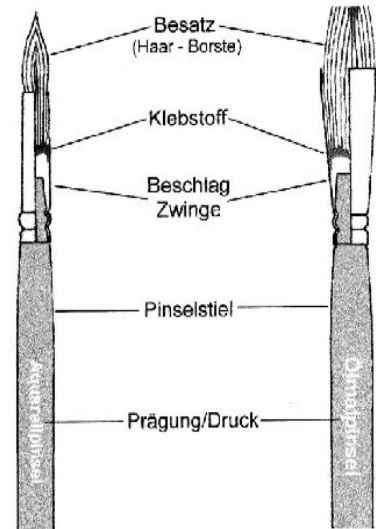


Werkzeugvorstellung Pinsel

verschiedene Formen: Flachpinsel, Rundpinsel, breite Lackierpinsel, Fächerpinsel, u.a.

Technische Funktionen des Werkzeugs

- der Pinselstiel wird in der Hand wie ein Stift gehalten, um mit ihm zu malen
- die Spitze der Haare oder Borsten werden in Farbe oder Wasser getaucht und dann auf das Papier gebracht
- unterschiedliche Pinsel für unterschiedliche Flächen:
 - große Formen (Himmel, Wiese) = große Pinsel
 - kleine Formen (Zweige, Gesicht) = kleine Pinsel



Sachgerechter Gebrauch

- bei Wasserfarben wird von Hell nach Dunkel gearbeitet, da Wasserfarben nicht so gut decken wie Acrylfarben; dunkler werden kann man immer, heller werden (fast) nie; Lasiertechnik: Maltechnik, bei der Farben stark verdünnt aufs Papier gebracht werden; in einzelnen Durchgängen wird mehr Farbe aufgetragen – am Anfang sehr hell, dann mehr und mehr Farbe, zwischendurch trocknen lassen; einzelne Farbschichten werden übereinander gelegt und scheinen durch man benutzt zum Lasieren am besten Haarpinsel diese Technik eignet sich auch für Acrylfarbe
- Typisches Problem: eine Fläche wird mit Wasserfarbe ausgefüllt, das Papier wellt sich und die Farbe sammelt sich in der Mitte; die Farbe wird nun immer wieder übers Papier gestrichen, um sie zu verteilen → das Papier wellt sich immer mehr Tipp: schnell arbeiten und mit Schwamm oder Papiertaschentuch die nassen Stellen trocken tupfen
- außerdem einen Schwamm oder Papiertaschentuch benutzen, an dem laufend der Pinsel abgetupft werden kann; eine Farbprobe durch einen Tupfer am Blattrand durchführen
- zum Farbmischen ein Extrafach in auf der Mischpalette benutzen und den Pinsel vor dem Eintauchen in eine neue Farbe auswaschen
- wenn sich das Wasser zum Auswaschen des Pinsels stark verfärbt, wird das Wasser gewechselt
- aus den Grundfarben blau, gelb und rot können alle anderen Farben gemischt werden; dazu eignet sich eine Mischpalette oder ein alter Porzellanteller
- Acrylfarben können ebenfalls mit Wasser verdünnt werden; sie erscheinen nass heller als getrocknet; als Malgrund eignet sich bei diesen Farben fast alle Materialien, wie Holz, Stein, Glas oder Papier

Beispielaufgabe

Herstellung eines Geschenkpapiers oder Musterpapiers

In dieser Aufgabe soll ein A3 Papier nur mit Pinsel und Farbe gestaltet werden. Dazu sollen mindestens fünf verschiedene Pinsel zum Einsatz kommen. Die Farbwahl kann selber bestimmt werden, jedoch sollen es mindestens zwei unterschiedliche Farben sein.

Schritt 1:

Stelle dir Papier, deine ausgewählten Farben und Pinsel bereit. Berechne dir außerdem eine Malunterlage vor, damit der Tisch nicht dreckig wird.



Schritt 2:

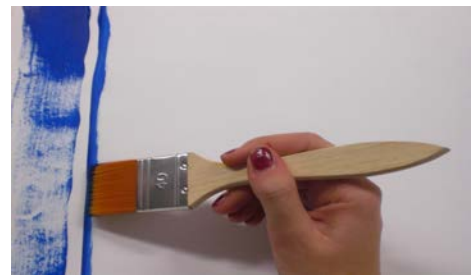
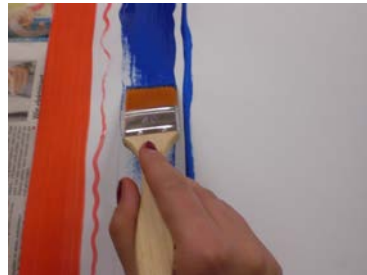
Stelle dir einen Wasserbecher bereit. Mische nun eine Farbe an, z.B. in einer Mischpalette, oder benutze eine reine Farbe...

... und mische sie mit Wasser an, damit sie auf dem Papier nicht zu dick aufgetragen wird.



Schritt 3:

Beginne nun das Malen auf dem Papier mit dem 1. Pinsel. Es kann ein Strich, eine Welle oder etwas anderes sein. Wähle danach einen anderen Pinsel aus und male mit ihm daneben. Probiere die unterschiedlichsten Pinsel und ihre Malweise aus, indem du mit ihnen streichst, drehst, wischst usw.



Schritt 4:

Verfahre so weiter bis das ganze Papier mit einem Muster ausgefüllt ist. Du kannst dich dabei austoben und die Malweise der verschiedenen Pinsel erkunden.



Wartungshinweise:

- Niemals den Pinsel ungereinigt eintrocknen lassen.
- Wasserlösliche Farben mit reichlich Wasser reinigen, für Acrylfarben spezielle Reinigungsmittel verwenden
- Farbreste am Zwingenrand nicht vergessen, dazu Pinselkopf gut durchreiben und durch spülen, sowie im Anschluss den Pinsel in Form bringen gut trocknen lassen.
- Verschmutzte Farbnapfe durch eine Drehung mit einem Papiertaschentuch säubern
- Nasse Farbnapfe im aufgeklappten Farbkasten trocknen lassen, sonst schimmeln oder versumpfen sie
- Wenn Haarpinsel eine halbe Stunde im Wasserbecher abgestellt werden, verbiegen sie sich; Reparatur: Pinsel über Seife ziehen und die Spitze formen, dann stehend trocknen lassen