

**Drawing Facial Expressions**

60/4

**Vorüberlegungen****Lernziele:**

- Die Schüler analysieren, wie sich die Gesichtszüge je nach Emotion verändern und lernen diese zeichnerisch umzusetzen.
- Sie üben dies, indem sie die Mimik eines Mitschülers wahrnehmen und skizzenhaft festhalten.
- Die Schüler entwerfen eine eigene Comicfigur und schreiben dieser besondere Merkmale zu, die anhand von Kleidung, Körperbau und Gegenständen ersichtlich sind.
- Sie können die Mimik ihres Charakters entsprechend unterschiedlicher Gefühlssituationen zeichnerisch darstellen.
- Sie betrachten das Eigene und andere Werke, und entwickeln eine eigene Meinung. Diese teilen sie während der Reflexionsphase anderen mit.
- Sie äußern sich in der Kleingruppe oder im Plenum zum Thema in der Fremdsprache.
- Die Schüler lernen andere Auffassungen und Geisteshaltungen durch den kommunikativen Austausch während der Reflexionsphase kennen und setzen diese in Beziehung zu ihrer eigenen.

**Anmerkungen zum Thema:**

Die vorliegende Stunde kann eingebettet sein in eine Unterrichtseinheit, wie z. B. „designing my own comic character“, aber sie kann auch einzeln eingesetzt werden, zur Sensibilisierung von Mimik und deren zeichnerischen Darstellung. Falls Sie nur das Zeichnen von Mimik mit Ihrer Klasse üben wollen, beginnen Sie in der vorliegenden Einheit direkt mit Schritt 2.

Während einem Gespräch, entnehmen wir viele Informationen unseres Gegenübers aus dem Mitlesen der Mimik und Gestik. Deshalb ist es sehr wichtig, diesen Bereich zu schulen und die Schüler durch das gezielte Beobachten und Zeichnen, ihre Kompetenz in diesem Feld ausbauen zu lassen.

In dieser Einheit sollen die Schüler lernen, unterschiedliche Gefühlsausdrücke, die sich im Gesicht widerspiegeln, zu zeichnen und diese dann auf ihren Comic-Charakter zu übertragen, so dass sie in der Folgestunde in der Lage sind, durch Veränderung der Mimik einer vorgegebenen oder ihrer selbst entwickelten Comicfigur Leben einzuhauchen.

Der Begriff „Comic“ wurde aus dem englischen Sprachraum, vorwiegend aus dem Amerikanischen, übernommen. Mittlerweile ist der Begriff international bekannt und verbreitet. Comic bedeutet so viel wie lustig, komisch, witzig (vgl. Grünewald 2010, S. 4). Der Terminus „Comic“ hat sich im letzten Jahrhundert immer wieder gewandelt. So wurden im 18. Jahrhundert in England darunter Witzzeichnungen verstanden, sogenannte „Comic Prints“. Später entwickelte sich der Begriff weiter und man verstand darunter Bildwitze mit daneben abgedruckten Texten in Zeitschriften (vgl. ebd.). Erst zu Beginn des 20. Jahrhunderts begann man, die bis dahin als „funnies“ bezeichneten Bildergeschichten, in US-Zeitungen als Comicstrips (Fortsetzungsgeschichten) zu betiteln (vgl. Knigge 1996, 25 f.). Angesichts ihrer zunehmenden Beliebtheit wurden sie ab 1929 auch in eigenen Heften oder sogenannten Comic Books veröffentlicht (vgl. Binder 2009, S. 160). Während sich in vielen Ländern der Welt eine eigene Comic-Kultur entwickelt hat, gibt es auf dem deutschen Markt bis dato nur wenige heimische Publikationen. Demzufolge hat sich in Deutschland keine eigene Tradition in Bezug auf Comics entwickelt. Vielmehr wird der deutsche Markt von vornehmlich amerikanischen Publikationen überschwemmt. Es ist jedoch zu beobachten, dass in den letzten Jahren auch vermehrt sogenannte Mangas aus Japan ihren Absatz hier gefunden haben (vgl. Grünewald 2010).

**Infobox**

Thema:	<b>Drawing Facial Expressions</b>
Bereich:	<b>Gattungsübergreifendes Gestalten – Fächerübergreifender Unterricht</b>
Klasse(n):	<b>7. und 8. Jahrgangsstufe</b>
Dauer:	<b>4 bis 6 Stunden</b>

Ein Comic Strip hat immer eine spezifische Form. In aufeinander inhaltlich, chronologisch folgenden einzelnen Bildern (sogenannte Panels) wird eine Geschichte erzählt, die meist komisch bzw. witzig ist. Die Bilder sind in Streifen angeordnet. Viele Comics enthalten Denk- und Sprechblasen (Ballons). Diese sind jedoch kein unbedingt erforderliches Definitionsmerkmal laut Grünewald (2010, S. 3) es gibt nach wie vor einige Comics, die mit Untertexten arbeiten. In der Regel wird die Erzählung aber durch Bild und Text erzeugt. Die Bilder liefern hierbei die meisten Informationen und zum Teil vermitteln sie komplexe Zusammenhänge. Die Denk- und Sprechblasen haben nur eine unterstützende Wirkung, indem sie ergänzen und helfen zu interpretieren (vgl. Dittmar S. 10). Folglich werden Comics gelesen. Jeder Einzelne kann in seiner eigenen Geschwindigkeit die Comics „lesen“. Jedoch benötigt man kompetente Leser, die es schaffen, die einzelnen Bilder zu interpretieren und wahrzunehmen. Diese Kunst muss geübt werden. Gerade jüngere Schüler lesen gerne Comics und lassen die Bilder dabei auf sich wirken. Häufig identifizieren sie sich mit dem Protagonisten. Dadurch werden automatisch Vergleiche und Verbindungen angestellt zur eigenen Lebenswelt. Folglich wird die künstliche Comicwelt der realen Lebenswelt gegenübergestellt. Teilweise werden aus diesem Grund Comics auch als bewusstes und gezieltes Erziehungsmittel eingesetzt (vgl. Grünewald 1991, S. 22). Heutzutage sind Comics aber nicht mehr nur witzig, manchmal werden durch Comics auch Märchen, Abenteuer und Sagen erzählt, bisweilen sogar historische Inhalte verarbeitet.

Entscheidet man sich dafür, die Schüler eigene Comic Charaktere entwickeln zu lassen, sollten hinführend zur Erstellung verschiedene Merkmale erarbeitet werden. Im Voraus könnten folgende Stunden vorbereitend gehalten werden:

- Meine Comicfigur hat besondere Fähigkeiten
- Gestaltung der Körper unterschiedlicher Comicfiguren
- Gestik zeichnerisch darstellen
- Merkmale des menschlichen Gesichts (Wo sind Augen, Nase und Mund im Gesicht angesiedelt?)
- Gestaltung von Kopf und Gesicht der Hauptfigur

Die Schüler werden sich sowohl mit ihren eigenen als auch mit den Skizzen ihrer Mitschüler intensiv auseinandersetzen. Sie fertigen eine Zeichnung ihres Fantasiecharakters an und führen diese Skizze weiter, indem sie dessen Mimik verändern. Ferner untersuchen sie die Zeichnungen verschiedener Mitschüler. Hierbei wird von den Schülern künstlerisches Wissen und Verständnis erwartet. Während einer Partnerarbeit sowie im Plenum wird Kooperationsfähigkeit angestrebt. Während der Unterrichtssequenz werden unterschiedliche Kompetenzen vertieft und angebahnt, die im Folgenden in unterschiedliche Bereiche gegliedert, aufgelistet werden. Jedoch hängt es vom einzelnen Individuum, seinen Vorkenntnissen und der Bereitschaft sich auf Neues einzulassen ab, inwiefern die Kompetenzen weiterentwickelt werden. Durch die Aufgabenstellung soll jedoch bei jedem Schüler die Wahrnehmung und das Zeichnen von Mimik gefördert werden. In der vorliegenden Stunde sollen folgende Kompetenzen **angebahrt** bzw. **vertieft** werden:

#### Fach-Sachkompetenz:

- Die Schüler können „gezielt miteinander agieren und miteinander und mit Außenstehenden kommunizieren (...)“ (Bildungsplan 2004, S. 134), indem sie mit einem Partner in der Übungsphase I zusammenarbeiten und sich auch mit diesem oder Mitschülern im Plenum über die Skizzen austauschen.
- Indem die Schüler während der Reflexionsphase sich gegenseitig Rückmeldung geben, bahnen sie die Kompetenz an, sich eine eigene Meinung zu bilden und konstruktive Kritik zu üben, wie es im Bereich *Kommunikation und kulturelles Bewusstsein* gefordert wird.
- Darüber hinaus vertiefen sie ihre Kompetenz im Bereich *Grafik*: „Die Schüler können ihre bildnerischen Vorstellungen mithilfe von Zeichnungen rasch und spontan umsetzen und ihren bildnerischen Ideen durch die Kenntnisse grafischer Gestaltungsprinzipien (...) die gewünschte Ausdruckskraft

## Vorüberlegungen

verleihen“, „ihr Repertoire der grafischen Mittel erweitern und diese auf ihre Wirkung untersuchen“. Diese Kompetenzen wurden durch die Betrachtung von Fotos und Pantomime angebahnt, sowie während der Reflexionsphase. Ferner können sie wie im Bereich *Mensch und Lebenswelt* „(...) Gefühle oder Befindlichkeiten visualisieren (...)“, sowie „das äußere Erscheinungsbild mithilfe bildnerischer Gestaltungselemente verändern.“ Dies üben die Schüler sowohl in der Übungsphase der Partnerarbeit als auch in der Erarbeitungsphase, in der sie die Mimik ihres eigenen Hauptcharakters verändern.

**Literatur und Internetseiten zur Vorbereitung:**

- *Binder, Martin* (Hrsg.): Kunstbuch 1 – ein Arbeitsbuch für Jahrgangsstufen 5 und 6. Braunschweig, Paderborn, Darmstadt: Schöningh Verlag 2009
- *Dittmar, Jakob F.*: Comic-Analyse. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH 2008
- *Grünewald, Dietrich*: Comics. Tübingen: Niemeyer Verlag 2000
- *Knigge, Andreas*: Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag 1996
- *Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg* (Hrsg.): Bildungsplan für die Realschule 2004. Stuttgart
- Comic Charaktere zeichnen lernen Step by Step <http://www.everyonecandraw.net/secondary%20cartoon%20mix%20and%20match%20sheets.html>
- Vorlage zum Drucken: <http://everyonecandraw.net/printable%20sheets.html>
- Cartoon Gesichter zeichnen lernen: <http://en.paperblog.com/how-to-draw-cartoon-faces-119175/>

**Bildquellen:**

- Comic-Illustrationen: Fotolia – © julien tromeur, © xtock, © notkoo2008, © studiostoks (2)

**Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:**

1. Schritt: Einen Comic-Charakter entwickeln
2. Schritt: Interesse wecken – Mimik beobachten
3. Schritt: Mimik skizzenhaft erfassen – eine spielerische Vorübung
4. Schritt: Die eigene Comicfigur Gefühle erleben lassen
5. Schritt: Reflexion der zeichnerisch dargestellten Mimiken
6. Schritt: Die Comicfigur in einem Kontext zeichnerisch darstellen

## Checkliste:


<b>Klassenstufen</b>	7. bis 8. Jahrgangsstufe
<b>Zeitangaben:</b>	4 bis 6 Stunden
<b>Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>M1</b> auf Folie kopieren und „Dalli-Klick“-Abdeckung basteln</li> <li>• <b>M2</b> auf Folie oder in Klassensatzstärke kopieren</li> <li>• <b>M4</b> im Hochformat kopieren (DIN A3)</li> <li>• <b>M4<sub>(2)</sub></b> im Hochformat (DIN A3) kopieren (ggf. die Begriffe unter den jeweiligen Ausdruck kleben)</li> <li>• <b>M5</b> kopieren</li> <li>• <b>M6</b> in Klassensatzstärke und einmal auf Folie kopieren</li> <li>• <b>M7</b> und <b>M8</b> auf Folie kopieren</li> <li>• <b>M9</b> kopieren</li> <li>• <b>M10</b> und <b>M11</b> auf Folie kopieren</li> <li>• Kopien der Vorzeichnung des Comiccharakters des jeweiligen Schülers</li> <li>• Falls Schritt 1 weggelassen wird, kopieren Sie drei bis fünf Mal die Vorlage des Kopfes <b>M6</b></li> <li>• <b>M12</b> bis <b>M14</b> (evtl. auf Folie kopieren)</li> <li>• <b>M15</b> (evtl. in Klassensatzstärke kopieren)</li> </ul>
<b>Technische Mittel:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tageslichtprojektor</li> </ul>
<b>Materialien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Handspiegel (einen pro Schülerpaar)</li> <li>• Briefumschläge</li> <li>• Kopierfolien zum Zeichnen</li> <li>• Folienstifte</li> <li>• Bleistifte</li> <li>• DIN-A4-Papier</li> <li>• Kopien der Köpfe der Comic-Charaktere des jeweiligen Schülers</li> </ul>

**Autorin: Nina Kowalski**, Realschullehrerin, geb. 1982, Studium: Kunst- und Medienwissenschaften, Englischsprachige Literatur an der Universität Konstanz; Assistant Teacher am Connecticut College New London, Connecticut, USA; Europalehrerstudium an der PH Freiburg (Englisch, Kunst, kath. Religionspädagogik); unterrichtet an einer Realschule in Konstanz.


## Unterrichtsplanung

## 1. Schritt: Einen Comic-Charakter entwickeln

- Die Schüler betrachten verschiedene, bekannte Comicfiguren und charakterisieren diese.
- Sie entwerfen eine eigene Comicfigur und schreiben dieser besondere Merkmale zu, die an Hand von Kleidung, Körperbau, Gegenständen ersichtlich sind.

 Die Lehrperson zeigt mithilfe der **Folie** (siehe **M1**) verschiedene Comic-Charaktere. Es können auch bekannte Comic-Figuren anhand einer Recherche im Internet gezeigt werden. Die Schüler charakterisieren diese und untermauern ihre Aussagen mit Vorwissen und auch ersichtlichen Eigenschaften z. B. Obelix ist sehr groß und mächtig, deshalb ist er auch stark. Superman ist sehr muskulös, dies zeigt ebenfalls seine körperliche Stärke, mit der er Autos anheben kann. Sein Umhang signalisiert uns, dass er fliegen kann.


Im Plenumsgespräch werden die Merkmale besprochen und an der Tafel festgehalten. Besonderes Augenmerk wird dabei bereits auf die Körperproportionen gelegt. Mithilfe des Arbeitsblattes (siehe **M2**) wird den Schülern verdeutlicht, wie man Charaktereigenschaften zeichnerisch zum Ausdruck bringen kann. Nun entwickeln die Schüler eine eigene, neue Comicfigur.

 Als Vorbereitung für den nächsten Schritt, zeichnen die Schüler den Kopf ihrer Figur groß und deutlich auf ein DIN-A4-Blatt. Die Lehrperson kopiert anschließend den Kopf der Comicfigur eines jeden Schülers drei bis fünf Mal für die nächste Stunde oder die Schüler pausen ihn selbstständig am Fenster durch.

Materialien zur Hinführung finden Sie im Materialteil (siehe **M12** bis **M15**).


## 2. Schritt: Interesse wecken – Mimik beobachten

- Durch genaues Betrachten einzelner Gesichtspartien, lernen die Schüler Gesichtsausdrücke detailliert zu beschreiben.

 Nach der Begrüßung legt die Lehrperson eine **Folie** (siehe **M3**) auf den Tageslichtprojektor. Auf ihr ist ein Gesicht eines Menschen abgebildet. Mithilfe des Dalli-Klick-Prinzips wird diese schrittweise aufgedeckt. Die Schüler äußern während jeder Phase, was sie erkennen können und wie sich die dargestellte Person fühlen könnte. Die Lehrperson klebt an die Tafel mögliche Sprachhilfen (siehe **M4**), die die Schüler unterstützen sollen, sich mündlich auf Englisch zu äußern. Durch das schrittweise Aufdecken des Bildes soll bei den Schülern die Neugier und das Interesse geweckt werden, wie auch der Blick auf wesentliche Aussagepunkte des Gesichts gerichtet werden. In dieser Phase wird bereits darauf geachtet, was die Mimik eines Menschen ausdrücken kann.

## 3. Schritt: Mimik skizzenhaft erfassen – eine spielerische Vorübung

- Die Schüler halten die Mimik eines Mitschülers skizzenhaft fest.
- Sie äußern sich – in Englisch – in der Kleingruppe oder im Plenum zum Thema.

 Die Lehrperson lässt die Schüler nach dem Prinzip der „Numbered Heads“\*, welches aus dem kooperativen Lernen stammt, an den Gruppentischen durchzählen. Währenddessen ruft sie einen Schüler nach vorne, der ein Situationskärtchen (siehe **M5**) und einen Handspiegel erhält. Dieser



#### 4. Schritt: Die eigene Comicfigur Gefühle erleben lassen

- Die Schüler stellen die Mimik ihres Charakters entsprechend unterschiedlicher Gefühlssituationen zeichnerisch dar.

Nachdem die Prinzipien am Tageslichtprojektor erarbeitet wurden, erteilt die Lehrkraft den Schülern den Arbeitsauftrag mithilfe einer **Folie** (siehe **M10**). Die Schüler sollen von der Folie eine beschriebene Situation auswählen, die ihr Hauptcharakter erleben könnte. Sie sollen dann auf den bereits in der Stunde zuvor selbst vorgefertigten Schablonen\* die passende Mimik einzeichnen. Jeder Schüler zeichnet mehrere Gesichtsausdrücke seiner Figur, die zu der jeweilig ausgesuchten Gefühlssituation passen. Die schnellen Schüler dürfen sich weitere auf der **Folie** beschriebene Situationen aussuchen. Sie stellen diese abermals zeichnerisch durch die Mimik ihrer Hauptfigur dar. Die Lehrperson geht währenddessen durchs Klassenzimmer und ist Ansprechpartner bei Schwierigkeiten. Wenn nötig hilft sie, indem sie Tipps und Ratschläge erteilt. Ebenfalls beobachtet sie währenddessen einige Werke und bittet Schüler ihre Zeichnungen an der Tafel aufzuhängen. Sie macht es vom zeitlichen Rahmen abhängig, wie viele unterschiedliche Arbeiten in der Schlussreflexion betrachtet werden.

**\*Hinweis:** Wurden zuvor keine eigenen Charaktere entwickelt, nehmen Sie Kopien von **M6** als Vorlage zum Einzeichnen der Gesichtsausdrücke.

#### 5. Schritt: Reflexion der zeichnerisch dargestellten Mimiken

- Die Schüler analysieren eine Zeichnung und beziehen dazu Stellung.
- Sie können sich durch das Betrachten der eigenen und anderer Werke, eine eigene Meinung bilden.
- Sie lernen andere Auffassungen und Geisteshaltungen durch den kommunikativen Austausch während der Reflexionsphase zu verstehen.
- Die Schüler üben, sich in einer Fremdsprache Rückmeldung zu geben.

Die Lehrperson ist in dieser Phase Moderator und leitet somit die Schlussreflexion, die im Plenum stattfindet an. Alle Schüler kommen nach vorne an die Tafel. Sie stellen sich nach Körpergröße geordnet in drei Reihen hintereinander. Zuerst werden die jeweiligen Schülerarbeiten einzeln betrachtet. Die Schüler beschreiben die Zeichnung auf Englisch. Höchstwahrscheinlich werden sie hierfür wieder auf die Sprachhilfe zurückgreifen, die in der Sicherungsphase bereitgestellt wurde. Währenddessen achten sie darauf, wie die einzelnen Elemente (Augenbrauen, Augen, Mund) gestaltet wurden. Anschließend erraten sie den dargestellten Gefühlszustand. Der Schüler, der die Person gemalt hat, löst am Ende die Situation auf. Danach wird erörtert, ob in Zukunft noch etwas verbessert werden kann. Sprachhilfe (siehe **M11**) wird zur Verfügung gestellt.

➔ Alternativ könnte man zuerst in Partnerarbeit üben sich gegenseitig Rückmeldung zu den Skizzen zu geben.

### Comic-Charaktere



## Situationskärtchen



Imagine you are going to write a class test now.

You feel really nervous.

Look nervous and check your expression in the mirror  .




Imagine that you just got up and it's 5 a.m. (very early).

You feel really tired.

Look tired and check your expression in the mirror  .




Imagine a friend of yours come to your house and has got a present for you. You feel surprised.

Look surprised and check your expression in the mirror  .



Imagine your parents don't allow you to go to a party. You feel really sad.

Look sad and check your expression in the mirror  .



Imagine two of your classmates whisper (*flüstern*). You sit next to them, but you cannot hear what they say.

You are very curious.

Look curious and check your expression in the mirror  .



Imagine that you meet your friends.

You feel very happy.

Look happy and check your expression in the mirror  .



Imagine you and your football team lose a match.

You feel angry.

Look angry and check your expression in the mirror  .



Imagine that you are home alone at night.

You feel scared.

Look scared and check your expression in the mirror  .



Imagine that three people are talking to you at the same time. You feel really confused.

Look confused and check your expression in the mirror  .



## Arbeitsanweisung



What to do:

1. Choose one of the situations below.
2. Draw your character's facial expression.
  - a) Your cartoon character meets the love of his life. He/she is very happy.
  - b) Your cartoon character sees how someone is stealing his/her bike. He/she is angry.
  - c) Your cartoon character sees a lion. He/she is scared.
  - d) It's your cartoon character's birthday. His/her friends give a party for him/her. He/she is surprised.
  - e) Your cartoon character's best friend moves to another country. He/she is very sad.
  - f) Someone has just kissed your cartoon character. He/she looks confused.
  - g) ...



3. For the fast ones:

Choose another scene and draw your character's face in this situation.

