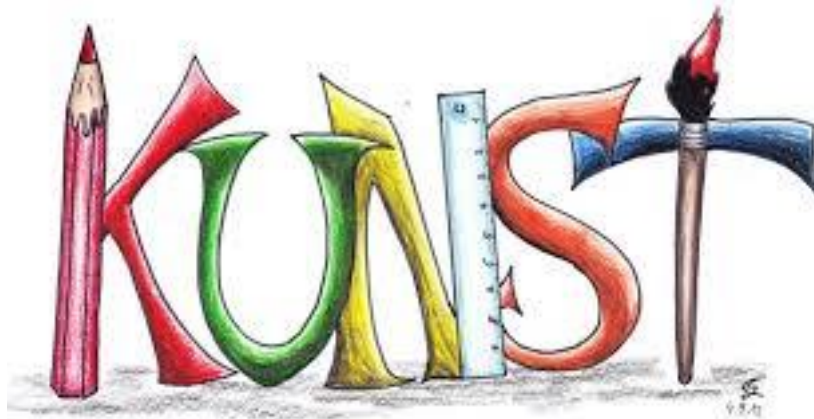


Quali Kunst 2026 – Skript der wichtigsten Inhalte



Die Prüfung besteht aus einem theoretischen und einem praktischen Teil:

Für die **theoretische Prüfung** benötigst du die gelernten Informationen aus diesem Skript sowie Schreibmaterial (Füller / Kugelschreiber / Fineliner... keinen Bleistift!). Für den theoretischen Teil gibt es ein Zeitlimit! Solltest du diesen Prüfungsteil bereits frühzeitig gewissenhaft und gut erledigt haben, gibst du ihn bei den Prüfern ab und kannst sofort mit der praktischen Prüfung beginnen.

Bei der **praktischen Prüfung** suchst du dir **eines** der vorgegebenen Themen heraus, welches dir am meisten liegt und mit dem du bis zum Prüfungsende ordentlich fertig wirst.

Dafür bringst du folgendes Material mit:

- ordentlichen Farbmalkasten mit Deckweiß, Wasserbecher (der nicht umfällt), unterschiedlichste Pinsel (schmal, breit, Borstenpinsel etc.)
- großes Lineal (mindestens 30 cm) und Geodreieck
- Bleistifte unterschiedlicher Härte, Radiergummi, Spitzer
- Buntstifte und funktionierende Filzstifte und Fineliner (möglichst viele Farben)
- einen großen Zeichenblock DIN A3 in guter Blattqualität

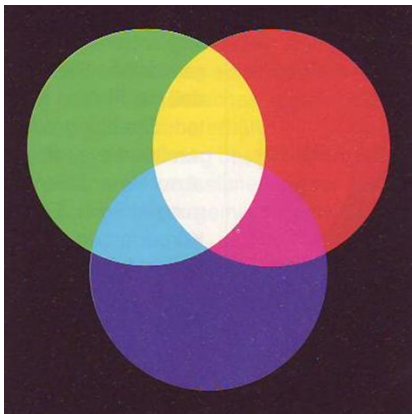
Besorge das oben genannte Arbeitsmaterial rechtzeitig! Ein gegenseitiger Austausch während der Prüfung ist nicht zugelassen! Nutze die komplette Prüfungszeit! Kein Bild ist makellos, es gibt immer etwas zum Verfeinern und Verschönern! Frühzeitige Abgabe oder kein Arbeitswille führt zu Punktabzug und verschlechtert deine Note!

1. Farben

Farben treten in zwei Arten auf:

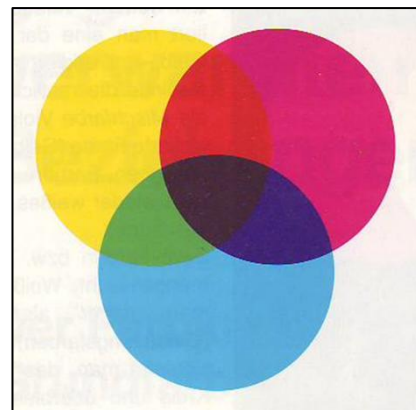
Lichtfarben

„das Licht selbst ist farbig“
z.B. Strahlung Fernseher/Handy,
Scheinwerfer beim Konzert



Körperfarben

„mit Licht beleuchteter Körper“
z.B. Farbdruck, Malkasten



Die Ausgangsfarben nennt man Grundfarben bzw. Primärfarben

Grün-rot-blau



Cyan (helles blau)-Gelb-magenta(rötlich)



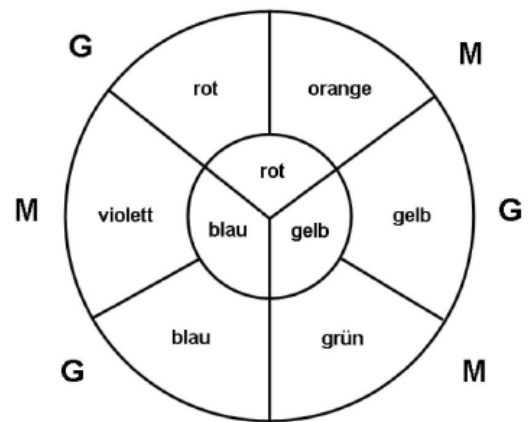
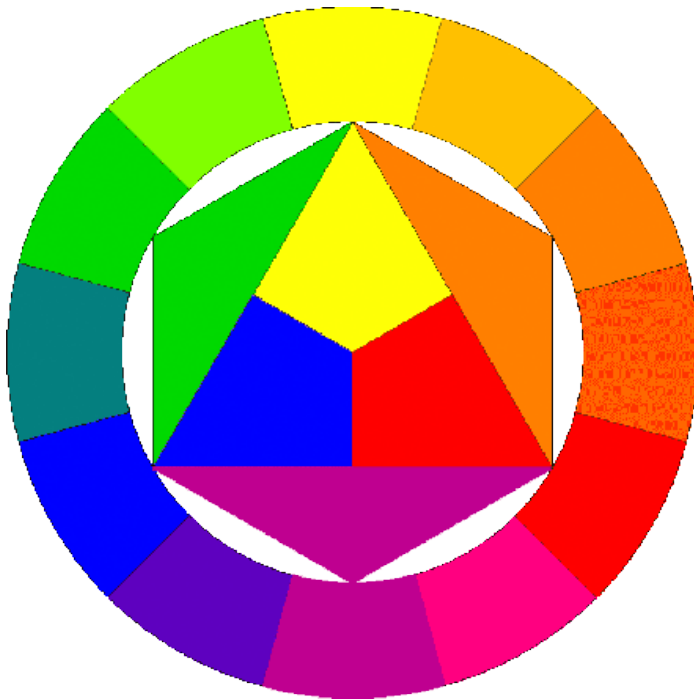
Im Fach Kunst sind hauptsächlich die Körperfarben wichtig!

Die Sekundärfarben ergeben sich aus der **Mischung zweier Grundfarben**.

- Orange (Rot+Gelb)
- Grün (Gelb+Blau)
- Violett (Rot+Blau)

Kontraste

1. Komplementärkontrast Farbkreis nach Itten

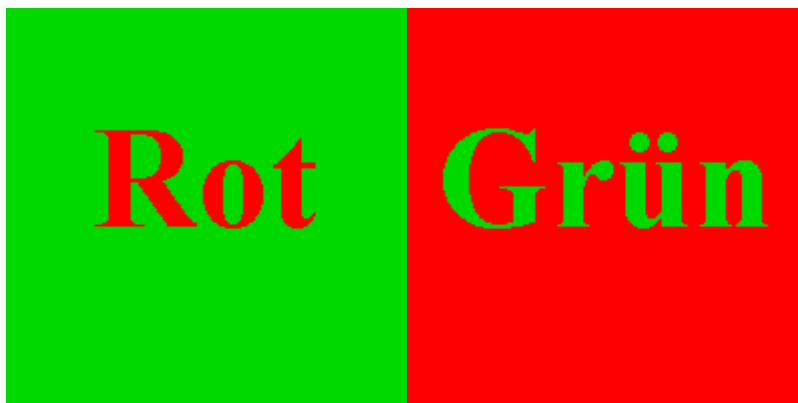


Grundfarben: rot, gelb, blau

Mischfarben: rot + gelb = orange
gelb + blau = grün
blau + rot = violett

Der **Komplementärkontrast** wird durch zwei Komplementärfarben erzeugt, die **im Farbkreis gegenüberliegen**. Dadurch wird eine Steigerung der Leuchtkraft erzeugt.

z.B.



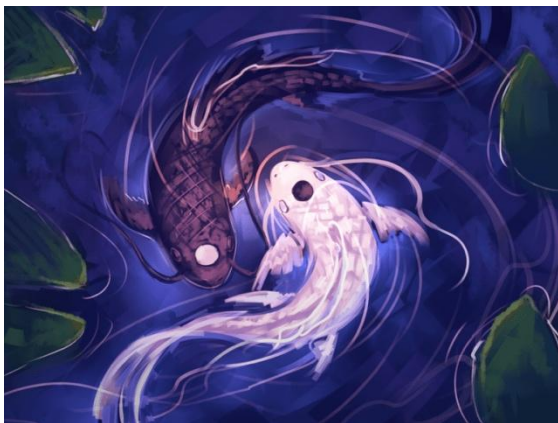
2. Hell-Dunkel Kontrast

3. Warm-Kalt Kontrast



Zwei verschiedene Farben unterschiedlicher Helligkeit erzeugen einen Kontrast. Helle Farben wirken dabei etwas größer als dunkle Farben, weil sie das Licht stärker reflektieren und dabei die Grenzen der Form überstrahlt.

Wir empfinden bei gewissen Farben eine entsprechende Temperatur. **Blau** erinnert uns an **Wasser, Schnee und Eis**. **Rot** lässt uns an **Feuer und Glut** denken. Dadurch entsteht ebenfalls ein Kontrast.



Möglichkeiten des Farbauftrags:

- **lasierend**
Farben werden dünn aufgetragen, Strukturen (z.B. von Holz) bleiben sichtbar, transparente Farben
- **deckend**
Farben werden kräftig und unverdünnt aufgetragen

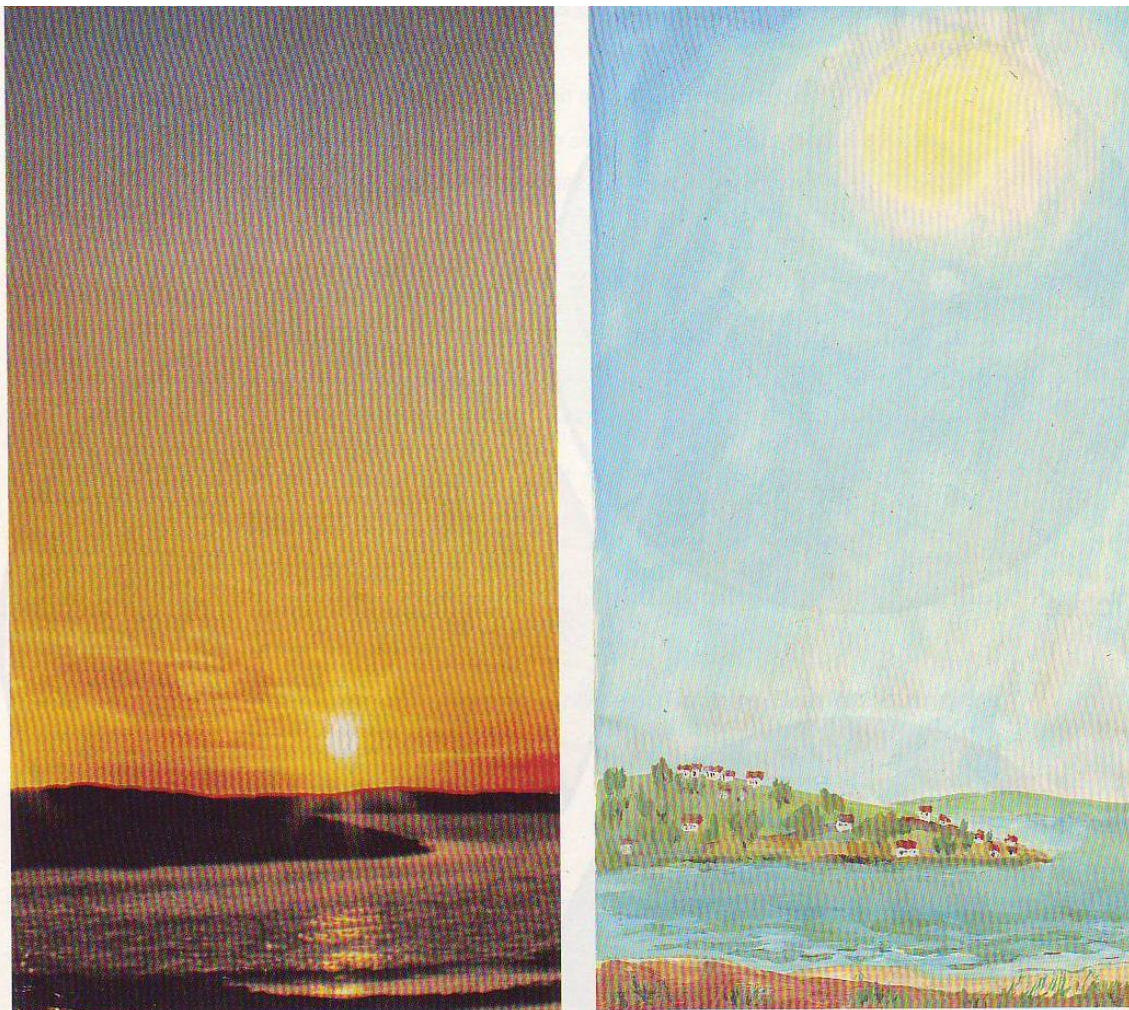
Gegenstands- und Erscheinungsfarbe

Die Welt um uns herum ist grau. Erst durch Licht wird sie farbig für uns. Elektromagnetische Strahlungen treffen auf unser Auge, in dem sie über die Netzhaut und den Sehnerv zum Gehirn geleitet werden. Dabei empfindet jeder Mensch gewisse Dinge und Farben anders.

Die unterschiedlichen Gegenstandsfarben entstehen durch die unterschiedlichen Anordnungen der Moleküle der verschiedenen Materien. Die chemische Struktur einer Oberfläche bedingt im Zusammenwirken mit dem darauf fallenden Licht das farbige Aussehen. Diese molekulare Oberfläche kann sich auf natürliche Art (z.B. Verfärbung grüner Blätter im Herbst) oder künstliche Art (z.B. das Auftragen von Farbe) verändern.

Die Erscheinungsfarbe eines Gegenstandes wird von verschiedenen Faktoren bestimmt:

- Qualität des Lichts (z.B. Sonnenlicht, Glühbirne)
- Standort des Betrachters (z.B. Entfernung zum Gegenstand/Luftperspektive)
- Farben beeinflussen sich gegenseitig (z.B. Hell-Dunkel-Kontrast)

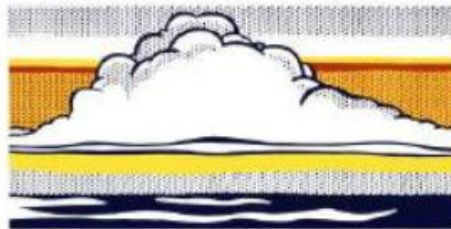
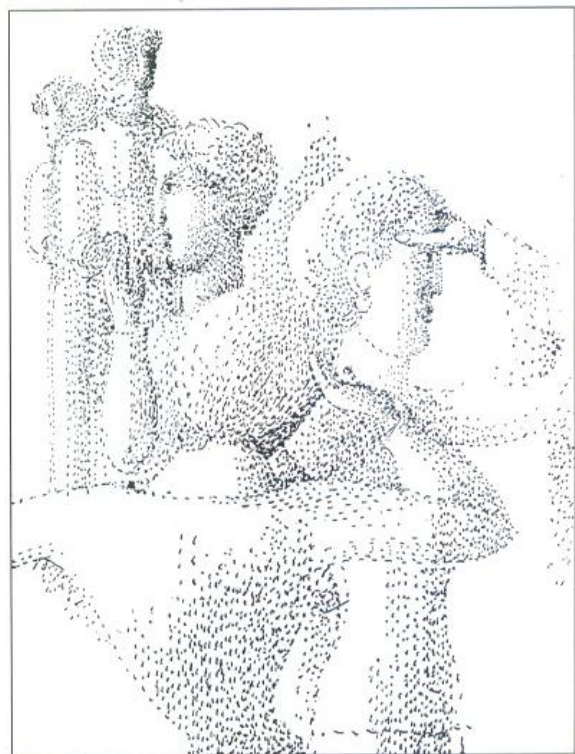
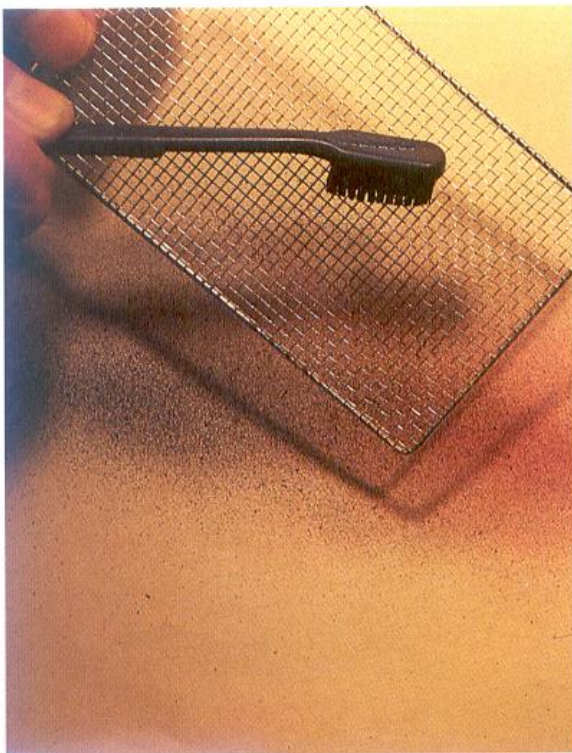


2. Zeichnen

1) Der Punkt

Der Punkt ist als kleinstes Formelement nicht weiter reduzierbar. Er ist somit elementares graphisches Mittel und gleichzeitig Baustein für die zwei anderen graphischen Mittel: Linie und Fläche.

Im Gegensatz zur Linie und Fläche ist der Punkt in seiner Form unveränderbar. Um seiner Bezeichnung gerecht zu werden, muss er im Vergleich zu seiner Umgebung klein wirken. Gestalterisch kommt er bei der Spritztechnik (Abb. links) oder dem Punkt-für-Punkt Verfahren (Abb. rechts) zum Einsatz.



2) Die Linie

Die Linie ist ebenso wie der Punkt nicht weiter reduzierbar und somit elementares Mittel graphischer Gestaltung.

Die Linie entsteht, wenn sich ein Punkt in Bewegung setzt oder mehrere Punkte aneinandergereiht werden. Sie ergibt sich nur scheinbar, wenn die Abstände zwischen den Punkten so gering sind, dass das Auge die Lücken optisch schließt. Sie ergibt sich tatsächlich, wenn sich die Punkte berühren.



Eine kurze Linie wird als Strich bezeichnet. Lange Linien wirken noch länger, wenn sie sehr dünn sind. Eine breite Linie kann in einer bestimmten Umgebung zur Fläche werden.

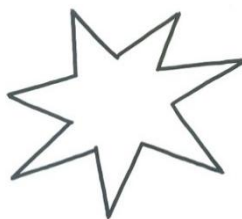
Waagrechte Linien strahlen eher Ruhe aus, während senkrechte oder schräg verlaufende Linien für Aktivität stehen. Unregelmäßige bzw. frei verlaufende Linien können sogar kraftvoll oder nervös wirken.

Verwendung der Linie:

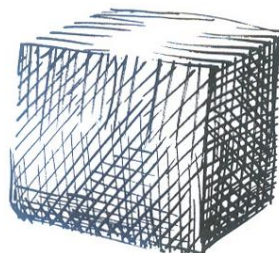
- Selbstständige Form



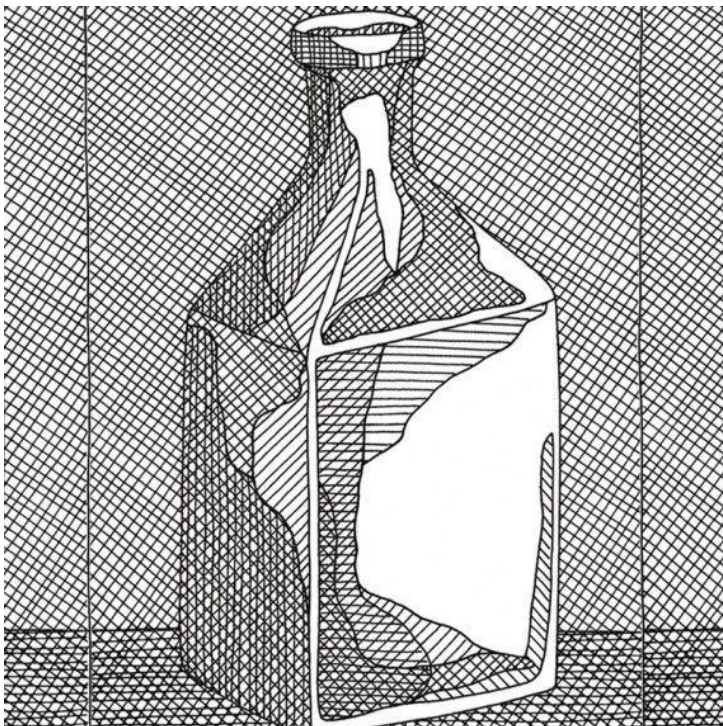
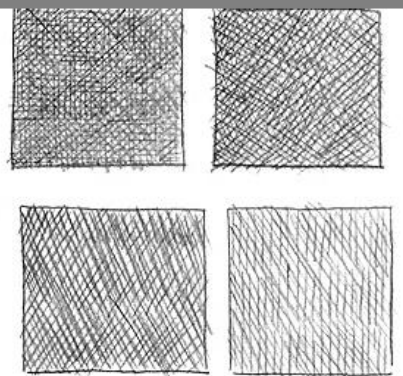
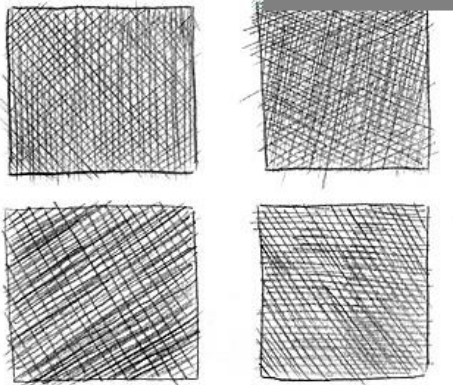
- Umriss / Kontur



- Flächengliederung und -gestaltung



Schraffur



Da sich das Zeichnen vom Malen aufgrund dessen unterscheidet, dass Linien und Punkte verwendet werden - statt Farben und Tonwerte - ist das Schraffieren die vorherrschende Technik in der Zeichenkunst.

Eine Schraffur arbeitet mit dem Auge des Betrachters: Wenn man die Zeichnung aus der Nähe betrachtet, kann man die feinen Striche gut auseinanderhalten. Aber je weiter man sich entfernt, umso mehr setzt sich die Schraffur zu einem "Grauwert" zusammen. Das Auge kann die einzelnen Linien nicht mehr klar voneinander trennen, und so wird die Schraffur zur Fläche.

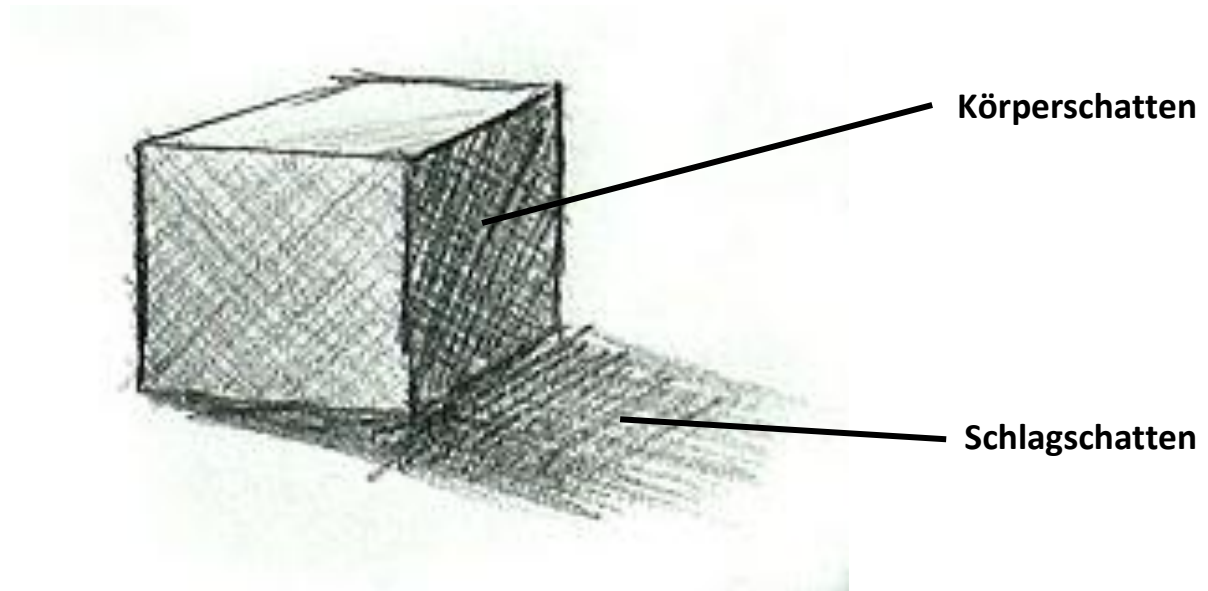
Härtegrade Bleistifte

Sehr oft werden beim Schraffieren Bleistifte verwendet. Man kann hierbei in die Grundstärken B (**b**lack = weich, dunkel), HB (**h**ard **b**lack = mittel) und H (**h**ard = hart, hell) unterscheiden. Die Stärken B und H variieren dabei wiederum in neun Stärken, die durch eine entsprechende Zahl gekennzeichnet werden. Zum Schraffieren eignen sich grundsätzlich alle Härtegrade, vielmehr entscheidend ist die Absicht der Schraffur.



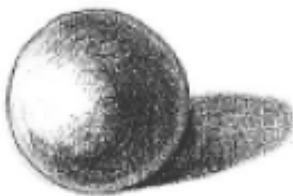
Schatten

Schraffuren werden besonders in den "Schattenbereichen" benutzt, dort, wo es in der Zeichnung dunkel sein soll. Durch das Zusammenspiel von Licht und Schatten entsteht Plastizität und Räumlichkeit. Und Schraffuren helfen, Plastizität und Räumlichkeit in Zeichnungen zu erzeugen.



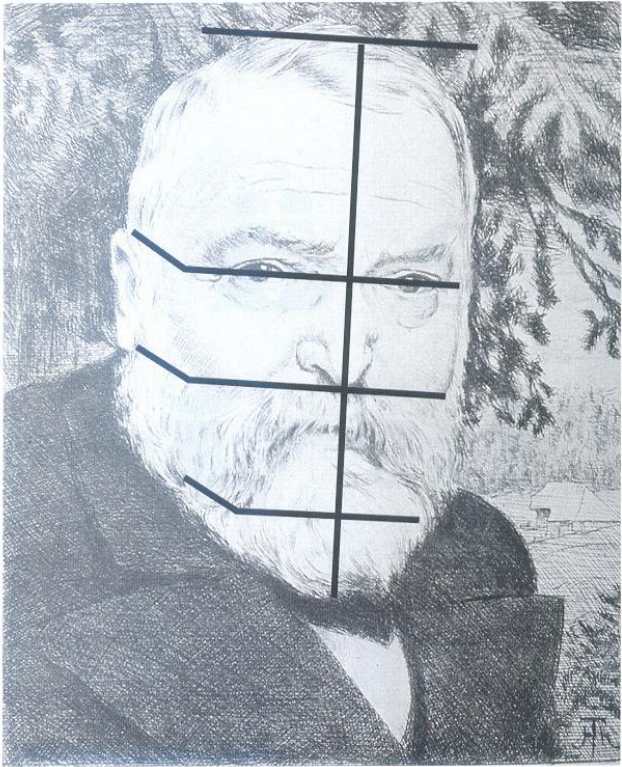
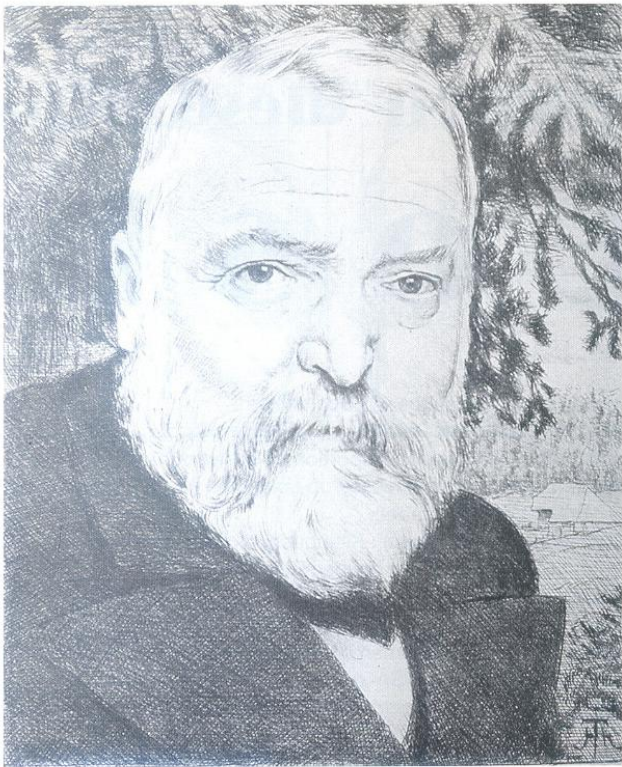
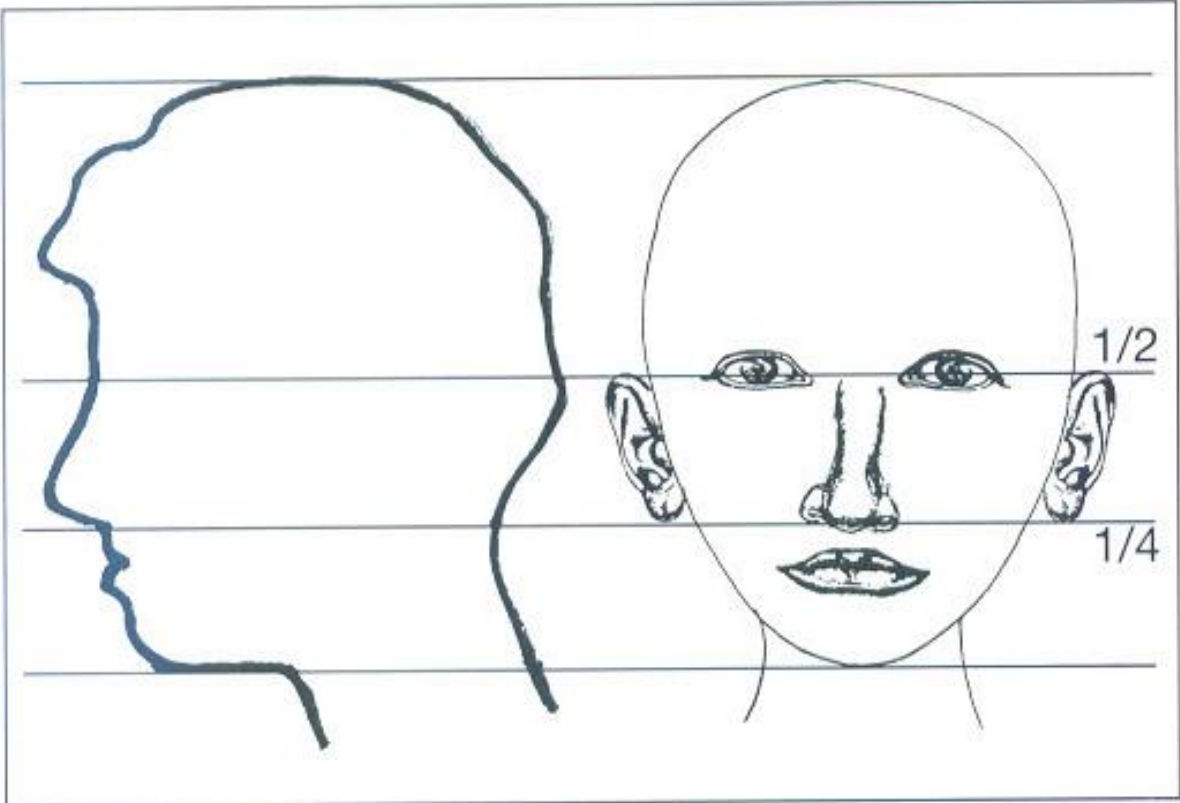
Der **Körperschatten** eines Körpers ist der Schatten, den der Körper auf sich selbst durch sich selbst verursacht. Dabei sind aber nur Schattenflächen gemeint, die auf den schattenverursachenden Flächen liegen. Anders formuliert ist der Körperschatten die Menge der nicht beleuchteten, also der Lichtquelle abgewandten Seiten.

Der **Schlagschatten** wird auf einem hellen Hintergrund hervorgerufen, wenn das Objekt davor von einer Lichtquelle beleuchtet wird. Dieser Schatten ist bemerkenswert scharf und zeigt den Umriss, also die Silhouette des Objektes. Er lässt – ebenso wie der Körperschatten – erkennen, aus welcher Richtung das Licht kommt.



Mit **Schraffuren/Schatten** können Gegenstände **möglichst realistisch** wiedergegeben werden. Um **Räumlichkeit** in Elemente zu bringen wird oft die formgebende Schraffur der Gestaltung einer Fläche verwendet.

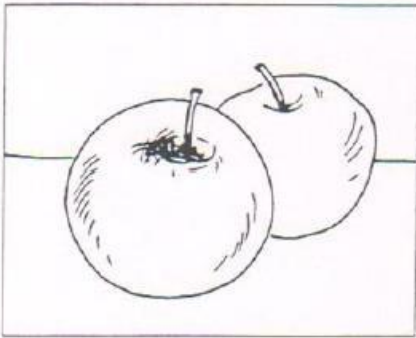
Verhältnis beim Zeichnen eines menschlichen Gesichts



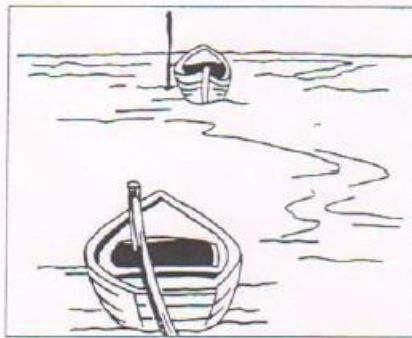
3. Perspektiven

a) Wichtige Merkmale

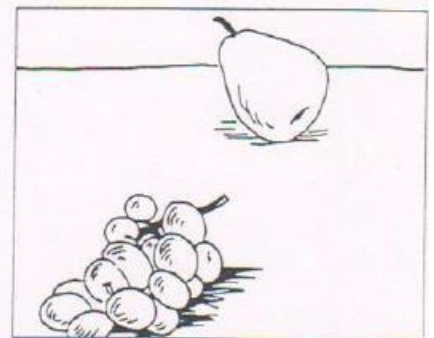
- Verdichtung oder Anordnung von Linien oder Punkten
- Überschneidungen
- Größenverhältnisse werden dargestellt
- Lichteinfall
- Einsatz von Farben
- Einsatz von perspektivischen Anordnungen (z.B. Zentralperspektiven)



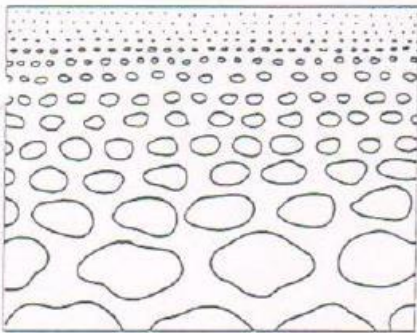
Vorderes verdeckt Hinteres.



Vorderes ist größer als Hinteres.



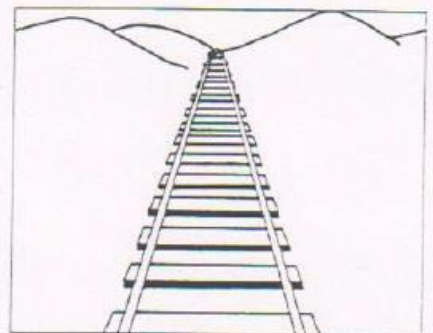
Das Vordere ist im Bild unten.



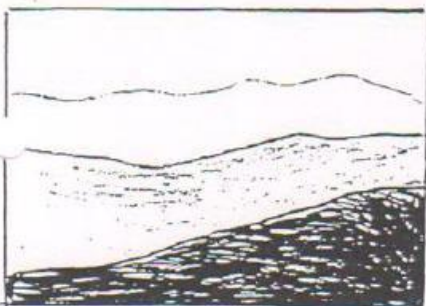
Eine gleichmäßige Struktur wird nach hinten enger und feiner.



Schatten modellieren die Form.



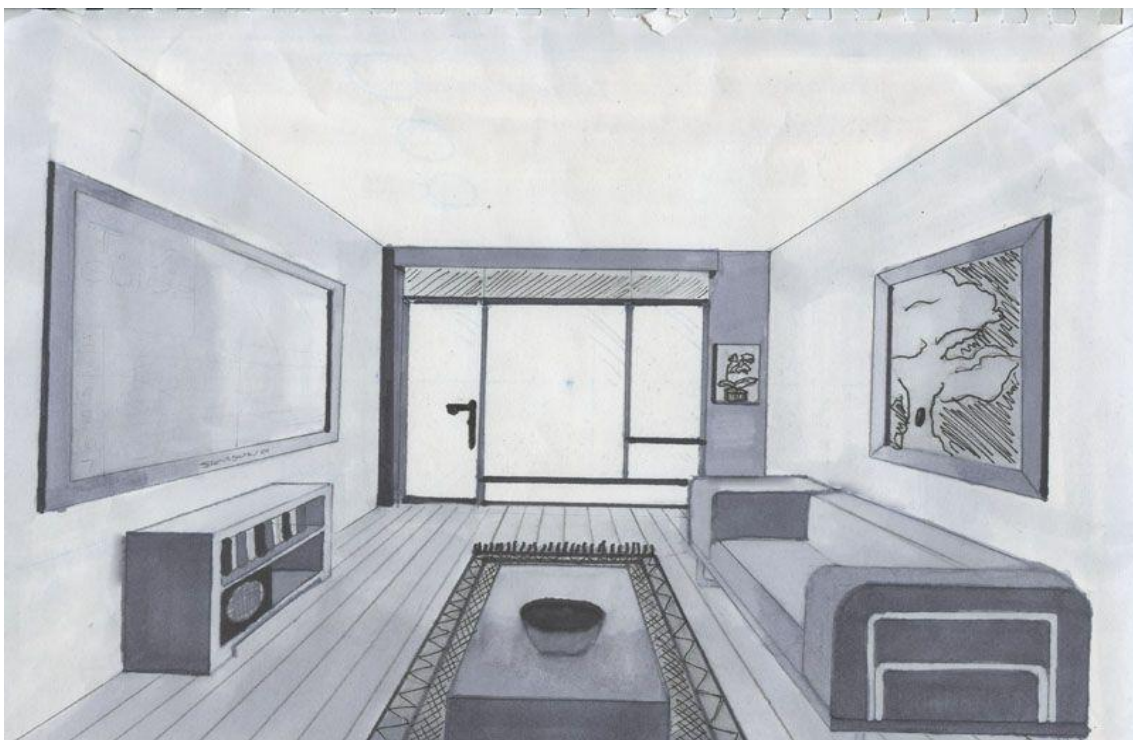
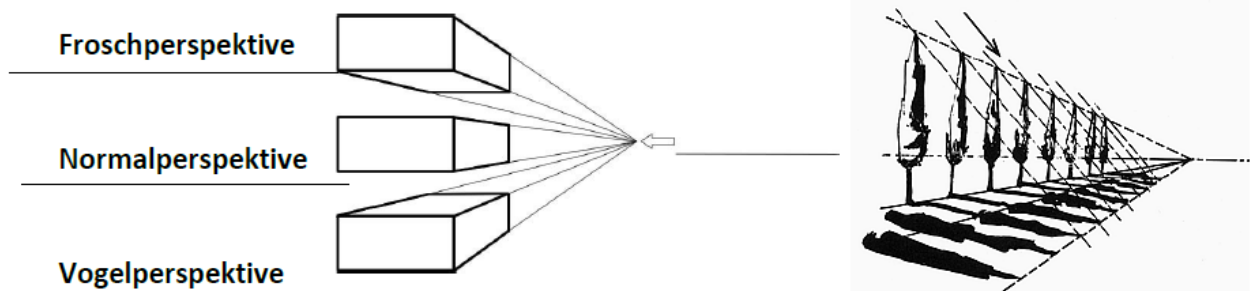
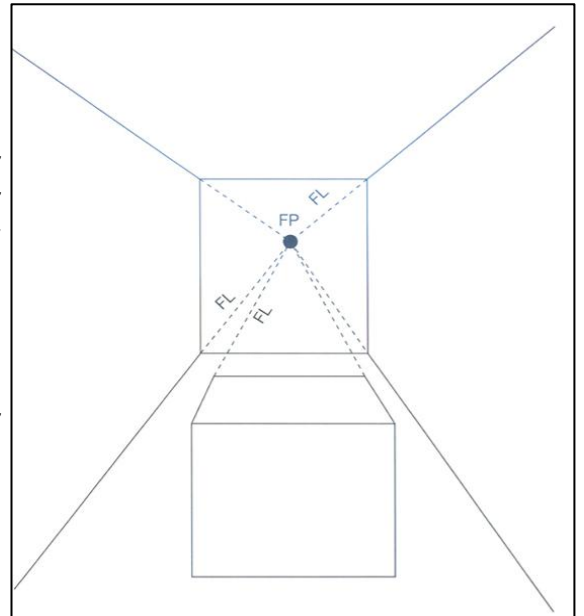
Parallele Linien, die vom Betrachter weglaufen, treffen sich in einem Fluchtpunkt.



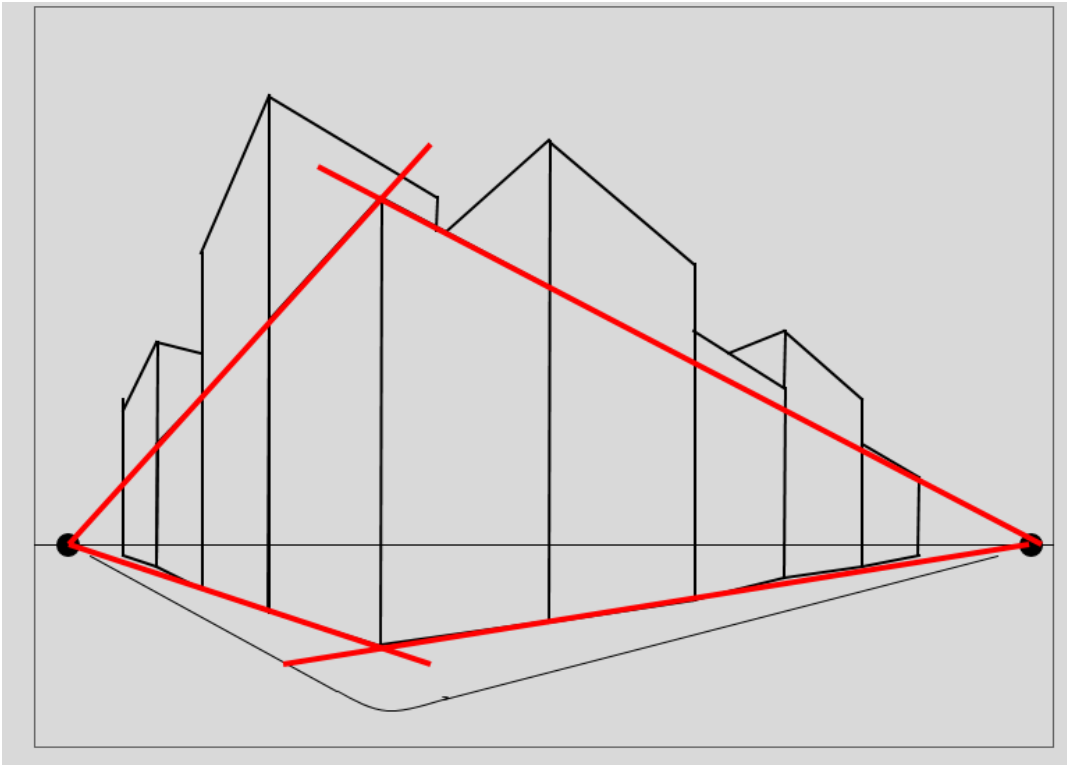
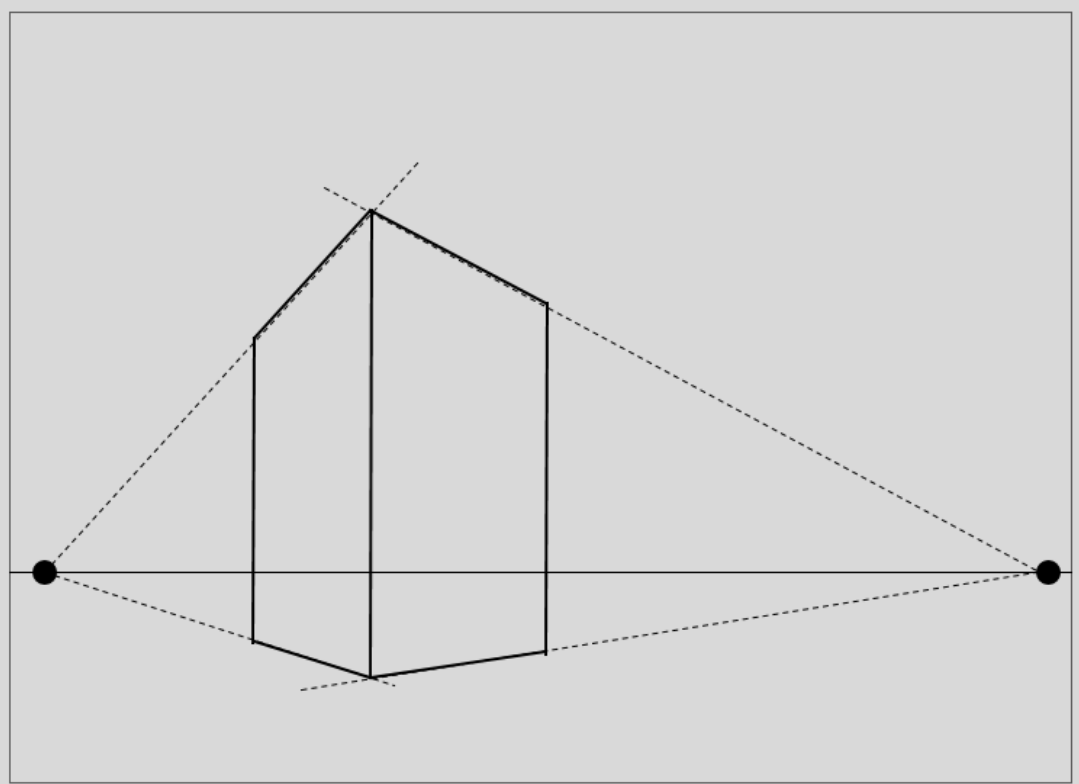
Die Ferne wird blasser, auch milchig und bläulich, wenig Details. Nach vorne hin nimmt die Farbigkeit zu, auch zunehmende Detailgenauigkeit.

b) Fluchtpunktperspektive / Zentralperspektive

- Führen die in Wirklichkeit zueinander laufenden Kanten eines Gegenstandes oder Eckkanten eines Raumes vom Betrachter weg in die Tiefe, so treffen sich deren **Fluchtlinien** im **Fluchtpunkt**.
- Der Fluchtpunkt richtet sich nach Stand und Höhe des Betrachters und liegt immer auf der sog. **Horizontallinie**.
- Die Augenhöhe ist entscheidend für die Sicht, aus der sich drei verschiedene Perspektiven ergeben:
 - **Normalperspektive / Frontalperspektive**
Augenhöhe eines stehenden, erwachsenen Menschen
 - **Vogelperspektive** - Zeigt die Dinge von oben
 - **Froschperspektive** - Sicht vom Boden aus



c) Fluchtpunktperspektive mit zwei Fluchtpunkten



4. Stilrichtungen

a) Das Stilleben

Das Stilleben ist eine Anordnung von „toten/ regungslosen Gegenständen“, die der Künstler nach bestimmten Merkmalen anordnet.

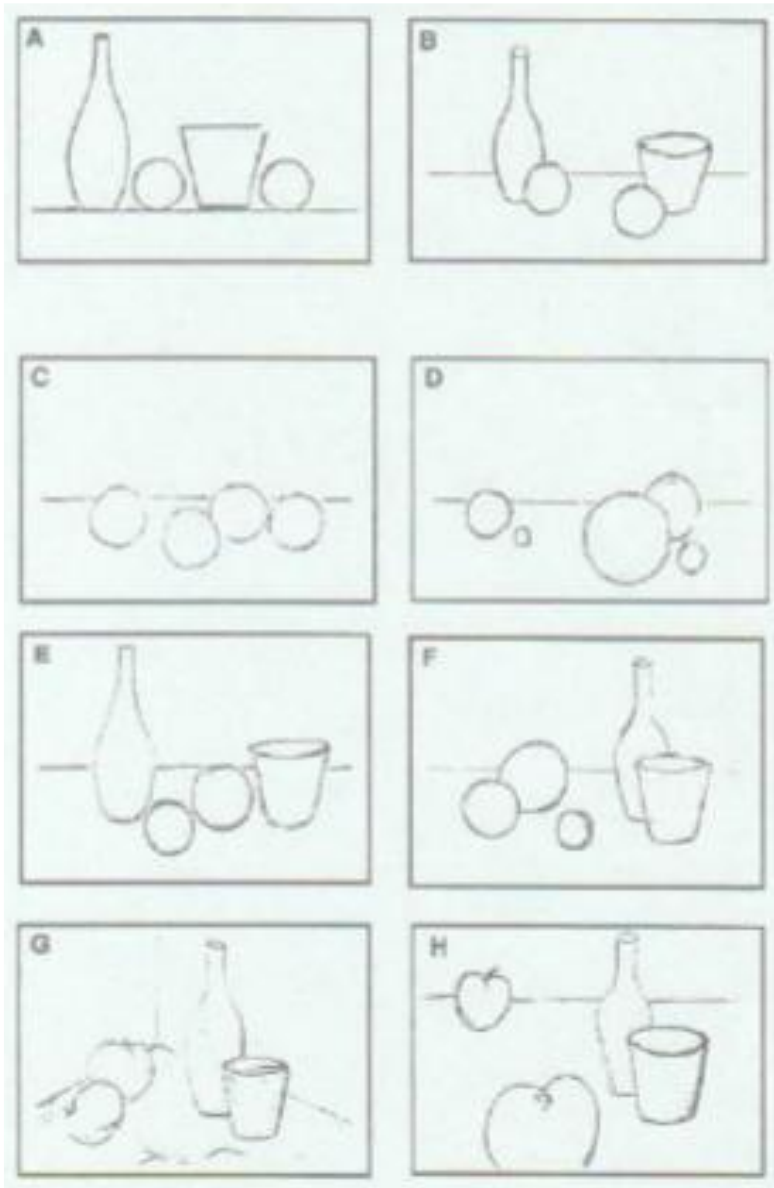
→ Typische Motive sind Blumen, Obst, Gefäße, tote Tiere.

→ Mit größter Genauigkeit werden die Gegenstände wie in einem Foto dargestellt.



Die Anordnung der Gegenstände ist beim Stilleben besonders wichtig.

Achte auf folgende Tipps:



Wenn Gegenstände nebeneinanderstehen (A) wirkt das langweilig. Im Bild B wird die Augenlinie durchbrochen, das Bild bekommt mehr Zusammenhalt.

Nicht alle Gegenstände einheitlich (C), sondern verschiedene Größen abbilden (Bild D).

Beziehungsloses Nebeneinanderstehen vermeiden (E), sondern einen Zusammenhang herstellen (F).

Aufmerksamkeitslinien konstruieren. Bei Bild F liegt der Blickpunkt in der Bildmitte. Bild G schafft einen Zugang für das Auge durch zurückspringende Ecken. Im Bild H ist es der am Bildrand abgeschnittene Apfel und die bogenförmige Anordnung der Gegenstände.

b) Impressionismus

- Letztes Drittel 19. Jahrhundert / 1870 – Anfang 20. Jahrhundert
- „**Empfindungskunst / Eindruckskunst**“ („impressio“ = Eindruck)
- Zuvor: moralisierende oder protzige Bilder (z.B. Schlachten, Fürsten)
- Jetzt: Impressionismus schreibt das Sehen vor, Umsetzung des Gesehenen
- **Eindrücke des Alltags** festhalten, im direkten **Licht der Natur**
- Vertreter: Edouard Manet, Claude Monet, Eugene Delacroix, Edgar Degas

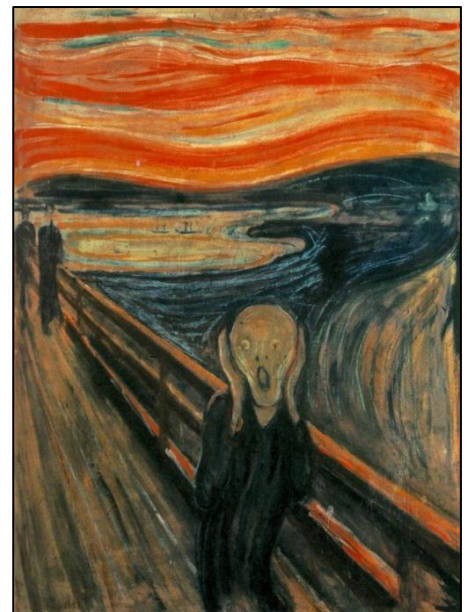


Kriterien:

- Einsatz von Farben und Kontrasten
- Licht und Schatten
- Keine konkreten Linien
- Linien, Striche, Punkte
- Lichtstimmung hell-dunkel
- Sättigungskontrast (mehrere Varianten eines Farbtons)
- Farben direkt auf das Bild auftragen

c) Expressionismus

- Anfang 20. Jahrhundert
- „expressio“ als **Ausdruck der inneren Gefühle**, statt Abbildung der äußerlichen Betrachtung (Impressionismus)
- Diese Kunst soll **emotional** bewegen und innerlich ansprechen (Enttäuschung, Trauer, Schmerz, Angst, Freude)
- Vincent van Gogh, Paul Gauguin und Edvard Munch als Vorreiter (Munchs „Der Schrei“ als erstes Werk dieser Stilrichtung 1890)
- Dominierende, auffällige Farben/Kontraste
- Grobe und/oder geschwungene Formen
- Abgehackte, naturfremde Formen und Farben
- Edvard Munchs Bild „Der Schrei“ bekam die Kritik, er habe einfach drauf los gemalt, ohne künstlerisches und handwerkliches Geschick
- **nicht naturgetreu -> Kritik**
- Am stärksten in Deutschland und Frankreich ausgeprägt
- Vertreter: Henri Matisse, Emil Nolde, Franz Marc, Erich Heckel, August Macke, Ernst Ludwig Kirchner



- Vincent van Gogh als Künstler beider Stilrichtungen (Impressionismus und Expressionismus)

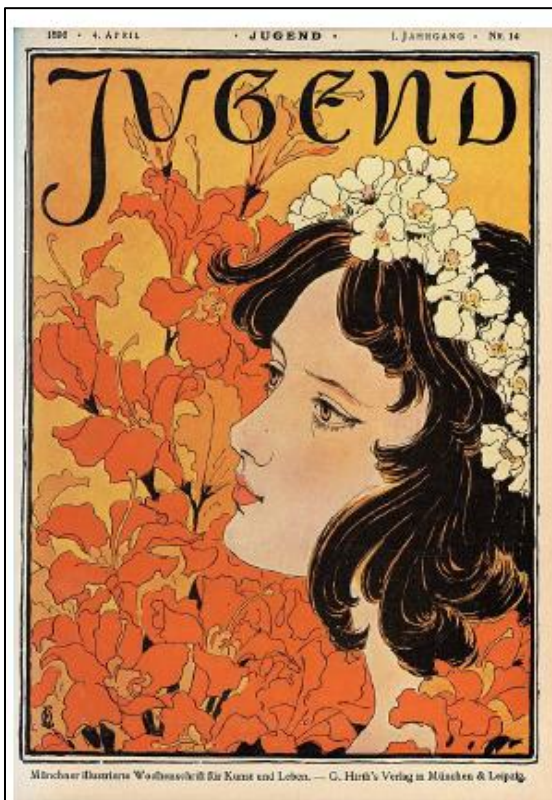


(van Gogh: Kornfeld mit Krähen)
Impressionistisch



(van Gogh: Sternennacht)
Post-impressionistisch/Expressionistisch

d) Jugendstil



- Ca. 1890 bis 1910
- Vor allem in Deutschland bekannt, nach der Münchner Kunstzeitschrift „Die Jugend“
- Junge, moderne und originelle Bewegung
- Auch im Möbeldesign, Architektur, Bildhauerei, Plastikherstellung sowie Schmuck und Glaswaren

Äußere Kennzeichen:

- Dekorative fließende Linien
- Florale Ornamente (Pflanzenblätter und Blüten) die Natur als Vorbild
- Keine geometrischen Formen
- Junge Frauen (ganzer Körper oder Gesicht)



Jugendstil-Service von Theodor Grust (1902)

e) „Pop Art“

- „Populäre Kunst“ → volkstümlich, für ein großes Publikum geschaffene Kunst
- Alltagskultur, Konsum, Massenmedien und Werbung
- Alltagsgegenstände „verwenden und wiederverwenden“ (A. Warhol)
- Seit 1950er und 1960er Jahre in Großbritannien und USA perfektioniert
- Nicht nur Kunst, sondern sie wollen aufrütteln, provozieren und kritisieren (z.B. wegen Vietnam-Krieg)
- Meist plakative, flächige Ausdrucksformen mit wenigen, aber auffälligen/grellen Farben
- Vertreter: Roy Lichtenstein (Comics), Andy Warhol, Robert Rauschenberg



(Roy Lichtenberg: Maybe)

