

# Aktion



## 10×10 praktische Anleitungen zum Bildnerischen Gestalten

Jetzt zum halben Preis  
nur Fr. 24.40 (statt 48.80)

100 Anregungen für das Bildnerische Gestalten – konkret, praxisnah und vielseitig. Eine ideale Sammlung für den Unterricht vom 5. Schuljahr an, aber auch für Erwachsene anregend, die praktische Anleitungen für die Weiterentwicklung ihrer gestalterischen Techniken suchen, z. B.

- Zeichnen und Malen mit verschiedenen Materialien und in unterschiedlichen Techniken
- Komponieren von Landschaften, Stillleben oder auch von abstrakten Bildern
- Gestalten durch Verfremden
- Spielen mit Schriften und Ornamenten
- Comics zeichnen, kreatives Arbeiten mit Fotografien, mit Naturmaterialien und Alltagsgegenständen

Zu jeder Aufgabe finden sich **Illustrationen des Autors** oder **Schülerbilder**. Zahlreiche **Kopiervorlagen** sowie Hinweise auf Internetseiten oder auf weiterführende Literatur erleichtern die Vorbereitungsarbeit und machen das Werk zu einem praxisnahen Begleiter für den Fachbereich.

## Farbstiftlandschaften

Gelerntes anwenden und Farbwirkungen erkennen

Die folgenden Aufgaben wenden das Gelernte bei der Landschaftsdarstellung an. Gleichzeitig wird die Wahrnehmung der Farben in einer Landschaft angeregt. Von guten Landschaftsbildern (Dias, Bücher, Fotogalerien im Internet) kann man viel abschauen. Es lohnt sich, vor dem Zeichnen bewusst zu betrachten:

- Wie verändert sich die Farbe einer Landschaft vom Vordergrund zum Hintergrund?
- Welche Tageszeit / Jahreszeit soll dargestellt werden und welches sind die besonderen Merkmale?
- Was verstärkt den bildwichtigen Teil besonders?

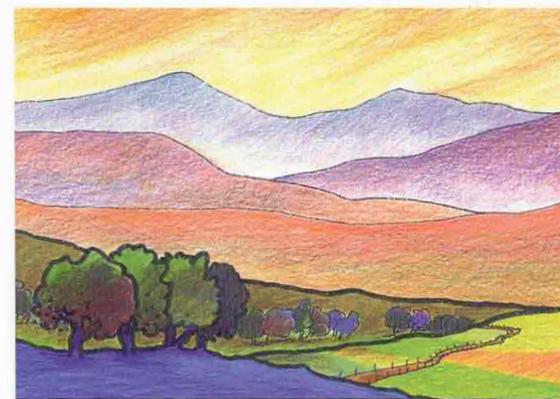
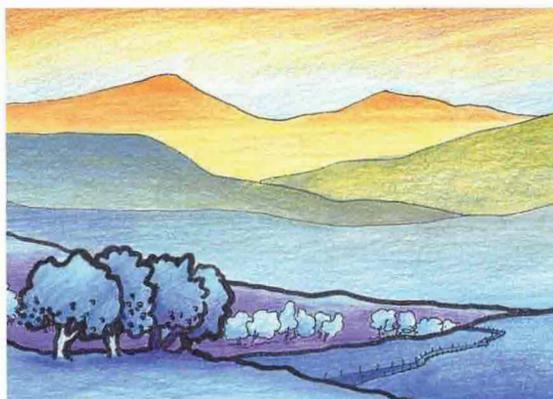
### Aufgaben

- Gestalte die Landschaft auf der Vorlage S. 20 nach folgenden Spielregeln: Vordergrund kräftig, mit eher warmen Farben ausmalen, Hintergrund blasser und kühler (in Richtung Blau). Alle Farbflächen müssen Übergänge aufweisen und sollten in mehreren Schichten gemalt werden (auch Weiß verwenden).
- Male mit der gleichen Vorlage eine zweite Landschaft genau umgekehrt aus: Vorne kühl, hinten warm. Vergleiche! Welche Tages- und Jahreszeit passt zu welchem Bild?
- Wenn du die Berge nach unten hin heller werden lässt, verleiht dies dem Bild Tiefe. Es wirkt wie Dunst. Es sieht übrigens auch in der Natur so aus.
- Nun können auch eigene Bilder mit Farbstiften gemalt werden. Die Farbgebung ist hier wichtiger als das Zeichnen der Formen. Nicht zu große Flächen bemalen lassen.

### Kommentar

Die Landschaft ist bewusst abstrahiert dargestellt, damit die einzelnen Farbflächen und Farbverläufe besser zur Geltung kommen. Die Farbintensität wird verstärkt durch das Zeichnen in mehreren Schichten. Kalt-Warm-Kontraste erzeugen immer eine interessante Wirkung (Herbstbäume, Kornfelder, Abendstimmungen, beleuchtete Fenster am Winterabend ...).

Achtung: Großflächige Farbstiftbilder sind sehr aufwändig und erfordern viel Geduld.



## Spielregeln in der Kunst

Bilder analysieren, Spielregeln erkennen und diese selbst anwenden

Betrachten wir Bilder von verschiedenen Künstlern, so erkennen wir mehr oder weniger gut, welches Bild von welchem Künstler stammt. Die Ähnlichkeit der Werke bezeichnen wir als «Stil». Die Frage: «Was macht den Stil dieses Malers aus?» weist uns auf die Technik und die Gestaltungsregeln hin, nach denen der Künstler gearbeitet hat. Bewusstes Betrachten und Nachempfinden kann die eigene Kreativität wecken und zum Gestalten anregen. Kunstkarten, laminierte Farbkopien aus Büchern, Kunstdrucke, Einladungen zu Ausstellungen usw. können als Anregung und Anschauungsmaterial wertvoll sein. Hilfreich ist es, eine permanent wachsende Sammlung von anregendem Bildmaterial anzulegen.

### Aufgaben

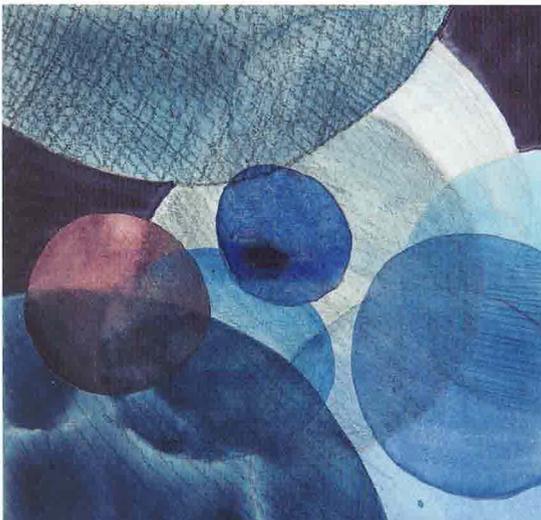
- Betrachte Bilder von Künstlern, welche einen ausgeprägten Stil pflegen.
  - Kannst du die Bilder den einzelnen Künstlern zuordnen?
  - Was macht das Besondere ihres Stils aus?
  - Welche Gestaltungsgrundsätze (Spielregeln) wurden angewendet?
- Greife ein Bild heraus, von dem du die Spielregel erkannt hast, und gestalte ein ähnliches Bild im selben Stil.
- Male ein Bild, bei dem du die Gestaltungsregeln von einem Bild von Paul Klee (links S. 30) anwendest. Male mit Plakatfarben auf Karton oder festes Papier. Mische die Farben in der Palette. Zeichne die Linien zuerst vor.
- Gestalte ein sehr großes Bild, vielleicht in Partnerarbeit, bei dem du eine typische Gestaltungsregel von Paul Klee anwendest.

### Kommentar

Die drei Beispiele von Paul Klee nebenan können als Ausgangslage für ein Gespräch über Stil, Farbe, Bildaufbau und Technik dienen. Sie können aber auch zu eigenem Gestalten anregen.

Das bewusste Betrachten und Nachahmen ist nicht als unsinniges Kopieren zu werten, es ist Teil eines zielorientierten handelnden Lernens. Die Vorlagen sollten formal eher einfach nachzuzeichnen sein. Grafische, klar strukturierte, farblich prägnante Bilder sind einfacher zu entschlüsseln und zu kopieren als sehr vielschichtige, formal komplexe Bilder. Die Bilder von Paul Klee eignen sich besonders gut. Das Mischen von Farben und der sorgfältige Umgang mit dem Pinsel stehen hier im Vordergrund.

Illustrationen: «Triptichon in Blau», Aquarelle des Autors



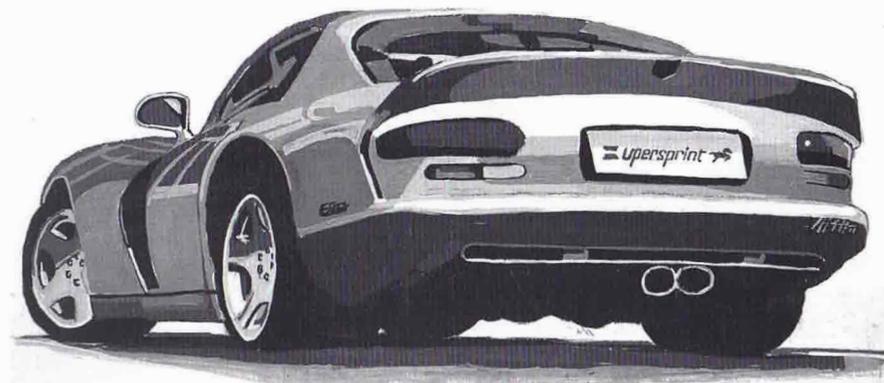
## Dodge Viper

Ergänzen und akzentuieren: Mit Grauwerten frei gestalten

Wie wir beim Malen der Gesichter gesehen haben, muss man Grauwerte (Licht und Schatten) erkennen, um ein Relief gestalten zu können. Dies gilt natürlich für alle plastischen Objekte, welche gemalt werden. Die nächste Aufgabe geht einen Schritt weiter: Anstatt direkt auf eine Fotokopie zu malen, bei der die Grauwerte lediglich eingegrenzt und ausgemalt werden müssen, werden in der folgenden Aufgabe nur wenige Eckpunkte gegeben, welche die Form des Objektes definiert. Der Rest muss selbständig anhand des Originalbildes ergänzt werden, was ein noch genaueres Hinsehen erfordert.

### Aufgaben

- Die Vorlage des Dodge Viper hilft dir, die angefangene Skizze (Kopiervorlage S.166) zu ergänzen. Zeichne auf der kopierten Vorlage (ca. A3) zuerst die restlichen Linien ein, bevor du das Auto in drei bis vier Graustufen ausgestaltest. Beachte auch kleinste Flecken, welche Lichtreflexe und Spiegelungen zeigen. Dann mischst du die drei Graustufen und beginnst mit dem Ausmalen der von dir ergänzten Vorlage. Der Hintergrund kann frei gestaltet werden.
- Auf diese Weise kann man auch architektonische Bilder, Tiere oder Landschaften gestalten.
- Gestalte die kopierte, fertig ergänzte Vorlage nicht mit grauer Farbe, sondern mit kleinen, unterschiedlich grauen Papierschnipseln, welche aufgeklebt werden.
- Wähle an Stelle von Grau einen anderen Farbton in unterschiedlichen Helligkeitswerten.



### Kommentar

→ S. 166

Das Ergänzen einer angefangenen Skizze hat viel mit Abzeichnen zu tun und fordert einige Konzentration; einzelne Schüler/innen brauchen vielleicht auch Hilfe.

Die Resultate werden recht unterschiedlich ausfallen, wobei oft nicht das exakteste Bild automatisch das wirkungsvollste ist. Großzügig und wenig sorgfältig aufgetragene Farbe wirkt oft lebendig und kreativ.

Die Weiterführung mit den Papierschnipseln lässt diesen leicht abstrahierend wirkenden Effekt automatisch entstehen. Die verschiedenen grauen Papiere findet man in Papierfachgeschäften.

Zum Schluss kann das Schnipselbild mit verdünntem Weißbleim übermalt werden. Das hat eine Versiegelung und einen Glanzeffekt zur Folge.

## Im Freien skizzieren

Im Freien Skizzen anfertigen

Skizzen sind meist schnell gezeichnete «Malnotizen», die das Wesentliche einer Bildkomposition darstellen. Die Schwierigkeit besteht darin, dieses Wesentliche zu erfassen und Unwesentliches nur anzudeuten oder wegzulassen. Im Freien zu zeichnen ist deshalb viel anspruchsvoller als am Schreibtisch nach Vorlagen zu arbeiten. Die Frage nach dem wichtigsten Teil des Bildes ist entscheidend für die Wahl des Standorts. Dann folgen Kriterien der Komposition: Wie wird Tiefe erzeugt? Welche Kontraste wirken besonders gut? Wie gestalte ich den Vordergrund?

Wenn der Standort gefunden ist, geht man mit Hilfe einer kleinen rechteckigen Maske, einem Fenster in einem A5-Karton, daran, das Motiv zu begrenzen und die wichtigsten Linien zu erfassen. Dabei kann man sich an den Rändern der Maske orientieren und so Größenverhältnisse und Winkel leichter erkennen.

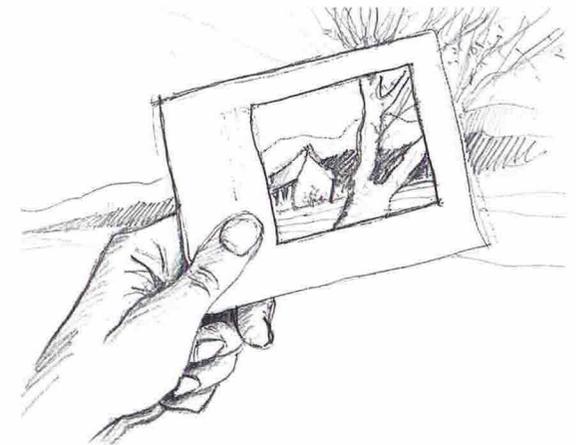
### Aufgaben

- Fertige aus einem Stück Karton der Größe A5 eine Maske, durch die du dein Motiv suchst: Schneide in der Mitte des Kartons ein rechteckiges Stück heraus, das dem Format deiner Skizze entspricht. Zur besseren Orientierung markierst du bei jeder Seite des Fensters die Mitte der Strecke. Zeichne dann auf deinem Skizzenblatt ein oder zwei Rechtecke ein, die den Proportionen des Fensters entsprechen.
- Suche ein spannendes Motiv, eingebettet in eine Situation. Auf Folgendes musst du achten:
  - Klarer Vordergrund (Baum, Äste, Steg, Steinmauer, Weg ...)
  - Hauptmotiv nicht ganz im Zentrum (Fenster, Schloss, Haus, Baum, Schiff, Figur etc.)
  - Eindeutiger Hintergrund
  - Helle und dunkle Stellen unterscheiden
- Beschränke dich beim Zeichnen zuerst auf die groben Umriss der verschiedenen Ebenen: vorne–Mitte–hinten. Achte besonders auf die Perspektive: Welche Linien fallen, welche steigen?
- Dann hebst du den bildwichtigen Teil durch Kontraste hervor. Details zeichnest du schnell und nicht allzu exakt, sonst verlierst du dich zu sehr. Manchmal ist es sinnvoll, vom Motiv der Skizze ein Foto zu machen, damit man sich beim späteren Ausarbeiten des Bildes besser orientieren kann.

### Kommentar

Das Zeichnen im Freien ist eine große Herausforderung, weil man sich beschränken muss. Sinnvoll kann auch der Gebrauch einer Maske sein. Die Grundsätze der Komposition sollten vorgängig erarbeitet und verstanden worden sein.

Zur Komposition gehören die Aufteilung des Bildes in Vordergrund–Mittelteil–Hintergrund, das Festlegen des bildwichtigsten Motivs der Zeichnung, Perspektive, Kontraste usw. Das Arbeitsblatt dient der Veranschaulichung dieser Aufgabenstellung.



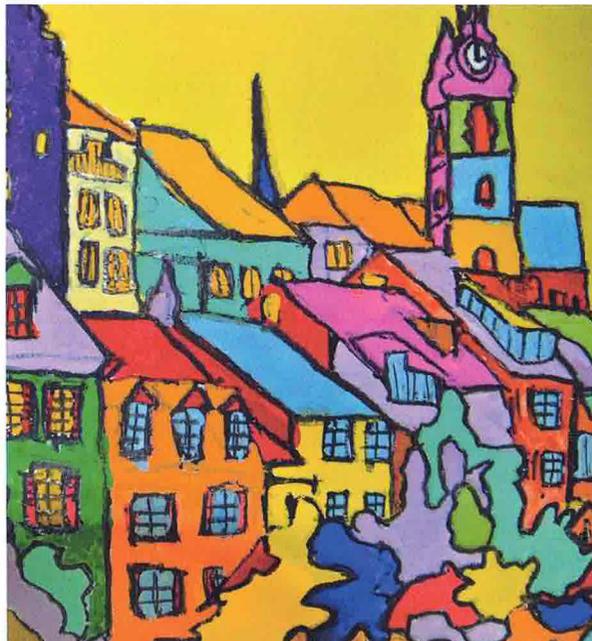
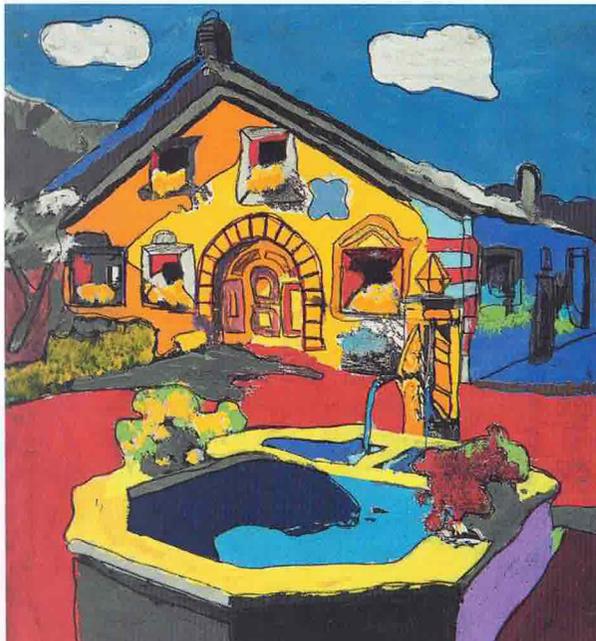
## Falsche Farben

Bilder durch eine unkonventionelle Farbwahl gezielt verfremden

Streichholzschachteln oder Zuckersäckchen sind oft mit grafisch interessanten Bildern verziert. Manchmal sind diese Ansichten comicartig reduziert gezeichnet und erscheinen in starken, oft auch unnatürlichen Farben. Dar- aus lassen sich Gestaltungsideen ableiten.

### Aufgaben

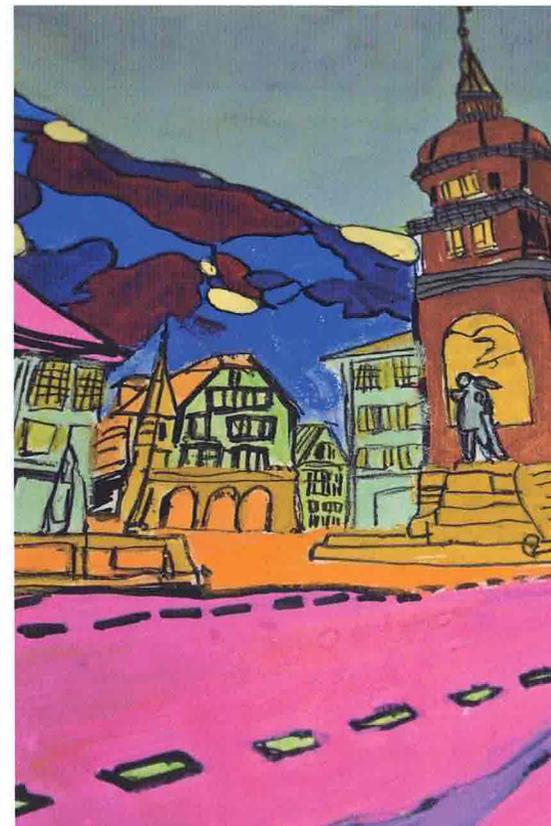
- Wähle von den verschiedenen Bildchen der Motive S. 82 eines aus und vergrößere es auf A3. Betrachte die Farben des Originals: Findest du eine Regel für die Farbgestaltung? Versuche die Kopie nun in der gleichen Art, aber nicht mit den gleichen (Plakat-) Farben auszumalen. Zum Schluss ziehst du alle schwarzen Linien nochmals mit einem schwarzen Farbstift nach, damit alle Farbflächen sauber voneinander getrennt sind. Das fertige Bild wird auf ein größeres weißes Blatt aufgeklebt und erhält so einen weißen Rahmen.
- Gestalte gemäß der Aufgabe oben ein neues, selbst gewähltes Motiv, z. B. aus einem Kalender oder aus einem Buch, oder fotografiere ein markantes Gebäude aus deinem Wohnort. Dieses Bild wird nun auf A3 vergrößert. Dann ziehst du mit einem nicht allzu dünnen schwarzen Filzstift die wichtigen Linien nach. Nun beginnst du, dein Motiv mit kräftigen «falschen» Farben auszumalen, so, wie die Motive auf den Streichholzschachteln.



### Kommentar

Im Alltag fallen immer und überall grafisch interessante Motive auf, die Künstler oder Hobbyzeichner für das eigene Schaffen oder Lehrende für den Unterricht inspirieren. Die Streichholzschachteln, Zuckersäckchen oder Briefmarken sind Beispiele dafür.

Es ist interessant, die Gestaltungsregeln der Künstler zu analysieren und sich hierbei für eigene Aufgaben anregen zu lassen.



## Lasieren, klecksen, komponieren

Das freie Experimentieren fördern

Durch das spontane Drauflosmalen sammeln wir Erfahrungen, das heißt, wir lernen dazu. Die folgenden Übungen mit nichtgegenständlichen Darstellungen sollen das unbeschwertere Gestalten mit Aquarellfarben fördern. Einziges Kriterium beim Malen: Die Farben müssen so flüssig aufgetragen werden, dass die Pigmente schwimmen; Weiß ist verboten.

### Aufgaben

- Bemale ein Blatt von oben nach unten mit einer ausgewählten Farbe. Verwende wie immer beim Aquarellieren viel Wasser und einen großen, langhaarigen, weichen Pinsel.
- Anschließend beginnt die freie Komposition:
  - In diese Fläche hinein kannst du Linien kratzen, die neue Farbflächen begrenzen, welche dann mit einer anderen Farbe ausgemalt werden.
  - Du kannst mit Wasser oder anderen Farben in die bemalte Fläche hinein klecksen.
  - Ist die Farbe trocken, kannst du neue Farben darüber lasieren, Kreise und Spiralen, Muster oder Buchstaben, Zahlen oder geometrische Figuren hineinmalen und diese wieder ausgestalten mit Farbübergängen, Linien, Strukturen und Formen, die mit dem Pinselstiel in die nasse Fläche gezeichnet werden.

Auf diese Weise entsteht allmählich ein dichtes nichtgegenständliches Bild. Lass es trocknen und beginne, ein neues Blatt zu gestalten. Gestalte nach einer selbst überlegten Regel, z. B:

  - Ein Bild aus mehreren sich überschneidenden Rechtecken oder Kreisen.
  - Eine Komposition, die nur aus Blautönen besteht.
- Nimm das erste Bild, wenn es trocken ist, wieder zur Hand und überlege dir, was du nun noch damit machen könntest:
  - Einzelne Flächen lasierend mit einer Farbe abdunkeln.
  - Einen Bereich mit kräftigen Kontrastfarben hervorheben.
  - Gewisse Strukturen nochmals mit einem dünnen Pinsel nachziehen und verstärken.
- Wenn du ganz fertig bist, wird das Bild auf der Rückseite leicht befeuchtet und unter Brettern ein paar Stunden (oder Tage) gepresst. Dann betrachtest du das Bild nochmals kritisch, schneidest es zurecht und klebst es auf ein großes weißes oder schwarzes Blatt. Unterschrift (unten rechts) nicht vergessen!

### Kommentar

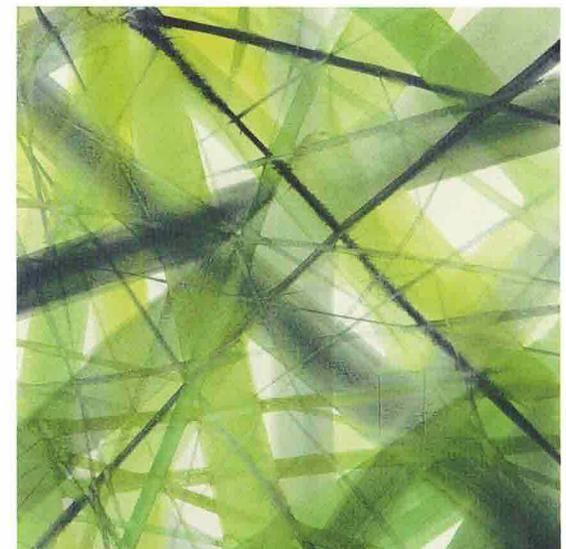
Mutig nichtgegenständlich draufloszumalen ist nicht immer einfach. Doch weil nichts verboten ist, können auch nicht wirklich Fehler gemacht werden.

Sinnvoll ist dennoch eine kritische Auseinandersetzung mit dem Resultat; die Komposition kann immer noch weiter verfeinert werden. Oft wirkt so ein Bild erst dann richtig gut, wenn der passende Ausschnitt gewählt und das Bild gerahmt worden ist.

– Was wirkt warum gut oder schlecht?

– Was ist überladen, wo sind die Farben besonders ansprechend?

Solche Fragen können den «Künstler» weiter bringen und neue Ideen hervorrufen.



## Schrift-Bilder

Mit der Schrift Bilder gestalten

Mit Schrift-Zeichen können Bilder gestaltet werden. Die Buchstaben und Zeichen sind an sich schon interessante Formen, welche kombiniert, überlagert, verflochten oder verformt werden können. Hinzu kommen die verschiedensten Symbole aus der Mathematik, der Notenschrift oder Satzzeichen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Entscheidend ist die ästhetische Wirkung.

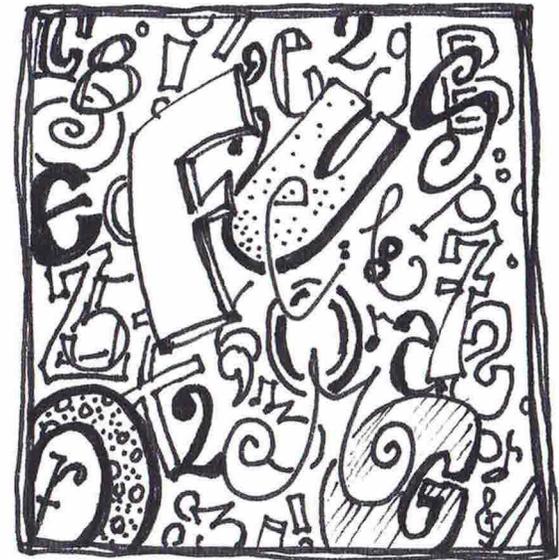
### Aufgaben

- Erstelle eine Liste mit möglichst vielen unterschiedlichen Schriften: Schreibe mit dem Computer (Größe 14) auf eine Zeile eine beliebige Anzahl von Schriftzeichen, Zahlen und Buchstaben. Kopiere diese Zeile und setz sie darunter wieder ein, aber in einer anderen Schrift. Das tust du so oft, bis das Blatt voll geschrieben ist.
- Vergrößere das ausgedruckte Blatt anschließend auf Format A3. Zeichne auf ein weißes Blatt Papier ein Quadrat (18×18cm). In dieses Quadrat hinein zeichnest du Schriftzeichen, Buchstaben und Zahlen in verschiedenster Art, Größe und Lage. Zeichne Buchstaben aus der A3-Vorlage ab. Zeichne so lange, bis das Quadrat mit Zeichen gefüllt ist. Kursive oder fette Zeichen sind ebenso möglich wie Überschneidungen.
- Nun kopierst du das Schriftbild zweimal und gestaltest beide mit Farbe nach unterschiedlichen Vorgaben, z. B. einen Kreis (oder eine andere Form) in der Mitte einzeichnen und alle Flächen innerhalb des Kreises mit einer bestimmten Farbe bemalen.
- Kopiere dein Schriftbild zweimal auf das gleiche Blatt übereinander. Beim zweiten Mal drehst du die Vorlage um 90° und gibst auf dem Kopierer die hellste Stufe ein. So entsteht eine interessante Schriftgestaltung, welche nun mit Farbe weiter verarbeitet werden kann.
- Teile ein großes Blatt Papier durch horizontale und vertikale Linien in Rechtecke ein. In jedes Rechteck zeichnest du einen dicken Buchstaben (siehe auch S. 109). Diese Buchstaben und die Hintergründe werden mit Plakatsfarbe gestaltet: Der Buchstabe in einer Farbe, der Hintergrund mit ihrer Kontrastfarbe. Das Innere der Buchstaben wird, wenn die Farbe getrocknet ist, weiter mit Mustern und Strukturen mit einer verwandten Farbe mit Wachs-Kreide bearbeitet, ebenso der Hintergrund. Zum Schluss kann man kreuz und quer noch fette Zahlen über das Bild verteilen. Diese werden mit viel Wasser und Weiß lasierend so ausgemalt, dass der Untergrund durchscheint.

### Kommentar

Das freie Gestalten mit Schriftzeichen ist eine Arbeit, die ohne viel Vorbereitung begonnen werden kann und die auf allen Altersstufen gut ankommt. Davon können neue Ideen abgeleitet und entwickelt werden, von Miniaturen bis zum großen Wandbild.

Die Bilder nebenan S. 114 sind gemäß der Aufgabe mit Schriftzeichen gestaltet.



## Vom Strichmännchen zur Figur

Menschen zeichnen

Das Zeichnen und Malen von Menschen ist eine anspruchsvolle Aufgabe in der bildnerischen Gestaltung. Der Betrachter sieht sofort, wenn etwas nicht stimmt, sei es in den Proportionen, bei Haltung und Bewegung oder bei der Bekleidung. Die korrekte Darstellung der anatomischen Verhältnisse ist deshalb wichtig. Bei Cartoons und Comics steht jedoch die anatomische Korrektheit nicht an erster Stelle, sondern der originelle Ausdruck. Das Strichmännchen kann helfen, den Weg zur Darstellung der vollständigen menschlichen Figur zu erleichtern.

### Aufgaben

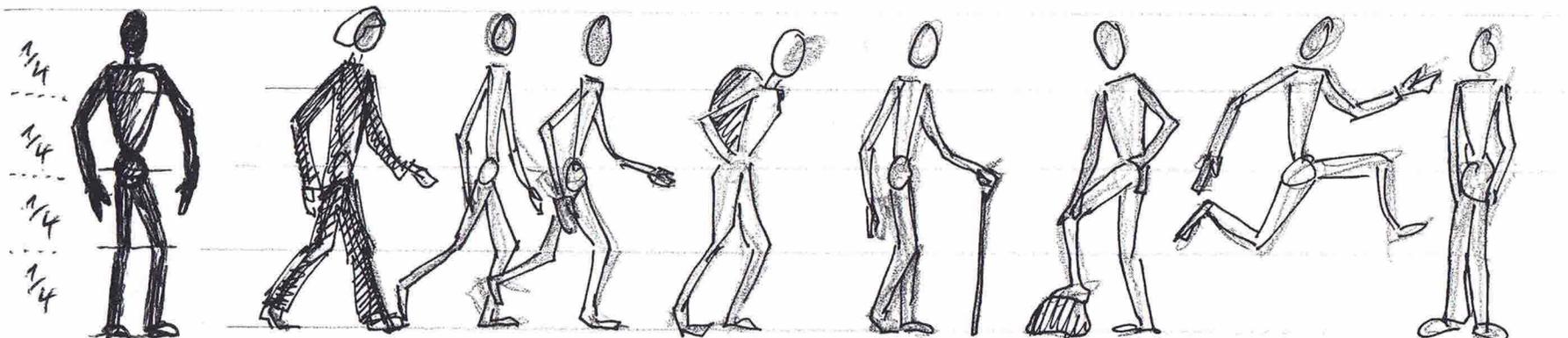
- Die Proportionen des Menschen sollten auch bei Strichmännchen im Wesentlichen korrekt dargestellt sein. Sie müssen bewusst gemacht und dann geübt werden:  $\frac{1}{4}$  = Füße und Unterschenkel,  $\frac{1}{4}$  = Oberschenkel,  $\frac{1}{4}$  = Hüfte bis Mitte Brustkorb,  $\frac{1}{4}$  = Brust, Hals und Kopf.
  - Zeichne mehrere Strichmännchen in unterschiedlichen Positionen.
  - Ziehe ihnen anschließend mit schwarzer Farbe Kleider an, sodass eine Silhouette entsteht.
- Halte dich an die  $\frac{1}{4}$ -Regel und versuche Strichmännchen in verschiedenen Körperhaltungen und Bewegungen zu zeichnen. Entweder steht dabei jemand Modell oder du nimmst einen Modekatalog zu Hilfe.
- Strichmännchen anziehen: Wenn bei deinen Strichmännchen die Proportionen und Winkel der Gelenke stimmen, kannst du sie vergrößern und bekleiden. Auch da helfen Modekataloge. Sie geben dir eine Menge Ideen, wie Kleidungsstücke aussehen, wie der Faltenwurf dargestellt werden kann (mehr dazu S. 159) und wo welches Kleidungsstück anfängt bzw. aufhört.
- Entwickle aus einem Strichmännchen eine Figur und gestalte diese in verschiedenen Positionen und Haltungen.

### Kommentar

Beim Figurenzeichnen ist es wichtig, genügend Zeit zur Übung und Skizzenzeichnung einzuplanen. Die  $\frac{1}{4}$ -Regel sollte vorerst grundsätzlich eingehalten werden. Bei jüngeren Kindern sind die Verhältnisse anders, der Kopf ist anteilmäßig größer.

Modekataloge sind wertvolle Hilfen beim «Modellieren» einer Figur. Im Ergebnis zählt das originelle Resultat, nicht die fotografische Korrektheit. Hände und Füße sind anspruchsvolle Details, auf die in weiteren Übungen eingegangen wird.

Eine originelle Figur zu entwickeln ist die Grundlage jedes Cartoons. Wer «seinen Typ» einmal gefunden hat, kann damit spielen und Geschichten erzählen.



## «abstrakt»?!

Eine kreative Begriffserklärung

Was ist «abstrakte» Kunst? Bei WIKIPEDIA lesen wir Folgendes:

*Abstrakte Kunst ist eine Kunstrichtung, die mit dem Anfang des 20. Jahrhunderts (um 1910) begann, als die ersten Maler sich immer weiter von der Wiedergabe oder Interpretation der realen Welt in ihrer Malerei entfernten. Unter die Bezeichnung fallen sowohl «abstrakt-abstrahierende» wie «abstrakt-gegenstandslose» Werke. Erstere abstrahieren vom Gegenstand, letztere bedienen sich autonom der malerischen Mittel ohne jeden Gegenstandsbezug. Auf der Basis dieser Erläuterung wird sich das folgende Kapitel schrittweise mit der beschriebenen Gestaltungsart auseinandersetzen.*

### Aufgaben

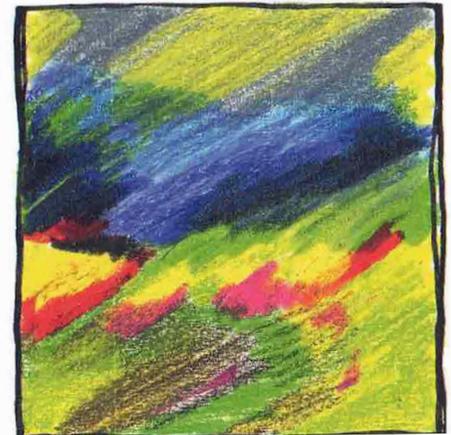
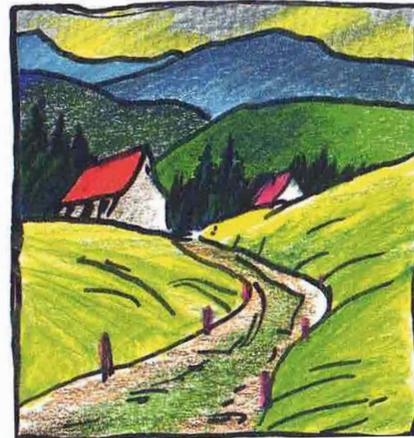
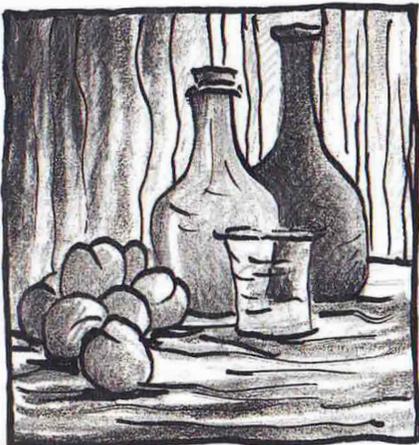
- «Abstrahieren» heißt, sich bewusst gestalterisch von der realen Form oder Farbe eines Motivs zu entfernen. Versuche dies, indem du das Stillleben unten vereinfachst oder nach einer eigenen Regel verfremdest (z. B. mit Linien durchkreuzen und verfremdend bemalen oder zerschneiden, neu zusammensetzen und anschließend abzeichnen und bemalen).
- Vergrößere die Landschaft unten und bemale sie mit Plakatfarbe oder Farbstift (kleineres Format). Jede Farbe mischst du separat, sodass sie erhalten bleibt. Male ein zweites Bild mit denselben Farben, die etwa gleich auf dem Blatt positioniert sind wie im Original, aber löse die Formen vollständig auf. Es bleiben nur noch farbige Flecken, welche die Landschaft erahnen lassen.

### Kommentar

Diese ersten Aufgaben, bei denen es um das Verfremden einer Vorlage nach bestimmten Regeln geht, sollen helfen, einen Einstieg ins abstrakte Malen zu finden.

Interessant ist die Präsentation von Original und Abstraktion nebeneinander. Der Abstraktionsgrad kann beliebig stark sein. Es macht Sinn, mehrere Varianten mit der gleichen Vorlage zu erarbeiten.

Auch geführte Besuche in Kunsthäusern und Galerien können Impulse zu diesem Thema vermitteln.



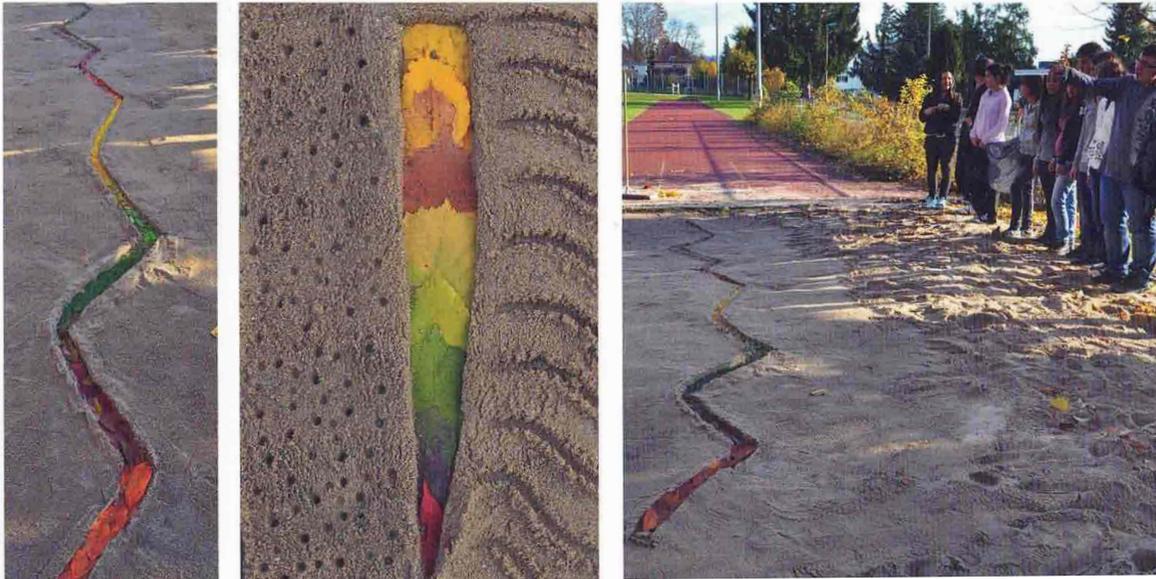
## Herbstlaub im Sand

Kunst mit Naturmaterialien: Landart mit farbigen Blättern im Sandkasten

«Landart» wird zu Recht mit *Andy Goldsworthy* in Verbindung gebracht. Er ist der Maestro der Kunst mit und in der Natur. Egal ob es Blätter, Knochen, Moos, Steine, Beeren, Holz oder Gräser sind, die ihm ins Auge springen, er schafft daraus Kunstwerke, die immer wieder verblüffend, poetisch und in sich perfekt wirken. Als Anregung für eine Landart-Sequenz empfehlen wir Goldsworthys Bildbände (z. B. «Holz» oder «Steine») oder seinen Film «Rivers and Tides», der ihn bei der Arbeit zeigt. Wir thematisieren hier das Arbeiten mit Herbstblättern im Sandkasten.

### Aufgaben

- Gemeinschaftsarbeit «Ein Riss geht durch den Sandkasten»: Glättet zuerst den Bereich, wo der bunte Riss durch den Sand gehen soll. Grabt in Zickzackform den Sand ca. 5 cm tief weg und legt die Rinne mit nach Farben sortierten Herbstblättern aus, sodass ein schöner Farbübergang entsteht. Häuft den Sand mit Hilfe von Linealen bis an den Blätterrand an. Glättet zuletzt den Sand mit den Linealen vom Riss her nach außen; er kann auch eine eigene Struktur erhalten (siehe Abbildung).
- Farbspiel: Gib dir selbst eine Aufgabe, in der du Herbstblätter im Sand nach eigener Spielregel anordnest: Spiralförmig, Quadrat, Teppich, Schlange usw.
- Fotografiere die Kunstwerke aus verschiedenen Perspektiven und bearbeite die Fotos am Computer, sodass eine besondere Wirkung entsteht. Solche Bilder wirken besonders eindrücklich, wenn sie im gleichen Format eingerahmt und in Serie aufgehängt werden.



### Kommentar

Fast jedes Schulhaus verfügt über eine (Weitsprung-) Sandgrube, in der sich Landartspiele erfinden und gestalten lassen. Herbstblätter zu suchen und nach Farben zu sortieren, ist selbst schon eine gestalterische Tätigkeit.

Das Zudecken, Abgrenzen und Strukturieren mit Sand lässt bei sorgfältigem Arbeiten eindrückliche Resultate entstehen, welche allerdings nur als Foto erhalten bleiben.

