

Kreatives Gestalten

Texte und Materialien für den Unterricht

Kreatives Gestalten

77 Ideen rund um Zeichnen, Malen und Collage

Von Katja Spitzer

Reclam

RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK Nr. 15079

2020 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,

Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen

Gestaltung: Cornelia Feyll, Friedrich Forssman

Druck und Bindung: Kösel GmbH & Co. KG,

Am Buchweg 1, 87452 Altusried-Krugzell

Printed in Germany 2020

RECLAM, UNIVERSAL-BIBLIOTHEK und

RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK sind eingetragene Marken

der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart

ISBN 978-3-15-015079-5

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de

Inhalt

Vorwort 9

Zur Motivation 10

Teil I: Aufwärmübungen und Kreativspiele

- (1) Eine Postkarte geht auf Reisen 13
- (2) Ein Kleidungsstück aus der Kindheit 15
- (3) Drei Dinge 16
- (4) Das Kostüm 18
- (5) Cadavre Exquis – ein Wesen in drei Teilen 19
- (6) Alter Ego: Namensanagramme 21
- (7) Mit einem langen Stock zeichnen 22
- (8) Mit der ›falschen‹ Hand zeichnen 24
- (9) Eine Linie ist eine Linie ist eine Linie 25
- (10) Farben-Battle 26
- (11) Buchpoesie mit Kreide 27
- (12) Gesichtsausdrücke zeichnen 28
- (13) Der pinke Koddelmuff 30
- (14) Die Magie eines Namens 31
- (15) Collagengeschichte in drei Schritten 32
- (16) Reizwörterwesen (Teil 1) 33

Teil II: Zeichnerisches Entdecken

- (17) Auf dem Kopf zeichnen 37
- (18) Ein alltägliches Objekt zeichnerisch untersuchen 38
- (19) Ordnen und Zeichnen 39
- (20) Was du vom Fenster aus sehen kannst 40
- (21) Zeichnen, was du fühlst 41

- (22) Strukturen zeichnen 42
- (23) Unser heutiges Outfit zeichnen 43
- (24) Zeichnen, was du hörst 44
- (25) So viele Häuser 45
- (26) Porträts 46

Teil III: Zeichnerisches Erfinden

- (27) Nachricht an den Koch 51
- (28) Tierwesen-Collage 52
- (29) Die Schatzkiste 53
- (30) Außerirdische Pflanzen 55
- (31) Gegensätzliche Landschaften 56
- (32) Alle Tassen im Schrank! 57
- (33) Erfundene Welten: Zeichnet eine Landkarte! 58
- (34) Der Einkaufszettel 60
- (35) Neu entdeckte Tierart auf Papua-Neuguinea 62
- (36) Das ungehorsame Kind 63
- (37) Leben in der Zukunft 65
- (38) Das Grab des Tutanchamun 66
- (39) Stars und ihre Haustiere 67
- (40) Designe/Gestalte ein Tattoo 68
- (41) Zeichendiktat zum Thema Gruseln 69
- (42) Ich und meine Angst 71
- (43) Einen neuen Körperteil entwerfen 72
- (44) Buchcovergeflüster 73
- (45) Plakat für einen Eisladen 74
- (46) Ein Produkt, das die Welt nicht braucht 75
- (47) Ein Rezept illustrieren 76
- (48) Protestplakat 77
- (49) Das Beste von allem 78
- (50) Zeichne eine Supermaschine 80

Teil IV: Serien und Bildgeschichten

- (51) Katzenfutter-Alphabet 83
- (52) Mimi ist weg! 84
- (53) Geschichte in sechs Bildern: Notizen eines Tages 85
- (54) Reizwörterwesen (Teil 2) 87
- (55) Geschichte in sechs Bildern 88
- (56) Alphabet der Zukunft 90
- (57) Fünfmal Mona Lisa 91
- (58) Das Souvenir 92
- (59) Dein erstes Zine 93
- (60) Ich packe meinen Koffer und reise nach ... 95
- (61) Einkaufsbeutel 96
- (62) Etiketten entwerfen 98
- (63) Ein eigenes Bestiarium 99

Teil V: Exkursionen/Unterwegs

- (64) Ein Logo entwerfen 103
- (65) Gezeichnete Künstlerbiografie 104
- (66) Buchstabensammler 105
- (67) Fotografieren nach Farben 106
- (68) Sketch Notes 107
- (69) Deine Woche als Sketch Notes 108
- (70) Strukturen sammeln 109
- (71) Muster sammeln 111
- (72) Fundsachen 112
- (73) Urban Sketching 113
- (74) Urban Sketching im Park oder botanischen Garten 115
- (75) Urban Sketching im Café 117
- (76) Ein Mini-Herbarium gestalten 119
- (77) Alle Flaschen im Haus 121

Materialliste zum künstlerischen Arbeiten	123
Literaturhinweise	127
Zur Autorin	129
Dank	129

Vorwort

Wie viele Kinder habe ich sehr gerne gemalt und gezeichnet. Allerdings war ich schnell frustriert, wenn es darum ging, etwas möglichst naturgetreu abzuzeichnen. Landschaften und Blumenstillleben sind Motive, die ich bis heute erfolgreich meide. Schnell steht uns beim Zeichnen der Perfektionismus im Weg.

Die 77 Übungen in diesem Buch verfolgen deshalb einen anderen Ansatz. Sie setzen auf Neugier, Fantasie und Originalität statt Perfektionismus. Sie laden ein zum Erfinden und zum kreativen Ausprobieren. Es ist nicht schlimm, wenn dabei die Perspektive nicht unbedingt stimmt. Und ein gezeichnetes Porträt sollte meiner Meinung nach dabei auch überhaupt nicht aussehen wie ein Foto.

Die Aufgaben in diesem Buch möchten vielmehr Schülerinnen und Schülern, Studentinnen und Studenten und anderen Kreativen Spaß machen und sie auf neue Ideen bringen.

Katja Spitzer

Zur Motivation

Als Schülerin fand man mich immer zu verspielt. Glücklicherweise konnte ich dann einen verspielten Beruf ergreifen. Seither hege ich den Verdacht, dass der Mensch im Spielmodus mehr oder doch mindestens genauso gut lernt wie im absichtsvollen Lernmodus. Ob das für Schaffner, Busfahrer, Internisten und Computerspezialisten auch gilt, weiß ich nicht, aber für Künstler gilt es in jedem Fall.

Wenn ich unterrichte und lehre, wird viel gespielt und dabei ganz aus Versehen Wesentliches gelernt: Konzentration, Selbstvergessenheit, Um-die-Ecke-Denken, Schönes erkennen, Überflüssiges weglassen, Fehler machen und zulassen, Humor, Klugheit, Erzähl- und Zeichentechniken, Komposition ... All das sind Voraussetzungen für gute Bilder und Geschichten. Und auch für ein gutes Leben.

Jutta Bauer, Illustratorin und Autorin

Teil I

Aufwärmübungen und Kreativspiele

(1) Eine Postkarte geht auf Reisen

Einsatz: Unter-, Mittel-, Oberstufe

Arbeitsform: Gruppenarbeit

Zeit: 15–25 Minuten

Material: Blankopostkarten oder zugeschnittenes Zeichenpapier (DIN A6), schwarzer Fineliner, schwarzer und roter Filzstift oder Marker, grauer Filzstift, gelber Buntstift und weitere Farben, Bleistift, Lineal

Wir starten mit einer Gruppenarbeit. Am besten funktioniert die Übung, wenn ihr euch im Kreis um einen Tisch setzt. Jeder erhält eine Blankopostkarte.

- Einigt euch auf ein Format (hoch oder quer) und zeichnet zunächst mit einem schwarzen Filzstift eine Linie (egal, ob horizontal oder vertikal, lang oder kurz) oder ein Gekritzelt. Wenn ihr fertig seid, könnt ihr die Postkarte an eure Nachbarin oder euren Nachbarn weitergeben. Jeder kann die Aufgabe in seinem Rhythmus und Tempo lösen. Es ist ok, wenn es sich bei der Weitergabe ein bisschen staut.
- Ihr habt jetzt die Zeichnung eurer Nachbarin oder eures Nachbarn vor euch liegen. Ist bereits eine Form erkennbar? Ihr könnt die Linie oder das Gekritzelt aufgreifen und weiterzeichnen oder dieser Zeichnung etwas Neues entgegensetzen. Wenn ihr das Gefühl habt, fertig zu sein, gebt ihr die Postkarte erneut weiter.
- Setzt einen oder mehrere Punkte mit einem roten Filzstift. Gebt dann die Karte wieder weiter.
- Zeichnet eine Figur mit einem wasserfesten schwarzen Fineliner. Ihr könnt dazu eine bestehende Form aufgreifen oder etwas Neues beginnen. Gebt die Karte wieder weiter.
- Zeichnet die von der Nachbarin oder dem Nachbarn begon-

nene Figur weiter. Ihr könnt auch etwas Überraschendes damit machen. Verwendet einen Fineliner.

- Nehmt nun einen grauen Filzstift und zeichnet drei graue Flächen (egal wie groß und wo positioniert) auf die neue Postkarte und gebt sie dann weiter.
- Ergänzt gelbe Akzente mit eurem Buntstift, wo ihr es für stimmig haltet und gebt die Karte weiter. Wenn ihr bereits das Gefühl habt, dass die Karte fertig ist, behaltet ihr sie. Ansonsten gebt ihr sie weiter. Spielt das Ganze weiter durch mit Punkten, Wörtern oder grafischen Formen, bis die Karte in euren Augen fertig ist.

Variante:

Legt eine Postkarte vor euch hin. Schließt die Augen und kritzelt die Karte mit einem Bleistift voll. Nach einer Minute gebt ihr die Postkarte an eure Nachbarin oder euren Nachbarn weiter. Auf die bereits vollgekritzelte Karte könnt ihr nun etwas mit geöffneten Augen zeichnen. Dabei kann die durchs blinde Kritzeln entstandene Form eure Fantasie anregen. Ist dort bereits eine Figur zu erkennen? Oder sieht das Gekritzel vielleicht wie eine Mondlandschaft aus?

Weitere Variante:

Legt eure Postkarte vor euch hin. Malt mit Wasserfarbe einen Kleks auf die Karte. Wenn die Farbe trocken ist, gebt sie an euren Nachbarn weiter. Schaut euch die Klekse genau an. Nehmt einen Fineliner und macht ein Monster aus den Kleksen!

(2) Ein Kleidungsstück aus der Kindheit

Einsatz: Mittel-, Oberstufe

Arbeitsform: Einzelarbeit

Zeit: 15 Minuten

Material: Zeichenpapier (DIN A4), Ölpastellkreide

Erinnere dich an ein Kleidungsstück aus deiner Kindheit. Was kommt dir als Erstes in den Sinn? Vielleicht ein kuscheliger Lieblingspullover oder eine Cordhose mit bunten Aufnähern an den Knien? Oder eine kratzige Strumpfhose, in der du immer geschwitzt hast?

Aufgabe 1:

Versuche, das Kleidungsstück so genau wie möglich zu zeichnen. Mach einmal die Augen zu und stelle es dir vor: Wie hat sich das Kleidungsstück angefühlt? Hatte es ein Muster oder eine Struktur? Welche Farbe hatte es?

Aufgabe 2:

Zeichne dich selbst als das Kind von damals mit dem Kleidungsstück. Was hat das Kind damals gemacht? Lag es auf einer duftenden Sommerwiese? Oder saß es vielleicht malend oder Kirschen essend am Küchentisch?