

Was die Linie alles kann: Lebendige Linien

Die dargestellte Thematik will das Zeichnen anregen und neue Motivationen schaffen. Linien werden in ihrer Vielfalt erlebt, spielerisch erprobt und zuletzt mutig und angstfrei mit der zeichnenden Hand zu Papier gebracht.

Bewusst startet die Aufgabenreihe mit einem ungewohnten Zeichenmaterial: Baumwollfäden, die im nassen Zustand besonders geschmeidig sind.

Solche materialgebundenen Linien haben haptische Qualität, sind gut zu handhaben und lassen sich legen, ziehen, formen ... Ihre Länge ist variabel, die Farbe unbedeutend. Wir nutzen sie wie ein Spielzeug, um daraus lineare Konturen von Formen und Figuren darzustellen.

Im Gegensatz zur gezeichneten Linie in ihrer Endgültigkeit sind Fadenlinien jederzeit korrigierbar, man kann sich an die gewünschte Form herantasten. Das flexible Material gibt nach und lässt sich spielerisch experimentell manipulieren. Für die oben erwähnten Hemmungen in Klasse 3 und 4 scheint dieser Zugang geeignet, Ängste zu überwinden, eine spontane Probierhaltung herauszufordern und ein neues Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten zu entwickeln.

Dass diese Fadenkompositionen mit einfachsten Mitteln fixiert und auf Dauer konserviert werden können, ist für Schüler besonders reizvoll.

Alle Aufgaben haben Anteile von Freiarbeit (selbstgesteuerte Fortführung) und münden in das echte Zeichnen mit einem konventionellen Zeichenmedium wie Stift, Kreide oder Füller.

Darüber hinaus ist auch eine themenimmanente Weiterarbeit mit Draht möglich. Liniengefüge aus Draht führen aus dem Bereich Grafik in den Bereich Plastik/Raumplastik – zwei oder dreidimensional. Beispiele wären die Mobiles von Alexander Calder.

Gestalterische Grundprinzipien

Finden von Formen, Artikulation und Differenzierung von Zeichen

„Aus der Fülle der gegenständlich sichtbaren Welt Formen, ... Figuren wahrnehmen, ausgrenzen, sie als mögliche Bildzeichen herstellen.“ (H. Burkhardt, 1996)

Im Prozess der Semiose werden jetzt beim Finden und Bilden von Zeichen die gewohnten Schemazeichen fortentwickelt. Dabei spielt auch das gestalterische Grundprinzip „Experimentieren und Verändern“ mit hinein: „Bildzeichen, Figuren in einer bestimmten Wirkungsabsicht umdeuten“ (H. Burkhardt, 1996).

Umgestalten und Verändern bezieht sich hier auf amorphe Formgebilde, die in kreativer Absicht umgeformt und neu definiert werden. Das geschieht in spielerischen Prozessen mit wandelbaren Materialien wie Fäden und Schnüren.

Ein Portfolio entsteht

Bei den Arbeitsergebnissen handelt es sich zunächst um eine Loseblattsammlung, die erst zum Schluss in einer geeigneten Form zusammengestellt wird. Die gezeigten Kunstwerke sind leicht zu kopieren und sollten dazugefügt werden. Freie Arbeitsaufträge können, insbesondere was den offenen Schluss angeht, langfristig terminiert werden. Es sollte ein Zeitraum von etwa vier bis sechs Wochen angesetzt werden.

Einige der Prozesse sind „vergänglich“, sodass es Sinn macht, mit den Schülerinnen und Schülern eine Fotodokumentation anzulegen. Am besten verwendet man dazu schülereigene Digitalkameras oder stellt eine schuleigene Kamera zur Verfügung.



Phase 6

Ein Clown schaut zu: Überlange Fäden zu einer Figur verarbeiten

Die Picasso-Zeichnung wird ausgeschnitten und mittig auf ein DIN-A3-Blatt aufgeklebt. Auf dem verbleibenden Platz werden wir Clowns erfinden, die dem Geschehen zuschauen.

Eine besonders lange, farbige Fadenlinie soll so genutzt werden, dass auch die Kostüme der Clowns erkennbar werden. Es kommt also auf die binnendifferenzierte Figur an. Die Kinder sollen ruhig ausprobieren und mehrere Versuche machen! Man kann sie auch darauf hinweisen, dass die Figur nachher seitenverkehrt erscheint. Zum Schluss wird der Clown mit Kleisterpapier fixiert, nach dem Trocknen ausgeschnitten und auf das Blatt geklebt.

Sollten Kinder es wagen, gleich mit Stift zu zeichnen, sollte man sie in jedem Fall dabei unterstützen.

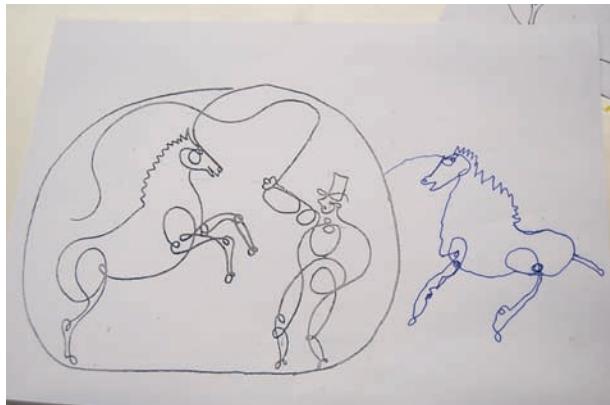
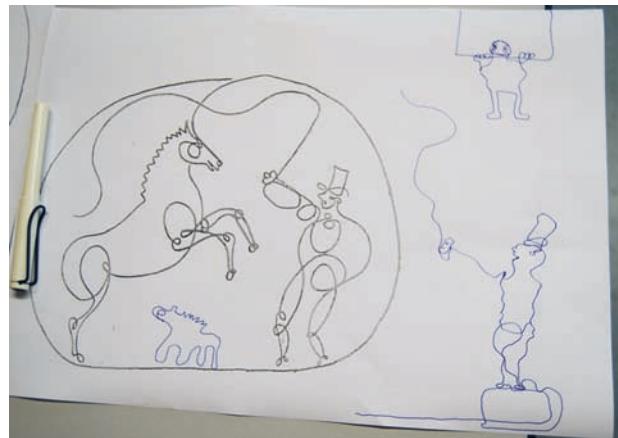
Phase 7

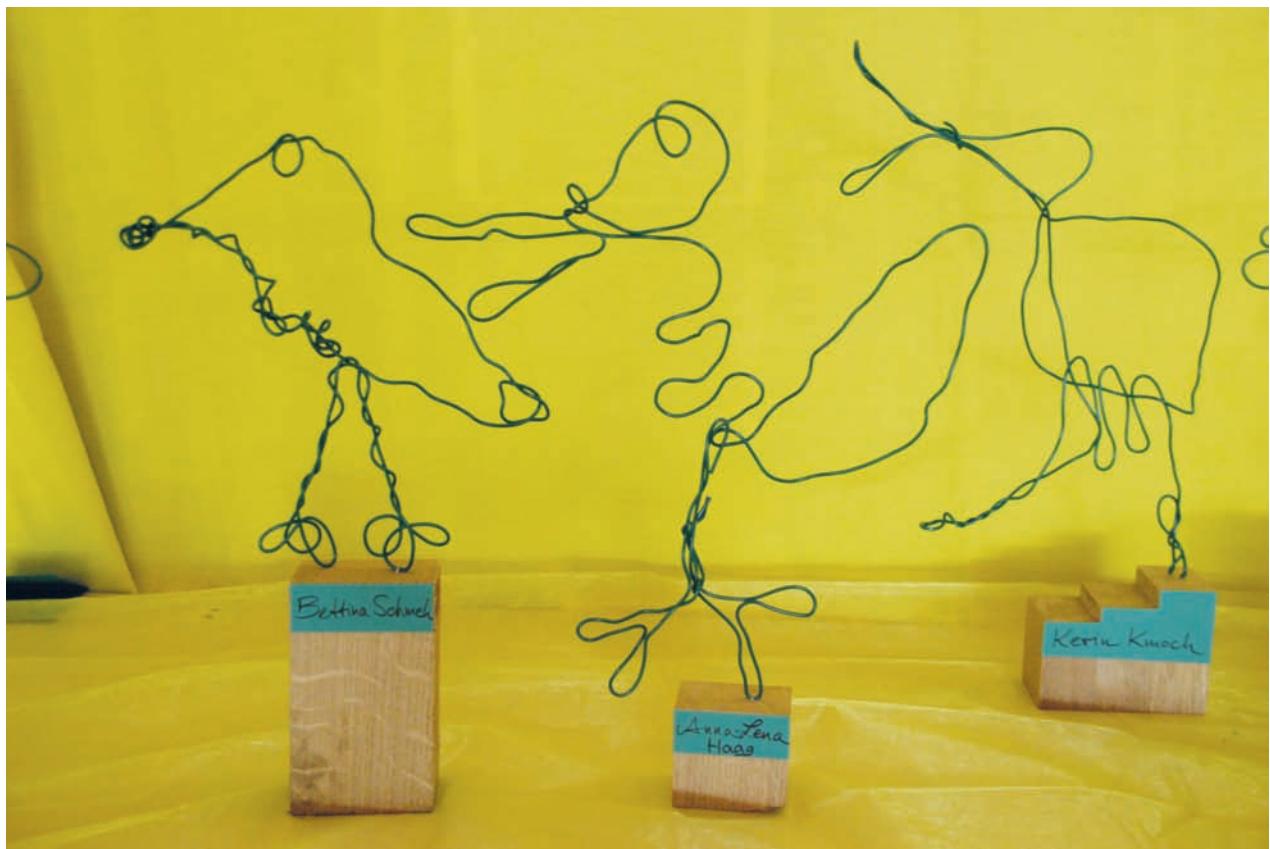
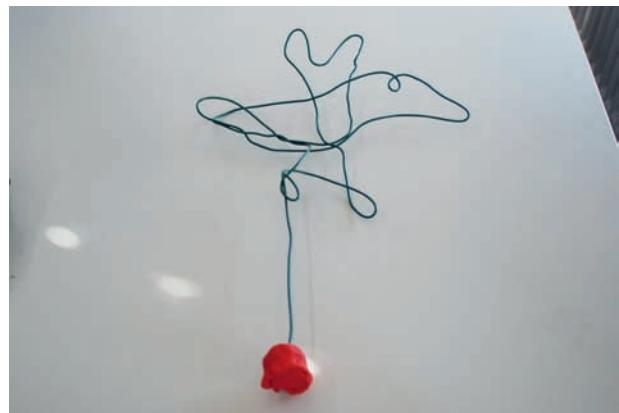
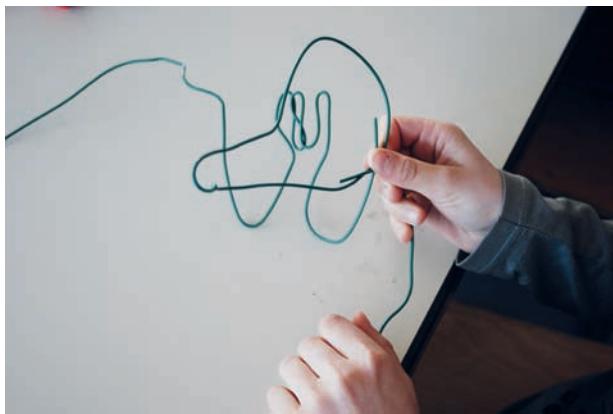
Lila Linienzirkus: Seiltänzer, Clowns, Akrobaten

Wir bleiben bei dem Motiv von Picasso und eröffnen eine neue, spielerische Erprobungsphase. Jedes Kind kann nach eigener Wahl Figuren aus der Zirkuswelt darstellen: Seiltänzer, Akrobaten, Tiere ...

Es steht ausreichend lilafarbenes Häkelgarn zur Verfügung. Alternativ kann auch mit weißem Faden auf lila Grund gearbeitet werden. Jedes Kind entscheidet selbst, welche Ergebnisse fixiert und auf dem nächsten DIN-A3-Blatt zusammengestellt werden.

An dieser Stelle Unterbrechung möglich





Schülerarbeiten zur Gestaltungsaufgabe „Stelzenvogel aus Blumendraht“

Kunstdidaktische Inhalte und Ziele

Gedrucktes im Alltag

Fast alle Gegenstände unserer Umwelt sind mit Schrift oder Bild bedruckt. Kinder sind davon ebenso umgeben: Zeitungen, Bücher, Illustrierte, Werbung, Plakate, Comics, Computerdrucke, Kleidung, Nahrungsmittel.

Fast alles, was in die Schultasche kommt, ist bedruckt, wird aber kaum bewusst als solches wahrgenommen. Daraus leitet sich die didaktische Begründung ab, Kinder und Jugendliche an die Komplexität der gestalteten Umwelt heranzuführen. Dies geschieht in der folgenden Unterrichtseinheit, ausgehend von elementaren Erfahrungen, in zunehmend fortschreitenden Schwierigkeitsgraden.

Drucken kommt von drücken

Versuch einer Definition: Drucken ist ein Verfahren, bei dem die auf eine Form/Fläche aufgebrachte Farbe durch Aufpressen (Abdrücken) auf Papier o. a. als wiederholbare Spur hinterlassen wird.

Über einfache handwerkliche Druckmethoden erhalten schon Kinder im Grundschulalter grundlegende Einsichten in die Basisstruktur von Reproduktionsverfahren:

- Abdrücke lassen sich wiederholen
- Abdrücke sind Handarbeit

- Farbauftrag und Druckintensität sind Zufällen unterworfen, was den Reiz gedruckter Produkte ausmacht

Das Stempeln erfahren Kinder als lustbetonte, spontane Tätigkeit. Durch die Bewegungsintensität und die sensomotorische Erfahrung überwiegt beim Drucken die Aktionslust, die somit Erlebnischarakter hat.

Daher sollten gestalterische Impulse methodisch zunächst zurückstehen, dafür wird dem experimentellen Erproben viel Raum gegeben. Wir beschränken uns auf einfachste Hochdruckverfahren wie Stempeldruck, Materialdruck aus Alltags- und Naturmaterialien und Walzendruck. Druckgrafische Zwischenverfahren wie Monotypie oder Linoldruck kommen hier nicht vor.

Beim experimentellen Drucken ist der Druckstock in der Regel klein und handlich und wird erst durch das Vervielfältigen zu einem Baustein, aus dem sich bildnerische Flächen, Formen und Figuren additiv zusammenfügen.

Die als „Druckstock“ dienenden Objekte können entweder unbearbeitet (Blätter, Fundstücke) abgedruckt werden oder eigenständig bearbeitet und geformt sein (Strukturtapeten oder Moosgummistücke).

Wir unterscheiden **direkte Abdrucke** vom eingefärbten Druckstock von **indirekten Abdrucken**, die durch Überwalzen von unterlegtem Material entstehen. Dieses Verfahren ist der Frottage vergleichbar.



Was hinterlässt alles Spuren? Das Drucken erfahren Kinder als aktive, lustbetonte Tätigkeit

Phase 5

Wir eröffnen die Druckwerkstatt

Material: eine Druckwalze pro Kind, empfohlen wird die Anschaffung dickerer Walzen (90 mm breit) im Klassensatz; wasserlösliche, untereinander mischbare Druckfarben, die mit Wasser entfernt werden können, unbedingt auch Schwarz; Kunststoff- oder Plexiglasplatten in DIN-A4-Größe; einige Japanspachtel; weicher Lappen

Vorbereitung: Einige Schultische werden zu Einfärbestationen umfunktioniert. Dazu reichen drei aneinandergestellte Tische, die mit Zeitung abgedeckt und mit Platten bestückt werden, sodass von beiden Seiten gearbeitet werden kann. Alternativ sind auch zusammengeschobene Tische mit je einer Einfärbestation möglich, daneben kann auch gedruckt werden. Die Druckfarbe kann mit ein paar Tropfen Spülmittel vor allzu schnellem Eintrocknen bewahrt werden.

Die Lehrerin/der Lehrer führt zunächst vor, wie der Farbauftrag erfolgt, und erläutert dabei die **Werkstattregeln**:

- pro Platte nur eine Farbe verwenden,
- die Walzen bleiben immer ihrer Farbe zugeordnet,

- wenig Farbe auftragen und gleichmäßig mit der Walze verteilen,
- die Walze immer auf ihrer Stütze ablegen.

Bevor wir mit der Druckaktion beginnen, wird der neue Begriff **Druckstock** (statt Stempel) eingeführt. Wir verwenden als Druckstock zunächst einen zugeschnittenen Bierdeckel. Dieser wird locker und gleichmäßig eingewalzt, bis er überall Farbglanz aufweist. Dann wird der Druckstock vorsichtig zum Arbeitsplatz getragen und mit der Farbseite nach oben abgelegt. Das zu bedruckende Papier darüberlegen, fest andrücken und vorsichtig mit der Hand abreiben. Hier kann ein weicher Lappen oder eine weich gefüllte Wollsocke zum Nachreiben hilfreich sein. Achtung: Verutschen vermeiden! Papier abnehmen und fertig ist der Druck!

So entstehen professionelle Handabzüge. Es ist auch möglich, unterlegtes Papier von oben zu bedrucken. Dann allerdings lässt sich die Druckfläche nicht nachreiben und muss weich, z. B. mit einer Lage Zeitungen oder Filz, unterlegt werden.

Für das Einüben dieses drucktechnischen Vorgehens sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen, wobei es dabei zunächst um die handwerkliche Sicherheit im Umgang mit Walze und Farbe und die Abdrucktechnik beim Handabzug geht.



3 Mein Farbenbuch – Jahresarbeit Klasse 4



Phase 2

Wie kommt die Farbe aufs Blatt? – Mal nicht malen

In dieser Sequenz beschäftigen wir uns mit vielfältigen experimentellen Verfahren, Farbe auf Flächen aufzutragen, und den daraus gewonnenen Erfahrungen.

Diese Versuche können immer wieder dazwischen gestreut und anschließend in einer Aufgabenstellung angewandt werden.

- Farbauftrag mittels Tropfen (Dripping)
- Farbauftrag mittels Spritzsieb und Bürste
- Farbauftrag mit Schwämmen, Lappen u. Ä.
- Farbauftrag mittels Spachtel
- Farbauftrag mittels Walzen
- Farbauftrag Nass in Nass
- Farbauftrag mit Fingern (Kleisterfarben)
- pastose Farbe abklatschen (Decalcomanie)

Jeweils zwei oder drei der oben genannten Techniken werden in Gruppen erprobt. Dafür ist je ein Doppeltisch vorbereitet, auf dem die Materialien bereitliegen. Es empfiehlt sich, für jede Art von Farbauftrag ein eigenes Blatt zu verwenden. Eine Mischung der verschiedenen Techniken führt schnell zu einer Überfrachtung.

Die Experimentierphase wird wieder aufgegriffen, wenn es im weiteren Verlauf um eine

gestalterische Aufgabe geht, beispielsweise den Arbeitsauftrag „Wenn ich an Wasser denke ...“. Die Schülerinnen und Schüler wählen für ihre Darstellung eine oder mehrere Arten des Farbauftrags. Sie entscheiden selbst über Farbigkeit, Bewegung und die entsprechende Technik.

Gestaltungsauftrag: „Eine neu entdeckte Höhle“

Übrig gebliebene Tempera- oder Acrylfarbe sollte man niemals wegwerfen, sondern jeweils zusammenschütten und in einem Glas mit Schraubdeckel aufbewahren. Auf diese Weise ergibt sich ein wunderbarer, braunschwarzer Farbbrei, der sich für einen interessanten Gestaltungsauftrag eignet.

Zu den oben genannten maltechnischen Möglichkeiten könnte noch ein weiteres Zufallsverfahren, die Decalcomanie, hinzukommen. Dicke Farbkleckse werden mittels eines darübergelegten Kartonstreifens zerquetscht, beziehungsweise zum Verlaufen gebracht, und ergeben eigenwillige Formen und Figuren, die für das Höhlengebilde genutzt werden können. Diese Aufgabe kann auch in Form einer Collage gestaltet werden. Dabei werden die zuvor hergestellten Papiere gerissen oder zugeschnitten und additiv verarbeitet. Das ist für Kinder leichter zu bewerkstelligen, weil das Höhlengebilde Schritt für Schritt aufgebaut und jederzeit nachträglich etwas verändert werden kann.

