

Ideensammlung für eine gestalterische Maturaarbeit

Du stehst am Anfang deiner Maturaarbeit im Fach Bildnerisches Gestalten? Dann kann dir diese Ideensammlung als Ausgangspunkt dienen. Die folgenden Themenfelder bieten dir breite gedankliche Räume, aus denen du **deine eigenen Interessen, Fragestellungen und Ausdrucksformen** entwickeln kannst.

Fotografie

- **Selbst und Inszenierung**
Wie lässt sich Identität durch Bildgestaltung ausdrücken, verfremden oder in Frage stellen?
 - **Spuren des Alltags**
Beobachtungen im öffentlichen oder privaten Raum – was erzählen Dinge, Orte, Details?
 - **Re-Inszenierung und Zitat**
Alte Bildwelten neu interpretiert: Wie kann man mit bestehenden Bildvorlagen kreativ umgehen?
 - **Raum und Licht**
Erforsche die Wirkung von Lichtstimmungen, Perspektiven oder Spiegelungen in der fotografischen Darstellung.
-

Malerei / Zeichnung

- **Figur und Fragment**
Wie kann man den menschlichen Körper darstellen – realistisch, symbolisch oder abstrahiert?
 - **Emotion und Farbe**
Farben als Ausdrucksmittel für Stimmungen, Zustände oder innere Welten.
 - **Erinnerung und Narration**
Geschichten erzählen ohne Worte – mit Symbolen, Bildfolgen oder vieldeutigen Szenen.
 - **Fiktionale Welten erschaffen**
Figuren, Orte, Geschichten – Comic als Bühne für Fantasie, Kritik oder alternative Realitäten.
 - **Landschaft neu gedacht**
Zwischen Realität und Vorstellung: Was macht einen Ort aus, und wie lässt er sich darstellen?
-

Performance

- **Körper als Medium**
Was kann der Körper sagen, was Sprache nicht vermag? Bewegung, Geste, Präsenz.
 - **Aktion im Raum**
Eine Performance als Moment der Begegnung mit Raum, Objekt, Klang oder Publikum.
-

Druckgrafik (z. B. Linolschnitt, Siebdruck, Monotypie)

- **Wiederholung und Variation**
Muster, Serien, Rhythmen – was passiert zwischen Wiederholung und Veränderung?
- **Spur und Fläche**
Wie kann man über Reduktion, Kontrast oder Linienführung Bedeutung erzeugen?
- **Materialexperiment**
Welche Wirkung haben verschiedene Untergründe, Farben oder Drucktechniken?

Film / Video / Essayfilm / Animation

- **Subjektive Perspektiven**
Wie lässt sich ein Thema vielschichtig, persönlich oder fragmentarisch erzählen?
- **Raum-Zeit-Erfahrungen**
Wie wirken Orte, Bewegungen oder Abläufe im bewegten Bild?
- **Bildsprache statt Drehbuch**
Gestaltung durch Bildkomposition, Rhythmus, Geräusche und visuelle Metaphern.

Skulptur / Plastik / Installation

- **Form und Körper**
Wie kann man mit Volumen, Material und Struktur Emotionen oder Bewegung ausdrücken?
- **Raum als Teil des Werks**
Wie verändert sich ein Kunstwerk, wenn es begehbar oder raumgreifend ist?
- **Alltagsobjekte umdeuten**
Was geschieht, wenn gewohnte Dinge in neue Zusammenhänge gesetzt werden?

Typografie / Schriftbild / Text als Gestaltungsmittel

- **Wort und Bild verschmelzen**
Wie kann man Sprache sichtbar machen – im Raum, in Schichten, als Struktur?
- **Botschaften und Zeichen**
Welche Rolle spielen Schrift und Typografie in gesellschaftlichen oder persönlichen Kontexten?
- **Lesbarkeit und Irritation**
Wie verändert sich Bedeutung, wenn Text sich auflöst oder versteckt?

Mixed Media / Konzeptuelle Arbeiten

- **Themen über Material verbinden**
Was passiert, wenn unterschiedliche Medien kombiniert werden? (z. B. Foto & Zeichnung, Text & Raum)
- **Idee vor Technik**
Wie entsteht ein Werk aus einer Fragestellung heraus – unabhängig vom Medium?
- **Forschendes Gestalten**
Gestaltung als Denkprozess – mit Skizzen, Textfragmenten, Materialproben und offenen Enden.

Land Art / Naturmaterialien

- **Vergänglichkeit gestalten**
Arbeiten mit Materialien, die sich verändern, zerfallen oder wachsen.
- **Spuren in der Landschaft**
Gestalterische Eingriffe in Natur- oder Stadtraum – sichtbar oder subtil.
- **Natur als Partner**
Kooperation mit Wetter, Wind, Wasser, Pflanzen, Erde.

Digitale Medien / Digitale Kunst

- **Bildmanipulation**
Digitale Collagen, Überlagerungen, Störungen – zwischen Realität und Fiktion.
- **Virtuelle Räume**
Digitale oder interaktive Szenarien als Raum für Fantasie, Kritik oder Erfahrung.
- **Generative Gestaltung**
Einsatz von Algorithmen, KI, Code oder Software zur Bildproduktion.
- **Spielwelten/Games entwerfen**
Wie entstehen Räume, Figuren und Atmosphären, die Spieler:innen immersiv erleben?
Gestaltung von visuell stimmigen, erzählenden oder abstrakten Spielumgebungen.

Ton / Klang / Akustische Gestaltung

- **Klang als Bild**
Wie klingt ein Ort, ein Gefühl, ein Zustand? Tonaufnahmen als künstlerisches Medium.
- **Raum-Klang-Installationen**
Arbeiten mit Lautsprechern, Stimmen, Geräuschen – der Raum als Klangkörper.
- **Visuelle Notationen**
Klang als Form sichtbar machen – in Zeichnung, Objekt oder Video.

Buchgestaltung / Künstlerbuch

- **Das Buch als Raum**
Das Umblättern, die Abfolge, die Haptik – wie wird ein Buch zum Kunstwerk?
- **Inhalte inszenieren**
Gestaltung von Text und Bild.

Collage / Montage

- **Brüche und Verbindungen**
Kombinieren von Bildern, Texten, Materialien – neue Bedeutungen entstehen aus Fragmenten.
- **Visuelle Tagebücher**
Collage als Reflexionsform über Zeit, Erinnerung, Beobachtung.
- **Fundstücke und Sammelbilder**
Gestalten mit Alltagsmaterialien, Altpapier, Fotografien oder Objekten.

Textile Techniken / Mode / Stoff

- **Körper und Hülle**
Kleidung als Ausdruck von Identität, Schutz, Ritual oder Rolle.
- **Stoffe erzählen**
Textilien als Träger von Geschichte, Kultur, Erinnerung.
- **Nähen, Knüpfen, Weben**
Zeitaufwändige Handarbeit als künstlerisches Statement.

Architektur / Raumgestaltung

- **Zwischen Funktion und Form**
Gestaltung von Räumen, die nicht nur nutzbar, sondern auch bedeutungsvoll sind – von realen Modellen bis zu utopischen Entwürfen.
- **Orte erinnern**
Wie prägen Erinnerungen Räume – oder umgekehrt? Auseinandersetzung mit persönlichen oder kollektiven Erinnerungsorten.
- **Zwischen Konstruktion und Atmosphäre**
Architektur sichtbar machen durch Zeichnung, Modell, Fotografie oder digitale Visualisierung – Fokus auf Material, Licht, Proportion.
- **Kritik durch Raum**
Kann Architektur ein politisches Statement sein? Analyse und Gestaltung im Spannungsfeld von Ästhetik, Funktion und Gesellschaft.

Design / Objektgestaltung

- **Zwischen Funktion und Poesie**
Wie kann ein Gebrauchsgegenstand mehr sein als nur nützlich? Auseinandersetzung mit Objekten, die sowohl funktional als auch erzählerisch, symbolisch oder emotional aufgeladen sind.
- **Möbel als Raumgestalter**
Entwurf und Gestaltung von Möbeln, die auf besondere Bedürfnisse, Atmosphären oder Lebenskonzepte eingehen. Wie verändert ein Möbel den Raum – und unser Verhalten darin?
- **Schmuck als persönliche Botschaft**
Schmuck nicht nur als Zierde, sondern als Träger von Erinnerungen, Identität oder Haltung. Arbeiten mit Körpernähe, Material, Symbolik.
- **Reduktion oder Überfluss?**
Auseinandersetzung mit ästhetischer Klarheit, Nachhaltigkeit oder überladener Gestaltung. Wann ist ein Design „gut“?

Theorie / Kunstgeschichte / Analyse

- **Epochen im Dialog**
Wie verändert sich die Darstellung von Mensch, Raum, Natur oder Emotion durch die Jahrhunderte? Eine vergleichende Untersuchung verschiedener Stilrichtungen, Motive oder Darstellungsweisen.
- **Theorie trifft Praxis**
Eine Fragestellung theoretisch untersuchen (z. B. „Was ist ein Porträt?“ oder „Was bedeutet Abstraktion?“) und gestalterisch umsetzen.
- **Kunst als Spiegel der Gesellschaft**
Wie reagiert Gestaltung auf politische, soziale oder kulturelle Entwicklungen? Analysen von Bildstrategien in verschiedenen Kontexten.
- **Visuelle Kommunikation**
Untersuchung von Plakaten, Werbung, sozialen Medien oder Propaganda – wo überschneiden sich Kunst, Design und Ideologie?

Bereiche in Kunst und Design

