



Titel: Reise in eine unbekannte Welt

Bei der Bearbeitung sind digitale Werkzeuge/Geräte erforderlich

Ja Nein

Fach	Klasse	Urheber	Erscheinungsdatum
Kunst	Jg. 6, IGS + Gym.	Marita Krützcamp und Anna Mutz / Fachberatung MuKuBi	04.2020

Kompetenzen

- Bild des Raumes – Fantastische Räume

Inhalt

Du bist eingeladen zu einer Reise in eine unbekannte Welt. Stell' dir vor:

Du reist auf einem großen Schiff - doch es kommt ein Sturm auf - du kannst dich so gerade mit einem kleinen Boot retten. Du treibst einige Zeit auf dem großen Meer und landest schließlich auf einer Insel.

Nach anfänglichem Erholen, willst du die Insel erkunden. Kaum bist du vom Strand entfernt, hörst du ein unfassbar merkwürdiges, fremdes Geräusch.

„Durchs Gebüsch gekämpft, alles tut mir weh, es ist heiß, ich schwitze, so dass es mir den Rücken hinunter läuft. Ein merkwürdiges zittrig, flimmerndes Geräusch entfacht sich. Einem Kreischen gleich brüllt es in meinen Ohren. Ein Tier?

Während ich vorsichtig weitergehen will, bemerke ich das Rascheln vor mir - plötzlich steht es vor mir! Schreckensstarr, bewegungsunfähig, rinnt mir ein Tropfen von der Nase - ich kann kaum noch atmen oder denken.“



Quelle: Pexels / pixabay.com

Aufgabe 1

Erarbeite in drei ENTWURFSSKIZZEN Möglichkeiten, die Schreckensstarre in einem Bild zu vermitteln! Versuche möglichst ganz unterschiedliche Ideen umzusetzen!

(„Zoom“ zum Beispiel nur auf die Hände, von hinten vorm Gebüsch stehend, nur die Augen, der Blick nach unten und der Fuß ... oder andere)

Entscheide dich dann für die deiner Meinung nach geeignetste Skizze, die SCHRECKENSSTARRE zeigt! Optimize diese und fertige eine mindestens DIN A4 große Zeichnung an. Beachte dabei, dass Hintergrund, Vordergrund und Mittelgrund ausgezeichnet sind, du überall Texturen und Schraffuren verwendest hast und es keine Leere im Bild gibt.

„Ich beobachte das kleine Wesen noch eine ganze Weile. Es ist faszinierend und weniger erschreckend als gedacht. Etwas beruhigter kann ich meinen Weg durch das Pflanzendickicht fortsetzen.“



Aufgabe 2

Erprobe experimentell die Technik der Frottage. Sammle mindestens sechs verschiedene Frottagen. Untersuche deren Aussehen und Wirkung.

Schneide dann Frottagen aus, ergänze gelungene, indem du diese gezielt wiederholst und optimierst- füge einige so zusammen, dass daraus ein TIERWESEN oder Insekt entsteht!

ZUSATZ

Du kannst dein Frottagewesen um ein weiteres farbiges Wesen ergänzen. Nutze dafür Tinte oder Deckfarben, die du mit Wasser klecksend aufbringst, verpustest, oder das Papier so hältst, dass die Farbe verläuft. Die zufälligen Strukturen kannst du verwenden, um daraus ein aleatorisches Wesen zu fertigen. Am Schluss kannst du diesem mit einem Fineliner eine Umrisslinie geben und dadurch zu mehr Gestalt verhelfen.

“Das Pflanzendickicht raubt mir die Sinne. ich sehe fast meine eigene Hand nicht mehr, so dicht bewachsen ist es hier. Strukturen, die ich noch nie sah, riesige Blätter und Blüten, Dornen, weiche Felle an Blättern und unglaubliche Gerüche umfassen mich. Ich staune und staune und versuche zugleich, das sich in dem dichten Blattwerk wiedergebende Sonnenlicht wahrzunehmen.“

Aufgabe 3

Gestalte das Pflanzendickicht. Arbeite zeichnerisch, nutze Schraffuren und verschiedene Bleistiftstärken, um deine Zeichnung wirklich zu einem dichten Blattwerk werden zu lassen. Blätter, Äste, Stiele, Blüten überlagern sich und nur wenig Licht gerät da hindurch. Dies zu zeichnen, ist deine Aufgabe.

„Nachdem ich mir einen Weg durch das Dickicht erarbeitet habe, etwas Wasser trank , Brot und einige Früchte aß, wurde es dämmerig. Ich brauche einen Unterschlupf! Mir fällt ein, dass am Strand jede Menge geeignetes Material liegt, um schnell eine Behelfshütte zu bauen ohne Werkzeuge, denn die habe ich ja nicht ...“

Aufgabe 4

Auf Inseln landen Dinge, die man ins Meer geworfen hat: Müll und anderes Angeschwemmtes. Nutze Fundstücke wie Plastikmüll, Dosen, Metallreste, Papierreste, Stofffetzen, Halme, aber auch Naturfundstücke wie Rinde und so weiter um eine kleine Hütte zu bauen.



Hinweise:

Vorbereitung

Du benötigst:

- Bleistifte verschiedene Gradation z.B. 2B, 4B oder 6B
- Zeichenpapiere im Format DIN A4

Zu Aufgabe 1:

Du benötigst Papier und Bleistift, möglichst weichere Bleistifte 2B oder sogar 6B.

Bei der Frottage wird die Oberflächenstruktur eines Gegenstandes oder Materials durch Abreiben mittels Kreide oder Bleistift auf ein aufgelegtes Papier übertragen. Der Künstler Max Ernst, recherchiere zu diesem Künstler im Internet, hat diese Technik häufig verwendet.

So geht es: Lege eine Blatt Papier auf eine Fläche mit markanter Oberflächenstruktur und schraffiere mit einem flach gehaltenen weichen Bleistift über die Fläche. Übertrage in dieser Weise verschiedene Arten von Oberflächenstrukturen auf dein Zeichenpapier.

Zu Aufgabe 2:

Du benötigst verschiedene Materialien und Stoffe zum Bauen der Hütte.

Zu Aufgabe 3:

Achte beim Fertigen der Hütte darauf, dass du keine Werkzeuge und nur die Fundstücke zur Verfügung hast. Statt Schnur und Kleber müssen also Stoffreste oder Halme Verbindungswerkzeuge werden.