

PÄDAGOGISCHES DOSSIER

- UN PEU D'ANIMATION!
- LIVIA DI GIOVANNA
- IRWIN



Livia Di Giovanna,
Offroader, 2014 (Detail)

KUNSTHAUS PASQUART

KUNSTVERMITTLUNG

INHALT

1	Vorwort	3
1.1	Das pädagogische Dossier.....	3
1.2	Die Workshops der Aktionswochen.....	3
2	Workshop 1: Was geschieht denn da?	4
2.1	Informationen und Bilder zur Ausstellung Un peu d'animation!.....	4
2.2	Kurzbeschreibungen und Lerninhalte des Workshops	5
2.3	Themen.....	6
2.3.1	Wie erzählen Bilder Geschichten?.....	6
2.3.2	Comics in der Bildenden Kunst.....	7
2.3.3	Druckverfahren bei Martin Ziegmüller und M.S. Bastian.....	9
2.4	Werkbeispiele	11
2.5	Ideen für den Unterricht.....	14
2.6	Buchtipps.....	16
3	Workshop 2: Illusionen aus Licht und Schatten	17
3.1	Informationen und Bilder zur Ausstellung Livia Di Giovanna	17
3.2	Kurzbeschreibungen und Lerninhalte des Workshops	19
3.3	Themen.....	20
3.3.1	Phänomen Licht in der Kunst	20
3.3.2	Lichtkunst.....	22
3.3.3	Wie in der Kunst mit Räumlichkeit gespielt wird.....	22
3.4	Werkbeispiele	24
3.5	Ideen für den Unterricht.....	28
3.6	Buchtipps.....	30
4	Workshop 3: Bekanntes in Unbekanntem	31
4.1	Informationen und Bilder zur Ausstellung IRWIN	31
4.2	Kurzbeschreibungen und Lerninhalte des Workshops	33
4.3	Themen.....	34
4.3.1	Zitiertechnik.....	34
4.3.2	Ikonen	36
4.3.3	Allegorien, Symbole und Zeichen.....	37
4.4	Werkbeispiele	38
4.5	Ideen für den Unterricht.....	42
4.6	Buchtipps.....	44
5	Quellen	45
6	Abbildungsverzeichnis	47

1 Vorwort

1.1 Das pädagogische Dossier

Das vorliegende Dossier dient der Lehrperson als Ergänzung zu den Ausstellungen beziehungsweise Workshops. Die Teilhabe an den Workshops benötigt keine Vor- und Nachbereitung. Wenn Sie jedoch mögen, finden Sie an dieser Stelle Anregungen, wie Sie Ihren Besuch im Kunsthaus Pasquart mit Ihrer Klasse vertiefen können.

Die Kapitel entsprechen den drei Workshops der Aktionswochen. Jedes Kapitel enthält thematische Einführungen, Werkbeispiele und Ideen für den Unterricht.

Dieses Dossier wurde erstellt von: Céline Berner & Virginie Halter, August 2017.

1.2 Die Workshops der Aktionswochen

Jeder Workshop soll ein individuelles Erlebnis für die jeweilige Schulgruppe sein!

Die kostenlosen Workshops der Aktionswochen richten sich an Klassen von Kindergarten bis Sekundarstufe II und sind auf die verschiedenen Altersstufen zugeschnitten. Im Detail werden sie auf die jeweilige Schulgruppe angepasst.

Dank den Erfahrungen im Verlauf der Aktionswochen, kann sich der Ablauf der Workshops da und dort verändern. Falls Sie mehr über den genauen Ablauf Ihres Workshops erfahren möchten, melden Sie sich bei uns:

Lauranne Allemand & Sarah Stocker
Kunstvermittlung Kunsthaus Pasquart
Tel +032 322 24 64 / info@kulturvermittlung-biel.ch

2 Workshop 1: Was geschieht denn da?

2.1 Informationen und Bilder zur Ausstellung Un peu d'animation!

Die Ausstellung Un peu d'animation! bietet die Gelegenheit mit einer Auswahl von Werken der Kunsthaus-Sammlung Pasquart die Beziehung zwischen bildender Kunst und der Welt des Comics zu befragen. Bereits bei Kunstschaaffenden der Pop Art lässt sich die Aneignung der Bildsprache sowie der Figuren von Cartoons beobachten. Der Einfluss der Popkultur auf die Motive in den Kunstwerken der Ausstellung zeigt sich durch die Verwendung einschlägiger Charakteren wie beispielsweise Bart Simpson. Die Bedeutungsverschiebung der Comic-Ikonen, die durch deren Einbindung in Kunst entsteht, wirft einen neugierigen und kritischen Blick auf die Grenzen und Durchlässigkeit zwischen diesen Sparten.

Der Bieler Künstler M. S. Bastian besiedelt seine Kompositionen mit fiktiven Figuren, deren Identitäten den Betrachtern nicht verborgen bleiben. In *Blau – Stadt Biel* (o. D.) sind Mickey Mouse und Bart Simpson aus ihren ursprünglichen Zeichentrickfilmen entnommen worden, um den Raum auf dem Papier zu bevölkern. Als etablierter Zeichner verwischt der Künstler mit zahlreichen Anlehnungen an die Comicwelt die Schranken zwischen Popkultur und der oftmals als zu ernsthaft wahrgenommenen Kunstwelt. Zudem ermöglicht ihm der Einsatz von unterschiedlichen Medien wie Siebdruck, Malerei, Büchern und Comicbänden nach Belieben sein künstlerisches Universum abzuwandeln und weiterzuentwickeln. Auch die Arbeit *Form im Raum* (1991/92) von Markus Raetz zeigt, dass das Kunstuniversum von Comicfiguren durchzogen ist. Seit den 1960er-Jahren arbeitet er mittels der Anamorphose, ein Konzept zur Darstellung des prozesshaften Erfahrens von Wirklichkeit, mit Ikonen der Medienkultur. Die Silhouette von Mickey wird zum Werkzeug im Dienste der künstlerischen Untersuchung.

Die Lithografien *Wildwestbuch* (1968/69) von Martin Ziegelmüller beleuchten eine weitere Facette der Aneignung des Comic-Formats. Der Künstler erzählt hier, Druckgrafik um Druckgrafik, eine Geschichte von Cowboys, die sich den typischen Szenen der Comichefte wie Explosionen oder Schlägereien bedient. Die Verwendung dieser Codes zieht eine unmittelbare Wahrnehmung seiner Druckgrafiken nach sich. Eine vergleichbare Direktheit in der Leseart lässt sich bei den zahllosen Bildern, die von den Medien ausgesendet werden, ausmachen. Die lebendigen Farben, die Schlichtheit der Konturen und die fast kindliche Ausdruckskraft im Gesicht des Gemäldes *Allüre* (1984) machen ersichtlich, dass das Bild von Klaudia Schifferle ebenfalls in diesem Kontext eingeordnet werden kann.

Augenfällige Bilder, die mit der Klarheit ihrer Striche direkt ihre Inhalte transportieren, zeigen, wie diese Kunstschaaffenden die Sprache des Genre Comic verinnerlicht haben. Diese Bilder ziehen ihre Kraft aus ihrer narrativen Qualität und sprechen mit ihren unmittelbaren Zugängen alle gleichermaßen an. Die einfache Identifikation mit den Charakteren und Motiven unterstützt diese Wahrnehmung zusätzlich.

Die Ausstellung ist das Resultat einer Kooperation mit der Kunstvermittlung des Kunsthauses. Anhand einiger ausgestellter Werke ist der Workshop mit dem Titel *Was geschieht denn da?* entwickelt worden. Besucht wird es von Schülern der Primarstufe und des Kindergartens.

2.2 Kurzbeschreibungen und Lerninhalte des Workshops

Das Telefon klingelt, ein Räuber schleicht sich im Dunkeln an ... Mit wenigen Strichen erzählt Martin Zieglmüller in seinen Druckgrafiken faszinierende Geschichten. M. S. Bastian lässt auf seinen Bildern farbenprächtige Welten entstehen, wo unzählige Figuren sich tummeln. Fast wähnt man sich in einer Comic-Welt, würden da nicht die Sprechblasen fehlen. Bei Bildbetrachtungen in der Sammlung des Kunsthaus Pasquart lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Gestaltungselemente kennen und wie sie damit eine Geschichte in Bildern erzählen können. Im Atelier entwickeln sie sodann eigene phantastische Welten, die sie anschliessend mittels ihrer Vorstellungskraft mit unterschiedlichsten Figuren beleben.

(Für Kindergarten bis 6. Klasse geeignet)

Lerninhalte

- Die SuS lernen zwei Künstler kennen, die sich von der Bildsprache des Comics inspirieren und diese auf individuelle Weise weiterentwickeln. Beim Vergleich dieser zwei Künstler erfahren sie, wie trotz ähnlichen Inspirationsquellen individuelle Bildlösungen entstehen können. Ferner können die SuS Querverbindungen zwischen Kunst und ihrer Alltagswelt ziehen.
- Bei Bildbetrachtungen lernen die SuS raumschaffende Mittel kennen und ihre Wahrnehmung auf Stimmungen in Bildern zu lenken.
- Bei der praktischen Arbeit wird die Vorstellungskraft der SuS geschult, da sie mittels einer individuellen Bildkomposition eine eigene Geschichte erzählen und charakteristische Figuren entwickeln.

2.3 Themen

In den drei folgenden Abschnitten können Sie sich zu zentralen Themen der Ausstellung *Un peu d'animation !* und des dazugehörigen Workshops informieren: Zu Beginn werden Sie in die **Erzähltechniken** von Bildern eingeführt und wie sie sich von jener von Texten unterscheidet. Sodann können Sie sich mit der **Bildsprache** beschäftigen, welche Martin Ziegelmüllers und M.S. Bastians Arbeiten auszeichnet. Zum Schluss erfahren Sie das Wichtigste der **Techniken**, die beide Künstler anwenden. Diese drei thematischen Ausführungen werden im darauffolgenden Kapitel mit Werkbeispielen veranschaulicht.

2.3.1 Wie erzählen Bilder Geschichten?

Dass Bilder Geschichten erzählen, wird selbstverständlich, wenn an die prähistorischen Höhlenmalereien und deren Deutungen gedacht wird. Unabhängig davon, ob sie religiösen, praktischen oder künstlerischen Zwecken dienen, stellten die Menschen Erlebtes, Träume oder Wünsche dar. Exemplarisch dafür ist die später entstandene **Historienmalerei**. Sie diente dazu, einen moralischen Inhalt zu vermitteln, indem sie religiöse oder historische Szenen zeigte. Zum Beispiel malte Eugène Delacroix das Werk *Die Freiheit führt das Volk auf die Barrikaden* (1830) während der französischen Revolution (vgl. Abb. 1).



Abb. 1: Eugène Delacroix, *Die Freiheit führt das Volk auf die Barrikaden*, Öl auf Leinwand, 1830

Auch heute nimmt die Darstellung figurativer Situationen einen grossen Stellenwert in der Bildenden Kunst ein (vgl. Abb. 7 – 8). Um innerhalb eines Bildraumes eine Geschichte zu erzählen, bedienen sich Künstler / Künstlerinnen Gestaltungselementen, die der Weise Bilder zu lesen entgegenkommen. Die **Leserichtung** der westlichen Welt bewegt sich von links nach rechts. Deshalb wird bei einer **Simultandarstellung** etwas, das auf der linken Bildseite dargestellt ist, als Vergangenheit interpretiert, sobald man in der rechten Bildhälfte angelangt ist.

Als Beispiel kann Fra Angelicos Werk *Die Verkündigung* (1433 / 1434) angefügt werden: Links sieht man die Vertreibung, in der Mitte den die Botschaft verkündenden Engel und rechts Maria, die Botschaft empfangend (vgl. Abb. 2). Bei einem nicht simultanen Bildaufbau werden die Bilder entsprechend der Leserichtung aneinandergereiht. Die Darstellungen auf den griechischen Vasen sind dafür exemplarisch. Diese Erzähltechnik erfuhr in den Comics eine Wiederbelebung.



Abb. 2: **Fra Angelico, Die Verkündigung** Tempera auf Holz, 1433 / 1434

Mittels der **Perspektive**, die insbesondere während der Renaissance aufkam, öffnen Künstler / Künstlerinnen den Bildraum und teilen diesen in Vorder-, Mittel- und Hintergrund auf (vgl. Abb. 7). Der Vordergrund ist näher beim Betrachter / bei der Betrachterin, weshalb die Objekte oder Figuren hier grösser sind als im hinteren Bildraum. Die verschiedenen Grössen verdeutlichen nicht nur eine räumliche, sondern ebenso eine zeitliche Dimension.

2.3.2 Comics in der Bildenden Kunst

Die Comics entstammen der trivialen Kultur, die Bildende Kunst der Hochkultur. Was auf den ersten Blick gegensätzlich wirkt, vereinen Künstler / Künstlerinnen seit den 1960er Jahren. Die Anfänge des Comics lassen sich auf das Jahr 1895 datieren, als Richard F. Outcault in seinem Bild einen Jungen mit Nachthemd, das sogleich als Sprechblase für seine Monologe diente, zeichnete. Diese Abbildung wurde als *yellow kid* bekannt (vgl. Abb. 3). In den 1960er Jahren begannen sich Künstler / Künstlerinnen vermehrt für die Populärkultur zu interessieren. Innerhalb der Kunstrichtung **Pop-Art** griffen Künstler / Künstlerinnen alltägliche Gegenstände auf, die sie für ihre Werke nutzten. Andy Warhol (vgl. Abb. 4) ist dafür exemplarisch. Jüngere Künstler wie Jean-Michel Basquiat inspirierten sich ebenfalls von den Bildwelten des Comics und entwickelten diese in ihren Werken weiter (vgl. Abb. 5).



Abb. 3 **Richard F. Outcault, Yellow Kid**, 1895



Abb. 4 **Andy Warhol, Superman**, Siebdruck, 1981



Abb. 5 Jean-Michel Basquiat, **Fishing**. Öl auf Leinwand, 1981

2.3.3 Druckverfahren bei Martin Zieglmüller und M.S. Bastian

Die Druckgrafik ist eine Werkgattung, bei der das Motiv von einer Druckplatte auf einen Träger übertragen wird. In Europa kamen die Druckverfahren Ende des 14. Jahrhunderts auf und dienten der Vervielfältigung von Bildern und Texten. Sie kamen zum einen dem wachsenden Bildungsbedürfnis der Gesellschaft entgegen. Zum anderen gaben sie den Kunstschaffenden die Möglichkeit, ihre Werke zu reproduzieren, was zu einem höheren Bekanntheitsgrad und somit zu mehr Einnahmen führte. Albrecht Dürer (1471 – 1528) war in Europa einer der ersten Künstler, der sich der Druckgrafik verschrieb (vgl. Abb. 6).

Wir können zwischen verschiedenen Druckverfahren unterscheiden, je nachdem welche Partien der Druckform Farbe annehmen beziehungsweise abgeben. Im Workshop begegnen die SuS mit den Werken von Martin Zieglmüller der **Lithografie** und mit Werken von M.S. Bastian dem **Siebdruck**.

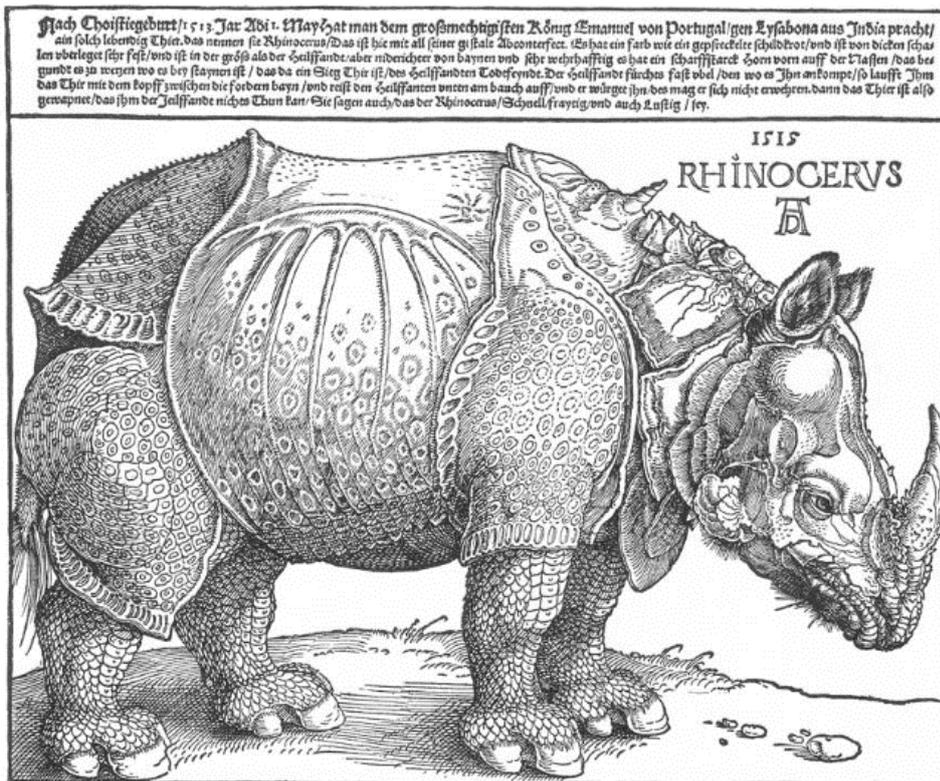


Abb. 6: Albrecht Dürer, Rhinoceros, Holzschnitt, 1515

Die **Lithografie** wird dem **Flachdruck** zugeschrieben. Hier liegen zu druckende und nicht zu druckende Teile auf einer Ebene. Lithografie bedeutet Steindruck (von griechisch: *lithos* = *Stein* und *graphein* = *zeichnen*). Grundlage für dieses Druckverfahren ist, dass sich Wasser und Fett gegenseitig abstossen. Das Motiv wird mit fettliebender Farbe auf ein wasserliebendes Material spiegelverkehrt gezeichnet. Danach walzt man die Druckplatte mit fettliebender Farbe ein, weshalb die Farbe nur an der Motivzeichnung hängen bleibt. So wird das Motiv gedruckt, hingegen die wasserliebende und fettabstossende Fläche nicht.

Der **Siebdruck** ist ein **Durchdruck** und erlaubt, das Motiv seitenrichtig zu drucken. Basis eines Siebdruckes bildet ein Rahmen, auf dem ein feinmaschiges Gewebe gespannt ist. Auf dieses Sieb wird eine lichtempfindliche Schicht aufgetragen. Sodann wird eine Folie mit dem Motiv in Schwarz auf das Sieb gelegt. Beleuchtet man das Sieb, so härtet die vorher aufgetragene Schicht nur dort, wo Licht durchscheint. Die unbelichteten Stellen bleiben jedoch wasserlöslich. Deshalb kann man danach diese Stellen ausspülen und die Schablone ist druckbereit. Die Druckfarbe wird mit einem Rakel über das Sieb gezogen. Nur dort, wo das Sieb nicht mehr beschichtet ist, kann die Farbe auf das darunterliegende Papier durchdringen.

2.4 Werkbeispiele



Abb. 7: Raffael, **Die Schule von Athen**, Fresko, 1510 – 1511

Raffael, *Die Schule von Athen* (1510 – 1511)

Die Komposition dieses Freskos zeichnet sich durch symmetrische Architekturelemente aus, die mit der **Zentralperspektive** aufgebaut sind. Im Kontrast hierzu steht die scheinbar zufällige Komposition der Gestikulierenden. Bei genauerer Betrachtung sind die Menschen jedoch ebenfalls annähernd symmetrisch inszeniert.

Im Zentrum stehen Platon und Aristoteles. Links Platon, der Philosoph, deutet auf den Ideenhimmel während rechts Aristoteles, ebenfalls Philosoph und Naturforscher, auf die reale Welt vor ihm verweist. So steht die linke Bildhälfte für die Künste, symbolisiert mit schreibenden und malenden Personen, die rechte Bildhälfte hingegen für die Wissenschaft, angedeutet durch Werkzeuge wie Zirkel und Globus, mit denen die Dargestellten hantieren. Das Fresko zeigt den Blick in die Schule von Athen, eine fiktive Akademie, wo Raffael die massgeblichen Wissenschaftler und Philosophen von der Antike bis zur Renaissance vereinigt.

Einige Personen stellt Raffael in einem doppelten Sinn dar, indem er ihnen Gesichtszüge von Zeitgenossen verleiht. Der Philosoph Heraklit, der an einem Marmorblock lehnt, ist gleichzeitig ein Portrait von Michelangelo. Ganz rechts hat sich Raffael mit schwarzer Mütze selber abgebildet und zeigt damit auf, wie anachronistisch die gleichzeitige Darstellung all dieser Gelehrten aus den unterschiedlichen Epochen ist.

Die zwei Merkmale des Freskos, der perspektivische Aufbau und die Gegenwartsbezogenheit, stehen im Zusammenhang mit Veränderungen zur Zeit der **Renaissance**. Handelsbeziehungen bescherten den Städten Wohlstand und Wachstum. Das Individuum geriet in den Vordergrund und die Künstler erarbeiteten sich mehr kreative Freiheit.



Abb. 8: Roy Lichtenstein, *M-Maybe*, Magna auf Leinwand, 1965

Roy Lichtenstein, *M-Maybe* (1965)

Lichtensteins *M-Maybe* zeigt eine junge Frau und eine Sprechblase, die ihre Gedankenwelt wiedergibt. Für seine Bilder nutzt Lichtenstein Vorlagen aus Comics und reproduziert diese. Jedoch sind seine Bilder im Gegensatz zu den Originalvorlagen überdimensional und beschränken sich auf einzelne Bild- und Textelemente. Indem er seine Bilder mit Hilfe der Rastertechnik reduziert, vereinfacht er gleichzeitig deren Komposition. Damit imitiert er auch die grobe Rastertechnik zur billigen Herstellung von Comics in Tageszeitungen. Seine Comic-Vergrößerungen haben mit ihren Primärfarben und ihrer Unmittelbarkeit eine imponierende Bildwirkung, insbesondere im Vergleich zu den kleinen Comicbildern aus Zeitungen. Lichtenstein gliedert sich in die Kunstrichtung der *Pop Art* ein, die seit den 1960er Jahren Bildmaterial der Konsum- und Massenkultur in die Kunst integriert. Doch nicht nur die Kunst zitierte die Alltagskultur, das künstlerische Bildmaterial wird ebenso im Alltag aufgegriffen. Insofern handelt es sich um eine Wechselwirkung zwischen Kunst und Alltag. Diese deutet daraufhin, dass sich die Grenzen zwischen Kunst und Alltag immer mehr vermischen.

2.5 Ideen für den Unterricht

Themen für Bildbetrachtungen

Wie verschiedene Kulturen unterschiedlich schreiben und lesen: Textarten unterschiedlicher Kulturen vergleichen. Eine historische Einbettung mit griechischen Hieroglyphen ist denkbar, Vergleich zwischen Bild- und Zeichenschriften. Danach die verschiedenen Leserichtungen der Kulturen besprechen.

Zeitlichkeit in Bildern: Simultandarstellung versus Bilderreihen. Wie lesen wir Bilder? Unterschiede zur Lesart von Texten festhalten. Notwendigkeiten herausarbeiten, dass sowohl in Simultandarstellungen als auch in Bilderreihen Geschichten nachvollziehbar sind (Schlüsselszenen, Bildausschnitt) (vgl. Abb. 2).

Die Entwicklung der Perspektive: Zeitlicher Hintergrund der Renaissance, Hinwendung zum Diesseits. Unterschiedlichkeiten zwischen konstruiertem Bildraum: Einfluchtpunkt- und Zweifluchtpunktperspektive und Luft- und Farbperspektive (vgl. Abb. 7).

Druckverfahren in den Künsten: Im historischen Kontext besprechen, dass serielles Arbeiten zu mehr Bildung der Bevölkerung und zu mehr Einnahmen der Künstler führte (vgl. Abb. 6). In diesem Zusammenhang kann das Aufkommen des Buchdruckes in Europa Mitte des 15. Jahrhunderts besprochen werden, mit welchem Johannes Gutenberg zur Alphabetisierung der Menschen einen wichtigen Beitrag leistete.

Anregungen für praktisches Arbeiten

Mit den Gedanken der Person: Du siehst mehrere Bilder, in denen immer die gleiche Comic-Figur vorkommt. Betrachte die Mimik und Gestik dieser Figur und versuche ihre Gedanken zu lesen. Überlege dir einen passenden Text und schreibe diesen zu den Bildern hinzu.

Was folgt: Du siehst verschiedene Szenen eines Comics. Ordne diese nach einer logischen Reihenfolge, indem du dir eine Geschichte ausdenkst. Überlege dir, wie die Handlung endet und zeichne das letzte Bild der Geschichte.

Eine Geschichte zweimal erzählt, gleich und doch anders: Überlege dir eine Handlung und deren Kerngedanken. Stelle diese Geschichte einmal in einer Simultandarstellung und einmal als Bilderserie dar. Wende hierfür unterschiedliche Gestaltungselemente an: Bei der Simultandarstellung solltest du die Objekte im Bildraum gezielt inszenieren, damit eine Leserichtung entsteht. Bei der Bilderserie trennst du Schlüsselszenen voneinander und setzt dafür bestimmte Bildausschnitte ein.

Von Tagträumereien und anderen Geschichten: Mache dir Gedanken zu den Überschneidungen zwischen Erfahrung und Wunsch, zwischen Erinnerung und Traum. Entwickle eine Bildkomposition, die deine Gedankenwelt wiedergibt. Nutze hierzu das Motiv des Fensters, um verschiedene Vorstellungsebenen miteinander in Verbindung zu bringen (vgl. Abb. 9).

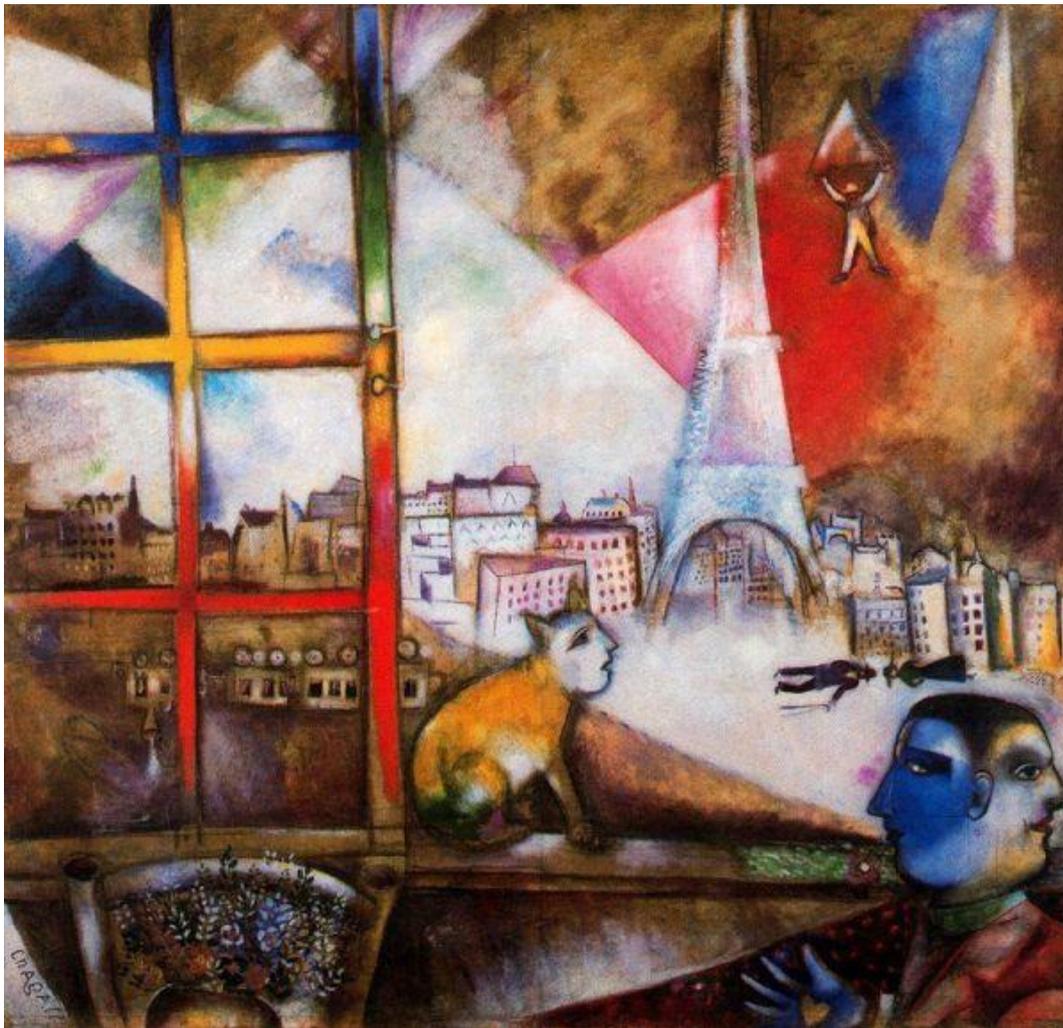


Abb. 9: Marc Chagall, **Paris durch ein Fenster gesehen**, Öl auf Leinwand, 1913

Lebendige Ahnengalerie: Suche dir ein Bildnis aus. Was erzählt das Gemälde über die Zeit von damals, über die Person? Was erzählen die Gegenstände über den Lebensstil von damals? Gib dir einen fiktiven Charakter und verkleide dich entsprechend. Umgib dich zudem mit Gegenständen, welche die Funktion deines Charakters unterstützen. Am Schluss hältst du einen goldenen Bilderrahmen vor dich und lässt dich von einem Kollegen / einer Kollegin fotografieren.

2.6 Buchtipps

Hefte

- Kunst und Unterricht: *Historische Kunst*. Heft 233, Seelze: Friedrich 1999.
- Kunst und Unterricht: *Museumspädagogik*. Heft 218, Seelze: Friedrich 1997, S. 22 – 37.

Bücher

- Galerie Margrit Gass, et al. (Hrsg.): *M.S. Bastian. Comixart*, Wabern-Bern: Benteli 1996.
- Kunsthaus Centre Pasquart, et al. (Hrsg.): *Martin Ziegelmüller. Die Druckgrafik 1957 – 1992*, Wabern-Bern: Benteli 1993.
- Kunsthaus Langenthal, et al. (Hrsg.): *Weites Feld - Martin Ziegelmüller. Ein Werküberblick*, Bielefeld: Kerber Verlag 2011.

3 Workshop 2: Illusionen aus Licht und Schatten

3.1 Informationen und Bilder zur Ausstellung Livia Di Giovanna

Die Videoinstallationen, Fotografien und Objekte von Livia Di Giovanna (*1984, CH) heben subtil die Grenzen zwischen Realität, Projektion und Reflexionen auf. Ihre Untersuchungen von Raum, Zeit, Architektur, Bewegung und Licht stützen sich auf Entscheidungen über Dimensionen, Volumen, Oberflächenbeschaffenheit, Lichterzeugung und -führung. In ihren früheren Werken fokussierte sie sich eher auf die physischen und technischen Merkmale ihrer Materialien, als sich mit narrativen Andeutungen oder Darstellungen der äusseren Welt zu befassen. Zwei neue Videoinstallationen hingegen, welche insbesondere für diese Ausstellung entstanden, zeugen vom Interesse an der Verbindung zwischen dem Realen und dem Imaginären, indem die Künstlerin Inhalte aus ihrem Lebensumfeld raffiniert dekonstruiert. Wenn die Künstlerin das Surreale und Fremde in scheinbar belanglosen Facetten der wirklichen Welt nachweist, wird offensichtlich, welcher Aspekt in diesen Werken zentral ist: die Untersuchung des Mediums Video an sich. Die Ausstellung von Livia Di Giovanna findet anlässlich der Verleihung des Manor Kunstpreises 2016 für den Kanton Bern statt und ist ihre bisher umfassendste Einzelausstellung.

Die beiden neuen Videoinstallationen *Ufer* (2017) und *À l'intérieur* (2017), welche die Künstlerin neben anderen Werken für die Ausstellung im Kunsthaus Pasquart realisiert hat, verweisen auf eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Charakteristiken ihres Mediums. Beide Arbeiten verbinden das Bewegtbild mit einer Visualisierung der fortschreitenden Zeit und der Beziehung zwischen Licht und Bewegung. Dennoch sind sie weniger abstrakt als vorangegangene Videos, da sie Aufnahmen einer realen Situation wiedergeben. Das Video *Ufer* besteht aus einer zwölf Meter langen Reihe von sechzehn nebeneinanderhängenden Monitoren. Zu sehen ist ein strömender Fluss und ein schmaler Streifen des gegenüberliegenden Ufers, Abschnitt für Abschnitt gefilmt und begleitet von sechzehn Geräuschen fließenden Wassers. Die Fragmente wurden so genau wie möglich zusammengesetzt, um den Eindruck einer einzigen Aufnahme zu vermitteln, dieser wird jedoch schnell durch die Erkenntnis gebrochen, dass die einzelnen Einstellungen zeitversetzt aufgezeichnet wurden und daher nicht synchron sind. Da das Dargestellte deutlich erkennbar ist, verbindet der Betrachter die einzelnen Abschnitte gedanklich, um das Bild als Einheit wahrnehmen zu können. Es ist eben diese Ambivalenz im Wahrnehmungsprozess sowie die gleichzeitige Bewegung des filmischen Bildes und diejenige des Betrachters beim Auf- und Abgehen vor der Arbeit, die Livia Di Giovanna interessieren.

Die Künstlerin inszeniert einen Dialog zwischen den Objekten und ihrer Umgebung. Ihre Installationen aus Filmprojektionen und dreidimensionalen geometrischen Objekten stehen in einem präzisen Winkel zueinander und verwischen geschickt die Grenzen zwischen Wirklichkeit und filmischer Repräsentation. Skulpturale Arbeiten dagegen, die Glas und Spiegel einschliessen, verbinden Reflexionen von sich selbst als auch ihrer Umgebung und lassen sie ineinander übergehen. *Offröader* (2014), ein auf dem Boden liegendes Holzrad, erinnert beispielsweise an ein ausgedientes Teil eines Gerätes aus einer Sternwarte oder an die Mittelschraube einer Filmrolle. Die Art und Weise, wie die Arbeit die Umgebung widerspiegelt, suggeriert, dass eine alternative zukünftige Verwendung möglich ist. Vergleichbar zeigt das neue Werk *Prototyp* (2017) einen transformierten Tisch und verweist auf die Eigenschaften von Film und Fotografie, indem sie an eine Camera obscura erinnert.

Di Giovannas Interesse gilt den Materialien innewohnenden Eigenschaften sowie ihrem Potenzial, Raum zu erzeugen. In dem aktuellen Video *Lot* (2017), das ein sich um seine eigene Achse drehendes Senklot zeigt, wird die durch Form und Gewicht des einfachen Objekts bestimmte Kreisbewegung als Skulptur erfahrbar. In einem gewissermassen umgekehrten Prozess entstand das Video *Silberball* (2017), indem die Kamera sich langsam um alle Seiten eines am

Boden liegenden Balls drehte. Das wechselnde Tempo eines Gummiballes in *Ohne Titel* (2013) bringt hingegen keine Skulptur, sondern eher eine sich bewegende Linienführung hervor.

Licht spielt eine wesentliche Rolle, wenn Di Giovanna zu ergründen sucht, wie Materialien interagieren, auf Bewegung reagieren oder von der Kamera erfasst werden. Nicht nur Lichtquellen und Reflexionen auf unterschiedlichen Oberflächen sind ein konstantes Merkmal ihrer Videos, auch Licht als autonome Einheit wird immer wieder zum zentralen Thema. So zum Beispiel die sich ständig verändernde Form des mit Luft gefüllten Plastikbeutels im Video *Ohne Titel* (2012). Di Giovannas Experimente mit Hellraumprojektoren reduzieren das Repertoire der von ihr benötigten Komponenten, um Kunst zu machen, noch weiter. *Ohne Titel* (2011) besteht aus einem Hellraumprojektor, über welchen eine Glasflasche auf eine Wand projiziert wird. Auch wenn dieses Verfahren im Falle von Text oder Zeichnungen sinnvoll sein mag, wirken die Dimensionen, Proportionen und sogar die Farbe des Originals seltsam verfälscht, da hier ein dreidimensionales Objekt in ein zweidimensionales Bild verwandelt wird. Die Immaterialität der Projektion in dieser Arbeit wird in *Ohne Titel* (2009) auf geistreiche Weise in Material verwandelt: Ein auf eine Wand gemaltes weisses Rechteck simuliert hier eine leere Projektionsfläche. Die schmalen Farbbänder, die an den Rändern des weissen Rechtecks entlanglaufen, verstärken den Eindruck, dass es sich bei diesem Leerraum um unvollkommen projiziertes Licht handelt.

In *À l'intérieur*, der zweiten neuen Installation, ist die Art und Weise wie Realität aufgezeichnet und vermittelt wird so wenig fassbar, dass wir unsere Wahrnehmung grundlegend in Frage stellen. In absoluter Dunkelheit und nur mit dem Licht einer Taschenlampe, durch das einzelne Objekte oder Details des Raumes für einen kurzen Augenblick sichtbar werden, hat die Künstlerin den Innenraum ihres Ateliers gefilmt. Im gleichermassen abgedunkelten Ausstellungsraum werden die beiden Projektionen nebeneinander in einer Gesamtgrösse von 11 x 3,1 Meter projiziert. Trotz des originalgetreuen Verhältnisses zwischen dem projizierten Raum, dem realen Raum und dem Betrachter erscheinen ganz gewöhnliche Objekte eigenwillig und ungewohnt. Da der Raum niemals vollständig sichtbar wird, verbindet er sich nur in der Vorstellung des Betrachters zu einer gedanklichen Einheit.

3.2 Kurzbeschreibungen und Lerninhalte des Workshops

Was geschieht mit einem Schatten, wenn er plötzlich räumlich wird? In ihren Werken vermischt Livia Di Giovanna Themen wie Raumwahrnehmung, Zeit, Licht oder Architektur. Sie nutzt Fotografie, Video und Installation, um ihre Werke mit den Räumen verschmelzen zu lassen. In der Ausstellung ergründen die Schülerinnen und Schüler diese perspektivischen Überlagerungen und entdecken, was passiert, wenn Beobachtung und Vorstellung aufeinandertreffen. Im Atelier wird ein Blatt Papier dann plötzlich zum dreidimensionalen Körper und transformiert sich erneut im Spiel von Licht und Schatten.

(Für 3. Klasse bis Sekundarstufe II geeignet)

Lerninhalte

- Im Dialog mit verschiedenen Werken erweitern die SuS ihr Verständnis für gestalterische Medien und wie diese einzeln und kombiniert in Kunstwerken eingesetzt werden können.
- Die SuS lernen Licht und Schatten als wichtige Gestaltungselemente kennen, insbesondere für die Vermittlung von Stimmungen.
- Bei Werkbetrachtungen ergründen die SuS die Werke, um zu erfahren, was nun Beobachtung und was Vorstellung ist. Auf diese Weise zerlegen sie die perspektivischen Überlagerungen.
- Die SuS entwickeln individuelle Bildlösungen, um mit Licht und Schatten Raumillusionen zu erzeugen.
- Durch die Kombination von plastischem Arbeiten und dem Transfer auf den zweidimensionalen Raum sensibilisieren die SuS ihre Raumwahrnehmung.

3.3 Themen

In den drei folgenden Abschnitten können Sie sich zu zentralen Themen der Ausstellung *Livia Di Giovanna* und des dazugehörigen Workshops informieren: Zu Beginn können Sie einen **thematischen Einstieg** zur Ausstellung lesen. Anschließend können Sie sich mit einer der **Kunstrichtungen** beschäftigen, welche Livia Di Giovannas Arbeiten auszeichnet. Zum Schluss werden Sie einen Überblick erhalten, wie Künstler / Künstlerinnen mit Räumlichkeiten spielen, da dies auch eine der zentralen **Arbeitsstrategien** von Livia Di Giovanna darstellt. Diese drei thematischen Ausführungen werden im darauffolgenden Kapitel mit Werkbeispielen veranschaulicht.

3.3.1 Phänomen Licht in der Kunst

Das Schlagwort Licht ruft vielfältige Assoziationen hervor. Als Voraussetzung jeglichen Lebens wird Licht als Metapher für ebendieses verwendet. Im Kontext der Aufklärung (ca. 1650 – 1800) steht Licht für Vernunft und Erkenntnis. Die Gegensatzpaare Licht und Dunkelheit, Tag und Nacht, Wissen und Ungewissheit sind häufig wiederkehrende Denkfiguren in Religion und Mythologie. Sie knüpfen an die Alltagserfahrungen an, dass Licht, sei es das Sonnenlicht, ein Feuer oder das künstlich erzeugte Licht, den Menschen ein überschaubares und sicheres Leben ermöglicht. Wegen der ausgeprägten Symbolträchtigkeit übt das Phänomen Licht seit langer Zeit an unterschiedlichsten Orten Einfluss aus:

Im Bereich der **Architektur** wurde dem Licht bereits in der prähistorischen Kunst eine zentrale Rolle zugesprochen. Gut ersichtlich ist dies bei dem Bauwerk *Stonehenge* (Jungsteinzeit) in England. Dort bezieht sich die Ausrichtung der Steine auf bestimmte Sonnenstände, um den Wechsel der Jahreszeiten oder den Mondfinsterniszyklus zu berechnen. In gotischen Kirchbauten fangen die Glasfenster möglichst viel Licht ein, um eine überirdische Impression zu erzeugen. In der Geschichte der **Malerei** wurde die Rolle des Lichtes stets transformiert. So setzten Künstler des Barocks wie Michelangelo Merisi da Caravaggio Licht- und Schattenwürfe ein, um theatralische Stimmungen in ihren Bildern zu erzeugen. Der Impressionismus lebt von der Erscheinungsweise des Lichtes und in den *White Paintings* (1951) Robert Rauschenbergs wird der Betrachter / die Betrachterin und dessen / deren Schatten zum Teil des Bildes (vgl. Abb. 10 – 12).



Abb. 10: **Michelangelo Merisi da Caravaggio, Berufung des Heiligen Matthäus**, Öl auf Leinwand, 1599 / 1600

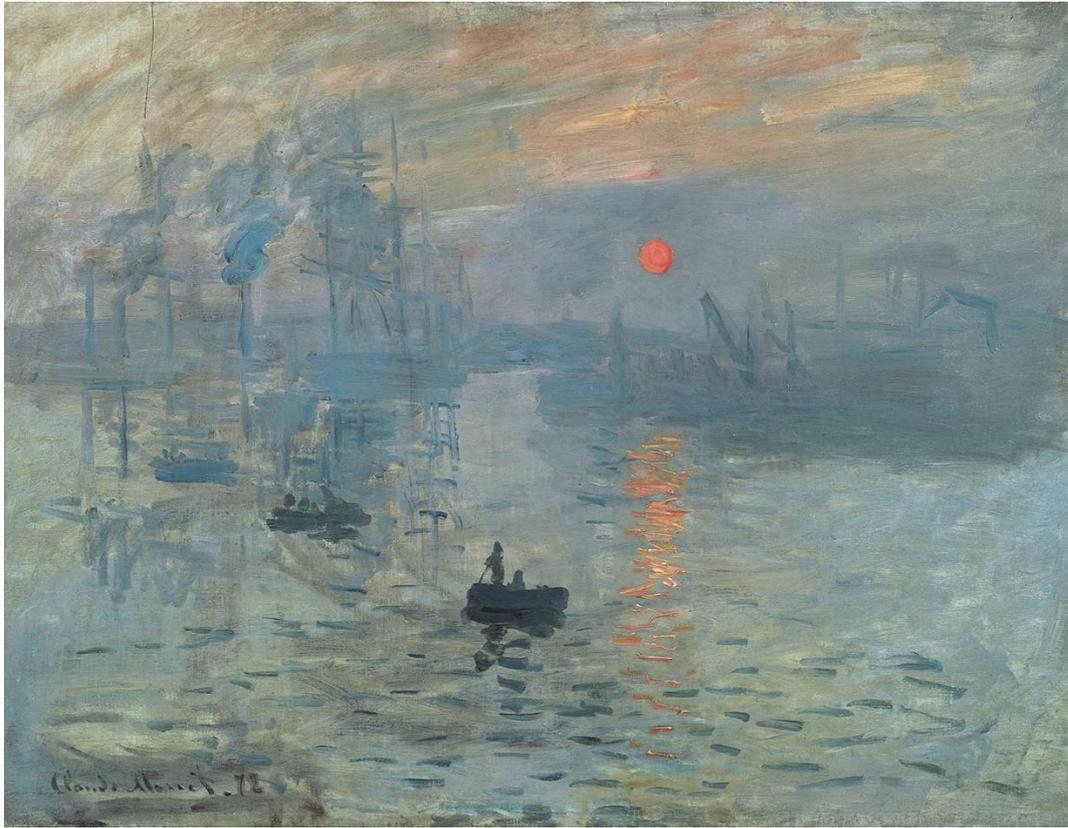


Abb. 11: **Claude Monet, Impression Sonnenaufgang**, Öl auf Leinwand, 1872

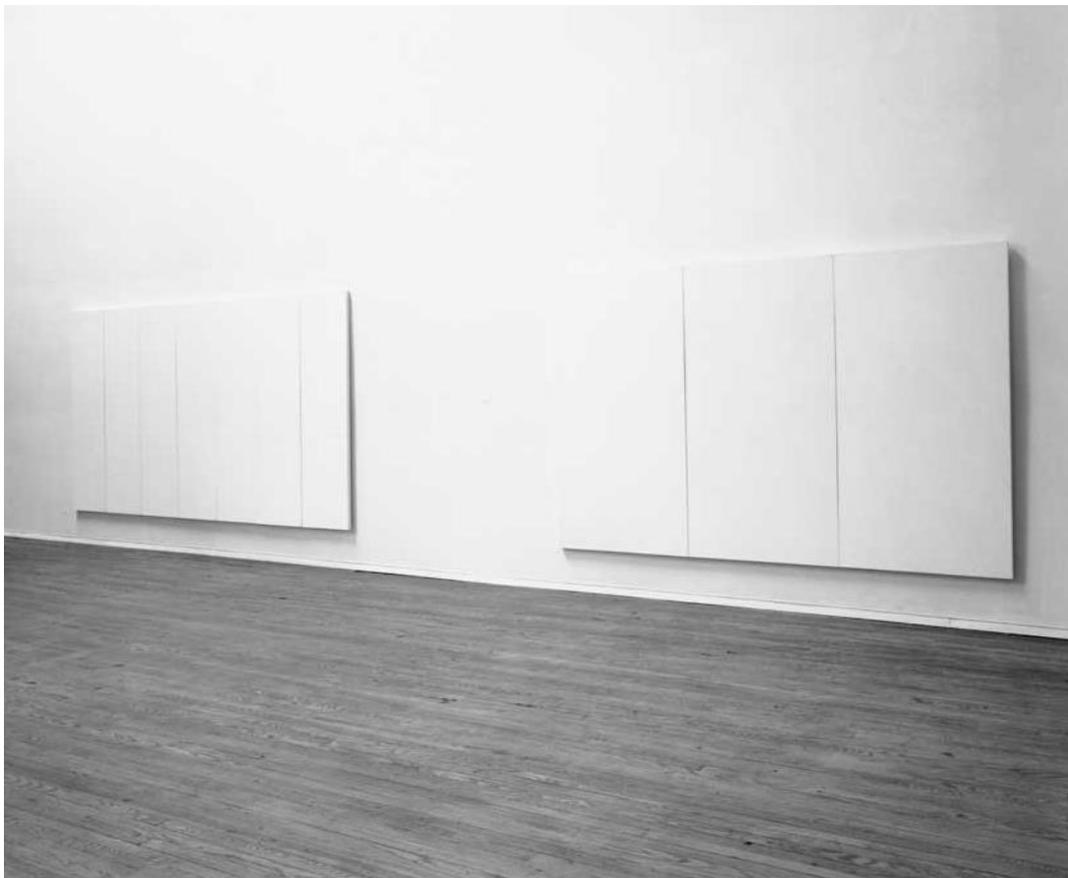


Abb. 12: **Robert Rauschenberg, White Paintings**, Öl auf Leinwand, 1951

3.3.2 Lichtkunst

Wenn von **Lichtkunst** gesprochen wird, handelt es sich um eine Kunstrichtung, die im 20. Jahrhundert aufkam. Innerhalb dieser Kunstgattung experimentieren Künstler / Künstlerinnen vorwiegend mit künstlichem Licht und nutzen dieses als **explizites Gestaltungselement**. Explizit will heissen, dass der Lichtquelle einen Selbstzweck zugesprochen wird und sie nicht lediglich zur Beleuchtung eines anderen Artefakts dient. Lichtkünstler / Lichtkünstlerinnen arbeiten oft in den übergeordneten Kunstgattungen der Skulptur und Installation. Innerhalb der Lichtkunst gibt es dennoch unterschiedliche Grade, wie stark Kunstschaffende ihr Werk dem Licht widmen. Es gibt Werke, in denen ausschliesslich mit Licht gearbeitet wird, in anderen Arbeiten werden nebst dem Licht weitere Gestaltungselemente wie der Schatten (vgl. Abb.15: Christian Boltanski, *Die Schatten*) oder Farben (vgl. Abb. 16: Keith Sonnier, *Shelf-Work – Spaced Arc Shelf*) eingesetzt.

3.3.3 Wie in der Kunst mit Räumlichkeit gespielt wird

In diesem Abschnitt sollen künstlerische Strategien aufgezeigt werden, wie Kunstschaffende mit der Vorstellungskraft von Raum spielen. Der Begriff des Spiels muss betont werden, weil es gerade nicht um den konstruierten Raum in Bildern geht, wie es bei der Zentralperspektive der Fall ist (vgl. Abb. 7).

Eine andere Möglichkeit, auf einer zweidimensionalen Fläche Räumlichkeit zu thematisieren, bildet die Simultanität verschiedener Perspektiven, wie es etwa Georges Braque in seinen **kubistischen** Werken tut. Er zerlegt die Objekte und zeigt sie in verschiedenen Ansichten, weshalb das Bild dynamisch wirkt (vgl. Abb. 13).



Abb. 13: Georges Braque, **Flasche und Fische**, Öl auf Leinwand, 1910 – 1912

Eine weitere Herangehensweise ist, wenn Künstler / Künstlerinnen zwar im Raum arbeiten, sich jedoch zeichnerischer Mitteln bedienen. Es entstehen Werke, in denen die Trennung zwischen Zwei- und Dreidimensionalität verwischt, wie zum Beispiel in Arbeiten von James Turrell und Livia Di Giovanna (vgl. Abb. 14, 17 – 18). Beide nehmen architektonische Linien in ihre Werke auf. Die Arbeitsmethode könnte als Zeichnen im Raum beschrieben werden.

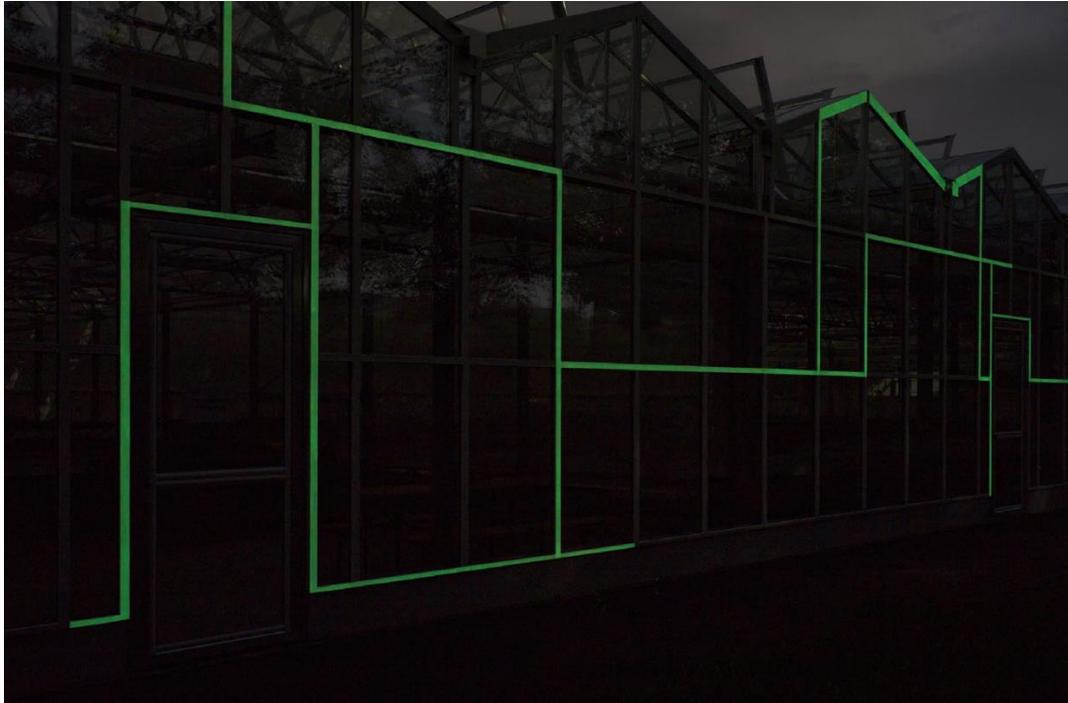


Abb. 14: **Livia Di Giovanna, Gewächshäuser Efenau, Bern, Kunst am Bau, 2014**

Das Zeichnen im Raum übernimmt bei Christian Boltanski seine selbst gebaute Werkanordnung. Der Schattenwurf ist die zweidimensionale Erscheinung seines dreidimensionalen Theaters. Sein Werk bewegt sich zwischen der Zwei- und Dreidimensionalität (vgl. Abb. 15).

Alle hier aufgeführten Strategien unterscheiden sich von der konstruierten Raumdarstellung, da sie die Sehgewohnheiten hinterfragen.

3.4 Werkbeispiele



Abb. 15: **Christian Boltanski, Die Schatten**, Rauminstallation, 1984

Christian Boltanski, *Die Schatten* (1984)

1984 schuf Christian Boltanski sein erstes Schattentheater. Er befestigte Figuren aus Pappe, Korken, Draht, Kupfer und Federn an ein Metallgestell und strahlte sie mithilfe von Projektoren an. Im Wind eines Ventilators bewegten sich die Gestalten und warfen je nach Distanz zur Lichtquelle grössere oder kleinere Schatten an die Wände. Der Schattentanz, der auf den ersten Blick heiter und amüsant erscheint, offenbart bei genauerem Hinsehen einen düsteren Charakter. Unter den Gestalten lassen sich Skelette und Totenköpfe erkennen. Zitternd und lebendig erscheint der Spuk und erinnert an den seit dem Mittelalter beliebten Totentanz. Für die Auseinandersetzung mit der Vergänglichkeit, dem Vergessen und Verschwinden des Menschen hat sich Boltanski eines der flüchtigsten Darstellungsmittel bedient, des Schattens, der nur so lange sichtbar bleibt, wie das Licht ihm seine Existenz belässt. Der Ernsthaftigkeit des Themas setzt Boltanski eine spielerische Note entgegen, da nicht die monumentalen Schreckgespinste des Todes die Realität sind, sondern die fragilen Figürchen. Über die sichtbare Technik entlarvt sich der Künstler als Initiator und Regisseur der Trugbilder. Boltanski zeigt, dass die Kunst der Schatten nur Spiel, niemals aber Wahrheit und Wirklichkeit ist.



Abb. 16: **Keith Sonnier, Shelf-Work – Spaced Arc Shelf**, Neon / Glas / Aluminium, 1975 / 2008

Keith Sonnier, *Shelf-Work – Spaced Arc Shelf* (1975 / 2008)

Keith Sonnier ist ein amerikanischer Künstler und kann zu den **Lichtkünstlern** gezählt werden. So arbeitet er seit den 1960er Jahren mit Leuchtstoffröhren. In unterschiedlichen Längen, Durchmessern und Farben vereint er sie zu seinem Werk. Um zusätzliche farbliche Brechungen zu ermöglichen, kombiniert er die Leuchtstoffröhren mit Glas- und Spiegelflächen. Es entstehen Farb- sowie Hell-Dunkelverläufe. Sonnier legt bewusst die technischen Funktionen wie die Verbindungskabel offen. Auf diese Weise nutzt er sie zum einen als Gestaltungsmittel, zum anderen demonstriert er die vor Ort vorhandenen technischen Vorkehrungen.

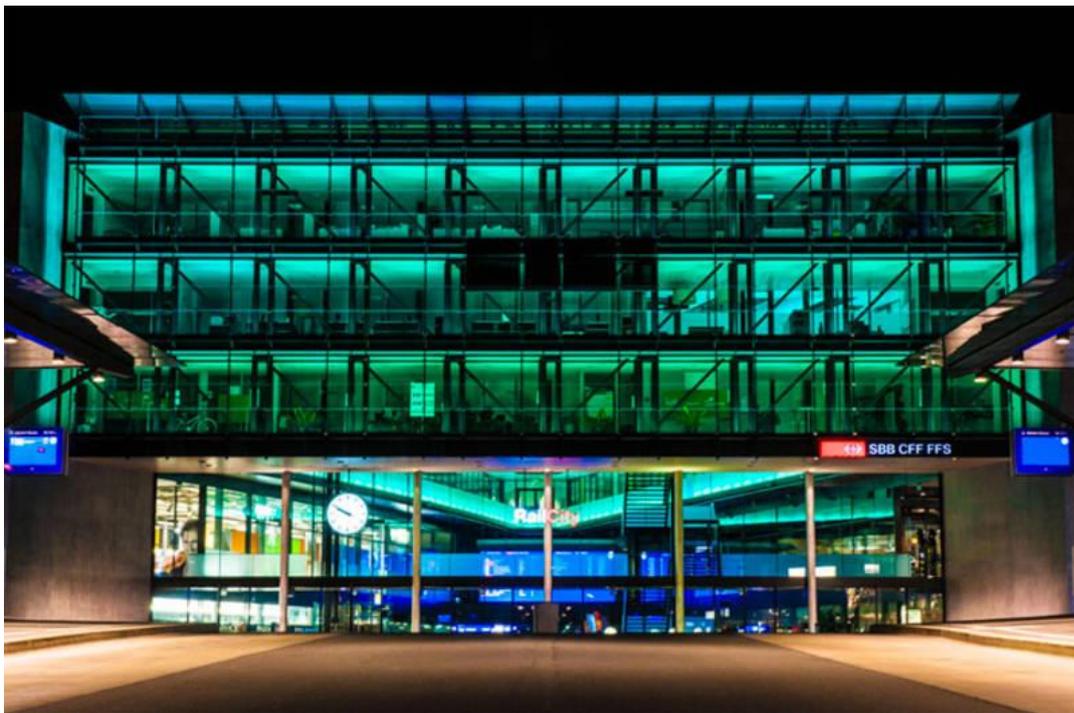


Abb. 17, 18: **James Turrell, Light Transport**, Kunst im öffentlichen Raum, seit 2013

James Turrell, *Light Transport* (seit 2013)

Seit Ende 2013 erleuchtet ab Dämmerung die Lichtinstallation des Künstlers James Turrell den Bahnhof Zug. Das Kunstwerk im **öffentlichen Raum** arbeitet bewusst mit der vorhandenen Architektur und verstärkt bei Dunkelheit deren architektonische Tiefenwirkung. Farbverläufe fließen nicht nur über die Glasfront, sondern ebenso entlang der Innenfassade der sich nach hinten verjüngenden Halle. Dieser Perspektiven-Effekt der fließenden Farbverläufe wird kombiniert durch einen wechselnden Rhythmus. Auf diese Weise wird die Lichtinstallation dem Pulsieren eines Bahnhofes gerecht. Es kann von einer Gesamt-Choreographie von Licht und Farbe gesprochen werden.

3.5 Ideen für den Unterricht

Themen für Bildbetrachtungen

Raumillusionen in 2D und 3D: Klärung des Begriffs Anamorphose mit dem Werk *Die Gesandten* (1533) von Hans Holbein (vgl. Abb. 19). Weiterführung des Themas in den dreidimensionalen Raum mit Anamorphosen der Verkehrssignale am Boden möglich.



Abb. 19: **Hans Holbein, Die Gesandten**, Öl auf Leinwand, 1533

Was ist schon real?: Diskussion darüber, ob was wir sehen, Sein oder Schein ist, Bezug zu Platons Höhlengleichnis. Werke in diesem Kontext sind nebst dem Schattentheater (vgl. Abb. 15) René Magrittes *Der Verrat der Bilder* (1928 – 1929) (vgl. Abb. 20).



Abb. 20: **René Magritte, Der Verrat der Bilder**, Öl auf Leinwand, 1928 - 1929

Funktionen von Licht in der Malerei und Architektur: Was ist die Funktion des Lichtes im Kunstwerk / in der Architektur? Beispielsweise mit einem Vergleich zwischen herkömmlicher und künstlerischer Belichtung des Zuger Bahnhofes, Licht als explizites Gestaltungselement erfassen. Auf diese Weise den Begriff *Lichtkunst* einführen (vgl. Abb. 10 – 12, 14, 16 – 18).

Farbe und Licht: Wie entstehen Farben? Die Unterscheidung zwischen additiver und subtraktiver Farbmischung verdeutlichen, indem die additive Farbmischung auf dem Hellraumprojektor vorgestellt und die subtraktive in der Malerei von den SuS selber erprobt wird.

Anregungen für praktisches Arbeiten

Aussagekräftige Schatten: Fertige aus Alltagsgegenständen eine Skulptur an, deren Schatten eine Form eines anderen Objektes annimmt. So werden alte Verpackungsmaterialien zu Skylines oder Tieren. Inspiriere dich von Tim Nobles und Sue Websters *Dirty white trash* (1998) für eine inhaltliche Auseinandersetzung deiner Arbeit (vgl. Abb. 21).



Abb. 21: **Tim Noble und Sue Webster, Dirty white trash**, Rauminstallation, 1998

Lichtquelle als Energiequelle: Untersuche verschiedene natürliche und künstliche Lichtquellen fotografisch. Achte darauf, dass die Lichtquelle als Energiequelle spürbar ist, indem die Lichtstrahlen sichtbar sind.

Fast unsichtbares Zeichnen: Zeichne mit Farbe, die nur im Blaulicht zum Vorschein tritt. Versuche eine Orientierung auf dem Blatt zu behalten. Schau dann dein Bild im Blaulicht an und lasse dich von den Überschneidungen der Linien überraschen.

Zeichnen mit Licht: Nimm eine Taschenlampe und zeichne mit dieser in der Luft. Das Zimmer muss ganz abgedunkelt sein. Ein Kollege / eine Kollegin dokumentiert deine Zeichnung mittels einer langzeitbelichteten Fotoaufnahme.

Spiegelbild im Fenster: Beobachte in einem Fenster, wie sich durch Spiegelungen die Aussicht aus dem Fenster mit deinem Spiegelbild oder Gegenständen vermischt. Versuche eine solche Überlagerung malerisch festzuhalten.

Bildcollage im Raum: Nimm einen Spiegel und suche nach Raumüberschneidungen zwischen Spiegelbild und tatsächlicher Situation. Halte die gelungenste Situation fotografisch fest.

3.6 Buchtipps

Hefte

- Kunsthaus Zug, Winiger, Sandra (Hrsg.): *Kunstreiseführer Für Kinder, Schulklassen und Familien*, Zug: Kunsthaus 2014.
- Kunst und Unterricht: *Mit Licht gestalten*. Heft 282, Seelze: Friedrich 2004.
- Kunst und Unterricht: *Schatten-Spiel*. Heft 168, Seelze: Friedrich 1992.

Bücher

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin: Cornelsen 2013, S. 72 – 79, 106 – 107.
- Kunsthalle Weishaupt (Hrsg.): *Spot an!*, Ulm: Kunsthalle Weishaupt 2015.
- Zentrum für Internationale Lichtkunst Unna (Hrsg.): *Die Essenz des Lichts*, Köln: Wienand 2013.

4 Workshop 3: Bekanntes in Unbekanntem

4.1 Informationen und Bilder zur Ausstellung IRWIN

Der Name IRWIN steht für ein fünfköpfiges slowenisches Künstlerkollektiv, das seit 1983 zahlreiche bahnbrechende Zusammenarbeiten inner- und ausserhalb der eigenen Gruppe realisiert. *How to Read a Map* ist der vierte und letzte Teil eines länderübergreifenden Projektes, in dem verschiedene Aspekte ihrer Zusammenarbeiten, die vielfältige Medien wie Fotografie, Film, Installation, Interventionen im öffentlichen Raum, Malerei und Publikationen umfassen, beleuchtet werden. Von Beginn an richtet IRWIN den Fokus auf das Verhältnis, Zusammenspiel und die Repräsentationsformen von Kunst und Ideologie. Ihre Arbeitsweise setzt voraus, dass jedes Gruppenmitglied seine eigene künstlerische Ausdrucksweise beibehält und gleichzeitig Raum für Kooperationen mit anderen Künstlern wie Marina Abramović, Andres Serrano, Joseph Beuys bzw. dem 1984 begründeten interdisziplinären Kollektiv Neue Slowenische Kunst, kurz NSK, bleibt. Zusammenarbeit und Austausch sind die Grundlage beider Kollektive, die sich in der politischen und kulturellen Szene der damaligen Sozialistischen Föderativen Republik Jugoslawien positionierten. Ihre Werke beruhen auf einer schonungslosen Analyse und gezielten Aneignung von Ikonen sowie politisch oder religiös besetzten Symbolen. Provokativ-ironisch stellen sie deren Absolutheitsansprüche in Frage und dekonstruieren Propagandastrategien, indem sie Konnotation und Wirksamkeit von Zeichen und Bild und die damit verbundenen Gesellschaftssysteme untersuchen.

Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks und dem blutigen Auseinanderfallen Jugoslawiens erfolgte 1992 die Umwandlung der *Neuen Slowenischen Kunst* in den *NSK State in Time*. Ein utopischer Staat, der weder über Grenzen noch Territorium verfügt. Jeder kann ihm durch den Erwerb eines Passes beitreten, denn sein Ziel ist es, die Koordinaten der Nationen, Identitäten und Grenzen in Frage zu stellen. Inzwischen hat der *NSK State in Time* weltweit 15'000 Anhänger und tritt mittels unterschiedlicher Kunstaktionen immer wieder in Erscheinung. Zu diesen gehören die temporären Botschaften und Konsulate, die in zahlreichen Städten wie Moskau, New York und Berlin stattfanden und von denen nun auch eine im Kunsthaus Pasquart eröffnet wird. Das Debüt des NSK State Pavillon auf der diesjährigen Biennale in Venedig bot wohl den bisherigen Höhepunkt dieses Bestrebens.

Ein Schwerpunkt von IRWINs nunmehr jahrzehntelangem Schaffen ist die Auseinandersetzung mit der Kunstgeschichtsschreibung und der Erforschung, inwieweit auch diese das Produkt eines ideologischen Denkens ist. Zu Beginn des neuen Jahrtausends begann IRWIN mit *East Art Map* die Kunstgeschichte Osteuropas zu untersuchen: Im Rahmen einer umfassenden Publikation und einer interaktiven Webseite wurde die bis in die 90er-Jahre vom Westen weitgehend ignorierte Kunst des östlichen Europas ab 1945 systematisch (re)konstruiert und in Zusammenhänge gesetzt. Dass dabei auch der Blick auf die bisherige westliche Kunstgeschichtsschreibung revidiert werden musste, liegt auf der Hand. IRWINs Schritt, den ersten nicht-nationalen Pavillon auf der Biennale in Venedig 2017 zu organisieren, war ein neuer Meilenstein ihrer Ideologien durchleuchtenden Institutionskritik.

How to Read a Map gibt einen Überblick über IRWINs Untersuchungen darüber, wie sich geopolitische Entwicklungen in der Kunstgeschichtsschreibung spiegeln und zeigt den beissenden Humor des Kollektivs im Umgang mit den Machtstrukturen der Kunstwelt. Im Jahr 2009 kam IRWIN zum ersten Mal im Rahmen von *Utopics 11. Schweizerische Plastikausstellung* nach Biel und zeigte *Outlook: Words from Africa*, eine Installation im öffentlichen Raum, die eine Sammlung von zahlreichen E-Mails, in denen Bewohner des afrikanischen Kontinents den NSK State in Time kontaktiert hatten, umfasste und sich mit Migration sowie ihren Ursachen auseinandersetzte.

Nun kommt IRWIN mit einer grossen Ausstellung im Kunsthaus Pasquart in die Stadt zurück, die der vierte und letzte Teil eines Ausstellungszyklus in Kooperation mit der Galleria Civica di Modena, Kunsthalle Osnabrück und dem Łaźnia Centre for Contemporary Art Danzig ist.

4.2 Kurzbeschreibungen und Lerninhalte des Workshops

Im Jahr 1983 gründeten fünf slowenische Künstler das Kollektiv IRWIN. Weshalb wollten die Künstler gemeinsam arbeiten? Und wie widerspiegelt sich das in ihren Werken? In ihren Arbeiten greifen sie auf Allegorien, Zeichen und Symbole aus Ost und West zurück. Diese kombinieren sie auf neue Art, um damit unerwartete Verbindungen zu schaffen. Die Resultate bestehen ausschliesslich aus vorgefundenem Material. In der Ausstellung entziffern die Schülerinnen und Schüler diese Symbole, um sie danach mit solchen aus ihrer eigenen Lebenswelt zu konfrontieren. Dadurch lassen sie ihrerseits Unbekanntes durch Bekanntes entstehen.

(Für 8. Klasse bis Sekundarstufe II geeignet)

Lerninhalte

- Die SuS lernen ein Künstlerkollektiv kennen, dessen Mitglieder freiwillig auf die individuelle Künstlersignatur verzichten. Davon ausgehend setzten sie sich mit Fragen zur Gemeinschaftsbildung auseinander.
- Während des Ausstellungsbesuches lernen die SuS die Kunst der Aneignung kennen. Sie schulen ihren Blick für die feinen Unterschiede zwischen Ausgangsbild und Abänderung.
- Die SuS entwickeln einen Umgang mit Werken, die widersprüchliche Assoziationen wecken.
- Bei der praktischen Arbeit eignen sich die SuS die Zitiertechnik an und entwickeln unerwartete Querverbindungen zwischen Zeichen, Bildern und Ikonen. Hiermit gelingt es den SuS, Bezüge zwischen Kunst und ihrem Alltag zu ziehen.

4.3 Themen

In den drei folgenden Abschnitten können Sie sich zu zentralen Themen der Ausstellung *IRWIN* und des dazugehörigen Workshops informieren: Zu Beginn lesen Sie das Wichtigste über die **Arbeitsstrategie** des Künstlerkollektives. Weiter können Sie sich mit einem wichtigen **Bildelement** in Irwins Werken beschäftigen, der **Ikone**. Um die Bildelemente zu vervollständigen, werden Sie zum Schluss eine Zusammenfassung über **Allegorien, Symbole und Zeichen** erhalten. Diese drei thematischen Ausführungen werden im darauffolgenden Kapitel mit Werkbeispielen veranschaulicht.

4.3.1 Zitiertechnik

Arbeiten Künstler / Künstlerinnen mit der Zitiertechnik, eigenen sie sich bestehende Bilder, Kompositionen oder Formideen an, indem sie diese umwandeln und verfremden. Der **Aneignungsakt** des Zitierten wird als Kunst verstanden und ist strikt zu trennen von der Fälschung oder dem Plagiat. Die Aneignung fremder Bilder kann als Hommage verstanden werden, wie bei Pablo Picassos Werk *Das Frühstück im Freien* (1961), das sich auf Edouard Manets gleichnamiges Gemälde von 1863 bezieht (vgl. Abb. 22 – 23). Ferner kann das Zitieren als kritische Weiterführung des Ausgangsbildes eingesetzt werden (vgl. Abb. 8). Zudem kann die Zitiertechnik abstraktere Eigenschaften von Kunstwerken thematisieren wie Autorenschaft, Originalität oder Marktwert (vgl. Abb. 28). Diese Unterschiedlichkeiten lassen sich auf die lange Tradition der Zitiertechnik zurückführen. Heute spricht man von **Appropriation-Art** (englisch: *appropriation* = *Aneignung*), wenn Künstler / Künstlerinnen sich Bilder aneignen (vgl. Abb. 29).



Abb. 22: **Edouard Manet**, **Das Frühstück im Freien**, Öl auf Leinwand, 1863



Abb. 23: **Pablo Picasso**, **Das Frühstück im Freien nach Manet**, Öl auf Leinwand, 1961

4.3.2 Ikonen

Im Allgemeinen versteht man unter dem Begriff der **Ikone** ein Kultbild, das thematisch und formal an eine Überlieferung gebunden ist. In der orthodoxen Kirche bezeichnet eine Ikone ein Andachtsbild mit Darstellung Gottes, der Engel oder Heiligen. Traditionell sind die Ikonenmalereien auf Holztafeln gemalt und folgen einem vorgeschriebenen Formenmuster. Deshalb charakterisieren sie sich durch einen strengen und schabloneartigen Malstil (vgl. Abb. 24).

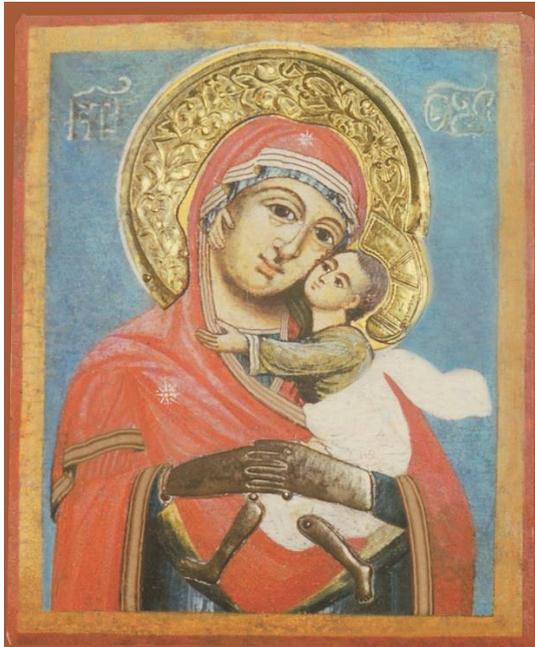


Abb.24: **Künstler unbekannt, Jungfrau mit Jesus**, Malerei auf Holz, Datum unbekannt

Heute finden wir vielerorts Ikonen, beispielsweise gilt Edvard Munchs Werk *Der Schrei* (1893) als Ikone für den Ausgangspunkt des Expressionismus (vgl. Abb. 25) und die Fotografien Henri Cartier-Bressons gelten als Ikonen des Bilderjournalismus (vgl. Abb. 26). Ikonen sind demnach **Leitbilder und Leitfiguren**, die bestimmte Werte oder Vorstellungen verkörpern.

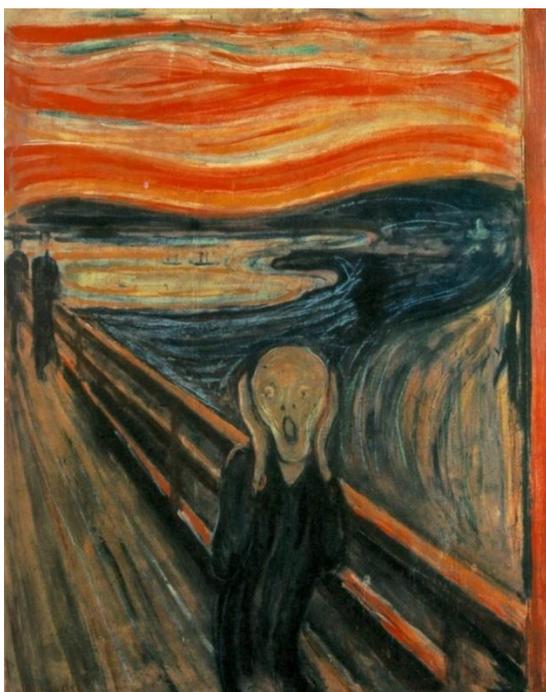


Abb. 25: **Edvard Munch, Der Schrei**, Öl, Tempera und Pastell auf Pappe, 1893



Abb.26: **Henri Cartier-Bresson, Place de l'Europe, Gare Saint Lazare**, Fotografie, 1932

4.3.3 Allegorien, Symbole und Zeichen

Für die Unterscheidung zwischen Allegorie, Symbol und Zeichen ist die Frage wichtig, ob es sich um einen *abstrakten Begriff* oder um einen *bestimmten Sachverhalt* handelt.

Eine **Allegorie** ist eine gegenständliche oder szenische Darstellung eines abstrakten Begriffes in einem Bild. Oft ist die Allegorie eine Personifikation. Beispielsweise verkörpert die Frauengestalt mit Schwert und Waage den Begriff der Gerechtigkeit. Oft wird der Begriff erst durch das **Attribut**, in diesem Beispiel die Waage, erkenntlich. Unterschieden wird zwischen allgemeinen Attributen wie dem Heiligenschein und Attributen bestimmter Personen wie der Apfel, der Eva zugeordnet wird.

Ein **Symbol** kann wie die Allegorie einen abstrakten Begriff vermitteln, wie etwa die Taube als Symbol des Friedens oder der Totenschädel als Symbol der Vergänglichkeit. Symbole können auch zeichenhafter sein. Ein Beispiel hierfür ist das rote Herz, das Liebe symbolisiert. Anders als Allegorien können Symbole auch für bestimmte Sachverhalte stehen, wie es zum Beispiel die mathematischen oder chemischen Formelzeichen oder **Piktogramme** tun.

Ein **Zeichen** bildet eine grafische Einheit, die eine ganz bestimmte Information vermittelt. Dann sprechen wir nicht mehr von Allegorien oder Sinnbildern, da beispielsweise ein Halteverbots-Schild nicht einen abstrakten Begriff, sondern einen konkreten Sachverhalt übermittelt.

Zusammenfassend stehen Allegorien für einen abstrakten Begriff und Zeichen für bestimmte Sachverhalte. Symbole stehen dazwischen und können sowohl das eine als auch das andere vermitteln.



Abb.27: **Francisco de Goya, Der Koloss**, Öl auf Leinwand, zwischen 1808 und 1812

Francisco de Goya, *Der Koloss* (zwischen 1808 und 1812)

Im Bild *Der Koloss* von Francisco de Goya wird die Szene von einer männlichen Riesenfigur dominiert. Diese erhebt sich aus dem Nichts und erhebt die Faust gegen nichts. Die untere Bildszene zeigt fliehende Herden und Menschen. Im rechten Hintergrund wird das spanische Hochland angedeutet.

Die Datierung wird zwischen 1808 und 1812 eingeschätzt, folglich inmitten des spanischen Unabhängigkeitskrieges. Es schien, als ob das napoleonische Regime sich durchsetzen könnte, als 1808 die Königsfamilie unfreiwillig zurücktrat.

Wegen der ungenauen Datierung existieren verschiedene Interpretationen. Die eine setzt den Koloss Napoleon gleich, die andere sieht in ihm eine Personifizierung des spanischen Volkes. Zur Aufklärung dieser gegensätzlichen Interpretationen kann eine Dichtung herangezogen werden, in der sich ein Koloss erhebt und gegen die napoleonischen Truppen siegt. Es ist anzunehmen, dass Goya von diesem Text inspiriert wurde. Insofern kann davon ausgegangen werden, dass der Koloss das spanische Volk verkörpert. Diese These findet auch im Bild Widerhall, da er seine Faust nicht gegen die Menschenmasse richtet. Goya verarbeitete in diesem Werk die Erlebnisse des Krieges und setzt auf einen suggestiven Charakter. Anders als Ikonen oder Allegorien zeichnet sich das Werk durch eine Zweideutigkeit aus, da wegweisende Attribute fehlen.



Abb. 28: **Banksy, Can't beat the feeling** Malerei, 2004

Banksy, *Can't beat the feeling* (2004)

In Banksys Werk sind zum einen Mickey Mouse und Ronald McDonald zu sehen, Figuren aus der Popkultur und der heiteren Konsumwelt der Kinder in den USA. Zum anderen zeigt er das Mädchen, welches wir aus der Fotografie kennen, die den Napalm-Angriff im Vietnamkrieg zeigt. Diese Fotografie von Nick Ut wurde zum **Symbol** des entsetzlichen Krieges. Diese ungewohnte Kombination von Bildquellen ist ausdrucksstark und für den Rezipienten / die Rezipientin sowohl schwierig anzuschauen als auch schwierig zu fassen.

Eine mögliche Interpretation wäre, dass die Medien- und Konsumwelt die Menschen gezielt von den Schrecken der Aussenpolitik ablenkt oder dass die Menschen gar selbst durch ihren Konsumwunsch hiervon wegsehen. Ebenso kann die Bildkombination von Konsumwelt und Reportage-Fotografie auf die Kommerzialisierung des Krieges selbst hindeuten.

Dieses Werk von Banksy ist ungewöhnlich auf einem portablen Bildträger gezeichnet. Denn Banksy arbeitet überwiegend im Medium der **Street-Art** und sprayt daher oft seine Werke direkt auf Wände. Er bemüht sich, seinen Namen und seine Identität geheim zu halten und zeigt seine Werke sowohl im öffentlichen Raum als auch in selbstorganisierten Ausstellungen.

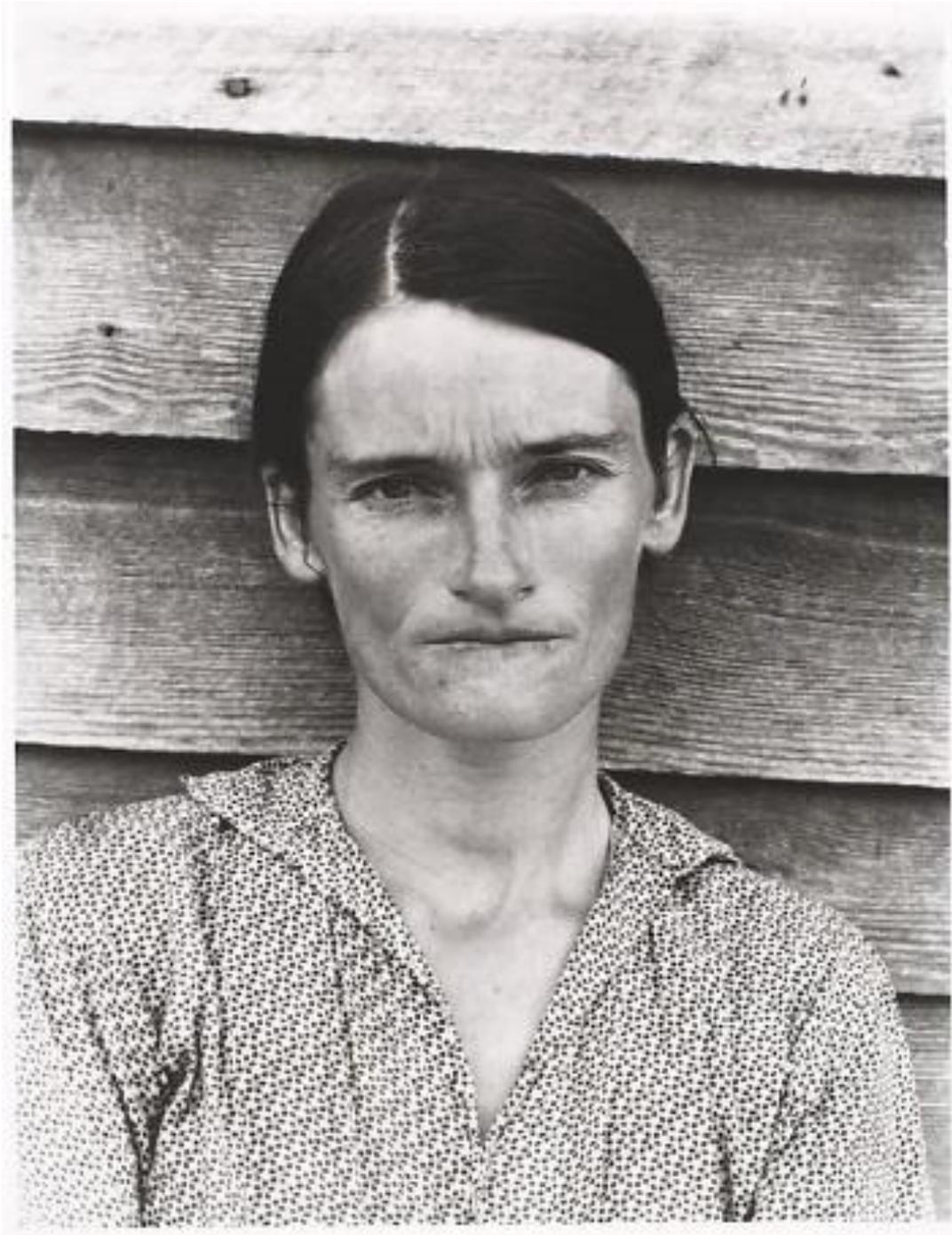


Abb. 29: **Sherrie Levine, After Walker Evans: 4**, Fotografie, 1981

Sherrie Levine, *After Walker Evans: 4* (1981)

Sherrie Levines Werk *After Walker Evans* (1981) ist ein Kunstwerk, das die Idee der Aneignung in ihrer reinsten Form wiedergibt. Die amerikanische Künstlerin zeigt Fotografien von Walker Evans, die sie aus einem Ausstellungskatalog dieses Fotografen reproduzierte. Das Motiv der Walker-Evans-Serie ist die ländliche Bevölkerung Amerikas während der Weltwirtschaftskrise zum Ende der 1920er und im Verlauf der 1930er Jahre. Sherrie Levine deklariert diese Fotografien zu ihren Kunstwerken, ohne sie in irgendeiner Form zu verändern. Walker Evans Erben sahen Sherrie Levines Arbeit als eine Rechtsverletzung an, worauf Sherrie Levine ihre Arbeit diesen vermachte. Sherrie Levines Werk hinterfragt die Autonomie und Authentizität von Kunstwerken und kann somit zu den Werken der **Appropriation-Art** gezählt werden.

4.5 Ideen für den Unterricht

Themen für Bildbetrachtungen

Zitiertechnik im Verlauf der Kunstgeschichte: Werkbesprechungen wie die Zitiertechnik im Verlauf der Zeit unterschiedlich angewandt wurde: Entwicklung von Hommage des Ausgangsbildes (vgl. Abb. 22 – 23) zu kritischer Hinterfragung (vgl. Abb. 28 – 29).

Interpretationsspielraum von Bildern: Werkbesprechung von nicht eindeutigen oder zweideutigen Werken. Versuch solche Mehrdeutigkeiten mit verschiedenen Ansätzen wie einem historischen / autobiografischen Kontext oder einer strukturanalytischen Auseinandersetzung mit dem Bild zu klären (vgl. Abb. 28).

Kunst erinnert: Inwiefern können Künstler / Künstlerinnen auf Geschehnisse in der Vergangenheit verweisen, damit daraus ein Bewusstsein für Geschichte entsteht? Vergleich verschiedener Mahnmale. Ausarbeitung der Stärken und Schwächen illustrativer und suggestiver Mahnmale (vgl. Abb. 30 – 31).



Abb. 30: **Alfred Hrdlicka, Mahnmal gegen Krieg und Faschismus, 1988**



Abb. 31:

Peter Eisemann, Denkmal für die ermordeten Juden Europas, 2006

Ikonen, damals und heute: Klassische Ikonenmalereien charakterisieren (schablonenartiger Malstil) und Grund hierzu finden (bestimmter Inhalt verlangt nach festgeschriebener Darstellung). Ikonen als Leitfiguren definieren und entsprechend nach Ikonen / Idolen der SuS fragen (vgl. Abb. 24).

Allegorien und Attribute: Historienmalereien betrachten. Hiermit Begriff des Attributes klären: Erst mit bestimmten Attributen werden Figuren / Heilige bestimmbar (vgl. Abb. 1 – 2 und 24).

Anregungen für praktisches Arbeiten

Kunstvolles Plakat: Untersuche die Titelbilder der Zeitschrift *Der Spiegel* und das dazu passende Kunstwerk nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden (vgl. Abb. 32 – 33). Wähle ein Kunstwerk aus, das dich zum weiteren Arbeiten inspiriert. Ausgehend von diesem gestaltest du ein Titelbild zu einem Thema, indem du wie bei den Beispielen das Kunstwerk zum einen zitierst und zum anderen weiterentwickelst.

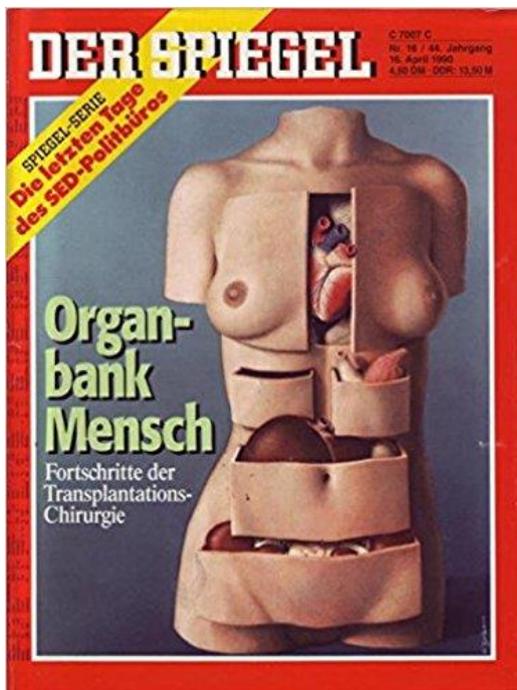


Abb. 32: **Der Spiegel, Nr. 16, 1990**



Abb. 33: **Salvador Dalí, Die brennende Giraffe,**
Öl auf Leinwand, 1937

Piktogramme für mehr Weltfrieden: Entwerfe ein Piktogramm, welches die Betrachter / Betrachterinnen nicht nur einen bestimmten Sachverhalt vermittelt, sondern ebenso zum Denken anregt (vgl. Abb. 34).

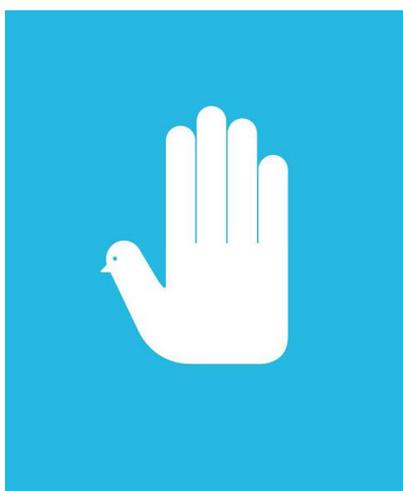


Abb. 34: **Piktogramm für mehr Weltfrieden**

Zeichenhaftes Portrait: Suche nach Zeichen, Symbolen und Ikonen, die für deine Weltanschauung wichtig sind. Kombiniere sie zu einer Komposition, welche die Zeichen nicht nur als eine Aneinanderreihung, sondern darüber hinaus als einen übergeordneten Sinn zeigen.

4.6 Buchtipps

Hefte

- Kunst und Unterricht: *Denkmal für die ermordeten Juden Europas*. Heft 316, Seelze: Friedrich 2007.
- Kunst und Unterricht: *Erinnern und Gedenken*. Heft 227, Seelze: Friedrich 1998, S. 23 – 25.
- Kunst und Unterricht: *Faschismus und Kunst*. Heft 196, Seelze: Friedrich 1995, S. 39 – 41.
- Kunst und Unterricht: *Krieg und Unterricht*. Heft 279, Seelze: Friedrich 2004.

Bücher

- Banksy: *Banksy. Wall and Piece*, London: The Random House Group Limited 2006.
- Kunsthalle Düsseldorf (Hrsg.): *Irwin - Neue Slowenische Kunst*. Düsseldorf: Städtische Kunsthalle 1989.
- Schirn Kunsthalle Frankfurt, et al. (Hrsg.): *Das Gedächtnis der Kunst*, Ostfildern: Hatje Cantz 2000.
- Trescher, Stephan: *Kunst der Gegenwart*, Köln: DuMont 2003, S. 120 – 127.

5 Quellen

2.3.1 Wie erzählen Bilder Geschichten?

- Sowa, Hubert, et al. (Hrsg.): *Kunst Arbeitsbuch 3*, Stuttgart: Klett 2009, S. 94 – 103, 118 – 119.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 243.
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Höhlenmalerei>

2.3.2 Comics in der Bildenden Kunst

- Galerie Margrit Gass, et al. (Hrsg.): *M.S. Bastian. Comixart*, Wabern-Bern: Benteli 1996, S. 11 – 17.
- Köster, Thomas: *50 Künstler die man kennen sollte*, München: Prestel 2012, S. 157.

2.3.3 Druckverfahren bei Martin Zieglmüller und M.S. Bastian

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin: Cornelsen 2013, S. 190.
- Sowa, Hubert, et al. (Hrsg.): *Kunst Arbeitsbuch 3*, Stuttgart: Klett 2009, S. 66 – 67.

2.4 Raffael, Die Schule von Athen (1510-1511)

- Köster, Thomas: *50 Künstler die man kennen sollte*, München: Prestel 2012, 38 – 39.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 182 – 183.

2.4 Roy Lichtenstein, M-Maybe (1965)

- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 40.
- Weidemann, Christiane, Nippe, Christine: *50 moderne Künstler die man kennen sollte*, München: Prestel 2010, S. 118 – 119.

3.3.1 Phänomen Licht in der Kunst

- Kunst und Unterricht: *Mit Licht gestalten*. Heft 282, Seelze: Friedrich 2004, S. 4 – 11.
- Kunst und Unterricht: *Schatten-Spiel*. Heft 168, Seelze: Friedrich 1992, S. 20 – 30.

3.3.2 Lichtkunst

- Kunst und Unterricht. *Mit Licht gestalten*. Heft 282, Seelze: Friedrich 2004, S. 22.
- Zentrum für Internationale Lichtkunst Unna (Hrsg.): *Die Essenz des Lichts*, Köln: Wienand 2013, S. 2.

3.3.3 Wie in der Kunst mit Räumlichkeit gespielt wird

- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 90.

3.4 Christian Boltanski, Die Schatten (1984)

- Hamburger Kunsthalle (Hrsg.): *Cut. Scherenschnitte 1970 - 2010*, Bremen: Hachmann 2010, S. 32.

3.4 Keith Sonnier, Shelf-Work – Spaced Arc Shelf (1975 / 2008)

- Kunst und Unterricht. *Mit Licht gestalten*. Heft 282. Seelze: Friedrich 2004, S. 25 – 26.

3.4 James Turrell, Light Transport (seit 2013)

- <http://archive.jamesturrell.com/artwork/lighttransport/>
- <http://www.feno.com/de/projekte/detail/bahnhof-zug.html>

4.3.1 Zitiertechnik

- Sowa, Hubert, et al. (Hrsg.): *Kunst Arbeitsbuch 3*, Stuttgart: Klett 2009, S. 85.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 40 – 41, 126 – 127.
- Trescher, Stephan: *Kunst der Gegenwart*, Köln: DuMont 2003, S. 120 – 127.
- https://de.wikipedia.org/wiki/Appropriation_Art

4.3.2 Ikonen

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin: Cornelsen 2013, S. 192.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 66, 110, 243.
- www.duden.de

4.3.3 Allegorien, Symbole und Zeichen

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin: Cornelsen 2013, S. 195.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 66, 110, 243.
- www.duden.de

4.4 Francisco de Goya, Der Koloss (zwischen 1808 und 1812)

- Gamboni, Dario, Germann, Georg (Hrsg.): *Zeichen der Freiheit. Das Bild der Republik in der Kunst des 16. bis 20. Jahrhunderts*, Bern: Stämpfli 1991, S. 544.
- Glendinning, Nigel: *Goya and his critics*, New Haven: Yale University Press 1977, S. 363 – 364.
- Klingender, F. D.: *Goya in der demokratischen Tradition Spaniens*, Berlin: Das Arsenal 1978, S. 134 – 142.

4.4 Banksy, Can't beat the feeling (2004)

- Banksy, et al.: *Exit Through the Gift Shop*, Alamode Filmdistribution 2010.
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Banksy>
- <http://www.blogs.buprojects.uk/2015-2016/rachelrichardson/2015/11/08/banksy-cant-beat-the-feelin/>

4.4 Sherrie Levine, After Walker Evans: 4 (1981)

- <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/267214>

6 **Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1: Eugène Delacroix, Die Freiheit führt das Volk auf die Barrikaden, Öl auf Leinwand, 1830

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Freiheit_f%C3%BChrt_das_Volk

Abb. 2: Fra Angelico, Die Verkündigung, Tempera auf Holz, 1433 / 1434

Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fra_Angelico_069.jpg

Abb. 3: Richard F. Outcault, Yellow Kid, 1895

Quelle: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid

Abb. 4: Andy Warhol, Superman, Siebdruck, 1981

Quelle: <https://www.lempertz.com/en/catalogues/lot/1071-1/650-andy-warhol.html>

Abb. 5: Jean-Michel Basquiat, Fishing, Öl auf Leinwand, 1981

Quelle: <https://www.wikiart.org/en/jean-michel-basquiat/fishing>

Abb. 6: Albrecht Dürer, Rhinoceros, Holzschnitt, 1515

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Rhinoceros>

Abb. 7: Raffael, Die Schule von Athen, Fresko, 1510 – 1511

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Schule_von_Athen

Abb. 8: Roy Lichtenstein, M-Maybe, Magna auf Leinwand, 1965

Quelle: <https://brendandonnet.wordpress.com/tag/roy-lichtenstein/>

Abb. 9: Marc Chagall, Paris durch ein Fenster gesehen, Öl auf Leinwand, 1913

Quelle: <https://www.wikiart.org/en/marc-chagall/paris-through-the-window-1913>

Abb. 10: Michelangelo Merisi da Caravaggio, Berufung des Heiligen Matthäus, Öl auf Leinwand, 1599 / 1600

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Berufung_des_Hl._Matth%C3%A4us

Abb. 11: Claude Monet, Impression Sonnenaufgang, Öl auf Leinwand, 1872

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Impressionismus>

Abb. 12: Robert Rauschenberg, White Paintings, Öl auf Leinwand, 1951

Quelle: <http://www.rauschenbergfoundation.org/art/series/white-painting>

Abb. 13: Georges Braque, Flasche und Fische, Öl auf Leinwand, 1910 – 1912

Quelle: <https://www.wikiart.org/de/georges-braque/bottle-and-fishes-1910>

Abb. 14: Livia Di Giovanna, Gewächshäuser Elfenau, Kunst am Bau, 2014

Quelle: <https://www.prixvisarte.ch/files/dokumentation-zu-nachbild-3.pdf>

Abb. 15: Christian Boltanski, Die Schatten, Rauminstallation, 1984

Quelle: http://www.kunstmarkt.com/pagesmag/kunst/_id230585-/marktberichte_grossbildansicht.html?_q=%20

Abb. 16: Keith Sonnier, Shelf-Work – Spaced Arc Shelf, Neon / Glas / Aluminium, 1975 / 2008

Quelle: <https://www.pinterest.com/ruiard/art/>

Abb. 17, 18: James Turrell, Light Transport, Kunst im öffentlichen Raum, seit 2013
Quelle : <https://bildansicht.wordpress.com/2013/02/11/light-transport-von-james-turrell/>
Quelle : <http://www.audiotours.com/en/projects/tourism/the-zug-railway-station-audio-tour/>

Abb. 19: Franz Holbein, Die Gesandten, Öl auf Leinwand, 1533
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Gesandten

Abb. 20: René Magritte, Der Verrat der Bilder, Öl auf Leinwand, 1928 – 1929
Quelle: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-treachery-of-images-this-is-not-a-pipe-1948>

Abb. 21: Tim Noble und Sue Webster, Dirty white trash, Rauminstallation, 1998
Quelle: <http://portraitpainting2011.blogspot.ch/2011/11/dirty-white-trash.html>

Abb. 22: Edouard Manet, Das Frühstück im Freien, Öl auf Leinwand, 1863
Quelle:
[https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Fr%C3%BChst%C3%BCck_im_Gr%C3%BCnen_\(Manet\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Fr%C3%BChst%C3%BCck_im_Gr%C3%BCnen_(Manet))

Abb. 23: Pablo Picasso, Das Frühstück im Freien nach Manet, Öl auf Leinwand, 1961
Quelle: <https://www.pinterest.com/pin/363454632408810615/?lp=true>

Abb.24: Künstler unbekannt, Jungfrau mit Jesus, Malerei auf Holz, Datum unbekannt
Quelle: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ic%C3%B4ne_\(religion\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ic%C3%B4ne_(religion))

Abb. 25: Edvard Munch, Der Schrei, Öl, Tempera und Pastell auf Pappe, 1893
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Schrei

Abb. 26: Henri Cartier-Bresson, Place de l'Europe, Gare Saint Lazare, Fotografie, 1932
Quelle: <http://erickimphotography.com/blog/2015/11/09/10-dinge-die-wir-von-henri-cartier-bresson-u%CC%88ber-street-fotografie-lernen-ko%CC%88nnen/>

Abb. 27: Francisco de Goya, Der Koloss, Öl auf Leinwand, zwischen 1808 und 1812
Quelle: <https://www.wikiart.org/de/francisco-de-goya/der-koloss-1812>

Abb. 28: Banksy, Can't beat the feeling, Malerei, 2004
Quelle: http://www.huffingtonpost.com/2014/04/24/mcdonalds-protest-art_n_4981799.html

Abb. 29: Sherrie Levine, After Walker Evans: 4, Fotografie, 1981
Quelle: <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/267214>

Abb. 30: Alfred Hrdlicka, Mahnmal gegen Krieg und Faschismus, 1988
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Mahnmal_gegen_Krieg_und_Faschismus

Abb. 31: Peter Eisemann, Denkmal für die ermordeten Juden Europas, 2006
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Denkmal_f%C3%BCr_die_ermordeten_Juden_Europas

Abb. 32: Der Spiegel, Nr. 16, 1990
Quelle: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/index-1990.html>

Abb. 33: Salvador Dali, Die brennende Giraffe, Öl auf Leinwand, 1937
Quelle: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Burning_Giraffe

Abb. 34: Piktogramm *für mehr Weltfrieden*

Quelle: <https://www.pinterest.com/pin/564920346978753654/>