

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---|
| | 4 Vorwort Wolfgang Ullrich |
| | 8 Inhaltsverzeichnis |
| Die Kinderzeichnung | |
| Wie nutze ich dieses Buch Drei Arten der Lockerung | 10 WARUM ZEICHNEN? <i>Die Stenografie der inneren Bilder</i> 16 KINDERLEICHT? <i>Unverstellte Vorstellungskräfte</i> |
| Blindzeichnen | |
| Das Augenmaß Der Negativraum Winkelsehen, messen und ausloten | 22 WANDERN OHNE GEPÄCK <i>Ausdauer, Schwindelfreiheit, Orientierungssinn</i> 28 HEIMSPIEL <i>Es ist nur ein Stück Papier</i> |
| Strichdynamiken | |
| Draußen zeichnen Formaterweiterungen | 32 ÜBER DIE ABBILDBARKEIT DER WELT <i>Was genau heißt eigentlich „genau“?</i> 34 DER TASTENDE BLICK <i>Dem inneren Kritiker mal die Augen verbinden</i> |
| Die Linie | |
| Die Kopie | 42 ÜBER KUNST UND KÖNNEN <i>Schummeln, mogeln oder tricksen?</i> 44 Die DNA DES NATURALISMUS <i>Erstaunliche Herausforderung</i> |
| Die Schraffur | |
| Weiß auf Schwarz zeichnen | 48 ZWISCHEN ALLEN STÜHLEN <i>Ein radikaler Perspektivwechsel</i> 54 ALLES NÜTZLICHE AUCH NUTZEN <i>Zeichenhilfen sinnvoll einsetzen</i> |
| Wischtechniken | |
| Die Pinselzeichnung Die Monotypie | 60 ÜBER STIL(GE)FALLEN <i>Kennst du eine, kennst du alle</i> 62 ZEICHNUNG IST SIGNATUR <i>Unterzeichnen: Beeindruckender Ausdruck</i> 66 KOPIEREN ERWÜNSCHT! <i>Über Museen, Museen, Künste und Komplexe</i> 72 PIANO FORTE <i>Der Ton macht die Musik</i> |
| Die Tuschezeichnung | |
| Die Schraffur | 76 ÜBER RÄUMLICHE ILLUSIONEN <i>Das Konzept Perspektive</i> 78 HORIZONTERWEITERUNGEN <i>Illusion Raumtiefe</i> 86 WAHR-NEHMUNG EIN-BILDUNG <i>Wo endet dein Blick?</i> |
| Die Pinselzeichnung | |
| Die Monotypie | 92 ÜBER DIE MAGIE DES LICHTS <i>Die (un)heimliche Regie der Gefühle</i> 94 SCHWARZ-WEISS-MALEREI <i>Die Kunst der klaren Entscheidung</i> 100 DIE SCHRAFFUR <i>Alles eine Frage der Technik</i> 112 SPOT AN! <i>Schatten sehen, Licht zeichnen</i> |
| Die Farbe | |
| Wischtechniken | 118 ZEICHNUNG – ODER DOCH MALEREI? <i>Galoppierender Etikettenschwund</i> |
| Die Pinselzeichnung | 120 FLÄCHEN DECKEN <i>Zeichnen ohne Linie?</i> |
| Die Monotypie | 126 PRÄZISE ANDEUTUNGEN <i>Bei Iltis und Rotmarder</i> |
| | 132 FARBE MODELLIEREN <i>Fliegende Wechsel</i> |

| | |
|--|--|
| Die Acrylmalerei | 140 ABENTEUER MOTIVSUCHE <i>Quellen der Inspiration erschließen</i> |
| Farbe mischen | 142 MAUSGRAU, STEINGRAU, ASCHGRAU <i>Auf der Tonleiter ins Licht</i> |
| Die Pastellkreide | 150 SINNLICHER WANDEL <i>Schwarz-Weiß-Denken ade</i> |
| Die Ölkreide | 158 LEICHTE FERTIGKEITEN <i>Einstieg Kreide</i> |
| Die gehöhte Zeichnung | 164 HIN. UND WEG. Wiederentdeckung einer Technik |
| | 170 VERGESSENE RAFFINESSEN <i>Höhen und Tiefen des farbigen Grunds</i> |
| | |
| Einen Kopf aus dem Kopf zeichnen | 176 DAS ICH IM DU <i>Gegenüber suchen</i> |
| Die naturalistische Profilzeichnung | 178 SCHÄDELVARIATIONEN <i>Anders, und doch gleich</i> |
| Schnellporträts | 184 WARUM SO EILIG? <i>Experiment Kompromisslosigkeit</i> |
| Einen Kopf modellieren | 194 UND DIE ZEIT LÄUFT ... <i>Das Acht-Minuten-Porträt</i> |
| Verkürzungen erfassen | 198 OSTERINSEL TRIFFT BAROCK <i>Das geduldige Modell</i> |
| Emotion durch Mimik | 204 ERWANDERUNGEN <i>Gänzlich neue Perspektiven</i> |
| Dekonstruktion wird Konstruktion | 210 GEMISCHTE GEFÜHLE <i>Doppelpunkt Minus Klammer</i> |
| | 214 GAME OVER – NEXT LEVEL <i>Grenzüberschreitung</i> |
| | |
| Die Collage | 218 ÜBER DIE VERKLEINERUNG DER WELT <i>Wenn aus Mücken Elefanten werden</i> |
| Der Scherenschnitt | 220 NEUE WELDEN <i>Exkursion Monumentalität</i> |
| Fläche wird Raumtiefe | 228 PAPERCUT <i>Die Kunst, etwas ins rechte Licht zu rücken</i> |
| Illusionsräume erkunden | 234 CUT OUT- POP UP <i>Kreativität unplugged</i> |
| | 242 THINK BIG! <i>Schuhkarton reicht</i> |
| | |
| Aus dem Kopf zeichnen | 248 ÜBER SPIELVERDERBER UND BESSERWISSEN <i>Sich (was) trauen</i> |
| | 250 DACKEL, MOPS ODER: DOGGE? <i>Die Rekonstruktion einer Gestalt</i> |
| | |
| 5 Mappenmythen | 256 PERSPEKTIVWECHSEL <i>Außenansicht – mit Meerblick</i> |
| Gestalterische Studiengänge | 258 LERNEN WOLLEN VS KÖNNEN MÜSSEN <i>I do it my Way</i> |
| Bewertungskriterien | 264 TAUSEND GRÜNDE, ZU ZEICHNEN <i>Eine Übersicht</i> |
| Die Eignungsprüfung | 266 VON GRATWANDERUNGEN UND GIPFELKREUZEN <i>Was ist eine gute Zeichnung?</i> |
| Wie geht es weiter? | 272 SICHTBAR MACHEN. SICHTBAR WERDEN. <i>It's Showtime!</i> |
| | 278 NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL <i>Die Zeichnung als täglicher Begleiter</i> |
| | |
| | 280 Danksagungen |
| | 282 Verzeichnis der künstlerischen Beiträge/Über die Autorin |
| | 284 Buchempfehlungen |
| | 286 Verlag digital |
| | 288 Impressum |