

Einige Abbildungen sind aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

## Träume, Visionen, Wünsche und Sehnsüchte

Anregungen für Unterricht in der Primarstufe und Sekundarstufe I

Constanze Kirchner, Oestrich-Winkel

Die Beschäftigung mit dem Thema «Traum» in der Bildenden Kunst ist ein möglicher Ansatz, eigenen Traumbildern, Phantasien und Utopien nachzuspüren. Gestalterische Lösungen für die Darstellung von Traumgeschehen und Wunschvorstellungen können erprobt werden. Zugleich lernen die Kinder nicht nur Kunstwerke kennen, mit denen sie sich in unterschiedlicher Weise beschäftigen, sondern gewinnen auch verschiedene Blickwinkel auf das thematische Spektrum, das Alpträume, Wunschträume und Visionen ebenso umfasst wie künstlerische Ausdrucksformen zur Traumdarstellung.

### Karteikarten im Kunstunterricht

Der Lesetext auf den Karteikarten und die Beobachtungsaufgaben sollen den Schülerinnen und Schülern helfen, sich mit der künstlerischen Darstellung auseinanderzusetzen. Das Wissen um Bildgegenstände und technische Verfahren trägt dazu bei, Bezüge zum Werk herstellen, Produktionsweisen zum Teil nachzuvollziehen, den Kontext ansatzweise verstehen zu können, in dem das Bild entstanden ist usw. Die nachfolgenden Fragen sollen zum genauen Hinschauen anleiten und verhindern, dass die Kinder oberflächlich über das Abgebildete hinweggehen. Die Aufgaben zur ästhetischen Praxis zielen auf zweierlei: Zum einen soll dem kindlichen Ausdrucks- und Mitteilungsbedürfnis genügend Freiraum für die individuellen ästhetischen Entäußerungen zur Verfügung stehen, zum anderen können durch spezifische Anleitungen Inhalte und Verfahren im Gestaltungsprozeß angeeignet werden.

Freilich ersetzen die Abbildungen, Anregungen und Hinweise auf den Karteikarten weder die Begegnung mit dem Original, noch entheben sie der Aufgabe, die Beschäftigung mit den Kunstwerken und die ästhetische Praxis unterrichtlich zu begleiten. Deshalb sind Reflexionsphasen notwendig, um sich gemeinsam über das Erarbeitete auszutauschen und sich gegenseitig konstruktive Hinweise zur Weiterarbeit für die Gestaltung zu geben. So können neben der Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit etwa im Gesprächskreis die jeweiligen Kunstwerke eingehend besprochen werden. Entweder werden die Abbildungen hierfür herumgereicht oder besser über ein Epidiaskop, evtl. auch mittels einer zuvor angefertigten Folie auf dem Overhead-Projektor projiziert. Im Vergleich mit den eigenen praktischen Arbeiten können sich gegenseitig oder gruppenweise die unterschiedlichen Themen und Aufgabenbereiche vorgestellt werden. Die Schülerinnen und Schüler

erhalten damit Einblicke in die unterschiedlichen Facetten des Umgangs mit Träumen, Visionen und Sehnsüchten und können diese reflektieren (vgl. zum Einsatz der Karteikarten im Unterricht auch K+U 203/1996 und K+U 204/1996).

### Träume, Visionen und Wünsche in der Kunst

Während mit Grünewalds Darstellung der Versuchung des Hl. Antonius die psychischen Konflikte in Form von Alpträumen thematisiert werden, gilt Boschs Gemälde als Mahnung der Menschheit. In diesem Sinne lernen die Kinder die beiden Kunstwerke kennen. Sie können die Themen aktualisieren und auf ihre persönliche Situation sowie auf heutige Bedrohungen übertragen. Die Arbeitsweise von Miró und Ernst soll anregen, künstlerische Techniken anzuwenden, bei denen Bildgegenstände während des Gestaltungsprozesses assoziativ weiterentwickelt werden. Die Beschäftigung mit Rousseaus paradiesischem Urwald lenkt den Blick auf die gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten einer traumhaften Umgebung sowie auf die eigenen Wünsche nach einem subjektiv bedeutungsvollen Ort des Träumens. Mit Magrittes Bild werden Traum Inhalte thematisiert, die durch die Mittel der Verfremdung entstehen, wie irrales Kombinieren verschiedener Wirklichkeitselemente oder Verändern von Proportionen. Schultzes «Traum-Migof-Säule» soll animieren, phantastische figürliche Objekte zu entwickeln und zugleich plastisches Arbeiten fördern. Ausgehend von der Auseinandersetzung mit Buthes «Sonnenraum» können die Schülerinnen und Schüler eine kleine Rauminstallation entwickeln, die mit individuellen Elementen von Träumen, Wünschen und Sehnsüchten ausgestattet ist.

### Literatur

- Fraenger, Wilhelm:* Hieronymus Bosch. Dresden/Basel 1991  
*Fraenger, Wilhelm:* Matthias Grünewald. Amsterdam 1995  
*Katalog zur Ausstellung:* René Magritte. Düsseldorf 1996  
*K+U 204/1996:* Dialog mit Kunstwerken in der Primarstufe  
*Romain, Lothar:* Bernard Schultze. In: Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst. München 1988  
*Spies, Werner:* Max Ernst – Retrospektive zum 100. Geburtstag. München 1991  
*Stabenow, Cornelia:* Henri Rousseau. Köln 1991  
*Lanchner, Carolyn:* Joan Miró. Museum of Modern Art. New York 1993  
*Vielhaber, Christiane:* Michael Buthe. In: Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst. München 1992



Hieronymus Bosch (um 1450–1516): Die Versuchung des Hl. Antonius, um 1500, Öl auf Holz, (Mittelfel). 131,5 x 119 cm. Lissabon, Museu Nacional de Arte Antiga



Matthias Grünewald (um 1470–1528): Die Versuchung des Hl. Antonius, um 1515. Öl auf Holz, 265 x 139 cm. Colmar, Unterlinden Museum



Die Legende besagt, daß der Hl. Antonius seine Reichtümer den Armen gab und sich in die Wüste zurückzog, um in seinen Gedanken Gott nahe zu sein. Dort litt er große Seelenqualen, denn so ganz sicher kann sich ja niemand sein, ob er für sein Leben die richtige Entscheidung getroffen hat. Die Selbstzweifel und Qualen des Hl. Antonius stellt der Künstler Matthias Grünewald in Form dieser merkwürdigen und unheimlichen Gestalten – halb Mensch, halb Pflanze, halb Tier – dar, die am Hl. Antonius herumzerren, ihn bedrohen und foltern.



- Welche skurrilen, merkwürdig-geheimnisvollen Wesen, die sich im Bild verstecken, siehst du?
- Suche dir eines davon aus und beschreibe es ganz genau!



Der Hl. Antonius hat einen Alptraum. Kannst du dich an einen Traum erinnern? Vielleicht an einen angenehmen Traum? Du kannst dir auch einen Traum für dein Bild ausdenken!



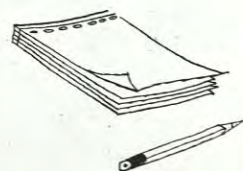
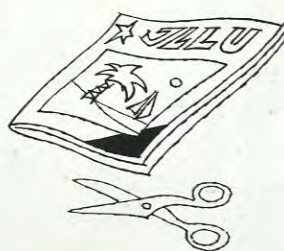
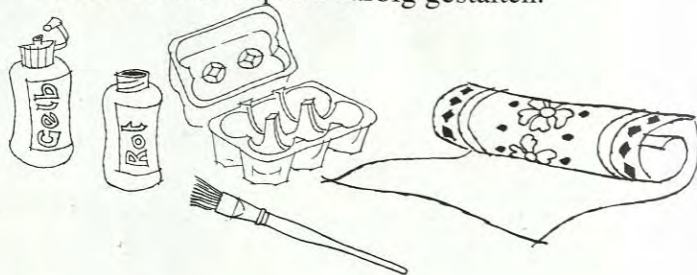
Exakt in der Mitte des Gemäldes kniet der Hl. Antonius und schaut den Betrachter an. Die rechte Hand ist zum Schwur auf Jesus Christus erhoben, er wirkt ruhig und gelassen. Um ihn herum toben alle schrecklichen Ereignisse, die sich der Maler dieses Bildes vorstellen konnte. Der Künstler Hieronymus Bosch wollte den Menschen seiner Zeit vorführen, welches Unglück sie erwartet, wenn sie sich nicht gottesfürchtig verhalten. Der Hl. Antonius gilt als Vorbild und mahnt die Menschen, ein redliches Leben zu führen.



- Schau dir den Hl. Antonius genau an! Welche Kleidung trägt er?
- Beschreibe eine der Szenen um Antonius herum!
- Wovor hatten die Menschen vor 500 Jahren Angst?
- Beschreibe eine Figur im Gemälde, die es nur in der Phantasie geben kann!



Wovor haben die Menschen heute Angst? Unterhaltet euch darüber! Macht euch Notizen! Auf Tapetenbahnen oder Makulaturpapier könnt ihr eine Gemeinschaftsarbeit entwickeln, mit der die Ängste der Menschen heute dargestellt werden. Aus Zeitschriften könnt ihr Personen und Dinge ausschneiden – oder Teile davon, dann weiterzeichnen und später farbig gestalten.





«Wie dachte ich mir all die Ideen für meine Bilder aus? Nun, ich kam spät nachts in mein Atelier in der Rue Blomet zurück und ging zu Bett, manchmal ohne etwas zu Abend gegessen zu haben. Ich sah Dinge, ich hielt sie in meinem Notizbuch fest. Ich sah Erscheinungen an der Decke...», erzählt der Künstler Joan Miró. Ideen für seine Bilder erhält Miró aus seinen Wachträumen und Phantasien. Er läßt sich aber auch von den Farben und Formen eines Bilduntergrundes anregen, wie in diesem Gemälde.



- Frauen und Vogel im Mondschein heißt das Bild. Welche Formen könnten welche Figuren sein? Wähle eine davon, und beschreibe sie genau! Wie sieht sie aus, ist sie lustig oder traurig?
- Beschreibe die Farben des Hintergrundes. Welche Flächen bezieht Miró in die Zeichnung der Figuren ein?
- Es gibt Formen, die sich überschneiden. Wodurch hebt Miró die Überschneidungen hervor?



Mit einem Schwamm trägst du verschiedene Farben auf dein Papier auf. Wenn es getrocknet ist, zeichne mit einem feinen Pinsel und Deckweiß oder Schwarz verschiedene Formen auf, die du dir in bezug auf den Hintergrund ausdenkst. Male mit weißer Farbe weiter. Später kannst du mögliche Überschneidungen mit bunten Farben hervorheben.



Der Künstler Max Ernst liebt das Experimentieren: jede mögliche Technik probiert er aus, um Farbe auf die Leinwand zu bringen. Man kann erkennen, wie er in diesem Bild vorgegangen ist: Die Farbe ist gespritzt, sie läuft nach unten. Die Formen, die Max Ernst in den Farbspuren erkennt, werden durch Übermalen und Hineinmalen hervorgehoben. Mit der hellen, deckenden Farbe des Hintergrundes werden die Konturen der merkwürdigen Gestalten herausgebildet, schwarze Flächen geben den Wesen im Vordergrund Form, so dass traumhafte Figuren entstehen.



- Je länger du das Bild anschaust, umso mehr wirst du erkennen. Versuche zu beschreiben, was du siehst!
- Wie findest du die Figuren? Lustig, unheimlich, gruselig?
- Denke dir eine Geschichte zu der Szene aus! Schneide kleine Figuren aus schwarzem Tonpapier zurecht, lege sie auf den Over-Head-Projektor und spiele die Handlung!



Mit Zahnbürste und Sieb gespritzt oder mit dem Pinsel getropft, läßt sich die wässrige Farbe auf dem Papier verteilen. Dann mußt du eine Weile auf die Spuren schauen, das Blatt drehen und wenden, bis du weißt, welche Formen du herausarbeiten willst. Nimm Deckweiß zum Übermalen, nach dem Trocknen kannst du andere Farben darüber setzen!



<https://www.guggenheim-venice.it/en/art/works/zoomorphic-couple/>

Max Ernst (1891–1976): *Zoomorphes Paar im Werden*, 1933. Öl auf Leinwand, 91,5 x 73 cm. Venedig, Peggy Guggenheim Collection

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/miro-women-and-bird-in-the-moonlight-n06007>

© VG Bild-Kunst, Bonn, 1997

Joan Miró (1893–1983): *Frauen und Vogel im Mondschein*, o.J. (40er Jahre). Öl auf Leinwand, 81 x 66 cm. London, Tate Gallery



Henri Rousseau (1844–1910): *Der Traum*, 1910. Öl auf Leinwand, 204,5 x 298,5 cm. New York, Museum of Modern Art

<https://www.boijmans.nl/en/collection/artworks/4236/le-poison>

René Magritte  
(1898–1967): *Das  
schöne Abenteuer*,  
1939. Gouache,  
33,6 x 40,6 cm.  
The Edward James  
Foundation



«Yadwigha, sanft eingeschlafen, hört in einem schönen Traum die Klänge einer Hirtenflöte, auf der ein guter Zauberer spielt.

Während das Mondlicht widerscheint in den Wassern und auf den grünenden Bäumen, leihen die giftigen Schlangen ihr Ohr der heiteren Melodie des Instruments.»

Diese Zeilen schreibt der Künstler Henri Rousseau zu seinem Bild. Der Urwald wird im Traum zum Paradiesgarten, in dem seltsame Pflanzen, Menschen und gefährliche Tiere friedlich miteinander vereint leben.



- Welche Tiere und Pflanzen auf dem Bild kennst du?
- Beschreibe die Farben des Bildes in der verzauberten Nacht!
- An welchen paradisischen Ort wünschst du dich? Wie sieht das Leben dort aus?



Male den Ort deiner Träume! Mit einem einheitlichen Farbklang und nur wenigen leuchtenden Kontrasten kannst du in deinem Bild eine traumhafte Stimmung erzeugen. Rousseau taucht seine Traumwelt in das Blaugrün des nächtlichen Urwalds. Du kannst auch eine andere Farbe wählen und viele ähnliche Farbtöne mischen.



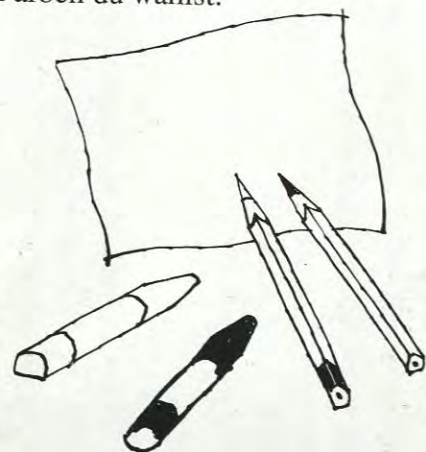
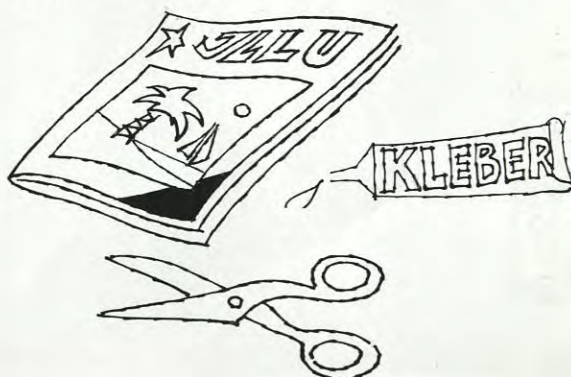
Ein sternenklarer Himmel kündigt den Abend an und legt sich über die Dächer. Wie verzaubert der Künstler René Magritte die Welt? Dinge, die uns umgeben und die uns vertraut sind, kombiniert Magritte in einer Weise, dass wir sie zwar wiedererkennen, doch eigentlich gibt es sie für uns nicht in dieser Zusammenstellung.



- Was ist merkwürdig an Magrittes Bild? Beschreibe!
- Magrittes Gemälde ist ein Bild zum Träumen. «Das schöne Abenteuer» heißt es. Schreibe eine Geschichte dazu auf!



Wie sieht dein Bild zum Träumen aus? Gegenstände, die eigentlich ganz klein sind, können riesig wirken, wenn du andere daneben setzt, die normalerweise viel größer sind. Du kannst auch Dinge kombinieren, die gar nicht zusammen gehören: Mäuse können z.B. über Dächer fliegen, Autos auf Bäume klettern usw. Suche dir Illustrierte und schneide Gegenstände oder Figuren aus, die du aufklebst. Du kannst dann auch weiterzeichnen und -malen. Überlege genau, welche Farben du wählst.





Der Künstler Bernard Schultze nennt viele seiner gestalteten Wesen «Migof». Die Drähte der Traum-Migof-Säule wirken wie Fühler eines Lebewesens, aus dem Körper wachsen merkwürdige Arme. Es bilden sich Öffnungen und Wucherungen. Das phantastische, geheimnisvolle Gebilde scheint zu wachsen und zugleich wieder auseinanderzufallen.



- Wie siehst du es: Wohnt jemand in der Traum-Gestalt? Oder ist die Migof-Säule selbst ein Wesen? Oder beides?



- Welche Materialien hat der Künstler für sein Werk verwendet?
- Beschreibe die Farbgebung in den Erhöhungen und Vertiefungen der Skulptur!
- Hast du dir auch schon mal Phantasiewesen ausgedacht?



Am besten lässt sich eine Phantasiefigur in Partner- oder Gruppenarbeit entwickeln. Ihr benötigt ein Holzbrett, Hasendraht, Handschuhe, Nägel, Seitenschneider, Hammer, Zeitungspapier, Kleister und später noch Farben, besonders viel weiße Farbe. Ihr müsst den Draht biegen, drehen, aufschneiden, bis die gewünschte Form einigermaßen vorhanden ist, und ihn auf dem Holzbrett mit Nägeln befestigen. Dabei Handschuhe anziehen! Den Kleister mit Wasser anrühren, Streifen von Zeitungspapier eintauchen und in vielen Schichten über den Draht legen. Dann das Gebilde trocknen lassen, mit Weiß grundieren und später anmalen!



Goldglänzend und lichtdurchflutet erscheint der geheimnisvolle Sonnenraum des Künstlers Michael Buthe. Von der goldenen Leiter zum Himmel wälzt sich eine Schlange, im Raum hängen merkwürdige Objekte. Auf dem Podest in der Mitte liegt ein alter Schuh und im Hintergrund verschmilzt eine Person mit der Sonne. Wovon der Künstler wohl träumt? Jeder Gegenstand erzählt eine eigene Geschichte.



- Beschreibe die Gegenstände und Bilder im Raum!
- Welche Materialien verwendet der Künstler?
- Wie sieht dein Traum-Raum aus?



Verwandle eine Kiste oder einen Pappkarton in einen verzauberten Ort: in deinen Traum-Raum. Sammle dafür eine Weile Gegenstände, die dir dafür geeignet erscheinen, vielleicht solche, die dir wertvoll sind? Stoffe, Goldpapiere, Folien, Perlen, Federn usw. kannst du zusammenstellen, bevor du beginnst. Farben und Licht ergeben die Stimmung in deinem Traum-Raum. Wähle deshalb sorgfältig deine Gestaltungselemente aus!





<https://lvrlandesmuseumbonn.wordpress.com/2015/05/31/migof/>

<https://www.mumok.at/de/bernard-schultze>

<https://www.bernard-schultze.org>

Bernard Schultze (geb. 1915): Traum-Migof-Säule, 1972. Farbplastik (Eisengerüst, Draht, Plastikmasse, Textilien, Öl), 122 x 66 x 66 cm.  
Bonn, Städtisches Kunstmuseum

<https://www.goethe.de/de/kul/bku/20800589.html>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Michael\\_Buthe](https://de.wikipedia.org/wiki/Michael_Buthe)

Michael Buthe (1944–1994): Sonnenraum, 1976. Atelier des Künstlers in Köln