

Anregungen für den Unterricht:

Kategorie Bildgestaltung

KATEGORIE BILDGESTALTUNG

Traumwelten entstehen im Kopf. Sie kennen keine festen Grenzen und keinen Alltag. In ihnen lässt sich bestimmen, wie alles aussieht, wer dort lebt und welche Geschichten erzählt werden. Sie eröffnen Räume für Gefühle, Ideen und Perspektiven, die im täglichen Leben oft keinen Platz finden. Traumwelten können zum Staunen bringen, zum Nachdenken anregen und Impulse für die reale Welt geben: Denn hier ist alles möglich!

Unter dem Motto „**Traumwelten**“ können Ihre Schülerinnen und Schüler in der neuen **Wettbewerbsrunde 2026/2027** kreativ werden.

UNTERRICHTSIMPULSE UND EMPFEHLUNGEN

Für die verschiedenen Altersgruppen der Wettbewerbsteilnehmer ermöglicht das Thema Traumwelten unterschiedliche Herangehensweisen. Sie finden auf den folgenden Seiten zwölf Unterrichtseinheiten zu den vielfältigen Facetten des Themas und erhalten Vorschläge für die didaktische Vermittlung. Die Unterrichtsanregungen sind mit Empfehlungen für die Klassen markiert. Sie unterstützen Sie bei der Integration des Wettbewerbs und seines Themas in Ihrem Unterricht.

Weitere Unterrichtsideen, Zusatzmaterial zum Download sowie Film- und Literaturempfehlungen unserer Partner Junge Filmszene im BJF und DEIN SPIEGEL finden Sie auf der Website www.jugendcreativ.de.

Diese Unterrichtsmaterialien wurden ausgewählt und zusammengestellt von **Janina Arlt** und **Prof. Dr. Anja Mohr**. Janina Arlt ist Oberstudienrätin für Kunst und Deutsch in Hamburg, Kulturbeauftragte am Gymnasium Eppendorf und Künstlerin. Prof. Dr. Anja Mohr ist Professorin für Bildende Kunst und ihre Didaktik an der Ludwig-Maximilians-Universität München und arbeitet dort an der Schnittstelle von Kunstpädagogik und Informatik.



Janina Arlt



Prof. Dr. Anja Mohr

ALTERSEMPFEHLUNGEN

-  **KLASSEN: 1 bis 4**
-  **KLASSEN: 5 bis 9**
-  **KLASSEN: 10 bis 13**

1 Fantasy Art

Fantasy Art bezeichnet eine Kunstform, die imaginative Welten, hybride Wesen und visionäre Bildräume jenseits der realen Wirklichkeit erschafft. Schon in der antiken Mythologie und Sagenwelt finden sich fantastische Motive, auf die Künstlerinnen und Künstler zurückgriffen, wie Kentauren, Drachen, Einhörner oder die vielköpfige Hydra. Besonders an großen Kirchengebäuden der Gotik und Renaissance wurden an der Außenfassade dämonische Gestalten als Wasserspeier angebracht.

Fantasy Art ist eng mit Literatur, Film und, im digitalen Zeitalter, immer mehr auch mit Computerspielen verknüpft. Geprägt von der düsteren, psychologisch aufgeladenen Bildsprache Arnold Böcklins gestaltete der Schweizer Bildhauer und Maler HR Giger (1940–2014) eine der wohl bekanntesten und verstörendsten Fantasy-Filmfiguren: die Alien-Kreatur Xenomorph, ein parasitäres Lebewesen, das den Menschen als Wirt missbraucht und ihn tötet. Nicht ganz so düster arbeitet Julie Dillon (*1982). Die US-amerikanische Science-Fiction-Künstlerin und Illustratorin entwickelt u. a. Cover für Bücher, Zeitschriften und Musikalben. Ihre von Fantasy- und Science-Fiction-Literatur geprägte Erzählweise ist atmosphärisch, magisch und oft auch poetisch. Dillon entwickelt sowohl bekanntere Figuren wie Medusa oder Persephone aus der griechischen Mythologie als auch unspezifischere wie Vampire oder Meerjungfrauen. Immer sind es starke Charaktere, die Dillon mit ausgeklügelter Licht- und Farbkomposition in digitaler Malweise gezielt in Szene setzt.



Links: Julie Dillon: *Medusa III*. © Julie Dillon
Rechts: HR Giger (1977): *Hommage à Böcklin*.
Acryl auf Papier auf Holz © HR Giger Estate

LITERATUR:

- Julie Dillon: <https://www.juliedillonart.com/>
- Michalski, K., Außerirdische. Neukreation von Lebewesen, in: Kunst 5–10. 64/2021, S. 6–9.
- Wurth, L. H., HR Giger und Mire Lee: In: www.kunstforum.de/artikel/hr-giger-mire-lee/
- Scorzin, P. C. „Fantasiebegehren“ – Avatare mit Bauch, Beine, Po. Neue Spielformen der Nacktheit und Erotik im Metaverse und Computergame: www.kunstforum.de/artikel/fantasiebegehren-avatare-mit-bauch-beine-po/
- Kunst 5–10, 18/2010, Materialpaket, HR Giger, Alien III, Seitenansicht III, o. p.
- Templin, S., Fantastische Kunst und Fantasy. In: Kunst 5–10, 18/2010, S. 42–43.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Sicher hast du in Märchenbüchern schon von magischen und fantastischen Wesen gelesen oder sie in Filmen gesehen. Welche kennst du bereits? Schreibe sie auf und tausche dich mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern über ihr typisches Äußeres, ihre Charaktereigenschaften und ihre typischen Handlungen aus. Gestalte sie mit Wasserfarben, Stiften oder am Computer und male dazu eine passende Landschaft. Du kannst dir auch neue Wesen ausdenken, die sonst noch niemand kennt.

KLASSEN: 5 bis 9

Es ist so weit. Ein neuer Fantasyroman ist erschienen und kommt in die Kinos. Gestalte ein Buchcover und ein Kinoplatat, die eine oder mehrere Hauptfiguren zeigen. Wie heißt der Film? Überlege, welche Schriftart zum Titel passt und welche Zielgruppe du ansprechen möchtest. Du kannst mit den Hauptfiguren auch eine Szene für ein neues Computerspiel gestalten. Nutze für deine Malereien und Zeichnungen analoge oder digitale Medien. Auch Mixed Media ist möglich.

KLASSEN: 10 bis 13

Häufig stellen Fantasy-Figuren Konflikte zwischen Gut und Böse, Verantwortung und Macht, Mitgefühl und Kälte dar. Allerdings liegen diese Eigenschaften nicht immer klar auf der Hand und sind nicht direkt auszumachen. Kennst du solche zwielichtigen Fantasy-Wesen? Diskutiert in der Klasse, woran man die Undurchsichtigkeit einer Figur erkennen könnte. Entwickle eine solche Figur in passender Umgebung mit malerischen oder zeichnerischen Mitteln entweder analog oder digital. Du kannst auch ein Kostüm nähen und eine Maskierung entwickeln und dich mit den dazugehörigen Symbolen in einer typischen Pose fotografieren.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Mixed Media, Plakatgestaltung, Typografie, Fotografie, Performance, Textildesign

2 Der Ausdruck des Unbewussten: Surrealismus



René Magritte
(1952): *Die persönlichen Werte*. Öl auf Leinwand, 80 x 100 cm, Collection SFMOMA © VG Bild-Kunst, Bonn 2026

Das Gemälde *Die persönlichen Werte* (1952) von René Magritte (1898–1967) zeigt den Innenraum eines Zimmers, in dem Alltagsgegenstände wie Kamm, Seife, Glas, Streichholz und Rasierpinsel monumentale Ausmaße annehmen und den Raum wie Lebewesen bevölkern. Der Titel *Die persönlichen Werte* verweist auf scheinbar banale Dinge des täglichen Lebens, die hier jedoch überdimensioniert erscheinen und dadurch eine neue, irritierende und besondere Bedeutung erhalten.

Im Surrealismus wird das Unbewusste nicht nur durch gestische Malweise mit Symbolsprache wie bei Joan Miró (1893–1983), sondern durch gedankliche Verschiebung sichtbar. Magritte arbeitet mit klarer, naturalistischer Maltechnik. Gerade diese sachliche Darstellung steigert die Verunsicherung: Das Vertraute wird fremd. Die Größenverhältnisse sind unlogisch, wirken jedoch innerhalb des Bildraums selbstverständlich. So entsteht eine traumähnliche Atmosphäre, typisch für den Surrealismus, der seit dem Manifest von 1924 von André Breton (1896–1966) das Unbewusste und Traumhafte erforschte.

Die Vergrößerung der Objekte kann als Symbol für innere Wertigkeiten gelesen werden: Persönliche Werte sind nicht materieller Reichtum, sondern subjektive Bedeutungszuschreibungen. Ein einfacher Kamm kann im realen Raum übermächtig werden, etwa als Zeichen von Identität, Körperlichkeit oder Schönheit. Das Schlafzimmer als privater Ort verdeutlicht den Ausdruck des Persönlichen.

Magritte hinterfragt damit die Beziehung zwischen Realität und Wahrnehmung. Die vertraute Ordnung der Dinge wird aufgehoben und offenbart, dass unsere Wirklichkeit von inneren Bildern, Erinnerungen und Bedeutungen geprägt ist. So wird das Bild *Die persönlichen Werte* zu einer poetischen Visualisierung des Unbewussten.

LITERATUR:

- Görgen-Lammers, A. (Hg.) (2025), *Rendezvous der Träume, Surrealismus und deutsche Romantik*, Hamburg.
- Schmied, W. (Hg.) (1987), *René Magritte*, München.
- Zentralperspektive und Surrealismus: <https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/kunst/techniken-gestaltungsmittel/zentralperspektive-surrealismus-zeichnerisch-erschliessen/>

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Male dein eigenes Zimmer oder einen vertrauten Ort. Jetzt kommt der Traumtrick: Verändere etwas. Vielleicht ist dein Stift plötzlich riesengroß oder dein Bett winzig klein. Dinge dürfen schweben oder an ungewöhnlichen Orten sein. Überlege dir, was in deinen Träumen passieren könnte. Gestalte dein Bild mit Buntstiften oder entwickle eine Collage mit ausgeschnittenen Gegenständen⁽¹⁾. Wichtig ist, dass die Größenverhältnisse ganz anders sein können als im Leben. Sie können überraschen.

KLASSEN: 5 bis 9

Verbinde zwei Dinge, die eigentlich nicht zusammenpassen. Zum Beispiel ein Tier mit einem Alltagsgegenstand oder einen Menschen mit einem Naturmotiv. Zeichne, male oder collagiere dein neues Fantasiewesen. Recherchiere, was unter *Écriture automatique* zu verstehen ist und welche Verfahren es zur Ideenaneignung gibt. Arbeite im Sinne des automatischen Schreibens, ohne nachzudenken. Zeichne oder kleckse mit Farbe auf Papier und entdecke später, was daraus entstehen könnte. Ihr könnt eure entstandenen Arbeiten auch austauschen und dann weiterbearbeiten.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle ein eigenes Bild zum Thema „Traum, Erinnerung oder persönlicher Wert“. Überlege dir einen Gegenstand als Symbol, der für dich wichtig ist, und setze ihn in einen ungewohnten Zusammenhang. Spiele mit Größenverhältnissen, Perspektive oder Raum. Vielleicht wirkt etwas ganz Kleines plötzlich übermächtig. Schreibe anschließend ein kurzes Statement, welche inneren Gedanken oder unbewussten Ideen du mit deinem Werk ausdrückst.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage

(1) Hinweis:

Bei Collagen muss auf Urheberrechte geachtet werden.

3 Traum und Traumata

Die US-amerikanische Digitalkünstlerin Maggie Taylor (* 1961) kombiniert alte Fotografien mit Collage-Elementen zu digitalen Traumlandschaften. Ihre Fotomontagen erinnern an surrealistisch-traumhafte Bildwelten. Zu sehen sind schwebende Figuren, fragmentierte Körper und Maßstäbe sowie Räume, die nicht real sein können. Taylor sammelt hierzu alte Fotos



Maggie Taylor: *Burden of Dreams (Man)*. © Maggie Taylor

von Personen und Tieren aus dem 19. Jahrhundert, die sie z. B. auf Flohmärkten, in Antiquitätenläden oder über eBay findet. Ihre Werke realisiert Taylor ausschließlich digital. Mithilfe des Computers kombiniert sie eingescanntes Material in Größe und Farbe. Nur gelegentlich ergänzt sie fehlende Elemente mit dem digitalen Pinsel.

Die US-amerikanische Künstlerin Kara Walker (* 1969) nutzt Scherenschnitt-Silhouetten, Zeichnung und Installationen, um die traumatischen Folgen von Rassismus, Sklaverei und Macht sichtbar zu machen. Ihre Traumdarstellungen sind düster, grotesk und verstörend. Sie sind eher Alpträume als Wunsch-

bilder. Ihr Werk *Darkytown Rebellion* zeigt den gewaltsamen Aufstand einer Gruppe von Sklaven, die sich gegen ihre Unterdrücker zur Wehr setzen. Besucher, die die lebensgroßen Figuren auf Augenhöhe betrachten können, werden mit ihren eigenen schwarzen Schatten selbst Teil der Szenerie. Was auf den ersten Blick als idyllische Märchenszene erscheint, offenbart auf den zweiten Blick gewaltsame Aktionen. Traum fungiert hier als Metapher für das Unbewusste einer Gesellschaft, in dem verdrängte Gewalt, sexuelle Machtverhältnisse und historische Traumata weiterwirken. Die reduzierte Schwarz-Weiß-Ästhetik der Scherenschnitte, die im Biedermeier häufig persönliche und schlichte Motive zeigten, verstärkt die Projektion und Irritation.

LITERATUR:

- Kara Walker: <https://www.karawalkerstudio.com/2020>
- Maggie Taylor: <https://maggietaylor.com/>
- Maggie Taylor (2022), Internal Logic. Moth House Press.
- <https://www.mudam.com/de/kunstsammlung/kara-walker>
- <https://www.kunstforum.de/artikel/schattenrisse/>
- <https://www.deutschlandfunkkultur.de/scherenschnitte-von-der-unschoenen-seite-der-wirklichkeit-100.html>
- <https://www.kunstforum.de/artikel/hyundai-commission-kara-walker/>

Kara Walker (2001): *Darkytown Rebellion*. Cut paper und Projektion auf Wand, 457,2 × 1005,8 cm. Kara Walker (2007): *My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*. Installationsansicht. Walker Art Center, Minneapolis. Foto: Dave Sweeney © Kara Walker, courtesy of Sikkema Malloy Jenkins and Sprüth Magers

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Im Bild von Maggie Taylor purzeln die Träume aus dem Kopf eines Mannes heraus. Zu sehen sind u. a. Blumen, Schmetterlinge, Fische und ein Hase. Was sie bedeuten, können wir nicht wissen, denn Träume sind sehr individuell. Wovon träumst du? Fotografiert euch gegenseitig im Porträt und druckt die Bilder aus. Collagiere entweder mit Zeitungsschnipseln oder am Computer Dinge und Wesen um dich herum, von denen du träumst.

KLASSEN: 5 bis 9

Nicht immer sind Fantasie und Träume positiv besetzt. Sicher kennst du die Metaphern „Da geht die Fantasie mit dir durch“ oder „Träume sind Schäume“. Recherchiert nach weiteren Metaphern und ihrer Bedeutung und Herkunft und diskutiert sie in der Gruppe. Setze dich malerisch, zeichnerisch oder collagierend mit einer Metapher auseinander. Natürlich kannst du auch positiv konnotierte Metaphern auswählen. Du kannst analoge oder digitale Medien nutzen.

KLASSEN: 10 bis 13

Unfälle, Kriege, Flucht oder Verfolgung können kollektive Traumata auslösen. Recherchiert und diskutiert gemeinsam über die Ursachen solcher Traumata. Entwickelt ähnlich wie Kara Walker oder der Künstler William Kentridge (* 1955) großformatige Scherenschnitte oder Filmanimationen gegen das Vergessen. Stimme dich für deine Arbeit mit der Gruppe ab und entscheide dich für eine Serie von Scherenschnitten oder Filmstills.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Cut-Outs, Fotografie, Stop-Motion/Filmanimation



4 Magische, verträumte Bildwelten

Werke der Fotografin Olivia Bee (*1994) haben oftmals etwas Verträumtes. Die Kombination aus weichem Licht und sanfter, pastelliger Farbästhetik scheint innere Zustände wie die Suche nach Nähe und Geborgenheit und emotionaler Verletzlichkeit offenzulegen. Bees Fotografien sind nicht an das Reale, Dokumentarische gebunden. Vielmehr versucht sie, Übergänge und Unsicherheiten einzufangen und Gefühle zwischen Nähe und Verlust zu zeigen. Olivia Bee, die schon im Teenageralter mit dem Fotografieren begonnen hat, thematisiert das Erwachsenwerden als emotionalen Schwebezustand.

In der Fotografie können traumhafte Szenarien u.a. durch Unschärfe, Bewegungsunschärfe, durch Über- oder Unterbelichtung, durch Spiegelungen, Schatten, Verzerrungen und ungewöhnliche Perspektiven entstehen. Das Traumhafte und Entrückte in Fotografien kann aber in der Rezeption auch kippen und als kitschig, romantisierend und nostalgisch verklärend wahrgenommen werden. So wird das Werk von David Hamilton

(1933–2016), der in den 1970er-Jahren als Meister der traumhaften Fotografie galt, aus heutiger Perspektive stark kritisiert. Seine erotische Perspektive auf junge Mädchen, die er häufig mit Weichzeichner, im Gegenlicht und in pastellfarbener, transparenter Kleidung ablichtete, war von einem dominierenden männlichen Blick geprägt. Demgegenüber wirken die Protagonisten in Bees Werk nicht passiv, sondern aktiv mitgestaltend.



Olivia Bee (2015): *Brooklyn Fell in Love* (Paul and Anna).

© Olivia Bee, courtesy of Candace Gelman and Associates

LITERATUR:

- museemagazine.com/features/2017/3/19/whm-olivia-bee
- Olivia Bee: www.oliviabee.com/spiegel.de/geschichte/fotograf-david-hamilton-zum-80-geburtstag-das-nackte-entsetzen-a-951098.html
- Kunst 5–10, Heft „Fotografieren“ Nr. 51/2018.
- Kunst und Unterricht, Heft „Digitale Fotografie“ Nr. 319/2008.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Sicherlich hast du schon einmal von Tagträumen gehört. Das sind meist kurze Momente, bei denen die Gedanken abschweifen und man für kurze Zeit ganz woanders ist. Wovon träumst du am Tage? Male oder zeichne deine Träume auf Papier oder am Computer. Du kannst auch mit dem Tablet Fotos aufnehmen von Dingen, Räumen oder Landschaften, die in deinen Tagträumen vorkommen und sie dann weiterbearbeiten.

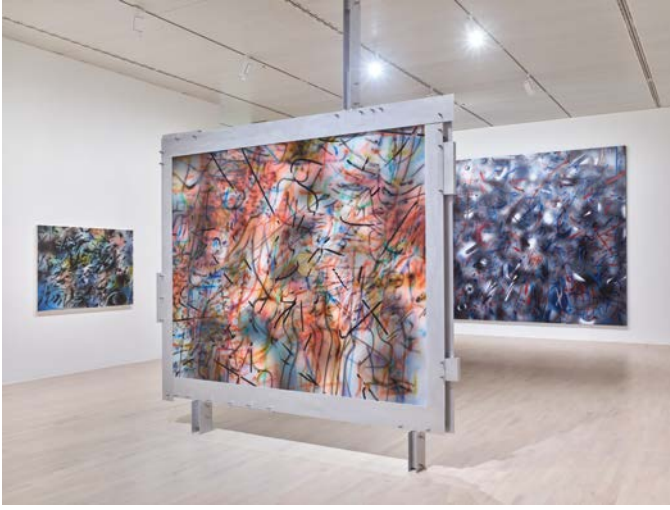
KLASSEN: 5 bis 9

Betrachtet und bespricht ausgewählte Fotografien von Olivia Bee und erarbeitet: Wie wirken Licht, Farbe und Schärfe auf euch? Welche Gefühle oder Erinnerungen werden geweckt? Was unterscheidet ihre Fotos von typischen Selfies? Fang eine Stimmung ein: Jede Gruppe erhält ein Stichwort, das zunächst gemeinsam diskutiert wird (z. B. Nähe, Einsamkeit, Geborgenheit, Unsicherheit, Erinnerung). Erstelle Fotos und verdeutliche bei der Vorstellung deiner Bilder, was es heißt, Emotionen sichtbar zu machen, ohne zu inszenieren.

KLASSEN: 10 bis 13

Vergleicht in kleinen Gruppen die Fotografien von Olivia Bee mit denen von David Hamilton. Welche fotografischen Strategien und Stilmittel könnt ihr erkennen? Welche sind ähnlich? Wo grenzen sich die Werke ab? Entwickelt in Zweiergruppen eine Szenerie, in der ihr die Stilmittel bewusst einsetzt. Probiert in der digitalen Nachbearbeitung verschiedene Filter und Effekte aus, die die Wirkung eurer Szenarien noch steigern. Wann beginnt eine Szenerie grotesk zu wirken? Wann gleitet sie ins Kitschige ab?

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie



Julie Mehretu (2025): *KAIROS. Hauntological Variations*. Installationsansicht, K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf © Julie Mehretu, Foto: © Achim Kukulies, Düsseldorf

5 Die Rolle von Farben und Formen in Traumwelten

Die großformatigen Malereien von Julie Mehretu (* 1970) wirken wie kartografische Traumlandschaften. Linien, Pfeile, architektonische Fragmente und transparente Farbschichten überlagern sich zu einem vibrierenden Geflecht. Farbe dient hier nicht der Abbildung, sondern erzeugt emotionale Räume: Schleierhafte Töne öffnen Tiefe, während dynamische Linien Bewegung und Unruhe vermitteln. Formen lösen sich auf, verdichten sich, verschwinden wieder wie Bilder im Traum. Traum wird hier als komplexer, vielschichtiger Bewusstseinsraum erfahrbar.

Mit seriellen Wiederholungen einfacher Materialien arbeitet Tara Donovan (* 1969). In einer Zeichnung von 2002 verdichten zahllose Kugelschreiberlinien die Fläche zu pulsierenden Strukturen. Die Form entsteht aus den verdichteten Linien. In ihren Skulpturen bilden transparente, schimmernde Module eine organisch wachsende Raumstruktur. Licht und Reflexion erzeugen eine fast immaterielle Wirkung. Traumwelten entstehen hier nicht durch das Motiv, sondern durch Formrhythmus, Lichtspiel und Materialtransformation. Farbe wird atmosphärisch, Form wird zum Erlebnisraum. Das Alltägliche verwandelt sich in eine fragile, poetische Vision.

Links: Tara Donovan (2002): *Untitled*. Kugelschreibertinte auf Papier, 182,2 x 149,9 cm. Rechts: Tara Donovan (2011/2018): *Untitled* (Mylar). Mylar und Heißkleber, Installationsansicht, Maße variabel. Tara Donovan (2019): *Fieldwork*. David and Alfred Smart Museum of Art, The University of Chicago. © Tara Donovan, courtesy of The David and Alfred Smart Museum of Art, The University of Chicago, Foto: Michael Tropea



LITERATUR:

- Julie Mehretu im K21 der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf: https://www.youtube.com/watch?v=4nKiXZ_YOWA
- Bourgeois, C. (Hg.) (2024): JULIE MEHRETU: ENSEMBLE – VENEDIG, PALAZZO GRASSI, Venedig: Palazzo Grassi.
- Tara Donovan spricht über gefundene Materialien: https://www.youtube.com/watch?v=g6PLYs_Rx4k
- Alltagsgegenstände werden zu Kunst: <https://channel.louisiana.dk/video/tara-donovan-sculpting-everyday-materials>

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Male ein Bild mit Farben ohne erkennbare Gegenstände. Nutze Farben, um eine Traumstimmung zu zeigen (z. B. eine ruhige, aufregende oder geheimnisvolle Stimmung). Das Hören von entsprechender Musik kann dir bei der Farbauswahl für die Farbstimmungen helfen. Zeichne danach Linien, Schwünge oder Muster über deine Farbflächen. Achte darauf, wie sich die Wirkung verändert. Oder schneide aus Transparentpapier kleine Formen aus und collagiere sie zu einer schwebenden Traumlandschaft.

KLASSEN: 5 bis 9

Zeichne mit vielen kleinen Linien eine Fläche auf Transparentpapier, bis eine dichte Struktur entsteht. Lege mehrere transparente Blätter mit Zeichnungen übereinander. Experimentiere mit Verschiebungen. Oder baue aus einem einfachen Material (z. B. Papierstreifen oder Draht) eine wachsende Struktur durch Wiederholung. Beachte die Wirkung von Licht und Schatten und fotografiere dein Objekt.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwerfe eine abstrakte Arbeit als raumbezogene Installation oder als eine großformatige abstrakte Malerei, in der Farbe als Atmosphäre und Form als Bewegungsträger eingesetzt werden. Setze sie raumplastisch um. Verarbeite serielle Zeichnungen, modulare Objekte oder arbeite mit transparenten oder halbtransparenten Schichtungen aus Transparentpapieren, Müllbeuteln etc. Erläutere, wie Material, Rhythmus und Farbwirkung traumähnliche Räume erzeugen. Fotografiere deine Inszenierung bzw. dein Objekt.

Arbeitsbereiche: Analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Objekt, Rauminstallation, Fotografie

6 Albtraumwelten: die dunklen Seiten der Fantasie – Lustgärten?

Das Triptychon Hieronymus Boschs (1450–1516) entfaltet eine Bildwelt zwischen Paradies, Lust und Hölle. Während der linke Flügel noch die göttliche Ordnung zeigt, steigert sich die Mitteltafel zu einem überladenen Lustgarten: Nackte Figuren, fantastische Tiere und überdimensionale Früchte verschmelzen zu einer verführerischen, zugleich unheimlichen Szenerie. Im rechten Flügel kippt die große Feier in Qual und Zerstörung. Die leuchtenden Farben und detailreichen Formen ziehen unsere Blicke an – doch sie entlarven die Lust als vergängliche Versuchung. Der Garten wird zur



Hieronymus Bosch (1490–1500): *Der Garten der Lüste*. Öl auf Eichenholz, 220 x 390 cm.
© Rawpixel.com/Shutterstock

moralischen Warnung: Fantasie offenbart hier die dunkle Seite menschlicher Begierde.

Auch in *The Experiment* (2009) von Nathalie Djurberg (* 1978) und Hans Berg (* 1978) erscheint ein Gartenmotiv als verstörende Albtraumlandschaft. In Stop-Motion-animierten Figuren entfalten sich Gewalt,

Begehren und Machtspiele. Die bunten, fast kindlich wirkenden Formen kontrastieren mit brutalen Handlungen. Musik und Rauminstallation verstärken die Wirkung. Anders als bei Bosch fehlt eine klare moralische Ordnung – das Unheimliche wirkt psychologisch, nicht religiös. Beide Werke zeigen den „Lustgarten“ als trügerischen Ort: Hinter Schönheit und Fantasie verbirgt sich das Dunkle. Der Garten wird zur Bühne innerer Abgründe, eine Albtraumwelt, in der Lust und Schrecken untrennbar verbunden sind.

LITERATUR:

- HIERONYMUS BOSCH – GARTEN DER LÜSTE Trailer
<https://www.youtube.com/watch?v=TMzHRsonMtg>
- Der „Garten der Lüste“ von Hieronymus Bosch hat fünf Kunschtchaffende inspiriert, gemeinsam eine moderne, digitale Version des Gartens zu kreieren.
<https://www.ardmediathek.de/video/ard-kultur-creators/co-creation-ein-kunst-experiment/ard-kultur/Y3JpZDovL3dkci5kZS9CZWl0cmFnLTBjYjRjMWI2LW-M1Y2Q0tNDUwZi1hZTcyLTMzZTQ3M2Q3MWZiZA>
- Bianchi, P. (1999), Künstlertgärtner, VOM SPEKTAKULÄREN ORT DER LAND ART ZUM GEWÖHNLICHEN ORT DER PLANT ART. In: Kunstforum International: Künstler als Gärtner, Bd. 145, Köln, S. 48–58.
- „The Experiment“, 2009 von Nathalie Djurberg (* 1978) und Hans Berg (* 1978) in der Sammlung Goetz: <https://www.sammlung-goetz.de/ausstellungen/nathalie-djurberg-hans-berg-the-experiment-online/>
- Essling, L. (Hg.) (2019): Nathalie Djurberg & Hans Berg. A Journey Through Mud and Confusion with Small Glimpses of Air, Frankfurt.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Du gestaltest einen „Zaubergarten“. Male zuerst einen wunderschönen, farbprächtigen Garten mit leuchtenden Farben. Danach veränderst du einzelne Dinge: Eine Blume bekommt Zähne, ein Baum Augen, der Himmel wird dunkel. Überlege dir, was ein Bild gleichzeitig schön und ein bisschen unheimlich macht. Arbeite mit Deckfarben oder gestalte eine Collage.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwirf einen „verlockenden Ort“, der auf den zweiten Blick etwas Bedrohliches zeigt. Nutze starke Farbkontraste (hell/dunkel, warm/kalt). Du kannst Mischwesen erfinden oder Naturformen verfremden. Du kannst auf einer DIN-A4-Platte oder auch aus Pappmaché und Fundstücken einen solchen Ort als Objekt entwickeln. Achte darauf, wie Details die Stimmung verändern. Erläutere, an welcher Stelle dein Bild vom Traum zum Albtraum kippt.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle eine Bildidee, eine kleine Installation oder Videoarbeit zum Thema „Verführung und Abgrund“. Schau dir die Videoarbeit von Nathalie Djurberg an. Arbeite bewusst mit Symbolen (z. B. Früchte, Tiere, Masken). Setze Farbe gezielt ein: Wirkt sie verführerisch oder bedrohlich? Kombiniere ästhetische Schönheit mit irritierenden Elementen. Reflektiere schriftlich, wie dein Werk die dunklen Seiten der Fantasie sichtbar macht und welche Wirkung du beim Betrachter erzeugen willst. Wenn du deine Videoarbeit beendet hast, kannst du sie als Filmstills ausdrucken.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Objekt, Rauminstallation, Fotografie, Video

7 Wunschträume werden Wirklichkeit?

Die Arbeit *War Is Over! If You Want It* von Yoko Ono (*1933) und John Lennon (1940–1980) ist ein plakativer Appell. Großbuchstaben auf schlichtem Hintergrund verbreiten eine klare Botschaft für Frieden. Die Aussage ist konditional und partizipativ: Frieden wird möglich, wenn wir Menschen ihn wollen. Das Werk funktioniert gleichzeitig als politisches Statement und als utopische Wunschvorstellung. Durch die direkte Ansprache „If You Want It“ wird das Publikum aktiv einbezogen, die Idee von Wunschträumen und kollektiver Verantwortung verschmilzt. Der Einsatz von Farben und Formen ist minimalistisch, doch die Wirkung ist enorm. Die Idee wird unmittelbar verständlich und berührt.

Wish Tree lädt Betrachtende aktiv ein, ihre Wünsche auf kleine Zettel zu schreiben und in den Baum zu hängen. Der Baum wird so zum lebendigen Symbol für Hoffnung, Gemeinschaft und individuelle Visionen. Die Arbeit macht Wunschträume lesbar. Die Gedanken aller Teilnehmenden werden sichtbar, eine poetische Installation entsteht. Anders als das plakative „War Is Over!“ ist dies ein leises, partizipatives Ritual,



Wish Tree (1966) in YOKO ONO: MUSIC OF THE MIND, Gropius Bau, Berlin, Germany, 2025, Photograph © Luca Girardini (Gropius Bau), Artwork © Yoko Ono

das aktiv die Besucher einbezieht.

Beide Werke verbinden Persönliches und Politisches. Sie zeigen, dass Wunschträume Wirklichkeit werden können, wenn Menschen aktiv teilnehmen.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gestalte deinen eigenen Wunschbaum oder Wunschgarten. Schreibe oder male auf kleine Zettel oder Kärtchen deine Träume, Wünsche oder Ideen für die Welt. Klebe oder hänge sie an einen Baum im Klassenzimmer oder in einen Garten. Du kannst Farben, Glitzer, Stoffreste oder Naturmaterialien benutzen, um deinen Wunsch besonders sichtbar zu machen. Damit kannst du Freude am Teilen von Fantasie und Hoffnung erwecken. Oder entwickle ein im Raum hängendes Mobile mit Wunschworten. Schau dir an, wie der Hamburger Künstler Rupprecht Matthies (*1959) mit Worten und Symbolen in seinen Mobiles oder Rauminstallationen arbeitet.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwickle ein eigenes Plakat oder eine kleine Installation zum Thema „Wenn du willst, kann es geschehen“. Experimentiere mit Mischtechniken, z. B. mit Acrylfarben, Marker, Collage oder digitaler Gestaltung. Formuliere eine Botschaft, die andere inspiriert, z. B. für Frieden, Umweltschutz oder Gemeinschaft. Du kannst auch interaktive Elemente einbauen, z. B. kleine Kärtchen, die andere beschriften oder mitnehmen können. Reflektiere anschließend, wie sich die Wirkung deiner Idee verändert, wenn andere daran teilhaben und neue Ideen hinterlassen.

KLASSEN: 10 bis 13

Gestalte eine konzeptionelle Arbeit oder partizipative Installation, in der Wunschträume sichtbar werden. Nutze Raum, Licht und Materialien wie Papier, Stoff, Holz oder digitale Medien. Du könntest z. B. einen Raum mit Wunschkarten, Projektionen oder Klanginstallationen gestalten. Lass dich auch von den Sätzen des Künstlerduos Peter Fischli (*1952) und David Weiss (1946–2012) inspirieren: „Findet mich das Glück?“ (siehe Literaturhinweise). Überlege, wie Form, Farbe und Interaktion die Idee von Hoffnung und kollektiver Aktion verstärken.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Objekt, Plakatkunst, Rauminstallation, Fotografie

LITERATUR:

- John Lennon und Yoko Ono · Interview („War Is Over“), 1969 [Reelin' In The Years Archive] <https://www.youtube.com/watch?v=LEAOdZee5-U>
- Dander, P. (Hg.) (2025): YOKO ONO: MUSIC OF THE MIND, Berlin.
- „Findet mich das Glück?“ von Fischli und Weiss: <https://stories.staedelmuseum.de/de/findet-mich-das-glueck-das-kunstlerbuch-von-peter-fischli-und-david-weiss-ist-unser-buchtipp-im-juli>

8 Die eigene Identität und die Elemente eigener Träume

Le Jeu Du Monde von Firelei Báez' (*1981) verbindet figurative Elemente mit abstrakten Strukturen und schafft eine vielschichtige Traumlandschaft, in der Identität und Imagination verschmelzen. Es ist eine künstlerische Neukontextualisierung, die koloniale Weltkarten, hier spezifisch Pierre Duvals Karte, hinterfragt. Die mythologische Figur der Ciguapa (aus der dominikanischen Folklore) überdeckt zentrale Teile der Karte,



Firelei Báez (2020):
Ohne Titel
(*Le Jeu Du Monde*).
Acryl- und Ölfarbe auf
bedruckter Leinwand,
266,7 x 334,5 x 4 cm,
Foto: Dan Bradica
© VG Bild-Kunst,
Bonn 2026

die Figur wird bedeutsamer und präsenter als die Karte im Hintergrund. Auf bedruckter Leinwand baut Báez Schichten aus Acryl- und Ölfarbe auf, die fließende Formen, ornamentale Muster und fragmentierte Körper verbinden. Die Figuren erscheinen oft anonym, maskenhaft oder metamorphisch, wodurch die Grenzen zwischen dem Ich, der Rolle und der Fantasie aufgelöst werden.

Farbe und Form dienen hier als Ausdruck innerer Welten und Aneignung einer eigenen Welt. Leuchtende Töne, Überlagerungen und rhythmische Linien vermitteln emotionale Intensität. Die Komposition wirkt dynamisch, wie eine ständige Transformation. Sie spiegelt die Vielschichtigkeit individueller Identität und Herkunft wider und die Erfahrung, dass wir gleichzeitig in der Realität und in unseren Vorstellungen existieren.

Unter dem Aspekt „Die eigene Identität und die Elemente eigener Träume“ zeigt Báez, dass Identität nicht statisch ist, sondern ein Spiel aus Erinnerung, Fantasie und kulturellem Erbe bzw. kultureller Zuschreibung. Das Werk lädt die Betrachter ein, eigene innere Landschaften zu erkunden, in denen Träume, Ängste und Sehnsüchte zu Bildern werden.

LITERATUR:

- Einblicke in die Arbeitsweise von Firelei Báez:
<https://louisiana.dk/en/exhibition/firelei-baez/>
- mit Glossar: https://www.kunstmuseum.de/wp-content/uploads/2024/07/20240710_fireleibaez_booklet_de_digital.pdf
- Fowo, B. (2025), Afro-Surrealismus, Kunst des Seins und Freiheit, In: Kunstforum International: Surreale Malerei – II. Das Surreale als politische Sprache, Bd. 302, Köln, S. 120–129.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gestalte ein Traum-Selbstporträt. Male oder zeichne dich selbst, aber so, wie du in deinen Träumen erscheinen würdest: vielleicht mit fantastischen Haaren, Tieren, schwebenden Objekten oder magischen Mustern. Du kannst Buntstifte, Wachsmalkreiden, Wasserfarben oder Fotos von dir selbst als Collagematerial nutzen. Vielleicht gibt es auch Karten oder Bilder, die mit dir und deiner Familie zu tun haben und für dein Selbstporträt als Hintergrund dienen können.

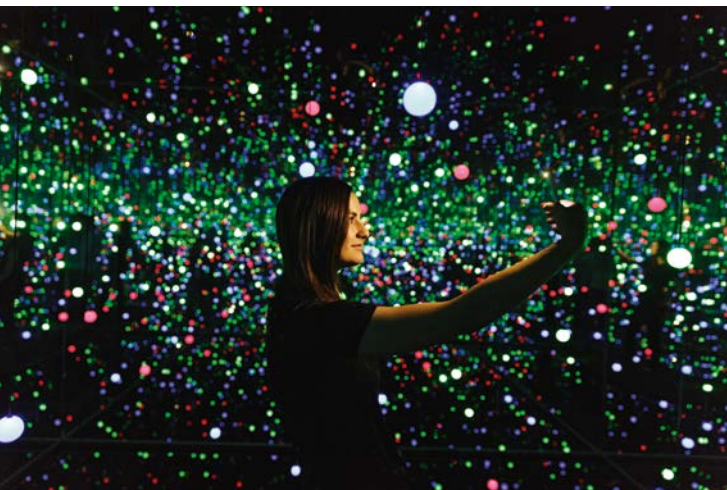
KLASSEN: 5 bis 9

Arbeite mit Schichtung und Mustern: Erstelle ein Bild, in dem du dich selbst in Verbindung mit Symbolen, Farben und Formen darstellst, die deine Träume, Wünsche oder Ängste ausdrücken. Nutze Mischtechniken wie Acrylfarben, Marker, Buntstifte oder Drucktechniken. Du kannst auch transparente Folien verwenden, um verschiedene Ebenen übereinanderzulegen. Halte schriftlich fest, welche Elemente zeigen, wer du bist und welche Elemente aus deinen Träumen oder inneren Vorstellungen stammen.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle ein großformatiges Werk, in dem du die Themen Identität, Herkunft, Erinnerung und Traumwelten kombinierst. Du kannst dein Konzept als Malerei, Collage, mit digitalen Medien oder als Assemblage umsetzen. Experimentiere mit Schichten, Mustern, Ornamentik oder fragmentierten Körperformen, um Vielschichtigkeit zu zeigen. Ergänze ein kurzes Künstlerstatement, in dem du festhältst, welche Symbole oder Formen dein inneres Selbst zeigen und wie Träume, Fantasie und Realität in deinem Werk miteinander verbunden werden.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Fotografie, Assemblage



Yayoi Kusama (2008): *Gleaming Lights of the Souls*.

Rauminstallation. Louisiana Museum of Modern Art. Acquired with funding from The C.L. David Foundation and Collection, Foto: Ulrik Jantzen © Yayoi Kusama, courtesy of Büro Jantzen and Louisiana Museum of Modern Art

9 Kunst in Bewegung: Traumwelten erfahren

Die Rauminstallation *Gleaming Lights of the Souls* von Yayoi Kusama (* 1929) basiert auf einer Beleuchtungs-dramaturgie, die den Betrachter in eine scheinbar endlose, funkelnde Lichtlandschaft eintauchen lässt. Spiegel, LED-Lichter und räumliche Reflexionen erzeugen die Illusion unendlicher Weite und vermitteln das Gefühl, Teil eines kosmischen Traumraums zu werden. Bewegungen im Raum verändern ständig die Perspektive, sodass die Wahrnehmung des Raums dynamisch ist. Farbe und Licht werden zu emotionalen Trägern. Sie erzeugen Staunen, neue Raumerfahrung und das Gefühl von Losgelöstheit aus der alltäglichen Realität.

Die Videoinstallation von Pipilotti Rist (* 1962) *Tu mich nicht nochmals verlassen* (2015) umhüllt die Besucher, die in ein reales Bett schlüpfen können, mit fließenden, farbtintensiven Videobildern, die organische Formen, Wasser und Licht kombinieren. Bewegung, Ton und Projektion schaffen eine poetische, fast traumähnliche und surreale Atmosphäre. Die Besucher werden aktiv in die visuelle Welt hineingezogen. Die Blickrichtung, der Standort und die Bewegung beeinflussen die Wahrnehmung der Bilder.

Beide Werke nutzen Raum, Licht und Bewegung, um die Betrachtenden in eine träumerische Erfahrung oder eine ganz neue Welt zu entführen. Kusama erzeugt durch Spiegelungen, LED-Lichter und Spiegel eine endlose, leuchtende Welt, während Rist fließende Videosequenzen und Ton einsetzt, um dynamische emotionale Räume zu erschaffen.

LITERATUR:

- Yayoi Kusama: *Gleaming Lights of the Souls* | Louisiana Museum of Modern Art: <https://www.youtube.com/watch?v=7sVxo67sAd4>
- Die Breitenauschule Plön feierte am 4. April 2023 ein Kunstfest inspiriert von der Künstlerin Yayoi Kusama: <https://www.youtube.com/watch?v=U0nnr9vrFTM>
- Fink, L. (2021), Yayoi Kusama: Eine Retrospektive, A Bouquet of Love I Saw in the Universe Gropius Bau 23.04.–15.08.2021, In: Kunstforum International: Utopia, Bd. 275, Köln, S. 252–255.
- Unruh, R. (2015), Pipilotti Rist, „Du wirst sorglos sein“, Kestner Gesellschaft, Hannover, 19.06.–27.09.2015, In: Kunstforum International: Kunsturteil, Bd. 235, Köln, S. 256–257.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gestalte deinen eigenen Traumraum: Male oder klebe bunte Lichter und Formen auf Papier oder Pappe. Du kannst Reflexionsmaterial wie Aluminiumfolie, Glitzer oder glänzende Papiere nutzen, damit dein Bild funkelt. Baue kleine Elemente auf, die du bewegen oder drehen kannst, um verschiedene Reflexionen zu erzeugen. Ziel ist es, Spaß an Farben, Licht und Bewegung zu erleben und zu sehen, wie sich die Wirkung verändert, wenn du die Perspektive oder den Blickwinkel änderst.

KLASSEN: 5 bis 9

Experimentiere mit bewegten Bildern oder Rauminstallation. Erstelle eine kleine Animation oder Stop-Motion-Sequenz mit Papier, Knete oder Stoff, die eine Traumwelt zeigt. Du kannst LED-Lichter oder Spiegel einsetzen, um Tiefe zu erzeugen. Alternativ kannst du ein Wandbild mit überlagerten Schichten gestalten, das sich durch Bewegung der Betrachtenden verändert.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle eine interaktive Arbeit, in der Betrachter aktiv die Traumwelt erfahren. Nutze Video, Projektionen, Lichtinstallationen, Spiegel oder Klang wie Kusama oder Rist, um Raum, Farbe und Bewegung zu verbinden. Du kannst modulare Elemente einsetzen, die verschoben oder bewegt werden können, sodass die Wahrnehmung ständig neu entsteht. Verfasse ein kurzes Künstlerstatement, das erklärt, wie Bewegung, Licht und Raum die Traum- und Raumwirkung erzeugen und wie Betrachter selbst Teil der Erfahrung werden.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Collage, Assemblage, Rauminstallation mit Licht- oder Videoinstallation

10 Traumarchitekturen. Utopie und Dystopie

Märchen-, Traum- und Fantasiewelten sind eng miteinander verknüpft. In ihnen können Wünsche, Ängste, Hoffnungen und gesellschaftliche Ideale symbolisch verarbeitet werden ohne jeglichen realen Hintergrund. Sie stellen eine alternative Wirklichkeit dar, die sich bewusst von der empirischen Realität löst. In architektonischen Entwürfen manifestieren sich die Traumwelten. Sie zeigen uns, wie wir in Zukunft wohnen wollen, wie wir arbeiten und wie wir miteinander leben wollen. Sie sind Ausdruck von sozialen und kulturellen Ordnungen und gesellschaftlichen Machtverhältnissen. Die Utopie beschreibt dabei eine ideale, wünschenswerte Gesellschaft, in der Gerechtigkeit, Frieden, Wohlstand, Gleichheit und Freiheit vorherrschen. Im Gegensatz dazu beschreibt die Dystopie eine negative, abschreckende Zukunft mit einer Gesellschaftsform, in der Unter-



Modern city on the shore
(Moderne Stadt an der Küste).
3D-Render. © Iurii/Shutterstock

drückung, Überwachung, Gewalt, Umweltzerstörung und der Verlust von Freiheit dominieren. In der Literatur zeigt Thomas Morus mit seinem Roman *Utopia* (1516) wie die Welt idealerweise sein sollte, während Georg Orwell in seinem Werk *1984* (1949) darstellt, wie sie keinesfalls werden darf.

In seinem *Verschimmelungsmanifest gegen den Rationalismus in der Architektur* (1958) fordert der Künstler und Umweltaktivist Friedensreich Hundertwasser

(1928–2000) ein radikales Umdenken: die Zulassung organischer, unregelmäßiger Bauformen, individueller Gestaltungen und eine Rückkehr zur Natur statt normierter, gerader Linien. Die moderne Architektur sei zu funktional, menschenfeindlich und seelenlos. Zeitgenössische Zukunftsentwürfe drehen sich um ökologische Städte und Smart Cities, die unsere Infrastruktur, Verwaltung und Lebensqualität mit moderner Technologie nachhaltiger, effizienter und bürgernäher gestalten möchten. Zumeist sind dort viele grüne Flächen angelegt, um dem Klimawandel zu trotzen. Während diese Entwürfe noch von einem zukünftigen lebenswerten Leben auf der Erde ausgehen, sind Entwürfe von Weltraumarchitekturen oft Zeichen einer nicht mehr bewohnbaren Erde.

LITERATUR:

- Hundertwasser, F. (1958), *Verschimmelungsmanifest gegen den Rationalismus in der Architektur*:
hundertwasser.at/deutsch/texte/philo_verschimmelungsmanifest.php
- Kunst und Unterricht, Heft „Utopien“, 443/444, 2020.
- Kunst 5–10, Heft „Utopien“, 64/2021.
- Schlawinsky, T. (2023), *Traumwelten. Eine Märchenreise in Bildern*.
- Sauer, I.; Kretschmer, C. (2011), *Kinder entdecken Architektur: Projekte für die Grundschule*.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Schaue dir an, wie Menschen in Märchen wohnen. Da gibt es Schlösser mit goldenen Bädern, Burgen mit großen Festsälen oder Bauernhöfe mit vielen Tieren. Wie sieht dein Traumhaus aus? Wo steht es und wer lebt dort ebenfalls? Male, zeichne oder collagiere dein Traum- oder Märchenhaus auf Papier oder am Computer. Du kannst auch ein Modell bauen und es dann fotografieren. Du musst dabei keine Baugesetze einhalten. Es kann auch völlig verträumt und fantastisch aussehen.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwickle eine Werbeanzeige für dein Traumhaus. Welche Zielgruppe spricht es an? Welchem Architekturstil kommt es nahe? Welche Lebensphilosophie wird vermittelt? Gehört es eher zu den futuristischen oder zu den realen Bauten? Du kannst das Haus mit analogen oder digitalen Mitteln entwerfen oder als Modell bauen. Suche die passende Schrift für deine Werbeanzeige.

KLASSEN: 10 bis 13

Setze dich mit vergangenen und aktuellen visionären Architekturentwürfen auseinander, wie Friedensreich Hundertwassers „Verschimmelungsmanifest“, den Smart Cities oder Elon Musks „Moon Base Alpha“ oder seiner Vision einer Kolonie auf dem Mars. Welche gesellschaftspolitischen Dimensionen und Ideologien werden hier offen oder versteckt vermittelt? Welche Gefahren, aber auch Chancen stecken in diesen Entwürfen? Entwickle selbst eine malerische oder zeichnerische Vision. Auch ein Foto eines Modellbaus oder ein Screenshot einer 3D-Animation sind möglich.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Mixed-Media, Werbung, Plakatgestaltung, Typografie, Fotografie, Modellbau, 3D-Animation



Tim Schlawinsky (2023):
Traumwelten. Eine Märchenreise in Bildern. Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Maskenparade am historischen Karneval.
Freiburg, Deutschland.
© Gyuszkó-Photo/Shutterstock



11 Fantastische Figuren im Karneval

In unserem Kulturkreis sind das Verkleiden und das Schlüpfen in andere Rollen vor allem zur Faschingszeit aktuell. Beim rheinischen Karneval sieht man während der sogenannten fünften Jahreszeit viele bunte Kostüme,

die bei Umzügen und Sitzungen getragen werden. Um den Winter und böse Geister auszutreiben, geht es bei der alemannischen Fastnacht mit ihren bisweilen furcht-einflößenden hölzernen Masken dagegen meist etwas düsterer zu. Der fantasievollen Entwicklung eines Kostüms sind bei beiden Formen keine Grenzen gesetzt.

Bei Kindern und Jugendlichen sind das Maskieren und Kostümieren, das Verkehrte-Welt-Spielen und Hineinschlüpfen in andere Rollen wichtige Erfahrungsmomente. Durch das Erfinden und Definieren neuer Charaktere wird eine Traumwelt eröffnet, in der Probehandlungen und das So-tun-als-ob möglich sind. Man kann sich selbst hinter einer Maske verstecken oder aber vorgeben, jemand anderes zu sein. Sichtbares wird unsichtbar und Unsichtbares sichtbar. In der Entscheidung für eine bestimmte Maske spiegelt sich zum einen immer die eigene Persönlichkeit wider. Zum anderen sind Masken inter-

subjektiv und kulturell bedingt wahrnehmbar. Der Ausdruck einer Maske und eines Kostüms ist das Ergebnis des Zusammenspiels von Material, Form und Farbe. Nur wenn diese eine Gestaltungseinheit bilden, wird der gewünschte Wirkungsgrad erreicht und eine eigene neue Traumwelt geschaffen, in die man – zumindest für ein paar Tage – eintauchen kann.

LITERATUR:

- Lichau, K. (2000), Die offene Maske. Berlin (Logos Verlag).
- Mohr, A. (2012), Von der Computermaske zur Papiermaske. In: Kreatives Gestalten am Computer. Erprobte Stundenverläufe – einfach bedienbare Freeware (Heft Primarstufe). 2012. S. 28–31.
- Schultheater, Heft „Commedia dell'arte“, Nr. 55/2023.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Mit welcher Maske möchtest du dich verkleiden? Gestalte sie mit Wasserfarben oder Stiften. Wenn du die Maske am Computer gestaltest und ausdruckst, kannst du sie auf eine Papiertüte kleben. Zusätzlich kannst du verschiedene Materialien anbringen, um so ihre Wirkung noch mehr zu betonen. Fotografiere sie dann.

KLASSEN: 5 bis 9

Überlege dir, in welche Rolle oder Figur du schlüpfen und welchen Charakter du ausdrücken möchtest. Eine gute Fee? Eine böse Hexe? Einen weisen Zauberer? Welche Stereotype kennst du und was steckt hinter ihren Charakteren? Versuche diese Stereotype aufzubrechen, indem du mit untypischen Symbolen, Farben und Motiven gestaltest. Du kannst hierzu sowohl analoge als auch digitale Medien nutzen. Du kannst auch Masken aus Pappmaché herstellen und diese fotografieren.

KLASSEN: 10 bis 13

Faschingskostüme können eine lange Tradition aufweisen und unterliegen einem kulturellen und gesellschaftlichen Wandel. Themen wie Identität, Rollenbilder, Macht und Status können, wenn auch unbewusst, über Masken und Kostüme ausgedrückt und zementiert werden. Entwerfe eine Figur mit passendem Kostüm und inszeniere sie in unterschiedlichen Posen und Gesten und mit unterschiedlichen Hintergründen. Wie verändert sich die Wirkung? Du kannst dabei mit analogen und digitalen Medien arbeiten im zwei- und dreidimensionalen Bereich.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie, Textildesign, Objekt, Performance



Narrenmasken entlang der Straße. © Nacho Díaz Latorre/Unsplash

12 Traumhafte (Katalog)welten

In kaum einem anderen Medium dürfte das Abtauchen in Traumwelten schneller geschehen als bei Urlaubskatalogen. Traumstrände, verträumte Badebuchten, traumhaftes Wetter, verträumte kleine Dörfer sind nur einige Beschreibungen, die die Fantasie zum Träumen anregen. Dass vor Ort dann nicht alles so traumhaft ist und es sich bei den Katalogbeschreibungen zumeist um Übertreibungen handelt, wird beinahe schon stillschweigend als notwendige Werbemaßnahme angenommen. Tourismuswerbung unterliegt häufig auch geschlechtsstereotypen Darstellungen, die die klassisch verankerten Rollenbilder untermauern. So werden Frauen



oftmals in traditionellen und passiv „schönen“ Posen dargestellt, während Männer als aktive und dynamische Reisende verstanden werden, die mit technischem Equipment ihrer Entdeckerrolle nachkommen.

Dass ferne Länder nicht unvoreingenommen betrachtet werden, sondern auch hierbei geschlechtsstereotype Fantasien transportiert werden, ist kein neues Phänomen. Schon im späten 18. Jh. fingen westliche, meist männliche Künstler an, sich für orientalische Geschichten zu interessieren. Mit dem aufkommenden Kolonialismus diente der Orient verstärkt als Projektionsfläche, auf der männliche Künstler Frauen als passive und erotisierte Figuren darstellten. Es entstanden viele Bade- und Haremsszenen, die letztlich bloße Fantasieträume waren, da den Künstlern der Eintritt dorthin verwehrt war. Neben vielen berühmten Malern (u. a. Delacroix, Ingres), die wiederum viele ihrer Kollegen mit ihrem männlichen Blick zu weiteren erotischen Malereien inspirierten, gab es nur wenige Malerinnen, die sich diesem Sujet in alternativer Weise zuwandten. Als Ausnahme kann hier Henriette Browne (1829–1901) genannt werden, die auf Reisen in den Orient tatsächlich Zugang zu Haremräumen hatte. Ihre Werke zeigen keinen sexualisierten Blick. So werden die Frauen in *Die Ankunft im Harem in Konstantinopel* in einer alltäglichen Situation und in Kleidung gezeigt.

LITERATUR:

- Henriette Browne: <https://artinwords.de/henriette-browne/>
- Mulvey, L. (1975), Visual Pleasure and Narrative Cinema. Screen, 16(3), 6–18.
- Reinhardt, U. (2020), Tourismus zwischen Wirtschaft, Demografie und Kundeninteresse.
- Said, Edward W. (2003), Orientalism: Western Conceptions of the Orient.
- Der Orient als Projektion: [Kulturshaker.de/orientalismus-das-morgenland-als-projektion/](https://kulturshaker.de/orientalismus-das-morgenland-als-projektion/)

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Von welchen Orten träumst du? Wohin würdest du gerne reisen? Reiseziele müssen nicht immer weit weg sein. Auch der Campingplatz im Nachbarort kann zu spannenden und fantastischen Aktivitäten anregen. Male oder collagiere auf dem Papier oder am Computer. Welche Farben herrschen in deiner Traumwelt vor? Wie sind die Landschaft und die Stimmung der Menschen dort? Überlege aber auch, ob dieser Ort für alle Menschen ein Traumziel wäre?

Links: Anse Lazio Beach, Praslin Island, Seychelles
© ESB Professional/Shutterstock

Rechts: Henriette Browne (1861): *The Arrival into the Harem at Constantinople*. Öl auf Leinwand, 89 x 115,5 cm.
© Christie's Images/Bridgeman Images

KLASSEN: 5 bis 9

Hast du dir schon einmal einen Urlaubsort vorgestellt und dann gemerkt, dass es dort doch anders aussah? Schau dir in verschiedenen Urlaubskatalogen Landschaften und die abgebildeten Menschen an. Welche Perspektive, Stimmung und Farbgebung werden gewählt? Male oder collagiere auf der einen Seite des Blattes eine Szene, wie sie in einem Katalog aussehen würde, und auf der anderen Seite eine ähnliche Szene, wie sie sich alternativ zutragen könnte. Ihr könnt sowohl mit analogen als auch mit digitalen Medien arbeiten.

KLASSEN: 10 bis 13

Diskutiert den von Laura Mulvey geprägten Begriff des „Male Gaze“ und untersucht aktuelle Katalogbilder und/oder historische Malereien des Orientalismus im Hinblick auf Geschlechterrollen und koloniale Machtverhältnisse. Entwickelt eine eigene künstlerische Arbeit (Fotografie, Malerei, Grafik, Installation oder digitales Medium), die die gezeigten Bildmuster kritisch hinterfragt.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie, Grafik, Collage, Installation