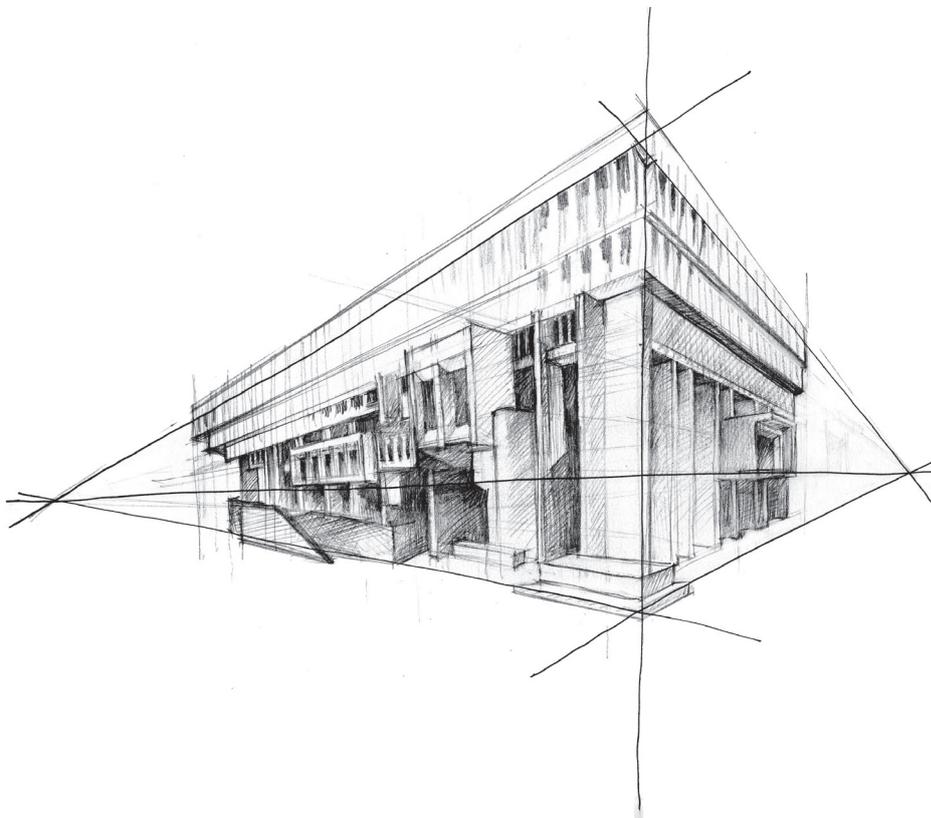


**TGA\_KUNST**

**ZEICHENHEFT  
JAHRGANG 8**



Liebe Schülerin, lieber Schüler,

im Laufe der 7. und 8. Klasse wird die Entwicklung deiner gestalterischen Fähigkeiten immer wichtiger. Das Herstellen und regelmäßige Überarbeiten deiner Kunstbilder stehen hierbei in einem direkten Zusammenhang.

Deine Wahrnehmung soll sensibilisiert und deine Kreativität gefördert werden.

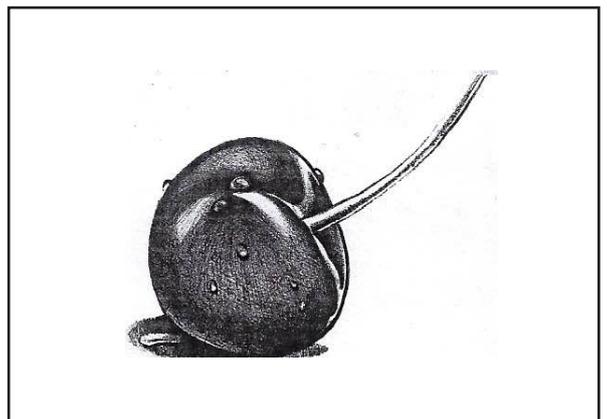
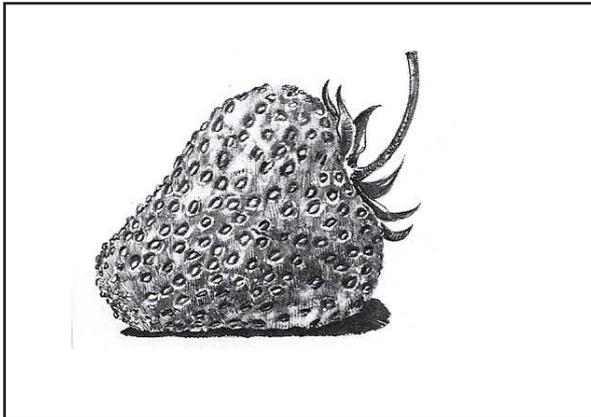
Durch kleine Übungen lernst du wirklichkeitsnahe Abbildungen herzustellen und damit räumliche und perspektivische Darstellungsmöglichkeiten anzuwenden. Übungen zu Licht und Schatten helfen dir bei der naturalistischen Darstellung.

Auch wenn deine Zeichnungen zu Beginn noch nicht wirklichkeitsnah aussehen, lass dich nicht entmutigen – Übung macht den Meister!

Viel Spaß dabei wünschen dir  
die Kunstlehrerinnen und Kunstlehrer am TGG.

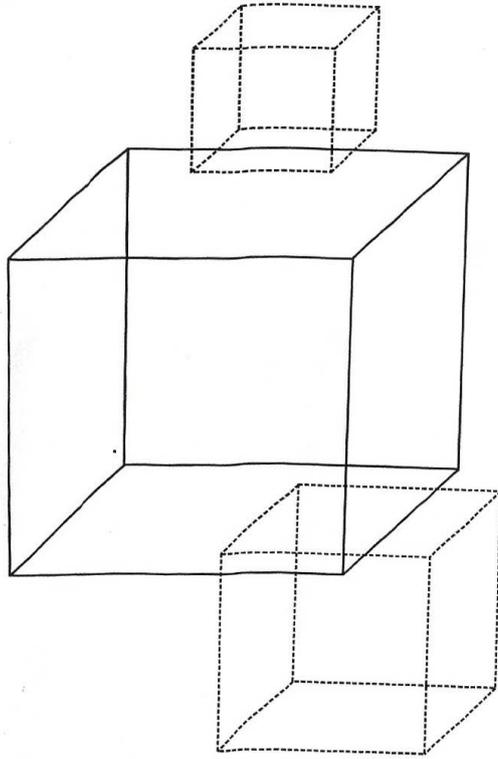
# Naturalistisches Arbeiten

Verwandle die Erdbeere Schritt für Schritt in eine Kirsche.



## Perspektive | Parallelprojektion

Zeichne mit dem Bleistift, Lineal und Geodreieck weitere, ineinander verschachtelte Würfel.



## Illustration

Stelle ein Sprichwort oder eine Redensart im Stil von Keith Haring dar.

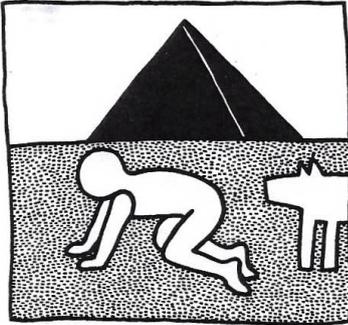


Abb. 1: Keith Haring, Ohne Titel, 1981

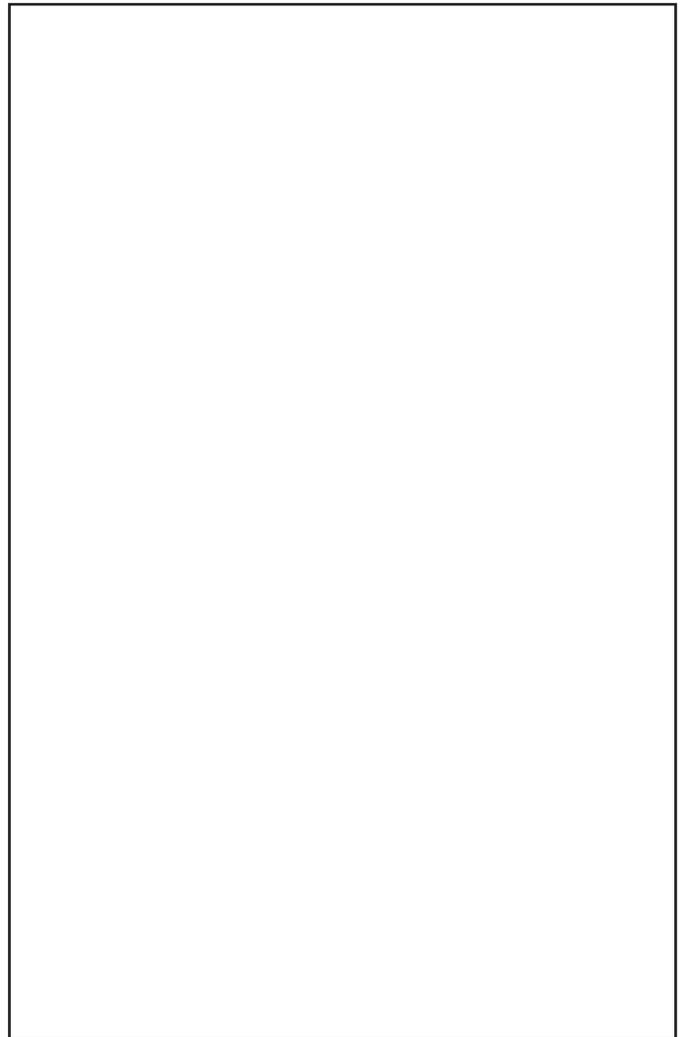
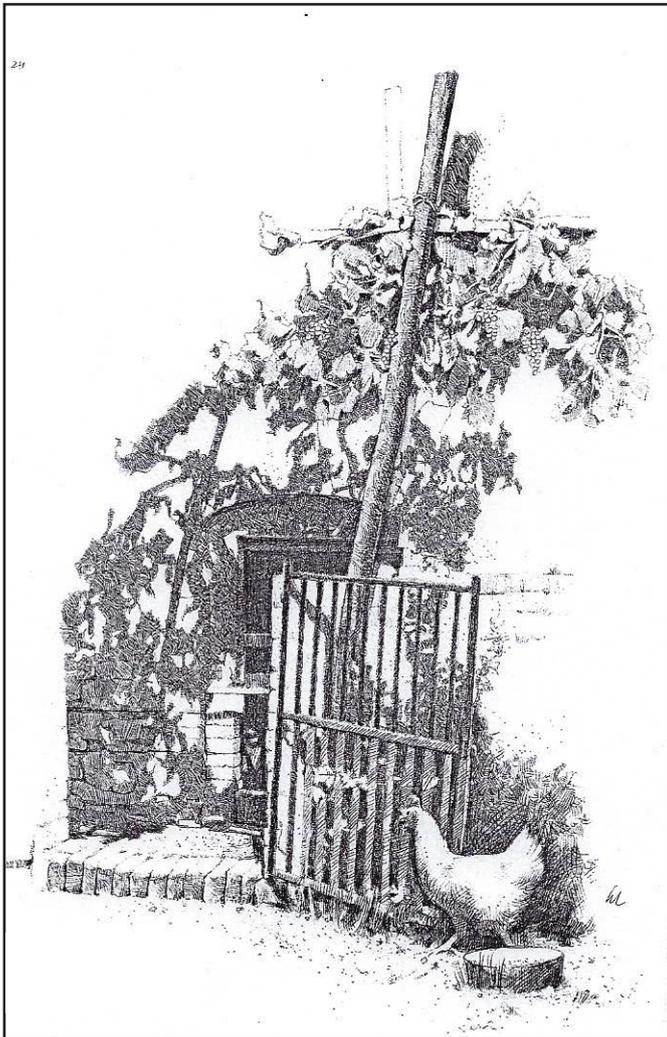


Abb. 2: Keith Haring, Ohne Titel, 1981

- Ihr steht das Wasser bis zum Hals.
- Sich an etwas die Zähne ausbeißen
- Morgenstund' hat Gold im Mund
- Das Kind mit dem Bade ausschütten
- Tomaten auf den Augen haben
- Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
- Den Teufel an die Wand malen
- Den Teufel im Leib haben
- Das Kind im Manne
- Ein Brett vor dem Kopf haben
- Jemandem den Buckel runterrutschen
- Jemandem einen Bären aufbinden
- Auf dem Schlauch stehen
- Mit dem Kopf durch die Wand gehen
- Die Katze im Sack kaufen
- Zwischen den Stühlen sitzen
- Vernagelt sein
- Blut lecken

## Schraffur

Fertige eine möglichst genaue Kopie des Bildes an. Benutze keine Umrisslinien, sondern ausschließlich Schraffuren.

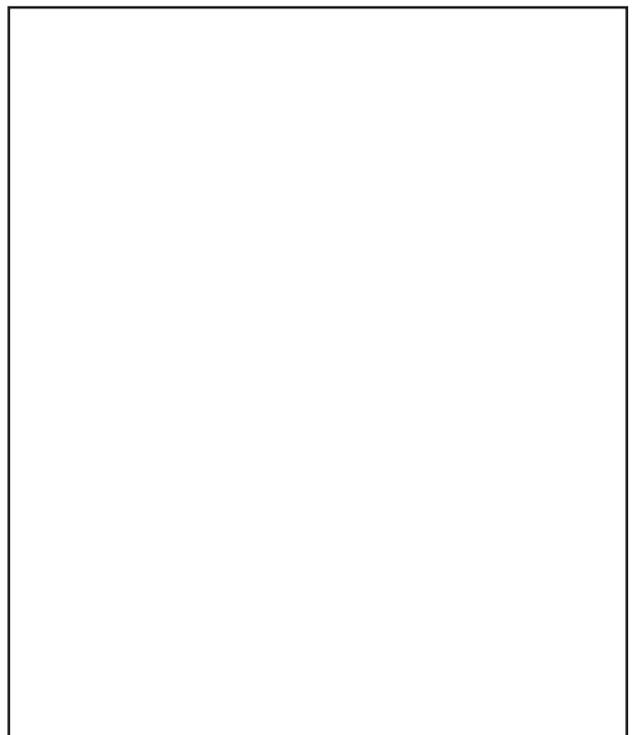
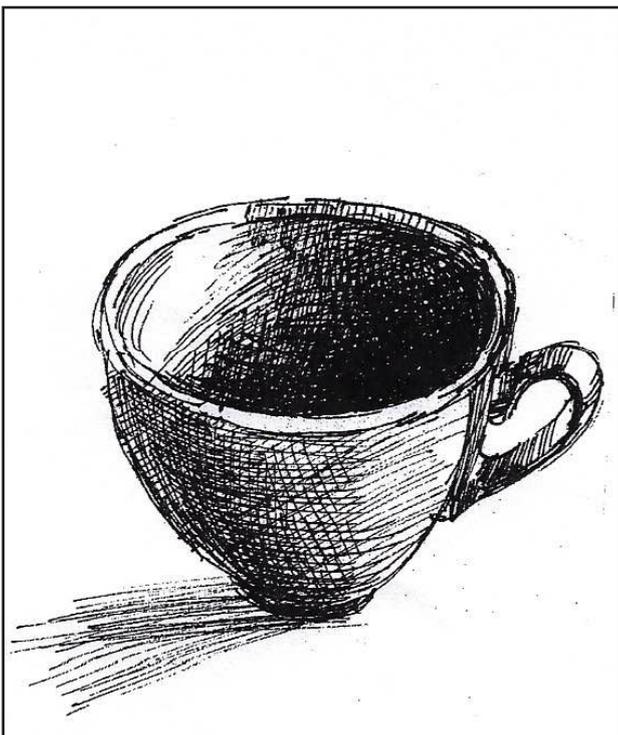
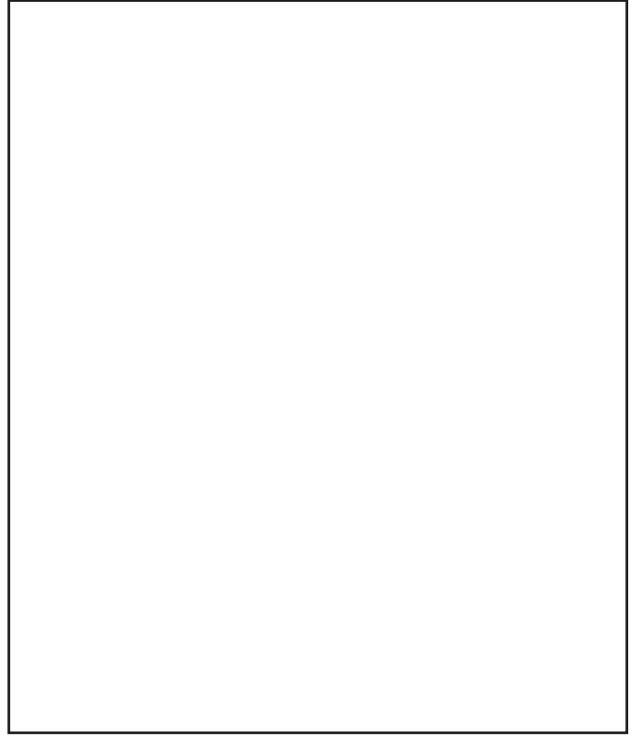
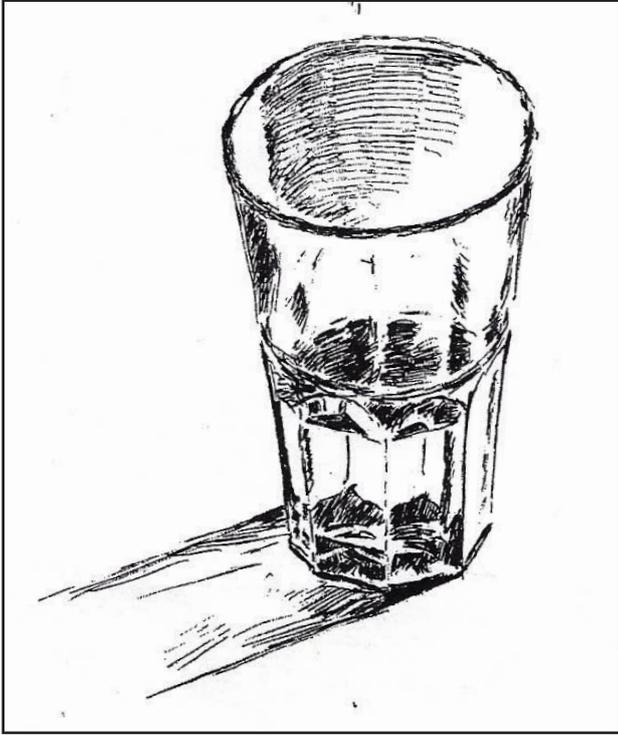


## **Freiarbeit**

Teste deine Fertigkeiten, indem du ein eigenes Motiv gestaltest und bereits bekannte Techniken anwendest.

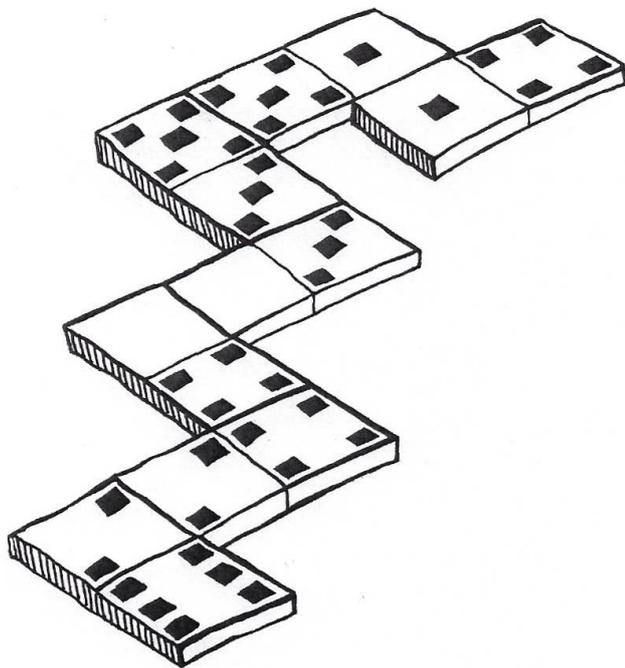
## Darstellungstechniken

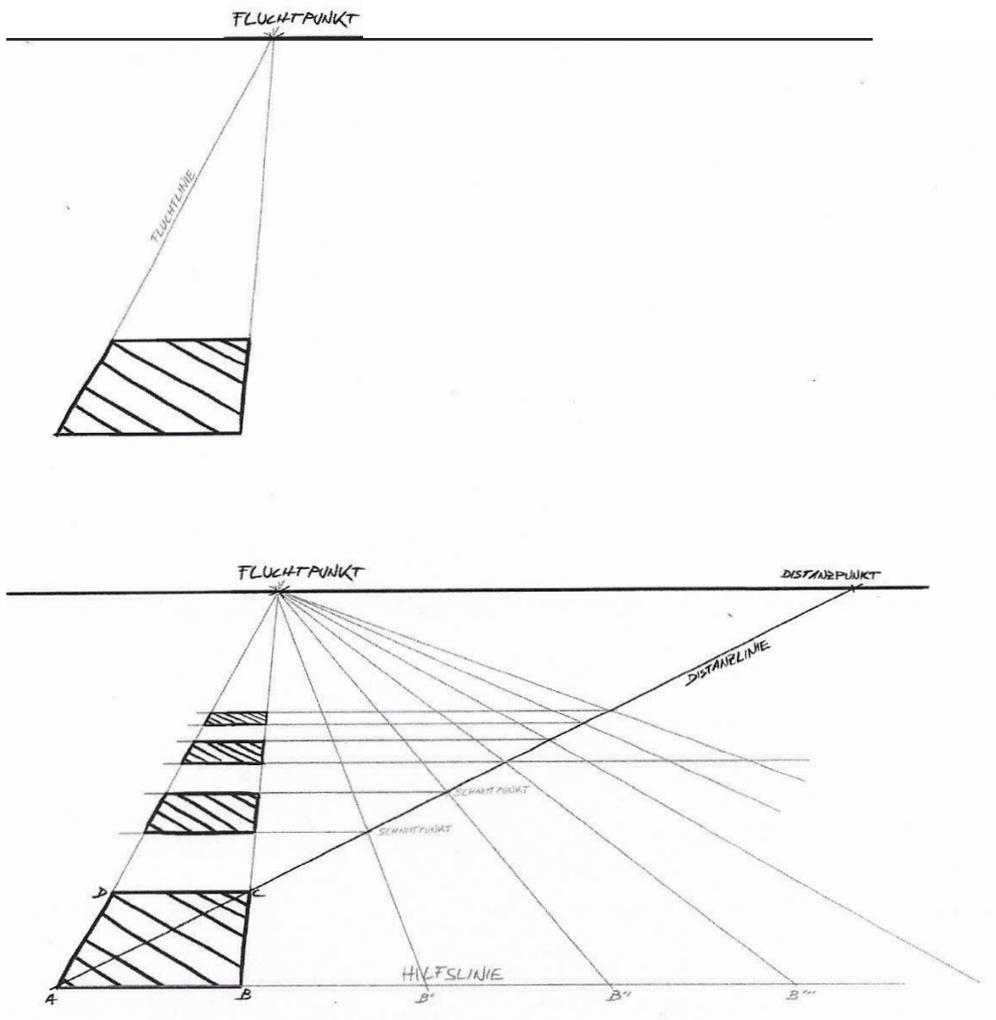
Behalte die Formen der Objekte bei, ändere aber die Art der Darstellung.



## Perspektive

Setze das Dominospiel fort.





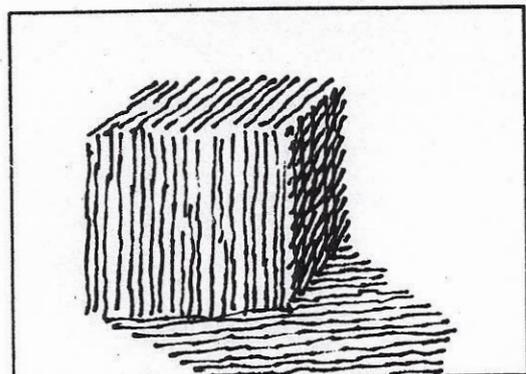
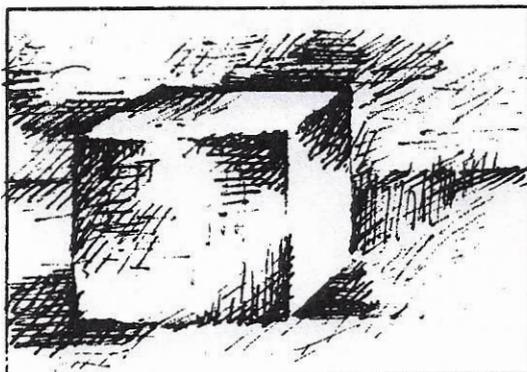
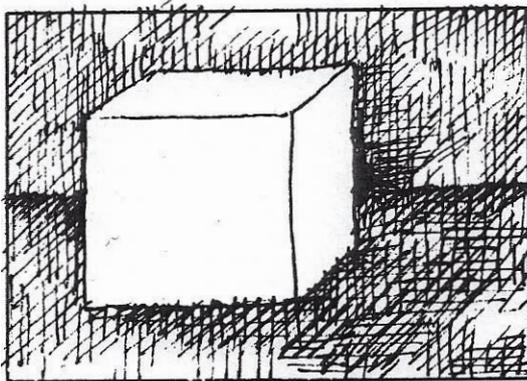
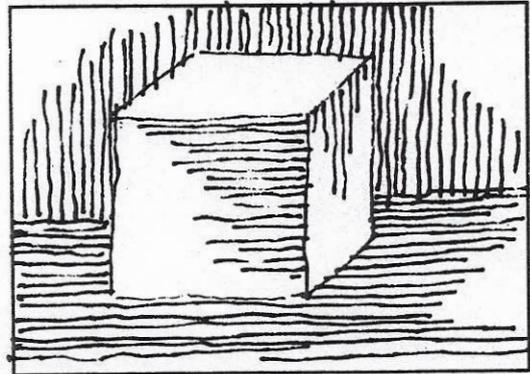
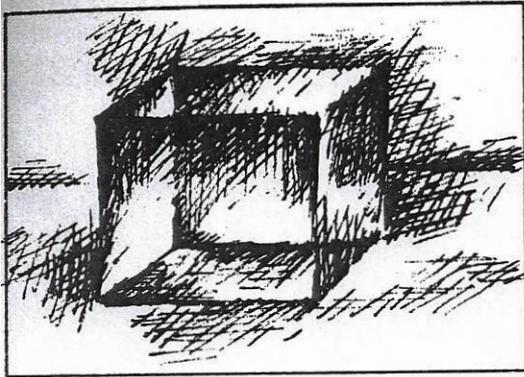
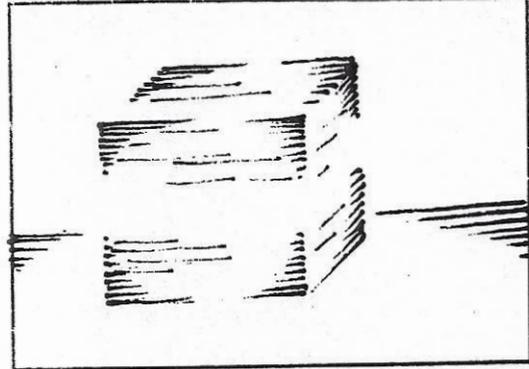
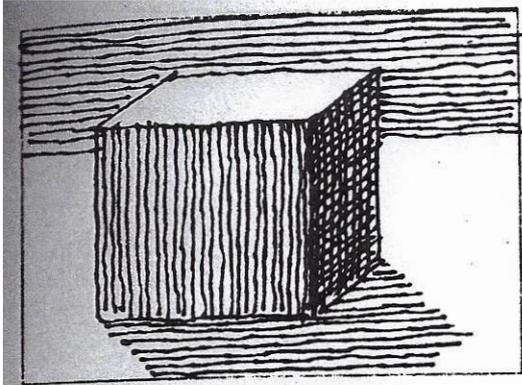
Alle Objekte werden mit zunehmender Entfernung kleiner. Aber um wie viel genau? In der oberen Zeichnung siehst du die Grundfläche eines Rechtecks, die zwischen zwei Fluchtlinien liegt. Im nächsten Schritt ziehst du eine Linie durch die zwei Eckpunkte (A, C) des Rechteckes, bis du die Horizont-Linie erreichst (Distanzlinie). Dann zeichnest du eine Hilfslinie in der Verlängerung der Basis unseres Rechteckes und steckst dir mit dem Lineal weitere Hilfspunkte (B', B'', B''' usw.) ab. Dabei müssen die Punkte immer genau gleich weit voneinander entfernt sein und zwar um den Betrag der Streckenlänge von A nach B. Danach ziehen wir Fluchtlinien von unseren Hilfspunkten zum Fluchtpunkt. Nun musst du nur noch von den Schnittpunkten der Fluchtlinien mit der Distanzlinie waagrechte, parallel zur Hilfslinie verlaufende zusätzliche Linien ziehen. Dort, wo sich diese Linien mit den zwei Fluchtlinien unseres Rechteckes kreuzen, liegen unsere neuen, perfekt verkleinerten Linien auf der Bodenfläche im Raum.

## Perspektive

Wende dein erlerntes Wissen von der linken Seite an. Beginne mit einer Horizontlinie und zwei Fluchtlinien. Skizziere nun das erste Rechteck und gehe dann Schritt für Schritt, wie auf der linken Seite, vor.

## Schraffur

Versuche die unterschiedlichen Schraffurtechniken in eigenen, gegenständlichen Zeichnungen auszu-  
probieren. Nutze hierfür die gesamte rechte Seite.





## Illustration

Illustriere das folgende Gedicht.

### *DER PANTHER*

*IM JARDIN DES PLANTES, PARIS*

*Sein Blick ist vom Vorübergehn der Stäbe  
so müd geworden, daß er nichts mehr hält.  
Ihm ist, als ob es tausend Stäbe gäbe  
und hinter tausend Stäben keine Welt.*

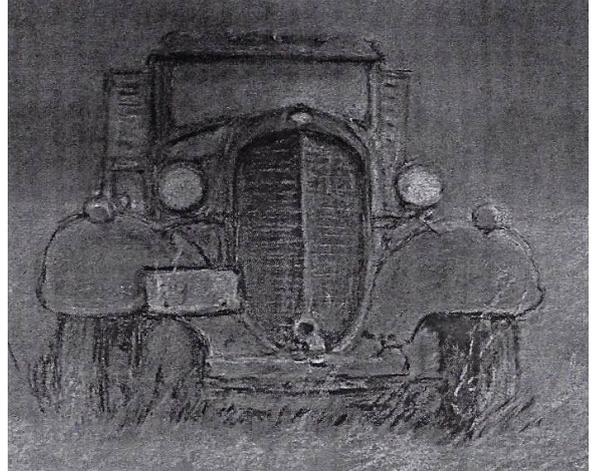
*Der weiche Gang geschmeidig starker Schritte,  
der sich im allerkleinsten Kreise dreht,  
ist wie ein Tanz von Kraft um eine Mitte,  
in der betäubt ein großer Wille steht.*

*Nur manchmal schiebt der Vorhang der Pupille  
sich lautlos auf -. Dann geht ein Bild hinein,  
geht durch der Glieder angespannte Stille -  
und hört im Herzen auf zu sein.*

*Rilke 1902-1903*

## Stofflichkeit und Plastizität

Fertige eine vergrößerte Kopie des Lastwagens an. Tipp: Nutze ein Raster.



## **Freiarbeit**

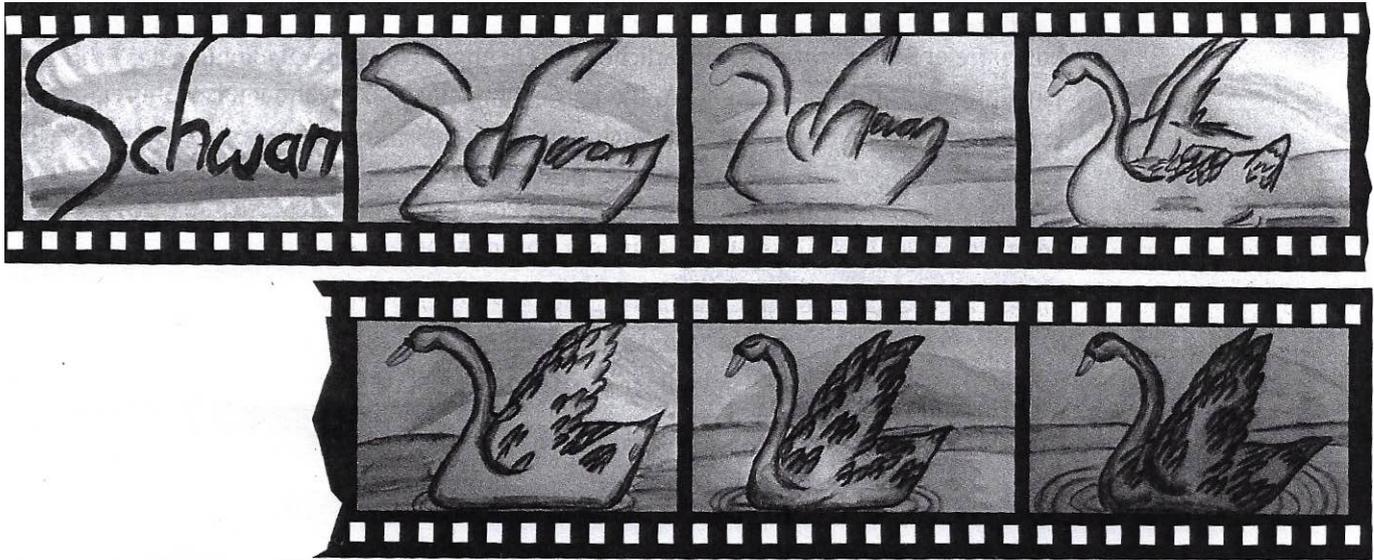
Zeichne frei nach deiner Fantasie oder greife eine alte Idee wieder auf.

## Typografie

Zeichne deinen eigenen Schriftzug. Das Wort kann auch frei erfunden sein.

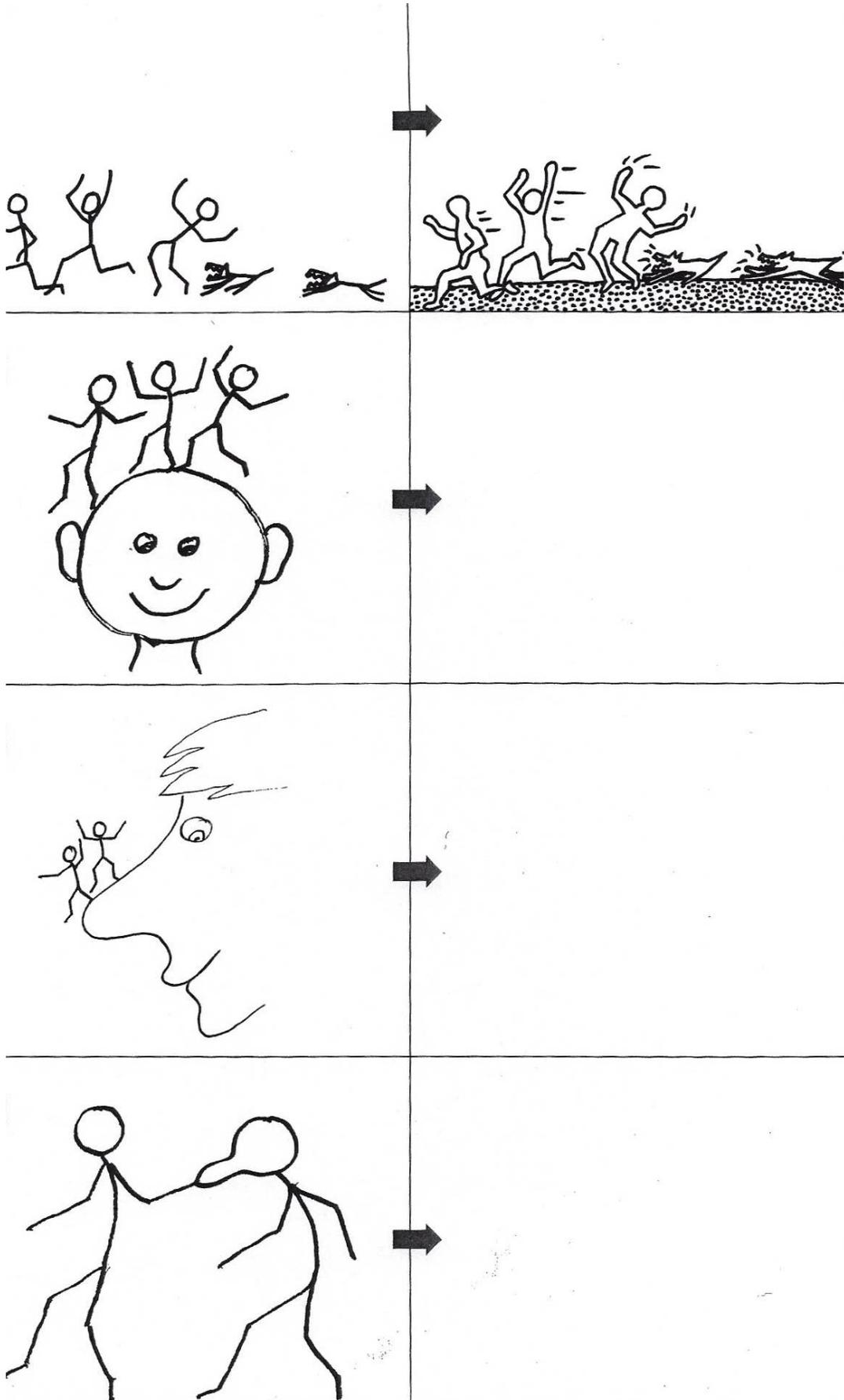
## Typografie und Zeichnung

Orientiere dich am Beispiel und entwickle eine eigene Metamorphose vom Wort zum Bild.



## Künstlerstile

Wende den Stil Keith Harings (siehe Seite 3) auf die Zeichnungen links an.



## Raum

Lies zunächst den Text und fertige dann selber eine Walddarstellung an. Lass sie möglichst „tief“ wirken.



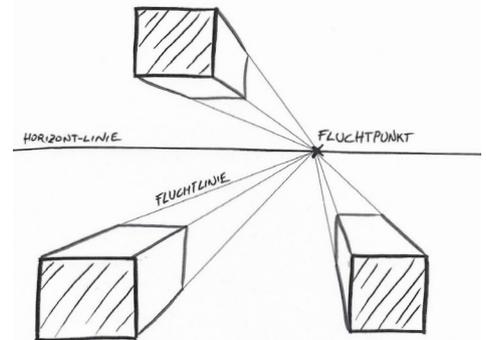
Zum räumlichen Zeichnen gehört nicht nur das geometrische Zeichnen, du musst auch die Gesetze kennen, die für die Tiefe eines Bildes gelten. Du behandelst Objekte, die weiter hinten liegen (also näher am Horizont) anders als Objekte im Vordergrund. Zeichne nach hinten hin immer ungenauer. Objekte werden nicht nur kleiner, sondern auch unschärfer. Wenn du diesen Fichtenwald ansiehst, kannst du das gut erkennen. Bei der Fichte im Vordergrund ist sogar die Rindenstruktur angedeutet. Bei den zwei Fichten links und rechts davon kannst du die Äste noch gut erkennen. Bei den Fichten weiter hinten sind nur die Umrisse zu sehen. Merke dir: Je weiter hinten sich ein Objekt befindet, desto dünner werden seine Linien.

## Anwendung

Überlege dir nun weitere Objekte, die in der Tiefe eines Bildes immer blasser werden. Stelle Sie dar und fülle das gesamte Format.

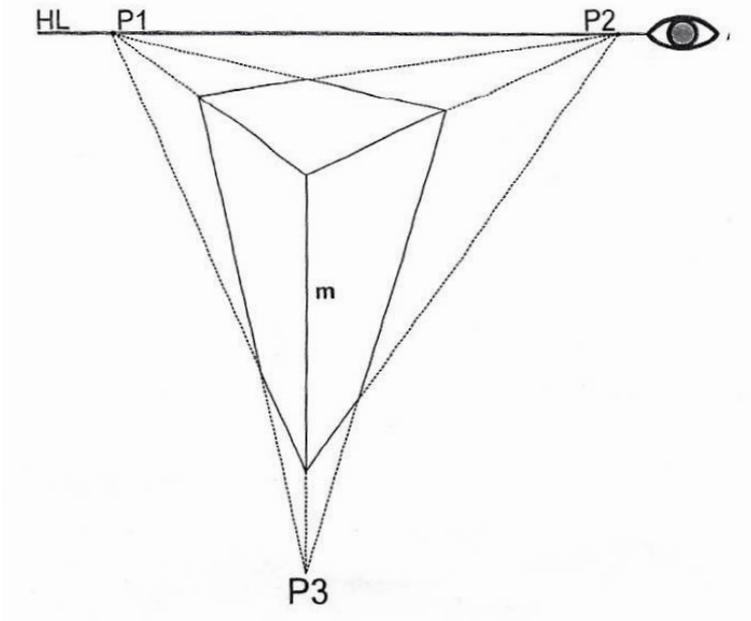
## Zentralperspektive

Zeichne, wie im Beispiel, zwei bis vier Klötzchen innerhalb des dargestellten Raumsystems. Einer der Klötze soll schweben. Abschließend füllst du ihre Flächen in unterschiedlichen Grautönen (oben hell, an den Seiten etwas dunkler). Überlege dir hierzu von wo das Licht auf die Szene scheint.



# Dreifluchtpunktperspektive

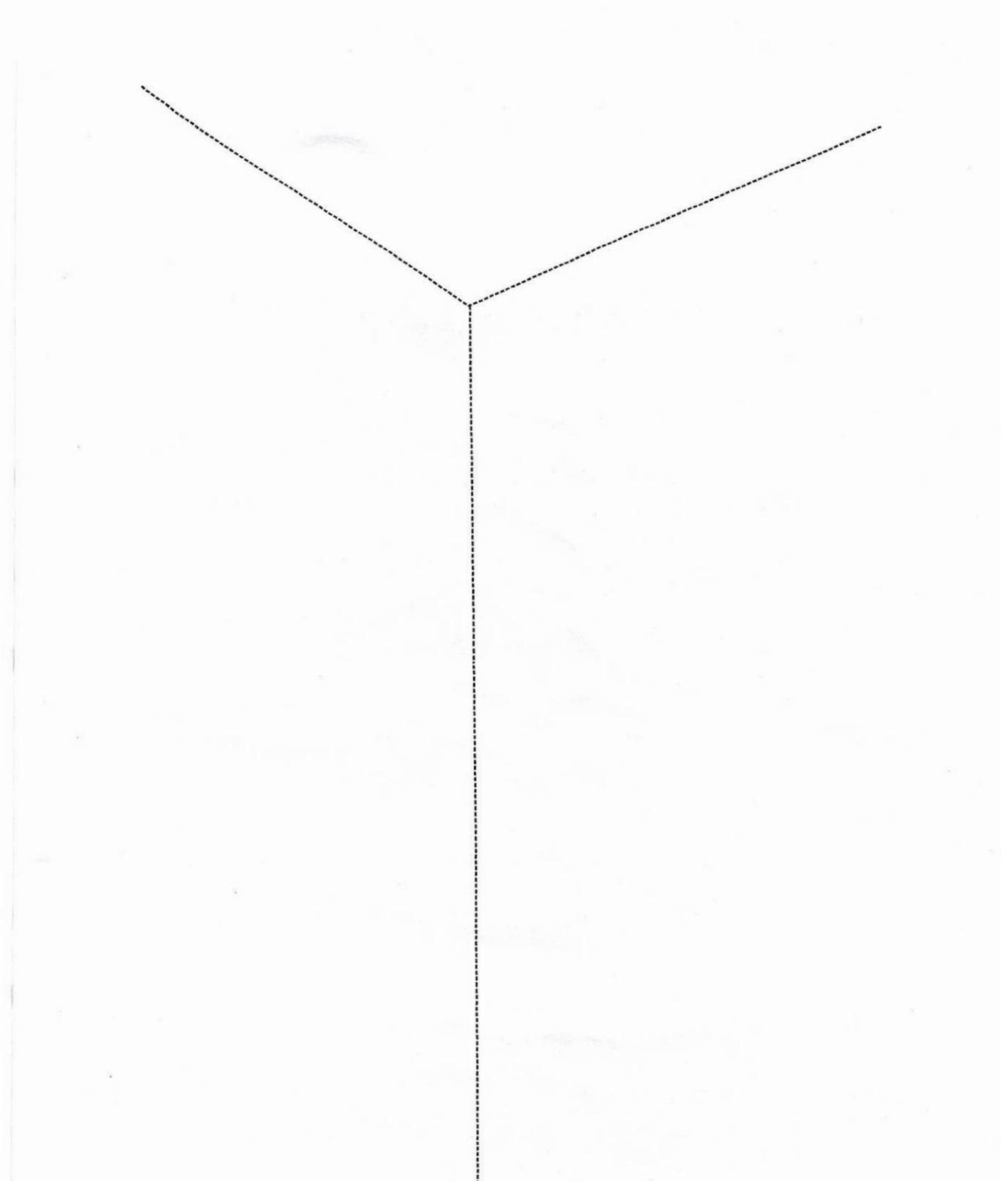
Bei der **Dreifluchtpunktperspektive** blickt das Betrachterauge direkt auf eine Eckpunkt des quader- oder würfelförmigen Körpers. Alle Fluchtlinien, die in der Realität senkrecht sind, führen schräg zu den Fluchtpunkten. Alle Flächen erscheinen verzerrt. Eine Dreifluchtpunktperspektive kann wie auch andere Perspektivenformen von verschiedenen Standpunkten gesehen und dargestellt werden.



***Stelle dir vor, du fliegst mit einem Flugzeug oder Hubschrauber oder aber fährst mit einem Heißluftballon über ein Hochhaus. Zeichne es mit Fenstern und Türen in der Dreifluchtpunktperspektive. Drei gestrichelte Seitenkanten sind bereits dargestellt. Benutze als Hilfsmittel die Fluchtpunkte und Fluchtlinien. Klebe dazu links und rechts ein weiteres Blatt Papier an.***

nächste Seite





## Freiarbeit

## Stofflichkeit und Plastizität

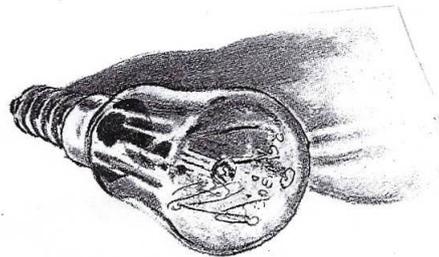
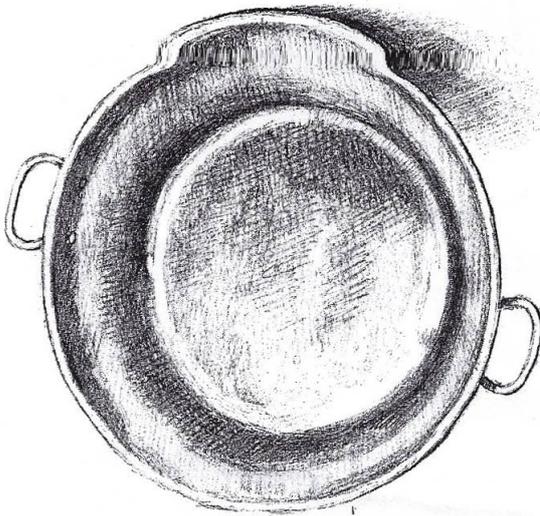
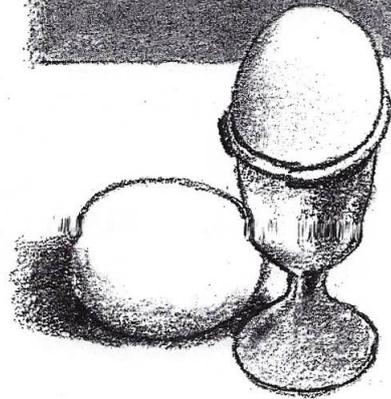
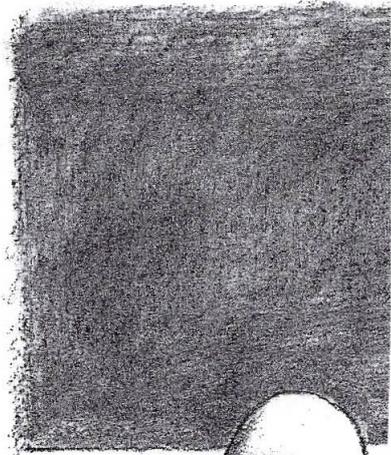
Zeichne deine eigene Jacke am Haken. Achte besonders auf den Faltenwurf und moduliere mit Licht und Schatten. Nutze die gesamte rechte Seite.





## Gegenständliches Zeichnen

Setze Teile der dargestellten Objekte zu neuen Gegenständen zusammen.

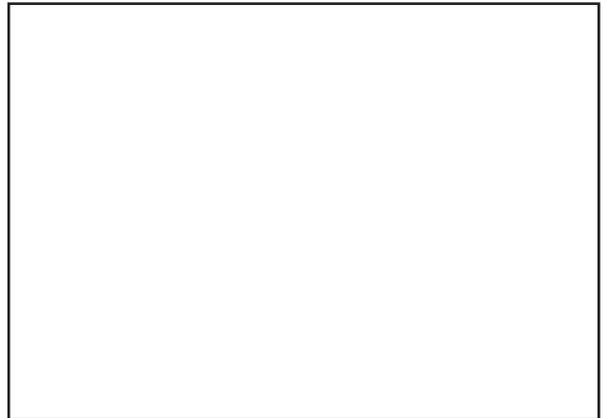
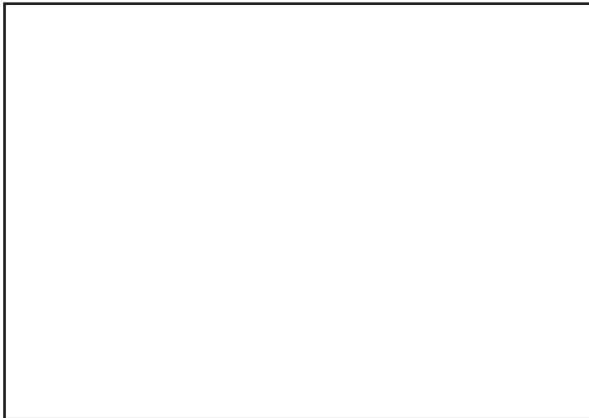
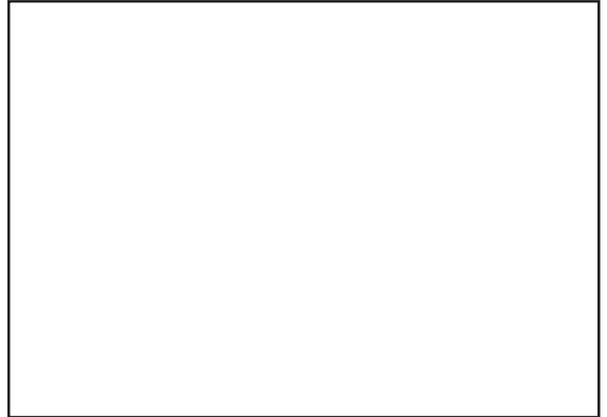
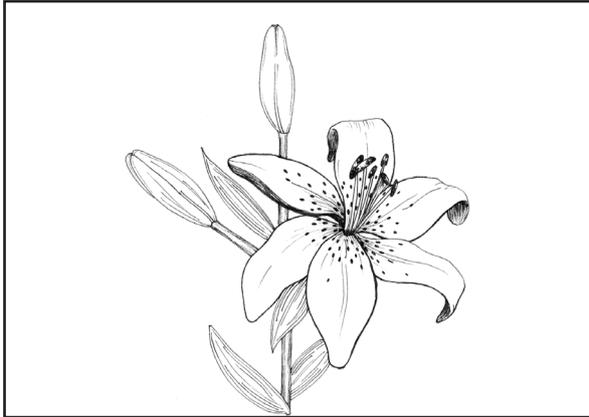






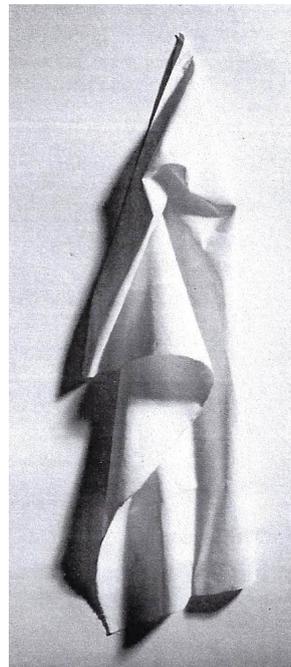
## Naturalismus

Lasse die Blüte in einer Bildfolge verwelken.



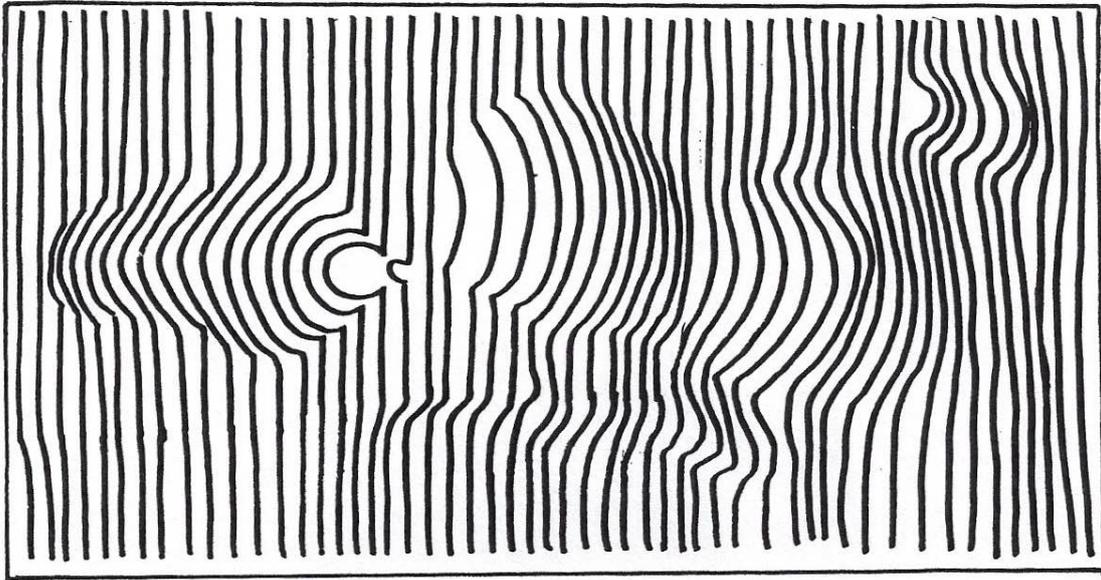
## Stofflichkeit und Plastizität

Nutze Schraffurtechniken, um den Faltenwurf des Tuches darzustellen. Vergrößere die Vorlage etwas.

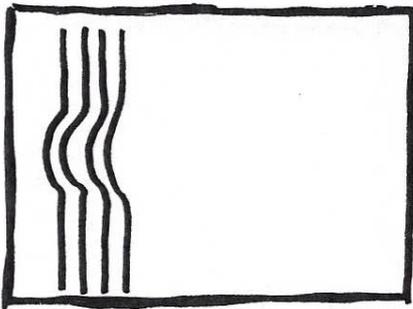


## Plastizität

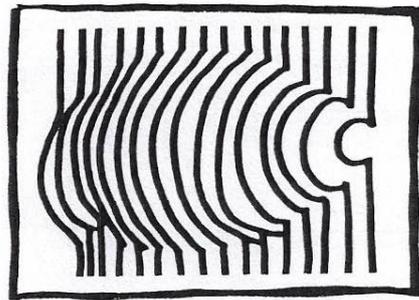
Allein durch Form und Verlauf von Linien kann Plastizität erzeugt werden.



➔ Beachte beim Ausprobieren die folgenden Schritte:

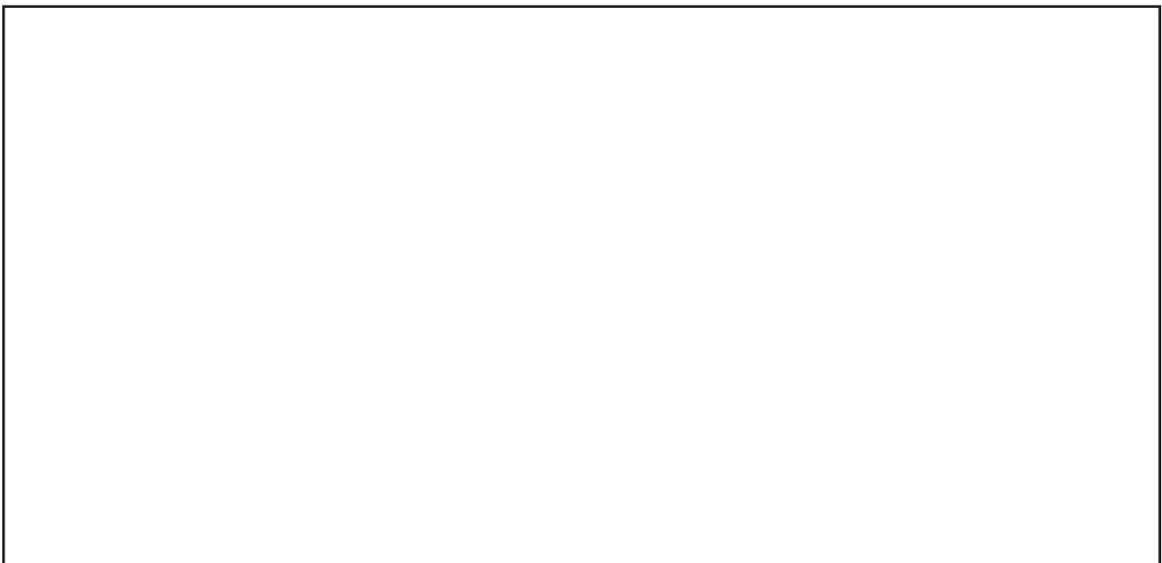


1. Ziehe zunächst die Randlinien.
2. Zeichne dann parallel verlaufende Geraden, die immer den gleichen Abstand zueinander haben.



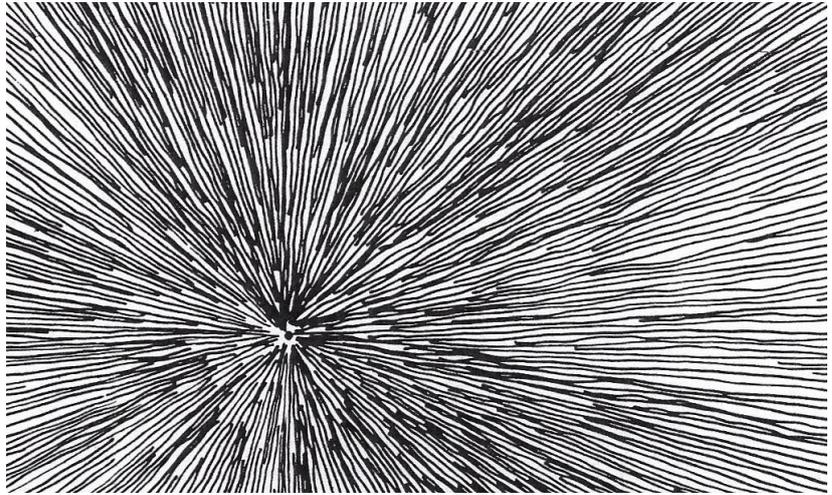
3. Bekommt eine Gerade eine Ausbuchtung, hat dies Auswirkungen auf die nächste Linie. So entstehen Wölbungen, die scheinbar nach vorne treten und den Reliefcharakter bewirken.

Zeichne ein Bild mit Relieflinien.



## Bewegung

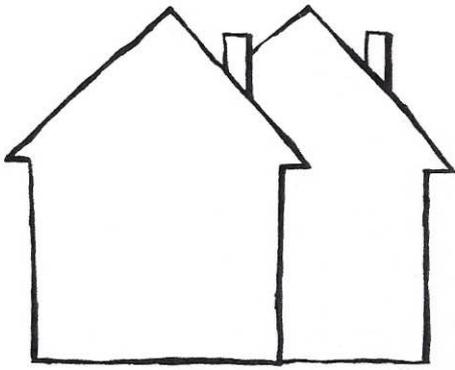
Linien erzeugen Bewegung. Probiere diese Technik aus, indem du alle Linien auf einen Punkt zulaufen lässt.



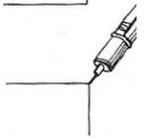
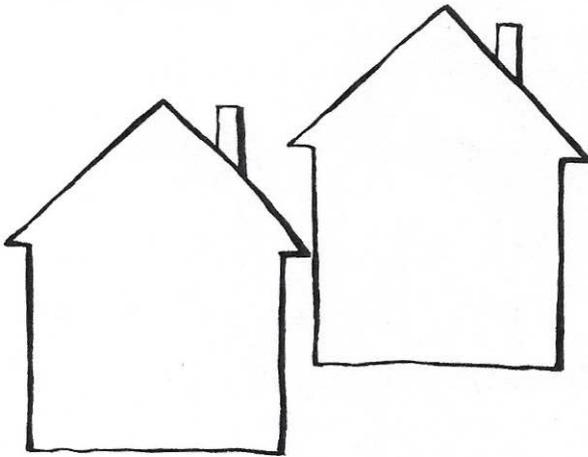
## Einfache raumschaffende Mittel

Wir sehen räumlich. Um auch räumlich darzustellen braucht es ein paar Regeln.

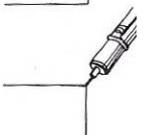
➔ Das Vordere verdeckt das Hintere.



➔ Das Hintere erscheint auf dem Bild höher als das Vordere.



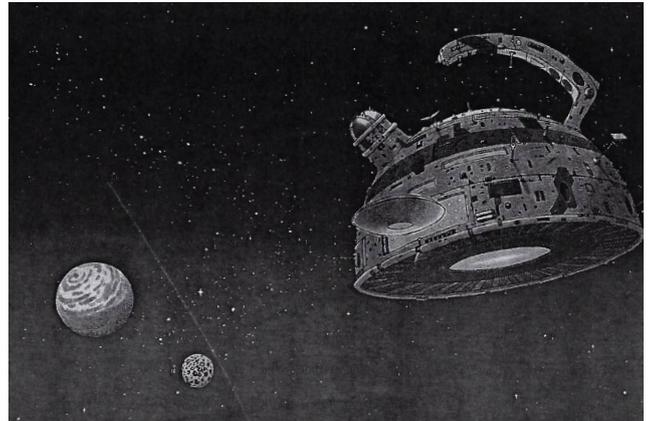
➔ Das Hintere erscheint kleiner als das Vordere.





## Gegenständliches Zeichnen

Nimm dir einen Alltagsgegenstand und erfinde, wie der Erfinder des Wasserkesselraumschiffs, ein neues Objekt in einem ganz neuen Zusammenhang.



**Skizzen | Skizzen | Skizzen**

Ab hier ist Platz für eigene Ideen.



