

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fantasievolle Kunstprojekte 5-6

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort

„So ein Sauwetter – an der Bushaltestelle“ Rund um die Farbe Grau – Malerei	5
„Tief im Meer“ Abdunkeln und Trüben: ein Kontrastbild – Malerei	11
„Im Urwald – Exotisches mit dem Komplementärkontrast“ Malerei	20
„Ich seh’ den Wald vor lauter Blättern nicht“ Mischtechnik (Malerei, Frottage, Abklatschtechnik und Collage)	28
„Sag’s mit Blumen – schöne Sträuße mit einer Botschaft“ Bunte Blumenstilleben mit Symbolik – Malerei	34
„Ein Wappen mit Fabeltier“ Fantasierendes Zeichnen rund um das Thema Wappen	44
„Ich träume von der Stadt“ Bilderschnipsel weiterzeichnen	54
„Klappbild Schloss“ Ein Fast-3D-Papiermodell – Zeichnen	58
„Mr & Mrs Magic“ Bewegliche Papierfiguren – Zeichnen & Papierkonstruktion	65
„Das gefräßige Tiefseemonster“ Ein Pop-up – Zeichnen & Papierkonstruktion	70
„Vasen aus einer anderen Zeit“ Bandmuster auf Papierobjekt – Zeichnen	74
„Tag der Toten – ein etwas anderes Halloween“ Modedesign (Zeichnen) und apotropäische Schädelamulette (Keramik mit Engobe)	80

Untermalung – was ist das?



Du kennst das Problem bestimmt: Du malst mit deinen Wasserfarben ein Bild. Möglicherweise hast du keinen besonders feinen Pinsel zur Hand. Du bemühst dich sehr, die Farben sauber aneinander zu malen, aber es entstehen trotzdem immer wieder kleine Stellen, an denen das weiße Papier durchschaut. In der Abbildung links sind besonders auffallende Stellen rot eingekreist.

Sind von solchen weißen Stellen zu viele im Bild, kann das richtig stören – das Bild hat dann einen unfertigen Charakter.

Für dieses Problem gibt es eine Lösung – die sogenannte „**Untermalung**“.

Bei einer Untermalung färbst du als erstes dein Papier ein und bemalst das gesamte Blatt mit einer Farbe. Es bietet sich meist eine Farbe an, die den anderen Farben, die du im Bild verwenden möchtest, ähnlich ist. Das muss aber nicht zwingend sein. Wichtig ist, dass das Papier nun nicht mehr weiß ist. Wenn die Untermalung getrocknet ist, kannst du dein Bild daraufmalen – so, wie du es gewohnt bist. Wenn jetzt Lücken beim Malen entstehen, schaut nicht mehr Weiß, sondern die Farbe deiner Untermalung durch. Das ist deutlich weniger störend und fügt sich oft harmonisch in das gesamte Bild.

Aber Achtung: natürlich verändert sich der gesamte Farbeindruck deiner Farben, wenn du nicht mehr auf ein weißes, sondern auf ein eingefärbtes Papier malst. Eine Untermalung ist deshalb nicht für alle Bildideen geeignet.

Wusstest du, dass Künstler*innen erst seit dem 19. Jahrhundert standardmäßig eine weiße Leinwand verwenden? In den vorherigen Jahrhunderten haben die Künstler*innen oft auf Rot oder Braun gemalt, manchmal sogar auf Schwarz.

Sonderfall: Untermalung mit einer Vorzeichnung

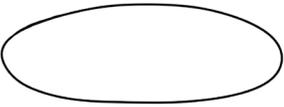
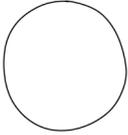
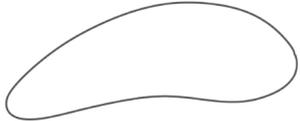
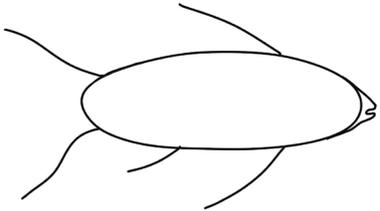
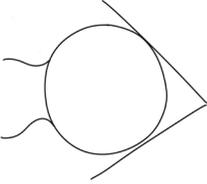
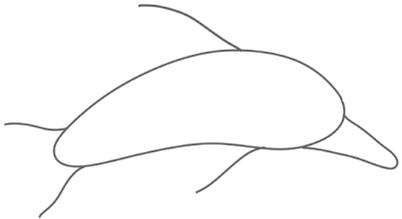
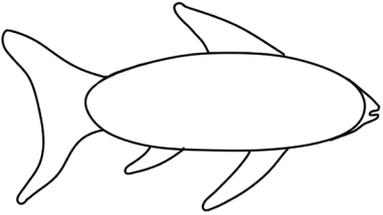
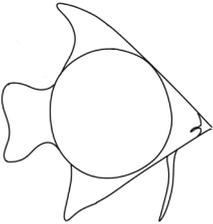
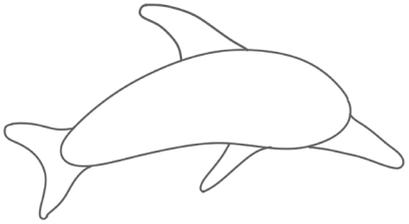
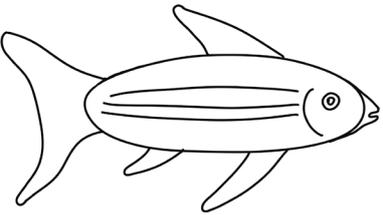
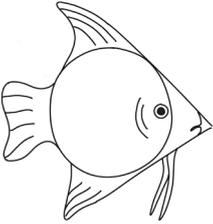
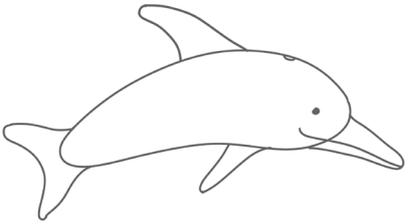
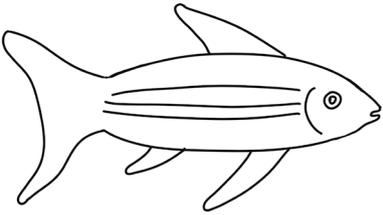
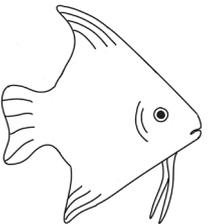
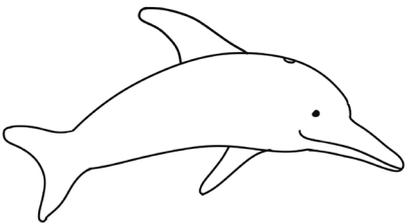
Wenn du dir eine Vorzeichnung auf deinem Blatt Papier gemacht hast, sollte die Untermalung sehr transparent (= durchsichtig) sein, sodass deine Bleistiftzeichnung durch die Farbschicht der Untermalung noch sichtbar ist.

Verwende in diesem Fall sehr viel Wasser mit der Farbe für die Untermalung.

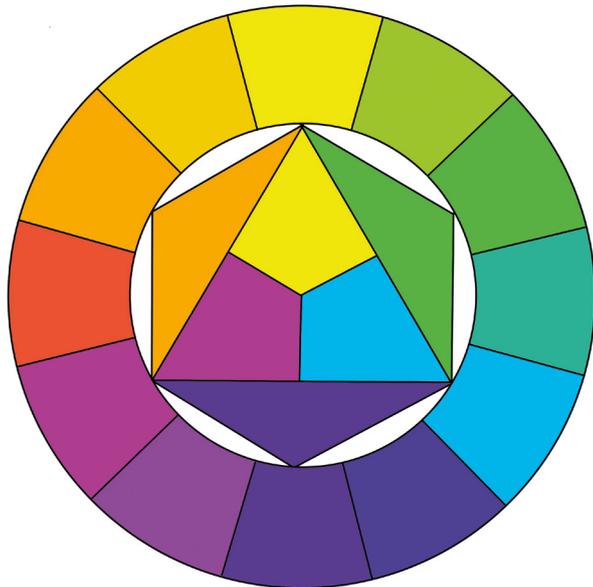


Bei dieser Untermalung sind die Bleistiftlinien noch deutlich zu erkennen.

Zeichenhelfer Fische

		
Die meisten Fische sind länglich. Beginne mit einem langgezogenen Oval.	Manchen Fische sind eher rund. Zeichne einen Kreis.	Der Körper von Fischen wie Delphinen oder Haien ist oft etwas gekrümmt. Beginne mit einem gebogenen Oval.
		
Ergänze Linien für die Flossen der Fische und für das Maul oder die Schnauze.		
		
Vervollständige die Flossen. Manche sind eher lang und spitz, andere eher rund.		
		
Ergänze Details wie Augen, Kiemen oder Streifen.		
		
Radiere überflüssige Hilfslinien wieder weg. Ergänze weitere Details (Schuppen, Farben etc.).		

1. Die Farben und ihre Ordnung



Nenne die drei Grundfarben:

Gelb, Magentarot, Cyanblau

Nenne die Farben, die sich ergeben, wenn jeweils zwei Primärfarben miteinander gemischt werden:

Orange, Violett, Grün

Nenne Farben, die sich ergeben, wenn die nebeneinanderliegende Primär- und Sekundärfarben gemischt werden:

Rotorange, Gelbgrün, Blauviolett und viele mehr

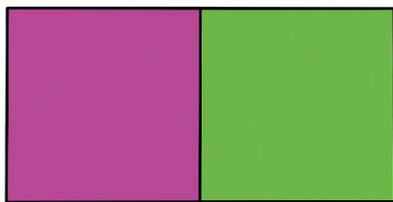
2. Der Komplementärkontrast

Unten siehst du zweimal dieselbe Landschaft mit jeweils einem Schmetterling.

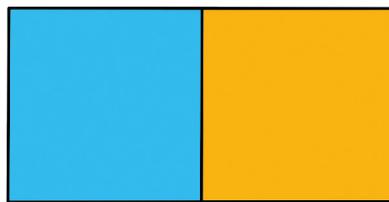
Welcher Schmetterling fällt mehr auf bzw. leuchtet mehr? Der rote Schmetterling leuchtet mehr.



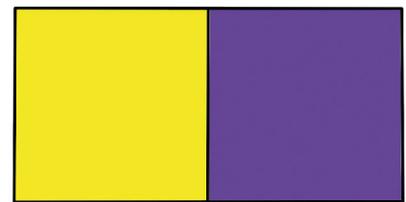
Der Grund hierfür ist der sogenannte **Komplementärkontrast**. Er besagt, dass bestimmte Farbenpaare sich gegenseitig in ihrer Leuchtkraft und Wirkung verstärken. Es gibt insgesamt drei solcher Farbenpaare. Schau dir noch einmal den Farbkreis oben an und überlege, wo genau die beiden Farben aus dem Bildbeispiel liegen. Kannst du daraus die anderen beiden Farbenpaare ableiten? – Male unten die Kästchen mit jeweils einem Farbenpaar aus und schreibe die Namen darunter.



Magentarot Grün



Cyanblau Orange



Gelb Violett

Lösung Inspiration Henri Rousseau – Aufgabe 1:

In dem Bildbeispiel wurde vor allem das Farbenpaar „Rot – Grün“ verwendet. Es gibt viele verschiedene Grüntöne – Blaugrün, Gelbgrün, Smaragdgrün, Grasgrün etc. Rot wurde in der Sonne verwendet, aber auch die Brauntöne von Baumstämmen, Ästen und dem Berg im Hintergrund wirken stark rötlich.

Zeichenhelfer Vögel



Vögel im Flug zu zeichnen ist nicht einfach. Aber es gibt den sogenannten „**Ellipsentrick**“, mit dem du dir helfen kannst. Für die wichtigsten Formen des Vogels werden Ellipsen gezeichnet: das ist der Körper und der Kopf (Abb. 1). Zeichne als nächstes mit jeweils einer Linie die Kanten der Flügel und des Schwanzgefieders (Abb. 2 & 3). Erweitere diese Linien nun zu vollständigen Flügeln und Schwanzgefieder (Abb. 4). Ergänze Schnabel und gezackte Linien für Federn. Jetzt kannst du deinen Vogel anmalen und mit weiteren Details versehen.



Abb. 1



Abb. 2

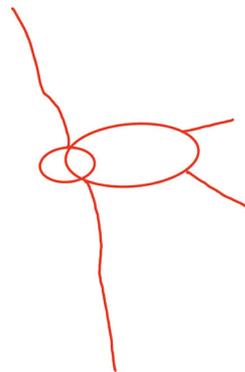


Abb. 3

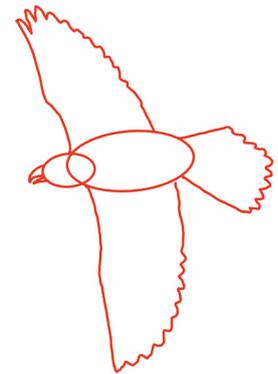
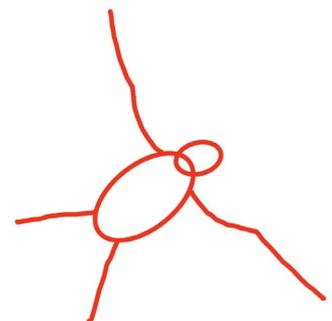
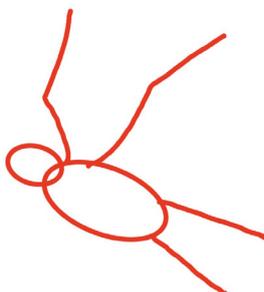
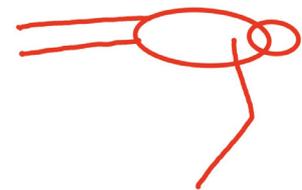
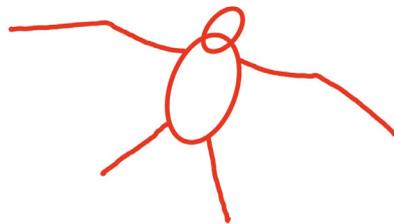


Abb. 4

Aufgabe:

Übe das Vogelzeichnen anhand der unten abgedruckten Silhouetten und Linien. Ergänze und überzeichne alle Silhouetten und Linienzeichnungen, sodass vollständige Vögel entstehen.



Materialsammlung Strukturen

Holz, Rinde & Strick



Gefieder



Fell & Schuppen



Mrs Magic – deine eigene Papierfigur

Aufgabe 1:

- Erfinde Mrs Magic – die Partnerin zu Mr Magic – als eine eigene bewegliche Papierfigur. Sie sollte als menschliche Figur erkennbar sein, aber sie darf – wie Mr Magic – besondere Fähigkeiten haben.
- Zeichne alle Einzelteile von Mrs Magic auf festes Papier oder Fotokarton. Plane die Teile mit Überschneidungen so, dass sie, wie bei Mr Magic, zusammengesetzt werden können.
- Bemale alle Teile deiner Figur mit Stiften – wenn du willst, auch in Farbe.
- Baue Mrs Magic zusammen mithilfe von Musterklammern oder Minibrads.

Tipps:

Achte darauf, dass deine Figur nicht zu klein wird.

Achte darauf, dass die dünnsten Stellen an Armen oder Beinen nicht dünner als zwei cm sind. Du brauchst genug Platz, um die Löcher für die Klammern zu stechen. Sind Arme und Beine zu dünn, besteht die Gefahr, dass sie zerreißen, wenn du Löcher in das Papier machst.

Aufgabe 2:

- Lege deine bewegliche Papierfigur auf ein schwarzes oder farbiges Papier.
- Ergänze weitere Elemente, die du auf separaten Papieren malst und ausschneidest. Lege sie ebenfalls auf das Papier, das dir als Hintergrund dient. Auf diese Weise schaffst du eine ganze Szene für deine Papierfiguren.
- Fotografiere einen Bewegungsablauf deiner Papierfiguren, indem du sie Stück für Stück veränderst und an unterschiedliche Positionen legst.



Idee zur Weiterarbeit:

Hast du schon einmal versucht, einen Stop-Motion-Film zu drehen?

Du brauchst dafür ein Handy mit Kamera und eine Stop-Motion-App. Es gibt eine Reihe an kostenlosen Apps, die einfache Stop-Motion-Filme ermöglichen (z. B. iMotion, Stop Motion Studio etc.).

Ein Stop-Motion-Film ist nichts anderes als Aufgabe 2 mit sehr vielen Bildern, in denen jeweils von Bild zu Bild nur eine kleine Veränderung vorgenommen wird. In der App werden deine Fotos schnell hintereinander abgespielt. Dadurch werden deine Bilder zu einem kleinen Film. Probiere es aus!

Beispiele aus dem Unterricht



Emma Clinciu



Sophie Schubert



Christin Flach



Laura Matuzovic

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fantasievolle Kunstprojekte 5-6

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

