

Schriftlaboratorium

Unterrichteinheit zum Thema Typografie
Bildnerisches Gestalten

Rachel von Dach



Abstract 05

Zum Thema 06

Übersicht 08-13

Verlauf 14-21

Ergebnisse 22-23

Material 24-34

Quellen 35

Praktikumsdokumentation

Praktikantin: Rachel von Dach
Mentorin: Gila Kolb
Praktikumsbetreuung: Stephanie Fröhlin

Alle Rechte bei den AutorInnen.
Die Dokumentation entstand im Rahmen des Studiengangs
MA Art Education in den Seminaren Fachdidaktik I und II
an der HKB und PHBern.

Abstract

Die vorliegende Präparation basiert auf der Unterrichtseinheit **Schriftlaboratorium** die ich für mein Fachpraktikum im Master Art Education am Gymnasium Biel-Seeland konzipiert und durchgeführt habe. Das in vier Doppellektionen gegliederte Schriftlaboratorium richtet sich an Klassen welche keine Erfahrung im Bereich der Typografie haben und hat zum Ziel den SchülerInnen das Potenzial von Schrift als Material im Fach bildnerisches Gestalten aufzuzeigen.

Das Schriftlaboratorium selber besteht aus drei aufeinander aufbauenden Teilen. Vom einzelnen Zeichen zum Wort bis zur Gestaltung mit Schrift, setzen sich die SchülerInnen schrittweise mit typografischen Elementen auseinander. In praktischen Arbeitsphasen erlangen sie damit schriftgestalterische Fähigkeiten sowie Übung im Umgang mit Schrift und Zeichen. Eine experimentelle Herangehensweise soll dabei zur Findungen von grafischen Lösungen führen. Neben intensiver praktischer Erfahrung werden auch theoretische Grundkenntnisse in Typografie vermittelt.

Auf den folgenden Seiten wurde der Versuch unternommen, die Unterrichtsmaterialien für das Schriftlaboratorium so aufzubereiten, dass diese in den eigenen Unterricht übertragbar sind. Dabei soll angemerkt werden, dass die im Unterricht gemachten Erfahrungen zu Verbesserungen im Aufbau der Präparation beigetragen haben.

Zum Thema

Inhalt

Im Mathematik- wie im Geschichtsunterricht, beim Essen in der Mensa oder beim Flanieren durch die Stadt – Schrift umgibt uns immer und überall: Sie ist alltäglich und wird selbstverständlich eingesetzt. Buchstaben gehören zum Ersten das wir in der Schule gelernt haben, werden aber nicht bewusst wahrgenommen.

Das Schriftlaboratorium nimmt sich zur Aufgabe, etwas Alltägliches wie die Schrift erlebbar zu machen und sie den Schülerinnen näher zu bringen. Das Konzept besteht darin, mit Hilfe von übergroßen Buchstaben einen neuen Zugang zur Schrift zu schaffen der sich nicht nur das Visuelle beschränkt. Durch diesen Prozess der Materialisierung wird Schrift greifbar und zugleich sinnlich zugänglich gemacht: Nun kann man sie bearbeiten, zerstückeln und von ihrem Grundzweck entfremden. Angeleitet durch Kurzaufträge arbeiten sich die SchülerInnen selbstständig an schriftgestalterische Entwurfstechniken heran. Sie lernen, dass Schrift mehr als nur ein Informationsträger sondern zugleich ein elementares Gestaltungsmittel. Die SchülerInnen bewegen sich in ihrer gestalterischen Arbeit an der Schnittstelle, da wo Schrift zwischen Text und Bild oszilliert.

Nach einer Experimentierphase über zwei Doppellektionen können die SchülerInnen in den letzten beiden Sequenzen selbstständig typografische Lösungswege finden. Dabei wird ihren Arbeitsprozess und dessen aufbauende Entwicklung Teil der gestalterischen Auseinandersetzung.

Ziele und Lernerfahrung

Die in der Unterrichtseinheit festgelegten Schwerpunkte und Zielsetzungen nehmen Bezug auf folgende Grobziele des Lehrplans 2017 vom Kanton Bern:

- Die SchülerInnen lernen Schrift als vielseitiges Gestaltungsmittel wahrzunehmen. Dabei gestalten sie mit Zeichen, Wörtern, Schriftcharakteren und Typogramme
- Die SchülerInnen verfeinern und vertiefen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten in elementaren Regeln der Typografie ; Schriftfamilien, Schriftschnitte, Schriftgrösse, Zeilen- und Zeichenabstand kennen und anwenden können

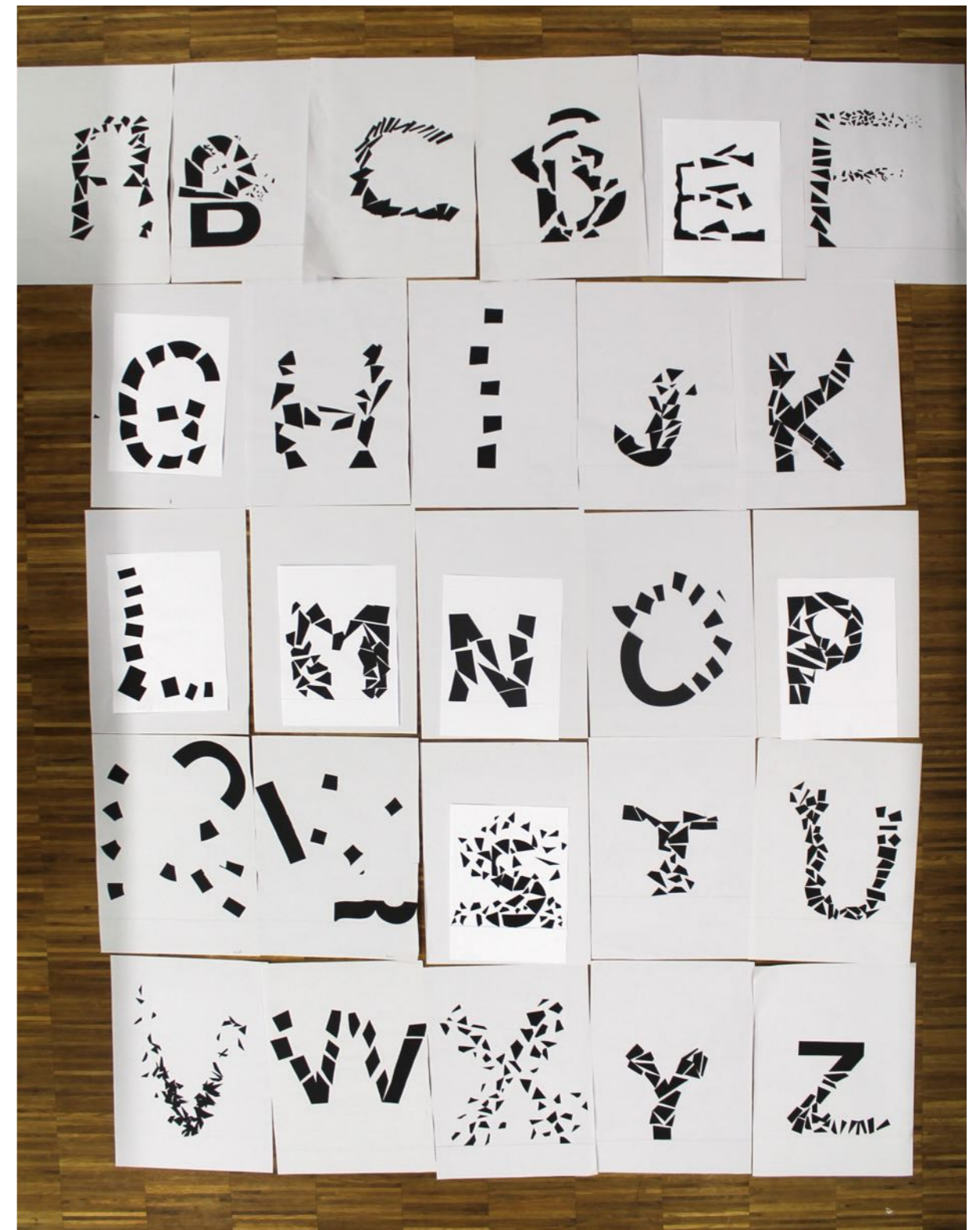
Das Schriftlaboratorium zielt darauf ab, dass die SchülerInnen spielerisch und experimentell an dem spannenden Feld der Typografie herangeführt werden. Es ist entsprechend weniger von Interesse, strikte typografische Regeln zu vermitteln, sondern eher, wie Schrift als Gestaltungsmittel eingesetzt werden kann.

Alle Arbeitsschritte werden analog ausgeführt und digital dokumentiert. Die analoge Auseinandersetzung mit Computerschriften, ob auf Transparentfolie gedruckt oder in schwarzem Papier ausgeschnitten, ermöglicht ein einfaches Hantieren mit den Buchstaben. Mit dem Hellraumprojektor lassen sich die einzelnen Elemente, ähnlich wie mit Photoshop aber analog beliebig kombinieren. Alle SchülerInnen können damit einfach Dinge erproben ohne dabei von der digitalen Technik eingeschränkt zu werden.

Trotz dem Verzicht auf digitale Programme wie Photoshop, ist das Schriftlaboratorium so angelegt, dass die Medienkompetenz der SchülerInnen gefördert wird. Durch den Einsatz ihres Smartphones als Handycamera für die Dokumentation der Projektionen, lernen die SchülerInnen ihr Gerät im Unterricht sinnvoll einzusetzen. Sie erfahren einen kompletten Workflow, wie sie mit dem Smartphone ihre Bilder optimal aufnehmen, diese aufbereiten und die optimierten Bilddaten auf einer Dropbox verwalten können.

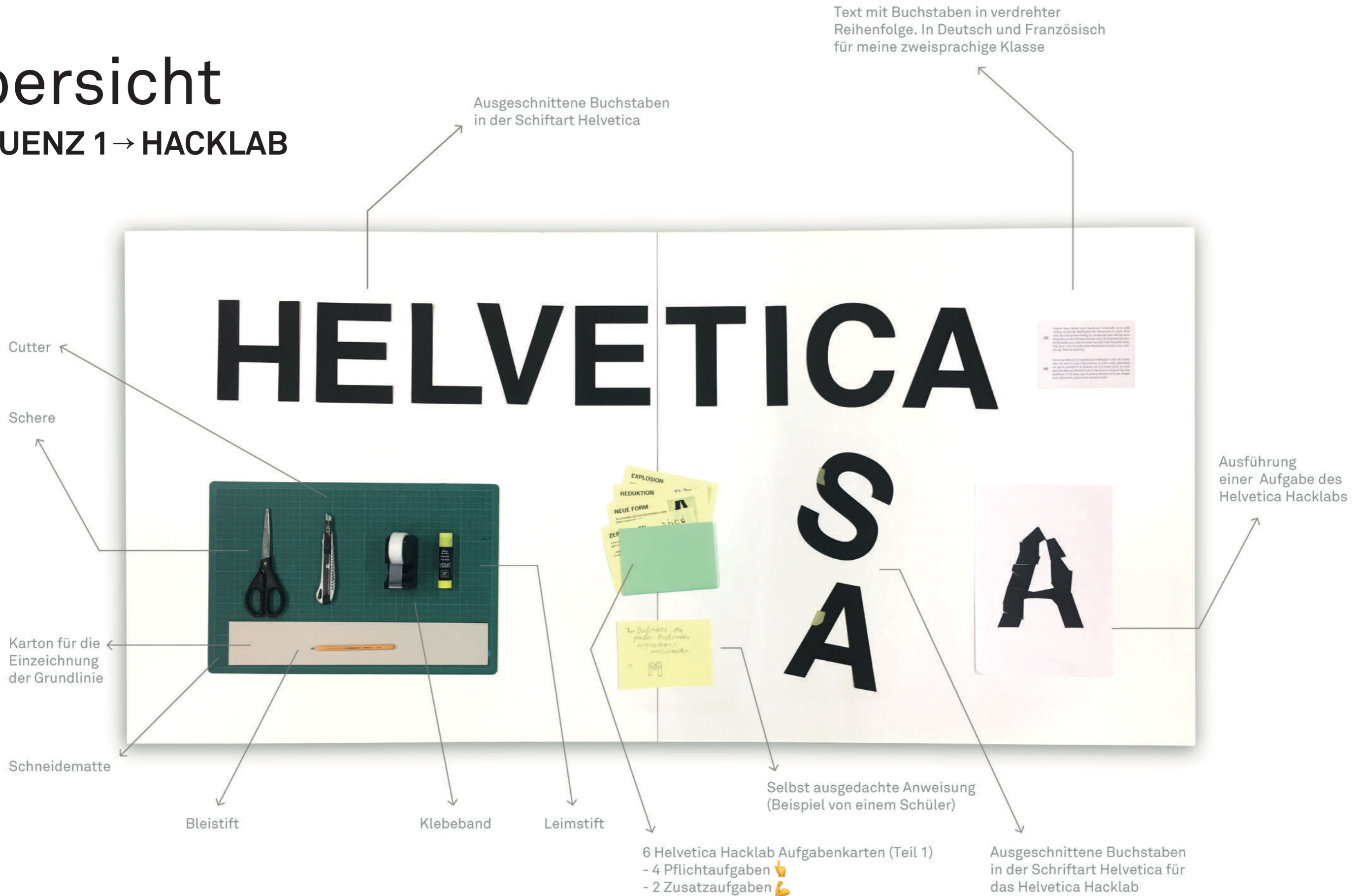
Potentielle Schwierigkeiten

Die kurze Lektion bezieht sich auf eine relativ große Vorbereitung und Planung. Für das Helvetica Hacklab müssen Buchstaben im Vorfeld mit einem Laserschneider ausgeschnitten werden und Fragen auf Transparentfolie gedruckt werden. Ausserdem sollte für jede Gruppe ein Hellraumprojektor vorgesehen werden, dessen Projektionsfläche viel Platz an den Wänden des Klassenzimmers einnimmt. Hier soll angeführt werden, dass anstelle von Hellraumprojektoren, auch Visualizer und Beamer eingesetzt werden können. Obwohl der Aufwand für die Organisation und Durchführung beträchtlich ist, lohnt sich dieser. Die SchülerInnen fühlten sich von diesem unkonventionellen Umgang mit Typografie sehr angesprochen und es herrschte während den Lektionen eine typische Tüftel-Atmosphäre.



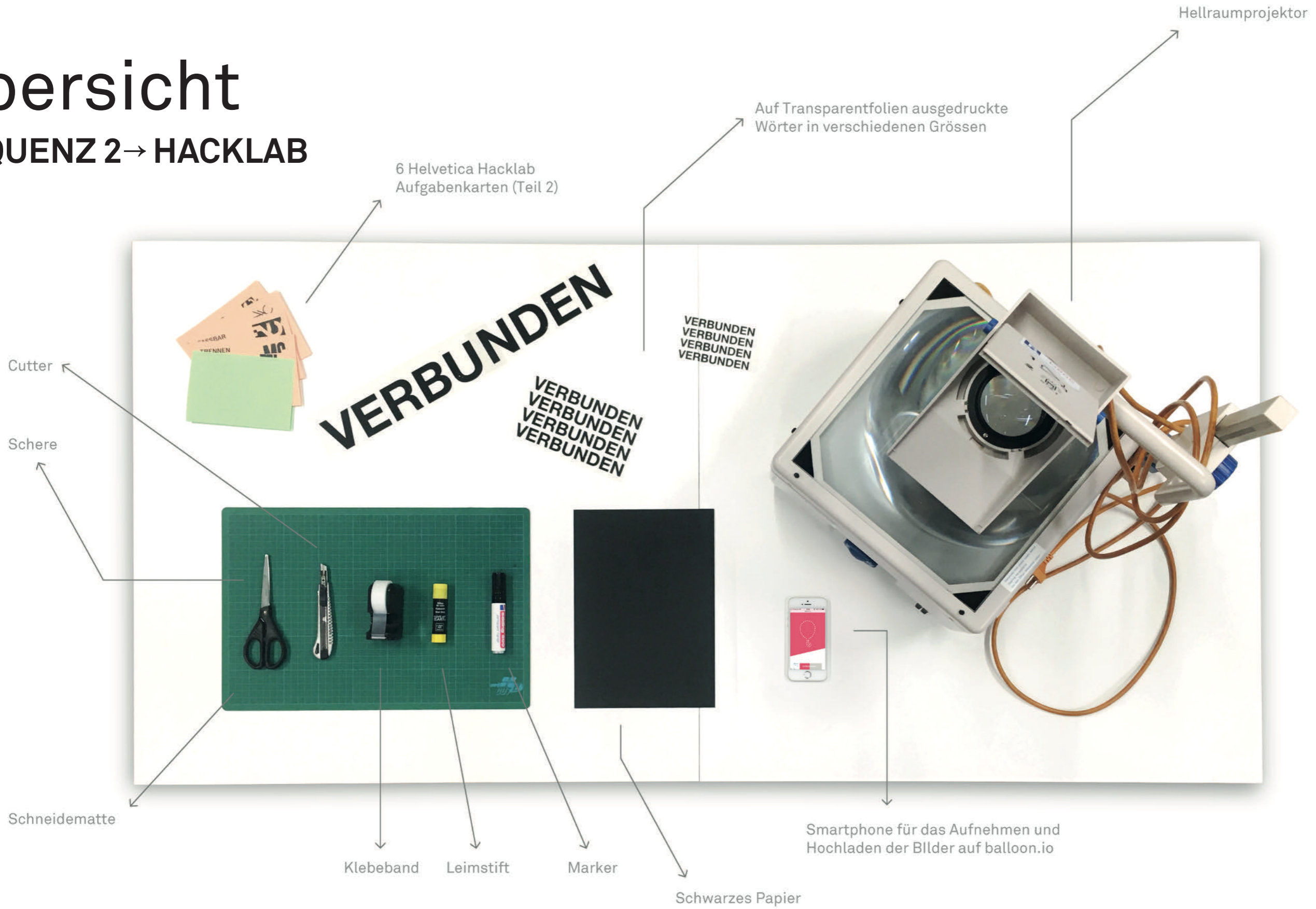
Übersicht

SEQUENZ 1 → HACKLAB



Übersicht

SEQUENZ 2 → HACKLAB



Übersicht

SEQUENZ 3/4 → ARBEITSAUFTRAG

Hellraumprojektor

Unterschiedlich bedruckte Folien mit Fragen, Alphabete, Wörter und Raster

Ausgewählte Fragen auf Folie ausgedruckt

Visitenkarte mit Fragen

KANN MANN ALLES FALSCH MACHEN?

Übrig gebliebene ausgeschnittene Buchstaben des Helvetica Hacklabs

FALSCH

KANN MANN ALLES FALSCH MACHEN?

H

M

Schere



Schneidematte

Cutter

Klebeband

Leimstift

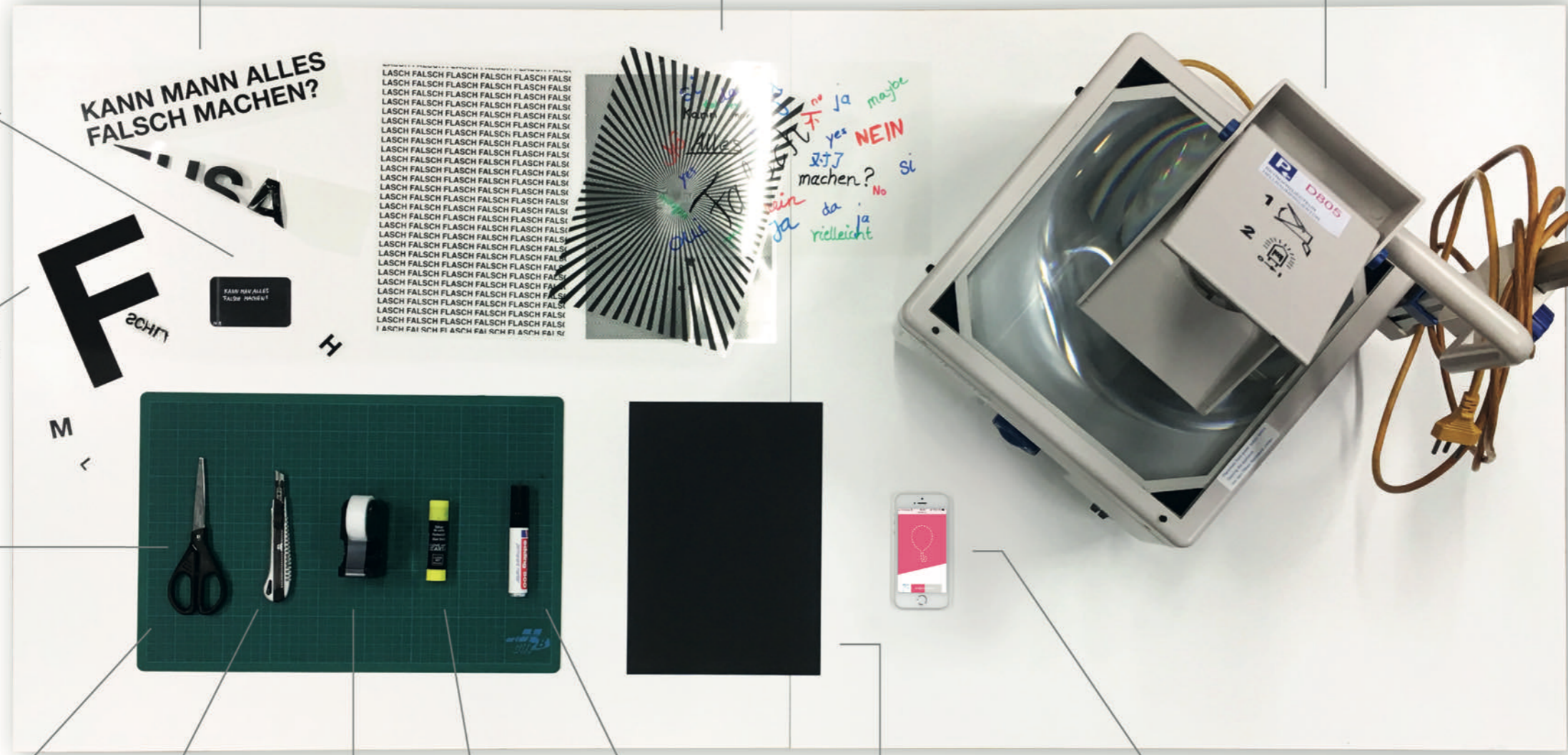
Marker



Schwarzes Papier



Smartphone für das Aufnehmen und Hochladen der Bilder auf balloon.io



- 01 Vorstellungsrunde
- 02 Schriften benennen und beschreiben
- 03 Bei der Arbeit
- 04 Einführung in das Helvetica Hacklab

Beschreibung der UE

Sequenz 1

Der Buchstabe:
Grundstein
der Schrift

Was | Inhalt Vorstellungsrunde

Der Unterricht beginnt mit einer Vorstellungsrunde, die gleichzeitig als Einstiegsübung angelegt ist. Die Lehrperson stellt sich anhand eines Alltagsgegenstandes vor, welcher, einmal auf dem Hellraumprojektor gelegt, die Form des ersten Buchstabens ihres Vor- oder Nachnamens hat. Die SchülerInnen werden aufgefordert, für sich im Klassenraum einen kleinen Gegenstand, der diese Bedingung erfüllt auszusuchen. Nacheinander stellen sich die SchülerInnen in einer einführenden Runde mit ihrem Fundstück vor. Dabei werden die Form, Beschaffenheit und Eigenschaften der Gegenstände welche zu ästhetisch spannenden Einzelbuchstaben führen, diskutiert.

Transparenz

Das Thema wird bekannt gegeben. In den nächsten vier Unterrichtslektionen wird sich die Klasse während eines dreiteiligen Schriftlaboratoriums mit Schrift auseinandersetzen. Im Plenum werden Gründe zusammengetragen, warum Schrift im BG-Unterricht auch ihren Platz haben könnte. Danach werden die SchülerInnen aufgefordert, einen kurzen Text zu lesen, in dem die Buchstaben in den Worten völlig durcheinandergewirbelt wurden. Erstaunlicherweise lässt sich dieser eigentlich unlesbar geschriebene Text doch recht fließend lesen. Anhand dieses Textes kann festgestellt werden, dass wir beim Lesen die einzelnen Buchstaben gar nicht mehr wirklich sehen. Dadurch rückt die Wichtigkeit Buchstaben und Schrift wieder sehen zu lernen in den Fokus.

Input

Auf dem Tisch sind ausgeschnittene Buchstaben ausgelegt. Im Plenum werden erste Versuche gemacht, eine Schrift zu beschreiben oder diese gar zu erkennen. Schriftennamen werden mündlich gesammelt. Bei den ausgeschnittenen Buchstaben handelt es sich um die Schriftart Helvetica – Eine Schweizer Schrift, welche international wohl die bekannteste und verbreitetste Schrift unserer Zeit ist. In unserem Fall ist es sogar die Hausschrift des Gymnasiums. Der Name "Helvetica" wird mit den serifenlosen Buchstaben geformt. Der Schriftzug wird mit "Times" und "Script" in den entsprechenden Schriftarten ergänzt. Die Lehrperson erläutert die Unterschiede in der Erscheinung und im Gebrauch der Schriftklassifikationen Serife, Serifenlos und Script. Zum Abschluss vermittelt die Lehrperson anhand der ausgeschnittenen Buchstaben wichtige Grundbegriffe wie Font, Versal/Minuskel und Grundlinie.

Arbeitsphase

Nachdem das Thema und das Feld eingeführt worden sind, kann mit dem praktischen Teil begonnen werden, dem "Helvetica Hacklab". Die gesamten Buchstaben des Alphabets werden in der Klasse aufgeteilt. Die SchülerInnen erhalten ihrer Auswahl entsprechend, je eine ausreichende Anzahl ausgeschnittene Helvetica-Buchstaben sowie einen Stapel von sechs Aufgabenstellungen. Diese fordern die SchülerInnen dazu auf, Ihre Buchstaben auf unterschiedlicher Art und Weise zu hacken. Die SchülerInnen bearbeiten die Aufgabenstellungen in Einzelarbeit nacheinander in der vorgegebenen und dennoch unterschiedlichen Reihenfolge. Damit können alle SchülerInnen gleichzeitig an unterschiedlichen Aufgabenstellungen arbeiten. Es stehen ihnen jeweils 10 Minuten durchschnittlich pro Aufgabenstellung zur Verfügung. Die Lehrperson hält die optimale Zeiteinteilung an der Wandtafel fest. Bei schnellem Arbeitstempo können zusätzliche Aufgabenstellungen bearbeitet werden. Durch den Gebrauch von zwei Icons (👉👈) lassen sich die Pflicht- von den Zusatzaufgaben unterscheiden.

Abschluss

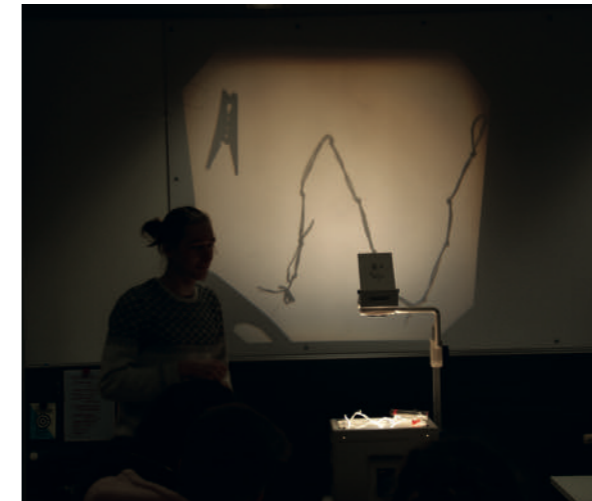
Nachdem die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, werden die SchülerInnen aufgefordert, selbst eine Hacking-Anweisung auszudenken. Hierfür stehen ihnen leere A6 Blätter zur Verfügung auf welchen sie ihre Anleitung aufschreiben. Zum gemeinsamen Abschluss führen alle SchülerInnen, eine von ihren MitschülerInnen konzipierte Aufgabenstellung aus.

Wozu | Ziele

Die SuS lernen verschiedene Schriftarten und -typen kennen und erlernen Grundbegriffe der Typografie. Die SchülerInnen machen erste Erfahrungen wie sie Schrift als Material benutzen können. Die SchülerInnen setzen sich intensiv mit der eigenen Hausschrift (Helvetica) auseinander. Sie transformieren und verfremden die Schrift um diese zu ihrem eigen zu machen.

Wie | Methode

- Vorstellungsrunde → In der Gruppe
- Input → Im Plenum
- Arbeitsphase → In Einzelarbeit
- Abschluss → In Einzelarbeit



01



02



03



04

Material

Vorbereiten

- 1x Helvetica, Times und Script Buchstaben in den entsprechenden Schriftarten ausgeschnitten
- 6x ausgeschnittenes Helvetica Alphabet

Drucken

- Anzahl SuS x Aufgabenkarten (Teil1)
- Anzahl SuS x Text mit verdrehten Buchstaben

Im Schulzimmer

- 1x Hellraumprojektor
- Scheren
- Cutter
- Schneidmatten
- Leimstifte
- Klebeband
- Weisse A3 und A4 Blätter
- Bleistifte
- Karton als Massstab für die Einzeichnung der Grundlinie

Sequenz 2

Vom
Buchsta-
ben
zum Wort

Was | Inhalt Auswertungsphase

In der nächsten Unterrichtssequenz entdecken die SchülerInnen ihre Ergebnisse des Helvetica Hacklabs. Die gehackten Buchstaben sind nach Aufgabenstellung sortiert und alphabetisch geordnet. Die SchülerInnen schauen sich die Auslegung an und achten dabei auf Folgendes: Wo verschwindet die Schrift als Medium? Wo treten unvermittelt Bilder an ihre Stelle? Die Lehrperson versucht zu erklären wo der Kippmoment liegt. Die SchülerInnen sollen erkennen, dass dieser einen optischen Stimulus beim Betrachter erzeugen kann. Im Gespräch mit den SchülerInnen wird ebenfalls über die Schwierigkeiten und Möglichkeiten der Übung besprochen.

Verweis auf den zeitgenössischen Kontext

Die Auslegung soll verdeutlichen, wie spielerisch und vielfältig Gestaltungsmöglichkeiten mit Buchstaben sind. An dieser Stelle wird eine Parallele zu Stefan Sagmeisters Arbeitsweise im Bereich des Kommunikationsdesigns gemacht. Gemeinsam werden seine Broschüren zu "Dinge, die ich bisher im Leben gelernt habe" durchgeblättert. Aus seinen Kreationen wird sichtbar, welchen Wert er auf das Prinzip "analog vor digital" legt, um dadurch kreativer und unbeschwerter gestalten zu können. Davon zeugt auch sein Erfolg im variantenreichen und fantasievollen Umgang mit Typografie, mit welchem er längst die Werbe- und Kunstwelt erobert hat.

Repetition

Nach Sagmeisters Broschüren wird den SchülerInnen die in der ersten Doppellektion benutzten ausgeschnittenen Buchstaben der drei Schriftklassifikationen "Serife", "Serifenlos" und "Script" verteilt. Sie sollen damit die entsprechenden Namen der Schriften schreiben (Helvetica, Times und Script). Die SchülerInnen bekommen ein Blatt, welches Sätze in den drei Schriftzügen darstellt. Individuell wählen sie aus einer Reihe von vorgeschlagenen Begriffen die passenden Begriffe aus und fügen diese in die Lücken ein. In Kleingruppen erläutern sich die SchülerInnen gegenseitig die Begriffe und werden dabei gegebenenfalls von der Lehrperson unterstützt. Durch mitgebrachte Satzzeichen aus Blei wird der Ursprung des Wortes "Font" aufgeführt und als Trägermaterial der Schrift digital oder analog erklärt.

Information

An der Wandtafel wird den SchülerInnen einen Zeitplan vorgegeben, damit sie sich in Bezug auf den

Arbeitsprozess orientieren können. Bevor in den nächsten zwei Doppellektionen an einem längeren Arbeitsauftrag gearbeitet wird, sollen in der folgenden Lektion noch weitere Versuche zur Annäherung an die Gestaltung mit Schrift stattfinden. Nun rückt das Wort als Material in den Fokus! Das Setting des praktischen Teils unterscheidet sich in einigen wesentlichen Punkten zum Setting der ersten Doppellektion:

- Die SchülerInnen arbeiten nun in Zweiergruppen
- Die Arbeitskarten können in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden
- Die Umsetzung findet auf Hellraumprojektoren statt
- Die Ergebnisse werden auf dem Smartphone festgehalten und über balloon.io auf die Cloud der Lehrperson hochgeladen

Mittels Beamer zeigt die Lehrperson vor, wie die Fotos von dem Smartphone auf die Cloud übertragen werden können. Danach werden die Stapel an Arbeitskarten ausgeteilt. Die Lehrperson versichert sich, dass alle TeilnehmerInnen mit einem Hellraumprojektor umgehen können und verweist auf das zu Verfügung stehende Material.

Arbeitsphase

Nacheinander werden die SchülerInnen aufgefordert, ein Wort aus einem Säckchen zu ziehen. Die SchülerInnen mit dem gleichen Wort bilden für diese Lektion eine Zweiergruppe. Nun sucht sich jede Gruppe eine zum Wort passende Aufgabenkarte. Ist die erste Karte bearbeitet und das Foto hochgeladen, können die SchülerInnen eine neue Karte auswählen und dazu ein passendes Wort auf dem Materialtisch ausfindig machen. Wie in der vorangegangenen Lektion ist das Ziel, innerhalb 10 Minuten eine Aufgabenkarte zu lösen. Während der Arbeitsphase beobachtet die Lehrperson die SchülerInnen, klärt im Gespräch offene Fragen, regt und leitet die Lernenden an ihre Wörter und Fotos bewusster zu gestalten. Im verdunkelten Klassenraum können die SchülerInnen gleichzeitig an den Hellraumprojektoren arbeiten sowie auf dem Beamer die Resultate der einzelnen Gruppen live mitverfolgen.

Abschluss

Die in dieser kurzen Zeit entstandenen Ergebnisse werden über den Beamer der Klasse gezeigt. Jede Gruppe berichtet kurz über die wesentlichsten Ergebnissen und Entdeckungen. Am Schluss wird gemeinsam festgelegt,



04

an welche Vorschläge sich die Weiterarbeit orientieren könnte und was auf den Bildern eher vermieden werden sollte. Die Lehrperson teilt den SchülerInnen mit, dass die in der Arbeitsphase benutzten Wörter, aus Fragen entnommen wurden. Diese Fragen liegen auf dem Tisch in doppelter Auflage im Visitenkartenformat vor. Die SchülerInnen bilden frei Zweiergruppen und sollen sich zusammen eine Frage aussuchen, mit der sie sich die nächsten zwei Unterrichtslektionen auseinandersetzen werden. Ist die Wahl gefallen, nimmt jeder eine entsprechende Visitenkarte mit nach Hause. Daraufhin sollen sich die SchülerInnen als Hausaufgabe mit dieser Frage auseinandersetzen und sich überlegen, wie sie die Frage gestalterisch beantworten könnten.

Wozu | Ziele

Die SuS untersuchen den Kippmoment in dem Schrift als Medium verschwindet und unvermittelt Bilder an ihre Stelle treten. Die SuS werden sich bewusst, dass es sich bei den Aufgaben um mögliche schriftgestalterische Entwurfstechniken handelt. Die SuS repetieren die drei besprochenen Schriftfamilien und verstehen, was eine Font ist. Die SuS müssen aus einer Auswahl Wörter diejenigen auswählen, welche für am meisten der Aufgabenstellung entsprechen und lernen somit auch neben dem gestalterischen Aspekt der Schrift den informellen/kommunikativen Aspekt einzubeziehen.

Wie | Methode

- Auswertungsphase → Im Plenum
- Repetition → In Einzelarbeit
- Information → Frontalunterricht
- Arbeitsphase → In Zweiergruppen (ausgelost)
- Abschluss → Im Plenum

Material

Vorbereiten

- Ergebnisse des Helvetica Hacklab alphabetisch ordnen
- Wörter aus Fischli/Weiss Fragen in unterschiedlichen Grössen auf Transparentfolie ausdrucken

Drucken

- Anzahl SuS x Repetitionsblatt
- Anzahl SuS x Aufgabenkarten (Teil 2)
- 2 x Visitenkarten

Mitnehmen

- Stefan Sagmeisters Broschüren „Dinge, die ich bisher im Leben gelernt habe“
- Satzzeichen
- 1x Helvetica, Times und Script Buchstaben in den entsprechenden Schriftarten ausgeschnitten

Im Schulzimmer

- Hellraumprojektoren
- Scheren
- Cutter
- Schneidmatten
- Leimstifte
- Klebeband
- Schwarzes Papier

Sequenz 3

Was | Inhalt**Ergebnissicherung**

Die dritte Doppellektion beginnt mit einem digitalen Quiz, um das erworbene Wissen im Bereich Typografie nochmals zu wiederholen und überprüfen zu können. Eine Reihe von Fragen zum Thema, welche im Vorfeld von der Lehrperson erstellt wurden, sind auf dem Beamer projiziert. In Zweierteams können sich die SchülerInnen mit ihren Smartphones auf die Plattform einloggen und das Quiz via Zahlencode abrufen. Auf ihren Smartphones sehen die SchülerInnen Antwortmöglichkeiten auf die gestellte Frage und müssen schnellstmöglich eine Auswahl treffen. Am Ende des Quiz gibt es eine Gesamtwertung mit einem Siegerteam. Nach jeder Frage nimmt sich die Lehrperson Zeit die richtige Antwort erläutert.

Verweis auf den kunsthistorischen Kontext

Nachdem die typografischen Grundbegriffe zur eigenen Lernzielkontrolle abgefragt wurden, werden die SchülerInnen gebeten, die in der vorhergehenden Lektion erhaltenen Visitenkarte hervorzunehmen. Die darauf gedruckten Fragen werden nacheinander laut vorgelesen. Was zeichnet diese Fragen aus? Aus den gesammelten Erkenntnissen stellt sich heraus, dass es sich dabei um Fragen handelt, die basal aber zum Teil auch grundlegend sind – Fragen die sich jeder ab und zu stellt, auf denen es aber meist keine Antwort gibt. Das renommierte Schweizer Künstlerduo Fischli/Weiss hat solche Fragen über viele Jahren zusammengetragen. Einige davon wurden in einem Künstlerbuch veröffentlicht. Die Lehrperson stellt das Künstlerbuch vor, zudem erhalten die SchülerInnen einen kurzen kontextuellen Input zu der alltäglichen Welt gewidmeten Arbeiten von Fischli/Weiss. Ein besonderes Augenmerk wird auf die 2003 an der Biennale vorgestellten Projektion, welches die Fragen integriert, gelegt.

Aus Fehlern lernen

Neben dem kurzen Werküberblick von Fischli/Weiss enthält die Präsentation auch einige Folien mit Ergebnissen der letzten Unterrichtslektion. Die Lehrperson legt technische und inhaltliche-gestalterische Probleme und Potenziale offen dar und ermutigt die SchülerInnen dazu, gewissenhafter zu arbeiten.

Arbeitsphase

Es folgt die Erteilung des Arbeitsauftrags. Dieser wird gemeinsam gelesen und besprochen. Der Auftrag fordert die im Vorfeld formierten Kleingruppen auf, ihre Frage durch typografische Experimente in eine Form zu bringen, in der diese sowohl als Informationsträger aber auch als Bild funktioniert. Auf dem Materialtisch stehen den Gruppen jeweils in mehrfacher Auflage und Grössen die auf Transparentfolie ausgedruckten Fragen zur Verfügung.

Die Gruppen werden durchnummeriert und entsprechend wird aus der Zahl einen neuen Balloon-Link für jede Gruppe generiert. Dies wird den SchülerInnen in einem späteren Zeitpunkt erleichtern, einen Überblick über ihren Fortschritt zu bekommen und ihre Bilder später in eine Ordnung zu bringen.

Durch die Experimentierphase der ersten beiden Doppellektionen gelingt ein fließender Übergang auf die eigene praktische Arbeit in den Kleingruppen. Hand in Hand, konzentriert, aufgabenorientiert und kreativ arbeiten die Teams an den Arbeitsauftrag. Die Aufgabe der Lehrperson besteht darin, die SchülerInnen in der Unterrichtssituation zu beobachten, auf sie zuzugehen, nachzufragen, sie aufzufordern ihre Ergebnisse kritisch zu hinterfragen und ihnen passende Zugänge zu öffnen.

Wozu | Ziele

Die SuS sind in der Lage, selbständig mit einem Hellraumprojektor umzugehen. Die SuS erarbeiten Grundkenntnisse und Grundfertigkeiten Schrift als vielseitiges Gestaltungsmittel einzusetzen. Die SuS lernen experimentell mit Schrift umzugehen.

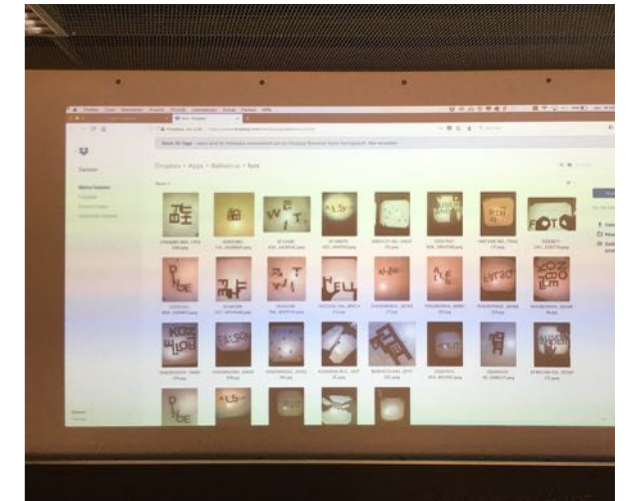
Wie | Methode

- Kahoot → Interaktives Quiztool, spiel in Teams
- Input → Im Plenum und Frontalunterricht
- Arbeitsphase → In Zweiergruppen (selbst gewählt)

- 01 Arbeit in den Zweiergruppen
- 02 Dokumentation der Projektion
- 03 Hochladen der Bilder auf der Dropbox
- 04 Arbeitsverlauf wird auf dem Beamer für alle sichtbar



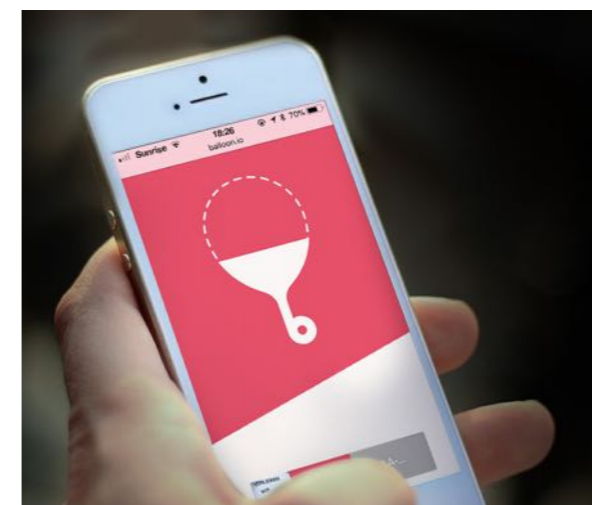
01



02



03



04

Material**Vorbereiten**

- Neuer Dropbox-Ordner für jede Gruppe anlegen und mit Balloon verlinken
- Fischli/Weiss Fragen in unterschiedlichen Grössen auf Transparentfolie ausdrucken
- Kahoot Quiz
- Powerpoint Präsentation mit Fischli/Weiss Werkbilder

Drucken

- Anzahl SuS x Arbeitsauftrag

Im Schulzimmer

- Hellraumprojektoren
- Smartphones
- Scheren
- Cutter
- Schneidmatten
- Leimstifte
- Klebeband
- Transparentfolie
- Schwarzes Papier
- Wasserfeste Marker

Sequenz 4

Was | Inhalt
Optimierung

In der letzten Doppellektion wird auf einen weiteren theoretischen Input verzichtet. Die Zeit soll genutzt werden, um den Arbeitsauftrag fertigstellen zu können. Stattdessen wird jedoch exemplarisch an einem in der letzten Unterrichtseinheit entstandenen Bild aufgezeigt, wie in drei Schritten eine Anordnung auf dem Hellraumprojektor optimal mit dem Smartphone aufgenommen und gekonnt inszeniert werden kann. Ein von der Lehrperson durchgeführter Vorher-Nachher-Vergleich führt die Wirksamkeit von kleinen Maßnahmen zur Verbesserung der Bildwirkung vor.

- Hellraumprojektor soll bei der Aufnahme nicht erkennbar sein
- Bei der Aufnahme auf den Bildausschnitt achten, wenn nötig Bild beschneiden
- Helligkeit und Kontrast so korrigieren, damit die Folie unsichtbar bleibt

Transparenz

Im Anschluss daran werden die Schülerinnen über die Abgabe und Abgabebedingungen anhand des Aufgabenblattes informiert. Die Lehrperson teilt die Zugangsdaten zur Cloud mit und zeigt wie die mit Balloon auf die Cloud hochgeladenen Bildern, im Fullscreen-Modus angezeigt, sortiert und umbenannt werden können. Die SchülerInnen werden gebeten ihre bereits vorhandenen auf dem Computer Bilder anzusehen und diese gegebenenfalls zu bearbeiten bevor sie sich wieder an die Schaffung neuer Bilder auf dem Hellraumprojektor machen.

Arbeitsphase

Die Arbeit wird nun selbständig in den Gruppen weitergeführt und fertiggestellt. Parallel dazu überprüft die Lehrperson den Stand auf der Cloud. Die SchülerInnen arbeiten am Hellraumprojektor und auf dem Computer, zwischen digital und analog hin und her. Die Lehrperson steht der Klasse während dieses Prozesses für Rückfragen zur Verfügung und macht weniger fortgeschrittene Gruppen darauf aufmerksam, die verbleibende Zeit gut zu nutzen. Kurz vor Abgabeschluss wiederholt die Lehrperson das genaue Abgabeprozeder und fordert die SchülerInnen auf, einen Abschluss zu finden.

Abschluss

Nach einer kurzen Überprüfung der übermittelten Daten treffen sich die SchülerInnen im Plenum. Die Lehrperson spannt zum Abschluss den Bogen zu der eingangs eingeführten analogen Bildgestaltung, welche viel mehr Freiheit, Variantenreichtum und Leichtigkeit als die digitale Umsetzung mit sich bringt. Der analoge Umgang mit Schrift soll für die SchülerInnen auch in Zukunft eine alternative Lösung zur digitalen Gestaltung bleiben. Ein zusammenfassendes Schlusswort beim Betrachten der fertiggestellten Arbeiten bildet das Ende der Unterrichtseinheit.

Wozu | Ziele

Die SuS sind in der Lage eine Frage aus Peter Fischli und David Weiss's Sammlung "Findet mich das Glück" durch typografische Experimente in eine Form zu bringen in der die Schrift nicht nur Informationsträger sondern auch zum Bild wird. Dabei ist der Prozess zur Findung der verschiedenen Einfällen zur Formgebung relevant. Um diesen Prozess nachvollziehbar und transparent zu machen werden die einzelnen Versuche die an einem Hellraumprojektor erarbeitet werden, immer wieder mit dem Smartphone festgehalten.

Wie | Methode

- Input → Frontal Unterricht
- Arbeitsphase → In Zweiergruppen (selbst gewählt)
- Abschluss → Im Plenum

- 01 Input mit Vorher-Nachher-Vergleich
- 02 Einrichten des Klassenzimmers
- 03 Bei der Arbeit
- 04 Bildbearbeitung auf dem Smartphone

Sequenz 2



01



03



04



02

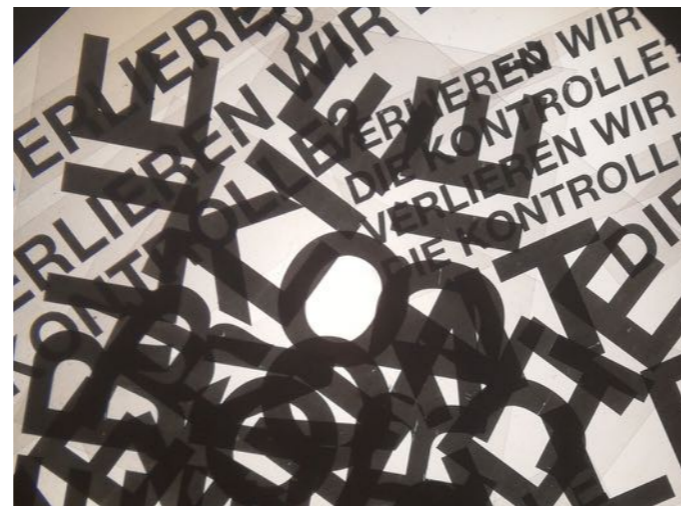
Material**Vorbereiten**

- Dropbox Zugangsdaten aufschreiben
- Powerpoint Präsentation mit Vorher-Nachher-Vergleich
- Fischli/Weiss Fragen in unterschiedlichen Größen auf Transparentfolie ausdrucken

Im Schulzimmer

- Hellraumprojektoren
- Smartphones
- Computer
- Scheren
- Cutter
- Schneidmatten
- Leimstifte
- Klebeband
- Transparentfolie
- Schwarzes Papier
- Wasserfeste Marker

Ergebnisse



Material: Sequenz 1

HELVETICA HACKLAB TEIL 1

ZERKNÜLLEN

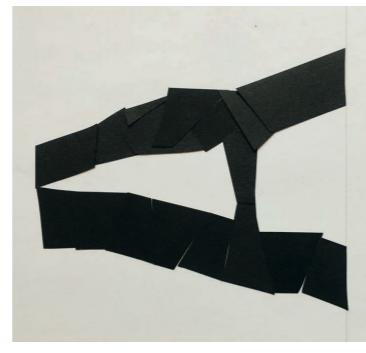
- ① Zerknüllen Sie ihren Buchstaben so klein es geht zum gleichen Buchstaben zusammen.
- ② Kleben Sie den Buchstaben auf die Grundlinie (A4 Hoch) 🖱️



Ipsium Planet, 2006
Paperfont

NEUE FORM

- ① Zerschneiden Sie ihren Buchstaben in Fragmente und setzen sie aus allen Fragmenten den Buchstaben wieder neu zusammen. Der neu geformte Buchstabe sollte ungefähr die gleiche Versalhöhe besitzen.
- ② Kleben Sie den Buchstaben auf die Grundlinie (A4 Hoch) 🖱️



Rachel von Dach, 2018
Beispiel

EXPLOSION

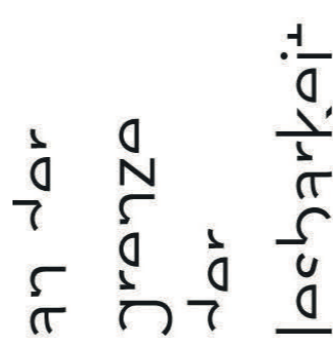
- ① Zerstückeln Sie den Buchstaben in einzelne Fragmente und ordnen Sie diese so an, als hätte eine Bombe eingeschlagen. Der Buchstabe soll noch knapp erkennbar bleiben.
- ② Kleben Sie Ihre Buchstaben auf die Grundlinie (A3 Hoch) 🖱️



Jess Gorick, 2009
The Letter 'R'

REDUKTION

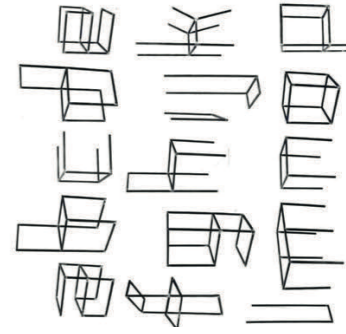
- ① Versuchen Sie so viele Teile von ihrem Buchstaben zu entfernen bis Sie die Grenze der Lesbarkeit erreichen.
- ② Kleben Sie den Buchstaben auf die Grundlinie (A4 Hoch) 🖱️



Alexander Roth, 2013
Brian Coe Font

3D

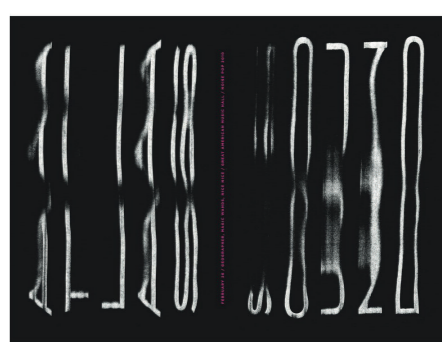
- ① Schneiden Sie ihren Buchstaben so auseinander, dass sie aus den einzelnen Teilen, den Buchstaben neu zu einem dreidimensionalen Buchstaben zusammensetzen können.
- ② Kleben Sie den Buchstaben auf die Grundlinie (A3 Hoch) 🖱️



Andrew Byrom, 2001
Interio Light

STRECKEN

- ① Dehnen Sie ihren Buchstaben so weit es geht in die Breite. Verschlanke Sie die schwarzen Flächen des Buchstabens um diesen auf seine maximale Länge verlängern zu können.
- ② Kleben Sie den Buchstaben auf die Grundlinie (A3 Quer) 🖱️






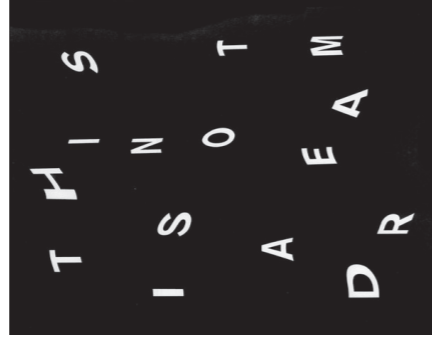
Jason Munn, 2010
Atlas Sound

Material: Sequenz

HELVETICA HACKLAB TEIL 2





DISTANZ

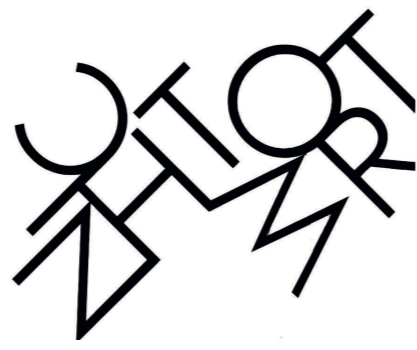
- ① Versuchen Sie die einzelnen Buchstaben eines Wortes möglichst weit auseinander verteilt auf dem Hellraumprojektor auszulegen. Das Wort soll gerade noch erkennbar sein.  
- ② Wie könnte das auch noch aussehen? Greifen Sie nochmals ein und stellen Sie das Resultat anders dar.  



Unbekannt
This is not a dream





PATCHWORK

- ① Schneiden Sie die einzelnen Buchstaben des Wortes auseinander. Versuchen Sie das Wort auf kompakter Art und Weise ungewohnt zusammenzubringen in dem Sie die Buchstaben neu anordnen, drehen, umkehren und unterschiedliche Schriftgrößen verwenden. Das Wort soll erkennbar bleiben.  
- ② Wie könnte das auch noch aussehen? Greifen Sie nochmals ein und stellen Sie das Resultat anders dar.  



HFG, 2018
Nichtwort





FASSBAR

- ① Kombinieren Sie Ihre Hände mit dem Wort auf dem Hellraumprojektor so zusammen dass dabei ein neues spannendes Wortbild entsteht. Das Wort soll lesbar bleiben.  
- ② Wie könnte das auch noch aussehen? Greifen Sie nochmals ein und stellen Sie das Resultat anders dar.  



Paul Hollingworth, 2010
Trendsetter




TRENNEN

- ① Zerschneiden Sie ihr Wort in mehrere Streifen. Versetzen Sie die einzelnen Streifen leicht und versuchen sie dabei ein neues Wortbild zu erlangen. Sie können die Streifen übereinander legen oder diese voneinander distanzieren. Das Wort soll gerade noch erkennbar sein.  
- ② Wie könnte das auch noch aussehen? Greifen Sie nochmals ein und stellen Sie das Resultat anders dar.  



Unbekannt
MC





DIMENSION

- ① Versuchen Sie dem Wort eine Tiefenwirkung zu verleihen. Diese raumbildende Mittel können Sie dabei unterstützen: Unschärfe, Verbiegen der Folie, unterschiedliche Größen verwenden, aufstellen statt legen der Buchstaben, Projektion auf einen an die Wand angebrachten Gegenstand...  
- ② Wie könnte das auch noch aussehen? Greifen Sie nochmals ein und stellen Sie das Resultat anders dar.  



Unbekannt
Space

ERWEITERUNG

- ① Verlängern Sie die einzelnen Zeichen ihres Wortes mit schwarzen Papierstreifen. Verbinden Sie anhand diesen Streifen die einzelnen Buchstaben zum Wort zusammen. Achten Sie darauf wie Sie mit den Papierstreifen umgehen: Bilden Sie Schlaufen, stellen Sie die Streifen auf die Kanten statt sie nur flach hinlegen, falten Sie die Schlaufen... Das Wort soll erkennbar bleiben.  
- ② Wie könnte das auch noch aussehen? Greifen Sie nochmals ein und stellen Sie das Resultat anders dar.  



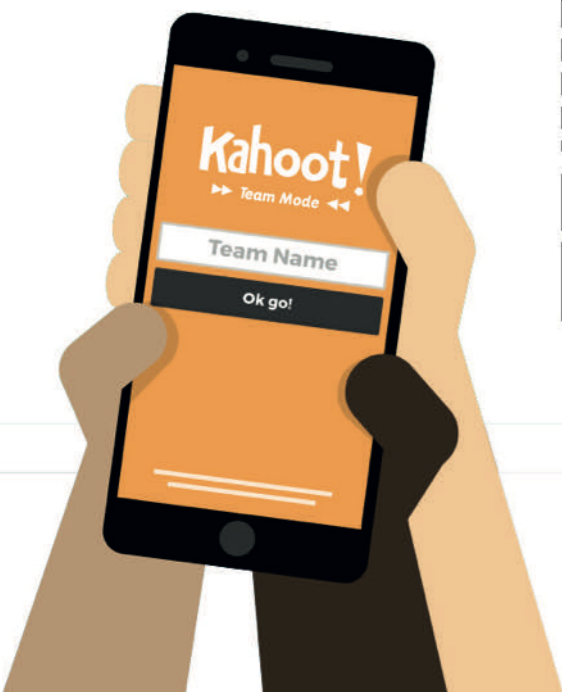
Isidro FerrerInterioro, 2014
Carteles CDN 2014-15

Material: Sequenz 1/2/3

KAHOOT QUIZ



www.goo.gl/jceTPW



DE

Gmäess eneir Sutide eneir elgnihcesn Uvinisterät, ist es nchit witihcg in wlecehr Rneflogheie die Bstachuebn in eneim Wrot snid, das ezniige was wcthiig ist, ist dass der estre und der leztte Bstabchue an der ritihcegn Pstooion snid. Der Rset knan ein ttoaelr Bsinöldn sien, tedztorm knan man ihn onhe Pemoblre lseen. Das ist so, wiel wir nciht jeedn Bstachuebn enzelin leesn, snderon das Wrot als gseatems.

FR

Sleone une édtue de l'Uvinertisé de Cmabrigde, l'odrre des ltteers dans les mtos n'a pas d'ipmrotncae, la suele coshe ipmrotnate est que la pmeirère et la drenère soit à la bnnoe pclae. Le rsete peut êrte dnas un dsérorde ttoal et vuos puoevz tujoruos lrie snas porlbème. C'est prace que le creaveu hmauin ne lit pas chuaqe ltetre elle-mmée, mias le mot cmome un tuot.

Versal Riese Grundlinie Minuskel Serifenlos Füsschen Frakturschrift Satzspiegel Serifen Hacken Glyphen Font Script Handschrift Abschluss Banderole Schriftband Font Ligatur

Schriftklassifikation: _____ Name der Schrift: _____ Diese Schriften sind: _____

Neuheit → _____

Grossbuchstaben: _____

Schriftklassifikation: _____ Kleinbuchstaben: _____

DAS IST EIN TITEL → _____

Ciure rerum adis enda con cusani omnita pa dolupta endis destis idessin nimin cus renduci issinct atioem por Volorum quis dolumquia ad min porpos erferundia doloriore molorerum lacesci nesti dolut velestiorepe reperes editionsed ut fuga. → _____

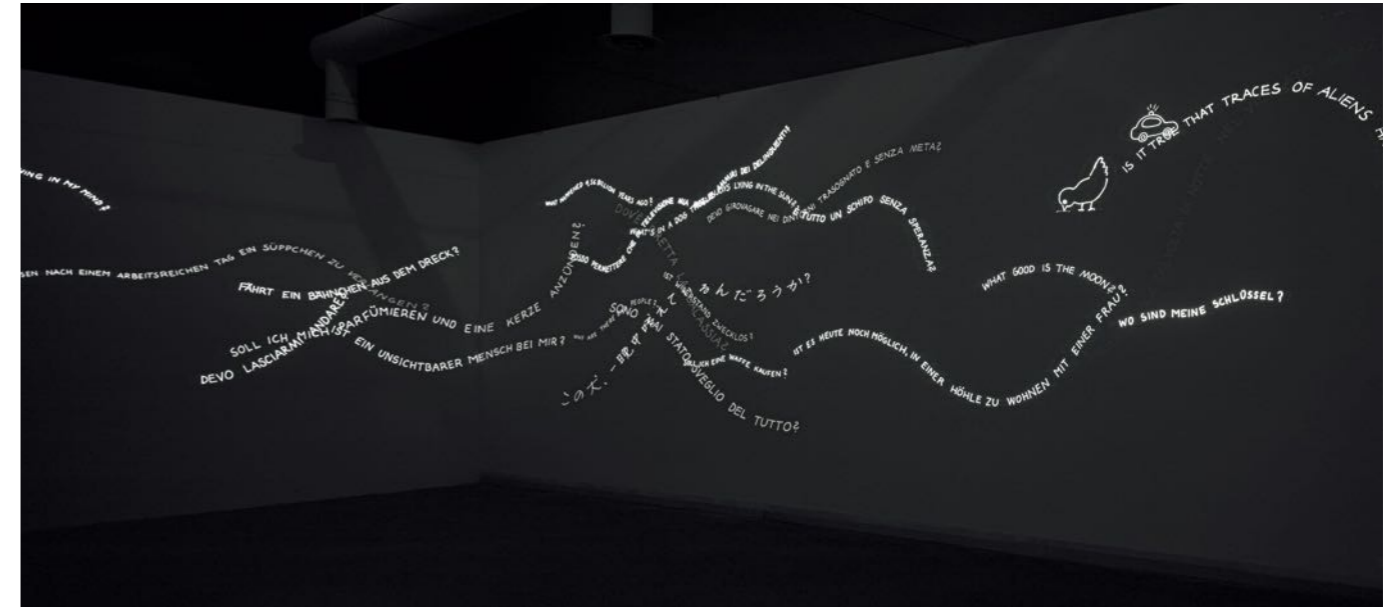
Di gerum verita dolupis aut deri omnimaorit laccum sequatur? → _____

Material: Sequenz 2/3/4

<p>SOLL ICH ALLES ZUSAMMEN - SCHLAGEN? 747 26C</p>	<p>IST VIELES MIT ALLEM VERBUNDEN? 28</p>	<p>FLIEGT ALLES AUF? 36</p>
<p>DRIFTET ALLES AUSEINANDER? SIND ANDERE LEBENWESSEN? 30,31</p>	<p>WARUM KANN ICH NICHT STILLSITZEN? 17C</p>	<p>WARUM DREHT SICH ALLES UM MICH? 304</p>
<p>WARUM IST ALLES SO WEIT WEG? 307</p>	<p>IST WIDERSTAND ZWECKLOS? 375</p>	<p>KANN ICH ALLES? DARE ICH ALLES? 788</p>
<p>WARUM GESCHIEHT NIE NICHTS? 320 29</p>	<p>MAHT DAS ENDE? KANN MAN ALLES FALSCH MACHEN? A</p>	<p>RICHTET SICH NICHT IMMER ALLES GEGEN MICH? 136</p>

Material: Sequenz 3/4

Schriftlaboratorium: Findet uns das Glück?



Peter Fischli & David Weiss, *Ohne Titel (Fragenprojektion)*, 1981-2002

Auftrag im Team Ausgehend von einer Frage von dem Künstlerbuch "Findet mich das Glück?" des Schweizer Künstlerduos Fischli/Weiss bringen Sie durch typografische Experimente Schrift in eine Form, in der diese sowohl als Informationsträger aber auch als Bild funktioniert.

1. Gehen Sie dabei prozesshaft – im Sinne einer aufbauenden Entwicklung der Gestaltung vor.
2. Halten Sie ihre einzelnen Schritte mit dem Smartphone fest (Hoch oder Querformat) und laden sie diese im Laufe der Arbeit auf die Cloud hoch. (balloon.io/font^{teamNr})
3. Am Ende der zweiten Doppellektion entscheiden Sie sich für ein Bild auf der Cloud, welches ihrer Meinung nach am treffendsten die ausgewählte Frage beschreibt und illustriert.

Abgabe Digital auf dem Cloud: Ein finales Bild und mindestens 8 Bilder die den Prozess darlegen.

Technik Legetechnik auf Hellraumprojektor, digitales Festhalten mit dem Smartphone

Material Pflicht: Helvetica Buchstaben auf Folie
Optional: Papier, Klebeband, beliebige Objekte, eigene Handschrift auf Folie...

Verfahren **Legetechnik:** Zuschneiden, verbinden, überlagern, erweitern, reduzieren, zerknüllen, aufstellen, auseinanderschneiden, spiegeln, neu zusammenbringen, fragmentieren, ersetzen, zersplittern, drehen, Spiel mit Schriftgrößen, Unschärfe, Zufälligkeit...
Fototechnik: Blickwinkel, Bildeinstellung, Schärfe/Unschärfe, Foto von Foto, Filter...

Kriterien Prozess (mind. 8 Bilder)

- Aufbauende Entwicklung
- Variationen Reichtum
- Nachvollziehbare Gestaltungsentscheide im Bezug auf den Inhalt
- Technische Sorgfalt (Lege und Fototechnik)

Finales Bild

- Formale Gestaltung: Bildidee, Komposition, Verhältnis der Bildteile zum gesamten
- Funktionalität der Gestaltung: Lesbarkeit, technische Sorgfalt der Legetechnik/Foto, Ausschnitt
- Nachvollziehbarer, relevanter Bezug zwischen Inhalt und Form

Zeitplan 2 Unterrichtsblöcke → Am Ende des letzten Unterrichtsblocks

Quellenverzeichnis

TYPOGRAPHIE

Ambrose/Harris 2005

Gavin Ambrose und Paul Harris, Basics Design 3: Typography, Worthing: AVA Publishing 2005.

Heller/Anderson 2016

Steven Heller und Gail Anderson, The typography idea book: inspiration from 50 masters, London: Laurence King 2016.

Rivers 2014

Charlotte Rivers, Schriftenwerkstatt – Fonts und Schriften von Hand entwerfen, Bern: Haupt Verlag 2014.

Triggs 2003

Teal Triggs, Experimentelle Typografie Avantgarde im modernen Schriftdesign, Bern: Haupt Verlag 2003.

KUNST

Fischli/Weiss 2002

Peter Fischli und David Weiss, Findet mich das Glück?, Köln: Walther König 2002.

Sagmeister 2008

Stefan Sagmeister, Things I have learned in my life so far, Mainz: Hermann Schmidt 2008.

LINKS

Interaktives Quiz

www.kahoot.it

Dropbox

www.dropbox.com

Drobox Inhalte einsammeln

www.balloon.io

Vielen Dank!

an Stephanie Fröhlin für das Vertrauen und die wertvolle Unterstützung.

an Gila Kolb für die fachdidaktischen und methodischen Inputs.

an die Schülerinnen und Schüler der Klassen 19o, 18e/f und 20b/f für die motivierende und lehrreiche Zeit.

an Anna Neurohr vom Druckatelier Officina Helvetica für die Ausleihe der Schriftsätze.

Kontakt

RACHEL VON DACH
rachel.vondach@gmail.com





HKB HEAB
Hochschule der Künste Bern
Haute école des arts de Berne



PHBern
Pädagogische Hochschule