



<b>Grafik - Bild</b>	6 Doppelstunden	Klasse 7/8
----------------------	-----------------	------------

<b>Thema der UE</b>	<b>Zoom</b>
---------------------	-------------

<b>Verfahren/Material</b>	Comic-Zeichnung in Schwarz-Weiß
<b>Aufgabenstellung</b>	<p>Die Ss. haben die Aufgabe, einen Comic aus einer Abfolge von neun gleich großen Kästchen zu gestalten. Der Comic startet mit einer Szene, in welche mit jedem weiteren Bild näher herangezoomt wird, hin zu einem glänzenden Gegenstand. Dieser reflektierende Gegenstand (z.B. ein Spiegel, eine Sonnenbrille, ein Amulett, ein Pokal, ein Smartphone etc.) spiegelt eine neue Szene, in welche wiederum hineingezoomt wird. Als Bildgegenstand treten in den Szenen europäische Märchenfiguren in Aktion und begegnen einander auf unterschiedliche Art und Weise. Der Comic wird zunächst als grobe Skizze entworfen, dann auf ein größeres Format übertragen und schließlich in Schwarz-Weiß angelegt.</p>
<b>Kriterien</b>	<p>Zeichnerische Logik Bildsprache Handwerkliche Qualität (feiner Schnitt/ Details) Originalität / Gesamteindruck</p>
<b>Hinweise</b>	<p>Comics erfreuen sich bei Schülern der Mittelstufe nach wie vor großer Beliebtheit. Vor allem Mangas, ob als Heft oder im Film werden konsumiert. So kann ein gewisses Grundwissen über Comics vorausgesetzt werden. Einige Ss. werden auch schon zeichnerische Vorkenntnisse mitbringen. Auch die Schwarz-Weiß Ästhetik dürfte den Ss. daher vertraut sein. Der Schwierigkeit für Ss. aus der Normalperspektive und einem weiten Bildausschnitt bildnerisch auszubrechen, wird durch eine Übung und durch das in der Aufgabenstellung verlangte Heranzoomen berücksichtigt.</p>
<b>Bildungsplan</b>	<p>Bild 3.2.1 (1), 3.2.1 (2), 3.2.1 (3), 3.2.1 (6) Grafik 3.2.2.1 (1), 3.2.2.1 (2), 3.2.2.1 (5), 3.2.2.1 (6) Fächerübergreifende Arbeit mit Deutsch</p>

# Stundenverlaufsplan

## 1. Doppelstunde:

Unterrichtsphase	Inhalt/Frage/Beobachtungen/Lehrer-Schüler-Verhalten/Motivation...	Methode	Medien
<b>Exploration</b>	<p>Formulierung des Themas: Comic</p> <p>Vorübung AA: Nehmt einen Bleistift und zeichnet eine formatfüllende Fußball-Comicszene. Ihr habt 10 Minuten Zeit.</p> <p>Ss. zeichnen eine Comicszene</p>	<p>LV</p> <p>EA</p>	Din A5 - Papier
<b>Erarbeitung I</b>	<p>Besprechung der Ergebnisse</p> <p>Fragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Welche Gestaltungselemente sind typisch für Comics?</li> <li>2. Wie unterscheiden sich die Szenen bildnerisch voneinander?</li> <li>3. Welche Szenen wirken besonders spannend?</li> <li>4. Welche Gestaltungsmittel liegen diesen Szenen zu Grunde?</li> </ol> <p>Hinweis: Typisch für Comics ist die Kombination von Schrift und Bild. Schrift kann z.B. in Sprechblasen oder als sogenannte „Pegwörter“ vorkommen. Die Figuren sind oft abstrahiert, bzw. auf das Wesentliche reduziert. Besondere Charakteristika werden überdeutlich dargestellt (z.B. große Nasen bei Asterix und Obelix). Die häufig überdimensionierten Köpfe und Extremitäten sollen Mimik und Gestik verdeutlichen. Bildnerisch unterscheiden sich Comics durch den Zeichenstil, die Farbgebung, verschiedene Perspektiven und Bildausschnitte, wodurch eine dynamische Komposition entsteht.</p> <p>Sicherung L. sammelt gestalterische Elemente von Comics.</p>	UG	<p>TA Magnete</p> <p>TA M1 (Tafelbild)</p>
<b>Erarbeitung II</b>	<p>Ss. setzen sich mit Bildausschnitten und Perspektiven auseinander.</p> <p>Besprechung</p>	EA	<p>M2 (AB)</p> <p>M3 (AB Lösung)</p>

<b>Vertiefung I</b>	Übung  Ss. überprüfen ihr Wissen mit Hilfe einer Comicseite  Besprechung		Comicseite nach Wahl oder hier: <a href="#">Link Comic 1</a> <a href="#">Link Comic 2</a> Beamer/OHP
---------------------	--	--	---

## 2. Doppelstunde:

Unterrichtsphase	Inhalt/Frage/Beobachtungen/Lehrer-Schüler-Verhalten/Motivation...	Methode	Medien
<b>Erarbeitung I</b>	<p>Bildbetrachtung (Beispielseite aus: Marc-Antoine Mathieu: 3 Sekunden, Reprodukt, 2012, ISBN 978-3-943143-06-5)</p> <p>Fragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Was seht ihr?</li> <li>2. Wie funktioniert der Comic?</li> </ol> <p>Hinweise: Der Comic startet mit einer von den Ss. zu beschreibenden Szene, in welche mit jedem weiteren Bild näher herangezoomt wird, hin zu einem glänzenden Gegenstand. Dieser reflektierende Gegenstand spiegelt eine neue Szene, in welche wiederum hineingezoomt wird.</p>	UG	Beispielseite unter „Leseprobe“: <a href="#">Link 3 Sekunden</a>
<b>Erarbeitung II</b>	<p><b><u>Aufgabe:</u></b></p> <p>Gestaltet einen Comic aus einer Abfolge von neun gleich großen Kästchen. Der Comic startet mit einer Szene, in welche mit jedem weiteren Bild näher herangezoomt wird hin zu einem glänzenden Gegenstand. Dieser reflektierende Gegenstand (z.B. ein Spiegel, eine Sonnenbrille, ein Amulett, ein Pokal, ein Smartphone etc.) spiegelt eine neue Szene, in welche wiederum hineingezoomt wird. Als Bildgegenstand sollen in den Szenen europäische Märchenfiguren in Aktion treten und sich einander auf unterschiedliche Art und Weise begegnen. Der Comic wird zunächst als grobe Skizze mit Bleistift entworfen, dann auf ein größeres Format übertragen und schließlich mit schwarzem Holz- oder Filzstift in Schwarz-Weiß angelegt.</p> <p>Beachtet folgende Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahl einer spannenden Szene</li> <li>• verschieden Perspektiven</li> </ul>	LV	M4 (Aufgabe) Beamer/OHP



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedene Bildausschnitte</li> <li>• verwendet anfangs nur einen Bleistift, dann schwarzen Holzstift oder schwarzem Filzstift.</li> </ul> <p>Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichnerische Logik</li> <li>• Bildsprache</li> <li>• Handwerkliche Qualität</li> <li>• Originalität / Gesamteindruck</li> </ul> <p>Vorskizze AA: Nehmt ein Papier und einen Bleistift zur Hand. Teilt das Papier in neun gleich große Kästchen ein. Zeichnet skizzenhaft die ersten Szenen.</p>	EA	M5 oder Papier 21 x 21 cm Bleistifte
<b>Vertiefung I</b>	Besprechung der Vorskizzen	UG	TA Magnete
<b>Erarbeitung III</b>	Ss. setzen ihre Arbeit an der Vorskizze fort.	EA	

### 3. Doppelstunde:

Unterrichtsphase	Inhalt/Frage/Beobachtungen/Lehrer-Schüler-Verhalten/Motivation...	Methode	Medien
<b>Erarbeitung</b>	<p>Wiederholung der Aufgabenstellung.</p> <p>Ss. setzen ihre Arbeit an der Vorskizze fort.</p> <p>Hinweis: Es sollte darauf geachtet werden, dass die Zoomschritte zwischen den einzelnen Bildern so gestaltet sind, dass der Betrachter folgen kann, aber auch nicht ausgebremst wird. Beachtet werden muss außerdem, dass von Bild zu Bild alles proportional größer wird, also z.B. auch die einzelnen Steine einer Backsteinwand im Hintergrund. Die Spiegelungen werden durch Reflexe verdeutlicht, gute Ss. können evtl. auch Verzerrungen einzeichnen.</p>	LV EA	M4(Aufgabe) OHP / Beamer
<b>Vertiefung I</b>	Besprechung der Vorskizzen	UG	TA Magnete
<b>Erarbeitung II</b>	Ss. setzen ihre Arbeit fort.	EA	

## 4. Doppelstunde:

Unterrichtsphase	Inhalt/Frage/Beobachtungen/Lehrer-Schüler-Verhalten/Motivation...	Methode	Medien
<b>Erarbeitung</b>	Ss. übertragen ihre Vorskizze auf ein größeres Format und formulieren Details aus.	EA	Zeichenkarton 35 x 35 cm schwarze Holz- oder Filzstifte
<b>Vertiefung I</b>	Besprechung der Arbeiten	UG	TA Magnete
<b>Erarbeitung II</b>	Ss. setzen ihre Arbeit fort.	EA	

## 5. Doppelstunde:

Unterrichtsphase	Inhalt/Frage/Beobachtungen/Lehrer-Schüler-Verhalten/Motivation...	Methode	Medien
<b>Erarbeitung</b>	<p>Ss. übertragen ihre Vorskizze auf ein größeres Format, formulieren Details aus und legen zwei der neun Bilder zum Test in Schwarz-Weiß an.</p> <p>Hinweis: Ss. sollen im Vorfeld die Schwarz-Weiß-Verteilung testen, da diese sich zum großen Teil auch im nächsten Bild wiederholt und auch dort funktionieren muss. Optimaler Weise treffen durchweg schwarze auf weiße Flächen aufeinander, so heben sich diese Flächen gut voneinander ab, der Kontrast wird deutlicher und die einzelnen Bildelemente sichtbar. Schwarze Flächen, die wiederum auf schwarze Fläche treffen, können auch durch eine breite, weiße Umrisslinie getrennt werden und umgekehrt. Oder man kann Flächen schraffieren und so Grauwerte zwischen Schwarz und Weiß erzielen.</p>	EA	Zeichenkarton 35 x 35 cm schwarze Holz- oder Filzstifte  (siehe Beispielbilder)
<b>Vertiefung I</b>	Besprechung der Arbeiten	UG	TA Magnete
<b>Erarbeitung II</b>	Ss. setzen ihre Arbeit fort.	EA	

## 6. Doppelstunde:

Unterrichtsphase	Inhalt/Frage/Beobachtungen/Lehrer-Schüler-Verhalten/Motivation...	Methode	Medien
<b>Erarbeitung</b>	Ss. legen die Umrisszeichnung des Comics in Schwarz-Weiß an.  Hinweis: Bei diesem Schritt ist vor allem auf scharfe Umrisse zu achten.	EA	
<b>Vertiefung I</b>	Besprechung der Arbeiten	UG	TA Magnete
<b>Erarbeitung II</b>	Ss. setzen ihre Arbeit fort.	EA	

## Comic

=Abfolge von Bildern, die eine Handlung veranschaulichen

Gestalterische Elemente:

- Figuren oft abstrahiert / vereinfacht dargestellt
- Extremitäten oft überdeutlich dargestellt
- Kombination Schrift-Bild z.B. Sprechblasen / Denkblasen /  
Erzählertext
- Symbole
- oft knallige Farben oder Schwarz-Weiß
- verschiedene Perspektiven
- verschiedene Bildausschnitte
- Komposition

## M2

## Perspektive und Bildausschnitt

### Perspektiven:

Vogelperspektive



=

Wirkung:

Beispielszene:

Normalperspektive

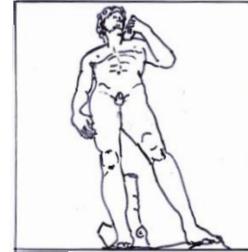


=

Wirkung:

Beispielszene:

Froschperspektive



=

Wirkung:

Beispielszene:

### Bildausschnitt:

total



=

Wirkung:

Beispielszene:

halbtot



=

Wirkung:

Beispielszene:

halbnah



=

Wirkung:

Beispielszene:

nah



=

Wirkung:

Beispielszene:

Detail



=

Wirkung:

Beispielszene:

## M3

## Perspektive und Bildausschnitt

### Perspektiven:

Vogelperspektive



= von erhöhtem Standpunkt

Wirkung:

-klein, unterlegen

Beispielszene:

-bedrohtes Kind

Normalperspektive



= auf Augenhöhe

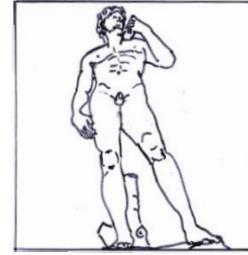
Wirkung:

-neutral, einbezogen

Beispielszene:

-Gespräch zweier Personen

Froschperspektive



= von niedrigem Standpunkt

Wirkung:

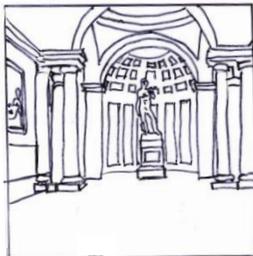
-groß, überlegen

Beispielszene:

-angreifendes, wildes Tier

### Bildausschnitt:

total



= Person in Umgebung

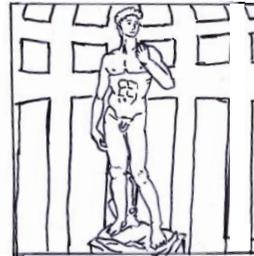
Wirkung:

-Gesamtüberblick

Beispielszene:

Flughafenterminal

halbtot



= ganze Person

Wirkung:

-Fokus Gestik und Umgebung

Beispielszene:

-gehende Person

halbnah



= Oberkörper der Person

Wirkung:

-Fokus Gestik, Beziehung

Beispielszene:

-Schlägerei

nah



= Gesicht der Person

Wirkung:

-Fokus Mimik, Gefühle, intim

Beispielszene:

Lachende Person, Kuss

Detail



= Ausschnitt der Person

Wirkung:

-Fokus Gestik, Merkmal

Beispielszene:

Tränendes Auge

## M 4

### Zoom

#### Aufgabe:

Gestaltet ein Comic aus einer Abfolge von neun gleich großen Kästchen. Der Comic startet mit einer Szene, in welche mit jedem weiteren Bild näher herangezoomt wird, hin zu einem glänzenden Gegenstand. Dieser reflektierende Gegenstand (z.B. ein Spiegel, eine Sonnenbrille, ein Amulett, ein Pokal, ein Smartphone etc.) spiegelt eine neue Szene, in welche wiederum hineingezoomt wird. Als Bildgegenstand sollen in den Szenen europäische Märchenfiguren in Aktion treten und sich einander auf unterschiedliche Art und Weise begegnen. Der Comic wird zunächst als grobe Skizze mit Bleistift entworfen, dann auf ein größeres Format übertragen und schließlich mit schwarzem Holz- oder Filzstift in Schwarz-Weiß angelegt.

Beachtet folgende Punkte:

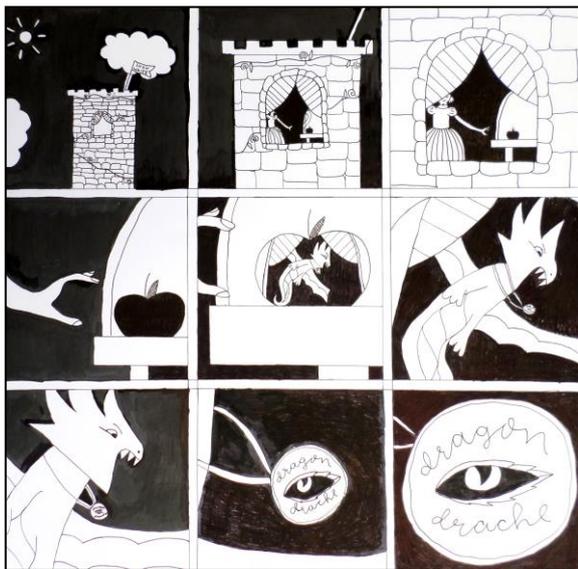
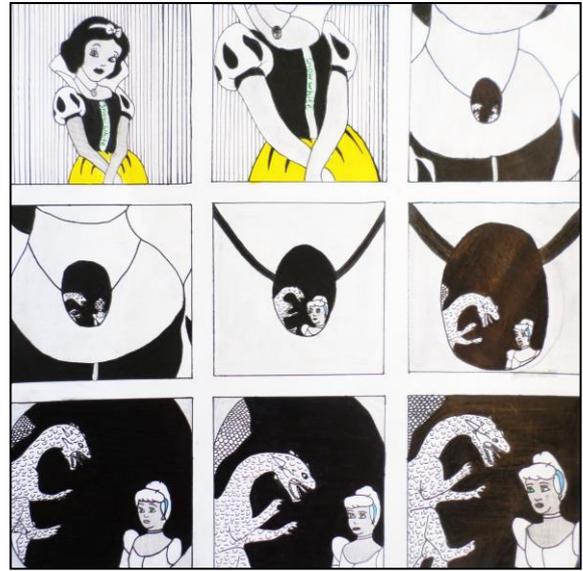
- Wahl einer spannenden Szene
- verschiedene Perspektiven
- verschiedene Bildausschnitte
- verwendet anfangs nur Bleistift, dann einen schwarzen Holzstift oder einen schwarzen Filzstift

Kriterien:

- Zeichnerische Logik
- Bildsprache
- Handwerkliche Qualität
- Originalität / Gesamteindruck

# M 5


## Beispiele – Zoom



Arbeiten von Schülerinnen und Schülern des FSG-Fellbach