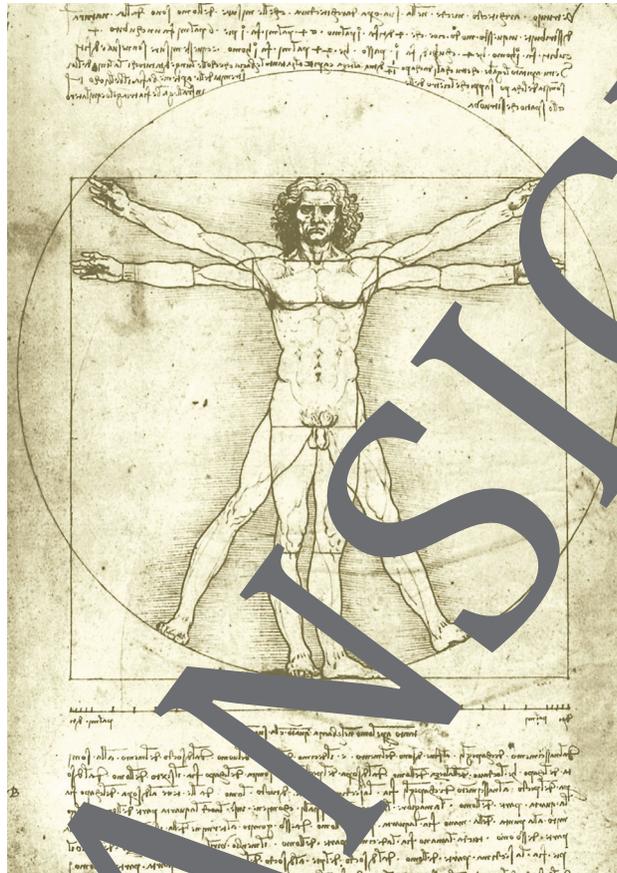


Vom Strichmännchen zum Menschen – figürliches Zeichnen

Stefanie Rapp, Stuttgart



Ausgangspunkt für diese Einheit ist der vitruvianische Mensch

Menschen „wie es“ zeichnen zu können – eine große Herausforderung und gleichzeitig ein Wunsch vieler Jugendlichen. Oft mangelt es aber an Könnern, und der Frust ist vorprogrammiert.

In dieser Unterrichtseinheit erhalten Ihre Schüler nicht nur einen Einblick in die menschliche Darstellung von der Steinzeit bis zur Renaissance, sondern erarbeiten sich auch Hilfen und Strategien für ihre eigenen Zeichnungen. Auf diese Weise wird aus Zeichenfrust ganz schnell Zeichenlust und Sie können sich, genau wie Ihre Schüler, auf überraschende Ergebnisse freuen.

Klassenstufe: 8–10

Dauer: 4–5 Doppelstunden

Bereich: Grafik

Kompetenzen: Grafische Verfahren kennen und anwenden; kunstgeschichtliche Epochen und Künstler kennen; Fachwissen erwerben und anwenden; kommunizieren und kooperieren können

Beitrag zunächst von den Maßen des Körpers aus und in einem ersten Schritt beschäftigen sich die Schüler mit den Proportionen. Dabei messen sie selbst nach, wie die einzelnen Körperteile zueinander im Verhältnis stehen. Dieser handlungsorientierte Zugang macht das Körperbau zum einen für die Lernenden erfahrbar und hilft ihnen zum anderen bei der Verinnerlichung der Ergebnisse. Die Größen und Proportionen, die sie auf diese Weise erarbeiten, dienen ihnen als erstes grundlegendes Hilfsmittel, um einen Menschen richtig zu zeichnen.

Linien, Formen, Schraffuren – weitere Zeichenhilfen kennenlernen

Die Gliederpuppe, die oft als Hilfestellung zum Zeichnen des menschlichen Körpers genutzt wird, ist relativ bekannt. Mit ihr lassen sich Bewegungen nachvollziehen, z. B. inwiefern sie zeigt, an welchen Stellen Knochen und Gelenke sitzen und welche Stellen sich biegen lassen. In dieser Unterrichtseinheit bekommen die Schüler Strategien an die Hand, die der Arbeit mit einer solchen Gliederpuppe ähneln. So beschäftigen sie sich z. B. mit dem Skelett des Menschen und vertiefen dabei ihr Verständnis für die Proportion, den Körperbau sowie die Bewegungsmöglichkeiten. Achten Sie gerade bei der Bearbeitung der Aufgaben zum Skelett darauf, dass die Schüler sich gegenseitig die Bewegungen zeigen und sich so immer wieder den Zusammenhang bewusst machen zwischen der Methode und dem Ziel, dem Zeichnen einer menschlichen Figur.

Anhand des Skeletts und eines motivierenden Knicklichter-Trauer erfahren die Schüler auch, wie sie mit Hilfslinien eine erste Skizze des Körpers anfertigen können. Die „Strichmännchen“, die dabei entstehen, werden in einem weiteren Schritt dann um geometrische Hilfsformen ergänzt und schließlich zu einer Umrisszeichnung ausgearbeitet.

In einem letzten Schritt erfahren die Schüler schließlich, wie sie ihrer Figur mithilfe verschiedener Schraffuren eine plastische Wirkung verleihen.

Verlaufsübersicht

Arbeitsschritte	Checkliste: Materialien, Vorbereitung
<p>1. Einstieg: Blick in die Kunstgeschichte</p> <p>Die Schüler erfahren, wie sich die Darstellung des Menschen gewandelt hat, und erkennen die Notwendigkeit von Hilfsmitteln für die figürliche Zeichnung.</p>	<p>Folie M 1, OHP, Arbeitsblatt M 2 (im Klassensatz kopiert)</p>
<p>2. Körperproportionen als Zeichenhilfe</p> <p>Die Schüler erarbeiten die Körperproportionen als ein grundlegendes Hilfsmittel für ihre Zeichnung und untersuchen den Körperbau anhand des Skeletts.</p>	<p>M 3 (im Klassensatz kopiert), große Bögen Papier, Bleistifte, dicke Filz- oder Wachsmalstifte, Maßbänder oder Zollstöcke, Pappstreifen</p> <p>M 4 (im Klassensatz kopiert)</p>
<p>3. Linien und Formen als Zeichenhilfe</p> <p>Die Schüler erarbeiten Hilfslinien und Hilfsformen für ihre Zeichnung.</p>	<p>M 5 (im Klassensatz kopiert), Knicklichter (pro Gruppe etwa 20–30), Klebstreifen, Kreppklebeband, (Handy-)Kamera, Bleistifte, Zeichenpapier</p> <p>M 6 (im Klassensatz kopiert), Bleistifte, Zeichenpapier</p>

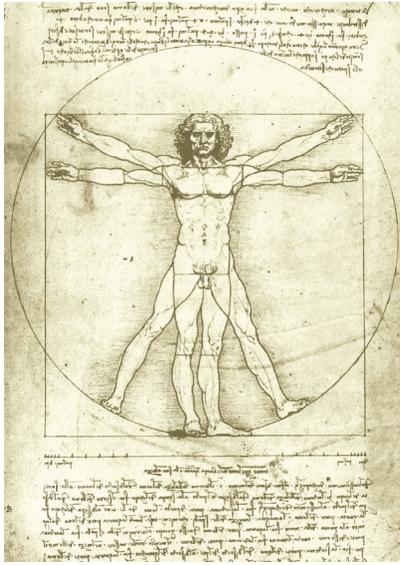
<p>4. Eine einfache Zeichnung anfertigen</p> <p>Die Schüler wenden die Zeichenhilfen an, die sie erarbeitet haben, und fertigen eine einfache Umrisszeichnung an.</p>	<p>M 7 und M 8 (im Klassensatz kopiert), Bleistifte, Zeichenpapier</p>
<p>5. Schraffur als Zeichenmittel</p> <p>Die Schüler erkennen anhand von Kunstbeispielen die Schraffur als Mittel der räumlichen Darstellung und erproben verschiedene Schraffurtechniken.</p>	<p>Folie M 9, OHP, M 10 (im Klassensatz kopiert), Bleistifte, Zeichenpapier</p>
<p>6. Abschluss: Eine differenzierte Zeichnung anfertigen</p> <p>Die Schüler wenden die erarbeiteten Zeichenhilfen und Schraffurtechniken an, indem sie einen Mitschüler zeichnen.</p>	<p>M 11 (im Klassensatz kopiert), Bleistifte, Zeichenpapier</p>

Materialübersicht

- M 1 Wohlgeformt und gut vermessen – der viktorianische Mensch (F)
- M 2 Der Mensch malt sich selbst – ein Blick in die Kunstgeschichte (Tx)
- M 3 Von Kopf bis Fuß: Was ist wie groß? – Proportionen (Ab)
- M 4 Mehr als nur Knochen – Proportionen und erste Hilfslinien für deine Zeichnung (Ab)
- M 5 Knicklichter-Tanz und Strichmännchen – wichtige Hilfslinien für deine Zeichnung (Af)
- M 6 Das Strichmännchen „anziehen“ – Hilfsformen für deine Zeichnung (Ab)
- M 7 Proportionen, Linien, Formen und Gelenke anwenden (Af)
- M 8 Aus Linien und Formen wird ein Mensch – eine Umrisszeichnung anfertigen (Ab)
- M 9 Körper, Licht und Schatten – so haben Künstler den Menschen gezeichnet (F)
- M 10 Schattieren und schraffieren – 2D-Wirkung für deine Zeichnung (Ab)
- M 11 Und jetzt: Zeig was du kannst! – Einen Menschen richtig zeichnen (Af)

Ab: Arbeitsblatt – Af: Arbeitsanfertigung – F: Folie – Tx: Text

M 2 Der Mensch malt sich selbst – ein Blick in die Kunstgeschichte

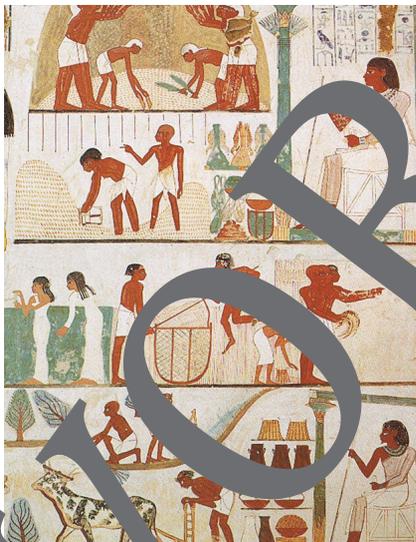


Leonardo da Vinci: Der vitruvianische Mensch, ca. 1490

Schon früh fingen die Menschen an, sich selbst darzustellen. Die Zeichnungen aus der Steinzeit, die wir heute vor allem an Wänden von Höhlen finden, wirken dabei wie sehr einfache Strichmännchen ohne Gesicht. Sie zeigen oft Gruppen von Menschen bei der Jagd.



Steinzeitliche Höhlenmalerei



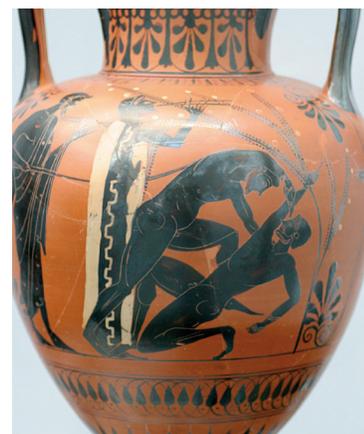
Grabmal des Nacht, ca. 1400 v. Chr.

Leonardo da Vinci (1452–1519), der den vitruvianischen Menschen gezeichnet hat, gilt als einer der bekanntesten Universalgelehrten der Geschichte. Er war nicht nur Maler, sondern auch Architekt und Bildhauer, beschäftigte sich mit Anatomie, war Mathematiker, Ingenieur und Philosoph.

Seine Zeichnung gestaltete er nach der Idee des römischen Gelehrten Vitruv, der im 1. Jahrhundert vor Christus lebte. Dieser meinte, ein aufrecht stehender Mensch würde sowohl in einen Kreis als auch in ein Quadrat passen. Er bestimmte die Körpermaße also auf der Grundlage geometrischer Formen und mathematischer Regeln. Warum diese Idee und die Zeichnung von Leonardo da Vinci für uns heute so bedeutend ist, zeigt ein kleiner Blick in die Kunstgeschichte.

Um etwa 1400 v. Chr. ließ ein Beamter Namens Nacht für sich in Theben (Ägypten) sein Grab mit diesen Figuren links verzieren. Die wichtigen Personen, wie er selbst und seine Frau, sind größer dargestellt. Insgesamt wurde zu dieser Zeit der menschlichen Figur mehr Aufmerksamkeit geschenkt als in der Steinzeit und es waren schon mehr Details zu erkennen.

Die Amphore rechts stammt aus dem antiken Griechenland und entstand um 500 v. Chr. Der Künstler legte sehr viel Wert auf eine stimmige Darstellung. So betonte er die verschiedenen Muskelpartien und gab den Personen individuelle Gesichtszüge.



Griechische Amphore, um 500 v. Chr.

M 4 Mehr als nur Knochen – Proportionen und erste Hilfslinien für deine Zeichnung

Unser Skelett gibt uns nicht nur Halt und Stabilität, sondern bestimmt auch unseren Körperbau. Genau betrachtet bietet es dir auch Hilfen für deine Zeichnung.

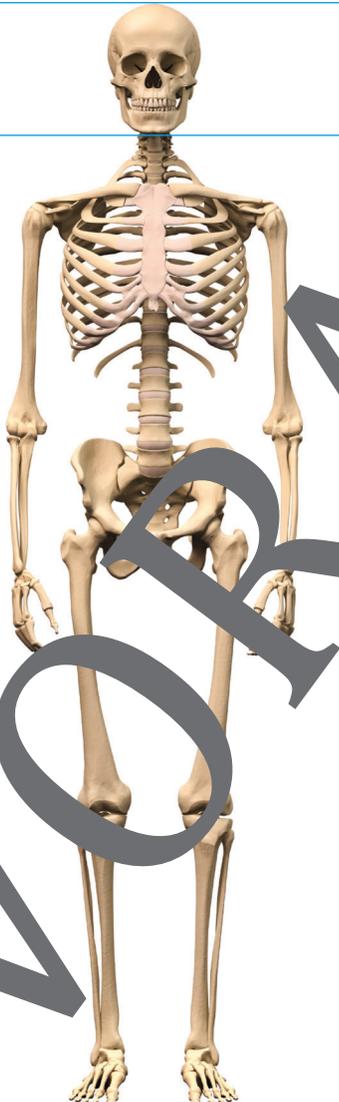
Aufgabe 1: Auf dem Bild wird das Skelett in Köpfen vermessen. Führe die „Kopfskizze“ fort. Zeichne weitere Linien in der Größe des Kopfes ein.

Aufgabe 2: Markiere folgende Teile des Körpers:

- Alle Gelenke an Armen und Beinen mit einem roten Punkt.
- Die Knochen an Armen und Beinen mit einem blauen Strich.
- Die Körperteile, die sich „rund“ machen lassen, schwarz.

Aufgabe 3: Skizziere rechts neben dem Bild ein Skelett in der gleichen Größe von der Seite. Achte auf die richtigen Proportionen. Zeichne Hilfslinien.

Tipp:
Probiere aus, was sich rund machen lässt, indem du dich bewegst.



M 8 Aus Linien und Formen wird ein Mensch – eine Umrisszeichnung anfertigen

Du hast nun schon eine Skizze aus Linien und Formen gezeichnet. Damit das Ganze noch mehr nach einem Menschen aussieht, fertige als nächstes eine Umrisszeichnung an.

Aufgabe 1: Probiere das zunächst an der Zeichnung unten aus. Überlege, wie die geometrische Figur ein „echter Mensch“?

Gehe folgendermaßen vor:

1. Zeichne Rundungen ein, z. B. an den Schultern, an der Taille usw.
2. Zeichne besondere Stellen wie den Bauchnabel oder das Schlüsselbein mit feinen Linien ein.
3. Du kannst auch versuchen, Ohren, Augen, Nase und Mund mit einfachen Strichen einzuzichnen.

Aufgabe 2: Arbeite nun weiter. Lege deine eigene Zeichnung mit den geometrischen Formen unter ein zweites Zeichenblatt, sodass die Linien durchscheinen. Fertige eine Umrisszeichnung an.



Tipp:

Schau dir deine Mitschüler genau an oder orientiere dich an da Vincis Zeichnung.

M 9 Körper, Licht und Schatten – so haben Künstler den Menschen gezeichnet



Gustave Courbet (1819–1877)

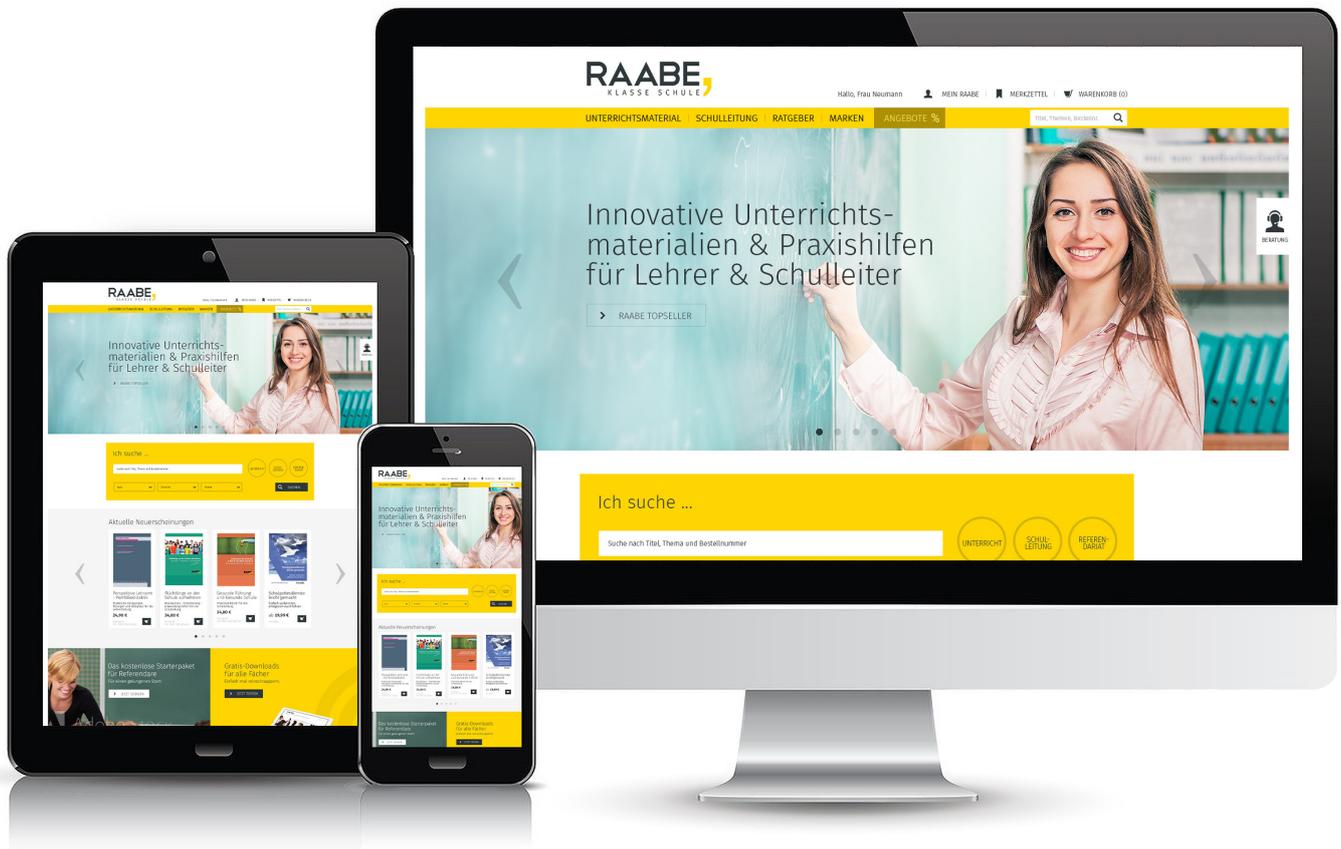


Edgar Degas (1834–1917)



Caspar David Friedrich (1774–1840)

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de