

Inhalt



6 Schraffuren, Konturen und suchende Striche

- 8 Kreuz und quer. Flächen schaffen durch Schraffuren
- 10 Von Oberflächen zu Mustern. Zeichnen mit Tusche und Feder
- 12 Dinge im Bild. Gegenstände (ab-)zeichnen
- 14 Fällt da etwas aus dem Blatt? Komposition
- 16 Ins Licht gerückt ... Spiel mit Licht und Schatten
- 18 Streng geheim und gut verpackt. Konstruktionszeichnungen

20 In der Welt von Comic und Manga

- 22 Figuren aus dem Comic-Universum. Wie Charaktere entwickelt werden
- 24 Köpfe mit Ausdruck. Mimik entwickeln
- 25 Sprache und Laute. Das »Lettering«
- 26 Von Bild zu Bild. Erzählen in Ausschnitten
- 28 Projekt: Comic-Werkstatt. Eine Geschichte entwerfen und zeichnen

30 Farbe erleben – mit Farbe gestalten

- 32 Von Farben umzingelt. Farbstimmungen im Alltag und in der Kunst
- 34 Landschaften in neuen Farbigkeiten. Mit Farbmaterial besondere Wirkungen erzeugen
- 36 Über Farben in Bildern sprechen. Wirkungen, Beziehungen, Unterschiede
- 38 Farbe digital. Die Besonderheit von Bildschirmfarben erkennen und nutzen
- 40 Die Farben der Dinge. Farbauffassungen in der Kunst
- 42 Malen. Mit Farbmaterial aus der Farbe heraus gestalten
- 44 Werkstatt: Malen mit Acrylfarben. Tipps und Übungen
- 46 Gelb. Kulturelle Bedeutungen erforschen
- 48 Krasse Farben? Ein Gemälde von Van Gogh erkunden

50 Botschaften in Schrift und Bild

- 52 Wortlos mitgeteilt. Piktogramme
- 54 Schreiben mit Ausdruck. Welche Type wählst du?
- 56 Schreib mal anders!
Material finden – Buchstaben entdecken
- 58 Wer schreibt, der bleibt. Buchstaben-Geschichte
- 60 Immer schön schreiben. Kalligrafie
- 62 Projekt: Weg-Marken. Stencils aus Gips
- 64 Viel erreichen mit wenigen Mitteln.
Mit Plakaten Aufmerksamkeit gewinnen
- 66 Projekt: Werben für ein Menschenrecht. Plakate gestalten

68 Drucken ist ein Abenteuer

- 70 Drucken mit Höhen und Tiefen. Linolschnitt und Radierung
- 72 Up and down. Linoldrucke überall
- 74 Im Dunkel der Nacht. Gestalten in Schwarz und Weiß
- 76 Werkstatt: Farbexperimente. Linolschnitte einfärben
- 78 Bilder zu Texten und Klängen. Radierung auf alten CD

80 Dinge – entwerfen und umgestalten

- 82 Umgeben von Dingen. Neue Blicke auf Alltägliches
- 84 Dinge als Spuren. Von Hinterlassenschaften und Indizien
- 86 Alles Design! Funktionen der Dinge
- 88 Projekt: Design-Werkstatt. Ein Ei zum Stehen bringen
- 90 Dinge als Symbole. Eine Zeitreise
- 92 Arrangieren, komponieren, gestalten. Dinge aussagekräftig ins Bild setzen
- 94 Ein lebensnotwendiger Gegenstand. Der Kanister
- 96 Dinge verfremden. Überraschende Blicke auf Bekanntes

98 Bilder vom Menschen

- 100 Ich frag mich mal. Das Selbst erkunden
- 102 Werkstatt: Forschen zum »Ich«. Ästhetische Forschung
- 104 Ein Gesicht erkunden. Beobachten und zeichnen
- 106 Lauter Porträts. Menschendarstellung einmal anders
- 108 Ich erfinde mich neu. Alltägliche Rollen und Identitäten gestalterisch ausprobieren

- 110 Einfach herumstehen. Wie Körperhaltungen wirken
- 112 Werkstatt: Plastisches Gestalten.
Ein Block wird zur Figur
- 114 Verrückt, dynamisch, sportlich.
Körper in Bewegung wiedergeben

116 **Natur beobachten, erleben, erträumen**

- 118 Bäume. Drei mal anders
- 120 Im Dunkel des Waldes. Der bedrohlichen Natur
auf der Spur
- 122 Natürlich menschlich. Objekte mit Naturmaterialien
- 124 Eine Wildnis im Kleinen. Genau beobachtet
und komponiert
- 126 Natürlich, schön und weit.
Landschaften zwischen Inszenierung und Erlebnis
- 128 Von drinnen nach draußen. Fensterblicke

130 **Raum schaffen**

- 132 Wie kommt Raum ins Bild?
Raumschaffende Gestaltungsmittel
- 134 Täuschung oder Klarheit? Parallelprojektion
- 136 Werkstatt: Fluchtpunktperspektive.
Räume bewusst sehen und zeichnen
- 138 In die Tiefe des Raumes. Konstruktion
einer Fluchtpunktperspektive
- 140 Drunter und drüber. Untersicht und Aufsicht
mit einem und zwei Fluchtpunkten
- 142 Raum ohne Grenzen.
Perspektivische Konstruktionen hinterfragen

144 **Lebensraum Stadt**

- 146 Sag mir, wie du wohnst ... Wohnstile
- 148 Projekt: Wohnst du noch ...?
Vom Moodboard zum Modell
- 150 Stadthäuser – früher und heute.
Gründerzeithaus und Neues Bauen
- 152 Was macht einen Ort zur Stadt?
Die Bereiche einer Stadt und ihre Funktionen
- 154 Im Zentrum: der Dom.
Romanische und gotische Kirchen
- 156 Projekt: Dem Stadtraum kreativ begegnen.
Interventionen

158 **Filme und ihre Sprache**

- 160 Wie funktioniert Film? Kino mit dem Daumen
- 162 Filme schaut jeder gern.
Filmarten – Kameraperspektiven – Einstellungen
- 164 Spannend erzählen. Montage im Film
- 166 Filmen will geplant sein. Das Storyboard
- 168 Projekt: » ... und Action!« In der Film-Werkstatt

170 **Traumwelten**

- 172 Kunst träumt. Traumbilder und ihre Sprache erkunden
- 174 Collage-Werkstatt. Mit Bildfragmenten gestalten
- 176 Der Traum vom Fliegenkönnen
Visuelle Experimente mit dem Unwirklichen
- 178 Träume werden Bilder. Unwirklich – surreal
- 180 Projekt: Rätselhafte Orte – verwirrende Dinge.
Traumhafte Installationen
- 182 Albtraumwelten. Die Versuchung
des heiligen Antonius

184 **Wie kommt die Kunst ins Bild?**

- 186 Was ist Bild, was Wirklichkeit?
Wie Künstler mit realen Dingen umgehen
- 188 Vorstellung oder Wahrnehmung?
Eine Wirklichkeit – verschiedene Auffassungen
- 190 Andere Wirklichkeiten?
Ungegenständlichen Bildern begegnen
- 192 Von der Neuzeit bis zur Gegenwart.
Ausgewählte Entwicklungen der Kunst

196 **Anhang**

- 196 Arbeitsweisen für den Kunstunterricht
- 197 Präsentationsmethoden
- 198 Methoden der Bildbetrachtung
- 199 Künstlerische Verfahren
- 202 Personen aus diesem Buch
- 206 Fachbegriffe
- 211 Quellenverzeichnisse
und Auflösungen

