/1 Frank Lloyd Wright und Le Corbusier – Väter des modernen Bauens

I/FA/2

Malerei/Farbe

Jetzt wird es tierisch bunt! – Gestaltung von Handanimals

Silvia Maria Tan, Münster



© RAABE 2019

Wer kennt sie nicht aus seiner Kindheit: die Schattenfiguren, die man mit seinen Händen und mithilfe einer Taschenlampe an die Zimmerwand wirft? Der italienische Bodypainter Guido Daniele nutzt solche Kindheitserinnerungen. Er malt zwar keine Schattenfiguren, aber er lässt aus einer bemalten Handsilhouette eine hand und echte Tiere entstehen. Was liegt näher, als diese faszinierenden Tiere im Unterricht aufzugreifen und für die eigene künstlerische Gestaltung von Handanimals zu nutzen?

KOMPETENZPROFIL

- Klassenstufe:** 8–13
- Dauer:** ca. 7 Einzelstunden und idealerweise ein Projekttag
- Kompetenzen:** Malerische Verfahren kennen und anwenden, Kunstwerke analysieren können
- Thematische Bereiche:** Umriss- und Binnenzeichnungen, Texturen und Pinselduktus, Farben mischen
- Materialien:** Text, Farbfolien, Bilder, Gestaltungsaufgaben
- Zusatzmaterialien:** Vorschläge zum differenzierenden Einsatz der Materialien
-

Einfach tierisch! – Handanimals von Guido Daniele

M 5



© RAABE 2019

© Guido Daniele

Im Auge des ... – Tieraugen malerisch wiedergeben

M 8



Im Auge des TIGERS

Aufgabe: Ergänze deinen Handumriss um das Auge des Tigers, indem du ...

- ... die Größe des Auges dem Umriss anpasst und das Auge richtig positionierst.
- ... mit unterschiedlichen Pinseln versuchst, die glatte Oberfläche des Auges wiederzugeben. Kreise ein, welche Pinsel sich dafür am besten eignen.



Im Auge des KROKODILS

Aufgabe: Ergänze deinen Handumriss um das Auge des Krokodils, indem du ...

- ... die Größe des Auges dem Umriss anpasst und das Auge richtig positionierst.
- ... mit unterschiedlichen Pinseln versuchst, die glatte Oberfläche des Auges wiederzugeben. Kreise ein, welche Pinsel sich dafür am besten eignen.



Pinselstrich für Pinselstrich – der Duktus

M 13

Der Duktus beschreibt in der Malerei die Linienführung des Pinsels auf dem Malgrund.

Dabei spielt der Druck eine Rolle, mit dem der Pinsel auf das Blatt aufgesetzt wird. Außerdem wird der Duktus bestimmt durch die Menge der Farbe, die Schnelligkeit des Malens und den Pinsel selbst.

Aufgabe 1: Verbinde mit einer farbigen Linie die Schlagworte rechts mit mindestens einem Duktus links.

Aufgabe 2: Begründe anschließend anhand der entstandenen Wirkungsweise, welche Pinsel du für dein Tier verwenden würdest und halte dies anhand der entsprechenden Schlagwörter schriftlich fest.

Duktus

© RAABE 2019

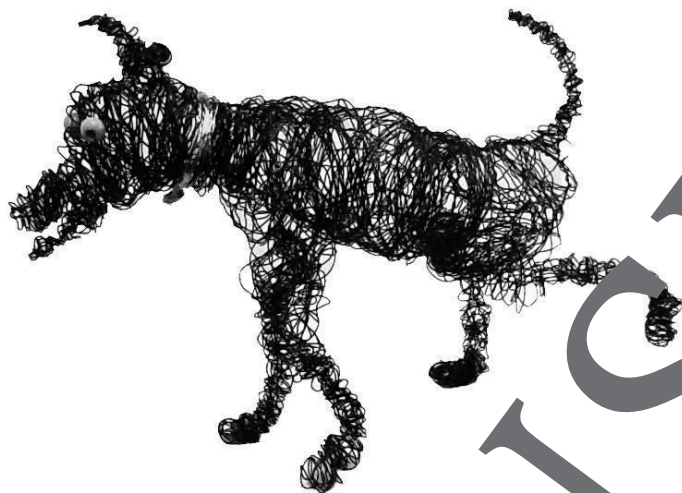
- viel Farbe
- wenig Farbe
- detaillierte Malweise
- flächige Malweise
- raue Oberfläche
- glatte Oberfläche
- gerade aufgesetzt
- flach aufgesetzt

I/PL/1

Plastik

Tiere aus Draht – Abstraktion à la Picasso

Sabine Nelke, Haltern am See



© RAABE 2019

Picasso war ein Meister darin, Tiere und Menschen mit nur wenigen Linien darzustellen. Seine Zeichnungen sind abstrakt, geben aber die charakteristischen Merkmale des jeweiligen Lebewesens wieder. Motiviert durch die Stierdarstellungen des Künstlers, geben sich Ihre Schülerinnen und Schüler in dieser Unterrichtseinheit auf den Weg, ein Lebewesen – ähnlich wie Picasso – abstrakt darzustellen. Dabei entstehen zunächst „Einlinientiere“ und mithilfe vielfältiger Übungen und Anleitungen schließlich faszinierende Tierplastiken aus Draht.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 8

Dauer: ca. 10 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Grafische Verfahren kennen und anwenden, plastische Verfahren kennen und anwenden, kunstgeschichtliche Epochen und Künstler kennen, Fachwissen erwerben und anwenden

Thematische Bereiche: Tierdarstellungen in der Kunst, Pablo Picasso und sein Werk, Einlinienzeichnungen, zwei- und dreidimensionale Tiere aus Draht

Medien: Texte, Farbfolie, Bilder, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben

Mein Einlinientier aus Draht

M 7

Du kannst Tiere nicht nur aus einer einzigen Linie zeichnen, sondern auch aus einem einzigen Draht formen. Hier einige Tipps, damit dein Einlinientier aus Draht gelingt.



Damit du deine „Linie aus Draht“ schließen kannst, formst du mit einer Zange eine kleine Schlaufe, legst diese um den Draht und schließt sie, ebenfalls mit der Zange.

Um eine gleichmäßige Rundung in den Draht zu biegen, wickle ihn um einen runden Stift.

Kleine Kreise, zum Beispiel für Nasen oder Augen, formst du, indem du den Draht einmal um sich selbst biegt.

Wenn du einen spitzen Winkel formen möchtest, knicke den Draht an dieser Stelle und drücke ihn dort mit der Zange zusammen. Biege ihn dann wieder auseinander.

Aufgabe: Forme mit deinen Händen und einer Zange aus einem Stück Draht ein Einlinientier.

1. Schätze ab, wie viel Draht du für dein Tier brauchst, und kniefe dieses Stück mit einer Zange von der Rolle ab.
2. Plane, wo der Anfang (im Beispiel an der Schwanzspitze) und das Ende (im Beispiel an der Schwanzwurzel) deines Tieres sein werden.
3. Forme den Draht mit deinen Händen. Für schwierige Stellen verwendest du eine Zange.

Tipp: Wenn du schon Tiere aus einer Linie gezeichnet hast, kannst du eines davon als Vorlage für dein Drahttier verwenden.

Satzaufgabe: Forme zu deinem ersten Tier ein passendes zweites, zum Beispiel ein Tierkind.

III/FA/2

Malerei/Farbe

Innere und äußere Wirklichkeit – Zufallsverfahren im Werk von Max Ernst

Claudia Schönherr-Heinrich, Berlin



© RAABE 2019

Die Auseinandersetzung mit der Frage, was Wirklichkeit ist, stellt sich fast zwangsweise, wenn man sich mit Kunst beschäftigt. Viele Schülerinnen und Schüler haben eine Vorliebe für Bilder, die die äußere Wirklichkeit wiedergeben. Andere hingegen belächeln sie Werke, in denen innere Bilder ungewöhnten Ausdruck finden, zum Beispiel mithilfe von Zufallsverfahren dargestellt werden. Die vorliegende Unterrichtseinheit versucht am Beispiel von Max Ernst, die Sichtweise von Jugendlichen in Bezug auf äußere und innere Wirklichkeiten zu erweitern und Ihre Experimentierfreude und Imaginationsfähigkeit durch praktische Aufgaben anzuregen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	11
Dauer:	10–14 Doppelstunden (Schwerpunktbildung möglich)
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden, malerische Verfahren kennen und anwenden, kunstgeschichtliche Epochen und Künstler kennen, Kunstwerke analysieren können, Fachwissen erwerben und anwenden, Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können
Thematische Bereiche:	Max Ernst und sein Werk, Werkanalyse, Zufallsverfahren, Dada, Surrealismus, Sigmund Freud
Medien:	Texte, Farbfolien, Bilder, Arbeitsblätter, Werkanalysen, Gestaltungsaufgaben, Klausurvorschlag

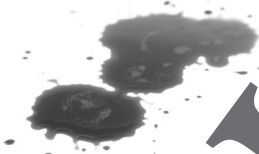
Ist das „wirklich“, was ich sehe? – Ein weitergezeichnetes Klecksbild

M 1



Aufgabe: Gestalten Sie ein Klecksbild:

1. Träufeln Sie einige Tropfen Tusche in die Mitte eines DIN-A4-Blattes.
2. Falten Sie das Blatt und verstreichen Sie den Tuscheklecks in verschiedene Richtungen – Sie kennen diese Aufgabe sicher aus der Grundschulzeit.
3. Falten Sie das Blatt wieder auseinander.
4. Notieren Sie sich einige Assoziationen zu der entstandenen Form (3 Minuten).
5. Stehen Sie nun auf und befragen Sie mindestens drei Mitschüler danach, was diese in Ihrem Klecksbild sehen. Notieren Sie die genannten Assoziationen (5 Minuten).
6. Gehen Sie an Ihren Platz zurück und zeichnen Sie den Klecks mit Bleistift oder weiter, sodass ein erkennbares Motiv entsteht (15 Minuten).
7. Hängen Sie Ihr Bild an die Tafel.



Hinweise (M 1; 1. Stunde)

Einstieg Klecksbild M 1

Weisen Sie die Lernenden darauf hin, dass es sich beim weitergezeichneten Klecksbild nicht um ein ausgearbeitetes Werk handeln soll. So haben Sie am Ende der Stunde noch einige Minuten Zeit für die Besprechung der Ergebnisse.

Hausaufgabe: Informieren Sie sich bis zur nächsten Stunde in groben Zügen über wichtige Ereignisse in Europa in der Zeit zwischen 1914 und 1925.

Die Ergebnisse zur Hausaufgabe werden nach dem Gruppenpuzzle (M 2) benötigt.

Erwartungshorizont (M 1)



Schülerarbeit: Weitergezeichnetes Klecksbild

M 7

Wirkliche oder unwirkliche Wesen? – Vergleich zweier Gemälde von Max Ernst



© VG Bild-Kunst, Bonn 2019

Max Ernst: Zoomorphes Paar im Werden, 1933; Öl auf Leinwand, 91,9 x 73,3 cm; Venedig, Sammlung Peggy Guggenheim



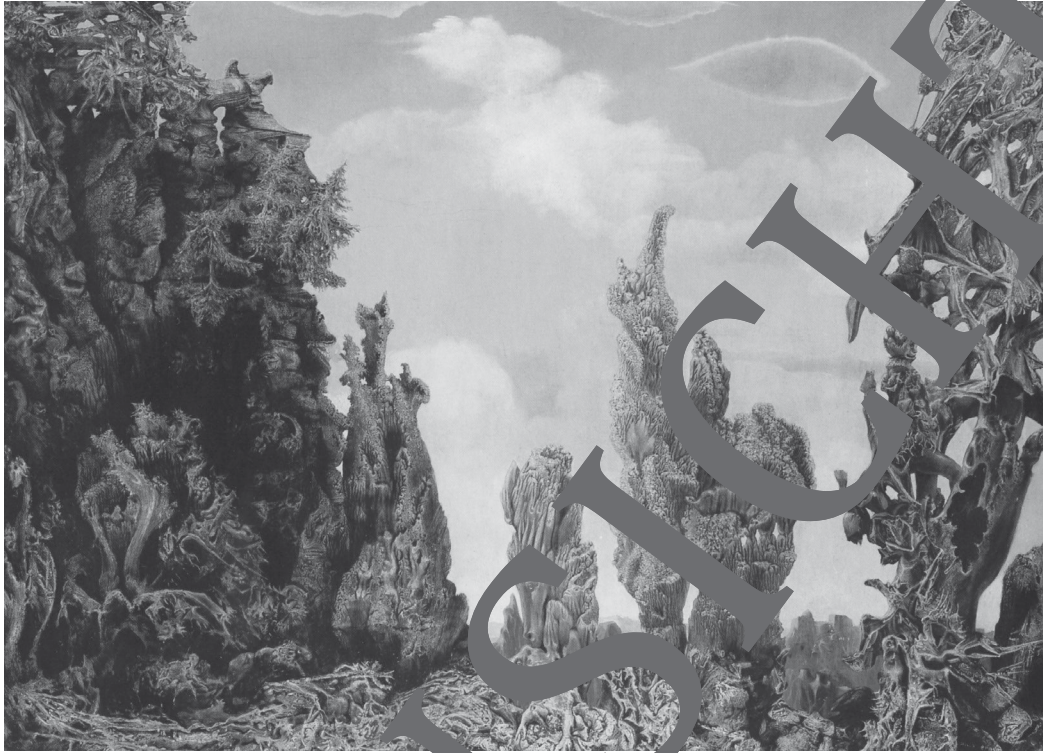
© VG Bild-Kunst, Bonn 2019

Max Ernst: Der Gegenpapst, 1941/42; Öl auf Leinwand, 160,8 x 127,1 cm; Venedig, Sammlung Peggy Guggenheim

© RAABE 2019

M 6

Station 4: Décalcomanie



© VG Bild-Kunst, Bonn 2019

Max Ernst: Die faszinierende Zypresse, 1940, Öl auf Leinwand, 73,3 x 100,3 cm; Privatbesitz

Zum Verfahren

Die Technik der Décalcomanie entwickelte der Künstler Óscar Domínguez um das Jahr 1935. Verdünnte Tusche oder Farbe wird dabei auf ein Blatt Papier gegeben, ein anderes Blatt darübergelegt, leicht angepresst und wieder abgezogen. Will man Ölfarbe benutzen, eignen sich Glasplatten am besten als Farbträger. Die entstehenden Farbspuren ergeben wolkenartige oder schlierenförmige Gebilde.

Max Ernst, der sich 1938 in Südfrankreich niedergelassen hatte, stellte Verbindungen her zwischen den Erscheinungen in den Felssteinhöhlen (Stalagmiten und Stalaktiten) und den Farbformen, die durch die Décalcomanie entstehen; außerdem erinnerten ihn die Formen an einzelne Bäume oder Mauern. In Verbindung mit der Grattage nutzte Ernst diese Technik daher häufig, um seine fantastischen Waldbilder zu gestalten.

Übrigens: Das Wort *Décalcomanie* heißt im Französischen *Abziehbild*.

Aufgabe: Gestalten Sie eine Decalcomanie:

1. Geben Sie kleine Mengen von verdünnter Acrylfarbe auf eine Folie; entscheiden Sie, ob Sie nur eine Farbe wählen oder mehrere. Entscheiden Sie auch, wo Sie Farbe auftragen.
2. Legen Sie dann ein Blatt Papier (DIN-A4-Format) darüber, drücken Sie es leicht an und ziehen Sie es dann vorsichtig von der Folie ab.
3. Betrachten Sie das entstandene Bild, und gestalten Sie es mit Acrylfarben zu einem selbst gewählten Motiv weiter.

© RAABE 2019

II/FO/1

Medien/Foto

Inszenierung von Identitäten im fotografischen Werk von Cindy Sherman

Silvia Egger, Berlin



© Courtesy of the artist, Sprüth Magoo, Berlin and Metro Pictures

Die amerikanische Fotografin Cindy Sherman wurde mit ihrer Fotoserie der „Film Stills“ bekannt. In diesen Fotografien zeigt sie Szenen, die wie Standbilder aus einem Hollywood-Film wirken. In späteren Fotoserien nimmt Sherman die Bereiche Mode, Welt, groteske Märchenwesen wie auch Bildzitate der alten Malermeister in Angriff. Das Verbindende dabei ist: Cindy Sherman ist nicht nur die Regisseurin, sondern immer auch das Modell in ihren Fotos. Dabei kennt ihre Wandlungsfähigkeit keine Grenzen. In dieser Einheit lernen Ihre Schülerinnen und Schüler nicht nur das Werk der Künstlerin Sherman kennen, sie erhalten auch Anregungen für eigene Fotoserien. Die Jugendlichen schlüpfen in andere Rollen und inszenieren diese bis ins kleinste Detail. Vorbereitung und Reflexion spielen dabei eine große Rolle.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 12/13

Dauer: 12 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Mediale Verfahren kennen und anwenden, Fachwissen erwerben und anwenden, Kunstwerke analysieren können, Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können, kommunizieren und kooperieren können

Thematische Bereiche: Werkanalyse, die Künstlerin Cindy Sherman, inszenierte Fotografie
Arbeitsblätter, Texte, Farbfolie, Bilder, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben, Klausurvorschlag

„History Portraits“ – Kunstwerke alter Meister und die Versionen Cindy Shermans

M 11

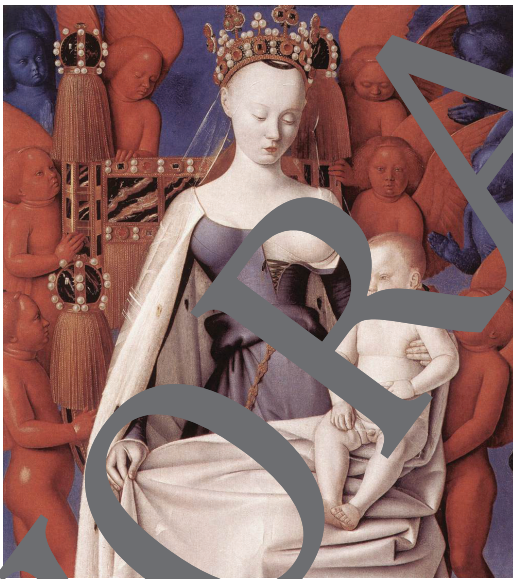


Piero della Francesca: Porträt der Battista Sforza, 1465; Tempera auf Holz, 47 x 33 cm; Florenz, Uffizien



Cindy Sherman: Untitled # 211, 1989

© Courtesy of the artist, Sprüth Magers Berlin and Metro Pictures



Jean Fouquet: Madonna mit Kind, linker Flügel des „Mein-Diptychons“, 1450; auf Holz, 77 x 83,5 cm; Antwerpen, Koninklijk Museum für Schone Kunste



Cindy Sherman: Untitled # 216, 1989

© Courtesy of the artist, Sprüth Magers Berlin and Metro Pictures.

Impressum

RAAbits Kunst Sek I/II

ISSN: 0945-8824

ISBN: 978-3-8183-0778-3

Das Werk, einschließlich seiner Inhalte, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Für jedes Material wurden die Rechte recherchiert und angefragt. Sollten dennoch an einzelnen Materialien weitere Rechte bestehen, bitten wir um Benachrichtigung.

Dr. Josef Raab
Ein Unternehmen der RAAB Gruppe
Rotebühlstraße 77
70178 Stuttgart
Telefon +49 711 62900-0
Fax +49 711 62900-60
schreib@raabe.de
www.raabe.de

Redaktion: Heidrun Fischer-Hamann
Satz: Textdruck Michaela Rother, Speyer
Korrekturen: Julia Lenzmann, Oliver Wetterauer
Bildnachweise: Witthaya Prasongsin/iStock/Getty Images Plus
Korrektorat: Judith Bingel, Yvonne Dammert, Roswitha Faust, Alexander Schneider, Johanna Stotz, Jutta Wagner
Druck: SDV Direct World GmbH, Tharandter Straße 23–35, 01159 Dresden

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier