

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

LITERA

Oana-Mari Solomon

Sidonia Călin

Kunsterziehung

8

Lehrbuch für die 8. Klasse

Acest manual școlar este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.
Acest manual școlar este realizat în conformitate cu Programa școlară
aprobată prin OM nr. 3393 din 28.02.2017.

116.111 – numărul de telefon de asistență pentru copii

Oana-Mari Solomon

Sidonia Călin

Kunsterziehung

8

Lehrbuch für die 8. Klasse

Manualul școlar a fost aprobat de Ministerul Educației și Cercetării prin ordinul de ministru nr. 5523/07.09.2020.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, în format tipărit, și este transmisibil timp de patru ani școlari, începând cu anul școlar 2020–2021.

Inspectoratul școlar

Școala/Colegiul/Liceul

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT:

Anul	Numele elevului	Clasa	Anul școlar	Aspectul manualului*			
				format tipărit		format digital	
				la primire	la predare	la primire	la predare
1							
2							
3							
4							

* Pentru precizarea aspectului manualului se va folosi unul dintre următorii termeni: nou, bun, îngrijit, neîngrijit, deteriorat.

- Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.
- Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.

Kunsterziehung, Lehrbuch für die 8. Klasse

Oana-Mari Solomon, Sidonia Călin

Wissenschaftliche Referenten: lect. univ. dr. George Moscal, Facultatea de Arte Plastice, Universitatea Națională de Arte, București
prof. Vlad-Dan Perianu, Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”, București

Übersetzerin: Beatrice Ungar

Copyright © 2021 Grup Media Litera

Alle Rechte vorbehalten



Editura Litera

O.P. 53; C.P. 212, sector 4, București, România
tel.: 021 319 63 90; 031 425 16 19; 0752 548 372
e-mail: comenzi@litera.ro

Ne puteți vizita pe



Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
SOLOMON, OANA-MARI

Kunsterziehung, Lehrbuch für die 8. Klasse/
Oana-Mari Solomon, Sidonia Calin. – București:
Litera, 2021

ISBN 978-606-33-7093-9

I. Călin, Sidonia

73

Verleger: Vidrașcu și fiii
Redaktor: Mihaela Spurcaci
Korrektor: Carmen Bitlan
Fotos: Dreamstime, Shutterstock
Zeichnungen der Autorinnen
Umschlag: Vlad Panfilov
Satz und Vordruck: Ana Vărtosu,
Olimpia Bolozan, Dorel Melinte

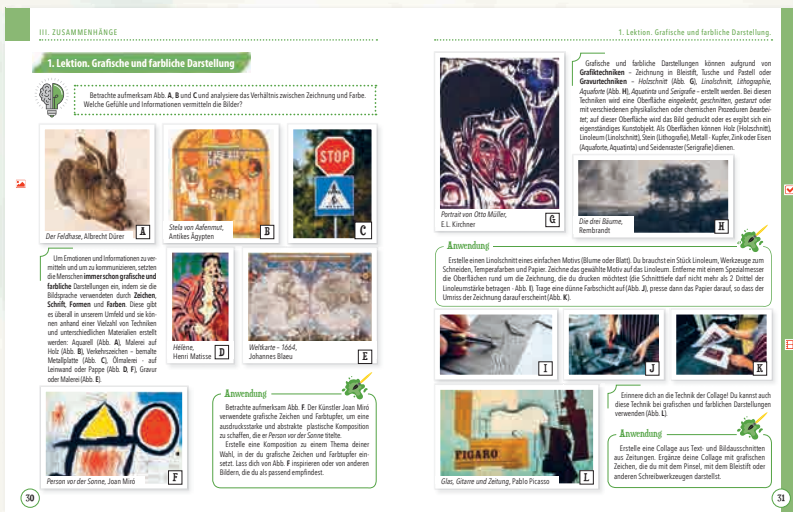
Inhalt

I. Ansichten (Wiederholung)	7
1. Lektion. Zeichnung und Farbe	8
2. Lektion. Die Komposition	11
Bewertung	14
II. Bausteine	15
1. Lektion. Elemente der Perspektive. Perspektivische Darstellung eines Punktes, einer Geraden und von geometrischen Figuren	16
2. Lektion. Perspektivische Darstellung von geometrischen Körpern	18
3. Lektion. Designbegriffe	19
4. Lektion. Das Werbeplakat	25
Wiederholung	27
Bewertung	28
III. Zusammenhänge	29
1. Lektion. Grafische und farbliche Darstellung	30
2. Lektion. Die dekorative Komposition aufgrund der sukzessiven Veränderung des Raumes aufgrund einer vorgegebenen Lineatur	32
3. Lektion. Dreidimensionale Konstruktionen. Modellieren	34
4. Lektion. Die Fotografie	37
5. Lektion. Computergestützte Bearbeitung	41
Wiederholung	43
Bewertung	44
IV. Die Natur	45
1. Lektion. Die Naturstudie	46
2. Lektion. Modulation des Lichts auf dem Volumen	51
3. Lektion. Textur und Stofflichkeit	53
Wiederholung	57
Bewertung	58
V. Der Mensch	59
1. Lektion. Die Proportionen des menschlichen Körpers	60
2. Lektion. Die Ausdruckskraft des menschlichen Körpers und menschlichen Gestalt	66
3. Lektion. Figurative Kompositionen mit Personen	70
Wiederholung	72
Bewertung	74
VI. Entwicklungen in den zeitgenössischen visuellen Künsten	75
1. Lektion. Merkmale und Ziele der zeitgenössischen Kunst	76
2. Lektion. Stile und Strömungen	78
3. Lektion. Die zeitgenössische Architektur	85
Wiederholung	88
Bewertung	90
Schlusswiederholung	91
Schlussbewertung	94
Taschenwörterbuch	95

Struktur dieses Lehrbuchs



- ein weises Zitat, das dich inspiriert
- Nummer und Titel der thematischen Einheit
- Kompetenzen
- Titel der Lektionen
- Bilder, die sich auf bestimmte thematische Einheiten beziehen



Beispiele für Seiten, die eine Lektion enthalten

Allgemeine und spezifische Kompetenzen, entsprechend dem *Lehrplan für das Fach Kunst/Erziehung für die Klassen 5–8*, genehmigt durch Erlass des Bildungsministers Nr. 3393/28.02.2017.

1. Die einfühlsame und kritische Rezeption der künstlerisch-visuellen Botschaften für die künstlerische Grundbildung
 - 1.1. Botschaften aus kinetischen Künsten in einen Kontext stellen: Theater, Film, TV, PC usw.
 - 1.2. Anwendung eigener Wertkriterien bei der Analyse von Kunstwerken
 - 1.3. Beobachten der Entwicklungen in der visuellen Kunst der Gegenwart
2. Nutzen von verschiedenen für die bildenden und dekorativen Künste spezifischen Instrumenten und Techniken
 - 2.1. Verwertung der Merkmale der Instrumente und des expressiven Potenzials der angewandten Techniken in unterschiedlichen Kontexten
 - 2.2. Einordnen der expressiven Merkmale der plastischen und dekorativen Ausdrucksweise in Kompositionen und in der Umwelt
3. Ausdrücken von Gefühlen und Botschaften mithilfe der künstlerisch-visuellen Sprache in unterschiedlichen Kontexten
 - 3.1. Erforschen von alternativen Möglichkeiten, Ideen, Gefühle und Botschaften in verschiedenen Kunstbereichen auszudrücken
 - 3.2. Vorbereiten von Events, die kreative Kunstprodukte aufgrund von plastischen Themen in den Mittelpunkt stellen

Symbole und Kassetten

1. Lektion. Titel der Lektion

Das Farbband enthält die Titel der Lektionen sowie die der Seiten für *Wiederholung* und *Bewertung*



Die Kassetten mit gepunktetem Rand, die vom Symbol einer denkenden Glühbirne begleitet werden, beziehen sich auf die genaue Beobachtung der Realität um dich herum. Gleichzeitig sind sie Anlass zur Reflexion. Du wirst entdecken, dass du gerne und leichter lernst, wenn du dir Fragen stellst.

In den Rahmen dieser Art, die für jede Einheit unterschiedlich gefärbt sind, findest du neue Informationen, die dir in der für die *Kunsterziehung* spezifischen Sprache präsentiert werden.

Anwendung



In den bunten Rahmen mit abgerundeten Ecken, begleitet vom Symbol eines Pinsels und einer Malerpalette, findest du Anwendungsvorschläge, also Aktivitäten, bei denen du das Gelernte anwenden kannst.

1 Pkt.

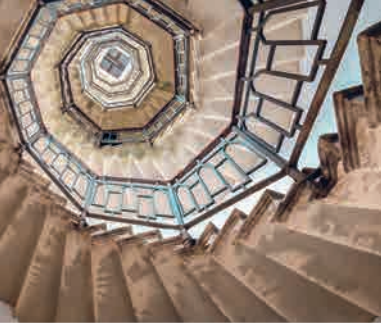
Kassetten mit geschnörkelten Ecken findest du auf den Seiten für *Wiederholung* und *Bewertung*. Hier gibt es auch verschiedene Arbeitsaufgaben und eine Punkteangabe, mit deren Hilfe du dich selbst bewerten kannst.

DIE SCHULE GROBER MEISTER

Auf den Seiten mit der Rubrik *Die Schule großer Meister* liegt der Schwerpunkt auf den Begriffen, die du in der jeweiligen thematischen Einheit erlernt hast. Dort sind zwei Kunstwerke großer Meister abgebildet, die miteinander verglichen werden.

Die Abschnitte mit der Rubrik **Ein wenig...** sind spezielle Abschnitte. Dort findest du Informationen, die Verbindungen zwischen der Kunst und anderen Bereichen herstellen. Auf diese Weise kannst du Brücken schlagen zum Lehrstoff in anderen Fächern: *Geschichte, Rumänische Sprache und Literatur, Mathematik* usw.

Die Erklärungen für die mit * bezeichneten Wörter findest du im Taschenwörterbuch.



Einführung

„Verfolge deine Ziele!
 Du kannst sie nicht verfolgen, ohne dafür zu brennen!
 Wir naschen zunächst, dann wollen wir mehr und mehr, dann beginnt das Wollen in uns zu brennen, wir schließen die Augen und versuchen uns vorzustellen, was unser Brennen erfüllen könnte. Durch unseren Kopf schwirren verschiedene Ideen, bis eine ein Feuer entfacht, Enthusiasmus und Inspiration mitbringt, das Gehirn beginnt zu arbeiten, die Kreativität entwickelt sich und der Traum wird klar.
 Ein Traum ist eine Energiequelle, an die wir gebunden sind. Er enthält Leidenschaft, Kreativität, Ehrgeiz und lässt uns weit in die Höhe schweben.
 Und während wir in der Höhe schweben, bieten sich uns viele Möglichkeiten an, wir brennen nach mehr, die Flamme lodert immer höher, alles erscheint möglich zu sein.“

(<https://www.points-of-you.ro>)

Liebe Achtklässler, dies ist unsere Botschaft an euch und sie bezieht sich auf das IDEAL.

Dieses Schuljahr voller Fragen und Antworten beschließt eine Etappe in eurem Leben, ist aber zugleich der Startpunkt auf dem Weg zu neuen Horizonten.

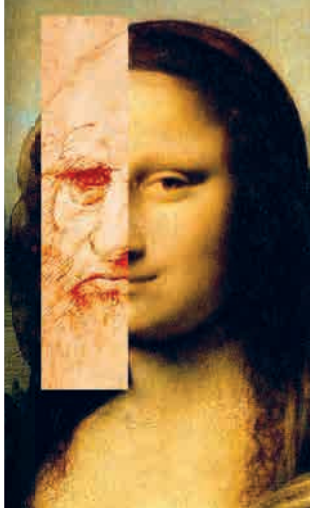
Bisher habt ihr verschiedene Ansichten aus dem Fach Kunsterziehung erforscht und entdeckt. In diesem Schuljahr laden wir euch ein, darüber zu reflektieren, wie die Kunst von dem Fortschritt der Gesellschaften, von Religionen, philosophischen Konzepten und Ideologien beeinflusst wird und wir fordern euch auf, andere euch unbekannte Ansichten aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

Die Lernaktivitäten aus dem Angebot des Lehrbuchs bieten euch die Möglichkeiten:

- Nützliche Informationen zu erhalten;
- Alte und neue Geschicklichkeiten in komplexen Situationen zu üben, indem ihr Gedanken, Emotionen, Gefühle durch Zeichnen und Malen kommuniziert;
- Beziehungen zu dem in anderen Schulfächern Gelernten zu finden;
- Positiv gegenüber unterschiedlichen Erfahrungen zu sein.

Die Seiten mit *Wiederholung und Bewertung* geben euch die Chance, Verschnaufpausen zu machen und das Gelernte zu bestätigen.

Wir wünschen euch ein Jahr voller Leidenschaft, Enthusiasmus und Ehrgeiz!





„In die Ferne
blicken ist das
Eine, dorthin
zu gehen etwas
Anderes.“
Constantin
Brâncuși



I Ansichten

Wiederholung

1. Zeichnung und Farbe

2. Die Komposition

• Bewertung

Spezifische
Kompetenzen:
1.2, 2.1,
2.2, 3.1

1. Lektion. Zeichnung und Farbe

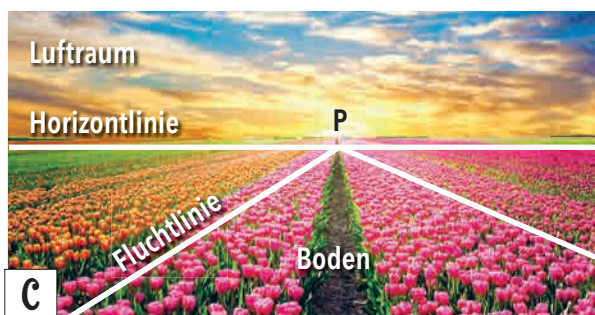
A. Die Perspektive



Stell dir vor, du befindest dich in einer Stadt am Fuße eines Berges und begibst dich auf eine Wanderung; dein Blick richtet sich auf die Bergspitze, die sich in den Wolken versteckt; du gehst los und steigst immer höher. Von Zeit zu Zeit legst du eine Rast ein und blickst hinunter: die Häuser scheinen kleiner und du siehst nur noch ihre Dächer, die Landstraßen sind schmaler geworden. Schließlich erreichst du die Bergspitze und eine Hütte, die du vom Fuße des Berges aus nicht gesehen hast. Der Blick wandert hinunter ins Tal: die Dächer der Häuser sind kleiner, unscharfe Flecken, die Landstraßen sind dünne, schlängelnde Fäden. Doch jetzt sind Himmel und Wolken näher. Die Dinge haben nicht ihre Dimensionen verändert, bloß du hast den Standort und die Perspektive gewechselt, von denen aus du betrachtest (Abb. **A**, **B**). Folglich betrachten wir das gleiche Ding, aber unsere Ansichten unterscheiden sich.



Wie du in der 7. Klasse gelernt hast, gibt es mehrere Arten von Perspektiven: **die lineare und zentrale Perspektive** (Abb. **C**), **die Übereckperspektive** (Abb. **D**) und **die Vogelperspektive** (Abb. **A**). Der Perspektive liegen folgende Elemente zugrunde: **die Horizontlinie**, **der Luftraum**, **der Boden**, **der Fluchtpunkt (P)** und **die Fluchtlinien** (Abb. **C** und **D**).



Anwendung



Sprich mit einem Kollegen über ein Thema deiner Wahl. Vertretet ihr unterschiedliche oder ähnliche Ansichten? Du erinnerst dich daran, dass die Perspektive in der bildenden Kunst, in der Geometrie, aber auch in der Kommunikation unter uns eine Rolle spielt. Wenn wir unsere Meinung oder unser Konzept in Bezug zu einer Situation, einem Aspekt, einer Person usw. äußern, bedeutet das, dass wir unsere Ansicht vertreten.

B. Landschaft und Stillleben



Alles, was uns umgibt – Menschen, Tiere, Pflanzen, Dinge – können wir dank der Informationen unterscheiden, die sie transportieren. Informationen werden durch Formen, Größen, Farben, Texturen, Tönen, Gerüchen, Geschmäckern, Empfindungen, Gefühlen vermittelt. Das Gleiche gilt in der bildenden Kunst, wo die Künstler die gleichen Themen aus unterschiedlichen Perspektiven behandeln und verschiedene Materialien verwenden, um die Werke zu erstellen. Betrachte aufmerksam die Abb. **E**, **F**, **G** und **H**.



Rialtobrücke und Palazzo Carmalenghi,
Francesco Guardi

E

Dichter auf der Bergspitze, Shen Zhou

F

Stillleben, Piet Mondrian

G

Stillleben, Francisco Goya

H

Du kannst die Darstellung der Perspektive beim Zeichnen von Landschaften üben. So wie du in der 7. Klasse gelernt hast, kann **die Landschaft** (Abb. **E**, **F**) verschiedene Themen haben: See, Berg, Wald, städtisch, rustikal, historisch usw.

Auf Abb. **G** und **H** kannst du zwei sehr unterschiedliche **Stillleben** beobachten, die aus mehreren Dingen zusammengestellt sind, die wir in der Umwelt finden (Gefäße, Flaschen, Schachteln, Obst, Lebensmittel).

Anwendungen

1. Beobachte aufmerksam Abb. **E** und **F**. Welche Themen haben die Landschaften? Welche Techniken haben die Künstler wohl verwendet?
2. Argumentiere, welcher Kultur oder welchem geografischen Raum deiner Meinung nach die Landschaften in Abb. **E** und **F** angehören.
3. Betrachte und analysiere die Stillleben in den Abb. **G** und **H**. Erstelle ein Venn-Diagramm mit Ähnlichkeiten und Unterschieden.



Landschaften und Stilleben können durch mehrere Arbeitstechniken wiedergegeben werden: Malerei mit Wasserfarben (Aquarelle) oder Ölfarben (Abb. **E, G, H, I**), Tusche (Abb. **F**), Bleistift oder Kohle (Abb. **J, K, L**) usw.



ERINNERE DICH!

Beim Erstellen einer Landschaft oder eines Stillebens musst du folgende Schritte befolgen:

1. Wähle den Ort für die Landschaft, die du zeichnen/malen möchtest, aus oder wähle die Dinge aus (Blumen, Obst, Gemüse, Gefäße, Teller, geometrische Körper, Textilien, Zeitungen, Bücher usw.), die du in einem Stilleben zeichnerisch/malerisch darstellen möchtest und stelle sie auf einen Tisch oder auf eine andere Unterlage.
2. Lege die Ebene für deine Komposition fest, senkrecht oder waagrecht, je nachdem, was du in der Landschaft darstellen willst oder je nach der Achse der Dinge im Stilleben.
3. Ordne die Elemente harmonisch auf der Arbeitsunterlage.
4. Zeichne mit dünnen Linien, berücksichtige die Proportionen und stelle die Formen dar, ergänze möglichst viele Details.
5. Wähle die Arbeitstechnik – Malen oder Abstufen. Wähle als Farbe die chromatischen Nuancen im Einklang mit der Botschaft, die du mit deiner Malerei vermitteln willst. Du gestaltest die Abstufung beim Zeichnen mit Bleistiften verschiedener Härten oder mit Kohle, mit denen du Schichten überlappender Schattierung und expressive unterschiedlich starke Tuschen erstellst; so verleihst du den gezeichneten Dingen Volumen.



Anwendungen

1. Zeichne eine Landschaft mit dem Bleistift oder mit Kohle.
2. Male eine Landschaft mit Wasserfarben.
3. Zeichne ein Stilleben. Male es aus oder schraffiere es nach Belieben.

2. Lektion. Die Komposition

A. Die plastische Komposition

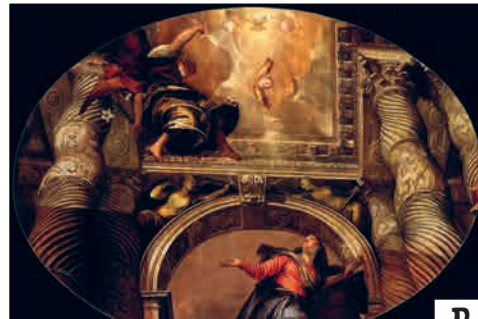
ERINNERE DICH!

Die **Komposition besteht aus einer Anzahl von Elementen**, die dermaßen angeordnet sind, dass sie eine **kohärente Struktur** ergeben. Als Komposition bezeichnet man in der Kunst die Art, wie verschiedene Elemente der Bildsprache (Punkt, Linie, Flecken, Form, Farbe, Abstufung) im Rahmen eines Kunstwerks angeordnet sind. Eine Komposition studieren, bedeutet, das Ganze zu betrachten, zu versuchen, die Beziehung zwischen seinen Komponenten zu erkennen. Hinter jeder Komponente stehen eine persönliche Auswahl und eine persönliche Interpretation (Abb. **A** und **B**).



Mariä Verkündigung, Fra Angelico

A



Mariä Verkündigung, Paolo Veronese

B

Die **plastische Komposition** kann **statisch** oder **dynamisch** sein und **einen** oder **mehrere Schwerpunkte haben**. Je nach den eingesetzten **Kraftlinien (Kompositionsachsen)**, auf denen Formen und Farben angeordnet sind, ist eine Komposition statisch oder dynamisch. In der statischen Komposition verwendet man waagerechte oder senkrechte Achsen, die **Gleichgewicht** und **Ruhe ausstrahlen** (Abb. **C**). In der **dynamischen Komposition** verwendet man geschwungene, quer verlaufende oder unruhige Kraftlinien, dazu starke Farbkontraste und Duktus-Linien, die **Bewegung** und **Dramatik vermitteln** (Abb. **D**). **Der Schwerpunkt** ist jener Bereich einer Komposition, der auf den ersten Blick die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dieser kann durch: das Ausrichten der Elemente auf den Kraftlinien, Festlegen der hervorgestrichenen Bewegung, der kräftigen Farbkontraste und durch Abstufung geschaffen werden. Als Schwerpunkt kann ein Zeichen, ein Detail oder ein Fragment dienen.



Kaiserin Teodora, Mosaik, Kirche San Vitale

C



Die Heilung des Blinden, El Greco

D

Anwendungen

1. Erstelle eine statische oder eine dynamische Komposition mit einem Thema deiner Wahl und mit einem oder mehreren Schwerpunkten.
2. Analysiere im Vergleich die Komposition in den Abb. **A**, **B**, **C** und **D**. Diskutiere mit einem Kollegen, was du beobachtet hast.

B. Die dekorative Komposition

In der bildenden Kunst werden die in den Werken von Künstlern dargestellten Naturelemente (Abb. **A**) im Zuge des Schaffens plastischer Formen (Abb. **B**, **C**) einem Transformationsprozess unterzogen. In der Abb. **C** kannst du beobachten, wie der Künstler die Form durch Vereinfachung umgewandelt hat: Er bewahrte die charakteristischen Elemente und Details, welche die expressiven Besonderheiten hervorstreichen, d. h., er hat **die Form** stilisiert.



A



B



C

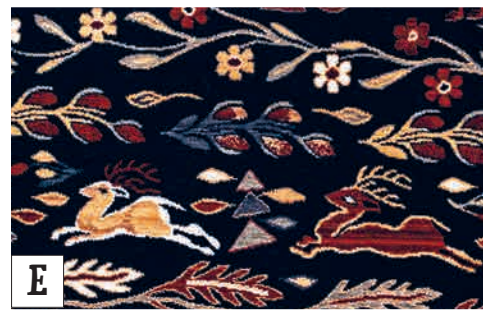
Byzantinisches Mosaik

Die Merkmale der dekorativen Komposition sind: stilisierte Elemente, Wiederholung der Motive aufgrund einiger Prinzipien, einheitlich aufgetragene Farbe (abflachende Darstellung), flache Formen (zweidimensional) ohne Perspektive.

Die durch Stilisierung erzeugten **Motive können figurativ** – zoomorph oder vegetal (Abb. **D**, **E**) oder **nonfigurativ** – Linien, Punkte, geometrische Figuren (Abb. **D**) – sein. Die Motive können den Prinzipien der dekorativen Kunst entsprechend kombiniert werden: die **Wiederholung** – ein Motiv wird in gleichbleibenden Abständen und in identischen Positionen wiederholt (Abb. **D**); der **Wechsel** – eine Folge von mindestens zwei Elementen von unterschiedlicher Form, Farbe, Größe, Position, die sich wiederholen (Abb. **D**) und die **Symmetrie** – die Elemente und Motive werden in jeweils gleichen Abständen entlang einer Symmetrieachse angeordnet (Abb. **D**).



D



E

ERINNERE DICH!

Die für die dekorative Kunst charakteristischen Kompositionsformen sind **verspielte Hintergrundbilder** und **Rahmen** (Abb. **D**).

Verspielte Hintergrundbilder entstehen aufgrund eines Netzes aus dekorativen Motiven, die nach dekorativen Prinzipien angeordnet sind.

Der Rahmen bringt die Fläche, die er umgibt, zur Geltung.

Anwendungen

1. Beobachte aufmerksam ein Naturelement deiner Wahl: ein Blatt, eine Blume, ein Insekt, ein Tier usw. Stilisiere das Element und bewahre dessen Form und bestimmende Details.
2. Erstelle eine dekorative Komposition, in der du eines oder mehrere Prinzipien und Formen der dekorativen Komposition deiner Wahl einsetzt.

DIE SCHULE GROßER MEISTER

Von Melozzo da Forlì...

Melozzo da Forlì war ein italienischer Bildhauer und Maler im 15. Jahrhundert. Der Künstler hat dieses Fresko (*Sixtus IV. ernennt Platina zum Präfekten der Vatikanbibliothek*) im Jahr 1417 gemalt, um die Wände der Vatikanbibliothek zu verzieren, die zwei Jahre davor von Papst Sixtus IV. gebaut worden war.

In dieser Komposition verwendet der Maler sehr aufmerksam die Perspektive: er baut das Bild so auf, als ob man es von unten betrachtet. Er wählte einen Blickpunkt, der weit unten liegt, sodass der Papst das Bild beherrscht, obwohl er auf einem Stuhl sitzt.

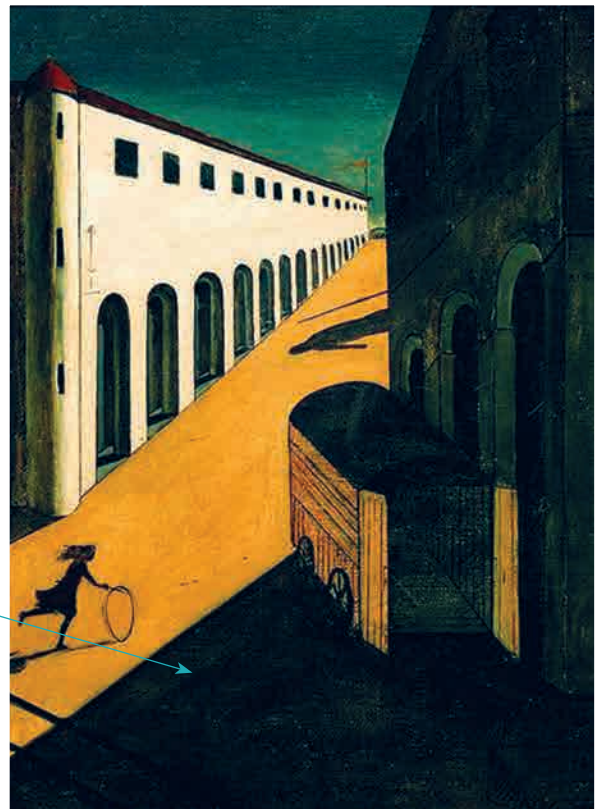


... bis de Chirico

In seinem Bild *Geheimnis und Melancholie einer Straße* hat der Italiener **Giorgio de Chirico** (1888–1978) zweimal die Übereckperspektive eingesetzt, mit einer sehr hoch angesetzten Horizontlinie im Lichtbereich. Auf den ersten Blick scheint es sich um einen normalen Raum zu handeln.

Beobachte aufmerksam die Fluchtlinien im Schattenbereich.

Der Künstler hat durch die Art, wie er die Perspektive verwendet, den Raum absichtlich verzerrt: Licht- und Schattenbereich eröffnen verschiedene Ansichten und so erscheint das Ganze geheimnisvoll, unreal. Die Komposition vermittelt den Eindruck von Ungleichgewicht, wobei dieses Gefühl von dem aggressiven Kontrast zwischen Licht und Schatten verstärkt wird.



Anwendung

Erstelle eine Landschaft, in der du die Zentralperspektive verwendest.

Bewertung

In der thematischen Einheit *Ansichten* hast du dich an die Perspektive, an Landschaft und Stilleben in Zeichnung und Farbe, an die plastische und die dekorative Komposition erinnert und hast die Merkmale beobachtet, anhand derer wir sie bestimmen können. Überprüfe das Gelernte. Bewerte dich selbst mithilfe der gegebenen Punktzahl. Einen Punkt erhältst du von Amts wegen.

- I. Schreibe folgende Sätze in dein Heft ab und ergänze sie mit den Informationen aus den Lektionen nach folgendem Muster.
- 0,5 Punkte** 1. Es gibt folgende Typen Perspektive:
 - 0,5 Punkte** 2. Die Perspektive besteht aus folgenden Elementen:
 - 0,5 Punkte** 3. Die plastische Komposition kann ... oder ... sein.
 - 0,5 Punkte** 4. Der Bereich, der in einer Komposition die Aufmerksamkeit auf den ersten Blick auf sich zieht, wird ... genannt.
 - 0,5 Punkte** 5. Ob eine Komposition statisch oder dynamisch ist, bestimmt
 - 0,5 Punkte** 6. Merkmale der dekorativen Komposition sind
 - 0,5 Punkte** 7. Die durch Stilisierung erzeugten Motive können ... und ... sein.
- 2 Punkte** II. Erstelle eine Stadtlandschaft aufgrund der Übereckperspektive. Verwende eine Technik deiner Wahl.
- 1,5 Punkte** III. Welches sind die Schritte, die du befolgen musst, um ein Stilleben zu erstellen? (5 × **0,3 Punkte**)
- IV. Beobachte aufmerksam die Abbildungen **A** und **B**. Diskutiere die beiden dekorativen Kompositionen mit einem Kollegen.
- 1 Punkt** 1. Welche stilisierten Motive erkennst du?
 - 1 Punkt** 2. Welche dekorativen Prinzipien werden eingesetzt?





„Eigne dir die Regeln wie ein Profi an, damit du sie als Künstler brechen kannst.“
Pablo Picasso



II

Bausteine

1. Elemente der Perspektive. Perspektivische Darstellung eines Punktes, einer Geraden und von geometrischen Figuren
2. Perspektivische Darstellung von geometrischen Körpern
3. Designbegriffe
4. Das Werbeplakat
 - Wiederholung
 - Bewertung

Spezifische Kompetenzen
1.2, 1.3,
2.2, 3.1, 3.2



1. Lektion. Elemente der Perspektive. Perspektivische Darstellung eines Punktes, einer Geraden und von geometrischen Figuren

ERINNERE DICH

In der 7. Klasse hast du von den dreidimensionalen Formen gelernt, die einen Raum besetzen und drei Dimensionen aufweisen (Länge, Breite, Tiefe).

Damit du ein Objekt in der Perspektive darstellen kannst, musst du seine Kanten und Spitzen festlegen. Um eine Kante in Perspektive zu zeichnen, musst du zwei ihrer Punkte darstellen. Wenn man also ein Objekt in Perspektive darstellen möchte, reicht es, wenn man die Hauptpunkte darstellt, die es bestimmen. Wenn man die Punkte miteinander verbindet, werden Kanten, Spitzen und Seiten des Objekts hervorgehoben.

Um einen Punkt perspektivisch darzustellen, werden zwei besonders positionierte Geraden gekreuzt.

Betrachte aufmerksam Abb. A. Beobachte die Senkrechten AB , $A'B'$ und die Waagerechte $A''B''$, die immer kürzer wird, je näher sie dem Fluchtpunkt P kommt. Auch willkürlich gezeichnete Geraden CD können sich dem Fluchtpunkt P nähern.

Anwendung

Erstelle einige Zeichnungen, in denen eine Gerade perspektivisch dargestellt ist.



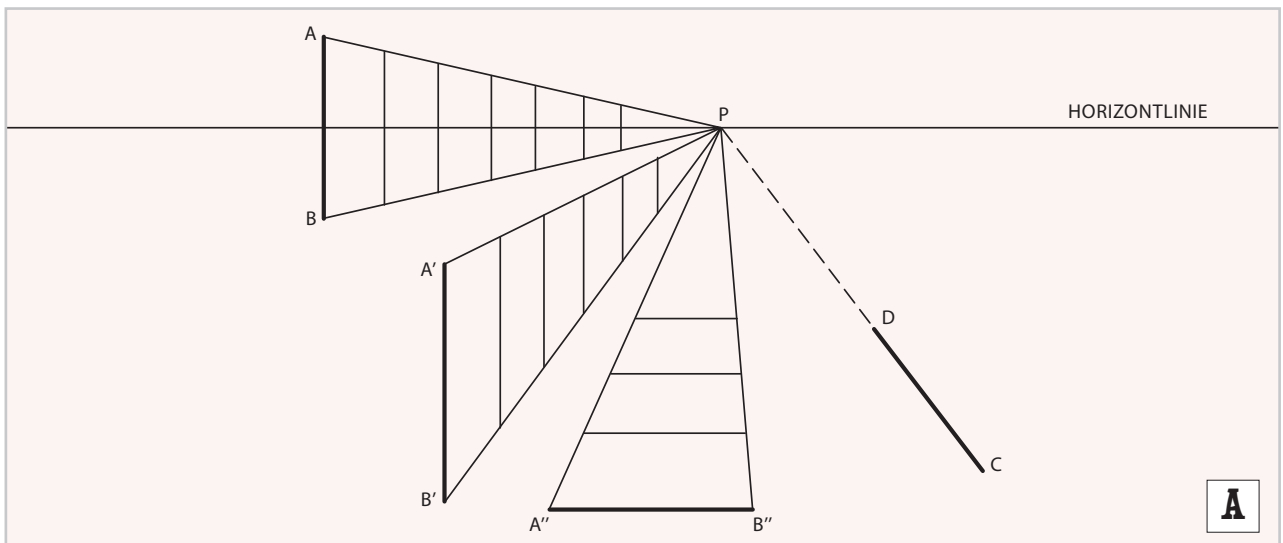
Um geometrische Figuren perspektivisch darzustellen, stehen dir gemeinsame **Bauelemente zur Verfügung**: die Bodenlinie, die Horizontlinie, die Fluchtpunkte P und D .

WICHTIG!

Alle geometrischen Figuren werden in einem beliebigen Abstand unterhalb der Bodenlinie gezeichnet.

Alle Punkte der geometrischen Figur gehen von der Bodenlinie aus.

Der Hauptblickpunkt, P , befindet sich an der Schnittstelle zwischen der Horizontlinie und einer Senkrechten, die sich aus der Mitte der zur Bodenlinie parallel verlaufenden Seite erhebt.



A

Anwendung

Erstelle Zeichnungen von geometrischen Figuren in Perspektive nach den untenstehenden Beispielen und den Abb. **B**, **C** und **D**. Achte auf die gemeinsamen Elemente und die wichtigen Regeln!

1. Das Quadrat in Perspektive (Abb. B)

Von einem Quadrat $ABCD$ zieht man von den Punkten A und B Linien auf die Bodenlinie und erhält die Punkte A' B' . Von A' und B' aus zieht man die Fluchtlinien zum Punkt P . Ein weiterer Punkt auf der Horizontlinie wird mit D bezeichnet. Von A' zieht man die Fluchtlinie zum Punkt D . Wo sich die Fluchtlinien $A'D$ und $B'P$ kreuzen, ergibt sich Punkt C' . Von Punkt C' zieht man eine Parallele zur Fluchtlinie $A'P$ und erhält Punkt D' . So entsteht ein Quadrat in Perspektive.

2. Das Dreieck in Perspektive (Abb. C)

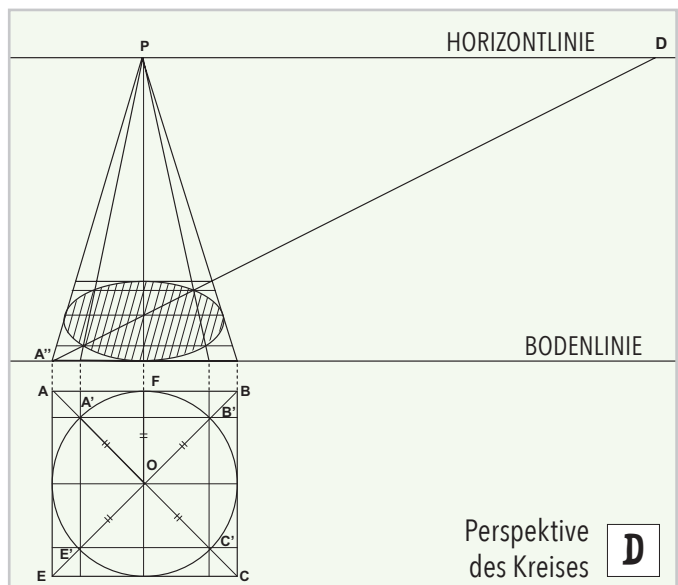
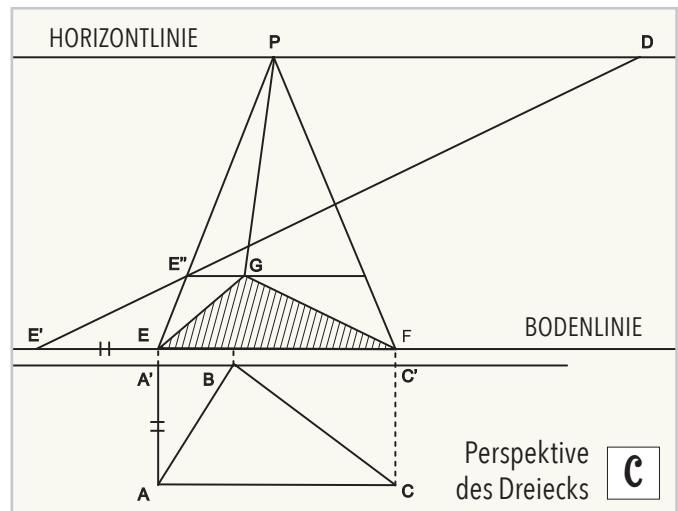
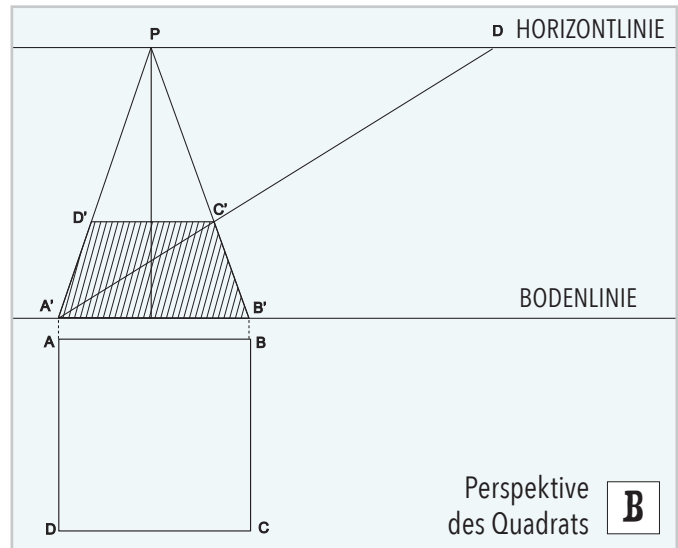
Man zeichnet eine Linie, die parallel zur Bodenlinie verläuft und durch den Punkt B führt. Zu dieser Linie zieht man von den Punkten A und C Senkrechte und erhält die Punkte A' und C' . Diese werden zur Bodenlinie hin verlängert und ergeben die Punkte E und F . Ausgehend von Punkt E stellt man auf der Bodenlinie den Schenkel AA' dar und so ergibt sich der Punkt E' . Von E' zieht man die Fluchtlinie zum Punkt D . An deren Kreuzung wird der Punkt E'' gesetzt, von wo aus man eine Parallele zum EF -Schenkel des Dreiecks zieht. Wo diese Linie die Fluchtlinie kreuzt, entsteht der Punkt G . So ergibt sich das Dreieck EFG in Perspektive.

3. Der Kreis in Perspektive (Abb. D)

Innerhalb eines Quadrats $ABCE$ zeichnet man einen Kreis. Den Schnittpunkt der Diagonalen und der Mittellinien des Quadrats bezeichnet man mit O . Die Linie OF wird auf die Linie OA projiziert und ergibt A' . $OF = OA'$. Das Gleiche wird mit den anderen Diagonalen wiederholt und man erhält das Quadrat $A'B'C'E'$.

Man zieht aus den Punkten A, A', F, B', B Linien bis zur Bodenlinie und von dort aus die Fluchtlinien zum Punkt P .

Von A'' zeichnet man die Fluchtlinie zum Punkt D . Diese kreuzt die zu Punkt P gezogenen Linien. Aus den Schnittpunkten werden Parallelen zur Bodenlinie gezogen und so ergibt sich ein Quadrat in Perspektive. Innerhalb dieses Quadrats wird der Kreis gezeichnet, indem man die Schnittpunkte der Fluchtlinien beachtet.



2. Lektion. Perspektivische Darstellung von geometrischen Körpern

In der vorigen Lektion hast du gelernt, wie man Perspektiven von geometrischen Figuren erstellt. Setze den Lernprozess fort beim Studium der geometrischen Körper. Betrachte aufmerksam Abb. **A**, **B**, **C**, **D**.

Der Würfel in Perspektive (Abb. **A**, **B**)

Zunächst zeichnet man ein Quadrat in Perspektive, $A'B'C'E'$. Danach zieht man von den Punkten A' und B' Senkrechte, die gleich lang sind wie die Kante $A'B'$. So ergibt sich die Vorderseite des Würfels, $A'B'FG$. Von den Punkten C' , E' zieht man Fluchtlinien, die sich im Punkt P treffen und von A' und G diejenigen, die sich im Punkt D treffen. Am Schnittpunkt der Fluchtlinien GD und FB ergibt sich Punkt H . Von C' und H werden Parallelen zur Bodenlinie gezogen. Diese Linien kreuzen die Fluchtlinien $A'P$ und GP . Es ergibt sich die Zentralperspektive des Würfels.

In der Abb. **B** kannst du andere Perspektiven eines Würfels beobachten.

Die Perspektive einer Pyramide mit quadratischer Grundfläche (Abb. **C**)

Die Gerade AB wird auf der Bodenlinie gezeichnet und ihre Mitte wird mit C markiert. Aus den Punkten A , B und C zieht man die Fluchtlinien zum Fluchtpunkt P . Die Kante der Basis der Pyramide wird oberhalb der Bodenlinie gezeichnet, zwischen den Fluchtlinien. Vom Punkt C wird eine Senkrechte hochgezogen, die genauso lang ist wie die Fluchtlinie CP . Der neue Punkt ist O . Punkt O wird mit Punkt P verbunden. Vom Punkt B' wird eine Fluchtlinie zu D gezeichnet. Vom Schnittpunkt der Fluchtlinien, E , wird eine Parallele zur Bodenlinie gezeichnet. So erhält man die Grundfläche der Pyramide $A'B'EF$. Aus der Mitte der Pyramide wird eine Senkrechte gezogen, die parallel zu CO verläuft. An der Schnittstelle mit OP ergibt sich die Spitze der Pyramide. Deren Spitze wird mit den Punkten der Grundfläche verbunden und so ergibt sich die Perspektive der Pyramide.

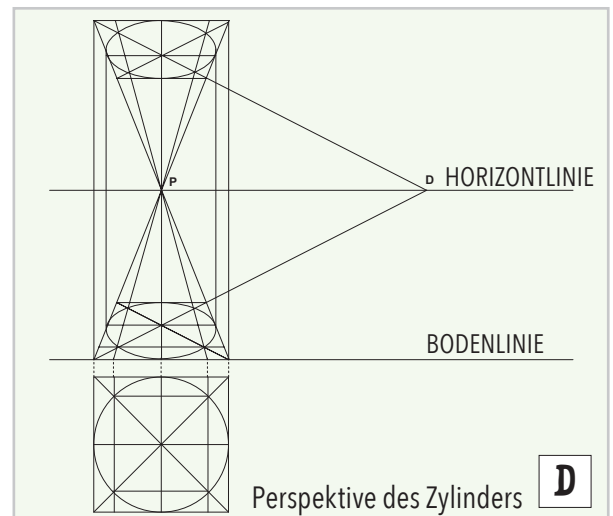
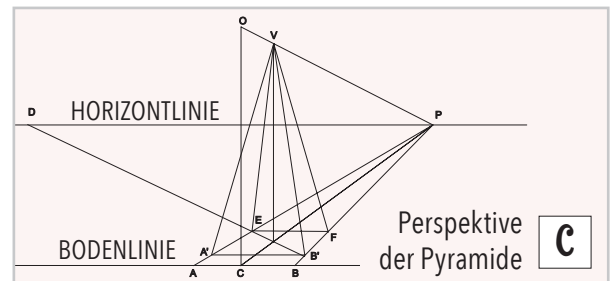
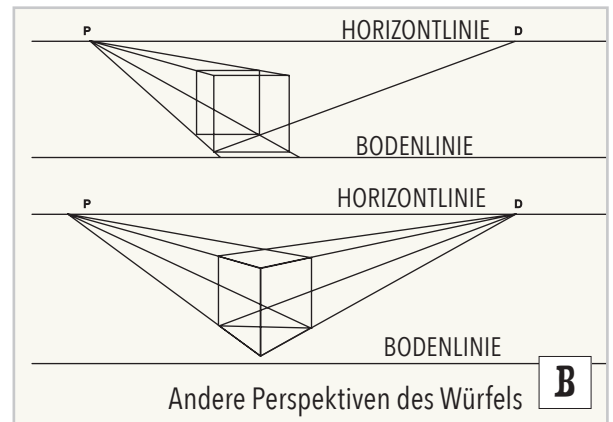
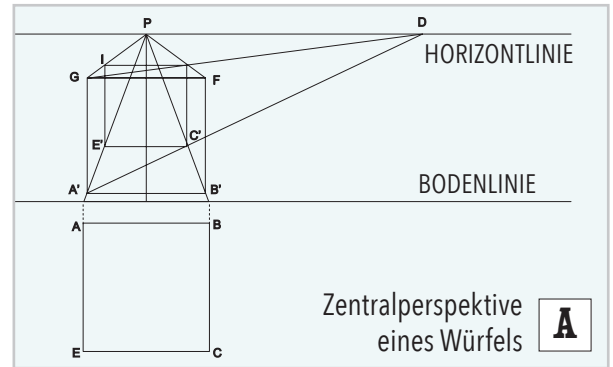
Der Zylinder in Perspektive (Abb. **D**)

Nutze die Perspektive des Kreises, von der du schon gelernt hast. Du erhältst zwei „abgeflachte“ Kreise, die **Ellipsen** genannt werden.

Von den Rändern der Ellipsen werden Parallelen gezogen und so ergibt sich der Zylinder.

Anwendung

Zeichne ein Haus und verwende dabei die erlernten geometrischen Figuren und Körper in Perspektive.



3. Lektion. Designbegriffe



„Es gibt keinen Unterschied zwischen Künstler und Handwerker (...) Wir wollen eine neue Zunft von Handwerkern schaffen, ohne die Klassenunterschiede, die eine arrogante Grenze zwischen Handwerker und Künstler aufwerfen“, sagte der modernistische Architekt Walter Gropius.

Beobachte aufmerksam Abb. **A**, **B** und **C**. Betrachte insbesondere Form, Material, Farben und Gefühle, die sie vermitteln. Reflektiere das obige Zitat.



Vase mit Clematis,
Émile Gallé **A**



Stilleben,
Pieter Claesz **B**

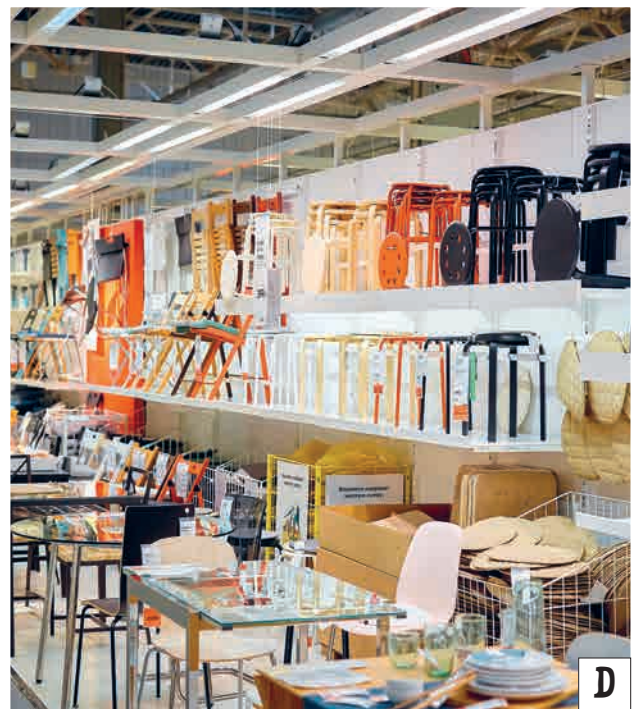


Teekessel mit Ständer,
Christopher Dresser **C**

Möbelstücke, Telefone, Computer, Leuchtkörper, Tischservices, Besteck, Gläser, Automobile, Schmuck, Kleidung, Schuhe, städtisches Mobiliar, alle diese **Dinge**, die wir nutzen, werden von Industriebranchen in Serie hergestellt, also in vielen identischen Exemplaren. Für jedes Objekt wird eine **Zeichnung (ein Konzept)** und ein **Prototyp** erstellt, wonach das **Serienprodukt** hergestellt wird.

Dieses Schaffenskonzept und diese Schaffensmethode, die jedem Produkt eine gute Funktionalität und einen ästhetischen Aspekt zu sichern verfolgt, wird **Design** genannt. **Der Designer** ist jener, der die Idee und das Projekt für ein Objekt konzipiert. Er beachtet folgende Aspekte: Das geschaffene Objekt muss effizient und leicht nutzbar sein, es muss ästhetisch angenehm sein und soll einfach in großen Mengen zu produzieren sein (Abb. **D**). Die Vielfalt der Objekttypologien hat zur Spezialisierung der Designer in unterschiedlichen Bereichen geführt.

So **entstanden Produktdesign, Innendesign, Grafikdesign, Modedesign, Schmuckdesign, Webdesign** und viele andere Bereiche.



Ein wenig... Geschichte

• Gegen Ende des 19. Jahrhunderts taucht in Europa ein neuer Kunststil auf. Dieser fördert die Verwendung stark stilisierter Naturmotive – von Seegrass und Blumenknospen bis hin zu Insekten und Tieren. Charakteristisch sind die geschwungenen Linien und die Harmonie der geometrischen Motive (Abb. E). Dieser Stil wird in Frankreich **Art Nouveau** genannt, in England **Modern Style**, in Deutschland **Jugendstil**, in den Niederlanden **Nieuwe Kunst**, in Österreich **Secession**, in Italien **Stile Liberty** usw.

Im industrialisierten Europa vermehrt die Perfektionierung der Arbeitstechniken und -prozesse die Zahl der Kunden dieses Stils. Auf breiter Ebene werden Möbelstücke aller Formen gehandelt, dazu Webarbeiten, Tapisseries und Vorhänge, Leuchtkörper, Werbeplakate, modische Dekorationen und städtisches Mobiliar. So entstand das moderne Konzept Design.



E



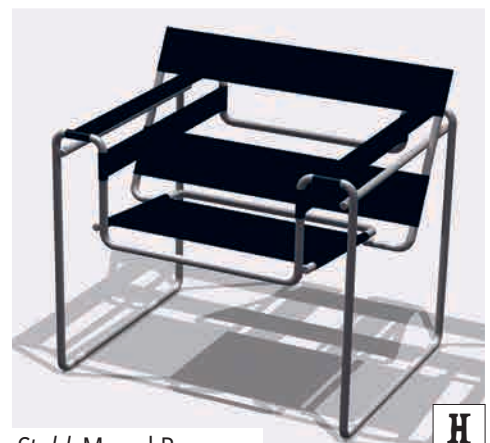
F

• Im 20. Jahrhundert gründete Walter Gropius die **Kunst- und Designschule Bauhaus** (Abb. F). Diese setzte sich zum Ziel, das Vorurteil zu bekämpfen, demzufolge Kunst höher steht als Design, durch die Produktion in großen Mengen und zu niedrigen Preisen von Möbelstücken, Leuchtkörpern, Maschinen und anderen ästhetischen und zugleich funktionalen Nutzobjekten (Abb. G, H).



Schwarze Tischlampe,
Bauhaus

G



Stuhl, Marcel Breuer

H

• Bis zum Ende des 19. Jahrhunderts sorgte ein Baumeister für die Innendekorationen, der mit einem Tapezierer oder einem Handwerker zusammenarbeitete. Infolge des technologischen Fortschritts und durch den Aufstieg des Mittelstandes in den industrialisierten Ländern, der seinen sozialen Status zur Schau stellen wollte, erfährt das **Innendesign** einen Aufschwung. Die ersten großen Produzenten von Möbeln und Dekorationen werden gegründet, die Designdienste anbieten.

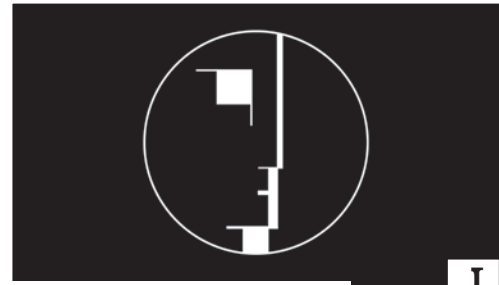
Nach 1950 wurden Fachkurse für Innendesigner ins Leben gerufen und Organisationen gegründet, die sich um die Ausbildung der Designer kümmerten.

• Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wird der Begriff **Grafikdesign** geprägt. Der englische Verleger William Morris begann damals gemeinsam mit einigen Druckern Bücher und Plakate zu drucken, indem sie die Druckschriften kreativ mit Texten und Abbildungen kombinierten (Abb. I).

Später experimentierte die Kunst- und Designschule Bauhaus in Deutschland neue Formen der visuellen Kommunikation, in denen der Text mit Bildern (Abbildungen), Fotos und Fotocollagen kombiniert wurde, um die Botschaft besser zu transportieren und um sie besser verständlich zu gestalten (Abb. J).



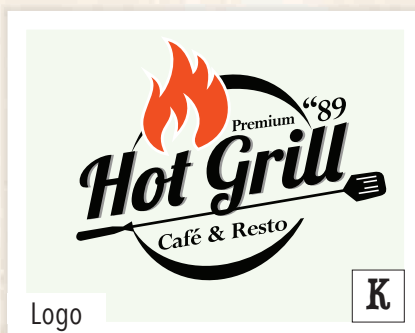
Firmenlogo, William Morris



Emblem der Bauhaus-Schule

J

• Infolge der Entwicklung von Informatik-Systemen ereignete sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine weitere große Veränderung. So entwickelte das Grafikdesign die **Werbebranche**, zu der **Logos**, **Markenzeichen**, **Webseiten** usw. gehören. (Abb. K, L)



Logo

K

Anwendung

Suche in Zeitschriften oder im Netz Bilder und Informationen zu Logos und Markenzeichen. Wähle ein Markenzeichen, dessen Produktdesign und Grafikdesign sich seit Anfang bis heute sehr wenig verändert hat. Diskutiere mit einem Kollegen, was du erfahren hast.



Webseite

L

3.1. Produktdesign



Beobachte aufmerksam die Form der beiden Stühle in Abb. **A** und **B**. Diskutiere mit den anderen Kollegen über die Unterschiede zwischen den beiden Formen.

Gebrauchsgegenstände wurden vor der Industrierevolution einzeln von Handwerkern hergestellt.

Wie entsteht ein Produktdesign?

1. Man beginnt mit dem Erstellen einer Reihe von Skizzen, gewöhnlich auf Papier, aber heute werden das grafische Tablet und der Computer immer öfter verwendet. Diese erlauben die bessere Integration der Skizze im weiteren Verlauf des Arbeitsprozesses (Abb. **C**).
2. Der Designer erstellt eine **Zeichnung im Maßstab**, wobei der Gegenstand detailliert dargestellt wird. Heute gibt es für diese Prozedur spezialisierte Programme (Abb. **D**).
3. Es wird ein **Prototyp** hergestellt. Alle Merkmale des Gegenstandes werden bewertet, es werden Tests durchgeführt, jedes auftauchende Problem wird ausgeschlossen (Abb. **E**).
4. Sobald das gewünschte Produkt fertig ist, werden die **Matrizen** hergestellt und zur Produktion in die Fabrik geschickt (Abb. **F**).

Isokon, moderne Liege, Marcel Breuer



A

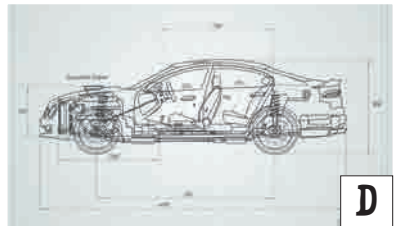
Schaukelstuhl, Michael Thonet



B



C



D



E



F

ENTDECKE:

1. Wähle einen Gebrauchsgegenstand, zum Beispiel ein Messer oder eine Haarbürste.
2. Beobachte die Formen, die Bestandteile und die Materialien, aus denen sie gemacht sind.
3. Suche Informationen aus der Vergangenheit über die Art Gegenstand, den du dir ausgewählt hast und vergleiche sie mit denen in der Gegenwart (Form, Bestandteile, Materialien).
4. Zeichne Skizzen des Gegenstandes aufgrund der gesammelten Informationen.

Anwendung

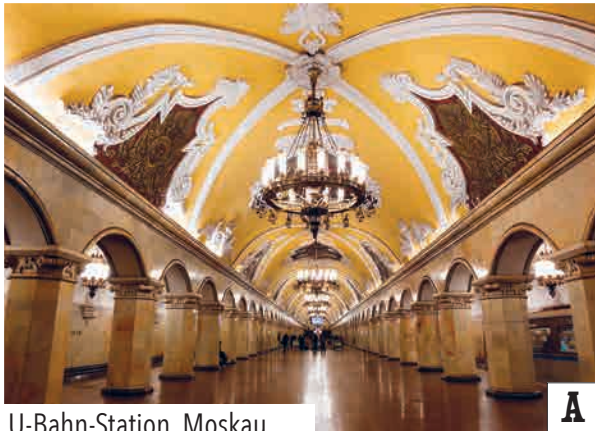


Erstelle mehrere Skizzen für ein Möbelstück deiner Wahl.

3.2. Innendesign



Betrachte aufmerksam Abb. **A** und **B**. Beachte die Architektur des Raumes, die Dekorationen an den Wänden, die Farben, die Form der Möbelstücke und der Leuchtkörper.



U-Bahn-Station, Moskau

A



B

Innendesign bezieht sich auf die Ausstattung eines privaten oder öffentlichen Raumes (Museum, Spital, Büro, Flughafen, Bahnhof, Hotel, Villa, Appartement usw. – Abb. **A**, **B**, **C**, **D**).

Der **Innendesigner** ist die Person, die solche Projekte plant, erforscht, koordiniert und ausstattet.

Um einen ausgeglichenen, harmonischen Raum zu schaffen, muss man sowohl die funktionalen (Möbel, Leuchtkörper usw.) als auch die dekorativen (Gemälde, Skulpturen usw.) Elemente beachten.



C



D

Anwendung



Betrachte aufmerksam Abb. **C**. Erinnere dich an die erlernten Begriffe der Perspektive und zeichne dann dein eigenes Zimmer. Statte es nach Lust und Laune mit Möbelstücken aus.

3.3. Grafikdesign



Betrachte aufmerksam Abb. **A**, **B** und **C**. Beobachte, wie die Informationen aus den Bildern auf verschiedene Arten vermittelt werden.

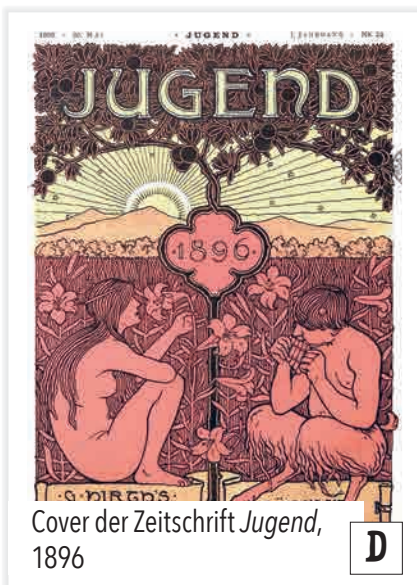


Täglich treffen wir auf Verkehrszeichen, Plakate, Zeitschriften-Seiten, Webseiten, Etiketten, Logos usw. Alle diese vermitteln Botschaften, Informationen und Gefühle, indem sie sich einer Bildsprache bedienen oder einer Kombination zwischen Bildern und Wörtern.

Diese Gegenstände gehören zum **Grafikdesign**. Bei ihrer Herstellung verfolgt man eine möglichst genaue und zeitnahe **schriftliche** oder **visuelle** Vermittlung der beabsichtigten Botschaft.



Manuskriptseite, William Morris



Cover der Zeitschrift *Jugend*, 1896



Cover der Zeitschrift *Vogue*, 1917

Anwendung



Betrachte aufmerksam Abb. **D** und **E**. Suche in verschiedenen Quellen Informationen über die beiden Zeitschriften, *Jugend* und *Vogue* – Profil, Erscheinungsjahr und -ort, Cover, Inhalt, Bilder usw. Diskutiere mit einem Kollegen über jede Zeitschrift separat. Erstellt gemeinsam ein Cover für eine Zeitschrift, die euch gefällt. Beachtet Form, Botschaft, Bild und Text. Diese müssen den Inhalt der Zeitschrift möglichst genau vermitteln.

4. Lektion. Das Werbeplakat



Beobachte aufmerksam Abb. A und versuche zu entdecken, welche Geschichte das Bild erzählt.



A

Ein wenig... Geschichte

Das Plakat verdankt seine Entstehung der Erfindung der **Druckpresse** durch Johann Gutenberg im Jahr 1453. Damals wurden auf die Stadtmauern als Plakate kleine Papierblätter geklebt, die für verschiedene Produkte warben oder Dinge von öffentlichem Interesse ankündigten.

Im Zuge der Entwicklung der Drucktechniken, des **Steindrucks** und des **Farbsteindrucks**, wurden Plakate in großen Auflagen gedruckt, wobei immer mehr Illustrationen genutzt wurden, um die Aufmerksamkeit auf sie zu ziehen.

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts war diese Technik in ganz Europa verbreitet und galt als Kunstform. Viele Künstler verwendeten diese neuen Arbeitstechniken: **Jules Cheret, Henri de Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha** u. a. (Abb. B, C, D)



Plakat eines Ladens,
Jules Cheret

B



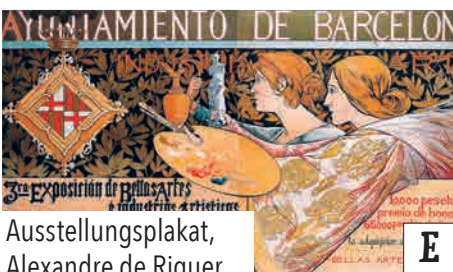
Plakat eines Cafés,
H. de Toulouse-Lautrec

C



Theaterplakat, Alphonse Mucha

D



Ausstellungsplakat,
Alexandre de Riquer

E

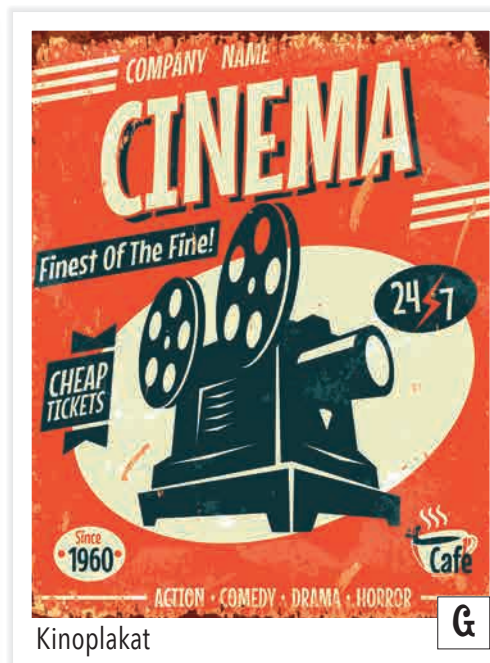
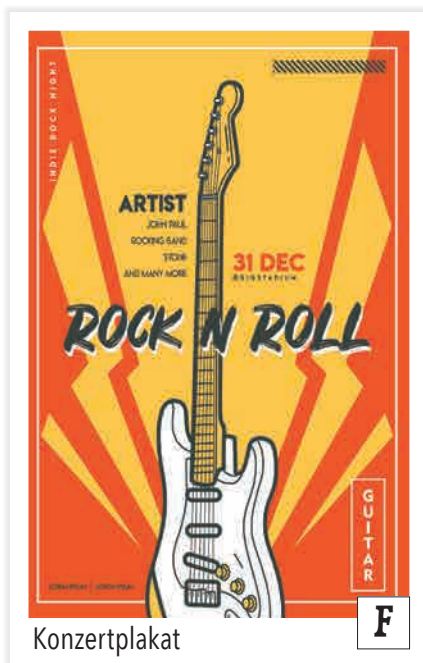
In der Zeit der Industrierevolution musste man die Produkte aller Art – aus den Bereichen Lebensmittel, Kleidung, Kultur, Bildung – dem breiten Publikum bekannt machen, damit sie gekauft werden. So entstehen die **Werbeplakate**, durch die die Information sehr rasch vermittelt wird: Die aussagekräftigen **Bilder sprechen den Betrachter direkt** an.

Das Plakat enthält eine **zentrale Idee, welche** auf das **Produkt** oder die **Veranstaltung** hinweist, für die es wirbt (Abb. B, C, D, E, F, G, H).

Anhand eines **Werbeplakats** wird für eine **Idee**, ein **Produkt** oder eine **Veranstaltung** im öffentlichen Raum geworben. Das kann sich auf Filme, Theatervorstellungen, Konzerte, Bücher, Reisen oder auf ein Kleidungsstück, ein Lebensmittel, eine Innenausstattung usw. beziehen. Es werden die herkömmlichen Grafiktechniken oder die computer-gestützte (digitale) Grafik verwendet. Die Plakate werden in Druckereien auf verschiedene Unterlagen gedruckt: Papier, Plastik, Textilien usw.

Um ein gutes Werbeplakat zu erstellen, musst du folgende Elemente berücksichtigen:

- **Die Zielgruppe** ist das erste Element, an das du denken musst, wenn du ein Plakat erstellst. Welche Altersgruppe möchtest du erreichen?
- **Der Text.** Um eine Botschaft genau und effizient zu vermitteln, musst du dem Text eine besondere Aufmerksamkeit schenken.
- **Der Titel** weckt als erstes Element das Interesse, dieser wirbt für dein Produkt. Er muss kurz und griffig sein.
- **Die Grafik** (die Bilder). Das Bild muss etwas Neues darstellen, so kannst du einen Unterschied machen zu den Anderen, die das gleiche Produkt bewerben.
- **Der Ort, wo du das Plakat anbringst.** Es ist wichtig, diesen Aspekt gut zu überlegen. Wenn dein Plakat sich an Jugendliche richtet, muss es dort angebracht werden, wo du diese Zielgruppe erreichst: in Universitäten, in Studentenwohnheimen usw.



Anwendungen

1. Betrachte aufmerksam Abb. **B-H**. Die Plakate stammen aus verschiedenen Zeiten und werben für unterschiedliche Produkte und Veranstaltungen. Diskutiere mit Kollegen über Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen diesen Plakaten.

2. In deiner Heimatstadt wird eine Kulturveranstaltung organisiert, zum Beispiel: eine Buchmesse, eine Kunstausstellung, ein Konzert, ein Theaterfestival u. a. Erstelle ein Werbeplakat für die Kulturveranstaltung und befolge dabei die fünf Schritte, die du in dieser Lektion erlernt hast.

Wiederholung

In der vorigen Einheit hast du Einiges über Perspektive, Design und Werbeplakat gelernt. Wir schlagen dir vor, das Gelernte durch ein Projekt zu wiederholen, das du gemeinsam mit deinen anderen Kollegen erarbeitest. Betrachte aufmerksam Abb. A, sie dient dir als Quelle für dein zukünftiges Projekt.

Erstellt auf einem Blatt Papier der Größe 70 × 100 cm ein Innendesign-**Projekt** für ein Restaurant. Dieses Projekt beinhaltet die Skizze des Restaurants, eine Skizze der Designobjekte, das Logo und das Werbeplakat des Restaurants. Bildet drei Teams:

Team 1 beschäftigt sich mit den Elementen der Perspektive und erstellt einige Skizzen für den Innenraum und wählt dann die beste Skizze für das Restaurant.

Team 2 beschäftigt sich mit dem Design. Indem ihr Punkt, Gerade, geometrische Figuren und Körper perspektivisch darstellt, erhaltet ihr die Designelemente. Erstellt mehrere Skizzen dieser Möbelstücke, Leuchtkörper und dekorativen Gegenstände. Die Leuchtkörper (Produktdesign-Gegenstände) können zum Beispiel als Zylinder oder Würfel in Perspektive dargestellt werden. Die anderen Designgegenstände aus dem imaginierten Restaurant – Stühle, Tische, Gläser, Bilder usw. – können bloß skizziert werden.

Team 3 beschäftigt sich mit dem Grafikdesign, mit dem Logo des Restaurants, mit dessen Werbeplakat. Das Werbeplakat muss folgende Elemente berücksichtigen: Zielpublikum, Text, Titel, Grafik, Ort des Anbringens des Plakats.

Alle Skizzen werden auf das Blatt Papier der Größe 70 × 100 cm aufgeklebt.



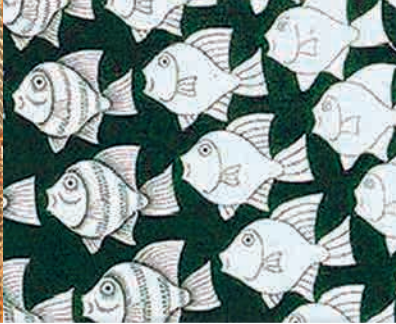
Bewertung

Löse die Aufgaben und bewerte dich selbst mithilfe der gegebenen Punktzahl. Einen Punkt erhältst du von Amts wegen.

- I. Ergänze die Aussagen:
0,5 Punkte 1. In Perspektive wird der Punkt dargestellt durch ...
0,5 Punkte 2. Möbelstücke sind ... Objekte.
- II. In welcher Zeit ist das **Design** aufgetaucht und wie heißt die erste Schule, in der Designkurse angeboten wurden?
1 Punkt
- III. Welches sind die gemeinsamen Bauelemente bei der perspektivischen Darstellung geometrischer Figuren?
1 Punkt
- IV. Welches sind die Etappen beim Erstellen eines Produktdesigns? (du erhältst jeweils **0,25 Punkte** für jede richtige Antwort)
1 Punkt
- V. Welche Etappen muss man beim Erstellen eines Werbeplakats berücksichtigen?
2,5 Punkte
- VI. Betrachte aufmerksam das Plakat von Alphonse Mucha in Abb. A. Erstelle ein Werbeplakat für ein Lebensmittelprodukt. Verwende die Farbgebung des Bildes.
2,5 Punkte



Werbeplakat, Alphonse Mucha



„Es ist nicht schwer, Dinge zu machen, schwer ist es, sich in die Lage zu versetzen, sie zu machen.“
Constantin Brâncuși



III

Zusammenhänge

1. Grafische und farbliche Darstellung

2. Die dekorative Komposition aufgrund der sukzessiven Veränderung des Raumes aufgrund einer vorgegebenen Lineatur

3. Dreidimensionale Konstruktionen. Modellieren

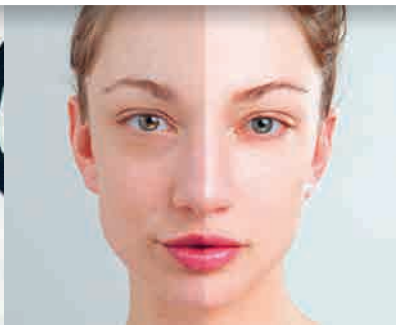
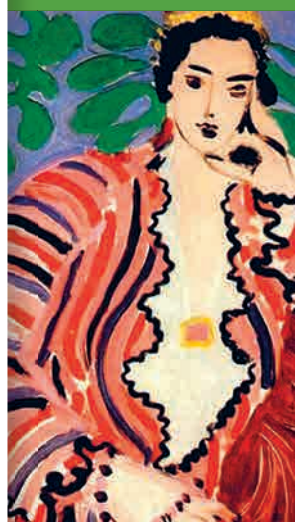
4. Die Fotografie

5. Computergestützte Bearbeitung

- Wiederholung

- Bewertung

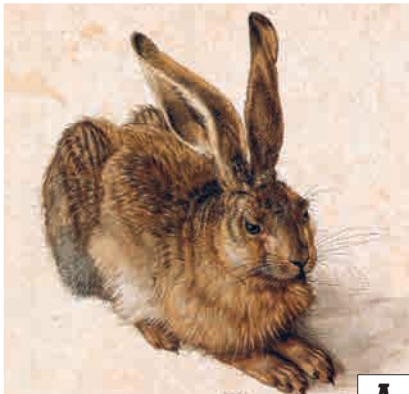
Spezifische Kompetenzen
1.1, 1.2,
1.3, 2.1



1. Lektion. Grafische und farbliche Darstellung



Betrachte aufmerksam Abb. **A**, **B** und **C** und analysiere das Verhältnis zwischen Zeichnung und Farbe. Welche Gefühle und Informationen vermitteln die Bilder?



Der Feldhase, Albrecht Dürer **A**



Stela von Aafemut, Antikes Ägypten **B**



C

Um Emotionen und Informationen zu vermitteln und um zu kommunizieren, setzen die Menschen **immer schon grafische und farbliche** Darstellungen ein, indem sie die Bildsprache durch **Zeichen, Schrift, Formen** und **Farben** verwendeten. Diese gibt es überall in unserem Umfeld und sie können anhand einer Vielzahl von Techniken und unterschiedlichen Materialien erstellt werden: Aquarell (Abb. **A**), Malerei auf Holz (Abb. **B**), Verkehrszeichen – bemalte Metallplatte (Abb. **C**), Ölmalerei – auf Leinwand oder Pappe (Abb. **D**, **F**), Gravur oder Malerei (Abb. **E**).



Hélène, Henri Matisse **D**



Weltkarte – 1664, Johannes Blaeu **E**



Person vor der Sonne, Joan Miró **F**

Anwendung

Betrachte aufmerksam Abb. **F**. Der Künstler Joan Miró verwendete grafische Zeichen und Farbtupfer, um eine ausdrucksstarke und abstrakte plastische Komposition zu schaffen, die er *Person vor der Sonne* betitelte.

Erstelle eine Komposition zu einem Thema deiner Wahl, in der du grafische Zeichen und Farbtupfer einsetzt. Lass dich von Abb. **F** inspirieren oder von anderen Bildern, die du als passend empfindest.



Portrait von Otto Müller,
E.L. Kirchner

G

Grafische und farbliche Darstellungen können aufgrund von **Grafiktechniken** – Zeichnung in Bleistift, Tusche und Pastell oder **Gravurtechniken** – *Holzschnitt* (Abb. G), *Linolschnitt*, *Lithographie*, *Aquaforte* (Abb. H), *Aquatinta* und *Serigrafie* – erstellt werden. Bei diesen Techniken wird eine Oberfläche *eingekerbt*, *geschnitten*, *gestanzt* oder mit verschiedenen physikalischen oder chemischen Prozeduren *bearbeitet*; auf dieser Oberfläche wird das Bild gedruckt oder es ergibt sich ein eigenständiges Kunstobjekt. Als Oberflächen können Holz (Holzschnitt), Linoleum (Linolschnitt), Stein (Lithografie), Metall – Kupfer, Zink oder Eisen (Aquaforte, Aquatinta) und Seidenraster (Serigrafie) dienen.



Die drei Bäume,
Rembrandt

H

Anwendung

Erstelle einen Linolschnitt eines einfachen Motivs (Blume oder Blatt). Du brauchst ein Stück Linoleum, Werkzeuge zum Schneiden, Temperafarben und Papier. Zeichne das gewählte Motiv auf das Linoleum. Entferne mit einem Spezialmesser die Oberflächen rund um die Zeichnung, die du nicht bedrucken möchtest (die Schnitttiefe darf nicht mehr als 2 Drittel der Linoleumstärke betragen – Abb. I). Trage eine dünne Farbschicht auf (Abb. J), presse dann das Papier darauf, sodass der Umriss der Zeichnung darauf erscheint (Abb. K).



I



J



K



Glas, Gitarre und Zeitung, Pablo Picasso

L

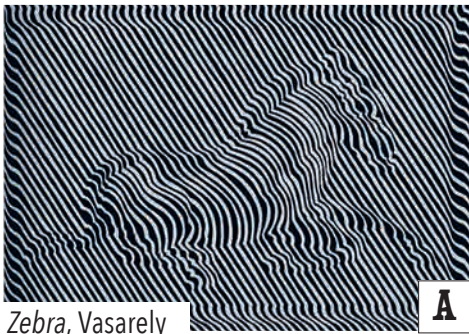
Erinnere dich an die Technik der Collage! Du kannst auch diese Technik bei grafischen und farblichen Darstellungen verwenden (Abb. L).

Anwendung

Erstelle eine Collage aus Text- und Bildausschnitten aus Zeitungen. Ergänze deine Collage mit grafischen Zeichen, die du mit dem Pinsel, mit dem Bleistift oder anderen Schreibwerkzeugen darstellst.

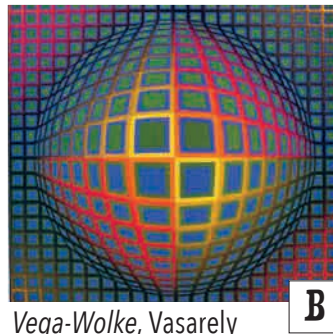
2. Lektion. Die dekorative Komposition aufgrund der sukzessiven Veränderung des Raumes aufgrund einer vorgegebenen Lineatur

Erinnere dich an die dekorative Komposition, die du in der 7. Klasse studiert hast, an Stilisierung, Rhythmus und flache Farbflächen.



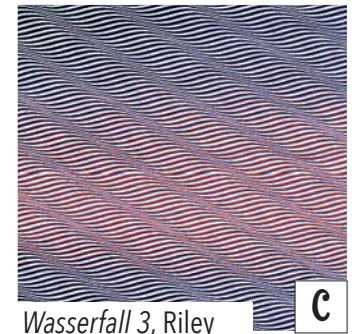
Zebra, Vasarely

A



Vega-Wolke, Vasarely

B



Wasserfall 3, Riley

C

In der dekorativen Komposition betrifft die sukzessive Veränderung die wiederholte Umwandlung eines Elements in absteigendem oder aufsteigendem Sinn. In diesem Fall ist das Element der Raum.

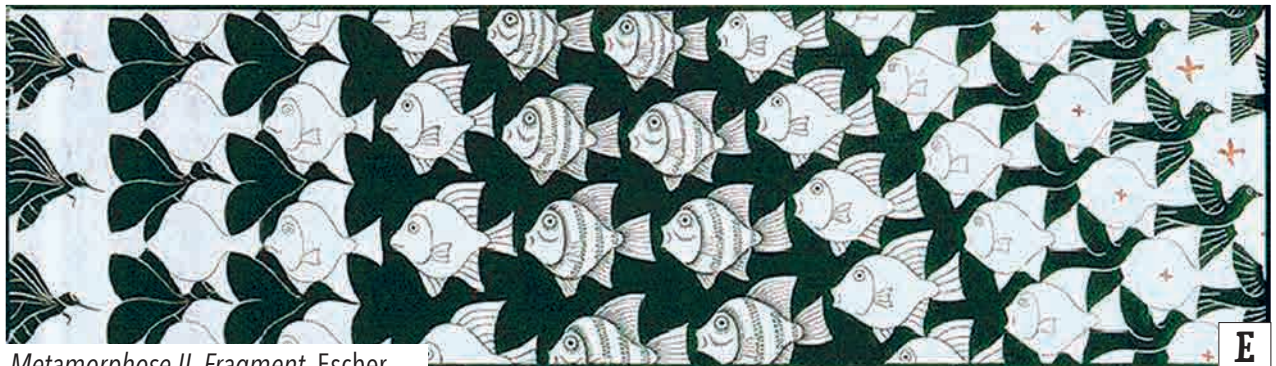
Zu allen Zeiten waren die Künstler bestrebt, in ihren Malereien oder Zeichnungen die Bewegung darzustellen. Dies wollten auch die Vertreter der Kunstströmung *Op Art* (Abb. A, B, C), die in ihren Werken **Volumen** und **Bewegung** aufgrund einer vorgegebenen Lineatur und durch die Raumveränderung durch eine Bilderfolge suggerierten.

Die dekorative Komposition aufgrund der sukzessiven Raumveränderung aufgrund einer vorgegebenen Lineatur finden wir in dem Werk von M. C. Escher. In einigen Werken werden die figurativen Module in geometrische Module umgewandelt und umgekehrt, in einer einem Perpetuum Mobile ähnlichen Abfolge (Abb. D, E).



Flächenfüller mit Vögeln, Escher

D



Metamorphose II, Fragment, Escher

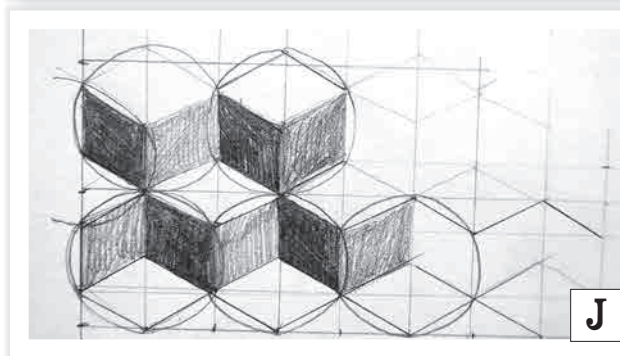
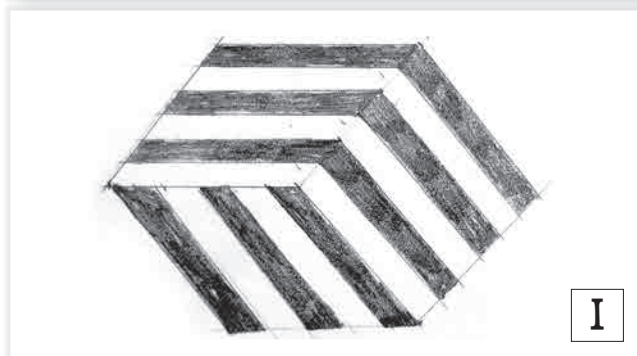
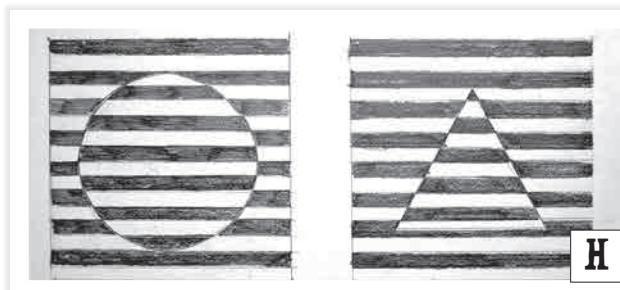
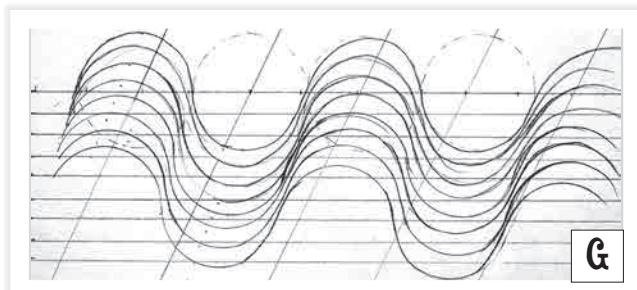
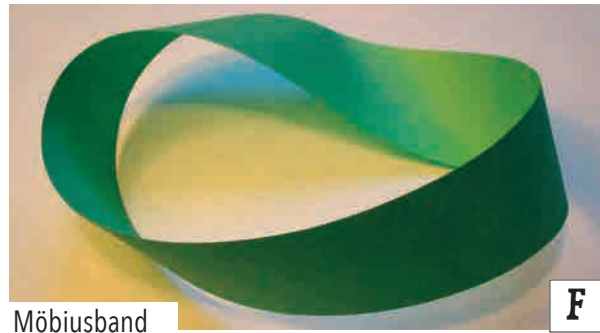
E

EXPERIMENTIERE:

Verwende ein Blatt Papier A4, weiß oder farbig. Schneide der Länge nach einen 4 cm breiten Streifen davon ab, drehe diesen und klebe ihn an den Enden zusammen. Du erhältst ein Band, das, obwohl es sich im Raum befindet, also 3 Dimensionen besitzt, nur eine Seite und einen Rand besitzt. Dieses wird **Möbiusband** genannt (Abb. F).

ÜBUNGEN

1. Betrachte Abb. G. Zeichne ein Liniennetz auf ein Blatt Papier: ziehe parallel verlaufende waagerechte Linien in gleichen Abständen; darüber ziehe ein anderes Netz von parallel und in gleichen, etwas größeren Abständen verlaufenden Linien, mit einer Neigung von ca. 60 Prozent. Die Schnittstellen der Linien stellen die Mittelpunkte von Kreisen dar, deren Durchmesser die gleiche Länge haben wie der Abstand zwischen zwei schrägen Parallelen. Aufgrund der Kreise zeichne sinusförmige, parallel verlaufende Linien, um Bewegung zu suggerieren.
2. Beobachte Abb. H. Zeichne auf ein Blatt Papier ein Netz von waagerechten, in gleichen Abständen parallel verlaufenden Linien. Darauf zeichne eine geometrische Figur. Aufgrund einer einfachen Lineatur und des Wechsels zwischen hell und dunkel kannst du die Lage der Figur in einer anderen Ebene suggerieren.
3. Betrachte Abb. I. Zeichne ein regelmäßiges Sechseck, ziehe dann Winkelhalbierende aus jeweils 3 nicht nebeneinanderliegenden Winkeln, bis zu ihrer Schnittstelle. Du erhältst drei Rhomben. Zeichne in jedem Rhombus Parallelen in gleichem Abstand. Schraffiere oder färbe die Zwischenräume im Wechsel zwischen hell und dunkel, warm und kalt usw.
4. Beobachte Abb. J. Zeichne ein Netz von regelmäßigen Sechsecken. Lege drei Nuancen fest, weiß, grau und schwarz, wechsele die abgestuften Flächen ab.



Anwendungen

1. Erstelle eine dekorative Komposition, in der du die Bewegung suggerierst, aufgrund eines Netzes. Benutze den Hell-Dunkel-Kontrast.
2. Ausgehend von dem *Möbiusband* stelle dir ein Kinderspiel vor. Erstelle einige Bleistiftskizzen.



3. Lektion. Dreidimensionale Konstruktionen. Modellieren

3.1. Dreidimensionale Konstruktionen



Betrachte aufmerksam Abb. **A** und **B**. Beobachte den Aufbau der Zierbühne (Abb. **A**) und die Volumen der Karnevalskostüme (Abb. **B**).



ERINNERE DICH!

Die 3D-Form oder die räumliche Figur besitzt Volumen (besetzt also einen Raum) und drei Dimensionen: Höhe, Breite und Tiefe. In der Skulptur ist das Volumen konkret. Die räumliche Ausdehnung (Abb. **C**) wird nicht suggeriert, wie das in der Malerei der Fall ist.

Die 3-D-Darstellung gibt es auch in den Genres der dekorativen Kunst. Räumliche Formen oder **3 D-Konstruktionen** gibt es in der Keramik, in der Glaskunst, im Theater (Kostüme, Bühnenbild, Kulissen) (Abb. **A**, **B**, **D**), in der Modebranche, in den Textilkünsten (Abb. **E**), im Design.



Der Kuss,
Constantin Brâncuși

C



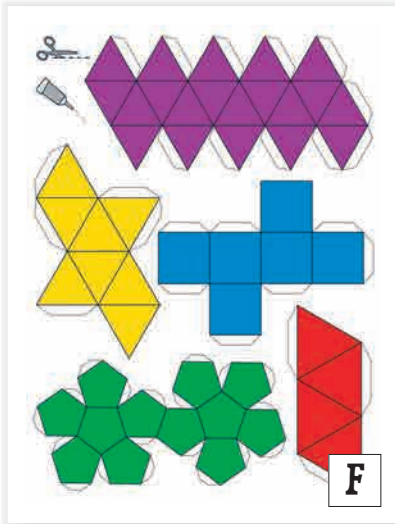
Bühnenbild für die Oper Othello
(Skizze), Marcel Jambon

D



Die Hauptfrau,
Sheila Hicks

E



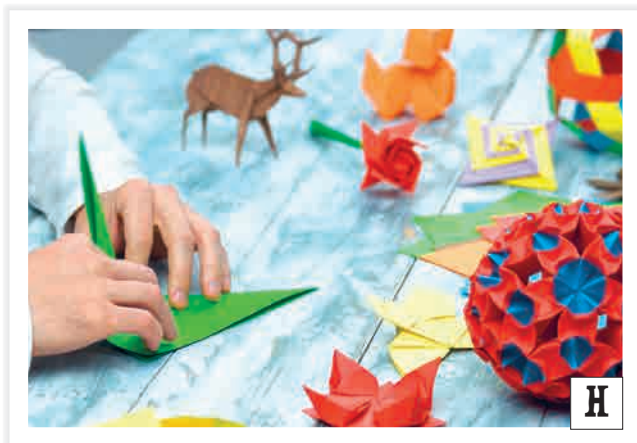
Anwendungen

1. In Abb. **F** sind Muster entfalteter geometrischer Figuren dargestellt. Kopiere auf ein Blatt Papier die Beispiele und erstelle dreidimensionale geometrische Formen. Du brauchst eine Schere und Klebzeug. Verwende die in der Geometrie erlernten Formen.

2. Betrachte und lass dich von Abb. **G** inspirieren, um eine Maske herzustellen. Beschaffe die nötigen Materialien: ein Maskenmuster aus Pappe, Wolle, Stoffreste, Leder, Papier, Faden, Knöpfe, Holzlöffel, Schnüre, Federn, Klebstoff, Temperafarben usw. Beginne den Aufbau der Maske, indem du die Materialien klebst und zusammennäht.

Origami, die Kunst des Faltens farbigen Papiers, ist eine Technik, anhand derer dreidimensionale Modelle erstellt werden, die sich aus der Natur inspirieren oder abstrakt sind (Abb. **H**). Die traditionellen Formen dieser Kunst sind Muster von Kranichen (Abb. **I**), Fröschen, Störchen, Ballons und Schiffen.

In der Origami-Technik muss das Papier **dünn** sein, um leichter gefaltet werden zu können: gewöhnlich ist es eine quadratische Form. Um ein Origami-Modell zu erstellen, brauchst du farbiges Papier, ein Lineal, eine Schere oder einen Cutter und manchmal Klebzeug. Wenn du das Papier faltest, musst du darauf achten, **genau** zu arbeiten; ein Millimeter Abweichung kann später große Probleme erzeugen.



Anwendung

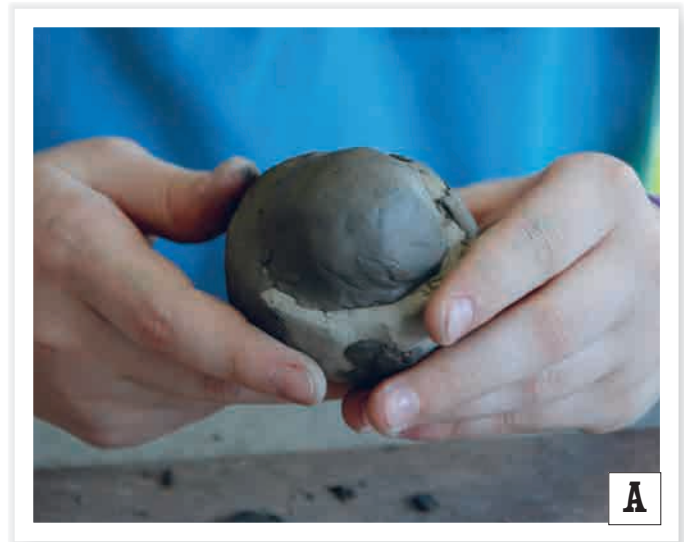
Betrachte aufmerksam Abb. **J** und erstelle eine ähnliche Konstruktion. Du brauchst Papier, Bleistift und eine Schere. Du kannst im Internet Tutorials suchen, um zu lernen, Origami-Arbeiten zu erstellen.

3.2. Modellieren

ERINNERE DICH!

Um Formen zu modellieren, brauchst du Ton oder Knetmasse, Bossierholz und Graviernadeln, Brett und Rollholz. Wenn du das Objekt zum Schluss färben möchtest, kannst du Temperafarben verwenden. In der 5. und in der 6. Klasse hast du gelernt, dass man im *Relief* (Abb. C, G) oder als *Rundskulptur* modellieren kann.

Beim Modellieren kann man mehrere Arbeitstechniken anwenden. Aus einem einzigen Stück Lehm/Knetmasse kann man Formen durch *Pressen*, *Zerdrücken*, *Zerquetschen* oder *Rollen* herstellen (Abb. A); Lehmplatten werden durch *Ankleben* erstellt (Abb. B); Formen erhält man durch *Zerdrücken* und *Verformen* (Abb. D, G); Formen erhält man durch *Schneiden* (Abb. C, E); durch Abdruck, Glätten und *Einkerben* werden *Oberflächen* verändert (Abb. C, D, G).



A



B



C



D



E



F



G

Anwendungen

1. Fertige ein Relief einer Form aus der Natur (Blume, Blatt, Baum u. a.). Verleihe der Arbeit Ausdruckskraft durch das Vibrieren der Oberflächen.
2. Modelliere eine Rundskulptur zu einem Thema deiner Wahl. Du kannst als Inspirationsquellen Abb. D und F wählen.



4. Lektion Die Fotografie



Auf einem Bild befinden sich jeweils zwei Personen: Der Fotograf und der Betrachter.

Was ist die Fotografie? Die Fotografie ist ein **Bild auf dauerhaftem Träger**, das durch Fotografieren entstanden ist. Mithilfe der Fotografie kann man die **Realität dokumentieren** (indem **Landschaften, Gegenstände und Gesichter** abgelichtet werden), zeitgleich Informationen **vermitteln** und wichtige Ereignisse oder Tatsachen verewigen (Abb. **A, B**). Ein Foto hat einen künstlerischen Wert und weckt Emotionen, wenn der Fotograf, dem Maler gleich, der Form, der Komposition, der Ansicht, dem Verhältnis zwischen Licht und Schatten u. a. besondere Aufmerksamkeit schenkt (Abb. **C**).

Es gibt **zwei Kategorien** Fotografie: **dokumentarisch-wissenschaftliche** und **Kunstfotografie**. So wie in der Malerei gibt es auch in der Fotografie mehrere **Genres**: **Landschaft, Porträt, Stillleben, Reportage** (Nachrichten, Pressefotografie). Die Abb. **A, B** und **C** sind Beispiele davon.

Die Pressefotografie (Abb. **A**) erfordert technische Geschicklichkeit (das Thema ist oft in Bewegung und man muss darauf achten, das Bild nicht zu verwackeln) und Voraussicht (du musst wissen, wann du auf den Auslöser drücken sollst, um den Höhepunkt zu fotografieren). Denk daran, wie schwer es sein muss, ein gutes Foto von dem Augenblick zu machen, in dem ein Spieler ein Tor schießt!

Die wissenschaftliche oder **Dokumentationsfotografie** (Abb. **B**) muss das Thema klar und genau wiedergeben. Manchmal muss man dabei Spezialinstrumente einsetzen wie das elektronische Mikroskop oder das Teleskop.

Die Porträtfotografie. Wer **Kunstfotos** machen möchte, muss ästhetisches Gefühl aufweisen und instande sein, den Rahmen zu wählen, in dem das Sujet am besten zur Geltung kommt (Abb. **C**).



Pressefotografie

A



Wissenschaftliche Fotografie

B



Kunstfotografie

C

Anwendungen

1. Suche in verschiedenen Quellen, z. B. Internet, Zeitschriften, Zeitungen usw. mehrere Fotos und ordne diese den Genres Dokumentations-, Presse- oder Porträtfotografie zu. Beobachte die Unterschiede zwischen den Fotografien, auch wenn diese dem gleichen Genre angehören. Welche Emotionen wecken sie bei dir?

2. Suche Fotos von Landschaften und Stillleben. Beobachte die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen einer Fotografie und einer Malerei, die dem gleichen Genre angehören, z. B. eine Landschaft.



Ein wenig... Geschichte

Die Anfänge der Fotografie gehen auf Nicéphore Niépce im 19. Jahrhundert in Frankreich zurück. Er verwendete eine **Camera obscura** und eine mit lichtempfindlichem Asphalt beschichtete Metallplatte, auf der ein Bild fixiert werden konnte (Abb. A). Das Fotografieren dauerte sehr lange und das Sujet musste einige zig Sekunden unbeweglich verharren.



Blick aus dem Fenster, N. Niépce

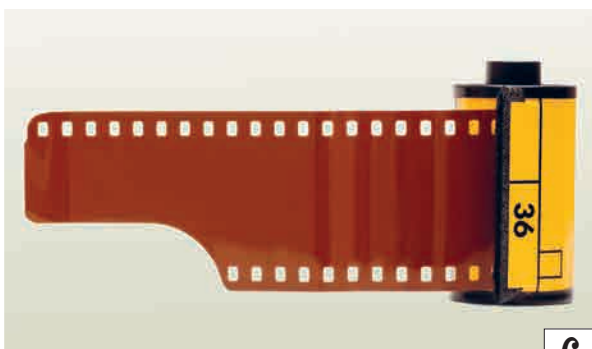
A

Einige Jahre nach den Experimenten von Niépce entwickelte Louis Daguerre eine fortschrittlichere Technik, die **Daguerreotypie**: Ein versilbertes und mit Jod chemisch behandeltes Blatt Kupfer wurde dem Licht ausgesetzt, das Bild wurde sichtbar und durch eine chemische Behandlung konserviert. Die Daguerreotypie ist ein **positives Bild**, ein Unikat (Abb. B).



Werkstatt, L. Daguerre

B



Rollfilm

C



Analoge Fotokamera

D

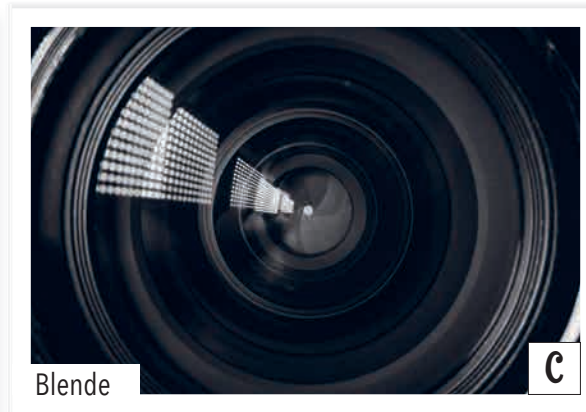
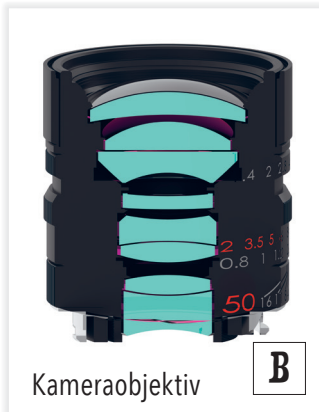
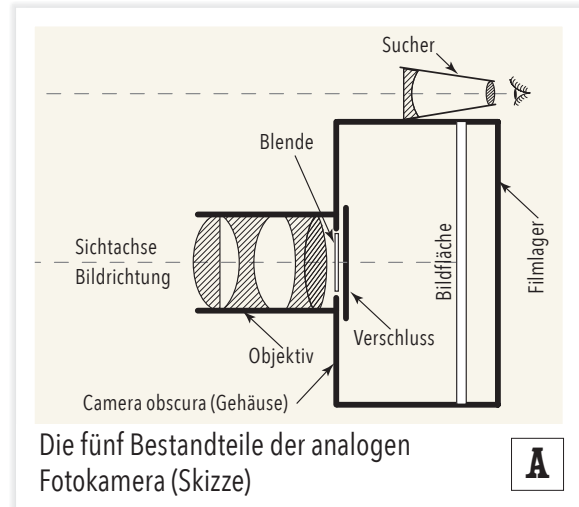
Die Erneuerungen, die der Verkürzung der Belichtungszeit und dem Vergrößern auf **Papier** dienen, führten zum stetig wachsenden Erfolg der Fotografie. 1884 erfand George Eastman in den USA den Nitrozelluloid-Film, **Rollfilm** (Abb. C). Zunächst gab es nur Schwarz-Weiß-Filme, ab 1935–1940 auch Farbfilme. Diese Erfindung führte zur Herstellung kleinerer, leichter, tragbarer Fotokameras (Abb. D).

Am Ende des 20. Jahrhunderts setzte durch die Verbreitung der Digitalkameras eine regelrechte Revolution ein. **Diese Kameras** haben die **analogen Fotokameras** (die mit Rollfilmen arbeiteten) fast vollständig verdrängt.

4.1. Die Fotokamera

Wenn du fotografieren willst, musst du dich über die **Eigenschaften der Fotokamera** erkundigen, damit du die für das Genre der Fotografie, in dem du arbeiten möchtest, **passende Kamera** wählst. Beachte die Art und die Menge des **Lichts**, die das Sujet beleuchten und die **Entfernung** zwischen Sujet und Kameraobjektiv. Desgleichen musst du dir die **Regeln der Bildkomposition** aneignen, um den besten **Blickwinkel** und den besten **Rahmen** für das „Stück Realität“ auszuwählen, das du darstellen willst. Beachte auch, welchem Zweck deine Fotografie dienen soll: Dokumentation, Information, Sensibilisierung usw.

Die **analoge Fotokamera** besteht aus fünf Teilen: Objektiv, Camera obscura (Dunkelkammer), Filmlager, Verschluss und Sucher (Abb. A).



Der Verschluss regelt die Belichtungszeit. Es ist ein komplexes System, das automatisch oder manuell bedient werden kann.

Das **Kameraobjektiv** ist ein **Linsensystem** (Abb. B), welches das Licht bündelt und es auf den Film projiziert. Es gibt mehrere Typen von Objektiven. Die wichtigsten sind das **Weitwinkelobjektiv**, mit dessen Hilfe du weite Bildausschnitte erreichen kannst, und das **Teleobjektiv**, mit dessen Hilfe du Gegenstände in der Ferne fotografieren kannst.

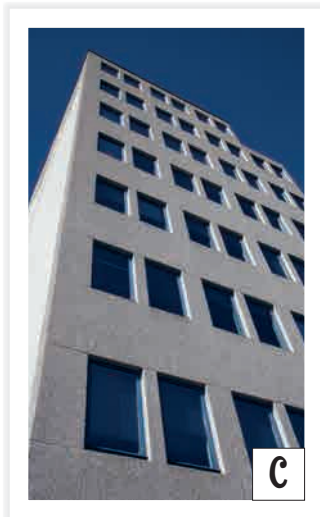
Die **Blende** ist die hintere Öffnung des Objektivs und besteht aus **einstellbaren Lamellen**, die bestimmen, wie viel Licht auf den Film trifft. Das Öffnen und Schließen der Blende passt die Lichtverhältnisse an die Belichtungsbedingungen an und optimiert die Tiefenschärfe. Sie arbeitet wie die Iris eines Auges, die sich je nach Lichtmenge öffnet oder schließt (Abb. C).

Die **Digitalkamera** (Abb. D) verwendet statt Filmen einen **Sensor**, einen Spezialchip, der Licht in ein elektronisches Signal umwandelt. Die Sensoren bestehen aus Millionen von **Pixeln**, winzigen lichtempfindlichen Elementen. Die Größe und die Zahl der Pixel in einem Sensor bestimmen die Bildauflösung, also die **Bildqualität**. Das Bild wird in eine Sequenz digitaler Informationen verwandelt und im Standardformat – JPG oder TIFF – auf einem Datenträger (einer **Datei**) gespeichert.

Anwendung

Suche in verschiedenen Quellen auch andere Informationen über analoge und digitale Fotokameras; erstelle ein Blatt, auf dem du Folgendes notierst: historische und technische Daten, Verkaufspreise usw. Diskutiere mit einem Kollegen über diese Informationen.

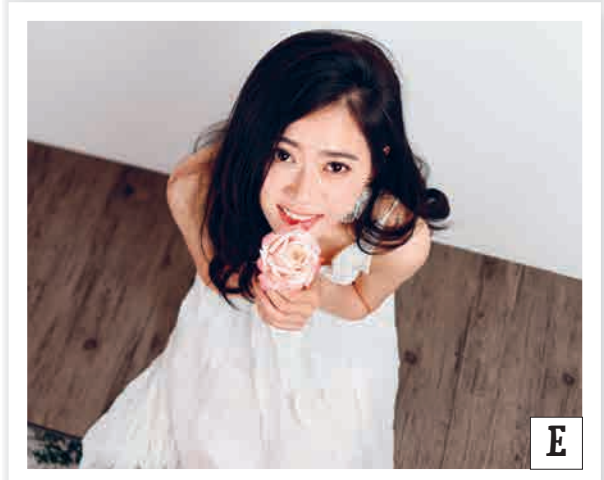
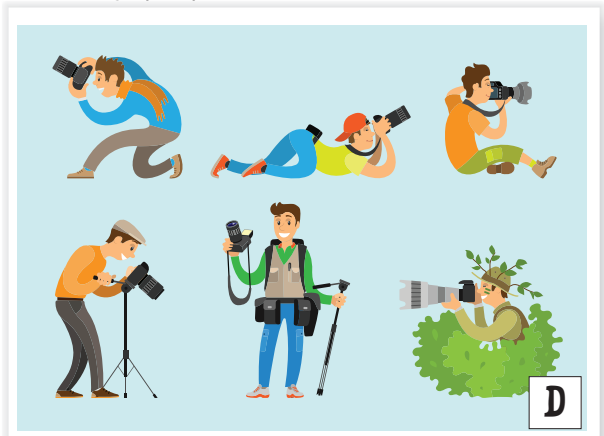
4.2. Elemente der fotografischen Bildsprache



Fotografie ist immer das Ergebnis einer subjektiven Auswahl und einer subjektiven Interpretation! Mit jeder deiner Fotografien wählst du ein Stück Realität aus, das du aus einem bestimmten **Blickwinkel** und in einem bestimmten **Licht** zeigen willst, genauso wie ein Maler sich einer bestimmten Technik bedient, um sich auszudrücken.

Beim Fotografieren musst du zwei **wichtige Elemente** beachten:

1. **Das Format.** Es kann **hochkant-** oder **quergestellt** sein, je nachdem, welche Absicht du verfolgst (Abb. **A, B**). Es liegt an dir, was du im Bild festhalten oder was du ausschließen willst.
2. **Der Blickwinkel** betrifft die Ansicht oder den **Winkel**, aus denen du die Fotografie machst. Dieser bestimmt die Ausdruckskraft der Fotografie. Du kannst das Sujet frontal, von der Seite, aus der **Frosch-** oder aus der **Vogelperspektive** betrachten (Abb. **C, D, E**).



Anwendung

1. Besorge dir eine Digitalkamera oder ein Mobiltelefon, um zu fotografieren. Stelle die Funktion „automatisch“ ein und wähle ein Sujet als „Muster“: einen Freund, ein Haustier, eine Landschaft u. a.

2. Schieße mehrere Fotografien aus verschiedenen Blickwinkeln (Vogelperspektive, Froschperspektive, Seiten- oder Frontalansicht), aus der Nähe oder aus der Ferne, mit Licht aus unterschiedlichen Richtungen.

3. Beobachte, wie das hervorstechende Sujet und die Details sich nicht immer gleichen und wie die Emotionen je nach Sujet variieren. Wähle das Foto aus, das du gelungenstes Foto betrachtest und diskutiere mit einem Kollegen die Gründe dafür, warum du es vorziehst.

5. Lektion. Computergestützte Bearbeitung



Im Zuge der Verbreitung der digitalen Fotografie wird immer wichtiger, was „nach dem Filmen“ passiert. Gewöhnlich werden die Fotografien vor der Veröffentlichung digital bearbeitet, d. h. am Computer ausgewertet und bearbeitet mithilfe verschiedener Programme (Adobe Lightroom oder Photoshop).

Du kannst die Leuchtkraft verändern oder kräftigere Farben schaffen, die Größe des Bildes verändern oder das Bild verzerren. Du kannst z. B. die Farben komplett austauschen; du kannst ganze Elemente aus der Fotografie entfernen oder andere Elemente aus anderen Fotografien einbauen und auf diese Weise Fotomontagen erstellen. Oder du kannst das Aussehen der Porträtierten modifizieren: z. B. kann man ein Gesicht symmetrischer gestalten, die Haut des Gesichtes kann von Unvollkommenheiten „gereinigt“ werden u. a.



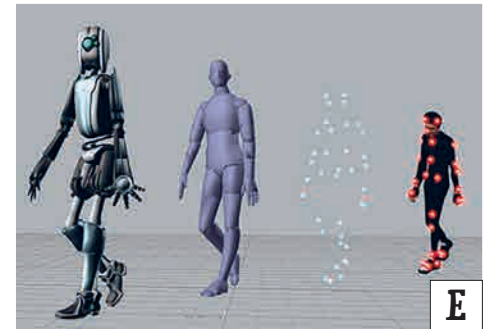
ENTDECKE:

Betrachte aufmerksam Abb. **B** und **C**. Nur die rechten Seiten der Fotografien wurden digital bearbeitet. Vergleiche die Hälften in jedem Bild.

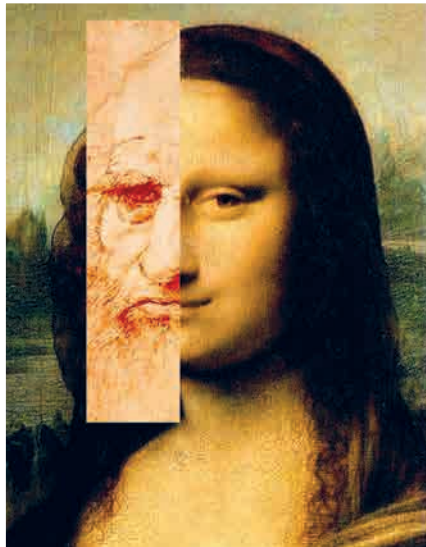
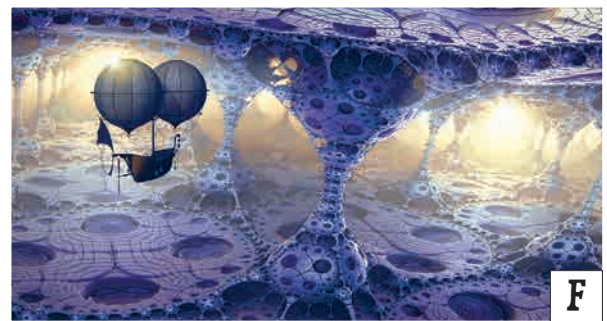
In Abb. **B** kannst du beobachten, dass die Bearbeitung das Bild erhellt und das Ausmerzen von Verunreinigungen der Haut erlaubt hat.

In Abb. **C** sind die Farben in dem bearbeiteten Teil kräftiger und heller: das Blau des Wassers ist intensiver, der Himmel heller und der Sand weist eine wärmere Farbe auf.

In der 3D-Computergrafik ist die **3D-Modellierung** ein Verfahren, bei dem mithilfe von Software eine mathematische Darstellung eines dreidimensionalen Objekts oder einer dreidimensionalen Geometrie erstellt wird. Das erstellte Objekt wird als **3D-Modell** bezeichnet (Abb. **D**, **E**) und die Person, die mit 3D-Modellen arbeitet, heißt **3D-Künstler**. Das Modell kann physisch erstellt werden, mithilfe von **3D-Druckern**.



In der 3D-Computergrafik gibt es eine Anwendung, die man **computergeneriertes Bild (CGI – Computer generated imagery)** (Abb. **F**) nennt. Diese wird verwendet, um visuelle Bilder in der Kunst, in den Printmedien, in Videospielen, Filmen, TV-Sendungen, Kurzfilmen, Werbespots, Videoclips und Simulationen zu schaffen. Dafür werden verschiedene Programme genutzt, so *Windows Movie Maker* oder *iMovie*. Die Entwicklung von CGI führte in den 1990er Jahren zur Entstehung der virtuellen Kinematografie.

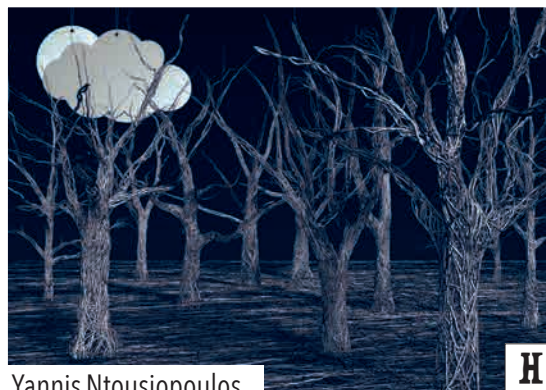


Mona Lisa,
Lillian Schwartz

G

Einige Künstler verwenden diese Möglichkeiten, um digitale Kunstwerke (oder *computer art*) zu schaffen, indem sie komplett virtuelle Bilder und Arbeiten entstehen lassen.

Manchmal gehen die Künstler von Kunstwerken aus der Vergangenheit aus (Abb. **G**). In anderen Fällen schaffen sie ihre Arbeiten bloß mithilfe von *Software*, die perfekt die Dreidimensionalität simuliert (Abb. **H**).



Yannis Ntousiopoulos

H

Anwendung

Schau dir gemeinsam mit einem Kollegen einen 3D-Animationsfilm (*Monsters Inc.*, *Der kleine Prinz*, *die Reihe Ice Age* usw.) oder einen Spielfilm im 3D-Format an (*Avatar*, *Hugo*, *Gravity* usw.). Beobachtet aufmerksam die 3D-Animation und die per Computer bearbeiteten Bilder. Sprecht zum Schluss darüber.

Wiederholung

In der durchgenommenen Einheit hast du etwas über für die bildenden Künste spezifische Techniken gelernt: grafische und farbliche Darstellung, 3D-Konstruktionen, Modellieren, Computergrafik und Fotografie. Wir schlagen dir vor, das Gelernte anhand eines Projekts zu wiederholen, das du gemeinsam mit anderen Kollegen durchführst. Betrachte aufmerksam Abb. **A** und **B**. Diese dienen dir als Inspirationsquelle.

Erstelle eine **Sammelcollage** zu einem Thema deiner Wahl in der Größe 70 x 100 cm. Die Collage muss aus folgenden Elementen zusammengestellt sein: Arbeiten mit grafischen und farblichen Zeichen; mindestens eine Modellierung; Origami-Arbeiten; Fotos oder Fotoausschnitte; Papierschnipsel und Textfragmente; dekorative Kompositionen oder Teile davon, in denen du die sukzessive Veränderung des Raumes aufgrund einer gegebenen Lineatur wiedergibst.



Stillleben mit Fliege (Braque),
George Segal

A



Collage,
Majid Farahani

B

Bewertung

Löse die unten angeführten Aufgaben und bewerte dich selbst mithilfe der gegebenen Punktzahl. Einen Punkt erhältst du von Amts wegen.

1 Punkt I. Welche sind die spezifischen Techniken der Grafik?

1 Punkt II. Was ist eine Collage?

III. Bewerte die folgenden Aussagen mit **R** (richtig) oder **F** (falsch):

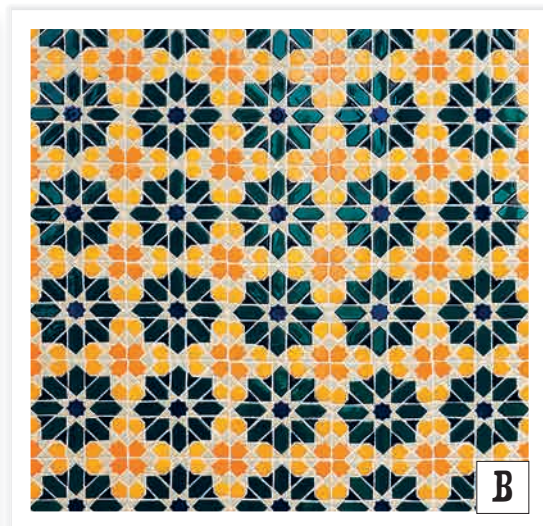
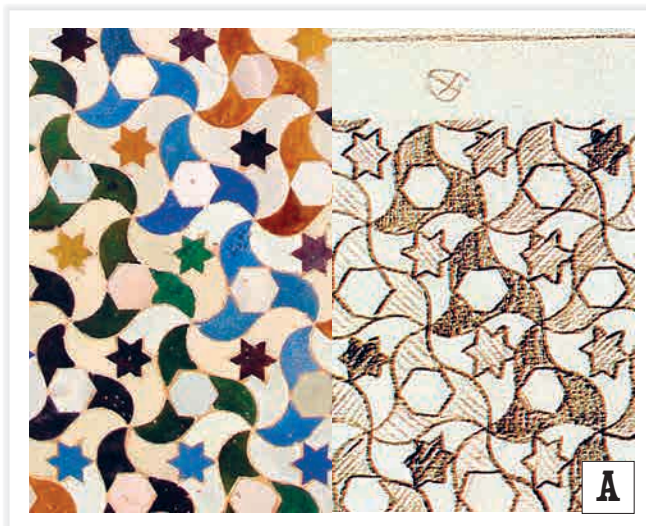
- 0,5 Punkte** 1. Die 3D-Konstruktionen werden in den Bereichen Keramik, Glas, Bühnenbild, Mode, Textilkunst, Design erstellt.
- 0,5 Punkte** 2. Origami ist die Kunst des Papierfaltens, in der man 2D-Modelle erstellt.
- 0,5 Punkte** 3. In einer Technik des Modellierens verwendet man Drücken und Verformen.
- 0,5 Punkte** 4. Die Genres der Fotografie sind: Landschaft, Porträt, Stillleben, Reportage und Nachrichten.

1 Punkt IV. Was ist die Blende einer analogen Fotokamera?

1 Punkt V. Was bedeutet computergestütztes Modellieren?

1 Punkt VI. Was ist ein computergeneriertes Bild?

2 Punkte VII. Betrachte aufmerksam Abb. **A**. Links siehst du ein Detail eines Mosaiks von der Wand des Alhambra-Palastes (Spanien). Rechts eine Zeichnung von Escher nach diesem Modell. Erstelle auch du nach dem Vorbild Eschers eine Zeichnung wie in Abb. **B**. Versuche damit eine dekorative Komposition aufgrund eines vorgegebenen Musters zu erstellen.





„Kunst ist nicht das, was man sieht, sondern das, was man anderen zu sehen hilft.“
Edgar Degas



IV Die Natur

1. Die Naturstudie

2. Modulation des Lichts auf dem Volumen

3. Textur und Stofflichkeit

- Wiederholung

- Bewertung

Spezifische
Kompetenzen
1.2, 2.1,
2.2, 3.2

1. Die Naturstudie



„Die Natur ist der perfekte Führer der Künstler und diese verstehen es, sich vollständig dem Studium der Natur zu widmen“, schrieb Cennino Cennini in seinem *Traktat der Malerei/Das Buch von der Kunst*.

In den Abb. **A**, **B**, **C** und **D** kannst du Bilder aus der Natur beobachten, die dich inspirieren können, eine Zeichnung, eine Malerei oder ein literarisches Essay zu erstellen.



A



B



C



D

Ein wenig... Literatur

Der US-amerikanische Schriftsteller Irving Stone hat biografische Romane über das Leben historischer Persönlichkeiten wie Abraham Lincoln, Sigmund Freud oder Vincent van Gogh geschrieben. 1961 verfasst er den Roman *Michelangelo* über das Leben von Michelangelo Buonarroti. Er dokumentierte sich dafür aus den Briefen und Tagebuchaufzeichnungen des Künstlers.

Unten zitieren wir aus dem Roman. Es geht um den Inspirationsmoment, bevor Michelangelo die Gemälde an der Kuppel der Sixtinischen Kapelle gemalt hat.

„Am Neujahrsmorgen 1509 verließ er die Steinhütte seiner ländlichen Gastgeber und stieg, (...), höher und höher hinauf, bis er auf dem Gipfel stand. Kalt und klar traf ihn die scharfe Bergluft. (...) Hinter ihm, über den fernsten Höhenzügen, stieg die Sonne empor und breitete blasses Rosenrot und lohbraune Schatten über die Ebenen. (...) Die ganze Landschaft wurde von gleißendem Licht überflutet: Wälder, Hügel, Städte, die fruchtbaren Äcker und schläfrigen Bauernhäuser, die Berghänge unter ihm mit den gewundenen Pfaden, die Straßen, die nach Rom führten, das Schiff dort auf dem Meere...“

Ehrfürchtig dachte er: „Was war Gott für ein großartiger Künstler, als er die Welt schuf: Bildhauer, Architekt und Maler zugleich.“ Michelangelo erkannte jetzt, dass nur die Genesis ihm für das Deckengewölbe genügen würde, eine Neuschöpfung des Universums. (...) Er wollte die Erde auf der Sixtinischen Decke entstehen lassen, so, als würde sie zum ersten Mal erschaffen.“

Die Natur studieren bedeutet, die Formen und **Farben** der **Pflanzen**, der Vögel, der Insekten, der Tiere, der Menschen, aber auch die Wirkung des Lichts zu verschiedenen Tageszeiten, oder wie sich die Landschaft in den verschiedenen Jahreszeiten verändert, zu beobachten und zu untersuchen. Durch das Studium kannst du **innere Strukturen** verstehen und verschiedene Stofflichkeit darstellen.

Die Naturstudien entwickeln den **Beobachtungssinn**, das **visuelle Gedächtnis**, das **Gefühl für Proportionen**, die **Vermittlung von Emotionen**.



Studie,
Leonardo da Vinci

E



Das große
Rasenstück, A. Dürer

F

Viele Künstler haben die Natur untersucht und beobachtet. **Leonardo da Vinci** und **Albrecht Dürer** erstellten anatomische Studien von Mensch und Tier (Abb. E), detaillierte botanische Studien (Abb. F), Vogelstudien usw. **John Constable** gehörte zu den Künstlern, der die Atmosphäre studierte. Er behauptete, dass „der Himmel den Schlüssel einer Landschaft darstellt“ (Abb. G). **Claude Monet** legte sich einen eigenen Garten an, um ihn zu beobachten und zu verschiedenen Jahreszeiten und bei unterschiedlichem Licht zu malen (Abb. H).



Wolkenstudie, John Constable

G



Seerosen, Claude Monet

H

Anwendungen

1. Wähle ein Element aus der Natur: ein Blatt, eine Blume, eine Muschel, einen Stein, eine Baumrinde usw. Beobachte und untersuche sie und erstelle eine Zeichnung mit Farbstiften. Beachte Form, Struktur, Farbe, Details!
2. Zeichne aus dem Gedächtnis eine pflanzliche Struktur, die du beobachtet und untersucht hast. Überprüfe, was du dir bezüglich Form und Details gemerkt hast.



ENTDECKE:

Borge dir in der Bibliothek das Buch *Michelangelo* von Irving Stone und entdecke das Leben Michelangelos. Das Buch wurde unter dem Titel *The Agony and the Ecstasy* verfilmt. Du kannst den Film im Internet sehen.

Informiere dich auch über andere Künstler, die Hauptgestalten von Romanen geworden sind. Zum Beispiel kannst du das Buch *Silbermond und Kupfermünze* von W. Somerset Maugham lesen. Entdecke, um welchen Künstler es in dem Buch geht.

1.1. Stilleben in Bleistift

In der 7. Klasse habt ihr über das Studium des Stillebens gelernt. Erinnerung dich an die Schritte zum Darstellen eines Stillebens und vertiefe sie:

1. Die Vorbereitung des Stillebens:

- Wähle den Ort und ordne die Gegenstände an, die du zeichnen willst. Das Licht muss seitlich einfallen. Bereite die **Arbeitsmaterialien** vor: Papier, Bleistifte (HB, B, ..., B6) oder Kohle. Das Stilleben auf Abb. **A** ist aus einer einfachen geometrischen Form (Würfel), einem Gegenstand mit Rundungen (Teekanne) und einer natürlichen Form (Apfel) zusammengesetzt. Die horizontalen und vertikalen Flächen sind neutral. Lass auch du dich davon inspirieren.

2. Die Anordnung

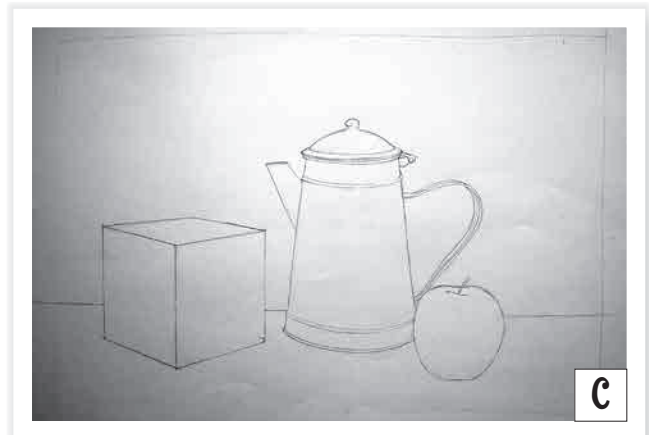
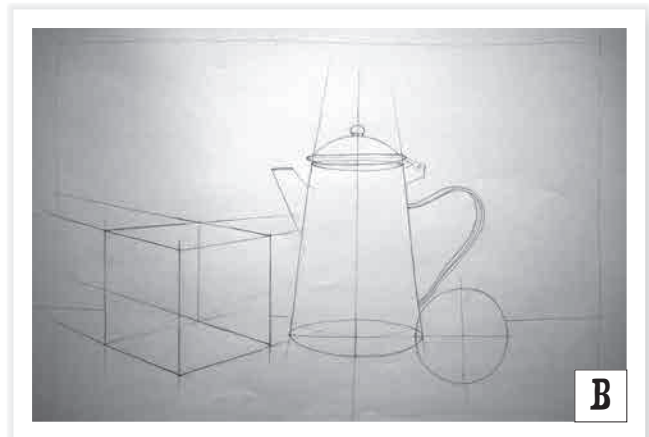
bezieht sich auf die richtige Aufstellung der Gegenstände auf der Zeichnung.

- Miss vom Rand des Blattes 2 cm Abstand und ziehe mit einem Lineal einen Rahmen; in ihn setzt du die Komposition (Abb. **B**).
- Ziehe eine Waagerechte über die gesamte Breite des Blattes, um die horizontale und die vertikale Ebene zu bestimmen. Diese Linie sollte in der unteren Hälfte des Zeichenblattes verlaufen und die horizontale Ebene sollte schmaler sein als die vertikale.
- Beobachte und untersuche die ausgesuchten Gegenstände genau: ihre Formen, ihre Eigenschaften, die Beziehung zueinander (welcher ist größer, welcher kleiner, welcher befindet sich im Vordergrund und welcher im Hintergrund). Skizziere leicht die großen Formen der Gegenstände, ohne den Rahmen zu überzeichnen. Beachte die Zwischenräume zwischen den Gegenständen und ihre Umgebung. Du weißt ja schon, dass man die Gegenstände nicht so groß zeichnet wie in der Realität.

3. Der Aufbau

der Gegenstände erfolgt durch das richtige Abmessen und die **Darstellung der Eigenarten**.

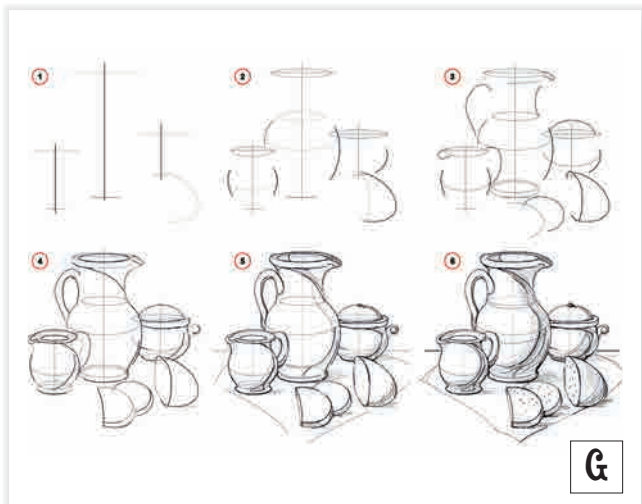
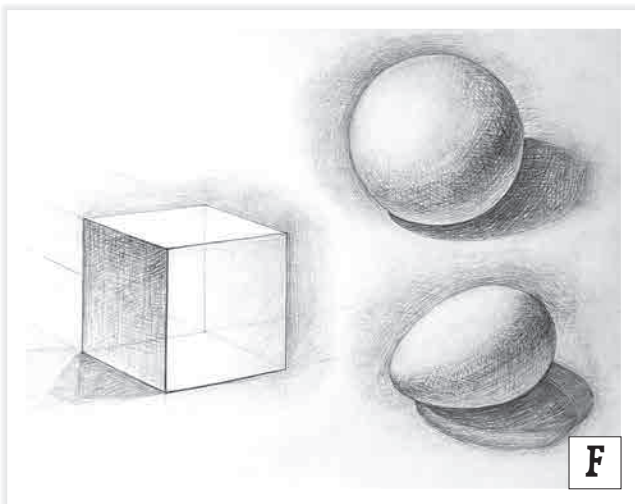
- Du brauchst einen dünnen und geraden Stab. Das kann auch dein Bleistift sein. Richte den Stab mit ausgestreckter Hand auf die Gegenstände (Abb. **A**). Kneife die Augen zusammen.
- Wähle einen **Maßstab**, um die Beziehungen zwischen den Gegenständen zu überprüfen. Du kannst die am nächsten gelegene Kante des Würfels wählen. Diese besitzt eine genaue und gut sichtbare Größe.
- **Miss die verschiedenen Beziehungen:** wie viele Male passt dein gewählter Maßstab waagrecht und senkrecht in den Rahmen, die Höhe und Breite jedes Gegenstandes, die Beziehung zwischen dem Maßstab und den anderen Dimensionen der Gegenstände.



- Die Gegenstände mit Rundungen, wie die Teekanne in Abb. **A**, werden auf der Symmetrieachse aufgebaut. Auf dieser Achse werden Höhe und Breite in Bezug zu den anderen Gegenständen bestimmt.
- Zeichne mit dünnen **Linien die Dimensionen** und Formen der Gegenstände und passe sie der Fläche des Zeichenblattes an (Abb. **C**).



4. **Die Abstufung** betrifft die **Beziehung zwischen Licht und Schatten**; dadurch wird das **Volumen** der Objekte wiedergegeben. Durch Abstufung verwandest du die Farbe der Objekte in Weiß, Schwarz und viele Grautöne. Erinnerung dich, dass sie durch nebeneinander oder übereinander verlaufenden Linien sowie durch Tuschestriche erzeugt wird.
- Betrachte die Objekte mit zugekniffenen Augen. So kannst du die Licht- und Schattenbereiche klarer erkennen.
 - Bestimme die Abstufung der Objekte und der Bildebenen (Hintergrund) ausgehend von dem hellsten bis zum dunkelsten Bereich. Wähle die neutrale Abstufung für jede Fläche, die du schraffierst. Auf diese trägst du Licht und Schatten auf.
 - Schraffiere auf jedem Objekt und auf dem Hintergrund den festgelegten Grundwert.
 - Auf dem Objekt erfolgt die Abstufung mit nebeneinander gezeichneten, überlappenden und in verschiedene Richtungen verlaufenden Linien (Abb. D, E).
 - Auf **Objekten mit Kanten** (Würfel, Prisma, Pyramide) befindet sich die hellste bzw. die schattigste Stelle an den Kanten dieser Objekte (Abb. F). Dort, wo sich die Schatten- und die Lichtseite treffen, wirkt ihr Kontaktbereich kräftiger.
 - Auf **Rundkörpern** (Kugel, Kegel, Zylinder, Gefäße, Obst) befindet sich die schattigste bzw. die hellste Stelle innerhalb der Form (Abb. F).



Anwendung

Wähle einige Objekte, die du im Klassenzimmer oder bei dir zu Hause finden kannst: ein Glas, einen Krug, einen Apfel, eine Birne usw. Zeichne sie und beachte dabei die Aufbauschnitte in Abb. G. Wähle danach ein einziges Objekt aus und stufe es durch Schraffieren ab.

1.2. Stilleben in Farbe



Betrachte aufmerksam die Stilleben in Abb. **A** und **B**. Beobachte, welche Farben die Künstler verwendet haben, um Licht und Schatten auf den Objekten darzustellen.

ERINNERE DICH!

In der 7. Klasse hast du gelernt, dass du den **Hell-Dunkel-Kontrast**, der achromatisch, monochrom oder polychrom sein kann, verwenden musst, wenn du in einer Malerei Licht und Schatten wiedergeben möchtest. Mithilfe dieses Kontrastes modellierst du Licht und Schatten, um die Form aufzubauen, das Volumen und die Bildtiefe wiederzugeben (Abb. **A**).



Stilleben, Francisco de Zurbarán

A

Der **Warm-Kalt-Kontrast** ist ein anderer Kontrast, den du verwenden kannst, um ein Stilleben zu malen. Wie du in der 6. Klasse gelernt hast, wird dieser Kontrast erzeugt, indem warme Bildpartien (mit ähnlichen Farbtönen) neben kalte Bildpartien oder umgekehrt gesetzt werden. Mithilfe des Kontrastes gibst du Lichtbereiche durch warme Farbtöne und Schattenbereiche durch kalte Farbtöne wieder (Abb. **B**). Mit warmen Farben kannst du Nähe andeuten bzw. einen Vordergrund und mit kalten die Weite bzw. den Hintergrund.

Anwendungen



1. Male ein Stilleben und verwende dabei den Warm-Kalt-Kontrast, um Licht und Schatten wiederzugeben.
2. Suche in verschiedenen Quellen und entdecke andere Stilleben, in denen der Warm-Kalt-Kontrast eingesetzt wurde, z. B. in Werken von Paul Cézanne.



Stilleben mit Zitronen auf einem Teller, Vincent van Gogh

B

2. Lektion. Modulation des Lichts auf dem Volumen



Betrachte Abb. **A** und **B**. Beobachte die Pinselführung auf den beiden Reproduktionen und wie Licht und Schatten wiedergegeben werden.



Selbstbildnis mit verbundenem Ohr, Vincent van Gogh **A**



Selbstbildnis mit 28 Jahren, Albrecht Dürer **B**



Heuschober im Sonnenlicht, Claude Monet **C**

ERINNERE DICH!

In der 7. Klasse hast du gelernt, dass man die **Modulation** in der Malkunst benutzen kann durch durchsichtige Überlappung, Teilen der Farbspur und Darstellung der Farbtöne.

Die **Modulation des Lichts auf dem Volumen** erzeugt man in der **Malkunst durch eine vibrierende, modellierte Pinselführung durch Überlagerung der Farbspur** auf der Form des dargestellten Objekts. Das Volumen wird durch warme Töne für die Lichtbereiche und kalte für die Schattenbereiche angedeutet (Abb. **A, C, D**). Auf diese Weise ersetzt der Warm-Kalt-Kontrast den Hell-Dunkel-Kontrast (Abb. **B**).



Stilleben mit Äpfeln, Paul Cézanne **D**



Sitzendes Mädchen, Pierre Auguste Renoir

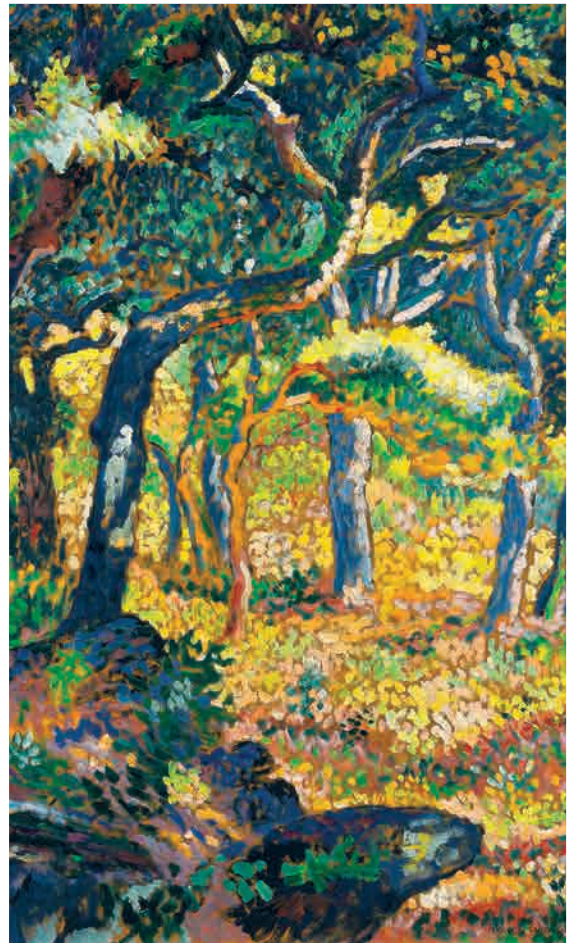
E

Beim Zeichnen wird die Lichtmodulation auf dem Volumen durch das Teilen der Linie auf der Oberfläche oder durch grafische Überlagerung der Schraffuren erzeugt (Abb. **E**).



Anglerin in Granville, Nicolae Grigorescu

F



Wiese in der Provence (Detail),
Henri Edmond Cross

G

Anwendungen

1. Betrachte aufmerksam Abb. **F** und **G** und diskutiere mit einem Kollegen, wie die Maler die Lichtmodulation auf dem Volumen erzeugt haben. Beachtet dabei folgende Fragen:
 - Wie hat Nicolae Grigorescu das Licht am Meeresufer, die Wellen, den Strand, die Weite dargestellt (Abb. **F**)?
 - Welche Farben hat Henri Edmond Cross verwendet, um in seiner Landschaft Licht und Schatten darzustellen (Abb. **G**)?
 - Wie erfolgte die Pinselführung, wie wurden die Farbspuren in den beiden Gemälden gesetzt?
2. Betrachte aufmerksam das Detail in dem Bild von Henri Edmond Cross (Abb. **G**). Wähle einen Ort in der Natur, der dich inspiriert, und erstelle einige Skizzen in Bleistift. Erstelle dann nach dem Beispiel auf Abb. **F** eine Malerei mit überlappenden Farbspuren. Verwende warme und kalte Farbtöne, um das Licht zu modulieren und um deiner Landschaft Räumlichkeit zu verleihen.

3. Lektion. Textur und Stofflichkeit



Betrachte Abb. **A**, **B**, **C** und **D** und beobachte aufmerksam das Aussehen der Oberflächen der Elemente. Überlege, wie die Oberflächen der Dinge und Objekte in unserem Umfeld aussehen und sich anfühlen! Wie sieht die Oberfläche der Steine aus? Wie die Federn der Vögel? Wie fühlen sich Blätter oder eine Porzellantasse an?



Jedes Objekt besitzt eine Oberfläche, deren Beschaffenheit rau, glatt, porös, kompakt, glänzend, matt, fein, hart u. a. sein kann. Dieses **Zusammenspiel von visuellen** und **taktilen** Eigenschaften der Oberfläche nennt man **Textur** (Abb. **A**, **B**, **C**, **D**). Jede Textur ist gebildet aus Linien, flache oder Zeichen im Relief, die sich mehr oder weniger regelmäßig wiederholen.

Den Unterschied zwischen den Texturen der Oberflächen macht deren Beschaffenheit aus: die Oberfläche einer Feder ist anders als die eines Steines. Die natürliche Beschaffenheit eines Objekts oder eines Lebewesens nennt man **Stofflichkeit**.



In der Kunst spielt die Textur eine sehr wichtige Rolle. Durch die Darstellung der Textur von Oberflächen in einem Kunstwerk werden **die Stofflichkeit der Objekte suggeriert** und **Emotionen vermittelt** (Abb. E, F).

Stofflichkeit wird in der Malerei anhand von Farbspuren suggeriert. Die Textur kann durch verschiedene Linien, Punkte oder Farbflecken dargestellt werden. Je nach der aufgetragenen Farbschicht kann die Textur flach, fein, geriffelt oder rau sein.



E

Bildnis des Erasmus von Rotterdam, Hans Holbein



F

Schiff im Sturm, J.M.W. Turner



G

Büßende Heilige Maria Magdalena, Donatello

In der **Bildhauerkunst** wird die Stofflichkeit von dem Material bestimmt, das der Künstler verwendet. Die Textur hängt von den verwendeten Materialien ab (Marmor, Holz, Gips, Lehm, Metall usw.) und von der Botschaft, die der Künstler vermitteln will. Er entscheidet, wie leuchtend, wie glatt, wie hart oder rau die Oberfläche des Materials sein soll.

Im Allgemeinen vermitteln glatte Texturen einen Zustand des Gleichgewichts und der Harmonie, während poröse, raue oder harte Texturen Angst, Unruhe, Dramatik suggerieren (Abb. G).



H Atlas,
Michelangelo

An der Skulptur in Abb. **H** kannst du verschiedene Texturen beobachten. Es scheint, als ob der Künstler sein Werk nicht vollendet hat. Tatsächlich hat er das beabsichtigt. Die fertigen Teile sind glatt, aber nicht poliert. Wenn die Formen nicht klar definiert sind und der Marmor unbearbeitet, wirken die Oberflächen unfertig. Durch diesen starken Kontrast zwischen den Texturen wollte der Künstler etwas von dem Kampf und dem Einsatz seiner Gestalt, dem Titanen Atlas, vermitteln.



I

Anwendungen

1. Informiere dich aus verschiedenen Quellen über die Legende des Titanen Atlas. Betrachte die Art, wie Michelangelo ihn dargestellt hat. Entdecke auch andere Werke von Michelangelo, die den Eindruck erwecken, „unfertig“ zu sein.
2. Verwende die Frottage-Technik (Durchreibetechnik), um die Texturen von Oberflächen hervorzuheben:
 - Wähle einige Objekte mit Oberflächen mit Relief: ein Stück Baumrinde, Steine, Münzen, Blätter usw.
 - Lege ein Blatt Papier darauf; verwende einen Wachsstift oder einen gut gespitzten Grafitstift, um das Papier zu rubbeln. So treten die Abdrücke der Objekte hervor. Wiederhole diese Übung mit mehreren Objekten.
3. Zeichne einige Objekte von den oben erwähnten. Versuche durch Linien, Schraffuren und Abstufung, die Textur und die Stofflichkeit wiederzugeben. Inspiriere dich von Abb. **I**.

DIE SCHULE GROBER MEISTER

Von Juan Sánchez Cotán ...

Der Maler **Juan Sánchez Cotán** verwendet in diesem Stillleben den Hell-Dunkel-Kontrast.

Die Art, wie er die Farbe aufträgt und den Hell-Dunkel-Kontrast verwendet, erlaubt es ihm, die Textur und die Stofflichkeit der Objekte darzustellen. Die Farbspuren sind dermaßen fein aufgetragen, dass man sie mit freiem Auge kaum erkennen kann.

Der Maler wählte eine ungewöhnliche Anordnung dieses Stilllebens: er malte zwei Elemente in der Schwebel. Auf diese Weise erhielt er eine sehr genaue Kurve. Obst und Gemüse sind die Schauspieler, der Hintergrund ist die Bühne.



*Stillleben mit Quitte, Kohl,
Melone und Gurke,
Juan Sánchez Cotán*

A

... zu George Braque

Die Objekte im Stillleben von **George Braque** sind nicht realistisch dargestellt. Es gibt mehrere Lichtquellen, die Konturen sind unterbrochen, die Objekte zu geometrischen Figuren stilisiert. Das Licht auf den Volumen wird durch den **Warm-Kalt-Kontrast** moduliert.



*Teller und Obstschale,
Georges Braque*

B

Beobachte die Bilder in Abb. **A** und **B**. Diskutiere mit den Kollegen über Komposition, Farbgebung, Darstellung von Licht und Schatten, Textur und Stofflichkeit der Objekte. Erstellt ein Venn-Diagramm mit Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen den beiden Bildern.

ÜBUNG:

Bildet zwei Teams, die sich die gleichen Obst- und Gemüsearten wählen, um sie zu zeichnen und zu malen. Das erste Team wird versuchen, die Textur der gewählten Objekte wiederzugeben. Das zweite Team wird die Lichtmodulation auf denselben Objekten darstellen.

Wiederholung

In dieser Einheit hast du etwas über die Naturstudie, das Stillleben, die Lichtmodulation auf dem Volumen, die Textur und die Stofflichkeit gelernt. Wir schlagen dir vor, das Gelernte durch ein Projekt zu wiederholen, das du gemeinsam mit deinen Kollegen durchführen kannst. Betrachte aufmerksam das Bild unten. Es wird dir als Inspirationsquelle für dein Projekt dienen.



Stillleben mit Äpfeln und Orangen, Paul Cézanne

Führt ein **Projekt** durch, in dem ihr die Schritte beim Erstellen eines Stilllebens in Bleistift und Farbe verfolgt. Erstellt Skizzen der Objekte, präsentiert die Schritte bei der Darstellung eines Stilllebens, Beispiele von Lichtmodulation auf dem Volumen und Skizzen für die Wiedergabe von Textur und Stofflichkeit der verschiedenen Objekte. Ihr könnt das Projekt auf einem Blatt Papier oder einem Pappkarton im Format A0 erstellen.

Wählt möglichst unterschiedliche Objekte (Blumen, Muscheln, Gefäße, Obst, geometrische Körper usw.) und stellt daraus ein Stillleben zusammen.

Ihr braucht: ein Blatt Papier oder einen Pappkarton im Format A0, Zeichenpapier der Formate A4 oder A5, Bleistifte der Stärke HB, B-B6, Kohle, Farbstifte, Tempera oder Gouache, Malpinsel usw.

Bildet vier Teams:

1. Team. Die Teammitglieder erstellen Skizzen und Studien nach Objekten aus dem Stillleben. Die Objekte werden in den Skizzen und Studien einzeln dargestellt.

2. Team. Jeder Schüler zeichnet das Stillleben, indem er Anordnung und Aufbau der Objekte beachtet.

3. Team. Jedes Teammitglied wählt eines oder mehrere Objekte, um in Farbe die Lichtmodulation auf dem Volumen darzustellen. Achtet auf den Hintergrund! Wählt als Inspirationsquelle das Bild oben.

4. Team. Die Teammitglieder zeichnen und malen die Textur jedes Objekts in dem Stillleben.

Zum Schluss betrachtet ihr alle Arbeiten und wählt die besten jedes Teams aus. Klebt die ausgewählten Zeichnungen und Malereien auf das A0-Papier oder den A0-Pappkarton. Das ist euer Projekt.



„Freiheit ist ein Geisteszustand.“
Ghandi



V Der Mensch

Spezifische
Kompetenzen
1.2, 2.2, 3.1

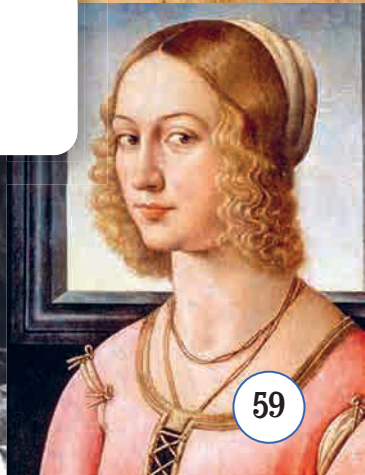
1. Die Proportionen des menschlichen Körpers

2. Die Ausdruckskraft des menschlichen Körpers und der menschlichen Gestalt

3. Figurative Kompositionen mit Personen

• Wiederholung

• Bewertung



1. Lektion. Die Proportionen des menschlichen Körpers



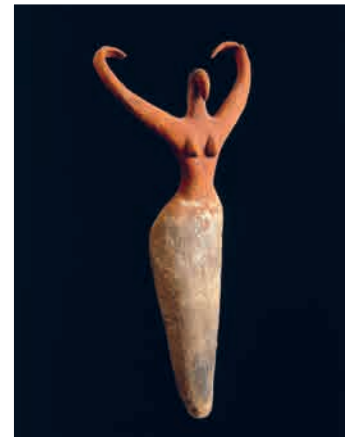
„Ein guter Maler hat zwei Hauptsachen zu malen, nämlich den Menschen und die Absicht seiner Seele. Das Erstere ist leicht, das Zweite ist schwer; denn es muss durch die Gesten und Bewegungen der Gliedmaßen ausgedrückt werden“, sagte Leonardo da Vinci.

Seit Urzeiten bemühten sich die Menschen, die Natur und die natürlichen Formen wiederzugeben. Der Mensch ist ebenfalls eine natürliche Form und war immer schon Gegenstand einer Studie (Abb. **A** und **B**).



Der Denker „und seine Frau“ (4.-2. Jahrtausend v. Chr.)

A

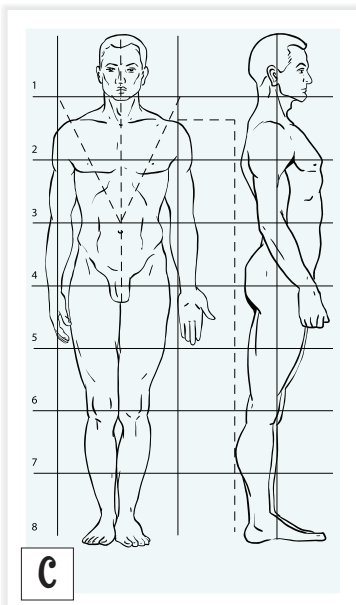


Statuette einer Frau
(3500–3400 v. Chr.)

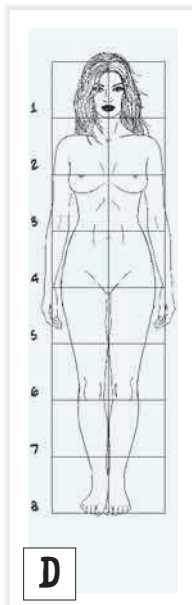
B

Die **Proportion** ist ein **Verhältnis der Teile eines Ganzen** zueinander oder das Verhältnis zwischen jedem **dieser Teile und dem Ganzen**. Das Studium der Proportionen stützte sich auf Grundmaßeinheiten:

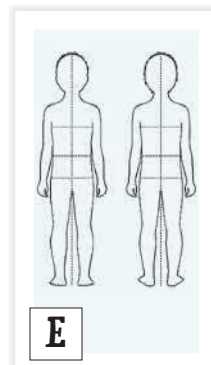
- die **Gesamthöhe des Körpers** wird als Grundmaßeinheit gesetzt – **das Ganze**; diese wird sodann in Hälften, Viertel, Sechstel, Achtel, Zehntel usw. eingeteilt..
- ein **Körperteil** wird als Grundmaßeinheit gesetzt und **Modul** genannt: eine Kopfhöhe, eine Handlänge, eine Fußlänge usw. (Abb. **C**, **D**, **E**).



C



D



E

ENTDECKE

Betrachte dich in einem Spiegel, der deine gesamte Silhouette erfasst. Versuche, die Proportion deines Körpers visuell zu schätzen. Mithilfe eines Lineals oder eines geraden Stabes miss die Höhe des Kopfes und entdecke, wie oft diese in deine Körperhöhe hineinpasst. Erkunde auch andere deiner Proportionen.

A. Der Kunst-Kanon

Betrachte aufmerksam Abb. **A** und **B** und beobachte die Proportionen der dargestellten menschlichen Gestalten.

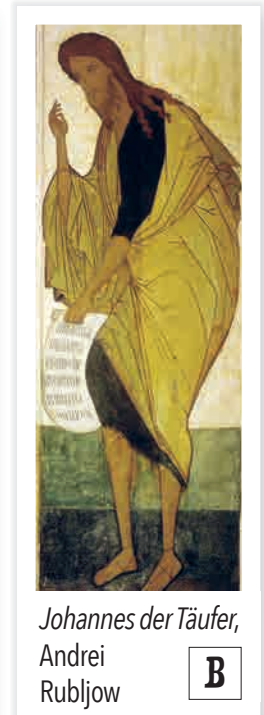
Im Laufe der Zeit, schon in der Antike, schufen die Künstler Kanons, um den menschlichen Körper darzustellen. **Der Kanon** ist eine **feste Regel** zum **Festlegen der Proportionen der verschiedenen Teile des Körpers**.

In der Kunstgeschichte kennt man mehrere Kunst-Kanons:

- **der Kanon der sieben Köpfe**, festgelegt von **Polyklet** im **antiken Griechenland** (5. Jh. v. Chr.). Die Höhe eines Kopfes wird sieben Mal auf die Körperhöhe gesetzt. Dies gilt als Prototyp des Schönheitsideals (Abb. **A**).
- **der Kanon der acht Köpfe** des römischen Architekten Vitruv (1. Jh. v. Chr.). Er stellte sich den Menschen im Quadrat und im Kreis vor. Der von ihm geschaffene Kanon hat die späteren europäischen Kanons inspiriert (Abb. **C**).
- **der Kanon der neun Köpfe** wurde in der **sakralen Kunst** verwendet (Ikonen, Fresken, Mosaiken) (Abb. **B**).



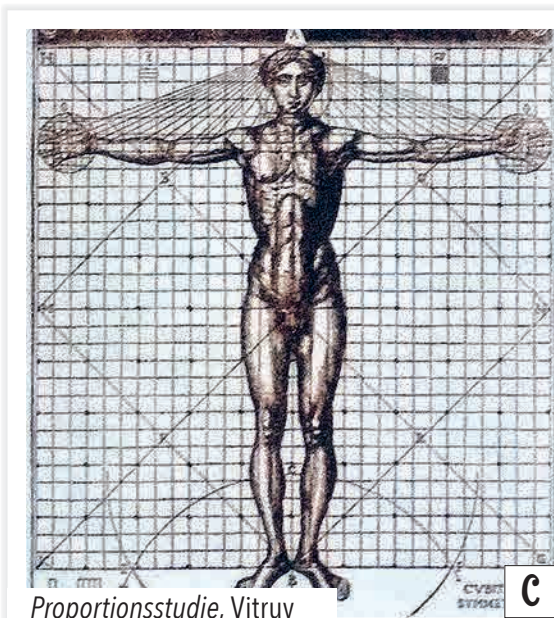
A



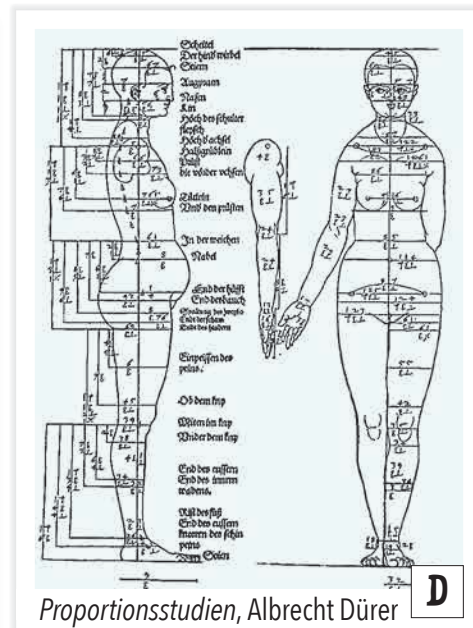
B

In der Zeit der Renaissance entstanden Medizinschulen, und viele Künstler waren darum bemüht zu verstehen, wie der menschliche Körper funktioniert und wie er aufgebaut ist. Auf diese Weise wurden Anatomien entwickelt, die den bildenden Künsten dienen. Die Disziplin, die sich mit dem Studium des menschlichen Körpers aus ästhetischer Sicht befasst, wird **künstlerische Anatomie** genannt. Ihr Gründer war **Leonardo da Vinci**.

Albrecht Dürer (1471–1528) beschäftigte sich seinerseits mit dem Studium der menschlichen Proportionen (Abb. **D**). Durch seine Studien veranschaulichte er die Vielfalt der Menschentypen und behauptete, dass man nicht bloß einen einzigen Kanon verwenden kann. Er schuf Kanons mit sieben, acht, neun und zehn Köpfen.



C



D



Frauenbildnis,
El Greco

E



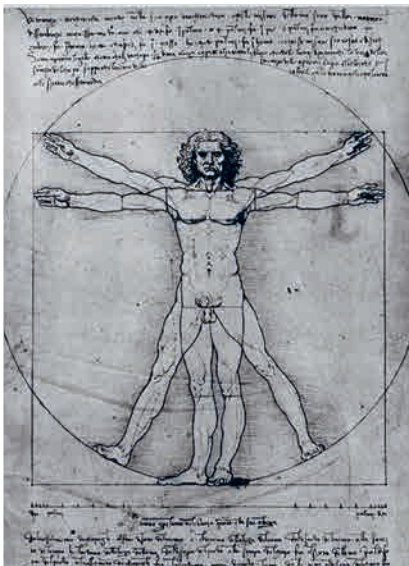
Giovanna Tornabuoni,
Domenico Ghirlandaio

F



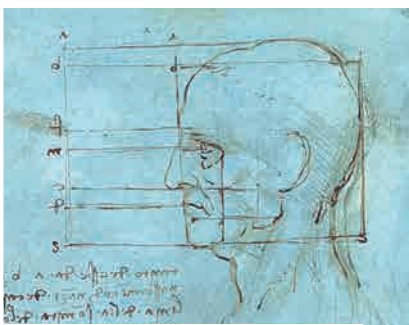
Marilyn Monroe, Schauspielerin

G



Der vitruvianische Mensch,
Leonardo da Vinci

H



Die Proportionen des Kopfes,
Leonardo da Vinci

I

Die Schönheitskanons sind allgemein akzeptierte ästhetische Regeln. Je nach Epoche und geografischer Gegend sprechen wir von mehreren Typen von Kanons (Abb. E, F, G).

Anwendung

Beobachte aufmerksam Abb. E, F, G und vergleiche die Bildnisse nach Ausdruck, Gesichtsform, Frisur, Accessoires und Kleidung. Welcher Zeit kannst du die drei Schönheitskanons zuordnen? Argumentiere deine Antwort.

In den Abb. H und I seht ihr einige der von Vitruv und später von Leonardo da Vinci festgelegten Verhältnisse der Proportionen des menschlichen Körpers und des Bildnisses.

MERKE DIR!

Die Gesamthöhe des Körpers nennt man Taille!

Das Verhältnis zwischen Kopfhöhe und Taille – 1/8

Das Verhältnis zwischen Gesichtshöhe und Taille – 1/10

Gesichtshöhe – Handlänge; Hand – 1/10 der Taille

Höhe von Kopf und Hals bis zum Schwertfortsatz – 1/6 der Taille

Abstand Oberseite des Kopfes (vertex) – Brustwarzenlinie – 1/4 der Taille

Die Mitte der Körperhöhe stellt die Schambeinfuge dar.

Die ausgestreckten Arme ergeben die gleiche Größe wie die Taille.

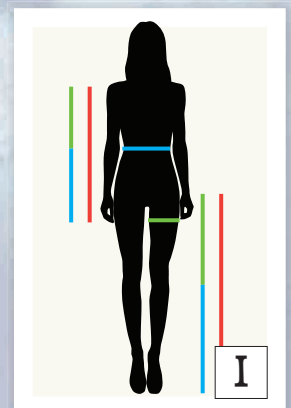
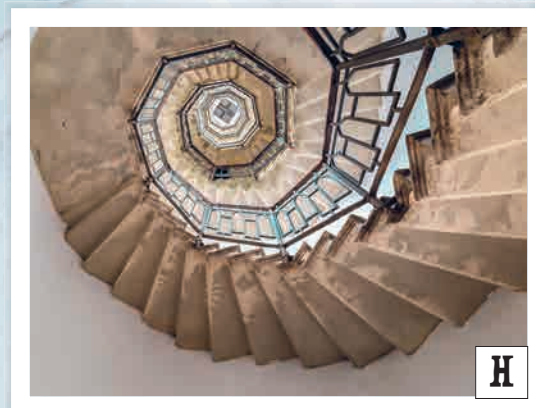
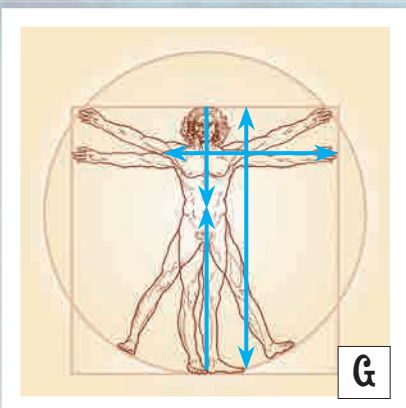
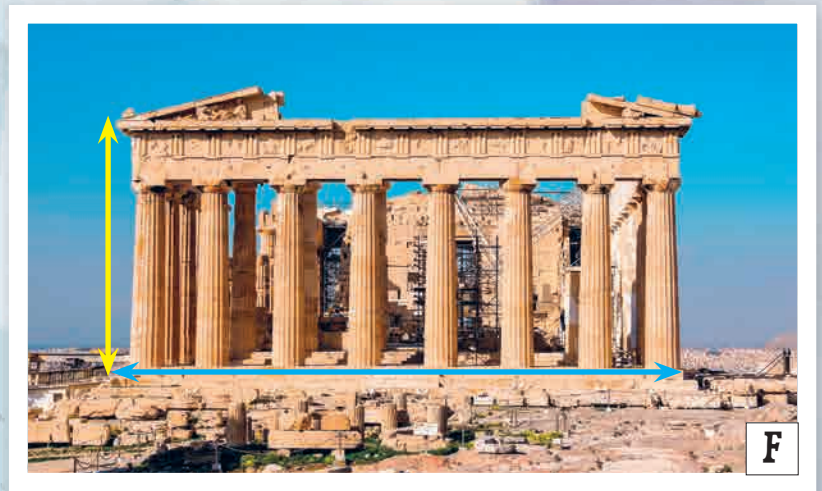
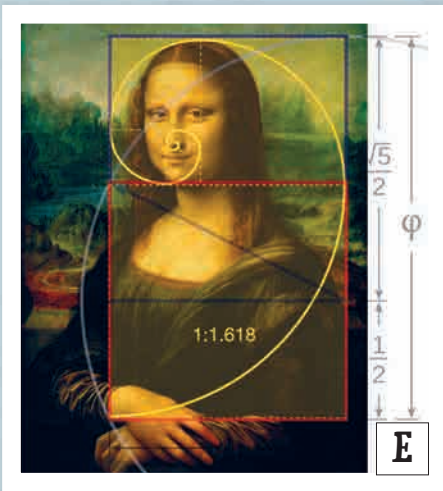
Vorderarm und Hand – 1/4 der Taille

Länge des Unterschenkels bis unterhalb der Kniescheibe – 1/4 der Taille

Fußlänge – 1/6 der Taille

Abstand zwischen Kinn und Nase – Abstand zwischen der Linie der Nasenlöcher und die der Augenbrauen – Abstand zwischen Augenbrauen und Haaransatz. Das Ohr befindet sich zwischen der Linie der Nasenlöcher und den Augenbrauen.

Der Goldene Schnitt ist in der Natur zu finden, wurde aber schon seit Urzeiten von Künstlern verwendet, um ihren Kompositionen Schönheit und Harmonie zu verleihen (Abb. C, D, E, F, G, H, I).



B. Schritte beim Zeichnen des menschlichen Körpers



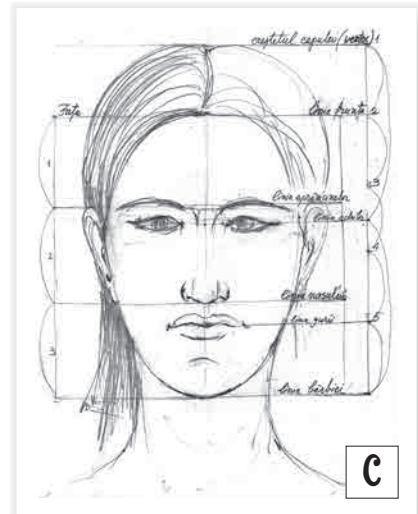
Adam und Eva,
Albrecht Dürer

A



Aktstudie,
Michelangelo

B



C

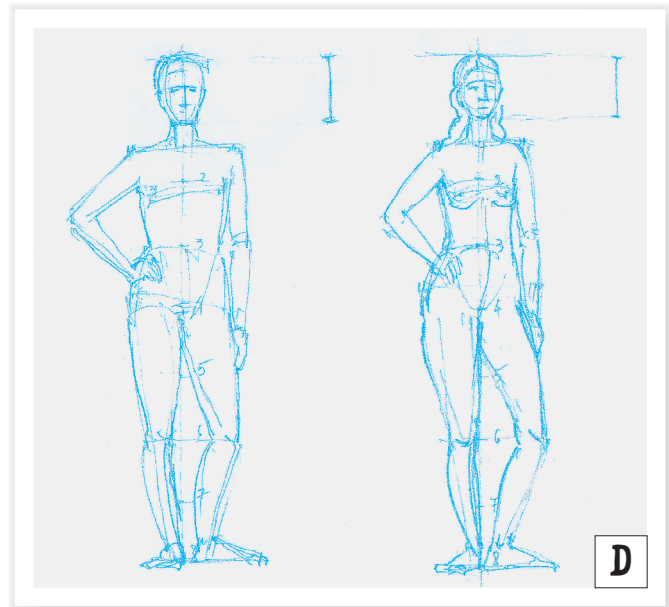
Um eine menschliche Gestalt zu zeichnen, musst du ihre Proportionen aufmerksam beobachten.

ACHTUNG! Die weiblichen unterscheiden sich von den männlichen Proportionen. Im Vergleich sind die Schultern der weiblichen Gestalten schmaler und die Hüften breiter, die Gliedmaßen sind feiner und die Formen runder. Desgleichen weisen männliche Gestalten eine kräftige und gut konturierte Muskulatur auf, die Formen sind gerader und vermitteln Kraft und Stärke (Abb. **A**, **B**).

Betrachte aufmerksam Abb. **C**. Zeichne auch du ein Porträt.

Zeichne eine Skizze einer menschlichen Gestalt, indem du folgende Schritte befolgst (Abb. **D**):

1. Ziehe eine Senkrechte mit leichten Linien auf einem A4-Blatt, wobei du jeweils 2 cm vom Rand Abstand hältst.
2. Teile die Senkrechte in acht gleiche Einheiten. Eine Maßeinheit entspricht der Kopfhöhe.
3. Ziehe die Schulter- und die Hüftlinien und bestimme deren Breite.
4. Ziehe die Achsen der oberen und der unteren Gliedmaßen und markiere Hüftgelenke, Handgelenke, Kniegelenke und Fußgelenke.
5. Skizziere mit leichten Linien die Körperform aufgrund der Anhaltspunkte. Achte auf die Proportionen, die Bewegung, das Gleichgewicht, die spezifischen Merkmale.
6. Ziehe auf dem Porträt die Symmetrieachse und die horizontalen Achsen (die Linie der Augenbrauen und die der Nase).
7. Verstärke den Umriss mit einer expressiven Linie.



D

Anwendung

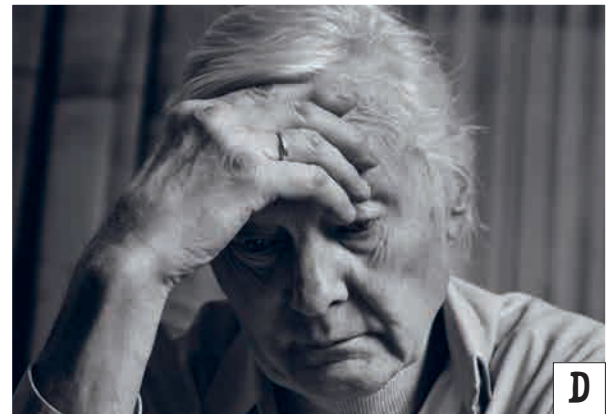


Erstelle mehrere Skizzen von Porträts und/oder menschlichen Gestalten, indem du die oben angeführten Schritte beachtest und dich von den präsentierten Bildern inspirieren lässt. Du kannst auch andere Inspirationsquellen suchen.

2. Lektion. Die Ausdruckskraft des menschlichen Körpers und der menschlichen Gestalt



Betrachte aufmerksam die Bewegung der Körper und die Gesichtsausdrücke der menschlichen Gestalten (Abb. **A**, **B**, **C**, **D** und **E**).

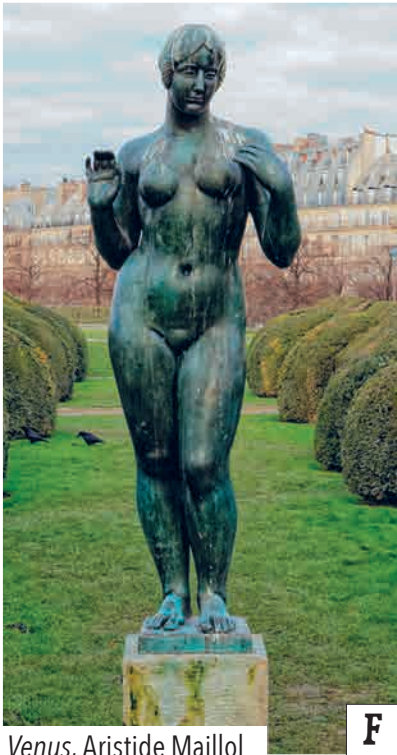


Wenn du einen menschlichen Körper in Bewegung beobachtest, musst du aufmerksam die Spannung, das Dehnen und die Kontraktion der Muskeln, die Beugung der Gelenke usw. analysieren.

Unser Körper verfügt über hunderte Muskeln, die sich aufgrund von **emotionalen Reizen** und aufgrund des **jeweiligen Geisteszustands** entspannen oder zusammenziehen. Sie ermöglichen uns, unsere Gefühle auszudrücken: Freude, Glück, Überraschung, Trauer, Nostalgie, Schmerz usw. Wir sprechen also von der Ausdruckskraft des **menschlichen Körpers und der menschlichen Gestalt**.



In den Abb. **F**, **G** und **H** kannst du mehrere künstlerische Darstellungen der Venus betrachten, die von unterschiedlichen Künstlern stammen. Jeder Künstler hat Venus aufgrund seiner künstlerischen Vision und im Einklang mit der Epoche und seinem persönlichen Stil dargestellt.



Venus, Aristide Maillol



Venus Anadyomene, Ingres



Venus von Milo

Der menschliche Körper ist ausdrucksstark, sowohl in Bewegung als auch im Ruhezustand. In der bildenden Kunst ist die Ausdruckskraft eng verbunden mit dem Innenleben der Gestalten.

MERKE DIR! Die Ausdruckskraft des Körpers basiert auf **Proportionen, Haltung, Gestik und Mimik**.

Anwendungen

1. Betrachte aufmerksam Abb. **I** und **J** und diskutiere mit einem Kollegen darüber, wie die Künstler in den Kompositionen zum Thema Tänzer die Ausdruckskraft des menschlichen Körpers und der menschlichen Gestalt dargestellt haben. Diskutiere über Form, Gestik, Haltung.

2. Suche in verschiedenen Quellen auch andere Gemälde oder Skulpturen, die Tänzer oder Tanz als Sujet haben. Du kannst z. B. die Varianten der Serie „Der Tanz“ von Henri Matisse untersuchen. Erstelle ein Arbeitsblatt mit den entdeckten Informationen und diskutiere darüber mit deinen Kollegen.



Chocolat tanzt,
Henri de Toulouse-Lautrec



Ballerina,
Giacomo
Manzu

DIE SCHULE GROßER MEISTER

Von der Kunst
der griechischen Antike ...



Laokoon und seine Söhne

Die Laokoon-Gruppe stellt den Todeskampf des trojanischen Priesters Laokoon dar, der von den Göttern dazu verdammt wurde, mit seinen Söhnen von Seeschlangen stranguliert zu werden.

Es ist die repräsentativste Skulpturengruppe des **Hellenismus**, weil darin die menschlichen **Emotionen** durch einen beeindruckenden Ausdruck der Gefühle dargestellt sind.

Die Skulptur vermittelt eine ins Extreme geführte **Dramatik**, erzeugt durch die **Übertreibung der Gestik und Mimik** und durch die **Theatralität der Anatomie der Körper**.

PROBIERE AUS:

1. Suche in verschiedenen Quellen das Bild *Laokoon und seine Söhne* und drucke es aus.
2. Versuche, die Körper in geometrische Formen zu zerlegen, indem du dich von dem Gemälde *Les Femmes d'Alger* von Picasso inspirieren lässt. Du kannst aber auch andere Gemälde oder Skulpturen wählen.

... bis Picasso



Les Femmes d'Alger, Pablo Picasso

Der spanische Maler **Pablo Picasso** (1881–1973) durchging in seiner Karriere mehrere Schaffensphasen und widmete sich der Ausdruckskraft der menschlichen Gestalt. 1907 malte er das heute unter dem Titel *Les Femmes d'Alger* bekannte Gemälde. Obwohl es damals auf Unverständnis stieß, gilt dieses Bild inzwischen als das bedeutendste Bild aus Picassos früher Schaffensphase. Es markiert das Ende der Ära, in der die Malkunst unbedingt die Realität, die Natur und die menschliche Gestalt darstellen musste und kündigt den Kubismus an.

Picasso hat den **menschlichen** Körper in **geometrische Formen** zerlegt und dadurch die Art revolutioniert, in der die menschliche Gestalt in der Kunst dargestellt wurde.

ENTDECKE:

Die Frau links erinnert an einen griechischen *Kouros*.

Die Porträts der beiden Frauen rechts sind inspiriert von der afrikanischen Kunst.

Die Früchte stellen ein modernes Stillleben im Inneren des Bildes dar.

3. Lektion. Figurative Kompositionen mit Personen

ERINNERE DICH!

In der 7. Klasse hast du gelernt, dass alles, was in einem plastischen Raum gezeichnet oder gemalt wird oder auch die Art der Wiedergabe von Volumen als plastische Komposition bezeichnet wird. Diese kann statisch oder dynamisch sein.

Die **Kompositionsskizze** stellt vom bildlichen Standpunkt aus gesehen die Struktur der Komposition dar und durch diese wird die Harmonie eines Kunstwerks erzeugt. Sie gründet auf den Kraftlinien, auf denen die Komposition aufgebaut wird (Abb. A-G).

In der **figurativen Komposition** stehen die Ausdrucksmittel in Verbindung zum Thema der Komposition und können direkt in der Realität identifiziert werden.

Der in figurative Kompositionen integrierte **menschliche Körper** wird zur **plastischen Form**. Rhythmus, Ausdruck und Bewegung der Personen stellen Ausdrucksmittel dar und fügen sich in die Kompositionsskizze ein (Abb. A-G).



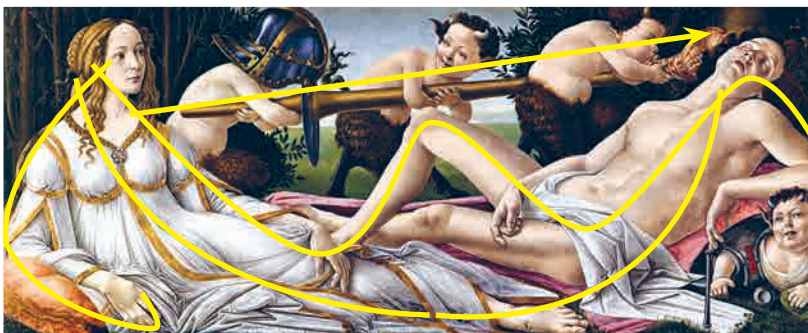
Anbetung der Hirten,
El Greco

A



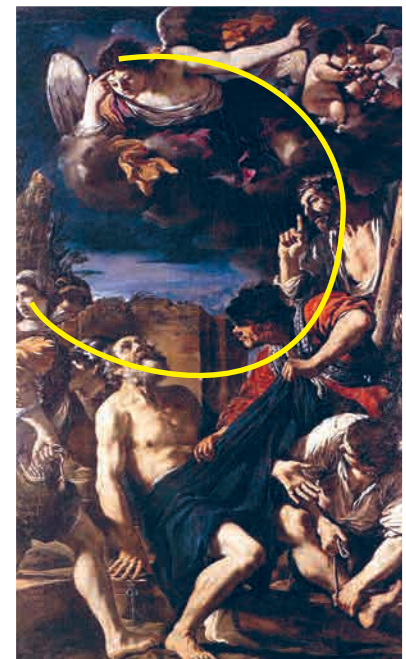
Die Felsgrottenmadonna,
Leonardo da Vinci

B



Venus und Mars,
Sandro Botticelli

D



Das Martyrium des Hl. Petrus,
Guercino

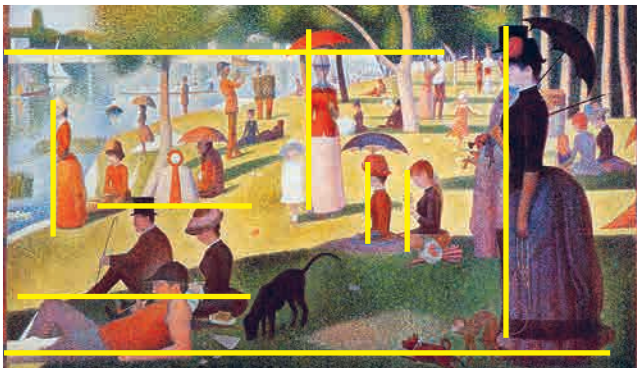
C

Die Kompositionsskizzen können auf der **Vertikalen** oder der **Horizontalen** aufgebaut werden, im **Dreieck**, **Rhombus** oder **Kreis**, auf **schrägen**, **geschwungenen**, **horizontalen** oder **vertikalen Kraftlinien** (Abb. A-G).



Kreuzigung des Hl. Petrus, Caravaggio

E



Ein Sonntagnachmittag auf der Insel Grande Jatte, Georges Seurat

F



Pietà, Michelangelo

G

Anwendung

Erstelle in Farbe eine figurative statische Komposition mit Personen und eine dynamische Komposition mit einem Thema deiner Wahl. Wähle Arbeitstechnik und Farbdominante im Einklang mit den Themen. Die Kompositionsskizzen müssen den Kompositionstypen (statisch oder dynamisch) entsprechen.

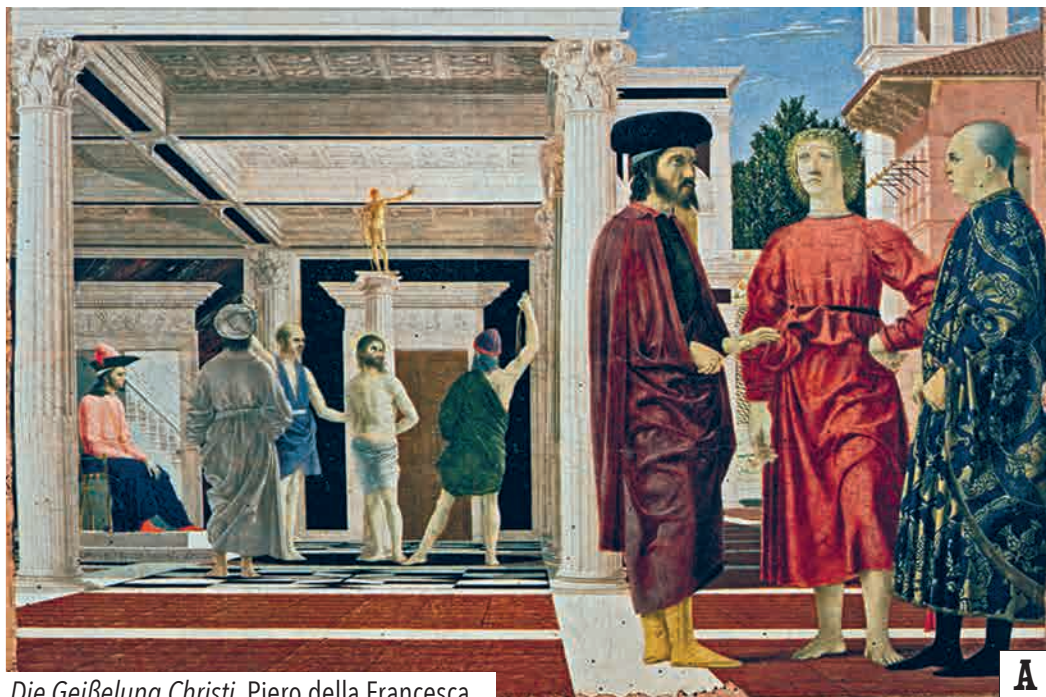


Wiederholung

In dieser Einheit stand die menschliche Gestalt in Kompositionen im Mittelpunkt des Studiums. Wir schlagen dir vor, das Gelernte anhand eines Projekts zu wiederholen, das du gemeinsam mit deinen Kollegen erarbeiten kannst.

Bereite Zettel vor, auf denen ihr Aufgaben und Fragen notiert, wie sie in den Seiten zur Wiederholung zu finden sind. Bildet kleine Gruppen (2-3 Schüler). Jede Gruppe zieht per Los die gleiche Anzahl Zettel und schreibt die Antworten auf ein buntes A5-Blatt. Formuliert die Fragen ausgehend von den im Kapitel Wiederholung abgebildeten Reproduktionen, oder von anderen, die sich im Klassenzimmer befinden.

Klebt die Zettel aneinander und stellt zwei Plakate zusammen, eines für Abb. **A** und eines für Abb. **B**. Eure Antworten zeigen euch, wie gut ihr euch die Begriffe aus dieser thematischen Einheit angeeignet habt.



Die Geißelung Christi, Piero della Francesca

A

- I. Betrachte aufmerksam Abb. **A** und löse dann die untenstehenden Aufgaben.
 1. Beschreibe in Kürze das Thema des Bildes.
 2. Welchen Kompositionstyp verwendet der Künstler (statisch/dynamisch, figurativ/nonfigurativ)? Argumentiere deine Antwort.
 3. Beobachte die Dreiergruppe rechts im Bild. Welche sind deren Proportionen?
 4. Welche Kompositionsskizze hat der Künstler verwendet?
 5. Betrachte und untersuche die Kleidung und die Frisuren der Personen. Welcher Epoche kannst du sie zuordnen?
 6. Welche sind die Kraftlinien in der Komposition?
 7. Weisen alle Personen die gleichen Proportionen auf?
 8. Welche Emotionen vermitteln die Personen rechts im Bild? Aber die in der Bildmitte?



Akrobatenfamilie mit Affe, Pablo Picasso

II. Betrachte aufmerksam Abb. **B** und löse die folgenden Aufgaben:

1. Beschreibe in Kürze das Thema des Bildes.
2. Welchen Kompositionstyp verwendet der Künstler (statisch/dynamisch, figurativ/nonfigurativ)?
Argumentiere deine Antwort.
3. Beobachte die Personen im Bild. Schätze ihre Proportionen.
4. Welche Kompositionsskizze hat der Künstler verwendet?
5. Betrachte und untersuche die Kleidung der Personen.
6. Welche sind die Kraftlinien in der Komposition?
7. Welche Emotionen vermitteln die Personen? Aber der Affe?
8. Wie hat der Künstler die Ausdruckskraft der Gestalten dargestellt?

Bewertung

Löse die Aufgaben, bewerte dich mithilfe der gegebenen Punktzahl. Einen Punkt erhältst du von Amts wegen.

I. Notiere auf ein Arbeitsblatt die untenstehenden Aussagen und ersetze die Punkte durch die entsprechenden Informationen:

0,5 Punkte

1. Die erste irrationale Zahl, die in der Menschheitsgeschichte entdeckt wurde, heißt Sie ist auch bekannt unter dem Namen ... oder

0,5 Punkte

2. Die Ausdruckskraft der Körperform besteht in ... und

0,5 Punkte

3. Die Kompositionsskizze basiert auf Sie kann mehreren Typen angehören:

0,5 Punkte

4. Ein Kanon ist

II. Schätze folgende Aussagen als richtig (**R**) oder falsch (**F**) ein:

0,5 Punkte

1. Die Proportionen der weiblichen Gestalten unterscheiden sich von denen der männlichen Gestalten.

0,5 Punkte

2. Die Kompositionsskizze muss nicht mit dem statischen oder dynamischen Charakter der Komposition im Einklang sein.

0,5 Punkte

3. Albrecht Dürer erstellte mehrere Sieben-, Acht-, Neun- und Zehn-Kopf-Kanons.

0,5 Punkte

4. Die Proportion ist das Verhältnis der Teile eines Ganzen zueinander oder zwischen jedem dieser Teile und dem Ganzen.

2 Punkte

III. Betrachte das Bild und erstelle eine Analyse der Komposition. Hebe folgende Aspekte hervor: Thema, Kompositionstyp, Kraftlinien, verwendeter Kanon bei der Darstellung der Gestalten, Art und Weise, wie die Ausdruckskraft der Gestalten vermittelt wird.



Kaiser Justinian mit Gefolge, byzantinisches Mosaik (San Vitale Kirche, Ravenna)

3 Punkte

IV. Erstelle eine figurative Komposition mit Personen, wahlweise statisch oder dynamisch, beachte dabei die Proportionen des menschlichen Körpers, die Ausdruckskraft der Personen und die Kompositionsskizze.



„Kunst ist das menschliche Denken, das jede Kette sprengt.“
Victor Hugo

VI Entwicklungen in den zeitgenössischen visuellen Künsten

1. Merkmale und Ziele der zeitgenössischen Kunst

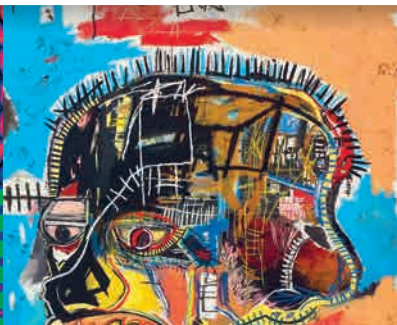
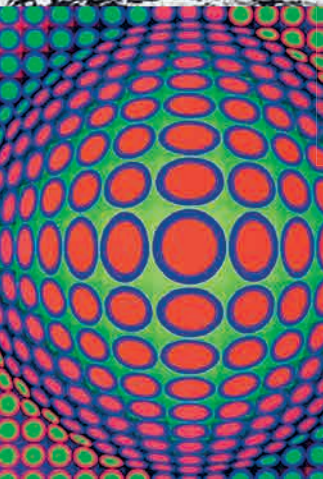
2. Stile und Strömungen

3. Die zeitgenössische Architektur

• Wiederholung

• Bewertung

Spezifische
Kompetenzen
1.1, 1.2,
1.3, 3.1



1. Lektion. Merkmale und Ziele der zeitgenössischen Kunst



Erinnere dich an die Merkmale der Kunst in den verschiedenen historischen Epochen, von denen du in der 6. und 7. Klasse gelernt hast, zum Beispiel: im Mittelalter und in der Renaissance. Denke darüber nach, wie die Kunst von dem Fortschritt von Gesellschaften, von der Entwicklung von Handel und Industrie, von Kriegs- und Friedenszeiten, von Religionen, philosophischen Konzepten und Ideologien, politischen Unruhen und wirtschaftlicher Unsicherheit beeinflusst wird.

Von **zeitgenössischer Kunst** spricht man beginnend mit den **Jahren 1950–1960 bis in unsere Zeit**.

MERKE DIR! Die zeitgenössische Kunst zeitlich einzugrenzen, ist unrealistisch. Sie bewegt sich in einem gleitenden Zeitrahmen.

Um die zeitgenössische Kunst zu verstehen und um zu wissen, wie du sie betrachten solltest, musst du den historischen Kontext kennen, in dem sie entstanden ist.

Der historische Kontext

- Der **Kalte Krieg** zwischen den USA und Westeuropa einerseits und der Sowjetunion und den osteuropäischen Ländern andererseits, die **Kriege** in Vietnam und Afghanistan, die internationalen **Veränderungen** und die **terroristischen Attentate** bilden die historischen Koordinaten der letzten vier Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts.
- Die Entwicklung der Technologie (Internet) und des internationalen Handels, des Kulturaustausches führen zu einer vernetzten Welt, in der Informationen- und Warenaustausch global erfolgen, in einem **Globalisierung** genannten Prozess.
- Die wirtschaftlichen Unterschiede zwischen den Ländern und die ständigen Konflikte verursachen das Phänomen der **Bevölkerungsmigration**.
- Ein **weiteres** großes Problem, das die Gesellschaft beschäftigt, ist die Umweltverschmutzung.

Charakteristisch für die zeitgenössische Kunst ist die Verwendung von bis dahin **nicht ausprobierten künstlerischen Techniken** und das Einsetzen von **unkonventionellen Materialien** (Plastik, Kautschuk, Metall, Textilien usw. – Abb. **A, B**) bei dem Schaffen von Kunstwerken.



Sack und Rot,
Alberto Burri

A



Talvorhang,
Christo

B

Die zeitgenössische Kunst setzt sich zum Ziel, **soziale Missstände** anzuprangern und **politischen Protest** auszuüben; desgleichen will sie das **Innenleben** des Künstlers erforschen, **Unsicherheit** und **Schmerz des menschlichen Daseins** **Ausdruck verleihen** oder das **Bewusstsein für die Unendlichkeit des Universums** schärfen (Abb. C, D).



Die Nacht, Pierre Alechinsky

C



Free Stamp, Claes Oldenburg

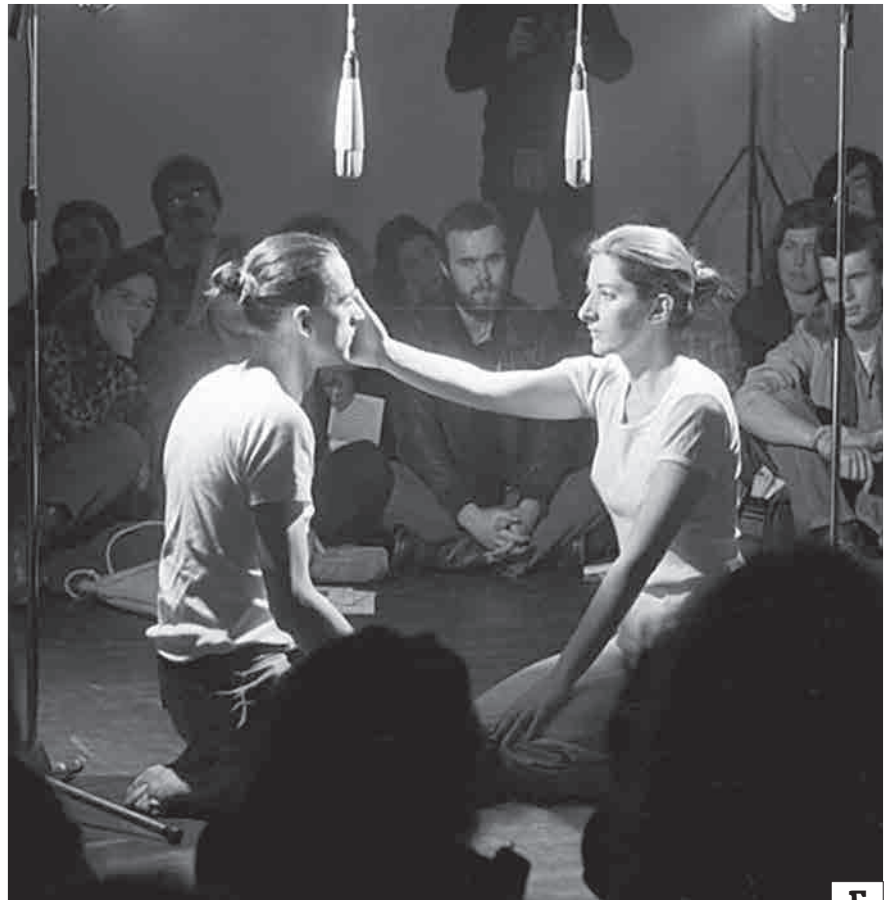
D

Dem Publikum werden Werke vorgestellt, die innerhalb einer begrenzten Zeit umgesetzt werden. Diese nennt man **Performance Art** und es geht dabei im Allgemeinen um eine **Aktion oder ein Event**, das der Künstler direkt vor den Augen der **Betrachter darstellt**. Diese Events zielen auf eine Beziehung und einen Austausch zwischen dem **Künstler und dem Publikum hin**. Der **temporäre** Charakter dieser Werke vermittelt das Gefühl der Unzulänglichkeit von Gesellschaft, Kultur und Politik (Abb. E).

Anwendung



Recherchiere in verschiedenen Quellen zu dem Künstler Pierre Alechinsky und seinen Werken. Diskutiere mit Kollegen über dessen Werke.



Licht-Dunkel, Marina Abramović

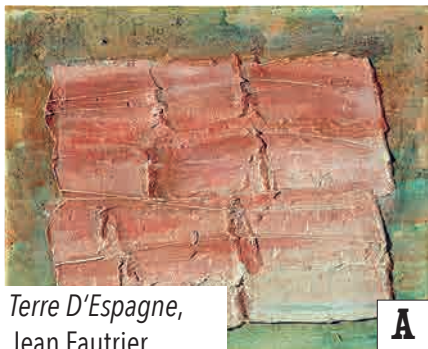
E

2. Lektion. Stile und Strömungen



Die internationalen sozialen, politischen und wirtschaftlichen Umstände ließen eine Vielzahl von Stilen und Strömungen in der Kunst entstehen. Im Folgenden wirst du die wichtigsten kennenlernen: *Informelle Kunst*, *Pop Art*, *Op Art*, *Graffiti-Kunst*, *Konzeptkunst*, *Neuer Realismus*, *Arte Povera*, *Videokunst*, *Performance*. Die Künstler verwenden dabei eigentlich alle Unterlagen und Materialien.

2.1. Die Informelle Kunst



Terre D'Espagne,
Jean Fautrier

A



Samstagnacht,
Willem de Kooning

B



Räumliches Konzept,
Lucio Fontana

C

Charakteristisch für die Informelle Kunst ist das **vollständige Annullieren der naturalistischen Formen** – die Geometrie und das Nachahmen der Natur werden auch durch die **Spontaneität der Ausführung** aufgegeben; in Malerei und Skulptur spielen Gestik, Ausdruckskraft und Experiment die Hauptrolle. Diese Kunstströmung hat sich in Europa und in den USA entwickelt.

Wichtig in der informellen Malerei sind Farbe und **spontane und instinktive Gesten** (Abb. A, B, C, E, F).

In der Skulptur werden die **Volumen vereinfacht, abstrahiert, verformt** (Abb. D), und neben traditionellen Materialien (Holz, Stein, Bronze) werden industriell hergestellte Materialien eingesetzt (Glas, Plastik, Stahl).



Oval mit Punkten, Henry Moore

D

Die Informelle Kunst wird auch **Abstrakter Expressionismus** genannt, weil die Künstler ihre Emotionen und Gefühle anhand von abstrakten und nonfigurativen Formen ausdrücken.

In der Malerei setzten sich zwei große Tendenzen durch:

- a) Der **Gestualismus (Action Painting)** – in der gestualistischen Kunst ist es wichtig, dass die geistige und physische Spannung des Künstlers während des Malens möglichst getreu registriert wird (Abb. **B**, **E**).
- b) Die **chromatische Abstraktion (Color-field Painting/Farbfeldmalerei)** – bei diesem Stil handelt es sich um Malerei, bei der großflächige Farbflächen flach aufgetragen werden (Abb. **F**).



Mural, Jackson Pollock

E



Jackson Pollock beim Malen, Foto: Hans Namuth

G



Nr. 3 - nr. 13, Mark Rothko

F

Jackson Pollock verzichtete beim Malen auf die Staffelei. Er breitete die Leinwand auf dem Boden aus und ließ die Farben aus den Dosen oder aus dem Pinsel direkt darauf fließen und zog danach ein Liniennetz darüber. Seine Technik, **Drip Painting** („Tropfmalerei“) genannt, unterstützt die Absicht des Künstlers, zu malen, was er fühlt, und nicht, was er sieht (Abb. **G**).

Anwendungen

1. Erstelle eine Malerei in der Technik des **Drip Painting**. Verwende dafür ein A2-Blatt Papier (oder klebe zwei A3-Blätter aneinander), Pinsel verschiedener Größen und bereite die Farben vor, die du einsetzen möchtest. Konzentriere dich auf die Arbeit, beachte deine Emotionen und Gefühle und versuche, sie in der Malerei darzustellen.

2. Erforsche die Informelle Kunst genauer, indem du einen Künstler deiner Wahl studierst. Erstelle digital oder auf Papier eine Präsentation seines Werkes.

2.2. Pop Art. Op Art. Graffiti Art



„Die Pop Art blickt in die Welt hinaus. Sie sieht nicht wie ein Bild von etwas aus, sie scheint der Gegenstand selbst zu sein.“ Roy Lichtenstein

Die **Pop Art**, eine Abkürzung von „Popular Art“, ist eine Kunstrichtung, die sich nach 1950 in Europa und nach 1960 in den USA entwickelte. Ihre Vertreter sind Andy Warhol und Roy Lichtenstein. Die **Themen und Motive** der **Pop Art** stammen aus dem **Alltag**, aus dem **Bereich der Technik** und aus der **Serienproduktion**, denen gegenüber die Kunstströmung kritisch eingestellt ist (Abb. A, B). Die **Pop Art** stellt Gegenstände für den täglichen Gebrauch in den Mittelpunkt, die von der Werbung und den Massenmedien gefördert werden. So wird der Konsum ermutigt, oft unnötig, trotz den von der Gesellschaft in der Nachkriegszeit eingeführten wirtschaftlichen Einschränkungen.



Campbell-Suppen Dosen, Andy Warhol

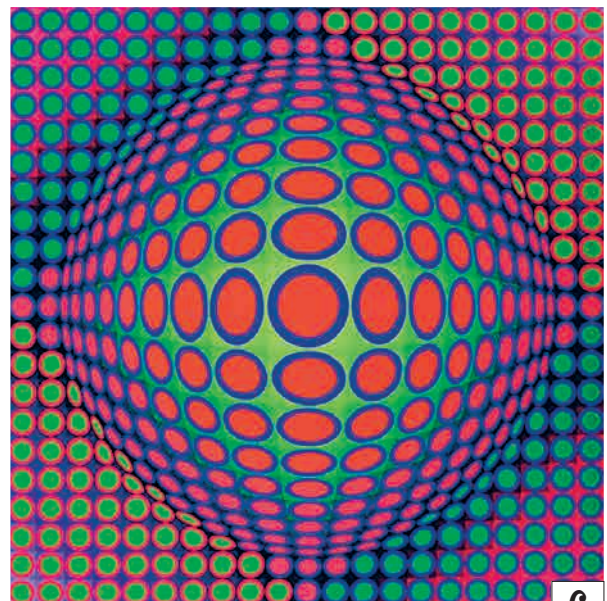
A

Die **Op Art**-Kunstströmung **spielt** mit der **visuellen Wahrnehmung** durch **präzise** geometrische Verzerrungen (Abb. C, D). Die grundlegende Methode besteht in der Verwendung **abstrakter geometrischer Formen** und **kräftiger** chromatischer oder achromatischer Kontraste, um dem **Betrachter Bewegung** oder **Vibration** anhand von **optischen Illusionen** vorzutauschen.



Weinendes Mädchen, Roy Lichtenstein

B



Vega 200, Victor Vasarely

C



Metamorphosen II, Ausschnitt 5, M. C. Escher

D

Die Kunstströmung **Graffiti Art** entstand spontan in den USA in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts; es ist **eine Form der Selbstdarstellung des Individuums** als Reaktion gegen die Tendenzen der Vereinfachung und der Verflachung der kulturellen Identitäten in den großen amerikanischen Metropolen.

Der Begriff **Graffiti** bezieht sich auf schön **geschriebene Inschriften** oder auf **Wände** oder auf andere **öffentliche** oder **private Unterlagen**, die nicht dafür bestimmt sind, gemalte oder gravierte Bilder. Graffiti gab es schon in der Antike, im antiken Griechenland oder im Römischen Reich (Abb. E).

Keith Haring und Jean-Michel Basquiat sind die Künstler, die dem Graffiti den Rang einer Kunst verliehen haben. Die Ausdruckskraft basiert auf der **Verformung** und **Verwandlung** der Buchstaben des Alphabets und auf Gestalten, die an jene aus den Zeichentrickfilmen erinnern. Die Hauptrolle spielt die **Farbe** (Abb. F, G).



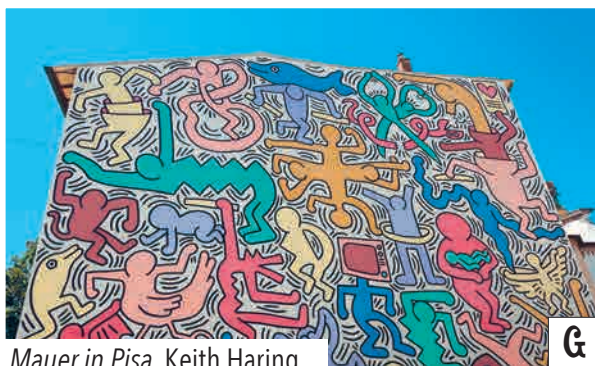
Antikes Graffiti in Pompeji, Italien

E



Schädel, Jean-Michel Basquiat

F



Mauer in Pisa, Keith Haring

G

Anwendungen

1. Erforsche eine der erlernten Kunstströmungen: *Pop Art*, *Op Art* oder *Graffiti Art*.
2. Erstelle eine Arbeit im Stil der gewählten Kunstströmung.

2.3. Konzeptuelle Kunst. Neuer Realismus. Arte Povera



Am Ende des 20. Jahrhunderts und am Beginn der 2000er Jahre ist die Kunst bestimmt von ständigen Experimenten, erstellt aus den unterschiedlichsten Materialien.

In den Werken der **Konzeptuellen Kunst** stehen **Idee, Konzept, Schaffensprozess** im **Vordergrund** und werden als wichtiger erachtet als die konkrete Endform.

Die Konzeptuelle Kunst ermöglicht die **Selbstanalyse**, einen Einblick in die **Werkstatt**, in einer Mischung aus Malereien, Fotografien, Inschriften und Installationen (Abb. A, B, C).



Selbstbildnis im Spiegel,
Geta Brătescu

A



Die Bibliothek, Ion Bitzan

B



Eine und drei Lampen,
Joseph Kosuth

C

Der **Neue Realismus** ist eine Kunstströmung, die 1960 in Frankreich entstand.

„Der Neue Realismus – neue Wahrnehmungsansätze des Reellen“, schrieb Pierre Restany, um die neue Strömung vorzustellen. Die Künstler bringen Momente und Bilder aus dem täglichen Leben in ihre Werke ein. Einige stellen Werbeplakate neu zusammen, andere Karosserien von Autowracks, andere schneiden Gegenstände des täglichen Lebens in Stücke und setzen sie sorgfältig auf einer Leinwand oder einer Tafel neu zusammen (Abb. D)

Arte Povera (arme Kunst) ist eine Kunstströmung, die Mitte der 1960er Jahre in Italien entstanden ist. Die Künstler, die sich dieser Strömung anschließen, befinden sich im Konflikt mit der traditionellen Kunst und weigern sich, deren Materialien und Techniken zu verwenden. Sie bevorzugen „**ärmliche, minderwertige**“ **Materialien:** Erde, Holz, Eisen, Stoffreste, Plastik, Industrieabfälle. Damit wollen sie die ursprüngliche Struktur der Sprache der zeitgenössischen Gesellschaft entlarven. Ein weiteres Merkmal ihrer Werke ist der Einsatz neuer Formen der visuellen Kunst: die Installation (wo sich Kunstwerk und Umgebung begegnen – Abb. E) und die **Performance**.

Anwendungen



1. Erstelle eine Komposition zu einem Thema deiner Wahl im Stile des Neuen Realismus. Wähle Gegenstände aus deinem Umfeld und stelle sie auf einer Unterlage aus Papier oder Pappe zusammen.

2. Suche Informationen über den Künstler Ion Bitzan und seine Werke. Erstelle ein Arbeitsblatt mit den gefundenen Informationen und diskutiere mit einem Kollegen darüber.



Dschungel, Daniel Spoerri

D



Ohne Titel, Jannis Kounellis

E

2.4. Video- und Performancekunst

Videokunst ist eine Form der zeitgenössischen Kunst, die sich der **Video-Technologie** als visuelles und **audiovisuelles** Medium bedient.

Videokunst kann mehrere Formen annehmen: ausgestrahlte **Aufnahmen**; **Video-Installationen** in Galerien und Museen; **online gesendete Werke**, die als **Videokassetten** oder **DVDs** vertrieben werden; Vorstellungen, in denen mehrere Fernsehgeräte, **Videomonitor**e und **Projektionen** zum Einsatz kommen, um Bilder und Töne direkt zu vermitteln oder Aufnahmen zu zeigen.

Der Künstler Nam June Paik gilt als Gründer der Videokunst und war einer der kreativsten postmodernen Künstler, der im Bereich elektronische Medien tätig war (Abb. A).



*Super-US-Autobahn,
Alaska-Hawaii, Nam June Paik*

A

Die **Performance** ist eine Kunstform, bei der der **Künstler mit seinem Körper schafft und kommuniziert**, durch statische Positionen oder durch Aktion und Bewegung (geplante oder spontane). Das künstlerische Event basiert auf der gleichzeitigen Präsenz von Körper und Aktion und ist zeitlich begrenzt. Die **Interaktion mit dem Publikum** ist ein grundlegender Aspekt der Vorstellung und erfolgt instinktiv, ohne von dem Künstler geplant oder geführt zu werden (Abb. B).



Der Künstler ist anwesend, Marina Abramović

B

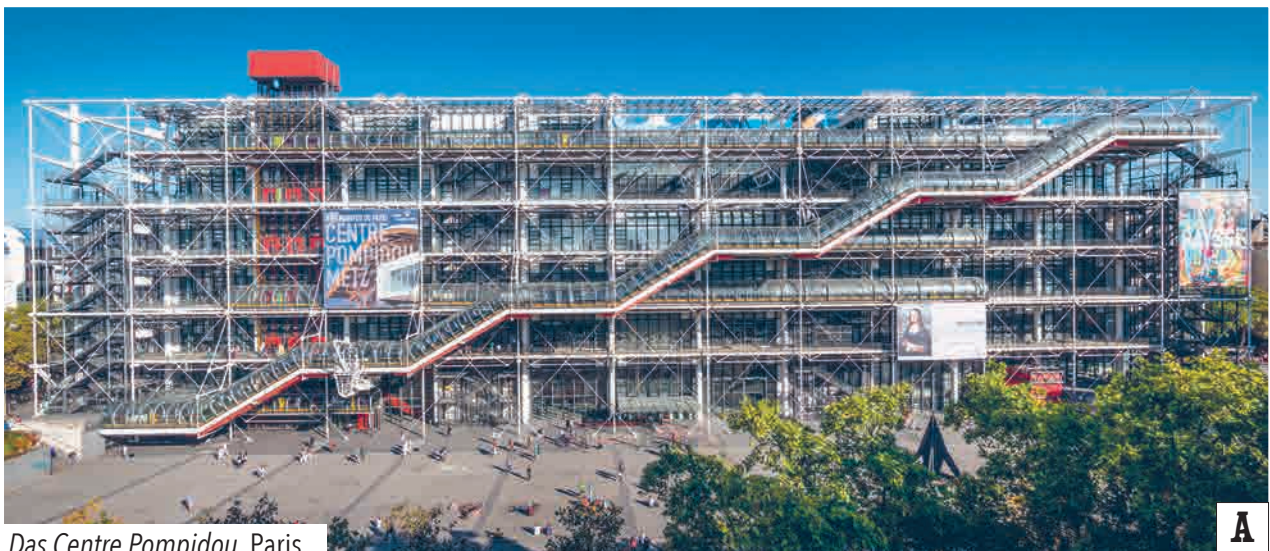
Anwendung

Sieh dir gemeinsam mit einem Kollegen die Videomontage des Künstlers Mircea Cantor, *7 filme* auf youtube.com an. Welche Emotionen hat er bei euch erzeugt? Welche Botschaft wollte der Künstler vermitteln?

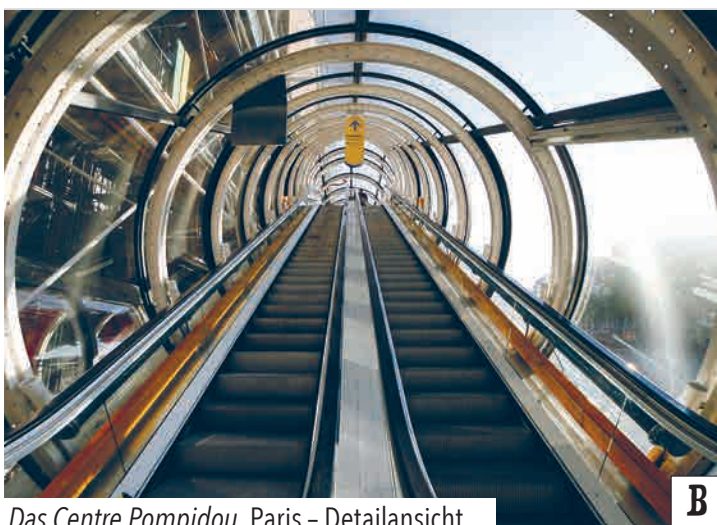
3. Lektion. Die zeitgenössische Architektur

In der **zeitgenössischen Architektur** finden wir eine breite Palette **unterschiedlichster** Stile. Die Architekten arbeiten in sehr **unterschiedlichen Stilen**, von postmodern bis hin zu hochtechnologisierter Architektur und zu extrem konzeptuell und expressiv daherkommenden Formen und Design. Die Bauten werden als **Volumen** behandelt, um frei **auseinander-genommen oder zusammengesetzt** zu werden, und sind mehr oder weniger integriert in ihr natürliches oder urbanes Umfeld. Die Vielfalt ist ein Merkmal der Gebäude: einige bestehen aus Betonstrukturen mit Glas- oder Aluminium-Wänden (Abb. **A, B, D**), unsymmetrischen Fassaden und freitragenden Konstruktionen (Cantilever), die in die Straße hinausragen (Abb. **G**); die Fassaden sind so geplant, dass sie leuchten oder je nach Tageslicht ihre Farbe wechseln (Abb. **C, E, F**).

Betrachte die Bilder in dieser Lektion! Bei den Bauten handelt es sich um Ausstellungsräume oder Museen in verschiedenen Städten der Welt. Sie wurden von verschiedenen Architekten auf unterschiedliche Weise entworfen. Wenn du sie beobachtest, kannst du dir ein Bild machen von der Vielfalt der zeitgenössischen Architektur!



Das Centre Pompidou, Paris



Das Centre Pompidou, Paris – Detailansicht

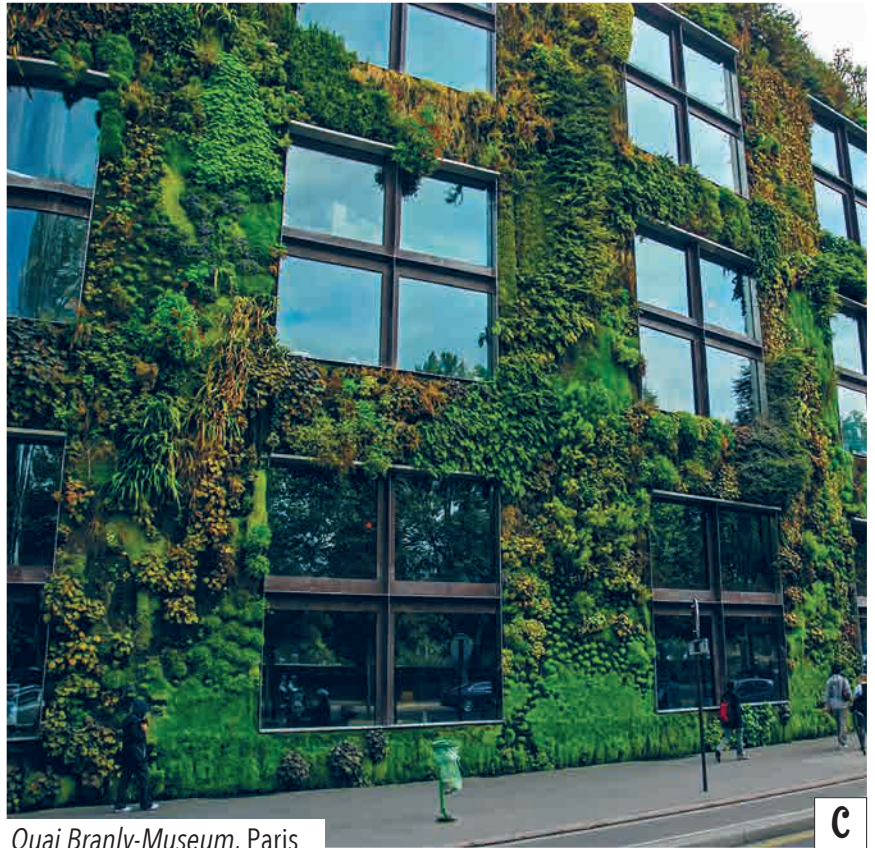
Die Architekten **Renzo Piano** und **Richard Rogers** haben das **Nationale Zentrum für Kunst und Kultur Georges Pompidou** in Paris entworfen (Abb. **A, B**). Sie waren die Gewinner des 1971 ausgeschriebenen internationalen Architekturwettbewerbs für die Planung dieser Einrichtung, deren Bau sechs Jahre gedauert hat.

Das Centre Pompidou ist eine Kultureinrichtung, die den modernen und zeitgenössischen Künsten gewidmet ist, in dem bildende Kunst und Musik, Kinematografie, Bücher und Design nebeneinandergestellt werden. Hier gibt es bedeutende Galerien für Sonderausstellungen, Veranstaltungsräume, Kinosäle und die erste öffentliche Lesebibliothek in Europa.

VI. ENTWICKLUNGEN IN DEN ZEITGENÖSSISCHEN VISUELLEN KÜNSTEN

Das **Quai Branly-Museum** in Paris wurde 2006 von dem Architekten **Jean Nouvel** entworfen und fügt sich sehr harmonisch in den natürlichen Raum ein: die Fassade zur Seine hin schmückt eine begrünte Wand, die der **Biologe Patrick Blanc** erfunden hat: die luxuriöse und vielfältige Vegetation (150 Pflanzenarten) widerspiegelt die Vielfalt der Museumssammlungen (Abb. C).

Ein Beispiel, wie ein **vorhandener Raum** neu erfunden werden kann, ohne die Physiognomie des Gebäudes zu verändern, ist der Entwurf des Architekten **Norman Foster**. Er hat im Jahr 2000 den weiträumigen ungenutzten zentralen Innenhof des **British Museum** in London mit einer transparenten netzartigen Kuppel aus Glas und Stahl überspannt (Abb. D). Dies ist ein Beispiel von **hochtechnologischer Architektur**.



Quai Branly-Museum, Paris

C



British Museum, London

D

Das **Guggenheim-Museum** in Bilbao, Spanien, wurde 1997 von dem Architekten **Frank Gehry** entworfen (Abb. E). Er hat den Raum des Museums auf spektakuläre Weise „auseinander genommen“; das Gebäude besteht aus einer Reihe von **komplexen Volumen** und ist zur Gänze überdacht **mit feinen Titantafeln**, die an die Schuppen eines Fisches erinnern und das Licht reflektieren (Abb. F).



Das Guggenheim-Museum, Bilbao, Spanien

E



Das Guggenheim-Museum, Bilbao, Spanien – Detail

F



MAXXI – Nationalmuseum der Künste des 21. Jahrhunderts, Rom

G

Der Architekt **Zaha Hadid** hat 1998 das **MAXXI – Nationalmuseum der Künste des 21. Jahrhunderts** in Rom entworfen. Der Entwurf stellt eine kreative Synthese der vielfältigen Merkmale der zeitgenössischen Architektur dar: komplexe Volumen, kurvenförmige Wände, auf mehreren Ebenen angelegte Räume (Abb. G).

Anwendung

Erstelle gemeinsam mit einem Kollegen ein **Projekt zur zeitgenössischen Architektur**. Stellt es anschließend euren Kollegen vor. Sucht in verschiedenen Quellen Informationen über andere von dem Architekten **Renzo Piano** entworfene Gebäude, zum Beispiel das **Tjibaou-Kulturzentrum** in Nouméa, Neukaledonien: Baujahr, Merkmale der Konstruktion, Bilder, die ihr ausdrucken oder ausschneiden könnt usw. Gestaltet eure Präsentation auf einem A3- oder A2-Blatt Papier, auf das ihr die Bilder aufklebt und die Informationen aufschreibt, mit Farbstiften oder bunten Filzstiften.

Wiederholung

In der durchgenommenen thematischen Einheit ging es um zeitgenössische Kunst und Architektur – Merkmale und Ziele, Stile und Strömungen. Verwende die untenstehende Zusammenfassung und die Karte auf der nächsten Seite, um das Gelernte zu wiederholen.

Zusammenfassung

Welche sind die Merkmale und die Ziele der zeitgenössischen Kunst?

Ein Merkmal der zeitgenössischen Kunst ist die Verwendung und das Ausprobieren neuer Techniken sowie expressiver Werkzeuge und Formen. Die sehr unterschiedlich gestalteten Kunstwerke sind schwer zu verstehen und provozieren unterschiedliche Reaktionen. Das Publikum wird zum Nachdenken angehalten und dazu, sich eine eigene Sicht auf die Welt anzueignen (Abb. A).

Was ist Informelle Kunst?

In der Informellen Kunst oder dem Abstrakten Expressionismus versucht der Künstler, sich spontan und instinktiv auszudrücken, indem er Geometrie und Nachahmen der Natur aufgibt. Aus der Informellen Kunst entstand der Gesturalismus (*action painting*), dessen bedeutendster Vertreter Jackson Pollock war. In der Technik des *Drip Painting* lässt er die Farben im Einklang mit der Bewegung seines Körpers direkt auf die Leinwand tropfen/fließen (Abb. B).

Woraus inspiriert sich die Pop Art?

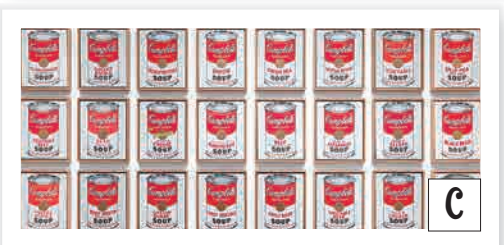
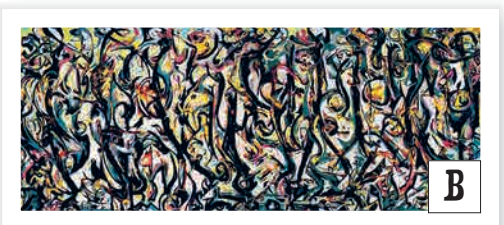
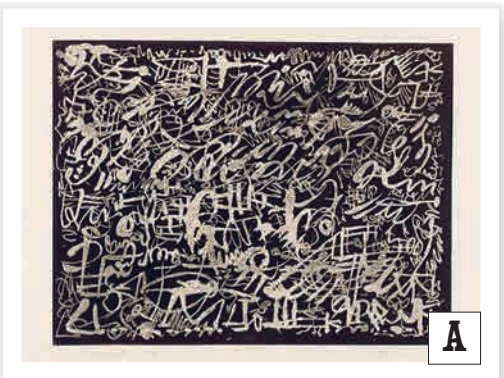
Die Pop Art inspiriert sich aus der Sprache der Konsumgesellschaft. Künstler wie Andy Warhol reproduzieren eine Reihe Bilder alltäglicher Objekte. Auf diese Weise banalisieren sie diese und zeigen ihren tatsächlichen Wert auf (Abb. C). Bevorzugte Themen sind Essen, Porträts von Filmstars und Zeichentrickfilme.

Welche sind die zeitgenössischen Kunststile und -strömungen?

Die zeitgenössischen Künstler probieren jede Art von Kunst aus und schaffen autonome, originelle und persönliche Stile. Beim Gestalten des Kunstwerks verwenden sie höchst verschiedene Materialien: Stoffe, Farben, Seile, Fotofilme, Textilien, Pappe, Kreide, Holz, Metall usw. So entsteht die Strömung *Arte Povera*, in der recyclebare Materialien verwendet werden (Abb. D).

Welche sind die Merkmale der zeitgenössischen Architektur?

Die zeitgenössische Architektur wird von einer großen Vielfalt bestimmt und weist Denkschulen auf, in denen man nur mühsam gemeinsame Aspekte findet. Bedeutsam unter den Auftragsarbeiten für private Kunden sind die Entwürfe für Ausstellungsräume und Museen (Abb. E).



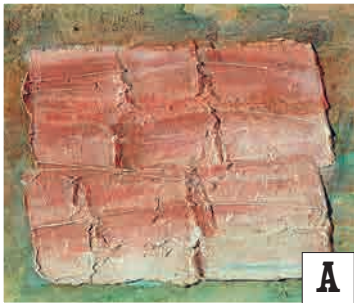
Die Karte

Zeitgenössische Kunst

Innovative Werkzeuge und Techniken
 Verwenden von Gebrauchsgegenständen des täglichen Lebens
 Inspirationsquellen sind Alltag, Unbewusstes und Massenmedien
 Absicht, ein reflektierendes Publikum zu bilden
 Globale Sprache (Abb. A, B, C, D)

Verschiedene Stile und Strömungen

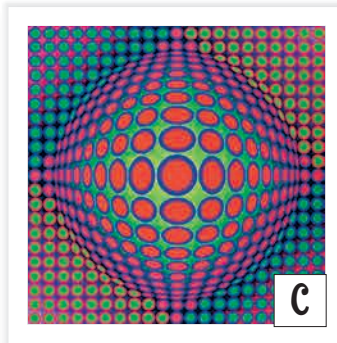
- Informelle Kunst (Abb. A) – *Abstrakter Expressionismus*
- *Pop Art*
- *Op Art* (Abb. C)
- *Graffiti Art* (Abb. D)
- Konzeptuelle Kunst (Abb. B)
- Neuer Realismus
- *Arte Povera*
- *Videokunst*
- *Performancekunst*



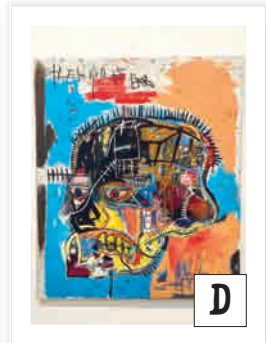
A



B



C



D

Die zeitgenössische Architektur

Verschiedene Stile
 Innovative Architekten und originelle Projekte
 Besondere Aufmerksamkeit gilt Ausstellungsräumen und Museen (Abb. E)



E

Anwendung

Erstelle gemeinsam mit einem Kollegen ein zusammenfassendes **Projekt** über Stile und Strömungen der zeitgenössischen Kunst; beachte auch die zeitgenössische Architektur. Das Projekt könnt ihr als *PowerPoint*-Präsentation oder auf Papier oder Pappe gestalten. Stellt das Projekt vor und besprecht es mit den anderen Klassenkollegen.

Bewertung

Löse die Aufgaben und bewerte dich anhand der angegebenen Punktzahl. Einen Punkt erhältst du von Amts wegen.

1. Ergänze die Leerstellen mit den richtigen Informationen, die du in dieser Einheit gelernt hast.

0,5 Punkte a) Merkmale der zeitgenössischen Kunst sind: ...

0,5 Punkte b) *Performancekunst* ist ...

0,5 Punkte c) *Videokunst* ist eine Form der zeitgenössischen Kunst, die auf ... gründet.

0,5 Punkte d) Der im zentralen Innenhof des British Museum in London umgesetzte Architekturentwurf ist ein Beispiel ...

2. Bewerte folgende Aussagen mit richtig (R) oder falsch (F).

0,5 Punkte a) Die zeitgenössische Kunst begann in den Jahren 1950–1960 und dauert bis heute an.

0,5 Punkte b) Die Strömung *Arte Povera* steht im Einklang mit der traditionellen Kunst.

0,5 Punkte c) Das *Quai Branly*-Museum in Paris verfügt über eine Fassade mit einer begrünten Wand.

0,5 Punkte d) In den *Graffiti*-Arbeiten stehen Idee, Konzept und Schaffensprozess im Vordergrund.

2 Punkte 3. Ordne die Kunstwerke in der ersten Reihe den Künstlern, die sie geschaffen haben, in der zweiten Reihe zu, nach dem Modell: **D. - 3.** (je **0,5 Punkte** für jede richtige Antwort).



1 Ion Bitzan,
Konzeptuelle Kunst

2 W. de Kooning,
Informelle Kunst

3 Marina Abramović,
Performance

4 Roy Lichtenstein,
Pop Art

3 Punkte 4. Verfasse einen Essay über einen gelernten Stil, zum Beispiel *Op Art*. Schreibe etwas über den Kontext seines Entstehens (**0,5 Punkte**), über den Ort seiner Entfaltung (**0,5 Punkte**), über Merkmale (**0,5 Punkte**), bedeutende Vertreter (**0,5 Punkte**) und ihre Werke (**0,5 Punkte**) sowie über andere interessante Dinge, die du selbst entdeckt hast (**0,5 Punkte**).

Schlusswiederholung



Du hast die 8. Klasse hinter dir. In allen diesen Jahren im Gymnasium hast du für deine künstlerische Bildung wichtige Etappen absolviert. Du bist durch die faszinierende Welt der Malerei, der Bildhauerkunst, der Architektur, der Grafik und der dekorativen Künste gereist. Alle diese Informationen werden dich auf dem Weg begleiten, den du wählen wirst und Anhaltspunkte sein, von denen aus du neue Horizonte entdecken kannst. Wir wünschen dir viel Erfolg!

Wir schlagen dir vor, anhand der untenstehenden Karten das in diesem Schuljahr Gelernte zu wiederholen. Du kannst sie mit anderen Informationen ergänzen, die du schon kennst. Diskutiere mit den Kollegen über jede einzelne Karte.



NATURSTUDIE - STILLEBEN

Vertikale Ebene

Horizontale Ebene

Anordnung Aufbau Abstufung/ Farbe

Neutrale Formen

Rundkörper

MALEREI

Warm-Kalt-Kontrast

Lichtmodulation auf dem Volumen

Textur und Stofflichkeit

DESIGN

Designer

Grafikdesign

Produktdesign

Innendesign

Werbung, Logo, Webseiten

Skizze, Zeichnung im Maßstab, Prototyp, Matrise

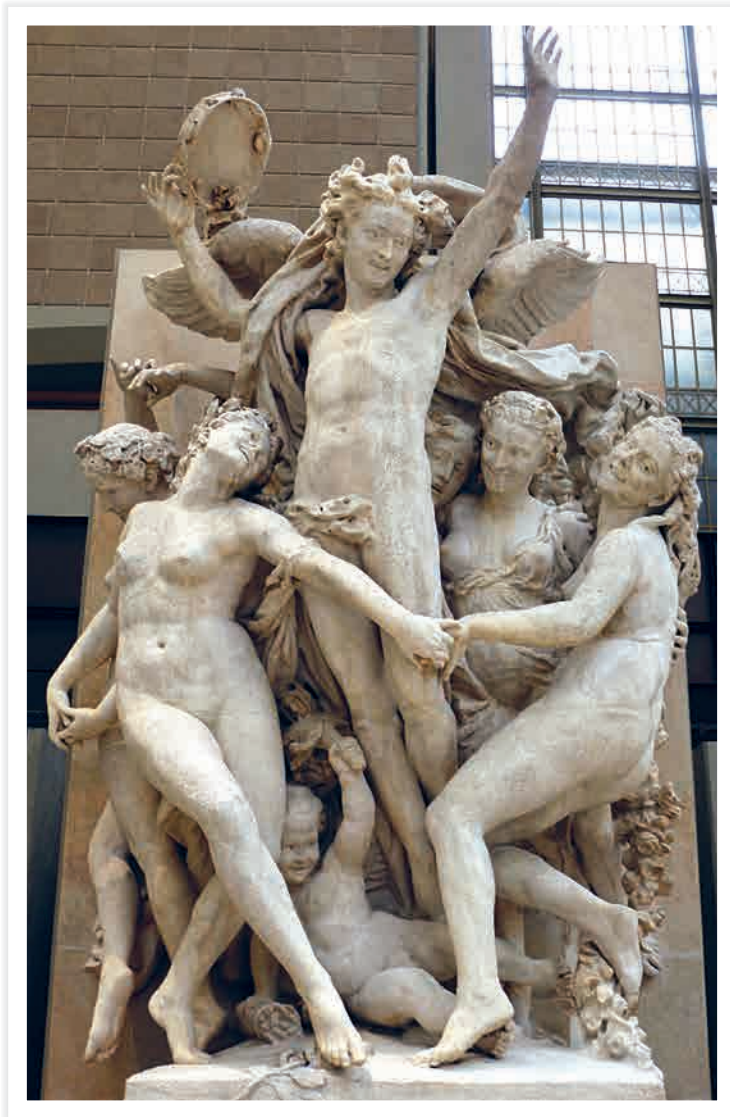
Geometrische Körper und Formen in Perspektive

Kommunikation



Idee Produkt Event

Werbeplakat



**FIGURATIVE KOMPOSITION
MIT PERSONEN**

Dynamische/
statische
Komposition

Kompositionsskizzen

Auf vertikalen
oder horizontalen
Registern

Sichtachsen und
Kraftlinien

Im Dreieck,
Quadrat,
Rechteck, Kreis

PROPORTIONEN

Kanon

Praxiteles,
antikes
Griechenland

Vitruv

Leonardo da Vinci
Albrecht Dürer

Künstlerische
Anatomie

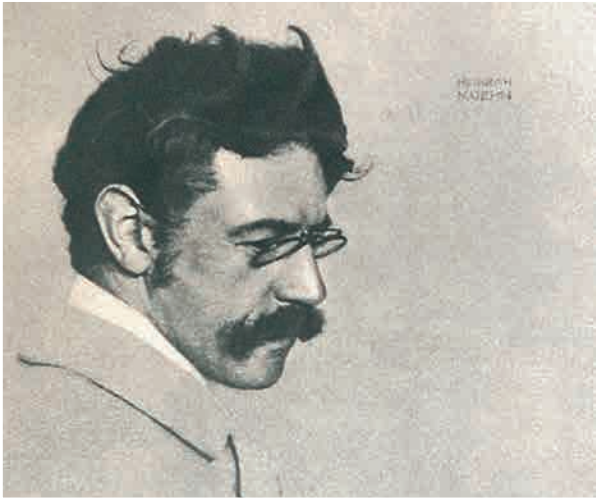
Goldene Zahl/
Goldener Schnitt

Geometrie
Architektur
Kunst
Natur
Universum

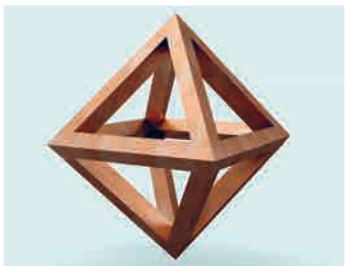
Ausdruckskraft von
menschlichem Körper
und menschlicher Gestalt

Textur

Bestimme die **Arbeitstechniken** in den Bildern unten.



ARBEITSTECHNIKEN



Schlussbewertung

1. Organisiert eine Klassen**ausstellung**. Wählt aus eurer Arbeitsmappe je eine oder zwei Arbeiten für jede thematische Einheit, die ihr in diesem Schuljahr durchgenommen habt. Ordnet die Exponate möglichst kreativ an.
2. Gestaltet ein **Plakat** für die Ausstellung: fotografiert einige Arbeiten oder Details dieser Arbeiten; bearbeitet sie auf dem Computer und druckt sie danach aus; schreibt den Titel der Ausstellung darauf, eure Namen, Ort und Dauer der Ausstellung. Ladet Lehrer, Kollegen aus anderen Klassen, Eltern, Großeltern und andere Mitglieder der Gemeinschaft ein. Beachtet bei der Präsentation der Exponate Folgendes:

1

BESCHREIBE

Wie sieht es aus?

Was weckt die Aufmerksamkeit?

Welche Materialien und Werkzeuge wurden verwendet?

Welche Techniken wurden eingesetzt?

Welche Farben und Formen stechen ins Auge?

2

ANALYSIERE

Sind die Arbeiten harmonisch?

Wie wurden die geometrischen Formen dargestellt?

Wie wurden Proportionen, Farbe, Abstufung eingesetzt?

Wie wurde die Textur dargestellt?

Wie wurde die Ausdruckskraft der menschlichen Gestalt dargestellt?

3

INTERPRETIERE

Was fühlst du beim Betrachten der Arbeiten?

Welches war deiner Meinung nach die Absicht des Künstlers?

Welches ist deiner Meinung nach die Botschaft?

Welche Geschichte könnte dahinterstecken?

Worauf stützt du dich?

4

SCHÄTZE

Worin besteht der Wert der Arbeiten?

Worin besteht der Wert der Ausstellung?



Taschenwörterbuch

BRAND – Produktmarke einer berühmten Firma.

BRUSTBEIN – einzelner, flacher, länglicher Knochen in der Mitte der Vorderseite des Brustkorbs von oben nach unten und von vorne nach hinten schräg ausgerichtet. Auf dem Skelett befindet es sich zwischen den beiden Schlüsselbeinen und den ersten sieben Rippenpaaren.

CAMERA OBSCURA – ein lichtdichter Kasten, in den durch ein schmales Loch das Licht einer beleuchteten Szene auf die gegenüberliegende Rückwand trifft. Auf der Rückwand entsteht dabei ein auf dem Kopf stehendes und seitenverkehrtes Bild dieser Szene; sie funktioniert wie ein menschliches Auge.

CANTILEVER – freitragende Konstruktion ohne direkte Unterstützung. Eine Art Metallbrücke, deren Hauptträger keine direkte Unterstützung haben und an denen ein Träger mit einer kleinen Öffnung aufgehängt ist.

CHROMOLITHOGRAFIE – eine Methode zur Herstellung von mehrfarbigen Drucken.

DAGUERREOTYPIE – das älteste Verfahren der Fotografie, bei dem die Bilder mithilfe einer Camera Obscura auf einer versilberten Kupferplatte mithilfe von Jod- und Bromdämpfen fixiert werden; der Erfinder dieses Verfahrens war Louis Daguerre.

DRUCKPRESSE – Werkzeug oder Maschine, die das Papier während des Druckverfahrens presst.

ELLIPSE – der geometrische Treffpunkt von Punkten auf einer Fläche, wobei der Abstand von dem einen und der Abstand von dem anderen dieser Fixpunkte, die

Brennpunkte genannt werden, überall die gleiche Summe ergeben, also konstant ist.

FASSONIEREN – ein Objekt innerhalb eines Verarbeitungsprozesses gestalten/formen.

FONT – grafisches Zeichen für computergestützte Textfassung und Grafikdesign; ein Font wird als Einheit definiert, die ein komplettes Zeichenset (Ziffern, Buchstaben, Symbole) enthält, das dieselbe typografische Politik verfolgt und in Stil, Schriftart und Schriftstärke gleich ist.

GEPLANTE ABNUTZUNG – Marketingpolitik, welche die Planung und den Bau von Produkten beeinflusst. Durch die geplante Abnutzung verkürzen die Produzenten vorsätzlich die Lebensdauer der Produkte weit unter die von der Entwicklung der Technologie ermöglichte Lebensdauer. Auf diese Weise sichern sie sich eine dauerhafte Anfrage für mehr Produkte und erhöhen somit auf lange Frist den Profit der Produzenten.

HANDWERKER – einer, der ein Gewerbe ausübt und Objekte in kleinen Mengen herstellt.

KONSUMISMUS – soziale und wirtschaftliche Ordnung, die den Kauf von Gütern und Dienstleistungen in immer größeren Mengen ermutigt. Mit der Industrierevolution, genauer im 20. Jahrhundert, führte die Massenproduktion zu einer Wirtschaftskrise, die eine Überproduktion zur Folge hatte – das Angebot überstieg die Nachfrage und die Produzenten führten die geplante Abnutzung ein und bedienten sich Werbekampagnen, um die Ausgaben des Konsumenten zu manipulieren.

KOUROS – Benennung für ein Standbild eines jungen Mannes in der Frühzeit der griechischen Bildhauerkunst.

LITHOGRAFIE – Verfahren zur Reproduktion oder Vervielfältigung auf Papier von Texten, Zeichnungen, Figuren aufgrund von Negativen, die auf einem feinkörnigen porösen Sandstein aufgedruckt oder gezeichnet wurden; Zeichnung oder Bild, das durch das lithografische Verfahren vervielfältigt wurde.

LOGO – Symbol, gebildet aus einem Ensemble grafischer Zeichen, das als Erkennungszeichen eines Produktes oder einer Firma gilt.

MATRIZE – aus einem oder mehreren Teilen zusammengesetztes Werkzeug mit einem Hohlraum, das man beim Fassonieren von Materialien durch plastische Verformung unter Druck einsetzt.

MÖBIUSBAND – Modell einer Fläche, die nur eine Kante und eine Seite hat. Die Fläche wurde von August Ferdinand Möbius, einem deutschen Mathematiker und Astronom, entdeckt. Das Band besitzt die mathematische Eigenschaft, nicht orientierbar zu sein.

ORIGAMI – japanisches Wort: *Ori* – „Falten, Beugen“; *Kami* – „Papier“. Traditionelle japanische Kunst, bei der ein quadratisches Blatt Papier gefaltet wird, um Elemente aus der Umwelt oder imaginäre Gestalten darzustellen. Es stammt aus Fernost und war zunächst eine Beschäftigung der Mitglieder der Kaiserhöfe. Mit der Zeit entwickelte sich Origami zu einem Instrument von Bildung und Therapie. Die Bezeichnung Origami wurde im Jahr 1880 angenommen, bis dahin wurde die Kunst des Papierfaltens

Orikata genannt. Die Origami-Kunst unserer Zeit deckt eine breite Palette an Formen ab, von Kuckucksuhren und Drachen bis hin zu einfachen Formen, die eher den Geist als die Form eines Bildes ausdrücken.

POSITIV – den wirklichen Hell-Dunkel- und Farbverhältnissen entsprechende fotografische Aufnahme.

PROTOTYP – Modell, das den ursprünglichen Typ darstellt, nach dem etwas erzeugt oder erstellt wird; erstes Probeexemplar aus einem Set von Teilen, Maschinen usw., die in Serie produziert werden sollen.

RUNDPLASTIK – Skulptur, die rundherum betrachtet werden kann und nur am Sockel befestigt ist, wobei keines ihrer Teile an einem Hintergrund klebt.

SCHAMBEINFUGE – faserknorpelige Verbindung zwischen den beiden Teilen des Schambeins (dem vorderen Ende der beiden Darmbeinknochen).

SCHWERTFORTSATZ – unterster Teil des Brustbeins*, an dem die beiden Rippenknorpel befestigt sind.

TITAN – chemisches Element mit dem Symbol Ti und der Atomzahl 22; es besitzt eine kleine Dichte und ist ein hartes, glänzendes und korrosionsbeständiges silberfarbenes Metall (ebenso gegen Meerwasser, Königswasser und Chlor).

ZEICHNUNG IM MAßSTAB – 1:1-Verhältnis zwischen den in einer Zeichnung dargestellten und den realen Dimensionen. Im *Maßstab verkleinern* – ein Objekt kleiner darstellen, indem aber ein konstantes Verhältnis zwischen dessen Dimensionen und der Wirklichkeit beachtet wird.

Programa școlară poate fi accesată la adresa:
<http://programe.ise.ro>.

*Kunst ist nicht das, was man sieht,
sondern das, was man anderen zu
sehen hilft.*

Edgar Degas

LITERA

Tradiție din 1989

 www.litera.ro

ISBN 978-606-33-7093-9



9 786063 370939