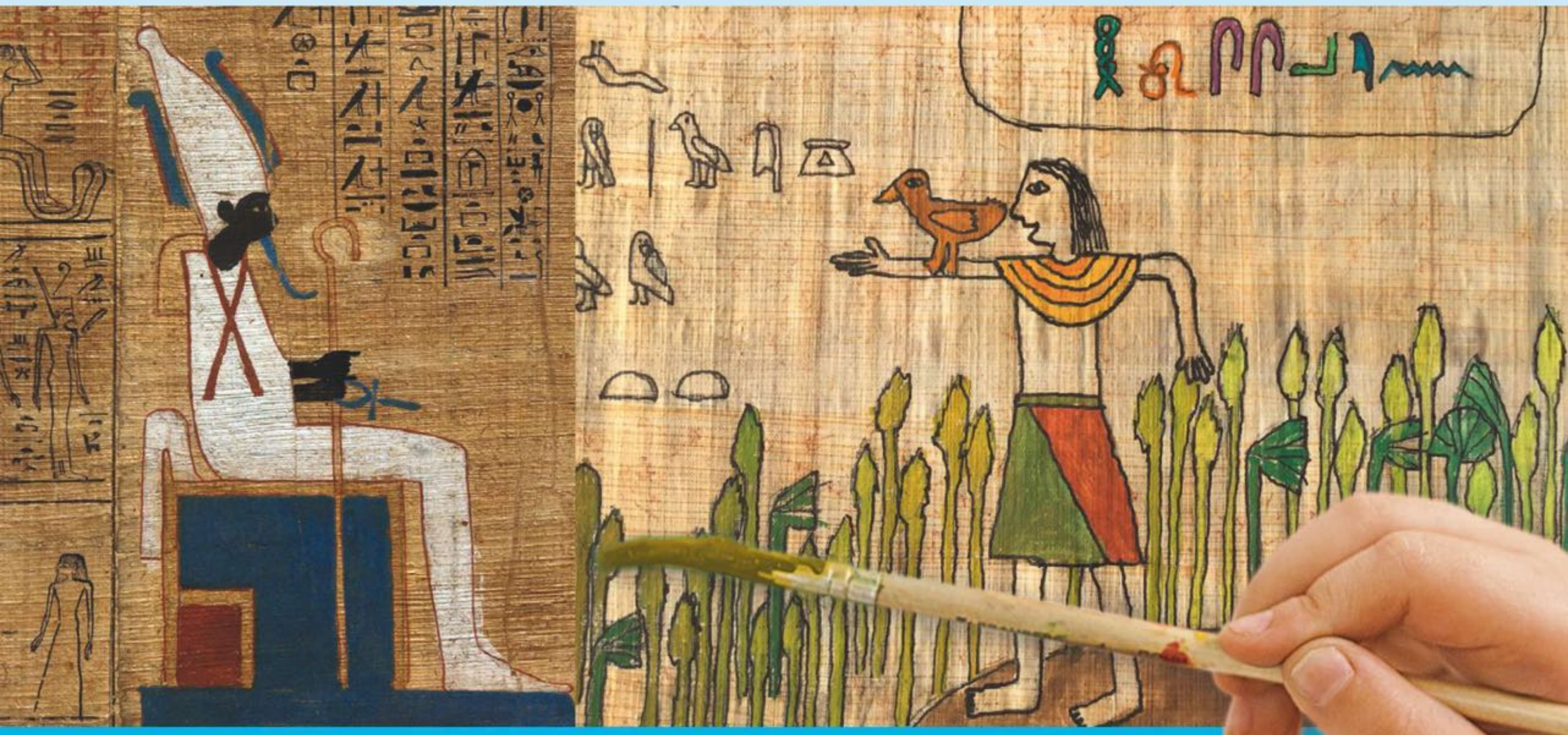
Kammerlohr

Fundamente der Kunst

1



Sekundarstufe 1

Oldenbourg

Als E-Book erhältlich

Kammerlohr

Fundamente der Kunst

1

Kammerlohr

Fundamente der Kunst

1

Herausgegeben von
Barbara Lutz-Sterzenbach und Thomas Michl

Erarbeitet von
Tanya Berlinger-Odemer, Jörg Grütjen,
Katja Helpensteller, Martin Klinkner,
Barbara Lutz-Sterzenbach, Thomas Michl,
Svantje Munzert, Christine Preuß

Oldenbourg Schulbuchverlag, München

Redaktion: Katja Hohenstein; Jana de Blank, Berlin
Bildredaktion: Anne-Katrin Dombrowsky
Umschlagkonzept: Mendell & Oberer, München
Umschlaggestaltung: Claudia Bachmann, Berlin
Umschlagfoto: links: akg-images/François Guénet; rechts: © Sophie Hossain, München; vorne: Fotolia/melnikofd
Layoutkonzept: Kirstin Eichenberg
Layout und technische Umsetzung: Marina Goldberg

www.cornelsen.de
www.oldenbourg.de

1. Auflage, 1. Druck 2017

Alle Drucke dieser Auflage sind inhaltlich unverändert und können im Unterricht nebeneinander verwendet werden.

© 2017 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.
Hinweis zu den §§ 46, 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht werden.
Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Druck: Mohn Media Mohndruck, Gütersloh

ISBN 978-3-637-02518-9 (Schülerbuch)
ISBN 978-3-637-02520-2 (E-Book)

PEFC zertifiziert
Dieses Produkt stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten Quellen.
www.pefc.de
PEFC
PEFC/04-31-1033

Inhaltsverzeichnis

1 Darauf baut die Bildende Kunst auf 10

1.1 Zeichnen 12
Spuren und Zeichen setzen 13
Spuren – Zeichen von Anwesenheit 14
Frühe Spuren der Menschheit 16
Den Bildraum gestalten – Vorder- und Hintergrund 18
In Spuren etwas entdecken – mit Spuren experimentieren 20
Gestische Spuren – ungegenständliches Zeichnen 22

Werkzeuge und Materialien – Zeichnen 24

1.2 Die Wirkung von Farbe 26
Was ist Farbe? 28
Farbe selbst herstellen 30
Rot erfahren 32
Gelb erleben 34
Blau erfinden 36
Wie früher Farben benutzt wurden 38

Werkzeuge und Materialien – Malen 40

1.3 Den menschlichen Körper plastisch darstellen 42
Die Maße des Körpers 44
Standbilder aus Stein 46
Die Maße von Kopf und Gesicht 48
Porträtbüsten aus Stein: Menschliche Gesichter aus Stein meißeln 50

Mensch aus Stein 52

1.4 Der Mensch und sein Gegenüber 54
Harmonische Körper als Idealbilder 56
Lebensnahe Abbilder 58
Schöne Vorbilder 60
Götter, Götzen und Helden – Magische Abbilder 62

Die Linie 64
Wie ein Bild entsteht 66

2 Darauf bauen Architektur und Design auf 68

2.1 Modellieren – Ton 70
Das Material Ton 72
Schalen, Gefäße, Behälter 74
Tonfiguren zwischen Mensch, Tier und Gegenstand 76
Bildergeschichten auf Ton 78

Werkzeuge, Materialien, Techniken – Ton 80

2.2 Schnitzen, Sägen und Montieren – Holz 82
Bildhauerei mit Holz 84
Formen und Figuren aus Holz aussägen 86
Holz montieren 88
Bedeutung von Holz 90

Werkzeuge und Techniken – Holz 92

2.3 Gestaltete Objekte – Produktdesign 94
Richard Steiff: Teddy-Bär (Bär 55 PB) 1902 96
Die Toblerone (1908): Design einer Schweizer Schokolade 98
Die Geschichte der Coca-Cola-Flasche von 1915 100
Der Stuhl – Alltagsgegenstand zum Sitzen oder Symbol der Macht? 102

Portale und Türen gestalten 104

2.4 Umgebender Raum – Architektur 106
Architektur – Sinn und Nutzen von Gebäuden 108
Bauten für die Ewigkeit 110
Die antike Arena: Bühne für ein grausames Schauspiel 112
Ein Ort für moderne Gladiatoren? 114
Von der Markthalle zum Gotteshaus: Die Basilika 116

Ton als Baumaterial 118
Holz als Baumaterial 120

3 Darauf bauen Inszenierung und Kommunikation auf 122

3.1 Schreiben 124
Schriften (be-)schreiben 126
Die Entwicklung der Schrift 128
Hand- und Druckschrift 130
Materialexperimente 132

Werkzeuge und Materialien – Schreiben 134

3.2 Botschaften in Zeichen und Symbolen 136
Zeichen und Symbole 138
Das Rätsel der Hieroglyphen 140
Zeichen – Zeichnen – Kommunizieren 142
Crash – Boing! Botschaften in Text-Bild-Kombinationen 144

Schrift und Zweck 146

3.3 Spielen und Erleben 148
Spielen mit Figuren 150
Puppenspiel auf der großen Bühne 152
Kamishibai – ein kleines Theater mit großer Wirkung 154

Schattenspiel mit Hand und Kopf 156

3.4 Theater: Botschaften in Zeit und Raum 158
Theateraufführungen – was gehört alles dazu? 160
Die Sprache der Hände: Gestik 162
Körpersprache als Ausdrucksmittel 164
Bilder und Plastiken nachstellen: Körper in Beziehungen 166
Die Vergangenheit des Theaters als Geschichte seiner Bauten 168

Fotografie – Geschichte – Technik 170
Fotografie als Kunst 172

Anhang
Zeitleiste „Epochen der ägyptischen und der griechisch-römischen Kunst“ 174
Lexikon 176
Register 181
Bild- und Textquellen 183

Allgemeine Hinweise zum Aufbau des Buches

„Fundamente der Kunst“ ist ein Lehr- und Arbeitsbuch für den Kunstunterricht in der Sekundarstufe I. Es richtet sich an die Schülerinnen und Schüler sowie an ihre Lehrerinnen und Lehrer und regt zu einem **handlungs- und kompetenzorientierten Gestalten und Verstehen** von Kunst an.
Bildende Kunst, Architektur, Design und künstlerische Interaktion und Inszenierung werden übersichtlich und lebendig in Text und reichhaltigem Bildmaterial dargestellt.

Der **kunstgeschichtliche Schwerpunkt** dieses Bandes 1 „Fundamente der Kunst“ konzentriert sich auf die Kunst der Vor- und Frühgeschichte, Ägyptens und des griechischen und römischen Altertums. Zentrale Anliegen und Handlungsweisen, Theorie und Praxis der Bildenden und der Angewandten Kunst durch die Jahrhunderte werden durch das spannungsvolle Einbeziehen zeitgenössischer Kunst sowie von Produktdesign und Architektur anschaulich nachvollziehbar.

Dieser Band gliedert sich in **drei Großkapitel**. Im Kapitel 1 liegt der Fokus auf den **Freien Bildenden Künsten**, Kapitel 2 nimmt zwei essentielle Bereiche der **Angewandten Künste**, **Architektur** und **Produktdesign**, in den Blick.
Im Kapitel 3 stehen zwei Charakteristika der **Darstellenden Künste**, **Inszenierung** und **Kommunikation**, im Mittelpunkt der inhaltlichen Auseinandersetzung.

Alle Großkapitel sind in **vier Unterkapitel** aufgeteilt, die sich jeweils auf zwei künstlerisch-gestalterische Werktechniken und auf zwei inhaltliche Themenbereiche konzentrieren. In jedem Großkapitel gibt es neben den Unterkapiteln jeweils fünf **Ergänzungen (PLUS)**, die die Kapitel thematisch weiter vertiefen und in einen größeren Zusammenhang stellen.

„Fundamente der Kunst“ bereichert den Kunstunterricht mit seinen vielfältigen Impulsen und Anregungen zur **Reflexion im Gespräch und in der Praxis**.
Die Schülerinnen und Schüler sind forschend, beobachtend und verstehend mittendrin: im Wahrnehmen, Vergleichen und Bewerten, im Erfinden, Improvisieren und Gestalten.



Rosemarie Trockel (geb. 1952): *Ohne Titel*, 1987, Stempel, Blattgold über Kreide auf Karton

Darauf baut die Bildende Kunst auf

Eine Hand – wie hingeklatscht auf ein Stück Karton. Assoziationen an Abdrücke auf beschlagenen Fensterscheiben stellen sich ein. Doch anders als auf dem Glas zeigt sich die Hand hier wie ein dicker Farbfleck. Dahinter zwei fein gezogene Umrisslinien, an menschliche Gestalten erinnernd. Wer hat diese Spuren wohl hinterlassen? War es die zeitgenössische Künstlerin *Rosemarie Trockel* selbst, von der das Werk stammt, oder hat sie sich jemanden zu Hilfe genommen?

Die Hand ist das wichtigste Werkzeug und Ausdrucksmittel des Menschen. Hände werden gereicht, können zur Faust geballt oder erhoben werden und vieles mehr. Jede dieser Gesten birgt neben einem körperlichen Moment auch eine übertragene Bedeutung in sich. Mit den Händen eignen wir uns die Welt an und formen sie. Nicht umsonst sind einige der frühesten Spuren des Menschen Abdrücke von Händen. An den Wänden von Höhlen haben sich die prähistorischen Künstler für immer verewigt. Die **Bildende Kunst** von ihren Anfängen bis zu aktuellen Ausprägungen steht im Kapitel 1 im Mittelpunkt.

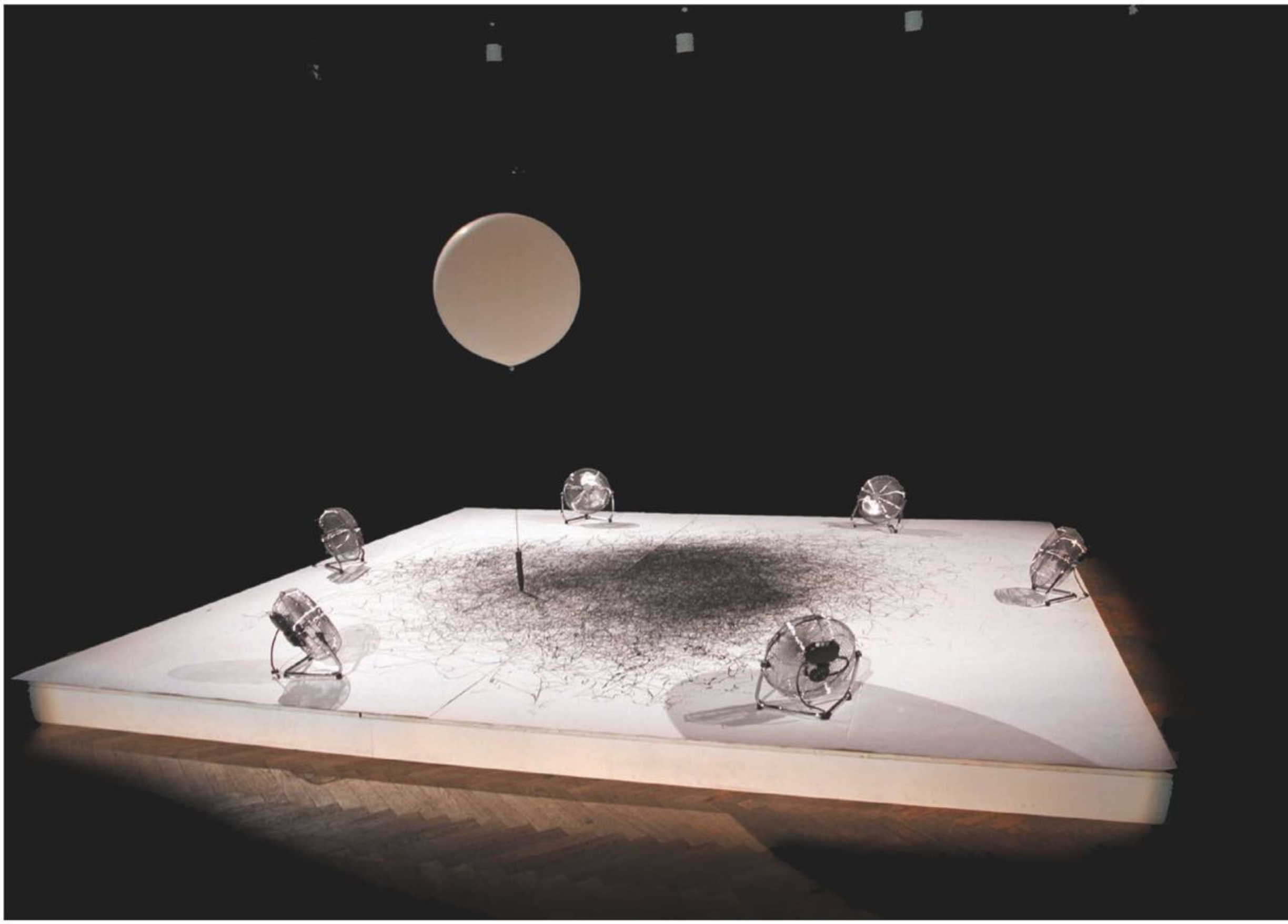
Hände setzen Spuren und Zeichen, machen Bewegung und Gesten sichtbar. Dies sind zentrale Wesenszüge des **Zeichnens**, dem als grundlegendes künstlerisches Verfahren eine essentielle Bedeutung zukommt (Kapitel 1.1).

Den Charakteristika des **Malens** wird im Kapitel 1.2 auf den Grund gegangen. Erforschung und Einsatzmöglichkeiten des Werkstoffes Farbe sind zentral. Denn nicht nur Rot, Gelb und Blau, sondern alle Farben prägen unsere Empfindungen und das Bild von der Welt, das wir haben.

Das Ich, die eigene Person als Ausgangs- und Bezugspunkt zur Welt, steht in Kapitel 1.3 im Zentrum. **Der Mensch als Größe** bestimmt damit ganz entscheidend die Wahrnehmung und Interpretation seiner Existenz. In der Kunst ist diese Beziehung von jeher von großer Bedeutung.

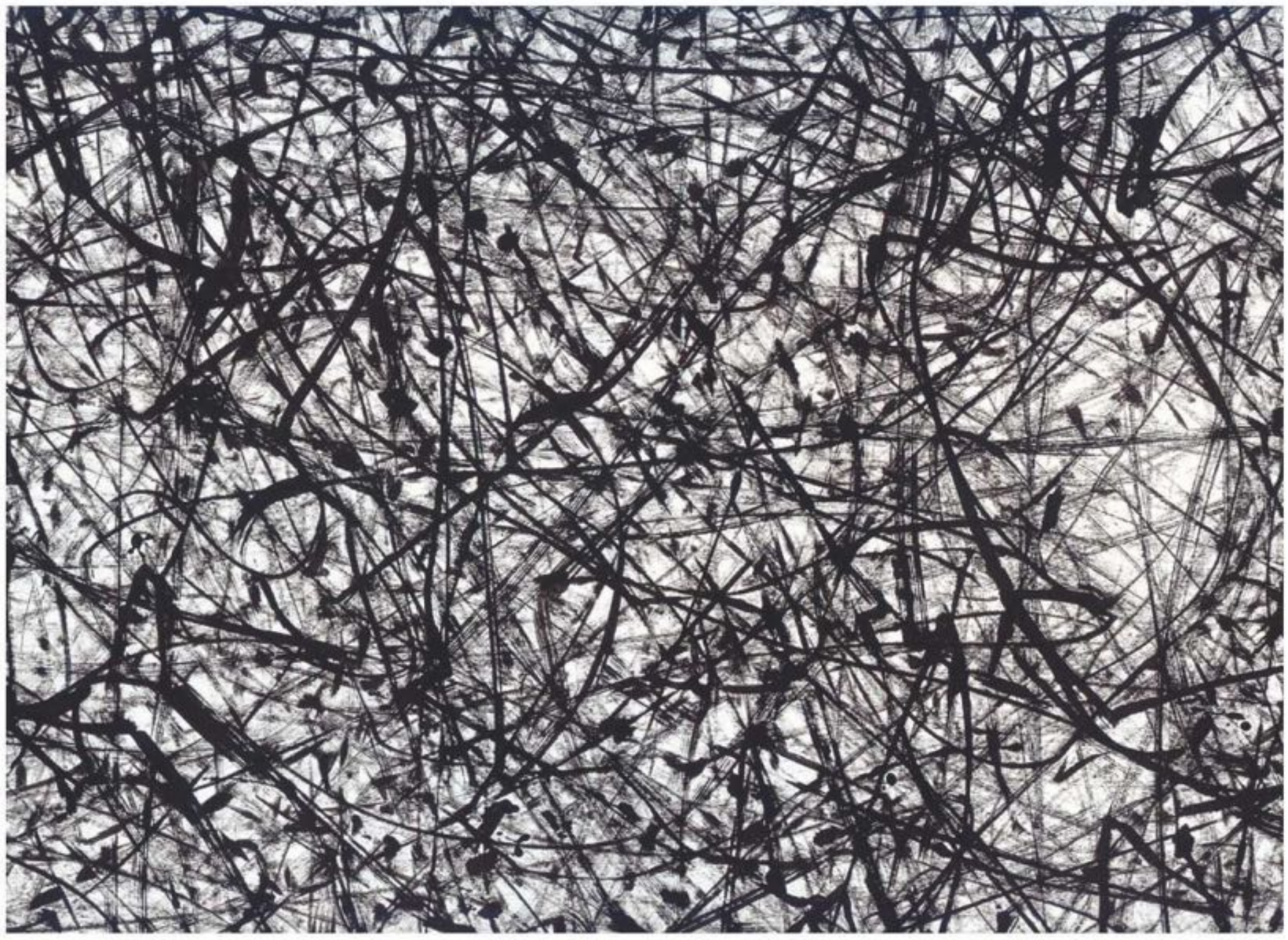
Aber die Kunst weitet auch dieses Verhältnis. **Der Mensch und sein Gegenüber** drückt sich in der Kunst in seinen Helden-, Götter- oder Götzenbildern, aber auch in seinen Idealbildern aus (Kapitel 1.4).

1.1 Zeichnen



Tom Hillewaere (geb. 1980): *Valse Sentimentale*, Installation, Werkleitz Biennale 2006, Happy Believers

Diese **Installation** – den „Valse Sentimentale“ – hat sich der belgische Künstler *Tom Hillewaere* einfallen lassen: „Valse Sentimentale“ ist ein Walzer des russischen Komponisten *Peter Tschaikovsky* (1840–1893). Diese romantische Musik begleitet hier das Setzen der Spuren auf dem Papier.



Tom Hillewaere (geb. 1980): *Valse Sentimentale* (Ausschnitt)

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe, was du auf den Abbildungen siehst. Kläre die verwendeten Gegenstände bzw. Materialien und ihre Anordnung.

2 Dies ist eine Zeichnung – aber anders, als du sie kennst. Überlege: Worin unterscheidet sie sich von gewöhnlichen Zeichnungen? Welche Absicht könnte der Künstler gehabt haben?

3 Fällt dir ein, wie du mit einfachen Mitteln zeichnerische Spuren auf ein Papier setzen kannst, ohne deine Hand zu benutzen? Stellt euch gegenseitig eure Ideen vor.

4 Die Bilder des amerikanischen Künstlers *Jackson Pollock* sehen ähnlich aus. Du findest eine Abbildung und Hinweise auf S. 23. Kläre, wie *Pollock* Spuren setzt. Vergleiche.

Spuren – Zeichen von Anwesenheit

Spuren können sichtbare Abdrücke sein, menschliche oder tierische Fußspuren im Sand oder im Schnee.
Spuren können auch unsichtbare Markierungen sein, Duftspuren, die Tiere hinterlassen, um ihr Revier deutlich zu kennzeichnen.
Es gehört zum grundlegenden Bedürfnis des Menschen, Spuren zu hinterlassen. Die Spuren zeigen, dass jemand da war. Spuren können zufällig oder absichtsvoll hinterlassen sein: Sie verweisen auf den Verursacher, sie sind eine Fährte, die man lesen kann, die aber auch Rätsel aufgibt.
Wir sind umgeben von sichtbaren und unsichtbaren Spuren. Manche Spuren bleiben, manche verschwinden schnell: So bleiben Spuren im Sand nur bis zur nächsten Welle sichtbar. Taut der Schnee mit eingedrückten Tierspuren, sind die zuvor lesbaren Zeichen mit dem Wasser im Boden versickert.

Die Spurensuche ist ein wichtiges Feld zur Klärung von Verbrechen. Wir kennen das aus spannenden Krimis. Aber auch Künstlerinnen und Künstler können Spurensucher sein. Sie sammeln Steine, Pflanzen, Erden oder Werkzeuge, ordnen sie an und stellen sie aus.

Wie Detektive entdecken sie Spuren, um sich ein Bild von einem Menschen oder einem Ort zu machen und zu zeigen, wie sein Leben wohl aussehen könnte. Sie ordnen die Fundstücke und stellen so Bezüge her, wie der deutsche Künstler *Nikolaus Lang* (geb. 1941). Dieser sammelte 238 Stücke eines familiären Hausrates. Mittels seiner bedacht geordneten Sammlung dieser Alltagsgegenstände, die er in einer Kunstausstellung im Museum zeigte, ließ sich Spannendes über das Leben der ärmlichen Familie eines oberbayerischen Dorfes entdecken.
Andere Künstler sammeln in den Großstädten der Welt fotografisch die Spuren, die Menschen oder Tiere absichtslos oder bewusst hinterlassen.

Die französischen Künstler *Michel Dector* und *Michel Dupuy* sind mit ihren Fotoapparaten zum Beispiel in Paris, München oder Beirut (Libanon) unterwegs auf Spurensuche und werden überall fündig: Reifenspuren, Kreidespuren auf Hausmauern, Graffitis an Unterführungen. Die Künstler halten alle Funde fotografisch fest und nennen ihre Sammlung die „Zeichnungen der Anderen".



Tierspuren im Schnee









Michel Dector (1951) und **Michel Dupuy** (1949): oben: *Selbstporträt eines Hundes,* Paris;
unten, von links nach rechts: *Schlangenlinie*, Bremen; *Rauchfarbenes Segelboot*, München; *Mopti*, Mali;
Fotografien aus der Serie *Les dessins des autres*

Gesprächsanregung

Kannst du erkennen, worum es sich bei diesen „Zeichnungen" handelt? Was ist das Besondere an diesen Bildern?

Praxisanregung

Begib dich auf Spurensuche und fotografiere. Entdecke Spuren, die Menschen oder Tiere hinterlassen haben. Suche nach den witzigen, unabsichtlichen oder überraschenden „Zeichnungen der Anderen".

Frühe Spuren der Menschheit

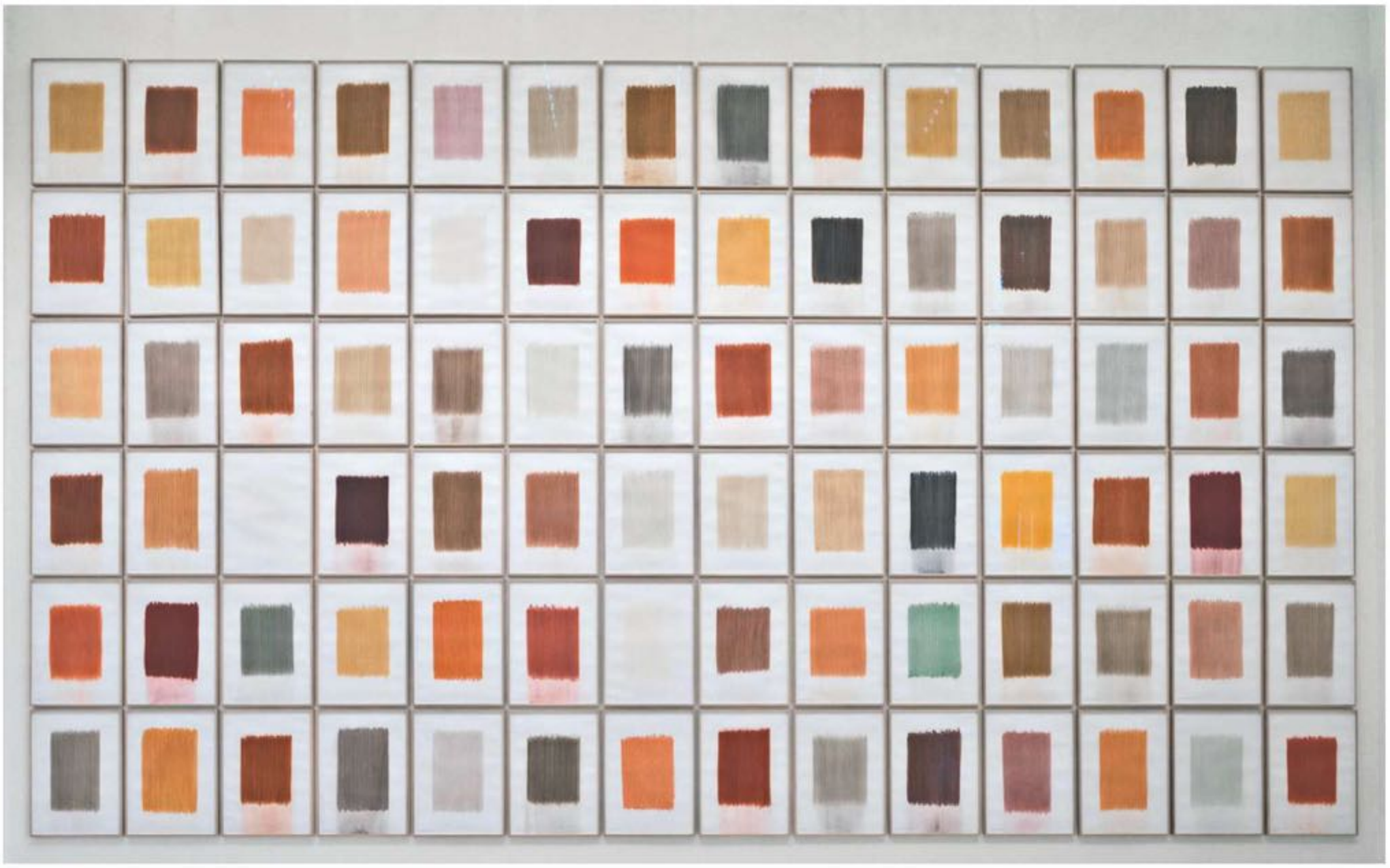
Erste Spuren der Menschen sind uns aus der frühen Menschheitsgeschichte in allen Teilen der Welt erhalten. Bis zu 130 000 Jahre alt sind die dreihundert überirdischen und unterirdischen prähistorischen Höhlen und Fundorte, die bisher entdeckt wurden. Einige Zeichnungen und Malereien auf den Höhlenwänden und Felsvorsprüngen wirken so frisch, als ob sie gerade erst dort fixiert worden wären. Auf der Abbildung unten ist die **Silhouette** einer Hand zu sehen. Sie wurde wie eine Schablone gegen die Felswand gedrückt und mit roter Erde farbig hervorgehoben.
Die Maler der Vor- und Frühgeschichte benutzten häufig spezielle Blasrohre, um Farben mit dem Mund sprühend aufzutragen: rote, eisenhaltige Erde oder Ocker, aber auch tierische Stoffe wie Blut oder schwarzen Ruß. Alles, was die Menschen an Farbmaterial finden konnten, das bleibende Spuren hinterließ, wurde erprobt.
Wenn wir uns die Funde aus der Vor- und Frühgeschichte anschauen, kann man auch heute Nähe zu den Menschen, die damals lebten, herstellen. Es finden sich Lebenszeichen aus der frühen Menschheitsgeschichte, wie etwa Fußspuren von Kindern, die sich im feuchten Lehm des Höhlenbodens eingedrückt haben.
Felsgeröll, Knochen, Geweihe vom Hirsch, (Stoß-)Zähne, Holz oder Muscheln standen den Menschen schon vor Hunderttausenden von Jahren als Werkmaterial zur Verfügung. Mit großem Verständnis für die Eigenart und die Vorzüge der jeweiligen Rohstoffe erstellten sie Farben für ihre Malereien und wussten die Fundstücke der Natur auch für ihre Werkzeuge, für ihre Waffen, Kleidung und Gebrauchsdinge zu nutzen. Forscherinnen und Forscher entdeckten zum Beispiel mit Einkerbungen verzierte Adlerkrallen, die wohl als Halsschmuck getragen wurden.
Die Lust am Sammeln haben sich die Menschen seit der Epoche der Jäger und Sammler bis in die heutige Zeit bewahrt. Was sammeln Kinder wie Erwachsene nicht alles: Stofftiere und Fußballbilder, schöne Steine, Autos oder Kleider.



Chauvet-Grotten, Frankreich, ca. 36.000 Jahre alt (Nachbildung, 2015)



Adlerkrallen, vermutlich Teil einer Halskette, ca. 130.000 Jahre alt, Kroatien



Herman de Vries (geb. 1931): *from earth: everywhere*, farbige Erden, Biennale in Venedig, 2015

Der niederländische Künstler *Herman de Vries* macht aus seiner Sammelleidenschaft Kunst und präsentiert seine Funde übersichtlich angeordnet in seinen Ausstellungen.
2015 zeigte er 84 Bilderrahmen mit rechteckigen Flächen von farbigen Erden. Auf allen Kontinenten der Welt hatte der Künstler Erden gesammelt und diese Farben zusammengetragen: sattes Gelb aus Indien, zartes Grün aus dem Senegal und tiefes Braun aus Marokko.

De Vries findet noch andere Kostbarkeiten auf seinen Streifzügen durch die Länder: Muscheln, Blätter, Steine, Insekten, buntes Glas und Federn. Während andere Künstler mit Farben und Pinseln auf Leinwände malen, erwandert er die freie Natur und sammelt. Ein fränkischer Laubwald ist sein Atelier.

Gesprächsanregungen

1 Welche unterschiedlichen Materialien nutzten die Menschen der Vor- und Frühgeschichte für ihre Zwecke?

2 Was sammelst du? Wie bewahrst du deine Sammlungen auf? Erzähle.

3 Stell dir vor, du kannst durch die Welt reisen. Was nimmst du dir aus jedem Land mit?

Praxisanregungen

1 Sieh dir genau an, wie *Herman de Vries* seine Sammlungen zeigt. Fällt dir etwas in der Anordnung auf? Wie würdest du deine Sammlungen anderen zeigen? Überlege und entwirf zeichnerisch eine passende Ausstellung für deine Schätze.

2 Sammle in einem vorgezeichneten Raster farbige Spuren auf einem Papier und benenne die Fundmaterialien: Pflanzen, Mineralien, Erden, ...

Den Bildraum gestalten – Vorder- und Hintergrund



Schwarze Kuh und Pferde, Grotte von Lascaux/Dordogne, Frankreich, um 14.000 v. Chr. (2000)

Wie müssen die vier Jungen im Jahr 1940 gestaunt haben, die bei einem ihrer Spiele auf einem Hügel bei dem französischen Ort Lascaux zufällig eine Höhle entdeckten! Schnell war ihnen klar, dass dies keine gewöhnliche Höhle sein konnte: Bisons, Pferde, Hirsche, Mammuts und Stiere bevölkerten die Wände, bewegt und lebensnah, in Rudeln oder paarweise, im Kampf oder friedlich. Sie sahen Tierdarstellungen, gemalt vor vielen tausend Jahren.

Aber warum wirken die Tiere so bewegt und lebendig? Sie scheinen mitten im Sprung festgehalten zu sein. Der Maler hat ihre Körperformen präzise und genau beobachtet. Die mit schwarzer Farbe gezogenen Konturlinien zeigen jede Wölbung der gespannten Muskeln. Die Richtungswechsel in der Umrisslinie erzeugen Spannung. Sie zeigen die Kraft des Tieres in seiner schnellen Bewegung. Die Maler der Vor- und Frühgeschichte wussten, wie man Tiere effektvoll in Szene setzt. Was man bis heute nicht weiß: Was bedeuten diese Bilder in den Höhlen? Welche Funktion hatten sie für die Menschen, die sie gestalteten?



Tierherde, Chauvet-Grotte, Frankreich, ca. 36.000 Jahre alt (Nachbildung)

Einige Darstellungen zeigen Tierherden. Bereits auf diesen jahrtausendealten Bildern scheinen einige Tiere näher, andere weiter entfernt zu sein. Dieser Eindruck entsteht nicht nur durch die unterschiedliche Größe der Tiere. Auch die Überschneidung erzeugt eine räumliche Wirkung: Die vorderen Tiere verdecken mit ihren Körperumrissen die hinteren.

Konturlinie

Eine Konturlinie ist die Umrisslinie, die eine Figur in ihrer Form verdeutlicht.

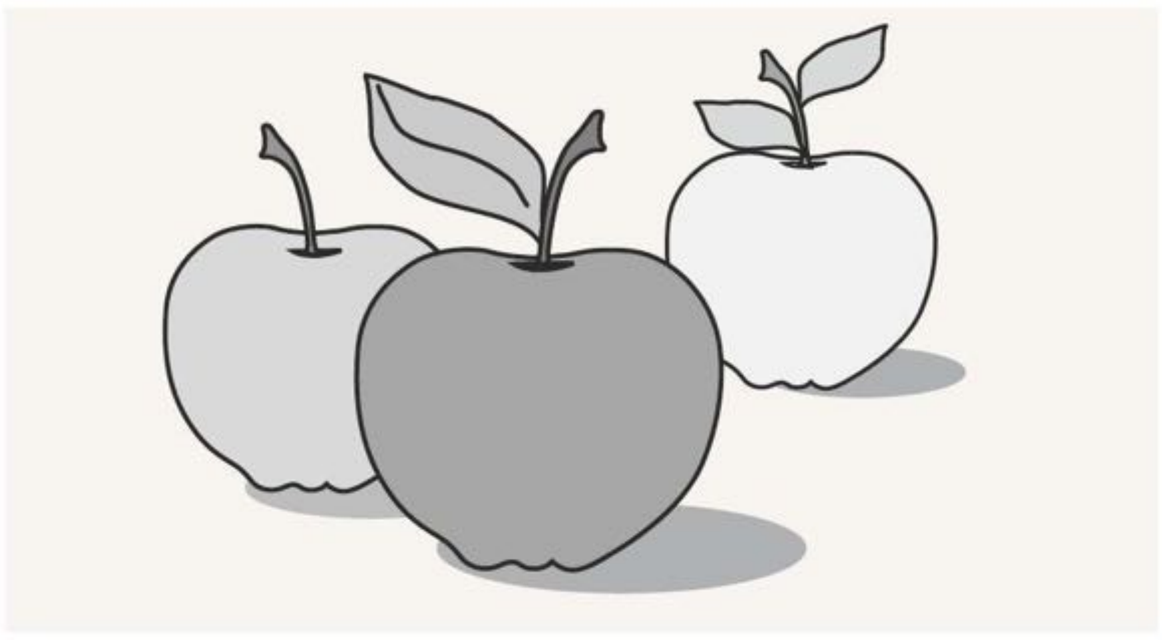
Einfache Mittel der Raumdarstellung kennen und verstehen

Die Größe der Bildgegenstände und ihre Platzierung im Bild sind entscheidend dafür, wie nah oder weit entfernt sie uns erscheinen.
Ein einfaches Beispiel dafür ist die Grafik mit den drei Äpfeln (siehe unten). Jeder Betrachter sieht sofort: Der mittlere, dunkelgraue Apfel ist am weitesten vorne, der graue links daneben etwas weiter hinten, die helle Frucht rechts ist am weitesten entfernt. Wie entsteht dieser Bildeindruck?

Mit einfachen Regeln kann man den Eindruck von Räumlichkeit auf einer Fläche – dem Zeichenblatt – erzeugen:

- klare Größenverhältnisse: größere und kleinere Bildgegenstände,
- Anordnung (Staffelung) der Bildgegenstände: je kleiner, desto weiter hinten,
- Überschneidungen der Bildgegenstände: Dinge weiter vorn überdecken Dinge, die sich weiter hinten befinden,
- bewusster Schattenwurf: Form und Größe der Schatten unterstützen die Raumwirkung.

Während die mittlere dunkle Frucht vollständig sichtbar ist, sind die beiden anderen nur teilweise sichtbar. Sie sind überschnitten von dem „vorderen“ Apfel (Überschneidung). Der linke und der rechte Apfel sind zudem etwas kleiner als der mittlere Apfel (Größenverhältnisse). Durch die Überschneidung der Bildgegenstände und ihre Größenabnahme nach hinten (Staffelung) entsteht die räumliche Bildwirkung. Wenn man diese einfachen Regeln zur Gestaltung des Bildraumes anwendet, kann man in Malereien und Zeichnungen gezielt einen räumlichen Eindruck erzeugen – egal, ob man Äpfel, Tiere oder Menschen darstellen will.



Darstellung von Räumlichkeit mit einfachen Mitteln: Größenverhältnisse, Überschneidung, Staffelung, Schattenwurf

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe die Abbildungen. Vergleiche sie hinsichtlich ihrer räumlichen Gestaltung und Wirkung.

2 Welche Regeln zur Gestaltung von Räumlichkeit kennst du? Versuche, sie zu ordnen.

Praxisanregungen

1 Erstelle kleine Skizzen, in denen du einfache Gegenstände – wie Steine – auf deinem Papier so zeichnest, dass eine räumliche Wirkung entsteht.

2 Erstelle „Zeichnungen“ aus Draht. Verforme den Draht mit einer Zange zu Tieren mit einer schönen, ausdrucksvollen Körperform.

3 Zeichne Tiere in Bewegung auf festes Papier oder Pappe. Orientiere dich dabei an den Darstellungen der Höhlenmaler. Achte bei deiner Zeichnung auf eine ausdrucksvolle Umrisslinie. Schneide deine Figuren aus, befestige sie an einem Stab und spiele mit einer Lichtquelle und den Schattenbildern.

In Spuren etwas entdecken – mit Spuren experimentieren

Verwitterte Mauern: Was ordnungsliebende Menschen stört – Flecken, Kritzeleien, abgeblätterte Farbe, Risse, Spuren von Wind und Regen – finden andere besonders schön und anregend.

Der Künstler und Wissenschaftler *Leonardo da Vinci* schätzte die Spuren von Unordnung und Chaos, die die Zeit auf Mauern hinterlässt. Wie die zeitgenössischen Künstler *Michel Dector* und *Michel Dupuy* (S. 15) entdeckte er Bilder an Wänden, die vielleicht gar nicht absichtsvoll entstanden waren. Doch erinnerten sie ihn an Landschaften, an Berge oder gar an Ungeheuer. So riet er den Schülern in seiner Werkstatt, sich alte Mauern intensiv und konzentriert anzusehen.



Mauerwerk, Venedig



Leonardo da Vinci (1452–1519): *Studie zu Anna selbdritt (Detail aus einem Skizzenblatt)*, Feder und Tinte, um 1503, London, The British Museum

Eine neu erfundene Art des Schauens

„(...) Sie besteht darin, dass du auf manche Mauern hinsiehst, die mit allerlei Flecken beklecksts sind, oder auf Gestein von verschiedenem Gemisch. Hast du irgendeine Situation zu erfinden, so kannst du da Dinge erblicken, die diversen Landschaften gleich sehen, geschmückt mit Gebirgen, Flüssen, Felsen, Bäumen, großen Ebenen, Tal und Hügeln in mancherlei Art. Auch kannst du allerlei Schlachten sehen, lebhafte Stellungen sonderbar fremdartiger Figuren, Gesichtsmienen, Trachten und unzählige Dinge, die du in vollkommene und gute Form bringen magst."

Leonardo da Vinci

Leonardo da Vinci entdeckte im Betrachten von verwitterten Mauern fantastische Gestalten, der deutsche Künstler *Max Ernst* nahm die Spuren der Mauern gleich direkt auf sein Zeichenpapier. Er legte dieses auf die raue Oberfläche und rieb mit einem Bleistift oder Kreiden darüber – fertig war die sogenannte **Frottage**.

Frottage

Die Frottage ist eines der ältesten Verfahren, um Oberflächen von Mauern oder Inschriften zu kopieren. Man überträgt dabei Oberflächenstrukturen auf ein Papier, indem man sie zum Beispiel mit einem Bleistift oder schwarzer Kreide durchreibt.



Max Ernst (1891–1976): *Forêt* (Wald), Frottage auf Karton, 1964, 41 × 31,2 cm, Max-Ernst Museum Brühl des LVR, Sammlung Peter Schamoni, ©VG Bild-Kunst Bonn 2016

Gesprächsanregungen

1 Betrachte *Leonardo da Vincis* Entwurfszeichnung. Beschreibe, was du in dem Liniengewirr erkennen kannst. Überlege, wie der Künstler im Zeichenprozess vorgegangen sein könnte.

2 Lies dir *Leonardo da Vincis* Vorschlag zu einer neuen Art des Schauens durch. Überlege dir, wie sich seine Ideen auf die verschiedenen Abbildungen auf dieser Doppelseite beziehen lassen.

Praxisanregungen

1 Tauscht euch über die Idee *Leonardo da Vincis* aus und fotografiert dann Spuren, in denen ihr Figuren, Landschaften oder etwas anderes entdecken könnt.

2 Ziehe mit Papier und Bleistift, Graphitstift oder schwarzer Kreide los und sammle verschiedene grafische Spuren. Erstelle Frottagen, indem du möglichst unterschiedliche Oberflächen abreibst. Entdeckst du eine Figur? Zeichne weiter.

3 Stelle Kritzel-Spuren her. Verteile Kleckse und Spritzer aus verdünnter Tinte oder Tusche auf deinem Zeichenpapier. Experimentiere mit der fließenden Farbe, drehe dein Papier in verschiedene Richtungen, erstelle einen **Abklatsch** mit einem zweiten Blatt. Was kannst du erkennen? Zeichne und male weiter.

Gestische Spuren – ungegenständliches Zeichnen



Gestische Zeichen in der Höhle von Niaux, Ariège, um 12.000 v. Chr.

Eine Linie wird gezogen, indem auf das Werkzeug in der Hand mehr oder weniger Druck ausgeübt wird. Der Druck der Finger auf das Werkzeug führt zu Einkerbungen in der Oberfläche – wie in den Einkerbungen in den Adlerkrallen (S. 16) – oder zu sichtbaren Abrieben des Zeicheninstruments auf den Felswänden. Muster und Einkerbungen sind Zeichnungen sehr ähnlich. Sie sind zwar nicht auf einem Papier und mit Bleistift gezeichnet, doch ist die Bewegung der Hand ähnlich. In den Zeichnungen der Vor- und Frühgeschichte entdeckten Forscher neben den Darstellungen von Menschen und Tieren auch Zeichen, die sich nicht eindeutig lesen lassen. Man weiß auch nicht, ob sie von einem Menschen zum gleichen Zeitpunkt aufgezeichnet wurden oder viele Zeichner nacheinander ihre Spuren hinterließen.
In diesen frühen Zeichnungen sind keine Menschen dargestellt und trotzdem sind Menschen in der gezeichneten Spur anwesend. Die Geste ihrer zeichnenden Hand hat diese Spuren gestaltet: weiße bewegte Linien, rote Punktreihen, mit einer druckvollen Bewegung gezogene schwarze Striche.
Auch zeitgenössische Künstlerinnen und Künstler probieren aus, wie sie mit Zeichenwerkzeugen und unterschiedlichen Bewegungen der Hand oder des Körpers Spuren auf einer Zeichenfläche erzeugen können. Jede Spur ist anders: Ölfarben bilden kräftige Tropfspuren, schwarze Kohle ist weich, brüchig und verwischt leicht, weiße Kreide drängt sich auf einem dunklen Hintergrund nach vorne. Jede Handbewegung oder Geste kann anders sein: druckvoll und bestimmt oder leicht und vorsichtig.



Jackson Pollock (1912–1956): Number 34, Öl und Emaille auf weißer Pappe (auf Hartfaserplatte), 55,9 × 77,5 cm, 1949

Der amerikanische Künstler *Jackson Pollock* wurde wegen seiner großformatigen gestischen Bilder berühmt. Nicht das kleine Format und die feine Zeichnung interessierten den Künstler. Mit vollem Körpereinsatz arbeitete er auf riesigen Bildformaten: Statt mit Pinseln Farbe auf der Leinwand oder auf dem Papier zu verteilen, schüttete, spritzte, goss und schleuderte er die Farbe auf eine am Boden liegende Bildfläche. *Jackson Pollock* war sehr erfinderisch beim Herstellen seiner Bilder. Er verwendete Industrie- und Autolacke zum Malen. In die Dosen bohrte er ein Loch und schüttete auf die herausfließende Farbe Sand, um eine besonders dicke Farboberfläche zu erzeugen.



Cy Twombly (1928–2011): *Nini's Painting*, Anstrichfarbe, Kreide, Farbstift und Bleistift auf Leinwand, 250,3 × 300,4 cm, 1971

Der Künstler *Cy Twombly* erprobt in auch sehr großformatigen Zeichnungen auf Leinwand verschiedene Gesten des Zeichnens, die manchmal auch an die bewegten Linien von Schrift erinnern. Ähnlich wie geschriebene Zeichen fügen sich lineare Kritzel zu einem Gespinst aus Linien zusammen.
Ohne die Darstellung von Gegenständen oder Menschen wird die gezeichnete Spur aus Kreiden, Bleistift und Farbstiften selbst zum betrachtenswerten Ereignis.

Gesten

Gesten sind Bewegungen der Hände, der Arme, des Kopfes oder des Körpers, die sprachliche Aussagen unterstützen. Sie können die Sprache in der Kommunikation aber auch gänzlich ersetzen.

Gesprächsanregungen

1 Vergleiche die Abbildungen auf dieser Doppelseite und beschreibe die unterschiedlichen Arbeitsprozesse, die zu den Bildgestaltungen geführt haben könnten.

2 Tauscht euch aus: Habt ihr schon mit ungewöhnlichen Malmitteln experimentiert?

Praxisanregungen

1 Experimentiere mit verschiedenen Zeichenwerkzeugen wie Blei- und Graphitstiften, Kohlen und Kreiden, verschiedenen Papieren und Formaten.

2 Stelle dir selbst Zeichenwerkzeuge her. Setze verdünnte Tusche als Malwerkzeug ohne Pinsel ein. Arbeite auf Formaten verschiedener Größe.

PLUS: Werkzeuge und Materialien – Zeichnen

Hast du schon ein Lagerfeuer gemacht und dabei festgestellt, dass die erkalteten verkohlten Holzstücke schwarze Spuren auf deinen Händen hinterlassen? Mit Holzkohle kann man sehr gut zeichnen, ebenso mit roter Erde oder Graphit. Über diese Erfahrungen verfügt die Menschheit schon seit vielen Jahrtausenden.

Dünn zeichnende Stifte

Graphitstift Graphit ist ein Naturprodukt. Bereits im Altertum wurde das Mineral Graphit als Zeichenwerkzeug verwendet. Der Name „Graphit" leitet sich vom griechischen Wort „graphein" ab, was „schreiben" und „zeichnen" bedeutet. Die Linien, die ein Graphitstift auf dem Papier hinterlässt, sind nahezu schwarz – in etwa wie ein sehr weicher Bleistift.

Bleistift Das wohl gebräuchlichste Zeichenmittel ist heute der Bleistift. Der Franzose *Jaques Louis Conté* erfand 1795 diesen Zeichenstift, der ebenso zum Schreiben verwendet wird. Entgegen seiner Bezeichnung enthält dieser holzgefasste Stift kein Blei, sondern eine Mischung aus Graphit und Ton. Der Anteil der jeweiligen Materialien bestimmt die Härtegrade: Der härteste, 9H, zeichnet silbrige, feine Linien. Dagegen lassen sich mit dem weichen 9B-Stift tief schwarze Linien und Flächen zeichnen. H bedeutet also, dass die Mine hart ist (H = engl. *hard*), und B zeigt eine weiche, schwarz abreibende Mine an (B = engl. *black*). Vor der Erfindung des Bleistiftes nutzten die Künstler außer dem Graphitstift auch den sogenannten Bleigriffel und den Silberstift zum Zeichnen, der tatsächlich eine Mine aus Silber enthielt und ebenfalls feine, silbrige Linien zog.

Farbholzstift Die Mine von Farbholz- oder Buntstiften ist mit Holz ummantelt. Diese Holzschicht schützt die Mine vor Bruch. Manche Farbholzstifte können mit Wasser und Pinsel vermalt werden. So entsteht fast ein Aquarell und die Grenzen zwischen Zeichnung und Malerei verschwimmen.

Kugelschreiber Der Kugelschreiber wurde Ende des 19. Jahrhunderts erfunden. Der gleichmäßige Strich wird durch eine kleine Kugel erzeugt, die Tinte auf das Papier fließen lässt.



Von links nach rechts: Bleistift, Graphitstifte, Kohlen und Rötel

Breit zeichnende Stifte

Zeichenkohle Zeichen- oder auch Reißkohle wird aus Holzästchen hergestellt, die auf eine spezielle Weise verbrannt und dadurch verkohlt werden. Sie ist neben Rötel das älteste Zeichenwerkzeug der Menschen. Dass verkohltes Holz einen schwarzen Abrieb hinterlässt, wussten bereits die prähistorischen Künstler der Höhlenbilder für ihre Zwecke zu nutzen. Zeichenkohle ist nicht nur einfach herzustellen, sie ist zudem ein billiges Zeichenwerkzeug. Am bekanntesten sind die krummen, brüchigen Kohlestückchen, die ohne weitere Ummantelung auskommen. Der Strich der Kohle ist schwarz und matt. Für längere Haltbarkeit muss er fixiert werden. (s. u.: Fixativ).

Rötel Ein Rötelstift besteht aus Ton und Eisenocker. Farbige Erden wurden ebenso wie verkohltes Holz bereits in der frühen Menschheitsgeschichte als Zeichenwerkzeuge geschätzt. Rötel hinterlässt einen weichen Strich und bietet von einem hellen Rot bis zu einem dunklen Braunrot verschiedene Farbtöne.

Schwarze und weiße Kreiden Als Naturprodukte werden Kreiden seit jeher als Zeichenmittel genutzt. Die weiße Kreide benutzen Künstler insbesondere, um Lichteffekte zu setzen.

Pastellkreide Pastellkreiden werden aus einem Teig gemahlener Farbpigmente und Bindemittel hergestellt und gepresst. Beim Zeichnen reiben sich die Pigmente auf das Papier ab, haften dort aber nur wenig und können daher leicht verwischt und untereinander vermischt werden. So bieten Pastellkreiden eine unbegrenzte Möglichkeit an Farbnuancen. Außerdem lässt sich eine Pastellzeichnung gut korrigieren, indem der Strich abgeklopft oder -geblasen wird. Mit Pastellkreiden wird häufig auf farbiges Papier gezeichnet.

Fixativ Das Verwischen von zeichnenden Stiften verursacht besondere Effekte. Will man das vermeiden, benötigen Pastellkreide- und Kohlezeichnungen eine Fixierung, da sich sonst das Gezeichnete leicht abreibt. Zum Fixieren eignen sich spezielle Fixative, aber auch einfaches Haarspray.



Pastellkreiden

1.2 Die Wirkung von Farbe



Gerhard Richter (geb. 1932): *Abstraktes Bild Nr. 525 „Prag“*, 1983, Öl auf Leinwand, 248 × 250 cm,
Leihgabe aus der Sammlung Herzog Franz von Bayern, München, Bayer. Staatsgemäldesammlungen



Gesprächsanregungen

1 Welches ist deine Lieblingsfarbe? Was verbindest du mit dieser Farbe? Tauscht euch aus.

2 *Gerhard Richters* Abstraktes Bild Nr. 525 „Prag“ kann man auch phantasievoll deuten. Was siehst du in diesem Bild? Bedenke die Größe des Bildes. Wie haben wohl seine Werkzeuge ausgesehen, mit denen er deiner Meinung nach das Gemälde gefertigt hat?

Was ist Farbe?

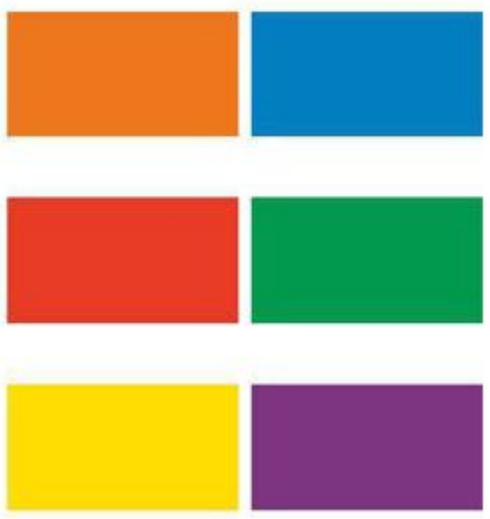
Künstler und Kunsttheoretiker wie *Leonardo da Vinci* und *Johann Wolfgang von Goethe* beschäftigten sich intensiv mit der Wirkung und der Wahrnehmung von Farbe und Licht und entwickelten über genaue Naturbeobachtungen ihre Farbenlehre. Wissenschaftlich gesehen ist Farbe ein durch das Zusammentreffen mit festen Stoffen verändertes Licht, das über das Auge einen Sinneseindruck hervorruft.

Der Physiker *Isaak Newton* beschrieb bereits 1666 die Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Violett als ein Farbspektrum, das er in Form eines Kreises anordnete.



Zwölfteiliger Farbkreis

300 Jahre später entwickelte der Künstler *Johannes Itten* daraufhin eine Farbenlehre mit dem bekannten **Farbkreis**. Er platzierte die Grundfarben Gelb, Rot und Blau in Form eines Dreiecks in der Mitte und nannte sie **Primärfarben**. Diese kann man nicht durch Mischen gewinnen, aber man kann aus ihnen beinahe alle anderen Buntfarben erzeugen.
An den drei Seiten positionierte er in weiteren Dreiecken die Mischfarben aus den jeweiligen Primärfarben: Grün aus Gelb und Blau, Orange aus Gelb und Rot, Violett aus Rot und Blau. Diese drei Farben nannte *Itten* **Sekundärfarben**. Das entstandene Sechseck wird von einem zwölfteiligen Farbkreis umschlossen. Dieser zeigt die drei Primärfarben, die Sekundärfarben sowie die Mischfarben aus den Primär- und den Sekundärfarben. Schwarz, Weiß und Grau sind nicht in dem Farbkreis enthalten: Sie gelten als sogenannte „unbunte“ Farben.

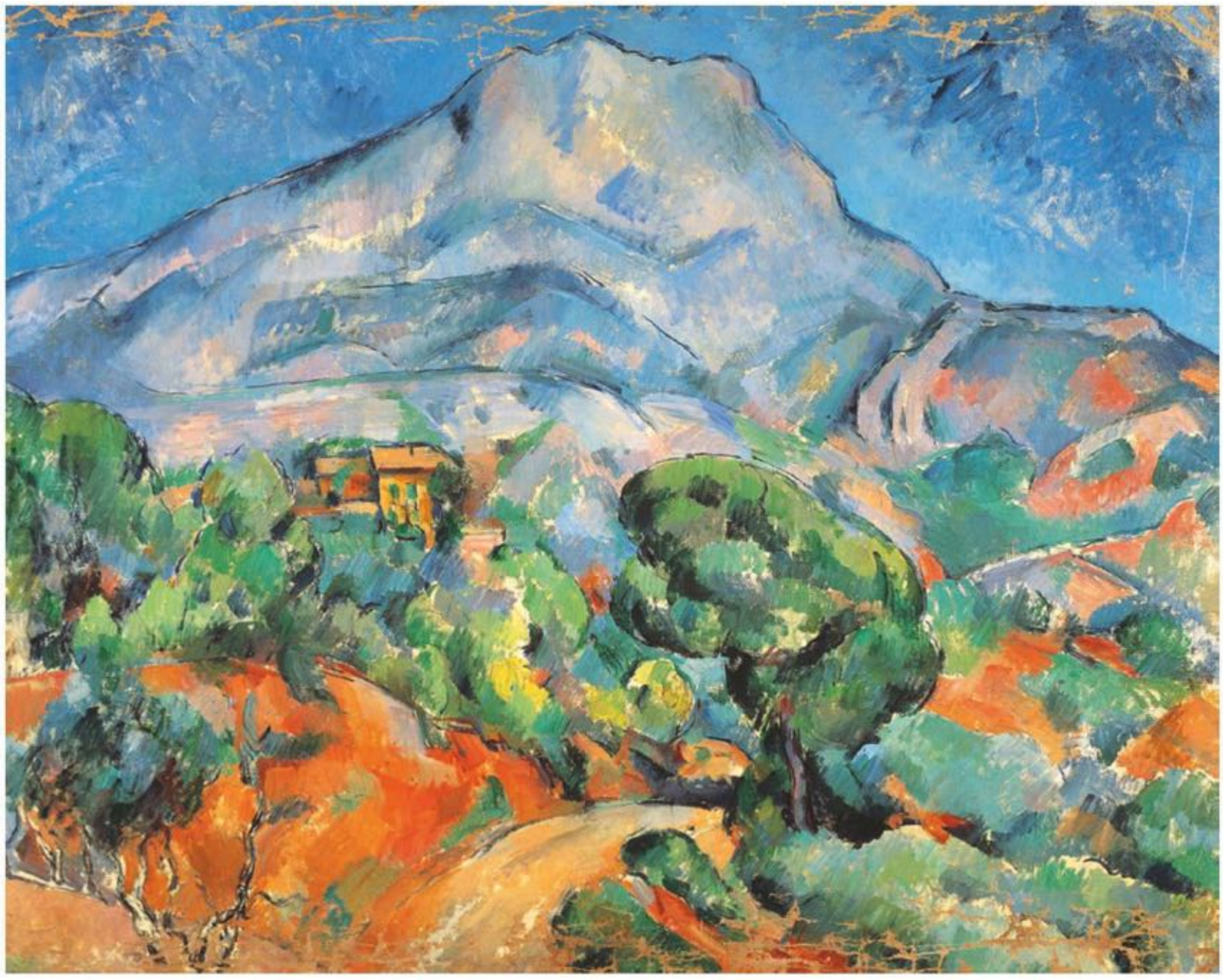


Komplementärfarben

Die Farben und das Licht der Provence veranlassten den französischen Maler *Paul Cézanne* immer wieder, in seine Heimatgegend zurückzukehren und an der Staffelei zu arbeiten.
Ein Berg und einige Bäume werden Anlass, Farben und Formen wahrzunehmen.
Das Bild von *Paul Cézanne* besteht aus vielen Farbtönen, die sich wie ein Fleckenteppich auf der Leinwand ausbreiten. Die warmen Orange- und Ockertöne im **Vordergrund** stehen im Gegensatz zu den kalten Blau-, Violett- und Grüntönen, die eher im **Hintergrund** auftauchen. Das rötliche Gestein, die Grüntöne der Pinien und das Blau des Himmels scheinen zu einem Ganzen zu verschmelzen. Dem Maler ist es wichtig, ein harmonisches, das heißt, ein ausgeglichenes Bild zu schaffen. Nichts soll besonders hervortreten.

Farbkontraste

Farben unterscheiden sich nicht nur durch ihre Töne, Helligkeit oder Sättigung. Wir empfinden die Wirkung von Farben unterschiedlich, sogar ihre „Temperatur“: Blaue Farbtöne werden im Unterschied zu roten Farbtönen als kalt empfunden, ein feuriges Orange-Rot dagegen als warm. Solche Gegensätze werden **Farbkontraste** genannt. Neben dem **Hell-Dunkel**- oder dem **Kalt-Warm-Kontrast** spielen Künstler gerne mit der Wirkung des **Komplementärkontrasts**: Rot und Grün, Gelb und Violett, Blau und Orange. Im Farbkreis liegen sich diese Farbpaare genau gegenüber. Komplementärfarben steigern sich in der Wirkung und bringen sich gegenseitig zum Leuchten.



Paul Cézanne (1839–1906): *Mont St. Victoire*, Öl auf Leinwand, 1896–1898, 78 × 99 cm

Gesprächsanregungen

1 Betrachte den Farbkreis von *Johannes Itten* und erkläre seinen Aufbau mit eigenen Worten. Wie kann dich dieser Farbkreis bei der Gestaltung deiner Bilder unterstützen?

2 a Beschreibe, was du alles auf dem Bild von *Paul Cézanne* entdecken kannst. Benenne die Bildgegenstände und ihre Farbgebung.
b Erkläre, wie man an der Farbgebung erkennen kann, was zum Vordergrund und was zum Hintergrund gehört.

3 Erläutere anhand des Infokastens den Komplementärkontrast und finde Beispiele in diesem Buch.

4 Welche Farben verbindest du mit dem Wort „warm“? Wie sehen das die anderen? Diskutiert eure Wahrnehmungen und Empfindungen.

Praxisanregungen

1 Male jeweils eine Primärfarbe auf ein Blatt Papier und setze die Komplementärfarbe daneben. Wie wirken diese Kontraste auf dich? Tauscht euch aus.

2 Fertige eine Reihe von sechs unterschiedlichen Mischverhältnissen an: Mische jeweils zwei Primärfarben in unterschiedlichen Verhältnissen miteinander. Was kannst du entdecken? Erkläre.

Farbe selbst herstellen

Der wichtigste Stoff zur Farbherstellung ist das **Pigment.** Es wird meist in Pulverform verwendet und aus Erden, Mineralien, Pflanzen oder Tieren gewonnen.

Ocker beispielsweise gewinnt man aus fein gemahlener Erde. Das leuchtende Zinnoberrot ist eine chemische Verbindung aus Schwefel und Quecksilber. Das besonders teure Ultramarinblau wurde früher aus echtem Lapislazuli, einem blauen Halbedelstein, hergestellt. Heute wird es in einem günstigeren chemischen Verfahren produziert.



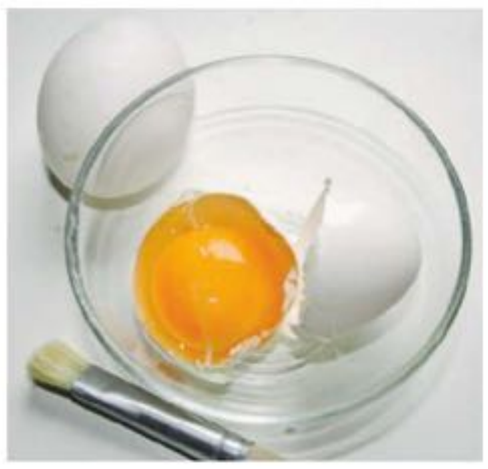
Mineralien zur Pigmentgewinnung

Aus Pflanzensäften kann man Farbtöne erzeugen, die meist nicht lichtecht sind, das heißt, dass sie schnell an Farbigkeit verlieren.



Pigmentpulver

Auch aus Tieren wie der weiblichen Cochenille-Schildlaus kann Farbe hergestellt werden: ein kräftiges Karminrot. Die Herstellung ist allerdings sehr aufwendig. Darum ist gerade diese Farbe sehr teuer. Das leuchtend satte Indisch-Gelb bestand ursprünglich aus Urin. Nur mit Mangoblättern gefüttert, schieden indische Kühe einen intensiv gelben Urin aus, der, erhitzt und konzentriert, das Pigment ergab.



Ei als Bindemittel

Malen kann man mit Pigmenten alleine noch nicht. Zu dem Farbpulver wird noch ein **Bindemittel** benötigt, das die Farbpartikel miteinander und mit dem Malgrund verbindet. Je nach Mittel kann eine Ölfarbe oder eine wasserlösliche Farbe hergestellt werden. Nehmen wir zum Beispiel Leinölfirnis pur, entsteht eine Art Ölfarbe. Mischen wir Leinölfirnis, Wasser und Ei, erhalten wir eine **Temperafarbe** (S. 40). Das ist eine Mischung aus Öl- und Wasserfarbe, die sich deckend oder durchscheinend vermalen lässt. Man kann auch nur ein verrührtes Ei als Bindemittel nutzen. Die Leuchtkraft der Farben erhöht sich übrigens mit dem Fettgehalt im Bindemittel.

Wenn man Farbpigmente mit Kalkwasser anrührt und direkt auf den frischen, feuchten Kalkputz aufmalt, verbindet sich die Farbe mit dem Putz. Diese Art von Wandmalerei nennt man **Fresko**. Das Wort stammt aus dem Italienischen und bedeutet „ins Frische“. Da diese Bilder sehr lange haltbar sind, gibt es heutzutage noch Fresken von vor über tausend Jahren.



Giotto di Bondone (1266 (?)–1337): *Vogelpredigt*, 1295, Fresko in der Basilika San Francesco, Assisi, 270 × 200 cm

Rot, Gelb und Blau erleben

„Wer hat Angst vor Rot, Gelb und Blau IV“ ist ein sehr großformatiges Bild des amerikanischen Malers *Barnett Newman*. Er ist bekannt für seine auf den ersten Blick vielleicht etwas einfach wirkenden Gemälde mit senkrechten Farbstreifen, die er „zips“, „Reißverschlüsse“, nannte. Er wollte, dass der Betrachter seiner Bilder kein Vorwissen benötigt, um diese



Barnett Newman (1905–1970): *„Wer hat Angst vor Rot, Gelb und Blau IV“*, 1969/70, Öl auf Leinwand, 274,30 × 604,50 cm, Staatliche Museen zu Berlin

zu verstehen, sondern nur die Augen aufzumachen und die Farben in ihrer Größe und Komposition auf sich wirken zu lassen braucht. Eigentlich muss man sich direkt vor das Original in der Berliner Nationalgalerie stellen, um das Bild als Farbraum erleben zu können.

Barnett Newman trug zuerst das Gelb gleichmäßig mit einer Farbwalze auf, dann als Zwischenfarbe einen vergleichsweise schmalen Streifen intensives, dunkles Blau und zum Schluss das anschließende satte Rot.

Beim Auftragen der Farben kam neben der Walze ein Farbspachtel zum Einsatz. Alle drei Farbfelder zeigen daher kaum den Prozess der Herstellung oder Unregelmäßigkeit. *Newmans* klar umrissene, geometrische Farbflächen zeigen nur die Farben Gelb, Blau und Rot selbst. Nichts lenkt ab von der Wirkung dieser drei Farben. Das Rot scheint besonders hervorzutreten, es wirkt kräftig und intensiv. Das Gelb scheint eher etwas in den Hintergrund zu treten. Doch unterscheiden sich die zwei Farbflächen in ihrer Größe überhaupt?

Gesprächsanregungen

1 Überlege, warum der Maler *Barnett Newman* für so große Flächen nur die Primärfarben Rot, Gelb und Blau benutzt hat.

2 Was bedeutet der Titel des Bildes von *Barnett Newman* für dich? Welchen Namen würdest du dem Gemälde geben? Begründe.

3 Beschreibe die „Vogelpredigt“ von *Giotto* hinsichtlich der Farbigkeit und der räumlichen Gestaltung.

Praxisanregungen

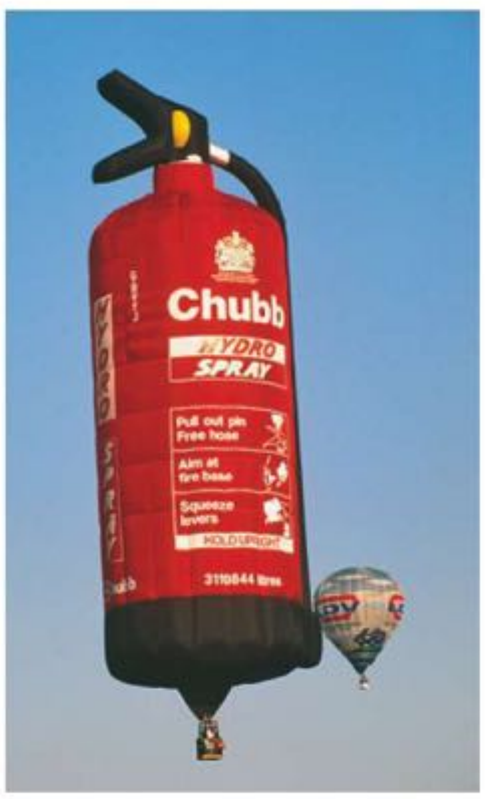
1 Gib dem Bild andere Farben. Male eine Serie von verschiedenen Farbkombinationen, die zum Beispiel Angst oder Freude zum Ausdruck bringen. Betrachte deine Farbkombinationen. Wie wirken die Farben nun auf dich?

2 Tauscht nun eure Arbeiten aus. Könnt ihr erkennen, welche Gefühle jeweils ausgedrückt werden sollen? Diskutiert.

Rot erfahren



Erwin Wurm (geb. 1954): *Fat Convertible*, 2005, Mixed Media, 130 × 469 × 237 cm



„Fliegender Feuerlöscher“

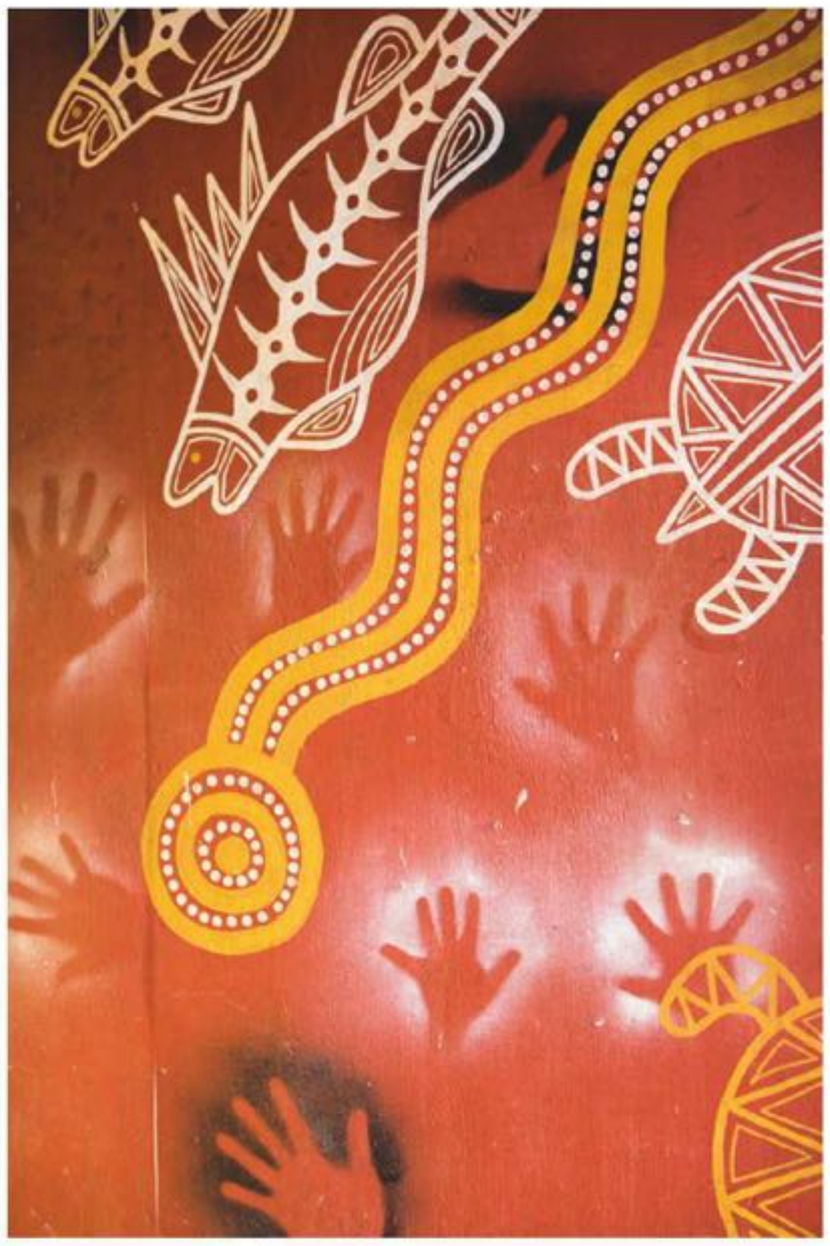
Die Skulptur wirkt lustig und verführerisch, ist drall und rot, knalliger geht es kaum. Sie grinst den Betrachter zahnlos an und blubbert scheinbar vor sich hin, beinahe kuschelig. Das aufgequollene Auto könnte einem Comic entsprungen sein. Und auf einmal ist der Betrachter selbst zum Lachen geneigt. **Stevan Nosal**

Rote Farbe hatte bereits für die Höhlenmaler Zauberwirkung. Sie sollte lebenserhaltende Kräfte haben, weshalb roter Ocker bei steinzeitlichen Bestattungen Verwendung fand. In manchen Gräbern finden sich bis zu zehn Kilogramm des roten Farbstoffs.
Bei den Römern galt das teure Purpurrot als ein Symbol der Macht. Nur dem Kaiser war es erlaubt, ein mit echtem Purpur gefärbtes Gewand zu tragen. Die Senatoren durften lediglich ein purpurnes Band an ihrem Umhang befestigen. Auch bei den deutschen Kaisern war Rot ein Statussymbol. Da der echte Purpur sehr teuer war, nahm man Scharlachrot, das man aus der Kermeslaus herstellte. Bis zur Zeit der Französischen Revolution bestimmte in Europa eine Kleiderordnung, wer was und in welchen Farben tragen durfte. Reine Farben waren ausschließlich den Reichen aus dem Adelsstand vorbehalten. Erst später gelang es durch teure Färbeverfahren, tiefe Rottöne zu erreichen.
Heutzutage signalisiert die Farbe Rot zum Beispiel Gefahr im Straßenverkehr. Bei der roten Ampel wird das Weitergehen oder -fahren verboten, Bremslichter und Alarmknöpfe sind ebenfalls rot.
Die Werbung setzt die Wirkung der Farbe Rot ein, indem sie Assoziationen zu erotischen Reizen weckt. Rote Lippen und rote Autos sind auffällig und weithin gut sichtbar.
Roter Ocker wird auch von den Ureinwohnern Australiens als heiligste aller Farben angesehen. In Mittelaustralien halten sie diese Farbe für die blutigen Tropfen aus dem Hals eines Hundes.

Die Kunst der **Aborigines** zählt zu den ältesten Maltraditionen der Welt.



Roter Lippenstift



Meerestiere und Hände, Aboriginal Painting (Mitte des 20. Jhdts.)

Vor etwa 40 000 Jahren wurden Bilder von Meereswesen wie der Regenbogenschlange auf Felsen gemalt. Die Aborigines bemalten schon früh auch Rindenplatten, ritzten in Holz oder Stein, verzierten ihre Körper, Kleidungsstücke, Waffen und Werkzeuge mit Mustern. Seit der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts verwenden die Künstler statt Rindenplatten oder Stein meist Leinwände und industriell hergestellte Farben, um ihre traditionellen **Dotpaintings** herzustellen. Der Maler ist Besitzer der dargestellten Inhalte. Nur er hat das Recht, die als heilig angesehenen Muster zu verwenden. Die Benutzung von Mustern, die anderen gehören, gilt als schwerer Verstoß gegen dieses ungeschriebene Gesetz.



Gladiator, römisches Mosaik

Auf den ersten Blick scheinen **Mosaike** den Dotpaintings mit ihren vielen „Punkten“ ähnlich zu sein. Doch beruhen Mosaike auf einer anderen Technik. Hier werden farbige Steinchen oder Glasstückchen zu einem Bild zusammengesetzt.

Gesprächsanregungen

1 Warum empfindet Stevan Nosal die rote Skulptur „Fat Convertible“ als lustig und ist auf einmal zum Lachen geneigt? Empfindest du das ähnlich?

2 Welche Rolle spielt die Farbe Rot beim fliegenden Feuerlöscher, beim Lippenstift und in Dotpainting und Mosaik?

3 Beschreibe das Aboriginal Painting. Was meinst du? Erscheint die rote Farbe im Vordergrund oder im Hintergrund? Wie ist es bei anderen Bildern, die hier im Buch gezeigt werden?

Praxisanregungen

1 Land- und Wassertiere, Landschaften und Muster sind die wiederkehrenden Themen der Malereien der Aborigines. Fertige selbst ein Dotpainting zum Thema „Zwei Tiere unterhalten sich“ an. Dazu brauchst du Acrylfarben, großformatiges Packpapier, Pinsel oder du kannst auch die Finger nehmen!

2 Schneide oder reiße aus farbigem Tonpapier Schnipsel und setze diese zu einem Mosaik zusammen, das thematisch einfallsreich mit der Farbe Rot spielt.

Gelb erleben



Wolfgang Laib (geb. 1950): *Pollen from Hazelnut*, Installation, MoMA New York, 2013, ca. 500 × 600 cm

Der deutsche Künstler *Wolfgang Laib* hat zwei Nächte lang mithilfe eines Siebes Haselnuss-Blütenstaub zu einem leuchtend gelben Teppich im Museum of Modern Art in New York ausgestreut. Mit den Blütenpollen verwandelte er das Museum in einen Ort der Andacht. Vorher musste er viele Tage lang auf einer Wiese sitzen und sammeln. Mit Pollen hat so vorher noch kein Künstler gearbeitet. *Laib* setzt den Blütenstaub ein wie Maler ihre Farbpigmente. Allerdings rührt er dazu kein Bindemittel an, sondern lässt den gelb leuchtenden Blütenstaub auf einer Unterlage liegen. So bleibt die Leuchtkraft erhalten – das Kunstwerk ist dann allerdings nicht sehr lange haltbar. Es ermöglicht ein nur kurze Zeit erfahrbares Erlebnis.

Da der Farbton Gelb stark ins Auge fällt, benutzt ihn beispielsweise auch die Deutsche Post als Erkennungszeichen. Gelbe Warnschilder, besonders in Kombination mit dem Hell-Dunkel-Kontrast der Farbe Schwarz, lenken die Aufmerksamkeit auf sich.



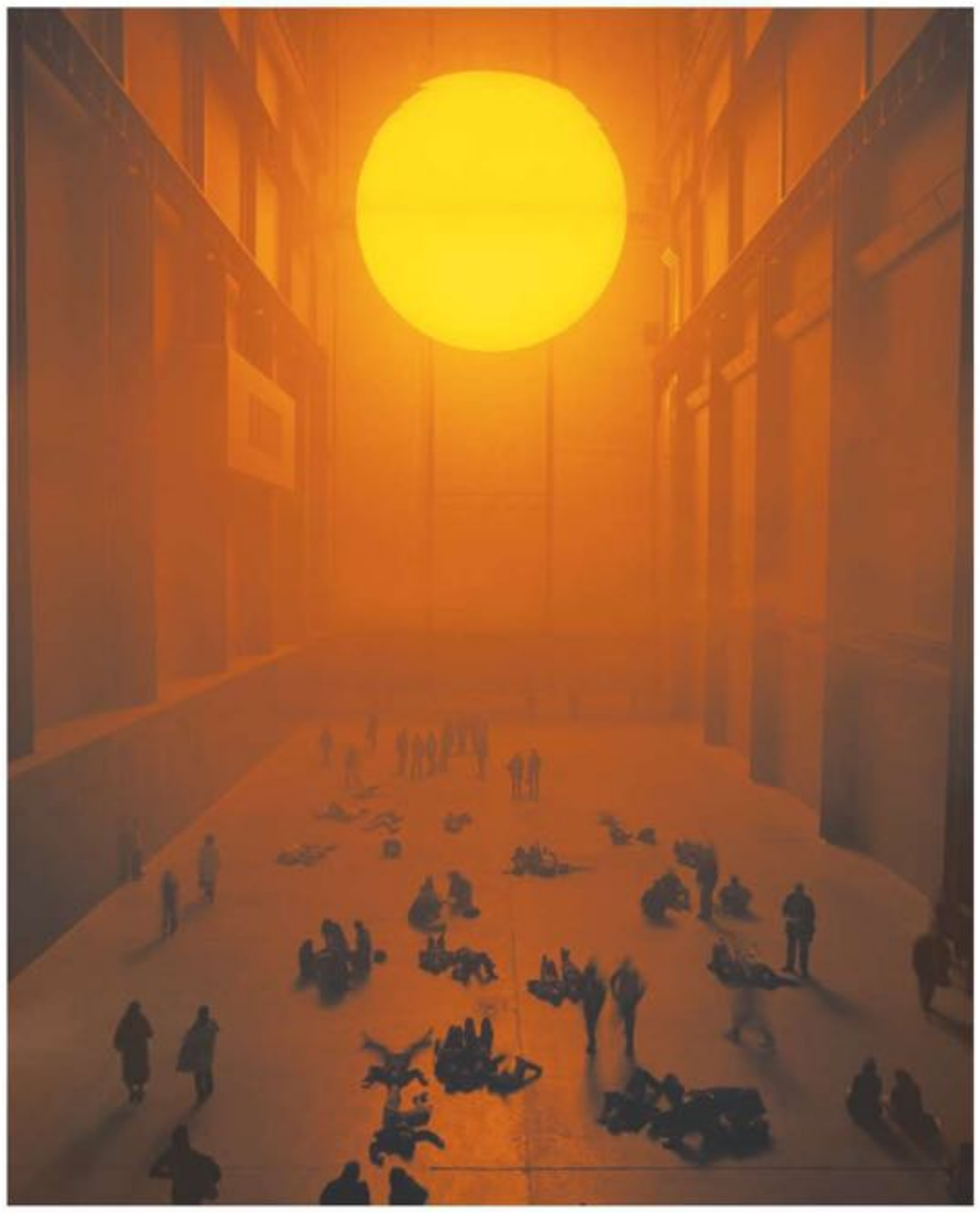
Briefkasten der Deutschen Post

Gelb ist die Farbe des Lichts und der Sonne. In ihren Bildern verwendeten die meisten Maler Gelb, um Strahlkraft und Wärme darzustellen. Auf einer Tafel des Isenheimer Altars von *Matthias Grünewald* schwebt der auferstandene Christus mit ausgebreiteten Armen aus seinem Grab. Hinter ihm beherrscht ein riesiger Sonnenball das Bild, der zugleich ein Heiligenschein ist.

Durch **Staffelung** der Menschen und Gegenstände erzeugt der Maler das Gefühl von Räumlichkeit. Man denkt, es ginge nach hinten. Dieser Eindruck wird verstärkt durch **Überschneidungen**, das heißt, Hinteres wird zum Teil vom Vorderen verdeckt. Das leuchtende Gelb hingegen macht eine Ausnahme: Obwohl es vom Kopf des Christus überschnitten ist, wirkt es weiter vorne liegend. Es überstrahlt das Gesicht Christi und seine erhobenen Hände mit den Wundmalen. Das helle, strahlende Gelb zeigt: Christus befindet sich bereits im „göttlichen" Bereich.



Matthias Grünewald (1470–1528): *Isenheimer Altar* (Ausschnitt mit auferstandenem Christus), 1506–1515, Colmar



Olafur Eliasson (geb. 1967): *The weather project*, Installation, Tate Gallery of Modern Art, London, 2003

Der zeitgenössische dänische Künstler *Olafur Eliasson* taucht in seiner Installation „The weather project" (2003) den Ausstellungsraum der Tate Modern in London in ein erhabenes rötlich-gelbes Licht. Was die Besucher zunächst an das Leuchten einer riesigen Abendsonne erinnern mag, beruht auf einer Wahrnehmungstäuschung. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich die Sonne nämlich als halbkreisförmige Scheibe, die mit Leuchtstoffröhren besetzt ist. Die andere, obere Hälfte existiert lediglich als Spiegelung, denn die Decke der Halle ist mit Spiegelfolie überzogen, die den Himmelskörper als Ganzes entstehen lässt. Das weiche Licht wird von dieser Folie in die dämmrige Tiefe des Raumes zurückgeworfen.
„The weather project" ist eines von vielen Projekten, bei denen *Eliasson* mit wenigen, einfachen Mitteln wie Licht, Wasser und Luft Naturerlebnisse inszeniert.

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe das Bild mit dem aufsteigenden Christus genau. Wie geht der Maler mit den Farben um?

2 Zähle die Bildgegenstände in der Reihenfolge von vorne bis hinten auf.

3 Vergleiche die verschiedenen gelben Himmelskörper von *Grünewald* und *Eliasson*. Wie würdest du diese deuten?

Praxisanregung

Gestalte einen Sonnenball aus verschieden gelbfarbigen Papierschnitzeln, die du aus verschiedenen Materialien reißt und auf ein großes Papier aufklebst. Vergleiche deine Arbeit mit den anderen Arbeiten. Wessen Sonne hat die größte Strahlkraft? Wie wurde das erreicht?

Blau erfinden



Yves Klein (1928–1962): *IKB 191*, Kunstharz auf Leinwand, 1962, Sprengel-Museum, Hannover

In leuchtendem Blau fertigte der französische Maler *Yves Klein* seine monochromen, das heißt einfarbigen Bilder. Sein spezielles Ultramarinblau ließ er sich unter der Bezeichnung „International Klein Blue“ (I.K.B.) patentieren. Der Effekt dieses leicht rotstichigen Blautons besteht vor allem in seiner Sogwirkung auf den Betrachter, der sich förmlich „in das Bild hineingezogen“ fühlt. Zunächst wollte er das Farbpulver am liebsten pur auf die Leinwand auftragen, um so die Leuchtkraft des Pigments zu erhalten. 1955 fand er mit der Hilfe des Besitzers eines Geschäfts für Künstlerbedarf eine Möglichkeit, die Farbe auf der Leinwand zu fixieren, ohne dass die Leuchtkraft verlorengeht. Immer schon hatte *Klein* die Farbe Blau besonders fasziniert, so erzählt er: „Mit 18 Jahren „malte“ ich mein erstes unendliches Gemälde am Strand von Nizza liegend, indem ich den blauen mediterranen Himmel signierte.“



John Constable (1776–1837): *Wolkenstudie*, Öl auf Papier, 1822

Bereits im 19. Jahrhundert war der britische Maler *John Constable* begeistert vom Blau des Himmels. Sein Augenmerk galt vor allem den atmosphärischen Veränderungen, dem Licht und der Luft, die jeden Moment einzigartig machen.
Den Himmel im übertragenen Sinn findet man in der Malerei der Mutter Gottes Maria, die seit dem Mittelalter meist mit einem leuchtend blauen Mantel dargestellt wird. Die Farbe Blau symbolisiert hier nicht nur den Himmel und damit die Verbundenheit zu Gott. Ultramarinblau – gewonnen aus dem Edelstein Lapislazuli – war besonders teuer, die blaue Farbe fast so wertvoll wie Gold.
Heute kennen wir Blau auch von verschiedenen Dingen des täglichen Gebrauchs, wie beispielsweise dem Zeichen von Facebook, der Niveadose oder Gebotsschildern im Straßenverkehr.
Die Farbe Blau spielt in den hier abgebildeten Bildern eine wichtige Rolle. Auf dem Bild der Künstlerin *Gabriele Münter* leuchtet der blaue See im Zentrum der Berglandschaft. Die angrenzenden Farben der verschiedenen Violett- und Grüntöne sind bis auf einen hellgrünen Baum eher gedeckt gehalten. Durch diesen Farbkontrast fällt das strahlende Blau stärker auf. Man fragt sich: Was ist das für ein geheimnisvoller See?



Straßenverkehrsschild





Gabriele Münter (1877–1962): *Der blaue See*, Öl auf Leinwand, 1954, 50 × 65 cm

Wassily Kandinsky (1866–1944): *Löwenjagd*, Hinterglasbild, 1911, 9,4 × 13,6 cm, Guggenheim-Museum New York

Im Hinterglasbild des Künstlers *Wassily Kandinsky* kämpft der blaugraue Elefant mit dem Löwen in einer fröhlich-bunten Landschaft. Im Hintergrund sieht man verschiedene blaue Berge und einen türkisfarbenen Himmel. Das Blau sorgt eher für Ruhe und gibt dem Bild Tiefe, die komplementärfarbige orange-rote Sonne leuchtet hinter dem Bergblau.
Hinterglasbilder wie das von der „Löwenjagd" kennen wir schon seit der griechischen Antike. Sie bestanden damals aus umrissartig geschnittenem, geritztem oder bemaltem Blattgold, das zwischen zwei Glasschichten eingeschmolzen wurde. In späteren Zeiten übertrugen die Hinterglasmaler schöne Zeichnungen berühmter Künstler auf die Glasfläche, malten die Umrisse flüchtig aus und verwendeten Blattgold als Bildhintergrund. Im 20. Jahrhundert verwendeten die Maler *Wassily Kandinsky* und *Gabriele Münter* in ihren Bildern bekannte Motive der klassischen Hinterglasmalerei und malten selbst Hinterglasbilder.

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe, auf welche Weise die Maler ihre Faszination vom Himmel darstellen.

2 Vergleiche die verschiedenen Maltechniken.

3 Wo spielt die Farbe Blau im Alltag eine Rolle? Nenne weitere Bespiele.

Praxisanregung

Male ein Hinterglasbild, in dem die Farbe Blau eine wichtige Rolle spielt. Du brauchst eine kleine Glasscheibe, ein Stück Aluminiumfolie und Pappkarton, Deckfarben und Pinsel.

- Skizziere zunächst eine Landschaft oder ein anderes Motiv, in dem du die Farbe Blau thematisieren kannst.
- Male dann mit deckender Farbe direkt auf das Glas, unter dem sich deine Vorzeichnung (bzw. ein Foto oder Zeitschriftenbild etc.) befindet. Achte auf die Linien und die Gestaltung der Farbschichten auf dem Untergrund.
- Füge Alufolie unter dein Glas. Durch die silberne Folie funkeln die Farben umso mehr, das Glas verstärkt die Farbigkeit. Befestige zum Schutz einen Pappkarton dahinter.

Wie früher Farben benutzt wurden



Chepre, Osiris und ein Priester, ägyptische Wandmalerei, 2. Jahrtausend v. Chr., Theben, Tal der Könige

Vor 4000 Jahren verwendeten die Ägypter Farben, die aus natürlichen Mineralsubstanzen bestanden. Mit den typischen Farben Schwarz, Weiß, Türkisgrün, Blau und Rot wurden Paläste, Grabmauern und Tempel bemalt. Auch auf Holz leuchteten diese Farben, die sich wenig veränderten oder im Licht verblassten. Natürlich wurde auch auf **Papyrus,** der aus Blättern der Papyruspflanze hergestellt wurde, gemalt. Das Schwarz bestand überwiegend aus Ruß, das Weiß aus Kalk, das Blau aus Lapislazuli, das Grün aus Malachit und das Rot aus Ocker, einem gelben, orangen, roten oder braunen Mineral, das in großen Klumpen in den ägyptischen Wüstengebieten gefunden wurde. Mit diesen Farben illustrierten die Ägypter auch ihre Totenbücher auf Papyrus.

Die Ägypter glaubten an ein Leben nach dem Tod und daran, dass die Toten ihre „Hülle", ihren Körper, weiterhin benötigen. Deshalb sorgten sie für die Mumifizierung der Körper. Ein Toter wurde mit Osiris gleichgesetzt, der durch seinen Bruder Seth ermordet und dann durch die Bemühungen der ihn liebenden Isis wiederbelebt wurde.

Auf vielen Bildern kann man ihn über die Mumie des Grabherrn gemalt sehen. Die Farben haben symbolische Bedeutung: Blau für Amun, den Himmelsgott, Grün für die Haut des Osiris, als Gott des Jenseits und der Wiedergeburt, als Jüngling, und Schwarz, wenn er den Totengott verkörperte, Rot für den bösen Gott Seth. Weiß und Silber symbolisierten Erleuchtung.



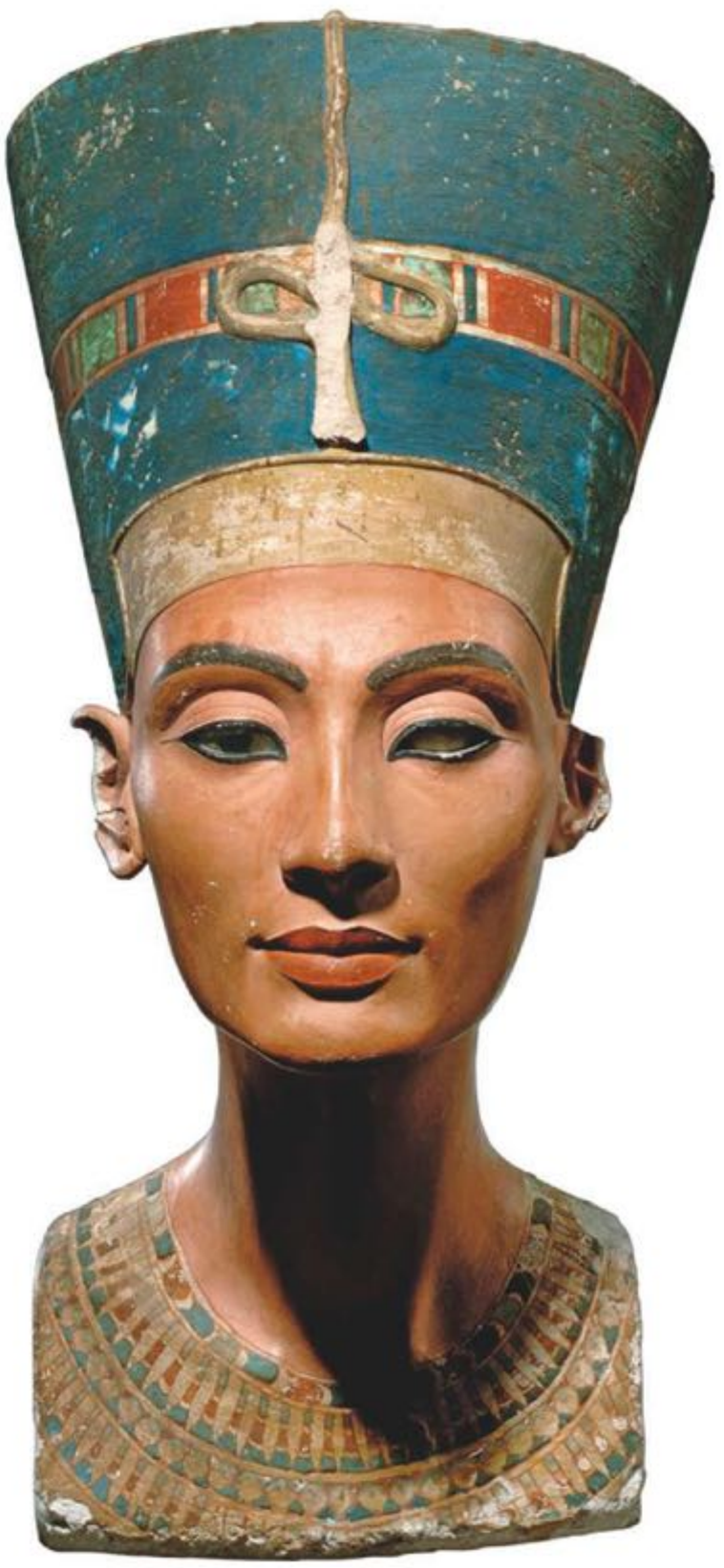
Opfer an Osiris, Ausschnitt aus einem Totenbuch, ca. 1000 v. Chr. Malerei auf Papyrus, Kairo, Ägyptisches Museum



Ägyptische Malerei auf Papyrus (Arbeit einer Schülerin)

So stellten die Ägypter ihre Farben her

Die festen Farbstoffe (zum Beispiel blauer **Lapislazuli** oder grüner **Malachit**) wurden zu Pulver vermahlen, mit Harz und Wasser angerührt und schließlich in Tablettenform getrocknet und auf eine Palette gesetzt. Dann konnten die ägyptischen Maler die Farben wie in einem Deckfarbkasten mit Wasser anrühren und mit einem Pinsel oder einer kleinen Bürste vermalen.



Modellbüste der Königin Nofretete (Nefertiti), 14. Jhdt. v. Chr., Kalkstein, mit Mineralfarben bemalter Stuck, Bergkristall, Wachs, Ägyptisches Museum, Berlin

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe das Bild von Chepre (Gott des Sonnenaufgangs und der Auferstehung), Osiris (Gott des Jenseits) und dem Priester. Warum ist der Priester wohl kleiner dargestellt?

2 Zähle auf, welche Farben der Maler für sein Wandgemälde verwendete. Nenne auch die dazugehörigen Mittel, die für die jeweilige Farbherstellung gebraucht wurden.

3 Die Personen sind nach bestimmten Regeln gemalt. Beschreibe, wie die Ägypter bei Chepre und Osiris (S. 38 oben) das Gesicht, die Schultern, die Beine und die Füße dargestellt haben. Passt das alles zusammen?

Praxisanregung

Lass dich zu einer ägyptischen Bildgeschichte inspirieren, die am besten auf einem echten Papyrusblatt nach den Malregeln der Ägypter gefertigt werden sollte.
Zeichne zunächst mit Bleistift die Umrisse vor und spure dann mit Faserstift oder dünnem Pinsel nach. Achte auf eine klare räumliche Anordnung der Figuren (vorne) und des Hintergrundes. Anschließend kannst du alles mit Deckfarben farbig gestalten.

PLUS: Werkzeuge und Materialien – Malen

Jeder Farbton hat eine eigene Wirkung und Botschaft: Rot steht unter anderem für Liebe, Kraft und Energie, Blau für Unendlichkeit, Hingabe und Beständigkeit. Als Malerin bzw. Maler kannst du mit diesen Bedeutungen spielen und die Farben bewusst für deine Bildgestaltungen nutzen. Deine Gestaltung hängt zudem von den Malgründen, den Pinseln und der Farbsorte ab, mit der du malst – Wasser- oder Acrylfarbe, Aquarell oder Tempera. Während Ölfarbe unverdünnt **pastos**, glänzend und satt Leuchtkraft entwickelt, erscheint Aquarellfarbe eher zart und transparent.



Verdünnte Ölfarbe

Gebrauchsfertige Farben

Ölfarben Walnuss- und Leinöl trocknen besonders langsam und bilden mit pulverisierten Pigmenten besonders feine Ölfarben. Diese lassen sich noch auf der Leinwand mischen und **pastos** oder transparent auftragen. Häufig werden spezielle Pinsel oder Malspachtel benutzt. Mit verschiedenen Zusätzen, zum Beispiel Terpentinöl, kann Ölfarbe verdünnt werden. Ölfarben trocknen sehr langsam, sodass lange an einem Bild weitergemalt werden kann. Die Reinigung der Werkzeuge muss mit speziellen Pinselreinigern erfolgen, da Ölfarbe nicht wasserlöslich ist.

Acrylfarben Die Basis von Acrylfarben bildet eine **Dispersion** aus Acrylharzen. Sie lassen sich leicht vermalen, gut mischen und trocknen schnell. Zudem ist ihre Leuchtkraft sehr hoch und sie haften auf fast allen Untergründen dauerhaft. Daher muss man bei der Verarbeitung auch darauf achten, dass Flecken auf der Kleidung sofort mit Wasser gereinigt werden.

Temperafarben (siehe S. 30)

Aquarellfarben Ähnlich wie beim Deckfarbkasten werden sie mit Wasser angelöst und auf spezielles Aquarellpapier aufgetragen. Normalerweise wird beim Auftragen **lasierend** gearbeitet, sodass das Weiß des Papiers die Farben zum Leuchten bringt. Das Malen erfolgt in Schichten. Wenn eine Schicht getrocknet ist, kann die nächste aufgetragen und ein Mischfarbton hergestellt werden. Bei der Nass-in-Nass-Technik wird eine Farbe in eine noch nasse aufgebracht. Durch das Ineinander-Fließen entstehen häufig interessante Effekte.

Deckfarbkasten Das gebräuchlichste Malmaterial an Schulen ist der Deckfarbkasten oder Tuschkasten. Es gibt ihn in unterschiedlichen Größen und Qualitäten. Normalerweise enthält er die Farbtöne Yellow, Cyan, Magenta, Schwarz und weitere acht Farben. Daneben ist meistens eine Tube Deckweiß enthalten, um die Farben aufhellen zu können.

Werkzeuge zum Farbauftrag

Flachpinsel/Rundpinsel/Fächerpinsel Pinsel lassen sich nach ihrer Form unterscheiden. Flachpinsel sind flach und haben eine rechteckige Form, bei Rundpinseln sind die Haare der Spitze kreisförmig angeordnet. Fächerpinsel, bei denen die Spitze wie ein kleiner Fächer aussieht, werden zum Verwischen der Farbe auf dem Bild angewendet. Jeder Pinsel kann für unterschiedliche Farben benutzt werden. Aufgrund der Zähflüssigkeit des Malmaterials werden bei Öl- und Acrylmalerei häufig Borstenpinsel oder stabile Kunsthaarpinsel eingesetzt. Für Aquarellmalerei eignen sich eher feine Naturhaarpinsel.

Pinselpflege Jeder Pinsel muss sorgfältig gepflegt werden, da sonst die Haare mit der Zeit hart werden und die Spitze sich nicht mehr ganz schließt. Daher sollten Pinsel nie auf der Spitze in ein Wassergefäß gestellt werden. Sie krümmt sich dabei und geht niemals mehr in die ursprüngliche Form zurück. Bei jeder längeren Malpause und vor allem am Ende jeder Malsitzung muss der Pinsel sorgfältig gereinigt werden. Sehr gut für feine Malereien eignen sich Pinsel mit fester Spitze.

Malmesser Malmesser oder -spachtel werden zum Mischen dickflüssiger Farbe auf der Palette benutzt. Sie eignen sich jedoch auch zum groben Auftragen oder Abnehmen von Farbe im Bild.

Mischpalette Zum Mischen von Farben außerhalb des Bildes benutzt man sogenannte Paletten. Grundsätzlich erfüllt auch eine kleine Holzplatte oder ein Stück Karton diese Aufgabe.



Ölfarben



Aquarellfarben

Materialien zur Farbherstellung

Pigmente Pigmente liegen meistens in Pulverform vor. Man kann sie in organische und anorganische Pigmente einteilen. Erstere werden aus Tier- oder Pflanzenfarbstoffen hergestellt, letztere vor allem aus Erden, Gestein oder Metallen. Mithilfe chemischer, mechanischer und physikalischer Umwandlungen, beispielsweise durch Trocknen oder Mahlen, entsteht aus den Grundstoffen das verwendbare Pulver.

Bindemittel Zum Malen müssen die Pigmente an ein Trägermaterial gebunden werden. Hierfür eignet sich neben Ölen oder Leimen auch Gummi arabicum, ein Harz aus Pflanzensaft. Natürliche Leime werden aus Häuten oder Knochen, beispielsweise von Fischen oder Hasen, gewonnen. Bei Kunstharzfarben kommt als Bindemittel künstliches Harz aus Mineralöl zum Einsatz.



Von links nach rechts: flache und spitze Öl-/Acrylmalpinsel (Borsten und Synthetik), Malmesser und Fächerpinsel

1.3 Den menschlichen Körper plastisch darstellen





Gesprächsanregungen

1 Sammelt Wörter, die wichtige Körperpartien und Körperproportionen benennen. Beschreibt dann die Körperproportionen der hier abgebildeten Jungen und Mädchen und stellt sichtbare Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus.

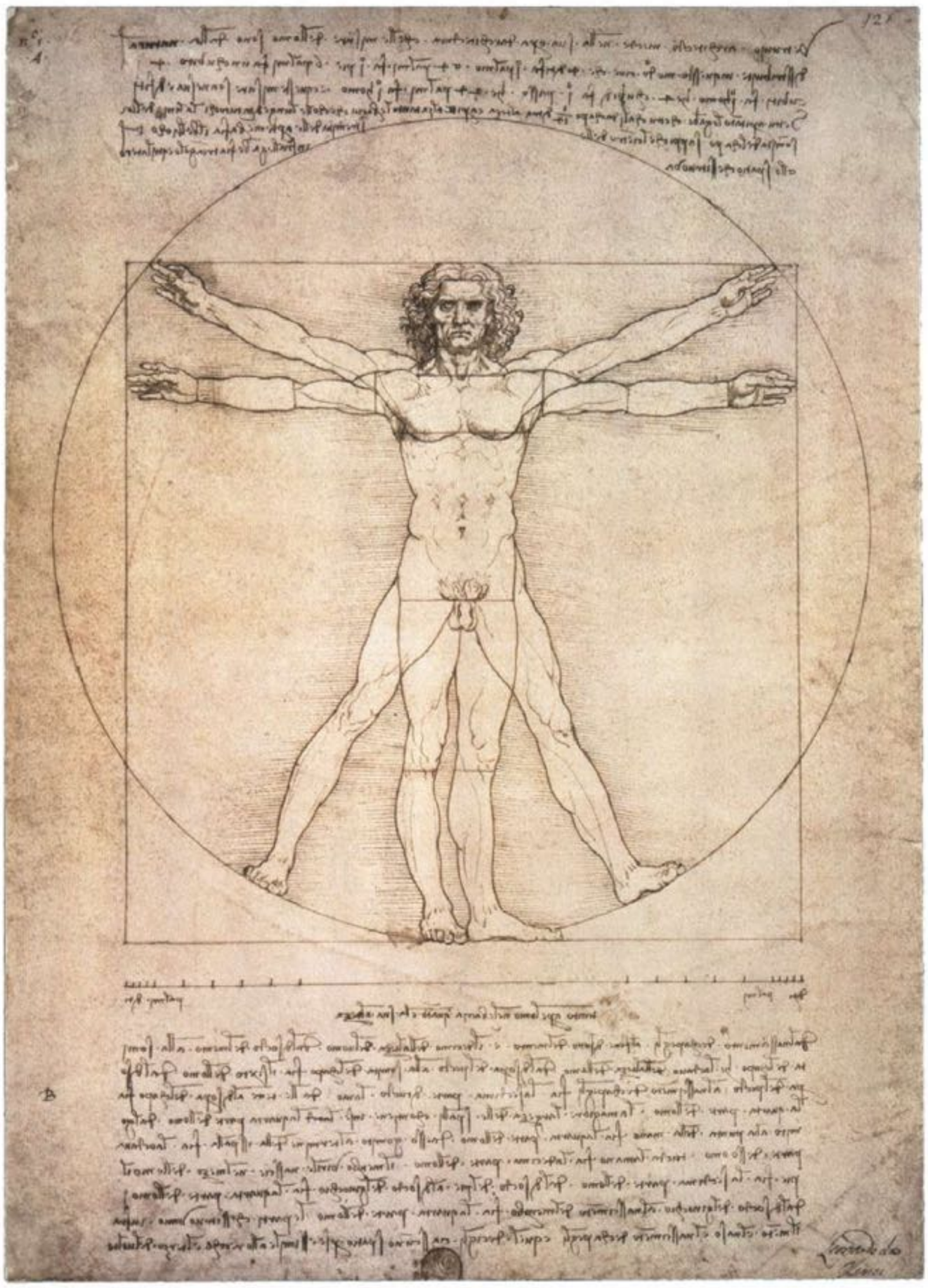
2 „Ich habe nichts gegen Schönheitskoniginnen, aber es ist in Ordnung, wie ein normaler Mensch auszusehen.“ Erkläre, was der amerikanische Künstler *Nickolay Lamm* mit dieser Aussage über „Schönheit“ meinen könnte. Was ist seine Botschaft an uns?

Die Maße des Körpers



Venus von Willendorf, ca. 20.000 v. Chr., Kalkstein

Seit die Menschen anfingen, mit Kohle und Erden auf Felswände zu zeichnen und zu malen, aus Ton Plastiken zu formen oder Holz oder Knochen zu schnitzen, hatten sie auch das Bedürfnis, sich selbst – den Menschen – darzustellen. In der Altsteinzeit wurden kleine voluminöse Frauen-Figuren geformt, die immer wieder eine ähnliche Form wiederholen. Welche besondere Bedeutung diese **Statuetten** für die Menschen vor 25–26 000 Jahren wohl hatten? Die nur 11 cm kleine Figur der sogenannten „Venus von Willendorf" hat auffallend große Brüste, einen ausladenden Bauch, kurze gedrungene Beine und Arme, die nur im Ansatz ausgebildet sind. Ihr Kopf weist keine Gesichtszüge auf, nur eine **ornamentale** Haartracht. Wurde sie als Göttin verehrt oder galt sie als Zeichen für Fruchtbarkeit? Oder aber als Symbol für Reichtum und Konsum? Ihre Körpermaße können für diese verschiedenen Deutungen sprechen, ohne dass die Forscher bisher eine abschließende Klärung gefunden haben.



Leonardo da Vinci (1452–1519): *Proportionsschema nach Vitruv*, ca. 1490

In der Antike verfolgen die Künstler ein neues und anderes Ziel mit der Herstellung von Figuren. Die menschliche **Figur** wird immer genauer hinsichtlich ihrer Maßverhältnisse untersucht, um sie möglichst einem ideal schönen Menschen anzugleichen. In den Maler- und Bildhauerwerkstätten Ägyptens, Persiens und Griechenlands wird der menschliche Körper mithilfe einfacher Maßeinheiten wie Handbreiten, Fußlängen oder Kopfgrößen in gleichgroße Abschnitte eingeteilt. Das regelmäßige Aufteilen, das Proportionieren der menschlichen Figur, hat sich mit der Zeit zu einem sogenannten **Proportionsschema** verfestigt, das auf alle figürlichen Darstellungen angewendet wird.
Vor 2000 Jahren findet der römische Architekt *Vitruvius* (ca. 75 v. Chr. – 15 n. Chr.) eine Formel mit den mathematischen Grundformen Quadrat und Kreis, mit der sich die idealisierten Verhältnisse von Körperteilen zueinander darstellen lassen.
Fast 1500 Jahre später setzt der italienische Künstler *Leonardo da Vinci* (1452–1519) diese Formel in einer berühmten Federzeichnung sehr einprägsam um. Die ausgewogenen Proportionen seines „vitruvianischen Menschen" gelten bis heute als ideal.
Heute teilt man die menschliche Figur in acht kopfgroße Abschnitte vom Scheitel bis zur Fußsohle ein. Diese Aufteilung nennt man „Achtel-Schema".

Die schematischen Körpermaße des Menschen finden bis heute nicht nur in der Zeichnung, Malerei und Plastik Anwendung, sondern auch in der Baukunst. Körpermaße sind aber entgegen idealisierter Proportionsregeln keine feststehenden Größen. Es gibt immer Abweichungen von der Norm. Im Laufe des Lebens verändern sie sich zudem bei jedem Menschen, manchmal sogar recht sprunghaft. Bei einem Kleinkind beispielsweise ist der Kopf im Verhältnis zum Körper deutlich größer als bei einem Erwachsenen.
Kleinere und größere Größenunterschiede zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, Männern und Frauen sowie zwischen Menschen aus verschiedenen Regionen der Welt zeigen: Es gibt nicht das eine richtige Schema, dem alle Menschen entsprechen.

In der Kunst wie in der Mode werden figürliche Entwürfe oft bewusst an einer idealen Norm orientiert, die Proportionen aber auch häufig spielerisch verändert. Schultern, Hüften oder Beine können durch kleine Abweichungen von der Norm breiter oder schmaler, länger oder kürzer wirken, als sie tatsächlich sind. Körper wirken dadurch meist „schöner", als die Natur es ermöglicht.
Die Barbie-Puppe mit Wespentaille und dünnen Armen und Beinen ist weltweit bekannt. In der Vorstellung vieler Mädchen und Jungen haben Barbie und ihr Freund Ken über Jahrzehnte hinweg das Ideal perfekter körperlicher Schönheit mitgeprägt. Der amerikanische Künstler *Nickolay Lamm* zeigt mit seinen lebensgroßen Modell-Figuren, wie Barbie aussehen würde, wenn sie eine normale Frau wäre. Dazu hat er eine Barbie- Figur mit lebensnahen Proportionen, natürlichen Hautflecken und kleinen Makeln geschaffen und sie direkt neben eine lebensgroße Barbie-Puppe gestellt.

Zu allen figürlichen Darstellungen in der Kunst ist wichtig zu wissen: Die Darstellung des menschlichen Körpers beruht auf einer bestimmten Absicht des Künstlers. Wenn ein mittelalterlicher Künstler einzelne Figuren größer als die anderen darstellt, ist dies kein Zufall oder gar Fehler. Vielmehr zeigt er die Bedeutung des dargestellten Menschen an. Dies ist auch eine Regel in antiken Darstellungen: Je mächtiger oder wichtiger die Dargestellten sind, desto größer sind sie im Verhältnis zu anderen Figuren. Man nennt das **Bedeutungsgröße** oder **Bedeutungsperspektive**: Gottheiten, Herrschende und Untergebene werden unterschiedlich groß dargestellt und sind so leichter zu unterscheiden und zu erkennen.



Nickolay Lamm: *Wie Barbie aussehen würde, wäre sie eine echte Frau*, Acryl, bemalt, USA, 2013

Praxisanregungen

1 Fertige eine vereinfachte Skizze von einer der abgebildeten Personen (S. 42/43) an und unterteile diese Figur in gleichgroße Abschnitte (Maßeinheit: 1 „Kopflänge"). Stelle fest, inwieweit sie vom „Achtel-Schema" abweicht oder ihm entspricht.

2 Messt euch gegenseitig mit dem Metermaß (in ausgestreckter liegender Position). Ermittelt und vergleicht die Körperproportionen für alle Mitglieder eures Teams und eurer Klasse (z. B. Kopf : Körper = 1: „x"?).

Gesprächsanregung

Die Figuren von *Nickolay Lamm* sind lebensgroß und stehen ganz dicht nebeneinander. Beschreibt, wie sie als Paar auf euch wirken und wie sich euer Blick auf die bekannte Figur der Barbie verändert.

Standbilder aus Stein



Weibliches Idol von den Kykladen-Inseln, 3500–1050 v. Chr., Marmor, 43 × 11,5 × 4 cm, Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin

Der Mensch hat seit jeher körperhafte Bildnisse von sich und von seinen Göttern hergestellt. Solche plastischen Figuren waren meist kleine Statuen. Sie waren den Toten als Begleiter mitgegeben worden, da die Menschen zu dieser Zeit von einem Weiterleben nach dem Tod überzeugt waren. Die Statuen bekamen so eine magische Funktion. Diese Statuen nennt man **Idole**. Die bis zu 5000 Jahre alten Marmor-Idole von den Kykladen-Inseln in Griechenland sind zum Teil fast lebensgroß. Es sind vereinfachte, sorgfältig ausgeführte weibliche Figuren mit unnatürlichen Körperproportionen: gekreuzten Armen, geschlossenen Beinen und kleinen Füßen. Manche Körpermerkmale wurden wegen des harten Materials Stein mit einer Feile nur wenig ausgearbeitet, mit einem Messer eingeritzt oder ganz weggelassen. Die Figuren wirken abstrakt und fremdartig. Trotz des gemeinsamen Schemas sind alle diese frühgriechischen Idole einzigartig.

Zu den bekanntesten Standbildern der griechischen Antike gehören die weibliche Kore und der männliche Kouros, die sogenannten *Kouroi*: Athletische, unbekleidete junge Männer aus Marmor, die stets mit einer leichten Schrittstellung nach vorne dargestellt sind. Sie stammen aus der Archaik, einer frühen Periode in der Kunst der griechischen Antike. Ihre Gesichter zeigen uns ein freundliches, aber etwas starres Lächeln. Das Standbild des „Apolls von Tenea“ stand ursprünglich über einer Grabstätte in Tenea, einem antiken Dorf bei Korinth. Wie die meisten Kouroi ist die Statue an allen Ansichtsseiten ausgearbeitet. Der Jüngling steht auf einer schmalen, flachen Grundplatte (Plinthe), die man im Museum auf einen höheren Sockel gestellt hat. Dadurch wirkt er größer und auch wichtiger.



Apoll von Tenea, Statue in Gestalt eines Jünglings, ca. 560 v. Chr., Marmor, Höhe 153 cm, Glyptothek München (2012)

Gesprächsanregungen

1 Vergleiche die Körperdarstellungen der beiden abgebildeten Statuen: Beschreibe ihre Gestalt, die sichtbaren Körperteile, ihre Körperproportionen und auffällige Körpermerkmale wie z. B. die Darstellung von Muskeln.

2 Stelle die Körperhaltung und die Mimik des Kouros (bzw. einer Kore) nach und beschreibe das Körpergefühl.

Seine Kopf- und Körperhaltung weisen in die gleiche Richtung, Schultern und Hüfte befinden sich in einer waagerechten Position. Er hält die Arme eng am Körper, die Hände ruhen leicht geschlossen auf gleicher Höhe. Der Blick ist unverwandt geradeaus gerichtet, ohne den Betrachter direkt anzuschauen.

Seine blockhafte Gestalt macht deutlich, wie wenig Spielraum der Bildhauer hatte, um aus dem Steinblock eine schreitende Figur zu meißeln.

Wie alle antiken Marmorstatuen waren die Kouroi ursprünglich mit leuchtenden Farben bemalt. Zwar waren sie meist nackt, aber sie besaßen glänzende Augen und schmückende Attribute wie kupferne Wimpern, Speere, Bögen und Pfeilspitzen. So sahen sie einst an ihren Standorten viel lebensechter aus als heute im Museum.

Praxisanregungen

1 Fertigt aus Ton kleinformatige Figuren von Helden und ihren Widersachern, nach selbstgewählten Vorbildern aus Comics, Kinofilmen oder Computerspielen. Gestaltet sie nach dem Trocknen und Brennen mit dünnflüssigen Deckfarben und/oder wasserunlöslichen Markern noch weiter aus. Überlegt euch, wie ihr sie als Figuren in einem Brett- oder Kartenspiel oder in einem Trickfilm weiter nutzen könnt.

2 Gestaltet gemeinsam den schreitenden Torso eines „Transformers“ aus Metall- und Plastikschrott. Schnürt und steckt dazu Dosen, Stangen, Kabel, etc. mit Wickeldraht zusammen und gebt der Figur am Schluss eine einheitliche Erscheinung, zum Beispiel mit einer ungiftigen Sprayfarbe.



Peploskore (Nachbildung), ca. 520 v. Chr., Höhe: 1,20 m mit Sockel, Glyptothek, München

Die Maße von Kopf und Gesicht



Pablo Picasso (1881–1973): *Frauenkopf*, 1962, Skulptur, Eisen, Blech, lackiert, 32 × 24 × 16 cm, Paris, Musée Picasso

Nichts auf der Welt schaut man so oft und so genau an wie die Köpfe und Gesichter anderer Menschen. Das Gesicht bezeichnet den Bereich des Kopfes etwa von den Augenbrauen bis zum Kinn. Es ist nur etwa handgroß, steht aber dennoch im Zentrum, wenn wir andere Menschen ansehen. Schon kleinste Unterschiede in den Kopf- und Gesichtsproportionen

unseres Gegenübers werden sofort unbewusst wahrgenommen und im Gedächtnis abgespeichert: Größe und Form von Augen, Nase und Mund, Augenabstand, Breite und Form der Nase und Lippen, des Kinns und der Wangen. All diese schnellen „Messungen" geschehen quasi automatisch und unbewusst.
Höhe und Breite eines Kopfes werden durch markante Punkte wie Scheitel, Kinnspitze, Schläfe oder Ohrenansatz genau bestimmt. Erschwert wird die Wahrnehmung der Kopfgröße und Kopfform beispielsweise durch die Haare, je nachdem, ob eine Frisur etwa die Stirn oder die Ohren verdeckt.
Bestimmte Partien des Kopfes werden zudem in der Wahrnehmung übermäßig vergrößert. So ist der Gesichtsschädel anatomisch betrachtet viel kleiner als der Hirnschädel. Auch die Stirn wirkt meist niedriger, als sie tatsächlich ist. Weil der Blick in den Spiegel oder ins Gesicht eines anderen Menschen aber meist dem „magischem Dreieck" zwischen Augen, Nase und Mund gilt, wird dieser Teil unbewusst vergrößert wahrgenommen. Schon *Leonardo da Vinci* und auch der deutsche Künstler *Albrecht Dürer* haben dieses „magische Dreieck" intensiv erforscht. Während die Renaissancekünstler die Maßverhältnisse möglichst exakt erfassen wollen, spielt der spanische Künstler *Pablo Picasso* in seinen Gemälden und Skulpturen mit den Proportionen.
Weil also Gesichter eine zentrale Rolle in unserer Wahrnehmung spielen, vergrößern wir sie unbewusst beim Betrachten und auch beim Darstellen.



Leonardo da Vinci (1452–1519): Zeichnung zu den Proportionen des menschlichen Gesichts



Albrecht Dürer (1471–1528): *Kopf eines Mannes im Profil*, um 1513/14, Feder und Pinsel, 24,3 × 18,9 cm, New York, Pierpont Morgan Library

Gesprächsanregungen

1 Betrachte die beiden Zeichnungen von *Leonardo da Vinci* und *Albrecht Dürer* genau.
- Auf welcher Höhe liegen die Augen?
- Wo teilt die Nasenspitze die Strecke zwischen Augen und Kinn?
- Auf welcher Höhe liegen die Ohren?

2 Betrachte nun die Skulptur von *Pablo Picasso*. Beschreibe den Frauenkopf möglichst genau – als würdest du mit jemandem sprechen, der die Skulptur nicht sehen kann.

Praxisanregungen

1 Untersucht in Partnerarbeit mithilfe einer Schnur die Abstände zwischen den einzelnen Gesichtsteilen. Notiert und sammelt die Ergebnisse und findet so selbst einfache Proportionsregeln.

2 Fertige eine Zeichnung eines Mitschülers oder einer Mitschülerin an. Versuche, die Kopfform und die Gesichtszüge möglichst genau wiederzugeben. Teile dir deine Kopfform mit feinen Hilfslinien so ein, dass du die Augen auf halber Höhe platzierst.

Porträtbüsten aus Stein: Menschliche Gesichter aus Stein meißeln



Unbekannter Bildhauer: *Bildnis einer Frau aus dem julisch-claudischen Kaiserhaus*, Marmor, ca. 30 n. Chr., Höhe 27,5 cm, Staatliche Museen zu Berlin

Gesichter darstellen

Die Begriffe **Bildnis** und **Porträt** bezeichnen die Darstellung einer Person in einem Gemälde, in einer Zeichnung oder Fotografie. In der **Plastik** spricht man auch von einer **Büste**. Wird von einer Person nur der Kopf mit Halsansatz porträtiert, spricht man von einem **Kopfporträt**, andernfalls zum Beispiel von einem **Schulter- oder Brustporträt**.

Einen menschlichen Kopf aus einem harten und glatten Stein zu meißeln und ihm damit Leben einzuhauchen, ist eine besondere Kunst. Spezielle Werkzeuge wie Steinhämmer, Meißel und Spitz- und Schlageisen in verschiedenen Ausführungen helfen, einen Körper oder einen Kopf aus einem Steinblock herauszuarbeiten. Die Feinheiten werden in der Oberfläche durch Schleifen und Polieren des Materials gestaltet.
Ein verehrter oder geliebter Mensch nimmt so im langsamen Prozess der Bearbeitung Gestalt an und überdauert als Figur aus Stein die Zeit. Die ägyptischen Künstler bevorzugten für ihre hoch geehrten Verstorbenen besonders hartes Gestein wie Basalt, das dem Verfall in besonderem Maße trotzen sollte.
Die Künstler im antiken Griechenland und Rom schätzten den weicheren Marmor, die römischen Bildhauer insbesondere den blendend weißen Marmor aus den Steinbrüchen Carraras: Feldherren und Kaiser wurden aus Stein gemeißelt, aber auch ihre Frauen und Töchter.
Die Wirkung eines Porträts oder Bildnisses hängt von vielen kleinen Dingen ab, die die Bildhauer gezielt einsetzten: Hält die dargestellte Person den Kopf geneigt, gerade oder leicht erhoben? Wohin geht dabei ihr Blick, welcher Gesichtsausdruck wird gerade festgehalten? Ist das Porträt naturnah und genau oder erhält die Person durch Hervorhebung von Details eine besondere Ausstrahlung? Lässt sie der Künstler schöner, jünger oder auch energischer aussehen, als sie tatsächlich war oder ist? Zielt das Porträt auf Ähnlichkeit mit dem Porträtierten ab oder erfüllt es andere Bedürfnisse und Zwecke? Alle diese Fragen stellen sich auch mit Blick auf die hier abgebildeten Marmorporträts. Es sind lebensgroße Kopfbüsten junger Frauen aus ganz verschiedenen Zeitaltern und ein Selbstporträt (Brustporträt) des zeitgenössischen Künstlers *Jeff Koons*.
Das Bildnis der jungen Römerin nähert sich ihrem tatsächlichen Aussehen vermutlich stark an. Das ebenmäßige, hübsche Gesicht wird an der Stirn mit weichem, geschwungenem Haar umrahmt, das am Hinterkopf zu einem lockeren tiefen Knoten geschlungen ist. Ursprünglich war der Kopf farbig bemalt, was der jungen Frau noch zusätzlich Lebendigkeit verlieh.



Auguste Rodin (1840–1917): *Der Gedanke*, Kopfbüste von Camille Claudel, Marmor, um 1889, Höhe 74 cm, Musée d'Orsay, Paris



Jeff Koons (geb. 1955): *Selbstporträt*, 1991, Marmor, 95,3 × 52,1 × 36,8 cm

Die Büste der jungen Französin Camille Claudel ist im Unterschied zur vollendet ausgearbeiteten Form der Römerin nicht abgeschlossen. Der Arbeitsprozess wurde von *Auguste Rodin* an der Stelle beendet, als der Kopf der jungen Bildhauerin und Freundin aus einem weißen Marmorblock herausgemeißelt war. Der Gegensatz zwischen unbearbeitetem, roh belassenem und geformtem Stein steigert die Wirkung der glänzend polierten Oberfläche mit den feinen Gesichtszügen. Der Kopf ist nach vorne gebeugt. So sieht es aus, als wäre die dargestellte Figur in Gedanken verloren.

Die Büste ist mit Absicht „nicht fertig" ausgearbeitet. Man bezeichnet solche Werke deshalb auch als „non-finito".

Gesprächsanregungen

1 Beschreibt die Büsten der dargestellten Köpfe näher und versucht dazu, Kopfhaltung und Gesichtsausdruck nachzustellen.

2 Diskutiert in kleinen Gruppen, warum *Auguste Rodin* das Marmorporträt „non-finito" belassen und ihm etwas später den Titel „Der Gedanke" gegeben hat.

Praxisanregungen

1 Fotografiert euch wechselseitig vor einem leeren Hintergrund im Profil als Kopfporträt oder Brustporträt.

2 Zeichne deinen Mitschüler/deine Mitschülerin als Profilporträt. Wirf mit Overhead-Pojektor oder einer anderen Lichtquelle den Schattenriss auf Papierbögen an der Wand. Versuche, die Kontur möglichst präzise zu erfassen. Male den Schattenriss anschließend gleichmäßig schwarz aus. Stellt die Porträts als Bildergalerie eurer Klassengemeinschaft aus.

3 Stelle ein „Kopfbildnis" mit Gesichtsausdruck eigener Wahl in einer faustgroßen plastischen Skizze aus Ton her. Kläre die Mimik zunächst zeichnerisch. Achte dann darauf, die Mimik möglichst deutlich aus der Tonmasse herauszuarbeiten.

PLUS: Mensch aus Stein

Schon seit sehr langer Zeit fertigt der Mensch Abbilder von sich selbst aus Stein. Man spricht hier auch von Skulpturen. Bei einer Skulptur wird aus einem großen Block (z. B. Stein, Holz) die eigentliche Form herausgeschlagen oder -geschnitzt. (Bei einer Plastik kommt eine aufbauende Technik zum Einsatz, z. B. bei der Arbeit mit Ton (S. 87).)



Steinbildhauer bei der Arbeit

Steine, die sich für die Bildhauerei eignen, lassen sich je nach Widerstand, den man bei der Bearbeitung überwinden muss, in **Hart- und Weichgestein** einteilen. Zu den weichen Steinen zählen Marmor, Kalkstein, Sandstein und Alabaster. Granit und Basalt gehören zu den Hartgesteinen. Weichgestein wie Marmor ist besonders bruchgefährdet, was man an häufig fehlenden Gliedmaßen antiker Marmorstatuen leicht erkennen kann. Neben der Härte des Gesteins spielen in der Bildhauerei auch die Farben und das Muster (Fachbegriff: Maserung) eine große Rolle.

Das **handwerklich-technische Verfahren der Steinbildhauerei** ist sehr kraftraubend, aber vom Prinzip relativ einfach: Die Skulpturen müssen aus einem Block herausgeschlagen werden. Die enge Arm- und Beinhaltung und die blockhafte Gesamtform beispielsweise der archaischen Steinbildnisse zeigt an, wie wenig Spielraum ein schmaler Steinblock dem Bildhauer manchmal lässt.



Adam Kraft (1455–1509): Sakramentshaus St. Lorenz, Nürnberg (Detail Selbstdarstellung), Sandstein, 1493/96

Das Sakramentshaus der Nürnberger Lorenzkirche gewährt einen Einblick, wie die Arbeit eines Bildhauers vor ca. 500 Jahren erfolgte. Am Fuße des 20 m hohen und über 3 m breiten Werkes aus Sandstein hat sich nämlich der Künstler selbst verewigt. In traditioneller Arbeitskleidung dargestellt, kniet der deutsche Steinbildhauer *Adam Kraft* (etwa 1460–1509) am Boden, in der Hand die beiden wichtigsten Werkzeuge der klassischen Steinbildhauerei: Meißel und Klüpfel.

Meißel werden heute aus Stahl gefertigt und können spitze und breite, gezahnte und abgeschrägte Spitzen aufweisen. Mit dem **Klüpfel** wird der Meißel in den Stein geklopft. Im Gegensatz zum Hammer hat der Kopf des Klüpfels eine rundum gebogene Schlagfläche, mit der in verschiedene Richtungen geschlagen werden kann, ohne dass das Werkzeug gedreht werden muss. In der modernen Steinbildhauerwerkstatt findet man auch viele elektrische Werkzeuge wie Trennschleifer oder Druckluftmeißel.

Moderne Steinbildhauerwerkzeuge standen den Bildhauern der *Moai* nicht zur Verfügung. Wie sie diese großen Skulpturen wohl hergestellt haben?

Die **Moai** sind überdimensional große Menschenköpfe und Büsten auf den Osterinseln im Pazifik. Sie bestehen aus weichem, porösem Tuffstein aus nahe gelegenen Vulkanen, der mit Werkzeugen aus hartem Basaltgestein bearbeitet wurde. Die Steinbildhauer, die sie herstellten, waren in der Gesellschaft sehr angesehen. Über die Bedeutung der bis zu zehn Meter hohen und mehrere Tonnen schweren figürlichen Darstellungen weiß man noch wenig. Man vermutet, dass sie zur Ehre wichtiger Persönlichkeiten angefertigt wurden.

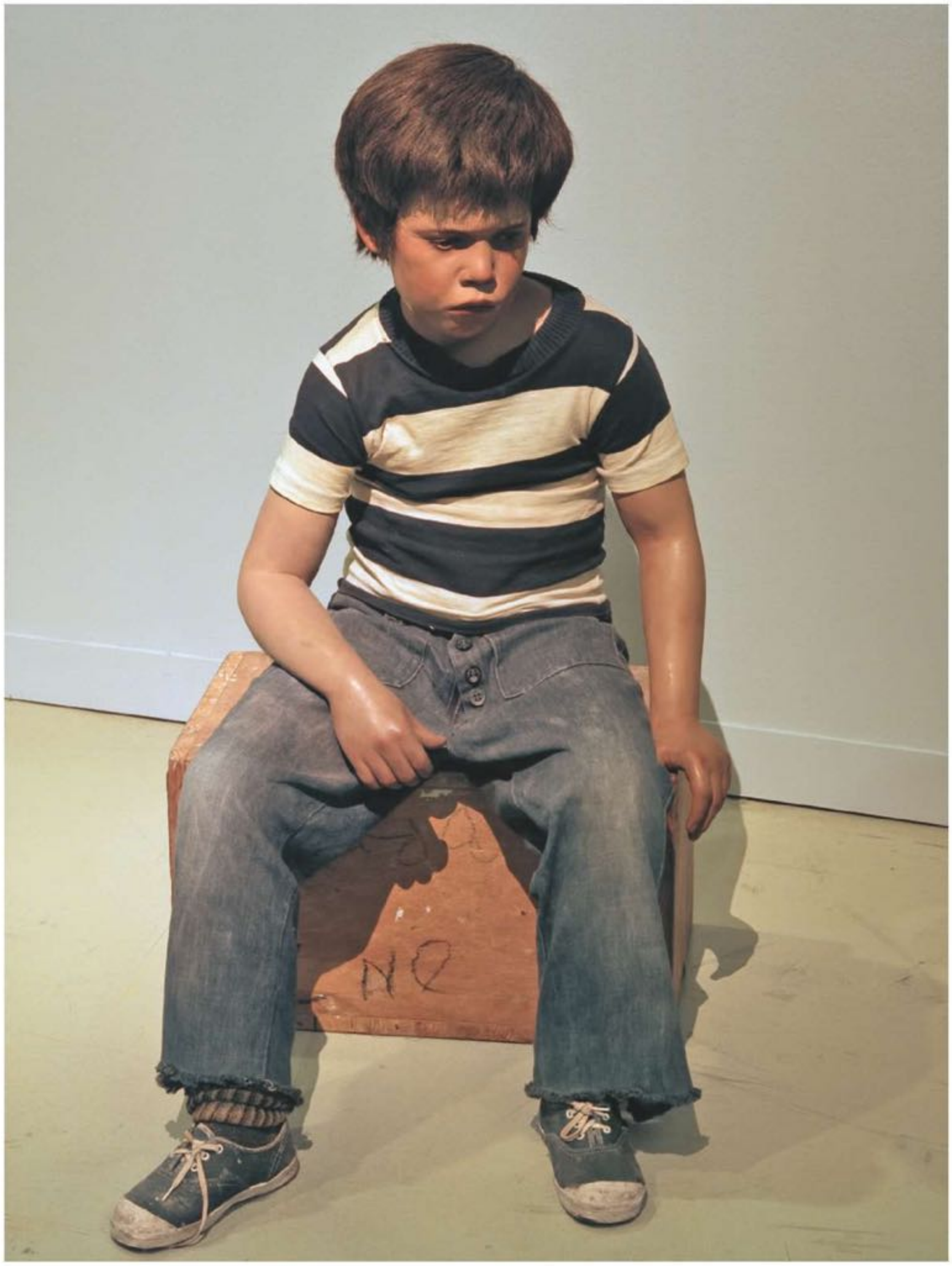


Moai im Rapa Nui Nationalpark, ca. 1400–1600, Osterinseln, Polynesien

1.4 Der Mensch und sein Gegenüber



Großer Felsentempel mit sitzenden Kolossalstatuen von Ramses II in Abu Simbel, Oberägypten, UNESCO Weltkulturerbe, ca. 1200 v. Chr., Höhe der Figuren: 21 m



Duane Hanson (1925–1996): *Sitzendes Kind*, 1974, Höhe 84 cm, Polyester, Fiberglas, Öl, Textil, Kunsthaar, Holz, Schokolade; Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, Niederlande

Gesprächsanregungen

1 Betrachtet die dargestellten sitzenden Figuren eingehend. Erklärt, welche Botschaften sie dem Betrachter durch ihre Gestalt, Haltung, Gestik, Mimik und Größe mitteilen.

2 Beschreibt Eigenschaften der sehr unterschiedlichen Materialien, aus denen die Figuren jeweils hergestellt sind, und wie diese die Formgebung und Wirkung der Figuren beeinflussen.

Harmonische Körper als Idealbilder



Polyklet: *Doryphoros (Speerträger)*, um 440 v. Chr., Römische Kopie, Marmor, Höhe 212 cm, Neapel, Nationalmuseum

Das harmonische Schönheitsideal dieser Skulptur entsprach genau den Vorstellungen der Menschen jener Zeit vom „guten Leben“: Maßvoll, ausgeglichen und schön sollten der Mensch und das Leben sein. Der Doryphoros wird zu einem „Schlüsselwerk“ der Antike und zum Vorbild für zahlreiche Götter-, Helden- und Herrscherbildnisse.

Der Speerträger zeigt bewegte und ruhende Körperteile im wechselseitigen Gleichgewicht. Sein Auftritt wirkt natürlich, seine Gesichtszüge sind entspannt. Kopf und Augen des Speerträgers sind leicht bewegt zur Seite gerichtet. Es entsteht der Eindruck, dass er etwas oder jemanden bemerkt und deshalb in seiner Schrittbewegung kurz innehält.
Für ein Standbild ist dies ein perfekt gewählter, fruchtbarer Augenblick. Da sein Körpergewicht auf nur einem Bein lastet, kann er das andere Bein frei bewegen – nach dem sogenannten Prinzip von „Standbein und Spielbein“. Das Becken wirkt deshalb leicht zu einer Seite gekippt. Die muskulösen Schultern gleichen diese Schrägstellung durch eine entgegengesetzte Neigung aus.

Die Bildhauer der griechischen **Klassik** (490–320 v. Chr.) – der Kunstepoche vor der hellenistischen Kunst – (vgl. Zeitleiste S. 174/175) versuchen, in ihren Werken ebenmäßige Schönheit darzustellen. Ihre Figuren besitzen Körper mit vollkommen harmonischen **Proportionen** und sind in naturnahen, stets beherrschten Bewegungen dargestellt – sehr häufig nackt. Die Statue des „Speerträgers“ („Doryphoros“) des Bildhauers *Polyklet* war schon in der Antike berühmt. Sie entstand in der Epoche der griechischen Klassik.

Kontrapost

Das bildhauerische Gestaltungsmittel des Ausgleichs aller Gliedmaßen mittels Standbein und Spielbein nennt man **Kontrapost**. Dieser ausgeglichene „Gegensatz“ aller Kräfte des Körpers ist eine der großen Neuerungen in der griechischen Plastik. Der Kontrapost verleiht den Standbildern der Klassik Lebensnähe und Bewegtheit. Er ist ein Spiel von Ruhe und gleichzeitiger Bewegung, von Spannung und Entspannung, von Hebung und Senkung der Gliedmaßen.

Das längst verlorengegangene Original des „Doryphoros“ entsteht in einem damals neuen plastischen Verfahren: dem Bronzeguss.
In archaischer Zeit mussten Standbilder noch mühsam mit Hammer und Meißel aus dem Steinblock herausgeschlagen werden. Der Speerträger und andere klassische Werke werden nun aus weichem Ton aufgebaut. Ein stabiles Innengerüst mit beweglichen Gliedmaßen gibt der Tonfigur Standfestigkeit und Beweglichkeit. Dieses Innengerüst ist wie bei einer Gliederpuppe frei beweglich aufgehängt. So können nun auch komplizierte Bewegungshaltungen naturnah dargestellt und bei Bedarf schnell korrigiert werden. In einem weiteren Schritt des Arbeitsprozesses erfolgt das Herstellen der Gussform und die Fertigstellung der Figur in Bronze.

Die „Panzerstatue“ des römischen Kaisers Augustus ist ein gutes Beispiel, wie das berühmte Vorbild des Doryphoros mit kleinen Ergänzungen und Abweichungen nachgeahmt wurde. Herrscherbildnisse aus der römischen Kaiserzeit sind makellose Idealbilder und greifen auf die schön gestalteten Vorbilder aus der griechischen Klassik zurück.



Panzerstatue des Kaisers Augustus von Primaporta, 20–17 v. Chr., Marmor, Höhe 204 cm, Rom, Vatikanische Museen

Gesprächsanregungen

1 Vergleiche Körperhaltung und Ausdruck des „Doryphoros“ (S. 56) mit der Gestaltung des Kouros (Abb. S. 47). Fasse zusammen, worin sich der „Doryphoros“ aus der Klassik von einem Kouros aus der Archaik unterscheidet.

2 Vergleiche griechisches Vorbild (Doryphoros) und römische Nachgestaltung (Augustus). Worin stimmen die Figuren überein, worin unterscheiden sie sich?

Praxisanregungen

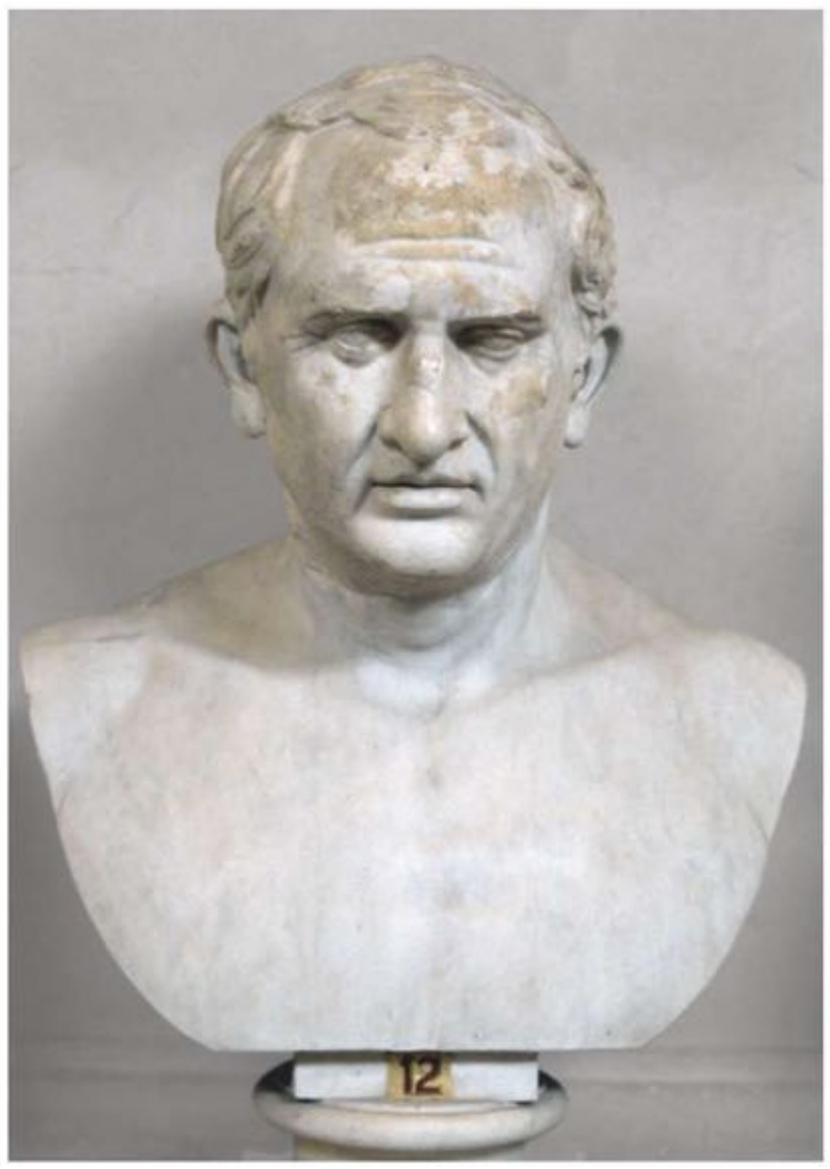
1 „Posiert“ wechselseitig in der Haltung eines Kouros und fertigt Fotos an. Probt dann den Kontrapost des „Doryphoros“ und fotografiert auch diese Bewegungshaltung.

2 Entwirf eine kleine lustige Schreibtisch-Figur, die im Gehen einen Gegenstand mit sich trägt (z. B. die Mini-Fahne deines Vereins). Forme anschließend deine Figur aus Ton.

Lebensnahe Abbilder



Statue des Dornausziehers, Mitte 2. Jh. n. Chr., Marmor, Höhe (gesamt) 82,5 cm, Römische Kopie nach griechischem Original des späten 3. Jhs. v. Chr., Berlin, Staatliche Abguss-Sammlung



Büste des Marcus Tullius Cicero (106–43 v. Chr.), Marmor

Es ist eine recht alltägliche Situation: Ein Junge sitzt in gebeugter Haltung auf einem Stein. Mit den Fingern der rechten Hand zieht er ruhig und konzentriert einen Dorn aus seiner Fußsohle. Die kleine Operation beansprucht seine ganze Aufmerksamkeit. Das Gesicht des „Dornausziehers“ ist nach unten gerichtet und bleibt so den neugierigen Blicken des Betrachters verborgen.

Die in etwa lebensgroße Statue stammt aus der **hellenistischen** Periode der griechischen Kunst. Anders als in der archaischen und klassischen Periode (vgl. S. 46 f. bzw. 56 f.) orientiert sich die Kunst am wirklichen Leben und stellt den einzelnen Menschen in den Mittelpunkt der Darstellung: Kinder, Arme, Kranke und Alte werden nun erstmals dargestellt, auch Unvollkommenes und Hässliches. Haut, Sehnen, Knochen, Muskeln und jede Falte eines Kleidungsstücks werden lebensecht und überdeutlich dargestellt. Heftige Gefühle wie Wut, Zorn, Angst, Schmerz und Gebrechen werden durch ausdrucksstarke Gebärden und in raumgreifenden Bewegungen sichtbar gemacht. All das ist damals neu.

Mit der Ausdehnung und Öffnung der griechischen Welt nach Afrika und Vorderasien wird das lebensferne Schönheitsideal der Klassik (vgl. S. 56/57) von der neuen, vielseitigeren Kultur und Kunst des Hellenismus abgelöst. Alexander der Große (ab 336 v. Chr.) und seine Nachfolger schaffen ein riesiges Weltreich, das viele Völker verbindet, fremde Kulturen in sich aufnimmt und so die eigene Kultur bereichert. Die neue Lebensart der weiten hellenischen Welt rings um das Mittelmeer findet auch bei den Römern großen Anklang.

Zur Zeit des Hellenismus und der römischen Republik entstehen wirklichkeitsnahe Ahnenbildnisse, die an die Verstorbenen erinnern sollen, aber auch ungeschönt wirkende **Büsten** mächtiger Frauen und Männer, mit denen diese sich oft schon zu Lebzeiten ein Denkmal setzen wollten. In den Büsten großer römischer Staatsmänner wie z. B. in der hier abgebildeten Büste des Cicero werden absichtsvoll tiefe Denker- und Sorgenfalten betont, körperlich sichtbare Zeichen ihrer großen Verantwortung für das römische Gemeinwohl.

Auch Künstlerinnen und Künstler unserer Zeit zeigen Interesse an ungeschönten, ja schwierigen Bildnissen ganz normaler Menschen und hinterfragen die „perfekten" und stets heiteren Idealbilder, die heute beispielsweise in der Mode und in den Bildmedien vorherrschen.



Bruno Walpoth (geb. 1959): *So wie ich bin*, 2014, Nussholz, Höhe 70 cm, Privatbesitz, Ausstellung 2012

Gesprächsanregungen

1 Versuche, die Haltung des „Dornausziehers" nachzustellen. Erläutere, warum diese Körperhaltung für Bildhauer eine große Herausforderung darstellt. Beschreibe alle lebensnahen Merkmale dieser Skulptur.

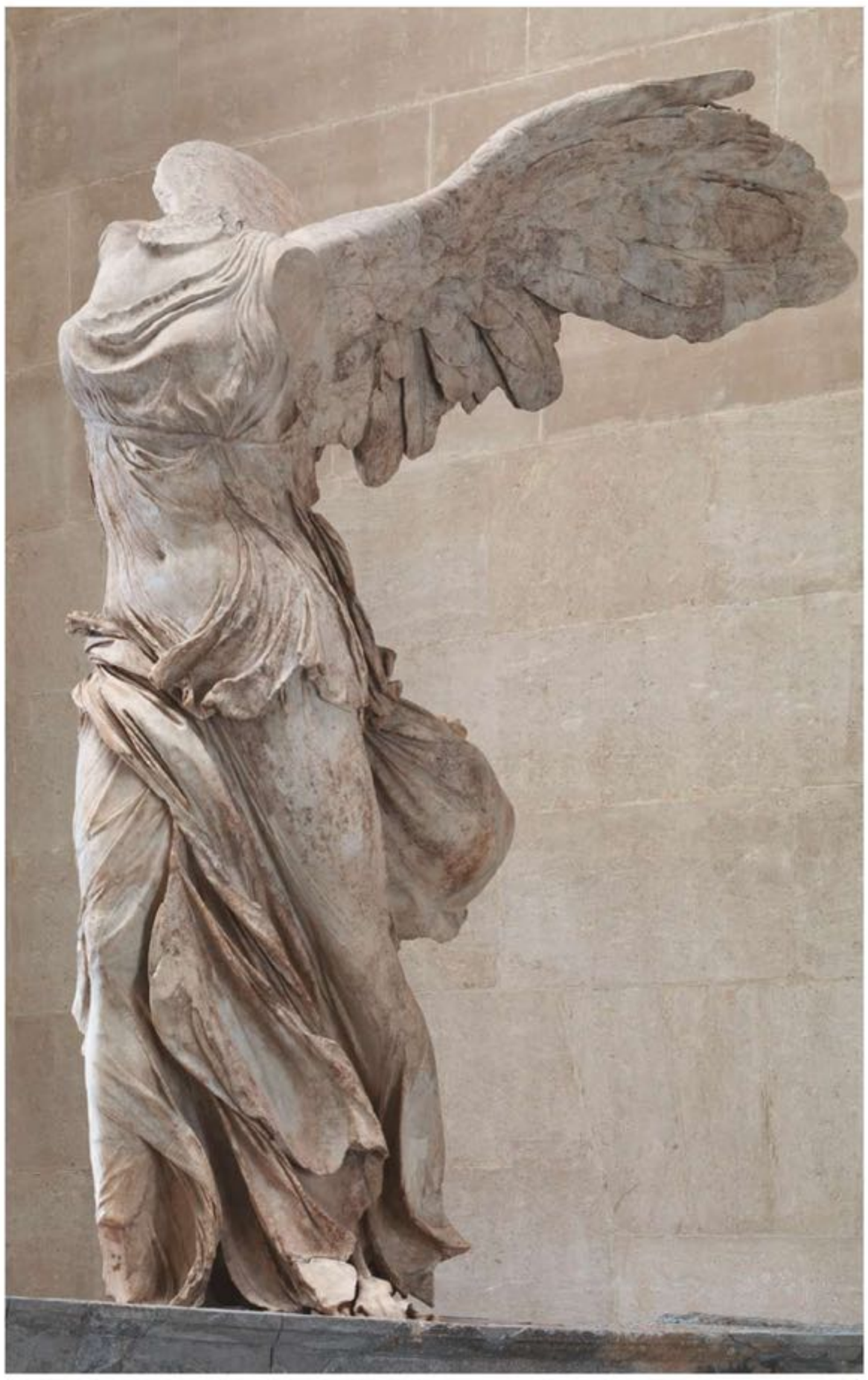
2 Das abgebildete Werk des Südtiroler Künstlers *Bruno Walpoth* trägt den Titel „So wie ich bin" und stellt ein Mädchen als stehende Halbfigur dar. Betrachte *Walpoths* Holzskulptur eingehend und beschreibe, wie sie auf dich wirkt und wie sich die Dargestellte vielleicht fühlt.

Praxisanregungen

1 Erprobt zunächst selbst verschiedene Sitzpositionen, in denen man eine geduldige Handarbeit ausführen kann.

2 Wählt nun eine oder zwei dieser Haltungen und Tätigkeiten aus und versucht, sie als etwa 10 cm hohe Tonfigur plastisch darzustellen. Fertigt zunächst Fotos oder Zeichnungen an, die den Sitzenden in verschiedenen Ansichten zeigen. Diese Bilder helfen beim Formen der Figur.

Schöne Vorbilder



Nike von Samothrake, 190 v. Chr. Marmor, 243 cm hoch, Musée du Louvre, Paris

Die griechische Siegesgöttin Nike ist hier so lebensnah aus dem Marmor gemeißelt, dass man glaubt, den feuchten Wind, der ihr Kleid gegen den geflügelten Körper drückt, hören und fühlen zu können. Meisterhaft verstand es der Bildhauer, die Faltung ihres Gewandes aus dem harten Material zu schlagen und dem Körper gleichsam Leben einzuhauchen. Das Tuch schmiegt sich transparent auf die Haut der energisch bewegten Figur, die voller Anmut dargestellt ist. Die Nike – ein Dankgeschenk der griechischen Insel Rhodos an die Götter des samothrakischen Heiligtums für ihren Sieg gegen die Syrer – trug an dem nach vorne getreckten Arm eine Siegesbinde und thronte ursprünglich auf dem Bug eines Kriegsschiffes. Sie gilt als Schlüsselwerk der hellenistischen Kunst.

Die Marmorstatue der „Venus von Milo“ ist ebenfalls über Jahrhunderte hinweg das naturnahe schöne Vorbild eines wohlgeformten weiblichen Körpers in einer anmutig bewegten Pose geblieben. Die hellenistische „Göttin der Liebe“ ist weniger dramatisch bewegt als die Siegesgöttin. Ihr nur halb entblößter Körper mit den fein geschwungenen Falten um Hüfte und Beine hat viele ähnlicher Frauenbildnisse späterer Zeiten beeinflusst. Auch heute noch ist die Venus eine der meistfotografierten Hauptattraktionen im Musée du Louvre in Paris und wird häufig als Augenfang in Modemagazinen verwendet.



Venus von Milo („Aphrodite“ von Melos, einer Kykladen-Insel), um 150 v. Chr., Marmor, Höhe 204 cm, Paris, Louvre, ganzfigurige Ansicht

Sandro Botticellis berühmtes Gemälde „Die Geburt der Venus“ aus der Blütezeit der Renaissance zeigt, dass die antike Figur der „Venus von Milo“ in der abendländischen Kultur über die Zeiten hinweg als Idealbild weiblicher Schönheit wirksam blieb und wie sich dieses weiterentwickelte.

Botticellis „Venus“ verhüllt ihre Blöße nur mit ihrem knielang wallenden blonden Haar, stellt sich aber sonst völlig nackt zur Schau. Die sanft geschwungene Haltung, mit der sie auf der Muschel ans Ufer gleitet, strebt danach, die anmutig elegante „S“-Kurve des großen Vorbildes noch zu überbieten.
Die abgebildeten Kunstwerke weisen auf körperliche Merkmale hin, die über lange Zeiten als schön galten: ein besonders wohlgeformter Körper, ein ebenmäßiges Gesicht und eine anmutige Art, sich zu bewegen und zu lächeln.



Sandro Botticelli (1445–1510): *Die Geburt der Venus* (Ausschnitt), um 1484, Uffizien, Florenz

Moderne Bildmedien wie Fotografie, Film und Internet haben dazu beigetragen, „schöne Vorbilder“ aus der europäischen Kultur- und Kunstgeschichte in die weite Welt hinaus zu tragen. Globaler Handel und Austausch bieten aber auch die Chance, eine große Vielfalt fremdartiger Schönheitsvorstellungen in anderen Kulturen kennenzulernen, um zu erfahren, was sonst noch als schön empfunden, gehandelt und nachgeahmt wird.

Gesprächsanregungen

1 „Schönheit liegt im Auge des Betrachters.“ Versucht in euren eigenen Worten zu erklären, was dieses Sprichwort, das bereits seit der griechischen Antike kursiert, zum Ursprung von Schönheit sagt.

2 Recherchiere im Internet über die Nike von Samothrake und die Venus von Milo. Suche nach Vorbildern für „ideale Schönheit“ aus heutiger Zeit und diskutiere diese.

Praxisanregungen

1 Sammle Abbildungen aus Zeitschriften, die zu den hier gezeigten Beispielen passen oder auch ein ganz anderes Schönheitsideal „verkörpern“. Entwirf eine eigene Figur nach einem Vorbild deiner Wahl.

2 Fotografiert wechselseitig eure Augenpartien und gestaltet aus den Abzügen dann an der Wand in eurem Klassenzimmer eine Präsentation zum Thema: „Vielfalt ist schön“.

Götter, Götzen und Helden – Magische Abbilder

Kino-Helden wie Luke und Anakin Skywalker aus „Star Wars“ oder der nordische Gott Thor aus den Marvel-Comics werden weltweit verehrt und als Figuren aus Wachs oder Plastik aufgestellt. Helden- und Götterfiguren sind nach wie vor beliebt. Das gilt auch für ihre dunklen Gegenspieler.

Schon in der Frühzeit der Menschheit spielen Figuren bzw. Götzenbilder aus Stein, Elfenbein oder Holz eine große Rolle. Vermutlich stellten sie Schutzgeister und -gottheiten dar, die den Jägern bei der gefährlichen Jagd oder den Toten im Jenseits beistehen sollten. Das Aufstellen und Betrachten dieser Figuren schafft Nähe und Vertrauen zum verehrten Gegenüber. Die Abbilder erfüllen damit häufig eine magische oder kultische Funktion: Es sind Bildnisse von Mächten mit besonderen Fähigkeiten oder Kräften, die so sichtbar und besser begreifbar werden.

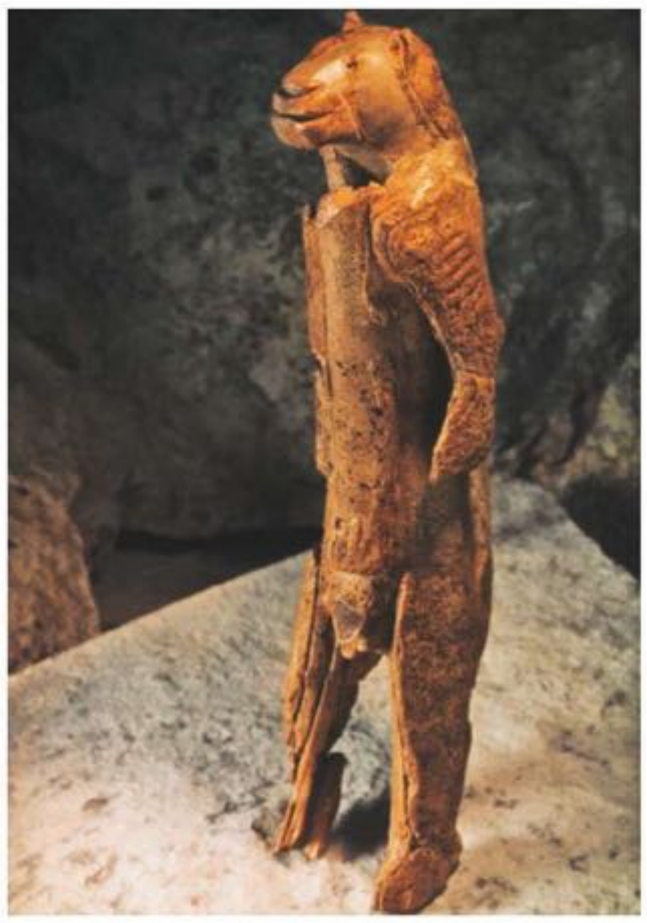


Statue eines jugendlichen Herkules, Marmor 68–98 v. Chr., Höhe: 247 cm, New York, The Metropolitan Museum of Art

In den Mythen und Sagen des Altertums gibt es viele Götter und Fabelwesen mit übermenschlichen Kräften und Fähigkeiten. Sie standen vor Tempelanlagen und an anderen **sakralen** Orten, geheiligten Weihe- und Opferstätten, aber auch auf Marktplätzen und an anderen **profanen**, alltäglichen Orten. Einer der beliebtesten Helden der Götterwelt des Olymps ist der menschenfreundliche Halbgott Herkules, ein Sohn des Zeus. Die hier abgebildete Marmorstatue stellt den Helden überlebensgroß und betont muskulös in einer schönen **Pose** dar. Das Fell, das Herkules locker um den Unterarm gelegt trägt, gehörte dem Neméischen Löwen, den Herkules der Sage nach besiegte. Der Gesichtsausdruck des Helden und die Keule in seiner Hinterhand signalisieren jedem Gegenüber eine klare Botschaft.

Götter oder Helden wie Herkules, Thor oder Hulk haben einen übermenschlich starken – aber eben menschlichen Körperbau. Andere magische Gestalten mit besonderen Fähigkeiten sind Mischwesen aus Mensch und Tier.

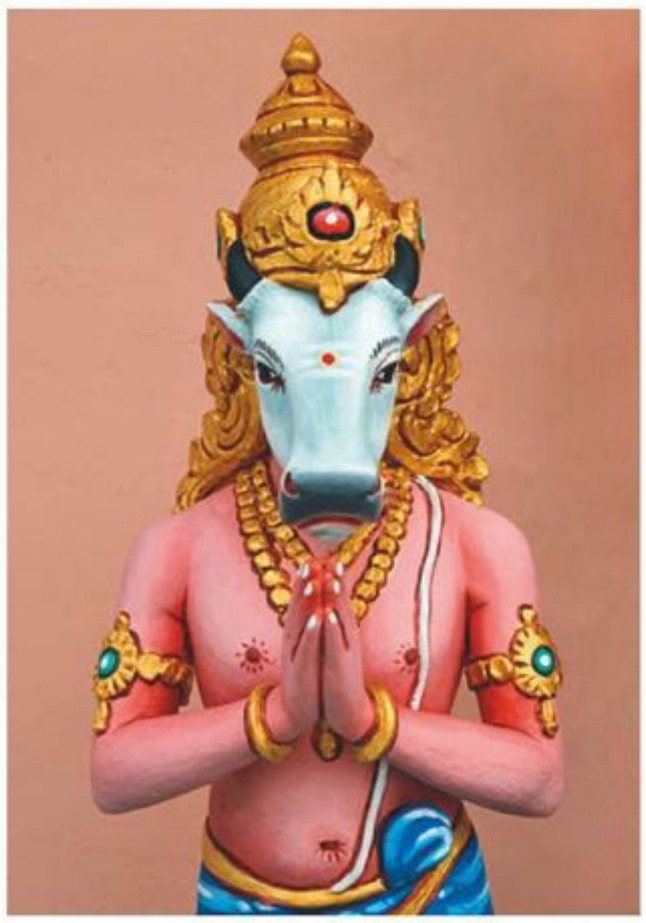
Während einige Kulturen ihre Götter und Helden als Skulpturen schnitzen, als Plastiken formen oder in Bildern malen, gilt in anderen Kulturen ein strenges Bilderverbot.



Löwenmensch, Fundort Loretal, Mammutelfenbein, Altsteinzeit (ca. 35000 v. Chr.), knapp 30 cm hoch, Ulmer Museum



Minotauros, Fundort Olympia, Bronze, Ende 8. Jh. v. Chr., Höhe 18,2 cm, Paris, Grand Palais (Kopf in Frontalansicht)



Statue einer indischen stierköpfigen Gottheit, Material, Zeit und Ort unbekannt

Die Verehrung und Anbetung von Figuren, die Götter darstellen, gelten dann als gotteslästerlich. In nach-antiker Zeit, z. B. im frühen Christentum, wurden viele antike Statuen und Statuetten bekannter Götter – Götzenbilder – zerstört. Aber auch christliche Gottesbilder und Heiligenfiguren sind mehrfach der Zerstörungswut gläubiger Menschen zum Opfer gefallen. Selbst heute noch werden unschätzbar wertvolle Zeugnisse des gemeinsamen Weltkulturerbes aus religiösen Gründen vernichtet.

Mischwesen

Die Gestalt von **Mischwesen** vereint typisch menschliche und tierische Körpermerkmale. Der Löwenmensch, geschnitzt aus Elfenbein, gehört zu den frühesten Skulpturen, die bisher gefunden wurden, und unterstützte den Jäger wohl bei der Jagd. Der schakalköpfige Gott Anubis war ein Schutzgeist der Toten im alten Ägypten und der stierköpfige Minotauros in seinem Labyrinth auf Kreta ist ein bekanntes Mischwesen aus der griechischen Sagenwelt. In Indien wiederum herrscht noch heute der stierköpfige Gott „Yama“ im Reich der Toten.

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe wesentliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen dem frühgeschichtlichen Löwenmenschen, dem kretischen „Minotauros“ und dem Hindu-Gott „Yama“.

2 Vergleiche die körperliche Erscheinung des Helden Herkules mit den modernen „Helden“ aus Comic und Film und deute die Art und Weise, wie sie ihre Waffen halten. Hat sich die Vorstellung von Macht und Kraft verändert?

Praxisanregungen

1 Stelle in einer Zeichnung ein Mischwesen dar, das einen neuartigen „Kult“ verkörpert, z. B. als Opferfigur zum „Tag des un/gesunden Essens“.

2 Stelle in einer schwarzfigurigen (siehe S. 78 f.) Tusche- oder Filzstiftzeichnung den Kampf zwischen einem Superhelden und seinem Gegenspieler nach dem Vorbild altgriechischer Vasenbilder dar. Wähle dazu genau den Augenblick, in dem der Held oder aber sein Gegner zu siegen scheint. Gib deiner Zeichnung einen spannenden Titel.

PLUS: Die Linie

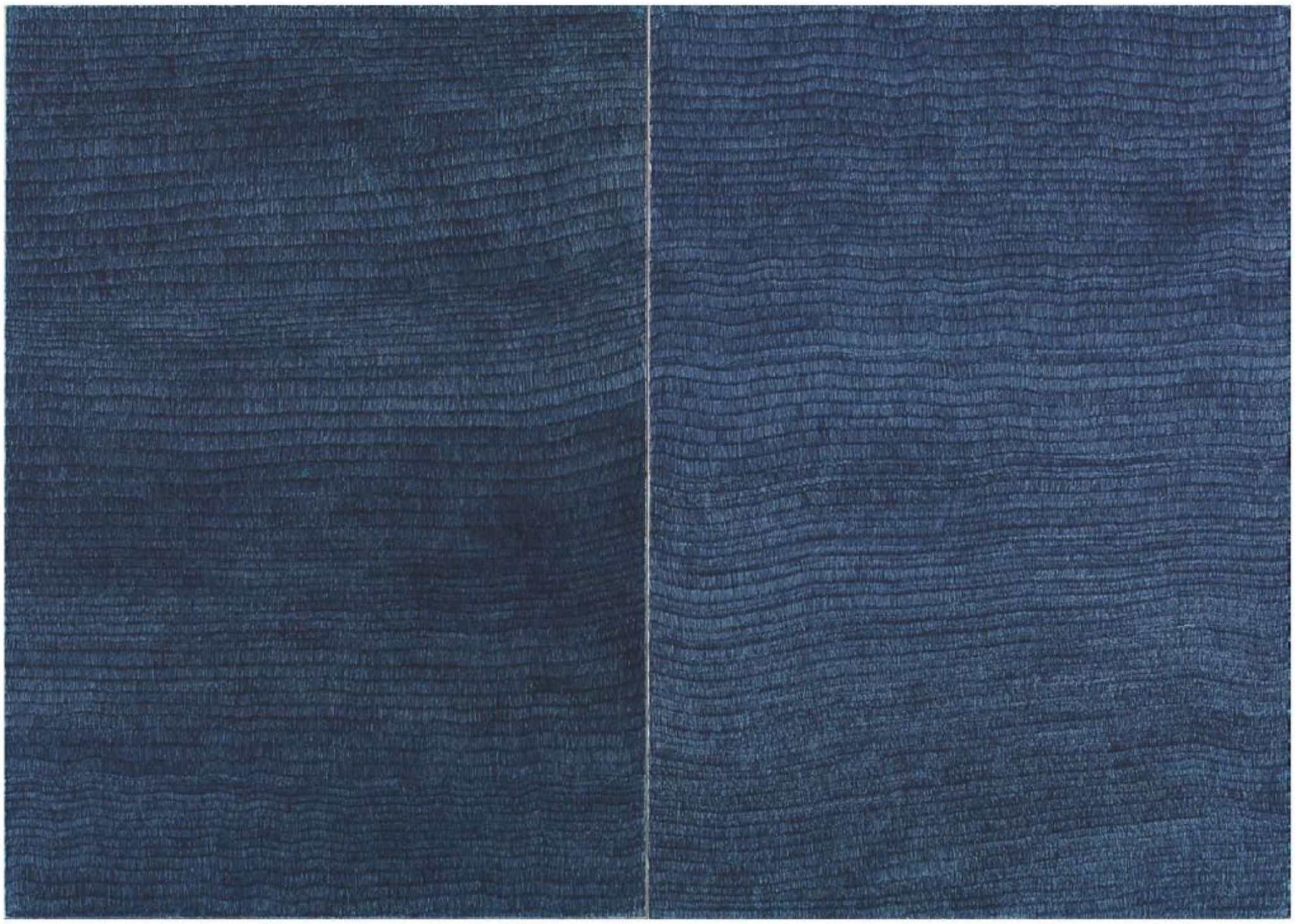
Du kennst sie und benutzt sie jeden Tag zum Schreiben oder zum Zeichnen: Bleistift und Kugelschreiber. Beide sind bewährte Schreib- und Zeichenutensilien – es gibt aber auch grundlegende Unterschiede, beispielsweise in der Art, Linien zu erzeugen. Linien und Striche sind als Grundelement in fast allen Zeichnungen enthalten. Wenn damit das Gezeichnete nach außen umrissen wird, spricht man von **Konturlinien**. Alle Linien, die sich innerhalb der Kontur befinden und beispielsweise ein Muster oder eine Schraffur erzeugen, werden **Binnenlinien** genannt.



Bleistift (siehe S. 24)

Kugelschreiber Ein eher ungewöhnliches Zeichengerät ist der **Kugelschreiber**. So, wie wir ihn heute kennen, wurde er von dem ungarischen Erfinder László József Bíró entwickelt und 1938 patentiert. Die Mine besteht aus einer kleinen Kugel, die beim Zeichnen oder Schreiben über das Papier rollt und den Durchfluss der Tinte aus dem darüber liegenden Tintenbehälter regelt.

Viele Künstler benutzen den Kugelschreiber für ihre Kunst. *Alighiero Boetti*, ein bekannter italienischer Zeichner, setzte in mehreren Werken Kugelschreiber als alleiniges Zeichenwerkzeug ein. Wenn man genau hinsieht, erkennt man fast unendlich viele, kurze und tiefblaue Kugelschreiberstriche, die in eine schwungvolle, wellenartige Bewegung geraten. Möchte er damit eine Wasseroberfläche darstellen?



Alighiero Boetti: *I sei sensi* (Ausschnitt), Kugelschreiber auf Papier, 1975, 100 × 770 cm, Museo del Novecento, Mailand



Nazca-Linien (Spinne), ca. 800–600 v. Chr., Peru. Größe: ca. 46 m

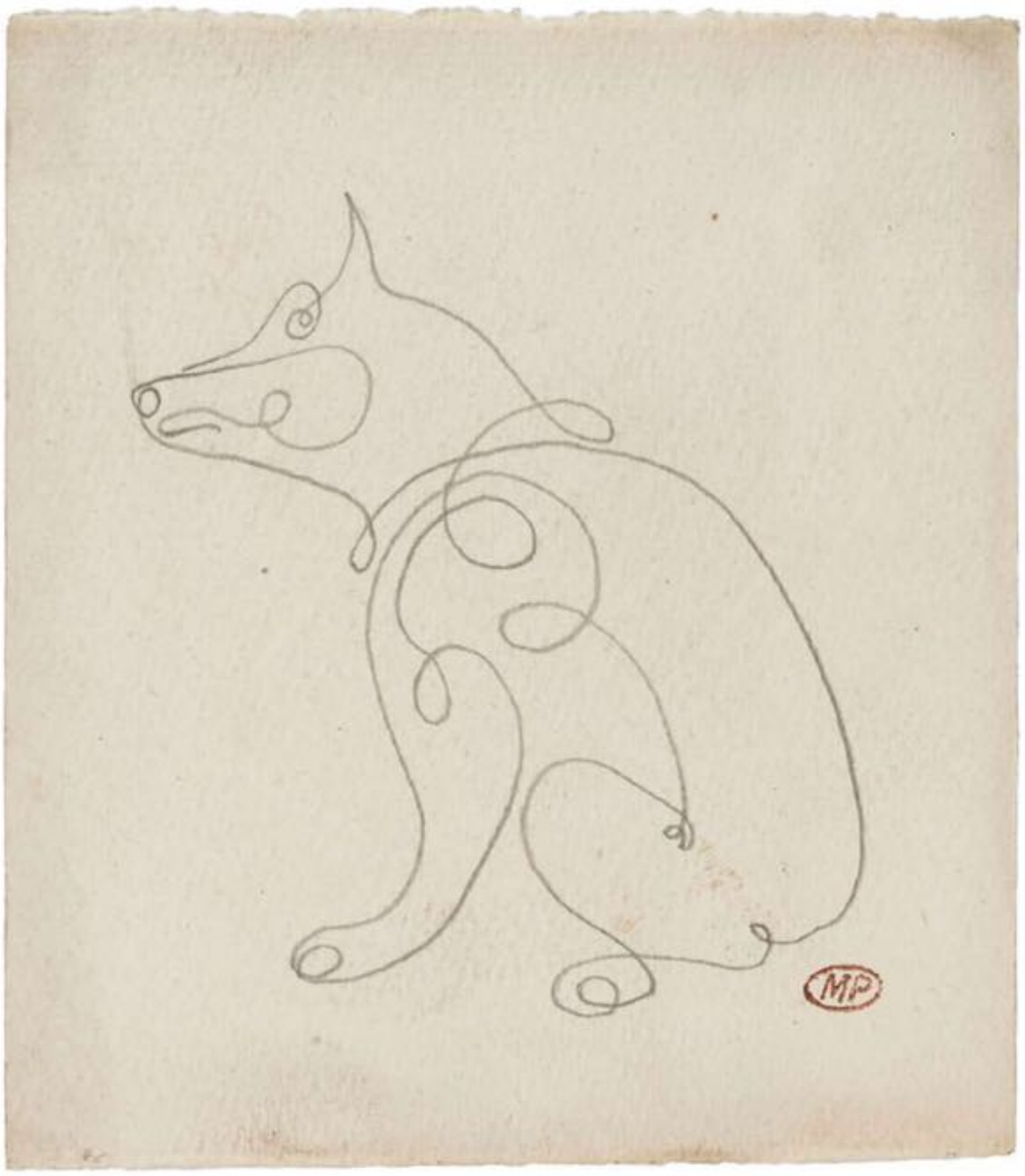


Katharina Hinsberg (geb. 1967): *spatien*, Installation, Seidenpapier geschnitten und geklebt, Museum DMK, Duisburg, 2011

Gigantische Furchen, die vor mehr als 2000 Jahren mitten in einer der trockensten Wüsten der Welt in die Erde gezogen wurden, prägen die geheimnisvollen **Nazca-Linien** in Peru. Auf einer riesigen Fläche wurden mehrere Tierdarstellungen wie Affe, Spinne oder Kolibri eingraviert. Vom Boden aus sieht man nur schmale Gräben, die sich erst aus der Luft betrachtet zu einem Motiv formen. Keiner kann genau sagen, welche Bedeutung die ausdrucksstarken Darstellungen hatten, aber man vermutet, dass es sich um eine frühzeitliche Kultstätte handelte.

Ein ähnliches Prinzip wendet der spanische Künstler *Pablo Picasso* bei seinen **Einlinienzeichnungen** an.
Ohne Absetzen zeichnete er 1918 einen Hund nur aus einer Linie. Daneben gibt es von ihm weitere Tiermotive, die er auf eine einzige durchgehende Linie reduzierte. Die Tiere erhalten dadurch einen besonders starken Ausdruck.

Die deutsche Künstlerin *Katharina Hinsberg* zerschneidet Papier, anstatt darauf zu zeichnen. Mit ihren unzähligen schmalen Papierstreifen schafft sie trotzdem die Anmutung einer Zeichnung im Raum. Die roten Linien des geschnittenen und geklebten Seidenpapiers fallen wie ein Schleier von der Decke des Galerieraumes und verdichten sich zu kleineren und größeren Knäueln am Boden.



Pablo Picasso: *Hund*, 1918, Griffel auf Papier, 12,80 × 11,10 cm

PLUS: Wie ein Bild entsteht

Bevor ein Künstler ein Bild malt, muss er das, worauf er malen will, den sogenannten Malgrund, vorbereiten. Der Malgrund muss immer zur Art der verwendeten Farbe passen: Für Wasserfarben- oder Aquarellmalerei eignet sich beispielsweise Papier. Bei Tempera- oder Ölmalerei nimmt man üblicherweise Holz oder Leinenstoff.

Leinwand Wenn man ein Bild mit Ölfarbe auf Leinwand anfertigen möchte – die Technik, in der die meisten berühmten Gemälde entstanden sind – muss man den Leinenstoff zuerst mit flachen Nägeln oder einem Tacker auf einen Holzrahmen aufspannen. Meistens ist der Rahmen an den Ecken nur zusammengesteckt, sodass man mit Keilen die Leinwand immer wieder neu spannen kann. Danach muss die Leinwand in mehreren Schritten vorbereitet werden, damit die Farbe später nicht vom Malgrund aufgesogen („geschluckt") wird. Man spricht hierbei von einer **Grundierung**. Zu Beginn wird die Leinwand vorgeleimt. Traditionellerweise benutzt man hierzu Leim, der aus Tierknochen hergestellt und mithilfe eines breiten Pinsels aufgetragen wird. Wenn der Leim getrocknet ist, sind die Poren des Stoffes schon weitgehend verschlossen. Auf diese erste Grundierung wird eine zweite aufgetragen, die in der Regel aus Kreide, weißen Pigmenten, Wasser und Leinölfirnis besteht.



Leinwand wird auf einen Holzrahmen aufgespannt

Glas Nicht nur flexible Träger wie Stoff sind für Gemälde geeignet, sondern auch alle möglichen harten Materialien wie Glas, Holz oder Metall. Die Bemalung von Glas erfordert eine spezielle Vorgehensweise. Meistens wird nicht auf, sondern hinter das Glas gemalt. Man spricht dann von Hinterglasmalerei (siehe S. 37). Bei der Bemalung von Metall oder Kunststoff ist eine Vorbehandlung, wie beispielsweise ein Aufrauen der Oberfläche, erforderlich, damit die Farbe dauerhaft halten kann.



Von links nach rechts: Bespannte und grundierte Leinwand, Leinenstoff, Keilrahmen, Glas, Malblock, Malkartons

Malblock/-kartons Für andere Malvorhaben eignen sich auch Papier und Pappe. Mit Aquarellfarben oder Farben aus dem Deckfarbkasten kann man ohne Grundierung direkt auf Papier malen. Bei dickflüssigeren Farben wie Öl- oder Acrylfarben sollte man festeren, grundierten Karton verwenden. Wenn man Kartons (oder Holzplatten) selber grundieren möchte, ist darauf zu achten, dass nicht nur die Vorderseite des Kartons grundiert wird, sondern auch die Rückseite. Beim Trocknen zieht sonst die Grundierung eine Seite des Materials zusammen und wölbt es.

Fast so wichtig wie die Farben sind beim Malen die **Pinsel**. Bei preisgünstigen Pinseln kommen Kunstfaserhaare zum Einsatz. Diese können nicht so viel Farbe aufnehmen, sind aber in der Regel sehr robust. Naturhaarpinsel werden häufig aus den Borsten von Schweinen gefertigt. Aber auch Rindshaare und das sehr feine Fell einer bestimmten Marderart eignen sich für die Pinselherstellung. Die Haare eines Pinsels können flach nebeneinander oder rund angeordnet sein. Darüber hinaus gibt es verschiedenste weitere Pinselformen, wie z. B. Fächer- oder Katzenzungenpinsel (siehe S. 41).



Gustave Caillebotte (1848–1894): *Vorzeichnung zu Paris bei Regenwetter*

Als Vorbereitung fertigt man in der Regel **Vorzeichnungen** an. Diese lassen sich nach verschiedenen Merkmalen unterscheiden.

In einer **Skizze** wird der erste Einfall zu Papier gebracht. Dabei geht es normalerweise weniger um zeichnerische Qualität, sondern mehr um die knappe Notiz einer Idee oder Ideensammlung. Häufig sind daher mehrere Ideenskizzen auf einem einzigen Blatt zu finden.

Bei der **Entwurfszeichnung** ist die Nähe zum später ausgeführten Werk schon deutlicher zu erkennen. Die Verteilung der Farben oder Licht- und Schattenflächen kann hier schon angedeutet werden.



Gustave Caillebotte: *Paris bei Regenwetter*, 1877, Öl auf Leinwand, 212.2 × 276.2 cm, Art Institute of Chicago

Eine ganz besondere Art der Vorzeichnung ist der **Karton**. Hier ist das spätere Werk, z. B. ein Wandfresko, schon vollständig ausgeführt und in Originalgröße dargestellt. Das Motiv muss nur noch übertragen werden. Beim Durchpausen wird der Karton oft zerstört, weshalb er häufig nicht mehr erhalten ist.



Goldschmiedearbeit, Präkolumbianische Kunst, ca. 1200–1400, Peru

Darauf bauen Architektur und Design auf

Eine kleine Hand präsentiert sich als wertvolles Schmuckstück. Ein Meisterwerk der Goldschmiedekunst mit fein ziselierten Mustern. Handrücken und Finger wirken trotzdem etwas steif und sind in ihrer Form vereinfacht. Offensichtlich geht es hier nicht um die realistische Darstellung einer bestimmten Hand. Eher schon um ein dreidimensionales Zeichen einer Hand, um ein Symbol oder Kultobjekt. Die Künstler und Handwerker der peruanischen Chimú-Kultur, aus der diese Kostbarkeit stammt, fertigten eine große Anzahl hochwertiger Kult- und Gebrauchsgegenstände aus Edelmetallen und Ton.

Das Design von Produkten und die Architektur, zwei Ausprägungen **angewandter Kunstformen**, stehen zentral in diesem Kapitel.

Mit der Hand ein Stück Erde formen, sodass praktisch aus dem Nichts ein Nutz- oder Kunstprodukt entsteht, ist eine äußerst archaische Erfahrung des Menschen. Das Kapitel 2.1 steht unter dem Fokus des **Modellierens mit Ton.** Von Schalen über Gefäße bis hin zu Menschen- und Tierfiguren reicht die Bandbreite der Objekte, die mithilfe dieses einzigartigen Werkstoffs geformt werden können.

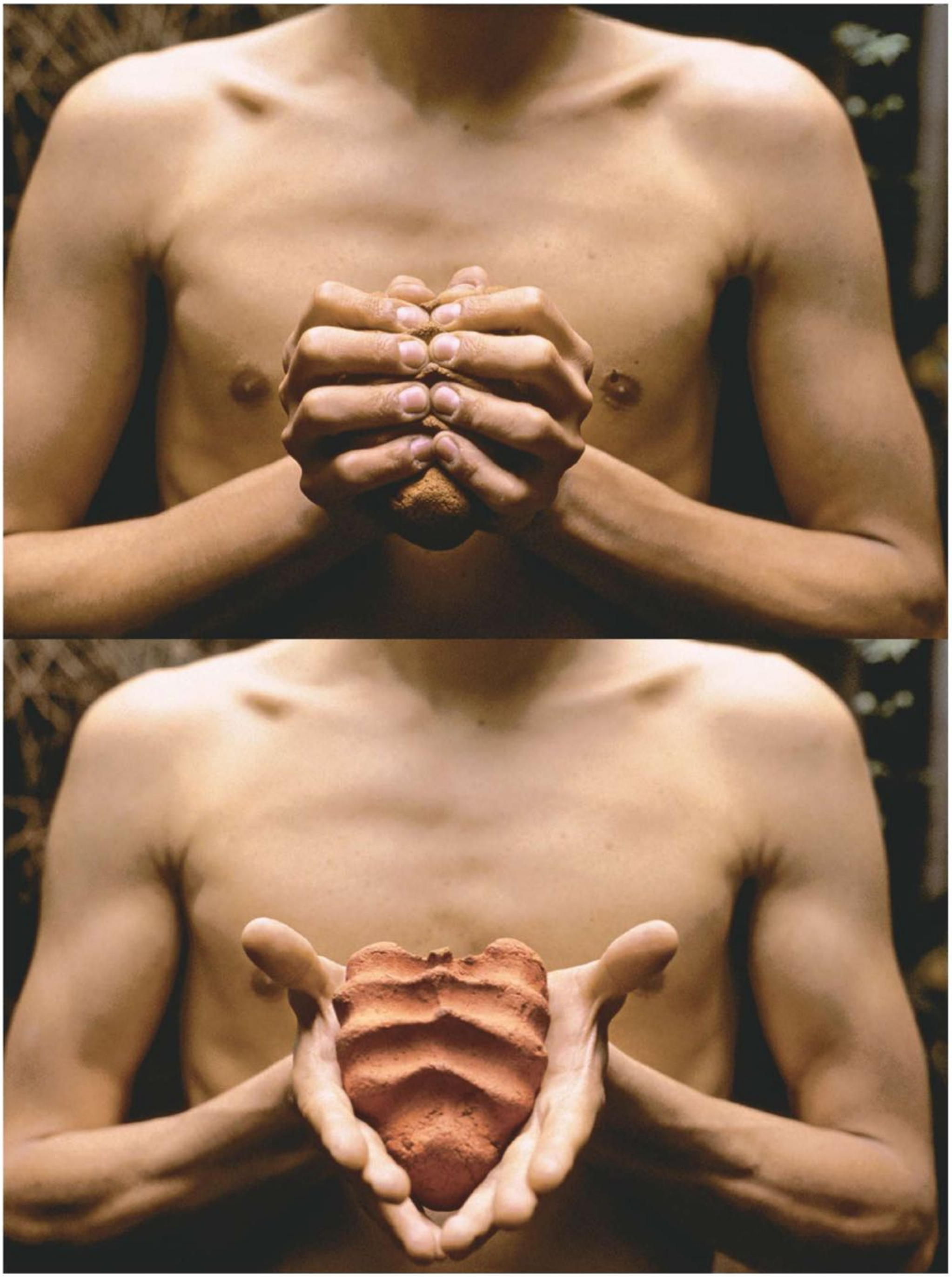
Wie Ton und Erde umgeben auch Bäume und Holz den Menschen schon seit Jahrtausenden und bieten ihm Schutz und Wärme. Der Mensch hat zudem gelernt, **Holz zu montieren** und so zu bearbeiten, dass herausragende Kunstwerke entstehen können (Kapitel 2.2).

Handwerk ist durch Gewohnheit erlangte Geschicklichkeit. Sully Prudhomme (franz. Dichter, 1839–1907)

Gestaltete Dinge und Produkte, die eine bestimmte Funktion erfüllen und ästhetisch anspruchsvoll geformt sind, stehen im Zentrum des Kapitels 2.3. Denn bis zum heutigen Tag gefällt es Menschen, Dinge zu gebrauchen, die auch schön anzusehen sind.

In eine größere Dimension übertragen gelangt man zur Architektur. Bewusst **gestaltete Räume** beeinflussen unser ästhetisches Empfinden positiv und behalten trotzdem ihren Nutzwert (Kapitel 2.4).
Der Spagat zwischen diesen beiden Ansprüchen fordert bis heute Designer und Architekten heraus.

2.1 Modellieren – Ton



Gabriel Orozco (geb. 1962): *My Hands Are My Heart*, 1991, silver dye bleach print; 23,2 × 31,8 cm;
Courtesy of Artist and Marian Goodman Gallery



Ton



Arbeiten auf der Töpferscheibe

Seit Jahrtausenden wird Ton dazu verwendet, sowohl Gebrauchsgegenstände als auch künstlerische Objekte herzustellen.

Obwohl es für die Herstellung von **Keramiken** zahlreiche Werkzeuge gibt, ist das Arbeiten mit den bloßen Händen nach wie vor von besonderer Bedeutung.

Gesprächsanregungen

1 Die beiden Abbildungen auf S. 70 gehören zusammen. Sie sind einander ähnlich, aber doch nicht gleich. Was ist auf den beiden Bildern zu sehen? Welche Elemente bleiben bestehen und was verändert sich?
Stellt gemeinsam Überlegungen an, was der Künstler mit den beiden Bildern ausdrücken möchte.

2 *Gabriel Orozco* hat seiner Arbeit einen Titel gegeben. In welchem Zusammenhang könnte dieser mit dem Abgebildeten stehen?

3 **a** Wie geht *Orozco* vor, um den Ton zu bearbeiten?
b Berichte von deinen Erfahrungen, die du mit dem Material gemacht hast.

Das Material Ton

Arbeiten mit Ton

Ton ist ein Naturprodukt, das durch die Verwitterung von Stein entsteht. Das Material kann prinzipiell selbst „abgebaut“ werden. Man erhält es aber auch in Fachgeschäften in verschiedenen erdigen Farbtönen und unterschiedlicher Konsistenz.



Kette aus **Fayence**- und Knochenperlen, vorderer Orient, ca. 1000 v Chr.

Das Material ist weich und in feuchtem Zustand gut formbar.
Man kann Ton kneten, drücken, rollen und ihn mit der Hand oder mittels verschiedener Werkzeuge bearbeiten.
Neben speziellen Tonwerkzeugen (siehe S. 80/81) können zahlreiche andere Hilfsmittel verwendet werden.
Insbesondere für die Bearbeitung der Oberfläche von Tonobjekten lohnt es sich, den Blick umherstreifen zu lassen. Besteck, Kamm, Bürste, Zahnbürste, Schwamm, Zahnstocher und vieles mehr eignen sich zum Ritzen, Eindrücken und Durchlöchern.



Induskultur, 3.–2. Jtsd. v. Chr., Sammlung von 22 Siegeln mit geometrischer Matrix, teilweise mit kleinen Fehlstellen, Durchmesser der Matritzen 2 bis 4,5 cm



Pablo Picasso (1881–1973): Stierkampf und Fisch; (16. April) 1957; Ton, Fischskelett; 47 cm Durchmesser; Museu Picasso (Barcelona)

Viele Künstler gehen bei der Bearbeitung recht unkonventionell vor. Der spanische Künstler *Pablo Picasso* nahm beispielsweise ein Fischskelett und drückte es in einen Teller, den er zuvor aus Ton geformt hatte. Bei einem anderen Objekt, einer Schale, ritzte er zuerst die Umrisse von zwei Faunköpfen in den feuchten Ton und malte sie nach dem ersten Brand aus.

Solange der Ton feucht ist, kann er immer wieder aufs Neue bearbeitet und verändert werden. Zudem können ihm weitere Materialien beigemischt werden, um seine Eigenschaften zu verändern. Beispielsweise führt die Beigabe von Schamotte (siehe S. 80) dazu, dem Material eine bessere Stabilität zu verleihen. Erst durch Trocknung und insbesondere durch das Brennen im Brennofen wird das Material hart und stabil. Außerdem verändert sich seine Farbe.

Tonobjekte früher und heute

Bei einem Streifzug durch das eigene Zuhause stößt man schnell auf Gegenstände, die aus Ton gefertigt sind: Tassen und Teller, Schüsseln und Vasen, Schmuck und kleine Figuren. Bodenfließen, Badezimmerkacheln, Bau- und Dachziegel bestehen ebenfalls aus diesem Material.
Auch heute noch prägen (diese) Gebrauchsgegenstände und Baumaterialien aus Ton trotz mittlerweile vielfältiger anderer Materialien und Techniken unseren Alltag. Teilweise hat sich an der Form wenig verändert. So ist beispielsweise Geschirr aus Ton im Unterschied zu Plastikgeschirr nicht einfach nur zweckmäßig, sondern darüber hinaus schön anzusehen und anzufassen. Deshalb verwundert es nicht, dass bereits mit Aufkommen der ersten Tonobjekte das Material Anreiz zur künstlerischen Gestaltung bot und auch heute noch darstellt.



Antikes Japanisches Teegefäß aus Ton, späte Kofun-Zeit (300–710 n. Chr.)

Keramik – Arbeiten mit Ton

Die Herstellung von Keramiken gehört zu den ältesten Kulturtechniken. Sie ist über 24 000 Jahre alt und beginnt mit der Sesshaftigkeit der Menschen. Die frühesten Objekte wurden im asiatischen Raum (China/Japan) gefunden. Von Anbeginn wird Ton dazu verwendet, Gebrauchsgegenstände wie auch künstlerische Objekte herzustellen.
Verbreitung erlangte das Arbeiten mit Ton insbesondere aufgrund der Möglichkeit zur Aufbewahrung von Nahrungsmitteln.
Der Begriff *Töpfern* beinhaltet das Wort *Topf* und verweist damit auf die Herstellung von runden Hohlgefäßen, wie beispielsweise Vasen oder Krügen. Mithilfe der Töpferscheibe wurde es möglich, symmetrisch und gleichmäßig dick zu arbeiten und dabei hohe, dünnwandige Gefäße herzustellen.

Gesprächsanregungen

1 Gehe durch deine Wohnung und begib dich auf die Suche nach Gegenständen, die aus Ton gefertigt sind. Vergleiche deine Funde mit ähnlichen Gegenständen aus anderen Materialien, beispielsweise aus Plastik oder Metall. Halte die Gegenüberstellungen fotografisch fest.

2 Faulheit oder Spitzfindigkeit? Beschreibe, wie *Picasso* bei der Oberflächenbearbeitung/-gestaltung seiner Tonobjekte vorgegangen ist.

Praxisanregungen

1 Stelle aus Ton verschiedene kleine Objekte her und probiere dabei aus, wie man das Material mit den Händen bearbeiten kann.

2 Sammle verschiedene Werkzeuge und strukturstarke Gegenstände, mit denen du Abdrücke in deinen noch feuchten Tonobjekten hinterlassen kannst.
Was findest du alles heraus? Vergleiche mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern.

Schalen, Gefäße, Behälter

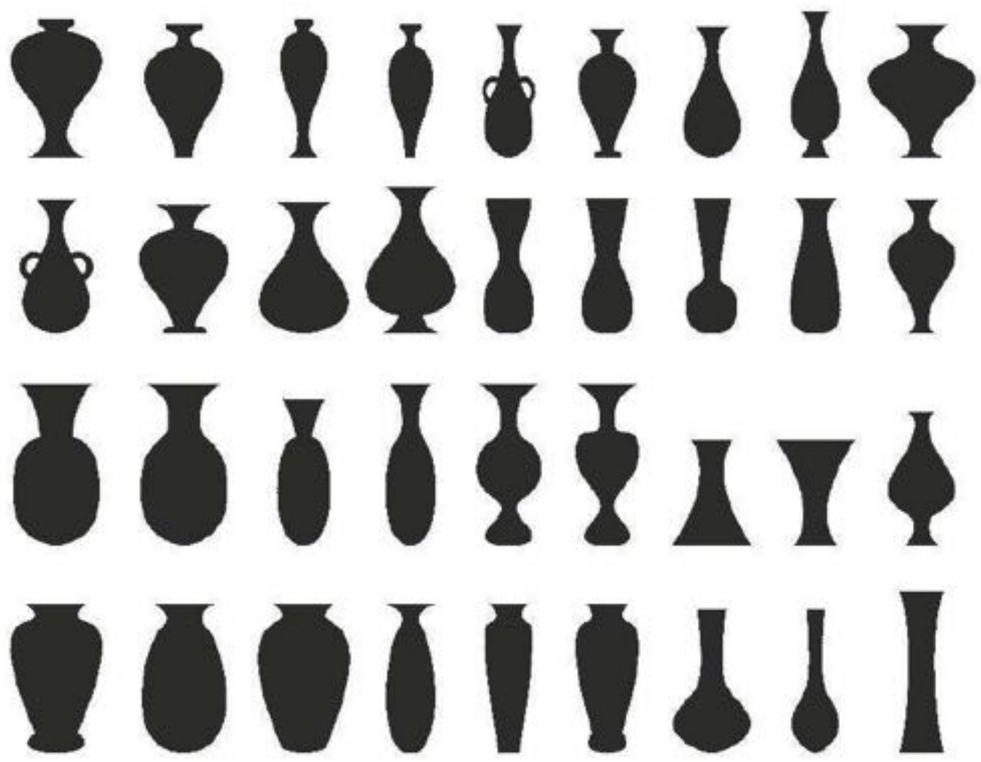


Öllampen, römisch/provinzialrömisch, 2.–4. Jhdt. n. Chr.

Das Arbeiten mit den bloßen Händen ohne weitere Hilfswerkzeuge stellt die ursprünglichste Vorgehensweise bei der Herstellung von Keramiken dar. Kleine, runde Gefäße, wie Tassen, Schälchen oder auch Öllampen werden hierbei zumeist aus einem Tonklumpen herausgeformt.
Für die Herstellung höherer Gefäße sind zwei Techniken von Bedeutung. Die klassische Vorgehensweise stellt die **Wulsttechnik** dar. Hierbei werden Tonwülste aneinander angefügt und spiralförmig übereinander gelegt, sodass eine äußerst stabile, runde Form entsteht. Bereits in frühen Zeiten konnten hier-



Drei Gefäße aus Ton (um 3000 v. Chr.)

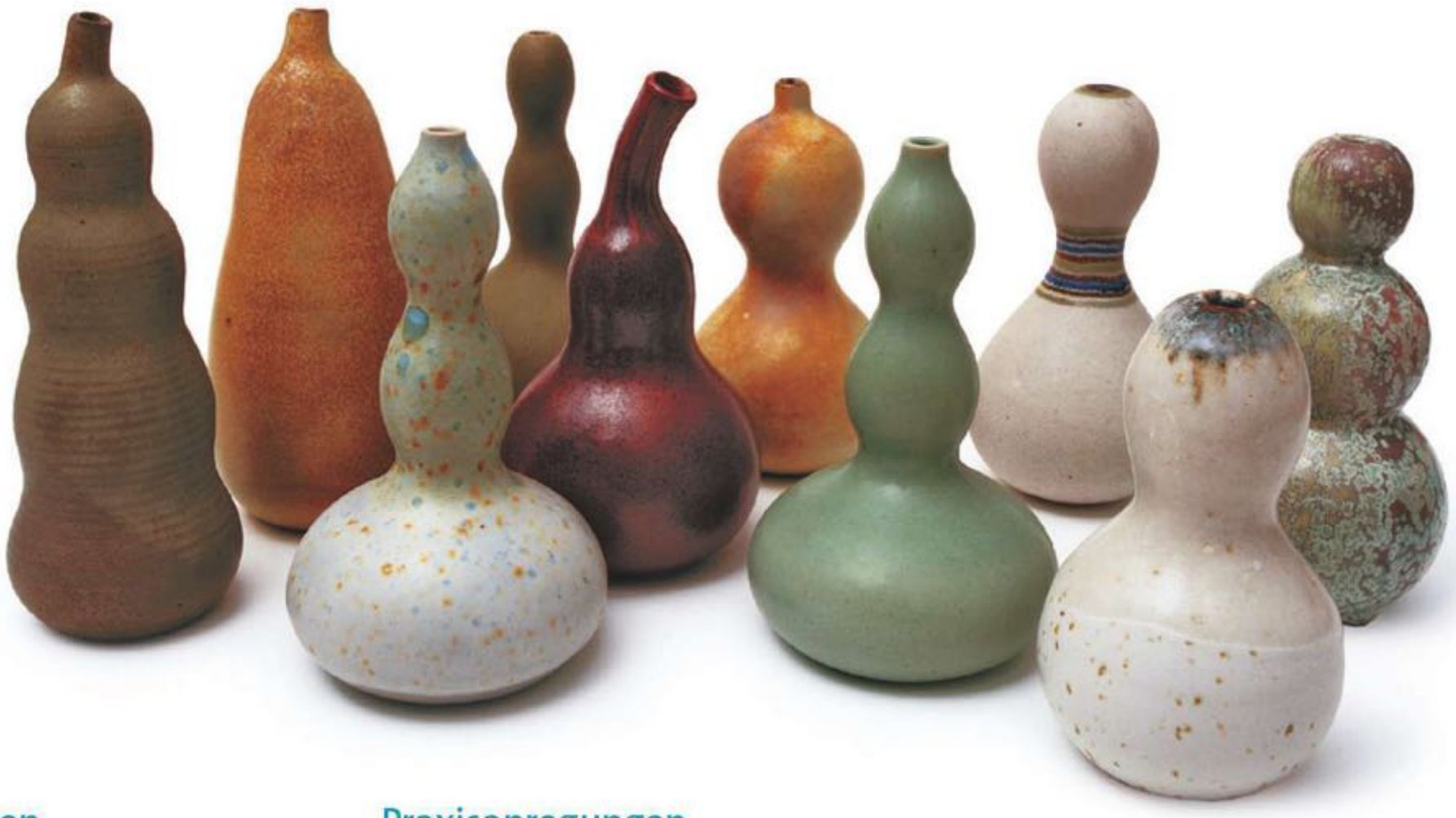


Amphorenformen im Schattenriss



Amphoren, Fassungsvermögen bis zu 15 Liter

durch Gefäße mit einem enormen Fassungsvermögen geschaffen werden. Bis heute sind **Amphoren** erhalten, die ein Fassungsvermögen von bis zu 15 Litern aufweisen.
Eine andere Möglichkeit zur Erzeugung großer Gefäße besteht darin, einzelne ausgewalzte Tonplatten zusammenzusetzen. Diese Vorgehensweise (**Plattentechnik**) eignet sich vor allem auch dazu, eckige Formen herzustellen.
Der Formenreichtum an Gefäßen, wie beispielsweise Schalen oder Vasen, ist immens.



Horst Kerstan (1941–2005): Kürbisförmige Gefäße (in verschiedenen Mattglasuren)

Gesprächsanregungen

1 Die Umrisszeichnungen der Amphoren zeigen unterschiedliche Ausprägungen einer Form bzw. ein und desselben Gefäßtyps auf. Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede kannst du feststellen? Stelle Vermutungen an, welche Funktion die einzelnen Gefäße erfüllt haben könnten.

2 Oben siehst du mehrere Vasen des deutschen Keramikers und Künstlers *Horst Kerstan*. *Kerstan* begreift seine Keramiken nicht als Gebrauchsgegenstände, sondern als Kunstobjekte. Kannst du seine Ansicht teilen?

3 Welche verschiedenen Formen hat *Kerstan* bei seinen Vasen ausprobiert? Fallen dir weitere Möglichkeiten ein, wie ein solches Objekt aussehen könnte?

Praxisanregungen

1 Stellt aus Ton kleine Schalen oder Öllampen her. Überlegt, welche Formen hierbei möglich sind. Auch Henkel und Griffe können sehr unterschiedlich aussehen. Versucht in eurer Klasse, möglichst unterschiedliche Tonobjekte zu entwickeln.

2 Fertige mithilfe der Wulsttechnik ein originelles hohes Gefäß. Wie hoch kannst du bauen? Welche Formen sind hierbei möglich?

3 Erstelle mithilfe der Plattentechnik einen Behälter, z. B. eine Dose oder eine kleine Kiste. Überlege dir zuvor genau, aus wie vielen Teilen dein Objekt bestehen soll.

Tonfiguren zwischen Mensch, Tier und Gegenstand



Kanopenkrüge: Amset, Hapi, Kebechsenuef, Duamutef (19. Dynastie)

Kanopen

Als Kanopen werden vasen- oder krugförmige Gefäße bezeichnet. In diesen wurden im alten Ägypten die Eingeweide der Verstorbenen separat vom mumifizierten Leichnam aufbewahrt.

Im Altertum erfüllten Tongefäße aufgrund der mit ihrer Hilfe möglichen Vorratshaltung eine wichtige Funktion. Aufbewahrungsgefäße finden sich in der ägyptischen Antike aber nicht nur im **profanen** Kontext. Sie dienten auch religiösen Zwecken.

Aus dem Altertum existieren zahlreiche Objekte, die **Mischwesen (Chimären)** darstellen. Sie reichen von kleinen bis hin zu riesig großen Objekten.
Bekannte Chimären sind beispielsweise Sphinx und Löwenmensch.
Eine Form von Chimären stellt die Kombination aus Lebewesen und Gegenstand dar, wie sie in der Abbildung der **Kanopenkrüge** vorzufinden ist.

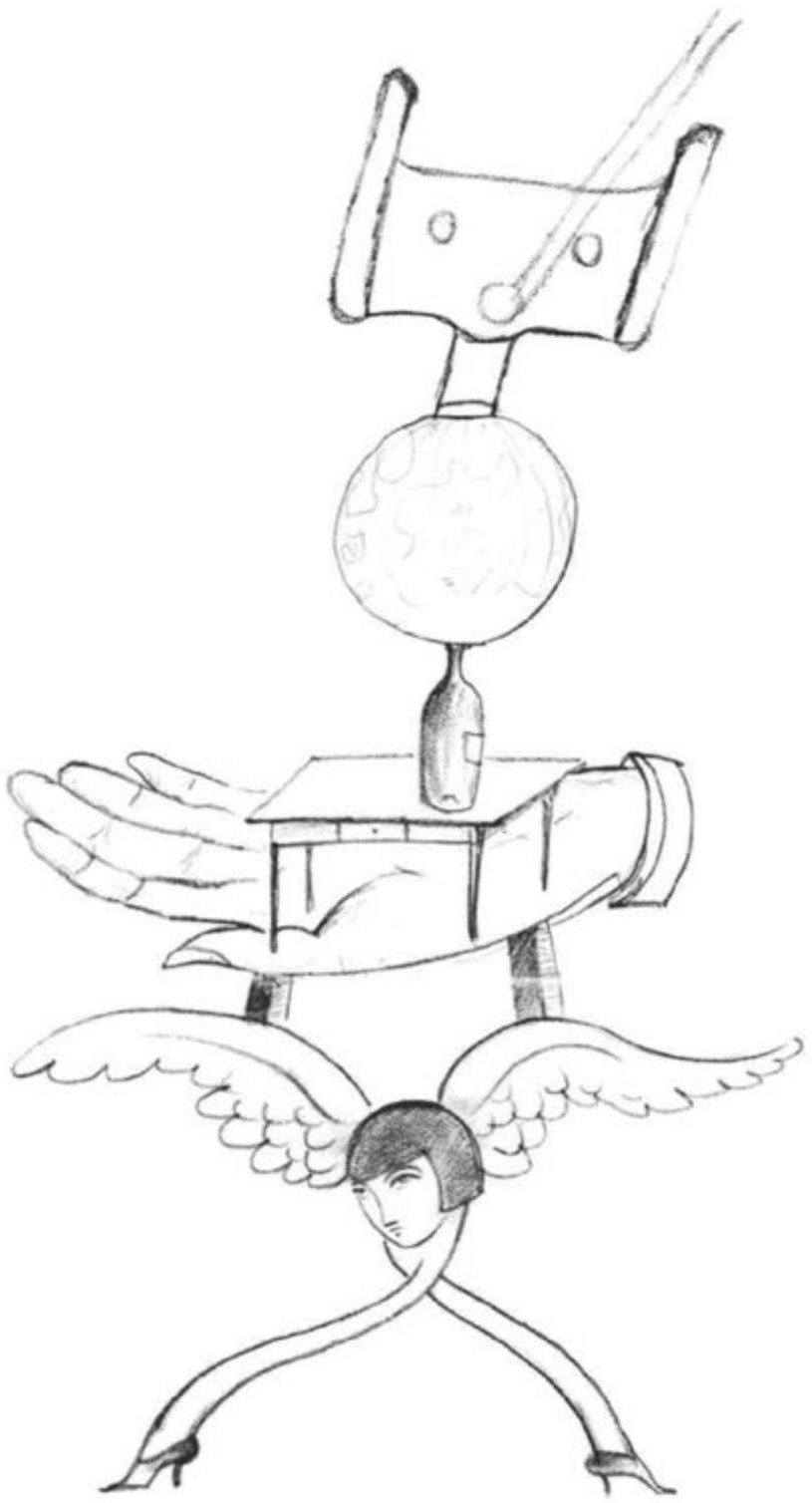


Dreifüßige Terracotta-Vase mit Adlerkopf, mixtekisch, ca. 900–1521, Peru

Chimäre

Wesen, die sich aus verschiedenen Teilen zusammensetzen, bezeichnet man als Mischwesen oder auch Chimären.
Chimären mit menschlichem oder tierischem Kopf und tierischem Leib werden als Monster bezeichnet. Hierzu zählen ebenso Kombinationen aus zwei oder mehr tierischen Lebewesen.
Sobald ein Mischwesen mit tierischem Kopf einen menschlichem Leib oder zumindest menschliche Beine hat, wird es als Dämon bezeichnet.

Ebenso gibt es zahlreiche Beispiele, bei denen Chimären aus unterschiedlichen Lebewesen bestehen. Hierbei kann es sich um eine Mischung aus Mensch und Tier wie auch aus einer Kombination verschiedener Tiere handeln. Chimären üben einen großen Reiz auf uns aus, weil sie neue, unwirkliche Wesen darstellen, die teilweise widersprüchliche Gefühle in uns auslösen. Auch heute noch finden sich in zahlreichen künstlerischen Werken Kombinationen aus menschlichen, tierischen und gegenständlichen Bestandteilen.



Cadavre Exquis, frz. Zeichnung, ca. 20er/30er Jahre d. 20. Jhdt.

Gesprächsanregungen

1 Bei den abgebildeten Kanopen handelt es sich um eine Mischung aus Gebrauchsgegenstand (Gefäß: Körper) und Figur (Gefäßdeckel: Mensch- oder Tierkopf). Kannst du erkennen, um welche Lebewesen es sich handelt?

2 Wie wirken die vier verschiedenen Kanopen auf dich? Welche Botschaft vermittelt sich durch die jeweiligen Köpfe? Tauscht euch aus.

Praxisanregungen

1 Die meisten Mischwesen setzen sich aus zwei verschiedenen Bestandteilen zusammen, es können aber auch mehr sein.
Entwerft jeweils in Dreiergruppen Mischwesen gemäß der Methode des *Cadavre Exquis*. Eure Wesen sollen sich dabei aus menschlichen, tierischen und gegenständlichen Bestandteilen zusammensetzen.

2 Schaut euch eure gemeinsam geschaffenen Mischwesen an. Was fällt euch auf?
Schneidet eure geschaffenen Mischwesen in ihre Bestandteile und setzt sie neu zusammen. Welche Kombinationen funktionieren besonders gut? Beschreibe ihre Wirkung bzw. ihren Ausdruck.

3 Forme aus Ton ein Mischwesen, dessen Körper ein Gefäß darstellt (S. 81: Abformtechnik) und einen Kopf eines Lebewesens (Mensch oder Tier) trägt (S. 81: Aushöhltechnik). Überlege dir vorab, aus welchen Bestandteilen dein Wesen bestehen soll, zeichne es und diskutiere mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern, was die einzelnen Teile und ihre Kombination verkörpern bzw. zum Ausdruck bringen.

Bildergeschichten auf Ton

Bereits die frühesten Keramiken wurden nicht einfach nur unter funktionalen Gesichtspunkten angefertigt, sondern stellten immer auch Objekte des Schönen dar. Dies zeigt sich nicht allein an ihrer Form, sondern auch an den teilweise sehr aufwendigen Verzierungen und detaillierten Darstellungen. Abbildungen auf Keramiken sind dabei, im Unterschied zu Zeichnungen und Malereien auf Papier oder Holz, oft noch gut erhalten und stellen deshalb für Archäologen eine wichtige historische Quelle dar. Ungeachtet dessen, ob es sich um **profane** Gebrauchsgegenstände, **sakrale** Objekte oder Kunstwerke handelt, lohnt es sich, Keramiken und ihre Oberflächengestaltung genauer zu betrachten.



Herakles und Kerberos, Unterital. Vasenmalerei (Ausschnitt), schwarzfigurig, ca. 540/530 v. Chr.

Glattpolierte Flächen dienten als wirkungsvolle Grundlage für die weitere Bearbeitung. Mit Schnüren drückte man Muster ein, Linien wurden geritzt, Bemalungen aus feingeschlämmtem Ton aufgebracht. Die farbigen Fassungen der Keramiken erfolgten auf verschiedenste Weise: Mit dem Pinsel, aber auch über das Stempeln, Spritzen oder Tauchen der Tonobjekte.

Die Bemalungen zeigen sich dabei als äußerst vielseitig. Je nach Epoche und Kulturkreis existieren stärker **geometrische, florale** oder **figürliche** Darstellungen. Teils tauchen in einem Objekt auch mehrere Bildelemente zusammen auf.

Innerhalb der Kunst der griechischen Antike gelangte die Vasenmalerei zu hoher Perfektion. Dies betrifft sowohl die Technik als auch die Darstellungsform.

Aufwendige Gestaltungen finden sich vor allem auf edleren Keramiken (Feinkeramiken). Die dort abgebildeten Darstellungen erzählen häufig etwas über das Leben der Menschen. Sie geben Einblick in ihre Tätigkeiten wie auch in gesellschaftliche, politische, religiöse oder mythologische Themen, welche für die Menschen von Bedeutung waren. Als Einzellebewesen oder in komplexen Szenerien werden sie zumeist in Form von (schwarz- oder rotfigurigen) **Silhouetten-** und **Umrissmalereien** abgebildet.

Silhouetten- und Umrissmalerei

Silhouette (frz.) bedeutet *Umriss*. In der Kunst ist mit dem Umriss einer Figur oder eines Objekts seine Konturlinie gemeint. Die Kontur ist das einprägsamste Erkennungszeichen einer Form. Eine Konturlinie, d.h. einen Umriss oder die Silhouette einer Form, gibt es in Wirklichkeit nicht. In der Zeichnung oder Malerei aber ist diese wesentliche Vereinfachung einer Form möglich. Am nächsten kommt der Silhouette in der Wirklichkeit der Schattenriss.



Griechische Vase (Ausschnitt), *Odysseus und die Sirenen, attischer rotfiguriger Stamnos*, ca. 480–470 v. Chr., Britisches Museum

Gesprächsanregungen

1 Sieh dir die einzelnen Figuren und Gegenstände genau an und beschreibe, in welcher Art und Weise sie dargestellt sind (z. B. Form, Größe, Körperhaltung, Tätigkeit). Überlege, wie die Figuren miteinander in Beziehung stehen.

2 Welche Geschichten aus der griechischen Mythologie kennst du und wo begegnen sie dir im Alltag? Berichte davon.

3 Auf welchen Objekten aus deinem täglichen Leben findest du Darstellungen, die etwas über das heutige Leben erzählen? Welche Themen sind abgebildet? Welche Darstellungsformen werden bevorzugt?

4 Recherchiere die Unterschiede zwischen rot- und schwarzfiguriger Vasenmalerei. Berichte.

Praxisanregungen

1 Die griechische Mythologie zeigt uns Möglichkeiten auf, großen Herausforderungen zu begegnen.
Welche (real erlebten oder vorgestellten) Situationen stellen für euch besondere Herausforderungen dar?
Entwickelt in Skizzen Situationen, in denen Gefahren gemeistert werden.

2 Wählt einen besonders spannenden Entwurf aus und setzt diesen in ein Standbild um.
Projiziert euer Standbild mittels einer Lichtquelle auf eine Wand und haltet das hierdurch erzeugte Schattenbild fotografisch oder als Umrisszeichnung auf Papier oder Karton fest. Je nach Abstand und Winkel von Lichtquelle, Projektionswand und Akteuren können eure gewünschten Bildaussagen verändert werden.

PLUS: Materialien, Werkzeuge, Techniken – Ton

Um Ton zu formen, braucht man nur seine Hände: Aus dem weichen, geschmeidigen Material lassen sich durch wenige Handgriffe schon einfache Gegenstände formen. Um handwerklich und künstlerisch wirkungsvoll zu arbeiten und eine besondere Absicht umzusetzen, nutzt man spezielle Werkzeuge wie Modellierschlingen oder Gravierwerkzeuge, Ränderscheiben und – nach Wunsch – farbige Glasuren.



Schulton

Ton **besteht aus feinkörnigen Mineralien**. Es gibt ihn in verschiedenen Farben. Am gebräuchlichsten sind weißgraue, rote und braune Tonerden. Beim Brennen verändert das Material seine Farbe. So wird brauner Ton erst durch den Brand rot. Ton ist in unterschiedlicher Konsistenz in Gebrauch. Wenn man z. B. ein größeres Objekt aus Ton aufbauen möchte, verwendet man Ton, dem kleine gebrannte Tonstückchen beigemischt sind. Man nennt diese Steinchen Schamotte. Beim Kauf von Ton ist immer diese „Schamottierung" in Prozent angegeben. Ton ohne Schamotte wird beim Drehen von kleinen Gefäßen benutzt.

Modellierwerkzeuge

Modellierhölzer/Modellierschlingen/ Schwamm Mit Modellierhölzern kann die Oberfläche des Tons bearbeitet werden, indem Texturen oder Einkerbungen aufgebracht werden. Darüber hinaus eignet sich das Werkzeug zum Glätten des Tons. Mit den Schlingen kann ein Tonklumpen ausgehöhlt werden. Der nasse Schwamm hält das Werkstück feucht, der Ton kann damit auch geglättet, gereinigt oder verstrichen werden.

Graviernadel Die Graviernadel eignet sich zum Gravieren und Punktieren des Tons sowie zum Aufrauen und Kratzen der Oberfläche.

Drahtschlinge Große Tonklumpen schneidet man am besten mit einer Drahtschlinge ab. Zum Schneiden zieht man mit den Händen den Draht auseinander und spannt ihn dadurch. Mit Druck kann dann ein Stück Ton abgeschnitten werden.



Von links nach rechts: Drehschiene, Ziehklinge, verschiedene Modellierhölzer, Schwamm, Graviernadel, Modellierschlingen, Drahtschlinge

Abformtechnik/Überformungstechnik

Bei dieser Technik werden Gegenstände als Schablonen verwendet. Diese werden zunächst mit Öl oder Spülmittel eingerieben oder mit Frischhaltefolie abgedeckt bzw. ganz eingewickelt. Dies ist wichtig, damit sich der Ton später gut abnehmen lässt. Anschließend wird etwas Ton zu einer dünnen Platte ausgerollt und über den Gegenstand, beispielsweise eine Schüssel, gestülpt. Der Ton muss solange darauf liegen bleiben, bis er lederhart getrocknet ist. Nun hat er die Form des Gegenstandes angenommen und kann gebrannt und eventuell glasiert werden.

Aushöhltechnik

Bei der Aushöhltechnik wird eine Form aus einem Stück Ton heraus gearbeitet. Ein Tonklumpen wird mit den Händen oder mit einem Löffel soweit ausgehöhlt, bis die Wände eine Dicke von etwa 2 cm aufweisen. Das Aushöhlen massiver Tonobjekte ist deshalb wichtig, weil sie ansonsten beim Brennen platzen können.

Glasuren

Mit Glasuren ist es möglich, dem gebrannten Ton unterschiedliche Farben und Muster zu geben. Außerdem veredeln Glasuren die Oberfläche, indem sie die Rauheit abnehmen und die Poren des gebrannten Tons zusätzlich verschließen. Nach einem ersten Brand im Ofen, dem sogenannten Schrühbrand, wird die Glasur auf den gebrannten Ton aufgetragen. Danach folgt ein zweiter Brand mit höheren Temperaturen, bei dem Ton und Glasur vollkommen miteinander verschmelzen (Glasurbrand).



Verschiedene Glasurproben

Technische Hilfsmittel

Ränderscheibe Im Gegensatz zu Töpferscheiben, die sich elektrisch oder mechanisch drehen, ist die Ränderscheibe nur drehbar gelagert. Sie ermöglicht daher nur langsame Drehungen. Gefäße können in Wulsttechnik aufgebaut und durch Drehen problemlos von allen Seiten bearbeitet und betrachtet werden.



Ränderscheibe

Brennofen Mithilfe eines Brennofens wird Ton gebrannt und damit hart. Es lassen sich unterschiedliche Brenntemperaturen einstellen – vom Roh- oder Schrühbrand bei ca. 950 Grad bis zu Glasurbränden bei ca. 1100 Grad. Der Aufheiz- und Abkühlvorgang des Ofens muss schrittweise und sehr langsam erfolgen. Daher dauert ein kompletter Brand im Normalfall etwa 24 Stunden.



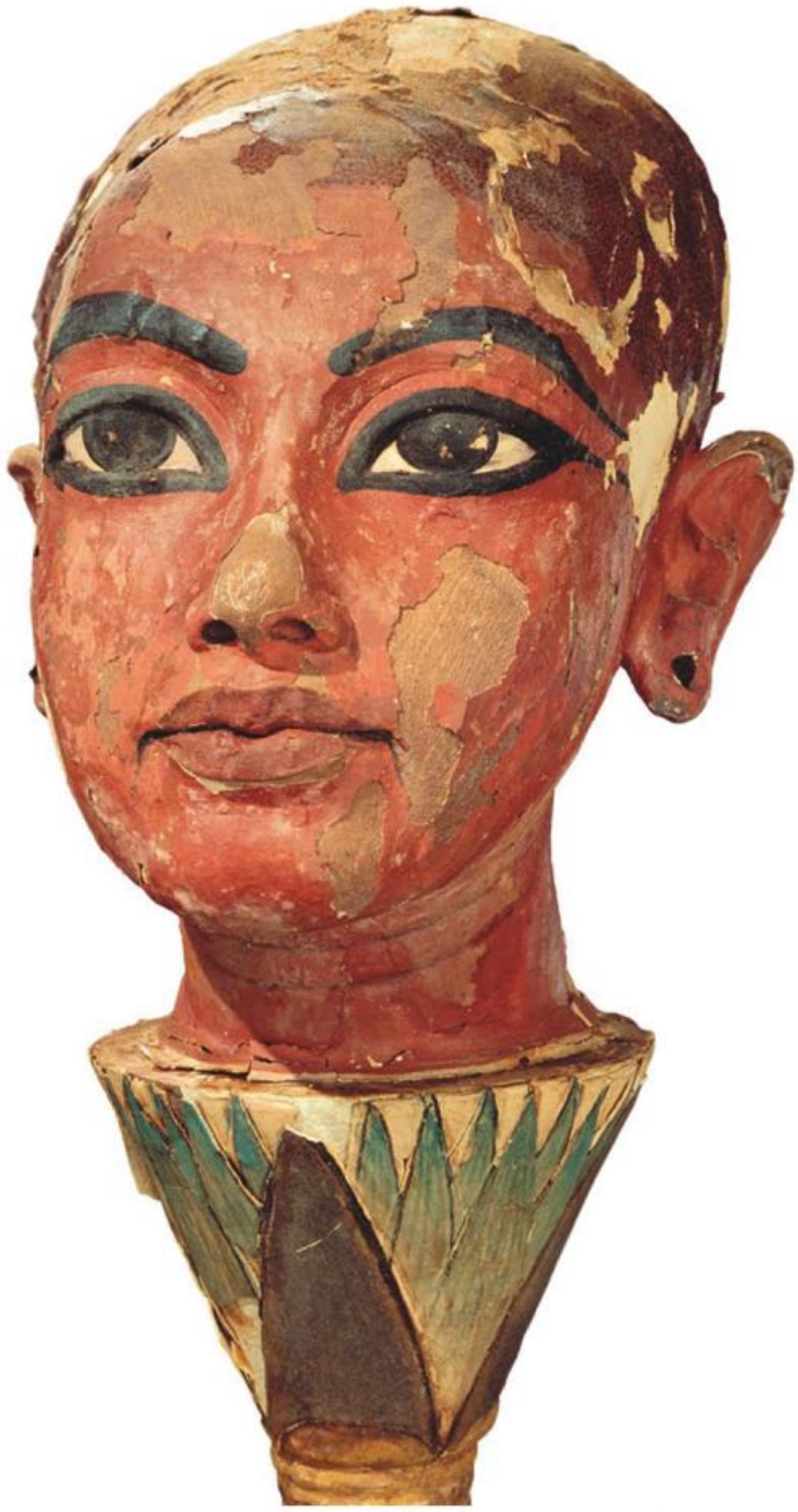
Brennofen

2.2 Schnitzen, Sägen und Montieren – Holz



Ai Weiwei (geb. 1957): *Tree* (2009–2010), Sammlung Boros, Berlin

Nichts ist für mich mehr Abbild der Welt und des Lebens als der Baum. Vor ihm würde ich täglich nachdenken, vor ihm und über ihn … **Christian Morgenstern** (1871–1914)



Büste des Tutanchamun (ca. 1370–1352 v. Chr.), Darstellung des Kind-Königs als Gott des Blauen Lotus und Sonnengott Nefertem, bemaltes Holz, ca. 30 cm hoch; Ägyptisches Nationalmuseum (Kairo)

Gesprächsanregungen

1 Was verbindest du mit Holz?

2 Die Abbildungen zeigen zwei künstlerische Arbeiten mit Holz, die sich nicht nur durch ihre Entstehungszeit (gut 3000 Jahre liegen dazwischen) unterscheiden. Überlege: Wie ist das Material bearbeitet? Welche Absichten könnten die Künstler mit ihrem Werk haben?

3 Erläutere, was für dich das Kunstwerk von *Ai Weiei* ausdrückt.

4 Wie kann man mit Holz bildnerisch gestalten? Welche Verben, die Bearbeitungsweisen für Holz bezeichnen, fallen dir ein? Tauscht euch aus und erstellt eine Liste.

Bildhauerei mit Holz

Sachmet: Göttin aus Holz

Schon im alten Ägypten fertigten Kunsthandwerker Figuren aus Holz und veredelten sie mit Blattgold. Die oft meisterliche Handwerkskunst der alten Ägypter zeigt sich zum Beispiel in den kostbaren Beigaben im Grab von Tutanchamun. Viele Statuen hatten oft keinen unmittelbaren Gebrauchswert, sondern dienten religiösen Zwecken. Die Figur der löwenköpfigen Göttin Sachmet sollte dem verstorbenen Tutanchamun wahrscheinlich im Totenreich als eine Art Beschützerin zur Seite stehen. Der Name „Sachmet" bedeutet „die Mächtige": Sie war Herrin des Krieges und der Krankheiten und konnte deshalb auch heilen.



Figur der thronenden Göttin Sachmet, um 1330 v. Chr. Vergoldetes Holz, Höhe 55,2 cm



Stefan Balkenhol (geb. 1957): *Mann im Turm*. Kassel, Sankt Elisabeth-Kirche (2012), bemaltes Aluminium und vergoldetes Epoxy, Höhe 200 cm



Pfahlgötter, Eichenholz, Höhe um 2,5 m, 5. Jh. v. Chr. (vorrömische Eisenzeit), Fundort: Aukamper Moor bei Braak (Bosau)/Schleswig-Holstein

Pfahlgötter aus Eichenholz

In Mitteleuropa haben die Menschen in der Eisenzeit (ca. 800 bis 100 vor Christus) Götterfiguren aus Baumstämmen geschnitzt. Dazu haben sie sich offensichtlich sorgfältig die zu bearbeitenden Holzstücke ausgesucht: Aus Astgabeln etwa wurden Rumpf und Beine.

Die Bearbeitung mit den Schnitzwerkzeugen folgte geschickt nach der Laufrichtung (Maserung) des Holzes. Die Menschen bearbeiteten das Holz vorrangig so, dass nur Material abgetragen wurde. Das so entstandene Produkt nennt man **Skulptur** (siehe S. 52). Aus weichen, leicht formbaren Materialien wie Ton entstehen dagegen Plastiken.

Alltagsmenschen aus Zedernholz

Der Künstler *Stephan Balkenhol* ist für seine grob behauenen und farbig bemalten Holzfiguren bekannt. Die Spuren des Arbeitsvorganges und das Werkmaterial Holz bleiben bei seinen Holzskulpturen deutlich erkennbar.
Der Künstler hat über seine Menschenfiguren gesagt: „Ich wollte die Figuren bis jetzt vom Charakter, vom Ausdruck her immer so offen wie möglich halten und sie nicht durch einen expressiven Ausdruck festlegen. Ich wollte einen Ausdruck, von dem man sich alle anderen Gemütsverfassungen denken konnte, von dem ausgehend praktisch alles möglich ist."



Stefan Balkenhol (geb. 1957) 2009 in seinem Atelier in Karlsruhe bei der Arbeit an einer Holzskulptur (*Sempre più*, 2009, Zedernholz, Höhe 570 cm)

Gesprächsanregungen

1 Vergleiche die „Göttin Sachmet" mit *Stephan Balkenhols* „Mann im Turm". Benenne Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

2 „Göttin Sachmet" oder „Mann im Turm": Welche Arbeit gefällt dir besser und warum?

3 Erläutere die Aussage *Stephan Balkenhols* über seine Figuren: Hat er sein selbst gesetztes Ziel erreicht?

Praxisanregung

Suche getrocknete Zweige im Park oder Wald, etwa Haselnusszweige. Schnitze daraus andeutungsweise Gesichter oder eine Figur: Tier, Mensch oder Mischwesen aus Tier und Mensch. Verzierungen mit Einkerbungen und Mustern sind auch möglich.

Formen und Figuren aus Holz aussägen



Thomas Schütte (geb. 1954): *Laufbahn No. 4, Lemon Man*, 1986/87, Holz, Karton, Gips, Stoff, gesamt 250 × 350 × 80 cm, Installationsansicht Sammlung Goetz, München (2001)

Vom Baumstamm zum Holzbrett

Wenn ein Baum gefällt worden ist, entfernt man Krone und Äste. Im Sägewerk schneidet man die Stämme dann mit Kreis- oder Bandsägen in mehrere Teile. So entsteht Schnittholz in unterschiedlicher Dicke: Balken, Bretter, Bohlen, Latten, Profilleisten, Kanthölzer usw. Bei der Arbeit anfallende Holzspäne können für die Papier- und Plattenherstellung weiterverwertet werden.

Holz ist nicht gleich Holz: Es gibt eine Vielzahl verschiedener Sorten, je nach Baumart. Das Holz einer Pappel ist im Vergleich weich, Buchsbaum dagegen hart. Das spielt für die spätere Verwendung ein Rolle. Die Oberflächen von gesägten Hölzern wie etwa Buche haben oft eine typische wiedererkennbare Farbe und Maserung.
Neben den Voll-Naturholz-Werkstoffen gibt es Holz-Verbundstoffe. Hier wird je nach Art der Verarbeitung unterschieden: Sperrholz-Schichtplatten, Stab- und Stäbchenplatten, Leimholzplatten usw. Damit zum Beispiel Möbel schön aussehen und trotzdem in der Herstellung nicht zu teuer sind, werden oft Furniere eingesetzt: Das sind dünne Holzschichten aus wertvollem Holz, die auf preiswertem Holzmaterial als Fronten oder Oberflächen aufgeklebt werden.

Arbeiten mit der Säge

Es gibt eine Vielzahl von verschiedenen Sägen, um Holz zu bearbeiten. Je nachdem, wie dick und wie hart das Holz ist, bieten sich spezielle Sägen mit unterschiedlichen Sägeblättern an: Je dicker und härter das Holz, desto gröber muss das Sägeblatt sein.
Für das Gestalten von kleinen und einfachen Gegenständen bietet sich die Laubsäge an. Mit ihr lassen sich dünne Sperrhölzer aus Pappel leicht bearbeiten, aber auch handwerklich anspruchsvollere Arbeiten anfertigen.



Tony Cragg (geb. 1949): *Factory fantasies I*, 1981, Skulptur, Holz, 400×400 cm

Gesprächsanregungen

1 Was erkennst du bei der „Fabrik-Fantasie"(Factory fantasies I) von *Tony Cragg*? Beschreibe genau.

2 Der Künstler *Tony Cragg* meint: „Es ist sehr wichtig, dass wir grundsätzliche Erfahrungen machen – sehen, berühren, riechen, hören – im Umgang mit Dingen/Bildern und diese Erfahrungen registrieren. Die Kunst ist gut dafür."
Erläutere seine Aussage mithilfe seines Kunstwerkes.

Praxisanregung

1 Sägt wie *Thomas Schütte* aus Holzbrettern menschliche Umrisse heraus. Zeichnet die Umrisse dazu zunächst auf das Holzbrett. Gestaltet aus den Figuren durch die Zusammenstellung eine Art Szene.

2 Wähle einen oder mehrere Alltagsgegenstände aus und suche dazu verschiedene Abbildungen oder Fotografien. Zeichne von diesen Darstellungen jeweils die Umrisslinie ab: Wähle aus, bei welcher Zeichnung der Gegenstand besonders gut erkennbar ist.
Übertrage diese Vorzeichnung auf ein dünnes Brett, eventuell vergrößert.
Säge die Form so aus, dass sowohl die Gegenstandsdarstellung als auch die Restfläche erhalten bleiben.

Holz montieren

Die Künstlerin *Louise Nevelson* und der Künstler *Tony Cragg* haben jeweils alte Holzstücke gesammelt. Dann haben sie die verschiedenen Fundstücke probeweise neu zusammengelegt. Als sie mit dem Ergebnis zufrieden waren, wurden die verschiedenen Einzelteile fest zusammengefügt und montiert, etwa durch Leimen oder Schrauben.
Im Auge des Betrachters ergibt sich bei den beiden hier gezeigten Werken eine Art Bild von Stadt oder Landschaft. Doch das wechselt je nach Betrachter. Letztlich vollendet der Betrachter das Kunstwerk, indem er es mit seinem Blick zu einem Bild belebt.

Louise Nevelson

Für die Künstlerin entsteht Schönheit dann, wenn sich gefundene Materialien wie zufällig zu einem überraschenden Bild verwandeln, etwa dem Bild einer Stadtlandschaft. Das fertige Werk bildet dann für sich eine in sich stimmige, kleine Welt.
Louise Nevelson sagt: „Es ist nicht einfach eine Skulptur, sondern es ist eine ganze Welt."



Louise Nevelson (1899–1988): *Royal Tide – Dawn*, 1960 (golden angemaltes Holz, 231.1 × 160 × 27 cm; Privatsammlung)



Tony Cragg (geb. 1949): *Echo*, 1984, 190 × 350 × 850 cm, Holz, schwarze Pastellkreide, Düsseldorf, Kunstsammlung NRW

Tony Cragg

In den Werken des Künstlers *Tony Cragg* verbinden sich gedankliche und handwerkliche Tätigkeiten.
Gedanklich geht es dem Künstler darum, den oft gefundenen „Sachen einen Wert, eine Bedeutung und teilweise einen Sinn zu geben – eine wichtige Aufgabe, wie ich finde".
Andererseits spielt die Arbeit mit den Händen, verschiedenen Materialien und Werkzeugen eine große Rolle. Der Künstler arbeitet in einem großen Atelier, seiner Werkstatt: „Ich begreife mein Atelier als Palette, auf welcher Formen und Dinge – nicht nur Farben – vermischt werden können und alles ausprobiert werden kann."

Holzverbindungen: Leimen

Holzleim verwendet man, um Holzstücke fest miteinander zu verbinden.
Der Leim wird einseitig auf eine Holzfläche aufgetragen und etwa mit einem Pinsel, Spachtel oder Kartonstück dünn verteilt. Bei kleineren Flächen kann dies auch mit dem Finger geschehen.
Überschüssiger Leim kann mit einem feuchten Tuch abgewischt werden.
Während des Trocknens presst man die zwei Bauteile mit Zwingen oder Schraubstöcken zusammen. Kleine Teile kann man auch mit Klebeband fixieren. Express-Leim ist in etwa fünf Minuten getrocknet.
Die Haltbarkeit hängt von der Fläche der Leimstelle ab: Je größer die Fläche, um so haltbarer die Verbindung.
Holzdübel, Schrauben, Nägel oder Steckverbindungen erhöhen zusätzlich die Stabilität.

Gesprächsanregungen

1 Was erkennst du in den beiden Kunstwerken von *Louise Nevelson* und *Tony Cragg*? Beschreibe genau.

2 Erläutere die Aussagen von *Louise Nevelson* und *Tony Cragg* mithilfe ihrer Kunstwerke.

3 Es gibt eine weitere Gemeinsamkeit in der Behandlung der Fundstücke durch *Nevelson* und *Cragg* bei den hier gezeigten Werken: Sie sammeln, sie montieren und dann ...?

Praxisanregung

Gestalte alleine oder in der Gruppe kleine (Stadt-) Landschaften aus zusammengesuchten Holzstücken oder anderen Fundmaterialien.

Bedeutung von Holz








Jürgen Heinert (geb. 1970) / **Michael Sailstorfer** (geb. 1979): *3 Ster mit Ausblick* 2002 (10 Fotografien, Ilfochrome-Ausdrucke auf Aludibond), je 55 × 70 cm (Fotograf: Siegfried Wameser)

Im Allgemeinen denken wir kaum über die Materialien nach, die uns täglich umgeben und unser Leben ermöglichen, zum Beispiel Holz.
Wie genau hat der Werkstoff Holz dem Menschen geholfen, in einer oft feindlichen Natur-Umgebung zu leben?

Holz als Energiequelle

Aus Holz Feuer entzünden zu können, ist nicht einfach. Im Gegensatz zum Tier hat der Mensch diese Fertigkeit aufgrund seiner Intelligenz und Geschicklichkeit erlernen und erproben können. Dieses Wissen bildet die Grundlage für die Herrschaft des Menschen über seinen unmittelbaren Lebensraum.

Wärme durch ein Lagerfeuer zu erzeugen oder eine Behausung zu heizen, Lebensmittel zu kochen – die Erfüllung solcher Grundbedürfnisse konnten die Menschen durch das Verbrennen von Holz sicherstellen. Die Macht über das Feuer ermöglichte es der Menschheit, weitere Erfindungen voranzutreiben, die bis in die heutige Zeit reichen: Schmiedetechnik, Verbrennungsmotor usw.









Holz als Rohstoff und Baumaterial

Alles zum Leben Notwendige fertigten die Menschen schon in urzeitlichen Gesellschaften aus Holz an:

- Jagdwaffen wie Speer, Pfeil und Bogen,
- Werkzeuge und landwirtschaftliche Geräte wie den Pflug für den Ackerbau,
- Fortbewegungsmittel (Wagen, Boote),
- Behausungen wie die Pfahlbauten der Steinzeit,
- Möbel, Hausrat, Schüsseln, Schmuck sowie Musikinstrumente,
- religiöse Gegenstände wie die Darstellungen von Göttern usw.

In der weiteren menschlichen Entwicklungsgeschichte ist Holz immer wieder ein zentraler Rohstoff: Die Erfindung des Papiers etwa basiert auf der Vermengung von Holzfasern; die Entwicklung der Schrift und der Drucktechnik und damit die Weitergabe von Wissen durch Bücher wären ohne Holz nur schwer möglich gewesen.
Die Künstler *Jürgen Heinert* und *Michael Sailstorfer* erzählen mit ihrer Foto-Geschichte von der Bedeutung von Holz für den Menschen: Holz bietet als Baumaterial Schutz und als Energiequelle Wärme. Aber es gibt da ein Problem …

Gesprächsanregungen

1 Welche Lebensbereiche sind noch heute stark mit Holz verknüpft?

2 Wald bedeckt heutzutage noch 32 Prozent der Bodenflächen Deutschlands. Berichte von deinen Erlebnissen im Lebensraum Wald.

Praxisanregungen

1 Gestalte ein Schaubild: Die vielen Möglichkeiten, die in Holz stecken.

2 Zeichne zwei oder drei der Bilder von *Heinert / Sailstorfer* ab und ergänze im Comic-Stil Figuren und Sprechblasen: Mache dabei deutlich, was die Künstler eigentlich zeigen.

PLUS: Werkzeuge und Techniken – Holz

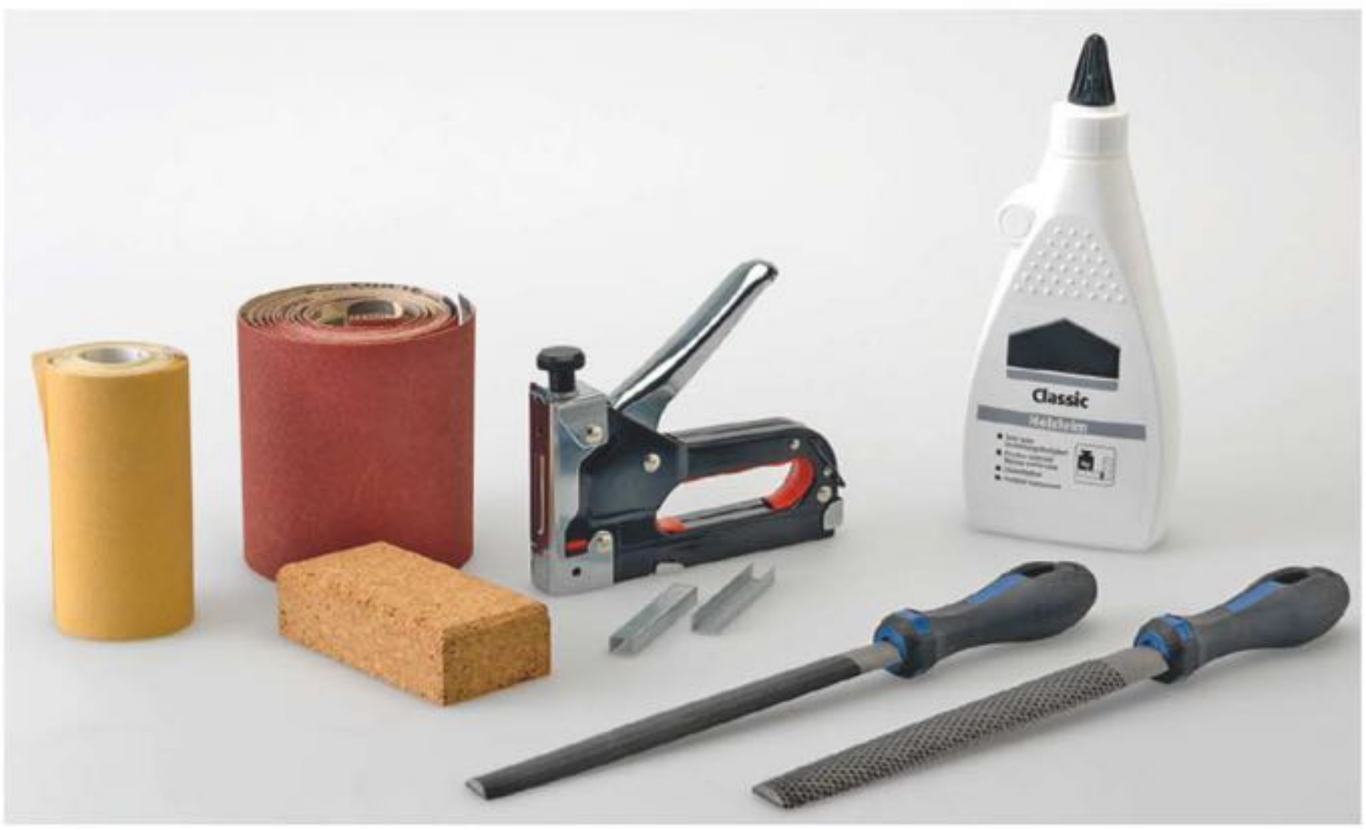
Pinie und Pappel, Eiche und Linde – jedes Holz hat seinen eigenen Charakter, seine eigenen Farbtöne, seinen Duft und seine Weichheit oder Härte. Je nachdem, ob das Holz zum Schnitzen oder Montieren verwendet wird, bietet die Natur das passende Material und hat sich der Mensch über die Jahrtausende geeignete Werkzeuge gestaltet.

Sägen und Schneiden

Schraubzwingen Es gibt sie in verschiedenen Längen und Ausführungen. Man verwendet sie zum Fixieren von Werkstücken am Werktisch und zum festen Zusammenpressen z. B. einer Klebeverbindung mit Leim.



Von links nach rechts: Schraubzwingen, Laubsäge, Cutter, Japansäge, Feinsäge, PUK-Säge, Stemmeisen, Stechbeitel



Von links nach rechts: Schleifpapier in verschiedenen Körnungen, Schleifklotz, Tacker und Nadeln, Feile, Raspel, Holzleim

Laubsäge Mit dieser Säge können aus dünnen Holzplatten (z. B. Sperrholz) die unterschiedlichsten Formen ausgeschnitten werden. Die Sägeblätter mit den sehr feinen Zähnen können durch Lösen der Flügelschrauben gewechselt werden.

Cutter Das Wort ist vom Englischen „cut (= schneiden)“ ins Deutsche übernommen worden. Im Gegensatz zum Messer ist die Schneide beim Cutter nicht fest mit dem Griff verbunden, sondern sie kann aus- oder eingefahren werden. Die Schneide hat zudem Sollbruchstellen (als schräge Kerben am Messer zu erkennen), an denen die Spitze abgebrochen werden kann. Auf diese Weise kann eine stumpfe Spitze einfach entfernt und das Werkzeug weiterverwendet werden. Beim Umgang mit dem Cutter soll die Spitze immer nur so weit herausgefahren werden wie es die Dicke des Materials erfordert.

Feinsäge Der Rücken des Sägeblattes der Feinsäge ist in der Regel mit einem Metall verstärkt. Die Zahnung ist sehr fein und normalerweise auf Ziehen und Schieben ausgelegt.

PUK-Säge Das Sägeblatt der PUK-Säge ist fast so dünn wie das der Laubsäge. Es kann leicht ausgewechselt werden. Der Metallbogen über dem Sägeblatt hält es in Spannung. Die PUK-Säge ist eine Säge, bei der durch Ziehen zum Körper geschnitten wird.

Stechbeitel Dieses Werkzeug wird häufig zusammen mit einem Klüpfel zum Schnitzen eingesetzt. Damit kann, ähnlich wie beim Stemmeisen, Holz herausgeschnitzt werden.

Schleifen und Verbinden

Schleifpapier Schleif- oder Schmirgelpapier ist ein festes Papier, auf dem kleinste Steinchen angebracht sind. Es wird zum Abschleifen von Kanten, Farben usw. gebraucht. Das Papier ist in verschiedenen Körnungen erhältlich. Mit der Körnung wird die Größe und/oder Anzahl der Steinchen bezeichnet. Sie wird als Zahl angegeben. Je höher die Zahl (z. B. 220), desto feiner das Schleifpapier.

Tacker Mit einem Tacker können dünne Werkstoffe wie Papier oder Pappe an harte Materialien angebracht werden. Wenn der Hebel bedient wird, „schießt" eine Klammer in das Werkstück, ähnlich wie bei Hammer und Nagel.

Feile und Raspel Mit diesen beiden Werkzeugen lässt sich, ähnlich wie mit Schleifpapier, Material abtragen, z. B. beim Abrunden von Holzkanten.

Holzleim Holzstücke lassen sich mit Weißleimen verbinden. Zum Kleben wenig Holzleim auftragen und die Stücke danach fest zusammenpressen (z. B. mithilfe von Schraubzwingen). Nach etwa 15 Minuten bindet der Kleber langsam ab. Nach mehreren Stunden ist die Verbindung normalerweise fester als das verklebte Holz.

Messen und Anzeichnen

Zollstock, Maßband Beide Instrumente eignen sich zum Abmessen von Holz. Während sich ein Maßband stufenlos herausziehen lässt, muss der Zollstock erst auf die jeweilige Länge aufgeklappt werden. Zollstöcke bestehen in der Regel aus Holz und sind zwei Meter lang.

Zimmermannsbleistift Die Mine eines Zimmermannsbleistifts ist nicht rund wie beim normalen Bleistift, sondern rechteckig und oval. Er wird zum Anzeichnen des Holzes verwendet und normalerweise mit einem Messer angespitzt.

Winkel Ein Winkel erleichtert das Anzeichnen einer Linie im rechten Winkel. Die Führung wird an der vorhandenen Holzkante angelegt, während das Lineal automatisch einen 90-Grad-Winkel anzeigt.

Bohren und Schrauben

Handbohrer/Bohreinsätze Zum Bohren von Löchern in Holz werden spezielle Bohreinsätze verwendet. Die Einsätze werden in einen Handbohrer oder Akku-Schrauber eingespannt. Lange Haare müssen beim Maschinenbohren zusammengebunden werden, da sie sich sonst in den Bohrer einwickeln können.

Schraubendreher/Schrauben Mit Normal- oder Kreuzschlitzschraubendrehern werden Schrauben in Hölzer gedreht. Normalerweise muss man Holz vorbohren, bevor man eine Schraube hineindreht, da es sich sonst spalten könnte. Eine Schraubverbindung kann immer wieder gelöst werden.

Nägel Eine einfache Holzverbindung wird mithilfe von Nägeln hergestellt. Nägel verkanten sich nicht so stark im Holz wie Schrauben und können daher mit viel Kraft wieder herausgezogen werden.



Klebepistole mit Heißkleber



Von links nach rechts: Schraubendreher, Zollstock, Handbohrer, Bohreinsätze, Nägel, Winkel, Maßband, Blei-/Zimmermannsbleistift, Schrauben

2.3 Gestaltete Objekte – Produktdesign



Andreas Gursky (geb. 1955): *Autosalon Paris*, 1993, C-Print, 132 × 167 cm, USB Art Collection (Fotografie)

Wir als Designer sehen es als unsere Verantwortung, Dinge zu schaffen, die das Leben und die Zukunft aller verbessern. **Richard Sapper** (1932–2015)

Design ist Kunst, die sich nützlich macht. **Carlos Obers** (geb. 1940)

Bei der Schöpfung eines Produktes hat ein Designer viele Faktoren zu berücksichtigen: die Wahl des Materials, die Herstellungsmethode, das Marketing des Produkts, Kosten und Praktikabilität, und wie leicht ein Produkt zu benutzen, zu verstehen ist. Aber was viele Leute nicht begreifen, ist dass es auch eine starke emotionale Komponente in den Prozessen des Entwerfens und Nutzens gibt. [...] die emotionale Seite des Designs [kann] bei einem Produkt entscheidender sein [...] als die praktischen Elemente. **Donald A. Norman** (geb. 1935)



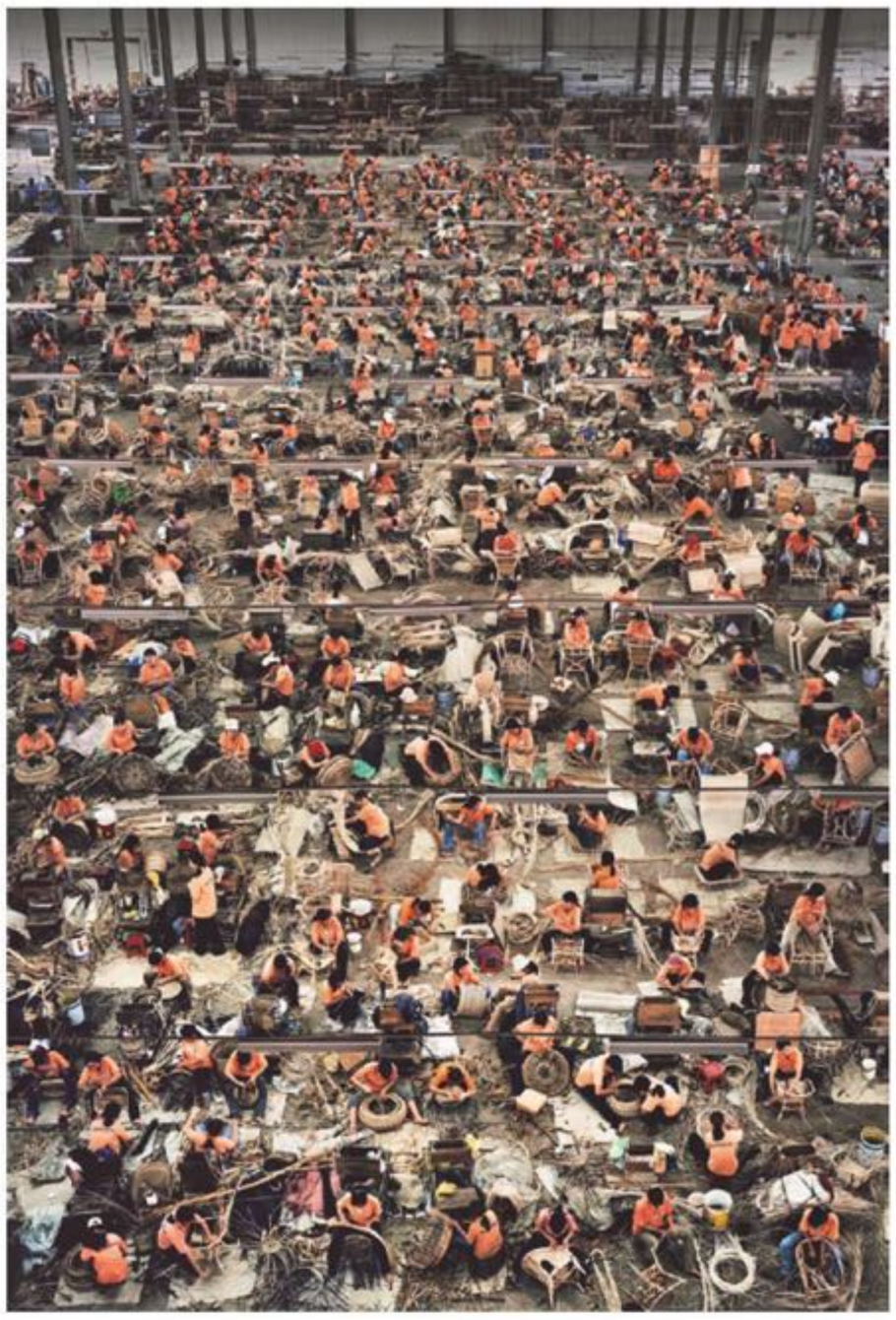
Andreas Gursky (geb. 1955): *Mercedes (Rastatt)*, 1993, C-Print, 210,3 × 195,3 cm

Gesprächsanregungen

1 Die Gestaltung von Gebrauchsgegenständen nennt man **Design**. Notiere, was für dich alles zu einem gelungenen, gut gestalteten Gebrauchsgegenstand deiner Wahl gehört, etwa einem Auto, einem Mobiltelefon/Smartphone oder einem Essbesteck.

2 Was zeigt *Andreas Gursky* mit seinen hier abgebildeten Fotografien? Erläutere deine Vermutungen anhand der Einzelheiten der Abbildungen.

3 Wie begreifst du die hier abgedruckten Äußerungen zum Thema Design und Produktgestaltung? Erläutere.



Andreas Gursky (geb. 1955): *Nha Trang*, 2004, C-Print, 295,5 × 207 × 6,2 cm

Richard Steiff: Teddy-Bär (Bär 55 PB) 1902



Urs Fischer (geb. 1973): *Ohne Titel* (Lampe/Bär), 2005–2006, Bronze und verschiedene Materialien, 700 × 650 × 750 cm, fast 16 Tonnen Gewicht Edition 2 von 2 & 1 AP, Privatsammlung

Richard Steiff: Teddy-Bär (Bär 55 PB) 1902

55 PB: „55" wie 55 Zentimeter groß, „P" wie aus Plüsch gefertigt und „B" wie bewegliche Gliedmaßen – so nannte der Schöpfer *Richard Steiff* sein später so beliebtes Plüschtier in Bärenform. 1903 zeigte er erstmals das Kuscheltier auf einer Spielwarenmesse in Leipzig. Am letzten Tag der Veranstaltung bestellt ein Amerikaner 3000 Bären zum Preis von jeweils acht Mark. Ein Jahr später, 1904, werden in Amerika schon mindestens 12.000 Bären verkauft. 1907 produziert man etwa eine Million Exemplare, inzwischen vorrangig Teddybär genannt. „Teddy" wie der damalige amerikanische Präsident Theodor „Teddy" Roosevelt: Der soll sich 1902 auf einer Jagd in Mississippi empört geweigert haben, ein angebundenes Bärenbaby zu erschießen. Außerdem erzählt man: Die Tochter des Präsidenten entdeckte bei ihrer Geburtstagsfeier einen „55 PB", sie war begeistert und taufte ihn nach ihrem eigenen Vater Teddy. Der kleine Plüschbär wurde sowohl in Europa als auch in Amerika ein großer Erfolg.

Der Gefühlswert zählt

Was hat das alles aber mit Design zu tun, also der Gestaltung von Alltagsgegenständen? Der Teddybär ist natürlich gut geformt, die Beweglichkeit der Gliedmaßen regt zum Spielen an, sein Material und die Qualität der Verarbeitung sind unverwüstlich; doch was wirklich zählt: Der Teddy erobert die Herzen, er spricht das Gefühl an. Das ist typisch für gutes Spielzeug und oft auch für erfolgreiche Waren. Neben der Form sind es all die Erzählungen, die sich mit einem

Gebrauchsgegenstand verbinden, die ihm einen Gefühlswert verleihen. Es müssen nicht Geschichten von Präsidenten sein, kleine Alltagsgeschichten sind ebenso unbezahlbar.
Der Designer *Wolfgang Beinert* (geb. 1960) beschreibt das so: „Inhalte werden schnell vergessen. Doch der emotionelle Eindruck guten Designs bleibt stabil."



Beschützer-Bär beliebt bis heute

Für Kinder wird der Teddy wie andere Spielfiguren zu einem Beschützer, der als lebendig erlebt wird. Aus Dank kümmern sich Kinder gut um ihr Plüschtier, weil es ihnen ein Gefühl der Geborgenheit vermittelt.
Aber auch Erwachsene sind begeistert, für viele hat der Teddybär Kultfaktor: Er wird dauerhaft und international verehrt, es gibt mehrere Bücher über ihn, ein Internetmuseum und ein begehbares Museum würdigen ihn, alte Teddys werden teuer bei Versteigerungen verkauft, die Firma Steiff und die Stadt Giengen an der Brenz leben von seiner Herstellung, immer wieder gibt es neue Teddy-Varianten. Und seine Entstehungslegenden werden immer weitererzählt.



Richard Steiff (1877–1939): *Teddybär 55 PB*, 1902 (Arbeiterin in der Steiff-Fabrik in Giengen an der Brenz mit einer Neuauflage, 2002)









Gesprächsanregungen

1 Die Barbie-Puppe ist vergleichbar erfolgreich wie der Teddybär: Welche gemeinsamen Qualitäten haben die beiden?

2 Beschreibe und vergleiche die Teddys am rechten Rand.

3 Bringe ein Kuscheltier oder eine Spielfigur mit und erzähle.

4 Auch der Künstler *Urs Fischer* spielt mit dem Teddybären, aber wie? Erläutere.

Praxisanregung

Gehe mit einer (ehemals) geliebten Spielfigur auf Fotoreise: Fotografiere sie an ehemaligen oder aktuellen Lieblingsorten deines Lebensraumes.

Die Toblerone (1908): Design einer Schweizer Schokolade

Gute und leckere Schokolade herzustellen ist nicht einfach. Doch der Schweizer Familie Tobler gelingt dies mit einer 1899 in Bern eröffneten Schokoladenfabrik. Die beliebte „Toblerone“ erfindet Theodor Tobler zusammen mit seinem Cousin Emil Baumann 1908. Kakaomasse, Zucker, Milch, Gewürze und einiges mehr wurden erst zur Schokoladenmasse vermischt und dann damals tagelang erhitzt.

Am Schluss wird die flüssige Schokoladenmasse mit Honig- und Mandel-Nougatfüllung in Formen gegossen: bei der Toblerone in die typisch geometrisch-dreieckige Form mit den regelmäßig verteilten „Sollbruchstellen“. Dank dieser cleveren Form lässt sich die Schokolade in genau gleiche Teilstücke brechen. Die Form ist nicht nur praktisch, sondern auch pfiffig, denn sie regt die Vorstellungskraft an, sie erinnert an die Schweizer Alpen, besonders an den Gipfel des Matterhorns.



Eine Arbeiterin in der Schokoladefabrik von Toblerone in Bern (Schweiz): Herausnahme der Schokolade aus der Form (2008)



Der Gipfel des Matterhorns in der Schweiz (Höhe: 4478 Meter)

Zentrale Merkmale für die Auswahl, Bewertung und Untersuchung von Produkten

Andauernd ist der Kühlschrank leer, sind die Hosen zu klein oder zerschlissen oder ist das Handy aus der Mode: Der Alltag vieler Menschen wird vom Vergleichen, Auswählen und Einkaufen verschiedenster Produkte bestimmt. Worauf achtet man da besonders, sowohl bei Gebrauchsgegenständen als auch in ähnlicher Art bei Lebensmitteln?

Praktischer Nutzen eines Produktes

Ist ein Produkt praktisch im Gebrauch oder nervtötend? Ist die Benutzung sicher oder tut man sich dabei weh? Wie lange hält es, geht es schnell kaputt? Kann man es wieder reparieren? Ist es umweltfreundlich? Ist die Verpackung unnötig aufwendig oder wenig umweltschonend?

Das Aussehen eines Produktes

Macht es Freude, das Produkt in seiner Form anzuschauen? Wie wird Material bei dem Produkt genutzt? Wie wirken die Oberflächen? Gefällt die Farbe, passt sie zur Funktion, also zum Nutzwert?

Kosten eines Produktes

Wie hoch oder niedrig ist der Anschaffungspreis? Lohnt der Preis, auch im Verhältnis zum Gebrauchswert oder zu vergleichbaren Produkten? Entstehen mit der Nutzung weitere Kosten?

Ausdruck und Wirkung eines Produktes

Wirkt das Produkt modern oder altmodisch? Macht es bei den Mitmenschen Eindruck, wenn man das Produkt besitzt? Spielen auch Gefühle eine Rolle beim Erleben des Produktes oder ist es einfach langweilig? Vermittelt das Produkt bestimmte Werte oder besondere Eigenschaften?



Verschiedene Formen von Schokoladenriegeln

Gesprächsanregungen

1 Mache den Alle-Sinne-Test: Was könntest du hören, schmecken, riechen, ertasten usw. beim Verzehr von Toblerone-Schokolade?

2 Untersuche Nutzen, Aussehen, Ausdruck, Kosten und, wenn möglich, auch den Geschmack der Toblerone oder von anderen Schokoladen-Marken im Vergleich.

Praxisanregung

Das Besondere der Toblerone liegt in der anspielungsreichen Form: Sie erinnert an ein Gebirge. Gestalte z. B. mithilfe von Ton eine Schokoladenform, die an etwas anderes als Süßigkeiten denken lässt. Denke dabei auch an die regelmäßigen Sollbruchstellen zum Portionieren der Schokolade.

Die Geschichte der Coca-Cola-Flasche von 1915

1886 sucht der Apotheker John S. Pemberton ein Mittel gegen Kopfschmerzen. Dazu benutzt er unter anderem Blätter der Coca-Pflanze und die Kola-Nuss.
In seiner Apotheke verkaufte er anfangs täglich nur etwa neun Gläser des Gebräus. Sein Buchhalter soll den bis heute wiedererkennbaren Schriftzug von Coca-Cola erfunden haben: rot wie die Fässer, in denen das Getränk damals abgefüllt wurde.

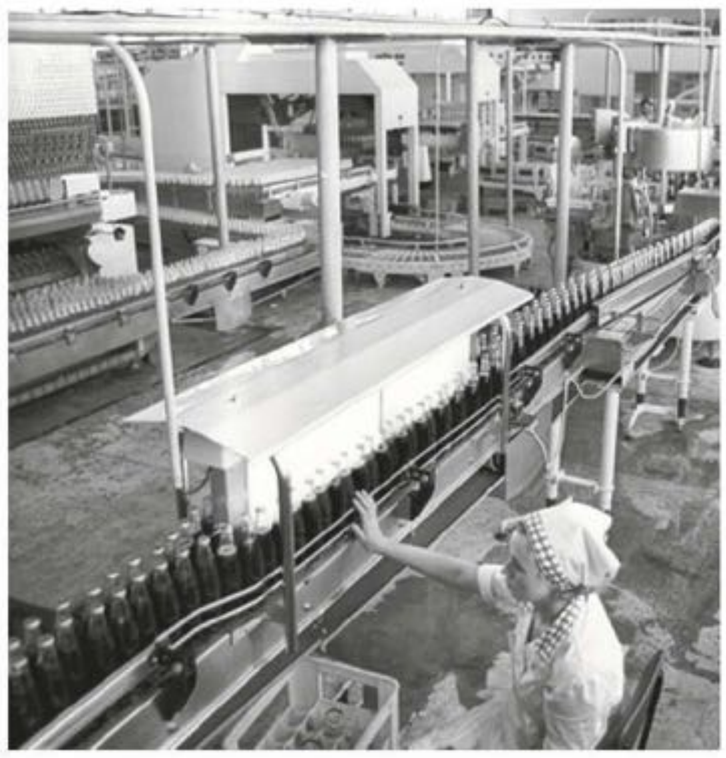


Am 29. Mai 1886 erscheint in einer Zeitung die erste Werbeanzeige für das neue Getränk: Es wird als eine Medizin gegen Müdigkeit angepriesen.
1892 kauft ein Großhändler mit 2300 Dollar die Rechte für das Rezept des Getränks.
1893 wird der größte Konkurrent der Coca-Cola erfunden: die Pepsi-Cola.
1915 veranstaltet man aus Angst vor Produkt-Nachahmern einen Wettbewerb: „Wir brauchen eine Flasche, die jeder erkennt, selbst wenn man sie im Dunkeln fühlt."
Ein Lehrling hatte die Idee, die Flasche bauchig wie eine Kola-Nuss oder eine Vase zu gestalten. Die breite Standfläche unten schützt vor dem Umfallen der Flasche. Die vertikalen Streifen sehen aus wie die Falten eines langen Rockes: Wie einen Hüftschwung einer Frau empfanden damals die Menschen die Flaschenform. Diese ist inzwischen eigenständiges Kennzeichen des Getränks.
1962 malt der Künstler *Andy Warhol* (1930–1987) einige Bilder von Coca-Cola-Flaschen: „Ich male nur Dinge, die ich immer schon schön fand, die wir jeden Tag benutzen, ohne darüber nachzudenken."

Andy Warhol (1928–1987): *Coca Cola*, 1962, Kasein auf Leinwand, 176,2 × 137,2 cm, Crystal Bridges Museum of American Art, Bentonville, Arkansas



Getränkeflaschen in unterschiedlicher Form und Ausgestaltung



Arbeiterinnen in einer Pepsi-Cola-Fabrik in Nowosibirsk (heutiges Russland), 1974

Gesprächsanregung

„Das Design sollte das Produkt sozusagen zum Sprechen bringen." (Dieter Rams)
Erläutere, welche Geschmacksrichtungen die Getränke der hier abgebildeten Flaschen wohl haben könnten. Achte etwa auf Form, Größe und Griffigkeit (Wölbungen und Riffelungen) der Flaschen sowie auf Farbe oder Gestaltung der Einzelheiten.

Praxisanregung

Einer der ersten Designer, *Christopher Dresser* (1834–1904), meinte: „Wenn wir eine Flasche entwerfen, sollten wir uns fragen, ob sie funktioniert, ob sie allen Anforderungen an eine Flasche genüge leistet, und ob sie noch besser funktionieren könnte, und zuletzt wieder, ob sie schön ist." Wie könnte man eine Cola-Flasche heute verbessern? Skizziere deine Ideen.

Der Stuhl – Alltagsgegenstand zum Sitzen oder Symbol der Macht?



Thronende Göttin von Tarent, um 480 v. Chr., 150 × 70 × 95 cm, Marmor, Antikensammlung Berlin

Eine sitzende Göttin

In vier Meter Tiefe haben 1911 Arbeiter in der Stadt Tarent, Süditalien, eine alte griechische Statue entdeckt. Deutlich ist, dass bei dieser keine einfache Frau abgebildet ist: Die Rückenlehne des Stuhls ist sehr hoch, das Möbelstück besitzt Armlehnen, die Füße ruhen auf einem Schemel, die Dargestellte sitzt sehr aufrecht, der Oberkörper lehnt an einem Kissen. Hier wird in Lebensgröße und in kostbarem Marmor eine Göttin mit einem Thronsessel gefeiert. Das Sitzen ist hier Ausdruck von Macht und Würde.

Ein Sessel für einen Herrscher

Forscher entdeckten im Jahr 1922 das Grab von **Pharao** Tutanchamun, eines ägyptischen Königs. In den Grabkammern fanden sie auch eine Menge kostbarer Gebrauchsgegenstände.
Ein Thronsessel war auch dabei. Auf der Rückenlehne ist auf einem kostbaren Relief der sitzende Pharao Tutanchamun zu sehen. Seine stehende Ehefrau salbt ihn mit Duftöl. Beide tragen kostbare Kronen. Über dem Paar strahlt die Sonnenscheibe von Gott Aton: Die Sonne, oder in der damaligen Glaubensweise der Sonnengott, gibt Licht und Wärme. Ein Prunkhimmel, also ein kostbares Stoffdach, umrahmt und beschützt als weiteres Zeichen der Herrscherwürde das Königspaar.
Der Thronsessel fällt durch reichlichen Gebrauch von Gold auf: Es war dabei wohl weniger als Schmuckfarbe gemeint. Eher ist das Gold Farbe und Symbol der Sonne und der ägyptischen Götter, es vermittelt also magische Kräfte. In diesem Sinne sollen der Thronsessel und all die Grabbeigaben dem toten Pharao Schutz bieten. Offensichtlich sollten diese dem verstorbenen Pharao auf seiner langen Reise ins Jenseits behilflich sein, so die religiösen Vorstellungen der Ägypter.

Wenn wir morgens am Frühstückstisch ins Brot beißen, im Bus, in der Bio-Stunde, später vielleicht im Baumhaus … überall sitzen wir auf Stühlen und Bänken. Ein umgefallener Baumstamm oder einfach nur ein großer Stein – Sitzgelegenheiten gab es schon in der Urzeit. Mit der Weiterentwicklung der menschlichen Fähigkeiten und Gebräuche veränderten sich auch die unterschiedlichen Stuhl- und Sitz-Kulturen.



Thronsessel Tutanchamun, um 1330 v. Chr.
Holz, Goldblech, Bronze, Einlagen aus farbigem Glas, Fayence, Kalzit, Silberblech, Gesamthöhe 103,2 cm, Kairo, Ägyptisches Museum

Gesprächsanregungen

1 Die Gestaltung des Thronsessels von Pharao Tutanchamun zeigt weitere Besonderheiten. Beschreibe diese und versuche, sie zu deuten.

2 Erläutere: Welche Rollen spielen bei den hier gezeigten Sitzmöbeln Material, Kosten, Komfort, Benutzbarkeit, Prestige, Sitten und Gebräuche?

3 Welche Möglichkeiten bieten sich heutzutage bei der Gestaltung von Stühlen, um Herrschaft und Macht auszudrücken?

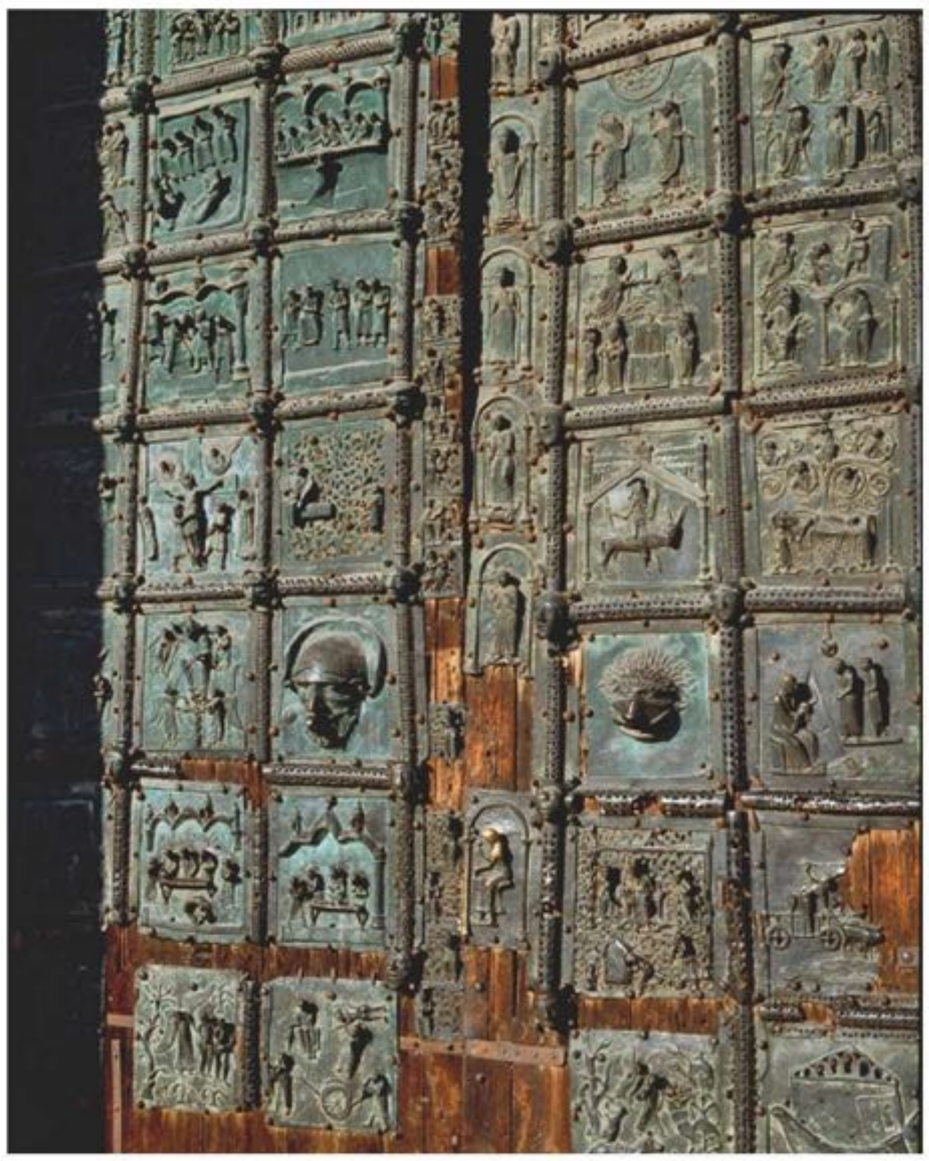
Praxisanregung

Entwirf ein Modell für einen Thronsessel für einen heutigen Menschen mit besonderen Verdiensten. Diese sollten sich durch die Gestaltung des Stuhls ausdrücken. Skizziere in einer Entwurfszeichnung deine Idee.
Erprobe im Modellbau übliche Materialien wie Finnpappe, Holzleisten oder Karton, aber auch Trinkhalme, Zahnstocher mit Erbsen verbunden, mit Klebeband umwickelter Draht, Papier, Äste ...
Was eignet sich besonders gut für dein Modell?

PLUS: Portale und Türen gestalten

Türen begleiten uns das ganze Leben. In Form von Haustüren, Zimmertüren, Bustüren, Schiebetüren usw. sehen wir sie täglich. Über den Griff, die Klinke, kommen unsere Hände mit ihnen in Kontakt.
Eine der zentralen **Aufgaben von Türen** ist die räumliche Abgrenzung von zwei Bereichen. Was die Tür von der Mauer unterscheidet, ist ihre zeitlich begrenzte Durchlässigkeit. In dem Moment, in dem die Tür offen steht, kann man von einem in den anderen Bereich übergehen. Mit einem Schloss kann der Durchgang geregelt und begrenzt werden. Nur wer den Schlüssel für eine Haustür hat, kann ungehindert eintreten.

Aufgrund dieser grundsätzlichen Doppelfunktion sind Türen oft komplexe technische Konstruktionen, die fast immer aus den gleichen Bestandteilen zusammengesetzt sind. Der äußere Rahmen der Tür wird als **Türstock**, der bewegliche Teil als **Türblatt** oder **Türflügel** bezeichnet. Die Scharniere heißen in der Fachsprache **Beschläge**. Fast alle Türen haben darüber hinaus **Griffe** oder Klinken, mit denen sie geöffnet oder geschlossen werden können.



Portal der Basilica di San Zeno in Verona, um 1140 (Ausschnitt)

Für Bauwerke haben Türen von jeher eine große Bedeutung und sind deshalb in der Regel besonders kunstvoll gestaltet. Das **Portal der Kirche San Zeno** in Verona (Italien) ist eine große Bronzetür (4,80 m × 3,60 m), die in der Mitte geteilt werden kann, also aus zwei Flügeln besteht. Auf den 48 Bronzeplatten der schweren Tür, die durch dicke Ränder voneinander abgetrennt sind, werden wie in einer Art Bildergeschichte verschiedene Szenen aus der Bibel nacherzählt.

Zum Öffnen einer Tür braucht man normalerweise einen Griff. Der **Türgriff** ist die Schnittstelle oder die Verbindung zwischen Mensch und Tür. Ähnlich wie die Tür selbst muss der Griff vor allem technischen Ansprüchen genügen, er sollte aber gleichzeitig passend zu Hand und Tür gestaltet sein. Seine **Funktion und Form** bedingen sich demnach gegenseitig. Mit einem Griff muss sich eine Tür von Hand leicht und möglichst unkompliziert öffnen und schließen lassen, weshalb die Form so beschaffen sein muss, dass die Hand ihn kurzzeitig umschließen und durch Drücken oder Drehen den Schließmechanismus in Gang setzen kann. Türgriffe von Häusern werden daher meist nach ihrer Funktionsweise auch als „Türdrücker" bezeichnet.

Ein besonderes Augenmerk auf Türgriffe wird beim Design eines Autos gelegt. Je nach Modell muss die Hand den **Autotürgriff** drücken, drehen, hochklappen oder ziehen.

Funktion und Bequemlichkeit spielen eine große Rolle. Für den Designer heißt das, dass er den Griff so gestalten muss, dass eine zierliche und eine große Hand gleichermaßen gut damit zurechtkommen. Bei Regen muss sich der Griff ebenso gut und angenehm bedienen lassen wie nach langer Sonnenbestrahlung. Er muss unter allen Bedingungen benutzerfreundlich bleiben. Zudem sollen **Form** und Gestaltung schön aussehen und müssen zum gesamten Erscheinungsbild des Wagens passen. Viele Türgriffe, z. B. Kofferraumklappen moderner Autos, muss der Benutzer gar nicht mehr ganz umgreifen. Es reicht, wenn sie leicht berührt werden oder – ganz ohne Körperkontakt – in der Nähe eine bestimmte Geste ausgeführt wird.



Autotürgriffe, verschiedene Modelle

2.4 Umgebender Raum – Architektur



Herzog & de Meuron: *CaixaForum*, Madrid, Spanien, Projekt 2001–2003, Ausführung 2003–2008



Herzog & de Meuron: *CaixaForum*, Madrid, Spanien (Innenansicht Treppenhaus)

Das Haus hat allen zu gefallen. Zum Unterschiede zum Kunstwerk, das niemandem zu gefallen hat. Das Kunstwerk ist eine Privatangelegenheit des Künstlers. Das Haus ist es nicht. **Adolf Loos** (1870–1933)

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe das Caixa-Forum so genau wie möglich (sowohl von außen als auch von innen). Gehe dabei besonders auf die Dinge ein, die dir auffallen. Erkläre.

2 Benenne den Ort am oder im hier abgebildeten Ausstellungsgebäude, an dem du dich am liebsten aufhalten würdest. Begründe, warum.

3 Welche Wege der Wahrnehmung werden durch das Gebäude angesprochen? Was könntest du sehen, riechen, hören, ertasten usw. im oder am Gebäude?

4 Was gehört normalerweise neben Dach und Wänden zu einem Haus? Vergleiche deine Vorstellungen mit dem hier abgebildeten Kunsthallen-Gebäude.

5 Wie verstehst du das hier abgedruckte Zitat über Architektur? Erläutere es, am besten anhand der Abbildungen.

Architektur – Sinn und Nutzen von Gebäuden

Menschen brauchen Schutz: gegen Tiere, Überschwemmungen, Kälte, Räuber, Nachbarn, neugierige Blicke, Gerüche, starke Sonneneinstrahlung und Hitze, Langeweile, gegen das Vergessen nach dem Tod. Deshalb fing man an, Gebäude verschiedenster Art zu errichten. **Pfahlbauten** sind dafür ein Beispiel: Die Menschen bauten sie in Europa während der **Jungsteinzeit**, also etwa vom 5. bis zum 1. Jahrtausend vor Christus.

Bauwerke

Seit Menschen Wohnhäuser und andere Gebäude planen und gestalten, gibt es wiederkehrende Elemente des Bauens: Boden, Wand, Decke, Tür, Fenster, Balkon, Flur und Korridor, Heizung/Ofen, Toilette, Treppe oder Aufzug, Dach, Licht ....
Vielfältige Materialien und Bauweisen kann man verwenden: Holz, Stein, Lehm, Ziegelstein, Beton, Glas, Eisen, Stahl ...
Menschen nutzen Bauwerke ganz unterschiedlich: als Wohnraum, Gefängnis, Schule, Fabrik, Grabstätte, Kirche, Kaufhaus, Theater, Stadion, Schloss, Rathaus, Brücke, Büro, Parkhaus ...

Die Stadt in der Antike

Der Ausbruch eines Vulkans im Jahre 79 n. Chr. hatte für die Stadt Pompeji furchtbare Folgen: Die Menschen und Gebäude versanken unter einer dicken Schicht aus Lava, Schutt und Asche. Deshalb blieben die Bauten sehr lange völlig unberührt. Erst im 18. Jahrhundert entdeckte man die verschüttete Stadt wieder. Aus diesem Grund können wir uns im Bereich der römischen Architektur heute ein gutes Bild von den Gebäuden des 1. Jahrhunderts n. Chr. machen.

Im Zentrum liegt ein großer Markt- und Versammlungsplatz, „Agora“ oder auch „Forum“ genannt. Es gibt große Häuserblocks zum Wohnen, im Altertum „Insulae“ genannt. Wohlhabende dagegen erbauten sich wie noch heute gerne am Stadtrand ein Luxuswohnhaus, eine „Villa“ . Diese richtete man oft verschwenderisch ein. Das **Atriumhaus** ist als Bauform typisch für die Antike: In der Mitte des Gebäudes liegt ein zum Himmel geöffneter, zentraler Raum, das Atrium.



Pfahlbauten in Uhldingen, Bodensee: Nachbauten nach Vorbildern aus der Jungsteinzeit (ca. 5000–2000 v. Chr.)



Ruinen des Forums in Pompeji, Italien (2./1. Jhdt. v. Chr.), 38 × 157 m



Villa dei Misteri, nahe Pompeji (ca. im 2. Jahrhundert v. Chr. erbaut)



Innenansicht des Atriums der *Villa dei Misteri, Pompeji, Italien (2013)*

Gesprächsanregung

Erläutere: Welche Vorteile bieten Pfahlbauten in einer unsicheren Umgebung? Recherchiert, z. B. im Internet.

Praxisanregungen

1 Notiere mögliche Baumaterialien und die architektonischen Elemente, die für ein Gebäude gebraucht werden können. Dazu kannst du als Hilfe die in diesem Kapitel gezeigten Bauwerke untersuchen.

2 Erkunde eine ausgewählte Straße: Notiere, welche Bauelemente und Materialien du dort findest. Zeigt euch anschließend gegenseitig, was ihr gefunden habt.

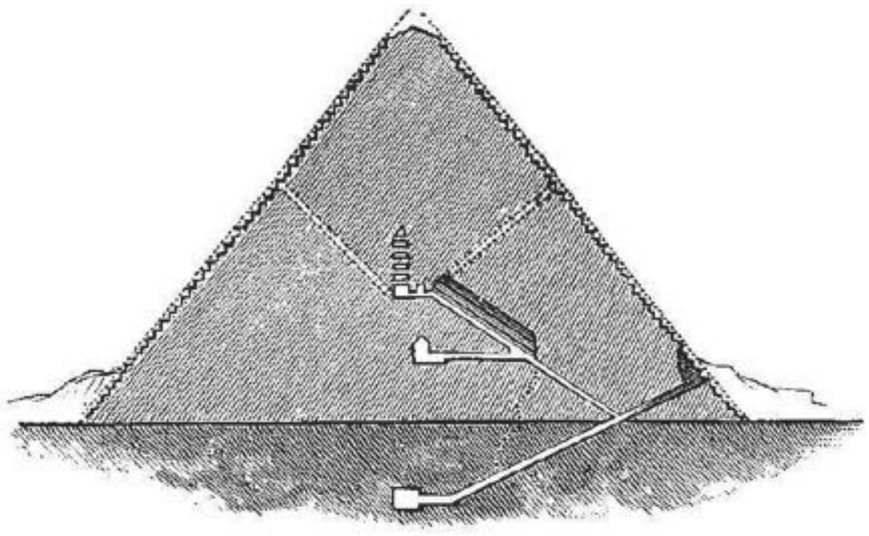
3 Fotografiere oder skizziere zu einem architektonischen Element (wie etwa Treppe oder Tür) möglichst verschiedene Beispiele in deiner Umgebung und gestalte mit den Ausdrucken ein Poster: Kann man die Fotos übersichtlich anordnen?

4 Gestalte ein **Modell** für einen perfekten Wohnraum, also einen kleinen Entwurf für einen „richtigen" Bau. Dafür sind unterschiedlichste Materialien denkbar. Zeichne zunächst in einem Entwurf auf, wie dein Wohnraum gestaltet sein soll. Ist es ein Schlafzimmer, ein Partyraum, eine Küche? Achte beim Bauen auf die Maßverhältnisse und auf die Stabilität.

Bauten für die Ewigkeit



Pyramiden von Gizeh mit der Cheops-Pyramide, Ägypten (entstanden etwa zwischen 2620 bis 2500 v. Chr.)



Querschnitt durch die große Cheops-Pyramide

Die Cheops-Pyramide

Bauherr:	Pharao Cheops
Höhe:	146,6 Meter (heute nur noch 138,7 Meter; eine höhere Pyramide wurde nie wieder errichtet)
Seitenlänge:	230,3 Meter
Material:	ca. 2,5 Mill. Blöcke Kalkstein in 210 Lagen
Ort:	bei Kairo, Ägypten
Bauzeit:	ca. 20 Jahre, von 2554 bis 2531 v. Chr.
Anzahl der Arbeiter:	wahrscheinlich ca. 20 000–25 000

Die Pyramiden von Gizeh

Vor über 4000 Jahren wurden in Ägypten die Pyramiden von Gizeh gebaut. Aber wie? Und warum?

Bis heute kann man nicht genau sagen, wie die Menschen es damals geschafft haben, die ungeheure Materialmenge so perfekt zu der Pyramidenform aufzurichten.

Fest steht: Den Menschen war es wichtig, für ihre Verstorbenen ein Haus für die Ewigkeit zu errichten. Die Pyramiden sind Ausdruck eines aufwendigen Totenkults. Einzeln sind die Pyramiden jeweils eine übergroße Grabstätte, mehrere bilden einen Friedhof für besondere Personen – mit jeweils riesigen Grabsteinen.

Die Leichname der **Pharaone** wurden für die Reise ins Jenseits aufwendig vorbereitet, sodass sich viele Mumien bis heute erhalten haben. Leider wurde aber der **Sarkophag** von Pharao Cheops (um 2620–2580 v. Chr.) aus der raffiniert gesicherten Grabkammer gestohlen.

Die Grabkammer ist fast sechs Meter hoch und hat Wände aus Granit. Von den drei Pyramiden von Gizeh ist das Grabgebäude für Cheops das älteste und größte.

Friedhöfe und Grabstätten sind immer auch Gedenkorte. Für diese Bauaufgabe wurden immer wieder Grundformen gewählt wie Pyramide oder Würfel, denn diese Formen drücken Perfektion und ewige Geltung aus.



Aldo Rossi (1931–1997): *Erweiterung Friedhof San Cataldo*, Modena, seit 1971 (1980)



Gräber auf dem zweitgrößten Friedhof der Welt, „Nueva Esperanza", Lima (Peru)

Gesprächsanregungen

1 Betrachte die Abbildungen auf dieser Doppelseite. Was haben sie gemeinsam? Was unterscheidet sie?

2 **a** Suche Orte des Erinnerns, etwa Friedhöfe, Gedenkstätten oder Denkmäler, in deiner Umgebung.
b Welche Formen haben die Gestalter jeweils bevorzugt gewählt? Wie wirkt das? Tauscht euch aus.

3 Untersuche die Gestaltung von Gräbern auf einem Friedhof. Beschreibe, was die Formen und Materialien absichtlich oder unfreiwillig über den oder die Verstorbenen erzählen.

4 Erzähle, welche Bräuche du im Umgang mit dem Tod von Menschen kennst.

Praxisanregung

Diese Frage beschäftigt die Forscher noch heute: Die Steinblöcke zur Errichtung der Pyramiden waren sehr schwer. Wie konnten die Ägypter damals die Blöcke in die Höhe transportieren?
Die Arbeiter haben auf den Baustellen als Transportwege sicher große Rampen gebaut und genutzt.
Gestalte aus Ton verschiedene Modelle, wie solche Rampen angelegt gewesen sein könnten.

Die antike Arena: Bühne für ein grausames Schauspiel



Kolosseum (antiker Name: Amphitheatrum Novum oder Amphitheatrum Flavium), erbaut 72–80 n. Chr., Rom



„Alle römischen Amphitheater haben diesen Geruch von Schweiß, Blut und Massenerregung." So schimpfte die Schriftstellerin *Marie Luise Kaschnitz* (1901–1974) über Bauten wie das Kolosseum in Rom, das als Muster aller großen Sportstadien für moderne Massenveranstaltungen gelten kann. „Es wurde gebaut, um Gewalt möglichst gut sichtbar zu machen", so der Architekt *Daniel Libeskind* (geb. 1946).

In den Freilichtstadien der Römer kämpften öffentlich zur Unterhaltung der Massen **Gladiatoren** gegeneinander. Verloren sie und führten dabei keinen unterhaltsamen Kampf auf, konnte entschieden werden, dass sie vor dem Publikum getötet wurden. Die meisten Gladiatoren waren Verbrecher, Kriegsgefangene oder Sklaven, aber manche hatten sich auch freiwillig gemeldet – auf der Suche nach Abenteuer oder um vielleicht Geld oder Ruhm zu erlangen.

Die Bogen-Bauweise

Die Erbauer des Kolosseums haben die **Fassade**, also die Außenmauer, mit vielen Öffnungen gestaltet. Die Lasten der Mauer werden durch halbrunde Bögen getragen. Diese Bauweise erspart gegenüber massiven Mauern viel Material. Die seitlich abgeschrägten Steine bilden zusammengebaut Bögen. Solche Bögen können auch bei wenig festen Materialien hohe Gewichtsbelastungen aufnehmen.

Das Kolosseum

Bauherr:	Kaiser Vespasian (9–79 n. Chr.)
Höhe:	48 m
Ausmaße:	187,8 x 155,6 m
Material:	Ziegelstein, Travertin, Beton
Fassungsvermögen:	ca. 50.000–70.000 Zuschauer
Eintritt:	in der Antike meistens kostenlos
Nutzung als Amphitheater:	bis ins 5. Jh.



Jean-Léon Gérôme (1824–1904): *Pollice Verso* (1872), Öl auf Leinwand, 97,5 × 146,7 cm, Phoenix Art Museum

Gesprächsanregungen

1 Erläutere: Was sind die Vorteile von Bögen gegenüber einfachen, waagerechten Balken, die man etwa über Fensteröffnungen spannt?

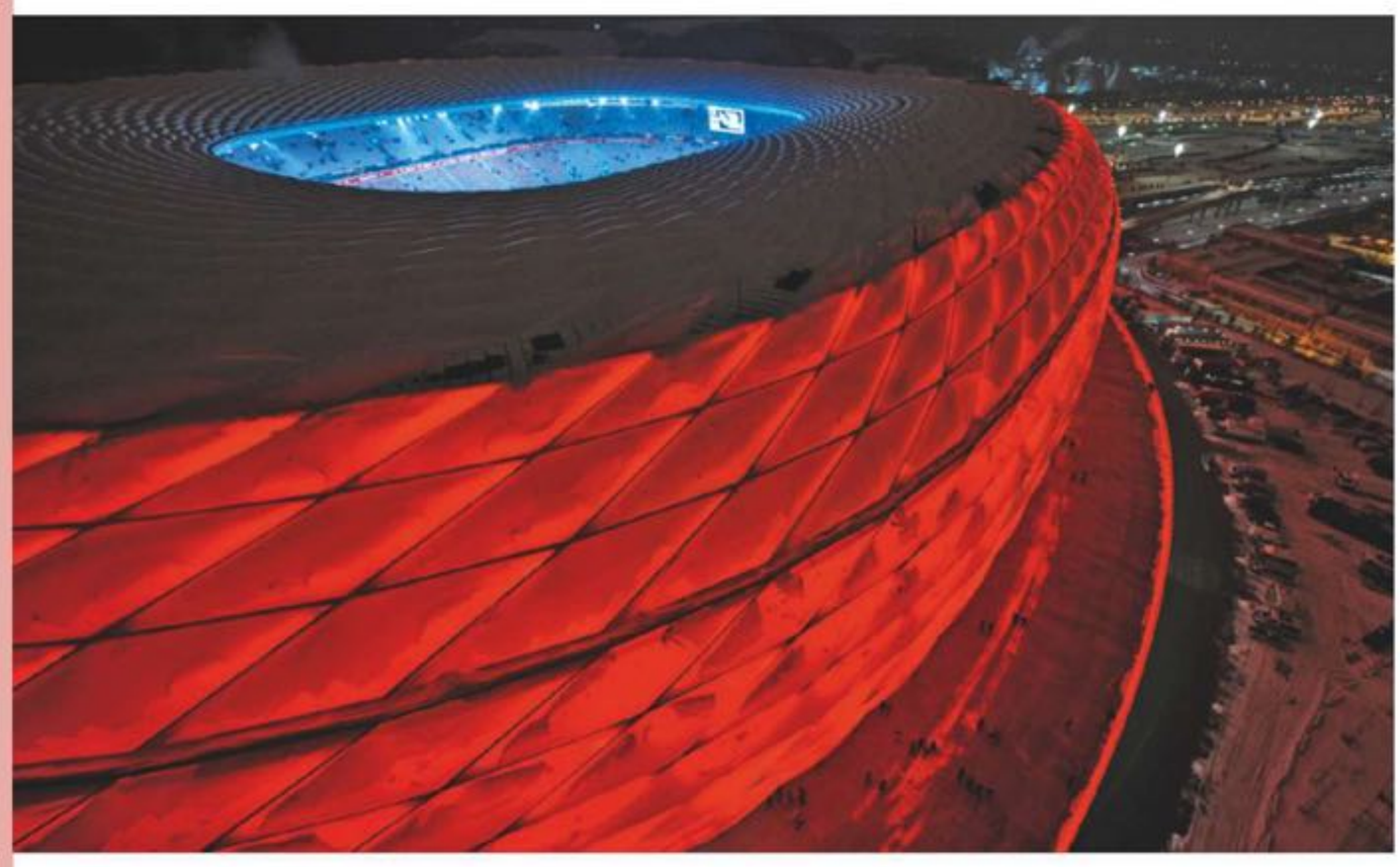
2 Vergleiche das Kolosseum hinsichtlich Bauweise und Funktion mit einem Fußballstadion, etwa der Allianz Arena in München (siehe S. 114/115).

Praxisanregung

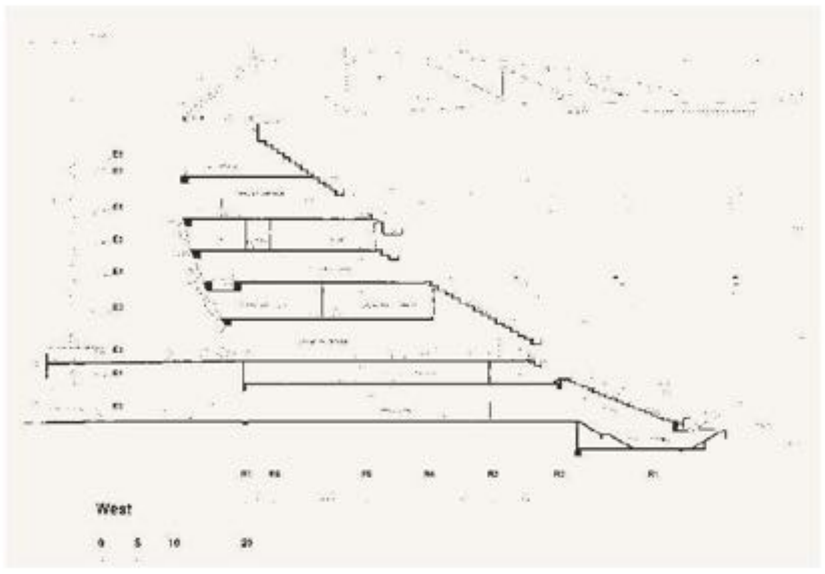
Untersuche verschiedene Möglichkeiten für das Bauen mit Bögen: Gestaltet dafür Modelle, also kleine Nachbildungen „richtiger" Bauten (z. B. der hier abgebildeten), etwa aus zugeschnitten Holz-, Ton- oder Styroporklötzen. Gibt es besondere Tricks?

Ein Ort für moderne Gladiatoren?





Herzog & de Meuron: *Allianz Arena München,* München-Fröttmanning, Wettbewerb 2001–2002, Projekt 2002–2004, Ausführung 2002–2005 (oben: im Bau; Mitte: rot beleuchtet; unten: Schnitt Westtribüne)



Was wäre, wenn ein Stadion die Farbe wechseln könnte? Oder aufleuchten würde, wenn ein Tor gefallen ist?
Die Haut der Allianz Arena in München besteht aus großen, rautenförmigen Kunststoffkissen. Als Leuchtkörper erstrahlen sie bei Dunkelheit, sodass das Bauwerk noch in über 75 Kilometer Entfernung erkennbar ist: meistens in den Farben der jeweils spielenden Vereine.
Ein wechselnd schnelles helles Aufleuchten der Stadionhaut könnte PKW-Fahrer auf der nahen Autobahn allerdings verunsichern; so blieb es aus Gründen der Sicherheit nur bei dieser Idee.
Jacques Herzog, einer der Architekten des Stadions, erklärt: „Das höchste Gebot ist das Verhältnis vom Zuschauer zum Spielfeld. Es muss eine große räumliche Nähe geben und möglichst einen steil ansteigenden Raum, der die Distanz zwischen dem Spieler und dem Betrachter verkürzt. Diese Intensität ist das Wichtigste, wie in einem shakespeareschen Theater. Die englischen Stadien haben das. Sie sind unsere Vorbilder."

Im Vergleich zum monumentalen Kolosseum in Rom wirkt die Allianz Arena nicht monumental. Ihr Grundbau ist zwar ein Massivbau aus Beton, aber die Fassaden- und Deckenkonstruktion ist in **Skelett-Bauweise** entstanden. Die Themen der Gestaltung, besonders der Fassade, sind Licht, Luft und Leichtigkeit.

Die Allianz Arena kann durch das LED-Lichtsystem in 16 Millionen Farbnuancen leuchten, die Grundfarben bleiben jedoch Rot, Weiß und Blau.



Herzog & de Meuron: *Allianz Arena München*, München Fröttmanning (blau beleuchtet)

Allianz Arena München

Bauherren:	München Stadion GmbH, München, Deutschland
Bauzeit:	2002–2005
Höhe	50 m
Ausmaße:	258 m × 227 m
Umfang:	840 m
Fassungsvermögen:	75 000 Plätze
Material der Außenhaut:	Kunststoff (Ethylen-Tetrafluorethylen-Folie)
Elektrik:	460 km Starkstromleitungen, 140 km Schwachstromleitungen, 4.200 Schalter, Steckdosen und Melder, 4.600 Leuchten im Innenbereich, 4.200 LED-Leuchten für die Außenhaut und 220 Flutlichtstrahler

Gesprächsanregung

Bauwerke verändern sich mit der Zeit: Entweder weil das Licht oder die Nutzung wechselt oder weil sie umgebaut werden oder altern. Erzähle von solchen Ereignissen.

Praxisanregungen

1 Beobachte Gebäude im Bau und fotografiere die Baustelle eines Hauses im Verlauf der Errichtung.

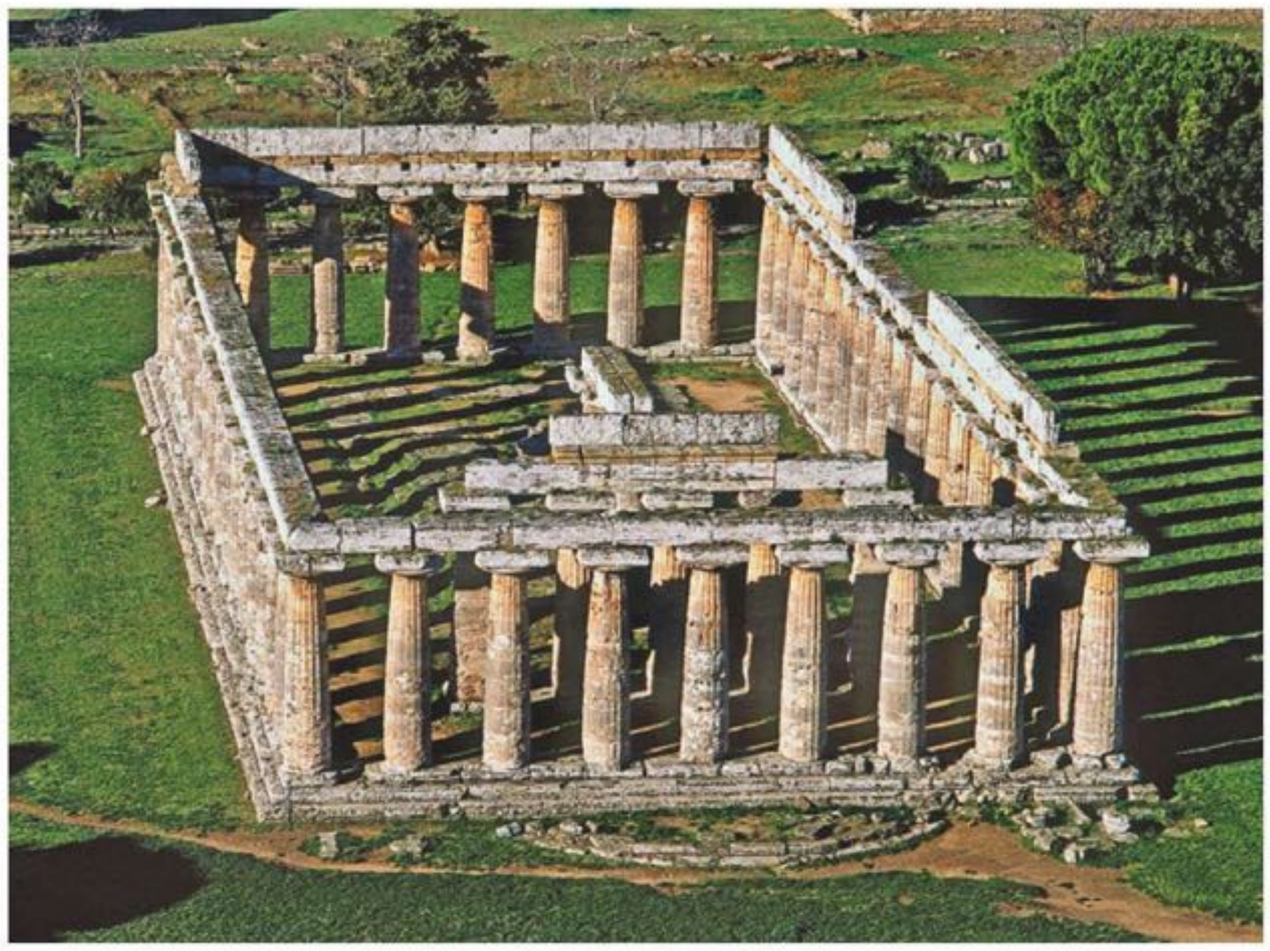
2 Untersuche verschiedene Möglichkeiten für die Skelett-Bauweise, etwa mit zugeschnitten Holzstäben, schmalen Pappstreifen oder Trinkhalmen. Gibt es besondere Tricks, etwa für Dächer?

3 Entwirf als Modell aus Papier und Pappe ein Stadion, welches du für deine Lieblingssportart perfekt finden würdest: Was wäre besonders wichtig bei dem Entwurf? Bei einer Ski-Weitsprung-Schanze etwa müssen die Zuschauertribünen anders angeordnet werden als bei einer Radsport-Arena.

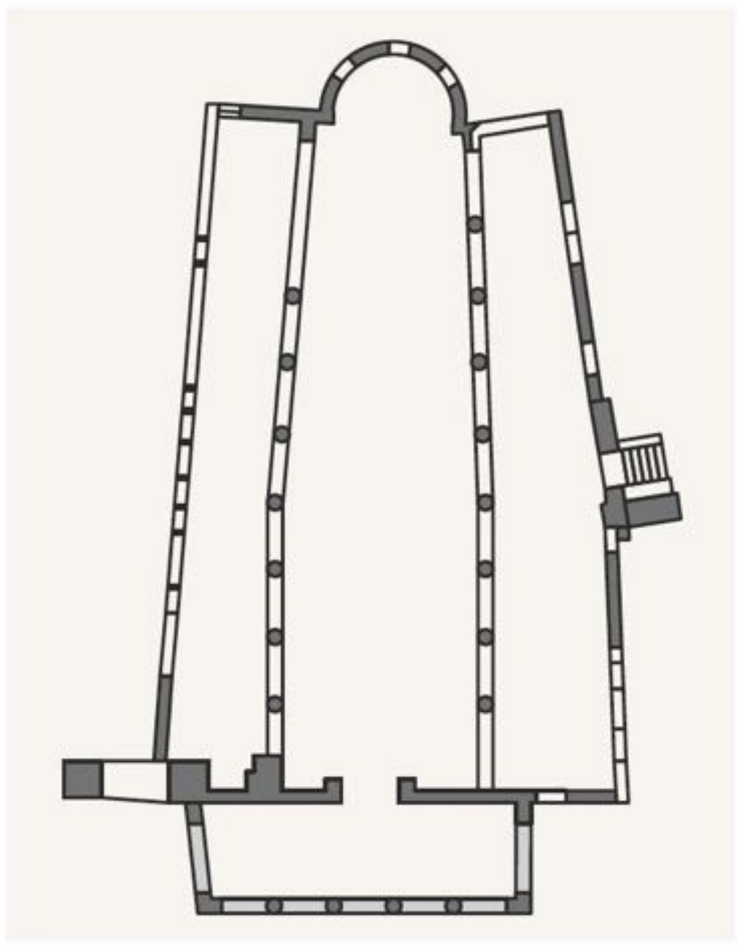
Von der Markthalle zum Gotteshaus: Die Basilika

Die Basilika

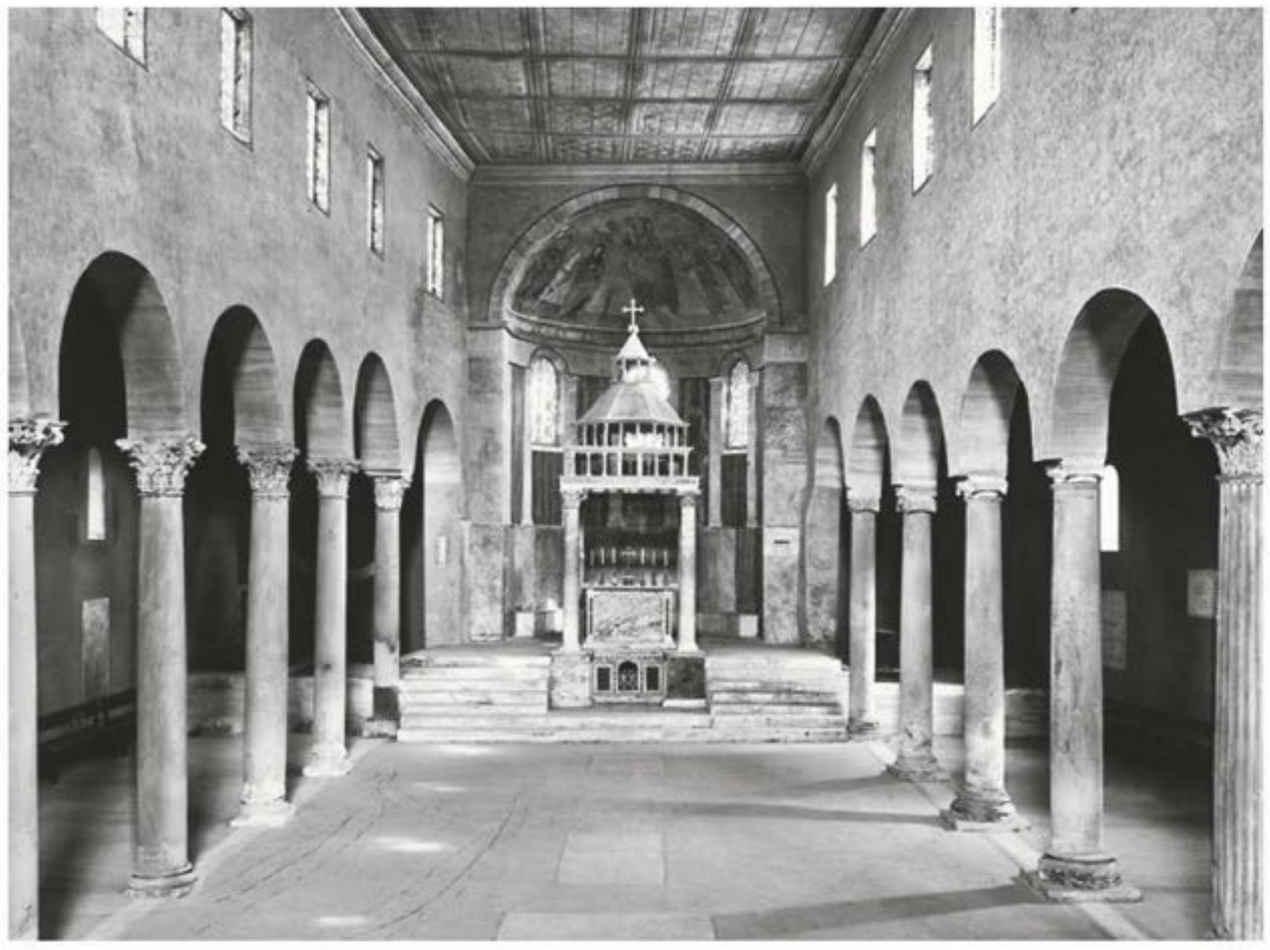
Als in der **Antike** nach langer Zeit der Glaube an Jesus und die Bibel nicht mehr verboten waren, bauten Christen die ersten großen Kirchengebäude. Die Vorbilder waren antike Markt- und Gerichtshallen („**Basilika**“) wie die antike Basilika in Paestum: Der Innenraum einer Basilika ist durch **Säulen- oder Pfeilerreihen** in drei oder mehr „Längsschiffe“ gegliedert. Das bedeutet, dass die nebeneinander liegenden Hallen optisch miteinander verbunden sind und zusammen einen Großraum ergeben. Typisch ist, dass das „Mittelschiff“, also die mittlere Halle, höher ist als die seitlichen Hallen. In der christlichen Basilika „San Giorgio in Velabro“ in Rom tragen acht Säulenarkaden (Bögen) aus Marmor und Granit die Langhauswände. Diese Bauform hat sich im Laufe der Zeit sehr weiterentwickelt.



Hera-Tempel, griechische Basilika in Paestum (Italien), um 540 v. Chr.



Grundriss der Basilika San Giorgio in Velabro



Innenraum der Basilika San Giorgio in Velabro (Rom), um 830 n. Chr.

Die Bruder-Klaus-Kapelle

Viele, aber nicht alle christlichen Kirchen folgen dem Baumuster der Basilika. Der Architekt *Peter Zumthor* vermischte beim Bau einer Kapelle alte und neue Bauweisen: Mit 112 Fichtenstämmen errichtete er erst eine Art Zelt. Drumherum goss er Beton. Als dieser ausgehärtet war, ließ man die Stämme von innen anschmoren: So konnte man sie leicht entfernen und auf diese Weise den Innenraum herausarbeiten. Mit Baumstämmen hatten schon die Menschen der **Jungsteinzeit** ihre **Pfahlbauten** errichtet.



Peter Zumthor (geb. 1943): *Bruder-Klaus-Kapelle*, Mechernich-Wachendorf (Eifel), 2005–2007, Außen- und Innenansicht

Gesprächsanregungen

1 Warst du schon einmal in einer besonderen Kirche? Erzähle.

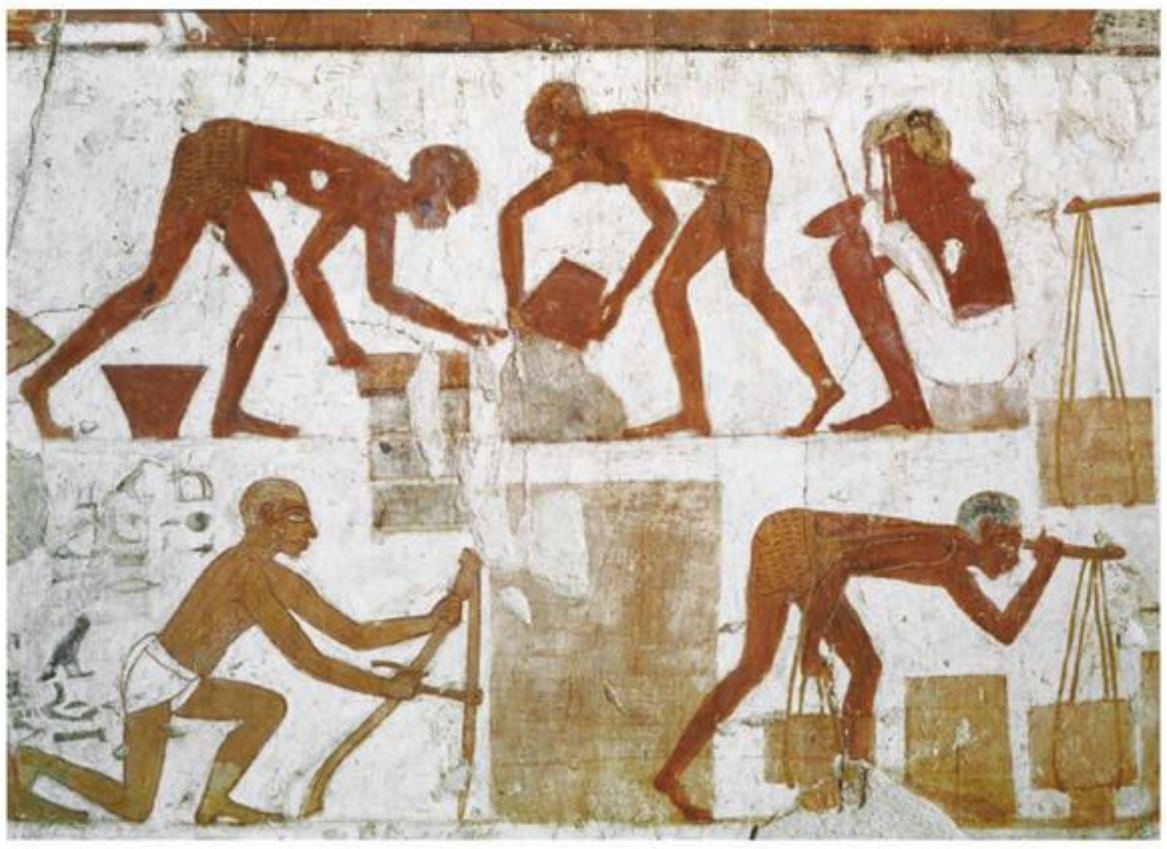
2 Vergleiche die Basilika in Paestum mit der Basilika „San Giorgio in Velabro“ in Rom. Nenne Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

Praxisanregung

Das beschäftigt Baumeister bis heute: Wie schafft man es, möglichst große Flächen ohne Stützen mit einem Dach zu überspannen? Wie kann man Wände, Träger, Decken oder Gewölbe in der Form gestalten, dass sie nicht zusammenstürzen? Gestalte aus Ton verschiedene Modelle: Wer schafft die größte Überdachung ohne Stützen?

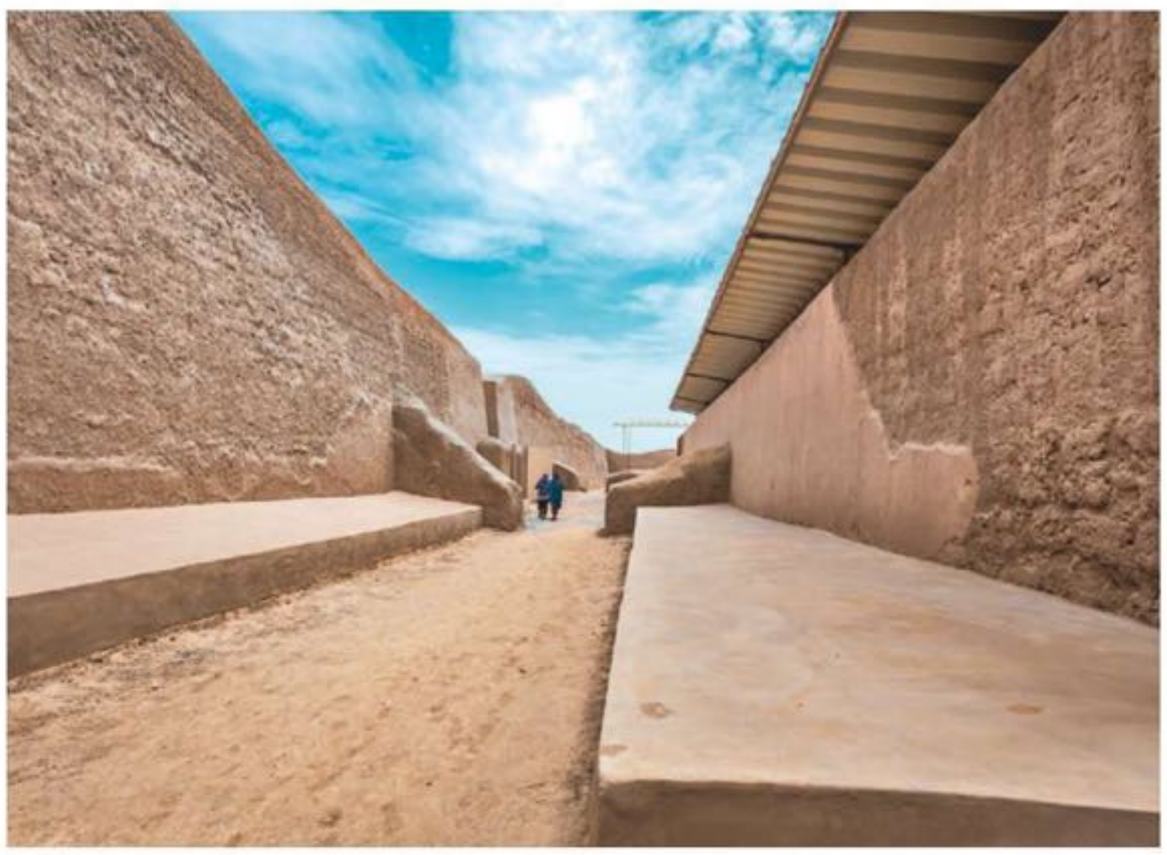
PLUS: Ton als Baumaterial

Schon vor langer Zeit erfanden die Menschen unterschiedliche Verfahren, wie man aus bestimmten Tonerden Bausteine herstellen konnte. Heute kennen wir vor allem die rotbraunen Ziegelsteine, aus denen in Deutschland etwa ein Drittel aller Wohnhäuser gebaut werden.



Maurer beim Tempelbau (oben: Ziegelherstellung) im alten Ägypten, 15. Jhdt. v. Chr.

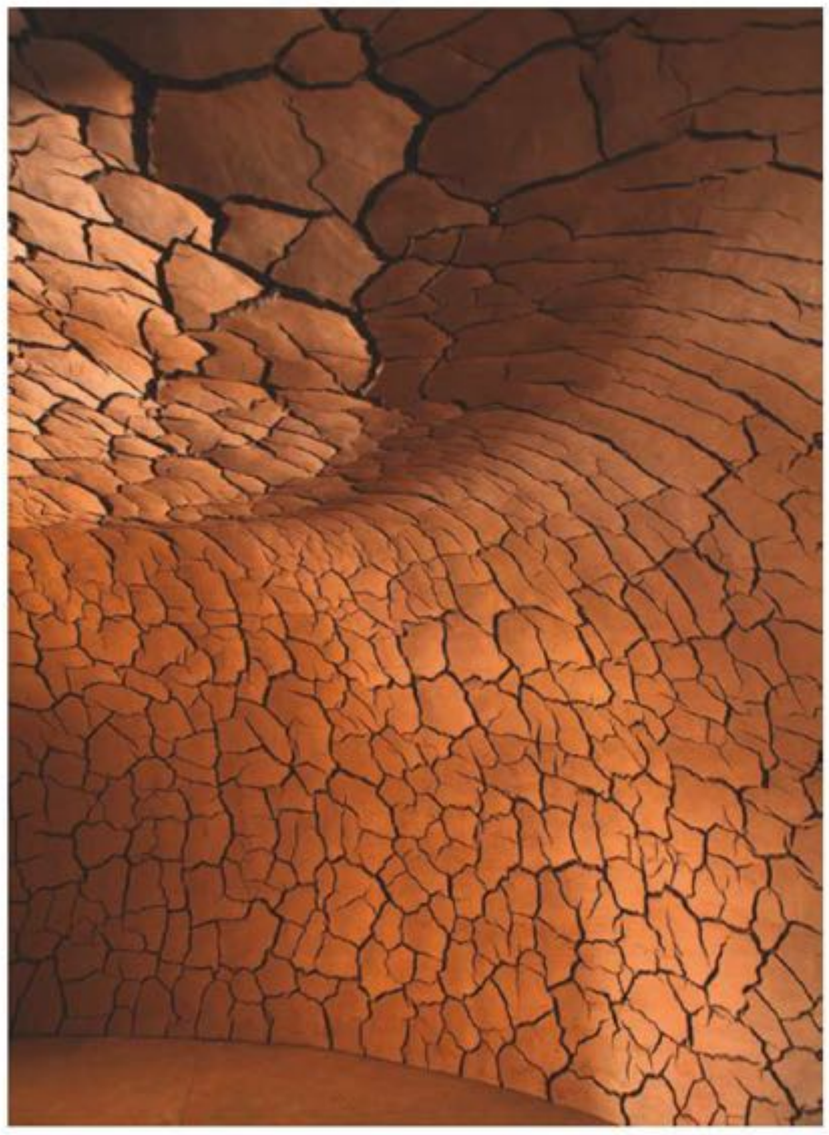
Bereits die alten Ägypter kannten das „Rezept" für die Herstellung von Ziegelsteinen, z. B. für den Tempelbau. Dafür wird Erde mit Wasser zu dickem Schlamm vermischt, in eine Form gegeben und getrocknet. Dieses Grundrezept hat sich bis heute wenig verändert. Heutzutage unterscheidet man je nach Trocknungsverfahren, Form oder Masse verschiedene Ziegelarten, z. B. luftgetrocknete oder gebrannte Ziegel, glasierte Ziegel und Ziegel unterschiedlicher Formate.



Lehmziegelgebäude der präkolumbischen Stadt Chan Chan (Peru), ca. 14. Jhdt.

In manchen Regionen der Erde lässt man Ziegel, nachdem sie aus der Form genommen wurden, nur an der Luft trocknen. Da diese sogenannten **Lehmziegel** immer wieder aufweichen können, wenn sie länger mit Wasser in Kontakt kommen, werden sie ausschließlich in trockenen Gegenden als Baumaterial eingesetzt. Diese „Adoben" halten die Behausungen der Menschen tagsüber angenehm kühl und geben in der Nacht, wenn es kälter wird, die gespeicherte Wärme wieder ab. Sicher wussten die Bewohner der Stadt Chan Chan in Peru diese Vorzüge des Baumaterials zu schätzen. Im 14. Jahrhundert bauten sie die Hauptstadt ihres großen Reiches ganz aus verputzten und verzierten Lehmziegeln. Sie gehört heute zum UNESCO Weltkulturerbe.

Im Jahre 2012 errichtete der englische Künstler *Andy Goldsworthy* einen Kuppelbau aus Lehm. Er trug den frischen Baustoff, der mit Stroh, Haaren und weiteren Naturmaterialien gemischt war, auf ein Holzgerüst auf. Mit dem Kunstwerk, das mitten in Rio de Janeiro steht, wollte er u. a. auf die Verbindung zwischen Stadt und Natur aufmerksam machen.



Andy Goldsworthy (geb. 1956): *Clay Dome*, 2012, Lehm, Holz, verschiedene Naturmaterialien, Rio de Janeiro, Brasilien

Das bekannteste Wohnhaus aus Ziegelsteinen ist das **Haus Lemke** in Berlin. Entworfen hat es einer der wichtigsten Architekten des 20. Jahrhunderts, *Ludwig Mies van der Rohe*. Seine Gebäude waren geprägt von geraden Linien, flachen Dächern und großen Fensterflächen, die seinen Bauwerken stets einen leichten, aber auch eher nüchternen Charakter gaben. Diese Prinzipien behielt er beim Haus Lemke bei, erweiterte sie aber um den bei ihm eher ungewöhnlichen Baustoff Ziegelstein. Durch die rötliche Tönung des Ziegels verbreitet der einstöckige Bau eine warme und behagliche Atmosphäre.



Ludwig Mies van der Rohe (1886–1969): *Haus Lemke*, 1932, Berlin

Das **Holstentor**, das Wahrzeichen der Stadt Lübeck, besteht ebenfalls aus Ziegelsteinen, genauer gesagt aus Klinker. So bezeichnet man Backsteine, die mit besonders hohen Temperaturen gebrannt wurden.



Holstentor Lübeck, 1464–1478

PLUS: Holz als Baumaterial

Holz wird schon seit sehr langer Zeit als Baustoff eingesetzt. Die ersten Holzbehausungen wurden wahrscheinlich aus umgestürzten Baumstämmen und Ästen zu zeltartigen Konstruktionen aufgeschichtet. Heute schätzt man vor allem die einfache Bearbeitung und die hervorragende Dämmung, die das Baumaterial Holz bietet.



Nachbau eines 4500 Jahre alten Pfostenhauses im Freilichtmuseum Magdeburg-Randau (2003)



Fachwerkhaus im Sauerland, um 1920



Moderne Holzrahmenbauweise

Pfostenhaus Schon vor mehr als 5000 Jahren, also etwa in der Zeit, in der in Ägypten die Cheops-Pyramide (siehe Kapitel 2.4) erbaut wurde, errichteten die Menschen der Jungsteinzeit erste feste Behausungen. Hierbei verwendeten sie Äste und Pfosten aus Holz. Das sogenannte **Pfostenhaus** bestand aus dicken Holzpfosten, die senkrecht in den Boden gerammt wurden. Die Pfostenzwischenräume füllte man mit weiteren Hölzern oder einem Äste-Lehm-Gemisch.

Fachwerkhaus Diese einfachen Holzbauten wurden im antiken Rom zum **Fachwerkhaus** weiterentwickelt. Man baut zunächst eine Art „Skelett" des Hauses mithilfe von senkrechten und waagerechten Holzbalken. Zumeist im 45-Grad-Winkel eingesetzte Verbindungen gewährleisten die Seitenstabilität des Gebäudes (siehe auch Skelett-Bauweise, Kapitel 2.4). Im Anschluss daran werden die verbleibenden Zwischenräume „ausgefacht", das heißt, man füllt sie mit anderen Baumaterialien aus. In Deutschland sind dies meistens Lehmmischungen oder Ziegelsteine.

Holzrahmen- bzw. Ständerbauweise Im modernen Holzbau wurden die Erfahrungen und Erkenntnisse der historischen Pfostenhaus- und Fachwerkkonstruktionen aufgenommen und zur sogenannten **Holzrahmen- bzw. Ständerbauweise** weiterentwickelt. Wohnhäuser oder Zweckbauten aus Holz können damit sehr schnell aufgestellt werden. Erst wird ein tragendes Gerüst aus Pfosten oder Holzrahmen hergestellt. Dann bringt man zur Verkleidung große Holzplatten an.

Für den Bau der Wallfahrtskirche **San Pio da Pietrelcina** in San Giovanni Rotondo (Italien) entwarf der Architekt *Renzo Piano* eine moderne Fachwerkkonstruktion aus Holz. Die riesige, muschelförmige Kirche, deren Bauzeit mehr als zehn Jahre betrug, besteht aus Holz, Kalkstein und Edelstahl. Für die gesamte Dachkonstruktion wurde hochwertiges Brettschichtholz von Lärchenbäumen verwendet. Mehrere Lagen dünner, astfreier Lärchenbretter wurden dafür übereinandergeklebt und zu großen Balken verbunden.

Manchmal lassen Architekten die Verkleidung über einer Holzunterkonstruktion bewusst weg, sodass das „Skelett" eines Gebäudes zum Vorschein kommt. Ein sehr markantes Beispiel ist das Projekt „**Metropol-Parasol**" des deutschen Architekten *Jürgen Mayer*: Sechs vollkommen überdimensionierte „Pilze" ragen fast 30 Meter aus dem Boden eines Marktplatzes im Zentrum der spanischen Stadt Sevilla. Dieses begehbare Bauwerk, das als größte Holzkonstruktion der Welt gilt, dient als Sonnenschutz für den darunter liegenden Platz und wurde zum größten Teil aus Furnierschichtholzplatten gefertigt, die zu quadratischen Modulen von ca. 1,5 Meter Länge zusammengefügt sind.



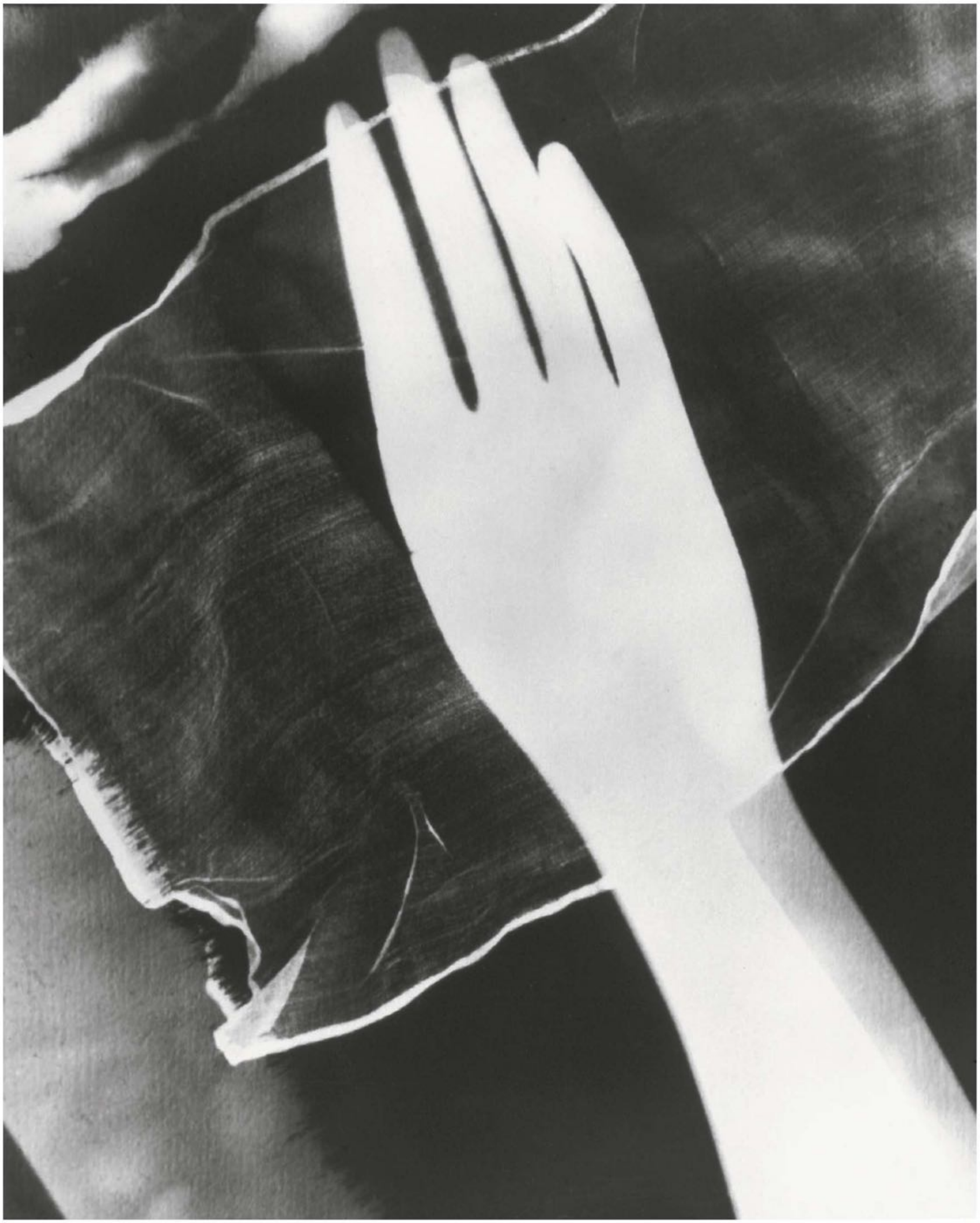
Renzo Piano Building Workshop: *San Pio da Pietrelcina*, 2004 (Innenansicht)



Renzo Piano Building Workshop: *San Pio da Pietrelcina*, 2004 (Außenansicht)



Jürgen Mayer (geb. 1965): *Metropol-Parasol*, 2011, Sevilla



Man Ray (1890–1976): *Hand on Gauze*, 1923/27, Rayografie

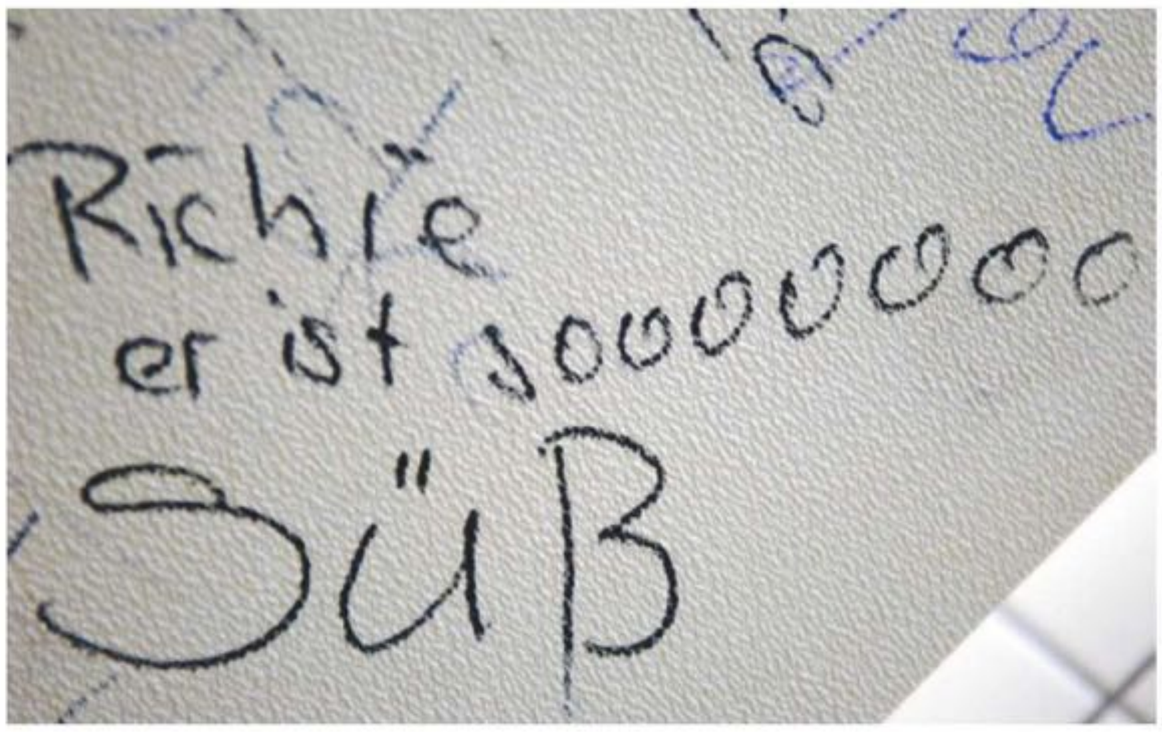
Darauf bauen Inszenierung und Kommunikation auf

Die Hand auf diesem Foto wirkt blass, fast reinweiß im Gegensatz zum dunklen, schier schwarzen Hintergrund. Außerdem scheint ihr nahezu jedes Volumen zu fehlen und man vermisst den Daumen. Handelt es sich vielleicht gar nicht um das Bild einer Hand, sondern um das eines Handschuhs? Handschuhe überziehen die Hand und verändern Aussehen und Anmutung. Sie bieten der Hand Schutz und Spiel. So lassen sich mit Hand- und Fingerpuppen fiktive Figuren zum Leben erwecken und Geschichten aufführen.
Inszenierung und Kommunikation, zwei grundlegende Parameter der Darstellenden Künste, stehen im Zentrum dieses Kapitels. Aber auch das Schreiben und die Fotografie, hier vom Künstler *Man Ray* als Rayografie exzellent in Szene gesetzt, bilden einen Teil davon.
Einem grundlegenden Bedürfnis des Menschen, nämlich das Gesprochene dauerhaft zu konservieren, entspricht die Kulturtechnik des **Schreibens** (Kapitel 3.1). Die unzähligen Schriften, von denen die Welt übersät ist, gilt es zu entdecken und zu beschreiben. Schrift hat besondere grafische und gestalterische Merkmale und jede Schriftart weckt unterschiedliche Assoziationen und Empfindungen.

Im Schreiben werden **Botschaften in Zeichen und Symbolen** vermittelt (Kapitel 3.2). Worte, Bildzeichen und Symbole sind die entsprechenden Bedeutungsträger. Diese zu verunklaren ist die Aufgabe verschlüsselter Schriften, während unterschiedliche Text-Bild-Kombinationen auf bestimmte Vorerfahrungen der Leser bauen.

Das Puppenspiel inszeniert auf kleinem, begrenztem Raum Geschichten, die über die Figuren und die Handlung für den Betrachter anschaulich werden. Im **Spielen** wird das Theater im Kleinen nachempfunden (Kapitel 3.3).
Gestik und Körpersprache vermitteln **Botschaften in Zeit und Raum** (Kapitel 3.4). Auf der großen Theaterbühne präsentieren sich Körper in Beziehungen und lassen die menschlichen Dramen und Komödien neu aufleben.

3.1 Schreiben











Schmierereien auf einem Schulklo, Hamburg (2007)

Schülerin beim Tafelanschrieb

Graffiti-Künstler, London, England

Lexikoneintrag „Lüge“

Schüler beim Schreiben

WhatsApp-Chat, iPhone (2014)







Plakatwand, Wien (2011)

Verwitterte Fassade, Wandlitz-Zerpenschleuse (2014)

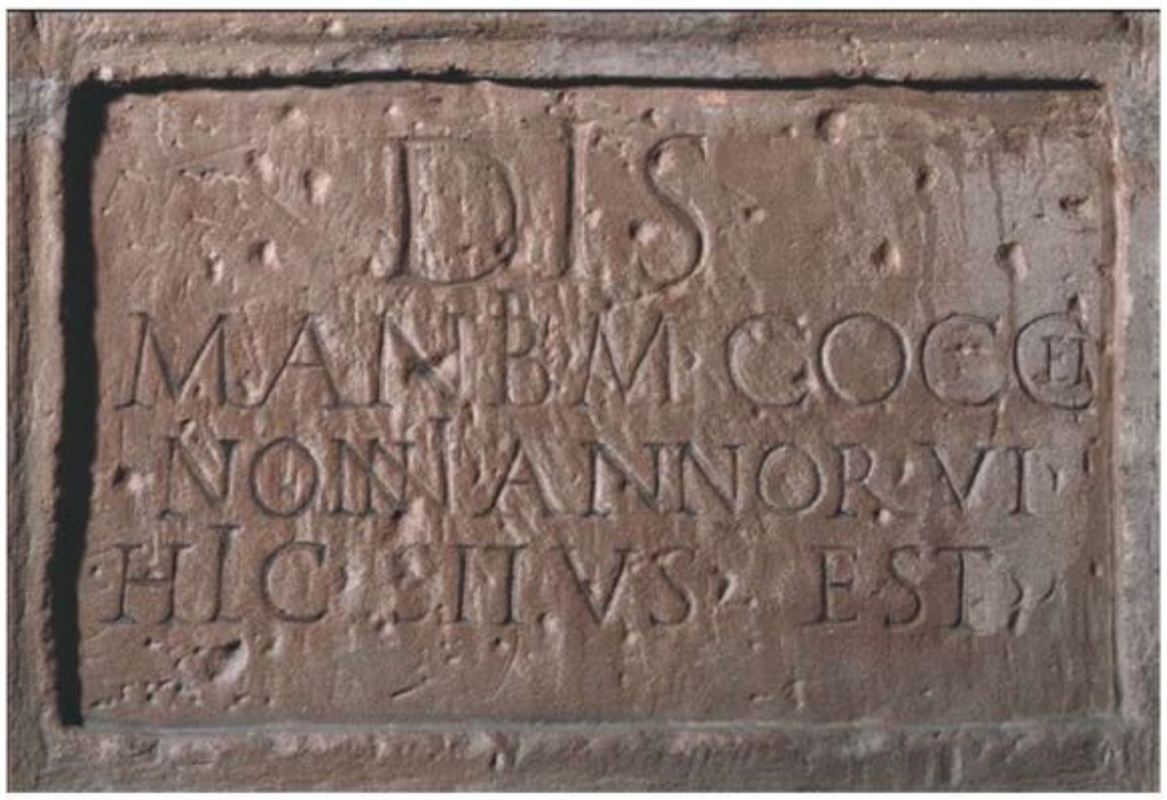
Gesprächsanregungen

1 In unserem Alltag lassen sich die unterschiedlichsten Schriften entdecken. Betrachte dazu die abgebildeten Beispiele genau. Überlege, wer der Urheber der einzelnen Schriftzüge sein könnte und an wen er seine Botschaft richtet.

2 Manche Schriftzüge sind ansprechend, andere langweilig oder sogar ärgerlich. Woran liegt das?

3 Welche Schreibgeräte kennst du?

Schriften (be-)schreiben



Grabstein des Knaben Marcus Cocceius Nonnus (Detail),
frühes 2. Jahrhundert n. Chr., Höhe: 2,2 m, Fundort: Cumbria, England

Schrifttypen

Schrifttypen geben nicht nur den Textinhalt wieder, sondern vermitteln durch ihre Form und Gestaltung ihren ganz eigenen Charakter. Noch bevor wir die Bedeutung der Worte entschlüsselt haben, senden sie uns bereits Botschaften. Sie können laut und aufdringlich oder zurückhaltend und zart wirken, uns ganz persönlich ansprechen oder sehr ernsthaft und sachlich anmuten.

Die Größe einer Schrift, die man in Punkten (pt) angibt, wird als Schriftgrad bezeichnet. Der Schriftgrad beeinflusst vor allem die Lesbarkeit des Textes, aber er verrät uns auch etwas über die Bedeutsamkeit der Botschaft.

Schriftschnitte

Heute wird eine Schrift überwiegend am Computer gestaltet. Aus einer Zeit, als die einzelnen Buchstaben noch aus Blei gegossen und damit Wörter und Texte zusammengesetzt gedruckt wurden, stammt das Wort „Schriftschnitt“.
Ein Schriftschneider musste die Schriftvorlagen noch von Hand ins Metall schneiden. Dabei konnte er die Stärke (z. B. mager, normal, fett), die Breite (z. B. schmal, normal, breit) und die Lage der Schrift (z. B. gerade, kursiv) verändern. Diese Schriftfamilienmitglieder bezeichnet man als Schriftschnitte.

Beispiele für Schrifttypen

EINLADUNG ZUR HOCHZEIT

The Sans

Polizei

Feltpen

Gottesdienst

Newton

Maurer & Dachdecker

Postcard



Serifenschrift



Serifenlose Schrift

Serifen

Die verschiedenen Schrifttypen lassen sich in zwei Arten unterteilen, je nachdem, ob sie Serifen besitzen oder nicht. Jene kleinen Häkchen an den Füßen der Buchstaben, auch Endstriche genannt, sind eine Erfindung der Römer. Sie setzen sie bei ihrer Versalschrift ein, welche in Stein gemeißelt wurde. Eine Versalschrift besteht nur aus Großbuchstaben.



Beispiele für Schriftgrößen

Gesprächsanregungen

1 Die gewählten Schrifttypen auf Seite 126 und die auf dieser Seite gewählten Schriftgrößen wirken unpassend. Warum? Erkläre.

2 Welche Eigenschaften einer Schrift erhöhen ihre Lesbarkeit? Diskutiert.

2 Finde Kriterien, um die Schriften deiner Sammlung zu ordnen. Welche Eigenschaften weisen die Schriften auf, die du für gelungen hältst?

3 Es gibt auch Schriften zum Anfassen. Du kannst erhabene oder eingravierte Buchstaben auf Denkmälern oder Bronzetafeln entdecken. Diese lassen sich mit einer besonderen Technik auf Papier übertragen: der Frottage. Informiere dich über diese Technik. Erfasse damit verschiedene Schriftzüge.

Praxisanregungen

1 Begib dich in deiner nahen Umgebung auf die Suche nach verschiedenen Schriften und fotografiere sie. Konzentriere dich dabei auf einen beschränkten Bereich (z. B. Imbissbudenschilder). Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede fallen dir auf?

Die Entwicklung der Schrift

Der Ursprung der Schrift

Im 4. Jahrtausend v. Chr. wurden die ersten Schriften erfunden – aber warum? Die mündliche Weitergabe von Informationen ist nicht sehr zuverlässig. Wie beim Spiel „Stille Post“ konnte sich der Inhalt der Nachricht verändern. Durch Schrift konnten Botschaften lange Zeit unverändert überdauern oder auch Menschen in der Ferne erreichen.

Das war für die Sumerer, die Einwohner des Südens von Mesopotamien, ein Gebiet im heutigen Irak, sehr nützlich. Diese Gesellschaft bestand aus Beamten am königlichen Hof, Priestern, Händlern, Bauern und Hirten. Sie standen vor dem Problem, dass sich Einnahmen und Ausgaben ihrer Geschäfte nur schwer mündlich festhalten ließen, doch sie fanden eine Lösung.

In der Stadt Uruk, nahe eines großen Tempels der Sumerer, fand man Tontäfelchen, die mit Inschriften versehen waren. Mit einem Griffel aus angespitztem Schilfrohr wurde Ton aus dem Schreibgrund gekratzt, um ein Zeichen, z. B. für einen Getreidesack, zu hinterlassen. Diese Listen stellten eine Art Buchführung dar.



Hockender Schreiber, Sakkara, um 2500 v. Chr.



Römischer Meilenstein, Köln

Eine göttliche Erfindung

Einfache Bilderschriften sind die Vorläufer unserer heutigen Schrift. Um 3000 vor Christus entwickelten die Ägypter eine Bilderschrift von faszinierender Schönheit. Die Ägypter glaubten, der Gott Thot persönlich habe die Schrift geschaffen und sie dann den Menschen geschenkt. Sie besteht aus vereinfachten Zeichnungen, z. B. von menschlichen Köpfen, Vögeln und anderen Tieren, Pflanzen und Blüten. Es gab eine Art Alphabet, aber auch Schriftzeichen für ganze Wörter (siehe S. 140/141).

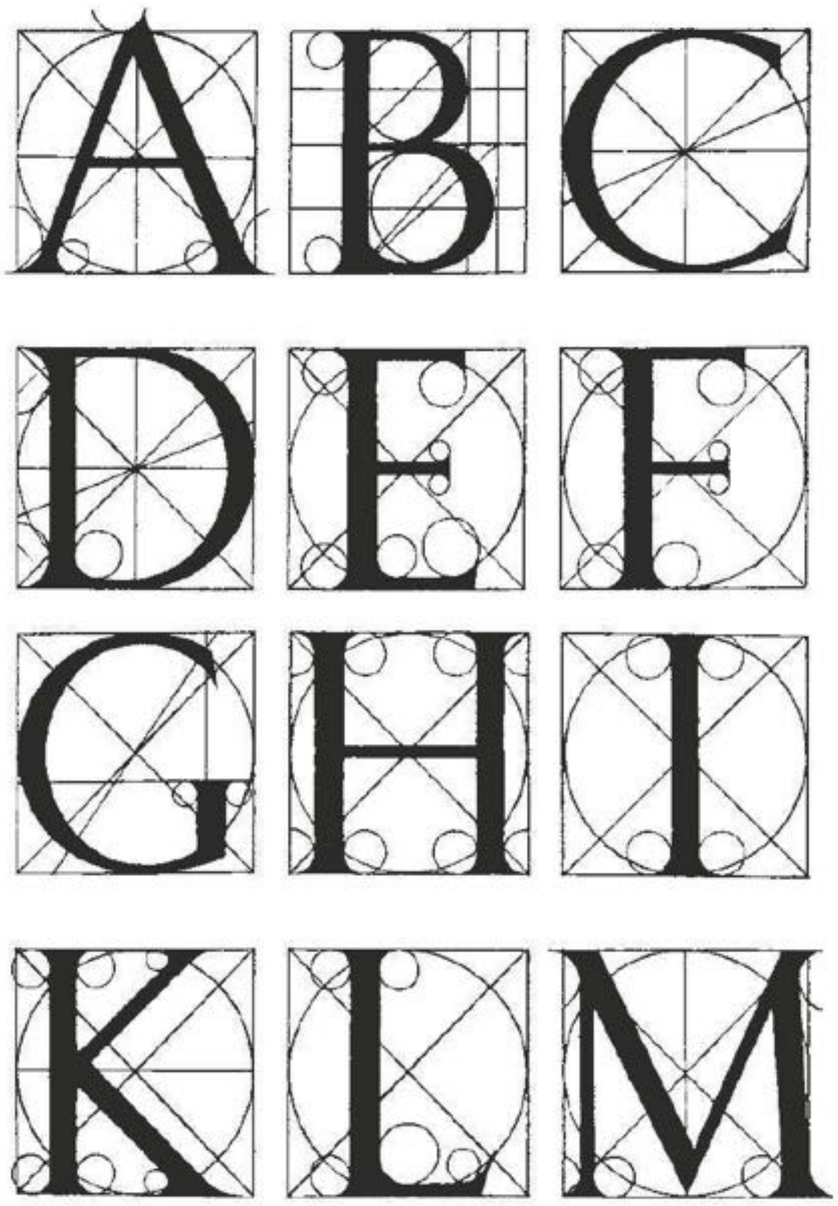


Tontafel, 4. Jahrtausend vor Christus, Uruk

Die Griechen nannten diese Schrift Hieroglyphen (griechisch *hierós* = heilig und *glyphein* = einmeißeln), da sie die Zeichen vorwiegend in Tempeln, in Grabkammern und auf Sarkophagen fanden und vermuteten, es wären religiöse Symbole. Am Anfang wurden die Zeichen in Stein gemeißelt oder an Wände gemalt und schließlich mit Bambusfeder auf **Papyrus** geschrieben.

In Stein gemeißelt

Alle modernen europäischen Schriftarten gehen auf die römische Capitalis-Schrift zurück. Die römische „Capitalis monumentalis“ erhält ihre Form aufgrund des Schreibmaterials, einem Werkzeug mit einer kurzen festen Spitze – dem **Stichel** – und des Meißels. Die Proportionen einzelner Buchstaben (z. B. das C und das M) gehen vom Quadrat aus. Dadurch erhält die Schrift ein monumentales Aussehen, das heißt, sie wirkt wuchtig und überdimensional. Alle Buchstaben sind gleich hoch, aber unterschiedlich breit. Der italienische Mathematiker *Luca Pacioli* bezeichnete die harmonischen Gesetzmäßigkeiten der römischen Capitalis, die heute noch als Vorbild für Inschriften auf Denkmälern gilt, sogar als „göttliche Proportion“.



Luca Pacioli (1445–1517): *Alphabet*, 1509

Die Kunst des Schreibens

Die Geste des Schreibens ist der Geste des Zeichnens sehr ähnlich. Diese Verwandtschaft wird besonders in der chinesischen Schrifttradition deutlich, die über 4000 Jahre zurückreicht. Auch hier haben wir es mit einer Bilderschrift zu tun, das heißt, dass zum Beispiel die Bedeutung für „Ochse“ tatsächlich eine kleine Zeichnung dieses Tieres ist. Trotz der langen Geschichte ihres Gebrauchs ähnelt die heutige chinesische Schrift den alten ausdrucksstarken Bildzeichen, welche mit Pinsel und Tusche zu Papier gebracht wurden.



Chinesische Kalligrafie

Gesprächsanregung

Wir können uns heute ein Leben ohne Schrift kaum mehr vorstellen. Überlege, was alles nicht möglich wäre und uns in der heutigen Zeit fehlen würde, wenn keine Schrift entwickelt worden wäre.

Praxisanregung

Schneide aus Schaumstoff eine große Pinselspitze und klebe oder binde sie an einem langen Holzstab fest. Verdünne schwarze Dispersionsfarbe mit Wasser und versuche dich auf großformatigem Papier als chinesischer Kalligraf bzw. chinesische Kalligrafin.

Hand- und Druckschrift

Einige der schönsten Handschriften lassen sich in mittelalterlichen Manuskripten finden. In klösterlichen Schreibstuben, den sogenannten Scriptorien, wurden bekannte, meist biblische Texte abgeschrieben und neue Handschriften verfasst. Die Mönche und Nonnen schrieben mit Gänsefedern und Tinte auf Pergament, eine abgezogene und getrocknete Tierhaut. Der Einband bestand häufig aus Leder oder Elfenbein und war meist kunstvoll gearbeitet. Ein solches erstes Blätterbuch wurde als Codex bezeichnet.

Manche dieser Bücher wurden zu besonderen Anlässen, z. B. als Geschenk, angefertigt und dann reich verziert: Eine **Initiale**, ein vergrößerter und dadurch besonders hervorgehobener Anfangsbuchstabe, der in leuchtenden Farben ausgemalt wurde, schmückte den Beginn des Textes. Bisweilen setzte der Buchmaler kleine Figuren, Tiere oder Blumen in diesen Buchstaben. Dekorationen besonders kostbarer Schriften wurden in Blattgold ausgeführt.
Jahrhundertelang blieb das Schreiben ein Privileg der Mönche, die diese Kunst

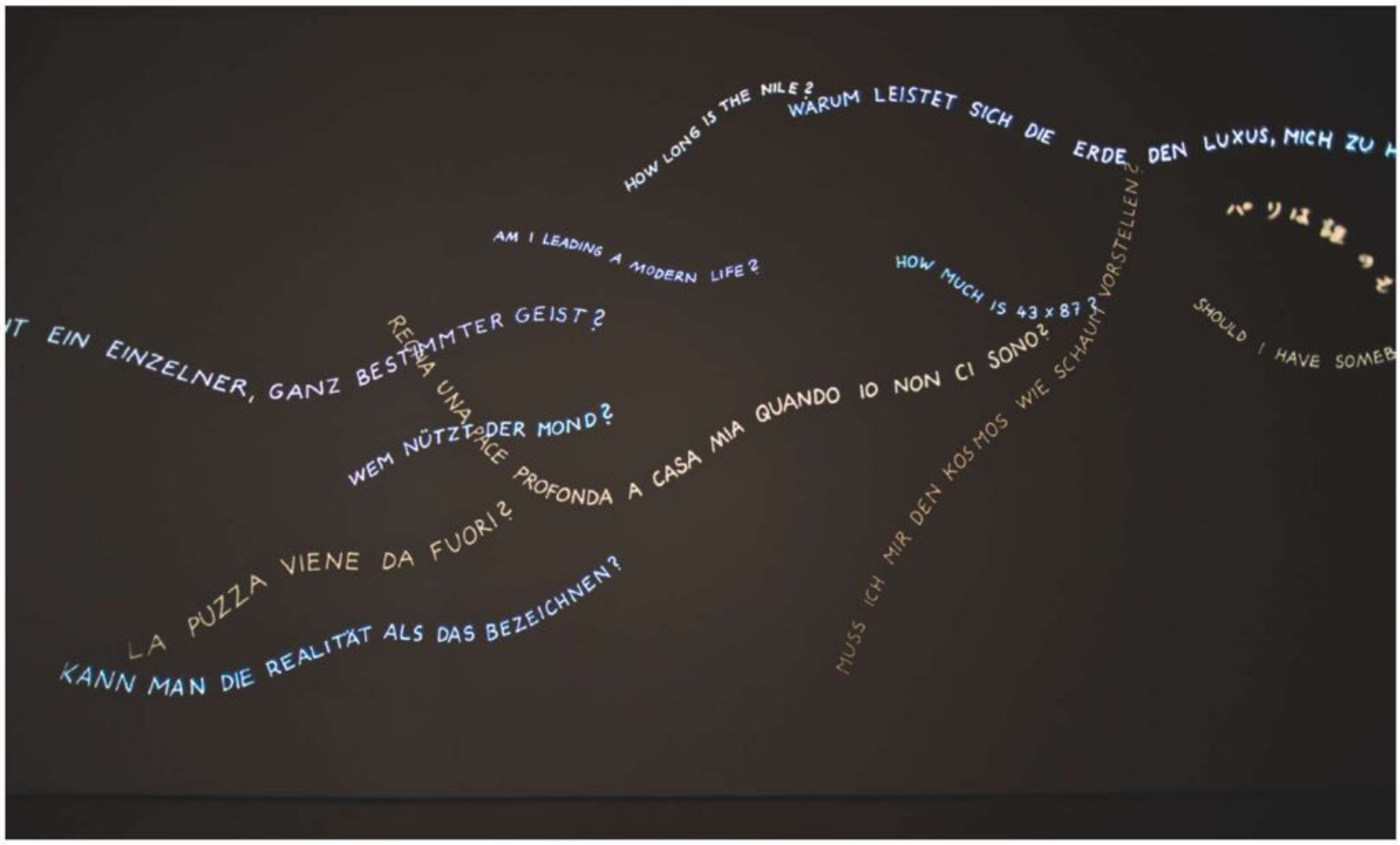


Paolo Soldini: Detail aus dem Buch der Psalmen, um 1350–1386, Florenz



Der Kopist Jean Mielot in seinem Scriptorium

mühevoll erlernten und dadurch ein hohes Ansehen in der ungebildeten Bevölkerung genossen.
Sie wurden meist in leicht gebeugter und demütiger, jedoch würdevoller Haltung, an ihrem Schreibtisch sitzend dargestellt. Mit ihrer Kunst sollten sie Gott ehren und ihrem Orden dienen, für den diese Arbeit ein zusätzliches Einkommen bedeutete.



Peter Fischli / David Weiss: Fragen Projektion, 1981–2003

Weiß ich fast alles über mich? Wie wirke ich? Is everybody else crazy? Warum geschieht nie Nichts? Ho detto qualcosa di sbagliato ieri? Ist die betrunken?
In der Installation der Künstler *Peter Fischli* und *David Weiss* werden im dunklen Museumsraum hunderte solcher Fragen als Projektion an die Wand geworfen. Während in den mittelalterlichen Handschriften das religiöse Weltbild der damaligen Zeit unauslöschlich festgehalten wurde, leuchten hier die Gedanken nur so kurz auf, dass man sie gerade noch lesen kann.
Sie verschwinden aber, noch ehe man eine Antwort für sich finden kann. Wer stellt sie uns?
Die Künstler *Fischli* und *Weiss* nutzen in ihrer Arbeit „Fragen Projektion" ihre eigene Handschrift.
Die Großbuchstaben bilden ungleichmäßige Schlangenlinien, kreuzen sich, als wären sie soeben direkt auf die Wand geschrieben worden.
Die Fragen wirken einfach und kindlich, doch will man sie ernsthaft beantworten, merkt man, dass dies gar nicht so leicht ist.

Gesprächsanregungen

1 Lassen sich von der persönlichen Handschrift Rückschlüsse auf den Charakter des Schreibers ziehen? Begründe.

2 Ist im Zeitalter des Computers das Erlernen einer eigenen Handschrift überflüssig? Diskutiert.

Praxisanregungen

1 Begib dich auf die Suche nach Schriftstücken aus deiner Kindheit, um die Entwicklung deiner eigenen Handschrift nachzuvollziehen.

2 Bitte deine Mitschülerinnen und Mitschüler um Autogramme, um diese miteinander und mit deiner Handschrift zu vergleichen.

Materialexperimente

Mutig sein zahlt sich aus! Diese Lebensweisheit schreibt der österreichische Grafikdesigner *Stefan Sagmeister* mit Wurstscheiben und Möbeln in den Raum. Diese Materialien sind für die Gestaltung eines Schriftzugs äußerst ungewöhnlich, aber gerade deshalb sehr einprägsam!

Die einzigartigen, aber vergänglichen Installationen aus Alltagsgegenständen hält der Designer anschließend als Foto fest. Er nutzt seine kreativen Schriftzüge und Bildideen zum Beispiel für die Gestaltung von Homepages, Postkarten, Katalogen, Infografiken und Werbeplakaten.



Stefan Sagmeister (geb. 1962): Wortbilder aus: *Things I have learned in my life so far*, 2008

Gesprächsanregungen

1 Hast du schon einmal mit einem ungewöhnlichen Schreibgerät geschrieben? Berichte.

2 Sieh dir die Schreibbeispiele auf dieser Seite an. Welche Gegenstände wurden zum Schreiben genutzt?

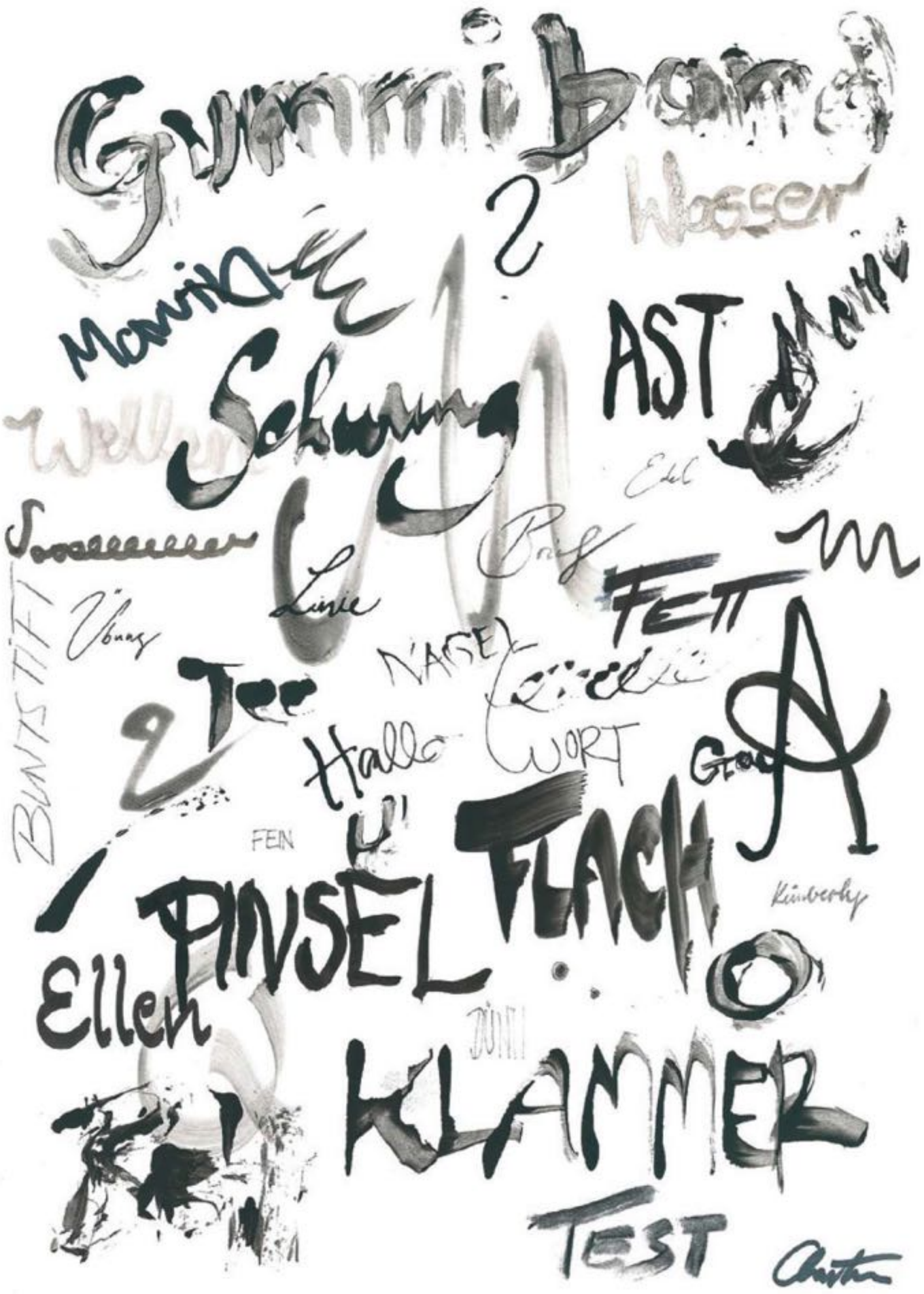
Praxisanregungen

1 Experimentiere mit verschiedenen Alltagsmaterialien, um Materialwörter zu bilden. Ziel ist es, die Form und die Bedeutung so aufeinander abzustimmen, dass eindrückliche und ausdrucksstarke Bilder entstehen. Halte deine Wortbilder in Fotos fest.

2 Mache dich auf die Suche nach Gegenständen, die sich als Schreibwerkzeuge eignen könnten. Lass deiner Fantasie freien Lauf und ziehe auch ungewöhnliche Objekte als „Stift" in Betracht. Präsentiere deine Schriftexperimente im Klassenraum und lasse deine Mitschülerinnen und Mitschüler raten, was womit geschrieben wurde.

3 Recherchiere im Internet eine Anleitung für die Herstellung eines Cola-Pens (ein Stift, den du aus einer Getränke-Dose selbst zusammenbauen kannst). Du brauchst dafür zusätzlich noch eine Klebefolie, ein Essstäbchen und schwarze Tinte zum Schreiben.

4 Stelle einen Buchstaben mit deinem Körper nach. Bilde zusammen mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern ein Wort vor einem einfarbigen Hintergrund. Haltet diese Aktion in einem Foto fest.



Schreiben – mit und ohne Stift

PLUS: Werkzeuge und Materialien – Schreiben

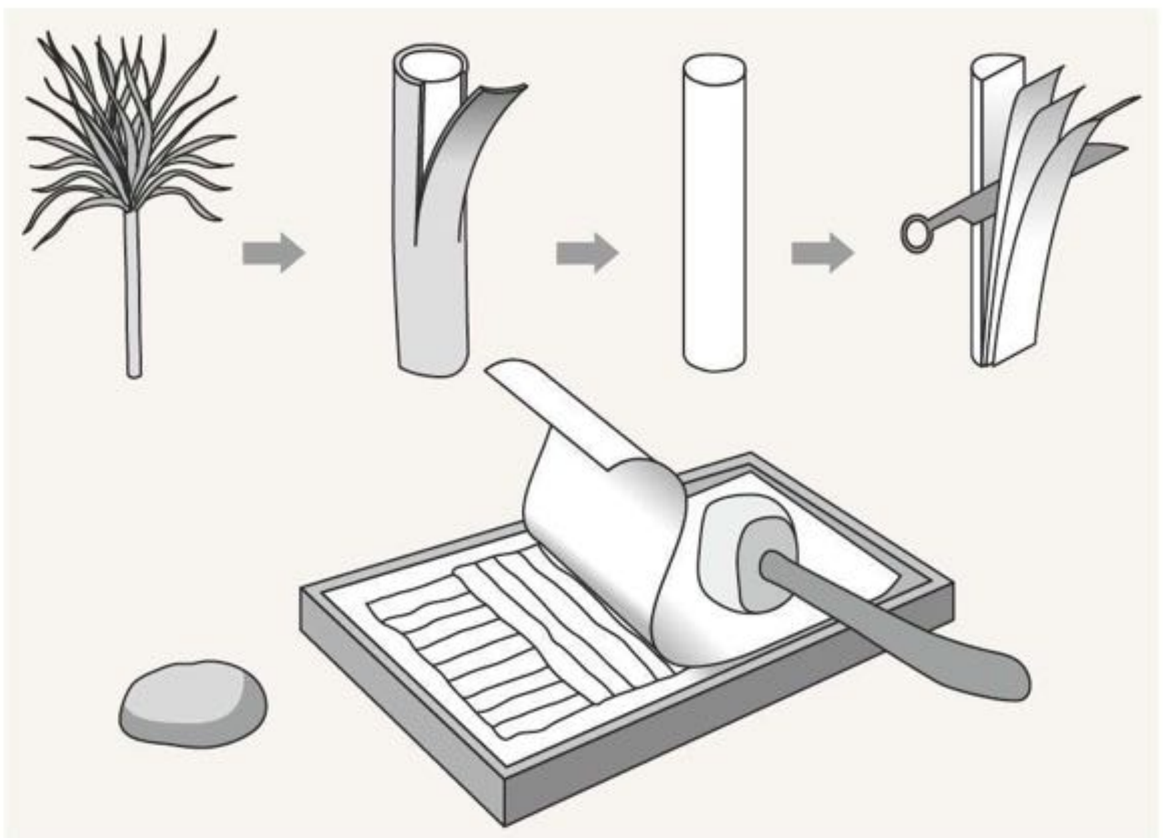
Unser heutiges Papier wurde vor etwa 2000 Jahren erfunden. Von Asien gelangte das Rezept der Papierherstellung über Spanien im 13. Jahrhundert nach Deutschland. Im 14. Jahrhundert wurde die erste Papiermühle in Nürnberg in Betrieb genommen. Eine lange Geschichte haben nicht nur die Schreibgründe, sondern auch die verschiedenen Schreibwerkzeuge. Ähnlich wie bei den Instrumenten zum Zeichnen (vgl. S. 24/25) nutzten die Menschen zunächst die Fundstücke der Natur, um ihre Botschaften zu fixieren: Vogelfedern oder Bambus ebenso wie die Tinte des Tintenfisches.

Zeichenfedern, Tinte und Tusche

Rohrfeder Aus Schilf oder Bambus lassen sich durch Zuspitzen des Rohres variable Schreibinstrumente herstellen – die ältesten Zeicheninstrumente unter den sogenannten übertragenden Mitteln. Im Unterschied zu den Zeichenwerkzeugen Kohle, Rötel oder Bleistift übertragen diese und alle anderen Federn eine dunkel färbende Flüssigkeit auf das Papier. Mit der Spitze kann eine feine Spur gezogen werden, während sich die Tinte im hohlen Schaft halten und langsam abgegeben werden kann. Manchmal wird die Spitze auch asymmetrisch abgeschrägt, was unterschiedliche Strichstärken beim Schreiben erlaubt.



Von links nach rechts: Rohrfeder, Federhalter, Metallfeder/Bandzugfeder, Tinten



Herstellung von Papyrus

Kielfeder Die Schwingenfedern der Gänse sind nach dem speziellen schrägen Zuschnitt an der Spitze gleichermaßen biegsam wie hart und damit als Schreibinstrumente besonders geeignet. Insbesondere vor der Erfindung der Metallfeder wurden sie daher zum Schreiben und Zeichnen sehr gerne verwendet.

Metallfeder Erst im 19. Jahrhundert gelingt es, Metallfedern herzustellen, die nach dem gleichen Prinzip wie eine Naturfeder funktionieren, aber wesentlich widerstandsfähiger sind. Metallfedern gibt es in allen möglichen Breiten, Größen und Stärken. Für das Schreiben besonders interessant ist die Bandzugfeder. Die abgeschrägte, breite Spitze ermöglicht den sogenannten Wechselzug. Ein abwechselnd schmal-breites Schriftbild entsteht. Jede Feder muss in einen Federhalter eingespannt und kann danach wie ein herkömmlicher Stift gehalten werden.

Füllfederhalter oder Füller müssen zum Schreiben gezogen werden. Die geteilte Metallspitze erzeugt dann mit Tinte aus einer Patrone einen dünnen Strich.

Tinte/Tusche Im Gegensatz zur Tinte enthält die Tusche Pigmente (z. B. Rußteilchen), die mit einem Bindemittel vermischt sind. Tinte ist gefärbte Flüssigkeit, wie schon der lateinische Name „tincta aqua“ (lat. gefärbtes Wasser) anzeigt. Tinten stehen in allen möglichen Farben zur Verfügung und sind in der Regel wasserunlöslich. Somit können sie für dokumentenechte Schriftstücke verwendet werden. Tinten lassen sich nicht nur mit Feder und Füllfederhalter schreiben, sondern auch mit sogenannten Kalligrafiepinseln. In China kennt man Tusche seit Jahrtausenden – die Kalligrafie als die Kunst des Schönschreibens hat eine lange Tradition.



Von links nach rechts: Papiere in verschiedenen Farben, Größen und Stärken, Bütten-Papiere, Packpapier, Papyrus

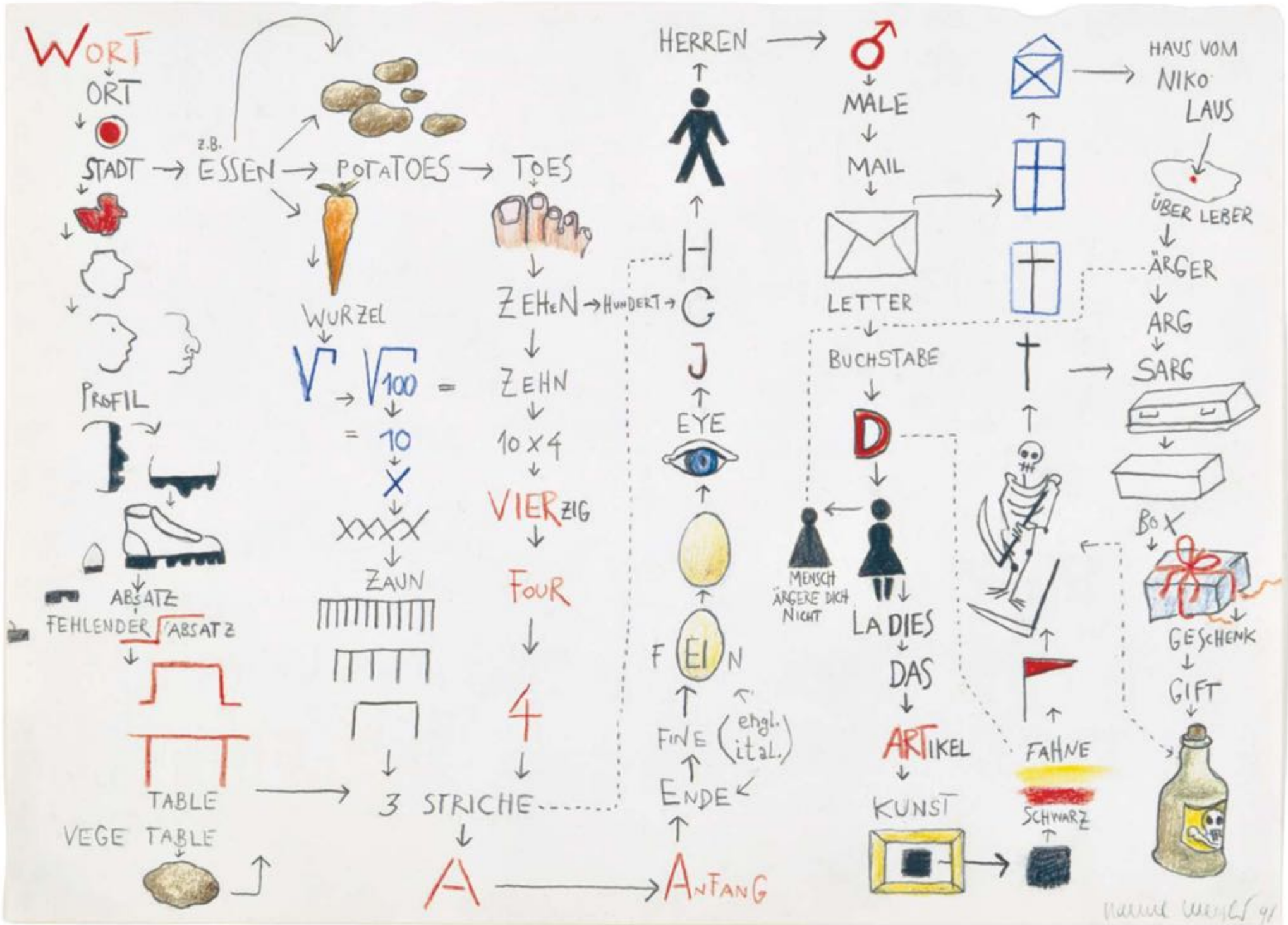
Schreibgründe

Papiere Ursprünglich wurde Papier aus faserhaltigen Lumpen, sogenannten Hadern hergestellt. Aus diesen Pflanzenfasern wurde ein Brei zubereitet und das Papier im Anschluss daran mit einem Sieb abgeschöpft und getrocknet. Zum Schreiben musste das Papier noch in Leim getaucht werden, da sonst die Tinte wie auf einer Papierserviette verlief. Noch immer wird Papier per Hand geschöpft. Das sogenannte Büttenpapier wird oft nicht an den Rändern beschnitten und enthält daher den typischen „gerissenen“ Rand. Handgeschöpftes Papier hat im Gegensatz zu industriell gefertigten Papieren keine Laufrichtung. Hier liegen die Pflanzenfasern normalerweise alle in Längsrichtung. Mit einer Reißprobe lässt sich die Laufrichtung leicht bestimmen. In der Länge reißt ein normales Industriepapier nämlich ziemlich glatt, während es in der Breite ungleichmäßig reißt. Maschinell hergestelltes Papier gibt es in festgelegten Formaten, den DIN-Normen. Ein DIN-A4-Blatt entspricht beispielsweise genau der Größe 210 x 297 mm. Je kleiner die Ziffer, desto größer das Format. Papier wird auch nach Gewicht geordnet. Es ist immer in Gramm pro Quadratmeter angegeben. Normales Druckerpapier hat ein Gewicht von 80 g/m², ab 250 g/m² spricht man nicht mehr von Papier, sondern von Karton.

Papyrus Papyrus wurde zu Beginn des zweiten Jahrtausends v. Chr. in Ägypten erfunden. Aus dem Stängel der Papyruspflanze wurden schmale Streifen geschnitten und parallel nebeneinander gelegt. Darauf wurde eine zweite Schicht im rechten Winkel gelegt. Danach wurde dieses Papiergeflecht so lange geklopft, bis die Pflanzensäfte austraten und zwischen die Stängelstreifen liefen. Nach dem Trocknen waren die einzelnen Streifen nun fest verbunden. An ein Blatt Papyrus wurden immer mehrere angebracht, sodass eine Rolle entstand.

Pergament Ein weiterer Vorläufer von Papier ist Pergament. Es wird aus Tierhaut hergestellt, die gereinigt, gespannt, getrocknet und anschließend geglättet wird.

3.2 Botschaften in Zeichen und Symbolen



Nanne Meyer (geb. 1953): *Wort 1999*, Bleistift, Farbstift, 21 × 29,7 cm, Privatbesitz

Spielerisch setzt sich die Künstlerin *Nanne Meyer* in ihrer Zeichnung „Wort" mit Zeichen, Bildern und Schrift in ihren möglichen Bedeutungen auseinander.



Bilderrätsel (Rebus), um 1865

Gesprächsanregungen

1 Sieh dir die Abfolge der Bilder und Wörter in der Zeichnung von *Nanne Meyer* der Reihe nach an. Kannst du ein Prinzip erkennen?

2 Erstelle vergleichbare gezeichnete Übersetzungen von Bildern und Wörtern mit Bleistiften und Buntstiften. Vergleiche deine Bild- und Wortfindungen mit denen deines Nachbarn.

3 Wie funktioniert das Bilderrätsel? Erkläre.

4 Versuche, das Bilderrätsel zu lösen.

5 Gestalte selber ein solches Bilderrätsel.

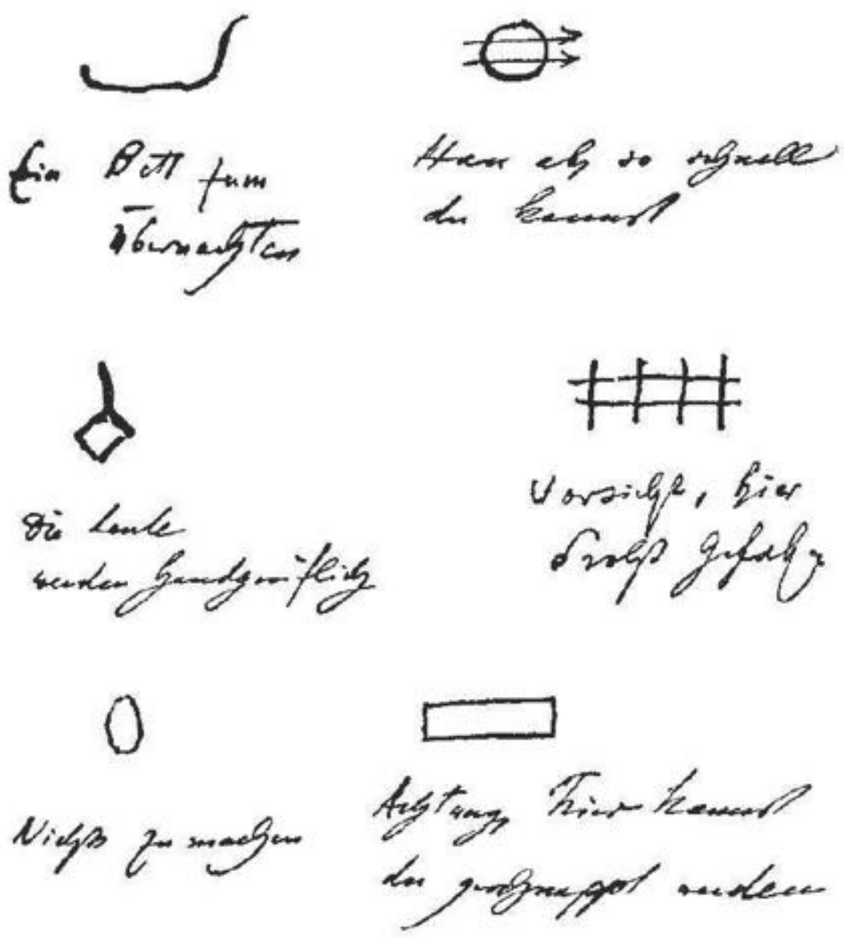
Zeichen und Symbole



Zeichen

Zeichen haben eine lange Geschichte. Sie gehören zu den ältesten Mitteln der Verständigung. Wollten sich die Menschen etwas ohne Sprache mitteilen, nutzten sie Mimik und Gestik, um auf etwas Wichtiges hinzuweisen.
Als erste fixierte Zeichen, die auf etwas anderes verweisen bzw. als Gedächtnisstütze dienen sollten, gelten bis zu 50 000 Jahre alte Einkerbungen und Punkte auf Knochenstücken.
Von dieser frühen Phase der Zeichensetzung an entwickelten sich Zeichen zu wichtigen Mitteln der Kommunikation – in kultischer oder religiöser Funktion oder auch mit praktischer Bestimmung.
In Griechenland blühte der Handel mit Keramik (siehe Kapitel 2.1). Um ihre Waren besser unterscheiden zu können, verwendeten die Künstler Kenn-Zeichen für ihre Gefäße. Diese Markierung von Produkten hat sich mit der „Marke“ von Firmen bis heute gehalten.

Zeichen haben also eine wichtige Aufgabe: Sie dienen der Mitteilung und Verständigung, sie verweisen auf einen Hersteller oder eine Person oder auch auf eine bestimmte Information. Diese kann rätselhaft sein, wenn man die Mitteilung nicht erschließen kann. So übermittelten Einbrecher früher Botschaften mittels einfacher Bildzeichen (Zinken) aus wenigen Linien an nachfolgende Landstreicher. Sie kritzelten sie an die Mauern eines Hauses und vertrauten darauf, dass nur Eingeweihte die Botschaft entziffern konnten: Zwei sich überkreuzende Linien zeigten an, dass ein Diebstahl vorbereitet wurde, drei parallele Linien bedeuteten, dass dieses Haus bereits beraubt worden war.



Ganovenalphabet (Zinken)

Symbole

Zeichen, die eine komplexe Vorstellung oder ein Gefühl verbildlichen, nennt man Sinnbilder oder Symbole. Beispiele dafür sind das christliche Kreuz – ein Symbol für den Opfertod Christi – oder der Halbmond als Symbol für den Islam.

Emojis



Emoticons oder Emojis sind aus der Kommunikation heute kaum mehr wegzudenken. Die ursprünglich aus Japan stammenden Zeichen vermitteln ohne Worte schnelle Botschaften wie Erleichterung, Panik, Trauer oder Freude.

Signale

Signale müssen als Hinweis-, Befehls- oder Verbotszeichen sehr leicht verständlich sein. So sind Verkehrsschilder in höchstem Maße anschauliche und verständliche Bildzeichen mit leuchtenden Farben. Unabhängig davon, aus welchem Land wir kommen oder welche Sprache wir sprechen, müssen wir Verkehrsschilder lesen können und dies möglichst auf den ersten Blick.





Piktogramme
Hinweisschilder mit vereinfachten Menschenfiguren weisen eine Tür als eine Toilette aus, sodass es den internationalen Gästen auf dem Flughafen in Japan oder Venezuela problemlos möglich ist, ihren Bedürfnissen nachzugehen.



Martin Zak (geb. 1972): *NA TOLL!*, Postkarte, 2001

Gesprächsanregungen

1 Vergleiche die Abbildungen auf dieser Doppelseite hinsichtlich ihrer Botschaft. Worin unterscheiden sie sich, was ist ihnen gemeinsam?

2 Welche Funktion haben Zeichen und Symbole für die Verständigung zwischen Menschen? Was unterscheidet sie? Finde weitere Beispiele für Zeichen, Symbole, Signale oder Markenzeichen.

Praxisanregungen

1 Erstelle eine Geheimschrift. Zeichne einfache Bild-Zeichen und zeige sie deinem Nachbarn. Errät er die Bedeutung?

2 Erfinde für jeden Buchstaben ein Zeichen: Setze diese zu Wörtern und Sätzen zusammen und lasse sie entziffern. Zeichnet auf ein Papier oder auf die Tafel im Kunstraum und rätselt gemeinsam.

3 Zeichne alle Emojis, die du kennst. Erfinde weitere.

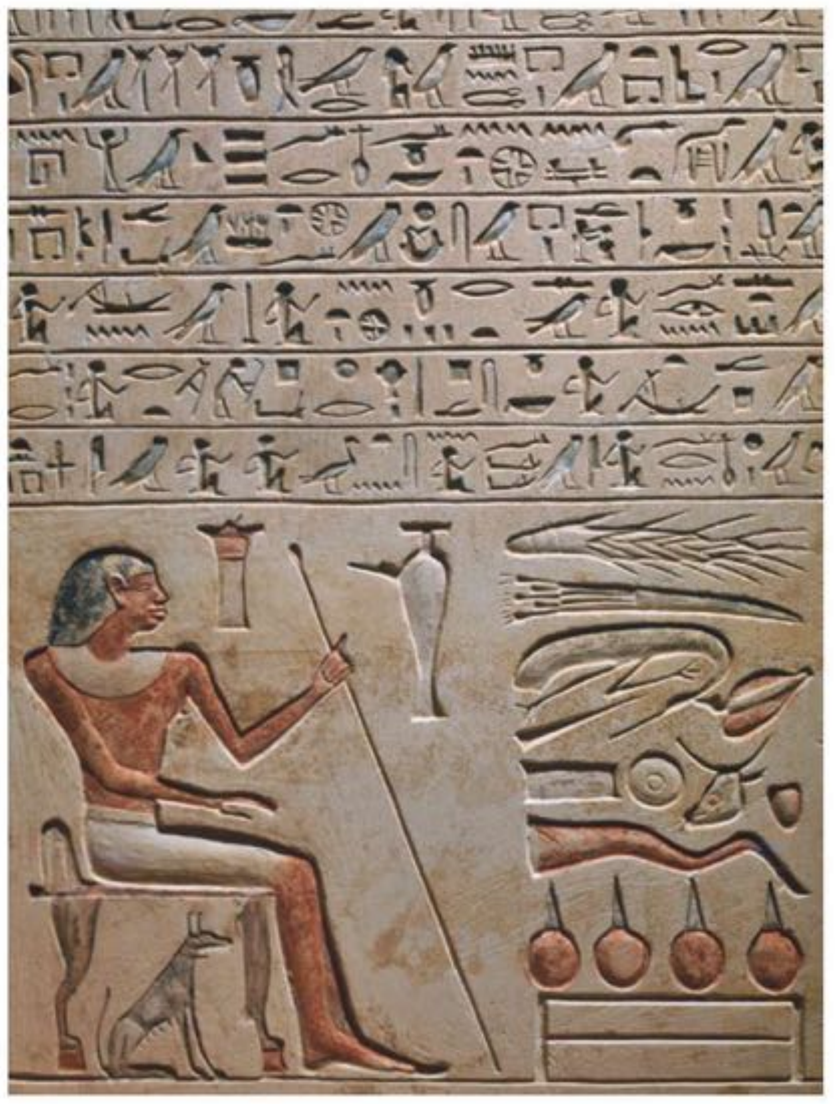
Das Rätsel der Hieroglyphen

An der Entwicklung der ägyptischen Schrift lässt sich anschaulich nachvollziehen, wie aus einer Bilderschrift eine zunehmend vereinfachte, abstrakte Schrift wird.
Zunächst meißelten die Schriftsetzer die Bildzeichen in Stein oder schnitzen sie in Holz – schöne Bildzeichen, die leicht zu deuten waren: Ein Vogel stand für die Bedeutung „Vogel", ein sitzender Mann bedeutete „sitzen". Ein ägyptischer Schüler musste also jedes Wort durch ein entsprechendes Bildzeichen darstellen und so letztlich hunderte von Hieroglyphen erlernen. Im Vergleich zu unserem Alphabet mit nur 26 Buchstaben erscheint das sehr umständlich. Diese Methode zu schreiben erwies sich bei der täglichen Arbeit mit der Zeit als zu unpraktisch. Die Blickrichtung der Tiere und Figuren gibt die Leserichtung vor: Blicken sie nach rechts, wird von links nach rechts gelesen – und umgekehrt.

Um Wörter zusammenzusetzen, begann man, einzelne Laute und Buchstaben durch Zeichen darzustellen. Das bedeutete aber auch, dass nun statt eines Zeichens für ein Wort mehrere Zeichen geschrieben werden mussten.



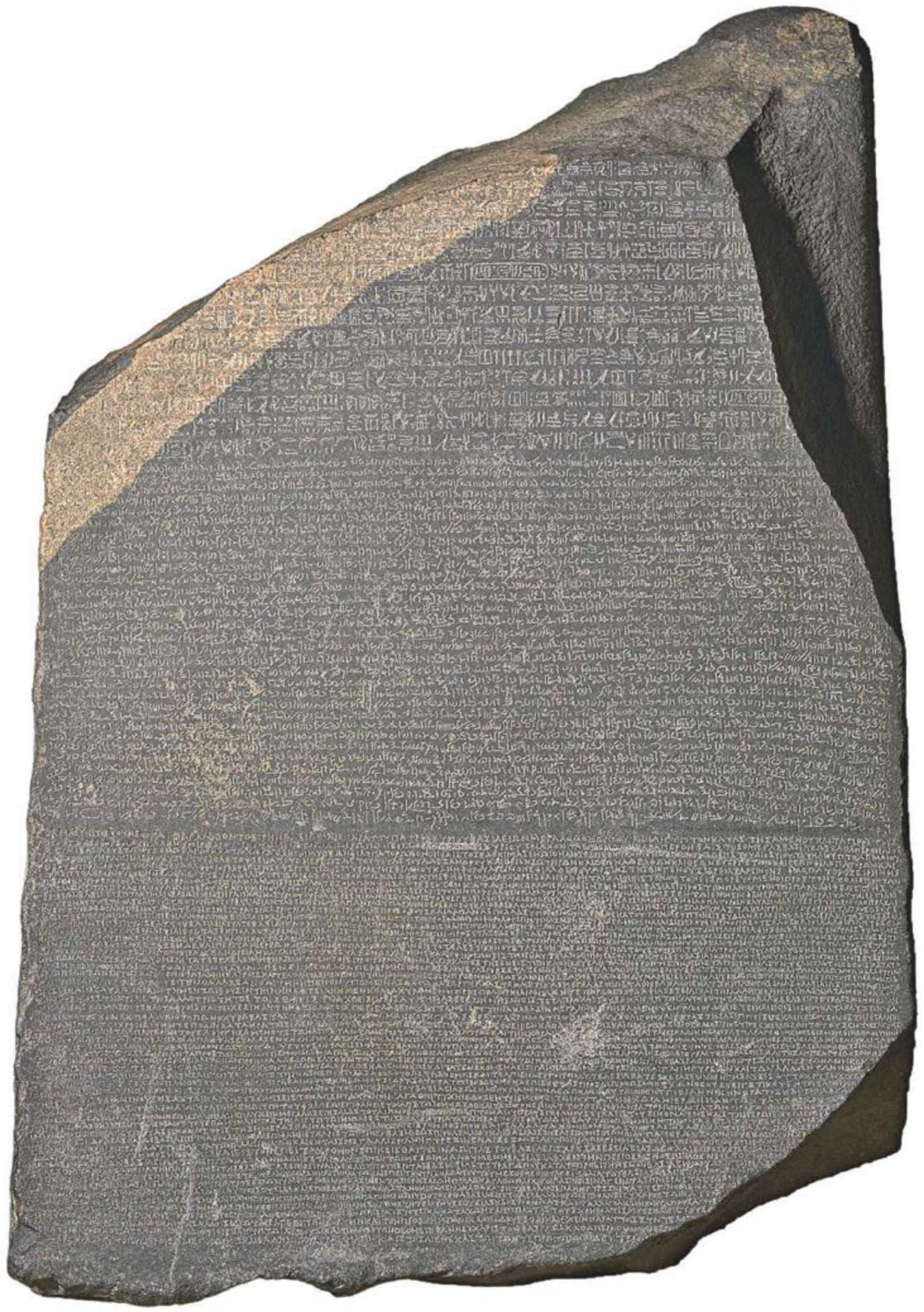
Hieroglyphen auf einer Steinplatte (Detail, 1997)



Stele von Samontuweser, Mittleres Reich, 11. Dynastie, ca. 2000 v. Chr., Kalkstein

Aus den vereinfachten Bildzeichen wurden schnell zu schreibende Kürzel, einfache Linienzeichen, ein Alphabet. Im Laufe der Zeit wurde das Schreiben der linearen Zeichen damit weniger aufwendig, die Zeichen selbst aber wurden damit auch rätselhafter.

Ohne die zähe Geduld des Forschers *Jean-François Champollion* hätten die Hieroglyphen ihre Geheimnisse nie preisgegeben. Anhand des Steins von Rosette, der nach seinem Fundort benannt ist, gelang es ihm im Jahre 1822, die bis dahin unlesbaren Hieroglyphen zu entziffern. Auf diesem Stein stand der gleiche Text in drei verschiedenen Schriften geschrieben: Oben stand eine Botschaft in Hieroglyphen, darunter in Demotisch – einer Schreibschrift der Ägypter – und unten der gleiche Text in griechischer Schrift. Durch den Vergleich bekannter ägyptischer Wörter mit den griechischen wurde eine erste Übersetzung ausgetüftelt.



Stein von Rosette (Rosetta Stone), Memphis, Ägypten, 196 v. Chr.; The British Museum, London

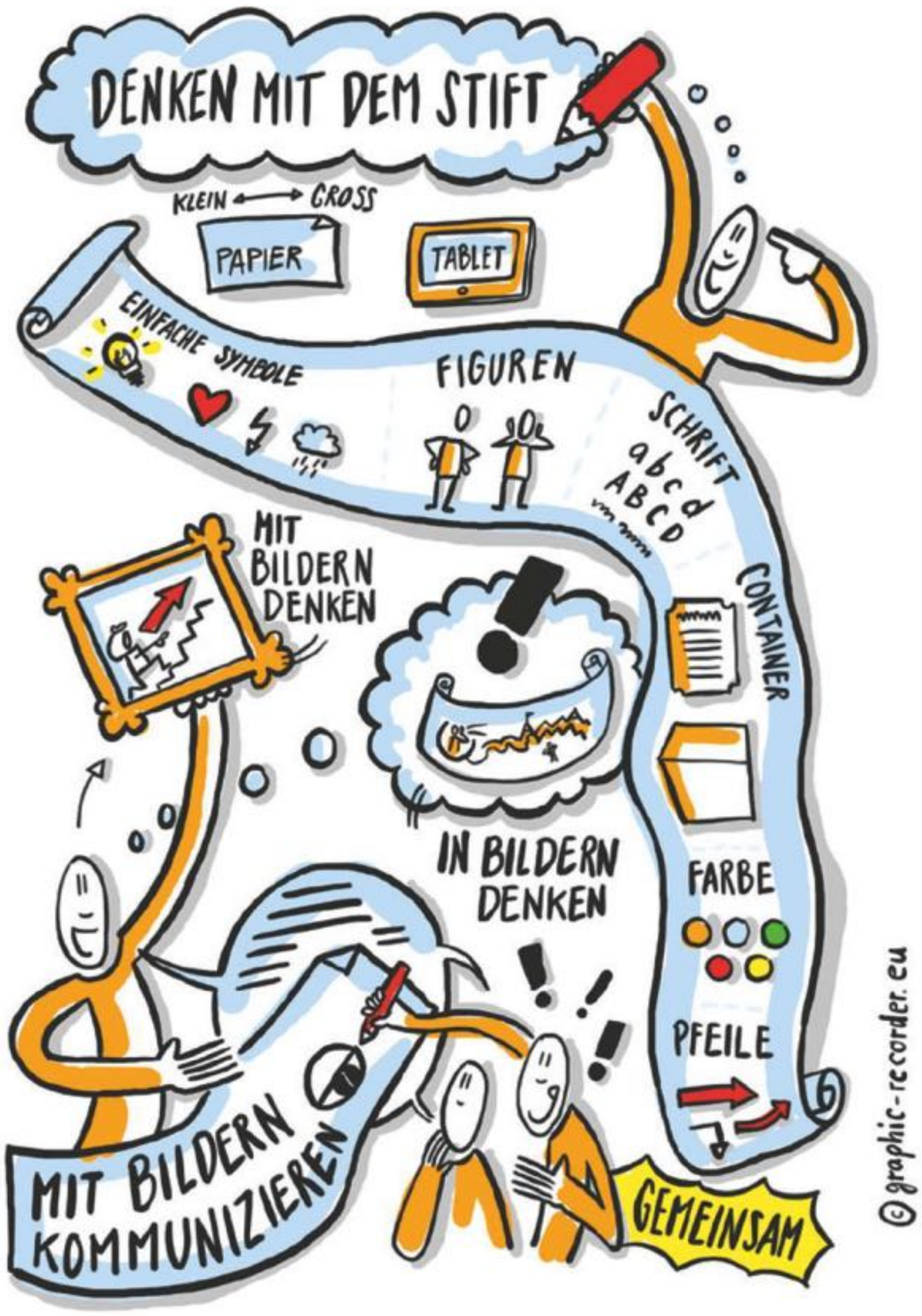
Gesprächsanregung

Erforscher von ägyptischen Hieroglyphen untersuchen die Zeichen auf den Artefakten (d.h. von Menschen erzeugten Gegenständen) ägyptischer Kultur. Betrachte die Reihen der Hieroglyphen auf den Abbildungen. Suche die Zeichen heraus, die am häufigsten vorkommen. Zeichne einzelne Zeichen nach und überlege mit einer Lernpartnerin oder einem Lernpartner, was diese Zeichen bedeuten könnten.

Praxisanregung

Betrachte und sammle ägyptische Schriftzeichen und Bildmotive. Wähle geeignete Motive für ein Brettspiel aus. Gestaltet zu dritt oder zu viert ein Spielfeld, mehrere Spielfiguren und Spielsteine. Entwickelt eine funktionierende Spielidee zu einem „ägyptischen Spiel". Verwendet Hieroglyphen zur Gestaltung von Spielkarten oder Spielfeld. Gestaltet eine Verpackung und vergesst nicht, die Spielregeln aufzuschreiben.

Zeichen – Zeichnen – Kommunizieren



Matthias Schwert (geb. 1968): Beispiel für „Graphic Recording"

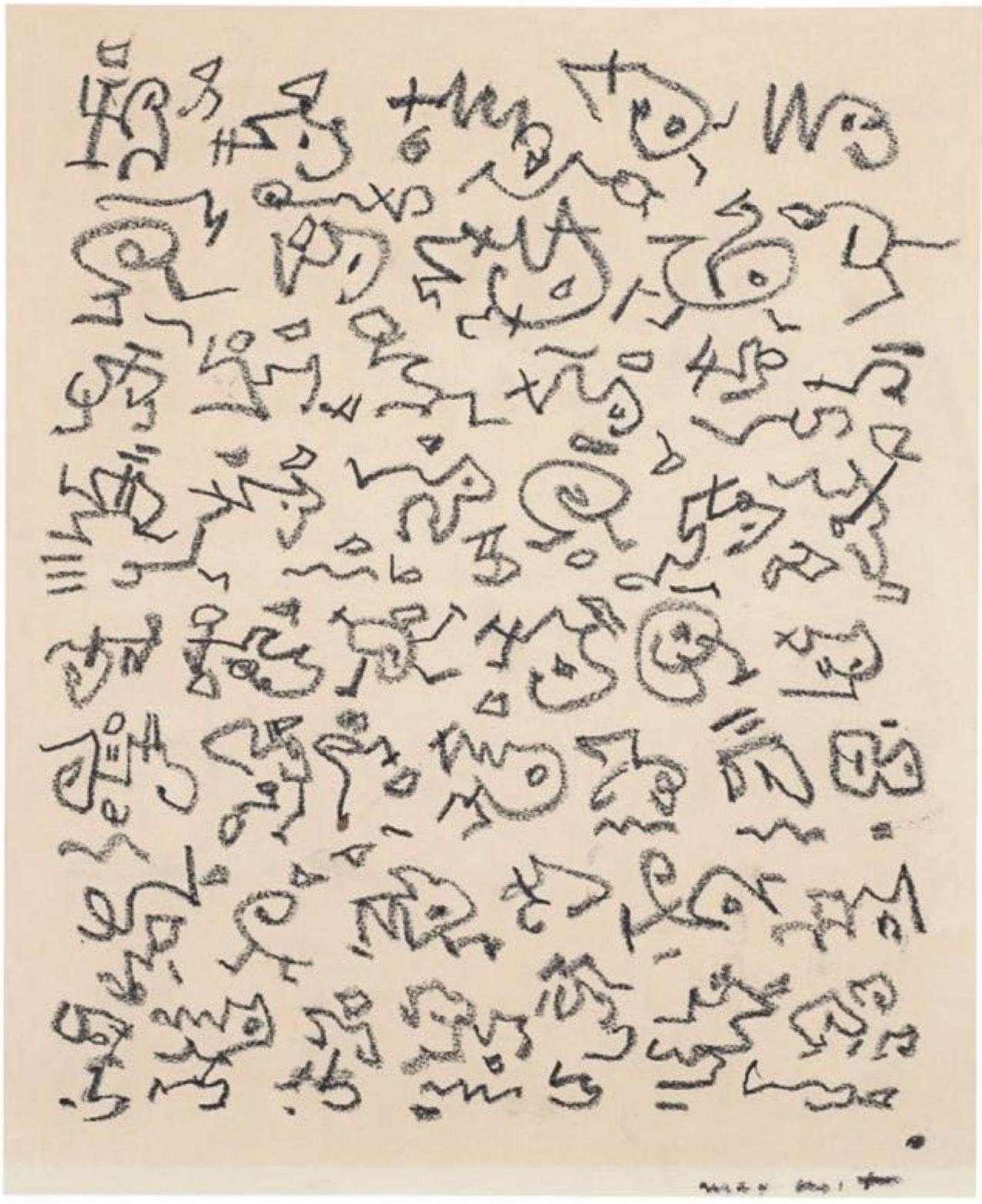
Es entstehen große Zeichnungen mit farbigen Markern, die mittels ihrer klärenden Verbindungslinien komplexe Inhalte übersichtlich darstellen und nachvollziehbar und verstehbar machen. In ihrer Flüssigkeit und Zeichenhaftigkeit leben diese Aufzeichnungen zwischen Schrift und Zeichnung und verdeutlichen die Botschaft in einer unverwechselbaren, klärenden Art und Weise.

Der Graphic Recorder *Matthias Schwert* ist nicht nur ein guter Zeichner, er hat sich ein Zeichensystem erarbeitet, auf das er ganz selbstverständlich zurückgreifen kann. Er zeichnet das, was in Vorträgen gesagt wird, auf drei Meter langes Zeichenpapier. Die Anwesenden können dem Entstehungsprozess dieses „Protokolls" während des Vortrages direkt folgen. Meist lässt sich der Sachverhalt durch die Zeichen, Symbole und die wenigen Wörter viel leichter verstehen.

Sehen, Hören, Zeichnen

Die gehörte Botschaft wandelt sich durch eine Aufzeichnung in eine sichtbare Bild-Botschaft. Weil ein Zeichner alles, was er sieht und hört, fühlt und erlebt, mit Kugelschreiber oder Bleistift in Zeichnungen formulieren kann, denkt er im Zeichnen gleichzeitig in besonderer Weise darüber nach.
Schreiben und Zeichnen sind sich sehr ähnlich: Dies zeigt sich nicht nur in Bezug auf die Methode, die *Matthias Schwert* anwendet (Graphic Recording), sondern auch in Bezug auf die Entwicklung von Schriften aus Bildzeichen. Viele Künstlerinnen und Künstler arbeiten gerade in diesem Zwischenbereich von Bild und Schrift.

Mit einer Zeichnung lassen sich komplexe Botschaften in verständliche und übersichtliche Bilder übersetzen. Bilder zeigen Botschaften auf einer Fläche, vermitteln Bedeutungen in einer anderen, oft offeneren Weise, als Sprache es vermag.
Auf internationalen Kongressen werden immer wieder Zeichner beschäftigt, die die schwierigen Botschaften der Vortragenden – zum Beispiel zum Thema Globalisierung – synchron zum Sprechen visualisieren.



Max Ernst (1891–1976):
Brief an Peter Schamoni, 1965,
Ölkreide auf Papier, 44,3 × 31,2 cm,
Max Ernst Museum Brühl des LVR,
Sammlung Peter Schamoni

Die Zeichen auf dem „Brief" von *Max Ernst* erinnern einerseits an chinesische Schriftzeichen oder Buchstaben des Alphabets, anderseits wirken sie wie kleine wilde Schriftmonster, die hin und her zu hüpfen scheinen.
Da sich die Elemente dieser „Schrift" wiederholen – Kreuz, Wellenlinie, Zickzacklinie, Kreise – und die Zeichen geordnet nebeneinander und nicht durcheinander auf dem Blatt stehen, sind diese Zeichen wie eine Schrift lesbar, ohne dass man die Bedeutung im Einzelnen entziffern könnte.
Doch ist offensichtlich: Hier wird eine Botschaft einfallsreich und unbeschwert vermittelt, originell und verspielt.

Gesprächsanregungen

1 Welchen Vorteil hat eine geschriebene oder gezeichnete Botschaft im Unterschied zu einer gesprochenen Botschaft? Überlegt und diskutiert in der Klasse darüber.

2 Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede könnt ihr bei den beiden hier gezeigten Abbildungen feststellen? Tauscht euch aus.

Praxisanregung

Zeichne auf festen Karton im Format einer Postkarte originelle Zeichen, die für sich sprechen – eine lustige oder zärtliche Botschaft, einen witzigen Drohbrief oder eine feierliche Einladung. Schreibe einen Empfänger auf deine Karte, versieh sie mit einer Briefmarke und verschicke sie mit der Post.

Crash – Boing! Botschaften in Text-Bild-Kombinationen

In einer Schlüsselszene der Comicreihe „Asterix“ schleudert Vercingetorix, der große Anführer der Gallier, dem römischen Feldherrn Cäsar nach der Niederlage seine Waffen vor die Füße. Diese dramatische Situation ist höchst unterhaltsam dargestellt: Die Wucht des Wurfes zeigen nicht nur die Bewegungsspuren, sondern auch die genau beobachtete und umgesetzte Darstellung der Figuren. Auf der einen Seite der augenscheinlich schmerzerfüllte Cäsar, der hier nicht auf seinem Sitz thront, sondern als ein von den schweren Waffen Getroffener wild aufspringt – auf der anderen Seite stehend und überlegen stark: Vercingetorix. Die Botschaft ist klar. Der eigentliche Held, der wirkliche Gewinner der Schlacht ist nicht dieser schwächliche römische Feldherr Cäsar, sondern dieser heldenhaft männliche gallische Heerführer. Diese Botschaft wirkt im Sehen und Lesen der Bildabfolgen unmittelbar auf den Betrachter – mittels der präzise gezeichneten Mimik und Gestik der dargestellten Figuren, ihrer Größe und Anordnung im Bild und durch die sprachlich knappen Sprechblasen: („Peng!“ (Vercingetorix) und „Aua!“ (Cäsar)) schrumpft die Kommunikation auf das Wesentliche der Szene zusammen.

Sehen, Lesen, Lachen

Comics sind spezielle Bildergeschichten, die Text und Bilder so miteinander verknüpfen, dass sich die Handlung sehend und lesend erschließt. Man kann einzelne Geschehnisse im Comic sogar hören. Doch wie schaffen es Comic-Zeichner, dass man ihre Geschichten und Botschaften auf den abgebildeten Bildern nicht nur sieht, sondern die Geschehnisse auch zu hören glaubt? Wenn man zu dieser Frage zum Beispiel ein Asterix-Heft durchblättert, fallen einige Besonderheiten auf, die für Comics typisch sind: Trinkt Asterix aus seinem Fläschchen den Zaubertrank, der unbesiegbar macht, glaubt man, das schnelle, entschlossene Schlucken zu hören. Denn: „Gluck!, gluck!, gluck!, gluck!“ steht in feinen Lettern über dem Helden, wobei sich die sofortige Wirkung des Zaubertranks mittels eines weißen Leuchtens über seiner Stirn bemerkbar macht.
Vor den römischen Legionären fliehende Tauben werden durch weiße Bewegungs-



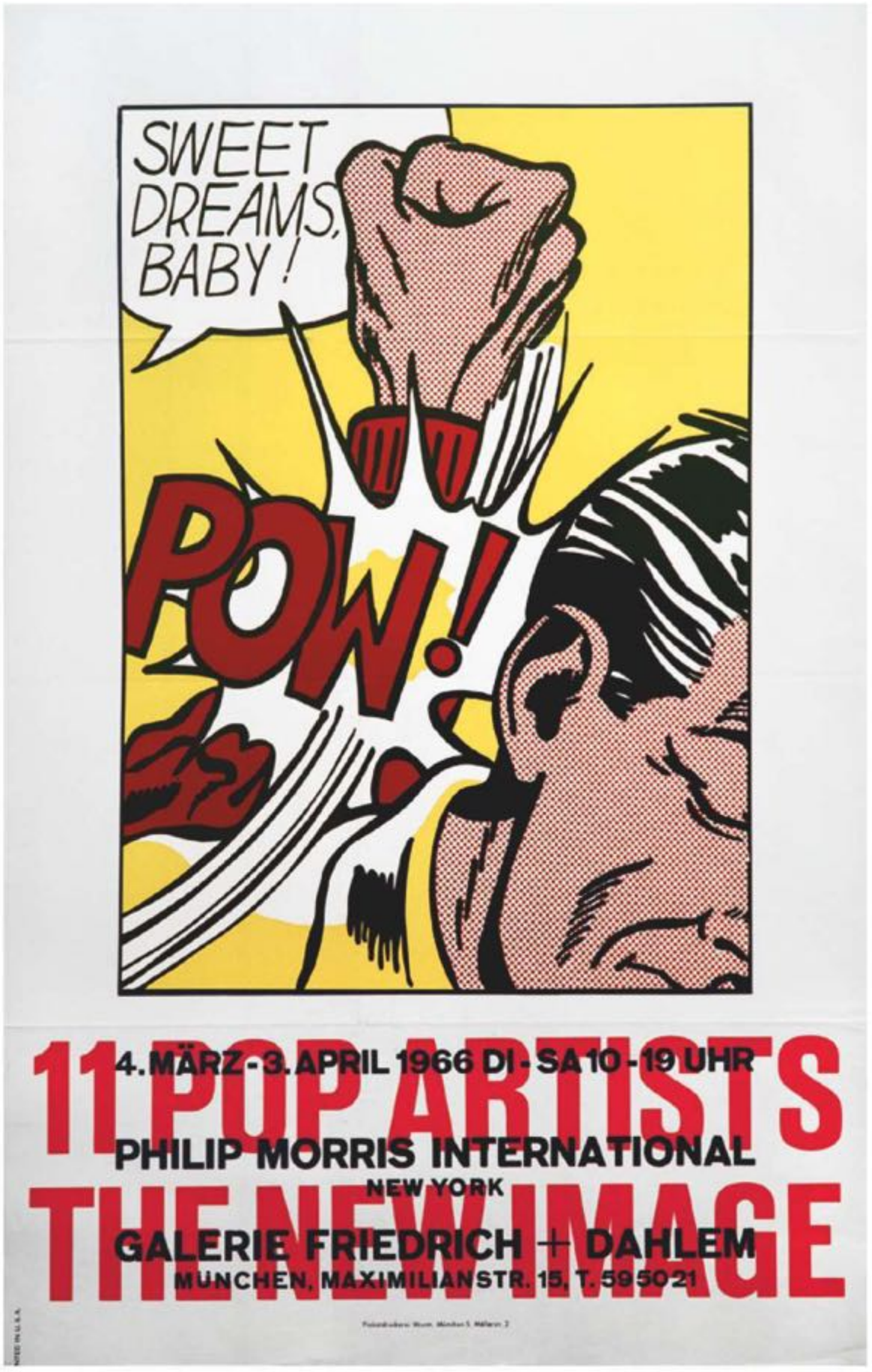
ASTERIX®-OBELIX® / © 2016 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY - UDERZO

spuren dargestellt, die sich von links nach rechts über das gesamte Bild ziehen: „Flapp, Flapp, Flapp!“ steht in den weißen Spuren geschrieben.
Auch nichtsprachliche Schallereignisse werden also in den Bildern gezeigt – wie zum Beispiel das Schlucken des Zaubertranks oder die hastige Flucht der Tauben. Dieses Phänomen nennt man in der Fachsprache **Onomatopoesie**.

Typisch für die Bildergeschichten sind zudem die Sprechblasen, die die Texte rahmen und durch ihre spezifische Form die emotionale Gestimmtheit verdeutlichen.

Comics und Kunst

Comics als eine spezielle Kunst-Form gibt es nicht erst seit Asterix: Botschaften in Form von Bildergeschichten sind bereits im alten Ägypten bekannt, also viele tausend Jahre alt. Im 20. Jahrhundert wird die Bildsprache von Comics im Kontext der Popart dann salonfähig. Die billigen Hefte, die es massenhaft an jedem Kiosk zu kaufen gibt, nahm sich der Künstler *Roy Lichtenstein* als Vorbilder für großformatige Bilder.
Lichtensteins Malerei mit kräftigen Farben, Sprechblasen, Bewegungsspuren und typischen lautmalerischen Zeichen fand viele Fans: POW!



Roy Lichtenstein (1923–1997): *11 Pop Artists*, Offsetlithografie, 86,4 × 53,5 cm, 1966

Gesprächsanregung

Betrachte die beiden Bilder – den Asterix-Comic und das Popart-Bild von *Roy Lichtenstein*. Vergleiche und beschreibe genau, wie Text und Bild jeweils kombiniert sind. Mit welchen Mitteln wird die Botschaft der Bilder verstärkt?

Praxisanregung

Entwickle eine einfache lustige und zugleich spannende Geschichte. Entwirf die zentrale Figuren der Handlung: möglichst unkomplizierte Gestalten mit spezifischer Mimik und Gestik.
Erstelle eine Bildgeschichte, in die du die typischen Merkmale des Comics integrierst. Du kannst diese Aufgabe auch gut mit einem Partner erledigen: Einigt euch bezüglich der Figurendarstellung und der Bildabfolge.

PLUS: Schrift und Zweck

Das Schreiben ist einem bestimmten Zweck unterworfen. Es geht in erster Linie um Mitteilung, Informationsaustausch und Festhalten von Botschaften. Diese Aufgabe wurde und wird von den Menschen unterschiedlich gelöst.

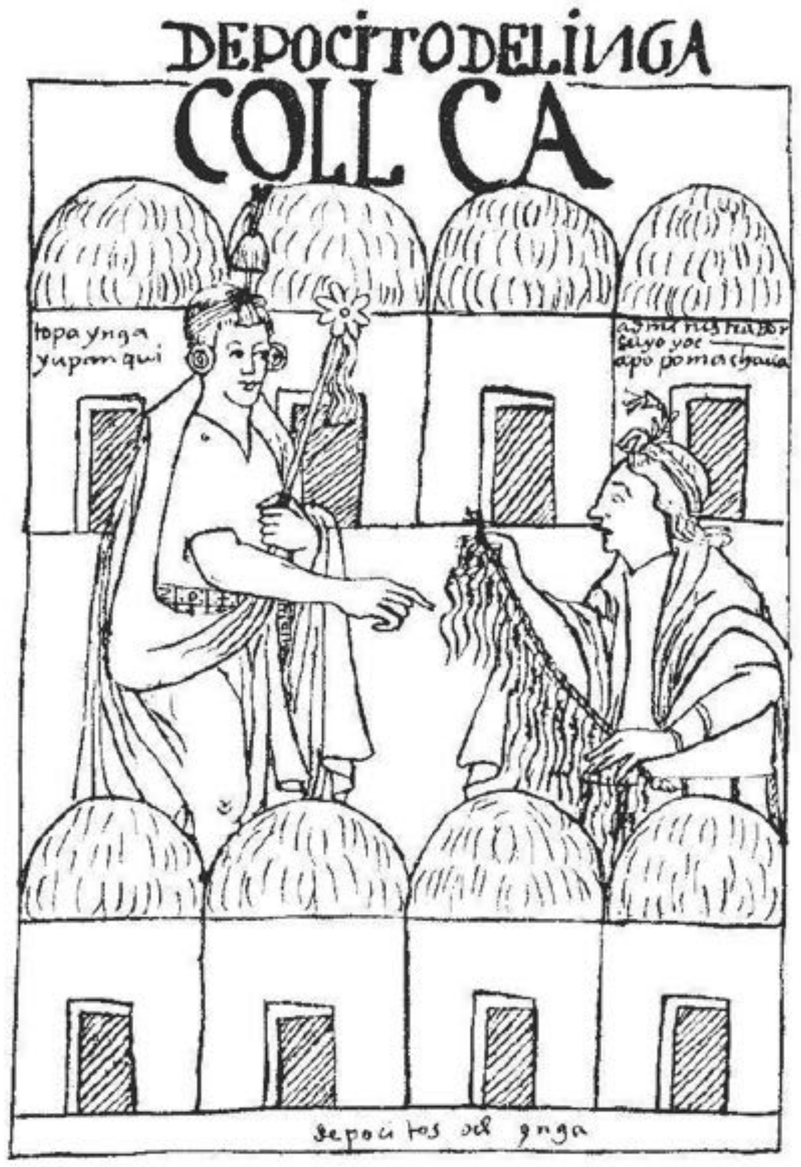


Abbildung eines Quipu auf einem Holzschnitt, Felipe Huaman (1526–1613)

Knotenschrift Vor etwa 4000 Jahren wurden von den Ureinwohnern Südamerikas die sogenannten **Quipus** erfunden. Mithilfe dieser **Knotenschrift** ließen sich einfache Informationen, zum Beispiel über noch vorhandene Vorräte oder wichtige Ereignisse, übermitteln. Die Inkas, die bis vor etwa 500 Jahren einen großen Teil der bergigen Andenregion Südamerikas bewohnten, perfektionierten dieses Schriftsystem. Botschaften, die mithilfe der Quipus gespeichert waren, konnten von speziellen Läufern über das weitverzweigte Wegenetz bis in die letzten Winkel des riesigen Inka-Reiches getragen werden. Leider wurden von den spanischen Eroberern die meisten Quipus zerstört, sodass es heute nur noch etwa 600 Originalexemplare gibt.



Quipu der Inkas
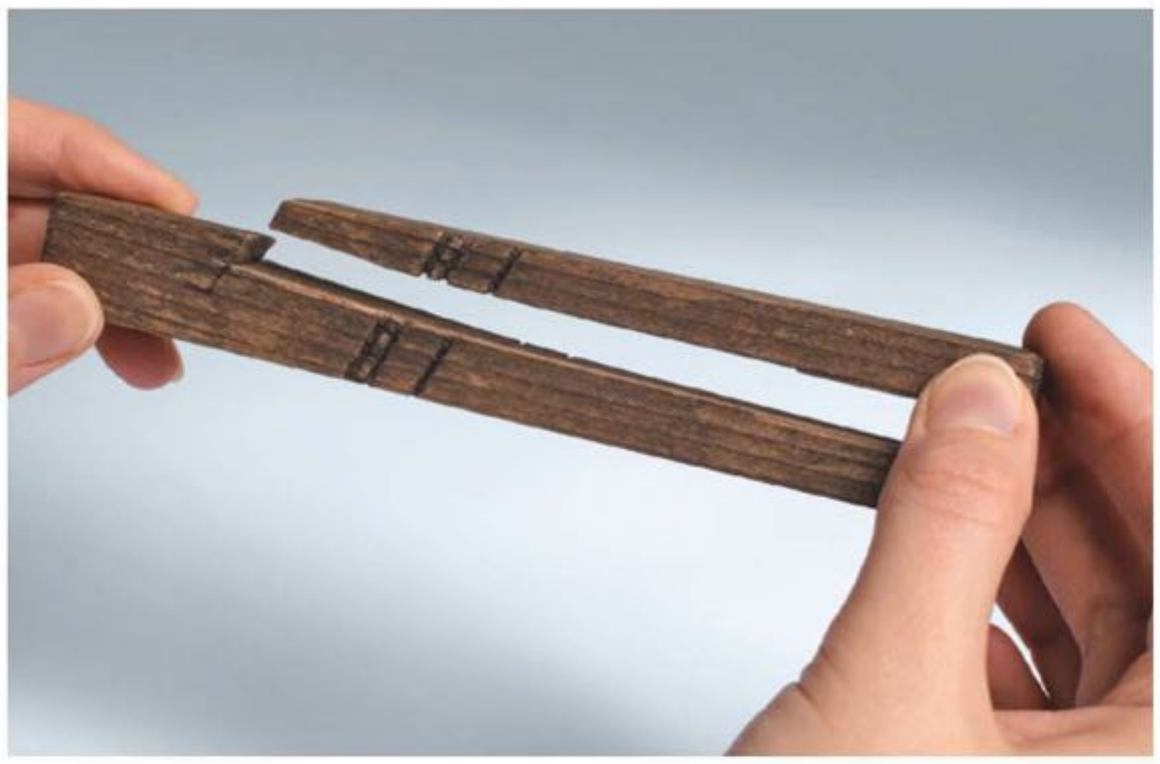
Der **Aufbau eines Quipus** ist in der Regel folgender: An eine Hauptschnur aus Wolle oder Baumwolle sind mehrere 20–50 cm lange Nebenschnüre geknüpft. Die größten Quipus umfassen bis zu 2000 geknotete, zum Teil farbige Schnüre.
Das Entschlüsseln der Botschaften war speziellen Übersetzern vorbehalten. Auch heute geben die Quipus noch Rätsel auf, denn es ist immer noch unklar, ob damit nur Mengenangaben festgehalten wurden oder ob auch Sprache symbolisch dargestellt wurde.

Wie überdimensionierte Quipus wirken manche Werke von *Sheila Hicks* (geb. 1934), einer US-amerikanischen Künstlerin, die von der Kunst der südamerikanischen Ureinwohner beeinflusst ist. Während eines längeren Aufenthalts in Mexiko lernte sie das dortige textile Kunsthandwerk kennen und bezieht sich seitdem immer wieder auf die Kunst Lateinamerikas.



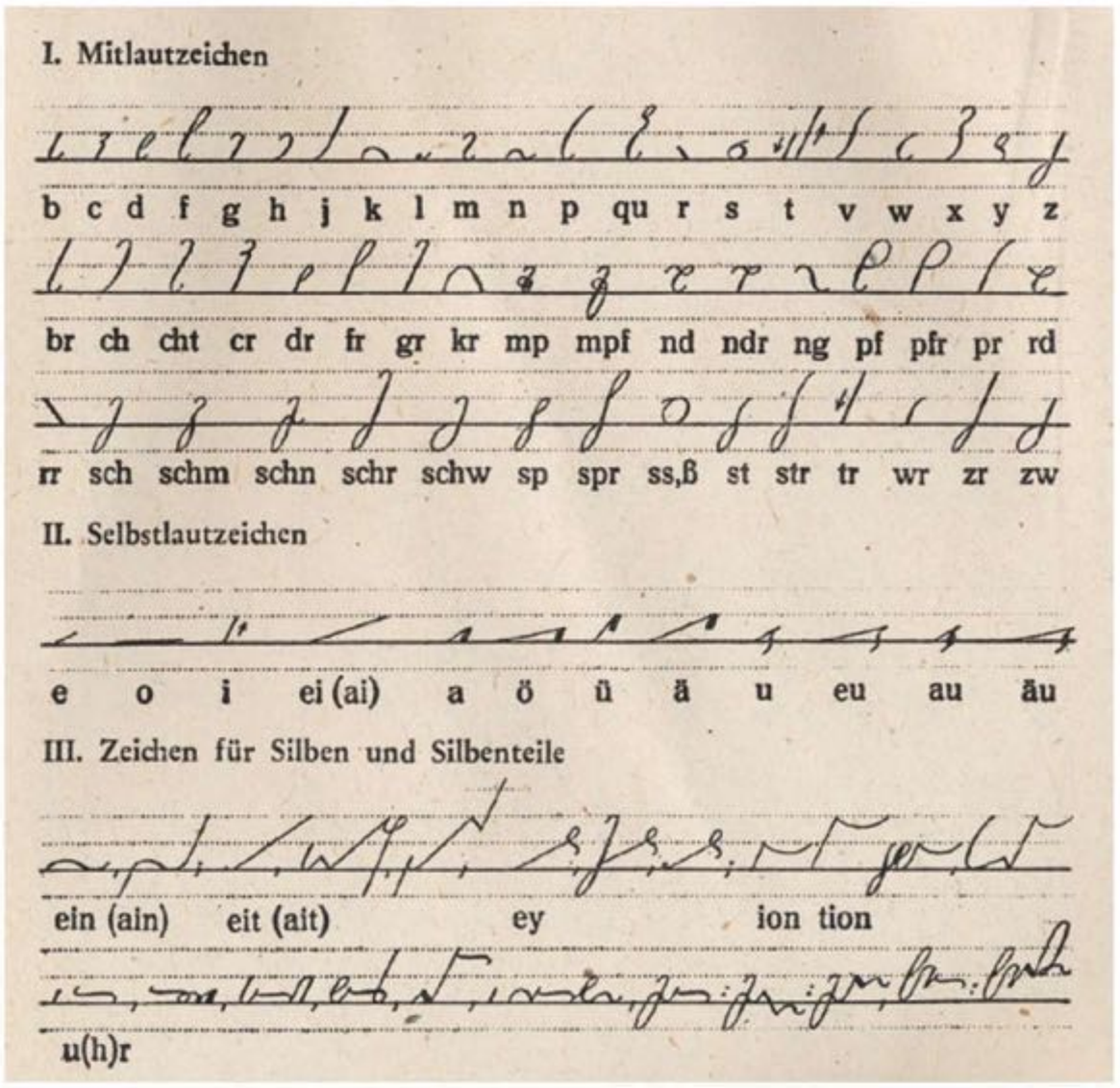
Sheila Hicks (geb. 1934): *The Treaty of Chromatic Zones*, 2015, Bambusstäbe, Wolle, Art Basel, Schweiz 2015

Kerbholz Eng verwandt mit den Quipus ist das **Kerbholz**. Dabei handelt es sich um ein Stück Holz, z. B. einen Ast oder ein Holzscheit, in das bestimmte Zeichen und Muster geschnitzt wurden, um wichtige Daten abzuspeichern. Schon im Mittelalter wurde auf diese Weise beispielsweise „aufgeschrieben" wie viel Geld man jemandem schuldete. Nach dem Einkerben wurde das Holz in der Mitte gespalten und beide Partner bekamen eine Hälfte. Als später abgerechnet wurde, mussten die Teile genau passen und keine Kerbe durfte hinzugefügt oder weggenommen worden sein.



Beispiel für ein Kerbholz aus dem 19. Jahrhundert

Stenografie Eine ganz besondere Art des Schreibens, die auch heute noch vereinzelt zum Einsatz kommt, ist die **Stenografie**. Das Wort setzt sich zusammen aus dem altgriechischen *steno* (= eng) und *graphein* (= schreiben) und bedeutet demnach „Engschrift" oder „Schnellschrift". Das Ziel der Stenografie ist es, so schnell zu schreiben, wie man spricht. Mithilfe bestimmter Zeichen und Kürzel können Geübte Schreibgeschwindigkeiten von ca. 300 Silben pro Minute (ungefähr das Doppelte normaler Sprechgeschwindigkeit) erreichen. Beim stenografischen Schreiben ändern winzigste Details, zum Beispiel dünne oder verstärkte Striche oder längere und kürzere Abstände zwischen den Zeichen, bereits die Bedeutung.



Lehrbuch für Stenografie (Detail), ca. 1935, Deutschland

3.3 Spielen und Erleben



Stefan Fichert (geb. 1946): *Lysistrata* (zwei Klangfiguren)

Figurentheater ist Magie. Das belebte und beseelte Material berührt das Kindliche in uns und Wunderbares und Poetisches wird möglich. **Margrit Gysin**



Paul Klee (1879–1940): Handpuppe Emmy Scheyer – Galka (um 1922). Gips, Nussschalen, Fell, Kugeln, 12 × 6 × 6,5 cm. Schweiz (Privatbesitz)

Gesprächsanregungen

1 Betrachte die Szenen auf den Abbildungen, insbesondere die Figuren. Vergleiche.

2 Erfinde eine Geschichte zu dem Bild, das dich mehr anspricht.

3 Beschreibe, aus welchen Teilen die Spielfiguren auf der linken Seite zusammengesetzt sind. Was ist das Besondere dieser Puppen?

Spielen mit Figuren



Ganesha und Dämon, Schattenspielfiguren, Pergamentschnitt aus Indien, 19. Jahrhundert, Stadtmuseum, München



Marionette aus „Volpone“, 1960, Kleines Spiel, München

Das Spiel mit Figuren hat eine lange Tradition. Wir unterscheiden zum Beispiel Handpuppen, Stockpuppen, Marionetten und Schattenspielfiguren. Je nach Art der Figur wird von unten mit den Händen, mit Stäben oder von oben mit Fäden gespielt. Beim Schattenspiel befinden sich die Zuschauer vor einem weißen Tuch. Sie sehen dadurch nur den Schatten der Puppe als schwarze Umrissfigur.



Der Lehrer, Handpuppe, Schülerarbeit

Die Puppenspieler sollen möglichst nicht sichtbar sein, sprechen aber die Rolle ihrer Figur.
Die Puppen können Vieles, was richtige Menschen nicht fertigbringen. Es kann sich um sprechende Tiere, Mischwesen oder sogar Gegenstände handeln, die im Spiel zum Leben erweckt werden.

Handpuppen

Bei den Handpuppen bewegt der Spieler den Kopf und die Hände seiner Puppe mit dem Zeigefinger, Daumen und Mittelfinger. Seine nach oben gehaltenen Hände werden durch das Puppengewand, das den Körper darstellt, verborgen.

Stockpuppen

Stockpuppen ähneln ein wenig einer Handpuppe. Auch hier ist das Kleid direkt am Hals der Puppe befestigt. Im Halsloch steckt aber kein Finger, sondern ein Stock, den der Spieler festhält. Die Arme der Puppe werden meistens mit kleineren Stäbchen von der anderen Hand des Spielers bewegt.

Marionetten

Die Puppe hängt an Fäden und die Hände des Marionettenspielers befinden sich über dieser. Die Fäden sind an den Gliedern der Puppe und an einem oder mehreren Holzstäbchen befestigt. Diese bilden meistens ein Kreuz, weshalb dieser Teil auch Kreuzholz genannt wird. Wenn der Marionettenspieler dann das Kreuzholz bewegt und an den verschiedenen Fäden zieht, bringt er Leben in seine Marionette.

Schattenspielfiguren

Schattenspielfiguren sind flache Puppen, die oft aus Holz oder Pappe hergestellt sind. Ein Spieler bewegt sie unmittelbar hinter einem aufgespannten weißen Tuch, das von hinten mit einem Licht angestrahlt wird. Die Zuschauer befinden sich vor diesem Schirm und betrachten das Spiel der Schattenfiguren. Mit einem Stock hält der Puppenspieler die Figur fest und lenkt mit Stangen die beweglichen Glieder.



Marionetten aus „Maipus Versuchung“, 1961, Kleines Spiel, München



Marionette aus „Macbeth“, 2009, Kleines Spiel, München

Gesprächsanregungen

1 Bestimmt warst du schon einmal in einem Figurentheater. Erzähle von deinem Erlebnis. Was war ähnlich? Worin unterschied es sich von den hier vorgestellten Formen des Puppenspiels?

2 Betrachte die unterschiedlichen Figuren auf den Abbildungen. Welche Spielfigur gefällt dir besonders gut? Warum? Erkläre.

Praxisanregung

Erfinde eine kurze Szene mit verschiedenen Fantasiefiguren. Zeichne deine Fantasiewesen auf festen Karton, schneide sie aus und befestige sie an einem Stab. Wenn die flachen Figuren eine markante Silhouette besitzen, kann man sie als Schattenspiel präsentieren. Dazu brauchst du nur noch einen lichtdurchlässigen Vorhang, hinter dem eine starke Lichtquelle leuchtet.

Puppenspiel auf der großen Bühne

Ein riesengroßes gehörntes Ungeheuer führt Prinz Tamino in Mozarts „Zauberflöte“ zur Feuer- und Wasserprüfung. Es ist beinahe sechs Meter hoch, 60 Kilo schwer und muss von vier Männern, die sich im Körper des Tieres befinden, gespielt werden. Dabei müssen die Spieler das Gerüst tragen und dabei gleichmäßige Bewegungen machen. Die Aufführung fand auf der Seebühne der Bregenzer Festspiele statt.
Erfunden und gefertigt hat das Riesenmodell, das es in zweifacher Ausführung gibt, der Künstler *Stefan Fichert*. Er baute zunächst einmal ein Gerüst aus einem Geflecht aus Rattan und Aluminium, weil beides leicht, aber stabil und biegsam ist. Dann fügte er den Körper aus ebenfalls leichtem Kunststoff hinzu und verband einzelne Teile mit stabilen Kabelbindern aus dem Baumarkt.

Es gibt noch viele andere schöne Figuren, die *Stefan Fichert* entworfen und gefertigt hat, zum Beispiel Handpuppen, Stockpuppen oder Marionetten. Teilweise sind seine raffinierten Puppen auch gleichzeitig Musikinstrumente (siehe S. 148).



Stefan Fichert (geb. 1946): *Die Geharnischten*, Gerüstetes und bitterböses Einhorn



Stefan Fichert (geb. 1946) bei der Arbeit im Atelier

Gesprächsanregungen

1 Vergleiche die „Geharnischten“ oben mit den abgebildeten Spielfiguren auf der linken Seite. Wie wirken sie auf dich in dieser immensen Größe?

2 Aus welchen Bereichen kennst du ähnlich große Ungetüme? Erzähle.

3 Was meinst du, warum gibt es die Riesenungeheuer in zweifacher Ausführung?

Praxisanregung

Erfindet und gestaltet eine kurze Szene, die ihr als Handpuppenspiel in der Klasse aufführen könnt. Bildet Gruppen von vier Schülerinnen und Schülern und verteilt die Aufgaben: Text schreiben, Köpfe modellieren, Kleider herstellen und Hintergründe malen. Besprecht in der Gruppe den Ablauf des Stückes und bestimmt die Anzahl von Spielszenen.

Fertigt die Handpuppen. Den Kopf knetet ihr aus einer lufttrocknenden Masse (Plastiform). Unten setzt ihr den Hals an und drückt ein Loch für den Finger hinein. Dazu näht oder klebt ihr ein Gewand und befestigt dieses mit Klebstoff am Hals.

Malt die Bühnenbilder auf ungefähr DIN A2 große Papiere mit kräftigen Deck- oder Acrylfarben, damit die Zuschauer sehen können, wo euer Stück spielt.

Kamishibai – ein kleines Theater mit großer Wirkung



Japanischer Kamishibai-Erzähler Yushi Yasuno, 2008

Das Wort **Kamishibai** stammt aus dem Japanischen und bedeutet so viel wie „Papiertheater". Dabei präsentiert ein Kamishibai-Schauspieler sein dramatisches Stück zu einer Reihe von Bildern, die sich in einem bühnenähnlichen Aufbau befinden.
Am Anfang des 20. Jahrhunderts blühte diese Form des Erzähltheaters als ein Lockmittel eines Süßigkeiten-Verkäufers auf, der mit dem Fahrrad durch kleine japanische Orte fuhr und die Kinder auf der Straße mit spannenden Vorführungen begeisterte. Hinten auf dem Gepäckträger befand sich das kleine Theater, in das er die Bilder einlegte und dazu entsprechend seine Geschichte vortrug. Die Vorstellung kostete das faszinierte kleine Publikum nichts, dafür sollte es aber von seinen angebotenen Süßigkeiten kaufen. Bis zum Jahre 1953 gab es etwa 10 000 Kamishibai-Erzähler und täglich fünf Millionen Zuschauer in Japan.

Der Reiz des Erzähltheaters liegt im direkten Kontakt des Schauspielers mit dem Publikum sowie darin, dass es nur einen Erzähler gibt. Der Inhalt der Geschichte ist anhand der Bilder zu erzählen, nicht vorzulesen. Dabei spielen die Gesichtsausdrücke des Spielers, auch **Mimik** genannt, eine große Rolle. Aber auch die **Gestik** (siehe S. 162) sollte die Zuschauer mitreißen. Jeder Schauspieler besitzt einen ganz eigenen Stil. Der Spieler soll die Gesten vorher durchdenken und wiederholen, auch sollte er seine Stimme der Geschichte anpassen und einige Male proben.

Szenisches Spielen

Beim Vorspielen eines szenischen Stückes ist es wichtig, dass man das Erzählen einer Geschichte durch Einsatz von Mimik und Gestik, durch wechselndes Sprechtempo, entsprechende Intonation und Ton der Stimme abwechslungsreich und lebendig gestalten kann. Sowohl Gestik als auch Mimik sollten nicht zufällig, sondern gut durchdacht eingesetzt werden.



Kamishibai (Schülerarbeit)

Gesprächsanregungen

1 Was muss man bei der Präsentation eines Erzähltheaterstückes beachten? Erkläre.

2 Wie kann die Erzählerperson Spannung aufbauen und ihre Zuschauer fesseln? Tauscht euch aus.

Praxisanregungen

1 Erfindet in Kleingruppen von drei bis vier Schülerinnen und Schülern eine Geschichte, die ungefähr zehn Bilder umfasst.

2 Baut aus Pappkarton oder Holz ein Kamishibai-Theater mit Verzierung. Das Theater muss ein vorne und oben offener Kasten sein.

3 Überlegt, wie ihr euer Theater präsentiert: Wie unterstützen die Beleuchtung, selbst gemachte Geräusche oder auch Musik euer Stück?

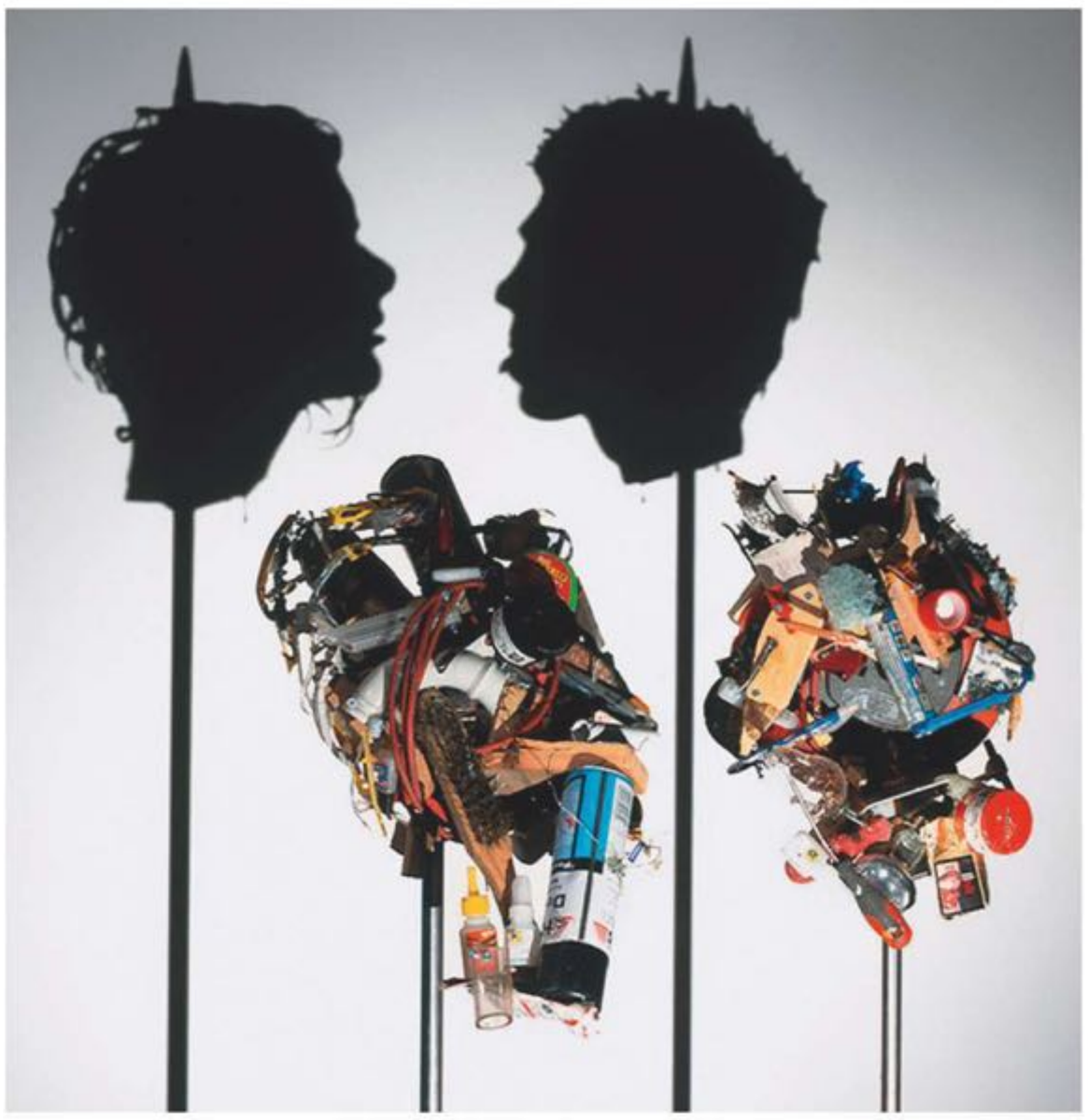
4 Bevor ihr vor der Klasse vorspielt, übt das Stück ein paar Mal. Achtet auf eure Mimik, Gestik und Intonation der Stimme.

PLUS: Schattenspiel mit Hand und Kopf

Ein Schatten ist die dunkle, unbeleuchtete Fläche, die Personen oder Gegenstände bilden, wenn sie direkt von einer Lichtquelle angestrahlt werden. Diese Schlagschatten bieten vielfältige Möglichkeiten für Kunst und szenisches Spiel.



Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571–1610): *Die Berufung des Hl. Matthäus*, Öl auf Leinwand, ca. 1599



Tim Noble (geb. 1966)/**Sue Webster** (geb. 1967): *Two Executed Lovers*, Abfall/Stahl/Projektor, 2009

Licht und Schatten sind von jeher wichtige Einflussgrößen in der Kunst. Einer der Maler, der dieses Spiel meisterhaft beherrschte, war der Italiener *Michelangelo Merisi da Caravaggio*. In seinen Bildern inszeniert er die Figuren wie auf einer Bühne. Den Betrachter führt er durch geschickte Lichtakzente durch das Bild. Alles, was ihm wichtig erscheint, wird in helles Licht gerückt und wie mit einem Bühnenscheinwerfer angestrahlt. Eher Nebensächliches oder Bildteile, die erst später entdeckt werden sollen, liegen in dunklen Bildbereichen, im Schatten. Außerdem ruft das extreme Hell-Dunkel Dramatik hervor.

Das britische Künstlerduo *Tim Noble* und *Sue Webster* setzt Licht und Schatten noch direkter ein: Mithilfe eines lichtstarken Projektors werfen sie geschickt arrangierte Schattenrisse an die Wand. Hierzu erstellen sie Plastiken aus unterschiedlichsten Materialien wie Abfällen und Schrott. Diese Montagen sind in der Regel vollkommen abstrakt und wirken zum Teil wie wahllos zusammengeklebte Müllklumpen. Erst wenn die Objekte angestrahlt werden und ihren Schatten auf eine Wand werfen, werden daraus Porträts, die die Menschen ähnlich wie bei einem Scherenschnitt in sehr fein ausgearbeiteten Details zeigen.

Beim Schattentheater werden entweder zwei- oder dreidimensionale Figuren vor einer Lichtquelle bewegt oder es agieren lebensgroße Schauspieler direkt und werfen ihre Silhouetten an die Wand.

Eine Sonderform der letzteren Variante ist das **Handschattenspiel**. Jeder kennt den kindlichen Spaß, den das Experimentieren mit der Nachttischlampe und einfachen Handgesten, die Schattenbilder an die Wand projizieren, bereitet. Maximale Einfachheit und Unmittelbarkeit zeichnen diese Art des Spiels aus. Es reicht eine starke Beleuchtung wie ein Overheadprojektor sowie eine helle Wand – und das Stück kann beginnen …



Frank Silberbach (geb. 1958): *Schlafender Hund* , aus der Serie *Portugal*, S/W-Foto, 2003

Die Vielzahl der **Schattenbilder und Schattenformen**, die mit den Händen gebildet werden können, ist schier unbegrenzt. Ganz leicht lassen sich ein Krokodil oder ein Hund bilden. Schwieriger sind Gestalten, bei denen beide Hände zum Einsatz kommen. In Anleitungen, die es auch als Smartphone-Apps gibt, wird anschaulich erklärt, wie auch außergewöhnliche Schattenfiguren zustande kommen. Durch den Abstand zur Lichtquelle kann die Größe der Figuren variiert werden. Darüber hinaus können mit mehreren Leuchten und diffusem Licht weitere beeindruckende Effekte erzielt werden. Im Jahre 2006 ließ das Unternehmen VW einen kurzen Werbespot produzieren, der wohl als gelungenstes Beispiel der **Kunst des Handschattenspiels** gelten kann. Der Schwarz-Weiß-Film, der lediglich eine Minute dauert, zeigt Bilder aus dem Leben einer Stadt; Schwäne werden gefüttert, Menschen laufen durcheinander, Gebäude schießen in die Höhe. Beim Betrachten des Films hat man den Eindruck, dass unglaublich viele Hände gleichzeitig im Einsatz wären. In Wirklichkeit wurde das Video mit höchstens vier Händen gleichzeitig gedreht. Der Trick liegt in der digitalen Nachbearbeitung des Filmmaterials.

3.4 Theater: Botschaften in Zeit und Raum



Menander-Relief (Mitte des 1. Jahrhunderts nach Christi), Rom, Lateran-Museum

„Ich liebe es, Theater zu spielen. Es ist so viel realistischer als das Leben. **Oscar Wilde** (1854–1900)



Klassenraum-Theater (Standbild)

Gesprächsanregungen

1 Hast du schon einmal ein Theaterstück gesehen? Berichte.

2 Notiere, was für dich alles zu einem gelungenen Theater-Ereignis gehört.

3 Was könnte in dem Menander-Relief dargestellt sein? Erläutere deine Vermutungen anhand der Einzelheiten der Abbildung.

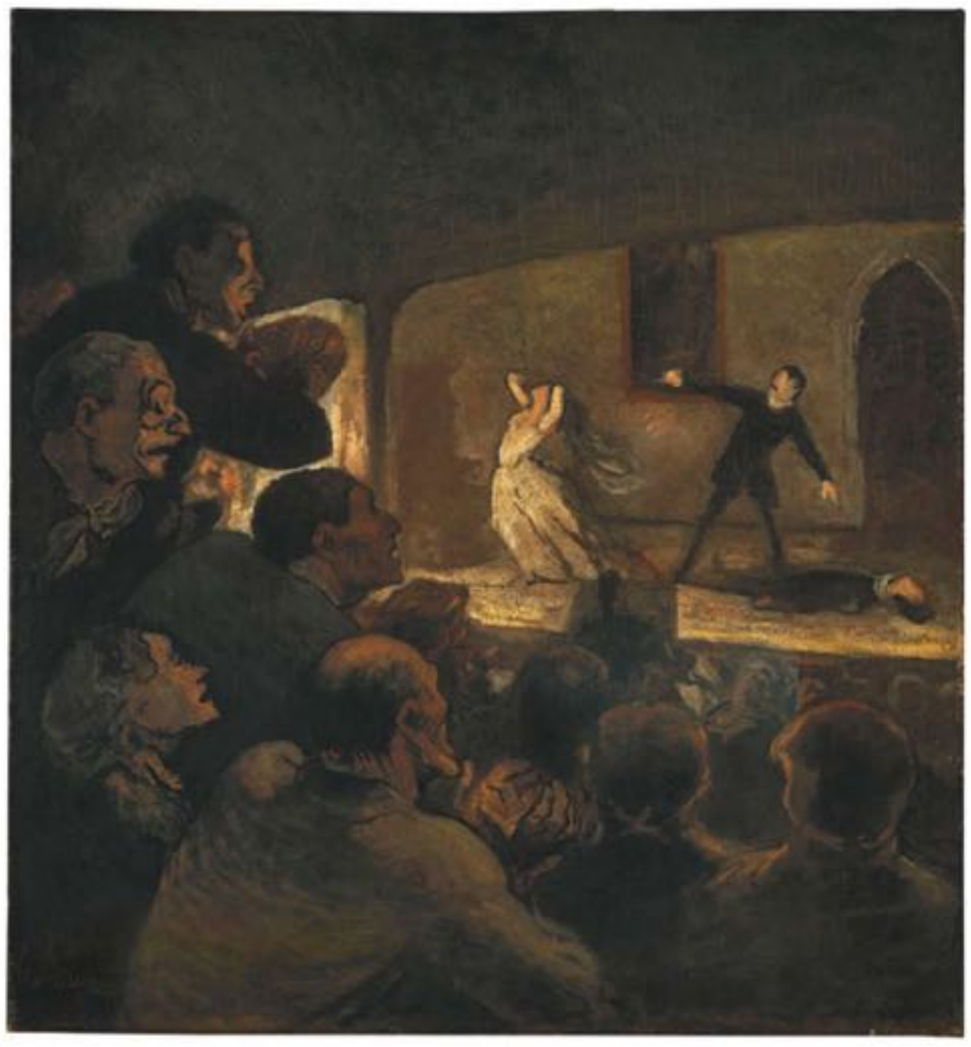
4 Wenn es bei dem Menander-Relief um Theater geht: Wie könnte die Handlung des Stückes sein?

5 Wie verstehst du das hier abgedruckte Zitat über das Theater? Erläutere.

Theateraufführungen – was gehört alles dazu?



William Hogarth (1697–1764): *Kindertheater im Haus von John Conduit*, 1732, 131 × 146,5 cm, Öl auf Leinwand, Privatsammlung



Honoré Daumier (1808–1879): *Das Drama*, um 1860
Öl auf Leinwand, 97,5 × 90,4 cm, München, Neue Pinakothek

Was gehört zu einem gelungenen Theater-Ereignis? Meistens denken wir, Folgendes darf nicht fehlen:

- ein sich öffnender Vorhang,
- Schauspieler und Publikum,
- Regisseur (Spielleiter) und technische Helfer,
- Bühne und Raum mit Sitz- oder Stehplätzen für die Zuschauer,
- Stimme, gesprochener Text, Handlung,
- Kostüme und Maske,
- Mimik (Gesichtsausdruck) und Gestik (Körpersprache (siehe S. 162)),
- Requisiten (Ausstattung) wie Schwert oder Rosen sowie Bühnenbild und Licht,
- Gesang und Musik
- und am Schluss viel, viel Applaus!



Edward Hopper (1882–1967):
Parkett, 2. Reihe rechts (1927).
Öl auf Leinwand, 102,2 × 122,5 cm.
Toledo (Ohio), Museum of Art

Parkett, 1. Reihe (1951)
Öl auf Leinwand, 79,1 × 101,9 cm.
Washington (DC),
Hirshhorn Museum

Gesprächsanregungen

1 Mache den Alle-Sinne-Test: Was könntest du bei den hier gezeigten Theater-Darstellungen sehen, hören, schmecken, riechen, ertasten usw.?

2 Ordne die Bilder und ihre Details den im Text genannten Mitteln und Elementen des Theaters zu.

Praxisanregung

Zeichnet Bilder: die Gefühle des Publikums vor, während oder nach einer Theateraufführung.
Gestaltet mithilfe dieser Zeichnungen kleine Theaterszenen.

Die Sprache der Hände: Gestik

Das Spiel der Hände begleitet im Theater und im Alltag die Gespräche, genauso wie die Bewegungen der Arme und die Haltung des Kopfes. Gebärden begleiten ständig unseren zwischenmenschlichen Austausch. Unsere **Gestik**, also die Bewegung von Händen und Armen beim Reden und Zuhören, drückt oft absichtlich oder unfreiwillig mehr aus als unsere Worte.
Wie wichtig Hände in unserem Leben sind, spiegelt sich in vielen Sprichwörtern und Redensarten, etwa:

„Wenn man dem Teufel den kleinen Finger gibt, nimmt er gleich die ganze Hand."

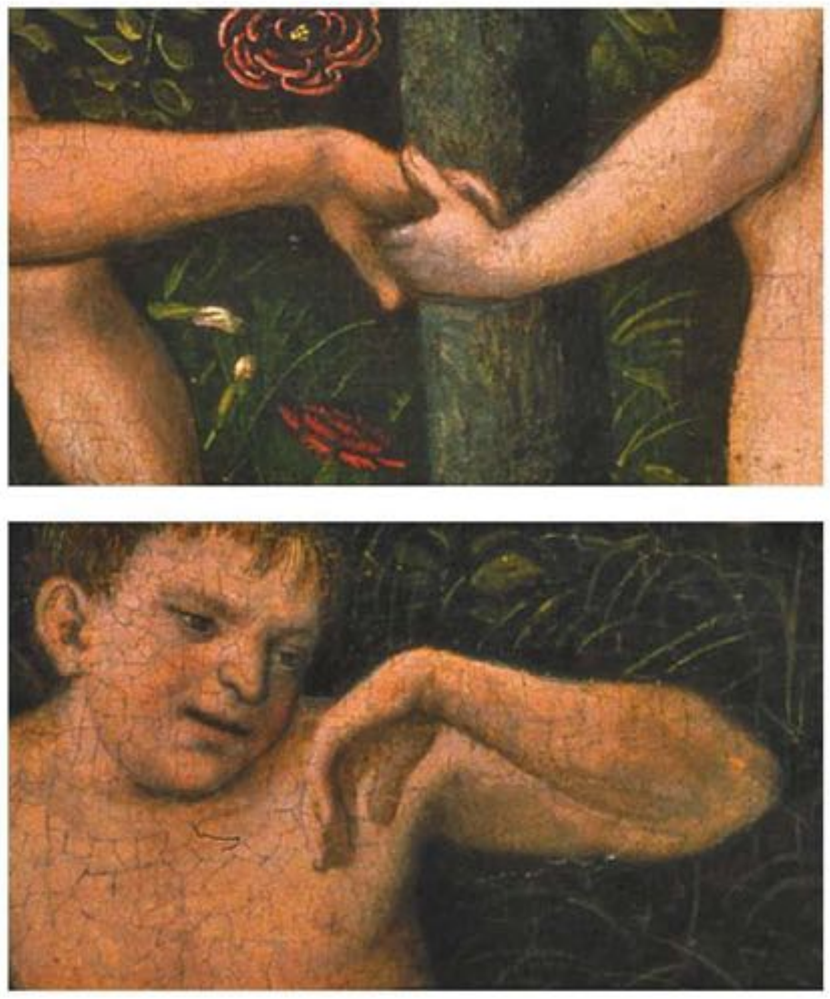
„Eine Hand wäscht die andere."

„Manchmal weiß die Linke nicht, was die Rechte tut."

„Der Spatz in der Hand ist besser als die Taube auf dem Dach."

„Im Dunkeln sieht man die Hand vor den eigenen Augen nicht."

Und in einem Roman von *Jakob Wassermann* (1873–1934) heißt es 1908:
„Zuerst sah er immer die Hände an, merkte sich ihre verschiedene Gestalt und Farbe, und ehe er sie an seiner Haut spürte, erschrak er schon, denn sie erschienen ihm wie selbstständige Geschöpfe, kriechende, klebrige, gefährliche Tiere, deren Tun von einem Augenblick zum andern gar nicht abzuschätzen war."



Ausschnitte aus: **Lucas Cranach der Ältere** (um 1472–1553):
Das Goldene Zeitalter, (um 1530),
Tempera und Öl auf Holz,
73,5 × 103,5 cm, München,
Alte Pinakothek



Bruce Nauman (geb. 1941): *ohne Titel (Hand Pairs)*,
Bronze, 1996

Gesprächsanregung

Sieh dir die Bilder und Bildausschnitte an und versuche, die Handgesten nachzustellen. Beschreibe, welche Gefühle und Beziehungen sich zwischen den Händen jeweils ausdrücken.

Praxisanregung

Fotografiere deine Hände in besonderen Haltungen. Achte darauf, dass die Gestik jeweils etwas erzählt oder zeigt.
Versucht in Partnerarbeit, möglichst unterschiedliche Hand-Begegnungen zu erfinden. Notiert jeweils die Haltungen und die Bewegungsabläufe.
Erzählt mit diesen Handgesten (wie bei einer Comic-Bilder-Geschichte) durch Auswahl und Bildung von erzählerischen Reihenfolgen eine kleine Geschichte.

Lucas Cranach der Ältere (um 1472–1553): *Das Goldene Zeitalter* (um 1530),
Tempera und Öl auf Holz, 73,5 × 103,5 cm, München, Alte Pinakothek

Körpersprache als Ausdrucksmittel



Cindy Sherman (geb. 1954):
Untitled (Bus Riders) , 1976/2000,
links: MP# CS-371/rechts: MP# CS-367,
Silbergelantineabzüge,
18,9 × 12,7 cm, London, Tate-Gallery

Die Künstlerin *Cindy Sherman* hat Menschen in öffentlichen Verkehrsmitteln genau beobachtet. Anschließend hat sie charakteristische Körperhaltungen und **Gesichtsausdrücke (Mimik)** nachgestellt und sich selbst mit dem Selbstauslöser fotografiert: Immer ist die gleiche Person zu sehen, immer ist eine ganz andere Person zu sehen. In den Worten der Künstlerin: „Ich sehe mein Gesicht als meine Leinwand, die ich bemalen kann."
Schon als Jugendliche hat sich *Cindy Sherman* gerne verkleidet und mit ihrem Aussehen gespielt. Sie erzählt: „Als Teenager war ich vollkommen neurotisch. Ich habe jeden Morgen Make-up aufgetragen. Selbst wenn ich krank war und im Bett lag. Ich dachte: Wer weiß, wer heute an der Tür klopft – vielleicht ist es die Liebe meines Lebens, da will ich mich von meiner besten Seite zeigen."
So schlüpft *Sherman* auch als Künstlerin in die verschiedensten Rollen, indem sie durch Perücken, Schminke und Kleidung sowie durch ihre Mimik und Gestik ihr Aussehen und ihre Persönlichkeit immer wieder ändert. Ihre überraschende Wandelbarkeit ist auf ihren Fotografien zu bestaunen.



Gesprächsanregungen

1 Erläutere, welche besonders kennzeichnenden Typen von Fahrgästen hier dargestellt werden. Beschreibe die Körpersprache und die kennzeichnenden Kleidungsstücke.

2 **a** Was könnten die hier abgebildeten Figuren jeweils denken?
b Welche Musik könnte jeweils zu den Menschentypen passen? Begründe.

Praxisanregungen

1 Welche geläufigen Typen von Reisenden aus Bus und Bahn kennst du aus deinem Alltag? Stelle sie nach und lass die Klasse raten.

2 Sammle Abbildungen von Menschen aus Zeitungen oder Bilder aus dem Internet. Schreibe unter die Abbildungen jeweils, was für Menschentypen dargestellt sind: der Angeber, der Mädchenheld usw. Notiere zusätzlich, woran man das jeweils erkennt.

Bilder und Plastiken nachstellen: Körper in Beziehungen



Edward Hopper (1882–1967): *Hotellobby*, 1943, Öl auf Leinwand, 82,5 × 103,5 cm, Indianapolis Museum of Art

Standbilder bauen

Bilder oder **Plastiken** mit Menschen nachzustellen nennt man „ein Standbild bauen". Solche Standbilder können viel über das Betrachtete aussagen.

So kann die Haltung von zwei oder mehreren Figuren zueinander viel erzählen, etwa über den Status der jeweiligen Figur: Ist sie im Vergleich mächtig oder unterlegen, aktiv oder passiv?

Auch die Positionierung einer Figur im Bild oder eines (schauspielernden) Menschen im Raum kann als Ausdrucksmittel genutzt werden. Es ist ein Unterschied, wo man sich auf einer (Bild-) Bühne befindet: hinten, vorne, am Rand, in der Mitte, vom Zuschauer abgewandt, zum Zuschauerraum blickend, parallel zur Bild-Unter- oder Bühnen-Vorder-Kante, diagonal zur Bild-Unter- oder Bühnen-Vorder-Kante ...

Und ob jemand steht, sitzt oder liegt, spielt natürlich auch eine große Rolle.

Als Standbilder haben die Künstler *Alexandra Pirici* und *Manuel Pelmuş* im Sommer 2013 über 100 Kunstwerke nachgestellt. Der Reiz für die Betrachter bestand unter anderem darin, die dargestellten Bilder und Plastiken wiederzuerkennen.



Joseph Beuys (1921–1986): *Straßenbahnhaltestelle*, 2. Fassung (1979), 29 Eisenteile, 837 × 246 × 74 cm, Berlin, Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof



Alexandra Pirici (geb. 1982) und **Manuel Pelmuș** (geb. 1974): *An Immaterial Retrospective of the Venice Biennale* (eine unsichtbare Retrospektive der Kunstausstellung Venedig-Biennale) 2013



Gesprächsanregung

Betrachte die „Vor-Bilder" und die „Nach-Stellungen". Welche Informationen gehen verloren? Was wird deutlicher? Erkläre.

Praxisanregungen

1 Sucht in diesem Buch weitere interessante Bilder und stellt sie als Standbild nach.

2 Probiere aus und erläutere, wie die Positionierung in einem Bild, auf der Bühne oder allgemein im Raum einen Gefühlsausdruck vermitteln kann. Halte die Szenen in Fotos fest.

3 a Suche Bilder, etwa Zeitungsfotos oder Internetausdrucke, zu einem Thema, zum Beispiel zu den Begriffen „Freundschaft" oder „herzliches Willkommen".
b Stellt probeweise die abgebildeten **Szenen** nach.
c Könnte man die Bilder oder Szenen in eine sinnvolle Reihenfolge bringen? Versuche anhand dieser Reihenfolge, eine Bilder- oder Szenengeschichte zu gestalten.

4 a Suche dir in diesem Buch eine Abbildung heraus, die einen Menschen darstellt. Ergänze für diese Figur jeweils folgende Satzanfänge: *Ich bin ...*
Ich kann ... Ich möchte ... Ich werde ...
b Tauscht eure Notizen mit den Satzanfängen aus. Versuche nun, ohne Kenntnis des Bildes, eine passende **Pose**, einen passenden Gang, vielleicht sogar eine kleine Szene zu gestalten.
c Vergleicht im Anschluss die kleinen Aufführungen mit den bildnerischen Vorlagen.

Die Vergangenheit des Theaters als Geschichte seiner Bauten



Theater in Epidauros, Griechenland (um 330 v. Chr.), bis zu 14.000 Zuschauer

Der Ursprung des europäischen Theaters

Das europäische Theater hat seinen Ursprung in antiken Festen zur Feier des Gottes Dionysos (seit 534 v. Chr.): Der Chor sang Lieder zu Ehren der Gottheit. Der Chor wurde schrittweise zuerst mit einem Einzelsänger und zugleich Schauspieler ergänzt, dann mit bis zu drei Schauspielern.

Die **Zuschauertribüne** der **Arena bzw. des Freilufttheaters** in Epidauros bietet Raum für bis zu 14 000 Personen, nachdem es um etwa 170/160 vor Christi erweitert wurde.

Epidauros ist eine bedeutende **antike Kultstätte**, in der einem Heilgott gehuldigt wurde.

Verschiedene Formen von Theaterbauten

Das Globe-Theater in London mit Platz für mehr als 3000 Menschen wurde 1599 eröffnet. Es brannte keine 20 Jahre später schon wieder ab. Es war ein **Fachwerkbau**, also ein Gebäude mit Holzskelett. Es hatte drei Stockwerke und der kreis-



Shakespeare's Globe (1997), Wiederaufbau des Globe-Theaters (1599 bis 1613), London, bis zu 3.000 Zuschauer

förmige Bau hatte einen Durchmesser von gut 30 Metern. Kein Zuschauer war mehr als 20 Meter von der Bühne entfernt. So oder ähnlich gestaltete Bühnen- und Zuschauerbauten nennen Fachleute **Raumtheater**.
Das Globe war das wahrscheinlich erfolgreichste Theater seiner Zeit, auch weil der Dichter *William Shakespeare* (1564–1616) hier wohl alle seine Stücke aufgeführt hat.
Mit einigen anderen Spielstätten bildete es damals eine Art Unterhaltungs- und Vergnügungszentrum. Zum Beispiel gab es in der Nähe auch eine Arena, in der etwa ein angeketteter Bär gegen Hunde und menschliche Gegner kämpfen musste.

Der Innenraum des Deutschen Schauspielhauses in Hamburg gilt als Beispiel für eine **Guckkasten- oder Rahmenbühne**. Diese wichtigste Bühnenform ist bis heute weit verbreitet. Es gibt eine klare Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum.

Heutzutage bemühen sich **Architekten**, Bühnen technisch sehr aufwendig und **multifunktional** zu bauen, also so, dass man Bühne und Zuschauerbereich vielfältig umgestalten kann.



Ferdinand Fellner (1847–1916) und **Hermann Helmer** (1849–1919): Deutsches Schauspielhaus, Hamburg (Blick vom Zuschauerraum auf die Bühne, 2014), 1.174 Zuschauer



Rem Koolhaas (geb. 1944)/OMA: *Dee and Charles Wyly Theater*, Dallas/Texas (USA) (2004–2009), ca. 600 Zuschauer

Gesprächsanregungen

1 Beschreibe, wie in den abgebildeten Theaterbauten die Zuschauer-Plätze im Verhältnis zur Bühne angeordnet sind. Erläutere, welche Wirkung sich jeweils ergeben könnte.

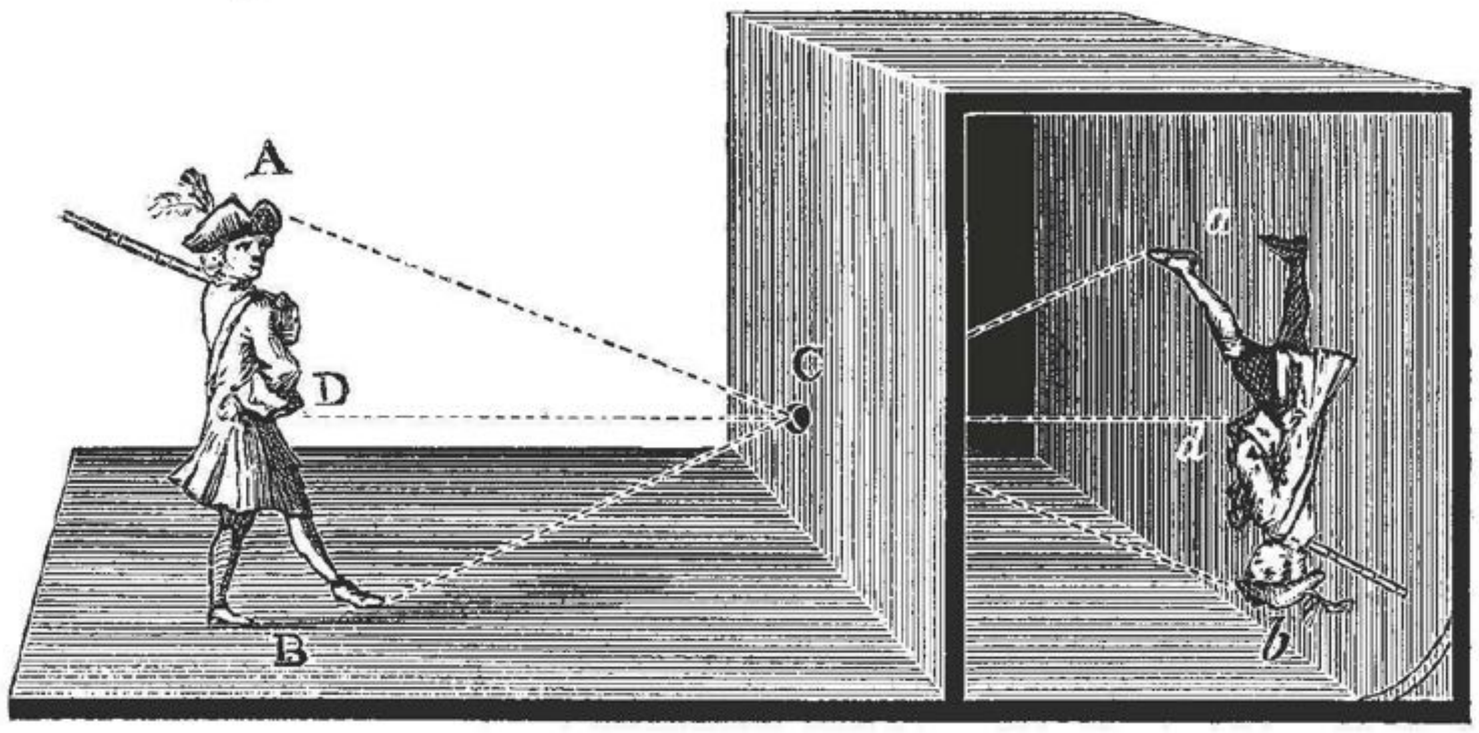
2 Erkunde Theaterbauten in deiner Umgebung, etwa die Schulbühne. Hättest du nach der Betrachtung dieser Seite Verbesserungsvorschläge?

Praxisanregung

Baut in Gruppenarbeit mithilfe der Abbildungen dieser Seite aus Papier und Pappe Modelle der vier hier gezeigten und genannten Bühnentypen (Arena-Theater, Raumtheater, Guckkastentheater, multifunktionales Theater).

PLUS: Fotografie – Geschichte – Technik

Wohl kein anderes künstlerisches Verfahren hat in den letzten Jahrzehnten solch tiefgreifende Veränderungen erfahren wie die Fotografie. Der Begriff kommt aus dem Altgriechischen und bedeutet „mit Licht zeichnen". Der Wandel von der einfachen „Lichtzeichnung" hin zu einem hochkomplexen digitalen Verfahren ist immer noch voll im Gange.



Schematische Darstellung der Funktionsweise einer Lochkamera.



Joseph Nicéphore Niépce: Erste bekannte Fotografie, 1826



William Henry Fox Talbot: Die fotografische Werkstätte in Reading (England), ca. 1845

Die **Funktionsweise der Fotografie** basiert auf dem Konzept der Camera obscura (lat. dunkle Kammer): In einem völlig dunklen, absolut lichtdichten Raum ist ein kleines Loch angebracht, in das Licht fallen kann. Durch das Loch wird gleichzeitig ein auf dem Kopf stehendes Bild vom Außenraum projiziert. Daher wird das Gerät für dieses seit mehr als 2000 Jahren bekannte Verfahren auch „Lochkamera" genannt.

Bei der Fotografie wird die Lichtprojektion (beispielsweise einer Lochkamera) mithilfe chemischer Verfahren dauerhaft fixiert. Hierfür entwickelten die Franzosen *Joseph Nicéphore Niépce* und *Louis Daguerre* zwei unterschiedliche Methoden: Die **Heliografie** (ab 1822) und die **Daguerreotypie** (ab 1835). Bei der Heliografie musste eine Metallplatte, die mit Asphalt beschichtet war, viele Stunden belichtet werden. Beim Verfahren von Daguerre benutzte man versilberte Kupferplatten, auf die man die Lichtprojektion richtete. Beiden Erfindern, die ab 1829 zusammen arbeiteten, gelang es jedoch nicht, ihre „Fotos" zu vervielfältigen.

Mit dem **Negativ-Positiv-Verfahren**, das im 19. Jahrhundert erfunden wurde, konnten erstmals Kopien der fixierten Projektionen, sogenannte „Abzüge", angefertigt werden. Der Engländer *William Henry Fox Talbot* entwickelte eine Technik, bei der er Papier mit verschiedenen chemischen Stoffen präparierte und dadurch lichtempfindlich machte. Dieses konnte in einer Kamera belichtet werden und lieferte ein „Negativ", das heißt, dass auf dem Papier alle Helligkeitswerte umgekehrt wurden (aus Schwarz wurde Weiß usw.). Diese Negative konnten wiederum auf beliebig viele lichtempfindliche Papiere kopiert werden. Sie verwandelten sich dadurch in „Positive".
Diese Funktionsweise blieb im Prinzip bis heute in der analogen Fotografie gleich.

Bei der **Digitalfotografie** wird anstatt eines lichtempfindlichen Papiers oder Filmes ein elektronisches Bauelement (CCD-Bildsensor) belichtet. Alle Farb- und Helligkeitsinformationen werden in digitale Werte umgewandelt und können gespeichert werden. Je größer der Bildsensor und je mehr Pixel, desto höher und feiner ist die Auflösung des Fotos. Digitale Fotokameras, die etwa seit den 1990er Jahren für jedermann erschwinglich sind, funktionieren prinzipiell genauso wie analoge Fotoapparate. Die sogenannte **Blende** legt fest, wie viel Licht an den Sensor gelangt. Das **Objektiv** einer Kamera, das aus mehreren Linsen besteht, bestimmt u. a. die Größe des sichtbaren Ausschnitts. Digitale Spiegelreflexkameras, bei denen die Projektion über eine Spiegelkonstruktion im Inneren auf den Bildsensor geleitet wird, liefern in der Regel ein qualitativ besseres Bild als Kompaktkameras oder Smartphones.

In fast jedem Handy ist heutzutage eine Kamera eingebaut und praktisch jeder benutzt diese auch, da man sie immer griffbereit dabei hat und zum Beispiel das Scharfstellen automatisch passiert. Doch immer wieder kommen die Kameras in schwierigen fotografischen Situationen an ihre Grenzen. **Gegenlicht** und **Unschärfe** sind zwei dieser komplexen Umstände. Bei beiden spielt das Licht eine große Rolle, denn eine Gegenlichtaufnahme entsteht, wenn man direkt in eine helle Lichtquelle (beispielsweise aus dem Fenster) fotografiert: Der Vordergrund wirkt dann dunkel und die Farben verschwinden, da sie vom Hellen überstrahlt werden. Wenn man diesen Effekt nicht bewusst einsetzen möchte, muss man für eine weitere Lichtquelle sorgen, die den Vordergrund anstrahlt (zum Beispiel Blitz). Unscharf werden Fotos häufig, wenn ein Objekt in Bewegung ist und das Licht nicht ganz ausreicht. Auch hier kann zusätzliche Beleuchtung Abhilfe schaffen. Denn obwohl beim Fotografieren heute praktisch alles digital gesteuert wird, bleibt das Licht immer noch die wichtigste Einflussgröße.



Digitale Spiegelreflexkamera mit verschiedenen Objektiven und Filtern

PLUS: Fotografie als Kunst

Nachdem die Fotografie erfunden war, verbreitete sie sich schnell. Schon Ende des 19. Jahrhunderts konnten Laien relativ problemlos Fotos aufnehmen. Die Anerkennung dieses Verfahrens als Kunst erfolgte erst später.





Edgar Degas (1834–1917): *Tänzerin mit ausgestrecktem Arm*, ca. 1845, Foto (Negativ)/*Tänzerin mit Tambourine*, Pastell auf Papier, 1882

Die Maler und Zeichner des ausgehenden 19. Jahrhunderts interessierten sich schon sehr früh für die Fotografie. Viele Künstler, zum Beispiel der französische Maler und Zeichner *Edgar Degas*, bannten ihre Motive zuerst mit der Fotokamera. Doch die **Beziehung zwischen der Malerei und der Fotografie** blieb lange Zeit strittig. Erst als das wirklichkeitsgetreue Abbilden nicht mehr die Hauptfunktion der Malerei war, entspannte sich das Verhältnis. Heute ist die Fotografie eine unter vielen Kunstformen.



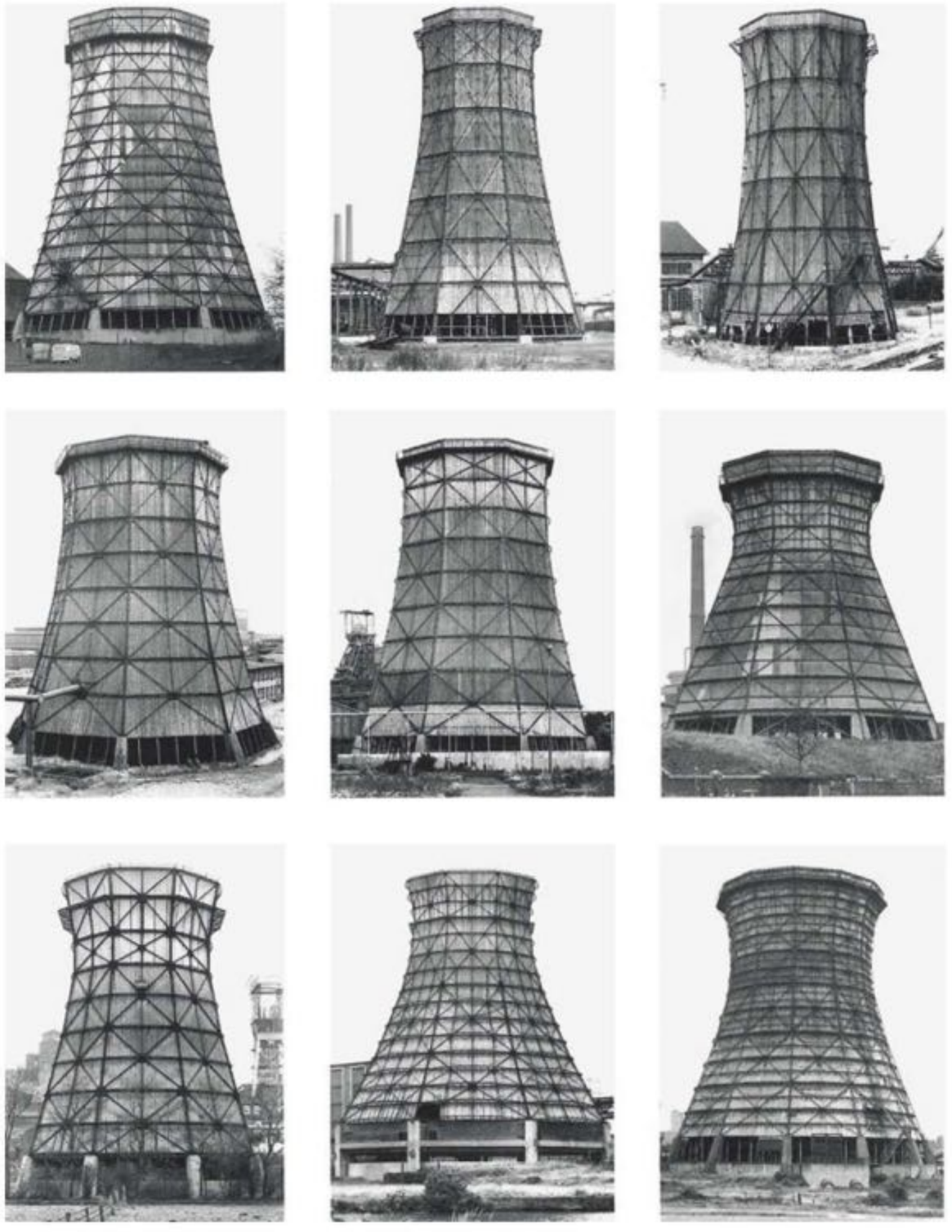
Nachbesserungen an einer digitalen Fotografie

Praktisch jedes Foto, das man heute in den Medien sieht, ist in irgendeiner Weise nachbearbeitet worden. Während früher eher kleine **Retuschen** direkt am Negativ vorgenommen wurden, wird in unserer Zeit fast alles mithilfe von Bildbearbeitungssoftware digital nachgebessert. Nicht nur Verschmutzungen, beispielsweise des Objektivs, oder störende Elemente auf dem Motiv können auf diese Weise unsichtbar gemacht, sondern auch Falten geglättet, Haare glänzender oder Obst frischer dargestellt werden. Dadurch büßt das Foto, das lange Zeit als Ausdruck des Echten galt, seinen Wert als Dokument ein. Vor allem in der Modefotografie glaubt fast keiner mehr, dass jemand exakt so aussieht wie auf dem Foto.

Bernd Becher (1931–2007) und *Hilla Becher* (1934–2015) waren zwei sehr einflussreiche deutsche Fotografen. Sie gründeten die Düsseldorfer Photoschule, in der einige der bekanntesten zeitgenössischen Foto-Künstler (u. a. *Andreas Gursky*) ausgebildet wurden.
In ihrem künstlerischen Werk bildeten sie in erster Linie große Bauten, vor allem Industriebauwerke wie Fördertürme oder Fabrikhallen, fotografisch ab. Die riesigen Gebäudekomplexe wurden von den beiden Künstlern möglichst von allen Seiten mit einer Großformatkamera exakt und nüchtern fotografiert.

Die „Neun Kühltürme Holz-Stahl“ sind jeweils mittig ins Bild gestellt, füllen nahezu den gesamten Bildraum aus und zeigen sich vor einem wolkenverhangenen Himmel. Seit 1959 erfassten sie in diesen Schwarz-Weiß-Fotos alte Industriebauten systematisch und stellten sie zu sogenannten Typologien, also Sammlungen nach Ähnlichkeiten zusammen. Die streng geordneten Fotografien wirken wie Bildlexika aus der Naturwissenschaft.

Andreas Gursky, einer der bedeutendsten zeitgenössischen Fotografen, bearbeitet seine Fotos in der Regel am Computer nach. Manche setzt er komplett aus mehreren Einzelbildern digital zusammen, ohne dass diese Montagen aber auf den ersten Blick zu erkennen sind. Seine riesigen Bilder fotografiert er zum Teil mit mehreren sogenannten Großformatkameras, die auf den Farbfotos jedes noch so kleine Detail sehr präzise abbilden. *Gursky* fotografiert in erster Linie Landschaften, Architekturen und Innenräume. Selten tauchen in seinen Werken Menschen auf.



Bernd und Hilla Becher: *Neun Kühltürme Holz-Stahl*, Silbergelatineabzug, 1959–77



Andreas Gursky (geb. 1955): *99 Cent*, Farbdruck, 1999, 207 × 337 cm

Epochen der ägyptischen und der griechisch-römischen Kunst



Die ägyptische Kunst

ca. 130.000 v. Chr.: erste Spuren von Kunst(handwerk)

2635–2155 v. Chr.: Altes Reich

1991–1650 v. Chr.: Mittleres Reich

ca. 130.000 v. Chr | 3000 v. Chr | 2500 v. Chr | 2000 v. Chr



333 v. Chr.: Ende der Perserkriege (Schlacht bei Issos)

336 v. Chr.: Regierungsantritt Alexanders d. Großen

490 v. Chr.: Schlacht von Marathon (Höhepunkt der Perserkriege)



Die griechische Kunst

ca. 800 v. Chr. – ca. 600 n. Chr.:

„Geometrische" Periode

ca. 700 – ca. 490 v. Chr.: Archaik

ca. 490 – ca. 320 v. Chr.: Klassik

1000 v. Chr | 900 v. Chr. | 800 v. Chr. | 700 v. Chr. | 600 v. Chr. | 500 v. Chr. | 400 v. Chr. | 300 v. Chr.

Die römische Kunst

Etruskisch beeinflusste Frühphase

ca. 500–27 v. Chr.: Römische Republik

ca. 500 v. Chr.–395 n. Chr.:

753 v. Chr.: Gründung Roms (myth.)



1554–1080 v. Chr.: **Neues Reich**

1080–30 v. Chr.: **Spätzeit**

1500 v. Chr

1000 v. Chr

500 v. Chr

0 u. Z.



30 v. Chr.: † Cleopatra

Griechische Antike

ca. 320 – ca. 30 v. Chr.: **Hellenismus**

100 v. Chr.

200 v. Chr.

0 u. Z.

100 n. Chr.

200 n. Chr.

300 n. Chr.

400 n. Chr.

500 n. Chr.

600 n. Chr.

ca. 27 v. Chr.–395 n. Chr.: **Kaiserzeit**

spätantike und frühchristliche Kunst / Byzantinische Kunst

Römische Antike



27 v. Chr.: Beginn der Regierungszeit des Augustus als Imperator

395 n. Chr.: Teilung des Römischen Reiches in West- und Oströmisches Reich

Lexikon

Abklatsch – Mit einem „Abklatsch“ wird ein farbiges Bild reproduziert, d. h. vervielfältigt. Voraussetzung ist, dass auf dem Papier, dessen gestaltete Spuren vervielfältigt werden sollen, die Farbe feucht ist bzw. die Spuren (aus z.B. Kohle) abfärben, um einen Abdruck auf dem aufgelegten zweiten Papier zu hinterlassen.

Aborigines – Ureinwohner Australiens

additiv – (von lateinisch: „additivum“ = „hinzugegeben, beiliegend“) aneinandersetzend, hinzufügend, z.B. ein „additives“ Verfahren der Farbmischung in der Malerei, ein aufbauendes Verfahren in der ↗ Plastik

Agora – (auch Forum) In der Antike Bezeichnung für einen großen Markt- und Versammlungsplatz im Zentrum einer Ansiedlung

Amphore – Historisches Gefäß: Eine Amphore hat eine bauchige, enghalsige Form und zwei Henkel. In der Regel handelt es sich um Keramik(en).

Altertum – ↗ Antike

Amphitheater – Großes Gebäude für Aufführungen ohne Bedachung für Zuschauer und Bühne, etwa aus den Bereichen Theater oder Sport, oft für sehr viele Zuschauer

Anatomie – Körperbau eines Lebewesens: Form, Lage und Beschaffenheit von Körperteilen

Anime – Besondere Form des Zeichentrickfilms, hergestellt vor allem in Japan

Antike – (auch Altertum) Zeitphase der Menschheitsgeschichte in Europa bzw. dem Mittelmeerraum von etwa 800 v. Chr. bis ca. 600 n. Chr., insbesondere eine allgemeine Bezeichnung für die Kunst und Kultur des griechisch-römischen Altertums

Archaik – Frühe Zeitphase in der griechischen Kunst etwa von 700 bis 490 v. Chr., die der „Klassik“ (ab ca. 490 bis 336 v. Chr.) vorausgeht

archaisch – (Adjektiv) aus sehr alter Zeit, insbesondere Zeugnisse aus der griechischen ↗Archaik

Architekt – Jemand, der in der Welt des Bauwesens die Pläne für neue Gebäude entwirft

Architektur – Baukunst

Arena – Großer Ort für Aufführungen, etwa aus den Bereichen Theater oder Sport

Atelier – Werkstatt eines Künstlers/einer Künstlerin

Atriumhaus – Typische Bauform, besonders in der Antike: In der Mitte des Gebäudes liegt ein zum Himmel geöffneter, zentraler Raum.

Basilika – Gebäudetyp, vorrangig Bezeichnung für christliche Kirchen. Vorbild waren antike Markt- und Gerichtshallen: Der Innenraum ist durch Säulen- oder Pfeilerreihen in drei oder mehr „Längsschiffe“ gegliedert. So sind die nebeneinander liegenden Hallen optisch miteinander verbunden und ergeben zusammen einen Großraum. Das „Mittelschiff“, die mittlere Halle, ist höher als die seitlichen Hallen.

Bildgegenstände – Alle auf einem Bild dargestellten Motive

Bindemittel – Zum Malen wird dem Farbpulver noch ein Bindemittel zugefügt, welches die Farbpartikel miteinander und mit dem Malgrund verbindet. Je nach Mittel kann eine Ölfarbe, eine Acrylfarbe oder eine wasserlösliche Farbe hergestellt werden.

Bronze – Metallmischung aus Kupfer, Zinn und Blei, die als Gussmaterial für Plastiken verwendet wird. Eine Gussplastik aus diesem Metall wird kurz als „Bronze“ bezeichnet.

Bronzeguss – Bezeichnung für ein handwerkliches Herstellungsverfahren, mit dem Figuren und andere Objekte aus Ton oder Wachs dauerhaft in Bronze abgegossen und vervielfältigt werden. Bronzegüsse sind im Inneren meist hohl.

Bronzestatue – Bezeichnung für eine meist stehende menschliche Figur aus Bronze

Büste – Abbild eines Menschen etwa bis zur Schulter oder als Halbfigur, insbesondere als plastisches Bildnis ↗ Porträt

Design – Gestaltung von Gebrauchsgegenständen

Designer – Jemand, der beruflich Gebrauchsgegenstände gestaltet

Dispersion – Mischung aus verschiedenen Stoffen. Dispersionsfarbe ist entsprechend eine Mischung aus Pigmenten und Binde- bzw. Lösungsmitteln.

Dotpaintings – Gemälde, überwiegend aus Punkten gemalt

Eisenzeit – Zeitphase der Menschheitsgeschichte, in Mitteleuropa ca. 800 bis 100 v. Chr.

Fachwerkbau – Eine Bauweise für Gebäude, bei der nicht ganze Wände die Lasten von oben tragen, sondern nur miteinander verbundene Stützen, zum Beispiel aus Holz; die Zwischenräume können mit Stroh, Lehm oder Fenster-Öffnungen gefüllt sein. ↗ Skelett-Bauweise

Farbkontrast – Gegensatz von hellen zu dunklen Farben (Hell-Dunkel-Kontrast), von kalten zu warmen Farben (Kalt-Warm-Kontrast), von Farben, die sich im Farbkreis gegenüberliegen (Komplementärkontrast)

Farbkreis – Darstellung der Beziehungen von Farben zueinander in Kreisform

Fassade – In der Architektur die Außenmauern eines Gebäudes

Fayence – (ägyptische Fayence) Fayencen gelten als künstliche Schmucksteine, da sie aufgrund ihrer glänzenden grün-blauen Oberfläche Edelsteinen gleichen, jedoch keine sind. Im Unterschied zu Edelsteinen bestehen sie lediglich aus einem Gemisch aus zermahlenem Sand oder Sandstein, Tonerde, Metalloxiden, Kalk und Alkalien/Alkalimetallen. Fayencenähnliche Techniken (mit gefärbten Bleiglasuren) gibt es schon seit dem 4. Jahrtausend v. Chr., echte Fayencen mit Zinnglasur existieren seit ca. 500 v. Chr.

figürlich – Darstellungen von Figuren

floral – Darstellungen von Blumen und Blüten, d. h. die Pflanzenwelt (Flora) betreffende Motive/Abbildungen

Forum – (auch Agora) In der Antike Bezeichnung für einen großen Markt- und Versammlungsplatz im Zentrum einer Ansiedlung

Fragment – Rest- bzw. Bruchstück eines zum Teil verlorenen oder zerstörten Kunstwerks

Freilufttheater – Ort für Theateraufführungen im Freien, ohne Bedachung für die Zuschauer

Fresko – Eine Art von Wandmalerei, in der man Farbpigmente mit Kalkwasser anrührt und direkt auf den frischen, feuchten Kalkputz aufmalt, damit sich die Farbe mit dem Putz verbindet

Gebärde – Eine Kopf- oder Körperbewegung, die etwas Bestimmtes ausdrücken soll (Gebärdensprache)

geometrisch – Darstellungen von Formen/Figuren, die auf den geometrischen Gesetzen beruhen. Geometrische Figuren können zweidimensional (Flächen) oder dreidimensional (Körper) sein.

Gesichtsproportionen – Bezeichnung für die Maßverhältnisse zwischen den wichtigsten Bestandteilen des menschlichen Kopfes und des Gesichts, z. B. die Maßverhältnisse von Augen zu Nase und Mund

Gestik – Natürliche Gebärdensprache der Hände und Arme, die das Sprechen durch „Gestikulieren" effektvoll unterstützen oder gar ersetzen kann, z.B. in der ↗ Pantomime oder in der gestischen Zeichensprache ↗ Körpersprache

Gladiator – In der Antike Kämpfer, die vorrangig beruflich vor Publikum um Leben und Tod kämpften

Goldener Schnitt – Konstruktionsmittel, mit dem eine für ideal gehaltene Proportion erzielt werden kann; Teilung einer Strecke oder Fläche in einem harmonischen Verhältnis, bei dem sich der kleinere Abschnitt (a) zum größeren (b) verhält wie dieser zum Ganzen (c) (a : b = b : c)

Gotik – Kunst- und Architekturepoche, um ca. 1250–1520 n. Chr.

Griechische Antike – Bezeichnung für die Kultur und Kunst, die in Griechenland sowie im westlichen Kleinasien und auf Sizilien zwischen etwa 1000 v. Chr. und 100 n. Chr. in drei Zeitphasen (Archaik, Klassik und Hellenismus) entstanden ist

Größenverhältnisse – Wenn der gleiche gemalte oder gezeichnete Gegenstand (bzw. eine Figur) auf einem Bild in unterschiedlicher Größe dargestellt ist, kann man auf die Räumlichkeit schließen: Groß ist weiter vorne, klein liegt weiter hinten.

Guckkasten- oder Rahmenbühne – Gebäudetyp, bei dem die Zuschauer wie im Kino oder vor einem TV-Gerät vor der (Theater-)Bühne sitzen. Es gibt eine klare Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum.

Habitus – Äußere Erscheinung eines Menschen, die Gesamtheit aller typischen sichtbaren Eigenarten, einschließlich ↗ Mimik, ↗ Gestik und Körperhaltung

Handpuppe – Puppenspielfigur, bei der der Spieler den Kopf und die Hände der Puppe mit dem Zeigefinger, Daumen und Mittelfinger bewegt. Seine nach oben gehaltenen Hände werden durch das Puppengewand, das den Körper darstellt, verborgen.

Hellenismus – Späte Zeitphase in der griechischen Kunst von etwa 320 v. Chr. bis 30 v. Chr., die auf die Klassik folgt. Die Kunstwerke wirken lebensnäher und individueller als die der ↗ Klassik oder der ↗ Archaik.

Idol – Bezeichnung für eine Figur, in der ein wirkliches oder erfundenes Wesen magisch oder kultisch verehrt wird

Initiale – (aus dem Lateinischen) Schmuckvoll gestalteter Anfangsbuchstabe eines Textes, besonders in alten Drucken oder Handschriften

Installation – (von Lateinisch: „installare" = „einbauen") Kunstwerk, das raumgreifend und ortsgebunden gestaltet wurde

Insulae – In der Antike ein Begriff für Wohnanlagen für weniger wohlhabende Menschen, dichte Wohnbebauung

Jungsteinzeit – Zeitphase der Menschheitsgeschichte, etwa vom 5. bis zum 1. Jahrtausend v. Chr.

Kamishibai – Kleines, japanisches Erzähltheater aus Papier

Keramik – Gegenstände aus Ton, die je nach Materialzusammensetzung und Brand unterschiedlich bezeichnet werden. Der Begriff „Keramik" steht für das Material selbst sowie für die aus ihm hergestellten formbeständigen Erzeugnisse.

Kindchenschema – Schema mit typischen ↗ Gesichts- und ↗ Körperproportionen von Kleinkindern und jungen Tieren, das allgemein „süß" und „niedlich" wirkt und Fürsorgeverhalten auslöst. Das Schema wird häufig in Comics eingesetzt.

Klassik – Mittlere Zeitphase in der griechischen Kunst, zwischen etwa 490 und 320 v. Chr., die auf die Kunst der ↗ Archaik folgt und danach vom ↗ Hellenismus abgelöst wird. Menschliche Figuren werden vorbildhaft, wohlgestaltet und mit ausgewogenen Proportionen dargestellt. Dieses Schönheitsideal wirkt in der römischen Kunst fort und wird in der Neuzeit wieder aufgegriffen.

Kontrapost – Gestaltungsprinzip des Gegeneinander-Setzens von bewegten und ruhenden, gespannten und entspannten Körperteilen einer Figur. Das Prinzip des Kontraposts wird zuerst in der griechischen Klassik entwickelt.

Kore – Stehende steinerne Figur eines bekleideten Mädchens oder einer jungen Frau aus der Zeitphase der griechischen ↗ Archaik, die ursprünglich farbig bemalt war

Körperproportionen – Längen- und Breitenverhältnisse der einzelnen Körperteile des Menschen zueinander

Körpersprache – Bezeichnung für die Gesamtheit der nicht-sprachlichen Kommunikationsmittel des Menschen: Haltungen und Bewegungen des Körpers, der Hände und Gesichtsausdruck. Diese werden vom Gegenüber bewusst oder unbewusst „gelesen" und gedeutet.

Kouros – (Plural: „Kouroi") Bezeichnung für eine stehende steinerne Figur eines unbekleideten Jungen oder jungen Mannes aus der Zeitphase der griechischen ↗ Archaik, ursprünglich farbig bemalt

Kultstätte – Heiliger, religiöser Ort

Lapislazuli – Blauer Halbedelstein

lasieren – Technik in der Malerei, in der eine dünne transparente Schicht Farbe (abschließend) auf eine möglichst schon trockene Farbschicht aufgetragen wird.

Leinölfirnis – Leinölfirnis ist ein Malmittel, das aus Leinöl, also dem Öl aus Leinsamen, und Trocknungsmitteln hergestellt wird. Er ist honiggelb und etwas dickflüssig.

Malachit – Grüner Halbedelstein

Malregeln der Ägypter – Die Götter und Menschen sind nach festen Regeln gestaltet worden: das Gesicht und die Beine von der Seite, das Auge und die Schultern von vorne, beide Füße von der Innenseite. Die Figuren wurden auf einer horizontalen Linie angeordnet und sitzende Personen hatten die Hände auf den Knien liegen.

Manga (japanisch für „unzuverlässige Bilder") – Bezeichnung für japanische Comics, d. h. Geschichten, die in Bildfolgen erzählt werden. Manga-Zeichnungen haben typische Merkmale, insbesondere bei der Darstellung der Figuren.

Marionette – Bewegliche Puppenspielfigur, die von oben mit Fäden gespielt wird

Marmor – Säureempfindliches Gestein, das seit der Antike in Steinbrüchen abgebaut und als Werkstoff in der Baukunst und Bildhauerkunst genutzt wird. Am bekanntesten und begehrtesten ist weißer Marmor.

Mimik – Gesichtsausdruck

Modell – In der Architektur ein stark verkleinerter, dreidimensional gestalteter Planungsentwurf für Gebäude; aber auch stark verkleinerte Nachbauten bestehender Gebäude

Monument – (großes) Denkmal

Monumentalstatue – Bezeichnung für eine Statue mit überlebensgroßen Maßen, im Unterschied zu einer lebensgroßen Statue oder einer noch kleinformatigeren „Statuette". Statuen von besonders monumentaler Größe, wie zum Beispiel die New Yorker Freiheitsstatue, werden auch Kolossalstatuen genannt.

Mosaik – Technik, in der verschiedenfarbige Steinchen oder Glasstückchen zu einem Bild zusammengesetzt werden

Multifunktionale Gebäude – Bauten, die für mehrere, unterschiedliche Zwecke genutzt werden können, etwa indem die Inneneinrichtung schnell umgestaltet werden kann

Onomatopoesie – (aus dem Griechischen) Lautmalerei, Lautnachahmung, z. B. *Summ, summ, summ, Bienchen summ herum!*

Pantomime – Theaterstück, bei dem Schauspieler nur mit körpersprachlichen Mitteln wie Gebärden und Posen Gefühle, Gedanken und Handlungen ausdrücken

Papyrus – Vorläufer des Papiers; aus den Blättern der Papyruspflanze gefertigter Schreib- und Malgrund, überliefert von den Ägyptern

pastos – Dickflüssig, breiartig. Für pastose Malerei eignen sich insbesondere Ölfarben.

Pfahlbauten – Gebäude, die zum Schutz vor Feuchtigkeit und Überschwemmungen auf in den Boden gerammten Baumstämmen, etwas über der Erdoberfläche angehoben, errichtet werden

Pfeiler – Architektur: Im Gegensatz zu den im Querschnitt runden Säulen viereckige Träger, die eine Decke oder ein weiteres Stockwerk tragen

Pigment – Farbstoff in Pulverform

Plastik – (auch Bildhauerkunst) Teilgebiet der Bildenden Kunst und Oberbegriff für „plastische", dreidimensionale Kunstwerke aller Art, auch von Skulpturen aus Stein oder Holz. Innerhalb der Plastik unterscheidet man vollplastisch ausgearbeitete, rundum ansichtige Freiplastiken von Flachplastiken, die nur auf einer Schauseite ausgearbeitet sind. Daneben: Plastik im engeren Sinne, die durch Aufbauen, Abtragen und Formen eines weichen Materials entsteht.

plastisch – (Adjektiv) bezeichnet in der Kunst die körperlich-räumliche Eigenschaft und Wirkung dreidimensionaler Gestaltungen.

Plastizität – bezeichnet in der Kunst die körperlich-räumliche Eigenschaft und Wirkung dreidimensionaler Gestaltungen bzw. deren scheinbare Darstellung in einer Zeichnung oder Malerei.

Porträt – (oder Bildnis) Bildliche Darstellung eines Menschen, insbesondere des Kopfes und Gesichts, mit charakteristischen Merkmalen (↗Habitus) sowie mit oder ohne zugehörige Gegenstände (Attribute). Je nach der Anzahl der dargestellten Personen unterscheidet man Einzel-, Paar- und Gruppenporträt.

Porträtplastik – bezeichnet die plastische Darstellung eines Menschen mit porträthaften Zügen. ↗Büste

Pose – Bewusst eingenommene Körperhaltung mit entsprechenden Gebärden, die eine besondere Wirkung erzielen soll. Bestimmte Posen und Gebärden sind im Theater und in der Bildenden Kunst immer wieder dargestellt worden und finden sich daher wieder in Fotografie, im Film und in der alltäglichen Werbung.

Primärfarben – Grundfarben, also Rot, Gelb, Blau (Magenta, Yellow, Cyan)

Produkt – Im Bereich Design: Gegenstand, der industriell hergestellt und verkauft wird

profan – (lat. „profanus" = „vor dem heiligen Bezirk liegend") weltlich, im Unterschied zu ↗ sakral. Im Alltagsverständnis wird „profan" auch im Sinne von „alltäglich" (und teilweise auch als banal oder trivial) verwendet.

Profanplastik – Oberbegriff für Werke der ↗Bildhauerkunst, die keinen kultischen oder religiösen Inhalt aufweisen und eher weltlichen, alltäglichen Zwecken dienen, in öffentlichen oder privaten Bereichen aufgestellt bzw. als Bauplastiken in weltlichen Bauten integriert werden. Auch figürliche ↗Skulpturen und ↗Plastiken, die Tierdarstellungen, Alltagsszenen oder weltliche Herrscher darstellen, gehören in diesen Bereich.

Proportion – (von lat.: „proportio" = das „entsprechende Verhältnis", „Ebenmaß") In der Bildenden Kunst das Größen- und Abstandsverhältnis maßgeblicher Teile eines Kunstwerkes zueinander und zum Ganzen. ↗ Körperproportionen, in der Architektur das entsprechende Verhältnis der Breiten-, Höhen- und Tiefenmaße von Teilen eines Bauwerkes zueinander und zum Ganzen

Raumtheater – Gebäudetyp, in dem die Zuschauer fast vollständig um die zentral in der Mitte gelegene Bühne sitzen oder stehen

Regisseur – Spielleiter; jemand, der die Aufführung eines Theaterstückes mit den Schauspielern und Helfern vorbereitet

Relief – bezeichnet in der Bildhauerkunst eine halbplastische Darstellung, deren Teile nur teilweise aus der Grundplatte herausragen oder auch in sie hinein vertieft sind.

Requisiten – Gegenstände, die bei einer Theateraufführung zur Ausstattung von Bühne und Schauspielern benötigt werden

Romanik – Kunst- und Architekturepoche, um 1130 bis ca. 1300 n. Chr.

Römische Antike – Bezeichnung für die Zeitphasen der Römischen Republik (von etwa 500 bis 27 v. Chr.) und des Kaiserreichs (von 27 v. Chr. bis etwa 395 n. Chr.)

Römische Kunst und Kultur – sehr stark von der Kunst und Kultur der Griechen und Etrusker geprägt. Fremde kulturelle Einflüsse und neue Ideen wurden integriert und verschmolzen, Arten und Weisen der künstlerischen Darstellung je nach Anlass und Aufgabe verwendet.

sakral – (von lateinisch „sacer" = „heilig") „religiös", im Unterschied zu ↗ profan = „weltlich"

Sakrale Plastik – bezeichnet plastische Werke, die vor oder in religiösen Gebäuden aufgestellt werden oder mit einer religiösen Thematik verbunden sind.

Säule – Architektur: Im Gegensatz zu den im Querschnitt eckigen Pfeilern runder Träger, die eine Decke oder ein weiteres Stockwerk tragen

Schattenspielfigur – Flache bewegliche Puppe, die oft aus Holz oder Pappe hergestellt ist. Ein Spieler bewegt sie unmittelbar hinter einem aufgespannten weißen Tuch, das von hinten mit einem Licht angestrahlt wird. Die Zuschauer befinden sich vor dem Schirm und sehen durch das Tuch nur den Schatten der Puppe als schwarze Umrissfigur. Mit einem Stock kann man die Figur festhalten und mit Stäben werden die beweglichen Glieder gelenkt.

Schönheitsideal – Eine Vorstellung dessen, was als „schön" angesehen wird, meist bezogen auf das körperliche Aussehen eines Menschen. Symmetrische und durchschnittliche Maße werden oft als „schön" empfunden. Schönheitsideale innerhalb einer Kultur können sich mit der Zeit verändern. Auch gibt es zwischen den Kulturkreisen unterschiedliche Vorstellungen darüber, was als „schön" zu bezeichnen ist.

Sekundärfarben – Aus jeweils zwei Primärfarben (Rot, Gelb, Blau) gemischte Farben, also Grün, Violett, Orange

Siegel – (antiker Stempel) Ein Siegel ist ähnlich einem Stempel eine Form mit Erhöhungen und Vertiefungen. Anstelle von Tinte wird das Siegel allerdings in Siegellack gedrückt, welcher zuvor auf das Papier aufgetragen wurde. Der durch diesen Vorgang erzeugte Abdruck wird gleichermaßen als Siegel bezeichnet. Siegel werden dazu verwendet, offizielle Dokumente zu kennzeichnen und zu schließen.

Silhouette – (auch: Schattenriss oder Schrenschnitt) Umriss oder Kontur einer Figur oder eines Gegenstandes bzw. das Bild, das dadurch entsteht

Skelett-Bauweise – Eine Bauweise für Gebäude, bei der nicht ganze Wände die Lasten von oben tragen, sondern nur miteinander verbundene Stützen, zum Beispiel aus Stahl. Das heißt, vorrangig Stahlträger bilden ein Tragwerk. Wie ein Skelett halten senkrechte und waagerechte Träger das Gewicht des Baus. Zwischen oder vor den Trägern können je nach Zweck Wände oder Fassadenelemente eingebaut oder auch weggelassen werden.

Skulptur – (lateinisch: „sculptura" zu „sculpere" = „schneiden", „schnitzen", „meißeln")
Ein Kunstwerk der Bildhauerei, das aus harten Materialien wie ↗ Marmor oder Granit herausgehauen oder aus Holz, Jade oder Elfenbein herausgeschnitzt wird. Der Steinmetz oder Künstler trägt dabei das überflüssige Material von dem Stein- oder Holzblock ab, bis die Figur übrig bleibt. Im Gegensatz dazu wird die Form in der ↗ Plastik aufgebaut, angetragen, modelliert, montiert oder geschweißt.

Staffelung – Bei Anordnung in gleichen Abständen von Bildgegenständen auf der Bildfläche, welche sich teilweise überdecken, wird der Eindruck von Räumlichkeit vermittelt.

Statue – ist ein künstlerisch gefertigtes Standbild, meist eine (über)lebensgroße (frei)stehende Einzelfigur aus Stein, Metall, Holz oder Gips.

Statuette – eine kleine ↗ Statue aus Holz, Tierknochen, Horn, Elfenbein, Ton, Terrakotta, Stein, Metall oder einem anderen Material

Stichel – (auch: Grabstichel) Werkzeug zum Gravieren von Metall oder zum Einkerben von Holz; wird bereits seit dem Mittelalter verwendet

Stockpuppe – Spielfigur ähnlich einer Handpuppe. Im Halsloch steckt aber kein Finger, sondern ein Stock, den der Spieler festhält. Die Arme der Puppe werden meistens mit kleinen Stäbchen von der anderen Hand des Spielers bewegt.

Szene – (Theater) Kürzeres, in sich zusammenhängendes Teilstück einer Theateraufführung oder ein Stück einer gespielten Handlung

Temperafarbe – Farbe mit einem Bindemittel, das aus einer Mischung aus wasser- und fetthaltigem Stoff besteht

Terrakotta – Gebrannte Tonerde bzw. ein (antikes) Gefäß oder eine kleine ↗ Plastik aus diesem Material

Torso – (italienisch „torso" = „Rumpf", Plural: „Torsi") eine nicht mehr vollständig erhaltene Figur, meist der Rumpf einer Steinskulptur ohne Kopf oder Gliedmaßen. In der Kunst wird das Unvollkommene immer wieder als schön empfunden: So entstehen bewusst unvollendet („non-finito") gestaltete Figuren.

Überschneidung – Teilweise Überdeckung von Flächen auf einem Bild, um den Eindruck hervorzurufen, dass sich die teilweise verdeckten Flächen weiter hinten befinden

Umriss- und Silhouettenmalerei – Als Umriss oder auch Kontur (Riss: von ritzen, reißen) bezeichnet man die Außenlinie, die das Objekt von seiner Umgebung abgrenzt. Ist die Umrisszeichnung einfarbig gefüllt, spricht man von Silhouette (frz. Umriss) oder auch Schattenriss. Ein bekanntes bildnerisches/künstlerisches Verfahren stellt der Scherenschnitt dar.

Villa – Luxuswohnhaus

Vollplastik – bezeichnet eine freistehende ↗ Plastik ohne Kontakt ihrer Rückseite zu einer Hintergrundplatte. ↗ Relief

Vordergrund und Hintergrund – Gliederung der Bildfläche: unten erscheint vorne und oben hinten. Auch durch ↗ Größenverhältnisse, ↗ Überschneidung und ↗ Staffelung wird der Eindruck von Räumlichkeit erreicht.

ziseliert – (französisch: „ciseau" – „Meißel") Beim Ziselieren wird Metall mit einem Hammer und einer Punze (einer Art Meißel) so bearbeitet, dass Linien oder Vertiefungen entstehen. Das Metall wird, anders als beim Gravieren, nicht eingeritzt, sondern verformt.

Zuschauertribüne – Sitzgelegenheiten für die Besucher von Theater- oder Sportaufführungen im Freien

Register

Abformtechnik *77*
Abklatsch *21*
Aborigines *32f.*
Achtel-Schema *44f.*
Ackerbau *91*
Acrylfarbe *40, 66*
Agora *108f.*
ägyptische Kunst (Antike) *38f., 48, 54 (Abu Simbel), 63, 76f., 84f., 102f., 118*
Ahnenbildnis *59*
Alabaster *52*
Alphabet *140, 143*
Amphore *74f.*
Antike (röm.) *108f., 112f.*
Aquarell(farbe) *40, 66*
Archaik (griech.) *50f., 57, 58*
Architektur *69, 106–121, 169*
Arena *112f., 114f., 168*
Atelier *87*
Atrium *108*
Atriumhaus *108f.*
Aushöhltechnik *77*
Außenraum *116f.*

Barbie-Puppe *45, 101*
Basalt *48, 52*
Basilika *116f.*
Baumaterial *91, 118f., 120f.*
Bedeutungsgröße *45*
Beschlag *104*
Bestattung *32*
Bilderschrift *128f.*
Bildhauer(ei) *48f., 52f., 60, 84f.*
Bildnis *48f.*
Bildzeichen *140*
Bindemittel *30, 40f.*
Binnenlinie *64*
Blattgold *37, 84*
Blau *11, 28f., 30f., 36f., 38f.*
Bleistift *22, 23, 24, 64, 134, 142*
Blende *171*
Bogen-Bauweise *113*
bohren, Bohrer *93*
Botschaft *123, 126f., 136–147, 158f.*
Brennofen *81*
Bronze(guss) *57*
Buchstabe *129, 143*
Bühne (Theater) *123, 160f., 168f.*
Buntstift *22, 24*
Büste *48f., 59*
Bütten-Papier *135*

Cadavre Exquis *76f.*
Capitalis-Schrift (röm.) *129*
CMY-System *28f.*
Codex *130*
Comic *144f.*
Cutter *92*
Cyan *28f., 41*

Daguerreotypie *170*
Decke *115*
Deckfarbkasten *39, 40f., 66*
Denkmal *59, 111*
Design *69, 94–105*
Dispersion *40*
Dotpainting *33*
Drahtschlinge *80*
Druck, Drucker, Drucktechnik *28f., 91*

Einlinienzeichnung *65*
Eisenzeit *84*
Elfenbein *62*
Emoji *138*
Entwurfszeichnung *67*
Erzähltheater *154f.*

Fachwerkbau *120, 168*
Fachwerkhaus *120*
Farb(holz)stift → Buntstift
Farb-, Malspachtel *31, 40f.*
Farbe *11, 26–39, 40f.*
Farbkontrast *28f., 36*
Farbkreis *28f.*
Farbmaterial *16*
Farbmischung *28f.*
Fassade *113, 115*
Fayence *72f.*
Federzeichnung *44*
Feile *93*
Feinkeramik *78*
Feinsäge *92*
Figur *21, 44f., 54, 57, 62, 78f., 84f., 88f., 148f., 150f.*
Figurentheater *148f., 150f., 152f*
Film *61*
Fixativ *25*
Form *86f., 104f.*
Fortbewegungsmittel *91*
Forum *108f.*
Fotografie *28f., 61, 122f., 164f., 170f., 172f.*
Französische Revolution *32*
Freilufttheater *168*
Fresko *30*
Friedhof *111*
Frottage *21*
Füller/Füllfederhalter *134*
Funktion *104f.*
Furnier *86*

Gebäude *108f.*
Gefühlswert *97*
Gegenlicht *171*
Gegenstand *22*
Gelb *11, 28f., 30f., 34f.*
Geschirr *73*
Geste *11, 22, 129*
Gestik *54, 123, 138, 154, 162f.*
gestisches Bild *23*
Gladiator *112f.*
Glas *66*
Glasur *81*
Götterbild/-darstellung *11, 56f., 91, 84*
Götzenbild *11*
Grab *38f., 84f., 110f.* (Grabkammer), *128f.*
Granit *52*
Graphitstift *23, 24*
Graviernadel *80*
griechische Kunst (Antike) *37, 48, 50f., 58f.*
Griff *104f.*
Größenverhältnis *31*
Grundbau *115*
Grundierung *66f.*
Guckkasten-/Rahmenbühne *169*
Gussform *57*

Hammer *57*
Handpuppe *150, 152f.*
Handschrift *130*
Haus *107, 119* (Wohnhaus)
Heldenbild *11, 56f.*
Heliografie *170*
Hellenismus *56f., 58f., 60f.*
Herrscherbild *56f.*
Hieroglyphen *128f., 138, 140f.*
Hinterglasmalerei *37, 66*
Hintergrund *18, 19, 22, 28f., 33*
Höhlenmalerei *16, 18, 19, 32*
Holz *44, 62, 69, 82–93, 120f.*
Holzrahmen-/Ständerbauweise *120f.*
Holzskulptur *85*
Holz-Verbundstoffe *86*

Idealbild *11, 44f., 56f., 59, 61*
Idol *50f.*
Initiale *130*
Innenraum *116f.*
Installation *13, 35, 130f.*
Instrumente *91*
Insula(e) *108*
Inszenierung *122f.*
Internet *61*

Kaiserzeit (röm.) *57*
Kalkstein *52*
Kalligrafie *129*
Kalligrafiepinsel *135*
Kamishibai *154f.*
Kanope *76f.*
Karminrot *30*
Keramik *71, 72f., 74f., 78, 138*
Kerbholz *147*
Kielfeder *134*
Klassik (griech.) *56f., 58*
Klassik (röm.) *57*
Kleiderordnung *32*
Klüpfel *52*
Knotenschrift *146f.*
Kohle *22, 23, 25, 134*
Kolosseum *112f.*
Kommunikation *122f., 136–147*
Komplementärfarbe *28*
Komplementärkonstrast *28f.*
Komposition, Farbkomposition *30f.*
Kontrapost *56f.*
Kontrast *28f., 34*
Konturlinie *20, 37, 64*
Kopfporträt *48f.*
Kore *50f.*
Körperhaltung *50f., 54*
Körpersprache *123, 164f.*
Kouros *50f., 57*
Kreide *22, 23, 25*
Kugelschreiber *24, 64, 142*
Kunst, Angewandte *69*
Kunst, Bildende *11*

Längsschiff *116f.*
Lapislazuli *30f., 39*
lasieren *40*
Laubsäge *86, 92*
Lehm(ziegel) *118f.*
leimen, Leim *87, 92f.*
Leinölfirnis *30*
Leinwand *22, 66f.*
Licht *35, 156f.*
lichtecht *30*
Linie *22, 64f.*

Magenta *28f., 41*
magisches Dreieck *47*

Malachit *39*
Malblock/-karton *66f.*
malen *11*
Malgrund *66f.*
Malmesser → Malspachtel
Manuskript *130*
Marionette *150f., 152f.*
Marmor *48f., 52, 60*
Maserung *86*
Maßband *93*
Material *24f., 134f.*
Mauer *20*
Meißel *48f., 51, 59*
meißeln *48f., 129*
Mensch *11, 22*
Metallfeder *134*
Mimik *51, 54, 138, 154, 164f.*
Mineralien *80*
Mischpalette *41*
Mischwesen *63, 76f.* (Chimäre)
Mittelschiff *116f.*
Moai *53*
Möbel *91, 86, 102f.*
Mode *45*
Modell *109, 113*
modellieren *69, 70–81*
Modellierholz *80*
Modellierschlinge *80*
montieren *69, 88f.*
Mosaik *33*
Mumifizierung *38*
Muster *22*

Nägel *93*
Nazca-Linien *65*
Negativ-Positiv-Verfahren *171*
non-finito *49*

Oberfläche *22, 48f., 78f.*
Objektdesign → Produktdesign
Objektiv *171*
Ocker *30f., 32, 38*
Ölfarbe *30, 40f., 66*
Onomatopoesie *145*

Packpapier *135*
Papier *23, 91, 134f.*
Papyrus *38f., 128f., 135*
Pastellkreide *25*
pastos *40*
Pfahlbau *91, 108f., 117*
Pfahlgötter *84*
Pfostenhaus *120*
Pharao *102f., 110f.*
Pigment *30f., 34, 41*
Pinsel *40f., 66, 135*
Plastik *44f., 62, 85, 166*
Plattentechnik *75*
polieren *48*
Portal *104f.*
Portraitbüste *48f.*
Porträt *48f.*
Pose *62, 167*
Primärfarbe *28f.*
Produkt *98–101*
Produktdesign *94–105*
profan *62, 76, 78*
Profil *49*
Proportionalschrift *129*
Proportionen *44f., 50f., 56f., 129* (Schrift)
Proportionsschema *44f.*
PUK-Säge *92*
Puppenspiel/-theater *123, 148f., 150f., 152f.*
Purpur(rot) 32
Pyramide *110f., 120*

Quipu *146f.*

Räderscheibe *81*
Raspel *93*
Raumdarstellung *18*
Raumtheater *169*
Rayografie *122f.*
Renaissance *60*
Retusche *172*
Rhodopas *36f.*
Rohrfeder *134*
römische Kunst *32* (Römer), *48f., 57, 58*
Rot *11, 28f., 30f., 32f., 38f.*
Rötel *25, 134*

sägen, Säge *86f.* (aussägen), *92f.*
sakral *62, 78, 116f.*
sammeln, Sammlung *14, 16, 17*
Sandstein *52*
Sarkophag *110f., 128f.*
Säulen-/Pfeilerreihe *116f.*
Schale *73, 74f.*
Schamotte *72, 80f.*
Scharlachrot *32*
Schattenbild *19, 157*
Schattenspiel *150f., 156f.*
Schattenspielfigur *150f.*
schleifen *48, 93*
Schleifpapier *93*
Schmuck *16, 72f., 91*
schnitzen *87, 92f.*
Schrauben *93*
Schraubendreher *93*
Schraubzwinge *92*
schreiben *64f., 123, 124f., 126f., 128f., 130f., 132f., 134f.*
Schrift *22, 91, 124f., 126f., 128f., 130f., 132f., 136–147*
Schriftfamilie *126f.*
Schriftgröße *126f.*
Schriftschnitt *126f.*
Schrifttype *126f.*
Schriftzeichen *143*
Schulter-/Brustporträt *48f.*
Schwamm *80*
Serifen *127*
Signal *139*
Silhouetten-/Umrissmalerei *78f.*
Skelett-Bauweise *115*
Skizze *67, 79*
Skulptur *32, 52f., 56f., 59, 62f., 85, 87*
Sperrholz *86, 92*
spielen (szenisch, Theater) *123, 148–169*
Spielzeug *96f.*
Spitz-/Schlageisen *48*
Spuren *11, 14, 22*
Stadion *112f.*
Stadt *108f.*
Staffelung *34*
Standbein und Spielbein *56f.*
Standbild *57, 79, 159, 166f.*
Statue *50f., 58f., 86f.*
Statuette *44*
Stechbeitel *92*
Stein *48f., 52f., 57, 62, 129*
Stein von Rosette *140*
Steinhammer *48f.*
Steinzeit → Vor- und Frühgeschichte
Stenografie *147*
Stichel *129*
Stift *24f.*
Stockpuppe *150, 152f.*
Stuhl *102f.*
Sumerer *128*
Symbol *32, 136–147*
Szene *167*

Tacker *93*
Technik *92f.*
Teddy-Bär *96f.*
Tempera(farbe) 30, 40
Terpentinöl *40f.*
Theater *123, 148–169*
Thron *102f.*
Tinte *64, 135*
Ton *44, 51, 57, 69, 70–81, 85, 118f.*
Töpfer *73*
Töpferscheibe *71, 73, 81*
Torso *51*
Tribüne (Zuschauertribüne) *168f.*
Tür *104f.*
Türblatt *104*
Türflügel *104*
Türstock *104*
Tusche *23, 135*
Tuschkasten → Deckfarbkasten

Überschneidung *34*
Umrisslinie → Konturlinie
Umrissmalerei → Silhouettenmalerei
Unschärfe *171*
Ultramarinblau *30f., 36*

Vase *73, 75, 78f.*
Vasenmalerei *63* (schwarzfigurig), *78f.*
Versalschrift *127*
Villa *108f.*
Vor- und Frühgeschichte *16, 18, 22, 32* (Steinzeit), *44* (Altsteinzeit), *63* (Altsteinzeit), *91* (Steinzeit), *108f.* (Jungsteinzeit), *117* (Jungsteinzeit)
Vordergrund *18, 19, 28f., 33*
Vorzeichnung *67*

Waffen *33, 91*
Wasserfarbe *30*
Werbung *32*
Werkzeug *11, 16, 22, 23, 24f., 33, 40f., 80f., 91, 92f., 134f.*
Winkel *93*
Wulsttechnik *74*

Yellow *28f., 41*

Zeichen *11, 22, 24f., 123, 136–147*
zeichnen *22, 64f., 129, 134*
Zimmermannsbleistift *93*
Zinken (Gaunerzeichen) *138*
Zollstock *93*

Quellenverzeichnis

Bildquellenverzeichnis

10: INTERFOTO/IFPAD/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 12: Tom Hillewaere; 13: Tom Hillewaere; 14: Fotolia/Stefan Körber; 15: © Dector & Dupuy; 16 l.: action press/PATRICK AVENTURIER/SIPA; 16 r.: © Luka Mjeda/courtesy of the Croatian Natural History Museum; 17: mauritius images/Alamy/Phillip Bond; 18 o.: action press/ullstein – Archiv Gerstenberg; 18 u.: imago/alimdi; 19: Cornelsen/Detlef Seidensticker, München; 20 o.: Barbara Lutz-Sterzenbach; 20 u.: bpk/The Trustees of the British Museum; 21: Max Ernst Museum Brühl des LVR, Sammlung Peter Schamoni/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 22o.: bpk/Egmar Ruppert; 22 u.: akg-images/Cameraphoto/© Pollock-Krasner Foundation/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 23: bpk/Bayerische Staatsgemäldesammlungen/© Cy Twombly Foundation; 24: Barbara Lutz-Sterzenbach; 25: Barbara Lutz-Sterzenbach; 26: akg-images/© Gerhard Richter 2016; 27: Svantje Munzert; 28 M.: Fotolia/Peter Hermes Furia; 28 u.: Atelier G/Marina Goldberg; 29: akg-images/De Agostini Picture Library; 30 o.l.: bpk/The Trustees of the British Museum; 30 M.l.: Fotolia/Christian Müller; 30 u.l.: Barbara Lutz-Sterzenbach; 30 r.: Bridgeman Art Library; 31: bpk/Nationalgalerie, SMB/Jörg P. Anders /© Barnett Newman Foundation/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 32 o.: Studio Erwin Wurm/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 32 M.l.: akg-images/Mel Longhurst; 32 u.r.: Fotolia/marcodeepsub; 33 l.: mauritius images/Alamy/Dattatreya; 33 r.: Bridgeman Art Library/Musee Municipal, Macon, France; 34 o.: Scala/The Museum of Modern Art, New York; 34 u.: Fotolia/Pixelot; 35 l.: akg-images/Erich Lessing; 35 r.: © 2003 Olafur Eliasson /Photographer: Andrew Dunkley & Marcus Leith/Tate, London 2016; 36 o.: bpk/Sprengel Museum Hannover/Michael Herling/Aline Gwose/© Yves Klein/© VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 36 u.l.: Fotolia/djdarkflower; 36 u.r.: bpk/Victoria and Albert Museum, London; 37 l.: bpk/The Solomon R. Guggenheim Foundation/Art Resource, NY; 37 r.: akg-images/© VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 38: akg-images/François Guénet; 39 l.: © Sophie Hossain/Foto: Svantje Munzert; 39 r., 175 o.: bpk/Ägyptisches Museum und Papyrussammlung, SMB/Jürgen Liepe; 40: Barbara Lutz-Sterzenbach; 41: Barbara Lutz-Sterzenbach; 42/43: Colourbox; 44 o.: Interfoto/AISA; 44 u.: bpk/Alinari Archives/Alinari; 45: action press/Exclusivepix/Nikolay Lamm; 46: bpk/Antikensammlung, SMB/Johannes Laurentius; 47 l., 174 M.l.: picture alliance/Prisma Archiv; 47 r.: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München. Fotografiert von: Renate Kühling; 48: bpk/RMN - Grand Palais/Mathieu Rabeau/Adrien Didierjean/© Succession Picasso/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 49 l.: Glow Images/Heritage Images RM; 49 r.: akg-images; 50, 175 u.: bpk/Antikensammlung, SMB/Ingrid Geske; 51 l.: bpk/RMN - Grand Palais/Jean Schormans; 51 r.: © Jeff Koons/Photo: Jeff Koons Studio/Douglas M. Parker Studio, Los Angeles; 52 o.: Fotolia/kosta_iliev; 52 u.: akg-images/Erich Lessing; 53: Shutterstock/Anton_Ivanov; 54: GUIZIOU Franck/hemis.fr/laif; 55: akg-images/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 56, 174 M.r.: bpk/Scala; 57: bpk/Scala; 58 l.: bpk/Antikensammlung, SMB/Johannes Laurentius; 58 r.: mauritius images/United Archives; 59: © Egon Dejori; 60 l., 175 M.: bpk/Musée du Louvre, Dist. RMN – Grand Palais/Philippe Fuzeau; 60 r.: bpk/Musée du Louvre, Dist. RMN - Grand Palais/Thierry Ollivier; 61: INTERFOTO/La Collection/Domingie & Rabatti; 62: bpk/The Metropolitan Museum of Art; 63 l.: INTERFOTO/Friedrich; 63 M.: bpk/RMN – Grand Palais/Hervé Lewandowski; 63 r.: Shutterstock/Shunsho; 64 o.: Shutterstock/3355m; 64 u.: Bridgeman Art Library/Museo del Novecento, Milan, Italy/Mondadori Portfolio/Electa/Luca Carrà/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 65 o.l.: Fotolia/Jgz; 65 o.r.: Werner J. Hannappel 2011/© VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 65 u.r.: bpk/RMN - Grand Palais/Thierry Le Mage/©Succession Picasso/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 66 o.: Shutterstock/Chamille White; 66 u.: Diego Sindbert; 67 o.: Bridgeman Art Library/The Art Institute of Chicago, IL, USA/Restricted gift of the Jentes Family Foundation; 67 u.: akg-images/Erich Lessing; 68: INTERFOTO/Prisma Archivo; 70: Gabriel Orozco/Courtesy of the Artist and Marian Goodman Gallery; 71 l.: Barbara Lutz-Sterzenbach; 71 r.: Fotolia/Erik Schumann; 72 o., M.: INTERFOTO/HERMANN HISTORICA GmbH; 72 u.: Museu Picasso, Barcelona. Photograph, Gasull Fotografia/© Succession Picasso/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 73: bpk/The Trustees of the British Museum; 74 o.: INTERFOTO/HERMANN HISTORICA GmbH; 74 M.l.: bpk/Vorderasiatisches Museum, SMB/Jürgen Liepe; 74 M.r.: Fotolia/jiaking1; 74 u.: ÖAW/ÖAI, N. Gail; 75: © Konrad Bruckmann; 76 o.: bpk/Ägyptisches Museum und Papyrussammlung, SMB/Sandra Steiß; 76 u.: ddp images/United Archives; 77: akg-images/Rabatti - Domingie; 78: akg-images/Erich Lessing; 79: bpk/The Trustees of the British Museum; 80 o.: Shutterstock/Sergio Foto; 80 u.: Diego Sindbert; 81: Diego Sindbert; 82 : Wolfgang Stahr/laif/© Ai Weiwei; 83: Bridgeman Art Library/Photo © Boltin Picture Library; 84 o.: ddp images/Mario Vedder/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 84 u.l.: bpk/RMN – Grand Palais/Ayman Khoury; 84 u.r.: bpk; 85: picture-alliance/dpa/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 86: Courtesy Sammlung Goetz, München/© Nic Tenwiggenhorn/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 87: Atelier Tony Cragg/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 88: Bridgeman Art Library/© Christie's Images/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 89: © Atelier Tony Cragg/Foto: Friedrich Rosenstiel/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 90/91: ©Jürgen Heinert/Michael Sailstorfer/Foto: Siegfried Wameser/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 92: Diego Sindbert; 93 o.: Fotolia/TELCOM-PHOTOGRAPHY; 93 u.: Diego Sindbert; 94: UBS Art Collection/©Andreas Gursky/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017. Courtesy Sprüth Magers; 95 o.: bpk/CNAC-MNAM/©Andreas Gursky/VG Bild-Kunst, Bonn 2017. Courtesy Sprüth Magers; 95 u.: Andreas Gursky/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017. Courtesy Sprüth Magers; 96: © Urs Fischer. Courtesy of the artist and Galerie Eva Presenhuber, Zürich. Photo: © Dean Kaufman 2009; 97 l.: ddp images; 97 r.1.v.o.: F1online; 97 r.2.v.o.: Fotolia/andrewburgess; 97 r.3.v.o.: Shutterstock/Graphic design; 97 r.4.v.o.: Fotolia/Ilya Sinyakov; 97 r.5.v.o.: Fotolia/bluebat; 98 o.: REUTERS/Ruben Sprich; 98 u.: Fotolia/jool-yan; 99: StockFood/Maximilian Stock; 100: Bridgeman Art Library/© Christie's Images/ARS-Rights Society; 101 l.: Shutterstock/Nitr; 101 r.: akg-images/RIA Nowosti; 102: bpk/Antikensammlung, SMB/Johannes Laurentius; 103: Culture-images/fai; 104: Bridgeman Art Library/Werner Forman Archive; 105 o.l.: Fotolia/Ing. Jaroslav Moravcik, Pro-Mo; 105 o.r.: Fotolia/besjunior; 105 M.l.: Shutterstock/Eky Studio; 105 M.r.: Fotolia/isuaneye; 105 u.l.: Shutterstock/Rainer Pauschert; 105 u.r.: Shutterstock/Ng Yin Chern; 106: Masterfile/© Allan Baxter; 107: mauritius images/age/Peter Eastland; 108: akg-images/Bildarchiv Steffens; 109 o.: Glow Images/CulturaRF; 109 u.l.: Shutterstock/Cortyn; 109 u.r.: Massimo Siragusa/contrasto/laif; 110 o.: Shutterstock/Pius Lee; 110 u.: akg-images/bildwissedition; 111 o.: Burg + Schuh/Palladium/© Eredi Aldo Rossi, courtesy of the Foundation; 111 u.: Aurora/laif; 112 o.: F1online; 112 u.: Rainer Martini/LOOK-foto; 113: akg-images/De Agostini Picture Lib.; 114 o.: action press/PS PRESS; 114 M.: picture-alliance/M.i.S.-Sportp; 114 u.: © 2016, Herzog & de Meuron Basel; 115 : action press/MAGICS; 116 o.r.: bpk/Alinari Archives/Alinari; 116 u.l.: Cornelsen/Detlef Seidensticker, München; 116 u.r.: bpk; 117 l.: akg-images/L. M. Peter; 117 r.: akg-images/Rainer Hackenberg; 118 o.: akg-images/André Held; 118 u.: Shutterstock/Kanokratnok; 119 o.: picture alliance/dpa; 119 M.: Mies van der Rohe Haus/© Manja Fahlisch/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 119 u.: Shutterstock/Fabio Lotti; 120 o.: picture-alliance/ZB; 120 M.: Jakob Volk/United Archives/Süddeutsche Zeitung Photo; 120 u.: Fotolia/Jürgen Fälchle; 121 o.: © Berengo Gardin Gianni/courtesy Renzo Piano Building Workshop; 121 M.: akg-images/Alfons Rath; 121 u.: akg-images/VIEW Pictures Ltd; 122: INTERFOTO/Granger, NYC/© Man Ray Trust, Paris/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017;

124 o.l.: Marion Losse/VISUM; 124 o.r.: F1online; 124 M.l.: F1online;124 M.o.r.: PantherMedia/Ludger Vorfeld; 124 Mu.r.: PantherMedia/Alexandra Buss; 124 u.: picture alliance/Frank May; 125 o.: picture alliance; 125 u.: mauritius images/imagebroker.com/Karl F. Schöfmann; 126 o.: bpk/The Trustees of the British Museum; 126 u.: Atelier G/Marina Goldberg; 127: Atelier G/Marina Goldberg; 128 o., 174 o.: akg-images/François Guénet; 128 M.: Shutterstock/riekephotos; 128 u.: bpk/Vorderasiatisches Museum, SMB/Olaf M.Teßmer; 129 o.: La Collection/Jean-Paul Dumontier; 129 u.: Getty Images/Lonely Planet Images/© COPYRIGHT LYNN GAIL 2016; 130 l.: INTERFOTO/Alinari/Finsiel; 130 r.: INTERFOTO/Mary Evans; 131: Foto: Jason Klimatsas; 132: © Stefan Sagmeister; 133: Christine Preuss; 134 o.: Diego Sindbert; 134 u.: Cornelsen/Detlef Seidensticker, München; 135: Diego Sindbert; 136: Nanne Meyer; 137: INTERFOTO/TV-Yesterday; 138 o.: Cornelsen/Josephine Wolff, Berlin; 138 M.: Shuttestock/bontom; 138 u.l.: INTERFOTO/Sammlung Rauch; 138 u.r.: Fotolia/Pat on stock; 139 l.: Fotolia/Klaus Eppele; 139 r.: mauritius images/dieKleinert/Martin Zak; 140 o.: akg-images/De Agostini Picture Library; 140 u.: action press; 141: bpk/The Trustees of the British Museum; 142: Matthias Schwert; 143: Max Ernst Museum Brühl des LVR, Sammlung Peter Schamoni/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 144: ASTERIX® – OBELIX®/© 2016 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY – UDERZO; 145: akg-images/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 146 o.: Bridgeman Art Library; 146 u.: INTERFOTO/Mary Evans; 147 o.: picture alliance/dpa; 147 M.: Heinz Nixdorf MuseumsForum; 147 u.: F1online; 148: Puppet Players; 149: akg-images; 150 o.l.: picture alliance/Artcolor; 150 o.r.: Kleines Spiel München; 150 u.: © Juliane Elisabeth Buhl. Foto: Svantje Munzert; 151: Kleines Spiel München; 152: Puppet Players; 153: Puppet Players; 154: Getty Images/Corbis Entertainment; 155: © Henning Brandes, Eric Gulbins, Jonas Treplin. Foto: Barbara Lutz-Sterzenbach; 156 o.: bpk/Scala; 156 u.: Sammlung Wemhöner/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 157: akg-images/Frank Silberbach; 158: Bridgeman Art Library/Werner Forman Archive; 159: Jörg Grütjen; 160 o.: INTERFOTO/PHOTOAISA; 160 u.: bpk/Bayerische Staatsgemäldesammlungen; 161 o: Toledo Museum of Art; 161 u.: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden; 162, 163 u.: bpk/Bayerische Staatsgemäldesammlungen; 163 o.: Polaris/laif/© VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 164: Courtesy of the artist and Metro Pictures, New York.; 165: Courtesy of the artist and Metro Pictures, New York.; 166 o.: Culture-images/fai/Image courtesy of the Indianapolis Museum of Art; 166 u.: bpk/Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof, SMB, Sammlung Marx/Thomas Bruns/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 167 o.: Alexandra Pirici/Manuel Pelmuș; 167 u.: Alexandra Pirici/Manuel Pelmuș/Foto: Eduard Constantin; 168 o.: Fotolia/WestPic; 168 u.: Bridgeman Art Library; 169 o.: Deutsches Schauspielhaus Hamburg/© Kristijan Balun, 2015; 169 u.: REX/Iwan Baan/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017; 170 o., M.: akg-images/Science Photo Library/Cci Archives; 170 u.: bpk/adoc-photos; 171: Fotolia/bluedesign®; 172 o.l.: bpk/BnF, Dist. RMN-GP; 172 o.r.: akg-images/Erich Lessing; 172 u.: Shutterstock/luanateutzi; 173 o.: SCHIRMER/MOSEL VERLAG/© Bernd und Hilla Becher; 173 u.: bpk/CNAC-MNAM/© Andreas Gursky/©VG Bild-Kunst, Bonn 2017. Courtesy Sprüth Magers;

Textquellenverzeichnis

18: Leonardo da Vinci: Das Buch von der Malerei. Nach d. Codex Vaticanus (Urbinas) 1270. Heinrich Ludwig (Hg. und Übersetzer). Neudr. d. Ausg. 1882 . Osnabrück (Zeller) 1970, Bd. 1, S. 125, § 66; 32: Steven Nosal: Fat Car Convertible (Porsche) 1/3, 2005; anlässlich der Ausstellung: Car Culture. Medien der Mobilität. ZKM – Medienmuseum, Karlsruhe (18. 06. 2011–08. 01. 2012): www06.zkm.de/zkmarchive/www02_videocast/car-culture/index.php/de/werke/17-erwin-wurm.html (18. 07. 2016); 43: Nickolay Lamm. Angelehnt an: http://www.welt.de/vermischtes/article134620205/Die-Anti-Barbie-hat-Akne-und-Cellulite.html (18. 07. 2016); 61: oft Thukydides (um 455–396 v. Chr.) zugeschrieben, nicht wörtlich belegt; 69: Sully Prudhomme: Intimes Tagebuch und Gedanken. Übersetzt von Gerda Munk und Hans Roesch. Zürich (Coron-Verlag), 1965; 82: Christian Morgenstern: Stufen. Eine Entwickelung in Aphorismen und Tagebuch-Notizen. Margareta Morgenstern, Michael Bauer (Hgg.). München: Piper, 1918; 87: In: Künstler: kritisches Lexikon der Gegenwartskunst. Detlef Bluemler; Lothar Romain (Hg.). Ausgabe 32, Heft 27, 4. Quartal. München (Weltkunst-Verlag/Bruckmann) 1995, S. 3; 89: In: ibd., Ausgabe 8, 1989, S. 2 . und S. 15; 90: Germano Celant: Louise Nevelson (Ausst.-Kat.). Mailand (Edizioni Charta), 1994, S. 33 . Zit. nach: ibd., Ausgabe 47, Heft 21, 3. Quartal, 1999, S. 3; 91: Veit Görner, Antonia Lotz: Tony Cragg – Matrix. Übersetzt von Michael Turnbull. Nürnberg (Verlag für moderne Kunst) 2012, S. 24; 94.1: Franziska Horn: Herr Sapper, haben Sie die Welt verbessert?. In: Designlines vom 29. 05. 2007. Zit. nach: www.designlines.de/interviews/Herr-Sapper-haben-Sie-die-Welt-verbessert-_ 10300103.html (18. 07. 2016); 94.2: Plakat: „Design ist Kunst, die sich nützlich macht". Studio Mendell & Oberer, München (Entwurf: Pierre Mendell, Klaus Oberer/Text: Carlos Obers). Offset (mehrfarbig), 118,9 × 84,1 cm. Auftraggeber: Die Neue Sammlung München, 1984. nach: www.die-neue-sammlung.de/z/muenchen/faq/m-o_de.htm (18. 07. 2016); 94.3: Donald A. Norman: Emotional Design. Why we love (or hate) everyday things. New York 2004, S. 5 f., nach der Übers. von: Catharina Berents: Kleine Geschichte des Design: von Gottfried Semper bis Philippe Starck. München (Beck) 2011, S. 48–49; 97: Wolfgang Beinert, Grafikdesigner, 2000, nach: http://www.beinert.org/zitat-inhalte-werden-schnell-vergessen/ (18. 07. 2016);100.1: nach: http://www.coca-cola-deutschland.de/kontakt/eine-flasche-schreibt-designgeschichte (21. 1. 2016); 100.2: Victor Bockris: Andy Warhol. Übersetzt von Monika Hahn-Prölss nach dem Originalzitat aus der Times. Düsseldorf (Claassen) 1989, S. 150; 101.1: Dieter Rams, Designer: die leise Ordnung der Dinge. Industrie-Forum Design Hannover (Hg.), Göttingen (Steidl), 1990. nach: http://www.designtagebuch.de/wiki/zitate-ueber-design/ (18. 07. 2016); 101.2: Christopher Dresser: Principles of Victorian Decorative Design, London 1873; Reprint New York 1995, S. 22, nach der Übers. von: Catharina Berents: Kleine Geschichte des Design: von Gottfried Semper bis Philippe Starck. München (Beck) 2011, S. 40–41; 107: Adolf Loos: Architektur, 1909. In: Adolf Loos: Sämtliche Schriften in zwei Bänden. Franz Glück (Hg.). Erster Band, Verlag Herold, Wien und München 1962. S. 314 f.; 112.1: Marie Luise Kaschnitz: Engelsbrücke. Römische Betrachtungen. Hamburg (Claassen) 1955, S. 237 f., nach: Ursula Muscheler: Sternstunden der Architektur. Von den Pyramiden bis zum Turmbau von Dubai. München (Beck) 2009, S. 51; 112.2: Daniel Libeskind. In: Süddeutsche Zeitung vom 28. 05. 2008, nach: Ursula Muscheler: Sternstunden der Architektur. Von den Pyramiden bis zum Turmbau von Dubai. München (Beck) 2009, S. 51; 114: Dramatisch wie Opernhäuser. Interview von Gabi Czöppan/Focus mit Jacques Herzog und Pierre de Meuron. In: Focus-Magazin. Nr. 40 (2004), nach: http://www.focus.de/sport/mehrsport/port-und-auto-dramatisch-wie-opernhaeuser_aid_202216.html (18. 07. 2016); 144: René Goscinny (Text): Asterix und der Arvernerschild. Übers. von Gudrun Penndorf. Stuttgart (Ehapa-Verlag) 1972; 149: Margrit Gysin, nach: www.theatercontact.de/cas_figurenspiel/weiterbildung_figurenspiel_2008_2010.pdf (18. 07. 2016); 158: Oscar Wilde: Das Bildnis des Dorian Gray. In: Sämtliche Werke in zehn Bänden, Bd. 1. Übersetzt von Christine Hoeppner. Frankfurt am Main (Insel-Verlag) 1982; 162: Jakob Wassermann: Caspar Hauser oder Die Trägheit des Herzens. Aufbau, Berlin/Weimar: Aufbau 1987; 164: Christoph Amend: „Cindy Sherman. Die Frau mit den tausend Gesichtern". In: Zeit-Magazin, Nr. 38 vom 17. 09. 2015, S. 23 .

Oldenbourg
Schulbuchverlag
München

ISBN 978-3-637-02518-9