

MUSTER UND ORNAMENTE:

Ein Wechselspiel von Natur und Konstruktion -
Veränderungen der Ästhetik, der Anwendung und
des Zwecks in Kunstgeschichte und Kultur bis heute

MASTER-THESIS

von Antonella Brandt

Matrikelnummer: 70463786

Erstprüferin: Prof. Dr. Berit Andronis

Zweitprüferin: Prof. Melanie Beisswenger

Bearbeitungszeitraum: 01.08.2023 - 06.02.2024

1. Einleitung

1.1 Leitfrage	11
1.2 Weitere Vorgehensweise, behandelte Themen	12

2. Ornamente & Muster

2.1 VON LINIE, PUNKT UND FLÄCHE	19
2.2 WAS KÖNNEN MUSTER SEIN?	26
2.3 DESIGNTHEORETISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN	36
2.4 ORNAMENTE IN GESCHICHTE UND KULTUR	52
2.4.1 Die Anfänge	62
2.4.2 Barock, Rokoko, Gotik, Klassizismus, Historismus, Renaissance	64
2.4.3 Arts & Crafts Style bis Jugendstil	74
2.4.4 Japonismus und die Holzschnitte	96
2.4.5 Bauhaus	102
2.4.6 Moderne bis heute	118
2.4.7 Kulturen	126
2.5 ZUR ÄSTHETIK VON MUSTERN	150
2.5.1 Formenvielfalt	151
2.5.2 Ordnung und Chaos – Konstruktionen, Raster, Symmetrie	158
2.5.3 Von Geometrie und Natur	162
2.6 KÜNSTLER, FOTOGRAFEN UND DESIGNER	170
2.6.1 Pattern und Handwerk - William Morris	171
2.6.2 Plakatkunst des Jugendstils - Alfons Mucha	180
2.6.4 Grafikdesign - Christoph Niemann	188
2.6.4 Fotografie – Christian Schad und Andreas Gursky	194
2.6.5 Exkurs generative Mustergestaltung /KI	204
2.7 EINSATZBEREICHE UND MATERIALITÄT	204
2.7.1 Inneneinrichtung und Handarbeiten	205
2.7.2 Körperschmuck und Mode	208
2.7.3 Grafikdesign und Kunst	214
2.7.4 Computergeneriert	222



3. Psychologische Betrachtungen

3.1 DER MENSCH UND DAS WAHRNEHMEN	236
3.2 ANWENDUNG VON WAHRNEHMUNGSGESETZEN	244
3.3 FARBEN – GEFÜHLE, ASSOZIATIONEN UND EINSATZ	250
3.4 MUSTER IM WAHRNEHMEN UND DENKEN	258
3.4.1 Kreissymbolik und Mandalas	261
3.4.2 Wirkungen auf Auge und Geist – Über die Ästhetik	270

4. Crossmedia

4.1 MEDIENFORMEN UND DIE NUTZER	284
4.1.1 Medienrezeption	290
4.1.2 Digitale Medien(-flut) und mentale Beanspruchung	296
4.2 ERWEITERTE REALITÄTEN	299
4.2.1 Begriffserklärungen und Unterscheidungen	299
4.2.2 Geschichte und Technik	302
4.2.3 Anwendungsbeispiele	306
4.2.4 Immersion	309
4.2.5 Zukunftsaussichten und Relevanz	311
4.3 ANIMATION	314
4.4 SOZIALE MEDIEN – CROSSMEDIA UND AR	319
4.4.1 Die Schnelllebigkeit der Bilder	320

5. Fazit

5.1 Gesamtfazit	326
5.2 Rückgriff und Beantwortung der Leitfrage	328

1

EINLEITUNG

What's About

1. Einleitung

Wir haben das Jahr 2023 und die Möglichkeiten sind so groß wie nie zuvor. Die Corona-Pandemie liegt hinter uns und die Menschen streben wieder nach neuen Ideen, Innovationen, Techniken und scheinen ungebremst nach vorn zu schauen.

Auch im Design steht der Fortschritt nicht still. Gedanken kommen auf, wer will ich als Designerin sein? Wo soll mein Weg mich hinführen? Was möchte ich gut können und wo werde ich überhaupt noch gebraucht? Im Zeitalter von ChatGPT und direkter Einbindung von künstlicher Intelligenz in Programme wie Adobe Photoshop wird die Rolle der Designer und Designerinnen neu ausgewürfelt. Klar ist, dass wir uns stetig weiterentwickeln müssen und Bereiche ausprobieren sollten, die multimedial viele Ansätze und Möglichkeiten der Nutzung bieten. Aber diese aktuellen Gedankengänge sind nur ein kleiner Teil der folgenden Master-Thesis.

Spannend ist, wieso trotz der immer neuen Ideen, Innovationen und Software immer wiederkehrend Altbekanntes zurück an die Oberfläche kehrt. Sei es der Trend zurück zur Schallplatte, die im vergangenen Jahr die Verkäufe der CD überholt hat. Oder eben die Designs mit Mustern und Ornamenten, die in neuem Gewand an vergangene Zeiten, Stile und Lebensgefühle erinnern. Claudia und Thomas Weil äußerten sich im Jahr 2004 dazu:

"Vergleichbar ist das Ornament mit einem abgetauchten Riesenkoloss, der plötzlich wieder hochkommt und, weil er von jeder Seite anders aussieht, erst einmal zu den unterschiedlichsten Meinungsäußerungen auf Kongressen, Ausstellungen und in den Printmedien anregt." (Weil/ Weil, S. 7).

Wird ein näherer Blick in die Kunst- und Designgeschichte geworfen, so werden Wellenbewegungen erkannt, von Ornament-Liebe zu Ornament-Hass, von dekorativer Ausgestaltung in ausgeprägtester Form zu purem Minimalismus.

"Form, Ornament, Zweck: Moderne Gestaltung entwickelte sich mit der Wende zum 20. Jahrhundert aus einer Gegenposition zum Ornament, das im Historismus und seiner populären Version in der Gründerzeit zum normativen Kanon der Gestaltung zählte. Vieldiskutiertes neues Leitbild wurde der Gebrauch des Objektes, der auch formal ohne jedes verklärende Beiwerk zur Erscheinung kommen sollte. Erst in der Postmoderne, als junge Designer sich gegen die als starr empfundenen Verbindlichkeiten der Zweckorientierung auflehnten, kam es zur Lockerung und Erweiterung der Sachlichkeitslogik bis hin zur Reformulierung des Ornaments."

(Breuer/ Eisele, S. 7 f).

Doch woher rührt das Spiel mit dieser Form des dekorativen Designs? Was machen Muster und Ornamente so besonders für die Menschen, dass sie scheinbar alle Epochen überdauert haben und auch heute so präsent im Alltag integriert sind? Um welche prägnanten Motive und Musterungen handelt es sich dabei im Detail?

Dieser und mehr Fragen wird auf den folgenden Seiten nachgegangen - im Rückblick auf vergangene Zeiten und die Chancen für kommende.



1.1 Leitfrage

Für diese sehr auf die Kunstwissenschaften bezogene Arbeit bieten sich viele Fragestellungen an, die von reiner Betrachtung auf tiefere Ebenen der menschlichen Psyche reichen. Eine äußerst präzise Eingrenzung würde zur Vernachlässigung wichtiger Ebenen der Betrachtung führen. Deshalb wird auf folgende zwei Fragestellungen näher eingegangen: Wieso streben Menschen nach Mustern und deren Ordnung – in vergangenen Epochen, sowie in der modernen, technologieorientierten Welt? Und welche Rolle spielen dabei die Begriffe Natur/ Organik und Geometrie/ Konstruktion in ihrer Ausgestaltung? Hat sich der Einsatzbereich und die Ästhetik von Mustern und Ornamenten grundlegend verändert? Der Einsatzbereich von der anfänglichen Wappen-Gestaltung bis zu Animationsvideos auf den sozialen Medien.

1.2 Weitere Vorgehensweise, behandelte Themen

Was Thema der Arbeit ist, wurde nun schon grob dargelegt. Muster und Ornamentik im Allgemeinen ist ein äußerst weites Thema, das scheinbar unendlich viele Felder der Analysemöglichkeiten eröffnet - sei es in der Kunstgeschichte, der Psychologie, der Architektur, Innenausstattung, im Grafikdesign und eigentlich allen Bereichen, die mit Gestaltung verbunden sind. Alle Aspekte zu behandeln würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, vor allem, da sie mit einem praktisch angewandten Teil verbunden ist. Daher werden nachfolgend die behandelten Themen vorgestellt.

Im Detail werden als erstes verschiedene Kunstepochen analysiert, die besonders durch ihre Ornament-Auslastung oder Ornamentlosigkeit bestechen. Der Fokus kann je Epoche variieren, je nachdem ob in der Architektur, der Malerei oder Innenausstattung vermehrt mit Mustern gearbeitet wurde. Darüber hinaus muss ein Einblick in die Dekoration verschiedener Kulturen und Länder gegeben werden, um nicht nur blind vom europäischen "Maß" auszugehen. Gerade außerhalb des europäischen Kontinents sind viele Ansätze zu finden, die eine Fülle von Formen bieten.

Wichtig sind ebenfalls verschiedene Vertreter in Kunst, Design und Fotografie, die Musterbildungen in ihrem Ressort vorangetrieben oder einen bestimmten Stil geprägt haben. Die Auswahl der Künstler wurde so getroffen, dass möglichst vielfältige Gestaltungen miteinander verglichen werden können. Um verstehen zu können, wieso Muster und Ornamente von Menschen seit Anbeginn der Zeit verwendet werden und immer wiederkehrend einen Trend erfahren, werden psychologische Mechanismen unter die Lupe genommen. Wie funktioniert Wahrnehmung, welche Wirkung können bestimmte Darstellungen haben und was macht sie so anziehend für die Menschen?

Zum Abschluss wird ein Blick in die technische Ausgestaltung gegeben. In früheren Epochen und Jahrzehnten wurde aufgrund der damaligen Möglichkeiten auf eine rein analoge Darstellung von dekorativen Elementen zurückgegriffen. Heute sehen die technischen Voraussetzungen anders aus und werden vermehrt in Kombination miteinander verwendet, um ein umfassendes Erlebnis zu ermöglichen. Die Frage, die entsteht ist, ob auch alt bewährte Gestaltungsprinzipien wie Ornamente und Muster den Sprung in die digitale Welt geschafft haben oder wie sie ihn schaffen können.

What's about//

Diese Arbeit handelt von Ornamenten und Mustern der Kunst- und Designgeschichte, die besonders weit verbreitet, ihrer Zeit neue Anstöße gebracht haben oder auch noch heute in Gestaltungen wiederzufinden sind.

Zudem gibt es kleine Einblicke in die großen Themen Psychologie, Wahrnehmung und Medienformen.

...and what's not

Diese Arbeit handelt nicht von kleineren Trends, die lokal aufgekommen sind. Ebenso nicht von zeitlich kurz begrenzten Retro-Wellen, die im Endeffekt eine Wiederholung von Vorangegangenen sind.

Alle Epochen und Stile können aufgrund des Umfangs nicht beleuchtet werden, daher findet ein Fokus auf die für die Arbeit und die Erkenntnisse wichtigsten Gestaltungselemente und Zeiten statt.



ORNAMENTE & MUSTER

Stile, Epochen, Formen, Einsatz

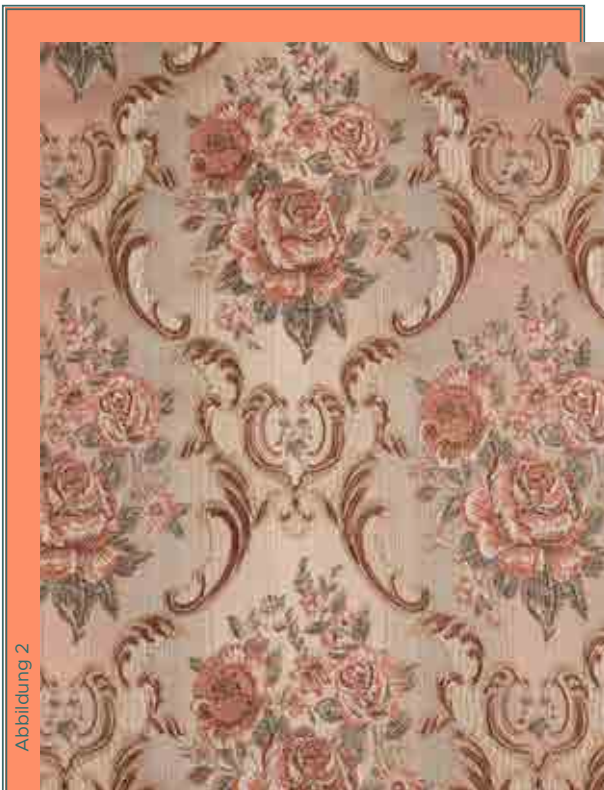
2. Ornamente und Muster

"Dekoration ist die Bereicherung unserer Umgebung durch Muster, Zierformen, Ornamentik und schmückende Ausstattung. Die Anwendung (an Gefäßen, Möbeln, Textilien, Innenraum, Schaufenster, am Bau usw.) entscheidet über die Ausdrucksform einer Verzierung und deren Anbringung. Eine gute Ausschmückung paßt [sic] sich dem Gegenstand oder dem räumlichen Objekt an. Das Dekor ist im Gegensatz zur Einzelschmuckform eine Verzierung im größeren Zusammenhang. Beim Ornament ergibt sie sich aus der Wiederholung des gleichen Motivs. Ornamente können abstrakt, geometrisch sein oder organische Formen aufzeigen. Sie richten sich nach Formausdruck des jeweiligen Zeitstils und können aus überlieferten Formen beruhen." (Schwarze, S. 106).

Mustertapeten mit floralen Pattern über die gesamte Wand, Familienwappen auf Flaggen oder Siegeln, Poster mit reduziertem Linienspiel, Stuckdecken in Altbauwohnungen – alles bekannte Dekorationsformen und vielfältig im Alltag zu finden. Wieso scheinen wir Menschen mehr als nur weiße Wände und schlichte Grundformen zu benötigen? Und wieso ausgefeilte Muster an Stelle von wahllosen Formen nebeneinander?

"Obwohl Ornamente heute weitgehend aus der Gestaltung verbannt sind, finden sie sich vor allem auf Porzellanen und auf Stoffen. Wegen der ständig wechselnden Mode, die frei aus allen möglichen Stilrichtungen schöpft, ist es zwar nicht möglich, einen vorherrschenden Stil zu benennen, aber dennoch ist insbesondere bei der Gestaltung von Stoffen für Bettwäsche oder Vorhänge eine deutliche Vorliebe für das Ornament zu finden." (Lein, S. 357).

Die Dekorgestaltung lebt von der Verzierung als Ganzes. Wenn sich Motive auf einem Gegenstand in einem Muster wiederholen, so wird dieser automatisch gegliedert und erscheint in unserer Wahrnehmung angenehm, da nichts dem Zufall überlassen wird und unser Verlangen nach Ordnung und Übersichtlichkeit gestillt wird (vgl. Schwarze, S. 137).



2.1 Von Linie, Punkt und Fläche

Sie sind die aller kleinsten Elemente der Gestaltung, können sich zusammensetzen zu großen Motiven und zusammen wirken oder für sich allein stehen, ein Grund sich Punkt, Linie und Fläche näher anzuschauen. Auch wenn andere Formen, wie komplexe Ornamente oder detailreiche Motive deutlich mehr Formenvielfalt zu bieten haben, so ziehe es den Menschen jedoch immer wieder zu der Wahrnehmung von Grundformen hin, vor allem durch ihre Einfachheit in der Wahrnehmung und Beschreibung:

"Einen Apfel bezeichnen wir in der Regel als rund, obwohl er nicht exakt rund ist."

(Heimann/ Schütz, S. 374).

Der Punkt



Der Punkt wird umschrieben als das kleinste Formelement, das weder eine Ausdehnung, noch Bewegung hat, nicht geschrieben oder gezeichnet, sondern gesetzt wird und eine klar definierte, berechnbare Position besitzt und dadurch unbeweglich und starr wirkt (vgl. Schwarze, S. 76; Heimann/ Schütz, S. 377).

"Setzt man einen Stift, einen Pinsel, oder den Mauszeiger an, um mit der Gestaltung zu beginnen, bildet der erste Moment einen Punkt. [...] Dabei handelt es sich zeitlich betrachtet um eine knappe Angelegenheit, denn es ist kaum möglich für Herstellung eines Punktes viel Zeit zu verwenden. Der Punkt ist also in der Gestaltung der Anfang." (Heimann/ Schütz, S. 376).

Anders interpretiert sei ein Punkt immer auch die Grundform Kreis, der eine am stärksten verdichtete Form darstelle, die im Gegensatz zum sich ausdehnenden Raum in Erscheinung tritt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 375 f). Seine Wirkung ist in Relation zur Umgebung immer klein und tritt immer in Erscheinung durch einen Hell-Dunkel-Kontrast zu seinem Untergrund (vgl. Schwarze, S. 76). Die Größe ist jedoch relativ und in Abhängigkeit zu seiner umgebenden Grundfläche zu sehen (vgl. Wäger, S. 65). Neben dem Einsatz im Design wird er natürlich als Satzzeichen und in der Typografie als Gestaltungselement verwendet. Das menschliche Gehirn verknüpft mehrere nebeneinanderliegende Punkte automatisch zu einer Linie, zu Konturen einer Fläche oder einem Punktraster und im Rasterdruck ergeben sich so durch unterschiedlich dicht nebeneinanderliegende Punkte Hell-Dunkel-Flächen, die ein ganze Abbildung abbilden können (vgl. Schwarze, S. 77). Dabei ist der einzelne Punkt nicht mehr starr und unbeweglich, sondern wirkt verteilt und bewegt. Neben dem statischen Punktraster/-muster können mehrere diffus beieinanderliegende Punkte auch eigentlich explizite Bilder wie Vogelschwärme abbilden, die entweder in verdichteten oder gelockerten Punktwolken erscheinen und den Eindruck von Bewegung geben (vgl. Heimann/ Schütz, S. 378 f). Somit hat dieses teils unscheinbare, kleinste Gestaltungsmittel einen großen Einsatzbereich in Kunst und vor allem im Design.

Die Linie



Hingegen kann die Linie als ein durch Schreiben oder Zeichnen verlängerte Punkt angesehen werden und zeigt immer einen bestimmten Richtungsverlauf an (vgl. Schwarze, S. 79 f).

Ein anderer Definitionsversuch in Abhängigkeit der anderen Elemente ist der einer Fläche, dessen Länge vergleichsweise zur Höhe extrem weit ist oder der eines Punktes, der extrem lang ist (vgl. Wäger, S. 68).

"In der Natur kommen Linien oft nur als Form zweiter Ordnung oder dritter Ordnung vor. So wird die Kante zwischen zwei Farbflächen, z.B. zwischen Wiese und Himmel, als Linie empfunden [...], obwohl sie – genau genommen – nicht vorhanden ist. Aus der Ferne können wir aber auch Gräser, Blumenstängel, Kabel, Strommasten, Balken [...] wie Linien wirken."

(Heimann/ Schütz, S. 380).

Es gibt zwei verschiedene Oberkategorien von Linien. Die Erste beschreibt die konstruierten Linien, die geplant sind, berechnet und mit einem Lineal gezeichnet werden können (vgl. Schwarze, S. 79). Die Zweite ist die der freien Linien, die sich bewegen wie freihändig gezeichnet, mit unregelmäßigen Rundungen, Breiten, Längen und einer Art Rhythmus in ihrer Bewegung (vgl. Schwarze, S. 79). Beide Arten, aber besonders die erste wird gern verwendet, um optische Grenzen zu ziehen und dadurch Ordnungen zu erschaffen oder als Führungslinien, um den Blick des Rezipienten gezielt in eine Richtung zu lenken (vgl. Heimann/ Schütz, S. 384 f).

Zu der Linie gibt es außerdem viel anzumerken: Lange Linien wirken noch länger, je dünner sie sind; die Wirkung ist von dem Linienvverlauf abhängig und sie lassen sich in drei Grundformen einteilen (vgl. Schwarze, S. 79).

Erstens die Gerade, die statisch, streng und nüchtern wirkt; zweitens die Geknickte, die definiert ist durch Ecken und Spitzen, welche sie hart und unnachgiebig wirken lassen; und drittens die Gebogene, die mit Bögen, Spiralen und Wellen weich und freundlich wirkt (vgl. Schwarze, S. 80). Linien sind in der Regel durchgehend gezeichnet, können aber auch gepunktet oder gestrichelt sein, wobei es im Sinn und Zweck eine Regelung gibt: *"Entspricht die gepunktete Linie einem "vielleicht" und die durchgezogene Linie einem "auf jeden Fall", dann ist die gestrichelte Linie wie ein "eher ja"."* (Heimann/ Schütz, S. 381).

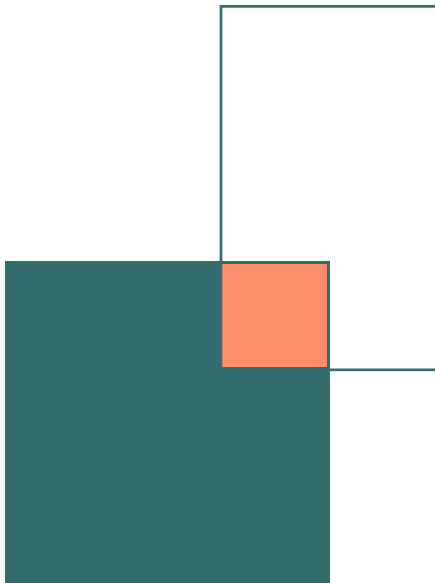
Die Dicke von Linien kann sehr verschiedene Wirkungen hervorrufen, so wie bei Unterstreichungen, die in dicker Liniestärke mehr hervorheben oder fließend wirkender Kalligrafie, bei der die Liniestärke je nach Aufdruck von dünn nach dick wechselt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 381). Zudem gibt es im Gegensatz zum unausgedehnten Punkt drei Richtungen: senkrecht, welche der aufrechten menschlichen Haltung ähnlich ist und Standhaftigkeit zeigt; waagrecht, welche die ruhende Haltung zeigt, weit und passiv wirkt; und diagonal, welche steigende oder fallende Bewegung zeigt (vgl. Schwarze, S. 80). Horizontale Linien zeigen die Weite, wirken verbindend, ruhig und ausgeglichen, Vertikale wirken dagegen trennend, begrenzend und gehen gegen die Lese- und Schreibrichtung der in Europa vorherrschenden Gewohnheit (vgl. Wäger, S. 68). Anordnung und Wirkung hängen bei der Linie unmittelbar zusammen. So können durch Schraffuren, Gitter, unregelmäßige bewegte Linien auf einem Haufen und den Duktus Flächen erschaffen werden, die ordnend, spannungsvoll, fein oder grob wirken (vgl. Schwarze, S. 81f).

Die Fläche

Die letzte zu nennende Gestaltungsmöglichkeit ist die der Fläche. Sie entsteht, wenn eine geknickte oder gebogene Linie so verläuft, dass sie zu ihrem Anfangspunkt zurückkehrt und wird durch zwei Dimensionen Länge und Breite in der Größe bestimmt (vgl. Schwarze, S. 83). Die Flächen markieren meist etwas, grenzen ab und bilden im Gegensatz zur Linie einen geschlossenen Bereich aus – Beispiele sind die Grundstücksabmessungen mit der Markierung, wem welches Stück Boden gehört, das Auslegen einer Picknick-Decke auf einer Wiese, eine alte Stadtmauer oder auch ein klassisches Fußballfeld, welches das Spiel in einem genau berechneten Rahmen begrenzt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 397 f). Je nachdem wie die Linien verlaufen entstehen neben dem freien Fleck drei Grundformen mit jeweils anderen Wahrnehmungen:

1

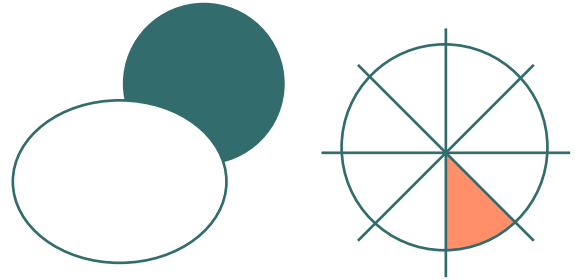
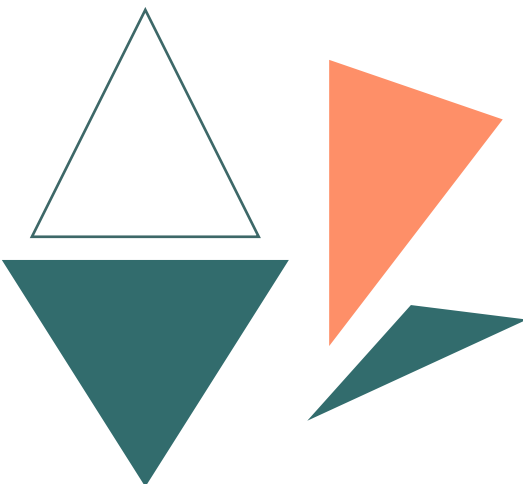
II *Das Quadrat*, ein Viereck mit gleichen, rechten Winkeln und Seiten, das eine ausgeglichene Wirkung aufweist und eine ruhige, neutrale Form darstellt – davon abweichend das Rechteck, das durch Verschiebung in Länge und Breite mehr Wandlung erlaubt (vgl. Schwarze, S. 84). Der rechte Winkel sei etwas wie ein tief verwurzeltes Bedürfnis der Menschen und kommt in der Natur nicht exakt vor (vgl. Heimann/ Schütz, S. 397). Rechteckige Dinge werden als besonders rational bezeichnet, da sie durch ihre Form zumeist sehr funktional sind und sich gut stapeln oder sortieren lassen, wie Umzugskartons oder die Papiere in der DIN-Norm (vgl. Heimann/ Schütz, S. 400). Eine weitere Abweichung bilden Rauten, Parallelogramme, Trapeze und andere Vierecke, die mehr Dynamik und Bewegung durch ihre Schrägen und veränderten Winkel bekommen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 403).



2

|| *Das Dreieck*, eine durch Schrägen und Spannung geprägte Form, die richtungsweisend nach oben zeigt oder nach unten fallend und doppelt genommen als Raute in vielen Verzierungen zu erkennen ist (vgl. Schwarze, S. 84). In der Natur komme das Dreieck in seiner Reinform nicht vor, sondern nur abstrakt gesehen in beispielsweise Blättern oder der Umrisse von Bergen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 405). Das gleichschenklige Dreieck ist dabei als Grundform des Dreiecks zu sehen, dass mit einer Fläche zum Boden besonders geerdet anmutet und sehr ausgewogen wirkt, zugleich aber nach oben Richtung Himmel strebt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 405). Aufgrund der zusammenlaufenden Linien zu einer Spitze, wird das Dreieck häufig als Pfeil benutzt, wobei die folgende Regel gilt:

"Je spitzer die richtungsweisende Ecke des Dreiecks, desto entschlossener, schneller und aggressiver wirkt der Pfeil. [...] Ist das Dreieck extrem unsymmetrisch, scheint es eher mit seiner inneren Dynamik beschäftigt zu sein – dem Auseinanderstreben aller drei Punkte –, als dass es in eine bestimmte Richtung weist, ähnlich einem Viereck ohne gerade Winkel." (Heimann/ Schütz, S. 406).



3

|| *Der Kreis* gilt als die klarste Grundform, die überall gleich ist ohne einen sichtbaren Anfang oder ein Ende und somit die Wirkung von Unendlichkeit und Ruhe ausstrahlt – abweichend davon die Ellipse, die weicher und elastischer wirkt (vgl. Schwarze, S. 84f).

"Das Fehlen der Ecken und der gleichmäßige Abstand des Randes zum Mittelpunkt bewirken, dass der Kreis augenscheinlich keine Achsen besitzt oder unendlich viele, also keine Richtung bevorzugt."

(Heimann/ Schütz, S. 411).

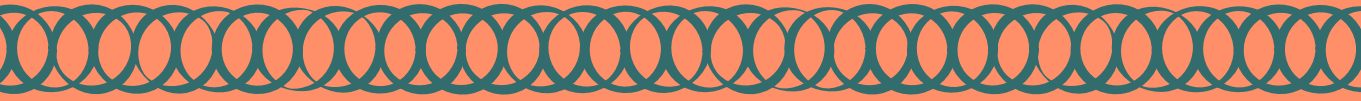
Symbolisch stehe der Kreis für den Himmel, der die runde Erde umgibt und zudem sei er klar, überschaubar und vollständig (vgl. Heimann/ Schütz, S. 411). Im Gegensatz zu den zwei anderen Grundformen gäbe es in der Natur auch mehr runde und organische Formen, wie bei Früchten (Kirschen, Beeren...), beim Gemüse (Kohl, Erbsen...), aber auch beim menschlichen Körper (Pupille, Bauchnabel...), wodurch die Form weniger rational, sondern sanfter und zugänglicher auf den Menschen wirkt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 412). In der Infografik eignen sich Kreise besonders gut, um Daten abzubilden, so beispielsweise in Tortendiagrammen, wobei den Kreisen kleine Dreiecke entnommen werden oder in konzentrischen Kreisen, um vom Kern aus Zusammenhänge abzubilden oder auch für ewig währende Abläufe wie Tag und Nacht oder die Uhrzeit (vgl. Heimann/ Schütz, S. 415 f).



Als besondere geometrische Forme ist dazu die Spirale als "[...] *Urform des Lebens* [...]" (Heimann/ Schütz, S. 419) zu nennen, die vielfach in der Pflanzen- und Tierwelt vorkommt, wie in der Richtung von Kletterpflanzen oder dem Aufbau von Schneckenhäusern und vielfach Anwendung im Alltag findet, sei es in gedrehten Treppenhäusern, dem Prinzip von Schrauben oder in Spielen für Kinder (vgl. Heimann/ Schütz, S. 419).

Für die geometrischen Formen gibt es eine Menge an Fachbegriffen wie Polygon, Oktagon und viele mehr, bei freien Formen fehlt es einer Bezeichnung und könnte lediglich mit *amorph* für gestaltlose, ungeformte Flächen und *organisch* für pflanzliche oder tierisch anmutende Flächen beschrieben werden (vgl. Wäger, S. 76).

In der Gestaltung von Mustern werden Grundformen mit regelmäßigen Flächen häufig bei strengen Verzierungen genutzt, da sie die statische Wirkung unterstützen und freie, unregelmäßige Formen bei bildhaften Darstellungen (vgl. Schwarze, S. 85). So ist bei Rapporten auf Tapeten oder Geschenkpapieren häufig ein konstruiertes Muster zu erkennen.



„Like all art, it reflects the time it is created, but there is also a nostalgic timeline that we register through pattern.“

*Paul Simmons,
[Patterning in Practice: A conversation with
Timorous Beasties about design and inspiration]*

2.2 Was können Muster sein?

Muster im Gestaltungsbereich



Die Tendenz dazu, den Alltag und die Umgebung mit Mustern und Ornamenten zu schmücken sei ein fester Teil der menschlichen kulturellen Geschichte und dabei sind diese Motivformen nicht nur auf ihren dekorativen Charakter zu reduzieren, sondern haben eine große Bedeutungsvielfalt in den verschiedenen Kulturen, die durch die Globalisierung und zusammenhängend mit der Migration von Ornamenten in andere Kulturen entstanden ist und eine große Varianz derselben Motive, wie beispielsweise bestimmter Blumen hervorruft (vgl. Calver, S. 6).

"Gewobene Stoffbänder, bunte Gewänder, Teppiche, Wandbilder, Töpfe und Tapeten mit komplizierten Mustern, zusammengesetzt aus geometrischen und abstrakten Formen und Symbolen, lassen sich in allen Teilen der Welt finden und zeigen in ihrer Grundstruktur oft große Ähnlichkeiten. An dem Aufbau ihrer Muster kann man auch sehen wie viel sich eine Kultur mit der Mathematik und der Geometrie beschäftigt hat, selbst wenn sie keine Schriftkultur aufweist." (Spachtholz, S. 10).

"Pattern has been with us from the earliest day of humanity. Some of the first cave paintings show patterns that seem to illustrate time passing – a view before this moment and a projection beyond this moment. Pattern repeats eternally, and maybe there is a primeval instinct to look for patterns in things [...]" (Simmons, S. 11).

Der Begriff des Musters leitet sich aus dem Lateinischen von "Monstrare" ab, was so viel wie zeigen oder weisen bedeutet, wodurch das Muster von Beginn an eine kommunikative Ebene aufweist (vgl. Spachtholz, S. 12).

Ein Versuch der Definition von Muster legt sie als regelmäßige freie oder streng angeordnete Formzusammensetzungen aus, die geprägt sind von Wiederholungen und Gruppen oder als *"Dekorformen, die reine Schmuckformen sind (sie sind formbetont und haben keine inhaltliche Eigenaussage), eignen sich dazu, regelmäßig fortgesetzt zu werden."* (Schwarze, S. 137). Darüber hinausgehend setzen sich Muster aus Motiven zusammen, *"[...] die als wiederholte, abgewandelte, alternierende, symmetrische oder asymmetrische Formen miteinander in Beziehung stehen. Sie sind integraler Bestandteil der mit ihnen verzierten Objekte: Kleidung, Schmuck, Waffen, Textilien, Tapeten, Möbel, Töpferwaren, Gemälde, Skulpturen und Gebäude."* (Newall, Unwin, S. 6). Anwendung finden sie vielfältig, sei es auf architektonischen Bauten, in oder auf Gegenständen, dem Interior Design und Mode (individuell oder uniform) und vielen weiteren Bereichen des alltäglichen Lebens.



Abbildung 3

Muster der Kunst- und Designgeschichte haben sich im Laufe der Zeit an immer mehr Inspirationsquellen, Techniken und stilistischen Einflüssen bedienen können; politische, soziale und gesellschaftliche Themen änderten die Formen und so ergaben sich verschiedene Richtungen – florale, dekorative und konstruierte, geometrische Motive, die komplex oder simpel, mit oder ohne symbolische Bedeutung sein konnten.

"Like all art, it reflects the time it is created, but there is also a nostalgic timeline that we register through pattern."

(Simmons, S. 11).

Daraus folgerten theoretische Ansätze darüber, wie Muster zu interpretieren seien, dass sie mehr als nur rein dekorative Elemente sind, bestimmte Aussagen über kulturelle Prozesse geben und wie eine ausgetüftelte Schrift gelesen werden könnten (vgl. Newall, Unwin, S. 8).

"In Muster spiegeln sich natürliche und von Menschen geschaffene Welten – in unterschiedlicher Ausprägung von Realität und Abstraktion – oder auch übernatürliche Sphären und spirituelle Überzeugungen. Muster werden geschaffen, um beim Betrachter eine bestimmte Wirkung zu erzielen. So werden Vorstellungen entwickelt und transformiert, die aus der individuellen und kollektiven kulturellen Erfahrung des Gestalters schöpfen." (Newall, Unwin, S. 8).

Zudem seien Muster von Codes und Symbolen durchsetzt, die wie eine Sprache gelten und je nachdem was sie darstellen auch Informationen über Kultur und menschliche Verbindungen geben können (vgl. Newall, Unwin, S. 256).

Heute sind ornamentale Motive meist mit keiner symbolischen Bedeutung mehr konnotiert, Logos hingegen könnten durch ihren sinnhaften Inhalt als moderne Version der Ornamente gesehen werden (vgl. Newall, Unwin, S. 8). Trotzdem können sie einen Platz voller Individualität, Gemütlichkeit, Nostalgie bringen und Geschichten erzählen, was besonders in der Natur der Menschen läge und eine ganz besondere Ästhetik oder Stimmung durch ihre umfangreiche Ausgestaltung beinhalten (vgl. Simmons, S. 10 f).



Abbildung 4: Ornamentale Logokonzepte

Muster haben eine ganz besondere Wirkung in sich, die sie so besonders macht und sind der Grund dafür, wieso sie in jeder zeitlichen Epoche zu finden sind. So seien sie durch ihre visuellen Eigenheiten besonders Aufmerksamkeit erregend, spiegeln benutzte Techniken, Niveau der Materialien wie hochwertiger Stoffe wider und seien besonders dafür geeignet, Gefühle und Ideen durch Gestaltungsmerkmale wie Form, Farbe und Komposition auszudrücken und ebenso einen Eindruck zu vermitteln, in welchem sozialen oder politischen Zusammenhang sie genutzt wurden und welcher Geschmack, beziehungsweise welche Ästhetik in bestimmten Epochen vorherrschend war (vgl. Newall, Unwin, S. 6). Anfangs seien Muster eng verbunden gewesen mit der Form des Objektes, das sie verzieren sollten und den Materialien, aus denen sie geschaffen werden sollten – also Materialgerechtigkeit und Zweck (vgl. Newall, Unwin, S. 38).

Heutzutage ist durch technische Errungenschaften ein Material kein Hindernis oder keine Vorgabe mehr, so kann jedes Motiv überall erscheinen, sei es auf Metall, Holz oder Papier.

Wie bereits in der Kapiteleinleitung erwähnt, haben Muster den Vorteil oder die Eigenschaft, kompliziertere Elemente durch Wiederholung und Regelmäßigkeit ordnen zu können und für Überschaubarkeit zu sorgen. Als Voraussetzung dafür, dass ein Muster diese Wirkung erzielt, ist es von Wichtigkeit, dass die einzelnen Motive nicht zu weit auseinander gestreut liegen (vgl. Schwarze, S. 137). ***"Bei einem Muster sollen sich die einzelnen Formen nicht von ihrer Umgebung abheben, sondern sie sollen sich zu einer Fläche zusammenschließen. Je geschlossener und einheitlicher die Formen angeordnet sind, um so eher werden sie als Fläche wahrgenommen."*** (Schwarze, S. 140).

Die kleinste "Einheit" des Musters ist der Rapport, welcher überwiegend im Druck oder Design verwendet wird. Dieser besteht aus Motivwiederholungen, die eng und regelmäßig beieinander liegen und setzt sich selbst mehrfach angereicht zum Muster zusammen. Elemente oder Figuren, die sich bis in die Unendlichkeit vervielfältigen lassen werden als Fraktale bezeichnet und können im mathematischen Sinn schon durch einfache Algorithmen hergestellt werden (vgl. Field/Golubitsky, S. 160 f).

"Werden Motive kombiniert, vergrößert sich ihre individuelle Bedeutung. Das Nebeneinander verschiedener Muster lässt etwas Neues entstehen. Die Wiederholung einzelner zusammengesetzter Motive oder einer ganzen Sequenz von Formen ist wichtig für Gestaltung, Einfluss und Bedeutung von Mustern." (Newall, Unwin, S. 6).

Innerhalb der Muster gibt es verschiedene Ausrichtungen, die sich in der Anordnung der einzelnen Elemente unterscheiden und somit eine äußerst unterschiedliche Wirkung erhalten.

1

• Die Erste ist die der Reihung.

Sie ist im Allgemeinen von einer sehr großen Ordnung bestimmt und zeigt sich in klassischen Ornamenten in geometrischer Ausführung wie beim Perlstab, Mäander und Wellenband oder organisch wie bei Blüte, Blatt und Rankenform (vgl. Schwarze, S. 137).

Zusätzlich wird unterschieden in die *stetige Reihung* mit einer genausten Anordnung der Elemente in gleicher Form, Größe und Abstand, im regelmäßigen Rhythmus, die für eine klare, neutrale Wirkung sorgt und in dem Gebrauch als schlichte Verzierung, Schmuckleiste dienen kann (vgl. Schwarze, S. 139).

Und in die *rhythmische Reihung*, die gleichmäßig, aber mit leicht oder stärker veränderten Wiederholungen arbeitet, denn Formen werden in ihrer Reihe gedreht, in der Richtung geändert oder erhalten einen unterschiedlichen Abstand, wodurch zwar Ruhe gegeben ist, aber auch Auffälligkeiten, die das Muster lebendiger erscheinen lassen (vgl. Schwarze, S. 139).

Dazu gibt es noch die *zentrische Anordnung*, in der sich alle dekorativen Elemente auf verschiedene Art und Weise, wie zum Beispiel strahlenförmig, zur Mitte hin auf einer Kreisform ausrichten (vgl. Schwarze, S. 144).

2

|| Die Zweite ist die der Streuung.

Sie zeichnet sich aus durch den Aufbruch der regelmäßigen Ordnung und damit resultierend freieren Mustern, in denen Formen unregelmäßig zueinander angeordnet liegen und sich zu kleinen Streumustern beziehungsweise Strukturen, Gruppierungen (Formen vereinen und trennen sich immer wieder in gewissen Abständen) und Häufungen (Form der Gruppierung, Formen noch dichter zusammen, teils mit Berührung oder Überschneidung) werden (vgl. Schwarze, S. 145). Muster können, je nach Farbgebung, positiv (schwarz auf weiß) oder negativ (weiß auf schwarz) sein, Beispiele dafür sind die optischen Illusionen, wie Vögel, von M.C. Escher oder auch das klassische Schachbrettmuster mit seinen Quadraten (vgl. Field/ Golubitsky, S. 59 f).

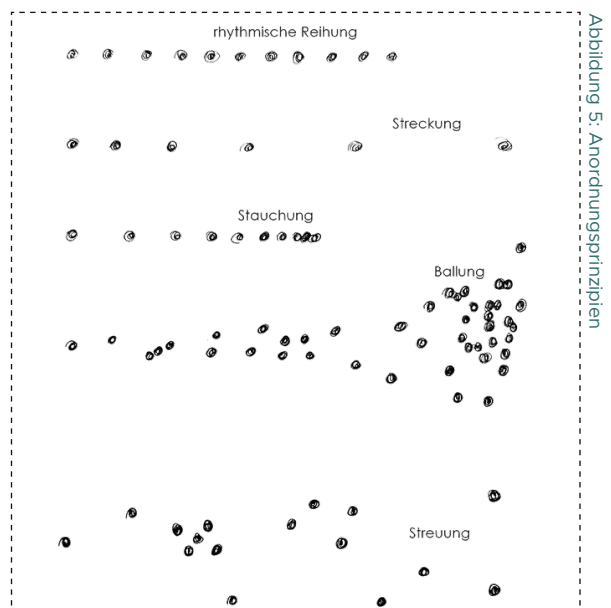


Abbildung 5: Anordnungsprinzipien

Andere Bedeutungen von Mustern

Da dies eine Arbeit im Bereich des Mediendesigns ist, assoziiert der Verstand direkt Muster als dekoratives Element. Aber der Begriff Muster ist durchaus weiter zu definieren. Musterbildungen finden direkt bei uns im Kopf statt, wie eben auch die Einordnung des Themas in die gestalterische Richtung, denn wir denken in Schubladen, sortieren Informationen und kategorisieren sie. Iris Kohlhoff-Kahl spricht in ihrem Buch davon, dass wir Menschen unsere Umgebung wie durch einen Automatismus mustern, auch Menschen: ***"Zeig mir deine Kleidung und ich sag dir, wer du bist."*** (Kohlhoff-Kahl, S. 7).

Was nach Einordnung von Menschen in Klassen klingt, ist bereits in frühestem Kindesalter zu sehen. Marken von Kleidung oder Tuschkasten werden verglichen, wer kann sich was leisten, wer gehört zu den "Coolen" und wer passt dort nicht hinein. Solche Wahrnehmungsmuster seien kulturell bedingt und entstehen durch eine sekunden-schnelle Einstufung von Menschen untereinander (vgl. Kohlhoff-Kahl, S. 8).

"Unsere alltägliche Erkenntnissuche über die Wirklichkeit ist ständig darauf aus, Muster zu erkennen, weil sie das Leben erleichtern." (Kohlhoff-Kahl, S. 15).

Dieser Wunsch des Menschen nach Erleichterung des Lebens ist ein ganz natürlicher, heute umso mehr bei der massiven Informationsflut, die unser Gehirn jede Sekunde verarbeiten muss. Zur Wahrnehmung und Informationsverarbeitung folgt gegen Ende der Arbeit eine ausführliche Betrachtung im Kapitel der Psychologie.

Muster seien also abseits der bekannten Pattern gleich bleibende, sich wiederholende Merkmale oder Strukturen, die in der psychologischen Betrachtung Denkweisen, Verhalten oder Gefühle strukturieren und in der gestalterischen Betrachtung können sie auch ein Probestück/ eine Vorlage einer Arbeit sein (vgl. Kohlhoff-Kahl, S. 15). Also ein vielfältiger Begriff, der somit auch vielseitig einer Definition verlangt.

Zwischenfazit

Die ersten Kapitel haben sich mit grundsätzlichen Formen und Ansätzen zur Gestaltung von Mustern und Ornamentik beschäftigt.

Die Definition von Mustern hat ergeben, dass sie regelmäßig freie oder streng angeordnete Formzusammensetzungen sind, die sich aus Wiederholungen oder Motivgruppierungen zusammensetzen. Zudem beinhalten sie häufig Symmetrien und werden für Kleidung, Alltagsobjekte, Schmuck, Waffen, Möbel, Kunst, Architektur, Interior und vieles mehr benutzt.

Dabei lässt sich noch einmal festhalten, dass das Dekor für viele Menschen mit der Ausgestaltung unseres Alltags durch Muster, Ornamentik und schöne Formen gleichgesetzt wird. Diese sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken.

Die Motive sind dabei meist aus einer bestimmten Zeit mit einem mehr oder weniger einheitlichen Stil entstanden und wurden immer weiter mit ihren prägnanten Formen überliefert. Deshalb ist besonders wichtig hervorzuheben, dass sie nicht nur rein dekorative Eigenschaften besitzen, sondern auch kulturelle Geschichte, Bedeutungen und Symbolhaftes beinhalten. Dadurch, dass es in der Natur des Menschen liegt, Geschichten zu erzählen und weiter zu tragen, waren Muster und Ornamente schon seit Anbeginn der Menschheit von großer Bedeutung und haben sich bis in die heutige Zeit fest verankert. Mit fortschreitender Zeit gab es immer mehr Inspirationsquellen, Techniken und Stile, die zuvor erfunden wurden, wodurch Muster und Ornamente immer diverser wurden: verschiedene Richtungen – florale, dekorative und konstruierte, geometrische Motive, komplex oder simpel, mit oder ohne symbolische Bedeutung.

Viele (aktuelle) Trends greifen alte Stilrichtungen, Muster und Motive wieder auf, interpretieren sie neu und erschaffen teils wieder eine Ornamentliebe. Besonders auffällig sind diese Trends bei der jungen Generation, die die Muster von früher gar nicht kennt, sie aber trotzdem annimmt und auch groß werden lässt. Beispiele dafür sind die Blumenbettwäsche Rosali von IKEA mit Karomuster auf der Rückseite, die vor ein paar Jahren in keinem klassischen Mädchenzimmer fehlen durfte. Aber auch 70er-/80er Muster und Tapeten, nachgeahmte Orient-Teppiche in Pop-Art-Farben oder Kleider in sämtlichen Streumustern.

Zum Sinn und Zweck von Mustern ist nochmals deutlich festzuhalten, dass sie eine gewisse Art von Ordnung schaffen können durch ihre meist genau wiederholten und angeordneten Motive vorhersagbar erscheinen. Komplizierte Elemente werden durch Regelmäßigkeiten überschaubar. Dadurch befriedigen sie ein Bedürfnis des Menschen in der Wahrnehmung. Ebenso verhält es sich auch mit den Grundformen, die wir Menschen in vielen (komplexen) Gefügen versuchen zu sehen, denn sie sind klar und gut beschreibbar. Dabei können verschiedene Anordnungsweisen von Motiven zu einem Muster andere Wirkungsweisen hervorrufen, so die Reihung eine geordnete und strenge Anmutung und die Streuung eine freiere, unregelmäßige. Attribute wie rechte Winkel sorgen dabei ebenfalls für Ordnung und Übersichtlichkeit.

Zur Zusammensetzung von Mustern und Ornamenten spielen daher die Grundformen Quadrat, Dreieck und Kreis eine wesentliche Rolle. Dabei ist die Auswahl derer entscheidend, denn obwohl es sich bei allen um Flächen handelt, sind die Wirkungen von ruhig, ausgeglichen, über dynamisch und bewegt zu unendlich vollkommen verschieden. Auch zwei weiteren scheinbar kleinen Gestaltungselemente, Punkt und Linie haben im Gefüge von Ornament und Muster einen wesentlichen Einfluss. So entscheiden Linien darüber, ob ein Muster konstruiert aussieht, indem nur gerade oder winklige Linien verwendet werden oder ob ein fließender, weicher Eindruck durch die Nutzung organischer, freier Linien vermittelt werden soll, ob das Bild mit dem Horizont und der Leserichtung in der Waagerechten verläuft oder gezielt dagegen. Auch der Punkt als kleinstmögliches Zeichen hat eine Kraft, indem er als Satzzeichen in der Typografie als Abschluss gesetzt wird, aneinandergereiht als Linie wirkt oder ein Bild, beziehungsweise zu einem Raster durch die Häufung in der Fläche wird.

Deutlich wird dadurch allemal, dass Muster und Ornamente nicht immer nur als solche betrachtet werden sollten, sondern auch dessen Einzelelemente, die an sich schon Wirkungen besitzen.

Kein Motiv ist unbedacht. Soll die Natur nachgeahmt werden, so wird auf freie Linien oder Kreise zurückgegriffen. Soll der Eindruck von einer minimalistischen Konstruktion und strenger Ordnung entstehen, so werden rechtwinklige Formen, geometrische und richtungsweisende Linien gewählt. Auswahl für etwas Bestimmtes bedeutet somit auch immer Wirkung in eine Richtung. Und diese (angestrebte) Wirkung wird bei Mustern durch die Motivwiederholung verstärkt. Zudem ist wichtig nochmal zu wiederholen, dass sie besondere Aufmerksamkeit dadurch erregen, dass sie auch Ausdruck eines besonderen Gespürs für Ästhetik, Zusammenwirken von Formen, Farben und Kompositionen in großer Fläche und zusätzlich in Kombination mit Mitteln wie Wiederholung und/oder Symmetrie sind.

Und der letzte wichtige Punkt der letzten Kapitel ist der, dass Muster nicht nur aus der Designer-Perspektive gesehen werden können. So beschreiben Muster ebenso eine Art Schubladen- oder Kategorien-Denken im Kopf, das auch wie das Visuelle ordnet, Struktur gibt und das Leben bei all den Informationen erleichtert.

Dadurch sind Muster also als allumfassend gleichbleibende, sich wiederholende Merkmale oder Strukturen zu definieren.



**„Design müsse sich den
jeweiligen Erfordernissen einer
neuen Zeit anpassen.“**

*Gerda Breuer und Petra Eisele,
[Design: Texte zur Geschichte und Theorie]*

2.3 Designtheoretische Auseinandersetzungen

Ornamentik und Musterbildung ist kein neues Phänomen, sondern geht auf viele Jahrhunderte Gestaltungsweise zurück. Da diese Art von Design im 20. Jahrhundert und auch heutzutage teils als Kitsch und rückständig bezeichnet wird, sind Meinungen und Aussagen (bekannter) Theoretiker von Interesse.

Die theoretischen Auseinandersetzungen von Designern, Kunstwissenschaftlern und weiteren Personen beziehen sich natürlich immer auf einen Stil, eine Bewegung oder Veränderung in einer bestimmten Zeitspanne oder Epoche. Daher kann es durchaus vorkommen, dass sich der ein oder andere Fakt in der näheren Auseinandersetzung mit Kunst- und Designepochen in den folgenden Kapiteln, besonders im Jugendstil, wiederholen wird, aber eingebettet in eine gestalterische Erörterung im Bezug auf Ornament und Muster erwähnt wird.

Dieses Kapitel dient vorab der Einordnung der Entwicklungen in der Theorie, der Darstellung der Meinungen im Designkontext und dem Verstehen des "großen Ganzen". Natürlich gibt es noch viel mehr designtheoretische Diskurse als die genannten, die durchaus interessant und wichtig sind, vor allem Beiträge zu Umweltschutz und Verantwortung der Designer. Jedoch ist der Umfang dieser Arbeit begrenzt und der Fokus liegt auf der Form, dem Ornament und der Entwicklung über die Jahre hinweg. Daher wird im Folgenden versucht, alle wichtigsten Vertreter und deren Meinungen darzustellen, ohne zu weit in andere Felder abzuschweifen.

Handwerk vs. Industrie



"Wie der historische Rückblick offenbart, tauchen das Thema Handwerk, die Aufmerksamkeit auf alles von Hand Gemachte sowie die Beliebtheit grober, individueller Erzeugnisse in verlässlichen Wellen auf, flachen dann ab, um nach einem zeitlichen Abstand wiederzukehren." (Kurz, S. 255).

Vorerst ist die grundlegende Frage zu klären, was eigentlich Handwerk bedeutet, für die Waren und den Produzenten. Handwerk wird in verschiedensten literarischen Quellen als mit der Hand erschaffenes Werk bezeichnet, das zur Herstellung bestimmte Techniken und Fähigkeiten voraussetzt und im klaren Gegensatz zu der rein kapitalistischen Massenherstellung steht (vgl. Kurz, S. 14 f). Dabei nimmt der Handwerker die Rolle eines Rundum-Spezialisten ein, der besonders geschult sein muss und das auch in den traditionellen Weisen, der spezielles Können, Feinmotorik und geschulte Wahrnehmung für jede Art Ware benötigt, der seinen gesamten Arbeitsprozess von Ressourcenplanung, über Einkauf bis zum gewinnbringenden Verkauf alleine planen muss und somit ein selbstständiger, unabhängiger Produzent ist (vgl. Kurz, S. 16 ff). Durch das selbstständige Arbeiten mit Gefühl für Material und Produkt entstehen individuellere Waren, als in der industriellen Herstellung, bei der Maschinen auf genau dieselben Abbilder, quasi Kopien, programmiert sind.

Technische Neuerungen bringen neue Möglichkeiten, aber auch Fragen mit sich. Insbesondere die aufkommende Industrialisierung, Mitte bis Ende des 19. Jahrhunderts - mit neuartigem Maschinenbau und der Weiterentwicklung und Steigerung der Produktivität der alten Werkzeuge - war Treiber für Diskussionen in der Kreativbranche, die zuvor von wertgeschätzter Handarbeit gelebt hatte und sich nun der Frage nach Modernität und Qualität unterwerfen musste (vgl. Kurz, S. 56).

"Die Befürworter des Handwerks übten heftige Kritik an der industriellen Herstellungsweise, deren Massenprodukte sie als "seelenlos" und als unzeitgemäße Stiladaptionen brandmarkten." (Breuer/ Eisele, S. 12).

Dazu folgte eine soziale und ethische Betrachtung, denn die Arbeitsbedingungen in den Fabriken waren zu Anfangszeiten schwierig, boten aber eine günstige Herstellung von Produkten, die sich dann wiederum die unteren Gesellschaftsschichten auch leisten konnten (vgl. Breuer/ Eisele, S. 12). Das Handwerk wurde nicht komplett ausgelöscht, bekam aber einen kleineren Platz zugewiesen, wurde abhängiger vom Geld, da Massenware billiger angeboten wurde und konnte auf dem modernen Markt keine Konkurrenz abbilden (vgl. Kurz, S. 37 f).

"Das traditionelle Handwerk gerät mit Gründung der Fabriken deshalb so stark unter Druck, da sich beide einen gemeinsamen Markt teilen – den Massenmarkt der Alltagsprodukte." (Kurz, S. 58).

Einige Handwerker suchten sich Nischen, in denen sie weiterhin arbeiten konnten - wie die individuelle Möbel-Gestaltung-, wurden selbst zu Erfindern von Maschinen oder Hilfsmitteln in ihrer Branche und andere verfielen in die Armut, wurden dadurch krank oder waren gezwungen, sich andere Erwerbstätigkeiten, meist in der Industrie, zu suchen (vgl. Kurz, S. 38 f).

Der Gelehrte *John Ruskin* setzte sich bereits zu Beginn des neuen Zeitalters, Mitte des 19. Jahrhunderts, mit dem Spannungsfeld Handarbeit und Industrie auseinander und sagte aus, dass die neuen Fabriken gefährlich für die "[...] künstlerische Kreativität und nationale Moral." seien und die Wertschätzung für menschliche Arbeit zwingend beibehalten werden müsse (Breuer/ Eisele, S. 12). Die aufkommende Arbeitsteilung sah er problematisch und meinte, dass dadurch die natürliche Arbeitsweise des Menschen zwischen Denken (Kopf) und Ausführen (Hand) zerstört werde und somit auch die Freude und die Würde beim Produzieren (vgl. Kurz, S. 108). Zudem sagte er, dass Menschen nicht so exakt wie Maschinen arbeiten können, dass menschliche Arbeit zwar keine mathematisch genaue Präzision leisten könne, aber geistige Leistungen, wie ornamentvolle Holzmöbel, die die Technik in der Form nicht erdenken kann, welche aber durch die Industriearbeit der Menschen in den Fabriken verstumme (vgl. Ruskin, S. 18).

"Er plädiert dafür, den manuell Produzierenden als Menschen und nicht als Maschine zu behandeln [...]. Der ästhetische Gesichtspunkt der Genauigkeit wird auf diese Weise an soziale Aspekte gekoppelt, wobei auf Seiten der Ungenauigkeit die Gestaltungsfreiheit und Individualität des Handwerkers steht, auf Seiten der Präzision und Gleichheit Erniedrigung und Zwang attestiert wird." (Kurz, S. 106).

Er sieht also den Menschen als äußerst wichtig an und ebenso die Bedingungen, in denen er arbeiten muss und die Industrie sei dabei unterdrückend. Die Präzision von Maschinen sehe er dabei als kühl und das nicht perfekte Werk des Handwerkers als viel erstrebenswerter.

Damit gibt er im Gegensatz zu anderen Verfechtern der Handarbeit zu, dass die industrielle Produktion qualitativ hochwertigere Produkte zu der Zeit herstellen konnte, als das klassische Handwerk, das mit menschlichen Fehler versehen war. Viele andere Gegner ignorierten die fehlerhaften Produkte des Handwerks und konzentrierten sich hingegen nur auf den Fakt, dass die Waren billiger, also auch schlechter sein müssten.



Abbildung 6: Christopher Dresser

Persönlichkeiten wie der Designer *Christopher Dresser* hingegen befürworteten die industrielle Herstellung unter Beachtung von Materialgerechtigkeit, Nutzen und kreativen, geistigen Leistungen (vgl. Breuer/ Eisele, S. 13). So meinte er, dass es völlig falsch sei, ein Material so zu bearbeiten, dass es ein anderes imitiere und nur die Wahrheit zu Schönheit führe (vgl. Dresser, S. 26 f).

"Ein Prinzip von großer Bedeutung in Bezug auf Design ist, dass das Material, mit dem ein Objekt gestaltet ist, in der Weise gebraucht werden sollte, wie es seiner eigenen Natur entspricht, und in der entsprechenden Weise kann es am einfachsten >ausgearbeitet< werden." (Dresser, S. 28).

Seiner Ansicht nach seien vor allem wissenschaftliche Erkenntnisse für Künstler unerlässlich, ebenso das Wissen über Wirkungen von Formen auf den Menschen: ***"Er muss sich permanent fragen, welche Wirkung diese und jene Formen auf den Geist haben – welche Wirkungen beruhigen, welche fröhlich sind, welche melancholisch [...]. Um dies zu tun, muss er die verschiedenen Elemente einer dekorativen Zusammensetzung trennen und sie einzeln betrachten, um sich sicher zu sein, was den Geist auf eine bestimmte Art und Weise beeinflusst. Und dann muss er diese Elemente in verschiedenen Proportionen kombinieren und die Wirkung dieser verschiedenen Kombinationen auf den eigenen Geist überprüfen [...]"***. (Dresser, S. 25 f).

Zu erkennen sind bei ihm die ersten Ansätze der Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie, die auch im jetzigen Design eine wesentliche Rolle beim Gestalten für die Zielgruppe spielt.

Auch der *Werkbundstreit* in 1914 zwischen *Hermann Muthesius* und *Henry van de Velde*, viele Jahre nach den ersten Diskussionen, war getrieben von der Frage, wie viel künstlerischer Wert eigentlich noch in Massenproduktionen steckte und ob es diese Typisierungen von Entwürfen zu verhindern galt (vgl. Breuer/ Eisele, S. 13).

"Der offene Disput zwischen den künstlerisch-ästhetisch und den rational-funktionalistisch orientierten Positionen war hierzulande mit dem großen Werkbund-Streit von 1914 ausgebrochen, der die Anhängerschaft Henry van de Velde (als künstlerischem Entwerfer) und den Mitstreitern von Hermann Muthesius (als Mitbegründer des modernen Funktionsgedankens) unverzüglich gegenüberstellte." (Geiger, S. 193 f).

Hermann Muthesius setzte sich dabei für die Typisierung der Entwürfe ein, damit ein ästhetisch ansprechender Stil deutschlandweit und auch darüber hinaus mit Exporten verbreitet und im großen Stil verkauft werden konnte, somit eine Ausrichtung zur industriellen Herstellung; Henry van de Velde hingegen wollte keine Typisierung der Entwürfe, sondern Freiheit der Kunstschaffenden (sich an neue Stile heranzutasten), freie Formen, die Individualität bewahren und nicht den Export von deutschem Gut, sondern Handwerk, Qualität, künstlerische Einzigartigkeit und Schönheit in den Vordergrund zu stellen (vgl. Muthesius/ van de Velde, S. 29 ff).

Wenige Jahre später wandelte sich auch das *Bauhaus*, unter Leitung von *Walter Gropius*, von reinem Handwerk zu modernen, technisierten Herstellungsweisen durch Industrieformen der Gegenstände (vgl. Breuer/ Eisele, S. 13 f). Grundsätze des damaligen Direktors waren unter anderem die Anpassung der Herstellung an moderne Standards, eine günstige Produktion von Waren, die sich jeder leisten kann und somit eine Ausstattung schöner und funktionaler Gegenstände in jedem Haushalt (vgl. Gropius, S. 35). Die im Werkbund noch heftig diskutierte Typisierung wurde durchgesetzt, als Notwendigkeit der Gesellschaft dargestellt und akzeptiert, da durch diese Maßnahme Produkte in großer Menge günstiger und effizienter hergestellt werden konnten (vgl. Gropius, S. 36).

"Eine Vergewaltigung des Individuums durch die Typisierung ist ebensowenig zu befürchten wie eine völlige Uniformierung der Kleidung durch das Diktat der Mode. Trotz typischer Gleichartigkeit der einzelnen Teile behält das Individuum Spielraum zu persönlicher Variation. Denn infolge der natürlichen Konkurrenz ist die Zahl der vorhandenen Typen für das einzelne Ding doch immer so reichlich, daß [sic] dem Individuum die persönliche Wahl des ihm am meisten entsprechenden Modells überlassen bleibt." (Gropius, S. 36 f).



Abbildung 7: Logo Deutscher Werkbund

Ebenso die *Hochschule für Gestaltung in Ulm* führte den Diskurs weiter und setzte sich 1958 für die Fusion von Kunst/ Design, Wissenschaft/ Technik und Wirtschaft ein, denn *"Design müsse sich den jeweiligen Erfordernissen einer neuen Zeit anpassen."* (Breuer/ Eisele, S. 14). Leiter *Maldonado* bezieht sich in seinen Leitsätzen zu meist auf das Produktdesign. Dieses solle, wie auch heute das Design, nicht mehr wie Kunst behandelt werden, nicht rein ästhetisch oder symbolisch gesehen und immer in Synthese mit der Wirtschaft analysiert werden, um eine hohe Produktion mit möglichst wenig Kosten, aber gleichbleibend hoher Qualität zu gewährleisten (vgl. Maldonado, S. 42 ff).

Einschub: Das Handwerk heute und DIY



Nachdem die Produkte nun überwiegend maschinell und im Sinne des Funktionalismus (folgt im Anschluss) gestaltet wurden, wendeten sich einzelne Gruppierungen davon wieder ab. Insbesondere in den 1960ern wurde mehr experimentiert, konzeptionell gearbeitet, und radikale Designideen, mit teils politischen Hintergründen und Symbolbedeutungen anstelle der Massenproduktionen gesetzt (vgl. Breuer/ Eisele, S. 147). Ab dem 20. Jahrhundert sei mit dem Trend von DIY-Projekten und -Tutorials, aber auch vielen Produkten mit der Auszeichnung 'Handmade' wieder eine Rückbesinnung auf das Handwerk zu sehen (vgl. Breuer/ Eisele, S. 14 f). Die Postmoderne sei als erste Welle der Heimwerker-Bewegung zu sehen, da lokale Baumärkte alles Nötige boten und eine neue Ästhetik, die des Selbermachens, der Individualisierung und Abhebung

von Anderen einen großen Trend auslöste und vielfach als Zeichen des Protests gegen den Konsum und die Umweltverschmutzung genutzt wurde (vgl. Kurz, S. 150).

"Nach und nach löste sich das DIY-Konzept aus dem Protest- und Theoriebereich der Hippies und Punks beziehungsweise der Vertreter des Öko- und Sozialgedankens und wird als Zeichen des Exquisiten 'salonfähig'. Wichtig ist dabei nicht mehr, dass ein Produkt [...] aus ökologischen, sozialen oder politischen Gründen unter Verwendung von entsorgten Materialien selbst hergestellt ist [...]. Es reicht aus, Sozialutopien, Revolutionsfantasien oder Heimwerkeridylle rein visuell und anhand der industriellen Imitation des DIY-Prinzips darzustellen." (Kurz, S. 151).

DIY sei laut Kritikern zudem ein Phänomen wohlhabender Menschen, die genügend Zeit und Geld für Material hätten, um als Laie etwas zusammen zu bauen und es gegebenenfalls zu verzeihen und Material zu verschwenden - also ein Luxustrend und Hobby (vgl. Kurz, S. 215 f).

"Die Sehnsucht nach dem Handwerklichen und der Drang zum DIY oder gar zu einer antiindustriellen Revolution mag zwar aus dem Wunsch schöpfen, ein einfaches, ursprüngliches Leben zu führen, doch eine elementare Voraussetzung hierfür ist seit über eineinhalb Jahrhunderten stets der materielle Wohlstand auf Grundlage von industrieller Massenproduktion und Konsumdemokratie." (Kurz, S. 253).



Abbildung 8: Weben DIY

Abbildung 9: Sticken DIY

Heute, in 2023, ist ein solcher Trend zu sehen, besonders durch die Kommunikationswege auf den sozialen Medien. Entgegen einiger Meinungen geht es dabei längst nicht mehr nur um die Ideologie von Selbstgemachtem als umweltfreundliches, hochwertiges Produkt oder in Hinblick auf das Label 'Handmade' um faire Arbeitsbedingungen ohne Ausbeutung. Denn was das angeht, so müssen nur gehäkelte Produkte für 15 Euro gezeigt werden, die per Hand in mehreren Stunden Arbeit hergestellt wurden, wobei sicherlich kein hoher Stundenlohn in Indien oder ähnlichen Ländern zu erwarten ist. Dort wird der handgemachte Aspekt mittlerweile als verkaufsförderndes Argument benutzt, da der Trend eben dort hin wieder zurück geht. Vergleichbar ist dieses Verkaufsargument mit der Benutzung des Begriffs der Aura bei *Walter Benjamin*, der sagte, dass ein nicht reproduzierbares oder kopierbares Werk eine Aura habe. Bei Handgemachtem weiß der Konsument auch sofort, dass es kein Abbild dessen geben wird und kauft es vermutlich auch dadurch noch lieber. Viele Accounts auf Videoformaten wie TikTok oder Instagram hingegen zeigen Malerei, Häkel- oder Strickprojekte, Glaskunst oder Perlenschmuck, verkaufen diese Teile oder teilen Anleitungen in ihrer Community und nutzen Handarbeit mehr als entspannte Zeit für sich selbst und andere, als nur den reinen Konsum-Aspekt zu sehen. Vielmehr gäbe es persönliche Gründe für Handgemachtes: *"Der Wunsch, ein besseres Leben zu führen, und die Suche nach Andersartigem, Besonderen inmitten einer von Massenware bestimmten Welt [...]"* (Kurz, S. 185).



Abbildung 10

Zur Ornamentik des heutigen Handwerks ist zu sagen, dass wenig neue Ansätze zu finden sind. So seien Trends der 80er-Jahre wie Re-Use von alten Müllgegenständen wie rostigen Kochtöpfen und Collage-artiger Anordnung, im Grafikdesign der Stempeltechnik mit bodenständiger und nahbarer Ästhetik mit Unreinheiten der Form und einer Rückführung oder Anmutung alter Techniken, genauso wie handschriftliche, dreidimensionale oder gemixte Fonts (vgl. Kurz, S. 230 ff).

Zu dem DIY-Aspekt sei zudem ein Trend zur Annäherung vom Handwerk und der Disziplin Design auszumachen, was vielerlei Gründe haben kann, wie dem Streben von Designern nach analoger Arbeit und Unikaten oder wie andere Autoren spekulieren der Gleichstellung beider Disziplinen.



Abbildung 11

"So wird im Handwerk immer wieder die Verbindung mit dem Design gesucht, in der Absicht, das 'angestaubte' Image des Handwerksbegriffs aufzupolieren, das heißt, die jeweiligen handwerklichen Fachrichtungen zeitgemäß wirken zu lassen [...]. Es ist keine Erfindung unserer Zeit, dass Handwerker anhand anderer Berufs- und Betriebskonzepte ihre eigene Tätigkeit und ihre Erzeugnisse aufzuwerten versuchen [...]" (Kurz, S. 184).

Fraglich ist dabei, ob Handwerker es heute für nötig halten, ihre eigene Disziplin künstlich zu verbessern und sich mit anderen Begriffen zu schmücken, oder ob es doch nicht mehr eine Annäherung beider Bereiche auf Augenhöhe ist, wobei Handwerk auch immer mehr Design-Entwurf und das Design immer mehr handwerkliche Ausarbeitung annimmt.

Ornament vs. Funktionalismus



"Ornamente verführen uns durch ihre Schönheit. In kontinuierlicher Wiederholung folgen sie entweder einem tänzerisch fließenden Rhythmus oder einer klaren geometrischen Regelmäßigkeit. Doch gerade die Verbindung des Ornaments zur Schönheit, seine berauschte Kraft, ebenso wie seine schmückende Funktion [...] haben dieses künstlerische Phänomen in der Architektur- und Kunsttheorie der Moderne in Misskredit gebracht." (Ruhrberg, S. 7).

Die weit in der Vergangenheit liegenden Epochen von Gotik bis Historismus waren geprägt von ausladender Ornamentik. Autoren der Ornament-Musterbücher im 19. Jahrhundert vertraten die Überzeugung, dass die Dekoration mit Ornamentik ein zwingend einzubringender Teil von Bauten oder anderen künstlerischen Werken sein müssten (vgl. Batterham, S. 16). Ab Beginn des 20. Jahrhunderts folgte dann eine klare Wende. Der Leitspruch *"form follows function"* zählt zu den bekanntesten des Funktionalismus und wurde vom Architekten *Louis Sullivan* geprägt (vgl. Breuer/ Eisele, S. 80).

"Die Funktion leitete er vor allem aus Gesetzen der Natur ab. Er forderte indes nicht generell einen Verzicht auf Ornamentierung, wie dies spätere Generationen zu ihrer Generaldevise machten, da Schmuck und Zierrat in bestimmten Bereichen für ihn auch eine Funktion haben konnten." (Breuer/ Eisele, S. 80).

Vielmehr gehe es darum, das unnötige Beiwerk auszuschließen und rein aus der Funktion des Produktes die Form und den notwendigen Dekor abzuleiten (vgl. Geiger, S. 22).

Ein treffendes Zitat Sullivans ist dazu folgendes:
"Jedes Ding in der Natur hat eine Gestalt, eine Form, eine äußere Erscheinung, die darüber Auskunft gibt, was es ist, was es von uns und jedem anderen unterscheidet." (Sullivan, S. 85).

Der Chicagoer Architekt war der Auffassung, dass die natürlichen Formen zweifellos Schönheit für die Menschen bedeuteten, Bedürfnisse befriedigten und mit ihnen in einer besonderen Verbindung stehen würden.

"Es ist das Gesetz aller organischen und anorganischen, aller physischen und metaphysischen, aller menschlichen und übermenschlichen Dinge, aller echten Manifestationen des Kopfes, des Herzens und der Seele, dass das Leben in seinem Ausdruck erkennbar ist, dass sie Form immer der Funktion folgt. Das ist Gesetz." (Sullivan, S. 86).

Bei seinen architektonischen Entwürfen spielte Ornament, neben der Haut- und Knochen-Architektur (Skelettbauweise), immer eine Rolle, aber zwingend aus der Funktion abgeleitet. Seinem Verständnis nach sei es ästhetisch ansprechender, wenn das Ornament Ruhe findet und die Gebäude überwiegend "nackt" entworfen werden und nur an notwendigen Stellen das Ornament (zumeist grafische Mischungen aus Gotik und Jugendstil) eingebracht wird (vgl. Fahr-Becker, S. 325). So kennzeichnen verschlungene Metallfronten beispielsweise den Eingang eines Gebäudes oder Kaufhauses, um ihn als solchen erkenntlich zu machen. Die obersten Etagen haben immer einen krönenden Abschluss, schon fast wie eine Baumkrone. Das Gebäude des Geschäfts *Carson Pirie Scott* in Chicago ist ein Beispiel dafür: ein äußerst schmuckhafter Eingangsbereich, reichlich

ornamentale Verzierungen im Metall im unteren Bereich und schlichte, klare Linien nach oben strebend (vgl. Newall/ Unwin, S. 211).

Heute wird jedoch oft missverstanden, dass Funktionalismus nur radikale Ablehnung des Ornamentes bedeuten würde, was der nachfolgenden Vertreter des Funktionalismus deutlich.

Insbesondere der österreichische Architekt *Adolf Loos* ist zudem als Persönlichkeit zu nennen, die sich für neue, als modern empfundene Formen eingesetzt hat. Generell übte er Kritik an den vielen Ornamentformen und -wechseln in Architektur und Innengestaltung, den kurzweiligen Modeerscheinungen, die schnell veraltet wirkten und vertrat die Idee eines einfachen Stils mit klaren Linien und funktionellem Sinn (vgl. Kurz, S. 92). Der Stil seiner Zeit, wie er ihn nannte, sei dabei die einzig wahre, anzustrebende ornamentfreie, funktionalistische Gestaltung (vgl. Kurz, S. 95). Dazu vertrat er seinerseits in seiner Schrift und dem Vortrag mit dem Namen *"Ornament und Verbrechen"* 1908 eine recht radikale Haltung und so meinte er beispielsweise "[...] wie der Mensch nur in einem primitiven Zustand der Kultur sein Gesicht tätowiere und Gegenstände dekoriere, so verzichte er auf das Ornamentieren, je höher er in einer Kultur stehe." (Breuer/ Eisele, S. 51). Ein besonderes Dorn im Auge sei ihm, wie auch den Jugendstilkünstlern, der zuvor herrschende, ornamental überladene Historismus gewesen. In seinem Vortrag benennt Loos wiederkehrend den Tattoo-Körperschmuck als Menschenbild eines Verbrechers (jeder Tätowierte werde einmal eine Straftat begehen), beschimpft das Ornament als "[...] rückständigkeit oder degenerationserrscheinung [...]" (Loos, S. 56), denn die Entwicklung der Kultur der modernen Menschen gehe automatisch weg vom Ornament in Gegenständen, der Staat sei aber Schuld an der *"Ornament-Seuche"* und ebenfalls die unkultivier-

ten Menschen, die Freude am Ornament haben (vgl. Loos, S. 55 f). Laut ihm seien Häuser des Jugendstils zwar durchaus durchdacht und gut bewohnbar, doch zu viel für den Kopf durch die Gestaltung jedes einzelnen Parts im Sinne des Gesamtkunstwerks (vgl. Fahr-Becker, S. 355). Er geht in seiner Schrift aber noch weiter gegen diese Dekorationsform vor:

"Ornament ist vergeudete arbeitskraft und dadurch vergeudete gesundheit. Heute bedeutet es aber auch vergeudetes material, und beides bedeutet vergeudetes kapital." (Loos, S. 56).



Abbildung 12

Laut ihm sei das Ornament kein Ausdruck der modernen Gesellschaft, es sei nicht entwicklungsfähig, entwerte die Gegenstände und nur die Ornamentlosigkeit sei Ausdruck wahren Genies (vgl. Loos, S. 56 f). Das dies nicht stimmt und sehr überspitzt dargestellt wurde, kann heute an der Vielfalt neuer Formen und grafischer Ornamente gesehen werden, denn Ornament ist im 21. Jahrhundert nicht verschwunden, sondern hat sich gewandelt und behält weiterhin im vielfältigen Einsatz seine Daseinsberechtigung.

Abbildung 13 - 15: Louis Sullivan, Carson Pirie Scott Building, Chicago





**„Zwischen dem
ästhetischen Soseinmüssen
und dem Ästhetischen
Andersmöglichsein wird die
Gestaltung immer Letzterem
den Vorzug geben.“**

*Annette Geiger,
[Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs]*

Wie auch bereits zuvor im Bauhaus erwähnt, suchte auch Schüler und späterer Lehrer *Marcel Breuer* mit seinen Stahlrohrmöbeln 1925 neue Formen, die rein auf der Funktion beruhten (vgl. Breuer/ Eisele, S. 51). Diese Stühle sind bis heute beliebte Designklassiker, die mittels freischwingendem reduziertem Material Leichtigkeit erzeugen und das Prinzip der Entmaterialisierung deutlich machen (vgl. Geiger, S. 219). Ebenso sein Kommilitone *Max Bill*, der in seinen Möbelentwürfen den Grundgedanken des Funktionalismus vertrat, dass die Produktform zwingend aus dem Zweck, der Funktion und der angewendeten Herstellungstechnik abgeleitet werden, aber auch ästhetisch ansprechend sein müsse (vgl. Breuer/ Eisele, S. 81).

"Gestalter der Moderne verwarfen jegliche Anklänge an historische Stile, ihr Leitbild war der reine Zweck ohne individuelle Handschrift." (Breuer/ Eisele, S. 51).

Der Theoretiker *Theodor W. Adorno* äußerte sich 1965 in einem Vortrag zu den Auswirkungen des Funktionalismus in seiner Zeit, den er prinzipiell unterstützte. Dort sagte er, dass die Architektur nach dem Krieg zwar vielen Menschen eine Wohnung bot, aber humanistisch gesehen nicht ertragbar gewesen sei – zu trostlos, sachlich, kalt, menschenfeindlich – und sei zu viel des guten Funktionalismus (vgl. Geiger, S. 26). Er stellte daran fest, dass der Wunsch nach Ästhetik von Dekor, und sei es nur ein wenig, tief in den menschlichen Bedürfnissen verankert sei und die Richtungen Funktionalismus und Dekor sich annähern oder sogar Zwischenlösungen finden müssten und keinen Idealen oder Extremen hinterher eifern dürften (vgl. Geiger, S. 27).

Wo Funktionalismus lange Zeit die Form bestimmte, gab es schließlich auch Gegenbewegungen. Eine davon ist mit *Ettore Sottsass*, der *Gruppe Memphis* und dem sogenannten "Anti-Design" (Italiens) zu nennen, das weg von dem Fokus auf den Zweck und der Funktion des Gegenstandes gehend neue Formen suchte (vgl. Breuer/ Eisele, S. 53). Andere Gruppen wie *Superstudio* trieben es in den 1970ern provokativ weiter bis zum "Banal-Design" und wurden vielmals als Kitsch bezeichnet (vgl. Breuer/ Eisele, S. 116). Der Begriff Kitsch bezeichne soviel wie qualitativ schlechte, unästhetische Massenware und auch der geschmacklose Mix von verschiedenen visuellen Stilen, Farben Formen - quasi eine Geschmacksverirrung (vgl. Breuer/ Eisele, S. 114). Somit steht Kitsch im direkten Gegensatz zur guten Gestaltung/ Form, wie den Designs des Werkbundes oder des Bauhauses.



Abbildung 16: Einrichtung Marcel Breuer

Als weiterer, äußerst wichtiger Vertreter des Funktionalismus ist Industriedesigner *Dieter Rams* mit seinen zehn Thesen guter Gestaltung zu nennen. Zur Einführung der Merkmale guten Designs sagte er, dass die Menschheit voller optischer Reize sei, weit weg von der ursprünglichen Natur müssten immer neue Formen und Mittel der Gestaltung gefunden werden – eine auffälliger, größer und besser als die des anderen (vgl. Rams, S. 72 f). Er ist derjenige, der schon um 1980 von Verantwortung des Designer spricht, gegenüber den Menschen, die seine (Braun-) Produkte kaufen und wie ihre Umwelt dadurch wirkt (vgl. Rams, S. 73). Seine Thesen haben weniger mit der Diskussion zwischen Ornamentik und dem Funktionalismus zu tun, sondern lösen sich vielmehr von den eingefahrenen Parteien und versuchen einheitlich zu bestimmen, nach was Design eigentlich streben sollte - Innovation, Nutzbarkeit, Ästhetik, Verständlichkeit, Langlebigkeit, Konsequenz, Neutralität.



Abbildung 17: Memphis Carlton Regal

Und wie äußern sich Designer und Kritiker heute? *Annette Geiger* sagt in ihrem Buch aus, dass ein gutes Design heutzutage mehr sein muss als nur Dekor, es müsse mehr darum gehen, gut durchdachte Produkte zu erschaffen, die im besten Fall das Leben erleichtern und glücklich machen (vgl. Geiger, S. 22). An dem Punkt des Durchdenkens treten dann häufig die Prinzipien des Funktionalismus hinzu, die für den Sinn und Zweck eines Produktes und gegen reine Verschönerung sind: **"Alles Brauchbare gelte es so zu gestalten, dass es allein für Rationalität und Effizienz stehe – ohne Ornament und Dekor."** (Geiger, S. 22).

Wie die Entwicklungen im 20. Jahrhundert zeigen werden, reicht aber der rein funktionalistische Ansatz nicht mehr aus, um den gesamten Bereich des Designs abzudecken. Auch Geiger spricht darüber hinaus vom Funktionalismus als lange benutztes Mittel zum Grenzziehen in der Gestaltung, das aber zu einschränkend sei, besonders in dieser Zeit mit vielen individuellen Persönlichkeiten, Ansprüchen und Wünschen und so sollten Designer zwar Produkte mit entsprechender Funktion gestalten (Design als Problemlöser), aber die Grenzen ausloten, mehrere Möglichkeiten in Betracht ziehen, denn es gebe immer mehr als eine (vgl. Geiger, S. 24).

"Zwischen dem ästhetischen Soseinmüssen und dem Ästhetischen Andersmöglichsein wird die Gestaltung immer Letzterem den Vorzug geben." (Geiger, S. 24).

Zwischenfazit

Wie wichtig eine designtheoretische Einordnung zum Thema Muster und Ornamentik ist, wird sich noch in den nächsten Kapiteln erschließen. Jedoch ist jetzt schon deutlich geworden, wie sehr diese Art von Dekor umstritten, den Persönlichkeiten der Zeit und den Wünschen der Gesellschaft ausgesetzt ist und bestimmt wird.

Wo anfänglich Ornamentik das bestimmende Mittel in Kunst und Design war, als Ausdruck für kreative Höchstleistungen, mit Musterbüchern weiter verbreitet werden sollte und für Qualität stand, stehen heutzutage viele minimalistische Trend, die beinahe gänzlich darauf verzichten. Ein wichtiger Meilenstein bei dessen Umschwung, der festgehalten muss ist die Industrialisierung Ende des 19. Jahrhunderts und dem Aufbrechen von Diskussionen zwischen altbewährtem Handwerk mit individuelleren Waren und der neuartigen Massenherstellung durch die Industrie. Waren wurden schlagartig billiger, traditionelle Handwerksberufe, in denen Alltagsprodukte erarbeitet wurden, wie in der Weberei oder Tischlerei, traten in den Hintergrund. Verschiedene Theoretiker äußerten sich zu den Veränderungen ihrer Zeit. Zu merken sind hierbei John Ruskin, der in der Industrie eine große Gefahr für die künstlerische Kreativität, die Arbeitswertschätzung, die menschlichen gedanklichen Leistungen wie die Erfindung von Ornamenten sah und verdeutlichte, dass der Mensch keine Maschine sei; und Christopher Dresser, der für Materialgerechtigkeit und das Wissen der Designer über Wirkungen von Einzelelementen, (Grund-) Formen, in komplexen Motiven und alleinstehend (Ansatz Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie) eintrat.

Aber auch Zusammenschlüsse wie der Werkbund, der 1914 groß angelegt diskutierte, wie viel Individualität denn bleibe, wenn Ästhetik in Masse mit Typisierung hergestellt wird, wie viel künstlerischer Wert besteht und die HfG Ulm, die sich für Design abseits der Kunst einsetzte und sie nicht nur optisch oder symbolisch sah, sondern auch lösungsorientiert und wirtschaftlich, sind hervorzuheben für die Entwicklung von Dekor im Laufe der Zeit.

Neben der Handwerks-Industrialisierungs-Debatte spielt natürlich für die folgenden Kapitel die Auseinandersetzung zwischen Ornament und Funktionalismus eine sehr große Rolle. In den Epochen wie der Gotik, der Renaissance und auch dem Historismus wurde das Ornament als Schönheitsideal gesetzt, ab dem 20. Jahrhundert wandelte sich dieses Ideal. Somit ist die Schwelle von dem 19. zum 20. Jahrhundert in zweifacher Hinsicht wichtig. Der von Louis Sullivan eingeführte Spruch *form follows function* wurde zur Leitidee einer neuen Ästhetik, die sich radikal zu einer Dekorlosigkeit ausbreitete, obwohl der anfängliche Gedanke war, dass Dekor Sinngehalt bekommen muss, abgeleitet von der Form eines Objektes oder Hauses angebracht wird, dort einen Zweck erfüllt wie beispielsweise der Orientierung und somit nicht wie eine davor gesetzte Maske wirkt. Orientiert wurde sich anfangs an der Natur, die für den Menschen schon immer Schönheit bedeutete, wobei Ornamente und Motive vergangener Epochen reduzierter gemischt eingesetzt wurden.

An dieser Stelle muss der Designer und Architekt Adolf Loos genannt werden, welcher öffentlich die komplette Ornamentlosigkeit einforderte.

Aussagen von ihm zielten darauf ab den Funktionalismus mit Minimalismus gleichzusetzen, klare Linien und kein Dekor zu verwenden. Seine Kritik fußte dabei auf den kurzweiligen Trend, ihren schnellen Verfall in das Altmodische, äußerte sich aber recht radikal in Aussagen, die Ornamentliebhaber als primitiv bezeichnen, voraussetzen, dass Gebildete und Kulturelle die Ornamentlosigkeit bevorzugen, beziehungsweise diese vorantreiben, und welche Behauptungen aufstellen, die die natürliche Entwicklung der menschlichen Gesellschaft mit der Entfernung zu Dekor und der "unkultivierten Ornamentseuche" gleichstellen.

Andere Theoretiker wie Theodor Adorno oder Dieter Rams verhielten sich dahingehend rationaler und sahen im Funktionalismus zwar eine Zweckerfüllung, die aber Probleme mit sich brachte, da Menschen nicht nur rational denken, sondern das Bedürfnis nach Dekor inne haben, wodurch das Ziel mehr ein stetiges Fragen nach guten Designlösungen sein sollte, nicht ein Festlegen auf Ornamentfülle oder völliger Schlichtheit, sondern Zwischenlösungen zu suchen. Dahingehend sind auch heute noch die zehn Thesen für gutes Design von Dieter Rams ein guter Ansatzpunkt.

Ausgehend davon folgten, wie bereits ausführlicher erwähnt, mehr Experimente, künstlerische Freiheiten, viele handgemachte Gegenstände abseits der rentablen Massenherstellung, Autorendesigner mit teils als Kitsch bezeichneten Entwürfen und die Rückbesinnung zu Spaß am Gestalten. Dabei etablierte sich eine Richtung back to basic, zum Handgemachten, Individuellen, Besonderen. Do it yourself als bis heute

andauernder Trend, um Motive selbst bestimmen zu können und der industrialisierten Welt etwas Entschleunigung und Wertschätzung entgegenzusetzen. Die von 1936 aufgestellte These der Aura von nicht reproduzierbaren oder kopierbaren Werken von Walter Benjamin greift hier zudem ebenfalls. Das Objekt hat (zumindest für den Werkler) einen besonderen Wert, auch durch das Wissen, dass es auf der Welt kein zweites in exakt derselben Ausführung geben wird. Menschen gehen also durch den Schritt zurück zum Handwerk auch einen großen Schritt zu Individualität, Selbstentfaltung, freie Motivwahl abseits von aktuellen Trends und fördern eine Varianz am Dekor dieser Zeit.

Zusammenfassend lässt sich somit für die Ornamentik festhalten, dass jede Zeit ihre Ansätze und Meinungen hat, sich aber wider der Verfechter des radikalen Funktionalismus das Dekor mit Ornamenten und Mustern weiterhin durchsetzt. Heute gibt es wenig neue Motive, sondern mehr eine Re-Ornamentalisierung bereits bekannter Formen in neuem Zusammenhang oder im experimentellen Mix untereinander und/oder mit neuen (digitalen) Techniken. Digital in Klammern, da viele Designer zunehmen mit analogen Mitteln wie Collagen oder Stempeltechniken arbeiten. Gutes Design mit Ornamentik muss aber mehr als nur Dekor sein, einen Zweck erfüllen, aber darf auch glücklich machen, das Leben verschönern, individuell sein und optische Entscheidungen ermöglichen. Daher ist Design so verschieden und vielseitig wie nie zuvor.

2.4 Ornamente in Geschichte und Kultur

Das Ornament stellt ein Dekorationselement dar, aus dem Lateinischen übersetzt bedeutet es so viel wie "schmücken" (vgl. Luidl/ Huber, S. 7). Schmuck ist zu definieren als Verzierung, die auf reiner Gestaltungsfreude und dem Bedürfnis der Menschen nach Ausschmückung des Hauses oder des Selbst ruht (vgl. Schwarze, S. 103).

Weitergehend sei ein Ornament eine bestimmte Dekorationsform mit einer durchgehenden Formwiederholung im Gleichmaß oder Rhythmus mit teils sich fortsetzenden Mustern (vgl. Schwarze, S. 137; Schuster, S. 90).

"Ornament ist ein Spiel mit zwei Komponenten: Auf der einen Seite Ordnungsprinzipien, die eine Anordnung von Formen erlauben, auf der anderen Seite Formen, die sich in ein Ordnungsprinzip einfügen lassen." (Weil/ Weil, S. 12).

So wurden im Jugendstil hauptsächlich viele verschiedene gegenständliche Formen verwendet, wobei ein Ordnungsprinzip nicht immer auszumachen war, heute hingegen ist die Ordnung vordergründig – überwiegend durch reduzierte Grundformen, wie Linie und Punkt oder Flächen (vgl. Weil/ Weil, S. 12).

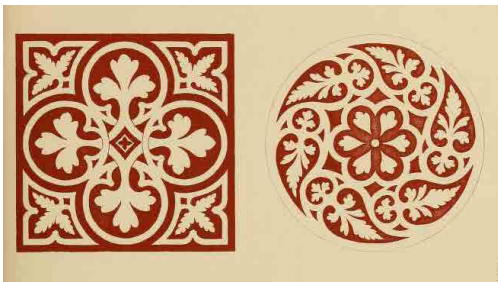


Abbildung 18: Beispiel Ornamente

Es erfülle außerdem ein tief verwurzeltes Bedürfnis nach Ordnung, Vereinfachung und Geometrie, sowie von Ausschmückung und Magie (vgl. Weil, S. 9). Grundsätzlich sei das Ornament eine Abstraktion einer Form weg von der originalen Gegenständlichkeit (vgl. Weil/ Weil, S. 12).

In Abgrenzung zum Symbol ist zu erwähnen, dass das Ornament nicht als Sinnbild für etwas steht, das viele Menschen direkt erkennen sollen, wie beispielsweise Zeichen für öffentliche Toiletten, und ist damit frei in seiner Gestaltung (vgl. Luidl/ Huber, S. 7). Vermutungen werden jedoch angestellt, dass das Ornament sich aus der Symbolgestaltung heraus entwickelt hat. Aus der reinen Kennzeichnung von Objekten durch geometrische Motive oder Tierformen sei eine dekorative Verzierung durch Prinzipien wie Vielfältigung und Aneinanderreihung des Symbols entstanden, wodurch die eigentliche Bedeutung unter dem Aspekt der Verzierung zurücktrat (vgl. Luidl/ Huber, S. 8).



Abbildung 19: Beispiel Symbole

Unterschieden werden kann in verschiedene Arten des Ornaments. So gibt es zum einen das *plastische Ornament*, das vermehrt in der Architektur und dem Schmuckdesign vorkommt, durch Materialien wie Stein, Edelmetalle abstrahiert erhaben oder vertieft in Erscheinung tritt (vgl. Luidl/ Huber, S. 9).

Weitere Formen sind das *malerische Ornament*, das auf einer (Lein-) Wand mit Pinselstrichen aufgetragen wird oder auch in der Rahmung zu tragen kommt, das *gewebte Ornament* auf Textilien und das *gedruckte Ornament* (vgl. Luidl/ Huber, S. 9). Letzteres spielt auch, genauso wie die Erfindung des Buchdrucks, für das heutige Grafikdesign eine tragende Rolle. Mit der neuen Drucktechnik um 1450 wurden die in der Gotik gemalten Ornamente nun abgedruckt und ganz neue Formen möglich, die in Vorlagen- oder Musterbüchern weite Verbreitung fanden, leicht von anderen Menschen kopiert werden konnten und somit schlagartig zeit- und ortsunabhängig wurden (vgl. Luidl/ Huber, S. 10).

In der Forschung sei es jedoch schwieriger nach Ornament-Arten zu ordnen, da der Stil nicht immer eindeutig auszumachen sei, im fließenden Übergang zu vorhergehenden oder nachfolgenden Stilen stehe und immer viele Ausführungen oder Anlehnungen habe (vgl. Weil/ Weil, S. 7).

Von Interesse für die Beurteilung von Veränderung der Ästhetik und der Anwendung ist daher die Entwicklung über die vergangenen Epochen und die Ansichten verschiedener Kunsttheoretiker. Ornamente seien ein wichtiges Kennzeichen der unterschiedlichen Zeitabschnitte der Kunstgeschichte, denn in ihnen lassen sich Stile, Inspiration und auch Rückgriffe auf Vorangegangenes erkennen (vgl. Schuster, S. 90).

"Pattern and decoration have played a massive role in history and culture. They inform, they create an expectation and they amplify individuality. Cultures are defined and identified by pattern and the use of it. The fact that you can tell where something is from by a collection of marks and colours speaks volumes of the relevance of pattern in human history." (McAuley, S. 11)

Christopher Dresser sprach 1870 von Ornamentik als edelste und höchste Form von Kunst, als anregend der menschlichen Seele, fühlbar und schön, was er mit den Begriffen edel, und zart umschreibt - Gegenstände sollten laut ihm aber nach dem Prinzip von Zweckmäßigkeit und Anpassung zuerst ihrem Nutzen entsprechend gestaltet und dann mit Ornamentik versehen werden (vgl. Dresser, S. 26 ff). In dem Jahrhundert analysierte er bereits, dass Ordnung und Wiederholung wesentliche Gestaltungsmerkmale von Ornamenten seien und die naturbezogene Form nicht eins zu eins wiedergegeben werden soll, sondern aufgrund des Originals kreativ ornamental ausgestaltet werden muss:

"Ein Affe imitiert, der Mensch gestaltet." (Dresser, S. 29).



**„[...] it takes time to forgive
and forget, then it's back
– the same but different.“**

*Alistair McAuley,
[Patterning in Practice: A conversation with
Timorous Beasties about design and inspiration]*

In jüngster Vergangenheit von Design und Kunst wurde das Ornament überwiegend abgestoßen und für "geistlos" und "überflüssig" gehalten im Gegensatz zum minimalistischen Gestaltungsstil (vgl. Weil/ Weil, S. 7).

"Keine Kunstform ist so verteufelt und so geliebt worden, schwankt so zwischen erhaben und banal, zwischen elitär und populär. Die Mischung ist deshalb so bunt, weil hier Menschen aller Begabungen, aus allen Kulturen und Kontinenten mitgewirkt haben." (Weil/ Weil, S. 9).

Die Jahrhundertwende 1800/1900 war ausschlaggebend für den Wandel der Anerkennung des Ornaments. Die moderne Gestaltungsweise entstand aus der Ablehnung des Historismus und dem resultierenden reinen Fokus auf Form und Funktion in der nachfolgenden Zeit, dann der Lockerung des strengen Funktionalismus, der Rückbesinnung auf ornamentale Formen in der Postmoderne und der Vielfältigkeit der Formen des heutigen Designs (vgl. Breuer/ Eisele, S. 7 f).

"In einer den Idealen von Klarheit, Reinheit, Funktionalität und Strenge verpflichteten westlichen Moderne haftet ihm (Ornament) das Stigma eines unnützen, überflüssigen Zierrats an." (Ruhrberg, S. 7).

Dabei entfachte Mitte des 20. Jahrhunderts eine neue Debatte zwischen guter Form und Kitsch – Muster, Ornamente, Farben, was ist zu viel, zu banal, was geht gegen den Geschmack? Insbesondere das Bauhaus verklärte die Ornamentik und suchte ab den 1920ern nach klaren Formen. Jedoch besage der heutige Kenntnisstand, dass das Ornament zum Anfang des 20. Jahrhunderts nicht komplett abgeschafft wurde, es habe einen moderneres Äußeres bekommen, neben den Traditionsformen, und stelle ein grundlegendes Bedürfnis der Menschen dar (vgl. Weil/ Weil, S. 11). Dies erkläre auch das Zurückkommen der dekorativen Formen in der heutigen Zeit.

"Kultur ist ein Phänomen, in dem Handlungen permanent in Zeichen und Symbole übersetzt werden, die sich immer dann zu kulturellen Mustern ausbilden, wenn sie als relevant, ähnlich und wiederholbar von vielen Menschen erkannt und anerkannt werden." (Kohlhoff-Kahl, S. 91).

In den verschiedenen Kulturen und geografischen Teilen der Welt haben sich die Dekorationsformen eigens entwickelt. So wurde das Ornament in islamischen Ländern zur hauptsächlichsten Form der Ausschmückung, während in unserem europäischen Raum beinahe jede Epoche ihren eigenen, eingrenzbaaren Stil hat (vgl. Weil/ Weil, S. 9).

Einen Erklärungsversuch wieso und weshalb sich überhaupt verschiedene Stilrichtungen und abgrenzbare Epochen gebildet haben führte Martin Schuster an: **"Der gleiche Grund >Lernen< könnte für einen Wechseln der Mode oder der Stilrichtungen in der Kunstgeschichte angeführt werden: Nach einer gewissen Zeit der Konfrontation mit einem Stil ist die Superzeichenbildung so routiniert geworden, daß [sic] die Mehrheit der Kunstkonsumenten den ästhetischen Prozeß [sic] an solchen Werken gar nicht mehr erleben kann und andere Stilrichtungen entstehen. Aus diesem Sachverhalt resultiert ein ständiger Innovationsdruck, der sich in allen bekannten Kulturen als Wechsel in den Stilrichtungen zeigt."** (Schuster, S. 66).

Ähnliche Prozesse lassen sich tatsächlich im Übergang der einzelnen Epochen erkennen. Besonders deutlich wird dieses "Zu-viel-sehen" von bekannten Mustern, Ornamenten, Formen und der Stilistik im Übergang vom Historismus zum Jugendstil, wo die alten Formen plötzlich als geschmacklos gelten und dringend eine neue Formsprache gesucht wird, um der "modernerer" Zeit zu entsprechen. Alistair McAuley formulierte es in seinem Interview wie folgt: *"[...] it takes time to forgive and forget, then it's back – the same but different."* (McAuley, S. 11). So seien diverse Muster zu viel gesehen worden, die Menschen benötigen einen gewissen Abstand, aber im Endeffekt würde es in anderer Ausführung immer wiederkommen. Deshalb werden immer wieder 80er-Muster oder Patterns von William Morris aufgefunden, die irgendwie nie vollkommen aus der Mode wirken. Dennoch könne ein Wandel der Stilistik in einer Kultur aber auch gehemmt werden, so zum Bei-

spiel in Krisenzeiten - *"Psychologisch betrachtet neigt eine Kultur vor allem in unsicheren Zeiten zum Festhalten an bestehende Ordnungen oder dem Wunsch nach Rückkehr zu (scheinbar) guten alten Zeiten."* (Heimann; Schütz, S. 513) – wodurch eine Rückkehr zu alten Formen, wie in der Renaissance oder dem Historismus zu sehen ist. Die Abwechslung zwischen den zwei stilistischen Tendenzen (1 Rationalität, Funktionalismus, Ordnung, Ethik; 2 Lebensfreude, Genuss, Oberflächlichkeit, Luxus) sei besonders häufig in der Geschichte von Kunst und Design zu erkennen (vgl. Heimann; Schütz, S. 513 f). Eine kurze zeitliche Abfolge ist dabei folgende:

1

|| *Der Jugendstil* mit seinen schwungvollen dekorativen Formen, einer diversen Stilistik, der optischen Äußerung von Lebensfreude durch Spaß und Konsum (vgl. Heimann; Schütz, S. 514 f).

2

|| *Die 1920er-Jahre*, oder auch goldenen 20er, als Weiterentwicklung der Jugendstilformen und mehrfache Mischung mit geometrischen, geradlinigen Elementen, die in Amerika im funktional orientierten Stromliniendesign und in Deutschland im reduzierten Bauhaus-Stil mündeten (vgl. Heimann; Schütz, S. 515).

3

|| *Die Postmoderne* mit ihrer experimentellen Oberflächengestaltung, einem neuen, befreiten Lebensgefühl zwischen Flower-Power und psychedelischen Trips mit optischen Täuschungen, Perspektivspielen, Farbigkeit und dem Fokus auf Spaß in der Gestaltung und dem Ziel, einen Gegensatz zum vorherrschenden Funktionalismus zu bieten (vgl. Heimann; Schütz, S. 517 f).

Doch was ist eigentlich ein Stil? Bevor es zu den Analysen der einzelnen Epochen geht, ist erst einmal zu klären, was ein Stil ist.

"Stil bezeichnet in der bildenden Kunst eine bestimmte charakteristische Kombination und Anmutung aus Flächenkomposition, Formen, Farben, Material und Oberflächengestaltung. [...] Von Stil kann man sprechen, wenn die Art der Kombination der Gestaltungselemente und die Art der Ausführung in ihrer Gesamtanmutung eine mehr oder minder eindeutige Einordnung in eine Gruppe ähnlicher Erscheinungsformen zulässt." (Heimann/ Schütz, S. 507).

Dabei geht der Begriff Stil über die Kunst hinaus und wird mittlerweile in vielen Lebensbereichen verwendet, um eine bestimmte Gestaltungsform, sei es in der Inneneinrichtung, Architektur, dem Design oder der Mode zu beschreiben und ergab sich in der Vergangenheit zumeist durch den Zeitgeist und der vorherrschenden Kultur.

Heinz Braun spricht in seinem in 1974 veröffentlichten Kompendium der Kunstgeschichte von Stil als einem Ausdruck besonderer Haltung, der Gedanken, die entweder einem einzelnen Künstler persönlich oder vielen Menschen einer längeren Zeit zugesprochen werden können (vgl. Braun, S. 7 f). Dabei sei der zeitliche Stil, was viele auch als Stilepoche bezeichnen, durch "[...] weltanschauliche Überzeugung, wirtschaftliche Verhältnisse, staatliche und gesellschaftliche Ordnung, politische Lage [...]" (Braun, S. 8), aber auch durch die Grundhaltung der Menschen und einzelne herausragende Künstlerpersönlichkeiten, verschiedene Kultur- oder Völkerbereiche gebildet und formt so die kreativen Bilder und Motive.

All diese Einflüsse lassen schon erkennen, wie vielseitig die Stilbildung war und auch immer noch ist, ebenso auch die Einteilung und Abgrenzung in unterschiedliche Epochen, deren Übergang häufig fließend ist.

Allgemein gäbe es aber mehrere Stilrichtungen, in die Gestaltungen eingeteilt werden können.

1

II Naturalistisch:

Naturalistisch ist dabei ein Bild, das vom Stil her realitätsgetreu anmutet, aber nicht zwingend etwas Reales abbilden muss, sondern illustriert und gephotshoppt durch Mittel wie Dreidimensionalität, Perspektive, Licht und Schatteneffekte eine scheinbare Realität vermittelt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 521). Heutige Tendenzen in der Gaming-Branche oder in Animationsfilmen gehen meist darüber hinaus und nutzen Hyperrealismus bei Mensch und Umgebung. Diese Stilart wird gern genutzt, da es Bilder glaubwürdiger macht und die Identifizierung des Rezipienten vereinfacht, in der Theorie (Heimann/ Schütz, S. 522).

2

II Detailreich und komplex:

Allgemein stehe ein detailreicher, filigraner Stil für Qualität und Wertigkeit, bedarf aber immer einer gewissen Sorgfalt, da zu viel Ornament und Muster sehr schnell kippen kann zu billig, kitschig oder kleinkariert (vgl. Heimann/ Schütz, S. 527). "Im Unterschied zur Beschränkung der Kleinteiligkeit auf Struktur, Muster oder Ornament kann ein sehr komplexes kleinteiliges Gesamtdesign jedoch auch überladen bis chaotisch zum Wimmelbild werden und unentschlossen bis wahllos erscheinen." (Heimann/ Schütz, S. 527). Filigran-verschnörkelte Gestaltung oder auch schon Ornamentik wird dabei häufig mit den Begriffen Tradition und hochwertig, aber auch Romantik und blumig verbunden, wie einige Studien ergaben (vgl. Heimann/ Schütz, S. 549).

3

II Abstrahiert:

Die Abstraktion ist quasi als Gegenteil zum Realismus zu sehen, denn die Motive werden auf das Nötigste reduziert bezüglich Farben, Formen und Details. Dabei gebe es zwei Richtungen: die Verallgemeinerung, die Spezielles/ Details ausschließt und allumfassende Motive zeigt, wie Männchen auf Straßenschildern oder die Fokussierung/ Verfremdung/ Übertreibung, in der ausschlaggebende Eigenschaften oder Besonderheiten eines Motivs ganz stark herausgestellt werden, wie beispielsweise Nasen in Karikaturen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 523).

4

II Funktional:

Funktionales Design verzichtet überwiegend auf Details und ist nur rein auf seine Funktion beschränkt. Es wird zum Beispiel in der Infografik verwendet, für nutzerfreundliches App- und Web-Design, wo es wichtig ist, dass sich der Nutzer schnell orientieren kann, die für ihn notwendigen Infos ohne großes Suchen findet und eine einfache Handhabung mit dem Medium hat. —> "Ein funktionaler Stil eignet sich daher besonders gut für die Bild-Betrachter-Beziehung des Fachmanns/ Sachverhalts." (Heimann/ Schütz, S. 524).

Daneben gibt es viele weitere Stile, die aber meist eine Variation dessen sind und daher nicht einzeln aufgezählt und analysiert werden.

Der Psychologe und Kunsthistoriker *Sir Ernst Hans Josef Gombrich* sagte, dass die Kunstgeschichte deutlich beeinflusst von der Wissenschaft gestaltende Elemente wie Illusionen und Perspektive entwickelt hat und der Grund für einen Stilwechsel in den Epochen durchaus durch eine neu erfundene Technik, wie dem Buchdruck, stattgefunden haben kann und nicht immer in einem neuen Schönheitsempfinden oder dem Sattsehen der alten Formen ein Grund begründet sein muss (vgl. Schuster/ Beisl, S. 253). Auch das Material veränderte und verbesserte sich hinsichtlich der Darstellungskraft. Insbesondere die Farben, die für die Malerei benutzt wurden, konnten sich durch wissenschaftliche Erkenntnisse und neue Herstellungstechniken der modernen Farbindustrie von den matten, per Hand gearbeiteten Naturfarben zu neuen, kräftigen Chemiefarben wandeln (vgl. Perryman, S. 30).

In der heutigen Zeit, geprägt von Klimawandel und massiver Müllproblematik, kann sich durchaus die Frage gestellt werden, ob denn nicht auch eine Rückbesinnung der richtige Schritt sein kann. Zurück zu den ursprünglichen Methoden, gegebenenfalls vereinfacht durch neue Technik, aber mit dem Hintergedanken zurück zur Natur zu gehen. Naturfarben und -materialien wie handgeschöpfte Papiere, aber auch Handarbeiten wie selbst gebundene Bücher können dabei durchaus ein Zeichen von Qualität und Wertschätzung darstellen und leisten zugleich einen Beitrag für die Umwelt. Einige Vertreter des Designs nutzen in neuester Zeit sogenannte Recyclingfarben, die aus Abfallprodukten des privaten Alltags im Haushalt oder Firmen hergestellt werden – eine Idee, die der Verantwortung von uns Designern der Umwelt und Natur gegenüber zuträglich ist (vgl. Perryman, S. 32).

Bezüglich neuer Techniken ist die letzte Welle realistischer Malereien kurz vor dem Durchbruch der Fotografie zu sehen. Darauf folgten Abbildungen des Surrealismus oder fantasievolle, träumerische Collagen, die so nicht in der realen Welt gesehen und fotografiert werden konnten – neue Technik fordert neue Spezialisierung und neue Bereiche der Kunst, die etwas Anderes bieten können (vgl. Schuster/ Beisl, S. 254 f).

"Nach der Entdeckung wird die Verwirklichung einfach: Die historisch späteren Künstler lernen an den Bildern ihrer Vorgänger, wie diese bestimmte Effekte verwirklichten. So baut jede Generation im künstlerischen Können auf den Errungenschaften der vorhergehenden Malgeneration auf, verbessert diese so, das [sic] eine >Stilgeschichte< daraus resultiert."

(Schuster/ Beisl, S. 253).

Dennoch hat sich die Gesellschaft im Laufe der Geschichte und auch heute noch nach kurzer oder langer Zeit an einem Stil und seinen Gestaltungsprinzipien statt gesehen und mit dem Bestreben nach Innovation, etwas Neuartigem oder Umgeformten neue Trends entwickelt. Die Designart oder Kunstrichtung wird langweilig, bietet wenig Überraschung und Abwechslung und wird nicht mehr von der Masse akzeptiert, auch wenn dies jahrelang der Fall war. Das Gehirn wird nicht mehr durch neue Reize getriggert und findet keine neuen, ansprechenden Strukturen.

Bei einigen Trends, wie Schlaghosen, dem Häkeln oder Typewriter-Schriften ist jedoch zu sehen, dass der Stil nicht gänzlich von der Oberfläche verschwinden muss, sondern eine Pause benötigt, um neu geschätzt zu werden – dann in einer Retro-Version.

"Wird ein Stil zu bekannt, führt die Deutung nicht mehr zum Verarbeitungserlebnis, und die Kunstrichtung vermag das ästhetische Empfinden nicht mehr so stark anzusprechen. (Interessanterweise kann ein vergangener Stil – denken wir z.B. an den Jugendstil – nach einigen Jahren oder Jahrzehnten seinen Reiz von neuem geltend machen.)" (Schuster, Beisl, S. 254).

2.4.1 Die Anfänge

"Das Bedürfnis – oder der Wunsch – nach Ornament und Dekoration scheint allen Menschen eigen zu sein und zu den Grundbedingungen des menschlichen Daseins zu gehören. Seine Ausprägungen sind in prähistorischen Höhlen, altägyptischen Pyramiden und Grabanlagen, griechischen Tempeln, bei den Etruskern, im Mittelalter, in der geometrischen Ornamentik des Islam wie in heutigen gemusterten Tapeten von Textilien zu finden." (Batterham, S. 15).

Erste Vorläufer des heutigen Ornaments waren Höhenmalereien und gemalte geometrische oder naturverbundene Zeichen auf Wänden oder Gegenständen, die bereits gekettet und angeordnet als Muster fungiert haben (vgl. Weil/ Weil, S. 9). Vor circa 30.000 Jahren wurden dazu Kohle, Stöcke als Pinsel und erste, primitive pigmentierte Farben verwendet (vgl. Carter, S. 7). Bereits zu der Zeit benutzten die Menschen Gestaltung um sich ihre umgebende Welt visuell abzubilden und um Ordnung in ihr zu sehen (vgl. Weil/ Weil, S. 9). Ganze Wände voller Menschen in Bewegung, in nicht mehr naturalistischer Form, sondern als stark abstrahierte Silhouetten, der Reduzierung der Naturvorbilder auf Grundformen, den Einsatz von Symbolen folgten darauf (vgl. Braun, S. 11). Danach sei die Entwicklung allgemein von expliziten Bildern zu Symbolen und später auch Buchstaben fortgeschritten, die nach Erfindung des Alphabets regelmäßig miteinander verbunden wurden (vgl. Carter, S. 7).

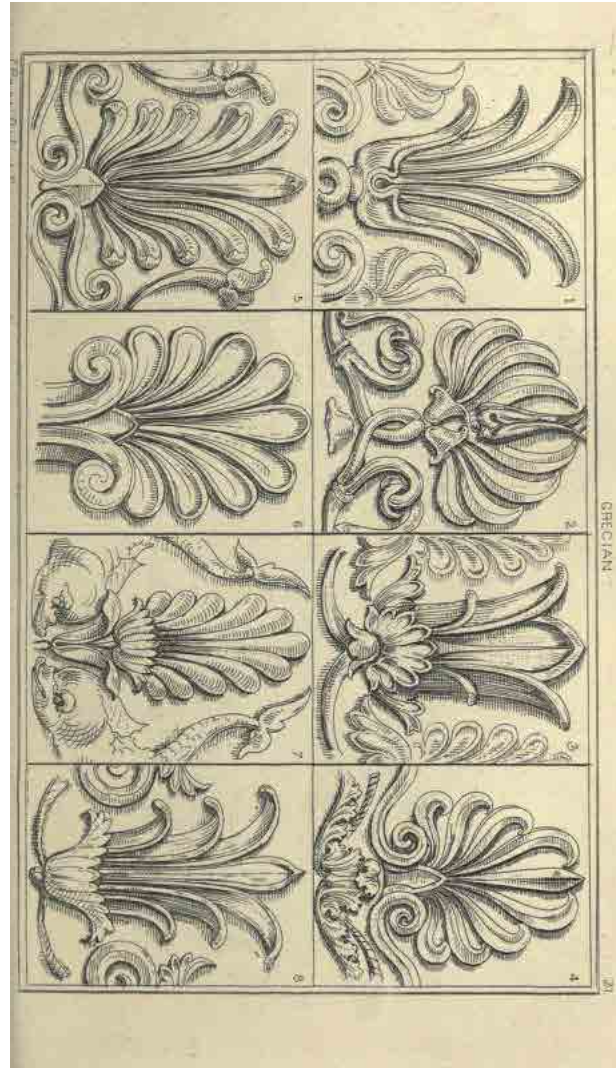
Ab 1000 v. Chr. wurden bereits viele kulturell beladene Formen benutzt, die häufig bei (spirituellen) Ritualen wie den Grabbeisetzungen im Alten Ägypten verwendet wurden und daher noch stark mit symbolischen Zwecken beladen waren (vgl. Newall, Unwin, S. 16).

Durch Kontakt und Einflüsse des Neuassyrischen Reiches kamen die dort benutzten Ornamente von Lotusblumen, Palmetten, Granatäpfeln, Kiefern mit ineinander verzweigten organischen Linien auch nach Griechenland, die mit den dortigen Motiven wie dem Akanthusblatt verknüpft, neu dargestellt und zu umfangreichen Mustern zusammengestellt wurden (vgl. Newall, Unwin, S. 16 f.). Auch die Künstler des Römischen Reiches griffen auf diese Ornamente zurück, interpretierten das Akanthusblatt als Symbol für Erneuerung und statteten die Bauten damit aus, sei es an Wänden oder in Muster-Mosaiken für den Boden, die immer komplizierter und raffinierter wurden und im Laufe der Zeit auch figürliche Motive der Tier- und Mythologiewelt eingebunden haben (vgl. Newall, Unwin, S. 17).

Demnach waren in den kulturellen Kreisen in der Anfangszeit überwiegend pflanzliche Ornamente und Muster vorherrschend, die sich nach und nach von stark symbolischen Einzelmotiven zu Musterketten auf Gebrauchsgegenständen wandelten. Benutzte Materialien waren auch schon zu der Zeit von vielseitiger Natur, unter den benutzten waren Metall, Stein oder Keramik.



Abbildung 20: Sammlung ägyptische Ornamente
Abbildung 21 (rechts): Akanthus-Ornament



2.4.2

Barock, Rokoko, Gotik, Klassizismus, Historismus, Renaissance

Gotik (1150-1600)



In der Gotik ist die Erfindung des Buchdrucks (um 1440) zu verorten. Bevor der Buchdruck erfunden wurde, seien Ornamentik und Muster unter Einfluss verschiedener Religionen, Techniken von einzelnen Menschen oder gesamten Völkern der Nachwelt überliefert worden - mit der Drucktechnik übernahmen damals weit verbreitete Musterbücher diese Aufgabe, machten die Dekore für vielerlei Menschen, vor allem Künstler nutzbar, sorgten für Inspiration und verbreiteten sie (inter-) national (vgl. Batterham, S. 15).

Die in den Büchern verwendete Unziale-Schrift entwickelte sich aus der Kapitalis der Römer, wurde rundlicher und dekorativer und später auch mit Kleinbuchstaben ergänzt (vgl. Drixelius, S. 207). Weiter verändert wurde sie dann zur karolingischen Minuskel, die große Verbreitung fand, somit in vielen Büchern zu sehen ist und durch Rückgriffe und farbliche Ausschmückung der Kapitalis oder Unziale ergänzend dekorativ wirkte (vgl. Drixelius, S. 207). Die Gotik wandelte sie dann weiter um zur Textura-Schrift, die vielen ähnlich der Fraktur erscheint.

"Der gotische Stil beeinflusste [sic] auch die Schrift. Die dem romanischen Stilempfinden angepaßten [sic] runden Schriftformen der karolingischen Minuskel wurden gebrochen und eckiger. Die steile Gleichmäßigkeit verlieh der Schrift einen ornamentalen Charakter. Im 14. und 15. Jahrhundert verschwanden die letzten Rundungen in den Buchstaben. Senkrechte schlossen sich an Senkrechte, die Schrift wurde enger und gestreckter und ähnelte einem Gittermuster." (Drixelius, S. 207).

Das Ornament dieser Epoche resultiert häufig aus Formen der Architektur, beliebte Motive sind dabei das *Fischblasenmuster*, *Faltenornamente* und *vegetative Formen wie Weinstock, Efeu, Farn, Löwenmaul, Fialen, Krabben, Kreuzblumen* und das *Maßwerk* als schmückende Form aus simplen Kreisformen (vgl. Luidl/Huber, S. 13; Lein, S. 144 f). Die vielfach benutzten *Pfeiler und Säulen* haben so gut wie immer *ornamental ausgestaltete Kapitelle* gehabt, meist mit *Blatt- und Rankenwerk*, und die Außenseiten waren von *Kreuzblumen und Krabben* übersät (vgl. Drixelius, S. 164 ff). Sehr häufig verwendete Ornamentformen sind *Blätter und Laubwerk*, wobei es lokale Unterschiede gibt, so werden im *Norden zackige, dornige Blattformen* verwendet und in den restlichen Teilen weichere Formen (vgl. Kurz, S. 239). Diese Ornamentik tritt auch Jahrtausende später wieder in der Druckgrafik bei Aubrey Beardsley und auch in Animationen wie die mit den Scherenschnitten von Lotte Reiniger wieder auf (vgl. Kurz, S. 240). *Ringformen* bilden häufig ein Verbindungselement zwischen verschiedenen Motiven, darunter *exotische Vögel wie Pfauen*, aber auch *Inschriften in kalligrafischer Ausführung, Geometrie wie Rauten*, und die eben genannten pflanzlichen Motive, die so zueinander angeordnet wurden, dass ein *Anschein von Bewegung* entsteht (vgl. Newall/Unwin, S. 72 f).



Abbildung 22: Gotik Fenster



Die Kirchenbauten und andere Architekturwerke sind geprägt von *schwungvollen Linien*, *Spitzbögen* und *Schmuck aus geometrischen Grundformen kombiniert mit Blattmotiven*, letztere wurden dann auch in die Buchkunst übernommen (vgl. Lein, S. 144 f). Insbesondere die großformatigen Fenster der kirchlichen Bauten sind mit vielen Formen übersät und zeigen in der Frontansicht meist *kreisrunde Glasanordnungen* (die *Fensterrose*) mit *Mustern* oder *ganzen Szenen in leuchtendsten Farben* oder stattdessen Spitzbogenfenster, die die Wandmalerei ablösen (vgl. Drixelius, S. 166).

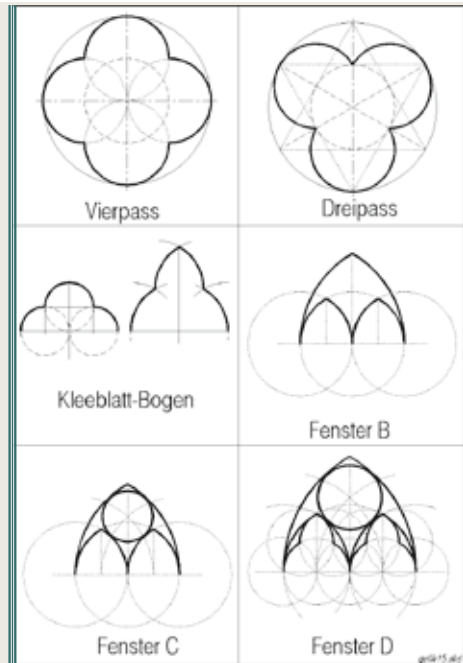


Abbildung 23: Gotik Bauelemente

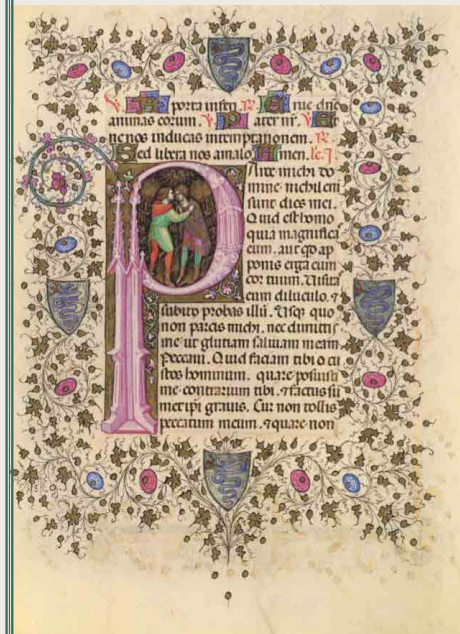


Abbildung 24: Gotik Buchkunst

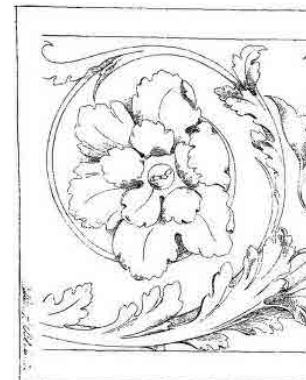
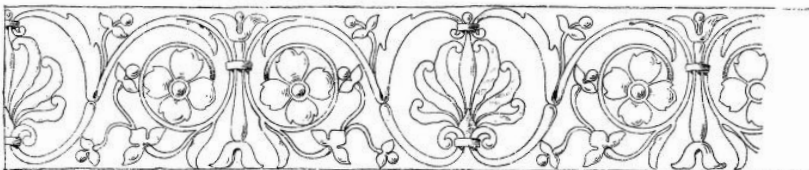
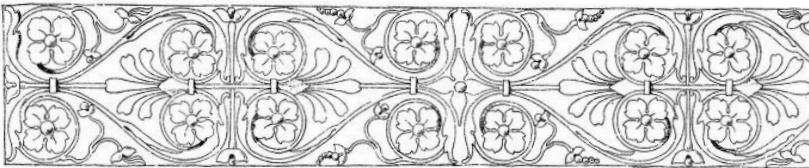
Renaissance (1500-1600)

Die Renaissance bedeutet Wiedergeburt (der Antike) und zeigt sich als klare Abgrenzung zum Mittelalter, nicht nur in der Ornamentik, sondern vorangehend auch durch einen veränderten Lebensstil, die Suche nach der eigenen Persönlichkeit und der Gleichstellung von religiösen, aber auch alltäglichen Motiven wie Landschaften (vgl. Braun, S. 211). Seit der Neuzeit, welche die Renaissance einleitete, begann, wurde Kunst mehr mit Wissen wie *Anatomie oder der Zentralperspektive* verknüpft, mit neu erschaffenen *Regelungen für Ästhetik wie zu Farbe, Komposition* bewertet und öffnete sich der öffentlichen Kritik (vgl. Braun, S. 212). Begriffe wie *Harmonie, Gliederung, Wohlklang* in Bauten sowie in Kunstwerken beschreiben den allgemeinen Stil der Zeit. In der Malerei wurden mit Hilfe der neuen ästhetischen Grundsätze Gemälde mit den Idealen von *Schönheit = Idealismus und Natürlichkeit = Realismus* geschaffen (vgl. Braun, S. 310).

In der Gestaltung greift die Epoche auf antike Vorbilder zurück, entwickelte neue Ornamente wie das *Hopfen- und Feigenblatt, Trophäenmuster, Fabelwesen an Stelle von naturalistischen Tieren* und verwendete überwiegend Formen der *Maureske und Arabeske aus dem Orient, Grotteske als plastische oder gemalte* Dekorationsform für Keramik oder Sockeln und besonders in Deutschland und den Niederlanden *Knoten-, Roll- und Beschlagwerke* (vgl. Luidl/ Huber, S. 13 f, vgl. Lein, S. 393). Ausgehend von der Miniaturmalerei in Italien wandelte sich die Ornamentik von den mittelalterlichen Vorbildern mit Motiven der nationalen Pflanzenwelt zu *klarerer, eleganteren Formen im Gleichmaß*, wie der Arabesken (vgl. Batterham, S. 402). *Geometrische Formen* finden Anwendung als *Intarsien an Möbeln*, weitere Formen stellen *Eierstab, Akanthusblatt, Friesenreliefe mit Delfinen oder Hermen und Puttenmotive* dar (vgl. Lein, S. 392 f).

Die wichtigsten Gestaltungsprinzipien waren: geometrische Formen mit (strenger) Symmetrie, Ordnung, schwungvoller Rhythmus, Ausgewogenheit und daraus resultierend Schönheit, Klarheit und Harmonie (vgl. Tarabra, S. 98).

Abbildung 25: Ornament italienische Renaissance



Abgesehen von der Architektur wird das Ornament nun auch auf Gegenständen wie Möbeln und Leuchtern angewendet und ist mit Blumen- und Obstabbildungen auf Bilderrahmen auch bei der *Umrahmung* angekommen (vgl. Lein, S. 392 f). Die *Naturabbildungen* erscheinen neuartig, da sie sich auf bisher unbekannte *Erkenntnisse in Mathematik, Astronomie und Naturwissenschaft stützen* und eine neue Auffassung von Natur zeigen (vgl. Tarabra, S. 98).

Typografie findet zudem Einsatz als zumeist *ornamentales Initial mit ausladenden schwungvollen Formen* und wird Teil einiger Gemälde. Die Schriften der Renaissance gehen einerseits von der in der Gotik entworfenen karolingischen Minuskel aus und wurden zur kursiven Laufschrift weiterentwickelt, andererseits entwickelte sich eine besser lesbare Abwandlung der Textura für öffentlich-bürgerliche Schriftstücke, die Schwabacher, die dann zur Fraktur für die Anwendung in Büchern ausgearbeitet wurde und verzierende Schwünge oder Haarlinien bekam (vgl. Braun, S. 275). Verknüpft ist die Fraktur heute mit der Nutzung im Dritten Reich und wird daher gemieden.



Abbildung 27: Initial Renaissance



Abbildung 26: Arabeske Renaissance

Barock (1600-1730)

In der folgenden Epoche, dem Barock findet die erste gegenläufige Gestaltungsbewegung zum vorhergehenden Stil statt.

"In der Mitte des 18. Jahrhunderts wurden in Frankreich jene Kunstformen "baroque" genannt, die dem klassizistischen Geschmack der Franzosen nicht entsprachen. Das Wort erhielt damals die Bedeutung von "regelwidrig" und "schwülstig", war also ein Schmähname [...]" (Braun, S. 276).

Im Barock sind im Gegensatz zur vorangegangenen Renaissance Begriffe wie *starke Bewegung, Wirkung, schwungvoller Kurven und Dynamik, konkave und konvexe Plastiken im Wechselspiel* bezeichnend (vgl. Braun, S. 276).

Die Dekorationsformen richten sich *gegen die Gleichförmigkeit und Symmetrie der Renaissance, hin zu mehr bewegten Formen wie dem Knorpel- und Ohrmuschelstil, dem Akanthusmotiv* bis gegen Ende der Epoche kaum noch gerade Linien, sondern nur noch *schwungvolle Rundungen und Schnörkel* zu sehen sind (vgl. Luidl/ Huber, S. 14).

Goldschmuck, Stuckengel, Blumenmuster, Umrahmungen mit Voluten aus edlen Materialien wie Koralle, Elfenbein, Perlmutter oder Silber zeigen die Überladung der Dekorationsformen der damaligen Epoche (vgl. Tarabra, S. 171, 175).

"Jeder Zentimeter des Rahmens ist, dem dekorativen Übermaß des Barocks entsprechend, durch eine Vielfalt der Natur entlehnter Formen ausgefüllt."

(Tarabra, S. 175).

Es herrscht eine *Varianz an Formen*, mit denen perspektivisch gespielt wird, welche die Sinne ansprechen und die den Rahmen von Wirklichkeit zu Imagination ausreizen und sprengen (vgl. Tarabra, S. 162). *Illusion und Bewegung* sind die treibenden Gestaltungsmittel. Inspiriert wurde sich in der Natur, aber mit der Tendenz zur Distanzierung von ihr durch *täuschende Effekte, rhythmisch fließende Kurven, miteinander gemischte Materialien, ausladende Dekorationen und kaum Weißflächen ohne Ornamentik* (vgl. Tarabra, S. 162).

"Es entstanden dynamische und komplexe Muster aus einem Zusammenspiel von Umriss, Farbe und Licht mit geschwungenen, der Natur nachempfundenen Formen."

(Newall/ Unwin, S. 158).

Ein wichtiges ornamentales Element bildet der *Stuck in Architektur und Kunst*, ebenfalls wie der gesamte Schmuck mit äußerst bewegten, geschwungenen Formen und Plastizität (vgl. Lein, S. 22). Gern und häufig verwendet wurden darüber hinaus das *flächenfüllende Bandelwerk mit kurvigen Bändern und Figurmotiven* und die erstmalige *Idee des Gesamtkunstwerkes* Gebäude mit Architektur, Skulptur und Malerei (vgl. Lein, S. 22 f). Nennenswert ist hier zudem die erstmalige Einbeziehung von Buchstaben in den Kontext von Ornamentik, indem *Monogramme* dekorativ ausgeformt wurden (vgl. Luidl/ Huber, S. 14; Tarabra, S. 162).

Eine kulturelle Unterversion ist der Kolonialbarock der spanischen und portugiesischen Kolonien in Lateinamerika, der überwiegend religiöse Motive mit überladenden Goldstuck, vegetabilen Ornamenten und Engelsfiguren ausschmückt (vgl. Tarabra, S. 176 ff).



Abbildung 28: Dynamische Bilder Barock

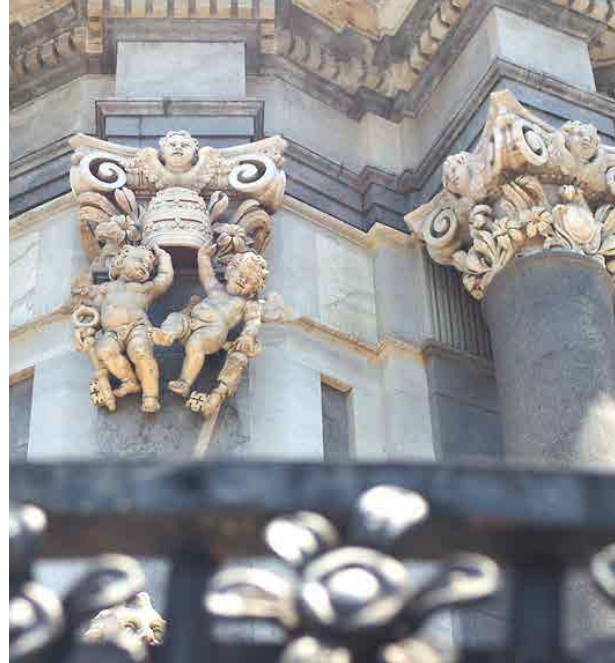


Abbildung 29: Putten an der Cattedrale di Sant'Agata, Sizilien
Abbildung 30 (unten): Knorpel- und Ohrmuschelstil Barock



Rokoko (1720-1780)

Die etwas kurzweiligere Epoche des Rokoko führt die Grundsätze des Barock noch weiter aus. Deshalb wird vor allem in der Architektur nicht von einem neuen Baustil, sondern einer Weiterbildung der im Barock vorherrschenden Formen gesprochen (vgl. Braun, S. 298). Die *Ornamentik ist nicht mehr als Beiwerk, sondern Hauptteil* zu sehen nach dessen sich die Gegenstandform zunehmend richtet und ist geprägt von *asymmetrischen Muschelsymbolen, leicht flammenförmigen Formen, asiatischen Einflüssen* in Teilen der Inneneinrichtung und der Schmuckkunst (vgl. Luidl/ Huber, S. 14).

"Muscheln. Blumen und Mischformen wurden in sanfteren Farben gemalt und gewebt. Sie wurden als Relief geschnitzt [...]. Blütenformen und Tierköpfe in chinesischer Manier fanden Einklang in eklektische Fantasien, in denen Natur und Mythologie verschmolzen. Als erste Ornamentssystematik für Innenräume umfasste die Rokoko-Gestaltung Interpretationen des chinesischen, türkischen und indischen Stils, klassische Figuren und kunstvoll ausgearbeitetes Rollwerk." (Newall, Unwin, S. 166).

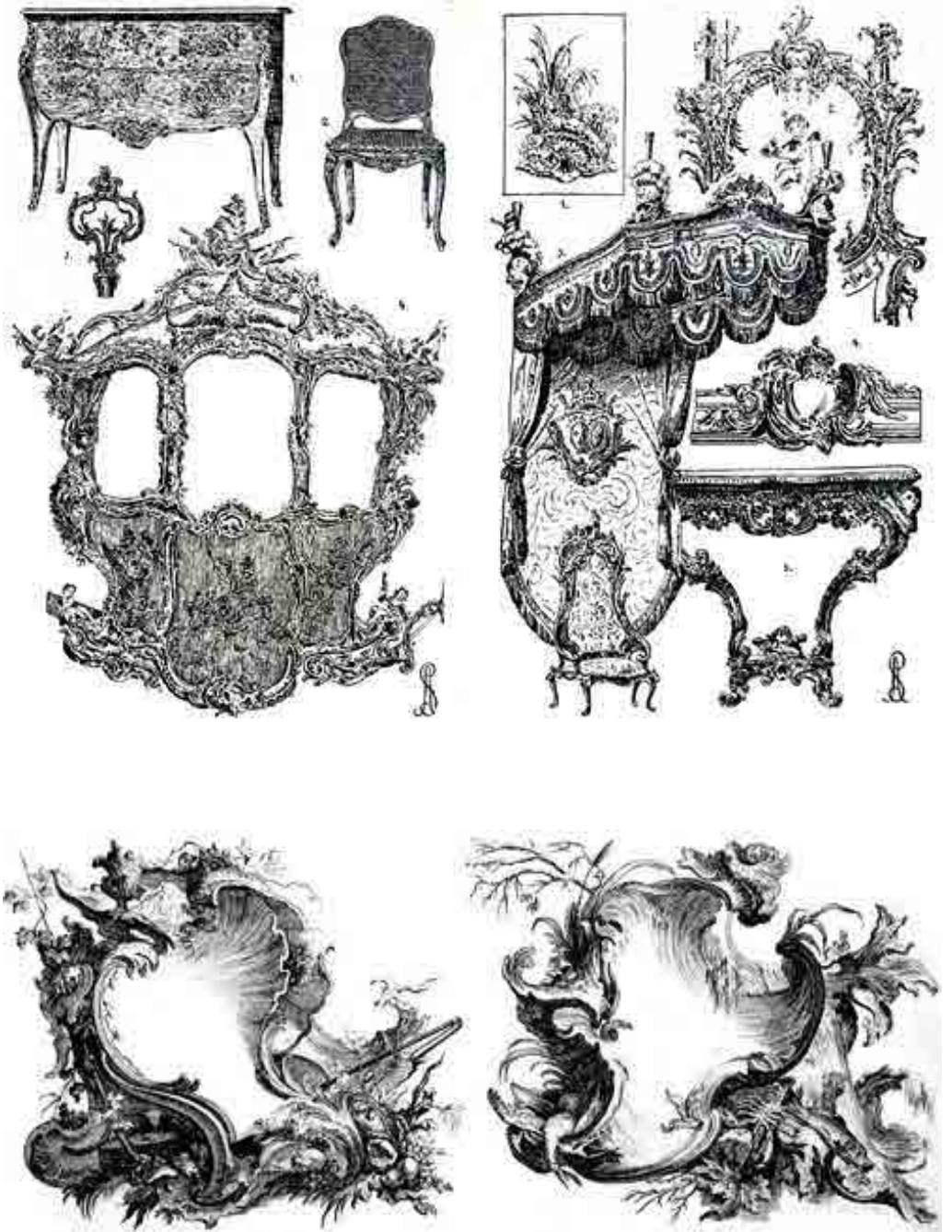
Das Hauptmotiv der Epoche ist die *Rocaille*, die sich aus der Muschelform entwickelt und sich *ungleichmäßig gebogen* an Möbeln, im Kunsthandwerk und Gebäuden *deutlich feiner, leichter, sowohl von Zartheit und Helligkeit der Farbe* im Gegensatz zum Barock zeigt (vgl. Lein, S. 23).

"Die krausen Formen der Rocaille, die in eleganter Leichtigkeit, geschnitzt oder stukkiert, Innenwände und Decken schmückt, lösen die schweren plastischen Zierformen des italienischen Ornaments ab." (Braun, S. 298).

Stuckmotive bestehen dabei vor allem aus *floralen Ornamenten wie Zweigen und Blüten*, die zusammengefügt mit der Rocaille als fließende Blumenwiesen wirken (vgl. Braun, S. 298).

Abbildung 32: Rocaille

Abbildung 33: Rokoko-Ornamente





Klassizismus (1770-1830)

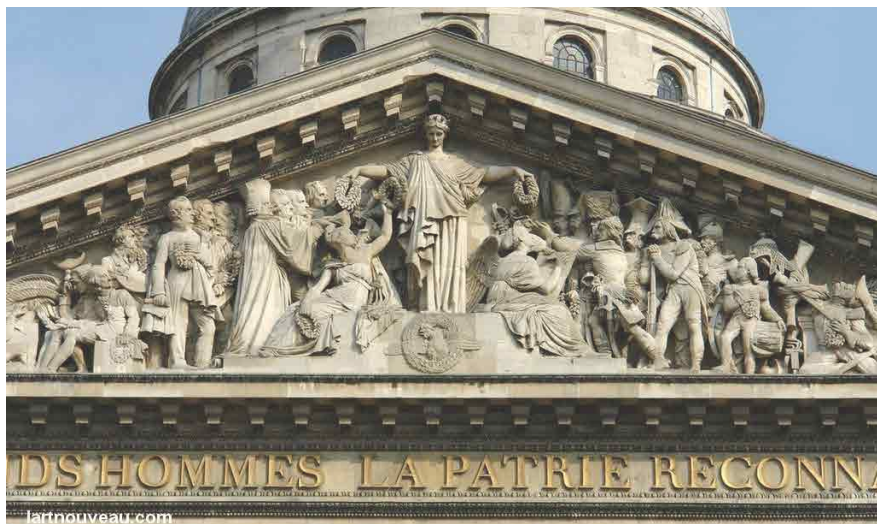


Im Klassizismus ist, wie bei allen Wellenbewegungen der Kunst, wieder ein Rückgriff auf alte Formen und vorangegangene Stilelemente zu erkennen. Auch hier ist eine Gegenbewegung zu den vorangegangenen Stilen des Barocks und Rokokos zu sehen, denn das gesetzte Ziel verfolgte eine *einfache Formbildung für Architektur und Kunsthandwerk*, strebte *Schlichtheit* an und benutzte Vorbilder der griechischen Klassik, um eine *konsequente Monumentalität mit wenigen ausgewählten Ornamenten* umzusetzen (vgl. Lein, S. 260). Viele Ornamente erinnern an die *Antike, die verwendeten Motive zeigen Mäander, Girlanden, Metopen- und Triglyphenfries, Palmettenband, Perl- und Eierstab, Rosetten, Natursymbole wie Lorbeer und Lotusblumen, dazu auch Formen von Tieren wie Hunden und ägyptische Einflüsse durch Pyramiden und Sphingen* (vgl. Luidl/ Huber, S. 14 f, vgl. Lein, S. 260). Elemente im Bau, die nur dekorativen Zwecken dienlich sein sollten wurden zurückgewiesen, um *gerade Linien ohne unterbrochene Konturen* herauszustellen (vgl. Lein, S. 260).

Claudia und Thomas Weil benannten in ihrem Buch *die-se Epoche als letzte, in der ein neuer Stil mit einheitlicher Ornamentik* vorherrschte, alle nachfolgenden seien durchsetzt von vielen Stilrichtungen mit oder ohne Ornamenten und dem Rückbezug auf alte Formen oder die fremder Kulturen (vgl. Weil/ Weil, S. 10).

Abbildung 34: Innenraum Pantheon Paris

Abbildung 35: Front Pantheon Paris



Historismus (1850-1900)

Die Epoche des Historismus ist, hingegen zu allen anderen Stilen, ein *direkter Rückgriff auf vergangene Formen und Ornamente wie denen der Renaissance, dem Barock*, aber auch dem kurz vorher vorherrschenden Klassizismus und keine Neuerschaffung, sondern Nachmacherei.

"Man sah den Dekor, den man seit Anfang unseres Jahrhunderts zunehmend verleugnet, als selbstverständlich und notwendig an, griff aber mangels einen eigenen Stils auf gotische und barocke, später Renaissance-Ornamente zurück, die teilweise mit eklektizistischer Absicht miteinander vermischt wurde."

(Luidl/ Huber, S. 15).

Architekturwerke wurden sowohl innen, als auch außen mit *schmuckvoller Ornamentik* und dem *Material der jeweils nachgeahmten Epoche* behangen und seien vollkommen zweckfrei gewesen (vgl. Lein, S. 260; Braun, S. 349). *Prunkvolle Girlandenmotive, allseits vergoldete Ornamentik, klassische Architekturelemente, Grottesken, Rosetten, Eierstabmotive, Mäander, Akanthus und Lorbeer, Blattranken und Symmetrien* wurden *wild gemischt und unabhängig von der Ursprungsepoche benutzt* (vgl. Newall, Unwin, S. 196 f).

"Das Ornament war im Alltag allgegenwärtig. In den historisierenden Kunststilen der Neuromanik, Neugotik und des Neubarock wurden die Ornamente der jeweiligen historischen Epoche zur Dekoration öffentlicher Bauten wie Theatern und Museen, aber auch von Bahnhöfen, Verwaltungs- und Fabrikgebäuden, sowie so zur Ausstattung privater Wohnräume verwendet."

(Lein, S. 6).

Zum Anfang des Historismus seien bereits über 20 verschiedene Ornamentstile vorhanden gewesen, sodass eine einheitliche, beziehungsweise der Epoche entsprechende Stilistik nicht ansatzweise auszumachen ist (vgl. Weil/ Weil, S. 11).



Abbildung 36 + 37: Tisch Historismus-Stil

2.4.3 Arts & Crafts Style bis Jugendstil

Eine Epoche, die sich dem Historismus und seinen wieder aufgekochten Formen entgegenstellt ist der Jugendstil (1890-1914).

"Er (Jugendstil) ist Ausdruck einer weit verbreiteten geistigen Reformbewegung, die dem Leben mehr Schönheit und Stil verleihen wollte. International engagierte sich damals an der Jahrhundertwende eine Avantgarde und Elite von Künstlern und Kennern für diesen Neuen Stil, der größten Wert auf schöne Wirkung, lyrische Stimmung, reizvolle Oberflächen und den eleganten Rahmen legte." (Betz, S. 3).

Vorbild der Künstler der Epoche war die britische Arts & Crafts-Bewegung (1882-1912), die sich bereits gegen die eklektizistischen Formen des Historismus und sein Nachahmen von alt bekannten Ornamenten richtete (vgl. Hauffe, S. 8; Tarabra, S. 358). In England schlossen sich die Vertreter bereits zusammen, um gegen den Verfall der Qualität von Waren im Zuge der Industrialisierung zu protestieren, den Wert für Handwerksprodukte herauszustellen und gestalteten so Einrichtungsgegenstände, Textilien, Innendekoration in *einfacher Form*, die sich zumeist an der *Geometrie, der Natur und mittelalterlicher Miniaturmalerei inspirierte* mit edlen Materialien gewollt in *Kleinstauflagen* (vgl. Tarabra, S. 358). Sie wollten authentische Muster und Motive und *"Heimische Pflanzen und Tiere fanden Eingang in die stilisierten Dessins von Stoffen und Tapeten, deren harmonische Eleganz als Reaktion auf die überfrachteten Dessins maschinengefertigter Entwürfe zu sehen ist."* (Newall, Unwin, S. 202).

Die Künstler und Handarbeiter versuchten *alte Techniken wie Farben des Mittelalters* wieder auferleben zu lassen, *bestickten Stoffe per Hand mit goldenen Fäden und Perlen und nahmen überwiegend natürliche Motive wie Blumen und Blätter (in Sträußen), Früchte, Bäume, Tiere wie Schwäne, Meereslebewesen wie Seeanemonen* oder andere spezielle Formen zur Gestaltung von Stoffen (vgl. Newall, Unwin, S. 202 f).

Ein Problem der Zeit gegen 1850 sei es gewesen, den Handwerkern und Künstlern einen festen Platz in der neuen Welt von Industrie und Massenproduktion zu sichern (vgl. Fahr-Becker, S. 25). Als wichtiger Vertreter neben *William Morris* ist der englische Maler und Illustrator *Walter Crane* zu nennen. Er war führendes Mitglied der Arts & Crafts Exhibitions Society, ein Mitarbeiter in Morris' Kelmscott Press und Sammler von japanischen Farbholzschnitten, die laut ihm eine frische, dynamische Strichführung hatten (vgl. Fahr-Becker, S. 43 ff). Crane selbst sah die Linie oder den Strich als Sprache an, der mit Horizontalen und Vertikalen im Wechsel, ausdrucksstarken Wellenlinien und Spiralen, Kontrasten von rechtwinkligen, aneinanderstoßenden Linien zu einer besonderen Ausdrucksform des Jugendstils führt (vgl. Fahr-Becker, S. 44). Seine Werke sind überwiegend gekennzeichnet von *Metamorphosen in Fantasiefiguren mit dekorativem Einsatz von Naturelementen* und finden sich in allen Handwerksbereichen wie Malerei, Illustration, Buchkunst, Grafik, Textilien, Glasfenstern, Keramik, Schmuck und auch der Plakatkunst wieder (vgl. Fahr-Becker, S. 44 f).

Die ersten Grundsätze des Funktionalismus sind bereits darin zu erkennen, dass die Künstler die Stile der Vergangenheit verklärten und die Vorstellung vertraten, dass die Form eines Gegenstandes ihrer speziellen Funktion entsprechen müsse – dennoch waren die Design übersät mit schlichten, stilisierten Blatt- und Blütenformen in ineinanderfließenden Grün- und Blautönen (vgl. Tarabra, S. 358 f).

Handwerker vs. Industrialisierung + Kunstpolitik:

Die Jahrhundertwende vom 19. zum 20. Jahrhundert war eine Aufbruchzeit, vor allem in Europa. Die Frauen traten um 1900 erstmals für ein besseres Leben ein, forderten Unabhängigkeit (von ihrem Mann), Bildungsmöglichkeiten, freie Berufswahl, mehr Rechte, wie das Wahlrecht und abseits der klischeehaften Rollen von Mutter und Hausfrau wahrgenommen zu werden (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.).

"Um 1900 hinterfragten Frauen, aber auch Männer zunehmend die tradierten Geschlechterbilder. Frauen ließen sich scheiden, lehnten die Rolle als Ehefrau und Mutter ab oder hatten wie in Léontine in Alfred Camus' Komödie gleich mehrere Männer." (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, Ausstellungsstück 73).

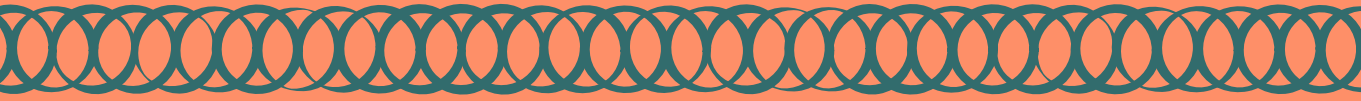
Auch in der Kunst und dem Design sind Frauen des Jugendstils wichtige Vertreterinnen und gestalten aktiv mit. So zum Beispiel die Designerin und eine der ersten Werbegrafikerinnen für Firmenzeichen, Reklame und Verpackungen Änne Koken mit dem Ziel als Mitglied des deutschen



Abbildung 38

Werkbundes ab 1913, die Kunst in Alltag und Gewerbe zu stärken; die Porträtistin, Grafikdesignerin und Mitglied der Berliner Sezession Julie Wolfthorn, die für die Zulassung von Frauen in Kunstakademien kämpfte; und die Schauspielerin Sarah Bernhardt, die Männerrollen spielte und gleichzeitig das Bild der femme fatal verkörperte (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.). Viele Einrichtungen zum Vergnügen der Menschen, wie Theater, Cafés, Kinos, aber auch technische Neuerungen wie U-Bahn-Systeme, Straßenlaternen und konsumorientierte Organisationen wie die großen Kaufhäuser mit ihrer Werbung sorgten für ein neues Lebensgefühl, den Start des Massenkonsums, der Verstädterung und des Wandels (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.).

"Man liebte das Leben und alles was dazu beitrug, es zu verschönern. Selbst alltägliche Formen und technisch notwendige Konstruktionen sollten damals durch kunstvolle Dekoration geschmückt und reizvoll verfremdet werden." (Betz, S. 8).



„Man liebe das Leben und alles was dazu beitrug, es zu verschönern. Selbst alltägliche Formen und technisch notwendige Konstruktionen sollten damals durch kunstvolle Dekoration geschmückt und reizvoll verfremdet werden.“

*Gerd Betz,
[Wie erkenne ich Jugendstil Kunst?
Architektur, Skulptur, Malerei]*

Ganz nach dem Motto Technik gegen Handwerk stellten sich die Kreativen deutlich gegen die Massenanfertigungen der industrialisierten Welt und starteten einen Appell für die Wiederauferlebung und Wertschätzung des Kunsthandwerks.

"Grundlegende Neuerungen in Technik und Wissenschaft stellten um 1900 das bisherige Menschenbild in Frage. Fortschritt prallte auf Tradition, Forschung auf Glaube."

(Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.).

Zudem lehnten sie offen die damals vorherrschende Kunstpolitik ab und organisierten sich deshalb in freieren künstlerischen Abspaltungsgruppen, den sogenannten Sezessionen (vgl. Hauffe, S. 8, 96). Eine dieser Zusammenschlüsse war der Deutsche Werkbund, der 1907 von Industriellen, Künstlern, Architekten, unter ihnen Henry van de Velde und Peter Behrens in München mit dem Ziel der *"[...] Veredelung der gewerblichen Arbeit im Zusammenhang von Kunst, Industrie und Handwerk [...]"* (Hauffe, S. 54), der Anerkennung des künstlerischen Entwurfs und der handwerklichen Qualität bei gleichzeitiger Nutzung der seriellen Anfertigung, um Produkte günstiger herzustellen gegründet (vgl. Hauffe, S. 54). Die Wiener Sezession bildete sich 1897 unter Leitung von Gustav Klimt, positionierte sich ebenfalls gegen die Kunstpolitik des Landes und die akademische Ausbildung von Künstlern, für eine unabhängige, freie und gleichgestellte Kunst für die moderne Gesellschaft ein und setzte den Gesamtkunstwerksgedanken mit einer klaren Formensprache, rechten Winkeln, strenger Linienführung und weniger floraler Ornamente durch (vgl. Hauffe, S. 166; Tarabra, S. 366).

Das bedeutet aber nicht, dass sich die Künstler des Jugendstils nur auf das Handwerk beriefen; sie waren *gegen die massenweise günstige Herstellung*, nutzten aber auch Maschinen zur vereinfachten Produktion (vgl. Kurz, S. 131).

Die *Idee des Gesamtkunstwerkes* hatte bei allen Entwürfen des Jugendstils oberste Priorität, denn Architektur, Innengestaltung, Kleidung, Schmuck, im Endeffekt alle Produkte des täglichen Lebens sollten zu einem großen Ganzen fusionieren (vgl. Hauffe, S. 8).

"Es ging der um 1860/70 geborenen Generation um nichts geringeres als die Wiederherstellung der seit dem Barock verlorenen "Einheit von Kunst und Leben" und die Wiedervereinigung der Baukunst, Malerei und Plastik zum Gesamtkunstwerk."

(Braun, S. 353).

Das große Ziel war es, Ästhetik und Schönheit in jeden Haushalt zu bringen, in den Alltag und in alle gesellschaftlichen Schichten zu integrieren, wozu es einer neuen Bauweise, neuen Materialien, und einen ganzheitlichen Entwurf benötigte (vgl. Tarabra, S. 360).

Ein wichtiges Event für den Jugendstil, die technischen Neuerungen und auch die künstlerischen Entwicklungen eines Stils waren die Weltausstellungen, insbesondere die im Jahr 1889 in Paris. Die Zusammenkunft verschiedenster Nationen führte zum Austausch von materieller und geistiger Schöpferkraft und erlaubte Stil-Vergleiche.

Der Stil - Andere Länder und Ausrichtungen:

Einen einheitlichen Stil der Epoche auszumachen ist nicht möglich, da die verschiedenen Länder andere Formen und Ausdrucksweisen gesucht und benutzt haben. Aus diesem Grund wird auch die Ästhetik des Jugendstils als *Ästhetik des Widerspruchs zwischen Kubus und Arabeske* und von vielen gleichzeitig vorhandenen Ausdrucksformen gesprochen, von unendlichen Rapporten und Mustern entweder in die pflanzenhafte oder geometrische Richtung (vgl. Fahr-Becker, S. 7, 262; Betz, S. 3). Hauptsächlich wird der Jugendstil aber mit *organischer Formgebung, pflanzlichen Motiven und runden, geschwungenen Linien* verknüpft (vgl. Hauffe, S. 8). Diese Ornamentik ist geprägt von *Pflanzen- und Tiermotiven wie Kraniche oder Seerosen, die von der fernöstlichen Kultur und der Volkskunst inspiriert* sind, asymmetrisch und flächig anmuten wie japanische Holzschnitte (vgl. Luidl/ Huber, S. 15).

Die Motive waren dabei unmittelbar von der Pflanzen- und Tierwelt inspiriert und besonders dekorativ, dazu zählen *geschwungene oder gewundene Linien, rhythmische und lineare Kompositionen mit an Abstraktion grenzenden Vereinfachungen, Formmetamorphosen, besondere Farbgebungen und der Einsatz von edlen Materialien mit dekorativer und eleganter Wirkung* (vgl. Tarabra, S. 360).

Eine weitere Inspirationsquelle stellte die japanische Kunst, insbesondere die Holzschnitte mit asymmetrischen Kompositionen, neuen Natur- und Gesellschaftsmotiven, Freiräumen und frei fließenden Linien, dar (vgl. Tarabra, S. 360; Fahr-Becker, S. 9). Die Kunst aus dem fernen Osten habe in Europa zur Feststellung geführt, dass die Künstler zu sehr von natürlichen und organischen Formgebungen abgesehen haben, zu formstreng geworden sind und den Weg zurück von zerdenkender zu nachfühlbarer Kunst finden müssten (vgl. Fahr-Becker, S. 9).

"Allen Vertretern des Jugendstils gemeinsam ist die ablehnende Haltung gegenüber der Kunst im Sinne von bloßer Nachahmung und Wiedergabe der Realität. Ihrer Auffassung nach gehört zum künstlerischen Schaffen weit mehr als die reine Fähigkeit zur Nachahmung." (Tarabra, S. 360).



Abbildung 39: Japanische Einflüsse
Abbildung 40: Atelier Elvira Innenraum

"Von seinem internationalen Erfolg zeugt die große Zahl entsprechender Bezeichnungen: In England heißt er Modern Style, in Österreich Sezessionsstil, in Frankreich Art Nouveau, in Spanien Arte Joven oder Modernisme und in Italien Stile Liberty. Für die Verbreitung des Jugendstils spielen die Weltausstellungen, aber auch die Herausgabe neuer Zeitschriften sowie die Einrichtung entsprechender Lehr- und Werkstätten eine große Rolle." (Tarabra, S. 360).

In Frankreich und Belgien ist die Art Nouveau, wie der Jugendstil dort genannt wird, mit einer *expressiven, ausdrucksstarken und eleganten Linienführung und reichlich Ornamentik* vorherrschend (vgl. Hauffe, S. 10). Wohnhäuser, aber auch Bahnhöfe, Geschäfte und viele andere Gebäude der Stadt wurden um 1900 in dem damals neuen Stil erbaut und mit meist *floraler Linienführung* versehen (vgl. Betz, S. 9).

Ein bekanntes Beispiel der französischen Ausgestaltung ist die der Metro-Eingänge. Der Gestalter Hector Guimard zeigte darin seine Vorliebe für die aus der Natur entspringenden Linien mit den Schildhalterungen als Blumenstängel und abgerundeten Glasdächern wie Libellenflügel, die als Metamorphose von Natur und Architektur gesehen werden und in denen Ornamente der Funktion folgen (vgl. Tarabra, S. 361; Fahr-Becker, S. 75). Funktional sind die Entwürfe, da sie die Metro-Eingänge auch heute noch auffällig markieren und durch die integrierten Laternen sowohl am Tage, als auch in der Nacht den Weg weisen. Das verwendete Material Eisen sei um 1900 herum als Material der Zukunft in der Architektur gesehen worden, wie auch der Eiffelturm aufzeigt und bot vielerlei Möglichkeiten, filigrane Arbeiten auszuführen (vgl. Fahr-Becker, S. 75).

Eisengerüste seien revolutionär gewesen, da sie sehr haltbar sind, keine Wand mehr benötigt wird, stattdessen durchsichtiges Glas Blicke ins Innere freigeben - dennoch mussten sie aber durch ihre erschreckend reduzierte Modernität teils zwingend mit ornamentalen Ausschmückungen aus Musterbüchern versehen werden (vgl. Braun, S. 351).

Um zu Guimard zurückzukommen, lässt sich anmerken, dass er für die Metro eigens eine Schriftart entwarf, die damals viel Kritik aufgrund einer "fehlerhaften" Lesbarkeit bekam, ebenso wie der Aufbau der Schilder, der aus Pflanzenstängeln und Verzweigungen besteht, die den Schriftzug und auch die Blüten-ähnliche Lampe halten, doch *"Selbst die Gegner des Jugendstils finden in Guimards Oeuvre den vollkommenen Ausdruck eines Stils, der über alle Funktionalität hinaus Qualitäten aufweist, die im Bereich der modernen Architektur selten geworden sind: Eleganz und Phantasie, Musikalität und Poesie."* (Fahr-Becker, S. 81). Bei seinen Entwürfen sei die *Linie, die sich aus den natürlichen Vorbildern ableitete*, das wichtigste Ausdrucksmittel gewesen, das *weder symmetrisch oder parallel* sein dürfe, da diese strengen Prinzipien nicht der Natur entsprächen (vgl. Fahr-Becker, S. 76).

"Seine zwischen 1899 und 1913 erbauten Metroeingänge aus Gußeisen [sic] wirken wie bizarre Baldachine. Das Material ist flüssig geformt, pflanzliche, gespannte, federnde Linien tragen und überschneiden sich, verkünden die Botschaft des neuen Stil und einer neuen Zeit." (Beltz, S. 9).



Abbildung 41: Metroeingänge Paris



Abbildung 42: Metroeingänge Paris Dach

Deutschland hingegen tendierte zu *handwerklichen, sachlichen, konstruktivistischen Formen*, entwickelte aber auch organisch-geschwungene Ornamentik, inspiriert von Naturformen, jedoch deutlich *reduzierter und weniger elegant* als in Frankreich (vgl. Hauffe, S. 10, 14). Die Arts&Crafts-Entwürfe im Bereich der Buchkunst und der Tapeten, so von William Morris fanden daher in Deutschland keine Begeisterung (vgl. Kurz, S. 129). Peter Behrens ist in Deutschland einer der führenden Persönlichkeiten in der Grafik, dessen bekanntestes Druckwerk die Lithografie *"Der Kuss"* (1897) ist: **"Diese spezifisch deutsche Komposition weist einige typische Züge auf, so die Härte der Form, eine gewisse Schwerfälligkeit, Gedrungenheit, Gewichtigkeit, Würde, die vom französischen raffinierten, betont geschmackvollen und vergleichsweise frivolen Art nouveau beträchtlich abweicht."** (Betz, S. 54).

So ist bei ihm mehr Abstraktion (der Haare) zu sehen, weniger romantisierende Details, keine florale Ornamentik, nur die Haare, die wie wilde Wellen wirken und eine äußerst gedeckte Farbigkeit, die mehr Schwere mit sich bringt.



Abbildung 43: Titel der Jugend 1896

Abbildung 44: Titel der Jugend 1897

Abbildung 45: Peter Behrens - Der Kuss (1898)

München war zu dieser Zeit eine wichtige Stadt mit den Zeitschriften *"Simplicissimus"* und *"Jugend"*. Die Wochenzeitschrift *Jugend* erschien erstmalig im Jahr 1896, war der Namensgeber der Epoche in Deutschland, beinhaltete die Themen Kunst und Leben und zeigte viele heute ikonische Titelblätter von verschiedensten Künstlern, wie zum Beispiel Gustav Klimt (vgl. Hauffe, S. 40). Die *Simplicissimus* behandelte überwiegend Satire an der Tagespolitik, der Institution Kirche oder dem Militär, bildete überzogene Karikaturen, gezeichnet von Thomas Theodor Heine ab und wurde daher Ziel der Zensur (vgl. Hauffe, S. 46; Fahr-Becker, S. 225).

"Dem aufstrebenden Jugendstil gelang es über Reproduktionen in Kunstzeitschriften, die immer zahlreicher wurden und die Grafikkunst immer weiter in den Mittelpunkt rückten, ein breites Publikum zu erreichen." (Sato, S. 43)

In Berlin gab es ab 1895 bis 1900 die Kunst- und Literaturzeitschrift *PAN*, die vierteljährlich Illustrationen und Grafiken von Künstlern wie Max Liebermann veröffentlichte und als Thema die Gestaltung des Jugendstils und theoretische Schriften zum Kunstgewerbe beinhaltete (vgl. Hauffe, S. 96; Fahr-Becker, S. 260). Die Zeitschrift führte alle Bereiche der Gestaltung auf, darunter bildende Kunst, Design, Musik und Literatur, dabei aber immer mit einer kritischen Haltung der öffentlichen Kunstpolitik entgegen und war somit weniger für die Allgemeinheit und mehr für die Künstler gedacht (vgl. Geiger, S. 201). Jede Ausgabe hatte dabei ein Thema, das manchmal mehr, manchmal weniger leicht erkennbar war und in Märchen, Mythen, naturalistischen, symbolistischen oder kritischen realistischen Werken verschiedener Künstler zusammengesetzt wurde (vgl. Geiger, S. 202). Die *PAN* setzte sich auch gleichzeitig für die Verbreitung der Buchkunst ein, denn es gab eine Normal-, eine Luxus- und eine Künftlerausgabe mit Beigabe von originalen Grafiken, die sich wohlhabende Menschen wie dem Zar Alexander aus Russland leisteten und beispielsweise das Magazin auf Japanpapier mit Kupferdruck bekamen (vgl. Fahr-Becker, S. 260 f).

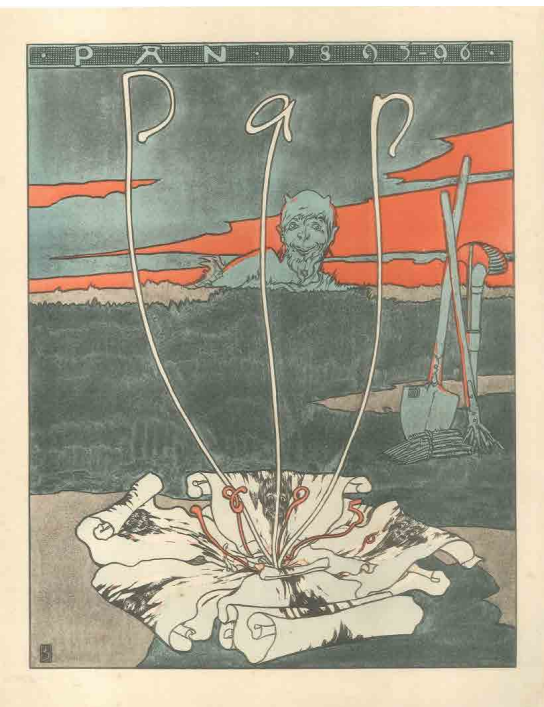


Abbildung 46: Titel der PAN 1895-96



Abbildung 47: Titel der Ver Sacrum 1898

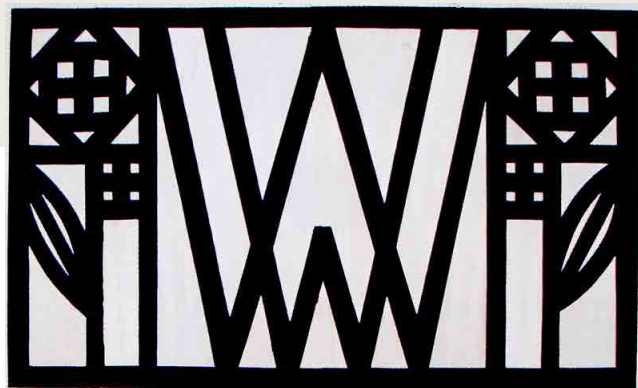


Abbildung 48: Monogramm und Bildzeichen Rose der Wiener Werkstätte

Die Wiener Sezession brachte ab 1898 die monatlich erscheinende Zeitschrift *„Ver Sacrum“* (deutsch: Heiliger Frühling) heraus, in welcher neue Kunst (auch bereits japanische) und Literatur publiziert wurden, die inhaltlich und gestalterisch ein sehr hohes Niveau aufwies und somit versuchte, die Kritik am Jugendstil zu verringern (vgl. Hauffe, S. 282).

Auch die Wiener Werkstätten lehnten sich gegen die Kunstpolitik auf und fertigten Möbel, Textilien, Keramik, Glas, Schmuck, Mode, Werbegrafiken und Ansichtskarten an, die jedoch schon sachlicher und reduzierter in ihrer Ornamentik und Form anmuteten, mit vielen geometrischen Linien und Grundformen, wenigen floralen Dekorformen und überwiegend schwarz-weißen Entwürfen (vgl. Hauffe, S. 220 ff; Fahr-Becker, S. 370 f).

Sie beschäftigten sich zudem sehr intensiv mit dem Konflikt des Jugendstils und dem Streben nach Ästhetik und Exklusivität, aber auch der gleichzeitigen Wunschvorstellung nach Kunst für die Allgemeinheit (vgl. Fahr-Becker, S. 364).

„Lieber an einem Gegenstand zehn Tage arbeiten, als zehn Gegenstände an einem Tag herstellen, ist der bezeichnende Grundsatz der Werkstätte, der jedem Arbeiter anerzogen werden mußte [sic], um jeweilig die relativ vollkommenste Leistung zu erzielen. Jeder Gegenstand verkörpert sonach den höchsten Einsatz des technischen und künstlerischen Könnens, und sein Kunstwert liegt da, wo er so selten gefunden wird und in Wahrheit zu suchen wäre, nicht ausschließlich in den dekorativen Äußerlichkeiten, in den formalistischen Zutaten, sondern in dem Ernst und der Gediegenheit der geistigen und manuellen Arbeit. Von beiden trägt jeder Gegenstand das Signum, er ist nicht nur von dem Entwurfskünstler gezeichnet, sondern auch von dem Ausführenden, dem Handwerker, dem Arbeiter, der ihn allein hergestellt hat.“ (Fahr-Becker, S. 365).

In Österreich galten die Gestalter *Otto Wagner* und *Josef Hoffmann* als Pioniere im Design von *geometrischen Mustern und Grundformen für eine sachliche Formensprache* im Jugendstil, die noch heute modern wirkt (vgl. Hauffe, S. 168). Vorn vorweg ist natürlich auch hier der Österreicher *Gustav Klimt* zu nennen, der seine Figuren immer mit vielen Formen, Ornamenten und Dekorationselementen in verschiedensten Material miteinander verschmelzen ließ und sie durch die geometrischen Formen, wie Ovale oder Vierecke *konstruktivistisch und sehr abstrakt* aufbaute (vgl. Betz, S. 60). Werden nun Werke von Klimt mit denen der Franzosen verglichen, so lässt sich auch hier wieder eine *deutliche Strenge und Konstruktion finden, während Paris und Co. im Floralen schwelgen*.

Der in Italien vorherrschende Stile Liberty kam verhältnismäßig spät mit der Industrialisierung in Berührung, war dadurch mehr beeinflusst von Handwerk und Tradition und belebte durch die neue Technik das *Murano-Glas* wieder (vgl. Hauffe, S. 384, 408). Die Italiener nutzten überwiegend *vielfältige Bilder und Dekorationsmotive aus der Tier- und Pflanzenwelt* und entwickelten aus ihnen immer wieder neue Formen:

"Die dynamisch emporschnellende Linie der Stängel von Blüten- und Kletterpflanzen und die wellenförmigen Umriss von Muschelschalen sind die Grundelemente, die jeder künstlerischen Schöpfung Struktur verleihen. Die Formen sind offen, asymmetrisch, lebendig, der Vitalität und Dynamik pflanzlicher und tierischer Formen nachempfunden." (Tarabra, S. 372).

In Spanien sind vor allem die schon fast surrealen Bauten von *Antonio Gaudi* als Architekturbeispiel des Jugendstils zu nennen.

"Seine Bauwerke haben den Charakter des lebendigen, vom Künstler nach eigenen Gesetzen geschaffenen Organismus."

(Betz, S. 7).

Seine Gebäude seien im Gegensatz zu anderen Jugendstil-Architekten vollkommen dem Jugendstil verschrieben - wo andere Gestalter recht zweckgebundene Villen mit äußerlich aufgesetzter Ornamentik kreierten, habe Gaudi innerliche Formen wie Dynamik, Schwingungen, Fantasie, verfremdete Naturformen, aber auch Materialmix mit Keramikmosaik benutzt und sei zur Vervollendung des Stils geschritten (vgl. Betz, S. 5 ff).

"Für ihn war ein Wohnhaus ein organisch gewachsener lebensfähiger Organismus. In genialer Phantastik [sic] fügte er schwingende Fenstergliederungen, Balkonbrüstungen und dekorative Fassadenelemente wie Sehnen, Haut und Knochen zusammen." (Betz, S. 6).



Abbildung 49: Casa Batlló, Barcelona

Motive und Ornamente

Die Ornamentik des Jugendstils suchte nach einer *Abkehr von den verbrauchten Formen des Historismus* und wandte sich durch die bestehenden Ängste und Probleme in Bezug auf die Industrialisierung, den Industriestädten und überwiegend technisierten Prozessen zum *Organisch-Biologischen* hin und suchte dort nach Regeneration (vgl. Fahr-Becker, S. 12). Allgemein verbindend für die verschiedenen Ausrichtungen des Jugendstils seien *spannende Linienführung in sogenannten Peitschenhieb-Linien* und *"[...] einem bewegungsvollen, dem Wellenschlag des Wassers und den knorpeligen Formen von Wurzeln nachgebildeten Ornament [...]"* (Braun, S. 353; vgl. Newall, Unwin, S. 216).

Vorbild für pflanzliche und tierische Formen sei dabei der Zoologe und Naturphilosoph *Ernst Haeckel* gewesen. Naturforscher wie er gaben (den Künstlern) durch die Veröffentlichung von Fachbüchern mit Illustrationen einen Einblick in die Natur, insbesondere der Meeres- oder Insektenwelt mit geschwungenen Gliedmaßen und besonderen Farbspielen (vgl. Fahr-Becker, S. 12). So wurden Formen der Natur weit verbreitet genutzt, um Architektur, Buchkunst, Plakate und weitere Bereiche des Alltags auszuschnücken und mit weiteren Motiven zu kombinieren.

"Sinnliche Naturdarstellungen mit Frauen, Gewässern, Blumen und floralen Mustern sind typische Motive im Jugendstil."

(vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, Ausstellungsstück 23).

Die französische Stadt Nancy war dabei besonders bekannt für naturverbundene Ornamente und Muster und beherbergt sie noch bis heute.

"Das Schwelgen im floralen Dekor bedeutete auch den Versuch der Wiedergewinnung eines verlorenen Paradieses."

(Fahr-Becker, S. 107).

Ausdrucksmittel auf Bauten, Rahmungen oder Alltagsgegenständen wie Keramik sind vor allem eine *spürbare Leichtigkeit durch die natürliche Formgebung, Farben in Pastelltönen, Asymmetrien*, Orchideen, Callablüten für das Weibliche, Lilien für die Reinheit und viele weitere *Blumen, die neben der Dekoration auch Stimmungen und Gefühle darstellen* sollten – so stehen Nachtschattengewächse für Schwermut und Weltentsagung; die Herbstzeit für Vergänglichkeit; narkotische Pflanzen als bittersüß; der Sumpf für Geheimnisvolles und eine magische Anziehungskraft (vgl. Fahr-Becker, S. 108 f). *Frauen und Blumen* zeigten sich häufig im Motiv der Lilienkönigin, die stilisiert in einigen Grafiken zu erkennen ist und als Jungfrau von Reinheit und Edel zeugte und mit dem Gesichtsausdruck etwas Sehnsuchtsvolles vermittelt (vgl. Betz, S. 48 f). Die Vertreter der *geometrischen Dekoration*, vor allem im Innendesign, nahmen ebenfalls florale Motive als Vorbild, analysierten sie und *erfanden sie mit linearen, konstruierten Formen, Winkeln, Geraden und Diagonalen, Kreisen und Vierecken neu, wodurch sie strenger als der verspielte Stil wirkten* (vgl. Newall, Unwin, S. 222). Benutzte Motive der Glaskunst oder Tapetenherstellung wie das des Lebensbaumes setzen sich wie Puzzle zusammen, haben *viele Verzweigungen*, wurden häufig durch ein *zugrunde liegendes Raster* bestimmt und entwickelten eine eigene Formsprache, die nicht frei von runden Linien war, aber mehr zur *Reduzierung und einer deutlichen Formsprache* tendierte (vgl. Newall, Unwin, S. 222 f).



Abbildung 50: Ernst Haeckel, Orchideen

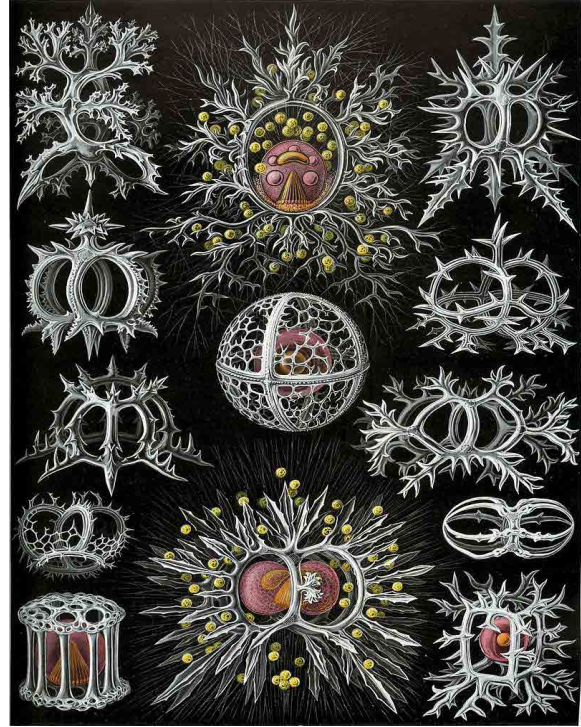


Abbildung 51: Ernst Haeckel, Strahlentierchen

Abbildung 52: Geometrische Rosen Charles Rennie Mackintosh



Ein weiterer Aspekt der ornamentalen Gestaltung ist die Nutzung von Synästhesie. Diese wird im Kapitel der psychologischen Betrachtungen noch einmal erwähnt. Dieses Wahrnehmungsphänomen ist wie eine Mitempfindung mehrerer Sinne zu verstehen und wurde im Jugendstil genutzt, um Fantasiegefühle jenseits der Realität erlebbar zu machen (vgl. Fahr-Becker, S. 13 ff).

"Der Jugendstil komprimiert den synästhetischen Kunstgriff zur Realität: Gewellte Haarmassen, Ornamentalschleifen, Pflanzenarabesken gleichen den graphischen Aufzeichnungen von Klangbildern, und die Blüten, morbide oder rein, verströmen ein köstliches Bukett." (Fahr-Becker, S. 16).

Ein weiteres Beispiel dafür sei die "[...] Doppeldeutung weiblicher Schönheit und blumenhafter Stilisierung [...]" (Betz, S. 43), die Frauenfiguren (auf Plakaten), die durch Dynamik, Wind, Bewegung wie Pflanzen wirken, wie sich biegende Stängel, sich wiegende Blüten und somit als Ornament erscheinen, das durch gewellte Kleider, fliegendes Haar, Rüschen und Stoffe stilisiert in Erscheinung tritt und wieder an den bekannten Themen Fantasie, Märchen, Traum anknüpft, die in der Literatur des öfteren als Vorläufer des Surrealismus interpretiert werden (vgl. Betz, S. 43). Verdeutlicht wird dieses Prinzip auf dem Werbeplakat für das "Folies Bergère" von Lelée.

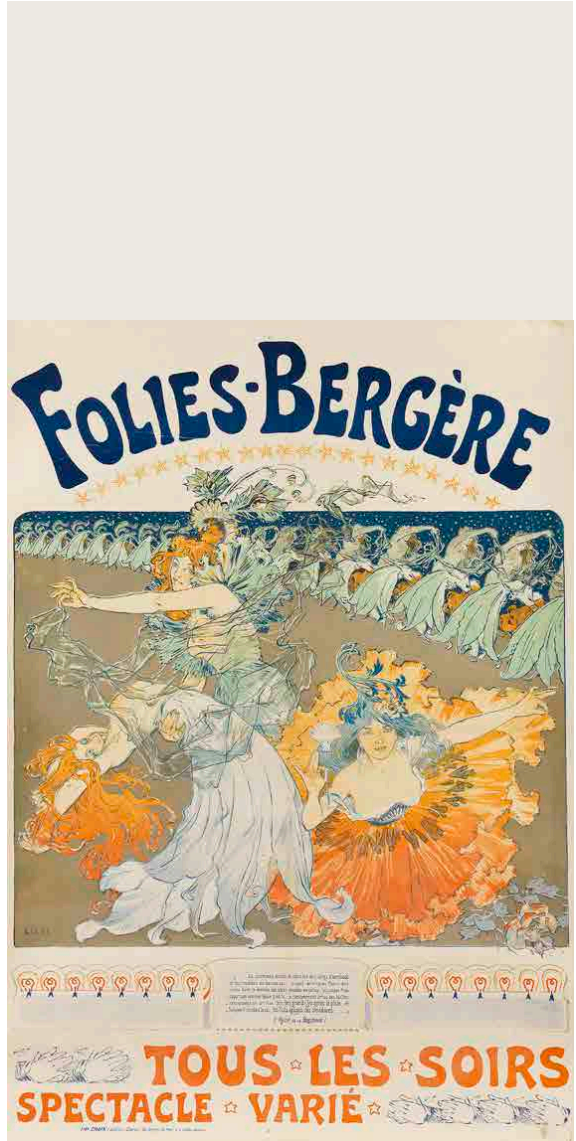


Abbildung 53: Leopold Lelée - Plakat Folies Bergère

Abbildung 54 (rechts): Werbeplakat von Georges Gaudy 1898

Ein besonders häufig genutztes Motiv, sei es in der Plakatkunst oder in Plastiken und Büsten, ist die weibliche Figur. Dabei wurden Plastiken recht wenig und wenn dann kleinformatig hergestellt, wobei allgemeinere Stilmittel des Jugendstils wie kurvige Linien und weich fließende Formen verwendet wurden (vgl. Braun, S. 366). Themen, in die sie eingebettet war, sind die Beziehung der Geschlechter untereinander, erotische Fantasien, als *Symbol aller Schönheit*, *"das böse Weib"* oder *die femme fatale* (vgl. Fahr-Becker, S. 17).

In vielen Figuren sind die Frauen als Naturgöttinnen dargestellt, in die *Mythologie* eingeschlossen und werden zu verführerischen, gefährlichen, dämonischen Wesen wie Nymphen, Harpyien, Medusa, Meerjungfrauen oder wie bei Gustav Klimt häufig zu sehen die rothaarige, feurige Hexe als Symbol für starke Frauen (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, Ausstellungsstück 10, 11, 18, 20).

"Fabeln und Märchen waren eine wichtige Inspiration für den Jugendstil. Zartgliedrige Frauen erscheinen wie aus anderen Welten, begleitet von Froschkönig, Einhorn oder geflügelten feenhaften Mensch-Tier-Wesen." (Braunschweigisches Landesmuseum, Ausstellungsstück 15, 16).

Ihre Gesichtsausdrücke sehen meist abwesend, zart, verträumt und sich zurücknehmend aus. Abseits der Fantasiewelt wandelte sich das Frauenbild bereits, sie traten emanzipierter auf und wurden auch zunehmend *Motiv in der Werbung*, wenn auch mehr konsumorientiert als politisch. So gab es Werbeplakate von der modernen Radfahrerin mit neuer Mode in Hosen und neuen gesellschaftlichen Freiräumen, von Frauen im Kampf um das Wahlrecht, die rauchende Frau

und gleichzeitig auch die Frau in der klassischen Rolle der Mutter und Hausfrau (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, Ausstellungsstück 30, 76, 77). Diese zwei Darstellungen seien als Widerspiegelung der damaligen gesellschaftlichen Gegensätze zu sehen: Die Freude und Faszination für die Natur und auch die technischen neuen Möglichkeiten und auch die Vorliebe für tagträumerische Märchenwelten mit Frauen als Fantasiefigur und gleichzeitig als Werbeikone für reelle Produkte wie Zigaretten oder Elektrizität, dort vor allem um zu zeigen, dass die Moderne, Konsum und Fortschritt nicht ohne die neue Technik möglich sind (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.). Die Werbefiguren wurden also genutzt, um Akzeptanz in der Gesellschaft für die Industrie zu schaffen und die Vorzüge illustrativ und freundlich zu visualisieren.



Die Plakatkunst erlebte im Jugendstil einen riesigen Trend und kurbelte den Konsum durch die viel verbreiteten und künstlerisch höchst ansprechenden Werbeplakate deutlich an. *Henri de Toulouse-Lautrec* war in Paris einer der Vertreter, neben Größen wie *Alfons Mucha*, welcher die Plakate zur Kunst werden ließen. Werbung gab es in der Zeit für alles in allen Bereichen: aufkommenden Tourismus wie auf Sylt mit Abbildungen der Landschaft und reizenden Frauenbildern, die neuen technischen Errungenschaften durch die Industrialisierung und explizit die Kohlekraftwerke, Theaterstücke, Zigaretten, Champagner und anderen Luxus (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, Ausstellungstück 39 f, 89). Insbesondere in Paris gab es um die Jahrhundertwende so viele Plakate wie nie zuvor, die auch eine Sammelleidenschaft vieler Menschen auslösten. Diese hatten den Zweck, die Besucher der Weltausstellung vollumfänglich zu umwerben, mehr einheimische Produkte an internationale Gäste zu verkaufen, die Industrie dadurch zu stärken und Aufmerksamkeit zu erregen (vgl. Fahr-Becker, S. 91). Die in 1868 verbesserten Drucktechniken und der 1879 eingeführte Farbsteindruck legten dabei den Grundstein für das Aufkommen der vielen Plakate (vgl. Fahr-Becker, S. 91).

Wie bereits erwähnt, war der *japanische Farbholschnitt* für die Grafik des Jugendstils ein großer Einflussgeber bezüglich *reduzierter, fließender Linien und Silhouetten, der verführerischen, eleganten Frau als Motiv und der gesetzten Bildausschnitte*.

"Gerade die Neigung zu ornamentaler Abstraktion, zu dezenter, transparenter Farbigkeit, zu Eleganz, Überraschungseffekten, zum Geschmackvoll-Elitären ließ sich durch die neue fließende, dekorative Linienkunst befriedigen." (Betz, S. 38).

Fein abgestimmte Farben und Eindrücke seien häufig dem Impressionismus entsprungen, so wie auch die Wahrnehmung von Oberflächen und zu übermittelnde Stimmungen (vgl. Betz, S. 40). Auch neue, abstrakte Schriften mit besonderer Ästhetik machten sich selbst Platz auf den Plakaten. Vielmals verschmolzen *Grafik und Typografie zu einem großen Ganzen* auf den Plakaten, wobei die Figuren stilisiert wurden und die Buchstaben schon bald wie Ornamente, auch ausgeformt als Initialen, wirkten.

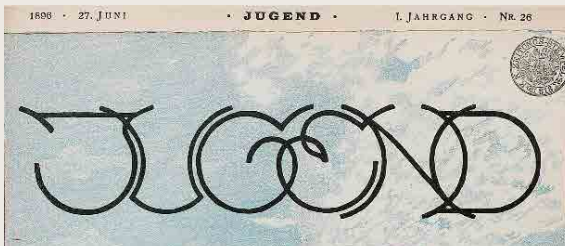


Abbildung 55: Abwechselnde Typografie in der "Jugend" 1893



Abbildung 56: Abwechselnde Typografie in der "Jugend" 1896

Einige Künstler in Deutschland wandten sich bereits vom Ornament ab und ersetzten es durch Muster für Gegenstände des Alltags für die sie Ornamentik zu überladen und repräsentativ empfunden haben und keine Möglichkeit sahen, dieses ins Abstrakte und Moderne zu übersetzen (vgl. Fahr-Becker, S. 262). Und Designer wie Charles Rennie Mackintosh oder Frank Lloyd Wright wandelten die dekorativen, kurvigen Formen bereits in als modern empfundene geometrische, abstrahierte Muster um (vgl. Newall, Unwin, S. 220).

Zum Ende des 19. Jahrhunderts kam dann erstmals die Diskussion zu Sinn und Zweck des Ornaments in Kunst, Design, Architektur und Alltag auf und fand recht schnell Ablehnung in großen Teilen der künstlerischen Gesellschaft, bis es um 1911 aus beinahe allen Bereichen verschwand (vgl. Weil/ Weil, S. 11).

"Diejenigen Künstler, die in die Zukunft schauten, hatten das seit 50 Jahren andauernde Stilgemisch von Pompejanisch, Barock, Chinesisch und Elisabethanisch und Ähnlichem so gründlich satt, dass sie dieses und das Intellektuellengeschwätz mit einer neuen Praxis zur Seite fegten."

(Weil/ Weil, S. 11).

Einige Stimmen sagen, dass das Hauptproblem die Uneinigkeit in der Stilistik und die Mischung derer gewesen sei und die "schlechte Stimmung" auf die dekorative Form an sich abgeladen wurde, was zur Verbreitung von Ornamentlosigkeit und Weißraum führte (vgl. Weil/ Weil, S. 11).

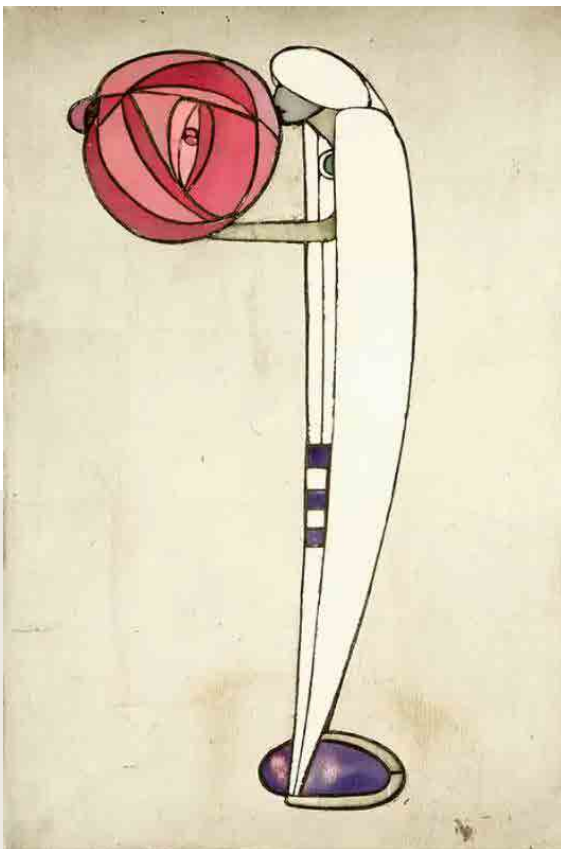
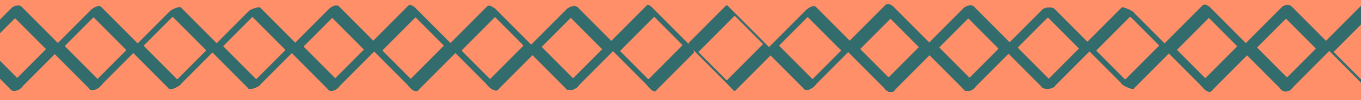


Abbildung 57: Charles Rennie Mackintosh 1902



**„Die Konstruktion des Raumes,
die auf das Wesentliche
beschränkten Umrisslinien, die
stilisierte Art der Darstellung,
der kalligraphische Stil und
die große Sensibilität für die
Erscheinungsformen der Natur
verweisen offenkundig auf die
Mangas von Hokusai, die Drucke
von Hiroshige und die erotischen
Darstellungen von Utamaro.“**

*Daniela Tarabra über Jugendstil-Kunst,
[bildlexikon kunst: Stile und Epochen von
der Romanik bis zum Jugendstil]*

2.4.4 Japonismus und die Holzschnitte

Der Japonismus beschreibt eine Zeitspanne von circa 1862 bis 1900, in der weltweite Aufmerksamkeit auf der Kunst Japans lag und in Europa verbreitet wurde (vgl. Tarabra, S. 318). Geschichtlich betrachtet wurde Japan um 1850 gezwungen seine wirtschaftliche Abschottung zum Rest der Welt aufzugeben und Handelsverträge aufzunehmen, die auch verantwortlich für die Teilnahme an der Weltausstellung 1862 in London und den großen Hype um japanische Formen und Farben waren (vgl. Tarabra, S. 318). Ab 1854 wurden immer mehr Kunstgegenstände nach Europa importiert und vor allem in Paris mit großer Freude angenommen (vgl. Mextorf, S. 12). Von da an waren alle Länder, insbesondere Frankreich und Großbritannien, fasziniert von den neuen Ausdrucksmitteln und ließen sich in Kunsthandwerk und Malerei davon inspirieren.

Der neuartige Stil hat eine starke, konsequente Linienführung, vielfältige, exotische Bildgestaltung, leuchtende Farbigkeit und beeinflusste den Stoffmarkt, das Theater und die Inneneinrichtung (vgl. Tarabra, S. 318 ff). Die japanischen Künstler nutzten außerdem einige bisher in Europa unbekannte Gestaltungsprinzipien, wie beispielsweise markante Anschnitte der Motive im Bild, außergewöhnliche Standpunkte und Perspektiven des Betrachters, spannende Bildkompositionen mit Asymmetrie und das Experiment mit Freiräumen und Verdichtungen (vgl. Mextorf, S. 12).

"Die Konstruktion des Raumes, die auf das Wesentliche beschränkten Umrisslinien, die stilisierte Art der Darstellung, der kalligraphische Stil und die große Sensibilität für die Erscheinungsformen der Natur verweisen offenkundig auf die Mangas von Hokusai, die Drucke von Hiroshige und die erotischen Darstellungen von Utamaro."

(Tarabra, S. 318, zu Jugendstil-Kunst).

Die Frauendarstellungen waren, wie auch im Jugendstil, reich vertreten – die Optik immer mit einem großen, schlanken Körper und besonderer Anmut und Eleganz (vgl. Marks, S. 28). Viele der im Westen bekannten Drucke waren aber bereits zensiert, denn ab 1790 wurde "Unzüchtiges", Porträts von real existierenden Prostituierten, zusätzliche Texte, Bildnisse von historischen Kriegerern und Luxusgewändern von der japanischen Regierung aus verschiedensten Gründen verboten und alle übrigen Drucke mit einem Zulassungssiegel versehen (vgl. Marks, S. 32).



Abbildung 58: Kitagawa Utamaros Frauenbilder 1791-92

"Die Einfuhr von japanischen Erzeugnissen wie Drucke, Gemälde, Porzellan, emaillierte KupfergefäÙe, Lackmöbel, Fächer, Lack- und Bambuswaren beeinflusst die Arbeit von Architekten und Künstlern.

Es entwickelt sich ein neuer Stil, der sich in der gesamten abendländischen Kunst verbreitet. (Tarabra, S. 318).

Im Unterschied zu der chinesischen Kunst der Zeit lässt sich sagen, dass die japanische deutlich reduzierter, klarer und weniger überladend wirkt (vgl. Tarabra, S. 318).

Einige Künstler, darunter des Jugendstils und Impressionismus, so auch Vincent Van Gogh sahen Japan und seine Holzschnitte als Vorbild. Van Goghs Gemälde "Portrait des Père Tanguy" von 1887/88 zeigt einen Kunstbedarfshändler aus dem Pariser Viertel Montmartre der vor einer Wand voller japanischer Drucke sitzt, darunter auch sehr bekannte von Hiroshige (vgl. Tarabra, S. 323). Durch die Begeisterung des Westens wurden immer mehr Originaldrucke und Reproduktionen von Holzschnitten angefragt, ab 1890 überwiegend nur noch für den Export in Japan produziert und innerhalb des Landes mit Einführung des Kaisertums bereits einige Jahre zuvor zensurierter und unwichtiger (vgl. Marks, S. 47).

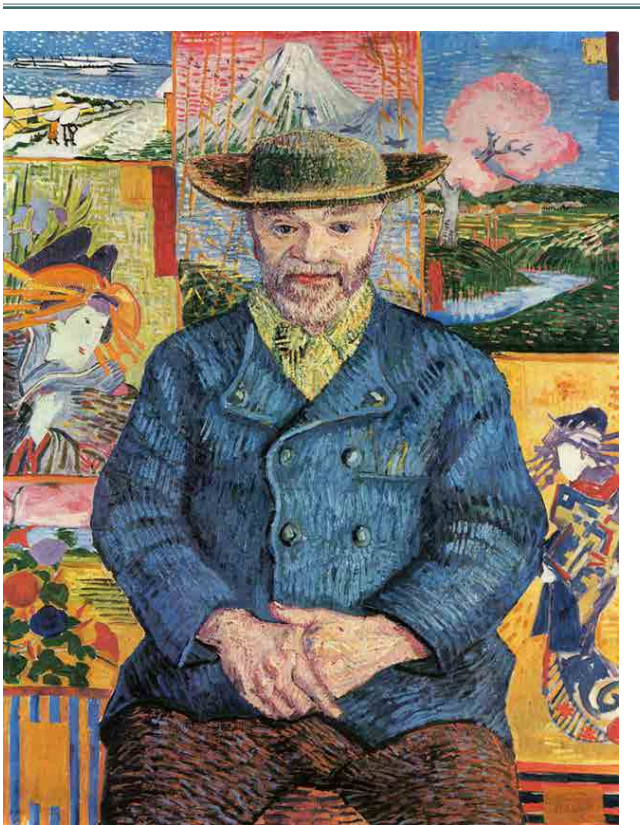


Abbildung 59: Vincent Van Gogh - Portrait of Père Tanguy 1887-88

Der Farbholzschnitt war um das 17. Jahrhundert herum das beste und preiswerteste Medium, um die Kunst zu verbreiten und zudem durch die ausschließliche Ausarbeitung per Handarbeit ästhetisch sehr edel (vgl. Mextorf, S. 10).

Andere Namen für die japanischen Kunstwerke sind "Bilder der fließenden Welt" oder "ukiyo-e", was Vergänglichkeit, Freude und Genuss miteinander vereint (vgl. Marks, S. 14).

"Als neue, für die meisten Menschen erschwingliche Kunstform erweiterte der Holzschnitt die Welt des Kunstsammelns und genießens, zu der bis dahin nur wohlhabende Krieger und Kaufleute Zugang gehabt hatten." (Marks, S. 11).

Am Anfang wurde jeder einzelner Print in Handarbeit eingefärbt, später wurde ein arbeitsteiliges Verfahren entwickelt:

- » Verleger beauftragt Künstler für das Zeichnen von Einzelmotiven oder Serien
- » Holzschnneider fixiert Zeichnung auf dem Druckblock und arbeitet die Konturen als Hochrelief aus dem Holz heraus (für jede Farbe ein neuer Druckstock benötigt)
- » Drucker fertigt schwarzen Liniendruck als Grundlage für die folgende Kolorierung an und druckt mit Hilfe von Passermarken (kento) millimetergenau die verschiedenen Farben auf (vgl. Mextorf, S. 120 ff).

Der Holzschnneider hatte dabei keine freie Motivwahl, denn er wurde immer von seinem Auftraggeber, so gut wie immer einem Verleger, für genau erwünschte Abbildungen, die durchaus auch durch das Kaufverhalten der Gesellschaft bezüglich Themen, Künstlern und Formaten bestimmt wurden, bezahlt (vgl. Marks, S. 11, 14). Dabei konnten sie den Druckblock oder -stock so oft wiederverwenden, wie es das Material zuließ und dementsprechend viele Nachdrucke anfertigen – im Durchschnitt waren zumeist um die 200 Stück bestellt (vgl. Marks, S. 11).

Eine zuvor bereits verbreitete Druckmethode für ausschließlich Texte war der aus China stammende Blockdruck, der in Kyoto Anfang des 17. Jahrhunderts durch den moderneren Buchdruck mit beweglichen Lettern abgelöst wurde und eine erste Massenherstellung ermöglichte (vgl. Marks, S. 10).

"Mit der Kommerzialisierung des Buchwesens stieg die Zahl der Verleger allmählich auf mehr als einhundert an. Bücher wurden sowohl in Geschäften als auch von fliegenden Händlern auf der Straße verkauft." (Marks, S. 10).



Abbildung 60: Kirschholz-Druckplatte Nachschneid Harunobus

Auch der Farbdruck musste sich erst zu der Vielfalt entwickeln. Anfangs gab es nur gelbe Pigmente zum Kolorieren (*tan-e*), dann folgte Rot (*beni-e*) und die Farben Blau, Lila und Braun, die dann um 1740 herum in Kombination von zwei Farben miteinander den mehrfarbigen, heute als primitiv bezeichneten Druck (*benizuri-e*) ergaben und in den 1760ern zu perfekten, aufwendig gestalteten und edlen Stoffen ähnlichen Farbdrukken, auch als Brokatbilder bezeichnet, weiterentwickelt wurden (vgl. Marks, S. 19 f, 107).

"In der folgenden Übergangsphase wurde das Drucken mit mehreren Farben (Rot, Grün und Braun) zwar möglich, doch die Abstimmung der einzelnen Farben aufeinander war nicht immer perfekt. Die Farbpalette ließ sich ebenfalls erweitern, indem man eine bereits gedruckte Farbe überdruckte." (Marks, S. 20).

Weitere qualitativ hochwertige Besonderheiten sind der *Druck auf handgeschöpftes Papier*, die *Namensnennung von Verleger und Künstler auf den Prints*, für Wiedererkennungswert und Kundenbindung, und die *durch den Druckprozess ermöglichten verschiedenen Farbvarianten, in denen die Motive gedruckt werden konnten* und durch intensivere oder schwächere Farben vollkommen andere Wirkungen bekommen haben (vgl. Mextorf, S. 124, 126; Marks, S. 16). Ab Anfang/ Mitte des 18. Jahrhunderts kamen mit neuen technischen Möglichkeiten auch Lackbilder, sogenannte *"urushi-e"*, dazu und gaben ausgewählten Teilen des Bildes einen Glanz und somit eine Form von Veredelung (vgl. Marks, S. 55).

Frühe Themen (ab 1698) der Drucke waren erotische Szenerien mit ansehnlichen Frauen, Tierdarstellungen, Krieger-Bilder und insbesondere das Kabuki-Schauspiel (vgl. Marks, S. 17). Mit der Zeit und der Zensur gewisser Themen wandelten sich die Themen von Erotik, Schauspiel und Frauen mehr zu *Landschaften und Alltagsszenen*.

Das zumeist vorherrschende Papierformat war das sogenannte *"minogami"*, was umgerechnet circa 33 x 46 Zentimeter bemisst, welches für große Drucke oder mehrere Entwürfe nebeneinander verwendet wurde, das lange, schmale *"hosoban"-Format* von circa 33 x 15 Zentimeter für Schauspieldrucke und das *"oban"-Format* mit 25,4 x 38 Zentimeter Größe ab 1770 bis in das 20. Jahrhundert hinein (vgl. Marks, S. 17, 20, 25).

Ein Beispiel der japanischen Künstler ist *Katsushika Hokusai (1760-1849)*, der in der Zeit des Höhepunktes der japanischen Holzschnitte arbeitete und an deren Erfolg maßgeblich beteiligt war. Zu Beginn seiner Künstlerkarriere lernte er die Arbeit des Holzschneiders und wurde danach Schüler von *Katsukawa Shunshō*, dem Gründer der Katsukawa-Schule (vgl. Marks, S. 35).

"Seine frühen Schauspielerdrucke sind von durchschnittlicher Qualität, und er scheint hauptsächlich mit Buchillustrationen und Malereien überlebt zu haben; deren Produktion behielt er auch in den folgenden fünfzig Jahren bei." (Marks, S. 35).

Ab dem 17. Jahrhundert wurde er gefeiert, denn seine Kunstbilder *"In Opposition zur offiziellen Hof- und Sakralkunst repräsentieren (sie) das Lebensgefühl der Epoche."* (Mextorf, S. 10).

Anfangs illustrierte er überwiegend Romane, erotische Bücher und Manga-Bücher, die wie ein Tutorial zum Malen von Menschen, Pflanzen und Tieren zu sehen sind (vgl. Marks, S. 35). Berühmt wurde er aber vor allem durch seine vielen *Landschaftsbilder nach dem Prinzip des Buddhismus mit allen Naturerscheinung als beseelte Einheit* und schuf damit ein komplett neues Genre im Holzschnitt (vgl. Mextorf, S. 8, 299). Sein bekanntestes Gemälde ist *"Unter der Welle im Meer von Kanagawa"*, das zu der Serie *"Sechsendreißig Ansichten des Berges Fuji"* (1830-33) gehört und wird heute mehr denn je durch Merchandise vermarktet. So gibt es ein Lego-Set, vielerlei Papeterie-Produkte wie Notizbücher, abgewandelte, humorvolle Postkarten und einiges mehr. Viele seiner über 30.000 Einzelblätter und 500 illustrierten Bücher nahmen Künstler wie Claude Monet und Edgar Degas, aber ganz besonders Paul Cézanne mit einigen Nachbildungen der Fuji-Bilder, als Vorbild und Inspiration (vgl. Mextorf, S. 12 ff, 18, 20).



Abbildung 61: Katsushika Hokusai - Die große Welle vor Kanagawa 1830-33

Abbildung 62: Utagawa Hiroshige
Der Pflaumengarten von Kameido 1857



Der zweite, äußerst bekannte Vertreter ist Utagawa Hiroshige (1797-1858). Seine Drucke bestimmten die Mitte des 19. Jahrhunderts, angefangen mit weniger erfolgreichen Schauspielerdrucken und Kriegerbildern, bis auch er seinen Bereich der Landschaftsmalerei gefunden hatte und Hokusai ablöste (vgl. Marks, S. 40 ff). Zu seinen bekanntesten Werken zählt *"Pflaumenpark, Kameido"* von 1857 aus seiner größten Serie *"Hundert berühmte Ansichten von Edo"*.

"Viele seiner Landschaften wurden von den Originaldruckstöcken nachgedruckt, bis diese abgenutzt waren. Waren die Motive dann immer noch gefragt, ließen die Verleger sie Platten nachschneiden und setzten die Produktion fort." (Marks, S. 43).

Dies bedeutete, dass auch nach seinem Tod viele weitere Drucke auf den immer größer werdenden Markt kamen, quasi Reproduktionen.

Die Öffnung gegenüber dem Westen bedeutete aber nicht nur den Export von Kunst (-handwerk), sondern hatte auch Auswirkungen auf Japans Stil und Herstellung von Werken. Neue Weltansichten, wissenschaftliche und technische Errungenschaften führten zu neuen Bildsprachen und fantasievollen, von Bildern des Westens inspirierten Arbeiten und einem weiteren Aufschwung der Verkäufe von Druckgrafiken bis hin zum Zweiten Weltkrieg (vgl. Marks, S. 43, 48).

"Der Zustrom westlicher Ideale warf Fragen nach den klassischen japanischen Kunstformen im Ganzen auf. Manche Künstler waren der Ansicht, das gewerbliche und kooperative System der Druckherstellung, das Plattenschneider und Drucker einbezog, disqualifiziere den Holzschnitt als "wahre Kunst"." (Marks, S. 47).

Arbeitsteilung, Globalisierung und die Frage nach Wert des Unikats, (der Aura eines Werkes,) beziehungsweise des Handwerks waren demnach nicht nur Themen in Amerika und Europa, sondern sehr früh auch schon wesentlich in Japan.



Abbildung 63: Logo Bauhaus

2.4.5 Bauhaus

"Der heute übliche weitgehende Verzicht auf Ornamente in der Baukunst und Innenarchitektur, aber auch im Kunsthandwerk und im Design ist die Folge einer langen Auseinandersetzung mit dem Ornament, die am Ende des 19. Jahrhunderts mit dem Jugendstil, einer Reformbewegung gegen die historisierenden Stile des 19. Jahrhunderts, eingeleitet wurde. Gegen den ornamental geprägten Jugendstil und gegen die Kunst der Wiener Sezession wandte sich der seit 1896 in Wien tätige Architekt Adolf Loos (1870-1933) mit seiner Forderung, beim Entwurf von Architektur und Gebrauchsgegenständen immer nach der einfachsten, konstruktiv besten und von der Funktion bestimmten Form zu suchen und jegliche subjektive künstlerische Interpretationen zu vermeiden." (Lein, S. 24).

Walter Gropius (1883-1969) verfolgte grob gesagt ähnliche Ideen, wie Adolf Loos bereits einige Jahre zuvor in "Ornament und Verbrechen" formuliert hatte: *Den Verzicht von Schmuckdekor, wenige Formen und wenn dann mit Sinn und Zweck der Gliederung in der Architektur und die Wertschätzung der Schönheit des reinen Materials* (vgl. Lein, S. 24).

Die Bauhaus-Bewegung ist eine führende Designrichtung des Funktionalismus, die Verneinung des Ornaments und Dekors und wird bis heute in Architektur, Grafikdesign und Inneneinrichtung als äußerst modern empfunden.

Weißraum, gerade Linien, Minimalismus und möglich viel Reduktion sind dabei ausschlaggebende Gestaltungsmittel.

Die deutsche Designschule war zwar durch den Aufstieg der Nationalsozialisten nur von kurzer Dauer (1919-1933), für das Design und die heutige Gestaltung aber äußerst innovativ und wegweisend.

1. Ära Gropius: Kunst und Technik als Einheit

Anfänglich, unter der Leitung von Walter Gropius war das Bauhaus auf das Handwerk und alte Herstellungsmethoden fokussiert. Gropius lernte im Architekturbüro Peter Behrens, erlebte viele erfolgreiche Entwürfe von Industriegebäuden bis Corporate Designs, verfolgte von da an seine Idee der Vereinigung der damals als gegensätzlich empfundenen Richtungen von Kunst und Technik und wurde später, im Jahr 1910, Mitglied im Deutschen Werkbund (vgl. Droste, S. 9 f).

In dem Bauhaus-Manifest von 1919 festigte sich die Idee einer antiakademischen Schulform mit Werkstattarbeit, Fokus auf das Handwerk, zwingend die Zusammenarbeit von Künstlern und Handwerkern, praktische und alltagstaugliche Schulung (vgl. Droste, S. 15). Dabei ging es im Großen und Ganzen um die Werklehre (handwerklicher Unterricht) und die Formlehre, die sich aus Lehrmaterial zu Schrift, Bild, Raum, Grundformen, Farben und Zeichnen zusammensetzte (vgl. Droste, S. 22).

"Sie (Werk- und Formlehre) ersetzen an anderen Kunstschulen üblichen Unterricht in historischen Stilen oder das Zeichnen nach antiken Gipsabgüssen und Ornamenten." (Droste, S. 22).

Die Bauhaus-Bewegung entstand daher mit Werkstätten für Architektur, Buchbinderei, Druckerei, Glasmalerei, Töpferei, Textil, Wandmalerei, Bühne und mehr, später auch der Fotografie, mit dem gemeinsamen Ziel, alle Lebensbereiche der Menschen schön und funktional zugleich zu gestalten, die aber erst nach einem Vorkurs besucht werden konnten, der darüber entschied, ob der Schüler fähig für die Werkstattarbeiten des Bauhaus ist (vgl. Lein, S. 24 f; Droste, S. 16).

Dabei arbeiteten Handwerk und Technik/ Industrie immer mehr zusammen, um am Ende einen Typen eines Objektes gestaltet zu haben, der es ermöglicht, den Gegenstand in großer Stückzahl herzustellen und kommerziell zu vertreiben (vgl. Gropius, S. 37 f). Der Typ oder das Modell wird dann an Betriebe zur Fertigung weitergeben und es entsteht quasi eine Arbeitsteilung im Design- und Herstellungsprozess. Daher habe er sich zudem an der Wirtschaftlichkeit orientiert, der Industrialisierung und die Herstellung durch Typisierung, aber im Gegensatz zu Hermann Muthesius, der im Werkbundstreit zwar auch dafür war, aber die Produkte und deren Verbreitung voranstellte, immer noch den künstlerischen Entwurf an erste Stelle setzte (vgl. Droste, S. 11). Diese Gestaltung eines Gegenstandes sollte nach Direktor Gropius rein aus seiner Funktion ergeben - ohne erdachte oder historisierende Ornamente, die keinen Sinngehalt besäßen, denn diese seien im Gebrauch des Objektes nur störend, würden ihn unnötig romantisieren und äußerlich beschönigen (vgl. Gropius, S. 35 f). Zudem müssten die Entwürfe aus recht wenigen Teilen bestehen, um ihn mit Hilfe der Industrie leichter herzustellen und die Teile sollten leichte Variantenbildungen ermöglichen (vgl. Droste, S. 36).

"Die meist additive Gestaltung, die das Maschinenmäßige betont, steht im stärksten Gegensatz zu den geschmeidig-organischen Formen der Jugendstilobjekte von de Veldes oder der Warenkultur der von Peter Behrens gestalteten Objekte. Gerade deshalb empfanden die Zeitgenossen sie als innovativ." (Droste, S. 39).



**„In der alltäglichen
Verwendung ist es (Bauhaus)
der Anfangspunkt der Moderne,
der Assoziationen auslöst:
die Grundformen Quadrat,
Dreieck, Kreis, die Grundfarben
Rot, Gelb, Blau, dazu
Stahlrohrmöbel, weiße Würfel-
Architektur, Funktionalismus.“**

Magdalena Droste,

[Bauhaus 1919-1933: Reform und Avantgarde]

Die gepredigte Einfachheit des Bauhauses im Design verfestigte sich darin, dass zumeist *Grundformen als Basis* dienten, sich auf *wenige Farben* beschränkt wurde und die Gegenstände für die Masse erdacht wurden (vgl. Gropius, S. 36).

"Grundfarben und Grundformen haben eine lange Geschichte. Sie finden sich in der Pädagogik des 19. Jahrhunderts bei dem Schweizer Erzieher J. H. Pestalozzi wie bei den französischen Künstlergruppen der Pointillisten; sie gehen letztlich auf Platons Lehre zurück, wonach die Geometrie eine unabhängig vom Menschen existierende Realität ist." (Droste, S. 35).

Auch in der Typografie arbeitete man reduziert, konstruktivistisch – so zum Beispiel Bauhaus-Meister László Moholy-Nagy, der auch später in der Ausstellung "Neue Typografie" seine modernen Ansätze zur Schrift, mit Klarheit, guter Lesbarkeit und Ehrlichkeit der Buchstaben präsentierte und dadurch mit Traditionen der dekorativen Schriften brach und die Druckgrafik der Einrichtung deutlich prägte (vgl. Droste, S. 60). Den wohl größten Bruch stellen dabei diejenigen Schriften dar, die auf Plakaten, auf Flyern oder im Fließtext von Büchern ausschließlich provokativ Minuskeln verwenden und somit *auf Groß- und Kleinschreibung verzichten*.

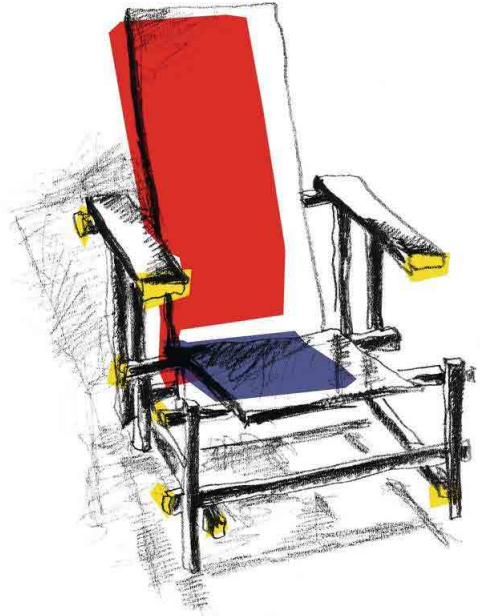


Abbildung 64: Skizze Armlehnsessel Rood en blauw von Gerrit Thomas Rietveld

Abbildung 65: Typografie-Entwürfe von Herbert Bayer

2. Ära Hannes Meyer



Ab 1928 folgte dann mit dem durch finanzielle Schwierigkeiten bedingten Wechsel der Leitung von Walter Gropius zu Hannes Meyer, der aber nur zwei Jahre anhalten sollte. Seine Vision war folgende: ***"Er sah einen "neuen Menschen", der alle technischen Möglichkeiten ausnutzte: Flugzeug, Grammophon, synthetische Baustoffe, Standardprodukte. Er feierte das Haus als "Wohnmaschinerie", das die Hausfrau entlastete und Zeit für das Familienleben bringe."*** (Droste, S. 63).

Er trat für sozialistische Ansätze ein, wollte die Schule für mehr Studenten öffnen, den Elite-Charakter der Schule ablegen und für die Gesellschaft gestalten (vgl. Droste, S. 80). Damit trat der Wandel rein zum Funktionalismus, der Sachlichkeit, der Industrieherstellung mit Standardprodukten ein, mit dem Ziel ästhetische Produkte erschwinglich zu machen und somit vielen Menschen den Zugang zu ermöglichen, also einem sozialen Bedürfnis (vgl. Geiger, S. 214; vgl. Droste, S. 7, 72). Wie sich später herausstellte war dies aber auch nur ein Ansatz, denn die Möbel und Gegenstände des Bauhauses blieben verhältnismäßig teuer und entsprachen zudem nicht dem "allgemeinen" Geschmack der Gesellschaft, den die Bauhaus-Künstler aber im Gegenzug auch verweigerten zu bedienen.

Im Gegensatz zu Gropius lehnte er den künstlerischen Entwurf ab, das Bauen sei nach ihm kein ästhetischer Vorgang, sondern ein wissenschaftlicher und die Kunst an sich nur sinnvoll, wenn Ordnung sie leite (vgl. Droste, S. 64 f).

Die Medienformen Fotografie und Film wurden unter seiner Leitung jedoch mit in das Bauhaus aufgenommen. Zudem lehrte er nicht nur zum Bau, sondern ließ die Studenten an aktuellen Architekturprojekten wie den Laubenganghäusern teilhaben und sie somit nicht nur theoretisch arbeiten, was das Bauhaus von anderen Schulen und Akademien abhob (vgl. Droste, S. 80).

"Das zugrunde liegende Konzept war die Idee, dass Funktionalität und Materialgerechtigkeit die Schönheit und den Stil eines Gebäudes oder eines Produktes bedingen. Die nach den Entwürfen des Bauhauses industriell gefertigten Gegenstände sollten funktionell, praktisch, haltbar, billig und schön sein." (Lein, S. 25).

Durch den reinen Fokus auf die Funktionalität und Geradlinigkeit verneinte das Bauhaus das Ornament und ersetzte es durch schlichte Weißräume, industriell hergestellte geometrische Fensterformen und aus den Grundformen zusammengesetzte Möbel (vgl. Lein, S. 25).

Die Leitung endete durch eine fortwährende politische Ausrichtung Meyers mit seiner Entlassung.

3. Ära Ludwig Mies van der Rohe



Das Jahr 1930 markierte den letzten Direktorenwechsel zu Ludwig Mies van der Rohe, welcher der letzte Direktor war, bis die Schule 1933 von den Nationalsozialisten geschlossen wurde.

"Er unterschied zwischen "Architektur", die für ihn reine Zweckerfüllung war, und der von ihm intendierten "Baukunst". [...] "Typisierung und Normung" solle man nicht überschätzen, soziale Verhältnisse als Tatsachen hinnehmen. Mit diesen Abgrenzungen distanzierte sich Mies ebenso vom "Formalisten" Gropius wie vom "Rationalisten" Meyer." (Droste, S. 83).

Mies van der Rohe ordnete die Werkstätten deutlich um und richtete die Schule mehr auf die Architektur aus, behielt das Prinzip aber bei, dass sich jeder ohne Abitur bewerben konnten, sodass die Lehre für jeden frei zugänglich ist je nach Begabung und vorhandenem Platz (vgl. Droste, S. 19, 91). Ausschlaggebend sei bei ihm nicht nur der funktionierende Grundriss gewesen, sondern darüber hinaus der sinnvolle Einsatz von Licht im Raum durch Fenster und den Raum selbst als stimmiges Teilobjekt (vgl. Droste, S. 88). Mies van der Rohe galt zu der Zeit als unpolitisch, war auch wie Gropius Mitglied des Werkbundes und wandelte sich vom gelernten Handwerker und Zeichner von Ornamentik zum gefeierten Architekten (vgl. Droste, S. 82). In der Architektur lehrte er dabei immer, dass die technischen Fortschritte und die Industrieherstellung die Basis sind, nach denen Gestaltungsfragen gestellt werden, aber um Neues zu erkennen auch immer das Alte gekannt und abgeglichen werden muss – ein Unterschied zu den Jahren davor, in denen die Vergangenheit in der Gestaltung immer abgelehnt wurde (vgl. Droste, S. 82 f).



Abbildung 66: Mies van der Rohe in seinem Freischwinger-Stuhl

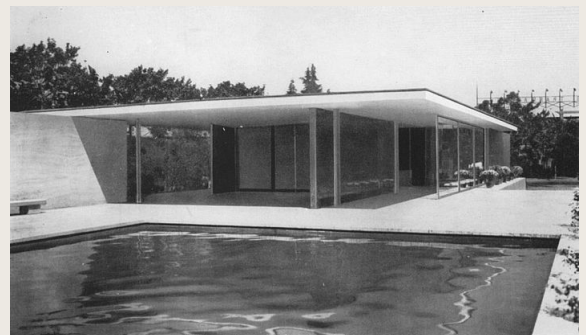


Abbildung 67: Barcelona-Pavillon 1929

"Die von den Mitarbeitern des Bauhauses geschaffenen Arbeiten bewirkten, dass in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts vor allem diejenigen Dinge als modern angesehen wurden, die geradlinig und ohne Dekor hergestellt worden waren. Eine Rückkehr zu Farben, Verzierungen und Dekoren wurde erst in der Postmoderne versucht." (Lein, S. 25).

Auf der Pariser Weltausstellung von 1930 präsentierten Gropius und weitere Anhänger des Deutschen Werkbundes vielerlei Designs, wie von Tapeten und Leuchten, die große Zustimmung fanden und das Bauhaus international bekannt machten (vgl. Droste, S. 94).

Eine zu nennende Persönlichkeit bezüglich der Mustergestaltung im Bauhaus ist die Weberin Gunta Stözl. Sie studierte nach dem ersten Weltkrieg im Bauhaus, fand ihren Bereich in der Handweberei und leitete kurz nach ihrer Gesellenprüfung die Färbewerkstatt der Schule (vgl. Newall, Unwin, S. 232). Die Weberei wurde damals hauptsächlich den Frauen zugeschrieben. In der Werkstatt verfolgten sie und ihrer Studenten das Ziel beim Weben simple und funktionale Stoffe zu erschaffen, die massentauglich sind, denn *"[...] individuelle kunsthandwerkliche Arbeiten wie Wandbehänge, Gardinen und Tischtücher (galten) als pompös und die Farbenpracht als untauglich für den Alltag."* (Newall, Unwin, S. 232). Dabei bedeutete *schlicht nicht gleich einfarbig*, denn Stözl probierte mehrere Stoffe in Kombination miteinander aus, erstellte vielfältige Musterbücher und erschuf, inspiriert von den Farben Paul Klees und der Abstraktionsfähigkeit Kandinskys, *einfache abstrahierte geometrische Muster für Alltagsgegenstände, die industriell hergestellt werden konnten*, wobei sie auch modernste Techniken zum Weben, Färben und die Verwendung von bestimmten Materialien einführte (vgl. Newall, Unwin, S. 233).



Abbildung 68: Textile Mustergestaltung von Gunta Stözl

2.4.6 60er bis 80er-Jahre

Wie auch zuvor erwähnt ist eine Wellenbewegung von Dekoration – Funktion und wieder zurück in den aufeinanderfolgenden Epochen zu erkennen. Den wohl möglich größten Bruch zeigt dabei der Schritt von dem als ultimativ modern empfundenen Funktionalismus, der bereits auf das Bauhaus zurückgeht zu den radikalen, schrillen und komplett komplementären Ansätzen der 60er- bis 80er-Jahre.

"Hierbei wird Kritik an den Designern laut; sie werden als Handlanger der Industrie und als Verführer der Konsumenten beschimpft, und ihre funktionalistische Entwurfsästhetik gilt zunehmend als langweilig (Uniformität), ignorant (Standardisierung) und gesellschaftlich überlebt." (Kurz, S. 142).

Die 60er-Jahre sind geprägt vom *Radical Design*, das ausgehend von Italien das vorherrschende funktionale Design erstmals wieder infrage stellte und den Nutzen eines Gegenstandes beim Entwurf bewusst an letzte Stelle setzte.



Abbildung 69: Studio Alchimia Kandissi Sofa aus der Bau-Haus-Kollektion 1979

Das Radical Design wurde zudem auch als *Anti-Design* bezeichnet, da nicht nur der lange beherrschende Funktionalismus, sondern auch wieder die Massenanfertigung in Fabriken und somit die modernen Grundsätze des Designs angeprangert wurden (vgl. Kurz, S. 143).

"Die Objekte beginnen, sich den Forderungen nach Schlichtheit und Funktionalität zu verweigern, werden widersprüchlich und anstössig [sic], reizen zum Lachen. Manchmal machen sie sich sogar explizit über moderne Vorbilder lustig [..]" (Fayet, S. 118).

Vor allem die Möbel der 60er seien ein Zusammenschluss von Modernem, Elegantem und der vorherrschenden Popkultur, dazu *ironisch und hinterfragend* und wurden in den 70ern weitergeführt. Die 80er werden hingegen verglichen mit den *größten Stilmischungen, Revolutionen* im Möbeldesign und der klaren Vorrangstellung der Dekoration vor der Form (vgl. Neumann, S. 12 f, 17). Insbesondere Künstlergruppen wie das *Superstudio*, *Archizoom*, *Studio 65* und in den 70ern auch *Studio Alchimia* stellten besonders *skurrile, kunterbunte*, meist ironische und durch den neuen Werkstoff Plastik auch in der (abstrakten) Form vollkommen neue Dekor-Gegenstände her (vgl. Fischer, S. 5). Die Künstler nahmen gelegentlich alte Designs (zum Beispiel Jugendstil/ Charles Rennie Mackintosh), wandelten sie vor dem Hintergrund des Re-Designs mit neuen Formen um und setzten sie mit anderen Designklassikern zusammen, da sie, vorn voran Alessandro Mendini, meinten, dass es *keine neuen Formerfindungen mehr gäbe, sondern lediglich neue Variationen von Mustern und Dekor* (vgl. Fischer, S. 6; Neumann, S. 15).

Über 60 Jahre habe der Leitspruch Adolf Loos' (Ornament und Verbrechen), besonders im Design und der Architektur gewirkt und alle Formen von Ornamentik oder Dekoration abgelehnt und dem Funktionalismus unterworfen, bis in den 1980ern umfassende neue Experimente gewagt wurden, allem voran im Produktdesign (vgl. Fischer, S. 4). So seien "[...] sowohl die Postmoderne wie Memphis [...] zuallererst ästhetische Reaktionen auf den als kalt, technokratisch und einseitig bloß rational empfundenen Funktionalismus, der Architektur und Produktdesign bis dahin dominiert hatte." gewesen (Fischer, S. 4).

Die Gruppe Memphis rund um Ettore Sottsass wurde das Leitbild der neuen Formen der 80er Jahre, daneben gab es noch die deutsche Gruppe Pentagon und Stiletto.

"Memphis war der Paukenschlag der klar machte, dass die Bahn für neue Konzepte und neue Gestaltungsansätze endgültig frei war, dass Funktionalität Grenzen haben durfte zugunsten von Faktoren wie Spass [sic], narrativen Strukturen und Grenzgängen zwischen Kunst und Design."

(Neumann, S. 17).

Der Spaß und die Lust am Design sind ebenfalls ausschlaggebende Charakteristika der Epoche. Genutzt wurden sie, um sich von den vorhergegangenen Zwängen und klaren Strukturen des Funktionalismus zu befreien und experimenteller (übertrieben?) mit Gebrauchsgegenständen umgehen zu können (vgl. Fayet, S. 131).



Abbildung 70: Möbel der Gruppe Memphis

In der Postmoderne (circa 1978-88) wurden die starren Formen, die die ganzen Jahre über vorherrschend waren und immerzu wiederholt wurden, als langweilig, ausdruckslos und wenig innovativ empfunden. Ludwig Mies an der Rohes Spruch *"less is more"* wurde kurzerhand umgewandelt in *"less is bore"* (vgl. Fischer, S. 23).

"Nun rückte die Oberfläche der Produkte ins Blickfeld – und löste den starren Fokus allein auf die Form und die Idee von "form follows function" ab." (Neumann, S. 15).

Jedoch wurden diese Entwürfe nur in kleineren Kreisen geschätzt, die große Masse an Menschen konnte mit diesem harten Bruch nicht viel anfangen und so ist es nicht verwunderlich, dass die Möbelentwürfe nie in klassischen Kaufhäusern verkauft wurden.

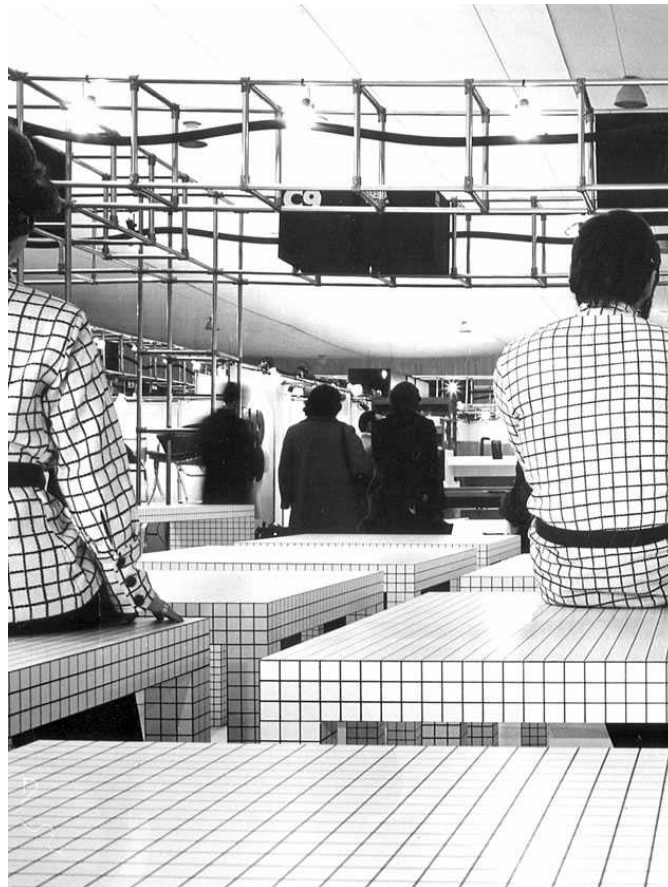
"Insgesamt hat man die 1980er Jahre als Jahrzehnt einer "semantischen Wende" bezeichnet, d.h. eine Wende hin zu narrativ-poetischen Produkten, die der ikonographischen Dürre des Spätfunktionalismus freche und ironische, nostalgische, ornament- und dekorverliebte, farbenprächtige Alternativen entgegensetzten."

(Fischer, S. 5).

Die Designer und Künstler der Zeit setzten in der *"Re-Ornamentalisierung"* kurz vor der großen Digitalisierungswende alte Motive der Renaissance, weiterer Epochen und Kulturkreise wie Ägypten auf neuen Gegenständen und Materialien in neue Zusammenhänge mit Farben, Formen und, wie einige es bezeichneten, *Kitsch*, um neue Bedeutungen mit alten Motiven für Oberflächengestaltung von Ornament und Produkt im Einklang zu generieren (vgl. Fischer, S. 5).

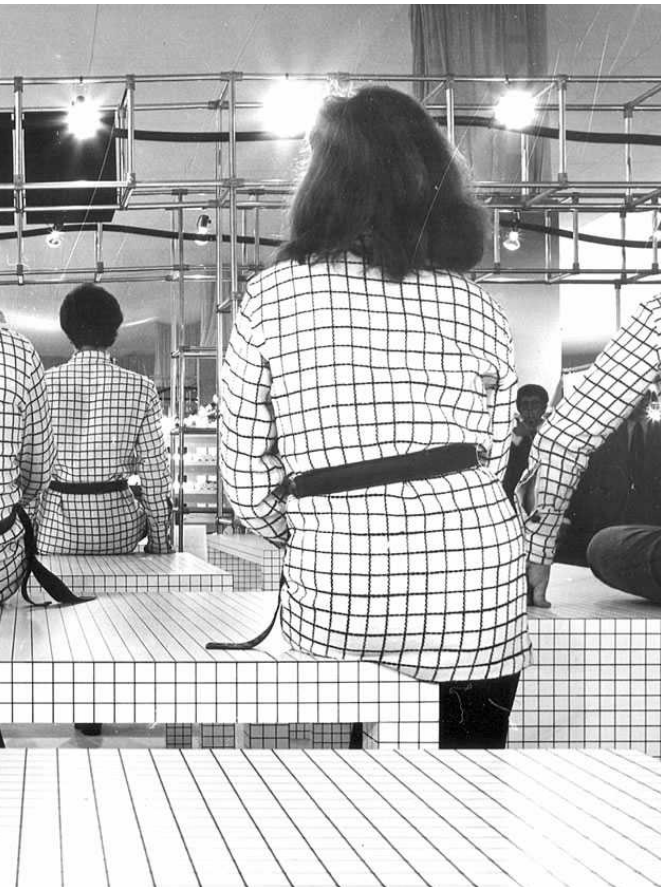


Abbildung 71: Alessandro Mendini - Potona di Proust Armchair 1978





Daher sei die Gestaltungsweise der Postmoderne "[...] interkulturell, metahistorisch, doppelbödig ironisch und kreiert dennoch jeweils eigene Dekore." (Fischer, S. 30). Das bedeutet aber nicht, dass jedes Objekt schrill, bunt und mit schwungvoller Ornamentik ausgestattet ist – die 80er-Jahre sind eher zu verstehen als ein *freies Formenspiel zwischen Abstraktion und Details, schlichten und auffälligen Farben, laut und leise, mal exzentrisch oder mal zurückhaltender, mit funktionalen Anteilen oder völligem Ornament-Vorrang, Anlehnungen an bereits Bekanntes in einem neuen Zusammenhang, Schlichtheit und Kitsch, rund und organisch und/ oder konstruiert und geometrisch, Mix von Materialien wie kaltem Metall und warmen Holz.*



Da sich die Designs auf alle vergangenen Epochen beziehen, sind sowohl vom Bauhaus inspirierte auf Grundformen und wenigen Farben Entwürfe zu sehen, gleichzeitig aber auch blumige Elemente der Renaissance, bunte Wiederholungen der Pop Art und wiederum ganz neue Zusammensetzungen, die irgendwie von allem etwas zeigen. Genauso verhält es sich mit den Materialien: *Keramik, Buntglas, Metall, Plastik, Holz, Stoff* – alles, was vorangegangene Künstler verwendet haben, wurde genommen, um es neu zu nutzen und neu zu interpretieren. Insbesondere Plastik und Glas wurden zu den hauptsächlich verwendeten Materialien der 70er, letzteres wurde in surrealistisch oder expressionistisch anmutende, fließende Formen gestaltet – Hauptaspekt war auch hier wieder das Experiment, bis in den 80er-Jahren mehr Geometrie Einzug in den Bereich der Glasskulpturen und -gebrauchsgegenstände fand (vgl. Fayet, S. 90 f).

Abbildung 72: Ettore Sottsass - Tischleuchte Tahiti 1981
Abbildung 73: Superstudio Quaderna 1971

Ein direktes und sehr offensichtliches Beispiel für den Rückgriff auf vergangene Epochen bildet eine Designreihe von Matteo Thun aus dem Jahr 1986 für WMF ab. Der Italiener entwarf "[...] etwa 10 bis 15 preisgünstige Kunststofftablets, die in ihrer Ornamentik sowohl an den floralen Jugendstil wie an Motive von William Morris erinnern.“ (Fischer, S. 60), welche aber eine modernere Gestaltung, asiatische Züge und eine sparsamere Verwendung des Designs bekamen.



Abbildung 74: Matteo Thun - Tablet-Kollektion WMF 1986

Plakativer als Möbel wirken die 80er Entwürfe für Tapeten, Textilien und Teppiche, die *banal und farbenfroh aussehen, organische Formen, verfremdete Naturgestalten, geometrische Muster wie Labyrinth, computergenerierte Perforationen oder Comic-artige Ornamente* enthalten und die Frage nach Ornamentlosigkeit verdrängen (vgl. Fischer, S. 9, 35 f). In den 70ern vorangegangene Tapetenentwürfe zeigten hingegen überwiegend Muster in Rot, Orange und Braun mit fließenden Formen und Linien und die Textilien strebten entgegengesetzt Raster- oder Gitterstrukturen mit kühleren Farben an (vgl. Fayette, S. 23). Die Laminat-Entwürfe der 80er seien "[...] ornamentale, kleinteilig-serielle Dekore, die einerseits an computergenerierte Endlos-Wiederholungen, andererseits an die Banalität "öffentlicher" Muster wie etwa Behördenlöschpapier, Baumarktdekore oder strukturierte Oberflächen mancher Details von Bus und Bahn anknüpfen." (Fischer, S. 29), gaben alltäglichen, aber nie als Kunst empfundenen Details eine höhere Bedeutung und fanden sich ebenfalls auf vielen weiteren Designs der Epoche wieder.

Auch auf Porzellan sind solche und auch Muster aus den 50er-Jahren, florale Renaissance-Ornamente und geometrische Grundformen zu finden, die mit *Wiederholungen, abstrakten Anmutungen und bunten Farben* ganze Services schmücken (vgl. Fischer, S. 48 ff). Zu erkennen ist zudem, dass viele architektonische Gebilde in den Jahren in Gebrauchsgegenstände übertragen wurden, seien es *antike Säulen, landschaftliche Hütten* als Aufbewahrungsgefäße oder Gewürzstreuer nach Vorbild bekannter Sehenswürdigkeiten.

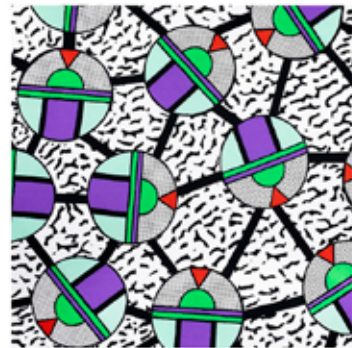
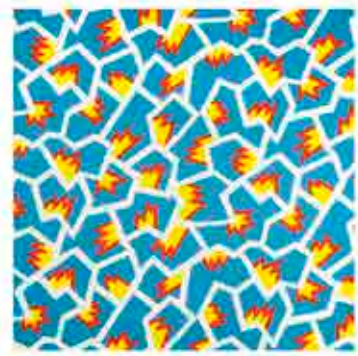


Abbildung 75: Stoffmuster Burundi Nathalie Du Pasquier 1981

Abbildung 76: Stoffmuster Cerchio Nathalie Du Pasquier 1983

Abbildung 77: Stoffmuster Quadro George J. Sowden 1983



**„So schnell wie die Mode
wechselt, so schnell werden
auch die Ornamente
abgewandelt, was im
Zeitalter des Computer
leicht machbar ist.“**

*Edgar Lein,
[Seemanns Lexikon der Ornamente:
Herkunft | Entwicklung | Bedeutung]*

2.4.7 Moderne bis heute

In der Jahrhundertwende vom 20. zum 21. Jahrhundert fand das Ornament wieder Einzug in die Innengestaltung durch Stoffe, Mustertapeten, auf Geschirr und Teppichen, jedoch nicht mehr in der weitestgehend schlichten, reduzierten Architektur und Bauweise (vgl. Lein, S. 425).

"So schnell wie die Mode wechselt, so schnell werden auch die Ornamente abgewandelt, was im Zeitalter des Computer leicht machbar ist." (Lein, S. 425).

Dennoch sei insgesamt *keine Entwicklung neuer Ornamente* zu sehen, vielmehr sei es eine *Verfremdung und Abwandlung alter floraler, geometrischer und tierischer Motive* oder aus anderen Kulturen wie der afrikanischen oder asiatischen, die aber durch das Experimentieren und Kombinieren neuartig wirken (vgl. Lein, S. 425).

Nach der experimentierfreudigen Postmoderne wurde der Funktionalismus immer weiter zurückgedrängt und nicht mehr als das einzige moderne Mittel angesehen. Ende des 20. Jahrhunderts fanden dabei einige alt bekannte Muster und Ornamentformen wieder den Einzug in das Design der neuen Zeit. Als ein Phänomen sei der *Aufschwung von feinen Blümchen-Mustern* zu nennen. Viele Designer bedienten sich wieder floraler Dekoration und konträr *"[...] dem antidekorativen Prinzip modernistischen Designs und in Anknüpfung an das postmoderne Zitat von Motiven der Vergangenheit bleiben Blumen eine kraftvolle Mustersprache."* (Newall, Unwin, S. 248). Die Anwendung von *farbenfrohen naturalistischen oder vereinfachten Blüten, Pflanzstängeln, symbolbeladenen Naturformen und kleinteiligen Pattern* fand dabei keine Grenzen und war auf Möbeln, Kleidung, Tapeten und Alltagsgegenständen in verschiedensten farblichen Varianten und sogar Batik-Technik zu sehen (vgl. Newall, Unwin, S. 248 f).



Abbildung 78: Musterkleid aus der aktuellen Mango-Kollektion
Abbildung 79: Aktuelle Tapetenmuster im Online-Handel

Seit Ende der Postmodernen und vor allem mit dem Anfang der 1990er seien in den Disziplinen Design, Kunst und Architektur immer wiederkehrend Ansätze zur *Behandlung des Ornaments aus den alten Epochen oder anderen Kulturkreisen* und zahlreiche Ausstellungen dazu zu sehen, was auf eine Aktualität der Ornamentik hinweist (vgl. Ruhrberg, S. 7).

Der Trend zurück zum Ornament zeige auch, dass es zwar vorübergehend in den Hintergrund gedrängt wurde, aber eben nicht nur eine inhaltslose Form ist, wie viele behaupteten, sondern sich der Beschäftigung mit fremden Kulturen widme und dadurch eine Annäherung fördere (vgl. Ruhrberg, S. 7 f). Ein Beispiel dafür ist der sogenannte Neobarock-Stil, der im Übergang vom 20. in das 21. Jahrhundert zu finden war.

"Das theatralische Element des neobarocken Stils zeigt sich in üppigen und variantenreichen Mustern auf verschiedensten Gestaltungsflächen. Der Stil legt großen Wert auf Erscheinungsbild und Referenzen an historische und zeitgenössische Designquellen." (Newall, Unwin, S. 250).

Voluten, Palmetten, Intarsien, Blattranken und andere Muster von Antike bis Klassizismus wurden neu kombiniert, ihren eigentlichen Epochen zusammenhängen entnommen und sehr wild miteinander gemischt. Charakterisierend für diese Zeitspanne ist eine große Rolle von Luxusmarken wie Versace, Hermès oder Gucci, die sich pompös inszenieren, Gegenstände und Mode plakativ mit dem Logo in Gold, Rot oder ähnlichen Farbgebungen ausstatten, Markenbewusstsein schaffen und sich sowohl an der HipHop-Kultur (Amerikas), als auch historisierenden Ornamenten bedienen (vgl. Newall, Unwin, S. 250 f).



Abbildung 80: Modekollektion Versace im Barock-Stil

An diesen Mischungen des Neobarocks ließe sich ein grundlegendes Prinzip des modernen Designs ableiten:

"Vergangenes wird mit alltäglichen und flüchtigen Objekten verbunden und das neue Musterdesign setzt dieses Nebeneinander geradezu dramatisch in Szene."

(Newall, Unwin, S. 256).

Denke man heute, in Zeiten von Digitalisierung, Arbeitsteilung, Massenkonsum und -tourismus an den letzten Urlaub im Ausland und den Umgang mit landestypischer Ornamentik so fallen direkt die Souvenirs auf. Besonders in den südlichen bis östlichen Ländern werden Lesezeichen in Form von traditionellen Teppichen mit ornamentalen Mustern, Lampen mit Buntglas-Rapporten oder Untersetzer im geometrischen Mosaik zu billigsten Preisen verkauft. Diese Ornamentik ist wahrhaftig, wie Adolf Loos es meinte, im künstlerischen Zusammenhang sinnfrei und ein Verbrechen. Dennoch gibt es auch andere Beispiele, wie Ornamentik aktuell verwendet wird.

Als ein Beispiel ist dabei die Düsseldorferin Sabine Boehl zu nennen, welche die traditionelle Handarbeit nutzt, um zeitaufwendige, abstrahierte, ornamentale Bilder aus Perlen bestickt, verschiedenste Nagellacke geometrisch aneinanderreihet oder kalligrafische Typografie einbindet (vgl. Irrek, S. 11 f).

"In variablen Formaten überarbeitet die Künstlerin die Leinwand zuerst mit einem Raster. Es fungiert als Grundgerüst für die darauf gezeichneten Ornamente und abstrakten Kompositionen [...] In diesen Bildern öffnet sich eine Welt, in der sich Zeichen und Kulturen gegenseitig durchdringen, Bildelemente und Schrift, Ornament und Abstraktion wirkungsvoll miteinander verschmelzen." (Irrek, S. 11).

Die Kölnerin Heike Weber hingegen geht über Leinwände hinaus und stattet gesamte Räume von Wand bis Boden mit ihren Marker-Zeichnungen, Papierformen, Fäden und Rastern aus, wobei Metamorphosen der Formen und ornamentale Gesamtkunstwerke, Böden mit schwungvollen, tanzenden Linien entstehen und eckige Architektur sich scheinbar auflöst:

"Die nächste Linie orientiert sich dann an der vorangegangenen, nicht mehr am Motiv, und nach diesem Prinzip geht es weiter. Von freier Hand ausgeführt, geraten die Linien dabei immer stärker in Bewegung und mit ihnen die Koordination ihres Konzeptes. Das Eckige wird sehr bald rund und das Gerade wellig. [...] Als Sinn suchende Wesen entdecken wir hinter ihrer Ornamentik berückende Gleichnisse." (Stoeber, S. 27 f).

Die Raumzeichnungen nutzen hauptsächlich schwungvolle Linien, Kurven und Kreise, die sich überlagern und so ein, wie es in Ausstellungen beschrieben wurde, ekstatisches Erlebnis mit eindeutiger Sinnesansprache und optischen Täuschungen auslösen (vgl. Stoeber, S. 28).

"Bestehend aus einem Gewirr fallender, feiner Webfäden gleicher Linien, erscheinen sie wie hinter einem Schleier. Man glaubt zu sehen, wie sie zerfließen und sich auflösen." (Stoeber, S. 31).

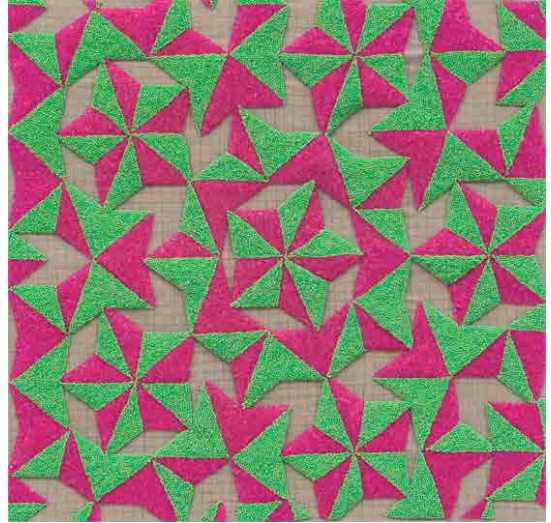


Abbildung 81: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 1
Abbildung 82: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 2

Abbildung 83: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 3
Abbildung 84: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 4



Viele Arbeiten von ihr muten einen Teppich an, dem aber die grundlegende stoffliche Basis fehlt und somit abstrakt wird. Sie nutze nur die Ornamente des Teppichs, orientiert an den türkischen Kelims, die Formen auf ihm, wandelt sie durch das Fehlen des Untergrunds ab und erzeuge so reine Schmuckformen oder reduzierte, rationale Formen wie Vexierbilder auf blankem Fußboden oder anderem Untergrund, quasi eine Freiheit des Ornaments (vgl. Stoeber, S. 29 f). Durch die Materialien, wie den losen Fäden oder Silikonschablonen auf dem Boden kommt ihrer Ornament-Arbeit wieder der Aspekt der reinen Dekoration zugeschrieben. Eine Funktion des Bodens wird durch das Auflegen der Ornamente nichtig, es ist schwierig darauf zu laufen, die Füße würden sich verheddern und die künstlerische Ausarbeitung zerstört.

Abbildung 85: Heike Weber - echo 2015

Abbildung 86: Heike Weber - kilim 2012



Diese zwei Beispiele sind eher in der Kunst, als im Design behaftet, geben aber einen plastischen Eindruck, mit welchen Materialien, ursprünglichen Inspirationen und vor allem mit Handarbeit neuartige Ornamentformen geschaffen werden können. Insbesondere die Handarbeit bezieht sich nicht mehr nur auf die klassischen geknüpften Teppiche, gehäkelten Deckchen der Oma oder gerahmte Stickbilder.

Computerkunst kann inzwischen beinahe alles generieren – werden Begriffe wie Ornament des Barocks, digitale Kunst, Farben Schwarz und Rot eingegeben, so können spezielle Programme, vor allem KI-gesteuerte in wenigen Sekunden Bilder erzeugen. Spannend ist doch daher, was Künstler und Designer abseits des Computers an Ornamentik und Muster erdenken.

Mittlerweile sind Muster und Ornamente, wie schon angedeutet, also kein Ausdruck veralteter Dekorationsformen mehr, sondern vielseitig aktuell, sei es in Kunstaustellungen oder dem Design von Kleidung, Möbel, Alltagsgegenständen und weiteren. Bewundernswert ist der eindeutige Umschwung vom verschrienen Hassobjekt zum Ausdruck von Persönlichkeit, eigenem Geschmack und der Vielfalt von allen möglichen Formen zur gleichen Zeit.

“Die Entwicklung der globalen Märkte hat Erfahrung und Wissen um das Musterdesign zum Gemeingut werden lassen. Die Schaffung von Nischenmärkten für Objekte, die auf individuelle und ungewöhnliche Weise gemustert sind, führte zur Entwicklung persönlicher Stilrichtungen, die schließlich Eingang in den Mainstream fanden [...]“ (Newall, Unwin, S. 257).

Die jetzige Zeit ist keine stilistisch einheitliche mehr. Es kann keine Epoche mit dem einen vorherrschenden Stil und wenig ausgewählten Ornamenten ausgemacht werden.

Vielmehr gibt es eine Fülle an Ideen, Mustern und Ornamenten, die natürlich wie auch jede andere Epoche auf Grundzüge vorangegangener Formen eingeht. Die Ornamente sind häufig Zitationen eines vergangenen Stils – alte Motive in neuen Zusammenhängen.

“Die Formen der Gotik, ihre Motive und ihre Grobheit werden [...] wiederbelebt und im Handwerklichen kultiviert; die Flächigkeit von Mustern, die Abstraktion von Vorbildern aus der Natur sowie die Zersplitterung von Binnenstrukturen kennen wir von William Morris und weiteren Vertretern der Arts-and-Crafts-Bewegung [...]“

(Kurz, S. 242).

Dies ist auch der Grund dafür, wieso bei der Behandlung von Ornament und Muster eine ausführliche Behandlung der vergangenen Epochen so wichtig ist. Eine Zeit beeinflusst die nächste – es kommen neue Motivideen, neue Arbeitsweisen und technische Möglichkeiten, neue gesellschaftliche und politische Hintergründe, all das beeinflusst sich gegenseitig und eben auch die dekorativen Formen und Ausdrücke.

Gotik (1150-1600)



Barock (1600-1730)

Klassizismus (1770-1830)



1200

1600

1800



Renaissance (1500-1600)

Rokoko (1720-1780)



**TIME
LINE**



Japonismus (1862 bis 1900)

Bauhaus (1919-1933)

LESS
IS ▲
MORE
E ■

Moderne



1900



Jugendstil (1890- 1910)

2000



Historismus (1850-1900)



Postmoderne (1970-80er)

2.4.8 Kulturen

Afrika



Ornamentik spielt in der afrikanischen Kultur eine tragende Rolle. Weißräume und unverzierte Objekte sind kaum vorhanden und je nachdem aus welchem Volk sie hervorgekommen sind, zeigen sie eine andere Form der Motive und Inspirationen (vgl. Lein, S. 10). So benutzen die Völker in Oberguinea und Südnigeria überwiegend *Pflanzenformen*, während in Westzentralafrika oft das *Flechtbandornament mit verschiedenen geometrischen Formen* und in der Grasland-Kunst Kameruns *Tiermuster* eingesetzt werden (vgl. Lein, S. 10). In der Tierornamentik werden *Eidechsen, Schildkröten, Schlangen, oder Fischmotive teilweise in starker Abstraktion in Wiederholung und Reihung* aneinander verwendet, in der Geometrie meist *Grundformen wie Dreiecke, Punkte und konzentrische Kreise*, aber auch bewegte Formen wie *Zickzack, Wellenlinien oder aufwendige Fischgrätenmuster* (vgl. Lein, S. 10).

"Dem Material entsprechend werden Ornamente eingeflochten, eingewebt, geritzt, gebrannt oder gemalt." (Lein, S. 10).

Verwendete Materialien sind hierbei überwiegend Metall und Keramik, die unfigürliche, stilisierte Ritzungen enthalten (vgl. Lein, S. 10).

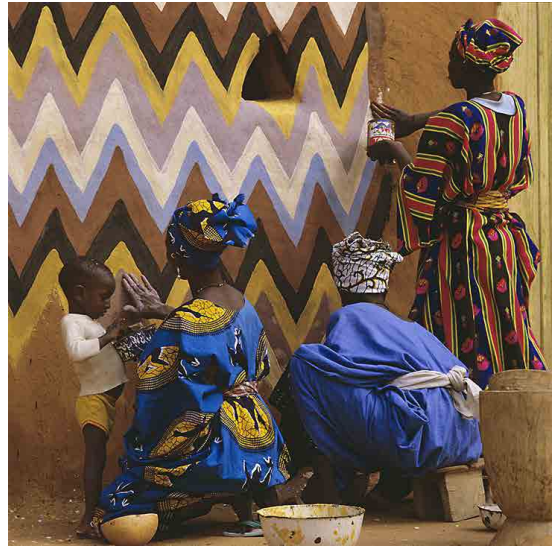


Abbildung 87: Buanch, Mauritania, 1988

Abbildung 88: Westafrikanische Trommel

Südamerika

Die Ornamentik von Peru und Mexiko war in den Anfängen, vor der Kolonialzeit bis 1530 in allen möglichen Stoffverarbeitungsformen vertreten, von Brokat, Spitze, Stickerei zu Tapiserie und zeigten meist *konstruiert-abstrahierte figürliche Darstellungen von Vögeln, Fischen, (Groß-) Katzen oder Menschen*, die das Originalbild nur noch erahnen lassen (vgl. Newall/ Unwin, S. 108). Tiere werden so vielmals aus Grundformen zusammengesetzt, wie Vögel aus Dreiecken und wenigen gebogenen Linien für Hals und Schnabel, *Vögel aus Rauten oder Vierecken*, und bilden ein *unendlich wiederholbares Muster für Teppiche, Kleidung, Wandbehänge oder Vasen* (vgl. Newall/ Unwin, S. 108 f). Die Farben sind in den wenigsten Fällen monochrom, viel mehr werden mehrfarbige Muster generiert, die auf die *bunte Farbwelt der exotischen Vögel* zurückgeht und diese somit bildlich zitiert.

"In Mittelamerika zitierten geometrisch stilisierte Muster Bildkunstformen der Region, z.B. Ornamente der Maya und Azteken."

(Newall/ Unwin, S. 108).

Abbildung 89: Chancay-Gefäß mit Sican-Gott



Abbildung 90: Chimu Umhang

China und Japan

Japanische Kunst und Handarbeit wird häufig mit der chinesischen zusammen genannt, da sie sich unter dessen Einfluss entwickelte und anfänglich kaum stilistische Unterschiede aufwies (vgl. Batterham, S. 68).

Die Kunst der Malerei und des Handwerks in China baute über die verschiedenen Regierungszeiten vielseitige ornamentale Schmuckformen aus. So gibt es die Werke der *Shang-Zeit* (13. - 11. Jhd. v. Chr.) mit Keramik, Jade- und Steinschnitzarbeiten mit simplerer Ornamentik aus spiral- und hakenförmigen Untergrundmustern und geometrischen oder figürlichen Hauptmotiven wie Maskenformen, Fischen, Vögeln oder Pflanzen; die Werke der *Zhou-Dynastie* (1050 – 249 v. Chr.) mit dem Wandel von tektonischer zu geschwungener Bandornamentik; die Werke der goldenen *Tang-Dynastie* (618 – 907 n. Chr.) mit farbenfroher glasierter Töpferkunst, Silber als beliebtes Material, Voluten- und Blattornamenten und den Austausch mit Händlern des Ostens; und die Werke der *Song-Dynastie* (960 – 1279 n. Chr.) mit edler Formsprache und beliebten Motiven wie Lotos- und Päonienblütenblätter (vgl. Lein, S. 50; Newall/ Unwin, S. 67).

Besonders bekannte Gegenstände, die mit Ornament und Muster ausgestattet wurden, sind Teile des Blau-Weiß-Porzellans, bei dem seit dem 14. Jahrhundert original Blaumalerei in Kobalt weißes Porzellan bildnerisch schmückt (vgl. Lein, S. 51).

Ältere Epochen, um das 17. Jahrhundert, ließen besonders das bunt ausgestaltete Porzellan aufleben, das durch neue technische Möglichkeiten verfeinert werden konnte und ab da Motive von *Wolken, Wellen und Drachen* vor kleingliedrigeren, rankenden oder geometrisch gemusterten Hintergründen oder auch *typische Kirschblüten*, Glockenblumen, Schmetterlinge, häusliche Szenen mit Menschen oder auch das Dharma-Rad enthielt (vgl. Newall, Unwin, S. 172 f).

Auch Stoffe der asiatischen Welt sind in ihrer Mustergebung besonders. So sind es überwiegend Seidenstoffe, die farbenfroh, je nach gesellschaftlichen Rang des Trägers mit fantasievollen Motiven wie Drachen, pflanzlicher Ornamentik im Ausdruck verstärkt durch Umrisslinien bestickt oder Stick-imitierend bemalt sind und Kleidung oder auch Bücher schmücken – es ergibt sich in der asiatischen Ausdrucksform ein *Zwischenspiel von emblematischen und naturgetreuen Dekormustern* (vgl. Batterham, S. 71 f, 78).

Stickereien wurden als Zeichentechnik verwendet, nutzten künstliche, teils *vereinfachte Formen*, lebendig wirkende Dekorationsmöglichkeiten mit großen Ausdruckswert und gebräuchlichen Farben der Zeit; die Malerei inspirierte sich direkt aus der Natur, zeigte oftmals *realistische Bildelemente wie Kraniche auf Ästen mit Blüten in Harmonie miteinander* und wurde meist hochformatig in Aquarell-Technik hergestellt (vgl. Batterham, S. 83 f).

Farben sind dabei entweder äußerst zurückhaltend mit *fast monochromatischen, matten und meditativen Anmutungen* oder *sehr auffällig mit Pink- und Grüntönen auf schwarzem Grund*, die sich häufig durch Stickerei und glänzenden Stoffen noch deutlicher absetzen.

"Die Dekorationsweise gleicht jener der ägyptischen Flachreliefs: Ein eingeschnittener Umriss betont das nicht vorspringende Motiv, das seine Flächigkeit bewahrt; eingeritzte Linien geben Details wieder oder sind Kanten von Aussparungen. [...] Die Illusion (von Reliefs) wird noch dadurch verstärkt, dass auf den oberen Teilen der Vergoldung eine Abnutzung vorgetäuscht wird, wie sie auf vorstehenden Flächen durch Berührung entstehen könnte."

(Batterham, S. 80).

Die asiatischen Künstler sind also bereits Meister in optischen Illusionen und gestalten so ihre Ornamente in einem *dreidimensional wirkenden Look* aus, der im Endeffekt nur aufgemalt ist, ähnlich wie im alten Ägypten.

Fließende Muster mit Rundungen scheinen sich abzuwechseln mit (Fantasie-) Figuren und *laufenden Mustern wie Streublumen- und Würmchenmuster, die gleichmäßig wie Rapporte* angelegt sind. Auch *Mäanderbänder* sind auf Gegenständen wie Vasen zu sehen, jedoch weniger formstrenge und linear als in den griechischen Vorbildern und die "[...] Ornamente und ihre mannigfaltig variierte Symmetrie beweisen den hohen Stand der dekorativen Kunst der alten Chinesen und könnten auch heute noch verschiedenste Anwendung finden." (Batterham, S. 74).



Abbildung 91 - 94: Porzellanvase der Kanxi-Periode

In Japan wurde im Kunsthandwerk überwiegend in Cloisonné, also Zellschmelz-Technik bei Emailarbeiten, gearbeitet. Dabei benutzten sie auf Waffen und Gebrauchsgegenständen des Alltags *verschieden kombinierte geometrische Linien, detaillierte Abbildungen von realen Pflanzen, Blumen und Tieren*, weniger Figuren der Mythologie und tendenziell mehr dunklere Farbtöne (vgl. Batterham, S. 93, 97).

"Hier und da gibt es blühende Apfelbäume, kleine Zweige und Wassergräser, Reben, sich streitende Vögel, Enten im Wasser, hoch fliegende Vögel, die mit den Gestirnen in Verbindung zu stehen scheinen, Pferde, Fische, Schmetterlinge etc."

(Batterham, S. 94).



Kraniche sind viel benutzt, da sie in Japan vielfältige Symbolik besitzen, für Glück, Treue, Liebe, ein langes Leben stehen und er durch die positiven Attributierungen als heiliger Vogel gilt.

Besondere japanische Metallbearbeitungen mit Färbungen, die Europa fremd waren oder kleinteiligen Verzierungen mit Ornamentik, waren auf jeglichem Alltagsgegenstand zu sehen, sei es auf Teekannen, Knöpfen, Vasen oder sämtlichen Dosen (vgl. Batterham, S. 97). Allgemein seien Muster zu entdecken, die aussehen *wie Intarsien, schlichtes Gewebe aus Pflanzen- oder Stofffasern nachahmen* oder in sich haben, *Rapporte aus verschiedensten Einzelmotiven wie Blumen oder Häschen* und die meist nur zwei Farben, gelegentlich auch mehr verwenden, die dann aber meist im Einklang und Harmonie miteinander stehen (vgl. Batterham, S. 98 ff).





In der Papierherstellung der kunstvollen Tapeten – andere Papiere wurden bemalt und nicht bedruckt - herrschte lange Zeit eine Reduzierung der Formen und Farben, da sie nur kleinförmig produziert werden konnten und in genormten Papierformaten erschienen und sich durch das *Anlegen der Motive im Rapport problemlos wie ein Puzzle oder Endloszeichnungen zusammensetzen* ließen (vgl. Batterham, S. 103 f, 110). Die fließenden Formen der japanischen (Papier-) Kunst beschreibt David Batterham wie folgt:

"Der Bewegung und dem Leben zugetan, beobachtet der Künstler, der seine Verzierung zum Schwingen bringen will, genau die Naturscheinungen, die sich teils in offener oder versteckter Bewegung befinden, teils durch optische Wirkungen eine solche vortäuschen wie etwa funkelnde Sterne oder Feuerwerkskörper. Die unaufhörliche Bewegung, die das Leben darstellt oder die sich in den Metamorphosen der Natur zeigt, hat mehrere Muster [...] inspiriert."

(Batterham, S. 106).



Abbildung 95: V&A Museum London, Panel von 1800-1850

Abbildung 96: V&A Museum London, Futon Cover von 1880-1910

Abbildung 97: V&A Museum London, Panel aus dem 19. Jhd.

Abbildung 98: V&A Museum London, Panel von 1800-1850 2

Orient - Indien und persische Einflüsse

Aus der Geschichte des indischen Volkes geht auch die bildliche, künstlerische Darstellungsweise heraus. Da sie früher Jäger und äußerst naturverbunden waren, sind *Pflanzen- und Tiermotive* allgegenwärtig und haben sich innerhalb der einzelnen Stämme individuell, angepasst an die jeweiligen Stammesmitglieder in Bezug auf geometrische Muster, Farben oder Tiermotive entwickelt (vgl. Lein, S. 205). Die geometrischen Formen besitzen meist *Formen von Tieren oder Naturschauspielen wie Blitze oder Wolken in abstrakter, symbolhafter Anmutung* und werden ergänzt durch *Tier-artige Fantasiewesen* in der Darstellung der Götter (vgl. Lein, S. 205).

Ornamentik hat bei den indischen Völkern nicht nur dekorative Zwecke, sondern wurde zudem häufig zur *Demonstration von Stärke* anderen Stämmen gegenüber durch *Körperbemalung*, an Kleidung und Gebrauchsgegenständen wie Satteln eingesetzt (vgl. Lein, S. 204).

In den dekorativen Mustern und Ornamenten sei kaum ein Unterschied zwischen Altem und Modernen zu erkennen, da die Kultur, Religion und Politik wenigen Änderungen ausgesetzt war und die Menschen des Orients das Kopieren in Perfektion können (vgl. Batterham, S. 114).

Die Motive stehen durch ihre *Anordnung immer in Harmonie* zueinander, meist in *genauer Symmetrie*, besitzen *kaum Weißraum*, dafür aber eine *große Farbigkeit*, haben viele kleine *ornamentale Details, die sehr fein ausgearbeitet* und auf vielen Gebrauchsgegenständen aufzufinden sind (vgl. Batterham, S. 114).

Techniken des Dekors sind dabei vielseitig: Stickerei, Metallverarbeitungen wie emaillierte Kupfer-, Zellschmelz- und Nielloarbeiten, Goldveredelungen und bemaltes Holz oder Karton (vgl. Batterham, S. 120).

Einen großen Einsatzbereich bildet allem voran die Buchkunst und -malerei, in der *sehr klare Muster und recht einfache Grundmotive mit dem Prinzip Wiederholung auf schichten, meist Indigo-farbenen* statt schwarzen oder farbkräftigen Untergründen und einer exakten Aufteilung der Fläche eine besondere Wirkung entfalten (vgl. Batterham, S. 128). Ein weiteres Gestaltungsprinzip sei das *(florale) Doppelmuster* gewesen, welches ein Hauptmotiv aus gleichmäßigen Ranken und Blüten hat, worüber ein weiteres Muster (sogenannter Pfeifenrauch) gelegt wird, das aber einen anderen Formausdruck, wie Beispiel ein flexibles Fadengitter hat, das sich frei bewegt, geschwungene Linien in Schnörkeln enden lässt, Knotenpunkte, Spiralen und unterschiedliche Dicken hat (vgl. Batterham, S. 132).

In beinahe allen Mustern bilden *vegetabile Ornamente die Mehrheit* ab und so sind in Rahmungen Rankenwerke und konventionelle Blumenmuster zu sehen, die auf einer oder zwei sich überlappenden Ebenen durch Überschneidungen miteinander wirken (vgl. Batterham, S. 142). Diese Gestaltungsart lässt sich vor allem in der Buchmalerei religiöser Schriften, wie dem Koran erkennen und erinnert durch die ornamentale Ausgestaltung vielmals an die Teppiche des Islams.

Die persischen Teppiche des 16. Jahrhunderts entwickelten durch ihre Beliebtheit einen großen Markt, der neue Techniken und verschiedenste Dekorationsformen verlangte.

"Den anfänglich geometrischen Formen folgten florale Arabesken, da die Knotentechnik das Knüpfen komplexerer Muster ermöglichte." (Newall/ Unwin, S. 122).

Die oft luxuriösen Teppiche zeigen Strahlensterne zusammengesetzt aus *wiederholten Eckmustern, Volute, stilisierte Blätter und Blüten, Konturen, Tropfen, Symmetrien, Kreise, Schnörkel, geschwungene Bänder* und perfekt aufeinander abgestimmte Farbpaletten in überwiegend Rotbraun, Schwarz, Grün, Gelb-Gold, Creme und Türkis (vgl. Newall/ Unwin, S. 122 f).

Zudem gibt es viele *Bordüren und ornamentale Randleisten* des 16. Jahrhunderts, die auf Wandteppichen oder der Architektur als rahmendes Element zum Einsatz kamen (vgl. Batterham, S. 131).

"Es handelt sich dabei nicht nur um verschiedenste Beispiele für die diesen Mustern eigene Farbgebung, sondern die Malerei ist überdies in überwältigender dekorativer Fülle wiedergegeben. [...] Die Zeichnungen der Randleisten sind so geschickt gestaltet, dass die Flächen sich ohne Unterbrechungen füllen, sei es durch Blattwerk, das in entgegengesetzte Richtungen läuft, sei es durch vielfältig sich überlagernde Rauchfahnen, die in einfallsreichen Mäandern die Flora des Grundes durchziehen." (Batterham, S. 131).

Abbildung 99: V&A Museum, Tangka (Mandalaform) vom 16. Jhd.



Abbildung 100: V&A Museum, Hindola raga Gemälde, Anfang 18. Jhd.



Islam

Das Ornament im Islam ist in allen künstlerischen Gebieten zu finden, hat am meisten Anwendung in Architektur, Kunsthandwerk und Buchmalerei und nutzt sowohl naturverbundene, als auch geometrische Formen in vielseitiger Ausführung (vgl. Lein, S. 214).

Auffällig im Gegensatz zu anderen Kulturen ist, dass die dekorative Ausgestaltung hauptsächlich auf Gegenständen des täglichen Bedarfs zu finden ist, weniger auf Skulptur und Malerei (vgl. Mandel, S. 30). So ist die Keramik ein großer Part der dekorativen Kunst, in dem verschiedenste Techniken bereits sehr früh angewendet wurden, darunter leuchtende mehrfarbige Glasuren, Miniaturmalerei und *stilisierte künstlerische Darstellungen von Tieren, chinesische Einflüsse* eingebaut und sogar im Innenbereich als Verschönerung von Wand oder Decke seine Ausgestaltung fanden (vgl. Mandel, S. 42 ff).

Die Wahl der Motive ist durch die Religion begründet, beziehungsweise limitiert worden, denn der Prophet Mohammed verbot Abbildungen von Lebewesen und ist Grund für *weitestgehend unfürlicher Darstellungen* (vgl. Lein, S. 214; Mandel, S. 38). Tiere waren davon ausgenommen und finden vor allem in der Plastik aus *Materialien wie Glas, Elfenbein, Holz oder ganz besonders Metall als Löwe, Pferd oder Raubvogel und Fantasiewesen* wie dem greif ihre Anwendung (vgl. Mandel, S. 36 f). Wegen des Verbots lassen sich in der Kultur aber drei vorherrschende Dekorationsformen ausmachen: floral, kalligrafisch und viele komplexe geometrische Formen wie "[...] *Sterne, Vielecke, Bänder, Kreisformen, Ranken, Blüten, Palmetten, Mäander, Hakenkreuze, Schachbrettmuster, die mit großem Einfallsreichtum kombiniert werden.*" (Mandel, S. 32) und stilisiert auf Gegenständen oder auch in der Buchkunst zu finden sind (vgl. Lein, S. 214 f).

"Von Bedeutung waren zunehmend stilisiertere geometrische Formen, die auf Ranken, Blumen, Blättern und Weinstockmotiven basierten und zu komplex verschlungenen Ornamenten vereint häufig als Arabesken bezeichnet wurden."

(Newall/ Unwin, S. 86).



Abbildung 101: V&A Museum, Ewer, 1200-1220, aus Kashan



Abbildung 102: V&A Museum, Tent Panel, 1830-1850, aus dem Iran

"Rankenmotive und Inschriften wurden virtuos zu ornamentalen Meisterwerken verflochten, florale und geometrische Muster prägen den Außenbau." (Mandel, S. 45 f).

Benutzte Arbeitstechniken waren dabei hauptsächlich die Metallbearbeitung durch Gravierung und Einlegearbeit durch sogenannte Tauschierung für filigrane Muster, die Schnitzerei von Holz und noch häufiger Elfenbein mit geometrischer Ornamentik und die Emaillebemalung von Glaskunst (vgl. Mandel, S. 38 ff).

Die Ornamentformen des Islams haben verschiedenste Herkünfte – von den Völkern der Türken, Beduinen, Mongolen, Perser, Inder, Chinesen und auch aus den antiken römischen und griechischen Künsten (vgl. Mandel, S. 31). Die *vegetabilen Motive mit griechisch-römischer Abstammung* seien insbesondere in der Abbasidenkunst des Iraks und der Türken durch ihre Favorisierung von Natur, Pflanzen und Blüten beheimatet; in

Asien hingegen seien die Werke des Islams mit *Majolikaschmuck mit Rankenornamenten* und Schriftbändern besonders beliebt gewesen (vgl. Mandel, S. 35).

Als bekanntestes Ornament des Islams ist die *Arabeske* zu nennen, die auch in der Renaissance Anwendung findet, da sie original ein *Rankenornament aus der hellenistisch-römischen Antike* ist (vgl. Lein, S. 215). In Abgrenzung zur Antike wurde sie im Islam *stilisierter, flächiger und mit wiederholenden rhythmisch geschwungenen Ranken* aus Stein oder Metall, auf Fliesen, Keramik oder Stoff verwendet (vgl. Lein, S. 215). Als besonderes Gestaltungselement sind in der islamischen Kultur sich *streng wiederholende Muster oder auch Pflasterungen* vor allem an oder in Bauwerken zu erwähnen, denn *"In der Praxis verwendet die islamische Kunst oft reichverzierte Dekorationen, die auf den Prinzipien der Symmetrie basieren und mit hochentwickelter Kalligraphie verbunden sind."* (Field/ Golubitsky, S. 93).



Abbildung 103 (oben): V&A Museum, Tile Panel, ca. 1359 aus Bukhara

Abbildung 104: V&A Museum, Tile, ca. 1266, aus Kashan





Abbildung 105: V&A Museum, Manuscript Leaf aus dem Koran, ca. 15. Jhd.
Abbildung 106: V&A Museum, Painting mit Kalligrafie

Neben der Ornamentik in Bildern nimmt somit auch die *Kalligrafie* einen großen Platz ein – auch hier gibt es wieder eine umfangreiche Verwendung durch das Verbot menschlicher Darstellungen. Die kunstvollen Schriften des Islams reichen von der *kantig-eckigen*, langsam zu schreibenden Kufi-Schrift zu der *runden Kursivschrift*, später Neschi-Schrift, die organisch fließende Formen beinhaltet und mit Schnörkeln in andere Ornamente integriert wurde (vgl. Lein, S. 214).

Diese kunstvollen Schriften und benutzten Muster wie *hexagonale Gitter in vollkommener Symmetrie*, wie im Koran, bilden eine eindrucksvolle, teils überladene Ornamentik in der Buchkunst aus (vgl. Field/ Golubitsky, S. 94 ff).

Die Buchkunst oder -malerei ist im Islam vor allem in den religiösen Schriften begründet. Bereits seit dem 10. Jahrhundert hätte die Kultur eine Art Buchdruck zur Verfügung gehabt, aber künstlerisch ausgestaltete und handgeschriebene Bücher bevorzugt, wodurch sich Malerei und Kalligrafie auf edlem Papier immer weiter entwickelte (vgl. Mandel, S. 48).

Durch Miniaturmalereien für Machthaber und andere reiche Persönlichkeiten wurde die Illustration in Büchern mehr und mehr verbreitet, Innenseiten *mit geometrischen Mustern gerastert und mit umfangreichen Ornamentmustern flächenfüllend ausgestaltet* (vgl. Mandel, S. 50 f). Prinzipien bezüglich Komposition und Zusammensetzung waren dabei folgende:

"Die Bilder wurden von einem fein ausgearbeiteten Rahmen umgeben, der häufig Schrift enthält oder sie wurden teppichhaft in Schrift- und Ornamentformen verwoben. Verschiedene Phasen einer Handlung können auf einer Seite zusammengefaßt [sic] sein, durch eine geometrische Ordnung gegliedert [..]. Mit größter Sorgfalt sind die kleinteiligen Kompositionen zusammengefügt, so daß [sic] eine märchenhafte Gesamtwirkung entsteht." (Mandel, S. 52).

Das am häufigsten benutzte Gestaltungsmittel in (religiösen) Schriften waren *sich überschneidende Kreisformen vor Blattranken-Motiven*, die in Menge Sterne bildeten und durch farbliche Abhebungen in Blau, Schwarz und Gold mehrere Abbildungsebenen aufzeigen konnten (vgl. Newall, Unwin, S. 86 f).

Karolingisch

Die Baukunst und das Kunsthandwerk um 800 n. Chr. spielten eine überwiegend repräsentative Rolle, denn die Macht von Karl dem Großen sollte nach seiner Krönung zum Kaiser 800 n. Chr. in Rom durch monumentale Bauwerke und reiche, vielseitige Ornamentik im Innenraum widergespiegelt werden (vgl. Lein, S. 242).

"Unter der Herrschaft Karls des Großen entwickelten sich kunstvolle Stile und Muster in der Metallbearbeitung, Buchmalerei sowie Elfenbein-, Holz- und Steinschnitzereien." (Newall, Unwin, S. 44).

Diese Arbeiten waren dabei meist umgeben von ornamentreichen, prunkvollen Rahmen aus edlen Materialien wie Gold (vgl. Drixelius, S. 126). Ähnlich wie in der Renaissance wurde auf *Muster der Antike*, wie *Blattfriese*, zurückgegriffen und durch *neue Ornamente wie das Zickzack-Band, Schachbrett-, Rauten- oder Wabenmuster* auf rotem Sandstein oder in der Buchmalerei ergänzt (vgl. Lein, S.242). Bekannte Motive Nordeuropas wurden mit Formen der Antike gemischt und so finden sich auch hier *Akanthusblattfries*, *Eierstab*, *perspektivisches Mäanderfries* und weitere bekannte Ornamentformen wieder (vgl. Lein, S. 243). In der Buchkunst und -malerei waren groß *rankende Pflanzenmotive*, die sich wie ein *umfangreiches Flechtmuster* verhielten ein bekanntes Gestaltungsmittel und wurden gelegentlich durch Tierkörper oder dem *byzantinischen Kreuz* ergänzt (vgl. Newall, Unwin, S. 44 f). Dabei wurden häufig spätantike Motive als Vorlage genutzt und in neuer Art und Weise aufgemalt (vgl. Drixelius, S. 127).



Abbildung 107: Buchkunst, Dagulf-Psalter

Abbildung 108: Gandersheimer Evangelium, 860-870



Abbildung 109: Draklingor-Ornament auf Türbrettern einer schwedischen Kirche

Keltisch



Überwiegend in der Literatur zu Ornament und Muster sind die klassischen Epochen oder großen Kulturkreise zu finden, keltische Motive aber sehr wenig bis gar nicht. Dabei sind die keltischen Motive insbesondere in der geometrischen Ornamentik ganz eigen in ihrer Art und dabei nicht rein funktionalistisch, sondern äußerst dekorativ.

Die Entwicklung des Stils kam von den britischen Inseln aus und hat ein paar zu der Zeit ganz neue und besondere Gestaltungsmittel:

"1. Das Fehlen jeglicher Nachahmung von Blatt und Pflanzenwerk, 2. der fast ausschließliche Gebrauch einfacher geometrischer Figuren, Flechtbänder, diagonaler Linien, Spiralen etc." (Batterham, S. 202).

Mathematik und Symmetrie bestimmen den Ursprungsstil der keltischen Motive. Anfängliche Motivserien haben nur *konstruierte geometrische und lineare Ornamente* verwendet, neuere mischten *schwungvollere Linien mit Fantasiewesen*, die Strenge wurde weicher und *natürlichere Formen* fanden in der sogenannten *"Exfoliationszeit"* auch bei den Kelten ihren Einzug in die Muster-Welt (vgl. Batterham, S. 205). *Flechtwerke* sind repräsentativ für den keltischen, auf Logik fundierten Stil mit *genauster Geometrie, bestimmten Winkeln, mit Zirkel gezogenen Kurven, vielen geraden Linien, Bändern und Verknotungen derer, abstrahierten und kantigen Tier- oder Fabelwesen-Motiven* (vgl. Batterham, S. 211 ff). Eine Form des Flechtwerks ist der *Drakslingor* (deutsch: Drachenschleifen), der besonders auf Metallarbeiten wie Münzen oder Ziernieten seine Anwendung fand um im gesamten nordischen, beziehungsweise skandinavischen Bereich benutzt wurde (vgl. Batterham, S. 213).

Ägyptisch

Die Zeit der alten ägyptischen hochkulturellen Ornamentik umfasst eine sehr lange Zeitspanne von circa 3000 v. Chr. bis 390 n. Chr. und beinhaltet somit die ältesten Formen von dekorativen Motiven, die es gibt.

Sie nutzen allem voran in der Malerei und den Flachreliefs Ornamente, die sich aus den *Hieroglyphen* erschlossen und *konkrete Symbolbedeutungen* haben, wie der Skarabäus für Unsterblichkeit und benutzen dabei hauptsächlich die Farben Rot, Blau, Gelb, Schwarz/ Weiß für Umrisse und Grün für Pflanzen- und Blütenmotive (vgl. Batterham, S. 30). Insgesamt ist eine einheitliche Formensprache zu erkennen, die sowohl auf *tierische und pflanzliche Motive*, als auch auf *kleinteilige, teils konstruierte Muster aus Bändern, (Halb-) Kreisen und Zacken* zurückgreift.

Architektur und (Wand-) Malerei wird dadurch sowohl *gegenständlich, als auch mit abstrakteren, fantasievollen ornamentalen Linien* ausgestaltet, die sich auch durch *Wiederholungen und Aneinanderreichungen zu ganzen Mustern* zusammensetzen. Bordüren wurden immer dekorativ ausgeschmückt - mit *Rosetten, Streifen, Blütenblättern, Federn, Karos, Papyrus* - und waren neben anderen Formen und Figuren ein großes gestalterisches Mittel bei Sarkophagen und Grabbeigaben (vgl. Newall, Unwin, S. 20 f). Diese Muster kamen ebenso in Stoffen zum Vorschein, Leinen und Wolle zählten zu den edelsten gewebten Stoffen, die dann nachträglich mit *Rauten-, Blatt- und Blütenbordüren und Mustern per Stickerei* vollendet wurden (vgl. Batterham, S. 43 f). Wandbehänge seien bei den Stoffarbeiten ein großes Phänomen gewesen, die vielseitig zum Einsatz kamen – als Mauer-Verdeckung, Raumunterteilung mit Hilfe von Säulen oder als Dekoration der Decken (vgl. Batterham, S. 42 f).

Auch der Schmuck nahm eine große Rolle ein, so wurden die bekannten Ornamente der Malerei und Handwerkskunst, wie *Sperberflügel, Sphingen, Säulenrapporte, Löwenfiguren und geometrische Muster* genutzt, um für Verstorbene Halsketten, Armbänder und weiteres aus Gold, Glas oder Perlen herzustellen (vgl. Batterham, S. 32).

Abbildung 110: Tunic Panel, 300-499 aus Ägypten



Abbildung 111: Jones Owen-Grammar of Ornament, Egypt 1



Griechisch-römisch

Die griechischen Motive bedienen sich häufig der *Naturdarstellung von wenigen ausgewählten Pflanzen in abstrahierter Form, die nur auf die eigentliche Struktur reduziert sind*, abgesehen von den Motiven *Efeu, Lorbeer, Wein und Aloe*, und sich ressortübergreifend in Architektur oder auf Keramik finden lassen (vgl. Batterham, S. 48). Benutzt wurden vor allem *Eierstabsmotive, Herzlaub-Blatt, Friese, Wellenbänder und Mäander*, die für Wasser und Land stehen sollten und als Leisten, in Mosaik gelegt oder als Wand- und Deckenmalerei ihre Anwendung fanden (vgl. Batterham, S. 48 ff). Dazu *Swastiken, das Motiv Laufender Hund, Spiralen, Guilloche, Grottesken und Vielecke* (vgl. Newall, Unwin, S. 33). Nach der abstrahierten Formgebung, die am bekanntesten in der griechischen Kunst sind, folgten *geschwungene, orientalisierende Motive wie fließende Pflanzenranken, Fabelwesen* und auch Teilmotive wie Haare, die deutlich detaillierter ausgearbeitet wurden (vgl. Braun, S. 75).

Das *Mosaik*, also das Bild zusammengesetzt aus kleinsten Steinen, entwickelte sich bei den Griechen und Römern parallel vom einfachen Bodenbelag zu figürlichen Darstellungen weiter, später dann auch als Wandschmuck und war als Luxus anzusehen (vgl. Batterham, S. 60). Die Sprache ist in der Literatur auch von konstruierten Puzzeln, die *Formationen aus sich kreuzenden Grundformen wie Kreisen und jeglicher Art von Vielecken* beinhalteten, häufig *spiegelgleiche Symmetrien* in sich hatten, die teils sehr farbig ausgearbeitet wurden (vgl. Newall, Unwin, S. 32).

"Die komplexen Muster rund um die szenischen Darstellungen römischer Mosaikböden zogen das Auge des Betrachters auf sich. Sie enthielten schützende Elemente, die mit der Vorstellung von Grenzen und Schwellen verbunden waren – beim Schritt durch die Tür in einen Raum sollte der sogenannte böse Blick durch das kunstvolle Dekor abgewendet werden."

(Newall, Unwin, S. 34).



Abbildung 112: V&A Museum, Mosaik aus Italien 200-100 v.Chr.

Abbildung 113 (rechte Seite, links): Beispiele griechischer Ornamente

Abbildung 114 (rechte Seite, rechts): Jones Owen Grammar of Ornament, Römische Ornamente



Insbesondere Tempel seien damals sehr reich ornamental ausgestattet worden und hatten meistens eine bestimmte Motivwelt, wie das Meer und seine Tiere oder auch Themen der Mythologie mit Göttern und Fabelwesen, welche elegant poetisch gestaltet seien (vgl. Batterham, S. 53). Bei architektonischen Werken setzten die Völker bereits *optische Illusionen zur Tiefenräumlichkeit* ein, indem durch farbliche Absetzungen Reliefs, mehrere Ebenen, Simse oder Stuck vorgetäuscht wurden und somit eine gemalte Baudekoration und *zweidimensionale Ornamentik* in Bauten entstand (vgl. Batterham, S. 62 ff).

"Ganze Gebäudefluchten wurden mit dem Pinsel an die Wände gezaubert; gemalte Säulen, Pilaster (Wandpfeiler) und Gesimse täuschten durch geschickte Schattengabe Raumwirkungen vor. [...] Diese Malerei, die Wände zu durchbrechen scheint, erweckt im Betrachter die Illusion der Wirklichkeit." (Braun, S. 100).

Dort wurde zudem auch bereits (um 80 – 300 n. Chr.) Schrift eingesetzt - bei den Römern die Kapitale. Charakteristisch für diese Schrift ist das quadratische Aussehen der einzelnen Buchstaben, weshalb sie einfach in Stein gehauen werden konnte und auch noch im Mittelalter in der Buchkunst benutzt wurde (vgl. Braun, S. 87).

Volkskunst

|||||

"Ihre Werke stammen von einfachen Menschen, die eine gewisse künstlerische Begabung, keine oder nur geringe Fachausbildung, aber viel Liebe zur Kunst besitzen."

(Braun, S. 7).

Im Gegensatz zu den bereits angesprochenen Kulturen ist die Volkskunst nicht auf einen geografischen Bereich festzumachen. Es handelt sich vielmehr um allgemeine künstlerische Ausarbeitungen von eher unbekanntem, lokalen Künstlern, die aber nicht als besonders einzigartig oder außergewöhnlich bewertet werden, aber ein Abbild der Weltbilder, sozialen Ordnungen und gemeinsamen Vorstellungen und Werten von Menschen sind (vgl. Lein, S. 438).

"Der Begriff bezeichnete recht unscharf einen Gegenstand, der stärker aufgrund von fachübergreifenden Interessen an ästhetischen und kreativen Ausdrucksformen vor, außerhalb und neben einer klassischen bzw. modernen künstlerischen Praxis als aufgrund realer Gegebenheiten der Produktion oder Rezeption definiert ist."

(Lein, S. 438).



Abbildung 115



Abbildung 116: Kommode in Bauernmalerei

Ein bekanntes Symbol neben Motiven für Natur, Liebe, Wohlwollen, ist in europäischen Kreisen das Ei. Das Ei stehe für ruhendes und fruchtbares Leben und ist oft Frauen geschenkt worden, die keiner Kinder bekamen, um die Wirkung aus einer abergläubischen Sich heraus auf sie zu übertragen (vgl. Lein, S. 438). Viele benutzte Stile, Herstellungstechniken und Ornamente wurden aus der Hochkunst abgeschaut und von gegenständlichen Abbildungen zu geometrischen, umrahmenden Ornamenten gewandelt (vgl. Lein, S. 483 f). Die Volkskunst verewigte sich im ländlichen Bereich überwiegend auf Bauernmöbeln, besonders auf Schränken in Form von *bunter, floraler Ornamentik* (vgl. Lein, S. 439).

Es gibt aber auch moderne Versionen, denn wie Design und Kunst entwickeln sich stetig weiter, suchen neue Ausdrucksweisen und setzen sich mit neuen Stilen (und alten Motiven) durch.



Abbildung 117: Moderne Interpretation der mexikanischen Volkskunst



Abbildung 118: Norwegermuster in der Mode



Abbildung 119: Dalarna-Pferd der schwedischen Kultur

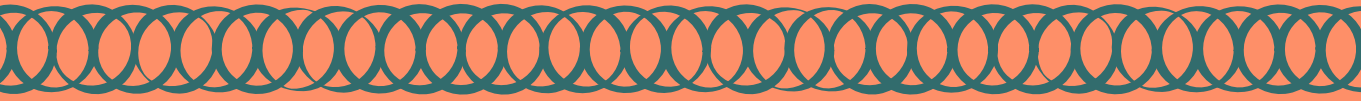


**WORLD
WIDE**

EUR OPE



...und viele mehr



**„Seit Jahrhunderten
dienen Pflanzen Künstlern
und Illustratoren als
Quelle der Inspiration.“**

*Patricia Carter,
[Schmuckkalligraphie]*

Zwischenfazit

Alles über die verschiedensten Arten, Herkünften und Ausgestaltungen von Ornamentmotiven aufzulisten würde vermutlich ein äußerst umfangreiches Kompendium ergeben. Da dafür der Umfang der Arbeit doch in einem gewissen Rahmen begrenzt ist, wurde im letzten großen Kapitel versucht, auf die prägnantesten Motive einzugehen, die vielleicht der ein oder andere schon einmal gesehen hat und sie vor dem Hintergrund der Epoche oder der kulturellen Herkunft vorzustellen. Zudem sollten Bilder die beschriebenen Ornamentformen visuell erklären.

Zuerst möchte ich nochmals festhalten, dass der Begriff Ornament so viel wie schmücken bedeutet, die Verzierung mit Freude an Gestaltung. Es beinhaltet gewisse Ordnungsprinzipien und erfüllt das tief verwurzelte Bedürfnis nach Ordnung, Vereinfachung, Ausschmückung. Kunstwissenschaftler sehen in der Ornamentik ein wichtiges Kennzeichen der unterschiedlichen Zeitabschnitte der Kunstgeschichte, denn in ihnen lassen sich Stile, Inspiration und auch Rückgriffe auf vorangegangene Motive oder Kulturen erkennen. Epochen und Stile ergeben sich dabei meist durch gleichtönige Reize, die irgendwann langweilig werden, kein Verarbeitungserlebnis im Gehirn mehr bieten können, den dabei entstehenden Druck nach Innovationen und Abstand zum vorherrschenden Stil und auch Fortschritte in Wissenschaft und Technik, die alte Künste ablösen, aber auch neue entstehen lassen können. Die Definition von Stil war dabei zusammengefasst folgende: eine bestimmte Gestaltungsform, meist durch den Zeitgeist und die vorherrschende Kultur bestimmt; ein Ausdruck besonderer Haltung, der Gedanken, wirtschaftlicher Verhältnisse, staatlicher und gesellschaftlicher Ordnung.

Anfänge der Ornament- und Musterbildung fanden sich bereits in den Höhlenmalereien, Pyramiden und Tempeln, wo die Menschen versuchten, Geschichten festzuhalten oder sich die Welt zu ordnen. Aus Symbolen mit Bedeutung wurden Buchstaben, und Motive wie Palmblätter oder andere pflanzliche Motive wurden weitergetragen in andere kulturellen Bereiche.

Im Mittelalter, besonders in der Gotik änderte sich der Übermittlungsweg anhand der Erfindung des Buchdrucks und der Musterbücher. Künstler in anderen Teilen der Erde konnten sich Inspirationen beschaffen zu ornamental anmutenden Schriftentwicklungen wie der Unziale oder Textura, zur Ornamenten wie Fischblasenmuster, Faltenornamente und vegetativen Formen, geometrischen Formationen in anscheinlicher Bewegung und architektonischen Fensterornamenten. Die Renaissance als Wiedergeburt der Antike bezog darauf erstmals wissenschaftliche und anatomische Erkenntnisse wie Perspektiven und Schattenbildungen in Muster und Ornamente ein, legte großen Wert auf geometrische Formen mit (strenger) Symmetrie, Ordnung, schwungvollen Rhythmus und Ausgewogenheit und benutzte Regelungen zur Ästhetik.

Barock und Rokoko entwickelten sich davon abgehend in eine dynamischere Richtung, benutzten starke Bewegungen in den Ornamenten im Knorpel- und Ohrmuschelstil, nutzen besonders häufig das auch später beliebte Akanthusmotiv und erschufen das erste Mal illusionistische Formen, überladene Umrahmungen und ornamentale Buchstaben-Monogramme.

Der Klassizismus als Gegenbewegung wandte sich wieder den reduzierteren, aber monumenta-

len Ornamenten zu mit dem Ziel schlichte gerade Konturen und Motive wie das Palmettenband und Natursymbole wie Lorbeer und Lotosblumen repräsentativ zu verbinden.

Vom nachahmenden Historismus mit zig unterschiedlichen Stilen zum Jugendstil fand der größte Bruch statt. Verbrauchte, überladene Formen wurden ersetzt durch zwei dekorative Richtungen: einerseits der organischen Formgebung mit pflanzlichen Motive und runden, geschwungenen Linien und andererseits den linearen, konstruierten Formen mit einer deutlichen Formsprache. Bedingt durch die Industrie wurde ein Schritt zur Natur gemacht, wodurch fließende Formen, Blumenarrangements, spannende Linienführungen, spürbare Leichtigkeit und Asymmetrien zum Sinnbild des Jugendstils wurden. Die Plakatkunst als Platzgeber für ornamentale Bilder und Typo-Experimente war hingegen deutlich von japanischen Holzschnitten inspiriert. Der japanische Stil brachte eine starke, konsequente Linienführung, leuchtende Farbigkeit, markante Anschnitte der Bildmotive, außergewöhnliche Perspektiven, spannende Bildkompositionen mit Asymmetrien und sowohl Freiräume als auch Verdichtungen.

Tendenzen zur Reduzierung waren im Jugendstil bereits in der geometrischen Variante zu erkennen, diese setzten sich in der Bauhaus-Bewegung und mit dem Leitbild des Funktionalismus (nach Adolf Loos) flächendeckend aus. Less is more, der Verzicht von Schmuckdekor, die völlige Verneinung des Ornaments und Dekors, die Nutzung weniger Grundfarben und -formen, Weißraum, gerade Linien, Minimalismus, Funktionalismus und möglich viel Reduktion als ausschlaggebende Gestaltungsmittel bestimmten

von da an lange Zeit die Idee von moderner Gestaltung und dem guten Geschmack.

Bewegungen wie Pop Art und das Radical Design stellten das vorherrschende funktionale Design erstmals wieder in Frage und setzten den Nutzen eines Gegenstandes beim Entwurf bewusst an letzte Stelle. Die Entwürfe daher experimentell, ironisch, mit größten Stilmischungen, skurril, kunterbunt und als "Re-Ornamentalisierung" mit Designbezügen der vergangenen Epochen.

Was in der Postmoderne bis zur Spitze getrieben und verkitscht wurde, wird heutzutage im ruhigeren Rahmen vollzogen: keine Entwicklung neuer Ornamente, sondern eine Verfremdung und Abwandlung alter floraler, geometrischer und tierischer Motive (aus anderen Kulturen) die aber durch das Experimentieren und Kombinieren neuartig wirken. Die jetzige Zeit ist keine stilistisch einheitliche. Die Ornamente sind häufig Zitationen eines vergangenen Stils.

Dabei ist die Wandlung des Ornaments ein extremes Wechselspiel zwischen Anerkennung und Ablehnung. Zuerst galt es als edel, höchste Kunst, dann als überflüssig und verpönt, denn moderne Gestaltungsweise schloss lange Ornamente aus. Form und Funktion waren das Ideal der Moderne bis zum Umschwung in der Postmoderne mit der Rückbesinnung und Vielfältigkeit der Formen. Insgesamt hat das Ornament durch diesen Wandlungsprozess und seine Geschichte ein neues modernes Äußeres bekommen abseits der Traditionsformen und bleibt als grundlegendes Bedürfnis der Menschen vermutlich auch noch über weitere Jahrzehnte fester Bestandteil des Gestaltungsbereiches.

2.5 Zur Ästhetik von Mustern und Ornamenten

Im letzten großen Kapitel wurde über Muster in Zeitepoche und Kultur gesprochen. Es wurden verschiedene Stile aufgezeigt, diverse Motivformen, spezielle Ornamente einer gewissen Zeit oder Region und allgemein die Entwicklung in der Vergangenheit. Dadurch ließen sich viele Ornamentformen herausstellen, Bezüge zur damaligen gesellschaftlichen Lage und dem Geschmack der Zeit.

Auffällig war vor allem eine Bewegung vom floralen zum konstruierten Formenstil und wieder zurück. Wie genau diese zwei Richtungen in der Ornamentik und Musterbildung zu definieren ist, folgt im nächsten Kapitel. Es wird über Prinzipien und Charakteristika gesprochen, über Gestaltungsmittel und den Ausdruck, aber auch über die Ästhetik.

Die Ästhetik von unterschiedlichen Gestaltungsprinzipien ist ausschlaggebend dafür, wieso sich Muster und Ornamente die gesamte Menschheitsgeschichte über hinweg durchsetzen konnten. Daher ist eine eingehende Analyse sehr wichtig, wobei Beispiele aus verschiedenen Zeiten und Anwendungsbereichen zur Veranschaulichung dienen.

2.5.1 Formenvielfalt

Dekorationsformen gibt es in vielerlei Ausgestaltung, einige wirken ähnlich, andere vollkommen unterschiedlich. Grob einzuordnen sind sie in vier Formtypen, die innerhalb ihrer Kategorie noch einmal differenziert werden können. Dazu zählen die Naturformen, die stilisierten, die konstruierten und die freien Formen.

1 II Naturformen

Diese Art von Dekoration basiert auf dem Abbild der Natur mit Blüten, Ranken, Verzweigungen und weiteren Formationen. So entstehen vielerlei Formen aufgrund des organischen Wachstums und sind durch Studien der Pflanzenanatomie gut nachbildbar und nutzbar für die dekorative Formgestaltung geworden (vgl. Schwarze, S. 107). Einige von ihnen sind durch ihre gleichartigen Strukturen zu gliedern. Dort gibt es den fadenförmigen Wuchs, die linear gebogene oder gerade Form wie beim Halm oder der Ranke, Verzweigungen/-ästelungen, tragende Hauptadern mit vielen Abzweigungen wie beim Baum und den Ästen, Fächerungen mit verzweigender Form von einem Punkt aus und zentrischen, mit-

telpunktbezogenen Wuchs wie der einer Spirale (vgl. Schwarze, S. 108).

Ausgehend von der Spirale ist aber anzumerken, dass es in der Natur keine Einförmigkeit, strenge Symmetrie oder eine gewisse Norm gibt, da alles Bewegungsprozessen, Auf- und Abbau von Materie, dem natürlichen Wachstum und seinen Einzigartigkeiten und der Lebendigkeit unterworfen ist (vgl. Schwarze, S. 109).

Muster seien allgemein vielmehr als ursprüngliche Gegebenheit der Natur anzusehen, als eine Erfindung der Menschen, da sie einfache und komplexe Formen wie Baumverzweigungen, Blattadern, Gesteinsrisse oder die Struktur eines Tierfells vorgibt (vgl. Spachtholz, S. 10).

"Seit Jahrhunderten dienen Pflanzen Künstlern und Illustratoren als Quelle der Inspiration." (Carter, S. 32).

"Die Kräfte des inneren Wachstums können Naturobjekte biegen, drehen, spalten, aufrollen usw., und daraus entstehen die geschwungenen, gegliederten, verzweigten, geschichteten oder gedrehten Formen. Diese Vorgänge verlaufen nach allen Richtungen und unterscheiden sich am deutlichsten im aufstrebenden, absteigenden oder abfallenden und allseitig gerichteten Formverlauf. All diese Variationen des natürlichen Bewegungsvorgangs ergeben eine Vielzahl von dynamischen Formbildungen. Berücksichtigt man außerdem die Eigenart und Wirkung der Materie (weich, hart, spröde usw.), so läßt [sic] sich leicht feststellen, daß [sic] in der Natur unendlich viele Ausdrucksformen auftreten." (Schwarze, S. 110).

2

II Stilisierte Formen

Bevor über stilisierte Formen gesprochen wird und deren dekorativen Elemente analysiert werden, muss zuerst ihr Begriff definiert werden. Einen Stil beschreibt Beate Schwarze als eine charakteristische Ausdrucksweise, die stilisierten Form eine Form mit besonderen Attributen, die eindeutig zum Ausdruck kommen (vgl. Schwarze, S. 112). Bei der Stilisierung von Naturformen kann jede Form verwendet werden - dabei wird das Notwendige herausgestellt, zweitrangige Details und Zufallsprodukte bewusst ausgelassen, was zur Folge hat, dass sich durch die Vereinfachung von komplexen Gebilden in eine stark vereinfachte Form ihre wesentliche Gestalt auffällig herausbildet (vgl. Schwarze, S. 112 f). Bei diesem Prozess entsteht häufig ein dekoratives Motiv oder Signet, welches sich deutlich besser wahrnehmen und merken lässt, als die vorausgehende komplexe Ausgangsform (vgl. Schwarze, S. 113).

"Im dekorativen Bereich wird sehr viel mit stilisierten Formen gearbeitet, denn in einer immer weniger überschaubaren Lebenssituation entsteht das Bedürfnis nach klärer Sachlichkeit. (Die Sachlichkeit wurde in der Formgebung teilweise überbetont; dem folgt heute (1977) ein Bedürfnis nach verspielten Formen und das Interesse am Jugendstil.)" (Schwarze, S. 113).

Anwendung finden stilisierte Muster im Textilbereich an Kleidung oder Polstern besonders mit vegetabilen Zierformen wie Blumen, im Innendesign mit großen Blumenmotiven und Ranken an Vorhängen oder Tapeten, in der Architektur mit Muschelmustern oder Kreuzblumen im Stuck, im Produktdesign als Verzierung durch wiederholende, aneinandergereihte Naturmotive und in der

Abbildung 120: Aktuelle Polster-Verzierung



Abbildung 121: Henri Matisse, Papageien-Tulpen, 1905



Abbildung 122: Florale Lampenkonzepte



Werbung in Form von ansprechenden, informativen Signets oder einer ausdrucksstarken Typografie-Gestaltung (vgl. Schwarze, S. 119).

Für die Stilisierung von vorliegendem Material gibt es zwei grobe Richtungen, die der Verfremdung und der Abstraktion.

Bei der *Verfremdung* wird ein Kontrast zur allseits bekannten Form hergestellt, indem beispielsweise menschliche Abbildungen einen blauen Hautton bekommen, Tiere in eine Kugelform gedrückt werden oder ein Apfel die Proportionen einer Banane erhält. Ansätze von Verfremdungen wurden in einigen Kunstepochen bereits verwendet. Im Surrealismus lässt Dalí seine Uhren aus ihrer starren, runden Form schmelzen, im Expressionismus sind Franz Marcs Pferde mit einem Mal Blau und im Kubismus lösen sich jegliche Gesichtsabbildungen in ihre Grundattribute auf, setzen sich neu zusammen und wirken vollkommen weltfremd. Grund für die Anwendung ist, dass die Aufmerksamkeitsspanne bei Menschen mittlerweile recht gering ist, sie stumpfen ab im Bezug auf die normalen Formen des Alltags, nehmen sie nur beiläufig, aber nicht aktiv wahr, was sie deutlich ansprechbarer und aufmerksam für expressive, abweichende Formen mit komplett neuartiger Wirkung und auslösbaren Emotionen macht (vgl. Schwarze, S. 116).

Die *Abstraktion* hingegen reduziert das Ausgangsmotiv auf das Allerwichtigste, trennt die Formen gänzlich vom Gegenstand und bildet neben der Form an sich auch Erfahrungen, Gefühle und Gedanken ab (vgl. Schwarze, S. 118).



3

11 Konstruierte Formen

Diese Art von Formgebung distanziert sich von den Formbedeutungen oder inhaltlichen Aussagen, sieht nur *"die reine Form"* und ist auf dessen Konstruktion durch geometrische Prinzipien wie Symmetrie fokussiert, um sie überschaubar, prägnant oder sehr auffällig-dekorativ zu gestalten (vgl. Schwarze, S. 120 ff).

Innerhalb des Gestaltungsprozesses werden hundertfache Zusammensetzungen geschaffen, indem mehrere Formen aneinander gesetzt, in einzelne Elemente zerlegt, vertauscht, gedreht, gespiegelt werden und dadurch genauso viele Wirkungen durch nur kleine Änderungen hervorgerufen werden können (vgl. Schwarze, S. 127).

Sei dabei an generative Gestaltung per Computer zu denken, so stehen die Designer vor tausendfachen Möglichkeiten der Mustergestaltung, die sie am Ende differenziert aussortieren müssen und dies nur durch nur kleinste Anpassungen, die aber in der Wirkung einen außerordentlichen Unterschied machen können.

Verwendung finden die reinen Schmuckelemente hier unter anderem in Ornamenten wie Rosetten und geometrisch konstruierten optische Täuschungen zur Gestaltung von Dekor, Textilien, Innendesign und Werbung (vgl. Schwarze, S. 122 ff). Beispiele, die weit verbreitet sind zeigen Karo- oder Hahnentritt-Muster auf Jacken in allen Größen und Zusammensetzungen.

4

11 Freie Formen

Die freie Formgebung löst sich komplett von den strengen Gestaltungsmechanismen und stützt sich auf die Gefühle, die beim Schaffensprozess entstehen mit einer Idee oder einem groben Konzept im Hintergrund, das sich aber auf gemachte Erkenntnisse stützt (vgl. Schwarze, S. 130). Grundformen werden unregelmäßig und frei durch Mittel wie Strecken, Verzerren, Ziehen; geometrische Raster können sich zu rhythmischen Formmustern wandeln und regelmäßige Strenge wird durch energische, lebhaftere Freiheit ersetzt (vgl. Schwarze, S. 131 f).

Zwei Ausprägungen der freien Formen sind der *Ausdruck* und der *Rhythmus*. Der Formausdruck ergibt sich durch die Grundformen und ihre Attribute wie weich und rund für runde Formen oder hart und unnachgiebig für eckige Formationen (vgl. Schwarze, S. 133).

Der Rhythmus ist begründet durch Bewegungsänderungen mit einem Fluss von breiten und schmalen Elementen, sich auflösenden Ornamenten, schwingenden Linien und dadurch einer Art Metamorphose der Geschwindigkeiten und Formen (vgl. Schwarze, S. 133).



Abbildung 124: Freie, rhythmische Blumen-Motive



**„Obwohl viele Motive
Figuren mit der Symmetrie
von regelmäßigen Vielecken
besitzen, liegt unsere
unmittelbarste Erfahrung
von Symmetrie in der
Betrachtung von Tapeten-
und Kachelmustern.“**

*Michael Field, Martin Golubitsky,
[Chaotische Symmetrien: Die Suche nach
Mustern in Mathematik, Kunst und Natur]*

2.5.2 Ordnung und Chaos – Konstruktionen, Raster, Symmetrie

Dieses Kapitel handelt von gegensätzlichen ästhetischen Prinzipien – der Ordnung, hervorgerufen durch Designkonstruktionen wie Rastern und dem Chaos, das scheinbar keinen Gestaltungsvorschriften folgt. Auch miteinander kombiniert können diese zwei komplett gegensätzlichen Attribute eine Wirkung hervorrufen.

Zuerst einmal muss aber geklärt werden, was Symmetrie eigentlich ist. Symmetrie sei häufig in geometrischen Figuren anzufinden und zeichnet sich dadurch aus, dass sich zwei spiegel-gleiche Teile ergeben, wenn die Form geteilt wird (vgl. Field/ Golubitsky, S. 3 f). Auch in der Mathematik wird der Begriff verwendet, aber anstelle von rein visuellen Anhaltspunkten, recht banal anhand von Bewegung festgestellt: **"Stellen Sie sich vor, Sie heben einen Gegenstand auf, bewegen ihn und setzen ihn wieder ab. Wenn es unmöglich ist, hinterher zu sehen, ob der Gegenstand nun bewegt wurde oder nicht, sagen wir daß [sic] er eine Symmetrie besitzt."** (Field/ Golubitsky, S. 5).

Diese Definition eignet sich aber nur eingeschränkt für den Bereich der Gestaltung, da sie zu allgemeingültig ist und so in beinahe jedem Objekt eine Symmetrie gefunden werden kann. Jedoch kann sie bei Formen wie einem gleichschenkligen Dreieck, einem Quadrat oder gleichförmigen Sternformen dafür sorgen, die Spiegelachsen und somit die Symmetrie festzustellen.

"Die Symmetrie dient als wichtiges Werkzeug um Objekte derselben Art erkennen zu können und Ähnlichkeiten vergleichen zu können. Sie zu erkennen scheint auf einem sehr niedrigen Bewusstseinslevel zu

geschehen und ist Voraussetzung für die Mustererkennung. Das Muster erscheint damit nicht mehr als eine gigantische Vielzahl von verschiedensten Elementen, sondern als geordnete Wiederholung des Motivs zu einem zusammengehörigen Muster."

(Spachtholz, S. 14).

Symmetrie also auch immer als ein Hinweis auf Muster, wodurch sich weitere Muster-Kategorisierungsmöglichkeiten ergeben:

1. Das endliche Muster

"Lässt sich in einem Muster keine Translations-symmetrie finden, so ist es ein endliches Muster. Ein bekanntes Beispiel hierfür sind zum Beispiel Mandalas." (Spachtholz, S. 16).

2. Das eindimensionale Muster

"Enthält das Muster eine Translations-symmetrie in eine Richtung / Dimension so spricht man von einer eindimensionalen Symmetrie. Hierbei entstehen Streifenmuster, auch "lineare Friesen" genannt, welche sich zum Beispiel in Stoffbändern finden lassen. Das Muster ist in seiner Länge unendlich, da durch die Translation die Elemente unendlich in die eine Dimension wiederholt [sic] werden." (Spachtholz, S. 16).

3. Das zweidimensionale Muster

"Enthält das Muster mehr als eine Translations-symmetrie, so handelt es sich um ein zweidimensionales Muster. Dieses ist in seiner Fläche in allen Richtungen unendlich, also nicht in seiner Breite begrenzt wie das eindimensionale Muster. Ein Beispiel für solche Muster sind zum Beispiel dekorative Tapeten." (Spachtholz, S. 16)

Abbildung 125: Kachelmuster inspiriert von Peranakan-Motiven

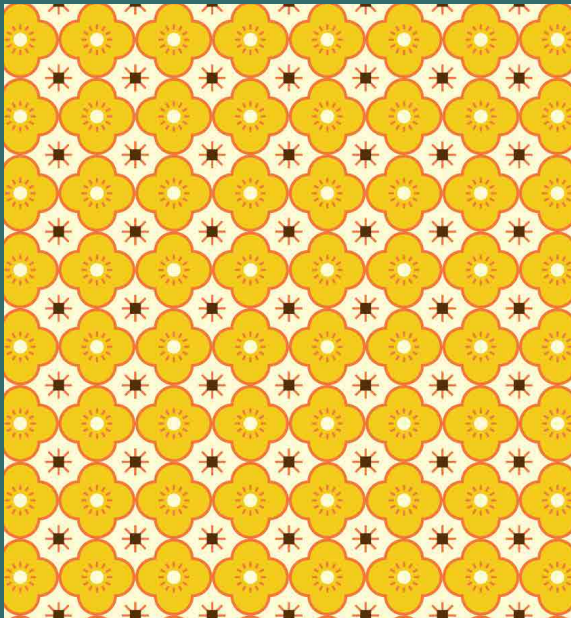
Ebenso gibt es verschiedene Arten und somit auch Ausdrücke der Symmetrie:

1

● **Endliche Symmetriegruppen (diedrisch oder zyklisch):** Drehungen oder Spiegelungen, wie bei regelmäßigen Vielecken, so zum Beispiel das Quadrat und das gleichschenklige Dreieck (vgl. Field/ Golubitsky, S. 44, 147). Die verschiedenen Formen haben dabei unterschiedlich viele Symmetrien. Ein Quadrat hat vier Symmetrieachsen, die durch Rotation oder Spiegelung zu acht visuellen Symmetrien führen können – dieses Prinzip kann auf alle anderen Vielecke erweitert angewendet werden und so hat das regelmäßige Neuneck beispielsweise schon 18 Symmetrien (vgl. Field/ Golubitsky, S. 46 ff).

2

■ **Ornamentgruppen:** Verschiebungs- oder Translationssymmetrien, wie bei Tapeten mit wiederholendem Muster - die simpelste Ausführung davon ist das sich wiederholende Quadrat mit Verschiebungen in der Höhe und der Breite (vgl. Field/ Golubitsky, S. 44, 147 f).



Obwohl viele Objekte symmetrische Muster besitzen sei das Tapeten- und Kachelmuster ein besonders prägendes. Dies ist auch kein Wunder, da bereits in vergangener Zeit und frühen Epochen der Kunstgeschichte - insbesondere der Renaissance - die Inneneinrichtung und die Architektur von sich wiederholenden Mustern übersät waren und sich bis heute als dekorative Alltagselemente halten. Dabei sind Symmetrien vielfach in Mosaiken, Tapeten, Polstern und diversen weiteren Ausgestaltungen anzufinden.

"Wenn man also erst einmal damit angefangen hat, nach sich wiederholenden Mustern zu suchen, findet man sie überall: die Muster der Kacheln auf Badezimmerböden und Küchenwänden, das sechseckige Muster der Honigwaben, das die Bienen so gerne bauen, und das quadratische Muster der Zäune, die Hinterhöfe verbinden."

(Field/ Golubitsky, S. 148).

Das Kachelmuster ist in seiner klassischen Form sehr statisch; sein kleinstes Element ist ein Quadrat, Hexagon, Raute oder Rechteck, allgemein eine Zelle und erzeugt durch Verschiebungen und Wiederholungen in Höhe oder Breite das Muster, welches auch Pflasterung genannt wird (vgl. Field/ Golubitsky, S. 53 f). Kachelmuster wirken äußerst geometrisch konstruiert und finden durch ihre Raster-Anmutung häufig Anwendung, so als Laminatboden, Fliesen, Wabenmuster, Netz und viele weitere. Solche Kachelmuster können dabei als Grundlage für verschiedenste Ornamente oder Ornamentgruppen genutzt werden (vgl. Field/ Golubitsky, S. 55 f).

Diese Pflasterungsmuster sind vor allem im islamischen Handwerk, quadratisch aufgebauten Mosaikböden aus Italien, gebatikten Stoffen und Keramikgegenständen aus Indonesien wiederzufinden (vgl. Field/ Golubitsky, S. 82).

"Symmetrie ist eine hervorstechende Eigenschaft, sie fordert unsere ganze Aufmerksamkeit. Unter diesem Aspekt ist es nicht überraschend, daß [sic] die Symmetrie in einem weiten Bereich menschlicher Aktivitäten, vom Entwurf von Dekors, dem Design auf Textilien, der Architektur bis hin zu Firmenemblem eine entscheidende Rolle spielt." (Field/ Golubitsky, S. 63).

Raster bilden allgemein ein Gestaltungsprinzip ab, das hauptsächlich in der Fläche angewandt wird, Formen ordnet und generell in Quadrat-/Rechteck-, Dreiecks- und Bandraster sortiert werden kann (vgl. Weil/ Weil, S. 15).

Generell hat die Symmetrie einen großen Einsatzbereich, vor allem in der alltäglichen Umgebung.

Der Einsatz beschränkt sich nicht auf einen Kulturbereich, sondern ist sowohl in Europa, wie auch in islamischen Werken in Form von Mosaiken und anderweitigen Mustern zu erkennen, wobei in Kunst- und Designanwendung die strenge, ursprüngliche Symmetrie zumeist gebrochen wird und sich (chaotisch) zu einer symmetrischen Struktur hin entwickelt (vgl. Field/ Golubitsky, S. 63 f). Aus dem Iran und Marokko beispielsweise stammen viele Keramikgegenstände und Töpferwaren, die von Sechseck- bis 42facher-Symmetrie alle möglichen Muster hergeben, aber auch die kirchlichen Bauwerke aus den alten Epochen wie dem Barock beinhalteten in ihren frontalen Rosettenfenstern bereits hochgradig ausgefeilte Symmetrien (vgl. Field/ Golubitsky, S. 74 ff).

In der Natur und ihren Motiven erscheinen immer wieder Formen, die eine Symmetrie erahnen lassen – fünfblättrige Blumen wie der Enzian oder Unterwasserlebewesen wie Sanddollar und Seesterne (vgl. Field/ Golubitsky, S. 66 f). Dabei gibt es in den Naturformen keine hundertprozentige Konstruktion oder Ausführung von symmetrischen Spiegelbildern - sie folgen nicht der Logik von Geometrie, Physik und Mathematik.

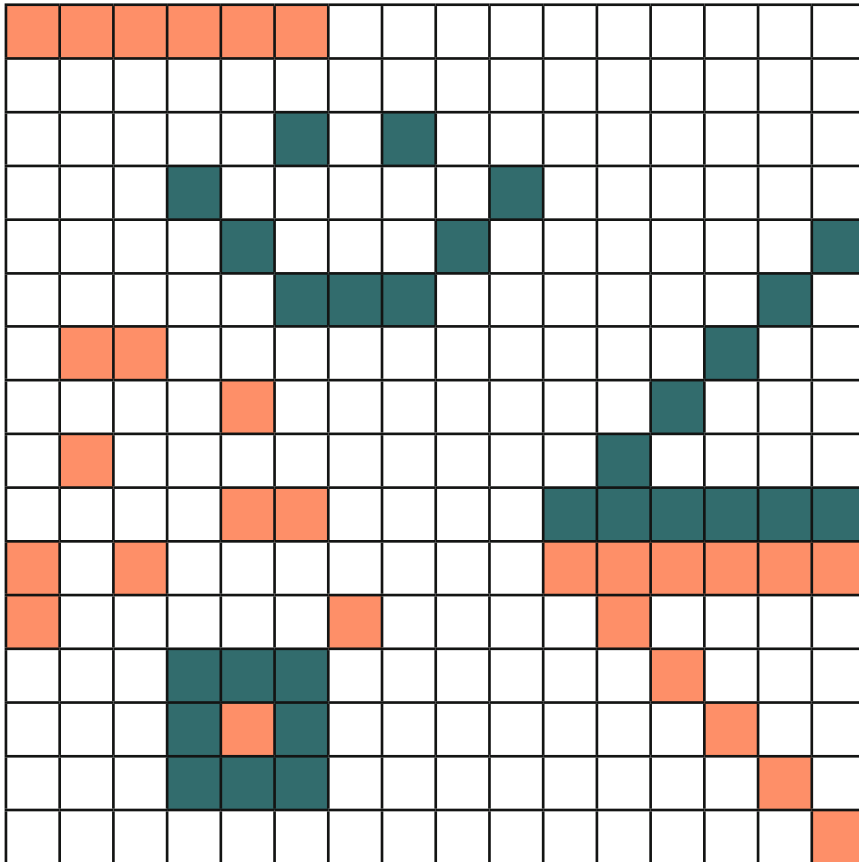
Abbildung 126: Scheinbare Symmetrie der Enzian-Blüte



"Lebende Organismen besitzen oft näherungsweise Symmetrie – gewöhnlich ähneln sie ihrem Spiegelbild -, aber das Bild ist selten exakt." (Field/ Golubitsky, S. 9).

Diese sogenannten Dissymmetrien, also Unregelmäßigkeiten, nimmt der Mensch jedoch meist nicht wahr, da das große Ganze im Fokus steht.

Im eigentlichen Gegensatz dazu steht der Begriff des Chaos. Eigenschaften des Chaos seien vor allem das Fehlen von Struktur und Form, die Unordnung oder Unruhe im Visuellen, der Zufall, das Unvorhergesehene, was zu Dynamik führt, Komplexität, das Fehlen von bestimmten Charakteristika, die das Beschreiben der Chaosgestalt ermöglichen, aber auch eine Menge an Informationen (vgl. Field/ Golubitsky, S. 10 ff).



Ein Experiment zu Schönheitsempfinden bei Bildern im Zusammenhang mit dem Prinzip von Ordnung machten Dietrich Dörner und Wolfgang Vehrs im Jahr 1975. Darin wurde eine Platte mit 160 Quadraten ausgelegt, auf der 60 rote und 60 grüne Quadrate von den Probanden komplett frei verteilt werden sollten - dabei sind verschiedene Anordnungsarten entstanden, die sich kategorisieren ließen:

1. Nicht ästhetische Bilder mit der Bezeichnung langweilig durch weniger komplexe Anordnungen und der Bezeichnung konfus mit keiner sichtbaren Ordnungsstruktur.
2. Schöne Bilder mit mehr gelegten und höherrangigen Superzeichen (Rang 0 = ein Plättchen an sich, Rang 1 = eine Gerade oder Diagonale, Rang 2 = Kombination von erster Ordnung, Kreuze, Parallelen...) (vgl. Schuster, s. 60 ff).

Durch die automatische Bildung von Mustern und Ordnungen konnte nachgewiesen werden, dass Menschen instinktiv im Chaos nach Struktur suchen, sich offensichtlich danach sehnen und sie sich bei Gelegenheit auch selbst legen.

2.5.3 Von Geometrie und Natur

Geometrie



Grundlegend sind geometrische Formen im Gegensatz zu den figürlichen Darstellungen frei von Symbolik oder Bedeutung und sind eine Zusammenstellung aus reduzierten Zeichen mit einer ausgereiften Ordnung (vgl. Schuster, S. 46). Häufig bildet ein Raster die Grundlage, auf dem meist flache, simple Formen liegen, die sich zu Mustern zusammenschließen: ***"Streifen, Gitter, Karos, Zickzacklinien und sich überschneidende Kreise lassen das Raster deutlich werden, auf dem sie beruhen, aber die Formen, die sie bilden oder zwischen ihnen entstehen, erzeugen weitere Muster [...]"*** (Newall, Unwin, S. 12 f).

Beispiele dafür sind Karomuster die als Quadrate oder sich kreuzende Linien gesehen werden können, oder auch die optisch faszinierenden Formationen von M.C. Escher, bei dem ein Muster durch aneinander gereihete Formen und deren Binnenformen entsteht. In der Kunst oder der Grafik sei es eine Methode, diese abstrakten Bilder auf ihre Formalia und Grundformendichte, -anordnung und so weiter zu untersuchen, da sie im Gegensatz zu Figurdarstellungen kaum Interpretationsräume eröffnen (vgl. Schuster, S. 45).



"Wenn also Kunstwerke unter informationstheoretischen Gesichtspunkten betrachtet werden, ist es klar, daß [sic] es nicht um das geht, was die Kunstwerke darstellen, was in ihnen abgebildet ist, sondern eher um die Informationseigenschaften der Gruppierung von Farbe und Form, unabhängig davon, ob bekannte Inhalte abgebildet werden oder nicht."

(Schuster, S. 45).

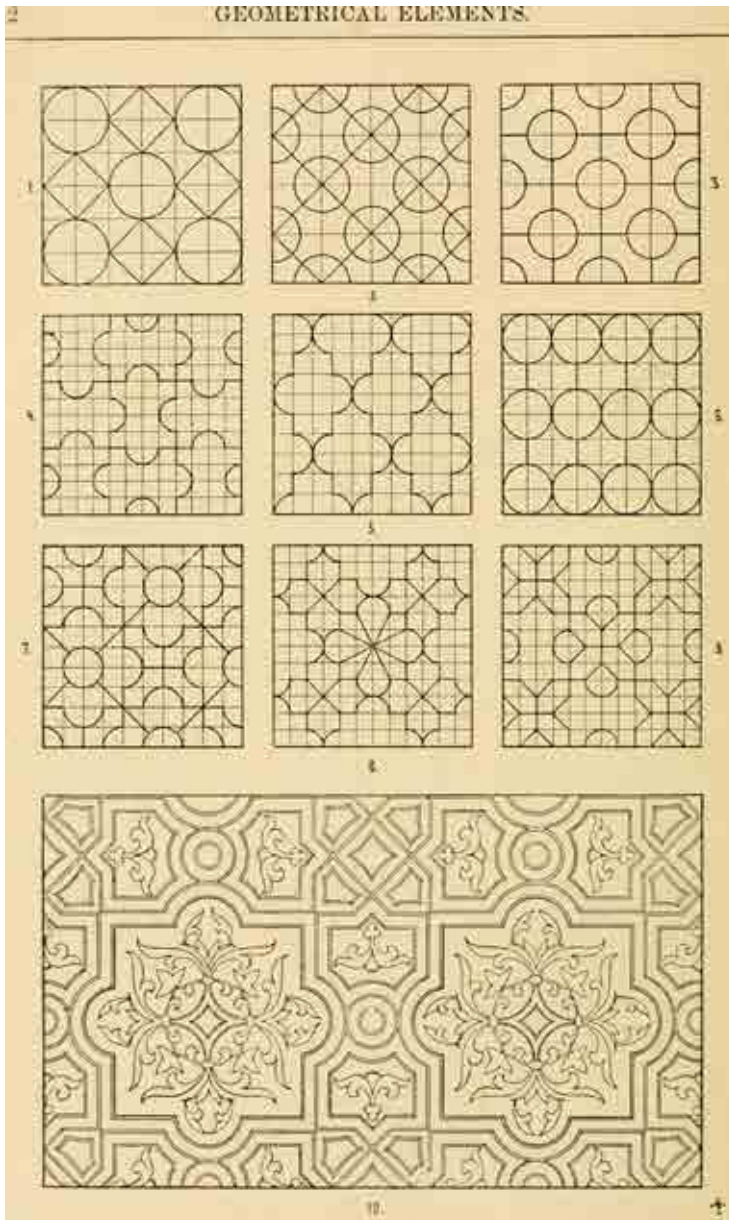


Abbildung 128: Geometrisches Ornamente/ Handbook of Ornaments

Zugleich bildet diese Formenwelt die älteste Form der Ornamentik ab, inspirierte sich von der Natur und dem Alltag, abstrahierte diese und leitete so beispielsweise das Kreuz und Quadrat den Himmelsrichtungen, Wellen- und Zickzackbändern dem Fluss des Wassers und Flechtbandornamente aus geflochtenen Zöpfen ab (vgl. Lein, S. 112). Durch die rasant voranschreitende wissenschaftliche Forschung entwickelten sich immer mehr geometrische Gestaltungsformen wie Quadrat- oder Dreiecknetze, die dann als Hilfsliniensysteme für andere umfangreiche Gestaltungen agierten (vgl. Lein, S. 112).

Dazu folgen maurische Flechtbandmotive, Bandmotive mit Verbindung regelmäßig verteilter Punkte, Flachmuster motive als ornamentale Gerippe und direkte Vorläufer von Bodenplattenbelägen oder Fensterverglasungen, die Gruppe Vielstrahl und (Stern-) Vielecke als häufige Form und Vorlage für Rosetten und sternartige Bildungen oder als Umrahmungen von Ornamentkomplexen und natürlich das Quadrat als Grundlage von fast allem Gestalterischem (vgl. Lein, S. 112 ff, 117).

Pflanzen



Die Natur hatte schon immer eine anziehende Kraft auf die Menschen durch ihre Lebendigkeit und besondere Ästhetik. Dabei nutzen alle gestalterischen Disziplinen, ob freie Kunst, Design, Architektur und auch die verschiedensten Stilrichtungen die Prinzipien der Natur.

"Das Vorbild der Natur gilt im Design meist als schön und nicht als hässlich. In der Tradition des Funktionalismus steht die Gesetzmäßigkeit der Natur für die Einheit von Funktion und Schönheit: Harmonie und Proportion, Ruhe und Ordnung werden mit Zweckmäßigkeit und Zeitlosigkeit verbunden." (Geiger, S. 169).

Fließende Formen von Blatt und Blüte waren vielfach Vorbild für realitätsgetreue Mustermotive oder auch abstrahierten Gestaltungsweisen und bekamen durch zunehmende biologische Forschung und deren detailreiche anatomischen Zeichnungen als Vorbild eine große Beliebtheit (vgl. Newall, Unwin, S. 13).

Als ästhetisch wird vor allem das natürliche Gleichgewicht der Umwelt empfunden, so ist beispielsweise alles genau so schwer, wie es getragen werden kann und wenn ein Baum zu viele Äpfel an den Ästen hat, so wirft er welche ab (vgl. Schuster/ Beisl, S. 250). In der Natur gesehen wurden viele Prinzipien des Gleichgewichts der Landschaft, wie zum Beispiel der natürliche Schattenwurf durch die Sonne, die dadurch entstehenden Farbtöne, Reflexionen und Spiegelungen im Wasser in die Kunst und das Design übernommen (vgl. Schuster/ Beisl, S. 251 f).

Wie auch schon bei den geometrischen Motiven angesprochen, basieren viele Ornamentformen auf der Pflanzenwelt.

"Für die Wahl der relativ wenigen pflanzlichen Motive, die in der Ornamentik eingesetzt wurden, war teilweise die Schönheit der Form (Blattschnitt, Zierlichkeit der Ranken etc.) maßgebend, teilweise aber auch ihre symbolische Bedeutung."

(Lein, S. 380).

Symbolische Bedeutungen sind vielerlei in der Kunstgeschichte zu finden, aber nicht immer. In den meisten Epochen Verwendung fand das nicht symbolische Akanthusblatt - oft zusammen mit anderen Naturmotiven wie Lorbeer, Eichenlaub, Efeu - welches wegen seiner ästhetisch gezackten, dekorativen Blätter verwendet wurde und als nicht in der Natur vorkommendes Akanthusranken-Ornament ausgestaltet wurde (vgl. Lein, S. 380). Die Pflanzen Lorbeer und Ölbaum wurden hingegen wegen ihrer Symbolik in Griechenland gewählt - Lorbeer für den Helden als Zeichen des Ruhms und Ölzweige als Siegesprämie bei olympischen Spielen und allgemeines Zeichen des Friedens (vgl. Lein, S. 380).

Die altorientalischen Kulturpflanzen Lotos und Papyrus in der Kultur der Ägypter, Assyrer, Inder als universelle Rohstoffe wie Papier und Brennstoff und der Lotos als Verkörperung der Unsterblichkeit (vgl. Lein, S. 381). Dazu kommen die Palmetten oder das Palmblatt für Sieg und Frieden, das Efeu für die Freundschaft, die Eiche als Zeichen von Kraft und Stärke häufig auf Wappen und aufgrund der dekorativen, schönen Wirkung Blumen und Früchte in Sträußen, Girlanden oder als Flächenornament (vgl. Lein, S. 381 ff).

Kleidung aus Europa war im 17. Jahrhundert häufig mit blumigen Streumustern versehen, abstrahierten Blüten- und Gemüsemotiven oder Vögeln und Insekten in farbenfrohen Stoffen mit Stickerei und Spitze – so waren sogar auf Kitteln für den Haushalt Muster von umfangreichen Beschlagwerken wie Rauten mit ineinander geschwungenen Schlaufen, stilisierten großen Blüten von Rose und Nelke mit fein fließenden Wurzeln abgebildet (vgl. Newall, Unwin, S. 144 f). In den orientalischen Gegenden waren exotischere Pflanzenmotive wie "[...] Nelken, Iris,

Tulpen, Hyazinthen, Jasmin, Lotus, Ringelblumen, Narzissen und Zinnien." (Newall, Unwin, S. 146) häufig Motiv von Kleidung, Schmuck und dekorativen Gegenständen, die im Gegensatz zu den abstrakteren Formen Europas exakt nachgebildet wurden. Dazu wurden grelle Farben wie Gelb, Blau und Orange kontrastreich kombiniert, Rankenformen als Verbindung der Einzelmotive genutzt und häufig mit Konturen versehen (vgl. Newall, Unwin, S. 146 f). Geschwungene Blumenstängel bildeten im Jugendstil häufig symmetrische rasterartige Pattern (vgl. Calver, S. 72).



Abbildung 129: Kleid von 1790-1810



Abbildung 130: Kleid von Moschino/ Ready to Wear Spring 2018

Viele Muster-Entwürfe hauptsächlich zwischen 1860 und 1960 für Tapeten, Teppiche oder Stoffe, teils auch Keramik und Glaskunst beinhalteten zudem häufig romantisierende und sommerliche Rosen, beziehungsweise Tudor-Rosen, Lilien - die Königin der Pflanzen, kleingliedrige Stiefmütterchen, Ringelblumen, Pfingstrosen (in China stehend für hohen Rang im Kaisertum), Chrysanthemen (viel in Japan, symbolisieren den Herbst), äußerst farbige Krokusse (Frühlingsbeginn), die typisch englische Blume Geißblatt, Mohnblumen (Sommermonate in englischen Feldern), Disteln und äußerst unterschiedlich ausgeführte, häufig sehr rund abstrakte Sonnenblumen und viele mehr (vgl. Calver, S. 16 ff).

Wird ein Kompendium, wie das des V&A-Museums in London durchgesehen, so fällt direkt auf, dass beinahe ausnahmslos zu jeder Blume ein Entwurf der Firma Morris & Co. dabei ist, der durch die Anordnung, benutzte Farben, den realistischen Stil und die Rankungen sofort zu erkennen ist. Zudem wurden in ihren Designs häufig mehrere Pflanzenmotive miteinander kombiniert, zum Beispiel das Geißblatt mit Tulpen und dem Akanthusblatt. Insgesamt sind vielfältigste Ausführungen von pflanzlichen Ornamenten und Mustern zu sehen und ebenfalls verschiedenste Dekorationsformen und Materialien, dazu zählen: Spitzenartige Umrandungen, teils realistische und teils abstrahierte geometrischem Pattern, der gotische und verschnörkelte Stil, konstruierte Musteranordnungen oder freischwingende runde Linien, flächenfüllende Ornamente oder mit Weißraum, geradlinig aufgeräumte oder verspielte mit feinen Details (vgl. Calver, S. 16 ff).

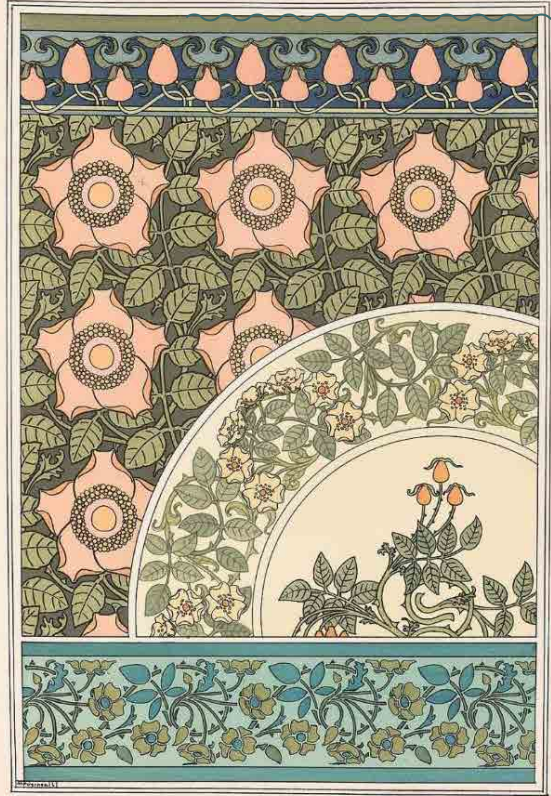
Bekannteste Vertreter der pflanzlichen Muster sind überwiegend Jugendstil-Künstler wie William Morris, Walter Crane, Louis Comfort Tiffany, Émile Gallé (Aussteller auf Expo 1900, inspiriert von Japan-Art), Owen Jones und viele weitere.



Abbildung 131: William Morris - Pimpernel



CHRYSANTHEMUM



WILD ROSE



WATER LILY



IRIS

Abbildung 132-135: Plants and their Application to Ornament - Chrysanthemen, Rose, Wasserlilie, Iris

Tiere

Tier- oder Fabelwesen-Darstellungen in Mustern sind häufig gemeinsam mit der Pflanzenwelt abgebildet und zeigen so die Vielfalt der Natur. Im Mittelalter in Europa entstandene Motive waren inspiriert von der Schriftensammlung über die Naturlehre "*Physiologus*" der alten Ägypter, die Abbildungen und Beschreibungen zu Aussehen und Symbolik von Tieren und Pflanzen enthielt (vgl. Newall, Unwin, S. 62).

Bei der Darstellung von Tieren in Ornamenten wurden überwiegend Tiere abgebildet, die exotischer oder erdacht (Fabelwesen), nicht alltäglich wie Hund und Katze sind und ähnlich der Pflanzenornamente eine symbolische Bedeutung besitzen (vgl. Lein, S. 418).

Die meiste Verwendung findet der Löwe gesamt oder vermehrt nur der Kopf als Zeichen für Kraft und Würde, überwiegend an Wasserquellen oder als Türklopfer und wird in den Kulturen verschiedenen dargestellt, wie in Ägypten ruhig, stilisiert mit Wassergefäßen mit Bezug auf den Nil, in Griechenland und Rom als Hüter von Tor- und Tempel oder schlafend als Zeichen eines besiegten Helden, bei den Christen als Sinnbild Jesus, im Mittelalter stark abstrahiert gehend oder aufstellend in den Wappen der Kreuzzüge und in der Renaissance wie in der Antike als christliches Symbol (vgl. Lein, S. 418 f).

Darauf folgt der Adler als anmutigstes Flügeltier in persischer, assyrischen und ägyptischen Stilkunst als Zeichen von Würde und dem Göttlichen und speziell in religiöser Kunst als Symbol eines Evangelisten (vgl. Lein, S. 420).



Abbildung 136: L'Animal dans la Decoration by M. P. Vermeuil & Grasset 1897

Besonders in der Antike wurde der Delfin auf Münzen, Wandgemälden oder allgemein in der Architektur verwendet und in der Renaissance später wieder wegen seines ornamentalen Stils auf Deckenmalereien und Intarsien, teils mit mystischen Gestalten derselben Welt wie Nymphen, Tritonen, Aphrodite und dem Gott des Meeres Neptun benutzt (vgl. 420).

Darüber hinaus wurden ornamental ausgestaltet die Raubkatzen Tiger und Panther, widerköpfige Figuren, Pferde in Gespannen auf Monumentalbauten mit einem leitenden Menschen, auf natürlichen Wesen zusammengestellte Fantasiewesen wie Zentaure, Adlermenschen und Greife abgebildet (vgl. Lein, S. 421).

2.6 Künstler, Fotografen und Designer

In den zuletzt betrachteten Bereichen der Kunstgeschichte und Kultur wurde über Ornamente und Muster im Bezug zu ihren Besonderheiten gesprochen, aber nicht über vereinzelte Künstler und Designer. Da aber auch einzelne Menschen diese Gestaltungselemente geprägt haben, folgt nun eine kleine Auswahl, die analysiert wird.

Dabei wurden Persönlichkeiten verschiedener Epochen und kreativer Bereiche ausgewählt, die entweder ähnliche Gestaltungsweisen haben, oder komplett verschiedene. Die Liste der Kreativen könnte natürlich deutlich länger sein, jedoch bietet diese Arbeit auch nur einen begrenzten Umfang, weshalb sich nur auf die folgenden (Bereiche) konzentriert wird.

2.6.1 Pattern und Handwerk - William Morris

Der erste Kunstschaffende, dem eine Analyse gewidmet wird, ist der Kunsthandwerker, Dichter, Maler und Ornamentik-Liebhaber William Morris, der von 1834 bis 1896 lebte.

Ornamentik und Schönheit spielten für Morris eine wesentliche Rolle, nicht nur bei seinen Gestaltungen, sondern in seiner gesamten Lebensweise. Er bemängelte die Gesellschaft dafür, dass sie denn Sinn der Ornamente ignorierten und nur Verzierung des Verzierens wegen ohne jegliche Schönheit, Funktionalität oder Reflexion herstellten (vgl. Morris 2022, S. 34). Zudem sei Ornamentik für ihn kein Luxus, solange sie der Schönheit des Objektes oder Raumes, wie zum Beispiel durch Tapeten oder Mosaiken, diene und nicht zum Angeben; seine goldene Regel dazu:

"Have nothing in your houses which do not know to be useful or believe to be beautiful." (Morris 2022, S. 14).

Ornamentik sei für ihn gleich Schönheit und diese bringe dem Menschen, der in einem Haus voller Dekor lebt, aber nichts, wenn sie impraktikabel wäre: ohne Funktion habe das Ornament keine Daseinsberechtigung (vgl. Morris 2022, S. 36).

Seine Werke, besonders die Entwürfe für Stoffe, zeigen viele florale Motive und Muster. Dies könnte daraus hervorgehen, dass er wahre Schönheit besonders in der Natur gesehen hatte und sie besonders in den aufkommenden Industriestädten bedroht sah (vgl. Morris 2022, S. 32).

"Morris entwarf fließende Muster nach dem Vorbild natürlicher und mittelalterlicher Formen, seine Tapeten, Wandteppiche und Textilien regten die Arts-and-Crafts-Bewegung an." (Newall/ Unwin, S. 200).

Dabei waren seine ersten Entwurfsrunden geprägt von feinen, stilisierten Pflanzenformen, inspiriert von den Musterbüchern Owen Jones', aber fließender, weniger detailreich bezüglich der pflanzlichen Anatomie ausgeführt und in angenehm harmonisierenden Farben (vgl. Newall/ Unwin, S. 201). In seinen theoretischen Schriften äußerte er sich zudem dem Mittelalter und auch der Gotik bezüglich der Formgestaltung zugewandt (vgl. Kurz, S. 112).

Seine Vorliebe für Ornamente beschränkt sich dabei insgesamt nicht nur auf die Gestaltung von Dingen, sondern ist auch in Buchgestaltungen zu entdecken. Das Ornament im Druck müsse für ihn dabei so gesetzt werden, dass es ein Teil der Seite selbst wird und sich gleichzeitig an Beschränkungen halten, um mit der Typografie in Einklang zu sein (vgl. Morris 2022, S. 56 ff).

Morris sei zur Gestaltung eigener Möbel gekommen, als er in Londoner Geschäften nicht das fand, was er zur privaten Inneneinrichtung suchte und gründete daraufhin seine Firma - jetzt bekannt als Morris & Co. - im Jahr 1861, die Möbel und vor allem Druckprodukte vertrieb, später eher mit Fokus auf bedruckte Tapeten und Textilarbeiten (vgl. Fahr-Becker, S. 30 ff).

Die Tapeten des 19. Jahrhunderts, dessen Stil er deutlich prägte, waren von mehreren gestalterischen Prinzipien versehen: einen dominanten farblichen Untergrund mit dazu passenden, aber sich zurücknehmenden Akzenttönen, "[...] Harmonien durch Vielfalt in der Einheit." (Batterham, S. 802), Einklang von Proportionen in Mustern und allgemein großzügige Muster, die sich rapportierend unendlich zusammensetzen lassen (vgl. Batterham, S. 801 f). Alle Entwürfe Morris' sind mit Pflanzenmotiven übersät, was auch auf die Tendenzen des 19. Jahrhunderts zurückgehe.

"Zu keiner Zeit war man mit der Flora der Felder und Gärten vertrauter als nun, und diese kleinen Dekorationen vereinen Stiefmütterchen, Gänseblümchen, Winden, Wicken, Narzissen und unzählige Rosenarten." (Batterham, S. 805).

Seine Firma stellte alle möglichen Formen und Arten von Ornamenten auf Gebrauchsgegenständen her und bezog traditionelle Herstellungsweisen wie Färbemethoden auf pflanzlicher Basis, Webtechniken oder Handdruck ein, um qualitativ hochwertige Produkte zu schaffen (vgl. Fahr-Becker, S. 34). Dazu ist zu erwähnen, dass die Produkte seiner Firma sich auch immer auf alte handwerkliche Arbeitsweisen beriefen, von sehr hoher Qualität waren und durch die vergleichsweise hohe Produktionszeit nur für eine sehr gut betuchte Gesellschaftsschicht erschwinglich waren (vgl. Kurz, S. 115).

"Die Entwicklung von Mustern war für ihn ein angenehmer Prozess, angefangen von der Recherche natürlicher und historischer Quellen über das Mischen bis hin zur Festlegung der Farben."

(vgl. Newall/ Unwin, S. 201).



Abbildung 137: Morris & Co. - Trellis 1864



Morris machte sich seiner Zeit viele Gedanken über die Veränderungen der Gesellschaft, den Wandel weg von der Einfachheit des Lebens und dem Hinnehmen der Gegebenheiten hin zu einem Drang nach Informationsbeschaffung, Willen nach mehr, zu Zivilisation und er nennt dieses Zeitalter "Age of makeshift" (vgl. Morris 2022, S. 10). Wie viele andere Vertreter der Arts & Crafts-Bewegung in Großbritannien zur Zeit der Industrialisierung ist auch er gegen günstig hergestellte Massenwaren und bezieht die Gesellschaft in seine Kritik ein, denn sie seien der Grund, weshalb Gegenstände immer billiger ohne jegliche Exzellenz produziert würden (vgl. Morris 2022, S. 16). Er erschloss die Probleme der Industrialisierung wie folgt: kaum vorhandene Wertschätzung der lokalen Handarbeit, günstige und mangelhafte Ware aus China wurde importiert, Handarbeiter überall sind der maschinellen Produktion unterlegen (vgl. Morris 2022, S. 28). Die Meinungen über die damalige Qualität der industriellen Ware gehen dabei auseinander und mehrere Autoren unterstellen Morris und anderen Handwerkern oder Künstlern dabei eine subjektive Dramatisierung der Situation. So sagte Melanie Kurz, dass die Maschinen schnell die menschliche Ausarbeitung übertrafen, sauberer und mit einer geringeren Fehlerquote herstellten, feineres und auf den speziellen Arbeitsschritt abgestimmtes Werkzeug hatten und dadurch monoton dieselbe Qualität boten (vgl. Kurz, S. 59 ff).

"In manchen Texten zur Designgeschichte hält sich der Irrtum, die industrielle Ware im ausgehenden 19. und im beginnenden 20. Jahrhundert wäre von schlechter Qualität. Oft wird mit dieser Behauptung die Motivation für die Kunsthandwerksreformen um 1900 untermauert, welche angeblich nötig sind, um (unter anderem) der schlechten Massenware Einhalt zu gebieten und den Menschen qualitätsvolle Erzeugnisse zu liefern." (Kurz, S. 61).

Seiner Meinung nach habe die Gesellschaft so die Kunst und die Freude am Leben zerstört und wenn das Unterbieten der Preise so weitergehe, wäre die Kunst und damit auch die Zivilisation verdammt (vgl. Morris 2022, S. 44). Er philosophierte viel über die neue Konsumgesellschaft, über das neue System von Warenherstellung und -verkauf, die nicht benötigten Massen an Waren und unnötiger Gegenstände an sich (vgl. Morris 1890, S. 188). Ziel der Industrie sei es bereits damals gewesen "[...] möglichst wenig Arbeit auf die Anfertigung jedes Gegenstandes zu verwenden und doch zugleich so viele Gegenstände wie möglich herzustellen. Diesem Herabdrücken der Produktionskosten, wie man es nannte, wurde alles geopfert [...] - alles hatte nicht den Wert eines Sandkorns gegenüber der Notwendigkeit >billiger< Erzeugung von Dingen, die zum großen Teil überhaupt nicht wert waren, erzeugt zu werden." (Morris 1890, S. 188 f).

Dennoch schien es auch Morris klar zu sein, dass sich die Veränderungen, welche die neue Technik mit sich brachten, nicht mehr umkehren lassen. So hoffte er darauf, dass die Maschinen auf lange Sicht den Menschen das Leben vereinfachen werden, körperlich harte Arbeit abnehmen und dadurch selbst wieder in den Hintergrund treten würden (vgl. Morris 2022, S. 38).

Sein Gedanke war es, dass Künstler nach wie vor Entwürfe und Modelle erstellen sollten, ebenso Materialien aussuchen und diese grundlegende Vorarbeit dann an die industrielle Herstellung abgeben dürften und dass die Gesellschaft gleichzeitig einen Wandel der Kultur durchleben müsse (vgl. Fahr-Becker, S. 31 f).

Dramatische Worte, die aber auch unseren heutigen Lebensstandard gut beschreiben. Erstaunlich ist, dass bereits im 19. Jahrhundert über die Problematik der Devise "immer billiger und immer mehr Ware" diskutiert wurde.

Heute, im 21. Jahrhundert, sieht die Lage nicht anders aus mit 1-Euro-Shops und dem Verdrängen von kleinen Handmade-Läden durch die unzähligen Online-Händler. Besonders im Modebereich sorgt die Fast-Fashion-Branche für eine Überschwemmung an Ware mit minderwertiger Qualität und ist zudem ein starker Beeinflusser von Umweltverschmutzung und Klima-Wandel. Auch im Bezug auf den Schutz der Umwelt und den Umgang mit Ressourcen war Morris bereits involviert und stellte auch hierbei kritische Fragen, wie auch bei der Thematik der Ausbeutung der Arbeiter in den Fabriken.

Die Frage ist, wieso eine grundlegende Problematik, die schon vor über 130 Jahren aufgedeckt und bemängelt wurde heutzutage, in unserer zivilisierten Welt, weiterhin eine nicht unwesentliche Rolle spielt. Vermutlich ist es der Drang der Menschen nach Fortschritt, schneller, höher, weiter, der solche eigentlich allgegenwärtige Probleme in den Hintergrund drängen lässt.

Ein weiterer Aspekt der Ansichten der Bewegung ist die Öffnung der Kunst für alle. Morris sagte, dass Kunst, Bildung und Freiheit lieber vom Erdboden verschwinden sollten, als dass sie nur von damals privilegierten Männern geschaffen werden dürfe (vgl. Morris 2022, S.24). Dafür sei es nach ihm wichtig gewesen, Kunst und Handwerk zu vereinen, sodass Künstler auch Handwerker seien und umgekehrt (vgl. Kurz, S. 115). Somit wären hoch angesehene Künstler mit niedriger gestellten Handwerkern auf einer Ebene gewesen.

"Als Einziger seiner Zeit [...] erkennt er, dass es zur Durchsetzung dieses Ziels unumgänglich ist, mit eigenem Beispiel voranzugehen und selbst zum Erfinder und produzierenden Handwerker von Artefakten zu werden." (Kurz, S. 115).

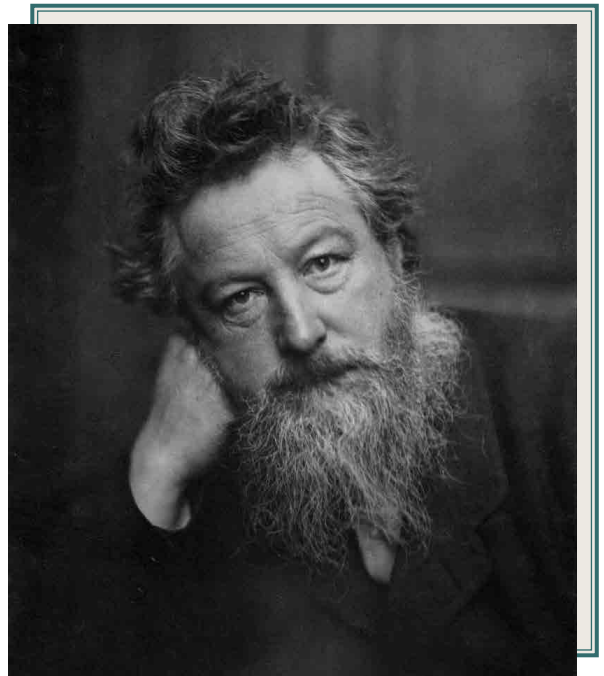


Abbildung 138: Porträt von William Morris

Abseits von Innengestaltung entwarf Morris auch dekorative Bücher. Die Schriften von John Ruskin seien für ihn der Anstoß des Interesses an der Buchmalerei gewesen (vgl. Newall/Unwin, S. 200). Im Jahr 1891 gründete er seine eigene Verlagsdruckerei "Kelmescott Press", wo der dem Ziel des Buches als ganzheitliches Kunstwerk und der Wiederbelebung der Renaissance-Drucktechniken nachgehen konnte (vgl. Fahr-Becker, S. 35; Newall/Unwin, S. 201).

Wichtig waren dabei die Attribute Schönheit, gut gesetzte Typografie und Fontauswahl, harmonisches Spacing der Buchstaben, stimmige Motiv-anordnung und Papierauswahl mit vorrangig handgemachten Papieren für Optik und Haptik (vgl. Morris 2022, S. 54). Um der Schrift neben der Ornamentik und Illustrationen eine gleichwertige Bedeutung zu geben, entwarf er selbst Types wie Golden Type, Troy Type und Chaucer Type, die sich nahtlos in das Kunstwerk Buch einfügen ließen (vgl. Fahr-Becker, S. 35).

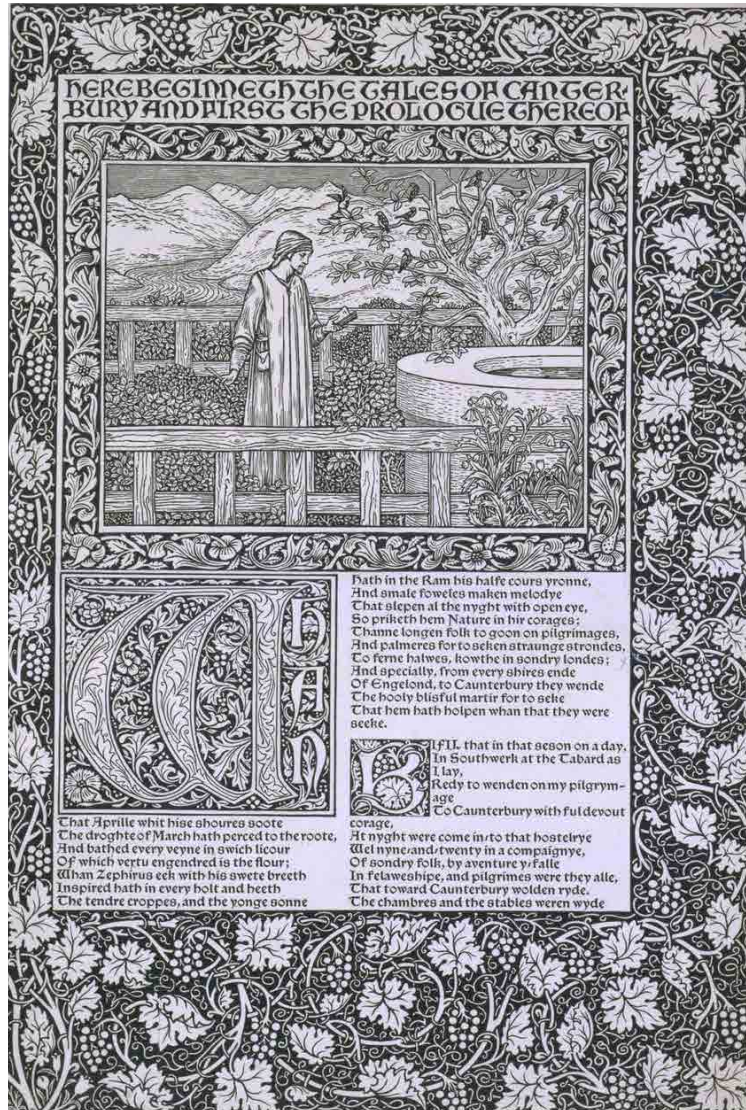
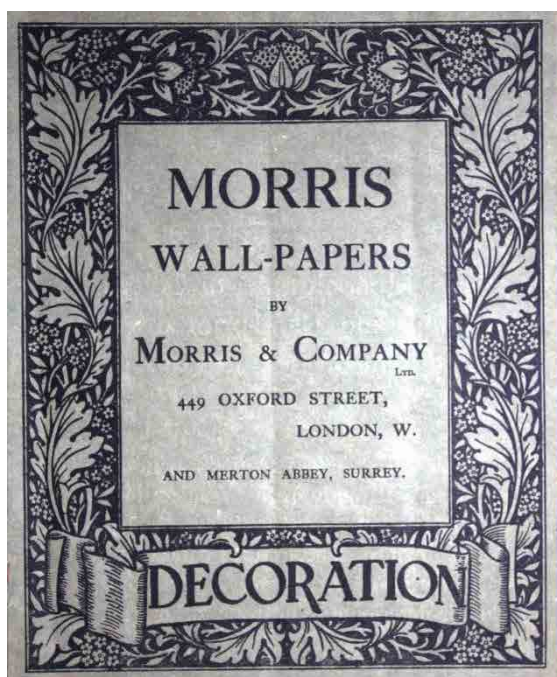


Abbildung 139: Print für Buch 'Works of Geoffrey Chaucer'

Da Morris, wie bereits erwähnt, Ornamentik als festen Bestandteil seiner Bücher benutzte, waren Richtlinien der Textbegrenzung unverzichtbar. Für die Textanordnung in Büchern legte er Maßstäbe fest, so sollte der Abstand zwischen zwei nebeneinanderstehenden Textblöcken der kleinste Abstand sein, ein mittlerer Abstand zur Textoberseite, ebenso zu den Rändern rechts/links und zum Boden der größte (vgl. Morris 2022, S. 60). Heute könnte man diese Ansätze als grundlegendes Raster verstehen, das dazu dient, den Texte als Leser gut erfassen zu können und eine Buchseite zu gliedern.

Zudem könnte er als Vorgänger der Coffee-Table-Books gesehen werden. Diese Art Bücher ist recht großformatig, meistens Bildbände, die als festes Dekorationselement auf kleinen Tischen ausliegen und der Innengestaltung beitragen. So sagte er, dass er Bücher favorisiert, die groß sind und leise, aber majestätisch auf dem Tisch liegen, da ihre Schönheit viel wahrnehmbarer wäre, als bei einem Taschenbuch (vgl. Morris 2022, S. 62).



Diese Art von Büchern ist besonders in den letzten zwei Jahren beliebt geworden und wurde durch verschiedenste Influencer auf den sozialen Medien beworben. Große, umfangreiche Bücher über Luxusmarken, Fotografen oder Architekten mit eindrucksvollen Bildern liegen derzeit bei vielen Menschen als Dekorationsobjekt in den Wohnzimmern und werden dort von Zeit zu Zeit abgestaubt, aber meist nicht ernsthaft durchgesehen. Fraglich ist, ob mittlerweile die Idee William Morris' nach einem optisch schönen Buch, das gerne sichtbar ausgelegt wird zu einem Buch, das schön ist, aber nur der Schönheit wegen und nicht des Inhalts genutzt wird überhaupt noch sinnhaft ist. Morris sagte dabei zur Funktionalität von Gegenständen und Kunst:

"Nothing can be a work of art which is not useful [...] or which does not amuse, soothe, or elevate the mind in a healthy state."

(Morris 2022, S. 22).

Der Sinn und die Funktion eines Buches wird hierbei durch seine Schönheit vernichtet und nur als Symbol für Geschmack im Interior benutzt und stellt somit kein Kunstwerk mehr dar.

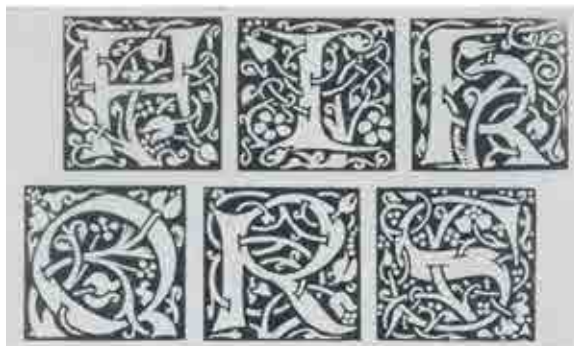


Abbildung 140: Buchtitel zur Wallpaper-Sammlung

Abbildung 141: Buchstaben in Holzschnitzerei

Abbildung 142: Stoffdesign "Evenlode" in Blockdruck

Abbildung 143: Tapete "Marigold" von 1875



MORRIS & Co.

MORRIS & Co.





„Nothing can be a work of art which is not useful [...] or which does not amuse, soothe, or elevate the mind in a healthy state.“

*William Morris,
[HOPES & FEARS FOR ART]*

2.6.2 Plakatkunst des Jugendstils - Alfons Mucha

Ausgehend von den Arts- & Crafts- Werken William Morris' bildet Alfons Mucha einen Jugendstilkünstler ab, der vor allem durch seine Illustrationen für Werbung, Plakat oder Theater an Bekanntheit gelangte. Aufgrund seiner reichlichen kommerziellen und künstlerischen Plakataufträge und Illustrationen zähle Mucha heute zu einem der schöpferischsten Künstler der Art Nouveau (vgl. Fahr-Becker, S. 91).

Mucha wurde am 24.06.1860 in Eibenschütz, heute Tschechien, geboren und war bereits in seiner Kindheit durch die Vergangenheit seiner Heimat für eine nationale, mährische Volkskultur und Kunst (vgl. Sato, S. 7, 9). Sein künstlerisches Talent zeigte sich früh, so skizzierte er ihn umgebende Formen und Prinzipien: ***"Ob Blumen, ein Nachbarhund, Pferde und Affen oder Dekore auf heimischen Tongefäßen und Zimmermalereien – Dinge und Handlungen zogen ihn gleichermaßen an."*** (Sato, S. 9).

Seine Karrieregrundlage schuf er mit seiner Zeit in Wien, dem damaligen Zentrum der Hochkultur mit Musik, Kirchen, Museen, Kunstgalerien, Konzerthäusern und Theatern, wo er als 19-Jähriger seinen ersten Job als Bühnenmaler hatte (vgl. Sato, S. 10 f). Dort probierte er sich an der Fotografie, als freischaffender Künstler und bekam finanzielle Unterstützung für eine Kunstausbildung in München und Paris (vgl. Sato, S. 10 f). Ab 1885 war er in München an der Akademie der Bildenden Künste, trat dort als Führung des tschechischen Kunststudentenvereins auf, schickte regelmäßig Illustrationen und Karikaturen an Magazine in die Heimat und fing zwei Jahre später in Paris die Kunstausbildung an (vgl. Sato, S. 11, 13, 15).

In Paris florierte die Wirtschaft, die Stadt wandelte sich mit Bau des Eiffelturms zur Moderne, es wurde begonnen, neue Technik zu verwenden, viele internationale Künstler trafen zusammen und durch die wachsende Gesellschaft breitete sich eine neuartige Konsumkultur aus (vgl. Sato, S. 15 f). Als 1889 sein Kunststipendium auslief, bemühte er sich, Illustrationen an diverse Kunst- und Literaturzeitschriften in Paris und Prag zu verkaufen, fing bei einer Pariser Jugendzeitschrift an als Stamm- und Buchillustrator zu arbeiten und schuf immer wieder nationalistische Werke mit traditionellen Rubaschkas in der dazu vorbereitenden Modell-Fotografie (vgl. Sato, S. 16 ff).

"Er behandelte seine Aufträge wie Werke der bildenden Kunst, indem er die Motive gründlich recherchierte und zahlreiche Skizzen nach dem Leben sowie Studien in unterschiedlichen Techniken anfertigte." (Sato, S. 17).

Durch seine gewissenhafte Arbeitsweise bekam er ein gutes Ansehen als äußerst verlässlicher Künstler und Angestellter.

Seine wohl bekanntesten Werke resultierten aus dem 1895 entstandenen Kontakt mit der Bühnendarstellerin Sarah Bernhardt, so auch das Plakat zum Theaterstück "Gismonda", für das er nur den Auftrag bekam, da niemand sonst so spontan Zeit dafür fand – er selbst hatte davor keinerlei Plakaterfahrungen (vgl. Sato, S. 19 ff).

Da sein allererstes Plakat eine äußerst gute Resonanz bekam, folgte ein 5-Jahresvertrag als Plakatkünstler, Bühnen-, Schmuck- und Kostümbildner, künstlerischer Berater und einige weitere Plakate mit denselben Gestaltungsmerkmalen wie bei Gismonda: ein sehr hohes, schmales Format (Höhen-Breiten-Verhältnis von 3:1), Bernhardt als Einzelfigur stehend im jeweiligen Kostüm mit wiederholter Idolisierung, erhöht oder mit Heiligenschein versehen, Details wie Falten in Kleidern, Kombination mit Ranken um die Frauenillustration (vgl. Sato, S. 26).

Abbildung 144: Porträt von Alfons Mucha



"Zu den hervorstechenden Merkmalen des Plakats zählten die beeindruckende lebensgroße Gestalt der göttlichen Bernhardt im unverkennbaren Format, die durch byzantinische Muster, Orchideenkopfschmuck und Palmzweig hervorgerufene mystisch-exotische Wirkung, die exquisit vorgetragenen fließenden Linien und die im Gegensatz zu den für Pariser Plakate seinerzeit üblichen grellen Farben geschmackvoll gezügelte Farbtöne. Zusammengenommen verleihen diese Bestandteile Muchas Werk eine Würde, die man von Plakaten nicht unbedingt erwartete." (Sato, S. 22).



Abbildung 145: Poster zu Gismonda

"In Paris begann zu gleichen Zeit eine goldene Ära der Plakatkunst. Dank der Entwicklung der Farblithografie und der steigenden Nachfrage nach Werbung in der Konsumkultur der Belle Epoque nahm der künstlerische Wert von Plakaten erheblich zu." (Sato, S.22).

Die Nachfrage und Akzeptanz der Plakate brachte sie in den Bereich der Kunstwerke und machte sie zu neuen Sammelobjekten. Hauptsächliches Problem beim Druck war damals Muchas favorisiertes, hochformatiges Motiv, das aufgrund der Größe der Lithografiesteine in zwei Abschnitten gedruckt werden musste (vgl. Sato, S. 22).

Neben den Theaterplakaten entwarf er zwischen 1896 und 1904 über 100 kommerzielle und dekorative Anzeigen für die Pariser Druckerei F. Champenois, darunter Plakate für JOB Zigaretten, Moët & Chandon Champagner, Nestlé und rein dekorative Plakate – einige in mehreren Editionen mit feinen Papieren und besonderen Formaten wie Postkarten oder Kalendern, was damals neu war, da Plakate zuvor immer an einen Zweck gebunden waren und keine Kunst an sich abbildeten (vgl. Sato, S. 26, 43).

Alfons Mucha zählt heute zu einem der wichtigsten Künstler des Jugendstils, sah sich seinerzeit aber selbst nicht dort verordnet.

"Für ihn war die Kunst ewig und unterlag keiner "vorübergehenden Mode". In dieser Hinsicht stand er auch dem Trend zur "Kunst um der Kunst willen" kritisch gegenüber, der in seinen Augen hauptsächlich mit "neuen" Stilen beschäftigt war und den Inhalt, die Botschaft des Künstlers, ignorierte." (Sato, S. 43).

Dennoch ist ein eindeutiger Stil auszumachen. So verwendete er eine Menge an Ornamenten verschiedenster Kulturen und Epochen (japanische, keltische, gotische, griechische, islamische, aus Rokoko), Pflanzen- und Blumenmotive der mährischen Volkskunst, den Kreis als Formelement hinter seinen (Frauen-) Figuren und Schwünge kombiniert mit geometrisch konstruierten Mustern, die von tschechischen Kirchen des Barocks inspiriert wurden (vgl. Sato, S. 46).

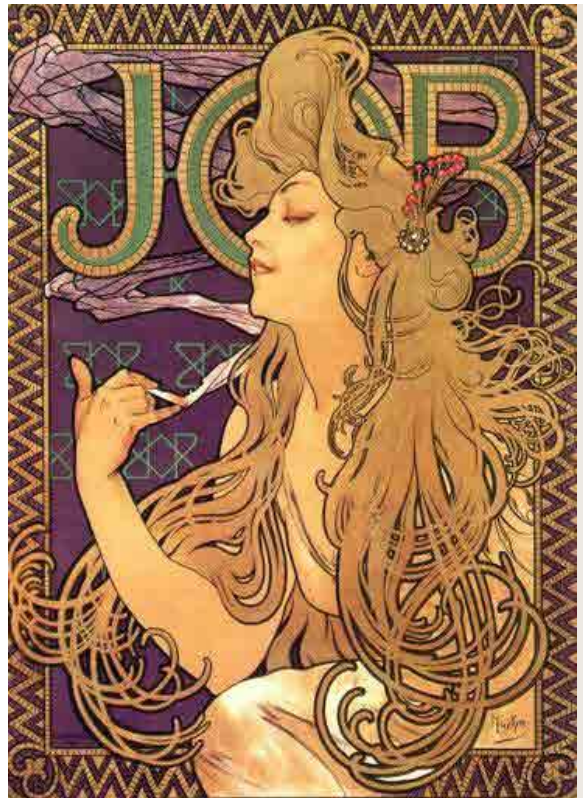


Abbildung 146: Werbepostkarte für JOB-Zigaretten

"Mucha verarbeitete die verschiedensten Vorbilder: die Strenge und den goldenen Prunk byzantinischer Mosaiken, die Reinheit östlicher Ikonen, Anklänge der italienischen Frührenaissance, Naturformen wie Ranken und Blüten." (Betz, S. 47).

Bekannte Werke von ihm mit diesen Gestaltungsmitteln sind unter anderem: *"Jahreszeiten"* aus 1896 (erste Serie von ausschließlich dekorativen Plakaten), *"Panneaux"* (vierteiliges Plakatset mit einzelnen Frauenmotiven), *"Träumerei"*, Paarplakat *"Die byzantinischen Köpfe"* und insbesondere die Reihe *"Documents décoratifs"* (vgl. Sato, S. 43, 68).

Wie eben bereits kurz angerissen, stellte Mucha überwiegend Frauen in seinen Illustrationen dar, ob für das Theater oder Werbung für Fahrräder. Sie wurden stilisiert dargestellt, wie Wesen von einer anderen Welt, manche Autoren beschreiben sie als Feen oder Prinzessinnen von ihrer Anmutung her, aber in einem modernen Kleid (vgl. Betz, S. 46).

Ein Beispiel der Mucha-Frau ist die Büste *"La Nature"*, die ein Idealbild abgibt und in der Ausstellung des Braunschweigischen Landesmuseums (bis September 2023) als Göttin des Jugendstils ausgezeichnet wird.



Abbildung 148: Ausstellungsplakat Braunschweig



Abbildung 147: Die Vier Jahreszeiten, 1896

"Seine große Popularität verdankte der Mucha-Stil auch seiner sofortigen Erkennbarkeit und dem Zauber der "Mucha-Frau". Ob verführerisch, inspirierend, heilsam oder tröstend, stellt ihr Bild in Muchas Entwürfen das Kernstück dar. Ihre Schönheit ist wirklichkeitsnah und doch nicht von dieser Welt, sie hat nichts gemein mit den grob stilisierten Zügen auf den meisten anderen Plakaten der Zeit. Ihre Pose ist fließend, oft geschmückt von den Arabesken ihrer fallenden Haarpracht, von üppigen Blumenmotiven und von weiteren dekorativen Details, die auf das Thema anspielen. Sie wird so zur Botschafterin, die eine Idee kommuniziert – etwa die Attraktivität eines Produkts oder den ästhetischen Genuss von Poesie und Harmonie, wie sie in der Natur zu finden sind." (Sato, S. 46).

"In seinem Werk verbinden sich byzantinische Traditionen und die zeitgenössischen Stilelemente mit der Verwendung zarter, sanfter Farben zu einer neuen Synthese ureigenster Handschrift. Mädchen mit verträumtem Blick in fließenden Gewändern sind gleichsam sein "Markenzeichen"."

(Fahr-Becker, S. 91).

Diese Gestaltungsprinzipien gefielen einem großen Teil der Gesellschaft sehr gut, Mucha wurde als Star gefeiert, selbst auf Plakaten abgebildet und allein sein Name wurde von Firmen wie dem Chicagoer Seifenhersteller Armour & Co. als Verkaufsargument benutzt (vgl. Sato, S. 67, 71).

Um 1900 herum folgte dann der Bruch Muchas mit der Welt der Werbegrafik. Er zweifelte den Sinn seiner Arbeiten an, sah keinen Einklang mehr zwischen seinem Erfolg in der westlichen Welt und seiner patriotischen Sicht, reiste immer wieder nach Amerika und verdiente sich dort Geld mit Porträtmalerei und anderen überwiegend nicht kommerziellen Arbeiten, um seine heimatverbundenen Werke zu finanzieren (vgl. Sato, S. 51, 67, 71, 77).

"Als aufstrebender, "denkender Künstler" mit dem Ehrgeiz, seine Kunst für sein Heimatland einzusetzen, sah Mucha sich bestärkt von ihrer Auffassung, die Malerei sei ein visuelles Medium, um die persönliche Sicht des Künstlers auszudrücken und nicht Kunst um der Kunst willen zu betreiben." (Sato, S. 15).

Sein Grundverständnis von Kunst blieb dabei das Gleiche: "[...] Ziel der Kunst ist es, "Schönheit" auszudrücken, worunter Mucha "moralische Harmonien" verstand; die Rolle des Künstlers besteht darin, das Interesse des Betrachters an der Botschaft des Künstlers zu wecken und "mit den Seelen der Menschen zu kommunizieren". Die "äußere Form ist eine Sprache", die dieser Kommunikation dient, daher sollte der Künstler sich bemühen, eine Sprache zu erschaffen, die ihr visuelles Potenzial so effektiv wie möglich ausspielt." (Sato, S. 68 ff).

Abbildung 149: Werbeplakate für Moët Chamapgner



2.6.4 Grafikdesign - Christoph Niemann

Um nicht nur Gestalter aus vergangenen Zeiten zu erwähnen, folgt nun ein Grafikdesigner und Illustrator, der aktuell für die Zeitschrift "The New Yorker" Titel gestaltet und sogar in einer Netflix-Dokumentation vorgestellt wird. Dabei geht es um den deutschen Designer Christoph Niemann.

Seine Werke sind sehr unterschiedlich, manche rein illustrativ, andere wieder sehr reduziert mit Fotografie als Hintergrund. Ausgewählt wurde er für die nähere Betrachtung, da er Muster auf ganz andere Art und Weise, fast schon crossmedial einsetzt. Etwas bereits Vorhandenes, etwas Alltägliches, etwas Gefundenes wird in einem völlig neuen Kontext gesetzt, wobei zumeist nur wenige, exakt gesetzte Strichen ausreichen, um einen völlig neuen Bedeutungsraum zu eröffnen. Bekannte oder sogar banale Bildmotive werden somit genutzt, die aber einen Twist in sich haben. Dadurch sprechen Niemanns Bilder viele Menschen an, lösen ein Lächeln oder gar erneutes Nachdenken aus und gehen von der gewohnten Sehweise einen Schritt weiter zu einer tatsächlichen Auseinandersetzung mit dem abgebildeten Thema oder dem Wahrnehmen von Humor.

"Er besitzt ein geradezu unheimliches Talent, aus dem Allgemeinplatz etwas Außergewöhnliches zu machen, indem er eine Geschichte immer wieder so auf den Punkt bringt, dass sie Aha-Erlebnisse auslöst."

(Heller/ Wiedemann, S. 495).

Dabei könnten die Illustrationen oft nicht minimalistischer sein, teils bestehen sie sogar nur aus wenigen Lego-Bausteinen und doch sagen sie viel aus. Gerade der Aspekt macht jedoch den Charme der Neuzusammensetzungen aus. Manchmal benötigen vorhandene Motive gar nicht mehr als ein paar Striche, die einen ganz neuen Zusammenhang und eine neue Welt erschaffen. Weniger ist mehr, less is more. Eine Devise des Funktionalismus, die aber auch Spaß bringen kann, wie Niemann zeigt.

"Niemanns sparsamer Strich, der an eine Bedienungsanleitung erinnert, ist heutzutage sehr beliebt, aber anstatt diesen vorherrschenden Stil einfach nur zu imitieren, nutzt er ihn, um ungewöhnliche Konzepte lebendig werden zu lassen."

(Heller/ Wiedemann, S. 495).

Die Illustrationen oder die Bildmontagen erzählen meistens eine Geschichte, halten einen Augenblick fest, zeigen bekannte Tage oder Gebäude oder Gefühle der Menschen. Die Bandbreite der Motive ist daher nicht nur rein vom Bild her sehr weit gefächert, sondern auch vom Inhalt (der aber auch gern einfach nur banal sein kann). Zudem auch äußerst divers ist sein Stil, häufig auch innerhalb eines Werkes.

Abbildung 150 + 151: Christoph Niemann, The Trip Doctors, The New York Times Magazine Cover

Abbildung 152: Christoph Niemann, Flussbaden (Basel)

Abbildung 153: Christoph Niemann, Whiteout (day)

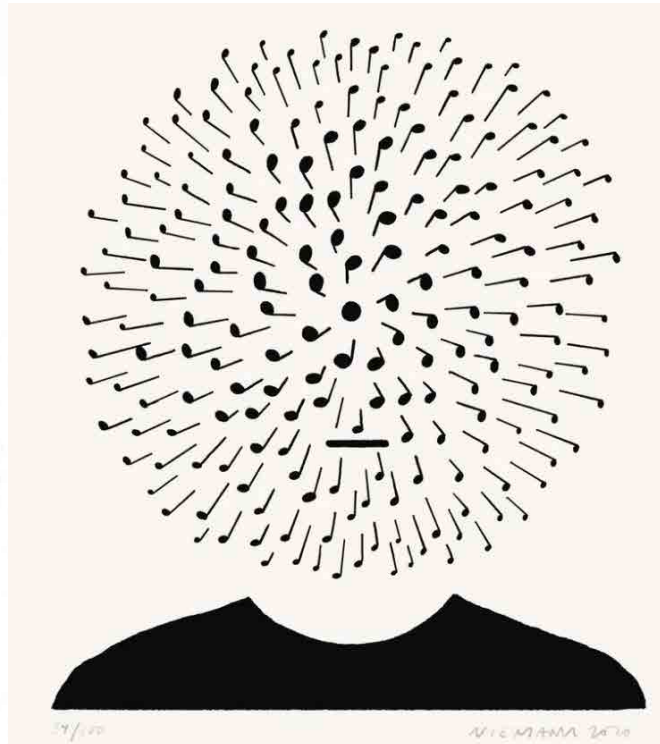




Abbildung 154: Christoph Niemann, New York Times Book Review

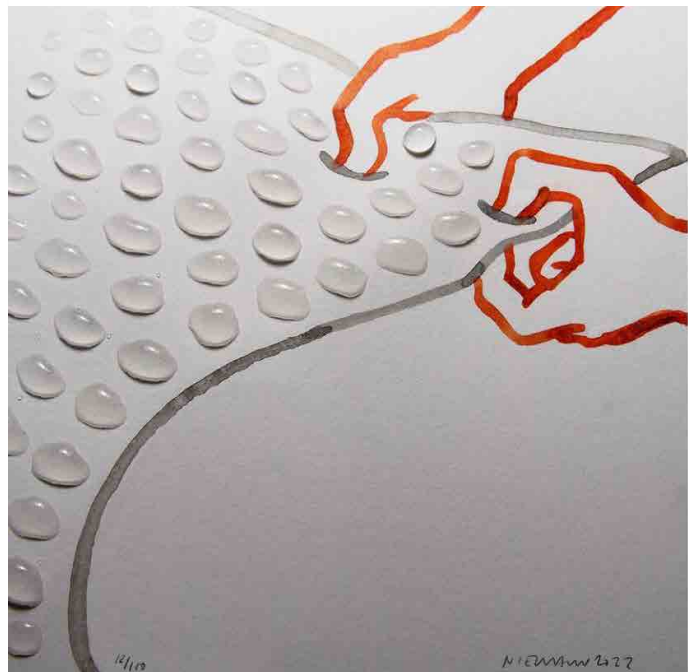
Abbildung 155: Christoph Niemann, Harmony

Abbildung 156: Christoph Niemann, Sunday Sketch (Busy)



29/10

NIEMANN 2010



12/11

NIEMANN 2010

"Die Illustrationen, die er am Computer entwirft, zeichnen sich durch Klarheit sowie erfrischenden Witz und Humor in lebhaften Farben aus." (Heller/ Wiedemann, S. 498).

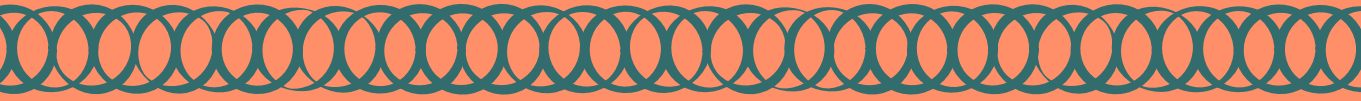
Andere Stile sind unter anderem: Pixel-Art (für Character), mit Stoffen/ Stickerei, Aquarell, Tusche, Kugelschreiber-Skizzen, Line-Art, Pop-Art-Sytle, Fotomontagen oder Fotografie mit Textbeschreibungen, Brick-Art, Punkteraster und viele mehr. Dadurch ist ersichtlich, dass er sich nicht nur auf das heute klassische digitale Illustrieren verlässt, sondern auch gerne auf analoge Mittel, wie der der Collage zurückgreift. Ein paar wenige Werke (meist für social media) basieren auch auf Bewegtbildern, auf real gefilmtem Material, das in der Nachbearbeitung durch Zeichnungen (frame by Frame) ausgestaltet wird. Dazu kommen noch kleine animierte Loops mit geometrischen Formen, zusammengesetzt zu großflächigen Mustern oder auch vollkommen illustrierte Short-Videos.

Viele seiner Werke beginnen mit Doodles, ein großer Teil bleibt auch bei dieser skizzenhaften Form und wird regelmäßig auf Instagram mit der großen Menge an Followern geteilt. Im Interview mit Françoise Mouly für "The New Yorker" spricht er darüber, dass seine Instagramcommunity begeistert ist von dem Humor in seinen Arbeiten (vgl. Françoise Mouly, o.S.). Für manche Grafiken benötige der Rezipient dabei einen gewissen Grad an Intelligenz, Allgemeinwissen und auch Wissen über aktuell politische Diskussionen.

"Visual ideas and puzzles are very similar: if they are too easy, they are boring; if they are too hard, the experience is just frustrating. The process of coming up with good ideas is finding the exact point between a cheap laugh and incomprehensible strangeness." (Christoph Niemann im Interview mit Françoise Mouly, o.S.).

Anzumerken ist außerdem, dass Niemann in seinen Werken fast immer auch mit den Gestaltungsgesetzen spielt. An dieser Stelle nochmals ein Hinweis auf deren Aktualität. Durch seine sehr reduzierten Linien oder wenigen Bildelemente schließen kleinste Formen gedanklich zu einem ganzen Motiv zusammen. Linien werden im Kopf des Rezipienten fortgesetzt, neue Zusammenhänge assoziiert, Gleichartiges zusammengeslossen. Werden sich die Bilder angeschaut, so kann verstanden werden, was im Kopf automatisch assoziiert wird.

Christoph Niemann ist nicht ausschließlich auf die Gestaltung und den Einsatz von Mustern spezialisiert, zeigt aber deutlich, wie sie heutzutage mit digitaler, aber auch analoger Technik eingesetzt werden können. Er rezipiert zwar bekannte Muster, nutzt sie aber ideenreich, sodass vollkommen neue Zusammenhänge entstehen, das Gehirn bis dahin unbekanntem Reizen ausgesetzt wird und zugleich ästhetisch humoristische (Bewegt-) Bilder gesehen werden.



„[...]working on conceptual illustrations feels very close to solving puzzles, but better, because you are simultaneously creating the riddle and the solution.“

Christoph Niemann,

[The New Yorker: Christoph Niemann's "Give Us a Clue"]

2.6.4 Fotografie – Christian Schad und Andreas Gursky

Das Medium Fotografie hat heutzutage, durch Smartphones mit immer besser werdenden Kameras und überwiegend digitaler Anwendung, einen anderen Stellenwert eingenommen. Alltagsfotografie findet überall statt, in den heimischen vier Wänden, in der Natur, der Großstadt an Sehenswürdigkeiten – die Liste könnte unendlich weitergeführt werden. Der Trend geht vom analogen Foto mit Wertschätzung für Motiv, Ausschnitt und Belichtung hin zu tausenden Bildern vom Essen im Restaurant oder anderen Belanglosigkeiten. Zu der Entwicklung der Fotografie in der heutigen Zeit ist jedoch anzumerken, dass auch eine Rückbesinnung zu sehen ist. Ähnlich wie bei der Neuentdeckung der Plattenspieler ist im Bereich des Fotos ein Trend zurück zur Sofortbildkamera eingetreten. Die Firma Polaroid brachte im Jahr 1948 die erste Kamera heraus, die Sofortbilder druckte, erlebte seinen

Höhepunkt zwischen den 1970ern und 80ern und musste sich im Jahr 2008 endgültig den neuen Techniken mit Smartphone und Digitalkamera geschlagen geben (vgl. Gunkel, S. 216 ff). Heute sind viele Sofortbildkameras der Instax-Reihe vom Unternehmen Fujifilm im alltäglichen Gebrauch zu sehen, trotz des recht hohen Preises von rund einem Euro pro Bild. Was den Reiz und das Comeback der Kameras bedingt, kann nicht umfassend aufgeklärt werden – bestechend gute Bildqualität, Farbtreue und Schärfe bieten die Kameras nicht, stattdessen aber das Erlebnis, die spannende Ungewissheit über das Bildresultat, das Warten auf das Ergebnis und dadurch die Wertschätzung jedes einzelnen Bildes, die Faszination für die Technik, die besondere Ästhetik der Spontan- und/ oder Momentaufnahmen und das haptische Bild, das in den letzten Jahren verloren gegangen ist (vgl. Gunkel, S. 229 f).



Abbildung 157: Andy Warhol mit Polaroid-Kamera, 1974

Dabei stand bereits bei Erfindung der Fotografie die Frage 'Kunst oder keine Kunst' im Raum. In einer Zeit (Mitte des 19. Jahrhunderts), in der die klassischen Künste, wie die Malerei, vorherrschend waren, war die Kunstbezeichnung für Fotografie in der breiten Masse der Gesellschaft eine unmögliche Vorstellung und Qualitätsmerkmale wie Schärfe-Unschärfe, eigener Stil, Inszenierung und hochwertige Abzüge wurden nur im Vergleich innerhalb des Bereiches Fotografie wertgeschätzt (vgl. Hacking, S. 10 f).

"Viele Kritiker vertraten die Ansicht, dass die Fotografie aufgrund ihres mechanischen Verfahrens weder eine Kunst sei, noch jemals werden könne. Andere sprachen sich für die Kamera als künstlerisches Werkzeug aus, einem Pinsel entsprechend."
(Hacking, S. 112).

Anfänge der Fotografie ab 1839 mit der Technik der Daguerreotypie und spiegel-gleichen Abbildungen der Umwelt auf kleinen Metallplättchen entwickelten sich schnell weiter zu fotogenischen Zeichnungen auf sensiblem Papier und fanden so den ersten Schritt von Einmaligkeit zu Vervielfältigungsmöglichkeiten (vgl. Hacking, S. 8 f).

"Ein Unikat einer Fotografie kann heute über eine Million Euro kosten; gleichzeitig spielen Digitalfotos – die scheinbar unbegrenzt kopiert werden können – eine zentrale Rolle in der globalen Kommunikation."
(Hacking, S. 9).

Mit der Etablierung neuer Techniken wie dem Piktorialismus und Bearbeitungsmöglichkeiten der Negative gegen Ende des 19. Jahrhunderts entstanden mehr experimentelle, als realitätsgetreue Fotografien, die durch eine neuartige Ästhetik die Diskussion der Fotografie als Kunstbegriff neu entfachte (vgl. Hacking, S. 12).

"Das moderne, auf einem mechanistischen Prinzip beruhende Medium gab auch fiktiven oder irrationalen Motiven einen objektiven Anstrich." (Hacking, S. 13).

Erst viel später, gegen 1960 – 70 wurde die Fotografie dann schließlich als Kunstform erkannt und war von da an auch in Ausstellungen großer Museen wie dem New Yorker MoMA und vielen weiteren vertreten (vgl. Hacking, S. 14).

Christian Schad ist als Vertreter der Dada-Bewegung zu sehen, die durch ein Experiment mit Collage, Montage und Readymade-Art neue Ausdrucksmittel suchten (vgl. Hacking, S. 192). In seinen fotografischen Werken nahm er zufällige Objekte, ordnete sie auf licht-sensiblen Fotopapier an und legte sie ins Sonnenlicht, sodass sich ein abstraktes, musterhaftes Gebilde ergab, ähnlich einer Collage (vgl. Hacking, S. 193). Diese sogenannten "Schadographien" sind aus heutiger Sicht ein Vorläufer der Bildmontage, die nun per Photoshop vorgenommen wird.



Abbildung 158 + 159: Schadographie 75b und 44 aus 2000

Fotografie, ohne oder auch mit digitaler Täuschung, kann aber auch Muster abbilden, und zwar nicht nur solche, die sowieso bestehen, wie das einer Tapete.

Der 1955 geborene deutsche Fotograf Andreas Gursky ist einer der wenigen, der ganz offensichtlich mit Mustern und Vervielfältigungen arbeitet. Ein häufig gewähltes Motiv bildet dabei die Arbeitslandschaft der Globalisierung ab, wo er seine Bilder digital manipuliert und ganze Muster von Arbeitern und Maschinen in großen Industriehallen erschafft (vgl. Hacking, S. 550). Wiederkehrend benutzt er "[...] *das Verhältnis von Masse und Einzelnem, der ästhetische Kontrast zwischen "malerischer" Gesamtposition und feinsinnigen Details [...]"* (Hacking, S. 442). In den wenigsten Fotos stehen Menschen im Mittelpunkt, meist setzen sich die Bilder aus weit entrückten Räumen und Menschen "*[...] als ornamentierte Masse oder als verlebendigende Pünktchen in einer Landschaft sowie im Raster einer Architektur.*" zusammen (Söntgen, S. 52). Die Menschen stehen nicht im Fokus des Rezipienten und werden nicht als Individuum gezeigt, sondern sind Teil eines großen Ganzen in dem Raum, der sie umgibt und verschmelzen mit dem Muster des Bildes (vgl. Görner, S. 22).

Ein weiteres Element ist die Ordnung und das Chaos. Wird ein Bild erstmals betrachtet, so erscheint es, beispielsweise bei den Supermarkt-Fotografien, sehr symmetrisch, gerade Linien und aufgereihete Artikel säumen das Foto, geben Orientierung und Struktur. Bei näherem Hinsehen werden aber Unregelmäßigkeiten erkannt, wie Menschen in den Gängen, schief gestellte Verpackungen oder ähnliches, die aber vorerst durch das Wahrnehmen einer Masse nicht sichtbar sind. Was im 20. Jahrhundert als "Trickfotografie" abgelehnt wurde, wird bei ihm auf den ersten Blick nicht erkannt, führt aber zu seiner ganz besonderen Ästhetik und Wirkung. Er setzt so ein Bild aus Zweien zusammen und erhebt es auf einen ungewöhnlichen Betrachterstandpunkt oder nimmt die Menschen in ihrer Umgebung oder Gegenstände per digitaler Bildbearbeitung Collage-artig in Masse, um den Effekt von Mustern herzustellen (vgl. Hacking, S. 424; Bürgi, S. 46).

Mit der Wahrheit meine er die des Mediums Fotografie, das immer ein stattgefundenes Ereignis festhält, unabhängig von Bearbeitung oder Inszenierung nach Vorbild bekannter Künstler (vgl. Söntgen, S. 50). Durch die Montagen werde das Dokumentarische seiner Arbeiten durch eine Subjektivität ergänzt und erhalten eine Art künstlerischen Ausdruck (vgl. Söntgen, S. 56).

"Gurskys Selbstverständnis als Maler-Fotograf tritt seit 1992 noch deutlicher hervor: Seitdem operiert er mit digitalen Bildern, die er offenkundig, ja nahezu demonstrativ bearbeitet. Montagen sind die sichtbaren Zeichen seiner Eingriffe. Zugleich erhebt Gursky einen Anspruch auf die Wahrheit seiner Bilder, was die Darstellung eines Ereignisses betrifft." (Söntgen, S. 50).



Abbildung 160: Paris, Montparnasse, 1993

Am Beispiel des Bildes *"Paris, Montparnasse"* von 1993 ist das Muster deutlich erkennbar.

"Das Raster der Wohnungen mit ihren farbigen Gardinen und Rollos bildet ein Patchwork-Muster. Aus nächster Nähe gesehen, mehren die Möbel und Apparaturen diesen Eindruck noch, wiederholen das Gesamtmuster in kleinerem Maßstab." (Hacking, S. 443).

Ein Objekt sticht in seinen Fotografien somit nicht mehr in der Masse hervor, sondern ist Teil eines Ganzen, das auf den ersten Blick auch nur als solches wahrgenommen wird. Dieses Prinzip wird auch in seiner Nordkorea-Reihe genutzt. Dort dokumentierte er propagandistische Feierlichkeiten, bei denen große abstrakt ornamentale Bilder entstanden, die sich eher bei nahem Blick in einzelne Menschen, Turnerinnen, Soldaten oder Bücher auflösen, die Unregelmäßigkeiten durch verschiedene Körperstatur und andere persönliche Merkmale einbringen (vgl. Zimmer, S. 71).



Diese persönlichen Merkmale sind in der Bilderreihe aber auf das Mindeste reduziert und wirken auf die meisten Menschen durch die Uniformierung in Masse eher befremdlich, da heutzutage vermehrt der Wunsch nach Individualität aufkommt. Andere Arbeiten Gurskys, die nicht schon vorab von Dritten inszeniert wurden, zeigen deutlich mehr Spielraum:

"Während die Inszenierung die Gleichartigkeit aller Elemente betont, spielen Gurskys Fotografien mit dem Auseinanderfallen des perfekten Ornaments in lauter einzelne, potenziell fehlbare Individuen. Seine Bilder dekonstruieren damit die Perfektion, deren Faszination sie gleichzeitig mitvermitteln." (Zimmer, S. 85).

Er nutzt dabei mehrere altbekannte stilistische Gestaltungsmittel: Wiederholungen, Überhöhungen und Dramatisierungen, um Empfindungen der Menschen zu ihrer Umwelt möglichst genau wiederzugeben (vgl. Görner, S. 21).

"Das Prinzip, grosse [sic] Menschenmengen in geometrischen Mustern zu organisieren, wird häufig mit Siegfried Kracauers Begriff vom "Ornament der Masse" interpretiert." (Zimmer, S. 78).

Was bei Kracauer in Kritik am Abstrakten umschlug, ist bei Gursky andersherum – viele genaue, real existierende Gegenstände oder Menschen wandeln sich bei der Betrachtung zu einem abstrakten Muster- oder Ornamentkonstrukt (vgl. Zimmer, S. 80 f).

Weitere Beispiele dafür sind die Fotos *"Salerno"* 1990, *"Siemens, Karlsruhe"* 1991, *"May Day IV"* 2000, *"Greeley"* 2002 mit den Zäunen für Rinder als geometrisches Raster, *"Nha Trang"* 2004 mit der Masse an Billiglohn-Korbflechtern und ganz besonders *"99 Cent, Diptychon"* 2001, das einen amerikanischen Supermarkt abbildet, mit seinen tausenden Produkten, Regal an Regal, Reihe für Reihe ein großes Muster des Konsums, ähnlich wie in dem Bild *"Amazon"* 2016. Insbesondere die Fotos aus Fabriken (mit schlecht bezahltem Personal in dritte Welt Ländern) und aus den Supermärkten oder Lagern der westlichen Welt wirken bei ihm eindrucksvoll kritisierend.



Ein ähnliches Muster stellte auch die italienische Künstlerin Tina Modotti (1896-1942) in ihrer Fotografie *"Arbeiterparade"* von 1926, also weit vor Gursky, her (vgl. Hacking, S. 242). Politisch motiviert stellt sie in diesem Werk die Arbeiter Mexikos in einer besonderen Ästhetik dar:

"Die Arbeiter tragen nicht nur alle die gleichen Hüte, sie sind auch alle von hinten zu sehen. Dadurch entsteht ein Bild der Geschlossenheit. Nicht das Individuum steht im Mittelpunkt, sondern das Kollektiv der Arbeiter [...]." (Hacking, S. 243).

Abbildung 161: Marsch der Arbeiter, Mexico City, 1926

Abbildung 162: 99 Cent, 1999

Abbildung 163: Kreuzfahrt, 2000

Auch im Bezug auf Umwelt und Menschen stellt Gursky die Dimensionen durch seine Bilder dar. So beispielsweise in *"Kreuzfahrt"* von 2000, wo das gesamte Bild von einem riesigen Kreuzfahrtschiff mit tausenden Fenstern von Kabinen, unendlich viel Metall und Glas bedeckt ist.



"Fotografie ist bei Andreas Gursky weniger ein Medium der Abbildung, sondern vielmehr – entgegen unseren Sehgewohnheiten – ein Medium zur Konstruktion von Wirklichkeit. Sein Hauptaugenmerk liegt auf der Ansammlung von Menschen und den Stätten ihrer Zusammenkunft, auf den Strukturen der globalisierten Welt sowohl der Produktion, des Handels als auch des Konsums und der Freizeitgesellschaft.“ (Bürgi, S. 45).



2.6.5 Exkurs Design ohne Designer

Wie schon in der Einleitung angesprochen verändert sich das Betätigungsfeld Design zunehmend, neue Technik führt zu neuen Aufgaben und Möglichkeiten der Kreativen. Vor allem das Thema rund um künstliche Intelligenz ist derzeit in aller Munde und ermöglicht neben generativer Gestaltung weitere technische Mittel, die (Muster-) Gestaltung computerbasiert ermöglichen.

Sowohl generative Gestaltung, als auch KI basieren auf Algorithmen, die sich aus eingegebenen Daten zusammensetzen, die dann wiederum neue Daten aufgrund einer Handlungsanweisung (generativ, fest codiert) oder Lernprozessen (KI, statistisches Lernen und Optimieren) ausgeben (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 18). Die Algorithmen der künstlichen Intelligenz nehmen dabei nicht alle Einzelinformationen für sich, sondern "[...] *generalisieren, also (schließen) von vielen konkreten Daten auf ein übergeordnetes, in den Daten verborgenes Wirkungsverhältnis oder Prinzip* [...]" (Engenhardt/ Löwe, S. 19). Da KI "nur" anhand von Statistiken und Vorhersagen arbeitet sei sie nicht mit der "wahren" Intelligenz von Menschen zu messen – dieser Vergleich löse immer wieder Diskussionen und werfe zunehmend Fragen auf (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 99).

Besonders im Bereich des Designs werde häufig diskutiert, ob einer KI Kreativität zugeschrieben werden kann, da sie sich im Endeffekt nur an Vorhandenem bedient, ob sie überhaupt (künstlerische) Werke erschaffen kann und ob sie eine echte Bedrohung der Disziplin Gestaltung darstelle (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 109).

KI ist also allgemein zu beschreiben als System, das für eingrenzbar Problemereiche selbst

eine Lösung finden kann, darauf programmiert ist eigene Fehler zu verbessern und immer auf Informationen basiert, die ihr vorab gegeben, beziehungsweise eingepflegt wurden, diese Daten abrufen, dabei größere Zusammenhänge erkennen kann und deswegen auch als statistisches Lernen bezeichnet wird (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 16, 18). Dabei gibt es verschiedene Arten und angewandte Prinzipien des Lernens von KI - diese einzeln herauszustellen würde aber in diesem Rahmen zu weit führen.

Kaum eine Technik entwickelt sich gerade so schnell wie das Anwendungsfeld von künstlicher Intelligenz, allem voran im Designbereich bei der Generierung von Bildern, der Manipulation von solchen und es stellt sich mehr und mehr die Frage nach der Rolle der Designer. Wo vor einigen Jahren zarte Anfänge mit laienhaften Bilderergebnissen kein Grund zur Sorge waren, treten nun nur noch kleinere Probleme bei einzelnen Bildteilen wie Gesichtern oder Händen auf. Sogenannte Deep Fakes, die auf der Website der Bundesregierung als "[...] *täuschend echt wirkende, manipulierte Bild-, Audio- oder auch Videoaufnahmen.*" (Bundesregierung, o.S.) bezeichnet werden, sind ein neues Phänomen, das die Unterscheidung zwischen realem Foto und digital generiertem immer schwerer machen (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 11).

Viele Fragen, die nicht im Ansatz in dieser theoretischen Auseinandersetzung geklärt werden können, erscheinen für den Beruf des Designers und die entstehenden Bilder der KI. So zum Beispiel wem die Bilder überhaupt gehören, da sie von keinem Menschen illustriert wurden,

oder auch, welche Aufgaben des Designers sich dadurch ändern oder wegfallen, wo vielleicht aber auch neue Möglichkeiten in Form von neuen Tools entstehen und wie diese gut genutzt werden können. Einige Male in Vorlesungen diskutiert, ist zumeist das Ergebnis herausgekommen, dass KI nicht mehr aufzuhalten ist und auch in neueren Versionen von Photoshop und Co. mehr und mehr zum Einsatz kommen wird.

"Künstliche Intelligenz ist nicht nur auf Bilder beschränkt, sie erkennt auch Stimmen, Sprache, Töne, Gesten und Emotionen und kann diese entsprechend verarbeiten und selbst erschaffen. [...] Künstliche Intelligenz kann zudem in riesigen Mengen von Daten Mustern erkennen [...]"

(Engenhardt/ Löwe, S. 11).

Wichtig ist als Mensch der Kreativbranche, sich der neuen Technik anzunehmen, mit ihr und nicht gegen sie zu arbeiten und sie als weiteres Extra in der Werkzeugpalette, Inspirationsgeber (besonders im Bereich der Fiktion abseits der Realität) oder als schnellere Möglichkeit im Entwurfsprozess zu sehen. Engenhardt und Löwe sagen ebenfalls, dass sich eine Co-Kreation von Mensch und Maschine ergibt, die Designer bereits seit Jahren digitale Werkzeuge für eine schnellere und präzisere Gestaltung verwenden, künstliche Intelligenz dabei keine Ausnahme bildet, gezielt genaue erwünschte Bilder erschaffen kann, aber dazu auch Wissen der Designer über die Funktionsweise des Tools (was ist die Gestaltungsgrundlage/gegebene Informationen) vorhanden sein muss (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 16 f, 58).

"Sichtbar wird, dass in allen Phasen des Designprozesses intelligente Systeme sinnvoll assistieren, optimieren und automatisieren. Lernende Systeme erleichtern und beschleunigen den Entwurfsprozess und schaffen dadurch neue Freiheitsgrade für Designer:innen. Sie verbessern prozedurale Workflows und ersetzen anstrengende, zeitaufwendige Designaufgaben. Sie ermöglichen aber auch neue Formen des Experiments und erhöhen damit den Grad der Kreativität [...]" (Engenhardt/ Löwe, S. 82).

Um einen Bezug zum Hauptthema der vorliegenden Masterarbeit herzustellen, wird in die Richtung Kunst und Medien geschaut. Andere Anwendungsbereiche wie Kommunikationsdesign oder Webdesign sind ebenfalls spannend, bieten aber kaum Anhaltspunkte für Muster oder ornamentale Motive. Ein Beispiel für Medienkunst bietet die Künstlerin Sofia Crespo, die mit Hilfe von künstlicher Intelligenz Formen der Natur generiert und sie mit vorher eingefütterter detailreicher analoger Fotografie zu einer ganz neuen Form von Kunst verbindet (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 133). Dadurch entwickeln sich vollkommen neue Formen in Bildern, dreidimensionalen Objekten oder auch Animationen, die quasi wie in dem Kreislauf des Lebens in der Natur auftauchen und vergehen, aber nicht direkt der Natur entspringen (vgl. Engenhardt/ Löwe, S. 133 ,136).

"Dieser Widerspruch zwischen künstlichen Bildverfahren und natürlicher Darstellung ist als Moment ihrer Gestaltung gleichzeitig auch der Grund für die Faszination, die von den neuronalen Fotografien ausgeht."

(Engenhardt/ Löwe, S. 133 f).

2.7 Einsatzbereiche und Materialität

In den letzten Kapiteln wurde schon der Anwendungszweck von Ornamenten und Mustern in den einzelnen Epochen angerissen. Dort ging es überwiegend um Formen und Ausgestaltungen von verschiedenen Motiven. Nun folgt aber eine kleine Übersicht der Anwendungsgebiete, denn Ornament und Muster fanden und finden auch heute noch Ausgestaltungen in vielerlei Gestaltungsbereichen.

Dabei wird eingegangen auf den Bereich der Inneneinrichtung und damit zusammenhängend den handwerklichen Herstellungen von Möbeln wie Tischen, zu geknüpften Teppichen und gelöteten kunstvollen Glaslampen-Klassikern.

Aber auch Körperschmuck und Mode werden erwähnt, wobei die Bandbreite sehr groß ist und sogar Ornamente und Muster in Tätowierungen häufig anzutreffen sind. Der Bereich Fashion eröffnet natürlich einen deutlich größeren Bereich, da die Kleidung oftmals von Mustern und deren Mixen lebt.

Danach folgt der äußerst relevante Bereich von Kunst und Grafikdesign, der nicht nur Illustrationen, sondern auch bildliche Schriftexperimente, Rahmungen wie die des Barocks, moderne Experimente und alte Klassiker umfasst.

Und als letzter Punkt folgt ein zukunftsgerichtet, aber auch schon aktuell viel genutzter Bereich, und zwar der der computergenerierten Muster und Ornamente, deren Herstellungsweise und der Rolle des Designers.

2.7.1 Inneneinrichtung und Handarbeiten

Möbel



Vielerlei Möbelstücke wurden in den vergangenen Epochen aufwendig gestaltet und mit ornamentalen Formen versehen, wie sie heute als kitschig und überladen angesehen werden würden. Stühle und Sessel hatten so zum Beispiel gedrehte Beine, die in Tierfüßen endeten, Lehnen hatten aufgesetzte Ornamentkronen, die Polster waren von Rapporten übersät; Tische bekamen halbkreisförmige Platten und Schnitzereien; Betten waren versehen mit Tierköpfen, Behängen und schmuckhaft verzierten Pfosten, zudem gab es sogenannte Zierschränke, die hauptsächlich, wie der Name es schon andeutet, der Dekoration dienten und mit Materialien wie bunten Hölzern, Mosaiken oder Intarsien einen offensichtlichen Hingucker im Raum boten (vgl. Lein, S. 346 f, 349 f, 353).

Auf viele alte historisierende Stile mit überladender Ornamentik, Schnörkeln und Tiermotiven auf Möbeln folgten welche, die für einen klaren Linienstil und eine hohe Funktionalität standen – erst mit dem doch eher schwungvollen Jugendstil, dann mit sehr geradlinigen Möbelstücken und geometrischer, schlichter Ornamentik im Bauhaus (vgl. Lein, S. 354 f).



Abbildung 164: Historismus-Tisch nach Renaissance-Motiven



Abbildung 165: Aktueller IKEA-Beistelltisch

Handarbeit

Die "alten" Epochen zeigen eine Vielzahl an Dekorationsobjekten, die per Hand hergestellt wurden, ob Bücher, Teppiche oder Kleidung. Insbesondere der islamische Raum ist bekannt für seine ornamentale Keramik- und Teppichkunst.

Ursprünglich als Ausgleich für einen fehlenden Garten mit prachtvollen Blumen entwickelten sich die Teppiche weiter und fanden immer mehr gleiche Charakteristika wie den Rahmen an der Außenseite, überwiegend geometrisch angeordnete ornamental ausgestaltete Muster mit Motiven von Pflanzen, Ranken oder Tieren in der Mitte, wobei sich diese Motive nicht einheitlich bestimmen lassen (vgl. Mandel, S. 56).

"Jede Region, jeder Stamm, jede Stadt hatte traditionsgemäß bestimmte Motive, Farben und Eigenheiten (z.B. Verarbeitung von Schaf-, Ziegen-, oder Kamelhaar) und Fabrikationsmerkmale [...]." (Mandel, S. 58).

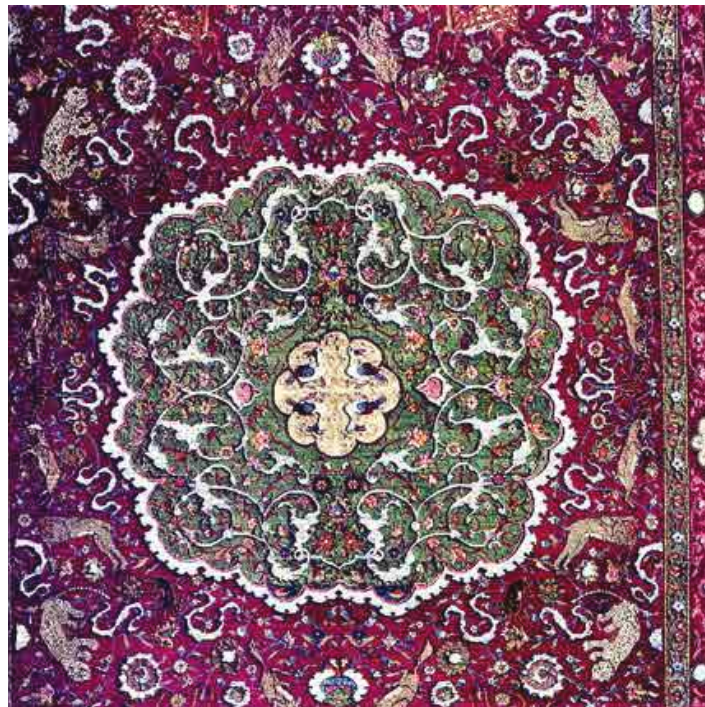


Abbildung 166 + 167: Handarbeit/ Weben eines Teppichs
Abbildung 168: Orientteppich aus dem 17. Jhd.



"Handwerk und industrielle Massenproduktion wurden weitestgehend als Antithese betrachtet, wobei nicht nur formalästhetische Lösungen im Zentrum der Diskussionen standen, sondern auch ethische, den Wert der Arbeit betreffende."
(Breuer/ Eisele, S. 7).

Bereits im Barock wurden Buntglasfenster mit verschiedensten Motiven und runden, Mandalaartigen Formationen für kirchliche Bauten hergestellt. Im Jugendstil erlebte diese Form von dekorativer Ornamentik einen erneuten Aufschwung und fand durch das aufkommende Tiffany-Glas den Absprung in den alltäglichen Gebrauch. Die Formen entsprangen immer der Natur, entwickelten sich zu einem linearen vegetabilen Design, Vasen wie Blumenkelche und zu den äußerst bekannten Lampen mit organischen Blütenmotiven (vgl. Fahr-Becker, S. 318).

"Der "Blumencharakter" dieser Meisterstücke ergab sich aus der bereits den alten Ägyptern bekannten Technik des Mosaikglases. Dabei wurden unterschiedlich gefärbte Glasfäden im Schmelzprozeß [sic] zu einem Bündel zusammengefaßt [sic] und anschließend dergestalt in dünne Scheiben zertrennt, daß [sic] die Schnittfläche ein blütenförmiges Ornament zeigte. Die noch zähflüssigen Bündel können zuvor in beliebiger Anordnung gezogen werden, so daß [sic] den floralen Arrangements kaum Grenzen gesetzt sind." (Fahr-Becker, S. 318).

Ab dem Zeitalter des Jugendstils, um die Wende vom 19. in das 20. Jahrhundert, waren die Menschen und die Firmen technisch besser ausgestattet und wandelten sich zu einer industrialisierten Gesellschaft. Dies hatte zur Folge, dass das Handwerk immer weiter in den Hintergrund verdrängt wurde, denn maschinelle Produktion ist auch heute noch günstiger und schneller.



Abbildung 169 + 170: Herstellung einer Tiffany-Lampe

2.7.2 Körperschmuck und Mode

Schmuck und Tattoos



Die Menschen zeigen in der Geschichte seit Langem das Bedürfnis, sich und ihren Körper zu dekorieren, sei es mit dauerhaften Tätowierungen oder temporären Bemalungen wie Schminke auf der Haut, Kopf- und Barthaar in verschiedenen Frisuren und Farben, Piercings oder typischem Schmuck (aus teurem Material) wie Ketten, Ringe, Gürtel (vgl. Lein, S. 398). Der Sinn und Zweck dahinter ist einerseits das Gefühl von gesteigertem Selbstbewusstsein und dem Hervorheben der Schönheit desjenigen und andererseits die Zurschaustellung von edlem Luxus und Reichtum durch teuer zu erwerbende Materialien wie Gold, Edelsteinen, Perlen, Elfenbein, Keramik, Federn und vielen weiteren (vgl. Lein, S. 398).

Der materielle Schmuck ist dabei zumeist abhängig von Trends und kann in verschiedensten Techniken, wie beispielsweise dem Gießen oder Stanzen hergestellt werden (vgl. Lein, S. 398). Im Jugendstil beispielsweise ging der Trend zu Motiven aus der Pflanzen- und Tierwelt mit fantasievollen Märchenwesen und Frauen und umgekehrt auch zu vereinzelt geometrischen Formgebungen (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.). Das Besondere in dieser Epoche war die Messung des Schmuckwertes anhand der künstlerischen Qualität der Werke und nicht allein durch die verwendeten Materialien wie Gold (vgl. Braunschweigisches Landesmuseum, o.S.).



In der Postmoderne hingegen waren Ohrringe, Ketten und Broschen mit architektonischen oder anderen abstrakten Motiven im Trend, vor allem mit intensiver Farbigkeit, dem Anschein von räumlicher Perspektive und der Glaskunst angelehnter Optik (vgl. Fischer, S. 28).

Bei Tattoos werden Motive und Muster durch Nadelstiche in die Haut gemalt/ gestochen und gegenüber dem "normalen Verständnis" von Schmuck kennen sie zwar auch modische Trends, werden aber trotz dessen oft an alte Ornamentik angelehnt, wie die der Kriegsbemalung der Kelten oder anderen Naturvölkern, die sie in ihrer Kultur für Zugehörigkeit, Rang und Religion benutzten (vgl. Lein, S. 414). Aktuelle Trends, die bei Tattoos zu erkennen sind stellen Line-Art-Bilder oder Muster dar, die mit reduzierten, bewegten Linien und größtmöglicher Abstraktion arbeiten.



Abbildung 171 (linke Seite): Patterns of Life, Volk der Ramnami

Abbildung 172: 'femme chauve souris' pendant, 1898-1900 von René Lalique

Abbildung 173: Kapitell-Pins als postmoderner Rückgriff

Mode



Heutzutage seien Textilien ein selbstverständliches Produkt der industrialisierten Massenerstellung, früher hingegen bedeuteten sie Ausdruck von gesellschaftlichen Rang, bestimmter Symbole und waren verschiedener Kulturen und/oder Epochen eigen, wie beispielsweise Leinen aus Ägypten, Seide aus Asien oder Brokatstoffe der Renaissance – was sich durch die globalisierte Welt aufgelöst hat, denn jetzt sind beinahe alle Stoffe überall verfügbar (vgl. Batterham, S. 18). Muster auf Mode seien bei der Herausstellung von Macht und gesellschaftlicher Rolle besonders effektiv und wichtig gewesen, quasi ganz nach dem Motto Kleider machen Leute hatten sie repräsentative Zwecke (vgl. Newall, Unwin, S. 8).

Vor allem sich wiederholende, rapportierende Muster sind derzeit in der Modebranche von wesentlicher Bedeutung. Beispiele gibt es dafür überall, in jeder Frauen- und auch Männerabteilung, mit Jäckchen in Hahnentritt-Muster, Blumenrapports auf Kleidern und Blusen, gestreiften Hemden und Karomustern auf Röcken, Mänteln oder sogar Taschen und Schals.

"All diese Muster besitzen eine gemeinsame Eigenschaft: Sie können unendlich oft wiederholt werden. Im Zeitalter der Massenproduktion von Textilien sind die einzigen Muster, die kommerziell lebensfähig sind, diejenigen, die sich ad infinitum wiederholen lassen." (Field/ Golubitsky, S. 148).

Das Karo gibt es als Muster schon sehr lange, ist aber bei den Schotten in besonderer Ausführung zu finden. Diese Art von Karos, die

auch heute auf Kleidung vielseitig zu sehen ist, hat eine bestimmte Zusammensetzung, die von der Webart und -reihenfolge der sogenannten Setts bestimmt wird und dadurch entweder ein symmetrisches oder asymmetrisches Gitter des Tartans entstehen lässt (vgl. Newall, Unwin, S. 246). Durch dieses einfache Grundprinzip lassen sich viele verschieden wirkende Muster, filigran oder gröber, kleinteilig oder mit großen Karos, mit vielen oder wenigen, bunten oder gedeckten Farben gestalten. Ein äußerst bekanntes Beispiel für die Varianz und die Mischung des Schottenkaros bildet die leider bereits verstorbene Designerin Vivienne Westwood ab, die das zum Teil als konservativ empfundene Musterprinzip in die Punkszene brachte.



Abbildung 174: Mustermix Chanel 2019/20

Ein Beispiel für gemixte Muster aus dem 19. Jahrhundert bilden amerikanische Quiltstoffe, bei denen mehrere Stofflagen zusammengenäht werden und wie Patchwork-Muster wirken. In Amerika fanden neue technische Herstellungsmethoden ab 1830 Einzug in die Stoffbranche und Quiltstoffe, die zuvor wie kleinteilige Kunstwerke mühselig per Hand zusammengenäht wurden, waren schneller und damit in Masse herstellbar (vgl. Newall, Unwin, S. 192). Die Auswahl der Stoffe bestimmte dabei grundlegend wie das Design wirkt, so gab es Quilts mit Zickzack-Muster und verschachtelten kontrastierenden Streifen, unterbrochen von größeren Quadraten und eine umfangreiche Auswahl an Musterstoffen, die die Streifen bilden, wie Karos, Punkten, Paisley oder Blumen (vgl. Newall, Unwin, S. 192 f).



Abbildung 175: Quilt-Look, Runway Ulla Johnson 2020

Ebenfalls zur selben Zeit wurde in Paris eine neue, recht prunkvolle Richtung eingeschlagen.

"Die ausladenden Reifröcke der 1850er- und 1860er-Jahre boten viel Platz für dekorative Elemente, wie z.B. auffallende geometrische Bordüren und zarte florale und gestickte Details. Muster wurden mit Bändern, Spitze, Volants und Rüschen gestaltet [..]." (Newall, Unwin, S. 198).

Dabei waren Muster- und Stoff-Mixe nicht unüblich, sondern wurden gezielt kontrastierend eingesetzt wie geometrische mit natürlichen Formen, die sich zu umfangreichen Mustern kombinierten; ebenso wie farbliche Abhebungen, die durch die neuen synthetischen Farben besonders beliebt waren (vgl. Newall, Unwin, S. 198). Das 20. Jahrhundert in Europa war auch im Textildesign stark geprägt von den Formen des Jugendstils. Genauso wie die Entwürfe in Möbel-, Werbe- und Tapetendesign waren unterschiedliche und teils kontrastierende Formen und Muster gleichzeitig vorherrschend: Die blumigen, organischen Formen und die geometrischen, sachlichen, die mit der Zeit immer abstrakter wurden (vgl. Newall, Unwin, S. 226).

So waren auch die Kleidungsstoffe versehen mit floralen, fließenden Landschaften, gedeckten oder auch bunten, im Kontrast zueinander stehenden Farben, ausdrucksstarken oder zurückhaltenden Mustern, figürlichen Motiven wie Insekten, aber auch gleichzeitig abstrakten Mustern wie spiralförmigen Täuschungen (vgl. Newall, Unwin, S. 226 f). Hochwertige Kleider hatten außerdem zumeist bestickte Borten, mit stilisierten Rosenblüten, zierlichen Motiven, kräftigen Farben und äußerst eleganten, fließenden Schnitten (vgl. Betz, S. 56 f).

"Entwicklungen im Zuge von Konstruktivismus, Bauhaus und Art déco hatten in Europa nicht nur zu einer zunehmenden Zahl abstrakter Muster geführt, sondern auch Innovationen beflügelt. In der Zeit vor dem Zweiten Weltkrieg war die Bandbreite an Textilmustern sehr weit gefächert. Einfache geometrische oder stilisierte organische Muster kontrastierten mit traditionelleren, aber farbenprächtigen floralen Entwürfen. Eigentümliche Sujets wurden in Muster übersetzt, wobei das Vermächtnis der vorausgegangenen 75 Jahre immer wieder adaptiert und fortgeschrieben wurde. Obwohl die modernistischen Prinzipien – so z.B. die Formel "form follows function" –, die Sinnhaftigkeit des Ornaments an sich ablehnten, entstanden auf immer neue und kreative Weise weitere Muster." (Newall, Unwin, S. 236).

Grundsätzlich verfolgte auch die Mode keinen einheitlichen Muster-Stil mehr, Individualität und eigener Geschmack konnten von den Konsumenten ausgelebt werden, denn es gab mehr und mehr von allen etwas.

Dabei wurden die entworfenen Muster immer spezieller, denn es gab Muster von Städtedraufsichten, Gebäuden, Blumenmuster, die in ihrer Kleinteilig- und Farbigkeit Fotos von ganzen Blumenwiesen glichen, stilisierte, beinahe eckige Schwäne in knalligem Orange und Weiß, die ohne die Betitlung kaum als solche zu erkennen wären und ebenfalls viele kulturelle Muster aus Japan oder Indien, die zwar abstraktere, aber immer noch sehr auf den Kulturkreis bezogene Formen beinhalteten (vgl. Newall, Unwin, S. 236 ff).

In den Jahren des Weltkrieges wurde die Stoffproduktion vor dem Hintergrund des Geldeinsparens heruntergefahren, Ressourcen mussten gespart werden, mehr als Alltagskleidung wurde kaum benötigt, die Muster daher kleiner und gedeckter (vgl. Newall, Unwin, S. 238). Häufige Verwendung fanden symbolisch sehr aufgeladene Kriegsmotive mit Flugzeugen und Munition, die dem patriotischen Gefühl dienlich sein sollten, daneben gab es geometrische, abstrakte Formen, die in ruhigen Farben wie sanftem

Grün, Bordeauxrot oder Creme erschienen und in Codes ebenfalls (verschlüsselte) Bedeutungen beinhalteten (vgl. Newall, Unwin, S. 238 f).

Für die Designvielfalt in der Mode war das 20. Jahrhundert ausschlaggebend und ebnete den Weg bis heute, wo Menschen Kleidung als individuellen Ausdruck ihrer selbst benutzen, sich gezielt inszenieren und nicht an einen vorherrschenden Stil gebunden sind.

Von 2000 bis 2010 wurde der Modemarkt noch globaler, Muster vielfältiger, sodass von kulturellen und ethnischen wie indigenen über historische wie barock-artige, zu konstruierten und modernen Motiven alles aufzufinden ist, häufig dabei auch in Kombination miteinander mit der Sprengung sozialer und kultureller Besonderheiten (vgl. Newall, Unwin, S. 258). Spannende Mustermixe zwischen Paisley, Stromlinien, Blütenranken, chinesischen und südamerikanischen Motiven, Patchwork, Gittern, Zickzack-Mustern oder umfangreicheren Ornamenten waren besonders im Trend (vgl. Newall, Unwin, S. 258 f).

Natürlich gibt es immer wieder Trends, die aufkommen und die Läden überschwemmen, seien es schrille 80er-Jahre Muster oder Schnitte wie in den 2000ern, dennoch herrscht eine große Formenvielfalt, aus der sich bedient werden kann.

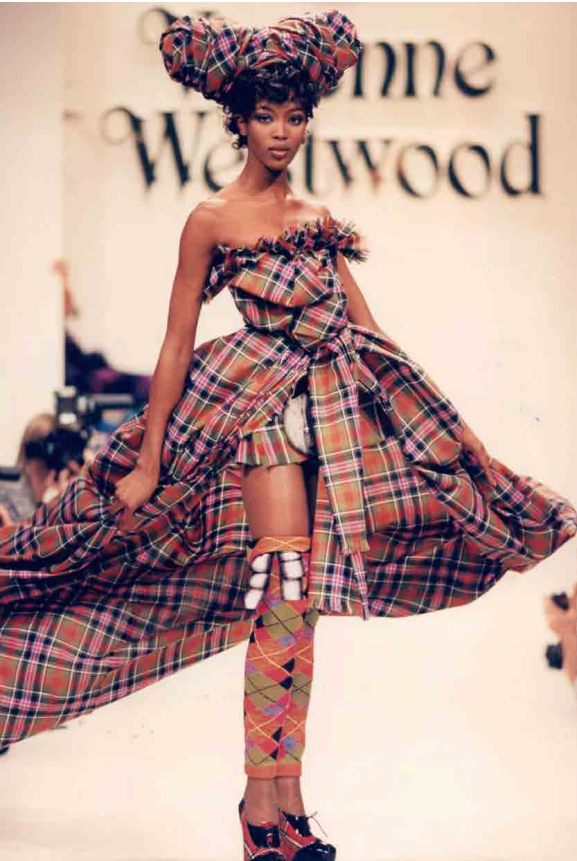


Abbildung 176: Vivienne Westwood Runway, 1994
 Abbildung 177: Fashion Illustration au den 1840ern
 Abbildung 178: Mode-Illustration von 1902
 Abbildung 179: Versace Kollektion 1991



VERLAG DER BAZAR-AUTEN-GESELLSCHAFT, BERLIN



2.7.3 Grafikdesign, Print und Kunst

Malerei ist mit als Ursprung der Ornamentik und Muster zu nennen. Maler setzten die dekorativen Akzente bereits sehr früh ein, sei es in der Renaissance mit symmetrischen Formen oder im Barock mit Putten und Deckenmalereien. Dabei beeinflussten sich die Künstler untereinander, nutzten neuste Erkenntnisse der Wissenschaft und schufen so ganz neue, innovative ornamentale Ausdrucksformen.

Nennenswerte Maler des Jugendstils sind unter anderem *Paul Gauguin*, der von Ornament-Entdecker in der Malerei *Émile Bernard* beeinflusst seine ornamentalen Tahiti-Bilder malte, der wiederum *Henri Matisse* für seine Bilder mit dekorativen Mustern auf Stoffen wie Tischdecken oder Vorhängen inspirierte (vgl. Lein, S. 356). Andere Künstler sind *Gustav Klimt* mit der Kombination von figürlichen Motiven und geometrisch-ornamentalen Flächen und *Friedensreich Hundertwasser* mit seinen ornamentalen Kunstwerken aus bunten Linien und Flächen (vgl. Lein, S. 356).

Die Ornamentik ist auch im Printbereich ein Mittel der Dekoration. Dort werden wiederholend Formen verwendet, um gesamte Seiten oder Flächen aufzulockern, Inhalte zu gliedern oder zu trennen und erklärt nie etwas - das wäre dann zur Illustration zuzuordnen (vgl. Luidl/Huber, S. 10). Verwendete alte Techniken sind dabei Schnitte, wie der Holz- oder Linolschnitt, Radierungen, Kupferstich, Hoch-, Flach- oder Tiefdruck und viele mehr (vgl. Luidl/Huber, S. 10 ff). In Wappen oder Emblemen haben die Muster eine repräsentative Wirkung, als Erkennungszeichen einer gewissen Abstammung, beinhalteten

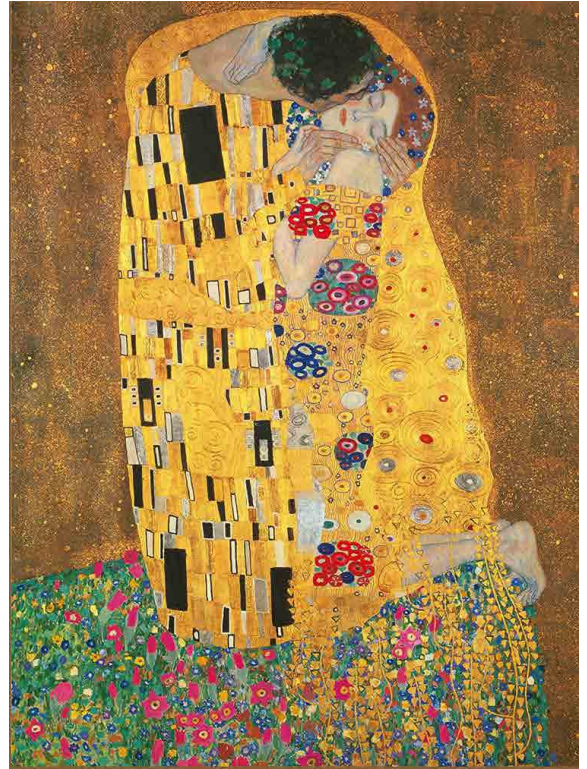


Abbildung 180: Gustav Klimt, der Kuss, 1907-8

meistens bestimmte Objekte, Tiere oder Pflanzen und bilden die frühe Form des heutigen Logos ab (vgl. Newall, Unwin, S. 13). In der jetzigen Zeit nutzen Designer zumeist die modernen Druckmöglichkeiten, aber auch die digitale Vorbereitung und stetige Optimierung von Mustern. Dabei sei auffällig, dass sowohl geometrische, als auch florale und organische Motive gekonnt miteinander kombiniert werden, es nicht mehr nur das Eine oder das Andere gibt und Formen wie Früchte, Pflanzen und Insekten so direkt verbunden mit Punkten, Vielecken und Linien auftauchen (vgl. Newall, Unwin, S. 264).

Schrift und Buchkunst

Die typografische Gestaltung bekam ab der Erfindung des Buchdrucks im Mittelalter einen großen Aufschwung, wo zunehmend eine Zusammenführung von Text und Bild in der religiösen Buchmalerei stattfand (vgl. Geiger, S. 228). Die Schriften an sich waren bereits in diverser Ausführung, in Majuskeln und Minuskeln, eckiger Kapitalschrift, Unzialschrift mit rundlicheren Formen, verschiedenen Kursivschriften vorhanden (vgl. Lein, S. 454). Ab der Gotik kamen insbesondere Fraktur- oder Texturschriften auf, die bis in die Unlesbarkeit gestaltet und wie Ornamente wirkten (vgl. Lein, S. 454). Diese sogenannten Zierschriften wurden nach der Antike immer wieder in vielen Kulturkreisen verwendet und neu entworfen, wobei es die Option gab, dass der Buchstabe an sich zum Ornament wurde (teils soweit, dass Tierformen oder Menschenwesen mit Verrenkungen die Buchstaben ausgestalteten) oder der Buchstabe in seiner Normalform bleibt und einen ornamentalen Charakter durch dekorative Elemente oder durch Einsetzen in einen Rahmen bekommt (vgl. Lein, S. 456).

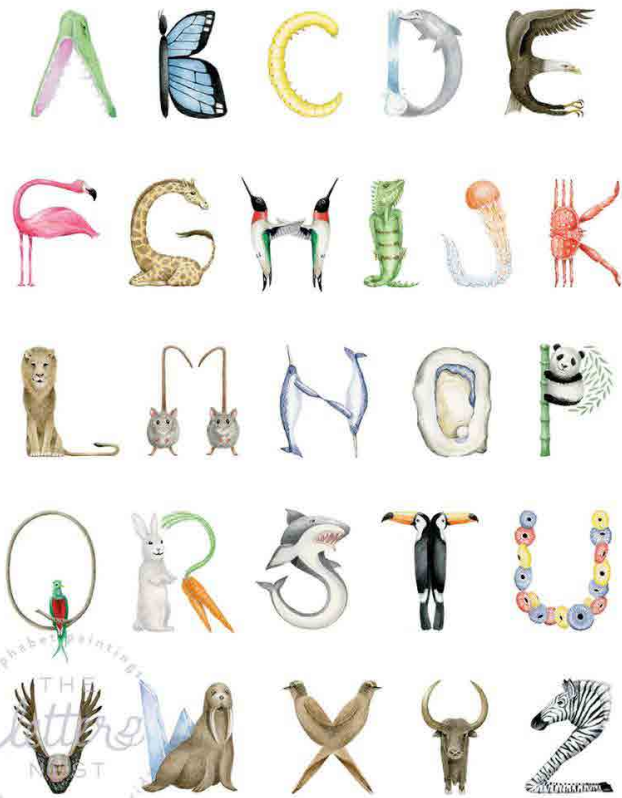
Erste Option, die sogenannten Bilderbuchstaben, galten im Mittelalter als größte Schwierigkeit, wobei auch zunehmend sowohl Pflanzenornamentik, als auch Fabelwesen ganze Buchstaben ausgestalteten und dem rein Rationellen etwas entgegengesetzten, was die Kirche der Zeit zu unterbinden versuchte – das Wort Gottes sollte über allem stehen (vgl. Geiger, S. 238 f).

Typografie-Experimente im 20. und 21. Jahrhundert basieren zumeist auf digitalen Schriften, finden unter anderem auf Plakaten ihre Anwendung und waren vor allem in der Postmoderne ein gern benutztes Mittel des Designausdrucks. Dabei müssen einzelne Buchstaben gar nicht als Ornament wirken, sondern auch ihre Anordnung miteinander kann ein Motiv ergeben oder Muster bilden, wie beispielsweise in Kaligrammen. Ein Kaligramm ist ein literarisches Werk, zumeist ein Gedicht, das durch seine Buchstabenanordnungen ein unabhängiges Motiv ergibt.

"Man denke etwa an die surfenden Zeilenwellen des kalifornischen Designers David Carson, die sich bis ins Unleserliche überlagern." (Geiger, S. 226).

Schriften sind also auch heute nicht nur rein funktional oder haben nicht immer den Anspruch daran - auch wenn zweckmäßige, rationale Fonts deutlich in der Mehrheit sind durch ihren Nutzen der Information. Vielmehr sei es spannend für Typografen Alphabete zu gestalten, die Bild und Buchstaben wieder miteinander verknüpfen, denn gut leserliche Schriften sind das genaue Gegenteil vom Bild und sinnlich wenig wahrnehmbar, sondern häufig reine Mittel zum Zweck der Informationsmitteilung (vgl. Geiger, S. 226 f). Die gilt zumindest in Europa, denn die chinesischen Schriftzeichen sind hingegen schon wie Bilder zu kategorisieren. Daraus lassen sich also zwei Richtungen der Typografie erkennen:

"Damit wird eine Codierung der Gestaltung sichtbar, die zwischen Funktion (Lesbarkeit) und Ornament (Bildlichkeit) immer wieder neu und anders wählen muss." (Geiger, S. 237).



alphabet paintings
 THE
 Nest
 by tully king mchris

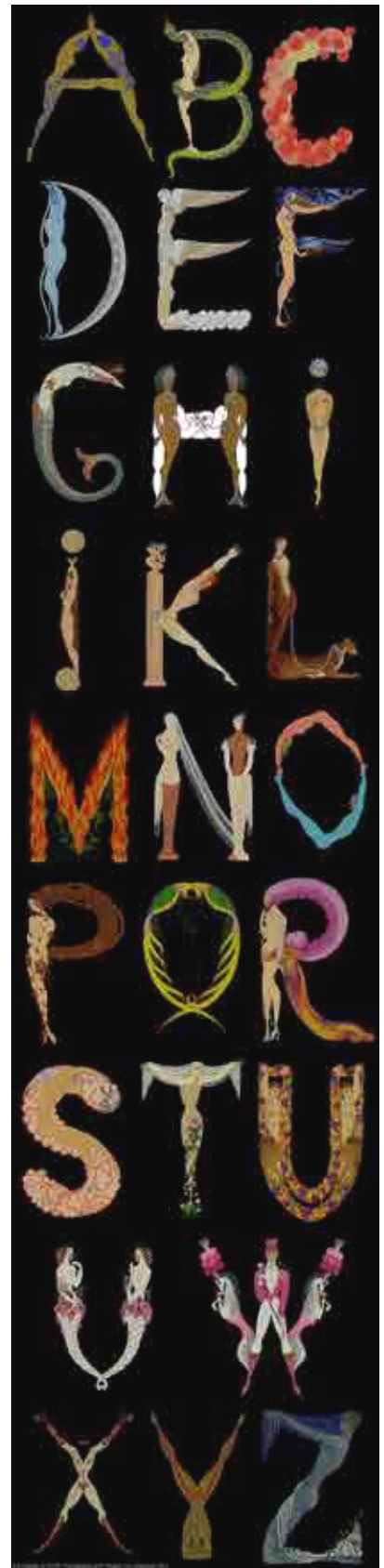


Abbildung 181: Moderne Bilderbuchstaben

Abbildung 182: Initialen aus dem Book of Kells, 800 n.Chr.

Abbildung 183: Alphabet von Erté

Abbildung 184: (rechts): Initial von 1200

Ein Beispiel der figürlichen Buchstabengestaltung sind Alphabete für Kinder, die entweder als Menschen, Tiere oder Gegenstände dargestellt werden und so den Kindern beim Umgang mit Wörtern mehr Spaß machen sollen (vgl. Geiger, S. 232). Aber auch bereits im 20. Jahrhundert und für die Zielgruppe der Erwachsenen wurde ein solches Alphabet entworfen, als Beispiel vom Modezeichner Erté, das in Jugendstil-Ästhetik erotische Frauen mit weiteren Gegenständen oder Tieren faszinierend gut lesbar zu Buchstaben zusammensetzt (vgl. Geiger, S. 241).

Initialen sind dekorative Anfangsbuchstaben eines Wortes oder Textes, die diesen deutlich hervorheben. Als veraltet oder sogar kitschig geltend, wird heute so gut wie kein Buch mehr mit Initialen ausgestattet. Bei der Gestaltung derer gäbe es einige Regeln, die einzuhalten sind, wenn das Initial stimmig auf der Buchseite wirken soll. So solle es vom Stil her zu dem handgeschriebenen Text passen und nach Möglichkeit dieselbe Schriftart beinhalten, nicht zu verschnörkelt oder stilisiert sein, um lesbar zu bleiben und angemessen gestellt werden, um sich auf der Seite zu integrieren (vgl. Carter, S. 14). Enthält die Buchseite vegetabile Ornamentik, ist zumeist auch das Initial mit Blumenranken versehen, damit es trotz des großen Platzes, das es einnimmt eine Symbiose mit der Seite eingeht.

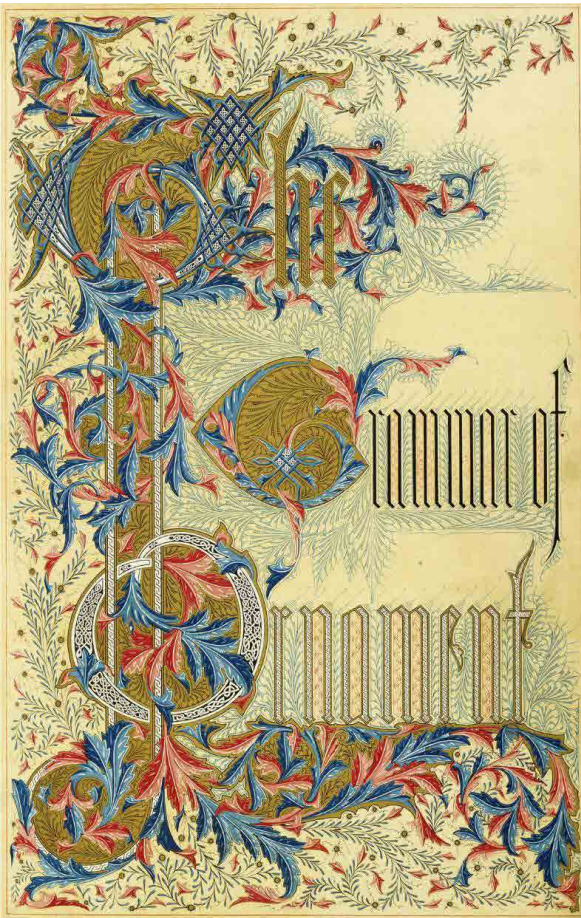
"Die kunstvollen Initialen zielen darauf, durch Farbglanz und Leuchtkraft, Vergoldung und Verzierung, Bordüren und Figuren das Buch zum illuminierten Gesamtkunstwerk zu erheben." (Geiger, S. 229).



Embleme sind definiert als sinnbildliche Darstellungen aus Wort und Bild, die aus dem Motto (Lemma), der Abbildung (Pictura/Icon) und dem Text (Epigramm) zusammengesetzt sind (vgl. Lein, S. 68). Genauso wie die Umrahmung haben sie auch ihren Ursprung in der Renaissance und wurden bereits 1531 in einem Musterbuch *"Emblematum Liber"* für Kunsthandwerker zusammengefasst, um sie auf Stoffe, Tapeten, Möbeln, Geschirr, Deckenmalerei, Stuckdekoration, Titelblätter, Druckermarken, Verlagssigneten anzuwenden und zu verbreiten (vgl. Lein, S. 68). Diese Musterbücher sorgten ab der Einführung des Buchdrucks für einen Aufschwung und eine große Verbreitung des Ornaments, viele beschäftigten sich anfänglich mit den Dekorationsformen in der Architektur. Ab dem 19. Jahrhundert und mit langsam einschreitender Industrialisierung, Massenherstellung und wachsendem Wohlstand der Bevölkerung wurde nach repräsentativen Musterbüchern gefragt, womit auch Kunsthandwerker den Zugang zu solchen Formansammlungen bekamen (vgl. Batterham, S. 15).

Diese neuartigen Musterbücher seien dabei in drei Gattungen einzuteilen:

- 1.) Stilrichtungen aus der Vergangenheit, überwiegend der Gotik, neu interpretiert für modernere Anwendungszwecke – Beispiele sind: "One Thousand and One Initial Letters" (1864, Owen Jones), "The Decorative Arts" (1851, Henry Shaw) (vgl. Batterham, S. 15).
- 2.) Einführung modernerer, der damaligen Zeit angepasster Stile der Ornamentik mit größter Innovation und Einfluss – Beispiele sind: "Studies in Design" (1874-76, Christopher Dresser) mit revolutionären Oberflächenmustern in nicht traditionellen Mustern und Werke von William Morris, der neuartigen Blumenmustern (vgl. Batterham, S. 16).
- 3.) Eine Art Enzyklopädie mit allen Ornamentformen der Vergangenheit, die den modernen Künstlern, Designern und Architekten als Inspiration diene – Beispiele sind: "Ornamente aller klassischer Kunstepochen" (1831, Wilhelm Zahn), "The Grammar of Ornament" (1856, Owen Jones) mit einer Zusammenstellung verschiedenster Schriften (vgl. Batterham, S. 16).



Später erschienen auch Loseblattsammlungen, Lernhefte für Rapportmuster in Schulen, Magazine mit Farbtafeln und Vorlagen, die zumeist in aufwendiger und kostspieliger Chromolithografie- (für einfache Abbildungen) und Porchoir-Technik (für die Illustrationen) gedruckt wurden (vgl. Batterham, S. 17).

Bücher entwickelten sich in ihrer dekorativen Ausgestaltung von der klassischen seitenfüllenden Buchmalerei zu moderneren Ansätzen mit ornamentalen, gedruckten Rahmungen. Vorbild sei um 1000 n. Chr. die ornamentale Metallbearbeitung gewesen: *"Die Formen und Farben [...] - verkettete Spiralen in roter Glaspaste, durch Cloisonné-Technik in Goldzellen eingefasster Granat, goldene oder silberne Tier- oder Flechtbandmuster – kamen sämtlich zur Anwendung."* (Newall, Unwin, S. 56). Davon ausgehend entstanden einige Gestaltungsprinzipien: ein lineares Raster als Grundlage der Seiten, symmetrische Kompositionen, Motivfelder und Bordüren unterbrochen durch Volutenranken im Flechtmustern, meist ein zentrales Motiv in einem Kreis in der Mitte (vgl. Newall, Unwin, S. 56).

Abbildung 185: The Grammar of Ornament, Owen Jones

Umrahmungen



In dieser Schmückungsform spielt das Ornament eine tragende Rolle, denn der Rahmen an sich ist die Kunst und tritt bereits seit der Renaissance auf (vgl. Lein, S. 426). Umrahmungen seien nach alter Ansicht immer zusammen mit dem zu Umrahmenden zu betrachten, denn es sei unsinnig gewesen sie dort anzubringen, wo keine zu dekorierende ist, sondern Leere – genau diese Art von Anbringung wurde aber ab dem Barock und Rokoko ausgereizt (vgl. Lein, S. 426).

Rahmen finden in allerlei Kunst- und Designdisziplinen Anwendung und können sowohl schlicht, als auch opulent ornamental aufgebaut sein. In der Architektur gibt es Tür- und Fensterumrahmungen, bei der Inneneinrichtung Rahmen auf Schubladen mit Intarsien oder Schnitzereien und in der Malerei die allgemein bekannten alten Rahmen in Gold aus Holz oder aus Bronze in den verschiedensten Grundformen von Rechteck bis Ellipse (vgl. Lein, S. 426). Motive der rein dekorativen Gemäldeumrahmungen sind das Kartuschenwerk, meist aus aufgerollten Bandstreifen, Voluten oder verwandtem Schnörkelwerk, zusätzlich Akanthusblätter, Palmetten, Früchte und Engelsköpfe (vgl. Lein, S. 426, 429).

Bei der Nutzung im Bereich Buch und Schrift wurde seit dem Mittelalter der Rahmen erst gemalt und dann mit dem Buchdruck vielfach gedruckt für Karten, Lesezeichen, Titelblätter, auf Textseiten, um Überschriften oder einzelnen Initialen mit verschiedensten Muster und Ornamenten genutzt (vgl. Lein, S. 431).

Neben einzelnen Buchstaben, Schriften und Rahmungen wurden auch gesamten Bücher mit Ornamenten versehen und vielmals sehr hochwertig ausgeschmückt. Der Begriff Illumination wird dabei verwendet, um die Verzierung von Innenseiten mit bunten, goldenen oder silbernen Buchstaben zu beschreiben (vgl. Carter, S. 7).

„Von Anfang an wurde das geschriebene Wort mit Illustrationen ausgeschmückt und verstärkt. [...] Die alten Texte wurden mit prächtigen Details verschönt.“ (Carter, S. 7).

Das irische Buch *„The Books of Kells“* sei dabei ein prunkvolles und ornamentreiches Beispiel aus dem Mittelalter, wo die Buchgestaltung vor der Erfindung des Buchdrucks in Mitte des 15. Jahrhunderts zumeist noch mit Gänse- oder Rohrfeder stattfand und Gold zur Veredelung der Seiten verwendete (vgl. Carter, S. 7).

Mit der neuen Technik wurden handgeschriebene und -gemalte Bücher folglich unattraktiver, bis Ende des 18. Jahrhunderts William Morris mit seinen von Ornamentik und Muster überladenen Büchern der Arts & Crafts-Bewegung neues Interesse weckte (vgl. Carter, S. 7).

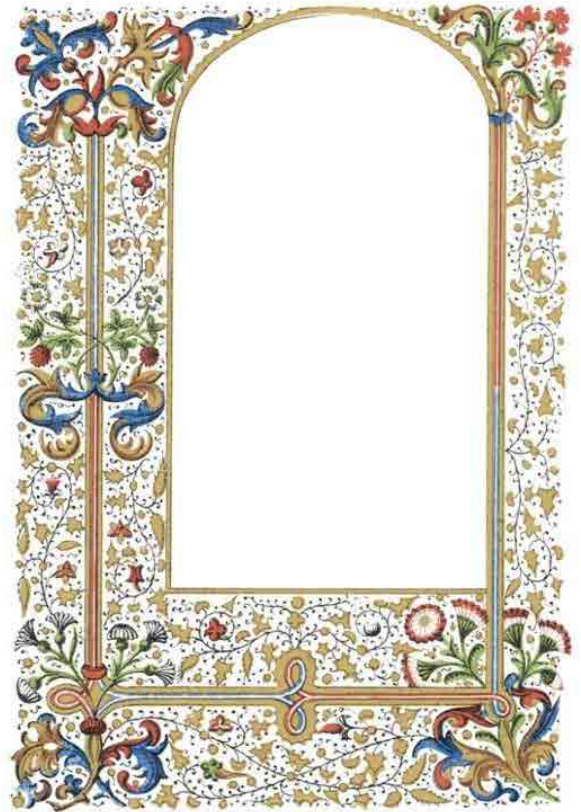


Abbildung 186: Auszug Book of Kells

Abbildung 187: Gemälde der Mona Lisa mit Rahmen

Abbildung 188: Rahmen in der Buchmalerei

Abbildung 189: Rahmen mit Blättern und Früchten, 1790

Graffiti



Jeder kennt die Motive oder Wörter, die mit Spraydose an Wände oder Züge gesprüht werden. Vielfach als Vandalismus angesehen ist das Graffiti aber auch Form von Kunst. So überzeugen auch Jean-Michel Basquiat und Keith Haring in der amerikanischen Kunstszene mit den Sprühbildern (vgl. Lein, S. 149). Über die Geschichte hinweg sei das Graffiti bereits in Erscheinung getreten. So zuerst als in Fläche eingeritzte Zeichnungen oder Höhlenmalerei, darauffolgend mit Ritzzeichnungen im Alten Ägypten und der Antike und seit den 1960ern nun modern mit Sprühfarbe und Markern (vgl. Lein, S. 148).

In der Graffiti-Art sind es meist die Buchstaben, die einen ornamentalen Charakter erhalten, denn sie werden häufig miteinander verknüpft, breit oder lang gezogen, mit Unterstreichungen hervorgehoben und mit der wichtigsten Eigenschaft Rhythmus und Dynamik versehen (vgl. Lein, S. 148 f). Entweder sind sie zu Begriffen aus deutlich gegliederten Buchstaben mit Farbumrandungen oder zu Wörtern im "Wild Style" durch ein Verflechten der einzelnen Buchstaben ineinander zu nicht sortierbarem Buchstaben-Wirrwarr organisiert (vgl. Lein, S. 148). Die zweite Art hat zumeist einen kunstvoll ornamentalen Look, besonders wenn zusätzlich Ballon-Buchstaben einbezogen werden, die mittlerweile auch häufig auf Werbeplakaten Anwendung finden (vgl. Lein, S. 149).



Abbildung 190: Graffiti an Hostel in Berlin

2.7.4 Computergeneriert

"Ein grundlegender und nur vom Computer zu leistender Beitrag bei der Entstehung von Computer-Grafik ist das Zufallselement, mit dem ein am Bildschirm entwickeltes Muster in unendlicher Weise abgewandelt werden kann. Beliebige Elemente wie Punkt, Kreis, Linie oder Fläche, aber auch gegenständliche Darstellungen können mit Hilfe des Computers verändert, verformt, gedehnt oder in serieller Folge eingesetzt werden. Da jedoch letztlich der Mensch mit seinen an der traditionellen Kunst geschulten Seherfahrung für die am Computer geschaffenen Werke verantwortlich ist, sind zahlreiche frühe Arbeiten der Computer-Grafik unmittelbar von der Kunst beeinflusst." (Lein, S. 55).

Computergrafik

Der Start der Grafik und Kunst durch den Computer sei in den programmgesteuerten grafischen Systemen zu sehen, die zur Präsentation von wissenschaftlichen Ergebnissen in Diagrammen und anderen Formen dienten (vgl. Lein, S. 54). Von da aus wurden die sehr simplen 2D-Grafiken dem wachsenden Bedarf der Menschen angepasst, neue Software mit auch räumlicher Darstellung entwickelt und für Einsatzbereiche in Medizin, Produktentwicklung, Architektur, Film und Gaming gestaltet (vgl. Lein, S. 54).

Folgend wurde im Jahr 1963 der erste Wettbewerb für visuell schöne Computergrafik ausgerufen, das Jahr 1965 gilt als Geburtsjahr der Computerkunst durch die Künstler Georg Nees, A. Michael Noll und Frieder Nake und in 1970 wurde erstmals Computerkunst auf der Biennale Venedig ausgestellt (vgl. Lein, S. 54 f).

Die Weiterentwicklungen fanden und finden auch noch heute durch immer wieder neue Techniken, Softwareprogramme und somit breiteren Möglichkeiten Schlag auf Schlag in zunehmend kleineren Zeitabständen statt.

Edgar Lein schrieb diesen zitierten Absatz bereits im Jahr 2004, indem Adobe Photoshop und Co. eine geringe Anzahl an Werkzeugen und weder Plug-Ins, besondere Effekte, noch großartige Rechenleistung besaßen.

Martin Schuster leistete dazu in seinem Buch 1975 eine aus heutiger Sicht spannende Aussage:

"Zur Zeit ist die Computergrafik noch keine reine Anwendung einer theoretisch gesicherten Ästhetik, sondern ein Experimentieren mit den Möglichkeiten der Maschinen, wobei der Mensch immer noch die Produkte seligiert und absichtlich verändert, die dann – gelegentlich signiert – der Öffentlichkeit vorgelegt werden. Es ist also nicht allein die Maschine, die den ästhetischen Prozeß [sic] bestimmt, sondern das Werk entsteht im Wechselwirkung von Maschine und Mensch." (Schuster, S. 59).

Auch Michael Field und Martin Golubitsky sahen circa 20 Jahre später den Computer als reines Hilfsmittel der Gestaltung:

"Er (der Computer) tut genau das, was ihm gesagt wird, nicht mehr und nicht weniger. Um unsere Bilder zu erzeugen, müssen wir dem Computer genau sagen, was er tun soll und zwischendurch unsere eigenen Fehler korrigieren. [...] Im Prinzip muß [sic] er nur wissen, welche Lichtpunkte auf dem Bildschirm er anknipsen soll und in welcher Farbe." (Field/ Golubitsky, S. 15).

Interessanterweise ist die Lage in 2023 vom Prinzip her dieselbe, denn auch alles, was die künstliche Intelligenz nach jetzigem Stand herausgibt, ist im Endeffekt beeinflusst oder auch komplettes Ergebnis dessen, was zuvor eingefüttert wurde. Auch generative Gestaltung mit den unterschiedlichsten visuellen Erscheinungen für beispielsweise ein Magazin ist ein Resultat dessen, was der Designer von sich aus vorgibt. Werden Parameter wie ein schwarz-weißes Cover, H1-Überschriften in einer Typewriter-Font, Fließtext in Calibri, Bild großformatig im Anschnitt und die Texte für die Themen eingegeben, so kann sich ungefähr vorgestellt werden, was ausgegeben wird, jedoch in vielerlei Ausführung was die Anordnung und die Wirkung betrifft. Auch hier bestimmt noch der Mensch das Wesentliche und der Computer gibt das Element Zufall hinzu.

Dennoch sei die computergenerierte Grafik und Kunst bereits 2004 in Bezug auf den künstlerischen Eigenwert kritisch gesehen worden, fand aber schon vor knapp 20 Jahren Einsatz in Bereichen wie Entwurfsprozessen, der Bauplanung, bei Mustern für Stoffe, Tapeten, Bodenbeläge, beim Gestalten von Plakaten, Layout von Zeitschriften und Büchern und vielen mehr (vgl. Lein, S. 55). Einige, frühe Experimente zur Muster-generierung zeigen, dass Computerprogramme Formen aus der Natur oder nach dem Abbild der Menschen nachahmen können, diese aber nicht auf ästhetischen Grundsätzen, wie den Gestaltungsgesetzen, basieren, sondern auf rationalen Formeln der Mathematik und theoretischer Programmiersprache (vgl. Field/ Golubitsky, S. 3). Hierdurch auch wieder eine Abgrenzung von Computer und Künstler oder Designer. Der Computer arbeitet nach Logik, bereits vorhandenem Material und eingegebenen Parametern, der gestaltende Mensch nach Ästhetik, Gefühl und Ausdruck, neben festgelegten Gesetzen wie Symmetrie, Perspektive und weiteren wissenschaftlich erklärbaren Darstellungsmitteln.

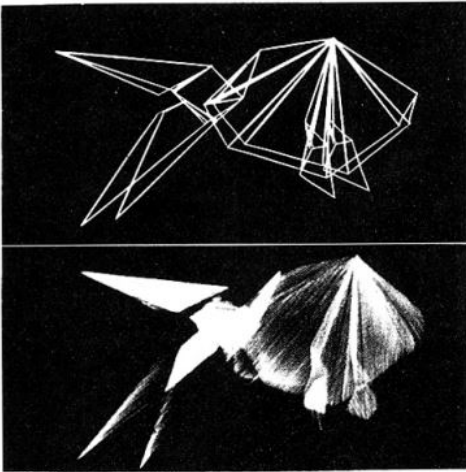
Was die Ornamentik betrifft, bieten die Computer-Programme unzählige Hilfsmittel, die beim Kreieren von Formen und gänzlich neuen Ornamenten, die unendlich verändert und angepasst werden können (vgl. Lein, S. 55).

"Digitale Technologie hat das Muster-design von Grund auf verändert, die Entwerfsmöglichkeiten haben sich erweitert und das Thema fand Eingang in die virtuelle Welt. Inzwischen können Muster interaktiv auf Webseiten und als PDF [...] auf einer Oberfläche betrachtet werden, die keine materielle Form hat. Designer haben die Möglichkeit, Farben und Formen zu erforschen, damit zu experimentieren und sie zu manipulieren, unabhängig von den Beschränkungen der Materie."

(Newall, Unwin, S. 256).

Durch diese scheinbar unzähligen Wege des Gestaltens seien auch ganz neue Individualisierungsprozesse möglich, die den Nutzern mehr Ausdruck von Identität und mehr Auswahl bieten (vgl. Newall, Unwin, S. 257).

Ein treffendes und anschauliches Beispiel sind die vielen Werkzeuge bei Adobe Illustrator, wie Skalieren, Rotieren, Spiegeln, Verzerren, die durch wenig Aufwand und ein paar Klicks für ganz neue Formen mit verschiedensten Wirkungen führen. Reizvoll sei auch bereits in den 70ern die Möglichkeit von regelmäßigen Musterbildungen durch Superzeichen und den Einsatz des Attributs Zufall gewesen, der für Abwechslung beim Betrachten sorgte (vgl. Schuster, S. 64).



8. Charles Csuri. "Computer Graphics and Art,"
Proceedings of the IEEE, Vol. 62, No. 4,
April, 1974, p. 311.

Abbildung 191: Grafikexperiment am Computer mit
einem Papierflieger-Motiv, ca. 1976

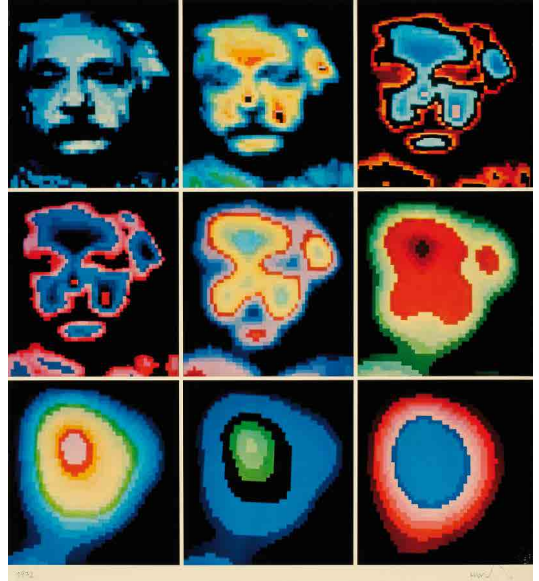


Abbildung 192: Franke/ van Kranenbrock/ Schenk: Port-
rait Albert Einstein, 1972



Abbildung 193: KI-Generiertes Bild mit Hilfe von Dall-E,
Parameter: computergeneriertes Muster in Farbe

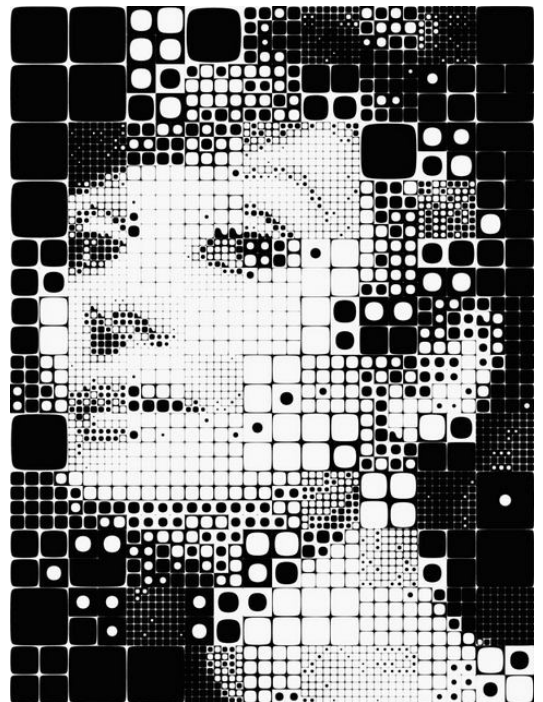


Abbildung 194: Audrey Hepburn neu generiert

Zwischenfazit

In der Welt der Ornamente und Muster spielen verschiedene Formgebungen und Gestaltungs- oder Ordnungsgrundsätzen eine wesentliche Rolle. So wurden Naturformen mit anscheinlicher Symmetrie, Wachstumsprinzipien und der allgemeinen Empfindung von Schönheit herausgestellt, aber auch stilisierte Formen mit der Herausstellung besonderer Ausdrucksformen, dem Auslassen unwichtiger Details und der generellen Reduzierung auf die wesentliche Gestalt. Dazu gehören auch noch konstruierte Formen, die geometrische Prinzipien als Grundlage nutzen und auch freie Formen, die sich von den starren Gestaltungsmechanismen lösen, die Gefühle oder Gedanken in den Fokus stellen und somit Ausdruck und Rhythmus vermitteln.

In Bezug auf Konstruktion und Freiheit sind dabei auch nochmals die Begriffe Ordnung und Chaos anzusprechen. Ordnung kann durch Konstruktionen wie Raster oder Symmetrien geschaffen werden. Symmetrien sind häufig in Mustern anzutreffen, bei sechseckigen Honigwaben, gotischen Fenstern, Parkettboden und Kacheln in Fliesen, wobei diese in ihrer klassischen Form sehr statisch, äußerst geometrisch konstruiert wirken. Geometrische Formenbildungen sind allgemein eine Zusammenstellung aus reduzierten Zeichen mit einer ausgereiften Ordnung und bilden die älteste Ornamentikform ab, wobei sie sich immer an der Natur orientierte und diese abstrahierte. Dem entgegen steht die Unordnung oder das Chaos, bei dem scheinbar keine Gestaltungsvorschriften vorhanden sind, Struktur und Form fehlen, Zufall, Unvorhergesehenes dominieren und spannende Dynamik entsteht.

Im Gegensatz zur Konstruktion, aber nicht zur Symmetrie stehen die Naturformen. Die Natur hatte schon immer eine Anziehungskraft auf die Menschen, da sie als schön/ ästhetisch gilt durch Harmonie, Proportion, Ruhe und Ordnung, aber auch symbolisch beladen ist. Blatt- und Blütenformen waren vielseitig Vorbilder für realitätsgetreue Mustermotive oder abstrahierten Gestaltungsweisen. Naturbilder sind dabei überraschenderweise symmetrisch und regelmäßig, es gibt keine langweilige identische Regelmäßigkeit, keine extreme Unordnung mit vielen Formen, sondern ein immer wiederkehrendes Gesamtprinzip, das einfach erkennbar ist. Dabei gab und gibt es nicht nur pflanzliche Motive, sondern auch tierische, wie die des Löwen oder Adlers, wobei jeder Kulturraum sie anders nutzte und interpretierte.

Einer, der diese Naturschönheit immer wieder in Muster aufgegriffen hat, da er sie in der Industrie bedroht sah, ist der Arts-and-Crafts Pionier William Morris. Er erschuf sich unendlich rapportierende Muster für Tapeten, Bücher, Papiere und Möbel nach dem Vorbild natürlicher und mittelalterlicher Formen, die feine, stilisierte Pflanzenformen enthielten und wenig anatomische Details beinhalteten. Seine Haltung zum Ornament ist dabei nochmal herauszustellen. Ornamentik bedeutete für ihn kein Luxus, solange sie der Schönheit des Objektes oder Raumes dient, denn ohne Funktion habe das Ornament laut ihm keine Daseinsberechtigung. Darin sind bereits erste Ansätze des später so schlichten Funktionalismus zu sehen. Ebenso waren erste Raster zu sehen, die bei ihm Ornament und Buchkunst geschmackvoll ausgestalten sollten.

Anders aber auch natürlich setzte Alfons Mucha vor allem die (mysteriösen) Frauen in Szene und wurde Meister der schwingenden Formen der Haare, Kleider oder Pflanzenranken der Plakatkunst des Jugendstils.

Aber auch weitere Disziplinen bedienen sich der Mustergestaltung, so natürlich auch Computerprogramme, die entweder recht selbstständig Designs auswerfen oder den Gestalter als Fadenzieher benötigen und auch die Fotografie, wo Muster vielleicht nicht sofort vermutet werden. Christian Schads Collagenexperimente und vor allem Andres Gurskys Musterszenarien zeigen eindrucksvoll die Reichweite, in der sich solche Gestaltungsformen ausleben erstrecken können. Dabei ist deutlich zu nennen, dass Gurskys Werke besonders wirken, da sie auf den ersten Blick den Eindruck eines großen sich wiederholenden Muster mit Ordnung geben, auf den zweiten Blick aber Chaos und Unregelmäßigkeiten freilegen. Ordnung und Chaos also auch in der Fotografie als Mittel der Spannung innerhalb von scheinbar symmetrischen und linearen Mustergebilden, dass das vorerst perfekte Ornament unerschwinglich zu zersprengen wagt.

Einsatzmöglichkeiten sind daher so divers wie auch die Medienformen, in denen Muster und Ornamente gestaltet werden, wobei dort natürlich auch ein Wechsel der Epochen und damit zusammenhängend der Stile auszumachen ist. So sind vor allem ältere Möbeldesigns überzogen von Ornamentik jeglicher Form: als Intarsien, gedrehte Tischbeine mit Tierfüßen, Schnitzereien, aufgesetzten Ornamentkronen an Stühlen und, heute als kitschig angesehenen Zierschränken, deren Funktion nur die Dekoration ist. Diese

Arbeiten sind in Handarbeit entstanden, welche überwiegend der Natur die Formen entnahm. Später folgte ein klarerer, geradliniger Stil, der bis heute mehr geometrische Formen betont.

Wie auch schon zuvor angesprochen ist dem Menschen ein gewisses Dekorationsbedürfnis inne, das sich auch auf seinen Körper widerspiegelt. So gelten Tattoos und Schmuck als dauerhafte oder temporäre Schmückung des eigenen Körpers, wobei aktuellen stilistischen Trend gefolgt wird oder auch kulturelle Motive wie Bandornamente bei den Kelten verwendet werden. Ebenso verhält sich dieses Phänomen in der Mode, wo die Mustergestaltung ihren Höhepunkt findet. Wo früher Muster als Ausdruck von gesellschaftlichem Rang und Macht standen, bedienen sie heute ein Bedürfnis nach Individualität und dem Ausleben seines eigenen Geschmacks. Insbesondere rapportierende Muster sind in Zeiten von Massenherstellung und Fast Fashion das wirtschaftliche Mittel der Industrie. In der Mode gibt es heute auch keine Grenzen mehr, so gibt es Stoffe mit floralen Motiven, fließenden Landschaften, ausdrucksstarken oder zurückhaltenden Mustern, figürlichen Motiven, aber auch gleichzeitig abstrakten Mustern wie optischen Täuschungen. Kurz gesagt: kein einheitlicher Muster-Stil mehr, Individualität und eigener Geschmack können ausgelebt werden.

Was für die aufgezählten Bereiche gilt, gilt ebenso für das Grafikdesign und die Kunst. Ornamente und Muster sind überall Mittel der Dekoration, die auch auf Plakaten oder Gemälden benutzt werden, um plakativ zu wirken, Spannung zu erzeugen oder einfach ein menschliches Bedürfnis nach Schönheit nachgehen wollen.



PSYCHOLOGISCHE BETRACHTUNGEN

Wahrnehmung und Wirkung

3. Psychologische Betrachtungen

Formen, Farben und Anmutungen können in Menschen gezielte Wirkungen erzeugen. Ist der Einsatz dieser Gestaltungsmittel gut durchdacht, lassen sich bestimmte Werbezwecke, Assoziationen und Empfindungen auslösen.

"Wirkung beginnt schon mit dem ersten Kontakt mit einem Design. Es löst innerhalb weniger Sekunden vielfältige und vielschichtige Erlebnisprozesse beim Betrachter aus: Gedanken, Gefühle, Eindrücke, atmosphärische Anmutungen und Erinnerungen, die gar nichts direkt mit dem Dargestellten zu tun haben."

(Heimann/ Schütz, S. 19).

Spannend in Design und Kunst ist es, woher diese Reaktionen rühren, wie sie hervorgerufen werden können und diese Erkenntnisse in den Gestaltungen umzusetzen.

"Je besser ein Designer die Prinzipien der psychologischen Wirkung kennt, desto gezielter kann er seine Designs gestalten, um den Betrachter in gewünschter Weise anzusprechen und z.B. vom Kauf eines Produktes zu überzeugen. Weiß man, was die Menschen bewegt, fasziniert oder ängstigt und wie und warum Bilder, Formen, Farben und Stilmittel auf den Betrachter in bestimmter Weise wirken, kann man diese Gestaltungsmittel gekonnt einsetzen"

(Heimann/ Schütz, S. 9).

Jedoch seien Design und Psychologie vorab in ihrer Intention zu unterscheiden. Das Design beschäftigt sich mit der ästhetischen Gestaltung von Dingen ausgehend von der Frage, wie Elemente dargestellt werden müssen, um bei der Zielgruppe auf die gewünschte Weise zu wirken, betreibt Entwurfsprozesse, variiert, optimiert, lebt sich kreativ aus und die Psychologie in dem Bereich widmet sich analytisch der Frage, warum diese Wirkung ausgelöst wird, was in den Betrachtern vor sich geht, welche Mittel zu welcher Reaktion führen und dokumentiert diese Erkenntnisse wissenschaftlich (vgl. Heimann/ Schütz, S. 9 f). Trotz der verschiedenen Blickpunkte sei jedoch das Hauptobjekt, der Mensch, gleich:

"Psychologie will herausfinden, wie Design auf Menschen wirkt, der Designer will Menschen mit einer Kreation erreichen"

(Heimann/ Schütz, S. 10).

Ein spannendes Experiment stellt dabei immer wieder jenes von *Wolfgang Köhler* zu "*Maluma und Takete*" im Jahr 1929 dar (vgl. Wäger, S. 94). Er zeigte einigen Menschen zwei freie Formen, eine mit Rundungen und eine mit Ecken. Dazu kam die Frage, welche der Formen zum Fantasiewort *Maluma* und welche zu *Takete* passen würde. Beinahe alle Probanden ordneten *Maluma* der runden, weichen und *Takete* der spitzen, kantigen Form zu. Anmutungen, sei es über Sprache oder Aussehen, stellen ein "[...] *gefühlsmäßiges, unbestimmtes Eindruckserlebnis*" (Wäger, S. 94) dar, zeigen wie sich eine Form, eine Aussprache, etwas Gemaltes anfühlt oder wirkt und ist nicht messbar und schwierig zu umschreiben. Daher ruht eben auch die Verbindung weich und rund, eckig und hart, kantig. Andere Erklärungen ziehen eine Analogie zwischen Bild und Ton hinzu, bei der Zuordnungen durch die Dynamik der Wörter stattfinden (vgl. Spachtholz, S. 9). Zudem ist beiläufig erkennbar, dass viele Menschen gleich denken oder wahrnehmen. Nicht Jede und Jeder hat komplett abweichende Assoziationen zu bestimmten Designs, sondern es gibt kollektive Übereinstimmungen. Die Gestaltung oder Form von Dingen kann an vielerlei Erinnerungen anknüpfen, aber auch bestimmte Vorstellungen und Assoziationsräume auslösen,

so auch in diesem Experiment, wo sehr simple Formen bereits viel Deutungsspielraum bieten können (vgl. Heimann/ Schütz, S. 20). Eine andere Erklärung dazu zeigt die Theorie von *Theodor Lipps* im Jahr 1900, in der er aus sagt, dass Rezipienten sich in den angeschauten Gegenstand oder das Bild hineinversetzen und somit die Form in einem "*Empathie-Erlebnis*" fühlen (vgl. Schuster, S. 41). Mit der Auffassung des "*Isomorphieprinzips*" sagte *Rudolf Arnheim* 1954 hingegen, dass es beim Wahrnehmen Ähnlichkeiten in Ausdrucksweise, Klang, der aufgenommenen Stimmung den Bewegungen gibt:

"Dieses Prinzip beinhaltet die Behauptung, daß [sic] die Organisation der Wahrnehmung und die Organisation der wirklichen physikalischen Welt nach den gleichen Strukturgesetzmäßigkeiten aufgebaut sei." (Schuster, S. 41).

Spannend sind dabei die zwei Meinungen von Wahrnehmung als Empathie-Geschehen und Wahrnehmung als aktives Abgleichen der Ähnlichkeiten und Erfahrungen, die sich durch näheres Betrachten der psychologischen Erkenntnisse zu Kunst, Design und Wahrnehmen widerlegen oder bestätigen lassen.

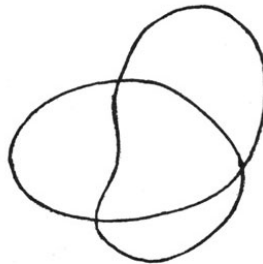


FIG. 18

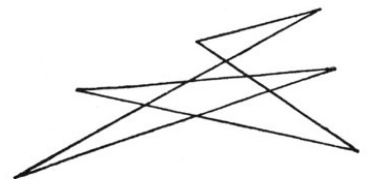


FIG. 19

Abbildung 195: Figur 18 = Maluma, Figur 19 = Takete

Zur Wirkung von Design lassen sich ein paar grundlegende Erkenntnisse der psychologischen Forschung vorab aufzählen, die Gestaltern beim Entwerfen helfen.

*

Bilder haben eine sehr große Wirkung und bekommen eine größere Relevanz, wenn sie Assoziationen beim Betrachten auslösen, die an persönliche Erinnerungen, Wünsche oder Vorlieben der Rezipienten anknüpfen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 23 f). Dabei gibt es gibt viele Themen, die eine große Menge an Menschen einer Gesellschaft ansprechen, die zwar von jedem unterschiedlich stark gewertet werden, aber in jedem etwas auslösen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 24).

*

Simple Dinge wie Typografie oder der abgebildete Stil und die Farbauswahl, also das Umfeld eines Bildes, in das es gestellt es kann seine Wirkung und Bedeutung komplett verändern, sogar die angeblich gefühlte Temperatur, den Geruch oder Geschmack. Begriffe wie Holzhütte und Kamin lassen ein Bett wärmer wirken als die Begriffe Metall und Gefängnis – aus einem komfortablen Ski-Urlaub in den Bergen wird eine Dokumentation über die Unterbringung von Inhaftierten (vgl. Heimann/ Schütz, S. 28 f).

*

Kleine äußerliche Änderungen können also auch immer die Wirkung stark verändern, obwohl der Inhalt derselbe ist. Die Wirkung von etwas Dargestellten kann also immer gesteuert werden und ist nicht vollkommen willkürlich.

"Als Designer muss man in der Regel nicht wissen, ob ein Design gefällt oder nicht, sondern welche Wirkungen es erzeugt: Welche Assoziationsräume es eröffnet und an welche Bedeutungen es im Betrachter andockt." (Heimann/ Schütz, S. 28).

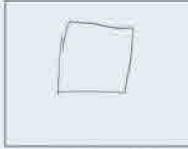
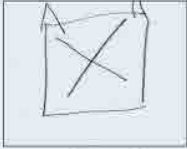
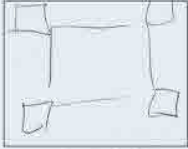
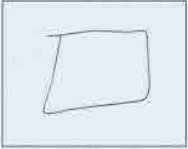
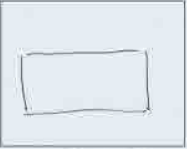
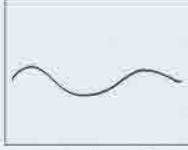



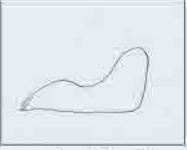



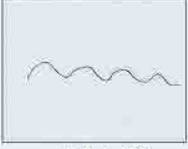

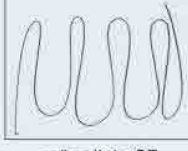



















Sicherheit	 weiblich, 57	 weiblich, 60	 männlich, 27	 weiblich, 30	 weiblich, 50
Gemütlichkeit	 männlich, 49	 weiblich, 50	 weiblich, 57	 männlich, 27	 männlich, 48
Angst	 männlich, 48	 männlich, 27	 weiblich, 47	 weiblich, 60	 männlich, 49
Lebendigkeit	 männlich, 27	 weiblich, 28	 weiblich, 30	 weiblich, 50	 weiblich, 39
Ausgeglichenheit	 männlich, 49	 männlich, 48	 männlich, 27	 weiblich, 47	 weiblich, 60
Genuss	 weiblich, 60	 weiblich, 50	 weiblich, 57	 weiblich, 26	 männlich, 48
Eleganz	 weiblich, 60	 männlich, 49	 weiblich, 50	 männlich, 47	 männlich, 27

Abbildung 196: Assoziationen von Form und Gefühl



„Eine gemusterte Tapete kann eine beruhigende Wirkung haben, weil sie alleine durch die ständige Wiederkehr der gleichen Elemente Vertrautheit, Verlässlichkeit, Rhythmus und Ordnung vermittelt. Je nach Machart und Zusammenhang kann sie natürlich auch Langeweile und Biederkeit verströmen.“

*Monika Heimann, Michael Schütz,
[Wie Design wirkt: Psychologische
Prinzipien erfolgreicher Gestaltung]*

3.1 Der Mensch und das Wahrnehmen

"Wir glauben üblicherweise, dass wir die Welt so sehen, wie sie ist. Tatsächlich jedoch sind die Bilder, die uns zu Bewusstsein kommen, keine exakten Abbildungen der Umwelt, sondern vielmehr Interpretationen des Gehirns der von den Augen übermittelten Informationen. Wir sehen Realität nicht, wir konstruieren sie." (Wäger, S. 31).

Die Forschung zeigt, dass das Sehen sowohl physiologisch, als auch psychologisch betrachtet, nicht wie eine fotografische Ansicht der Umwelt, sondern vielmehr als Datenverarbeitung zu verstehen ist (vgl. Schuster, S. 19, 23).

"Mit unseren Sinnesorganen nehmen wir Informationen aus der Umwelt auf, die dann in den Nervenbahnen kodiert und ins Gehirn weitergeleitet wird, wo hochkomplizierte Prozesse der Informationsverarbeitung stattfinden." (Schuster, S. 47).

Wahrnehmen und Sehen hängen unmittelbar miteinander zusammen. Das Auge hat verschiedene Komponenten, die zusammenarbeiten, um uns Menschen diesen Prozess zu ermöglichen. Generell sei das menschliche Auge aber verhältnismäßig träge, daher reichen beispielsweise 25 Bilder die Minute im Bewegtbild für ein flüssiges Bild aus, für ein Katzenauge würde es mehr Bilder benötigen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 193). Menschen erkennen aber trotzdem sofort das Wesentliche einer Situation - so zum Beispiel im Straßenverkehr die Gestalten, Wesenszüge und Konturen von Autos oder Lkws; wir überblicken zuerst die gesamte Lage und gehen dann erst auf kleinere Details ein, um nicht direkt überfordert zu sein (vgl. Heimann/ Schütz, S. 198).

Unser Augapfel ist im Inneren mit einer Netzhaut bedeckt, die lichtempfindliche Zellen besitzt, welche auf Hell-Dunkel-Kontraste reagieren und Rezeptoren, die farbiges Licht aufnehmen (vgl. Wäger, S. 31). Bestimmte Wellenlängen des Lichts werden auf Objekten reflektiert, in der Linse gebündelt, auf die Netzhaut weitergeleitet und ergeben dort ein auf den Kopf gestelltes Bild (vgl. Heimann/ Schütz, S. 195). Das Farbsehen ist auf das Vorhandensein von Licht angewiesen und wird durch drei Farbrezeptoren für die Farben Rot, Grün und Blau, auch Zapfen genannt, wahrgenommen, wobei nicht alle in der Natur abgebildeten Farben von uns aufgenommen werden können und wir biologisch begrenzt sind (vgl. Wäger, S. 32). Für Hell-Dunkel-Wahrnehmungen zuständig sind die hochempfindlichen Stäbchen im Auge, die das menschliche Sehen in Bedingungen mit wenig (Sonnen-) Licht unterstützen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 195). Dabei ist wichtig zu sagen, dass Wahrnehmung mehr als nur das Visuelle und über das Auge zu Sehende ist: **"Sie (Wahrnehmung) umfasst nicht nur haptische, visuelle, auditive, olfaktorische (riechen) oder gustatorische (schmecken) Reize, sondern auch die Wahrnehmung des Körpers sowie die Wahrnehmung von Sprache und Zeit."** (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 33).

Für die Betrachtungen in Design und Kunst ist das Visuelle aber von größter Bedeutung.

Auf das Design bezogen ist das Wissen über die psychischen Vorgänge des Menschen beim Betrachten von Plakat, Website, App und so weiter grundlegend wichtig. Die Ergebnisse der Psychologie zeigen Lösungsansätze auf, die Nutzern das Wahrnehmen durch einen geordneten Informationsaufbau deutlich erleichtern.

Als Forschungshintergrund können Experimente und Erkenntnisse mehrerer Psychologen des 20. Jahrhunderts angeführt werden.

1

■ Dazu zählt das *Millersche Gesetz*, welches aussagt, dass unser menschliches Kurzzeitgedächtnis sieben plus/minus zwei (also mindestens fünf, maximal neun) Informationen, je nach Training und gedanklicher Gruppierung, speichern kann (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 45).

"1956 bemerkte der US-Psychologe George Miller, dass wir zwar Zehntausende Dinge im Langzeitgedächtnis speichern können, bei Aufgaben für das Kurzzeitgedächtnis [...] jedoch die Höchstgrenze bei etwa sieben Bestandteilen liegt – egal ob Zahlen, Buchstaben, Wörter oder musikalische Töne." (Jarrett, S. 148).

2

■ Eine weitere Erklärung suchte der Mediziner und Wissenschaftler *William E. Hick* – das *Hicksche Gesetz* sagt aus, dass die Reaktionszeit mit der Anzahl der vorhandenen Möglichkeiten steigt; bei 2 Möglichkeiten ist die Reaktionszeit 0,3 Sekunden, bei 7 Möglichkeiten – 1 Sekunde (vgl. Wäger, S. 56). Laut Hick sei es somit egal welche Art von Information gegeben werde, je mehr es gibt, desto länger wird die Entscheidungsverarbeitung dauern, gegebenenfalls überfordern und daher sollten Designer dazu angehalten sein, das Wichtigste herauszustellen und die irrelevanten Details auszulassen. Zu derselben Lösung kam auch Psychologe *Barry Schwartz* mit einem Paradox of Choice das belegt, dass Menschen, auch wenn sie sagen, dass sie gerne viele Optionen zur Verfügung haben wollen am Ende von ihnen überfordert sind und bei weniger zur Auswahl stehenden Möglichkeiten eine Entscheidung leichter fällen können (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 45).

Dabei spielt die *Aufmerksamkeit* auch eine entscheidende Rolle, denn was Aufmerksamkeit erregt, wird vor den anderen Dingen wahrgenommen. Dies kann geschehen durch Attribute wie schrill, laut, knallig bunt, große äußerliche Unterschiede zur Masse, aber auch durch etwas Neuartiges oder besonders Wichtiges für den Rezipienten mit persönlicher Bedeutung (vgl. Heimann/ Schütz, S. 36 f). Zu unterscheiden sei jedoch Aufmerksamkeit und Wirkung, denn Aufmerksamkeit sei nur der Schritt zur Beschäftigung mit etwas, die Wirkung ruft darüber hinaus Assoziationen aus (vgl. Heimann/ Schütz, S. 36 f).

Wahrnehmungsprozesse laufen immer mit hoher Geschwindigkeit ab, erlauben im Gegensatz zu Denkprozessen eine intuitive, automatische Reaktion auf einen Reiz zulassen und sind beim Rezipienten weniger kontrollierbar (vgl. Bilandzic/Schramm/ Matthes, S. 33). Die Designwirkung auf einen Rezipienten läuft meist unbewusst und automatisch ab, nach dem Prinzip des Dialogs zwischen der Gestaltung - welche gewollt und gezielt gewisse Reaktionen, Assoziationen, Wünsche auslöst und dem Betrachter - der seine bisher gemachten Erfahrungen hinein interpretiert (vgl. Heimann/ Schütz, S. 26 f).

Die Wahrnehmung und deren sekundenschnelle Verarbeitung findet im Kurzzeitgedächtnis statt. Dort wird eine verhältnismäßig kleine Menge an Informationen für eine sehr geringe Zeitdauer gespeichert - im Gegensatz zum Langzeitgedächtnis, in dem die Aufnahme an Informationen länger dauert, aber ein Verlust dessen deutlich geringer ist (vgl. Schuster, S. 48). Das Kurzzeitgedächtnis oder auch Arbeitsgedächtnis speichert Informationen für circa 30 bis 60 Sekunden und dient vor allem für das Erinnern wichtiger Informationen in diesem Moment, bevor sie schriftlich notiert oder durch Wiederholung gemerkt werden können (vgl. Jarrett, S. 130).

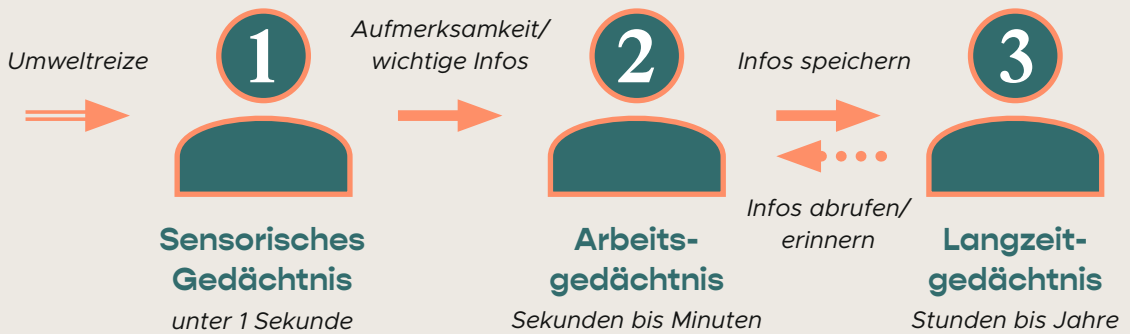
Das Ziel guter Gestaltung sollte daher sein, das Kurzzeitgedächtnis nicht zu überfordern, denn in ihm werden Informationen gesichert, die beispielsweise die Nutzung von digitalen Programmen ermöglichen und je einfacher konzipiert, desto schneller und effektiver wird die Anwendungsnutzung (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 45).

Die wiederholten Informationen verfestigen sich dann im Langzeitgedächtnis für eine große Zeitspanne oder sogar lebenslang und werden eingeordnet entweder in das episodische Gedächtnis, wo Gedanken an Erinnerungen abgelegt oder in das semantische Gedächtnis, wo erlernte Fähigkeiten gespeichert sind (vgl. Jarrett, S. 130). Dort sei die Struktur eines Netzwerkes von Gedächtnisinhalten vorherrschend, da die verschiedenen abgespeicherten Informationen durch Assoziationen untereinander verbunden sind (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 47). Beeinflusst werden kann die Speicherung in diesem Gedächtnis durch die Einbettung der Information in für denjenigen wichtige Geschichten, die einen Sinnzusammenhang bieten und narrativ verbunden ist, andererseits auch durch Wiederholung, was aber anstrengender und mühseliger sei, da Prozesse, in denen eigene Interessen und Bedeutungen eingebunden sind viel eingängiger für das Gedächtnis sind (vgl. Heimann/ Schütz, S. 47).

Auf das Design und Elemente wie Farben oder Motive bezogen sei das Mittel Wiederholung aber sehr wirksam:

"Eine gemusterte Tapete kann eine beruhigende Wirkung haben, weil sie alleine durch die ständige Wiederkehr der gleichen Elemente Vertrautheit, Verlässlichkeit, Rhythmus und Ordnung vermittelt. Je nach Machart und Zusammenhang kann sie natürlich auch Langeweile und Biederkeit verströmen." (Heimann/ Schütz, S. 48).

Eine Rolle spielt aber auch die Erfahrung eines Jeden, die stark bestimmt, wie ein Objekt wahrgenommen wird, ob es zerbrechlich oder stark, gefährlich, erhaben oder vertieft wirkt – gemachte Erfahrungen sortieren Gesehenes und assoziieren Erlerntes wie auch bei simplen Symbolen für Play oder Stop (vgl. Wäger, S. 52).



"Es wäre jedoch falsch, die menschliche Wahrnehmung als einen passiven Vorgang zu betrachten, bei dem von der angebotenen Information immer nur eine bestimmte Menge aufgenommen werden kann. Durch Organisation der angebotenen Reizobjekte kann Information reduziert, die Informationsmenge verringert werden. In der Sprache der Informationstheoretiker nennt man diesen Vorgang >Superzeichenbildung<. Wollen wir uns z.B. den Verlauf einer regellosen Linie aus Punkten einprägen, so müssen wir uns den Ort jedes einzelnen Punktes merken. [...] Läßt [sic] sich im Verlauf der Linie aber eine Regelmäßigkeit erkennen, dann kann die Information, die aufgenommen werden muß [sic], drastisch reduziert werden. Bilden die Punkte z.B. eine gerade Linie oder einen rechten Winkel, so genügt es, sich den Ort des Anfangspunktes zu merken und den Ort der anderen Punkte dann mit der Regel zu rekonstruieren." (Schuster, S. 49).

Ein Modell, das die Prozesse im Gehirn gut wiedergibt ist das Grundmodell des kognitiven Apparates nach *Wickens*. Darin sind mehrere Bereiche beteiligt, so das sensorische System, das für eine äußerst kurze Zeitspanne sensorische Informationen wiedergibt; die Wahrnehmung, welche die Informationen stimuliert; das Kurzzeitgedächtnis, das die Informationen für einen kurzen Punkt bewusst wahrnimmt; das Langzeitgedächtnis, das dauerhaft Wissen speichert und die Reaktionsselektion und -ausführung (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 31).

Der Ablauf darin ist meistens wie folgt: Das sensorische System nimmt haptische, auditive oder visuelle Reize mit sehr kurzer Verfügbarkeit auf

- Nur ein Teil davon wird aktiv wahrgenommen
- Das Wahrgenommene wird mit gespeicherten Informationen aus dem Langzeitgedächtnis abgeglichen und bekommt eine Bedeutung
- Option 1: Die neu eingetroffenen Informationen und die gespeicherten gehen in das Kurzzeitgedächtnis hinüber und es gibt einen Gedankenstoß, eine Entscheidung oder langfristige Speicherung oder...
- Option 2: Die Reaktionsselektion und -ausführung führen zu automatischen, unbemerkten Handlungen des Rezipienten (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 31 f).

Diese Phänomene der Ordnung und Reduzierung von Informationen werden im folgenden Kapitel noch detaillierter angesprochen.

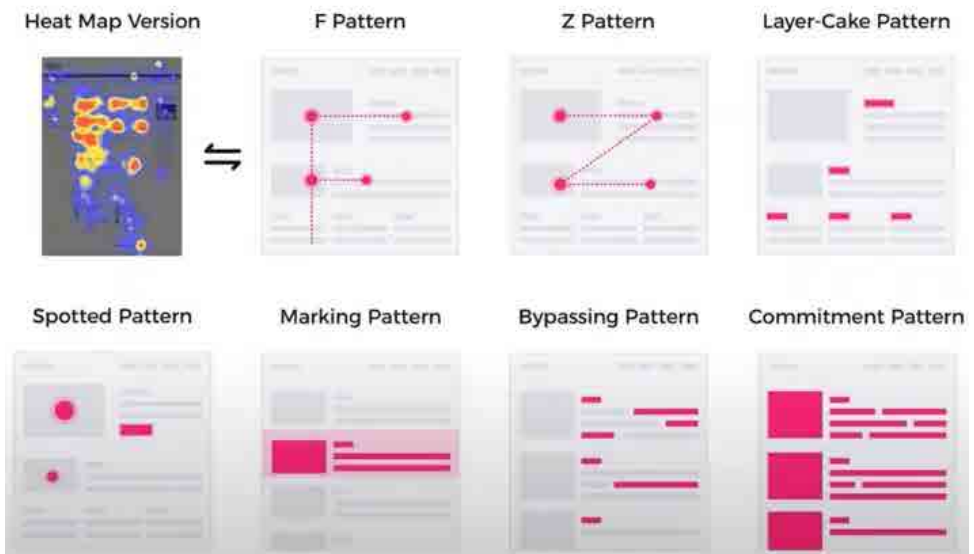
Das menschliche Gehirn kann in verschiedene Arten von Gedächtnissen aufgeteilt werden, dessen Bedeutungen durchaus für das Design relevant sind. Durch das *Priming-Gedächtnis* und seine Reflexmuster lassen sich unbewusst abgespeicherte Inputs von außen in Etwas spontan wiedererkennen, wie beispielsweise ein Geschmack, der an Kindheit erinnert (Kohlhoff-Kahl, S. 47). Im *perzeptuellen Gedächtnis* werden durch bewusste Bekanntheits- und Ähnlichkeitsmuster Objekte durch charakteristische Reizmerkmale identifiziert, so sagt uns ein Kind mit Ranzen auf dem Rücken um sieben Uhr morgens, dass es zur Schule geht (Kohlhoff-Kahl, S. 47). In diesem Gedächtnis sind aber auch Stereotype zu verordnen, denn viele Assoziationen sind auf diesen klischeehaften Bildern fundiert. Wenn ein Mann mit kariertem Hemd, Brille und zurückhaltendem Auftreten vorgestellt wird, so würden die Meisten sagen, es handle sich um einen Nerd. Mit diesem Gedächtnistyp und seinen Antworten auf visuelle Reize sei also Achtung geboten und ein erneutes Überdenken zwingend notwendig.

Um auf die Thematik der Linien (Kapitel 2.1) zurückzukommen ist eine Favorisierung des menschlichen Auges zu erwähnen. Das Sehfeld orientiert sich durch die nebeneinander liegenden Augen in der Waagerechten und streift beispielsweise über den Horizont, die Zeilen beim Lesen, was natürlich in dem Fall auch durch die Lese- und Schreibrichtung in unserer Kultur bedingt ist, und sieht die Senkrechte als ungewohnte Richtung (vgl. Schwarze, S. 81). Von manchen Autoren wird in dem Zusammenhang auch das Gesetz der guten Richtung genannt, das horizontale (aber auch vertikale) Ausrichtungen gegenüber diagonalen stark bevorzugt und klarer zu erfassen sind (vgl. Wäger, S. 42). Was dem Abtasten in der Waagerechten ebenfalls zugrunde liegt, ist die biologische Voraussetzung in den Augen. Das menschliche Auge kann immer nur einen sehr kleinen, begrenzten Bereich scharf sehen und muss dadurch den umgebenden Raum Stück für Stück abtasten, was sich am Ende zu einem ganzen Bild zusammensetzt und so das Gehirn nicht mit zu vielen Informationen auf einmal überfordert (vgl. Wäger, S. 31).

Sehen und Wahrnehmen sind demnach Prozesse, die schrittweise passieren und sich in der natürlichen Richtung waagerecht bewegen. Bei Analyseverfahren wie Eyetracking kam zudem heraus, dass der Blickpfad von Menschen auf Webseiten oder anderen digitalen Anwendungen einem Z-Muster entspricht, sie also oben links im Punkt der höchsten Aufmerksamkeit beginnen und im Zickzack nach unten den Blick gleiten lassen (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 51).

Zusätzlich gibt es bestimmte Prägungen und Tendenzen, die alle Menschen kulturübergreifend empfinden. Allgemein werden Bilder 60.000-mal schneller als Text im Gehirn verarbeitet, was auf den iconic oder pictorial turn und die Sehgewohnheiten der aktuellen digitalisierten und online verknüpften Gesellschaft zurückzuführen ist (vgl. Heimann/ Schütz, S. 53).

Abbildung 197: Eye Tracking - Sehrichtung



Zudem sind wir von Kindesalter aus darauf veranlagt, vermehrt Gesichter zu erkennen, sie anzuschauen, die Gemütslage derer zu analysieren, da sie automatisch unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 53). Andere Autoren sehen eine Tendenz dazu, dass wir Menschen uns selbst häufig zum Maß der Dinge machen: ***"Der Mensch ist das Maß nicht nur insofern, als wir uns selbst in den Formen sehen, sondern auch andere darin zu erkennen glauben. Wir sehen aber nicht nur einfach Menschenhaftes, also die Gestalt eines Menschen. Immer ist damit zugleich auch ein bestimmter Ausdruck verbunden."*** (Heimann/ Schütz, S. 228).

Viele, aber nicht alle Personen erkennen nach dieser Bevorzugung auch Gesichter in Gegenständen, wo eigentlich gar keine vorhanden oder gestaltet sind, Tiermotive oder andere bekannte, explizite Formen. So scheinen manche Autos ein Lächeln, Häuser durch die Fensteranordnung einen skeptischen Blick oder Wasserhähne einen traurigen Ausdruck zu haben. Dieses Phänomen der Wahrnehmung nennt sich *Antromorphisierung* oder *Pareidolie*.



4.52 Twingo und BMW

Abbildung 198: Gesichter und Charakterzüge in Autos



Abbildung 199: Pareidolie-Prinzip in Alltagsgegenständen

Daran anknüpfend lässt sich sagen, dass viele Unternehmen aufgrund dieses Phänomens nach wissenschaftlicher Proben ihre Produkte, beispielsweise Rücklichter von Autos, gezielt augenförmig gestaltet haben (vgl. Schuster, S. 134). Auch in Film und Werbung spielen Augen immer wieder eine tragende Rolle, sei es als klassisches "Tor zur Seele" oder um als Eye-catcher Aufmerksamkeit auf ein Produkt zu ziehen.

Ähnlich dazu ist der Sonderfall *Kindchenschema* in der Wahrnehmung, bei dem einige äußerliche Attribute für ein Gefühl von Schutzbedürftigkeit und Liebe sorgen. Nobelpreisträger *Konrad Lorenz* gilt als Begründer der Theorie zum Kindchenschema im Jahr 1943, damals in Verbindung der Brutpflege-mechanismen in der Biologie. (vgl. Schuster, S. 136).

"Der Kopf ist im Vergleich zum Rumpf groß, die Stirn nimmt einen großen Teil des Vorderkopfes ein das Gesicht ist im Verhältnis zur erwachsenen Form kleiner. Die Augen sind relativ groß, die Nase ist klein und rundlich. Die Extremitäten sind kurz und haben kurze, tollpatschige Finger oder Zehen."
(Schuster, S. 136).

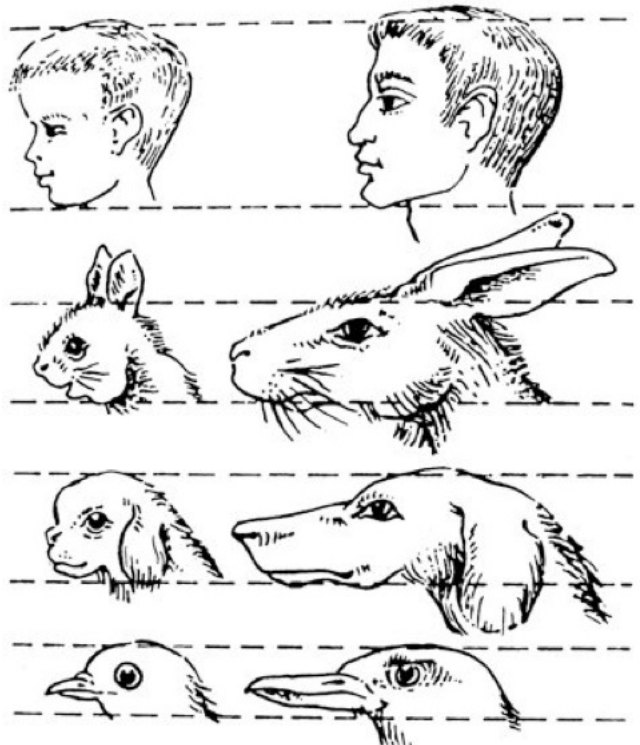


Abbildung 200: Prinzip Kindchenschema bei Mensch und Tier

Auch diesen Automatismus des menschlichen Hirns nutzen Firmen aus, indem sie die Äußerlichkeiten auf Produkte wie Puppen anwenden und sie dadurch verniedlichen, aber auch die Religion mit Puttenornamentik in den Kirchen Europas oder sämtliche Produkte wie Autos wie der Fiat 500 mit den runden Scheinwerfer als Augen, einer gedrungenen Form und einer scheinbar platten Nase (vgl. Schuster, S. 136, 138; Heimann/ Schütz, S. 238).



Abbildung 201: Knutschkugel Fiat 500 mit großen "Augen"

3.2 Anwendung von Wahrnehmungsgesetzen

Grundlage für die Wahrnehmungs- oder auch Gestaltgesetze ist die Gestaltpsychologie. Diese behandelt und analysiert Prinzipien der menschlichen Wahrnehmung und die verschiedenen Designelemente, die gezielt die Sinne ansprechen und bestimmte Emotionen auslösen können (vgl. Heimann/ Schütz, S. 12).

"Die Gestaltgesetze beschreiben, wie unser Hirn aus der überwältigenden Vielzahl von Reizen, die über unsere Sinne hereinströmen, einzelne Objekte erkennt und sich einen Reim auf unsere Umgebung macht."
(Jacobsen/ Meyer, S. 46).

Für die Gestaltpsychologie sei das *Vexierbild* Rubinscher Becher, bei dem der Betrachter zwischen dem Becher-Motiv oder Gesichtsprofilen hin und her wechselt, Anlass für die Vermutung gewesen dass Wahrnehmung nicht einfach das Sehen inaktiver Bilder, sondern auch die aktive Einflussnahme und Anstrengung des Rezipienten bedeutet (vgl. Schuster, S. 24).

"Die Art, wie wir unsere Umwelt wahrnehmen, folgt Gesetzen. Gutes Design richtet sich nach Gesetzen. Davon profitieren sowohl Ästhetik als auch Funktion."
(Wäger, S. 34).

Es gibt kaum eine Grundlagenliteratur für Design, das nicht die Gestalt- oder auch Wahrnehmungsgesetze beinhaltet. Sie werden als feste Basis für gutes, dem Betrachter oder Nutzer wohlstimmendes Design angewandt. Über die Jahre hinweg, seit circa Mitte des 20. Jahrhunderts, wurden sie weiter ausgearbeitet, mehr untergliedert, erweitert und umbenannt. Daher sind die Ausführungen zu den Gesetzen in beinahe allen Literaturwerken unterschiedlich, sei es in der Anzahl derer, beginnend bei fünf aufsteigend bis zu über zehn, oder in der Namensgebung. Bei der folgenden Auflistung und Erklärung werden daher im Vergleich mehrerer Nachschlagewerke die meist verwendeten Namen der jeweiligen Gesetze verwendet und nur die wichtigsten genannt.

1

■ **Gesetz der Nähe**

Nahe liegende und ähnlich aussende Formen schließen sich in unserer Wahrnehmung zusammen und werden nicht mehr als einzelne Teile gesehen, sondern vordergründig als gesamte Form, wie beispielsweise bei Mustern und Strukturen (vgl. Schwarze, S. 102). Für das Design spielt dieses Gesetz beispielsweise im Layout eine Rolle, so muss alles was zusammengehört, wie ein Bild und eine Unterschrift genügend Abstand zu einem Textfenster haben, um als zusammengehöriges, abgesondertes Element erkannt zu werden (vgl. Wäger, S. 47).

3

■ **Gesetz der Geschlossenheit**

Das menschliche Hirn sieht Formen, wo keine sind = Mustererkennung, dadurch sekunden-schnelle Einschätzung unserer Umgebung (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 48). Unvollständige oder lückenhafte Formen werden beim Anschauen vom Gehirn vervollständigt und ohne Lücken wahrgenommen (vgl. Schwarze, S. 102).

2

■ **Gesetz der Ähnlichkeit**

Elemente mit gleichen Eigenschaften werden als zusammengehörig wahrgenommen und darüber hinaus wird zum Beispiel eine gleiche Funktion erwartet (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 47). Ähnlichkeiten verursachen können dabei Formcharakter, Farbe, Größe, Ausrichtung, Struktur, Stil (vgl. Wäger, S. 44). Generell gilt diese Gesetzmäßigkeit stärker von dem Gesetz der Nähe.

4

■ **Figur und Grund Beziehung**

Bilder, die als Einheit wahrgenommen werden grenzen sich von ihrem Hintergrund ab, können zudem teils in zweifacher Weise (bei Kippbildern) wahrgenommen werden. Beispiel: Gesichter oder Vase, junges Mädchen oder alte Frau. Wenn dabei einmal beide Bild-Versionen erkannt wurden, kann man sie nicht mehr nicht sehen (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 48). *"Schaut man auf die schwarzen Fläche [...] sieht man zwei Gesichter, und das Weiße wird zum Hintergrund. In der Regel ganz automatisch kippt die Wahrnehmung nach einiger Zeit und man sieht die weiße Fläche als Figur oder Gestalt – in diesem Fall eine Vase-, und der Rest wird zum ungestalteten Grund. Verantwortlich dafür ist das gleiche innere Prinzip, alles in Form von Gestalten wahrzunehmen – das Kippbild ist so konstruiert, dass es zwei Möglichkeiten anbietet, eine Gestalt zu bilden."* (Heimann/ Schütz, S. 208 f).

5

■ Symmetrie

Das Hirn versucht immer die Umgebung möglichst ordentlich einzuteilen und sieht, wo immer es geht Symmetrie (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 49). Symmetrie wirkt ästhetisch, da sie für Harmonie und Einheit steht und somit eine gewisse Ruhe und Voraussagbarkeit ausstrahlt (vgl. Field/ Golubitsky, S. 63). Generell gilt der Grundsatz: Symmetrie geht vor das Gesetz der Nähe.

6

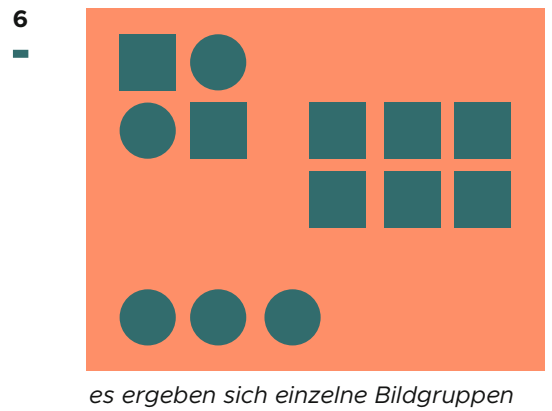
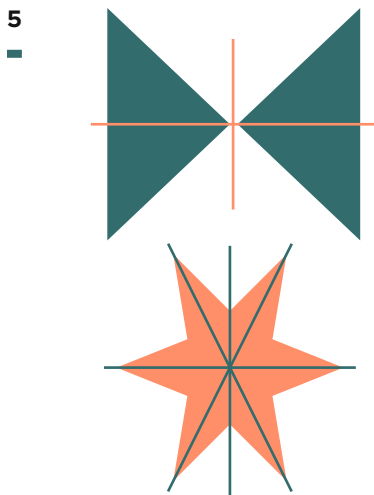
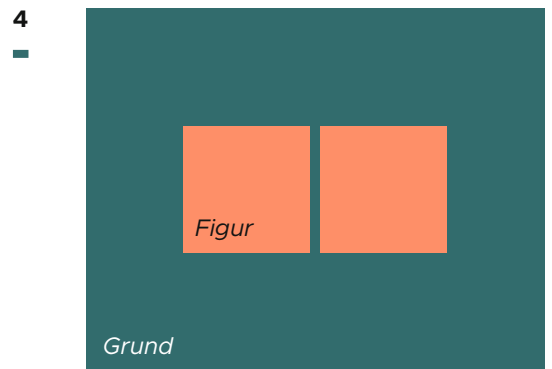
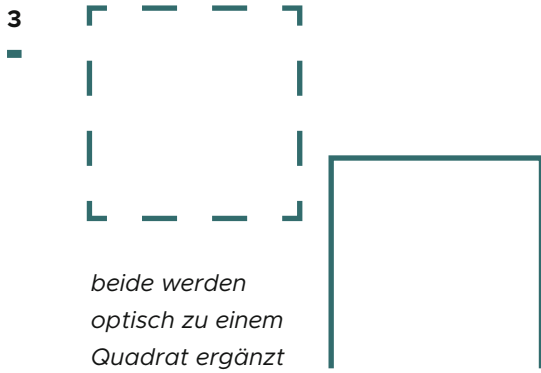
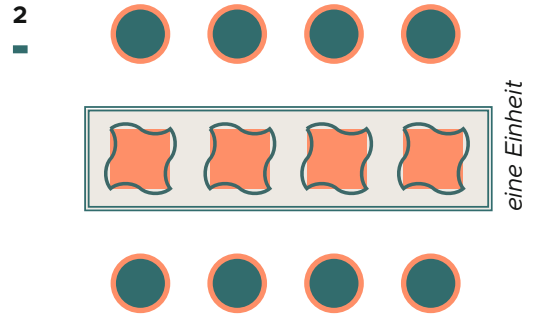
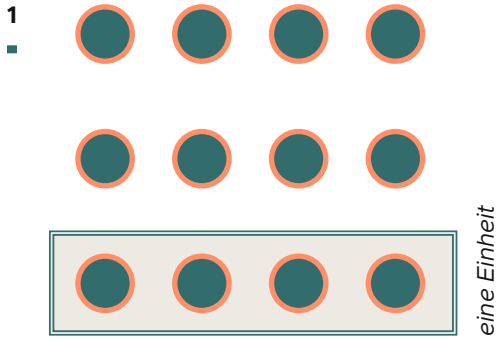
■ Gemeinsame Region

Zu anderen Elementen abgegrenzte Formen oder Texte wirken zusammengehörig (vgl. Heilmann/ Schütz, S. 208). Beispiel: Gruppierungen von Elementen und dessen Platzierung auf einem Plakat oder Flyer (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 49).

7

■ Sonstige Erkenntnisse

In einer Quelle wurden zu den allseits bekannten Gesetzen die Lese- und Schreibrichtung genannt. In Regionen, die von links nach rechts und von oben nach unten lesen ist die Wahrnehmung immer in diese Richtung gepolt (vgl. Wäger, S. 36). Dies wirkt sich auf viele Bereiche aus - so werden in Graphic Novels oder auch Symbolen wie Pfeilen die Richtungen links und rechts mit Vergangenheit und Zukunft/ zurück und weiter assoziiert und diagonale Linein auf- oder absteigend gewertet (vgl. Wäger, S. 36). Auch im Bereich des Bewegtbilds, vor allem bei Realfilmen, wird diese Richtungstendenz benutzt, um spezielle Änderungen der Zeit oder Bewegung anzudeuten. Betrachte man einen beliebigen Film und achte auf die Richtung von wo Figuren in das Bild laufen und wo sie es verlassen, so würde festgestellt werden können, dass sie zu 90 Prozent von links nach rechts durchgehen. Während des Anschauens eines Films fällt diese Konstante nicht auf, erst wenn die Richtung geändert werden würde, wäre etwas anders und würde falsch oder unangenehm wahrgenommen werden. Ähnlich wie der Spruch, dass gutes Design nicht auffällt, sondern schlechtes.





**„Die Art, wie wir unsere
Umwelt wahrnehmen, folgt
Gesetzen. Gutes Design
richtet sich nach Gesetzen.
Davon profitieren sowohl
Ästhetik als auch Funktion.“**

*Markus Wäger,
[ABC des Grafikdesigns: Gestaltungsprinzipien
anschaulich auf den Punkt gebracht]*

3.3 Farben – Gefühle, Assoziationen und Einsatz

Was ist überhaupt Farbe?

"Wie Pascal Wallisch gegenüber The Wired erklärt, handelt es sich bei dem Spektrum des Lichts, den Primärfarben Rot, Grün und Blau, die wir sehen können, um spezifische Wellenlängen elektromagnetischer Energie. Diese Energiewellenlängen stammen von einer Quelle, wie beispielsweise der Sonne, einer Lampe oder einer Kerze. Wenn dieses Licht beispielsweise auf eine Zitrone trifft, absorbiert die Zitrone nur einen Teil dieser Wellenlängen, der Rest prallt ab. Das, was zurückbleibt, geht durch unsere Pupille und trifft auf die Augennetzhaut. Dort wird das in einen Haufen elektrochemischer Neuronen übersetzt, die vom Gehirn verwendet werden, um die subjektive Erfahrung des Sehens von Farben zu konstruieren. Da das meiste natürliche Licht eine Kombination aus Rot, Grün und Blau ist, absorbiert eine Zitrone nur die blauen Wellenlängen und lässt Rot und Grün zurück. Diese treffen dann auf unsere Netzhaut, was dem Gehirn dann vermittelt, eine gelbe Zitrone zu sehen. Die Farbe existiert jedoch nur in unserem Kopf. Das Gelb ist praktisch ein Hirngespinnst." (Klaiber, o.S.).

Die Spektralfarben werden in Wellenlängen angegeben und bezeichnen alle für das menschliche Auge wahrnehmbaren Farbtöne von 380 bis 760-80 Nanometer (vgl. Beisl, S. 154).

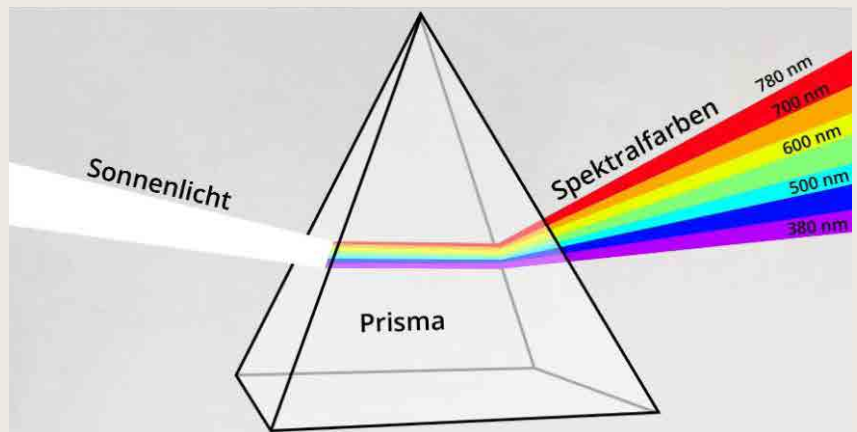


Abbildung 202: Modell der Spektralfarben

"Das, was wir als Farben erleben, ist eine durch die verschiedenen Wellen des Lichts »angeregte« subjektive Empfindung. Farben entstehen erst im Gehirn, und zwar, weil dort die Möglichkeit für die Farbwahrnehmung angelegt ist." (Heimann/ Schütz, S. 193).

Dabei müssen verschiedene Begriffe unterschieden werden. Die Farbe steht umgangssprachlich für Farbton oder -wert, die Sättigung der Farbe entspricht der Intensität, die Helligkeit oder der Hellwert der Farbe ist ausschlaggebend für ihre Leuchtkraft (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 289 f). Die verschiedenen Farbtöne können aber von den Menschen untereinander anders wahrgenommen werden. Diskussionen wie "das ist doch Zitronengelb; nein es ist ein helles Grün" zeigen im Alltag, wie differenziert wir Farben sehen und, dass dieser Prozess zusätzlich von der gegebenen Lichtstimmung und der Sonneneinstrahlung abhängig ist. So kann ein und dasselbe Objekt in der Morgen-, Mittags- und Abendsonne vollkommen anders in seinen Farbnuancen wirken. Weitere Beeinflussungen der Farbe erfolgen zudem durch Farbkontraste wie dem Simultankontrast, den das Auge immer versucht auszugleichen, wodurch kontrastierende Farben durch ihre nebeneinanderliegende Anwesenheit in einem anderen Ton wirken können (vgl. Perryman, S. 12 f).

Neben diesem gibt es noch weitere Kontraste, wie:



1.) *Den Quantitätskontrast*, bei dem dominante und untergeordnete Farben durch die Stellung auf verschieden große Flächen entstehen (vgl. Perryman, S. 26).



2.) *Den Hell-Dunkel-Kontrast*, der durch verschiedene Helligkeiten in großer Fläche Dramatik oder in kleinem Ausmaß Beruhigung und zusätzlich eine Räumlichkeit auslösen kann (vgl. Perryman, S. 26).



3.) *Den Farbe-an-sich-Kontrast*, der lebendige, aber harmonische Farbkombinationen aus Farben mit derselben Intensität kreiert (vgl. Perryman, S. 29).



4.) *Den Qualitätskontrast*, der einen knalligen Farbton inmitten von neutralen Farben abbildet und die Blicke auf sich zieht (vgl. Perryman, S. 29).



5.) *Den Kalt-Warm-Kontrast*, der kalte und warm wirkende Farbtöne nebeneinanderstellt und die Elemente in den Farben in den Fokus stellt (vgl. Perryman, S. 29).

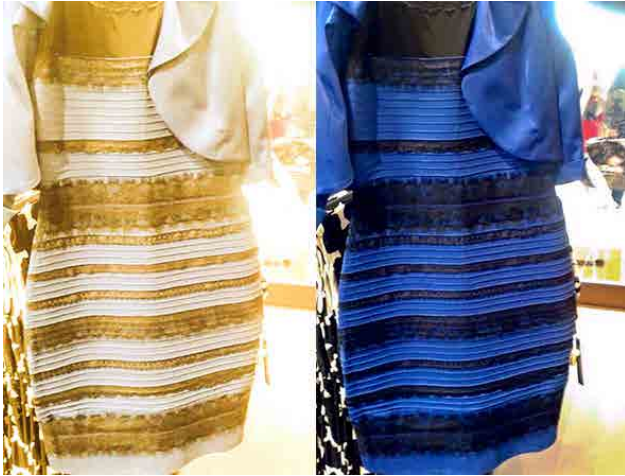


Abbildung 203: Gold-Weiß oder Blau-Schwarz?

Ein Internetphänomen zu, Farbwahrnehmen löste in 2015 ein Kleid "The Dress" aus, das die Gesellschaft spaltete und sogar den ein oder anderen Neurowissenschaftler in Erklärungsnot brachte. Manch einer erinnere sich noch an die Kommentarflut unter dem Posting, ob das Kleid nun schwarz-blau oder weiß-gold sei.

"Das Foto, das The Dress zeigte, ist in der Tat etwas knifflig, da es unter schlechten Lichtbedingungen entstanden ist. Wie mehrere Studien bestätigen, geht der menschliche Sehsinn unterschwellig von bestimmten Beleuchtungsbedingungen aus. Das Auge korrigiert die Wahrnehmung je nachdem, wie sich das Licht verändert. Beispielsweise ob es im Schatten oder im Sonnenlicht aufgenommen wurde. Beim Kleid konnte man das nicht eindeutig bestimmen."

(Klaiber, o.S.).

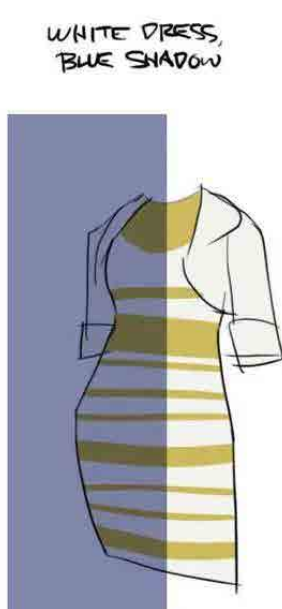


Abbildung 204: Erklärungsversuche im Zusammenhang mit Licht

Pascal Wallish, Wissenschaftler der NYU, forschte zwei Jahre an dem Wahrnehmungsphänomen und befragt 10.000 Probanden, um zu dem Ergebnis zu kommen, dass die Menschen das sehen und annehmen, was sie gewohnt sind – in dem Fall sahen Menschen, die sich meist in künstlichem Licht aufgehalten haben die blau-schwarze Version, da ihr Gehirn automatisch einen künstlichen Lichteinfall auf das Kleid projiziert und die Farbe Gelb ausschließt (vgl. Klaiber, o.S.). Durch dieses Forschungsprojekt ließ sich also zu den realen lichtabhängigen Farbtönen auch eine Art von Licht- und Farberfahrung bei Menschen nachweisen, die es dem Gehirn in der Wahrnehmung, auch wie bei Mustern, versucht einfacher zu machen, am Ende aber auch für Verwirrung sorgen kann.

Die Farbpsychologie an sich beschäftigt sich mit der Wirkung von Farben, aber auch damit, dass Farben nicht nur für unsere ästhetische Wahrnehmung eine Rolle spielen, sondern bestimmte Körperteile ansprechen, die physiologisch darauf reagieren und wiederum eine psychische Reaktion bewirken (vgl. Perryman, S. 34).

Über die letzten Jahrhunderte betätigten sich einige große Namen mit den Farben in der Psychologie. Dazu zählen der Dichter *Johann Wolfgang von Goethe* (1749 - 1832) und seine ungeordneten Ideen zu visuellen Farbwirkungen und deren Einwirkungen auf die Gefühle; der Psychoanalytiker *Carl Jung* (1857 – 1961) mit seiner Theorie der menschlichen Archetypen (siehe Kapitel 3.4.2), Bauhauslehrer *Johannes Itten* (1888 – 1967) und die Forschung nach subjektive Empfindungen und Harmonien beim Farbwahrnehmen und viele weitere (vgl. Perryman, S. 40).

"Farben bestimmen die natürliche und die vom Menschen geschaffene Welt. Der Verkehr wird durch Licht-Farb-Signale reguliert. Wasserhähne sind mit den Farben Rot und/oder Blau versehen, die dem Verbraucher heißes oder kaltes Wasser signalisieren. Die Kleiderfarbe Schwarz oder Gelb bedeutet je nach Kulturkreis Trauer. Auch im Bereich der Sprache haben Farben einen fest umgrenzten Bedeutungsgehalt: >Wenn ich Dich sehe, sehe ich rot<, >In der Nacht sind alle Katzen grau< usw."

(Beisl, S. 152).

Die psychologische Wirkung von Farben ist mit dem heutigen Kenntnisstand unbestritten. Farben und Farbtöne sprechen die Gefühle von Menschen an und rufen bestimmte Vorstellungen hervor in Abhängigkeit von persönlichen Präferenzen und Alter (vgl. Bleckwenn, S. 51).

Somit lässt sich sagen, dass auch die Vorliebe zu Farben von mehreren Kriterien abhängig ist, dazu zählen die Farbnuance, ihr Nutzen im wahrgenommenen Moment, die Kultur, Erfahrungen und die eigene Persönlichkeit (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 287). In vielen Büchern ist dazu noch das Geschlecht aufgeführt und weit verbreitet ist die Rosa-Blau-Bevorzugung von Frauen und Männern. Um aber keine stereotypischen Bilder zu reproduzieren und zu verstärken, wird auf das Geschlecht in Hinsicht auf die Farbwahl verzichtet, zudem andere Bereiche deutlich besser mit Fakten hinterlegt und wichtiger für die Wahrnehmung der breiten Masse sind.

Gemeinschaftlich gleiche Empfindungen können aber beispielsweise durch Produktmarken im Design entstehen (vgl. Perryman, S. 35). Im europäischen Raum konnten aber unabhängig von den persönlichen Vorlieben und Markenempfindungen einige Übereinstimmungen herausgestellt werden, was für eine kulturell bedingte Empfindung und Wahrnehmung von Farbe spricht (vgl. Bleckwenn, S. 51). Möge sich die Farbwahl für Beerdigungen und den Tod allgemein angeschaut werden, so wird in Europa mit Schwarz ausgestattet, da es hierzulande die Farbe der Trauer ist. In Indien hingegen steht das genaue Gegenteil, Weiß, für Trauer - was hier wiederum für Reinheit und Unschuld steht.

Wird Farbe betrachtet, wird sie also automatisch und zwingend in einen kulturellen Rahmen gesetzt. Da eine weltweite Betrachtung den Rahmen sprengen würde, wird im Folgenden auf die europäischen Bedeutungen von Farbe eingegangen und bei Besonderheiten auf einzelne andere Länder. Wichtig ist zudem die aktuelle Zeit mit ihren Ereignissen, die sowohl gemeinschaftlich, als auch im Individuellen gelten können (vgl. Perryman, S. 35). Beispiel für ein kollektiv prägendes Ereignis ist die Corona-Pandemie mit den hellblauen medizinischen Masken und den knallroten Abbildungen des Virus', die jeden Tag mehrmals in den Nachrichten gezeigt wurden.

Ein besonderes Phänomen der Wahrnehmung ist die Synästhesie. Sie beschreibt, wenn ein bestimmter Reiz, wie eine Farbe, der durch ein Sinnesorgan wahrgenommen wird folglich Empfindungen in einem anderen Sinnesorgan auslöst (vgl. Bleckwenn, S. 51).

"Sowohl unsere Sinneswahrnehmungen als auch unser bewusstes und unbewusstes Verhalten werden durch Farben beeinflusst. [...] Bestimmte Farben lösen also bestimmte sensorische Assoziationen aus." (Perryman, S. 35).

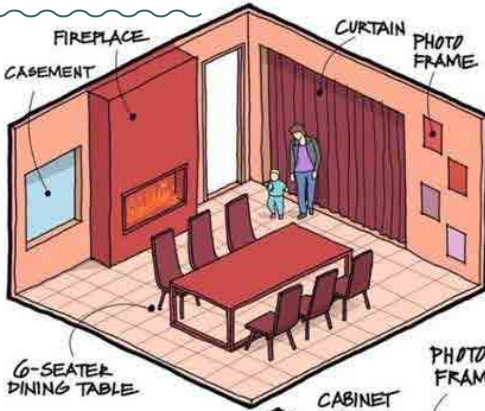
Beispielsweise werden dunkle Farben, wie ein Dunkelgrün schwerer wahrgenommen, als ein weiches Himmelblau. Ein Blau hingegen wirkt in der richtigen Nuance kühler als ein sattes Rot.

In diesen Fällen wird die Farbe nicht mehr nur als solche von dem Sinnesorgan Auge wahrgenommen, sondern regt das autonome Nervensystem an, zum Beispiel über das Wärmeempfinden mit einem verringerten/ erhöhten Blutdruck und Pulsschlag (vgl. Beisl, S. 160 f). Der Kunstpädagoge und Begründer der Farbtypenlehre Johannes Itten wies dieses Wärmeempfinden in einem Versuch im Jahr 1961 nach, indem er zwei identischen Räumen mit je 15 Grad Celsius verschiedene Farbstimmungen gab – Blaugrün und Rotorange – und konnte eine Differenz des Empfindens der Probanden von drei bis vier Grad Celsius belegen (vgl. Beisl, S. 161).

Allgemeine Erkenntnisse sind, dass die Farbe Blau beruhigt durch die Herabsetzung des Blutdrucks, dass Sonnenlicht, dass mehr Blau enthält als künstliches Licht das Müdigkeitsempfinden abbremst und wir uns dadurch wacher fühlen, dass die Farbe Rot (kognitive) Leistung verringern kann, da sie mit Druck und Fehlern assoziiert wird, aber gleichzeitig in der Kleidung als attraktiv und anziehend wahrgenommen wird (vgl. Heimann/ Schütz, S. 267).

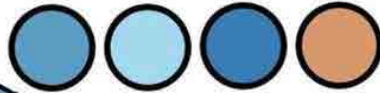
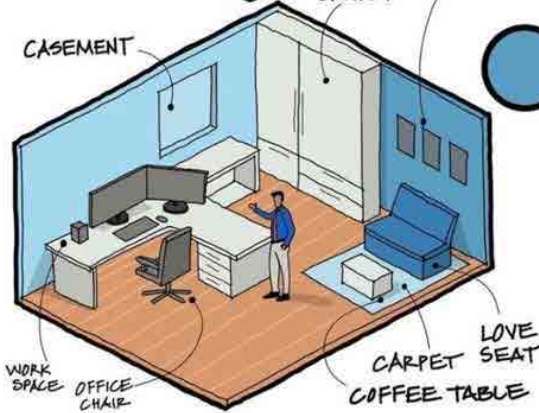
Bezogen auf gustatorische Faktoren ist durch einige Studien herausgekommen, dass Getränke aus blauen oder grünen Gläsern frisch wirken, Kakao in orangenen Tassen am besten schmeckte, Essen aus blauen Schüsseln als salzig empfunden, von einem roten Teller weniger gegessen wurde und derselbe Wein bei verschiedenen Lichtverhältnissen entweder würziger oder bitterer schmeckte (vgl. Heimann/ Schütz, S. 268).

COLOUR PSYCHOLOGY IN ROOMS @07SKETCHES



DINING ROOM

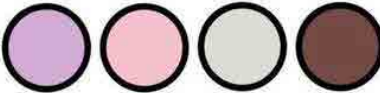
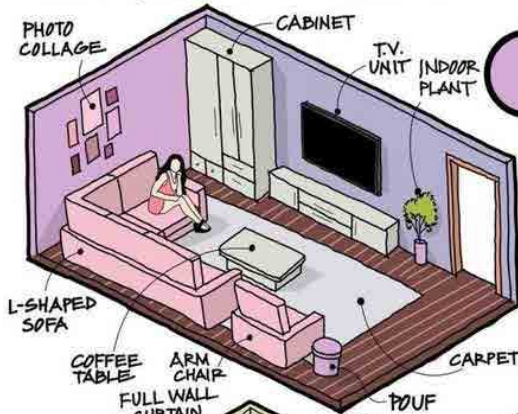
- ✓ SOCIAL INTERACTION
- ✓ INCREASES APPETITE



OFFICE

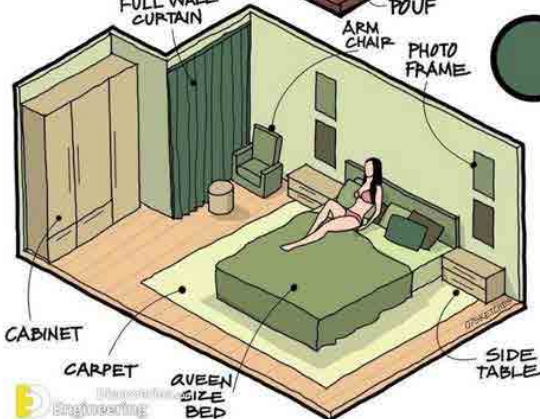
- ✓ BOOSTS PRODUCTIVITY
- ✓ HELP STAYING FOCUSED

COLOUR PSYCHOLOGY IN ROOMS @07SKETCHES



LIVING ROOM

- ✓ CALMING
- ✓ PLEASING



BEDROOM

- ✓ RELAXING
- ✓ PROMOTES SLEEP

Assoziationen, Erfahrungen und eine stetig überlieferte Symbolbedeutung bestimmen die Wahrnehmung und Beschreibung von Farben (vgl. Bleckwenn, S. 53).

Die folgende Auflistung zeigt einige Farben und deren kollektive Wahrnehmung/ Bedeutung (im europäischen Raum) (vgl. Perryman, S. 36ff; Heimann/ Schütz, S. 358 ff):

Rot:

Leidenschaft, Verehrung, Kraft; wärmste der Primärfarben, Wirkung: aktivierend, lebendig und stimulierend/ anziehend, aber auch kampflustig und aggressiv.

Einsatzbereich Design: Als Signalfarbe zum Herausbringen von Details wie beispielsweise Störer mit Preisen – besitzt eine starke als warm empfundene Energie

Orange:

Energie, Aufgeschlossenheit, Vitalität; Wirkung: freundlich, authentisch, warm

Einsatzbereich Design: Um wichtige Informationen mitzuteilen

Gelb:

Fröhlichkeit, Hoffnung, Optimismus; Wirkung: stimuliert, erfrischt visuell, wirkt anregend, positiv, lebendig – besitzt eine starke Strahlkraft

Grün: Frische, Fülle, Beruhigung; Wirkung: entspannend und regenerativ, je blasser desto ausgleichender

Blau:

Ruhe, Göttliches, Meditation; Wirkung: vertraut, treu, hellere Töne für innere Ruhe und Frieden, dunklere für Verlässlichkeit, Vertrauenswürdigkeit und Seriosität, kann aber auch kühl und zurückgezogen melancholisch wirken.

Einsatzbereich Design: Um ein Element hinter anderen zurücktreten zu lassen - Hellblau für Leichtigkeit wie in kalorienarmen Lebensmitteln oder Frische und Dunkelblau für seriöse Anmutung, wie beispielsweise Logos von Banken

Violett:

Herrschaftlichkeit, Kreativität, Spiritualität, Zwiespalt; Wirkung: Aufruf zu Achtsamkeit und innere Einkehr, helle Töne für Kreativität, dunklere mystisch und verführerisch

Magenta:

Jugendlichkeit, Modernität; Wirkung: sanft und kraftvoll zugleich, schwach und hell Rosa für Empathie + senken Puls, kräftiges Magenta zeigt Energie

Braun:

Natürlichkeit, Ganzheitlichkeit, Regeneration; Wirkung: biologischer Kreislauf, geerdet, verlässlich, behaglich, Ruhe, Sicherheit – besitzt eine Zurückhaltung gegenüber anderen Farben

Weiß:

Reinheit, Sauberkeit, Minimalismus, Neubeginn und Pause; Wirkung: zu viel reines Weiß steril und unterkühlt, gedämpftes Weiß für ruhige und friedvolle Stimmung

Schwarz:

Tristesse, Konservativität, Universalität, Verdrängung und Verzicht; Wirkung: intensiv dunkel schroff und nüchtern, sicherer Rückzugsort oder auch endgültiges Ende

Somit gilt: ***"Keine Farbe ist sich eindeutig in ihrer Wirkung. Dennoch zeigt jede Farbe einen bestimmten Charakter, so wie auch ein Mensch widersprüchlich sein kann, aber trotzdem eine beschreibbare Persönlichkeit besitzt."*** (Heimann/ Schütz, S. 327).

Zum einen ruhen diese Farb-Assoziationen auf Traditionen wie Wappen oder Flaggen einer Kultur, die sich über viele Jahrhunderte oder länger in die Gedächtnisse der Menschen vor Ort von der Geburt an einprägen, zum anderen können sie aber auch auf typischen Berufen wie beispielsweise Dunkelgrün für Jäger beruhen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 279 f).

Kulturell bedingt können die Farben in anderen Regionen der Welt unterschiedliche Assoziationen und Gefühle auslösen. Dies hängt mit vielen Faktoren zusammen, wie verschiedenen Traditionen, Lebensweisen, der dort bekannten Produkt- und Markenwelt und deren Design, den durch die Klimabedingungen bestimmten Natur- und Pflanzenbildern und vielen weiteren, die sich teils standhaft halten, teils aber auch durch die Globalisierung verblassen.

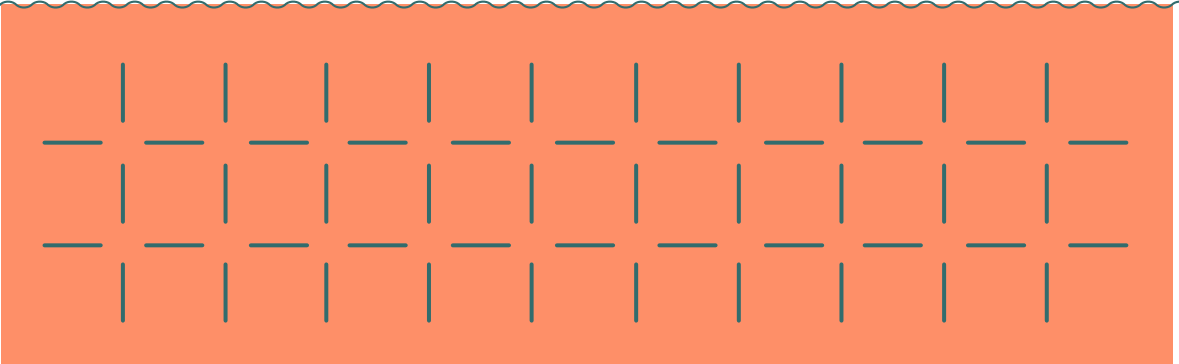
"Die kulturelle Dimension der Farben ist für Designer vor allem dann wichtig, wenn es sich um internationale Aufträge handelt. Kritisch kann die Überlagerung der Kulturdimension nämlich dann werden, wenn sie zum Symbol geworden ist, z.B. eine Farbe steht in einer bestimmten Kultur für Unglück oder war traditionell die Farbe für Geächtete, Bettler, Diebe oder andere wenig gut angesehene Gesellschaftsgruppen."

(Heimann/ Schütz, S. 281).

Diese kulturbezogenen Farb-Assoziationen herauszustellen würde den Umfang der Arbeit sprengen, deshalb wird nur von den hier im europäischen Raum vorhandenen Wirkungen gesprochen. Wichtig sind die Wirkungen vor allem für Designer, da sie so zielgruppenspezifisch eine Farbpalette auswählen können, die der eigentlichen Produktbotschaft zuträglich ist. Dabei basieren die Farben für Zielgruppen zumeist noch auf erlernten Stereotypen wie Blau für Jungs und Rosa für Mädchen, aber auch auf bereits bekannten Unternehmensbereichen, wie beispielsweise Blau für Versicherungen, die in der Regel seriös und verlässlich wirken wollen (vgl. Heimann/ Schütz, S. 359).

3.4 Muster im Wahrnehmen und Denken

"Wenn man auf ein regelmäßiges Linienmuster schaut und es eine Weile fixiert, wird man bemerken, daß [sic] sich unterschiedliche Muster hervorheben: Einmal sieht man mehr die Diagonalen, dann wieder viele parallele Horizontale oder die vertikalen Linien. Fixiert man es noch länger, dann tauchen auch regelmäßige Muster höherer Ordnung auf: Dreiecke, Quadrate, Rhomben. So werden also aus einem Bild nicht nur vorhandene Bilder herausgelöst, sondern auch an mehr oder weniger gleichmäßige, simple Folgen von Zeichen werden Organisationsmuster angelegt. Dabei ist es dem Betrachter fast unmöglich, sich solchen Organisationen zu entziehen, die schnell wechseln und einmal diesen, ein anderes Mal jenen Aspekt aufgreifen." (Schuster, S. 49 f).



"Greifen wir die Formzusammenhänge heraus, dann bestehen Gestalten aus mehreren Formteilen, die nicht getrennt wahrgenommen werden. Wir sehen einen Baum – und nicht nur seine Blätter oder seinen Stamm. Beim Betrachten unserer Umwelt sortieren wir aus der Fülle der optischen Erscheinungen unbewußt [sic] die gestalthaften, ganzheitlichen Ordnungen heraus. Die Wahrnehmung muß [sic] Seheindrücke ordnen und zusammenfassen, um sie aufnehmen zu können." (Schwarze, S. 101).

Nach diesem Prinzip werden auch dekorative Muster erkannt. Stelle man sich nun ein Textilmuster mit aneinander stoßende Quadrate vor, die leicht gekippt sind, so wird vermutlich zuerst ein Rautenmuster aus Flächen- und Hintergrundfarbe gesehen, bevor auf die einzelnen Quadrate geachtet wird. Immer zuerst das große Ganze und im zweiten Schritt das einzelne Motiv im Muster. Somit finden die bereits genannten Gestaltungsgesetze auch in Mustersystemen eine Anwendung, wodurch Menschen in der Kreativbranche sie noch gezielter und unter Umständen auch mit optischen Illusionen und Wahrnehmungsspielen ausgestalten können.

Wie bereits in einem der ersten Kapitel dieser Arbeit besprochen, denken die Menschen automatisch in Mustern, um sich die Wahrnehmung und das Leben zu vereinfachen.

"Das Gehirn kann nicht nicht wahrnehmen und jeder Input, jede Wahrnehmung erzeugt elektrochemische Prozesse in unserem Gehirn, die die Synapsen zwischen den Neuronen arbeiten lassen, so dass neuronale Muster in den einzelnen Kortextfeldern des Gehirns entstehen." (Kohlhoff-Kahl, S. 37).

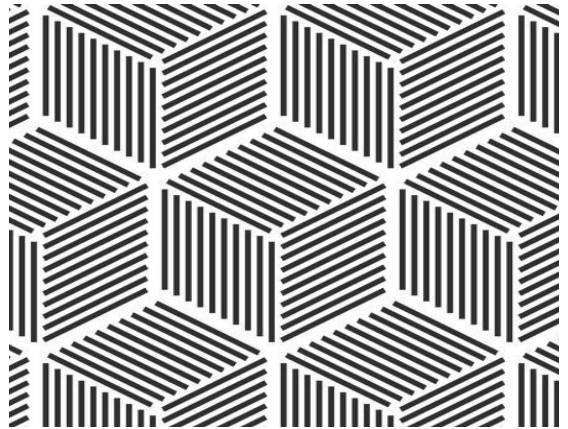


Abbildung 207: Geometrisches Pattern

Der Vorteil, den Menschen von Mustern haben ist die Ordnung in einem scheinbar ungegliedertem Chaos, die auch in den komplexesten Dingen gefunden wird, die als Orientierungshilfe dienlich, zufriedenstellend und strukturiert zu verarbeiten ist (vgl. Schuster, S. 50). Beschreibbar ist dies als nicht unterbrechbarer Wahrnehmungsprozess, der ästhetisch unseren Alltag standardisiert (vgl. Kohlhoff-Kahl, S. 7). Laut ihr habe die Menschheit dazu häufig Angst vor dem Unbekannten, vor dem abseits der Norm, weil es nicht die Entspannung des gewohnten Musters bietet, sondern bedrohlicher wirkt (vgl. Kohlhoff-Kahl, S. 8). Dass das Neue und Unbekannte mit Unsicherheit verbunden ist, wird vermutlich jeder schon einmal gespürt haben, jedoch empfindet jeder anders und hat ein individuelles Wahrnehmungsmuster. Aber erst durch die Muster fallen Unterschiede und das Andere erst auf, beispielsweise fällt eine Person in Cosplay-Kostümierung in einem Zug voller Anzugträger deutlich auf, während sie auf einer Convention mit gleich gekleideten Menschen nicht aus der Masse herausstechen würde.

"Die Wahrnehmung ist von sich aus bestrebt, die komplizierten Vorgänge zu vereinfachen und die uninteressanten zu beleben. Sie ist empfänglich für Dinge, die Seltenheit besitzen, vor allem wenn die Seheindrücke durch häufige Wiederholung nachgelassen haben. Das Neue, Besondere – die Novität- findet eine stärkere Beachtung gegenüber dem Üblichen, z.B. in der Mode" (Schwarze, S.103)

Um das Vorgehen im Gehirn beim Wahrnehmen detailreich und korrekt darzustellen, müsste ein Studium der Medizin oder Psychologie vorhanden sein, dennoch versuche ich die Grundprinzipien vereinfacht darzustellen, da diese wiederum für das Design von großer Wichtigkeit sind.

Die Reihenfolge der Wahrnehmung in Mustern sei wie folgt: Ein Input oder Reiz tritt immer wieder auf den Menschen ein diese Erfahrung verursacht eine Vernetzung und prägt sich ein, wodurch sich mentale Vorstellungsmuster fest in das Gehirn einschreiben, die wenig Spielräume zur Wertung abseits des Musters geben und uns gegen andere Dinge blind machen können und dazu führen, dass wir beispielsweise ein festgelegtes Design eines Stifts als ästhetisch empfinden und alle anderen, seien es dünnere, andersfarbige oder gummierte Stifte als unästhetisch empfinden und sie ablehnen (vgl. Kohlhoff-Kahl, S. 37f).

Diese fest eingefahrenen Gewohnheiten, könnte man sagen, helfen natürlich einerseits wenn Entscheidungen getroffen werden müssen, andererseits können sie die Sicht auf die Welt sehr einschränken. Aber glücklicherweise *"[...] ist unser Gehirn derart neuroplastisch, dass es alte Muster verlernen und Synapsenverbindungen neu verknüpfen kann, sobald lange ein neuer Input erfolgt, der als relevant vom Organismus angenommen wird, auf den er seine Aufmerksamkeit richtet und damit ein Bewusstsein für neue Muster entwickelt."* (Kohlhoff-Kahl, S.38).

3.4.1 Kreissymbolik und Mandalas

Wenn über Muster und Ornamente gesprochen und eine Analyse von Formen vorgenommen wird, so müssen auch spirituelle oder dekorative Ausgestaltungen wie Mandalas einbezogen werden. Übersetzt aus dem Indischen bedeutet der Begriff Mandala so viel wie Kreis, stammt aus dem Buddhismus und wurde dort rituell nach seiner Fertigstellung zerstört, um zu zeigen, dass es nicht auf das Endergebnis, sondern den Weg zum Ziel ankommt (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 4, 9). Mathematisch betrachtet ist der Kreis eine Menge an Punkten mit demselben Abstand zur Mitte und seine Entdeckung sei dabei gleichzusetzen mit der Entstehung von Kultur (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 4, 6).

Mandalas sind neben dem bekannten Ausmalmotiv in viele spirituelle Formdeutungen und Anwendungen eingebettet. In der Religion zum Beispiel hat der Kreis seit Anbeginn eine große Bedeutung – der Mittelpunkt als Symbol für Gott, dem Ursprung, Zentrum der Natur mit den Menschen und der Welt auf der Kreisbahn drumherum und wird so zum Zeichen für das Leben (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 4).

Zu sehen ist diese Art von Symbolik in den kreisrunden, reich verzierten, ornamentalen Glasfenstern der kirchlichen Bauten der Gotik und den darauffolgenden Epochen. Gelegentlich sind in religiösen Mandalas zudem Kreisform und Kreuz miteinander verbunden, erzeugen eine Viertelteilung und bilden zugleich ein Kompasssymbol mit Richtungsweisung ab (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 7).

Neben der Viertelteilung wurden vor allem früher auch weitere symbolische Zahlen in Wiederholungen von Motiven genutzt. So steht die Eins für den Ursprung, die Einheit und das Unterteilte; die Zwei für Begegnungen, Zusammengehörigkeit und gleichzeitig auch Trennung und Uneinigkeit; die Drei für Männlichkeit, Energie und Fruchtbarkeit; die Vier für das Irdische, die Elemente und Ausgeglichenheit; die Fünf für Vereinigungen, Gesundheit und Vollendung; die Sechs für Himmel und Erde, Vereinigung der Gegensätze; die Sieben für Erneuerung, Hoffnung und die Tage der Woche; die Acht für Vollkommenheit, Auferstehung und Erkenntnis durch den Weg Buddhas und die Neun für Neugeburt und Wandlung (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 7 f).



Abbildung 208: Mandala of Jnanadakini, Tibet, 14. Jhd.

Da im 21. Jahrhundert Religion und Spiritualität nur noch eine untergeordnete Rolle spielen, werden Zahlen meist nicht mehr wegen ihrer Symbolik, sondern zwecks reiner Ästhetik von Wiederholungen angewendet.

Die älteste Form des Mandalas ist die Sonnenscheibe mit schwungvoller Linienführung und Dynamik, mit Strahlen oder Dreiecken für die Sonneneinstrahlung und bildet den sich regelmäßig wiederholenden Tag- und Nacht-Wechsel, sowie die damit zusammenhängenden Mondphasen ab (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 6).

Der Aufbau eines Mandalas gliedert sich in den Innenteil des Kreises und die klare Umrandung. Diese klare Linie am äußeren des Kreises sei ein beruhigendes Element für die Menschen, da sie in ihren Leben, besonders in den jetzigen Jahrzehnten mit mehr Medien, Masseninformatoren, Vernetzungen, sozialen Medien und und und, vor viele unklare Grenzen und Situationen gestellt werden (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 6).

"Das Mandala schafft eine heilsame Beschränkung. Es ist eine abgegrenzte Fläche. Die Aufgabe, sie mit Farben zu füllen, ist überschaubar. Die Figur des Mandala ist auf einen Mittelpunkt konzentriert"

(Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 6).

Eine Begründung dafür liegt in der Symmetrienatur der Grundform des Kreises.

"Die symmetrischste Figur in der Ebene außer der Ebene selbst ist der Kreis. Obwohl sogar die Griechen den Kreis als symmetrisches Objekt für vollkommen hielten, halten wir im allgemeinen Gegenstände mit der Symmetrie eines Kreises nicht besonders attraktiv. [...] weil so ein Objekt, verglichen mit den Figuren, die diedrische oder zyklische Symmetrie besitzen, ziemlich langweilig aussieht." (Field/ Golubitsky, S. 63).

Aber auch freiere Mandalas, ohne die direkte Kreislinie, offenen Musterkanten und darüber hinweg laufenden Motiven sind zu sehen.



Abbildung 209: Rituelles Aufmalen eines Mandalas im Asiatischen Museum Radevormwald, 2016



„Das Mandala schafft eine heilsame Beschränkung. Es ist eine abgegrenzte Fläche. [...] Die Figur des Mandala ist auf einen Mittelpunkt konzentriert.“

*Marion und Werner Tiki Küstenmacher,
[Energie und Kraft durch Mandalas]*

Ein Grundmuster innerhalb des Mandalas ist das *Labyrinth* - ein kurvenreicher geschlossener in Umwegen um das Zentrum herum verlaufender Pfad - welches auch von Carl Jung philosophisch betrachtet und mit dem Selbstfindungsprozess von Menschen und dem Sammeln von Erfahrungen gleichgestellt wird (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 9). Das Labyrinth soll zudem eines der ältesten Symbole oder Motive seien, dessen Entstehungsgeschichte auf die Ägypter zurückgeht (vgl. Wood, S. 8).

Eine spezielle Form dessen sind *Mäander-Labyrinthe*. Die Ornamentform des Mäanders findet also auch, neben der Nutzung in griechischer Antike und weiteren Epochen, in der Mandala-Gestaltung Anwendung. Dabei wird unterschieden in zwei verschiedene Typen des Labyrinths:

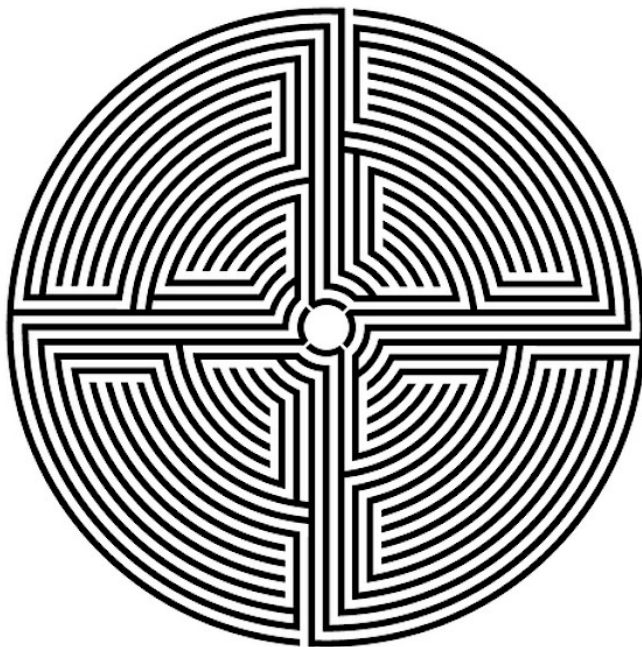


Abbildung 210: Klassisches rundes Mandala-Labyrinth

1

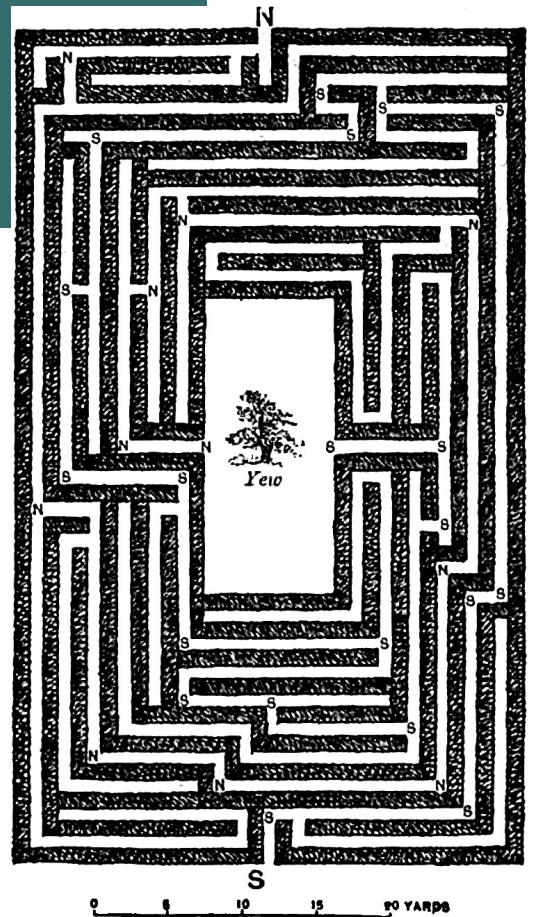
|| Das Labyrinth mit einem einzigen, sich um den Mittelpunkt schlingenden Pfad, der je nach Ausrichtung entweder mit dem Uhrzeigersinn nach außen gehend für eine "[...] Reise ins Licht und Leben, in die Auferstehung." steht oder gegen den Uhrzeigersinn nach innen "[...] die Reise in die Dunkelheit und in den Tod [...]" symbolisiert (Wood, S. 8).

2

|| Das Labyrinth in Form des griechischen Mäanders mit vielen Pfad-Kreuzungen, als Spiralenform aufgebaut, mit unklaren Wegen und Sackgassen, die Verwirrung und Anstrengung auslösen können (vgl. Wood, S. 8).

Neben der optisch ansprechenden und spaßbringenden Eigenschaften des Labyrinths als Form sind aber auch therapeutische Hintergründe und Ansätze zu nennen.

"Es trainiert Geduld und Entscheidungsvermögen, und die Konzentration, die für eine erfolgreiche Bewältigung unerlässlich [sic] ist, kann eine wohltuende Wirkung auf einen unruhigen Geist ausüben. Beim Enträtseln eines einfachen Labyrinths vergißt [sic] man schnell die Sorgen und Wirrnisse des Tages [...]. Die Beschäftigung mit einem Labyrinth kann auch eine große psychologische Hilfe sein, kann dazu beitragen, Minderwertigkeitsgefühle zu überwinden, Unsicherheit durch Selbstvertrauen zu ersetzen."(Wood, S. 9).



PLAN OF THE MAZE AT HATFIELD.

Abbildung 1211: Mäander-Labyrinth

Dass Mandalas eine Vielzahl an Symbolen und Ornamenten beinhalten können, wurde nun erklärt. Wie aber haben sie den Weg vom bedeutungsreichen Buddhismus zum beliebten Ausmalmotiv der westlichen Welt gemeistert?

„»Ausmalen« ist viel mehr, als nur eine Fläche Papier mit Buntstiften zu bearbeiten. Es ist ein Ritual, ein Tanz um die Mitte, ausgeführt von Stiften, die ihre farbigen Spuren hinterlassen. Wer ausmalt, macht sich auf den Weg. Er geht jede einzelne Linie der Zeichnung nach. Er versenkt sich, zieht sich in die Grenzen des Bildes zurück und öffnet sich gleichzeitig ganz für das, was er und nur er dort findet.“

(Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 10).

Das Befüllen mit Farbe wird meist in einen beruhigenden, meditativen Rahmen gesetzt. Viele Bücher zum Ausmalen richten sich an erwachsene Menschen, die einen Weg der Stille und Entspannung in ihrem Leben suchen.

Dabei sei die Stille auch maßgeblich, um den Weg nach Innen zu finden, seine Mitte zu suchen und gelassen zu werden (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 11). Andere Autoren sprechen von Entspannungstechniken, die helfen, das Unterbewusstsein freizulassen, ein Gefühl von Ruhe und Frieden zu finden und in eine meditative Phase zu kommen (vgl. Wood, S. 55).

Ausgehend vom Buddhismus hat das Mandala in vielen Kulturen seine eigene Ausgestaltung gefunden. In China gibt es beispielsweise das Mandala *„Chinesische Blüte“* mit der Bedeutung von Wachstum; die *„griechische Acht“* (6. bis 8. Jhd.) mit dem Zahlensymbol der Unendlichkeit und einem Ausmalmotiv, das Konzentration und Aufnahmefähigkeit steigert; das *„keltische Flechtband“*, das ausgehend von Schlingpflanzen-Motiven mehrere christliche Deutungen hat; in dem *„Kreis von Limoges“* (12. Jhd.) zeigt sich die ursprüngliche Verwendung im Emaildekor mit Schmelztechniken und sehr kleinen Details; aber auch Pflanzenornamente wie das Blattwerk *„Steinbrech“* (1929) und die dekorative *„Dreifache Spirale“* aus dem 7. Jahrhundert zeigen die verschiedensten Einflüsse und Entwicklungen (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 16, 18, 26, 44, 46, 48). Aus dem Islam stammt das figürliche Motiv *„Acht Blätter des Glücks“* (16. Jhd.) mit der Deutung von sieben Höllen und acht Paradiesen und wird vor allem in der Türkei häufig verwendet; die asiatischen Mandalas wie *„Der wahre Weg“* aus dem 18. Jahrhundert hingegen sind zumeist von geradliniger Geometrie, wie sich verschlingenden Pfaden durchsehen (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 52, 68).



Aber auch *Mosaik*e, wie die im Pompeji um 79 n. Chr. beinhalteten mandala-förmige Ornamentik und verschiedene Fensterformen der Gotik wie die "*Magdeburger Rosette*" (um 1320), die mit Hilfe von Licht im Innenraum für farbenreiche Schönheit sorgen zeigen die weitgehende Nutzung (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 22, 36). Durch diese verhältnismäßig wenigen Beispiele lässt sich zeigen, dass Mandalas in jeder Form, Kultur, Epoche und Darstellung erscheinen und einen erheblichen Teil in der Darstellung von Ornamenten und Muster abbilden. So gibt es *Naturmotive wie Blüten, Flechtwerke und Tiere, dazu Konstruiertes wie Labyrinth, Räder oder Spiralen* und all das von Afrika, dem asiatischen Raum wie Indien, China und Japan hin zum nahen Osten wie der Türkei oder Persien in Zeitspannen von der Antike, dem Mittelalter in die Neuzeit (vgl. Küstenmacher/ Küstenmacher, S. 200).



Abbildung 212: Mandala Chinesische Blüte

Abbildung 213: Mandala Griechische Acht

Abbildung 214: Mandala Keltisches Flechtband

Abbildung 215: Mandala Der wahre Weg

Abbildung 216: Zeugma Mosaic

3.4.2 Wirkungen auf Auge und Geist – Über die Ästhetik

"Die Frage, ob es objektive Regeln des >Schönseins< gibt, ist ebensooft [sic] gestellt wie unterschiedlich beantwortet worden. Einige Autoren sind der Meinung, daß [sic] Schönheit für jeden Menschen anders zu bestimmen sei und verweisen darauf, daß [sic] verschiedene Menschen unterschiedliche Stile und unterschiedliche Kunstwerke schön finden. Andere nehmen allgemeine Gesetze an, die für schöne Dinge gelten müssen und verweisen darauf, daß [sic] über die Schönheit großer Kunstwerke im allgemeinen weitgehende Übereinstimmung herrscht." (Schuster/ Beisl, S. 246).

Wirkung spielt vor allem im visuellen, aber auch auditiven Design eine wesentliche Rolle.

"Generell lässt sich sagen: Wirkung bedeutet, wenn etwas (z.B. im Design) mit jemandem (dem Betrachter) etwas macht und damit bei ihm eine Veränderung auslöst."
(Heimann/ Schütz, S. 17).

So kann ein freies Plakat mit experimenteller Typografie spannend und eins von Bankunternehmen mit beschränkten Corporate Design Vorgaben träge wirken und somit durch das Betrachten ein Gefühl hervorbringen.

Ästhetik zu definieren ist eine schwierige Angelegenheit, denn es geht nicht um das Schönheitsempfinden von jedem einzelnen Menschen, sondern vielmehr um eine Art Gemeinschaftsgeschmack, wie beispielsweise einer bestimmten, analysierten Zielgruppe in einer ausgewählten Kultur und sie kann ebenfalls nicht gemessen werden (vgl. Wäger, S. 26).

Es gehe laut *Immanuel Kant* bei Ästhetik um ein Erleben in der Gemeinschaft, teilbare Vorstellungen, willkürliche und zweckfreie Bewertung und/oder Wahrnehmung mehrerer Menschen und den Austausch darüber (vgl. Geiger, S. 156 ff).

"Die Qualität von Design kann nicht messbar bestimmt und beurteilt werden wie die Straßenanlage eines Autos oder die Stärke der Verbindung zwischen zwei Komponenten."
(Rams, S. 73).

Der Geschmack ist häufig subjektiv bestimmt, durch das eigene Selbstbild, die Lebensart, der Zugehörigkeit zu einer Gruppe, den gewollten Lifestyle und grob gesagt das was jedem Einzelnen gut gefällt (vgl. Heimann/ Schütz, S. 241). Geschmack ist dabei ohne jegliche Regeln, folgt keinen Gesetzmäßigkeiten, ist aber auch nicht nur als Phänomen jedes Einzelnen zu bewerten, sondern ergibt sich durch allgemein, kollektiv empfundene Haltungen zu einem gewissen Designobjekt und formiert sich so zum allgemeinen "guten Geschmack", der zum Beispiel innerhalb einer Gesellschaftsgruppe oder einer Kultur weitestgehend übereinstimmt (vgl. Geiger, S. 134).

Beispielsweise zählte in modernen Jahrzehnten schlichtes Design als Gestaltung des guten Geschmacks, bunte und musterreiche Motive als geschmacklos. Auch sehr allgemeine, "schöne" Bilder der Natur seien in der breiten Masse als geschmackvoll gesehen und wecken tief verwurzelte Wünsche und Sehnsüchte, wie beispielsweise Sonnenuntergang – Ruhe und Romantik, saftig grüne Wälder – Energie tanken, abseits der Technik sein (vgl. Heimann/ Schütz, S. 242). Im Gegensatz dazu steht der sogenannte "schlechte" Geschmack.

Dabei ist das Wort schlecht in Klammern zu setzen, da Design und Kunst jeglicher Art Menschen ansprechen können. Eine Art davon sei der Kitsch, der bereits in dem Design der Postmoderne angesprochen wurde.

"Zum einen ist es die Absicht von Kitsch, auf eine sehr direkte oder naive Weise sehnsuchtartige Gefühle beim Betrachter auszulösen. [...] Zum anderen haftet dem Kitsch immer etwas Unechtes oder Gekünsteltes an. [...] Kitsch übertreibt oder ahmt etwas nach. Wenn ein Schrank aus Holzfurnier in Barockoptik daherkommt [...], das Miniaturmodell des Eiffelturms aus Plastik an Touristen verkauft wird oder gar die ägyptischen Pyramiden aus anderen Materialien nachgebaut werden, wie in Las Vegas, dann täuscht Kitsch etwas vor, was es nicht ist." (Heimann/ Schütz, S. 248 f).

Im Gegensatz dazu steht die Funktion eines Objektes, denn diese ist einfach zu bewerten (vgl. Wäger, S. 26). Entweder der Stift funktioniert im Design, mit dem Material und der Form zum Schreiben oder eben nicht, was ihn dann funktionsuntüchtig und zu einem reinen Dekorationsobjekt macht. Zudem sind die Begriffe von schön oder hässlich prinzipiell relativ zu behandeln und haben keine übereinstimmende Erläuterung oder Wertung, sondern sagen lediglich aus, ob ein Bild dem Betrachter gefällt und er dieses gern anschaut (vgl. Schuster/ Beisl, S. 246).

Ästhetik zu bewerten oder zu definieren ist eine schwierige Aufgabe, da sie nicht mit Schönheit gleichgesetzt oder anhand von festen Parametern gemessen werden kann.

Einen Ansatz zu solch einer Methode hat *George D. Birkhoff* im Jahr 1932 erforscht, um den ästhetischen Wert eines Kunstwerkes mathematisch zu berechnen; seine Formel lautet $M = O/C$ (vgl. Schuster, S. 54).

"Das Verhältnis von Ordnung (O) und Komplexität (C) ergibt das ästhetische Maß (M): Je größer M, um so angenehmer wird das Kunstobjekt empfunden. Bei konstanter Komplexität steigt es also mit der Ordnung und bei konstanter Ordnung steigt es mit sinkender Komplexität." (Schuster, S. 54).

Ordnung definierte er hierbei als Menge der wiederholten Formen in einer ausgewählten Anordnung, die Komplexität als Menge der Differenzen, was für heutige Erkenntnisse eine sehr grobe Einteilung von Attributen zur Bestimmung eines gesamten ästhetischen Wertes eines Gemäldes ist (vgl. Schuster, S. 54).

Ausgehend von *George Birkhoffs* Theorie definierte *Hans Jürgen Eysenck* neun Jahre später mit der Formel: Die Ästhetik eines Kunstwerks resultiert aus dem Ergebnis von Ordnung und Komplexität $M = C \times O$ (vgl. Schuster, S. 55).

Am Ende sind beide Ansätze keine Überprüfungsmöglichkeit für die Ästhetik eines (künstlerischen) Werkes, da die Wahrnehmung in letzter Instanz in Abhängigkeit des Rezipienten steht – manche Menschen haben eine Vorliebe für wenige, klare Formen auf der Leinwand, andere hingegen mögen eine Vielfalt an Formen, Farben, Asymmetrien, Symbolen und Mustern. Ästhetik und Wahrnehmen sind immer auch ein Spiel mit dem Zufall der Menschen, die Bilder konsumieren. Aber allgemein gilt:

"Ein ästhetisches Objekt muß [sic] eine gewisse Ordnung aufweisen, die nicht zu komplex und nicht zu simpel sein darf; es muß [sic] Prozesse der Informationsreduktion, das heißt der Superzeichenentdeckung ermöglichen." (Schuster, S. 63).

Mehrere Experimente zu Wohlgefallen und Ästhetik bei diversen Menschen (-gruppen) zeigten drei wesentliche Ergebnisse.

1

- Unterschiedliche psychologische Charaktere besitzen unterschiedliche Interessen und Tendenzen in Abhängigkeit der vorausgegangenen Berührungspunkte mit Kunst (vgl. Schuster/ Beisl, S.246).

2

- Verschiedene Objekte wie Gesichter, menschliche Figuren oder stilisierte Strichmännchen können das Schönheitsempfinden anders hervorrufen als die Natur (vgl. Schuster/ Beisl, S. 246).

2

- Persönliche Vorlieben und Erfahrungen beeinflussen das Schönheitsempfinden eines Bildes oder Objektes - so wird ein Liebhaber von Van Goghs Sonnenblumen mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit auch die Bilder mit Mandel- oder Irisblüten mögen, sofern er beim Betrachten des Bildes über den Künstler informiert ist (vgl. Schuster/ Beisl, S. 247).

Ein Versuch, diese Menschengruppen und ihre Bevorzugungen hervorzuheben stellte der Psychologe Carl Jung mit dem Typenkonzept von Extraversion und Introversion auf, das von H.J. Eysenck und Cyril Burt später weitergeführt wurde (vgl. Hahn, S. 162, 165). In ihrer Theorie ergeben sich aus den vier analysierten Menschentypen verschiedene Gruppen mit identifizierbarem Kunstgeschmack:

1.) Der labile Extravertierte mit einer Vorliebe für emotional aufgeladene, mitreißende Menschendarstellungen (vgl. Hahn, S. 165).

2.) Der labile Introvertierte, der impressionistische, träumerische Gemälde mag, die für ihn einen Rückzugsort bilden (vgl. Hahn, S. 165).

3.) Der stabile Extravertierte, der gegenüber realistischen Kunstwerken eine sachliche Sicht vertritt und sie ausschließlich bezüglich Repräsentation, Funktion und Nützlichkeit beurteilt (vgl. Hahn, S. 166).

4.) Der stabile Introvertierte, der sich der Kunst rein theoretisch nähert, Komposition und Gestaltung analysiert und reine Linienspiele vor Farben, Landschaften oder Porträts stellt (vgl. Hahn, S. 166).

Der Genetiker Pierre Roubertoux verfeinerte diese Analyse im 1971 weiter und sagte aus, dass gegenständliche Kunst eher von weniger dominanten, selbstkritischeren, introvertierten Menschen gemocht wird, da sie durch unerklärliche Phänomene schneller verwirrt und frustriert wären; abstrakte Kunst hingegen werde von mental starken Menschen gemocht, da sie der Mehrdeutigkeit der ungegenständlichen Formen mit Leichtigkeit eine Ordnung oder ein Muster geben können und Diskontinuität und Innovation einfordern (vgl. Hahn, S. 168).

"Insgesamt muß [sic] die Frage, ob es allgemein-objektive und unumgängliche Merkmale des Schönen gibt, in zweifacher Hinsicht verneint werden: Weder gibt es objektive, also für alle Personen und alle Zeiten gleiche Merkmale, noch gibt es für alle Dinge gleichermaßen geltende Regeln des >Schönseins<." (Schuster/ Beisl, S. 247).

Dennoch gibt es eine Liste an in der breiten Masse geltenden Regeln oder Maßnahmen, die einem ästhetischen Empfinden zuträglich sind und zwar die Gestaltgesetze, die bereits angesprochen wurde. Auch hier wird wieder deutlich, dass Gesetz der Geschlossenheit, Nähe und so weiter wichtige Tools für den Designbereich darstellen und deutlich eine Berechtigung für die Erwähnung in diesem Kontext haben.

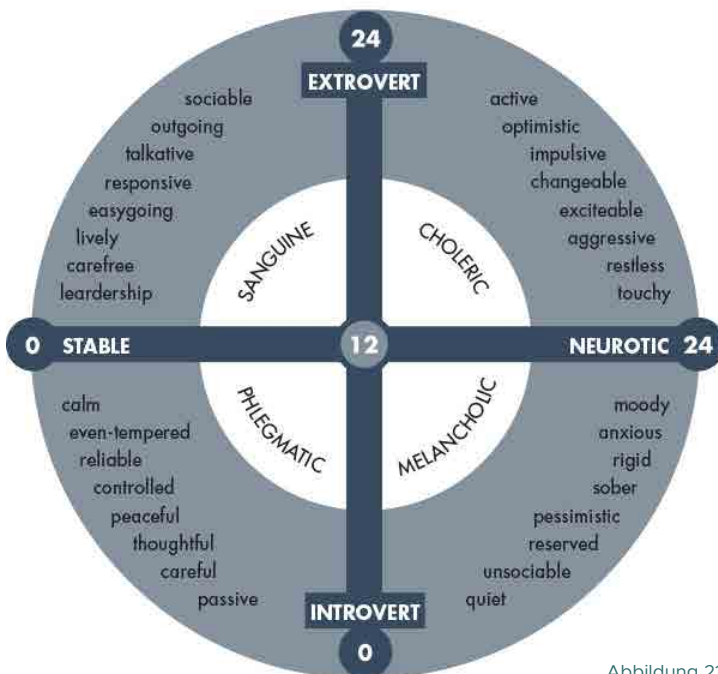


Abbildung 217: Persönlichkeitstheorie von Eysenck

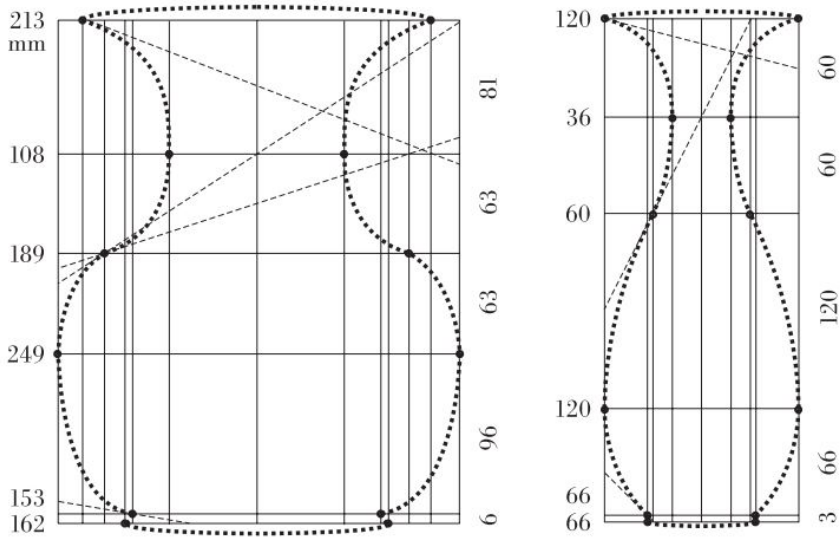


Fig. 1. Outlines and characteristic networks of vases v_0 and v_{14} .

Abbildung 218: Experiment zur Äs

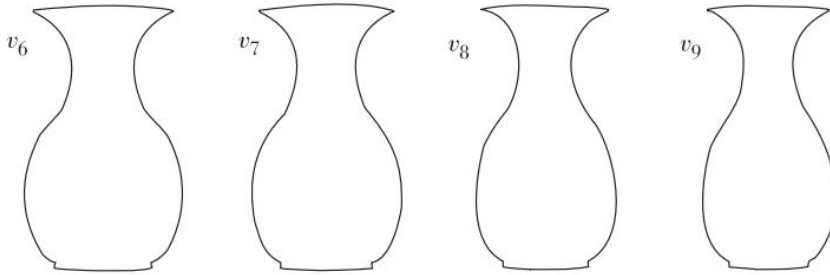


Fig. 2. Gradual shape distortion between experimental vases v_6 and v_9 .

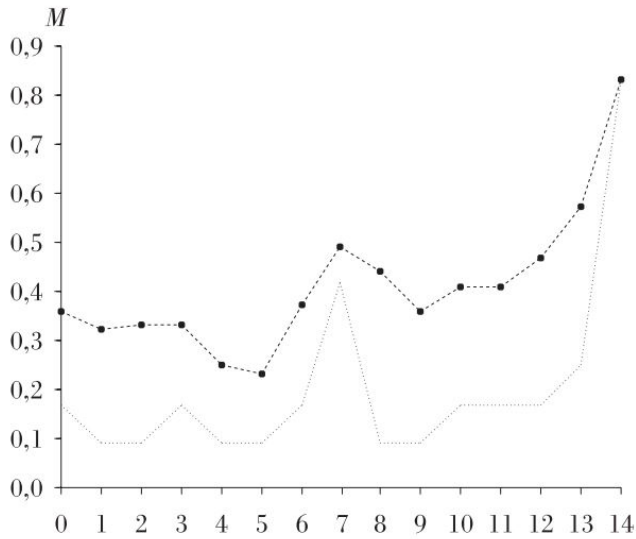


Abbildung 219: Graph zur Ästhetikformel George Birkhoffs

Fig. 4. Graph of extended Birkhoff's aesthetic measure $M(\epsilon, \zeta)$.

Zwischenfazit

Das dritte große Kapitel umfasste grob einige psychologische Fakten und Phänomene, die für die Disziplin Gestaltung und insbesondere die Wirkungsweise von Mustern wichtig zu kennen sind. An dieser Stelle möchte und muss ich noch einmal erwähnen, dass hinter der Ausführung kein psychologisches Studium steht, sondern reine Recherche in Bezug auf das Wirken von Design. Daher mögen einige Aspekte kurz angerissen oder sehr einfach dargestellt wirken. Das ändert aber nichts daran, dass die wichtigsten Aspekte für Menschen, die in der Designbranche arbeiten herausgestellt wurden. Diese beziehen sich vor allem auf die Wirkung, den gezielten Einsatz von Gestaltungselementen und die grundsätzlichen Abläufe bei der Aufnahme und Verarbeitung von Reizen. Da diese Arbeit im Bereich Mediendesign entstanden ist, reichen die groben Erklärungen der Phänomene daher aus.

Um zusammenzufassen wird noch einmal bei der Wirkung gestartet. In gestalterischen Werken können Form, Farbe, Komposition gezielt eingesetzt werden, um bestimmte gewünschte Wirkungen hervorzurufen. Diese Wirkung entsteht beim Rezipienten in Sekundenschnelle, löst gewisse Gedanken, Gefühle aus, knüpft an persönliche Erinnerungen oder Erfahrungen an und kann die Entscheidungen, die im nächsten Schritt gefällt werden müssen, beeinflussen. Diese Wahrnehmung passiert nicht nur automatisch bei Bildern, sondern auch mit dem haptischen, visuellen, auditiven, olfaktorischen, gustatorischen Sinneseindrücken, wobei sie mehr Relevanz und Aufmerksamkeit zugemessen bekommen, wenn sie mit etwas assoziiert werden können, das die Person privat/ persönlich betrifft (Erinnerungen, Wünsche, Vorhaben).

Abgrenzend dazu steht die Aufmerksamkeit, die vor der Wirkung steht und durch Neuartigkeit, Lautstärke, Größe oder andere Attribute zur vorrangigen Beschäftigung damit führt. So sind beispielsweise Bilder im Gegensatz zu Texten mehr aufmerksamkeitsregend und deutlich schneller im Gehirn zu verarbeiten.

Für Designer ist wichtig zu wissen, dass sie das Kurzzeitgedächtnis nicht überfordern dürfen, da die Speicherdauer äußerst kurz, die Kapazität mit durchschnittlich sieben Informationen (Millersches Gesetz) sehr gering ist, aber zugleich dort die Infos für Oberflächen-Bedienungen hinterlegt sind. Zusätzlich sind das Hicksche Gesetz zu merken, das besagt, dass die Reaktionszeit mit Anzahl vorhandener Möglichkeiten steigt, egal welche Art von Infos gegeben wird - je mehr, desto längere Entscheidungsverarbeitung mit der Gefahr auf Überforderung; und auch das Paradox of Choice, das aussagt, dass Menschen eine große Auswahl haben wollen, sich aber bei wenigen Optionen schneller entscheiden können. Das Langzeitgedächtnis ist in der Hinsicht relevant als dass es Informationen besonders lange verwahrt und dort bekannte Schemata, Wiederholungen, gemachte Erinnerungen oder Bekanntes verknüpft, sodass auch in neu vorgelegten Mustern ein Prinzip entdeckt werden kann. Wiederholung ist daher für den gesamten Designbereich ein gutes Mittel, um Ordnung zu schaffen, an Bekanntes anzuknüpfen, solange sie nicht zu träge und langweilig wirkt.

Mandalas bilden zusätzlich einen eigenen Bereich von ästhetischem Ornament ab, das mit psychologischen Auswirkungen versehen ist. Wie schon erwähnt erscheinen sie meist in Kreisform, haben

vielerlei Deutungen, kehren in verschiedenen Kulturen und Epochen wieder und haben insbesondere beruhigende, meditative, stärkende Auswirkungen. Auch hier steht das Mittel Wiederholung im Vordergrund und wird durch alte Zahlensymbolik verstärkt eingesetzt.

Andere bekannte Phänomene werden zumeist in der Werbegrafik verwendet, können natürlich aber auch innerhalb von Mustern oder Ornamentik angewandt werden. Dazu zählen das Kindchenschema, das ein Gefühl von Schutzbedürftigkeit durch kindliche Formationen wie große Augen, stumpfige Gliedmaßen, eine kleine runde Nase hervorruft oder auch die Antromorphisierung, bei der Menschen in sämtlichen Gegenständen in der Lage sind, Gesichter zu erkennen.

Das große Feld Ästhetik und guter Geschmack/ Geschmacklosigkeit ist zusammenfassend am einfachsten mit den Gestaltgesetzen zu eröffnen. Diese werden an dieser Stelle nicht noch einmal wiederholt, aber es ist wichtig, sich in den Gedanken zu rufen, dass sie Prinzipien darstellen, wie Menschen wahrnehmen, was das Gehirn für Mechanismen anwendet, um Sachverhalte zu vereinfachen und wie daher ein gutes Design eine Basis finden kann oder sollte. Wenn die Gesetze angewendet sind, dann ist das Design also grundlegend ästhetisch. Ästhetik ist wie bereits erwähnt nicht gleich schön oder hässlich, da dies nur rein subjektive Empfindungen sind, sondern ein allgemein kollektives Wahrnehmen von etwas Gestaltetem. Auch wenn einige Theoretiker versucht haben mathematisch zu messen, welches (Kunst-) Werk ästhetisch ist, so sind die Formeln dafür zu vage und die verschiedenen Menschentypen und Persönlichkeiten mit ihren Geschmä-

ckern zu unterschiedlich. Was sie damals aber als Grundlage genommen haben sind die Parameter Ordnung im Sinne von Wiederholungen und Komplexität im Sinne von Unterschieden in den Motiven und Abweichungen.

Das Mittel Wiederholung, das natürlich auch ein wesentliches Merkmal von Mustern ist, wird daher häufig auch als ästhetisch, ansprechend empfunden, solange es genügend Abwechslung bietet und nicht zu monoton erscheint.

Geschmack ist daher ein anderes Maß als Ästhetik, das aber auch nicht nur individuell empfunden wird, sondern ebenfalls kollektiv als "guter" oder "schlechter" Geschmack/ Kitsch. Schlechter Geschmack kann daher aber auch ästhetisch sein. Ornamente und Muster (in bunten Farben) sind auch zu Zeiten von Funktionalismus und der Bauhaus-Bewegung nicht unästhetisch gewesen, sondern entsprachen lediglich nicht dem Geschmack einer ausgewählten Gruppe, die die Motive als schlechten Geschmack oder geschmacklos aufgrund eigener Tendenzen und den Umschwung des Stils zur Jahrhundertwende deklarierten. Ästhetisch konnten sie sein, den Gestaltgesetzen konnten sie entsprechen und wurden dennoch aufgrund des Zeitgeistes und der als modern empfundenen Formenbildungen als geschmacklos ausgezeichnet und abgelehnt.

Und als letzten Punkt ist nochmals das Musterdenken als psychologisches Phänomen zur Ordnung, Gruppierung und Vereinfachung zu nennen. Dies betrifft nämlich sowohl gestalterische Muster, die unser Gehirn als Ganzes sieht, bevor auf Details eingegangen wird, aber auch das Schubladendenken in Bezug auf andere Menschen oder Außergewöhnliches, das außerhalb der gewohnten Norm liegt.

4

CROSSMEDIA

Medien, Nutzung und Realitäten

4. Crossmedia

Die Medienbranche befindet sich in einem stetigen Wandel, viele Techniken entwickeln sich weiter, neue kommen an die Oberfläche. Das Internet ist dabei der treibende Motor für allerlei Medienformen in Bereichen wie Print, Video oder Audio und auch in der Disziplin Design nicht mehr wegzudenken.

"Durch das Internet können Medienangebote zeit- und ortsunabhängig genutzt werden. Dabei sind die Kapazitätsgrenzen verschwunden – über ein großes Online-Archiv können Nutzer jederzeit auf eine große Vielfalt an Inhalten zugreifen"

(Werneburg, S. 11).

Immer mehr digitale Tools erreichen den Design-Bereich, so auch realitätserweiternde Medienformen wie Augmented und Virtual Reality und natürlich künstliche Intelligenz. Beinahe jede Woche entstehen Neuerungen, denen es zu begegnen gilt. Werden aktuelle Ausschreibungen für Jobs in der Designbranche angeschaut so fällt eins besonders auf: Designer müssen alles können. Gesucht werden Allrounder, vom Spezialisten für Druckvorbereitung, über den klassischen Webdesigner mit Programmierkünsten in HTML und spezielleren Programmen hin zum social media-Creator mit Erfahrungen im Videoschnitt. Kaum ein Arbeitgeber sucht nach Profis für nur einen speziellen Bereich – der Trend in der Branche geht klar zu crossmedia.

"Frei übersetzt bedeutet das Wort, dass sich Medienkreuzen, möglich geworden durch die Digitalisierung und die damit einhergehende Entwicklung konvergierender Medienumgebungen" (Rautenberg, S. 17).

Mit dem Nutzer wird demnach über mehr als ein Medium oder Kanal kommuniziert, um mehr Aufmerksamkeit zu erregen, mehr Menschen einer Zielgruppe zu erreichen und die Medienwirkung vollkommen auszureizen. Denn wichtig festzuhalten ist, dass jedes Medium seine eigenen Vor- und Nachteile hat. Soziale Medien wie Instagram werden beispielsweise überwiegend von der jungen Generation genutzt und ergeben eine Zielgruppe bis zu einer gewissen Altersgrenze. Virtual Reality erlaubt mit einer vorhandenen Brille ganz andere Erlebnisse wie ein rein gedrucktes Buch. Websites können Informationen schnellstens abrufbar für eine Masse an Menschen machen und qualitativ hochwertige Printprodukte regen den Tastsinn und die Haptik an, sodass mit mehr als nur dem Auge wahrgenommen wird.

Das Wort *Synergie* sei dabei besonders wichtig zu nennen, denn Inhalte werden in crossmedialen Projekten/ Kommunikationsstrategien mehrfach in verschiedenen Medienformen verwendet, dabei im optimalen Ergebnis in einem Crossmedia-Storytelling nicht wiederholt, sondern ergänzend angewendet (vgl. Rautenberg, S. 19).

Mit diesem Ansatz kann für jede Information, jeden Inhalt die am besten geeignete und effizienteste Medienform ausgewählt werden. Zudem bietet es den Nutzern auch eine Mitbestimmungsmöglichkeit, da sie beispielsweise aussuchen können, ob sie über einen QR-Code auf einem Plakat zur Website weitergeleitet werden möchten oder es bei den gedruckten Infos belassen und wann sie die Information konsumieren werden (vgl. Rautenberg, S. 19).

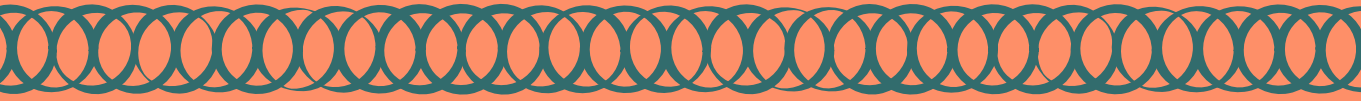
Abgrenzend dazu sei der Begriff *multimedia* zu nennen, der "nur" dieselben Inhalte und Darstellungsweisen auf derselben Medienform beschreibt, wie die Corona-Leitlinien auf der Website des Gesundheitsamtes in reiner Textform, aber auch als animiertes, anschaulicheres Erklärvideo (vgl. Rautenberg, S. 19).

"Die Bedeutung linearer Programme bzw. linear strukturierter Medien sinkt zunehmend, stattdessen stellen immer mehr Konsumenten ihre Programme und Inhalte selbst zusammen und rezipieren ihre Medieninhalte nichtlinear." (Rautenberg, S. 19).

Der Trend der Nutzerschaft geht also bereits seit einigen Jahren zur Mitwirkung, dem Wunsch nach möglichen Entscheidungen in kleinem Rahmen, denn wie bereits erwähnt, sollten Nutzern nicht zu viele Möglichkeiten bereit gestellt werden, da die Entscheidungsfindung mit jeder Option erhöht und verkompliziert wird.

Ein lange bekanntes Beispiel bietet hierbei auch das klassische Fernsehen. Kaum junge Menschen schauen das vorgegebene TV-Programm, sondern stellen sich in gewisser Weise ihr eigenes auf Netflix, Amazon Prime Video, Disney+ und weiteren Streaminganbietern zusammen. Sie wollen jetzt, in diesem Moment, entscheiden können was sie schauen, auf welcher Sprache, ob vor dem heimischen Fernseher oder in der Bahn auf dem Smartphone und wann sie für Toilettenpausen oder Essen flexibel pausieren.

Neue technische Möglichkeiten bedeuten daher immer neues Nutzungsverhalten und demnach auch neue Anpassungen von der Designbranche. Wie auch in der Zeitungsbranche, die sich vom reinen Printmedium auf Online-Magazine und Posting auf sozialen Medien wie Facebook für die ältere Generation und Instagram für jüngere Menschen um fokussieren und erweitern musste.



**„Die Medien konvergieren,
sie nähern sich an, weil
Inhalte, die ursprünglich
von verschiedenen
Massenmedien bereitgestellt
wurden, nun auf einem
Endgerät wiedergegeben
werden können.“**

*Helena Bilandzic, Holger Schramm, Jörg Matthes,
[Medienrezeptionsforschung]*

4.1 Medienformen und die Nutzer

"Die Kommunikationswissenschaften betrachten Medien, im Zusammenhang mit gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen, als das Mittel zur Übermittlung von Informationen als Kommunikation."
(Langer, S. 39).

Ein Medium ist also immer ein Überbringer von einer Aussage, die vom Empfänger ja nach Medienart und Darstellung wahrgenommen wird. Der Nutzer oder Mensch im Allgemeinen ist also ein wichtiger Part im System von Medien, ihrer Nutzung und Rezeption. Medientheoretiker Marshall McLuhan gehe dabei sogar so weit zu sagen, dass alles, das über die Sinne des Menschen wahrgenommen werden kann, Sprache, virtuelle und wirkliche Gegenstände, Mimik ein Medium ist und eine Erweiterung des Körpers darstelle (vgl. Langer, S. 40):

"Im Sinne McLuhans sind Medien von Menschen geformte Werkzeuge, die wiederum den Menschen formen"

(Hemmerling, 2014, zitiert nach Langer, S. 40).

Eine andere Definition, von Ulrich Saxer, ist genauer und teilt dem Medienbegriff vier Charakteristika zu, von denen zwei für diese Betrachtung relevant sind. Medien haben nach ihm immer einen Kommunikationskanal zum Verbreiten einer Nachricht und beinhalten ein Zeichensystem, also Symbole (üblich im sozialen Kontext verstandene Zeichen), Schrift, Bewegtbilder, die dem Empfänger die Nachricht vermitteln und zu Interaktion und Kommunikation anregen (vgl. Langer, S. 41).

Andere Theoretiker teilen Medien dabei in drei verschiedene Grundformen ein:

1.) Primäre Medien:

Sprache, Mimik, Gestik der Menschen direkt untereinander (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 18).

2.) Sekundäre Medien:

Schriften, Drucke – alles was beim Sender Technik benötigt, aber nicht beim Empfänger (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 18).

3.) Tertiäre Medien:

Soziale Medien, Telefonie, E-Mails – alles was beim Sender und Empfänger technische Ausstattung voraussetzt (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 18). Diese dritte Art ist die aktuell am meisten verwendete und beinhaltet alle neuen/ digitalen Medien.

Diese seien allgemein weiter zu untergliedern in verschiedene Vermittlungsmodi – One-to-One, entspricht einem Gespräch zwischen zwei Menschen; One-to-Many, entspricht Massenkommunikation wie zum Beispiel bei Influencern, die Informationen mit einer unbestimmten Menge an Menschen teilen; und Many-to-Many, was dem Vernetzen und Kommunizieren zwischen Menschen entspricht (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 19).

Als neue Medien seien recht banal ausgedrückt Medien gemeint, die sich aus bereits vorhandenen Medien, aber mit neuer Technologie entwickelt haben und der Begriff werde meist mit den 'digitalen Medien' gleichgesetzt, die eine Herstellung und Nutzungsweise mit und über einen Computer implizieren (vgl. Langer, S. 41).

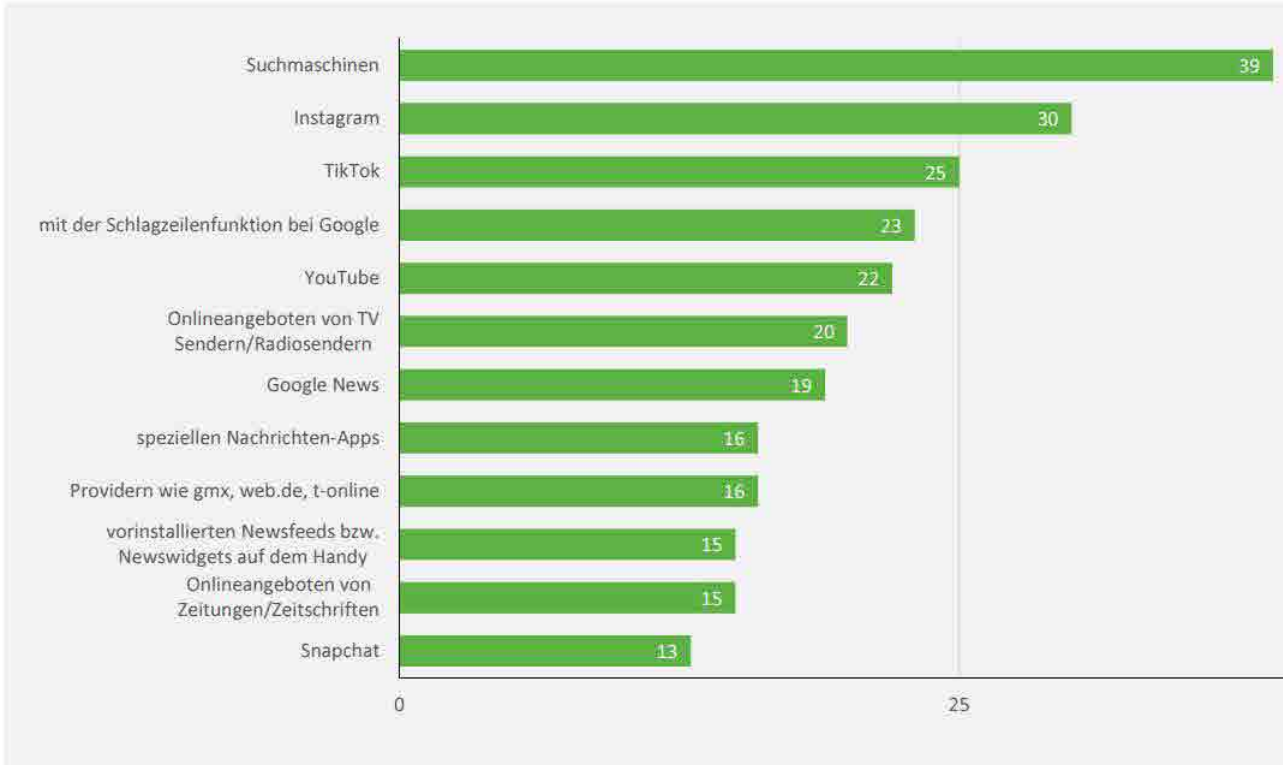
"Medienformate wie Text, Grafiken, Bild und Video werden durch die Computerbearbeitung kombiniert und daraus neue Medieninhalte[n] kreiert, wie Videospiele, Videoserien, Infografiken, Blogs, die wiederum zu Verbreitungszwecken in Medien, wie einer Internetplattform, integriert werden." (Langer, S. 41).

Merkmale der neuen, digitalen Medien seien: Crossmedialität und Kombination zahlreicher Formate für die effektive Nutzung mehrerer Kanäle und Zielgruppen, die schrittweise Annäherungen verschiedener Medien aneinander mit ähnlicheren Funktionen und Inhalten, Interaktivität und den Einbezug der Nutzer, die räumliche und zeitlich uneingeschränkte Nutzung der Medienformate und Virtualität und Immersion, die den Nutzern eine neue Welt und Flucht vor der Realität bieten (vgl. Langer, S. 41 f). Begründet sind diese Veränderungen in der Digitalisierung, damit zusammenhängend der Verschmelzung mehrerer zuvor vorhandener Medienformen und der Möglichkeit, viele Informationen unabhängig von einem festgelegten Medium wie dem Fernseher auf Smartphone, Laptop zu konsumieren (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 20).

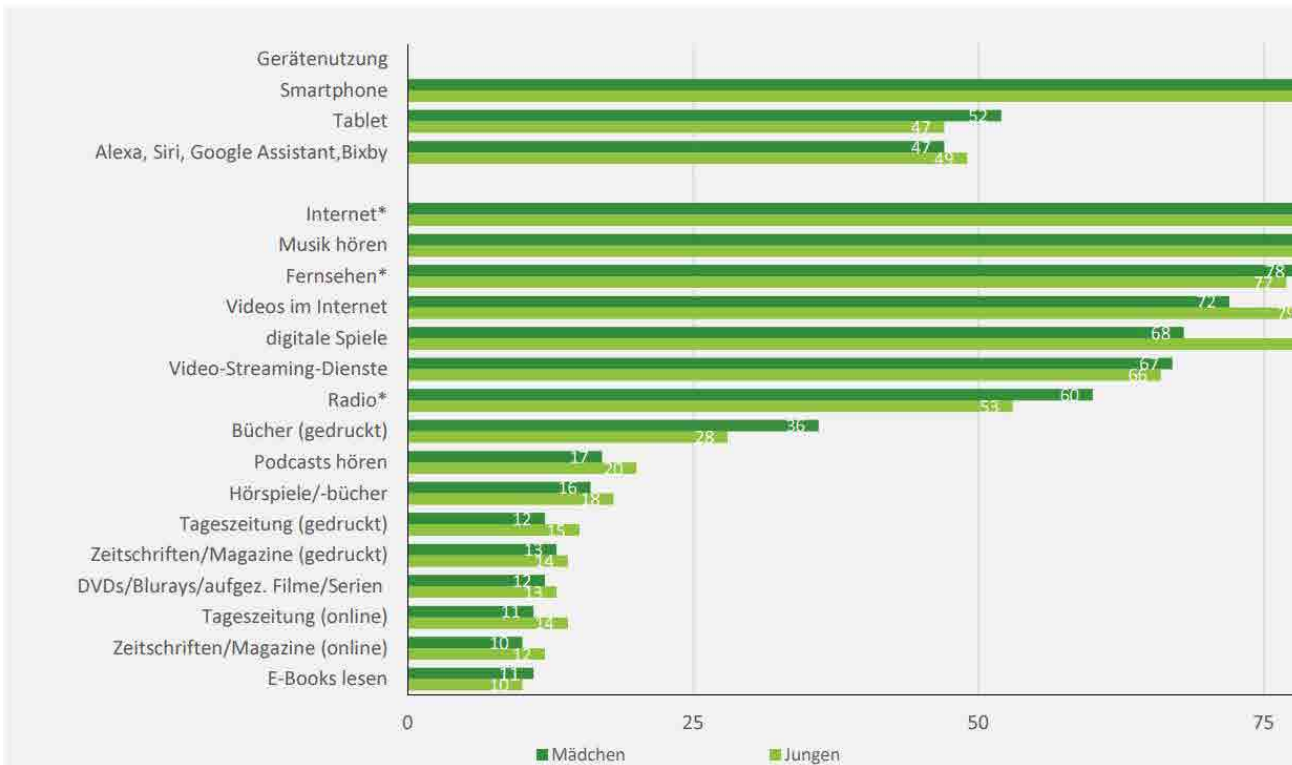
"Die Medien konvergieren, sie nähern sich an, weil Inhalte, die ursprünglich von verschiedenen Massenmedien bereitgestellt wurden, nun auf einem Endgerät wiedergegeben werden können."

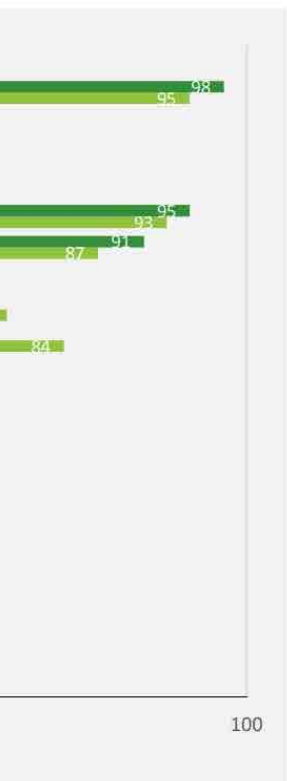
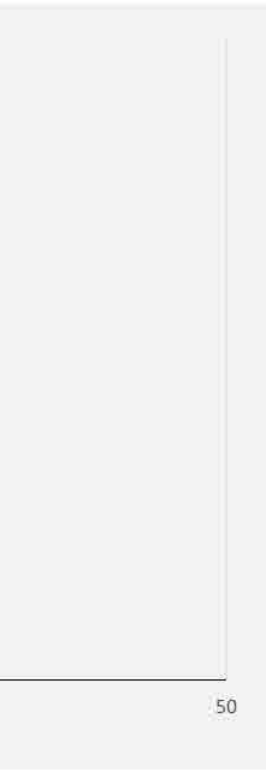
(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 20).

Tätigkeiten im Internet - Schwerpunkt: Information zum aktuellen Tagesgeschehen 2022 - täglich/mehrmals pro Woche -



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2022 - täglich/mehrmals pro Woche -





Die Erhebungen der JIM-Studie in 2022 zeigt deutlich, dass Jugendliche in Deutschland diverse Medien benutzen, um zu kommunizieren, sich zu informieren oder zur Unterhaltung. Die Medienformen sind dabei so vielfältig, wie nie zuvor - von klassischem WhatsApp-Chat, über digitale Spiele bis Online-Magazine wird alles genutzt. Die Nutzung hat gegenüber den Corona-Jahren 2020/21 jedoch leicht abgenommen.

Abbildung 220: JIM-Studie 2022 - Nutzung von Nachrichtenmedien
Abbildung 221: JIM-Studie 2022 - Medienvielfalt in der Freizeit

Die erste Frage vorweg, bevor es zu den Auswirkungen der Mediennutzung kommt, ist die der Nutzermotivation: Wieso nutzen Menschen Medien? Vor allem wenn doch immer von Problemen wie Cybermobbing, Überforderung, Burnout und Co. gesprochen wird. Die Forschung der Medien- und Kommunikationswissenschaft begründet die Nutzungsbereitschaft von Menschen Medien gegenüber und auch

dessen Auswahl mit dem Gefühl von Bedürfnisbefriedigung und Belohnung, so sei "[...] die Zuwendung zu einem spezifischen Medium eine Bedürfnisbefriedigung, die mit einer Belohnung verbunden ist, von der der Nutzer profitiert. [...] Je nach Bedürfnis bestimmt der Nutzer, ob und wie er sich dem Medium oder Medieninhalt zuwendet." (Langer, S. 54 f).

Dabei gäbe es eine Einteilung der Nutzerbedürfnisse in vier Kategorien nach dem Uses-and-Gratifications-Ansatz von Elihu Katz:

- 1) **Kognitive Bedürfnisse:** Hingabe zu Wissen, Intelligenz, Informationen, Verstehen und Befriedigung der Neugierde, des Weiterbildens – die Mediennutzung ergibt Sinn und einen Mehrwert für den Nutzer (vgl. Langer, S. 55).
- 2) **Affektive Bedürfnisse:** Streben nach Unterhaltung, Freizeit/ Auszeit, Entspannung – die Mediennutzung erleichtert die Alltagsflucht (Eskapismus) und dient der reinen Ablenkung (vgl. Langer, S. 55).
- 3) **Sozial-Interaktive Bedürfnisse:** Sehnsucht nach sozialer Integration und dem Kontakt zu anderen Menschen – die Mediennutzung als Raum für wichtig empfundene Themen und als Gesprächspartnerersatz (vgl. Langer, S. 55).
- 4) **Integrativ-habituelle Bedürfnisse:** Die Mediennutzung als fester Akt des Tages und Strukturgeber oder Gewohnheit (vgl. Langer, S. 55).





Maturists (geboren vor 1945)	Baby Boomers (1945 – 1960)	Generation X (1961 – 1980)	Generation Y (1981 – 1995)	Generation Z (nach 1995 geboren)
Zweiter Weltkrieg Rationierungen Starr definierte Geschlechterrollen Rock'n'Roll Kernfamilie Festgelegtes Frauenbild	Kalter Krieg Wirtschaftswunder Swinging Sixties Mondlandung Jugendkultur Woodstock Familienorientierung Zeitalter der Teenager	Ende des Kalten Kriegs Mauerfall Reagan – Gorbatschow Thatcherismus Live Aid Der erste PC Anfänge mobile Technologie Schlüsselkinder Zunahme von Scheidungen	Terroranschläge 9/11 Playstation Social Media Invasion im Irak Reality TV Google Earth	Wirtschaftlicher Abschwung Erderwärmung Globalisierung Mobile Devices Energiekrise Arabischer Frühling Eigene Medienkanäle Cloud Computing Wikileaks
3%	33%	35%	29%	Teilweise in befristeten Arbeitsverhältnissen oder in Ausbildung
Eigenheim Weitgehend uninteressiert	Jobsicherheit Erste IT-Erfahrungen	Work-Life-Balance Digital Immigrants	Freiheit und Flexibilität Digital Natives	Sicherheit und Stabilität „Technoholics“ abhängig von der IT, nur begrenzte Alternativen
Lebenslange Jobgarantie	Karriere im Unternehmen, wird von den Angestellten mitgestaltet	Karriere bezieht sich auf den Beruf, nicht mehr auf den Arbeitgeber	Digitale Unternehmer Arbeit „mit“ Organisationen, nicht „für“ Organisationen	Multitasking-Karriere Übergangsloser Wechsel zwischen Unternehmen und „Pop-up“-Business
Auto	Fernseher	PC	Tablet / Smartphone	Google Glass Nanocomputer 3-D-Drucker Fahrerlose Autos
Brief	Telefon	E-Mail und SMS	Text oder Social Media	Mobile oder in die Kleidung integrierte Kommunikationsmedien
Face-to-Face Meetings	Face-to-Face, zudem Telefon und E-Mail	Text Messaging oder E-Mail	Online und Mobile (SMS)	Facetime

Quelle: Futurebiz

4.1.1 Medienrezeption

Rezeption bedeutet so viel wie etwas aufnehmen, verarbeiten und verstehen, was durch die verschiedenen Sinne passieren kann - ein Buch durch das Sehen, eine Radio-Nachricht über das Hören und so weiter. Daraus lässt sich bereits hören, dass in irgendeiner Weise immer ein Medium beteiligt ist, sei es analog oder digital. Spannend ist, insbesondere für (angehende) Designer, wie die Medienformen überhaupt rezipiert werden.

"Es hat den Anschein, als würden die Inhalte, so wie sie angeboten werden, von den Menschen auch genau so aufgenommen, vollständig und auf die Art und Weise, wie der Medieninhalt es nahelegt. Das ist ein fundamentaler Irrtum. Dass Menschen Medieninhalte nicht eins zu eins in ihrem Gedächtnis abbilden, dass sie manchen Aspekten Aufmerksamkeit schenken und anderen nicht, dass sie die Inhalte verschiedenen erleben und bewerten, begründet die Existenz der Medienrezeptionsforschung."
(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 9).

Gefragt wird danach, wie genau Menschen bestimmte Medieninhalte aufnehmen und verarbeiten, wie die Aufmerksamkeit gezielt gesteuert werden kann und welche genauen Reize was auslösen können (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 9). Dieses Forschungsfeld geht also noch einen Schritt weiter als die Wahrnehmungspsychologie, agiert aber Hand in Hand mit ihr und fragt nicht nur nach dem Visuellen und den Auswirkungen, sondern untersucht medienspezifisch das Verhalten der Nutzer. Untersucht wird die Verarbeitung (Aufmerksamkeit gegenüber Medium, vorhandenes und dabei abgespeichertes Wissen), das Erleben (persönliches Empfinden/

Emotionen/ Meinungen bei Auseinandersetzung mit dem Medium, investierte Zeit) und die Selektion (Auswahl und Gründe) der Mediennutzung (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 12 f). Dabei ist aber, insbesondere durch die neuen Medien mit vielerlei Interaktionsspielraum, zu sagen, dass Rezeption nicht immer die passive Aufnahme von Informationen ist, sondern von den Nutzern, je nach Interessen, Vorkenntnissen und Regelmäßigkeit von Nutzung neuer Medien, Aktionen wie das Aufnehmen, Einordnen, Interpretieren und letztendlich Antizipation und Reaktion fordert (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 73).

Da jeder Mensch anders ist in Bezug auf Erlebnisse, Wissensstand, Nutzung von Medien, Alter, Vorlieben, Überzeugungen und Weltanschauungen, wird auch jeder Mensch Medieninhalte anders wahrnehmen. Um sie dennoch zu analysieren werden Muster angewendet, die verschiedene Rezeptionsweisen erklären sollen. Allgemein sei zu erkennen, dass Rezipienten beim Nutzen eines Medieninhalts persönliche, teils emotionale Verbindungen herstellen und durch eine individuelle Wichtigkeit oder ein besonderes Interesse die Informationen besser verarbeiten können - sogenanntes Involvement oder auf Deutsch Beteiligung, das abzugrenzen sei von reinem Interesse, das auch abseits persönlicher Relevanz ausgelöst werden kann (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 78, 88).

"Involvement ist am besten definiert als motivationaler Zustand, der durch eine Verbindung zwischen dem Selbst-Konzept und einer aktivierten Einstellung entsteht."
(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 88).

Zu Involvement gehören unter anderem Aspekte wie narratives Erleben und Transportation. Geschichten mit ausgefeiltem Storytelling können bei ihrer Rezeption auch dazu führen, dass sich die User vollkommen in sie vertiefen, sie umfangreich, sogar emotional erleben durch ihre Imagination, Empathie mit den Charakteren, den Sinn, den sie hineininterpretieren und, dass das meist erwünschte Phänomen Transportation (psychologischer Transport der Nutzer in die Geschichte, Rücktritt der realen Welt) eintritt (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 112, 126).

Storytelling in Games, Dokumentarfilme und vielen weiteren Medienformen können durch ihren Inhalt Emotionen bei den Rezipienten auslösen, die wiederum einen Einfluss darauf haben, wie die Medienrezeption stattfindet und Informationen oder Bilder verarbeitet werden können.

"Gemäß dem Limited Capacity Modell (Lang, 2000) führt emotionale Erregung zu automatischer Bereitstellung von Ressourcen, die das Entschlüsseln und Speichern von Informationen erleichtern. Zu viel Erregung kann jedoch zu kognitiver Überlastung führen, die das Speichern peripherer und/oder nachfolgender Information behindert." (Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 106).

Denke man dabei an besonders emotionale Filme wie Titanic oder an das Foto des angeschwemmten Flüchtlingskindes in 2015 wird deutlich, dass solche dramatischen Bilder besser erinnert werden können. Ein Einfluss von Emotionen auf

die Medienrezeption abseits des Erinnerungsvermögens und der Empathie sei bei Schock und Furcht zu erkennen. So seien Schockwerbungen zu AIDS, Krankheiten durch das Rauchen oder Autounfälle sehr wirkungsvoll, da sie durch furchterregende Appelle den Rezipienten in seiner Einstellung beeinflussen können (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 107).

"Stimmungen und Emotionen entstehen nicht nur durch die Rezeption von Medieninhalten, sondern die beeinflussen auch deren kognitive Verarbeitung (Erinnern, Urteilen, Meinung und Einstellung entwickeln) sowie das Verarbeiten nachfolgender Medieninhalte. Die Befunde erklären beispielsweise, warum ein und derselbe Medieninhalt von verschiedenen Personen (die während der Rezeption verschiedene Emotionen erlebt haben) ganz anders erinnert wird [..]. Wir nehmen Medieninhalte somit in Abhängigkeit unserer »emotionalen Brille«, die wir gerade tragen, wahr." (Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 108 f).

Grundlegend wichtig für die Bewertung der Rezeption von Medien sei die Kognition. Das bedeutet so viel wie informationsverarbeitende Prozesse vom Eintreffen des Reizes bis Reaktion auf ihn, darunter zählen auch die bereits angesprochene Wahrnehmung und die Gedächtnisse, Aufmerksamkeit gegenüber einem Medium und Systeme wie Denken oder Sprechen (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 30).

Aufmerksamkeit hängt natürlich mit persönlichen Vorlieben und Interessen zusammen und ist demnach häufig sehr subjektiv zu bewerten, dennoch sei sie in zwei Funktionen zu unterscheiden. Zum einen als willkürliche Aufmerksamkeit, die uns bewusst ist, kontrollierbar und gezielt gelenkt wird und zum anderen als unwillkürliche Aufmerksamkeit, die automatisch, unkontrolliert, aber bewusst auf etwas gelenkt wird, von etwas Außenstehenden gesteuert wird und von besonders interessanten oder auffälligen Reizen ausgelöst wird (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 34).

Auf Medien bezogen sei demnach eine schnelle und automatische Wahrnehmung zu nennen, die Aufmerksamkeit hingegen könne je nach Medienreiz entweder kontrolliert und bewusst oder komplett unkontrolliert erscheinen (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 47).

Wie bereits im Kapitel der psychologischen Betrachtungen erklärt, kann der Mensch nur eine begrenzte Anzahl von eintreffenden Informationen verarbeiten, dies gilt natürlich auch für Reize, die von Medien ausgehen.

Ein weiterer Aspekt der Medienrezeption, der bereits genannt wurde, ist die Selektion der Nutzer. Selektion bedeutet so viel wie eine (un-) bewusste Entscheidung für oder gegen etwas und die Leitfrage sei hierbei, was die User von einem Medium erwarten und wie sich diese Vorstellung auf ihre Nutzungsweise auswirkt (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 49).

"Medienselektion umfasst vier Entscheidungen der Rezipienten: Teilnahme am Massenkommunikationsprozess, Auswahl eines Mediums, Auswahl von Medienangeboten innerhalb des Mediums und Auswahl von Informationseinheiten innerhalb eines Medienangebotes."

(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 51).

Schema eines Medienselektionsprozesses:

1. Welches Medium



Analoge Zeitung



Lineares Fernsehen



Online

Der Prozess läuft demnach wie folgt ab: Möchte der Nutzer gerade aktiv Informationen bekommen?

Wenn ja dann...

- *Welches Medium wählt er aus? Zum Beispiel Informationen zum Tag im Fernsehen oder online.*
- *Wenn online ausgewählt, dann in welcher Form? Zum Beispiel ein Online-Magazin, Streaming von Videos oder weitere.*
- *Welchen Artikel des Online-Magazins möchte er auswählen? Nach den Entscheidungen fängt die Rezeption der Informationen über das gewählte Medium an.*

Wichtig für die Frage nach der Selektion ist der Nutzen- und Belohnungsansatz, auch Uses-and-Gratifications-Ansatz (zuvor bereits angesprochen) genannt. Prinzip dessen ist, dass der Nutzer anhand seiner aktuellen Bedürfnisse und Wünsche aus dem Medienangebot auswählt und zu einem aktiven Nutzer mit dem festen Ziel der Bedürfnisbefriedigung, zum Beispiel nach Information, wird – der Forschung gibt der Ansatz Wissen darüber, was die Erwartungen an ein Medium sind und aus welchen Motiven heraus es ausgewählt wurde (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 51 f).

Motive können dabei sein: Kognitive Bedürfnisse wie Informationsbeschaffung und Orientierung; affektive Bedürfnisse zur Kontrolle der Stimmung wie Zeitvertreib, Entspannung, Erlebnissuche und Unterhaltung oder Eskapismus als Flucht vor der realen Welt, ihren Verpflichtungen und der Zuwendung zu Medien mit positiven Gefühlen und Ablenkung; sozial-interaktive Bedürfnisse nach Finden oder Aufrechterhalten von Kontakten und Selbstfindung; integrativ-habituelle Bedürfnisse nach Geborgenheit, Gewohnheiten/ Rituale und somit Sicherheit (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 53 f).

2. Welche Form



Auswahl eines informativen Videos online

3. Welches Angebot



Auswahl eines informativen Videos online über regionale Nachrichten von Kultureinrichtungen

Abbildung 224: Mediensymbole

Das Motiv Unterhaltung ist bereits seit den 1970ern Thema der Forschung zu Medienrezeption. Dabei wurde festgestellt, dass Unterhaltung auf den Nutzer entspannend, leicht, ablenkend, aber auch spannend und interessant wirkt, Varianz und Diversität bieten kann, Spaß bei der Rezeption bringt, demnach glücklich stimmen kann, komfortabel und sich beruhigend auf das Gemüt auswirkt (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 166). Das Bedürfnis nach Unterhaltung kann also vielerlei Erlebnisse bedeuten und ist immer positiv mit Freude verknüpft, kann aber bei jedem Menschen (-typen) anders aussehen.

"Maßgeblich für das Unterhaltungserleben ist in der Regel ein als angenehm empfundenes, mittleres Erregungsniveau, das jedoch interindividuell unterschiedlich ausfällt: So bevorzugen sogenannte High Sensation Seeker höhere Erregungslevels als sogenannte Low Sensation Seeker. Das Erregungslevel steht in engem Zusammenhang mit dem Umfang an Informationen bzw. der Informationskomplexität, die auf die Rezipierenden einwirkt."

(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 168).

Somit sei immer, je nach Mensch und Anforderung an das Medium, eine Balance zu finden zwischen "zu langweilig" und "zu anstrengend/furchteinflößend/überfordernd".

Neue Ansätze der Forschung nehmen mittlerweile einen Ansatz hinzu, der angenehme Unterhaltung mit Erlebnissen mit Sinn und Bedeutung verbindet und durch mehr Tiefe in der Rezeption weggeht von der reinen Bespaßung hin zu sinnvollen Beschäftigungen zur Bedürfnisbefriedigung (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 180). Diese Erkenntnisse zeigen, dass auch Informations- und Lehrangebote mit angenehmen Rezeptions-Erlebnissen verknüpft sind und durchaus als Unterhaltungsmedium freiwillig genutzt werden.

"Information und Unterhaltung sind vor diesem Hintergrund keine Gegensätze in der Rezeptionsforschung, sondern allenfalls Programmkategorien, bei deren Rezeption bestimmte Informationsverarbeitungsprozesse sowie sich daraus ergebende Emotionen [...] mehr oder weniger wahrscheinlich auftreten."

(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 181).

Die digitalen Medien bieten bei ihrer Nutzung und Rezeption einen Handlungsspielraum, den es zuvor bei den analogen Medien kaum gab. Durch Klicken, Swipen und so weiter entsteht Interaktion zwischen Nutzer und Medium.

"In der Soziologie geht es um die Interaktion von Kommunikationspartnern, in der Informatik um die Interaktion von Mensch und Maschine. Die Kommunikationswissenschaft verwendet den Interaktivitätsbegriff, der die Interaktion zwischen Menschen und Menschen oder zwischen Menschen und Maschinen mit Hilfe technischer Kommunikationsmittel beschreibt [...]"

(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 65).

Dabei seien die neuen Medien besonders prädestiniert für Interaktivität dadurch, dass ausgehende Informationen und Feedback über ein und dasselbe Medium, zum Beispiel dem Smartphone, hin und her gesendet werden können und die Kommunikation dadurch einfacher und deutlich schneller ist und, dass jeder sowohl die Rolle des Senders, als auch des Empfängers von Informationen einnehmen kann (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 64).

Wieso Interaktivität in Bezug auf Medienrezeption von Bedeutung ist, lässt sich in der Verarbeitung der Inhalte erklären. So sei durch Forschungen mit Nutzern herausgekommen, dass die Informationen tiefer verarbeitet und Inhalte mehr geprüft wurden, dass sich die Nutzer einbezogen fühlten und dadurch die Aufmerksamkeit deutlich höher war, solange keine Überforderung ausgelöst wurde (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 71). Interaktionsmöglichkeiten für den Nutzer erhöhen demnach die Rezeption von Medien, bewirken das Gefühl von Involviertheit und bieten eine gute Möglichkeit für den Designer, sein Projekt in den Fokus der Aufmerksamkeit zu stellen und im Gedächtnis haften zu bleiben.

In Bezug auf Interaktivität zwischen Nutzern ist auch eine soziale Komponente zu nennen. Insbesondere durch die neuen Medien und das Internet sind vielerlei Möglichkeiten vorhanden, miteinander zu kommunizieren. So zum Beispiel Multiplayer-Online-Games, Foren und Chats, YouTube-Videos oder Instagram-Reels und dazugehörige Kommentare/ Likes, Videochats wie Skype und viele mehr, die nur durch die Nutzung der Medien machbar werden (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 201).

"Da der Medieninhalt erst durch das soziale Zusammenwirken von Menschen entsteht, verwundert es auch nicht, dass diverse soziale Aspekte (z.B. Selbstdarstellung, sozialer Vergleich/ Kompetitivität, soziale Zugehörigkeit/ Affiliation, soziale Distinktion) die zentralen Nutzungsmotive solcher Medienangebote darstellen."
(Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 202).

Bei den Aspekten Selbstdarstellung und sozialer Vergleich sei dabei direkt an die sozialen Medien wie Instagram zu denken, die mit ihrem System von Like, Aufrufzahlen und Statistiken zu Profilbesuchen starken Einfluss auf das soziale Zusammenspiel haben. Daneben sei es aber auch bestimmend, mit wem ein Nutzer Medien rezipiert, welche Kommunikation dabei abläuft, denn dadurch könne zum Beispiel eine Fernsehshow lehrreicher werden, unterhaltsamer oder schlichtweg das Gemeinschaftsgefühl stärken (vgl. Bilandzic/ Schramm/ Matthes, S. 217).

4.1.2 Digitale Medien(-flut) und mentale Beanspruchung

Um nochmals auf das Wahrnehmen und Verarbeiten von Inhalten und Informationen zurückzukommen ist eine Sache anzumerken. Wie in vorangegangenen Kapiteln festgestellt, kann ein Mensch nur eine gewisse Anzahl an Informationen aufnehmen, für sich sortieren und verarbeiten oder abspeichern. Gibt es mehr Medien, so werden auch die Informationsmengen größer.

Medieninhalte seien aber gegenüber anderen Reizen durch eine sehr große Menge an Informationen auf verschiedenen gleichzeitig aktiven Kanälen, die mehrere Zeichensysteme wie sehen und hören zugleich ansprechen, schwieriger zu rezipieren, da es zu viele zum Verarbeiten oder sie teils zu schwer zu verstehen seien (vgl. Werneburg, S. 80 f). Ob ein, wie Katarina Werneburg es nennt, *kognitiver "Overload"*, also eine Überlastung im Gehirn stattfindet sei an drei Parametern auszumachen – die Ausgestaltung der Nachricht, deren Schwierigkeitsgrad und das bereits erlernte Hintergrundwissen des Rezipienten (vgl. Werneburg, S. 81).

"Je komplizierter ein Medieninhalt ist und je unpassender er aufbereitet wurde, umso stärker kann der Rezipient bei der Informationsverarbeitung mental beansprucht werden. Natürlich spielen die kognitiven Leistungsvoraussetzungen jedes Einzelnen hier eine wichtige Rolle. Auch die Vorerfahrung mit bestimmten Medieninhalten, das Themeninteresse und die vorherrschende Motivation haben Einfluss auf das Ausmaß der kognitiven Beanspruchung."

(Werneburg, S. 81).

Die mentale oder kognitive Beanspruchung ist demnach das (Aus-) Maß für die Verarbeitung von Informationen und wie sehr die Nutzer dadurch angestrengt sind.

Auch die verschiedenen Medienformen werden, wie auch Kunstwerke oder andere Reize, durch die menschlichen Sinnesorgane wahrgenommen – das Auge für das Visuelle, das Ohr für das Auditiv und die Finger für das Haptische (vgl. Werneburg, S. 79). Die Aufnahme und die Verarbeitung im Kurzzeitgedächtnis wurden bereits beleuchtet, weshalb an dieser Stelle keiner Wiederholung folgen soll.

Dadurch, dass Menschen heutzutage Medien regelmäßig nutzen, bauen sie mit der Zeit sogenannte Wissensschemata auf. Diese Schemata sorgen dafür, dass Informationspakete für verschiedene Medienformen organisiert werden und spezifisches Wissen angelegt wird, wie beispielsweise zur Benutzung von Apps, wo ein Briefsymbol mit einer Zahl eine neue Nachricht bedeutet oder beim Schauen einer romantischen Komödie, wo durch die erlernten typischen Charakterzüge eines solchen Films meist am Anfang schon absehbar ist, wer mit wem zusammenkommt (vgl. Werneburg, S. 80). Diese angelegten Erkennungsmuster helfen auch hier wieder den Menschen bei der Rezeption von Medien und den gegebenen, unbekanntem Informationen. Für den Designbereich, besonders in Richtung Webseite und App, ist es daher wichtig, eine bekannte, wiederkehrende Gliederung zu haben, ein Layout, welches das Bedienen und Finden von Informationen für jeden Nutzer vereinfacht.

Layout und Navigationsaufbau bekommen dabei eine starke Gewichtung, denn sie sorgen dafür, dass sich die Nutzer leicht zurechtfinden, gern wiederkommen und gezielt, ohne Überforderung, das Medium rezipieren können.

Dazu sei es auch wichtig reduzierter zu arbeiten und beispielsweise die Nutzer auf einer Startseite nicht direkt mit mehreren Artikeln mit vielen Bildern, Werbebannern und Bewegtbildern zu überlasten (vgl. Werneburg, S. 86).

Durch die Digitalisierung und das Internet sind immer mehr Medienformen entstanden. Informationen sind von überall abrufbar, alles was gesucht wird, ist innerhalb eines Klicks sekunden-schnell lesbar. Dies sorgt neben der bequemen Beschaffung von Informationen im Gegensatz zu der veralteten Tageszeitung oder Nachrichten im Fernsehen, zu einer Flut von Informationen, die es im Sekundentakt zu verarbeiten gilt.

"Die Orientierung und Selektion von Nachrichten und wichtigen Informationen scheint vor dem Hintergrund der Fülle von Angeboten und Möglichkeiten schwieriger zu werden. Im Zuge des Medienwandels überbieten sich die neuen digitalen Angebote im Sekundentakt mit immer neuen Artikeln, Videos und Schlagzeilen."

(Werneburg, S. 13).

Dabei kommt die Frage auf, ob diese Veränderungen und der Trend zur Informationsbereitstellung übergreifend auf mehreren Medienplattformen, also crossmedial, den Nutzern zuträglich ist oder sie maßlos überfordert.

Feststellbar ist mittlerweile aber, dass sich die Mehrheit der Menschen bereits an die neuen Formen gewöhnt und auf jegliche Medienarten eingelassen hat. Sichtbar ist diese Konditionierung bereits in der Aufmerksamkeitsspanne der jetzigen *Digital Natives*. Durch die Schnellebigkeit der Inhalte, Videoformate von nur wenigen Sekunden und das weiter-Swipen wird kaum noch Fokussierung auf eine aktuelle Sache geübt. Als Digital Native gelten alle Menschen der Generation, die bereits mit dem Internet, dem Computer oder auch dem Smartphone und deren Nutzung aufgewachsen sind, sie als selbstverständlich im Alltag ansehen und als sehr wichtig erachten (vgl. Werneburg, S. 35, 39).

Den Gegensatz dazu bilden die *Digital Immigrants*, die nicht mit den genannten Medien und Techniken aufgewachsen sind, sich ihre Nutzungsweisen aneignen oder erlernen können, aber tendenziell mehr in der analogen Welt behaftet sind und sich mit der Nutzung digitaler Medien schwerer tun (vgl. Werneburg, S. 39 f).

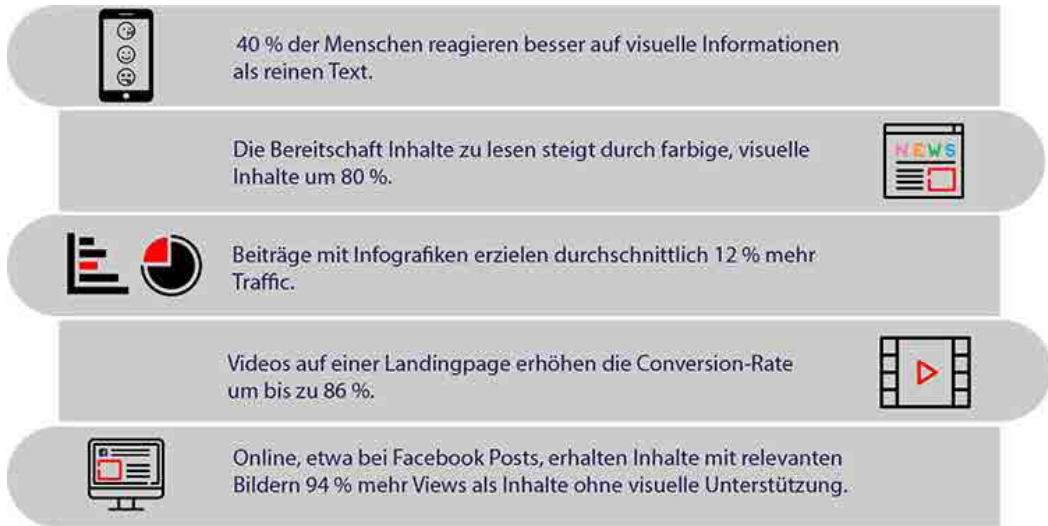


Abbildung 225: Rezeptionserkenntnisse verschiedener Medienzusammensetzungen
 Abbildung 226: Text vs. Bild

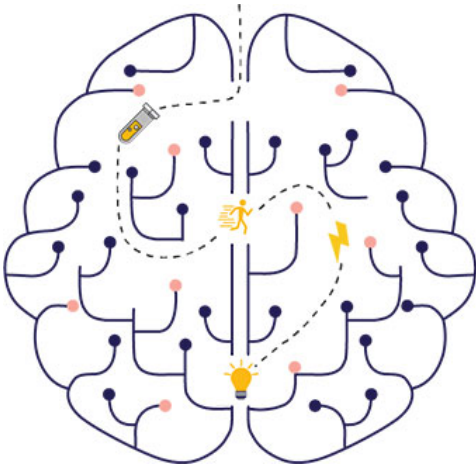
Eine Studie von Pippas hatte bereits 2009 den Versuch gewagt zu hinterfragen, ob eine multimediale Bereitstellung von Informationen zu einem erhöhten Merken und Verstehen derer führt (vgl. Werneburg, S. 88).

Im Versuch wurden Nutzergruppen vier verschiedene Ausführungen eines Online-Artikels vorgelegt...

- » die erste mit nur Text
- » die zweite mit Text, Bildern, Bildunterschriften und Bewegtbildern
- » die dritte mit Bildern, Bildunterschriften, Bewegtbildern
- » und die vierte mit ausschließlich Animationen (vgl. Werneburg, S. 88).

Für reines Merken von Infos kam damals heraus, dass sich die Menschen am besten auf den Text (mit Bildern) konzentrieren konnten und von den Videos nicht viel behielten (vgl. Werneburg, S. 88).

Durch verändertes Nutzungsverhalten, Videoformate auf Instagram, TikTok und Co., sieht das heute, über 10 Jahre später, anders aus. Viele Menschen bevorzugen Bewegtbilder vor reinen Texten, es entstehen viele YouTube-Kanäle, die Lernvideos uploaden, da die Nachfrage stetig da ist. Auch diese Umkehrung hat mit der Aufmerksamkeitsspanne und auch der Motivation der Rezipienten zu tun, denn Bücher werden im Gegensatz zu social media deutlich weniger konsumiert.



- 90 % der an das Gehirn übermittelten Informationen sind visueller Natur.
- Visuelle Inhalte kann unser Gehirn um das 60.000-fache schneller aufnehmen als rein textliche Inhalte.
- Rund 50 % des Gehirns sind an der visuellen Verarbeitung beteiligt.
- Visuelle Inhalte erleichtern das Erinnern. Informationen aus Bildern oder Grafiken können wir nach 3 Tagen fünf- bis sechsmal besser abrufen als Textinformationen.

4.2 Erweiterte Realitäten

Bereits in der Einleitung wurde von neuen Arbeitsbereichen für die Medienschaffenden gesprochen. Ein wichtiger Bereich, der auch in der Praxis der Master-Thesis angewandt wird, ist der der erweiterten Realitäten. Virtual und Augmented Reality sind schon seit ein paar Jahren nicht mehr *das* innovative Medium, das kaum ein Endnutzer je gesehen hat, dennoch aber wichtig und eindrucksvoll, wenn es um die Gestaltung von crossmedialen Projekten geht.

4.2.1 Begriffserklärungen und Unterscheidungen

Virtual Reality, kurz VR, bedeutet in das Deutsche übersetzt so viel wie virtuelle oder digitale Realität. Als eine der Begründerinnen der VR-Forschung und Entwicklung gilt Carolina Cruz-Neira und diese *"[...] beschreibt VR als eine immersive, interaktive, dreidimensionale, multisensorische computergenerierte Umgebung, die durch die Kombination weiterer Technologien diese Umgebung entstehen lässt."* (Langer, S. 20), in welcher die Nutzer in Echtzeit teilhaben können. Kennzeichen und Besonderheiten in der Anwendung sind das Teleportieren von Raum zu Raum durch

die eingeschränkte reale Bewegungsmöglichkeit im abgegrenzten Maß, eine 360-Grad-Ansicht des virtuellen Raums, die Immersion (dazu später mehr), die damit einhergehenden Gefühle in der neuen Welt und das Vergessen der Realität (vgl. Langer, S. 20 f). Technische Aspekte von VR sind im Gegensatz zu anderen digitalen Medien sehr umfangreich, da eine digitale Simulation auf einem oder mehreren Displays innerhalb einer Brille stattfindet, die eine spezielle Software, Sensoren, Trackingsysteme und Kameras benötigt, um auch den realen Raum einzuscannen und die

Bewegungen des Nutzers in Sekundenschnelle nachzuverfolgen und virtuell zu synchronisieren (vgl. Langer, S. 21). Weitergehend haben die meisten Brillen zum vollständigen immersiven Erlebnis auch Möglichkeiten, Sounds abzuspielen, sei es über eingebaute Lautsprecher oder Verbindungen mit externen Kopfhörern.

Augmented Reality, kurz AR, hingegen sei "[...] die Kombination zwischen Virtualität und Realität, Interaktion in Echtzeit und die Verknüpfung von 3D-Elementen." (Langer, S. 26 f), die sich aber im Gegensatz zu VR in der sichtbar realen Welt abspielt und mit digitalen visuellen und/oder auditiven Elementen wie Bildern, 3D-Objekten oder Schrift ergänzt wird. Dadurch vermischen sich Realität und Virtualität miteinander und der Nutzer befindet sich nicht in einer abgegrenzten Welt. Das technische Grundprinzip ist ähnlich der VR-Anwendungen, denn es benötigt ebenfalls Sensoren in Kombination mit einer Kamera zum Tracken und Displays, in diesem Fall zumeist das Smartphone oder Tablet und zusätzlich Abrufmöglichkeiten von GPS-Daten um standortbezogene Inhalte einzubetten (vgl. Langer, S. 27). Beim Tracken eines Raumes, unabhängig von GPS, werden dabei Lichtunterschiede und Bewegungen, Bildelemente oder Hell-Dunkel-Effekte und bereits gesetzte Marker gescannt und benutzt, um die digitalen Objekte stimmig einzufügen (vgl. Langer, S. 27 f).

Mixed Reality (MR) und Extended Reality (XR) sind zwei weitere Begriffe, die immer wieder verwendet werden, im Endeffekt dasselbe bedeuten und an dieser Stelle einer kurzen Erläuterung bedürfen. Sie gehen auf die Wissenschaftler Paul Milgrim und Fumio Kishino im Jahr 1994 zurück,

die den Ausdruck des *"virtual continuum"* benutzen, um die Einsatzspanne zu beschreiben, in denen Elemente der VR-Technik und der AR-Anwendungen von realer Umgebung zu virtueller Welt fließend ineinander übergehen und auch Mischoptionen bilden (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 11). MR und XR sind eher als eine Sammelbezeichnung für die Formen von erweiterter Realität, sowohl VR, als auch AR und die möglichen Interaktionen der Nutzer zu verstehen.

"Mixed Reality beschreibt eine Mischung aus virtuellen Anteilen und der realphysischen Umgebung, quasi eine gemischte Realität." (Langer, S. 24).

Erweitert oder gemischt in dem Sinne, dass die Nutzer zusätzlich zur realen Welt Sinneseindrücke visuell oder auditiv geboten bekommen. Beispiel dafür könnte eine AR-Anwendung sein, die in der Natur die Umgebung trackt und auch hinter Baumstämmen digitale Objekte versteckt, die es als User zu finden gilt.

"Two worlds (physical and digital) that had existed in separate spheres come together through sensing, tracking, and ultimately scene understanding."

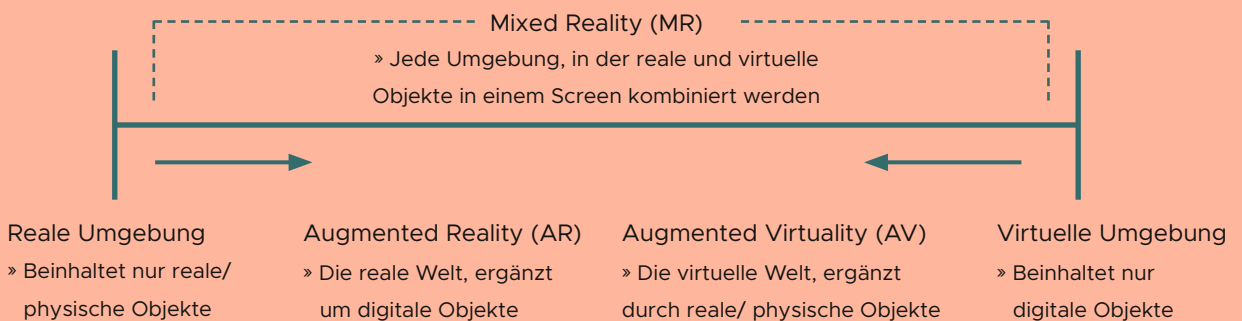
(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 70).

Virtual Reality ist erst seit einigen Jahren bei den Endnutzern angekommen, da zuvor die Hardware sehr kostspielig und die Programme sporadisch funktioniert haben. Heute gibt es mehrere Firmen wie HTC, Sony und Oculus, die die Brillen vertreiben und verschiedenste Spielereien wie Rollenspiele, Auto- oder Sportgames oder auch Shooter anbieten, die ganz neue Erlebniswelten eröffnen (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 1).

Augmented Reality hingegen wird zumeist über die neueren Smartphones und Oberflächen-, beziehungsweise Raumerkennungen (auch von dreidimensionalen Objekten) durch Tracking ermöglicht. Wird ein dem Programm bekanntes Bild, wie ein Foto, ein Magazincover, eine Illustration oder eine Postkarte vor die Smartphone-Kamera gehalten, wird es erkannt, als Ankerpunkt fixiert und es erscheinen (bewegte) Elemente darüber auf dem Display, die auch bei Bewegungen im Raum bestehen bleiben, solange das Motiv im Kamerabereich bleibt (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 66). Dadurch können die meisten AR-Anwendungen unabhängig von dem umgebenden Raum benutzt werden, solange ein Ankerobjekt vorhanden ist, das sie erkennen und lokalisieren können. Pokémon Go hingegen benutzte seit Beginn in 2016 GPS-Daten, die aber je nach Smartphone sehr variabel ausfallen können und alleine nicht für metergenaue Darstellungen geeignet sind (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 15). Hardware wie die HoloLens sind aber im Vergleich zu VR-Brillen noch sehr kostspielig und daher nicht sehr weit verbreitet.

Der Unterschied der beiden Anwendungen ist der Raum, in dem interagiert wird. Bei Virtual Reality findet das Geschehen, die Story, das Game oder die Simulation innerhalb der in der Brille gezeigten, digital erzeugten Welt statt. Wie im Film *"Ready Player One"* von 2018 tauchen die Spieler in eine völlig neue Umgebung ein, entweder passiv oder als Avatar. Bei Anwendungen mit Augmented Reality bleiben die Nutzer in ihrer realen Welt, in die digitale Objekte, Tiere oder Animationen eingebunden werden. Durch die Hardware wird also etwas dargestellt und in der Realität platziert, was nur die Nutzer durch das Smartphone oder ähnliches sehen können. Beispiele hierfür sind vielfältig und reichen von Kinderbüchern, in denen die tierischen Protagonisten plötzlich dreidimensional im Zimmer erscheinen, über Hilfsmethoden zur Einrichtung von Zimmern, bis zu Visualisierungen im Lernbereich wie der Biologie oder Chemie, um nicht sichtbare Prozesse besser erklären zu können.

Modell: Virtual Continuum



4.2.2 Geschichte und Technik

Die Anfänge der beider Techniken seien, wie es einige überraschen dürfte, bereits in den 1960ern gemacht worden, von dem Grafiker *Ivan Sutherland*, der eine erste Art VR-Headset erschuf, das rein virtuelle Objekte scheinbar in den Raum stellte (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 3). Die darauffolgenden Jahre wurde mit der Weiterentwicklung der Computertechniken vorrangig an Programmiersprache, Datenbanksystemen und anderen scheinbar wichtigeren Bereichen geforscht, sodass der Kreativbereich nachsehen hatten bis die Filmbranche mit "Star Wars" (1977) und die Werbebranche vermehrt nach grafischen Lösungen, wie CGI (Computer-Generated Imagery) oder 3D-Animationen suchte (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 4). Mit den ersten Apple Macintoshs, leistungsstarken Grafiken, ausgereiften Displays und neuen Programmen wurde nun

auch die heute bekannte VR-Technik machbar, die deutlich vor AR zum Einsatz kam, vermutlich weil in ihr mehrere und stärkere Möglichkeiten einer neuen Dimension der Welt gesehen wurden.

"VR has been called the ultimate medium, one that replaces the mundane physical world and transports viewers to any other world of their choosing."

(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 4).

Virtual Reality sei bereits in den Anfängen als ultimatives, immersives Abenteuer erdacht worden, das erste viele Jahrzehnte später mit noch besseren und erschwinglicheren technischen Bedingungen zu diesen neuartigen Spielerlebnissen und auch zum Simulationseinsatz beim Militär führte (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 6).

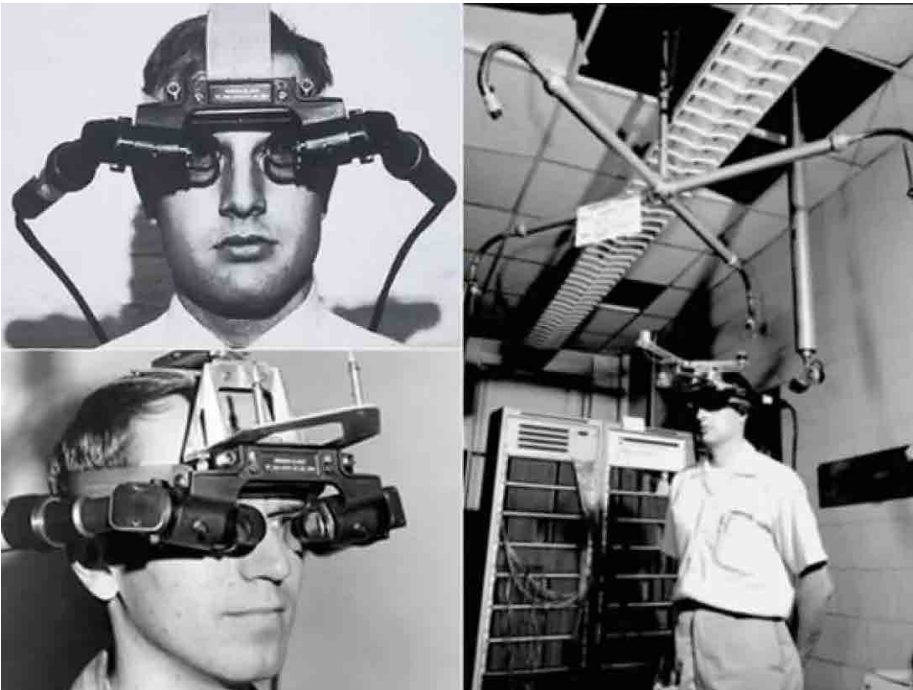
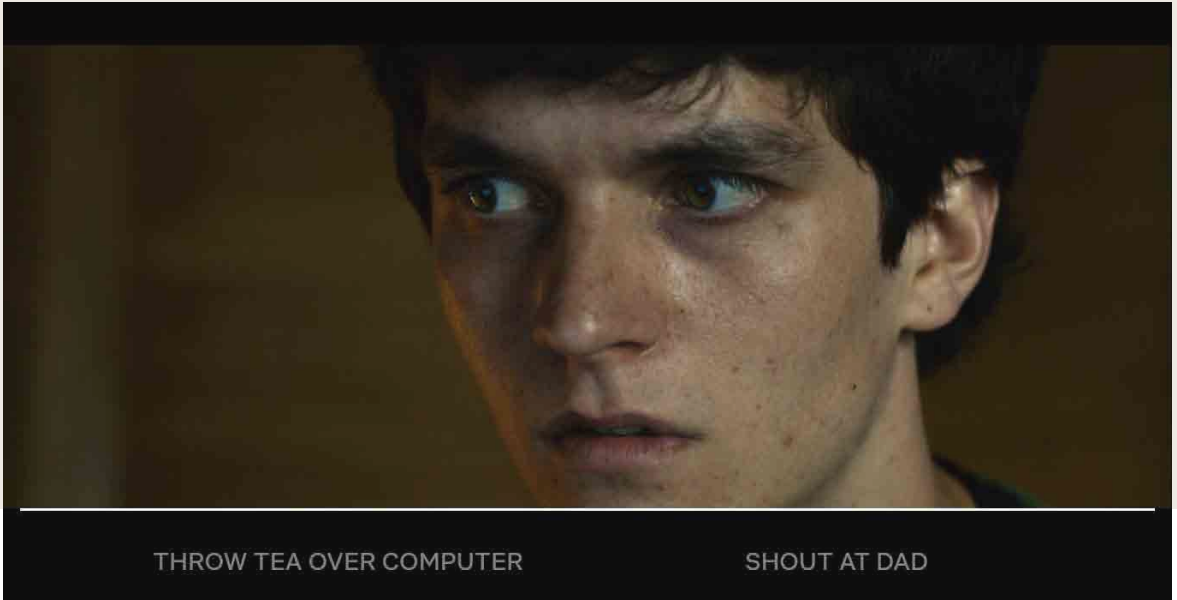


Abbildung 227: Ivan Sutherland, head-mounted 3D display 1968
Abbildung 228: Interaktionsmöglichkeiten am Beispiel Black Mirror



Der Bereich rund um AR entwickelte sich dagegen erst ab den 90er-Jahren, als Grund dafür wird die fehlende Tracking-Technik in Innenräumen genannt, ebenso die damals scheinbar unspektakuläreren, rein nützlichen Anwendungen und Möglichkeiten im Vergleich zu den imaginierten VR-Welten und die fehlende Plattform, die ab dem 21. Jahrhundert durch die massenweise genutzten Smartphones ergab (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 7). Das Smartphone ist auch heute noch die einfachste und kostengünstigste Möglichkeit, AR-Technik im Raum zu nutzen. Abzuwarten bleiben die technischen Entwicklungen und Einsatzmöglichkeiten der nächsten Jahre.

Um auf die Geschichte der gesamten Medien und die Neuerung durch erweiterte Realitäten einzugehen, lässt sich ein Unterschied oder eine signifikante Änderung feststellen und dies ist der Point of View (POV). Als Beispiel wird ein Kinobesuch genannt, eine Medienart, die es im Grunde

schon seit Mitte bis Ende des 19. Jahrhunderts gibt. Im Kino seien die Nutzer in einem dunklen Saal, sitzen auf ihrem Platz, fokussieren sich auf den vor ihnen festgelegten, präsentierten Film, werden visuell und im besten Fall auch emotional angesprochen, sind aber physisch inaktiv – im Gegensatz dazu stehen VR und AR, wo die Nutzer durch aktive Bewegungen den POV selbst bestimmen (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 68 f). Die Nutzer wandeln sich durch die neue Technik vom inaktiven Zuschauer zum aktiven Storyteller. Bei Film und Fernsehen werden die Zuschauer ausgeschlossen, der Plot wird ohne sie erarbeitet, außer bei vereinzelt Projekten wie dem Film "Black Mirror: Bandersnatch" von 2018, wo das Schauen interaktiv durch vorgegebene Auswahlmöglichkeiten gestaltet ist. AR und VR binden hingegen den User mit ein und lassen ihn oder sie zum Narrator werden, wodurch in der Theorie jeder User einen anderen Blickwinkel und ein anderes Erlebnis erfahren kann.



„Desktop computers, headsets, and even smartphones running computer vision algorithms are now beginning to see into the world: to detect surfaces and identify the shape and volume of objects in space.“

*Jay David Bolter, Maria Engberg, Blair MacIntyre,
[Reality Media: Augmented and Virtual Reality]*

4.2.3 Anwendungsbeispiele

Ein Beispiel für die Anwendung von VR und AR ist das altbekannte Spiel *Minecraft*. Dieses gab es neben der Version für Computer und Konsole auch als *Minecraft Earth* (bis 2021) für das Smartphone und als *Minecraft VR* für die Brillen zu Hause (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 2). Dabei wurde das grundlegende Spielprinzip auf die reale Welt erweitert, indem Objekte auf dem Bildschirm eingesammelt werden müssen und später in der typischen Spielweise im eigenen Haus oder draußen digital komplett frei zusammengebaut werden können (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 2). Hierbei ist erkennbar, dass die Übertragung des Originalspiels auf die reale, umgebende Welt durch Elemente des Spiels stattfindet. Die bekannte Grafik bleibt beibehalten und behält ihren blockhaften Charme, was bei diesem Beispiel Sinn ergibt, denn dafür ist das Spiel bei sehr vielen Menschen bekannt und bei ganz vielen Gamern beliebt.

Die Programme erweiterter Realität, welche die Nutzer am meisten verwendeten waren im Jahr 2020 VR- und AR-Spiele und VR-, beziehungsweise 360-Grad-Videos in denen andere Länder 'besichtigt' werden, Filme geschaut oder Konzerte in einer ganz anderen Dimension erlebt werden können (vgl. Langer, S. 4 f).

Weitere Genres, in denen erweiterte Realitäten angewandt werden, sind: Gaming, Kunst, Informationsdarstellungen, Navigation, Dokumentationen (Bewegtbild), Wissenschaft, Bildung, soziale Medien, Werbung/ Marketing und Architektur (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 87 f).

"In der Medizin etwa als Vorbereitung für komplizierte chirurgische Eingriffe, wie einer Wirbelsäulen-Operation. Der Chirurg trainiert vor dem Eingriff mit VR oder AR anatomische Besonderheiten des Menschen. Die AR-Simulation hilft ihm dann während der Operation, Verletzungen des Rückenmarks zu vermeiden, da nicht-sichtbare Körperteile für den Operateur virtuell sichtbar sind." (Langer, S. 4).

Auch in der Behandlung und Therapie von Krankheiten wie Alzheimer oder Phobien wie Höhenangst werden positive Effekte mit erweiterter Realität erzielt (vgl. Langer, S. 4). Unternehmen wie IKEA sind ebenfalls zukunftsorientiert ausgerichtet, um ihren Kunden ein möglichst angenehmes Erlebnis mit ihren Produkten zu ermöglichen. So haben sie bereit vor sechs Jahren eine AR-App entwickeln lassen, die es ermöglicht, die Möbel direkt in das eigene Zimmer zu stellen und so eine Kaufentscheidung durch das Visuelle zu erleichtern und zu fördern (vgl. Langer, S. 6).

Auf das Praxisprojekt dieser Arbeit bezogen ist besonders der Bereich Kunst und Museen von großem Interesse. Seit Einführung der mixed media Möglichkeiten wurde digitale Kunst zunehmend von den Menschen angenommen und auch von Galerien und Museen durch AR eingebunden, was ein gänzlich neuartiges Erleben von Kunst möglich macht (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 96).

"Museums and heritage sites are committed to bridging the gaps between now and then or her and there – bringing the past into the present or bringing what is physically distant into the visitor's presence."
(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 108).

Obwohl einige Kuratoren von Ausstellungen und auch Besucher skeptisch gegenüber digitaler Kunst oder digitalen Anwendungen sind, eröffnen sich viele Möglichkeiten, um auch vor allem nicht mehr Vorhandenes darzustellen, wenn zum Beispiel ein Teil des Kunstwerkes in einem anderen Land ist, ausgeliehen ist, gestohlen oder

auch in der Vergangenheit zerstört wurde (vgl. Langer, S. 4). Zudem bekommen die Besucher noch weitere, teils umfangreichere Möglichkeiten geboten, das Museum und die Kunstwerke zu entdecken - abseits der Papierpläne, Audio Guides oder persönlichen Führungen (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 111).

Das Stichwort Immersion ist vielen Kunstbegeisterten ein Begriff, da derzeit viele Aussteller Werke von van Gogh, Frida Kahlo oder auch Monet mit Hilfe von Animationen versuchen zum Leben zu erwecken, die Möglichkeit bieten, vollkommen in die Ästhetik einzutauchen und eine bewegte Dimension zu geben. Dort werden Projektionen, dreidimensionale Aufbauten und auch VR-Anwendungen innerhalb eines Ausstellungsraumes verwendet. Dabei haben VR- und AR-Anwendungen andere Darstellungsmittel, andere Effekte auf die Nutzer und reichen von vollkommen digital generierten Kunstwelten zu durch Scannen sichtbar werdende dreidimensionalen Nachbildungen von bekannten Werken.

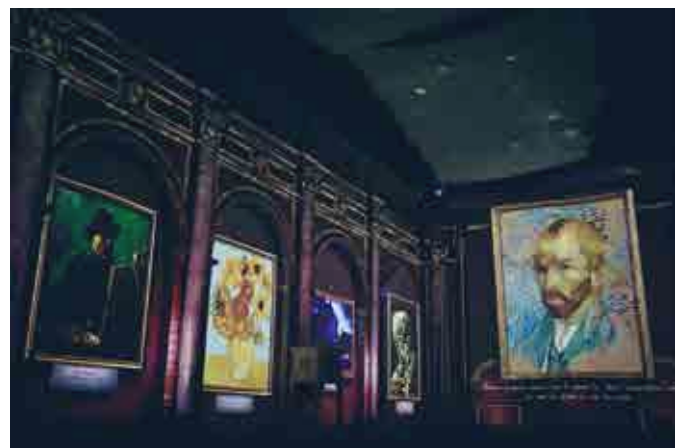


Abbildung 229 + 230: Einblicke in die Van Gogh VR-Experience



Abbildung 231: Minecraft Earth als immersives AR-Erlebnis

Modell: Immersionsmöglichkeiten

Extended Reality (XR)

» Allgemeinbegriff für alle Technologien, die die Realität erweitern, indem digitale Objekte der realen Welt hinzugefügt werden

Augmented Reality (AR)

» Blick auf die reale Welt mit hinzugefügten digitalen Elementen

Mixed Reality (MR)

» Mischung aus realer Welt mit digitalen Elementen, wobei physische und digitale Elemente interagieren können

Virtual Reality (VR)

» Blick auf die komplett immersive, digitale Umwelt

Niedrige Immersion

» Reale Umgebung

Hohe Immersion

» Virtuelle Umgebung

4.2.4 Immersion

Auch die Frage der Ästhetik ist bei den erweiterten Realitäten nicht außer Acht zu lassen.

"In earlier decades, the expense and complexity of AR and VR equipment were limiting factors, but today inexpensive headsets and smartphones and simpler software are also making for a renaissance of digital AR and VR art. Digital artists have thus been contributing for decades to the aesthetics of AR and VR."

(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 18).

Ästhetik in VR und AR sei an der Ansprache der Sinne, dem Erschaffen und Erleben von Traumwelten und wie die Software mit den Nutzern zusammenwirkt zu bestimmen (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 19).

"The aesthetics of illusion is pursued through constant improvements in the technology and through design techniques that encourage the user to lose herself in the flow of the game or experience."

(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 19).

Da AR-Technik die reale Welt als Grundlage hat und die Nutzer mit ihr weiterhin agieren sei die Ästhetik hier anders zu bewerten und mehr auf das hybride Erlebnis fokussiert, welches aber ebenfalls viele Sinne einbezieht, wie durch das freie Bewegen im Raum, dem Blick durch das Smartphone oder daran vorbei und zwei ästhetische Räume *"polyaesthetic"* zusammenbringt (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 19 f). Ästhetik also in Verbindung mit Sinnen und dem Prinzip oder dem Ziel der Immersion.

Bereits in den Anfängen der Techniken seien neben Wissenschaftlern und Technologen auch Künstler eingebunden worden, um ein komplett immersives Erlebnis zu schaffen (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 18). Immersion bedeutet auf deutsch übersetzt so viel wie eintauchen (in eine (Spiel-) Welt) und ist durch gute Gestaltung, abgestimmte Technik, realistische Figuren oder Gegenstände, stimmige Storys und nachvollziehbare Bewegungen in VR und AR meist als Ziel gesetzt. Die Unternehmen wollen, dass sich die Nutzer dabei vollkommen auf die digital erschaffene Welt fixieren und sie als glaubwürdig empfinden, nicht im Vergleich zur realen Welt, sondern in dem Zusammenspiel aller Komponenten innerhalb des Digitalen und vergessen, dass sie überhaupt eine Brille tragen, die diese Umgebung erschafft.

Wie bereits am Anfang des Kapitels angesprochen, können AR- und VR-Anwendungen die Sinne der Nutzer ansprechen. Mit besserer Technik, ausgereiften Kameras, Tracking und leistungsstarken Brillen wird das Visuelle gezielt bedient.

"Desktop computers, headsets, and even smartphones running computer vision algorithms are now beginning to see into the world: to detect surfaces and identify the shape and volume of objects in space."

(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 14).

Auch die Sinnesansprache ist ein Teil der Immersion. Je mehr Sinne einbezogen werden, zum Beispiel das Visuelle über eine animierte Story, das Auditive per Erzählerstimme und das Haptische mit Hilfe von Ventilator und Teppichen, desto mehr kann der Effekt des Eintauchens in die virtuelle Welt erreicht werden. Elie Langer hat versucht AR und VR als immersive Medien zu definieren und Merkmale der Immersion herauszustellen. So seien im Hauptaspekt Raumdimension und Körperlichkeit charakteristisch – die Nutzer können je nach Anwendung beinahe unbegrenzt mit ihrer Anwesenheit im virtuellen Raum interagieren und die Dreidimensionalität oder Simulation der Umgebung multisensorisch mit ihrem Körper wahrnehmen (vgl. Langer, S. 43 f).

Immer noch aktuelle Probleme bei dem Ziel Immersion sind die Phänomene der Motion-Sickness (bei nicht hundertprozentig abgestimmter Technik – Bild und Bewegung) oder Cybersickness. Einige User verspüren körperliche Symptome/ Unannehmlichkeiten, wie Kopfschmerzen, Übelkeit und Schwindel, Augenbeschwerden und -ermüdung, zumeist bei VR-Anwendungen und diese werden bei Cybersickness nicht durch Bewegungen ausgelöst, sondern vermutlich durch die eintreffenden digitalen Sinneseindrücke, die manche Menschen nicht richtig verarbeiten können, da sie für die ungewohnt sind (vgl. Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 84).

"If she sees a virtual view that suggests that she is riding on a rollercoaster, but her body is not moving, this causes a sensory conflict, the theory goes, to which the body reacts." (Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 84 f).

Auch wenn es vereinzelt zu problematischen Phänomenen kommt, so ist die Nutzung von erweiterten Realitäten dennoch stark zunehmend. Wieso das so ist lässt sich auch hier wieder anhand des *Uses-and-Gratifikations-Ansatzes* und zusätzlich der *Mood-Management-Theorie* von Dolf Zillmann erklären. Letztere ist besonders auf die Wirkung von Medien auf die Nutzer in Verbindung mit Unterhaltungs- und Spannungseignissen ausgerichtet (vgl. Langer, S. 57). Die Nutzer würden demnach einerseits mit den noch recht neuen AR- und VR-Anwendungen das Informations- und Unterhaltungsbedürfnis stillen und andererseits ein interaktives Simulationsbedürfnis, ebenfalls mit Unterhaltung, und Spannung erfüllen, das einen motivierenden, positiven Einfluss auf die Stimmung und die Gefühle des Nutzers habe (vgl. Langer, S. 57).

"Auf der Bedürfnisseebene des Nutzers kann der Wunsch nach dreidimensionalen, wahrnehmungsverändernden Medienerlebnissen vermutet werden. Dabei scheinen bekannte Erzählformen, realitätsnahe Darstellungen und natürliche Interaktion und Kommunikation einen positiven Effekt zu haben." (Langer, S. 67 f).

Das Bedürfnis der Nutzer ist also motiviert von neuen, vollumfänglichen Erlebnissen, die den Körper mit einbeziehen und ihm Möglichkeiten zur Interaktion bieten, aber im Endeffekt bekannter Regeln folgen und nicht zu abstrakt sind.

4.2.5 Zukunftsaussichten und Relevanz

In naher Zukunft werden Tracking- und Objekterkennungen deutlich ausgereifter sein, als sie es jetzt schon sind. Neben den reinen Erkennungen werden auch Analysen stattfinden können, wie beispielsweise eines Materials oder genauer Objektmaße, um per AR Räume noch genauer einzurichten, alte und neue Gegenstände aneinander anzupassen und so die Inneneinrichtungsbranche, sowie viele andere zu digitalisieren und revolutionieren. So werden nicht nur Games oder "spaßige" Applikationen verbessert, sondern es ergeben sich wirtschaftliches Potenzial und neue Einsatzbereiche, wie die Medizin oder die Wissenschaft, wo die Techniken erweiterter Realität den Arbeitsalltag effizienter gestalten und den Menschen Aufgaben abnehmen oder zumindest Lösungsansätze bieten können. Demnach ist eine gewisse Relevanz des Themas durchaus absehbar, ebenso wie eine vollkommen neu entstandene oder bereits entstandene Arbeitswelt.

"Inzwischen interessieren sich fast alle Industriezweige für die neuen Medientechnologien und arbeiten bereits erfolgreich mit diesen. [...] Es entsteht eine neue weltweit wachsende Branche, die der AR- und VR-Produzenten. Das sind Start-ups aber auch etablierte Unternehmen, die eigene XR-Produkte produzieren oder dies als Dienstleister für andere tun." (Langer, S. 2 f).

Darüber hinaus seien die derzeit häufigsten Nutzungsfelder von Unternehmen zu Unternehmen in den Bereichen Bildung und Training, Architektur, Maschinenbau und Bauwesen, dem Gesundheitssektor und im Designbereich sind es die Simulation und Präsentation (vgl. Langer, S. 3).

Andere erdachte Zukunftsversionen gehen dabei noch einen Schritt weiter:

"In the case of AR, there will be a single mirror world that perfectly and completely reflects our lived world. In the case of VR, there will be a single metaverse, a benign version of the Martix."

(Bolter/Engberg/MacIntyre, S. 168 f).

Wieder andere Stimmen sprechen nun auch von 'Augmented Intelligenz' als Erweiterung der derzeitigen Technik-Standards mit künstlicher Intelligenz (vgl. Langer, S. 2). Es bleibt abzuwarten, wie sehr sich die Technik, das Erkennen der realen Welt und das Bedürfnis der Menschen nach Flucht in eine digitale Welt im großen Umfang entwickeln werden.



**„Bilder können
Unsagbares sagbar
machen, aber sie können
auch täuschen, weglassen,
den Blick irritieren.“**

*Iris Kohlhoff-Kahl ,
[Ästhetische Muster-Bildungen]*

4.3 Animation

"Es gibt kaum einen Bereich unseres medialisierten Lebens, der nicht von animierten Bildern bestimmt ist. Deren Bandbreite ist enorm. Animierte Langfilme sind seit einigen Jahren nicht nur künstlerisch, sondern auch kommerziell höchst erfolgreich."

(Feyersinger/ Reinerth, S. 5).

Abgeleitet vom lateinischen Wort "animare" bedeutet es so viel wie zum Leben erwecken - dies kann einen Gegenstand betreffen, eine (Fantasie-) Figur oder alles mögliche Vorstellbare sein (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 451). Der Realfilm hingegen zeigt wirklich existierende Umgebungen, echte Menschen, wenn auch meist Schauspieler, und imitiert keine Bewegungen, sondern filmt sich lediglich ab.

Animation als schnelle Abfolge von Bildern, als Visualisierung von Bewegung in Figur und Umwelt spielt bereits seit sehr langer Zeit eine wesentliche Rolle. Crossmediale Projekte nutzen nicht selten zwei- oder dreidimensionale Character, um ein Thema anschaulicher zu machen, eindrucksvoll eine Story zu erzählen oder um schlicht und ergreifend die Sehgewohnheiten der Generation TikTok aufzugreifen.

Daher widmet sich dieses kurze Kapitel der Animation, die auch im Praxisteil der Masterarbeit eine Rolle spielen wird.

Einsatzbereiche für Animationen sind mittlerweile genauso vielfältig wie die technischen Möglichkeiten. So gibt es die äußerst bekannten narrativen Spiel- oder Unterhaltungsfilm, künstlerische Animationen mit Einsatz in Museen, animierte Wissens-, Image- und Werbefilme, in beinahe allen Computerspielen, in Musikvideos und Social-Media-Beiträgen, auf Apps und Websites

als Lade- oder Interaktionsanimation und in erweiterten Realitäten über Virtual und Augmented Reality (vgl. Feyersinger/ Reinerth, S. 5 f).

Wie bereits kurz angesprochen gibt es die populären Animationsfilme mit einem oder mehreren Hauptcharakteren, die eine Handlung durchleben, in einem bestimmten Stil gestaltet wurden und in verschiedenster Technik bewegt werden. Bekannte Beispiele dafür sind Produktionen von Disney, Pixar, Dreamworks, Aardman, Studio Ghibli und viele kleinere Zusammenschlüsse. Hier spielt das Storytelling eine wesentliche Rolle, denn die Zuschauer sollen die Entwicklung des Characters nachvollziehen und miterleben. Entgegen dem klassischen Animationsfilm bestehen aber noch viele weitere Einsatzbereiche. Dass diese Art Animation äußerst erfolgreich ist zeigen Erfolge wie "Frozen", "Toy Story" oder auch der 2023 veröffentlichte Film rund um die Welt und Charaktere von Super Mario.

So auch beim Einsatz von Mustern, in meist experimenteller Art und Weise:

"Kaleidoskopische Fraktale und einfache Formen die sich zu Mustern fügen und bewegen, scheinen besonders in der elektronischen Musikszene [...] sehr beliebt."

(Spachtholz, S. 1).

Musik ist ein besonderer Fall, da durch Töne, Höhen und Tiefen, Bässe, Harmonien, Melodien und weitere Eigenschaften eines Songs sehr viele Daten ausgelesen und in generativen Prozessen zu Muster mit verschiedensten Farben, unterschiedlicher Dynamik oder Formgebung umgewandelt werden können (vgl. Spachtholz, S. 18 ff). Muster sind wie bereits am Anfang der

Arbeit erwähnt nicht nur im Visuellen zu verorten, sondern eben auch in der Musik und (somit) auch in der Animation. Da Muster, wie schon öfter herausgestellt, ein tief verwurzelttes Bedürfnis von Menschen stillen, auf wesentlichen Prinzipien der menschlichen Wahrnehmung basieren, ein sinnliches Erleben bieten und äußerst ästhetisch wirken ist ihre Anwendung auch in den bewegten Bildern nur folgerichtig.

Erwin Feyersinger rollt in seiner theoretischen Auseinandersetzung die Stile und das Kontinuum von Abstraktion und Realismus auf und erwähnt, dass sich ein Großteil der Animationen an den zwei Enden des Kontinuums aufhalten: entweder sehr stilisiert, künstlerisch abstrakt oder mit dem Mainstream fast fotorealistisch, naturalistisch (vgl. Feyersinger, S. 33 f). Solch eine Tendenz ist vor allem durch den Übergang vieler Darstellungen in Serien oder Videospiele von einer 2D- zu einer 3D-Grafik zu sehen - glattere Optik, hyperrealistische Menschen mit ausgefeilter Mimik. Ähnlich ist diese Theorie die des Virtual Continuum, das im Kapitel der erweiterten Realitäten angesprochen wurde.

Ein Beispiel für die Abstraktion ist der reine Gebrauch von Linien in der Animation. Bereits am Anfang dieser Arbeit wurde herausgestellt, dass kleinste Einheiten wie Punkt, Linie und Fläche wesentliche Gestaltungsmittel ergeben, so auch in der bewegten Form. Nach Sabrina Wild sei die Linie als Animationselement aber sehr unterschätzt. So habe sie, wie auch in der statischen Gestaltung, viele nutzbare Eigenschaften wie Abgrenzung, Richtungsweisung, Reduktion auf das Wichtigste; kann sich ergänzen, zu etwas Neuem mit neuem Sinn werden, kann positiven und negativen Raum erschaffen als Kontur (vgl. Wild, S. 146). Alleine gesetzt ergebe sich durch die hohe Abstraktion dabei ein großer Interpretationsspielraum - Abstraktion also gleich Freiheit des denkenden Rezipienten (vgl. Wild, S. 146 f). Sichtbar wird dies auch in dem minimalistischen Line-Art-Trend, der in den letzten Jahren alle Designbereiche überschwemmt hat.

Beispielhaft ist dafür die Animationsserie "La Linea" aus den 1970ern bis 80ern, in der eine Linie Storytelling betreibt, indem ein Character entsteht und zu mehr als einer Linie wird. Eine einzige Linie erschafft Geschichten und spielt mit den Mitteln von Ordnung und Chaos, Dynamik, Richtung, zackig oder rund/ weich - alles Attribute in der Animation, die einen großen Ausdruck erzeugen und Gefühle übermitteln können bei größter Abstraktion und Reduktion (vgl. Wild, S. 152).

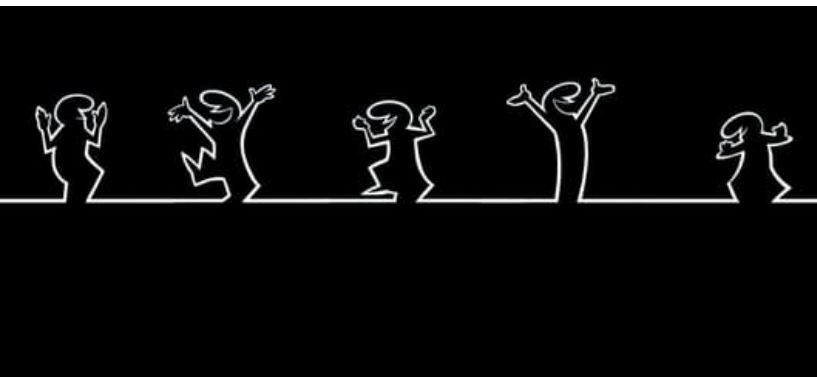


Abbildung 232: Animationsserie La Linea von Osvaldo Cavandoli 1971 -86

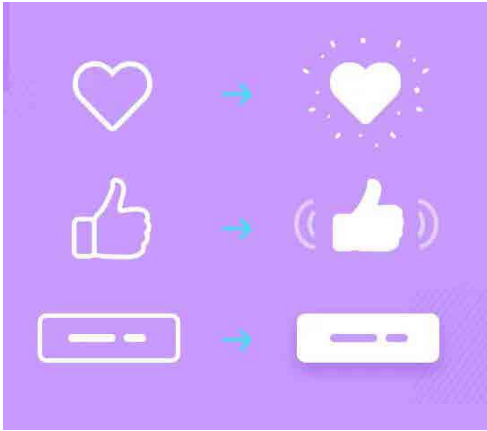
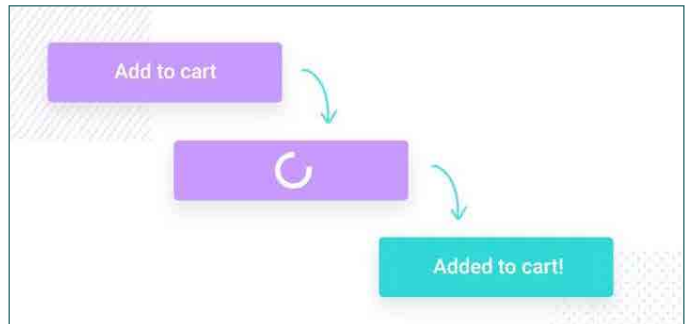


Abbildung 233 - 235: Beispiele für Microanimationen in Apps und auf Websites

Auch im Bereich Usability und User Experience (UX) wird von (kleineren) Animationen Gebrauch gemacht.

"Es sind die vermeintlich kleinen, unwichtigen Dinge, die Nutzer begeistern. Kleine bewegte Buttons, Ladeanimationen und ähnliche Details können die User Experience deutlich verbessern." (Jacobsen/ Meyer, S. 451).

Im Bereich Appdesign sei der Einsatz von (Mikro-) Animation ein wesentlicher Faktor dafür, ob die Anwendung gern benutzt wird und über die reine Funktionalität hinaus mehr bietet (vgl. Jacobsen/ Meyer, S. 451). Funktional kann heutzutage jeder Kreative und jede Firma, aber darüber hinaus dem Gehirn einen Reiz geben, das wird verhältnismäßig wenig konzipiert, da es auf den ersten Blick für nicht notwendig erachtet wird.



"Eine Animation sollte immer etwas ausdrücken. Sie sollte dem Nutzer im weitesten Sinne ein Gefühl dafür geben, was passiert bzw. passiert ist."

(Jacobsen/ Meyer, S. 453).

Nutzen, Sinn, Spaß, Einfachheit und Verständlichkeit sind also alles Begriffe, die bei Animationen im Kontext mit App und Website beachtet werden müssen. Bezüglich UX wurde das Thema Animation und Sound kurz beleuchtet, wobei die Meinungen überwiegend dazu tendieren, sie als nervig-störende Add-Ons einzustufen. Wenn bedacht wird, dass ein Großteil der allgemeinen App- und Smartphone-User, also die jüngere Generation, die Geräte meist auf lautlos gestellt hat, dann fällt der Blick auf die Nutzung von Sounds noch kritischer aus. Für höreingeschränkte Menschen und spezielle Audio-Anwendungen wie Sprachlern-Apps ist die Nutzung von Sound natürlich nochmals eine andere.

Im Bereich Wissen und Aufklärung ist die Anwendung von Animationen ebenfalls in der unterhaltenden Eigenschaft begründet, der dadurch entstehenden Aufmerksamkeit beim Rezipienten und in der Möglichkeit, Sachverhalte einfacher und verständlicher darzustellen als es ohne Bewegtbild oder realen Bildern wirken würde (vgl. Laukötter S. 86). Insbesondere Inhalte, die Wissen vermitteln sollen, statt reiner Unterhaltung durch Storytelling profitieren von animierten Inhalten, da sie dadurch weniger anstrengend, trocken und belehrend wirken.

Daher gibt es mittlerweile auch eine Menge an Accounts in den digitalen Medien wie Instagram und vor allem YouTube, die sich ganz den Wissens- und Erklärvideos verschrieben haben, die Grafiken animieren, um komplexe Sachverhalte von Biologie und Mathematik vereinfacht darstellen. In diesem Bereich hat die Animation zudem den Vorteil, dass sie bereits seit Anfang des 20. Jahrhunderts "[...] *physisch Nichtsichtbares*." (Laukötter, S. 92), wie Photosynthese oder innerkörperliche Abläufe aufgezeigt werden kann im Gegensatz zum Realfilm.



Abbildung 236 + 237: Erklärungsvideo Bereich Physik von Simpleclub auf YouTube

Fadenstrahlrohr

UND BERECHNUNG DER ELEKTRONENMASSE

$$m = \frac{B^2 r^2}{2U_B} \cdot e$$

Abbildung 238: Populäre Stilrichtungen in der Animation
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>



Verschiedene Animationstechniken wie der klassische Zeichentrick, Stop-Motion, Motion Graphics, 3D- oder Typo-Animation oder auch wenig verwendete, äußerst aufwendige wie Sand- oder Brickanimation und auch hybride Formen mit Realfilm-Anteilen sorgen dabei für ganz eigene Looks und Aussagen. Hybride Filme sind zum Beispiel Marvels "Iron Man" Filme, in denen hauptsächlich reale Schauspieler zu sehen sind, zusätzlich aber animierte Inhalte wie der Superhelden-Anzug oder auch in "Guardians of the Galaxy", mit

einem lebendigen Baum und sprechenden Waschbären als Protagonisten. In Zeiten von Motion Tracking und weiteren technischen Möglichkeiten zum Einbinden von animierten Inhalten wird die Unterscheidung von animiert und real damit zunehmen schwieriger und oftmals gar nicht als digital animiert wahrgenommen.

Prägend bleibt jedoch zumeist der populäre Disney-Stil gegenüber allen anderen, der meist auch dazu führt, dass der Animationsfilm rein mit der Zielgruppe der Kinder assoziiert wird.

4.4 Soziale Medien – Crossmedia und AR

Wenn über crossmediale Projekte gesprochen wird, muss auch die Rede von den sozialen Medien sein. Sie werden vor allem von den jüngeren, aber mittlerweile auch von den älteren Generationen angenommen und täglich verwendet. Viele Firmen richten ihre Kampagnen, Werbeanzeigen, Jobangebote und vieles mehr inzwischen auf Plattformen wie Instagram oder Facebook aus, um mehr Reichweite zu erlangen.

Auch in der Welt der sozialen Medien hat die Augmented Reality-Technik schon vor Jahren den Einzug gefunden, auch wenn es viele Nutzer nicht als solche wahrnehmen. Dabei sei an die Filter auf Instagram oder auch Snapchat zu denken, welche die Smartphone-Kamera nutzen, um die Umgebung oder Gesichter zu scannen und darauf Aussehens-verändernde Motive/ Verzerrungen projizieren oder dreidimensionale tanzende Avatare in den real existierenden Raum stellen.

"Sie (soziale Medien) bieten Nutzern grafische Layer an, mit denen sie ihre Selfies und ihre Umgebung manipulieren können. Auf diese Weise stellen die Nutzer eigene AR-Inhalte her." (Langer, S. 6).

Dass dies nicht immer unproblematisch ist, zeigten bereits 2016 zur Verfügung gestellte gesichtserkennende und -verändernde Filter. Diese nutzten überwiegend stereotypische Grundlagen von weißen Menschen und gaben auch dunkelhäutigen Personen einen helleren, "dem Schönheitsideal entsprechenden" Teint, was viele als diskriminierend und rassistisch empfanden (vgl. Gunkel, S. 358).

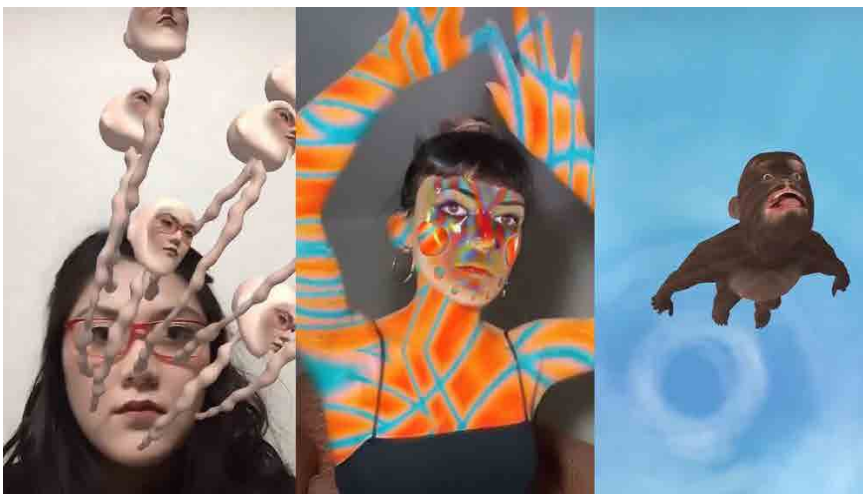


Abbildung 239: Instagram AR-Filter

4.4.1 Die Schnellebigkeit der Bilder

Das jetzige Zeitalter ist das der Bilderflut, besonders vorangetrieben durch die (sozialen) Medien.

"Die Welt und was in ihr vorgeht, wird uns heutzutage weniger in Texten übermittelt, als in einer mächtigen Bilderflut gezeigt. [...] In sozialen Netzwerken zeigt man Bilder von sich, seinem Frühstück, seinem Urlaub etc., oftmals ganz ohne Begleittext. Man liest keine Gebrauchsanleitungen mehr, sondern schaut sich ein YouTube-Video an. Der Möbelmarkt IKEA arbeitet schon lange mit Gebrauchsanleitungen, die nur aus Bildern bestehen und auch ohne Lese- und Sprachkenntnisse verständlich sind."

(Heimann/ Schütz, S. 53).

Fotografien haben sich gewandelt vom analogen Medium ins digitale, von wenigen zu massenhaften, vom Dokumentieren schöner, wichtiger Ereignisse zum Dokumentieren von allem, was vor die Smartphone-Kamera gelangt.

Bereits vor Jahren wurde kritisiert, dass die geteilten Fotomotive meist sehr unbedeutend sind, aber durch ihr Teilen im Internet, den schnellen Bearbeitungsmöglichkeiten und gewisser Ästhetisierung, dem Liken und Kommentieren zu etwas erhoben werden, das sie nicht sind, und zwar zu Bildern mit künstlerischen oder kreativen Wert (vgl. Gunkel, S. 24). Dabei sind vielerlei Filter zu sehen, von Gesichtsoptimierungen, Licht- und Farbtonveränderungen bis hin zu Nachahmungen von alten analogen Kameras mit Störern wie Staubkörnern oder Kratzern auf dem Bild, die den Nutzern noch mehr Möglichkeiten zur Selbstoptimierung und -darstellung bietet. Ob die Anwendung extrem optimierender Filter angebracht ist, sei dabei diskutier würdig.

In den letzten Jahren wandelt sich die Plattform immer mehr von einem persönlichen Blog in der Community von Freunden zu einem Marktplatz für Werbungen von einflussreichen Influencern mit hoher Follower-Anzahl.

"Der profileigene Newsfeed ist mit Werbeanzeigen durchsetzt; als nahbare girls (and boys) next door integrieren 'Influencer' bezahlte Produktkooperationen in ihr penibel kuratiertes Profiltableau, dessen Bilder durch Tags wie #nofilter, #wokeuplikethis oder #effortless vorgeblich gänzlich ohne (bild-)kosmetische Eingriffe auskommen und demnach zumindest nominell 'authentische' und somit glaubwürdige Einblicke in die alltägliche Lebensrealität eröffnen."

(Gunkel, S. 337).

Als Instagram 2010 gegründet wurde, gab es gerade einmal wenige Jahre die ersten internetfähigen Smartphones mit Kamera. Diese Technik führte dazu, dass das Bildformat und die Kommunikation zwischen den Usern im Vordergrund stand, so ließ sich die App zuerst "[...] als bildbasierte mobile Mediensoftware klassifizieren." (Gunkel, S. 97). Daraus entwickelte sich auch das Logo von Instagram – abgebildet war zur Einführung bis zum Jahr 2016 eine Abwandlung von Polaroid-Kameras mit den typischen Regenbogen-Farbstreifen, der Platzierung des Suchers und dem kastigen Format (vgl. Gunkel, S. 108).

Mittlerweile, über zehn Jahre später, ist eine Ablöse des stillstehenden Fotos durch das Videoformat zu sehen. Storys und Reels zeigen in begrenzter Sekundenanzahl Inhalte der Nutzer in einem noch umfangreicheren Rahmen.

Durch die Masse an (Bewegt-) Bildern ist es somit nicht verwunderlich, dass die Kompetenz nach Musterbildung (siehe Kapitel 3.4) vor allem bei Bildern immer wichtiger wird, damit die Menschen noch imstande sind zu selektieren und auf einzelne Informationen die Aufmerksamkeit zu fokussieren, bevor das ästhetische Chaos und die Schnelligkeit der neuen Informationen überfordern (vgl. Kohlhoff-Kahl, S. 128).

Nicht nur das Selektieren ist wichtig geworden, sondern auch das Hinterfragen von Inhalten auf den Plattformen. Wie häufig sind in den letzten Monaten Bilder aufgetaucht, die von Programmen generiert wurden, die auf künstlicher Intelligenz basieren. So geht das scheinbare Foto des Papstes in proletenhafter, weißer Winterjacke international viral und viele stellen sich die Frage, ob es nun echt sei. Iris Kohlhoff-Kahl sagte bereits 2009, vor KI und Fake-News auf Twitter:

"Bilder können Unsagbares sagbar machen, aber sie können auch täuschen, weglassen, den Blick irritieren."

(Kohlhoff-Kahl, S.30).

Zurzeit mögen viele Menschen sagen, dass sie ein echtes Foto von einem KI-generierten unterscheiden können, weil teilweise Menschen, deren Proportionen und Gesichter fehlerhaft dargestellt werden. Aber geben wir dem Ganzen Zeit sich zu entwickeln, vielleicht nur Wochen oder Monate und schon ist dieses Selbstverständnis verschwunden. Daher ist es wichtig, sich selbst beim Bilderkonsum zu entschleunigen und die ein oder andere Information nicht als gegeben und automatisch als echt hinzunehmen, sich nicht auf sein perzeptuelles Gedächtnis zu verlassen, sondern aktiv zu hinterfragen.



Abbildung 240: KI-Bild des Papstes

Zwischenfazit

Crossmedialität ist, wie in dem letzten Überkapitel zu sehen, ein breites Feld, das deutlich mehr umfasst als die Definition, die mehrere Kommunikationskanäle und Medienformen umfasst, die am Ende eine größere Aufmerksamkeit und Zielgruppe, spezifischer und mit ihren jeweiligen Vorteilen wie hoher Immersion, einfacher Nutzung oder reichen Informationsgehalt überzeugen.

Wie schon zuvor angerissen, sind crossmediale Projekte, Werbekampagnen oder allgemeine Medienangebote im Trend. Durch die heutige Zeit, in der eine Masse an verschiedenen Medienformen nebeneinander vorhanden ist, die Medien durch die Nutzung des Internets unabhängig von Zeit und Ort konsumiert werden können und in der es mittlerweile viele digital natives gibt, lässt sich diese Tendenz erklären. Besonders viele Kampagnen nutzen Instagram und Co. als erweitertes Medium zur Gewinnung der Zielgruppe. Ebenso der Wille der Nutzer auf Mitbestimmung, der Wunsch nach aktiver Teilnahme statt passivem Konsum erklären den crossmedialen Trend, auch wenn es nur kleine Entscheidungsmöglichkeiten sind, die gegeben werden sollten, damit keine Überforderung eintritt.

Überforderung und Medienflut sind dabei nochmals zu erwähnen, denn Medieninhalte haben meist eine sehr hohe Menge an Informationen auf verschiedenen Kanälen zugleich, die mehrere Reize an mehrere Sinne senden. Es gibt immer weniger Texte zur Informationsübermittlung, stattdessen mehr Bilder. Der Trend geht zum Teilen und Bewerten von allem auf social media, durch das Fotografieren jeder Belanglosigkeit, wodurch die Kompetenz nach Musterbildungen immer wichtiger wird. Insbesondere bei der Nut-

zung von sozialen Medien, um zu selektieren, einzelne Informationen aufnehmen zu können, fakes zu erkennen und vor allem um zu fokussieren.

Dadurch gibt es für die Menschen viel zu verarbeiten - ob Überlastung stattfindet ist dabei abhängig von der Ausgestaltung der Nachricht, den Schwierigkeitsgrad und das bereits erlernte Hintergrundwissen des Rezipienten. Zu merken als Designer ist daher: Eine schlechte Auswahl und zu hohe Schwierigkeit führt zu mentaler Überlastung. Interessant sind in dem Zusammenhang die Gründe oder die Motivation für eine bestimmte Mediennutzung, kurz die Selektion. Nach dem Uses-and-Gratifications-Ansatz kann dabei in vier Kategorien eingeteilt werden: Kognitive Bedürfnisse (nach Wissen, Intelligenz, Infos, Neugierde stillen, Nutzung hat Sinn und Mehrwert), Affektive Bedürfnisse (Unterhaltung, Freizeitbeschäftigung, Auszeit, Entspannung, Alltagsflucht, Ablenkung), Sozial-interaktive Bedürfnisse (soz. Integration, Kontakt zu anderen Menschen), Integrativ-habituelle Bedürfnisse (Medien als fester Bestandteil der Tagesstruktur). Dabei ist bei der Unterhaltung zu beachten, dass es viele Auswirkungen gibt - von Entspannung, Spaß, Ablenkung bis Spannung und Interesse, wobei die Spannweite derer je nach Menschentypen anders empfunden wird: Manche wollen mehr Anstrengung, manche mehr Beruhigendes. Wichtig herauszustellen ist auch, dass angenehme Medienrezeptionserlebnisse bei Lernangeboten entstehen können, dadurch, dass sie sinnstiftend, bedeutungsvoll und somit zufriedenstellend sind. Daraus schließt sich, dass Unterhaltung und Information keine Gegensätze bilden müssen. Ebenfalls ein wichtiger Fakt in Hinsicht auf die

Praxisarbeit mit Wissenshintergrund.

Dieser Ansatz kann aber allgemein dabei helfen seine Zielgruppe besser zu verstehen und dementsprechend zu gestalten, Unterhaltungsbedürfnisse verlangen beispielsweise nach deutlich weniger Informationen als affektive.

Dazu ist ebenfalls von Interesse, wie die Medien rezipiert (mit den Sinnen aufgenommen, verarbeitet, verstanden) werden. Da subjektive Verbindungen eines jeden Nutzers zu individuellen Wichtigkeiten und Interessen führen sind allgemein gültige Mittel zur Lenkung von Aufmerksamkeit und dem besseren Erinnern gutes Storytelling, Charaktere, die Empathie auslösen und auch Schock oder Furcht.

Was aber allgemein beachtet werden muss, sind aktuelle Änderungen im Nutzerverhalten. Durch die tägliche Nutzung von vielen Medien werden Wissensschemata aufgebaut, welche Informationspakete für verschiedene Medienformen wie für Appnutzungen beinhalten, da die meist den grundlegend gleichen Aufbau haben. Wichtig daher an dieser Stelle für Designer: Layout, Navigationsaufbau nach bekannten Schemata aufbauen, um nicht zu überfordern, reduzierter = besser. Diese Erkenntnisse helfen mir persönlich bei der Konzeption des Praxisprojektes weiter, sowohl bei der Auswahl der Informationen für die einzelnen Medienformen, als auch bei den zu beachtenden kognitiven Prozessen beim Appdesign, mit dem ich zuvor kaum in Berührung gekommen war. Ebenfalls von Wichtigkeit sind für das Projekt auch die Erkenntnisse, dass durch die heutige ständige Erreichbarkeit, den ununterbrochenen Informationskonsum und die Konditio-

nierung beziehungsweise Angewöhnung kurzer Videos, weniger Textinformationen und dem schnellen Weiterswipen die Aufmerksamkeitsspanne, besonders in den jungen Generationen deutlich niedriger ist. Dadurch dürfen Medienangebote für diese Zielgruppe nicht zu eintönig schriftlich verfasst, sondern möglichst crossmedial und mit bewegten Bildern ausgestattet sein.

Als besonderes Medienfeld wurde im vorletzten Kapitel der Bereich der externen Realitäten genannt, welcher Virtual und Augmented Reality umfasst. Immersion hier nochmals erläutert als Ansprache der Sinne, sich verlieren im Erlebnis, was nur funktioniert, wenn die Technik völlig aufeinander abgestimmt, die digitale Welt mit ihren Elementen und Charakteren glaubwürdig ist. Dabei gilt je mehr Sinne angesprochen werden desto immersiver. Bei VR ist die Immersion durch interaktive, dreidimensionale, multisensorische computergenerierte Umgebungen, 360 Grad Ansichten, dem Vergessen/ Flüchten vor der Realität durch die digitalen Simulationen innerhalb der Brille mit nachverfolgten Bewegungen und oft auch passenden Sounds besonders hoch. In AR-Anwendungen ist sie durch die Kombination von Realität und Digitalität, dem Schauplatz der realen Welt mit digitalen Add-Ons wie Objekten, Animationen oder Sounds, einfacherer Technik wie Smartphones mit Kamera deutlich geringer.

5

FAZIT

Zusammenfassung und Fragenbezug

5. Gesamtfazit

Trotz thematischer Beschränkungen, beispielsweise in den Kunstepochen und dem psychologischen Teil, ist die Arbeit dennoch recht umfangreich geworden. Das liegt daran, dass Muster und Ornamente, wie auch schon das ein oder andere Mal erwähnt, seit Anbeginn der Menschheitsgeschichte vorhanden waren und die Schmückung mit ihnen als Grundbedürfnis der Menschen anzusehen ist, weshalb eine umfassende und tiefergehende Analyse äußerst wichtig ist.

Wenn die Ergebnisse zu den Kunstepochen, den Kulturräumen, Künstlern und Designern, Einsatzbereichen und auch den möglichen Medien rückblickend angeschaut werden, so wird deutlich, welch ein riesiges Thema sich eröffnet. Ornament bedeutet nicht einfach ein aufgesetztes Schmuckteil auf einem Stuhl oder altertümliche Gestaltung von Stoffen, auch wenn einige Vertreter des Funktionalismus es so gesehen haben. Ornament ist viel mehr als das - eine Auseinandersetzung mit natürlichen Formgebungen und der künstlerischen Abstrahierung dieser; eine Möglichkeit, um Funktionen eines Gegenstandes geschmackvoll und scheinbar beiläufig hervorzuheben; klar auch eine Verschönerung des Alltäglichen und ein Mittel, um entweder einen Stil zu kennzeichnen oder einen neuen zu erschaffen. Muster hingegen sind eine Auseinandersetzung mit Ordnung und Chaos, die auf bekannten Gestaltungsmitteln wie der Symmetrie oder unendlichen Rapportierungen basieren. Sie können durch ihre mehrfache Anordnung von Motiven große Flächen eindrucksvoll bestücken, mit optischen Täuschungen dem Gehirn einen Streich spielen und allgemein einen großen Gestaltungsspielraum bieten, der dabei stilistisch alle denkbaren Formen annehmen kann.

Bei der Analyse kamen zwei grundlegende Formen immer wieder auf, die natürlichen, die von der Pflanzen- und Tierwelt inspiriert sind und die konstruierten, die auf geometrischen oder sogar mathematischen Erkenntnissen basieren. Dies ist auch kein Wunder, denn Natürlichkeit und Konstruktion stehen in einem besonderen Verhältnis. So erscheinen uns Menschen viele Formen der Natur als ausgewogen oder symmetrisch, da unser Gehirn diese Attribute beim Sehen und Verarbeiten bevorzugt. Dabei kommt in der Natur keine absolute, geometrisch messbare Symmetrie oder Geradlinigkeit vor, alles hat Unebenheiten, freie, organische Linien und ist beeinflusst vom natürlichen Wachstum. Konstruierte Formen geben unserem Gehirn daher die Vollendung von Ordnung oder können sie gezielt geben und es somit befriedigen. Dass diese Art von Seheindrücken aber auch unbefriedigend sein kann, zeigen die Wellenbewegungen von Ornament und Muster zwischen Natur und Konstruktion in den verschiedenen Epochen der Kunst- und Designgeschichte. Nur geradlinige Formen, strenge Symmetrien und Rationalität führten nicht selten wieder zur Natur und den freien Formen zurück - genauso wurde sich die Gesellschaft aber auch ausgeschmückter Formen und schwungvoller Linien überdrüssig.

Stil und Zeit sind dabei eng miteinander verbunden, beziehungsweise beeinflussen und bedingen sich. Vor allem die weit zurückliegenden Epochen verwendeten das Ornament und die Muster als wesentliches Merkmal ihrer Zeit. Natürlich gibt es Stilmischungen, Übergänge zur neuen Stilistik oder andersartige Experimente, dennoch sind sie aber eindeutig auszumachen. Ornament also auch als historisches Element,

aus dem sich gewisse zeitliche Spannen ablesen lassen. Dabei ist jedoch noch mal die Tendenz zu Stilrückgriffen und -zitate der heutigen Zeit oder auch des Historismus anzumerken. Die Gestalter des Historismus fingen bereits an, alte, bekannte Formen und Motive zu nehmen, sie wild miteinander zu mischen, zu imitieren und die Gestaltungsbereiche damit zu überschwemmen. Rückblickend kann der Historismus als solcher erkannt werden, meist in Bezug auf die Entstehungsdaten und den Stil, der sich aus den ganzen Stilmixen im großen Ganzen ergibt. Sowohl in der Epoche, als auch heute können aber auch die Originalmotive entnommen werden. So sahen wir im vergangenen Jahrzehnt barocke Ornamente und Muster in neuer Zusammensetzung auf Möbeln und Kleidern hochpreisiger Marken zugleich aber auch äußerst reduzierte Poster oder Tattoos im Line-Art-Stil zumeist in schwarz-weiß.

Alles Geschmackssache würde heute gesagt werden - der gute oder der schlechte Geschmack? In diesem Jahrzehnt, in dem wir uns nun befinden ist schwieriger denn je herauszustellen, was aktuell im Trend ist und was schon wieder als Kitsch verschrien wird. Fast Fashion-Brands haben seit Jahren eine wahnsinnig hohe Produktionszahl, immer mehr sogenannte Micro-Trends tauchen schnell auf, überschwemmen die Läden, verschwinden aber immer genauso schnell, wie sie gekommen sind. Damit einhergehend kommen und gehen auch Muster in beinahe wöchentlichem Takt. Globalisierung, Massenherstellung und auch neue Medien, vor allem Social Media mit Instagram und TikTok sorgen für diese Schnelllebigkeit der aufkommenden Gestaltungsformen. Influencer mit ihren häufigen und exzessiven Fashion Hauls, Werbe-Kooperationen von

jeglichen Firmen und viralen Kurzvideos generieren eine immense Reichweite, wodurch jegliche Trends entstehen, sich weltweit verbreiten und einen (sehr kurzweiligen) Hype auslösen.

Die zunehmende Anzahl an Medienformen, allem voran im digitalen Bereich, verstärkt diese Entwicklung weiterhin. Dabei haben die Digital Natives bereits ein angepasstes Nutzerverhalten und sind an die neuen Informationskanäle, die neuen Formate, die Menge und Schnelligkeit von eingehenden Nachrichten gewöhnt.

Dennoch sollten Designer weiterhin dem Kurzzeitgedächtnis nicht zu viel zumuten, dem Nutzer die Anwendung oder Bedienung so einfach und intuitiv wie möglich bereitstellen und mit bekannten Mustern arbeiten, um auch im Langzeitgedächtnis anzukommen.

Ob also ornamental überladene Epochen wie der Rokoko, kulturspezifische Motive wie die Mosaik des alten Roms oder neuartige KI-generierte, abstrakte Muster, diese Dekoration gab es schon immer und wird es auch immer geben. Analoge oder digitale Technik, wissenschaftliche Erkenntnisse, fortschrittliche Möglichkeiten - all das war bereits vor vielen Jahren Innovationstreiber.

Der größte Faktor ist aber der Mensch und sein Wunsch nach Schönheit, Ästhetik und auch nach neuen Reizen für das Gehirn. Neues sehen und Neues erleben sind Instinkte, die fortwährend bedient werden müssen. Aus dem Grund wird auch in der Zukunft eine Neuentwicklung, -zusammensetzung und -vermischung von Ornamenten und Mustern stattfinden. Spannend bleiben dabei neue Medienformen, crossmediale Ansätze und, ob vielleicht auch das Analoge wieder einkehrt.

5.1 Rückgriff und Beantwortung der Leitfrage

Wie auch im Gesamtfazit bereits angerissen, wurden bereits erste Gründe für die Nutzung von Mustern, Ornamenten genannt.

Dazu zählen allen voran aus der psychologischen Sicht der Aspekt der Ordnung und der Befriedigung des Bedürfnisses danach, aber auch die Struktur des menschlichen Hirns mit den speziellen Eigenschaften von Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis und damit zusammenhängend das Musterdenken, das uns den Alltag erleichtert, indem die Umwelt gefiltert und somit vereinfacht in Mustergruppen wahrgenommen wird.

Ein anderer Grund ist die Ästhetik. Muster und Ornamente sind zumeist nach gestalterisch und ästhetisch ansprechenden Grundsätzen, heute Gestaltungsgesetze genannt, entworfen. So kann in vielen Mustern beispielsweise das Gesetz der Nähe erkannt werden, in optisch täuschenden Konstrukten, wie die von M.C. Escher, oft auch das Gesetz der Geschlossenheit. Die Anwendung dieser Wahrnehmungsgesetze steht auch immer im Zusammenhang mit gutem Design und den Sehgewohnheiten zuträglichen Gestaltungen.

Was zusätzlich mit hineinspielt, ist die Entwicklung von Kultur, (Kunst- und Design-) Geschichte und dem jeweiligen Zeitgeist. Jeder Epoche ist rückblickend ein Stil gemein, der eine gewisse Zeitspanne geprägt und dementsprechend die Nutzung, Herstellung und Verbreitung von Ornamenten und Mustern bestimmt hat.

Die Natur ist dabei die Verbildlichung des Ursprünglichen, der Schönheit und wird vor allem seit der Industrialisierung verwendet, um dem hektischen Alltag, den (hässlichen) Fabriken und dem Massenkonsum etwas entgegensetzen

und allgemein den Menschen Entschleunigung zu bereiten. Wo Geometrie und Konstruktion gerade Linien, klare Konturen und Winkel benutzen, hat die Natur in ihren Formen freie, schwingende Linien und viel mehr Spielraum.

Zu der Frage nach dem Einsatzbereich von Mustern und Ornamenten lässt sich sagen, dass er vielfältiger geworden ist, was auf die neuen (digitalen) Medien, technischen Errungenschaften und somit mehr Möglichkeiten zur Anwendung zurückzuführen ist. Wo früher das analoge Medium wie das Buch dominierte, stehen heute unzählige Medienformen zur Verfügung - von Website, App, AR und VR, Computergame, bis Animation auf sämtlichen Geräten von Smartphone bis Smart-TV, aber auch den klassischen Printmedien wie Plakaten, (Falz-) Flyern oder Planern. Klassische Nutzungsbereiche von Ornament und Muster wie in der Wappengestaltung, dem Einsatz von Emblemen, Bordüren, Mosaiken, Teppichen, Tapeten und allem voran der Kleidung sind dabei aber nach wie vor vertreten. Insbesondere in den zuletzt genannten Bereichen sind die Dekorationsformen durchgehend zu sehen. Daraus lässt sich schließen, dass Ornamente und Muster den Übergang auf neue Medienformen gefunden haben, aber zugleich auch in ihren Ursprungsmedien, beziehungsweise Handwerken, aufzufinden sind. Dadurch ist die Aktualität über eine sehr große Zeitspanne, bis in das jetzige Jahrhundert begründet. Auch in der Zukunft wird sich diese Tendenz fortsetzen. Welches Medium auch entstehen mag, Ornamentik und Musterbildung werden allein durch ihre ansprechende Ästhetik, die diversen Einsatzmöglichkeiten und die Bevorzugung oder gar Einforderung der Menschen bestehen bleiben. Natürlich wird es auch wie

zuvor Wellenbewegungen zwischen Ornamentfülle und Ornamentlosigkeit geben, jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit kaum wahrnehmbar, da derzeit alle möglichen Stilstiken gleichzeitig bestehen, jeder Mensch die Möglichkeit hat das herauszusuchen was er oder sie mag und Micro-trends zu stetigen Wandel innerhalb von Monaten führen. Daher wird im Gegensatz zu Epochen wie dem Barock und der Renaissance kein klarer Bruch mehr zu erkennen sein.

Aber nicht nur der Einsatzbereich, sondern auch die Motive sind durch digitale Bearbeitungsprogramme mit speziellen Werkzeugen wie in Adobe Illustrator und Co. vielfältiger geworden. Mit wenigen Klicks sind aus einzelnen Motiven unendlich rapportierende Muster erstellt. Werkzeuge wie Rotation, Skalieren, Transformieren und vielen, vielen weiteren erleichtern dabei die Neuerschaffung von Ornamentik, wobei meist Altbekanntes wild gemischt, in einen neuartigen Zusammenhang gesetzt und somit mit anderer Bedeutung versehen wird. Einige Stile werden als Retro-Versionen wieder auferlebt und so finden sich zum Beispiel Pixelmuster oder auch feine Blümchenpattern wieder. Dabei sind diese nicht nur für ältere Generationen ansprechend, da sie an frühere Zeiten erinnert werden, sondern auch für junge Menschen, die mit den Motivwelten bisher nicht in Berührung gekommen sind. Dadurch gibt es keine grundlegenden Änderungen mehr, sondern stattdessen eher eine Erweiterung der Ornament-Ästhetik und deren Anwendung. Re-Ornamentalisierung also als ein Prozess der Wiederauferlebung alter Motive mit gleichzeitig neuer Inszenierung, neuem Sinnzusammenhang und erweiterter Zielgruppe.

Abschließend sind also ein paar Punkte festzuhalten. Die Betrachtung von Mustern und Ornamenten in einer Masterarbeit im Bereich Mediendesign im Jahr 2023/24 mag einigen Menschen auf dem ersten Blick veraltet erscheinen, dem Zeitalter von digitalen Möglichkeiten mit Ki unangemessen. Ich hoffe jedoch, dass durch die ausführliche Darlegung von psychologischen Vorgängen, der Breite des Einsatzbereiches, der Analyse einzelner Künstler, Designer und Fotografen und auch die chronologische Ausarbeitung der relevantesten Epochen deutlich geworden ist, wie sehr Ornament und Musterung in unserem Alltag verhaftet sind. Wie sie sich durch neue Techniken stetig anpassen und daher keineswegs als ausschließlich alte oder veraltete Gestaltungsform abgestempelt werden dürfen. Dabei kann nicht oft genug gesagt werden, dass insbesondere Muster den Designern ein gutes Werkzeug sein können. Da herausgestellt wurde, dass Menschen ein Bedürfnis nach bekannten Mustern, Wiedererkennung von Prinzipien, einer für ihr Gehirn vereinfachten Darstellung und aber auch Schönheit in Form von Dekoration haben, sollte klar sein, dass Designs durch Muster verbessert werden können. Sicherlich ist es immer individuell eine Frage von Zielgruppe, persönlichen Geschmack, Charakteristika des benutzten Mediums und der gewollten Aussage des Projektes oder Designs, dennoch können Muster aber eine Möglichkeit geben, um gute Anwendungen und Gestaltungen zu erzeugen. Aus diesem Grund beschäftigt sich die Praxisarbeit mit einer crossmedialen Anwendung rund um das Thema Muster und Ornamente. Diese Theoriearbeit ist dabei Grundlage und Ausgangspunkt für die Wissensinhalte, aber auch das Design von digitalen und analogen Inhalten.

ANHANG

Quellen, Abbildungsverzeichnis, Eidesstattliche Erklärung

Batterham, David (2022): The World of Ornament. Köln

Beisl, Horst (1978): Reiz >Farbe<, in: Schuster, Martin | Beisl, Horst : Kunstpsychologie: »Wodurch Kunstwerke wirken«. Köln; S. 152 – 161

Betz, Gerd (1982): Wie erkenne ich Jugendstil Kunst? Architektur, Skulptur, Malerei. Stuttgart, Zürich

Bilandzic, Helena | Schramm, Holger | Matthes, Jörg (2015): Medienrezeptionsforschung. München, Konstanz

Bleckwenn, Ruth: Farbenlehre. In: Verlag Handwerk und Technik (1977): Gestaltungslehre. Hamburg, 3. Auflage

Bolter, Jay David | Engberg, Maria | MacIntyre, Blair (2021): Reality Media: Augmented and Virtual Reality. Massachusetts

Braun, Heinz (1974): Formen der Kunst: Eine Einführung in die Kunstgeschichte. München

Braunschweigisches Landesmuseum (Hrsg.) (2023): Göttinnen des Jugendstils [Ausstellung]: Exponattexte. Braunschweig

Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen

Bürgi, Bernhard Mendes (2007): Vorwort, in: Gursky, Andreas: Andreas Gursky : [anlässlich der Ausstellung "Andreas Gursky", Kunstmuseum Basel. Basel; S. 45 – 47

Calver, Amelia (2022): The V&A Sourcebook: Pattern & Ornament. London, Reprint

Carter, Patricia (1994): Schmuckkalligraphie: Zeichnung, Techniken, Vergoldung, schlichte Zierbordüren, Bordüren mit Blumen, Banner, Bänder und Seile, stilisierte Blattbögen. Stuttgart, 2. Ausgabe

Dresser, Christopher (1870): Prinzipien dekorativer Gestaltung, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 25 - 29

Drixelius, Wilhelm (1974): Teil II: Die Kunst im Mittelalter, in: Braun, Heinz (1974): Formen der Kunst: Eine Einführung in die Kunstgeschichte. München; S. 107 - 208

Droste, Magdalena (2019): Bauhaus 1919-1933: Reform und Avantgarde. Köln

Engenhardt, Marc | Löwe, Sebastian (2022): Design und künstliche Intelligenz: Theoretische und praktische Grundlagen der Gestaltung mit maschinell lernenden Systemen. Basel

Fahr-Becker, Gabriele (1996): Jugendstil. Köln

Fayet, Roger (2001): 70s versus 80s : Möbel - Glas – Keramik. Stuttgart

Feyersinger, Erwin (2013): Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus, in: montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Berlin; S. 33 - 43

Feyersinger, Erwin | Reinerth, Maike Sarah (2013): Editorial, in: montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Berlin; S. 5 - 13



Field, Michael | Golubitsky, Martin (1993): Chaotische Symmetrien: Die Suche nach Mustern in Mathematik, Kunst und Natur. Basel

Fischer, Volker (2005): Ornament & Versprechen: Postmoderne und Memphis im Rückblick. Stuttgart

Franz, Erich (Hrsg.) | Klein-Wiele, Holger | Apke, Bernd (2007): Freiheit der Linie: von Obrist und dem Jugendstil zu Marc, Klee und Kirchner. Münster

Geiger, Annette (2018): Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs. Bielefeld

Görner, Veit (2014): Andreas Gursky Neo Rauch Jeff Wall. Nürnberg

Gropius, Walter (1925): Grundsätze der Bauhausproduktion, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 34 - 38

Gunkel, Katja (2018): Der Instagrameffekt: Wie ikonische Kommunikation in den Social Media unsere visuelle Kultur prägt. Bielefeld

Hacking, Juliet (Hrsg.) (2012): Fotografie: Die ganze Geschichte. Köln

Hahn, Manfred (1978): Zum Streit über den Geschmack, in: Schuster, Martin | Beisl, Horst: Kunstpsychologie: »Wodurch Kunstwerke wirken«. Köln; S. 162 - 171

Hauffe, Thomas (2020): Art Nouveau: München, Wien, Praha, Budapest, Berlin. Paris

Heimann, Monika | Schütz, Michael (2019): Wie Design wirkt: Psychologische Prinzipien erfolgreicher Gestaltung. Bonn, 3. korrigierter Nachdruck

Heller, Steven | Wiedemann, Julius (2022): 100 Illustrators. Köln

Irrek, Hans (2014): Abstrakte Analogien der Schönheit, in: Boehl, Sabine | Weber, Heike | Yalcindag, Ekrem (2014): Die Aktualität des Ornaments. Goslar; S. 10 - 25

Jacobsen, Jens | Meyer, Lorena (2018): Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt. Bonn, 1. korrigierter Nachdruck

Jarrett, Christian (2019): Psychologie in 30 Sekunden: Die bedeutendsten Strömungen der Psychologie. Kerkdriel

Kohlhoff-Kahl, Iris (2009): Ästhetische Muster-Bildungen: Ein Lehrbuch mit ästhetischen Werkstätten zum Thema Kleid-Körper-Kunst. München

Kurz, Melanie (2015): Handwerk oder Design: Zur Ästhetik des Handgemachten. Paderborn

Küstenmacher, Marion | Küstenmacher, Werner Tiki (2006): Energie und Kraft durch Mandalas: Ein Ausmalbuch mit neu entdeckten Ornamenten aus sechs Jahrtausenden. München

Langer, Elle (2020): Medieninnovationen AR und VR: Erfolgsfaktoren für die Entwicklung von Experiences. Berlin

Laukötter, Anja (2013): Wissen als Animation: Zur Transformation der Anschaulichkeit im Gesundheitsaufklärungsfilm, in: montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Berlin; S. 79 - 94

LMNPR

Lein, Edgar (2004): Seemanns Lexikon der Ornamente: Herkunft | Entwicklung | Bedeutung. Leipzig

Loos, Adolf (1908): Ornament und Verbrechen, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 54 - 57

Luidl, Philipp | Huber, Helmut (1986): Ornamente. München, 2. Auflage

Maldonado, Tomás (1958): Neue Entwicklungen in der Industrie und die Ausbildung des Produktgestalters, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 42 - 45

Mandel, Gabriele (1991): Wie erkenne ich Islamische Kunst?: Architektur Skulptur Malerei. Bindlach, Sonderausgabe

Marks, Andreas (2021): Japanische Holzschnitte: Meisterwerke einer einzigartigen Kunstform. Köln

McAuley, Alistair (2022): Patterning in Practice: A conversation with Timorous Beasties about design and inspiration, in: Braun, Calver, Amelia (2022): The V&A Sourcebook: Pattern & Ornament. London, Reprint; S. 12

Mextorf, Olaf (2017): Hokusai. Paris

Morris, William. In: Agentur Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture (2022): Paroles d'artiste: William Morris. Lyon

Morris, William (1890): Über den fehlenden Reiz zur Arbeit in der kommunistischen Gesellschaft, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 188 - 192

Muthesius, Hermann | van de Velde, Henry (1914): Werkbund-Leitsätze und – Gegenleitsätze. Der sogenannte Werkbundstreit, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 29 - 33

Newall, Diana | Unwin, Christina (2012): Die Geschichte der Muster: Eine Zeitreise durch drei Jahrtausende. Bern, Stuttgart, Wien

Perryman, Laura (2021): Farbe: Der Guide für Design und Kunst. München

Rams, Dieter (1987): Ramsifikationen, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 72 - 77

Rautenberg, Kirsten (2016): Medienwandel durch Crossmedia. München

Ruhrberg, Bettina (2014): Vorwort, in: Boehl, Sabine | Weber, Heike | Yalcindag, Ekrem: Die Aktualität des Ornaments. Goslar; S. 7 - 9

Ruskin, John (1851): Die Steine von Venedig: Das Wesen der Gotik, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 16 – 20

Schuster, Martin | Beisl, Horst (1978): Fragmente zur psychologischen Ästhetik - Ausblicke, in: Schuster, Martin | Beisl, Horst : Kunstpsychologie: »Wodurch Kunstwerke wirken«. Köln; S. 245 – 256



Schuster, Martin (1978): Künstler als Manipulatoren der Wahrnehmung – Beiträge der Gestaltpsychologie, in: Schuster, Martin | Beisl, Horst : Kunstpsychologie: »Wodurch Kunstwerke wirken«. Köln; S. 19 – 41

Schuster, Martin (1978): Mathematik in der Kunst – Beiträge der Informationsästhetik, in: Schuster, Martin | Beisl, Horst : Kunstpsychologie: »Wodurch Kunstwerke wirken«. Köln; S. 42 – 66

Schuster, Martin (1978): Warum Kunstwerke wirken – Beiträge der Psychoanalyse, in: Schuster, Martin | Beisl, Horst : Kunstpsychologie: »Wodurch Kunstwerke wirken«. Köln; S. 67 – 94

Schwarze, Beate: Formenlehre. In: Verlag Handwerk und Technik (1977): Gestaltungslehre. Hamburg, 3. Auflage

Simmons, Paul (2022): Patterning in Practice: A conversation with Timorous Beasties about design and inspiration, in: Braun, Calver, Amelia (2022): The V&A Sourcebook: Pattern & Ornament. London, Reprint; S. 12

Söntgen, Beate (2007): Am Rande des Ereignisses. Das Nachleben des 19. Jahrhunderts in Andreas Gurskys Serie F1 Boxenstopp, in: Gursky, Andreas: Andreas Gursky : [anlässlich der Ausstellung "Andreas Gursky", Kunstmuseum Basel. Basel; S. 49 - 68

Spachholz, Leonie (2017): living patterns. Köln International School of Design, Fakultät für Kulturwissenschaften

Stoeber, Michael (2014): Das trunkene Ich, in: Boehl, Sabine | Weber, Heike | Yalcindag, Ekrem (2014): Die Aktualität des Ornaments. Goslar; S. 26 - 43

Sullivan, Louis H. (1896): Das große Bürogebäude, künstlerisch betrachtet, in: Breuer, Gerda | Eisele, Petra (Hrsg.) (2018): Design: Texte zur Geschichte und Theorie. Ditzingen; S. 83 - 87

Tarabra, Daniela (2009): bildlexikon kunst: Stile und Epochen von der Romanik bis zum Jugendstil. Berlin

Wäger, Markus (2020): ABC des Grafikdesigns: Gestaltungsprinzipien anschaulich auf den Punkt gebracht. Bonn

Weil, Claudia | Weil, Thomas (2004): Ornament in Architektur, Kunst und Design. München

Werneburg, Katarina (2016): Print Is 'Easy', Online Is 'Tough': Eine psychophysiologische Untersuchung zur mentalen Beanspruchung durch crossmediale Angebote. Glücksstadt

Wild, Sabrina (2021): Belebte abstrakte Linie. Aktuelle Positionen zur Linie als Performende im künstlerischen Animationsfilm, in: Bruckner, Franziska | Hagler, Juergen | Lang, Holger | Reinerth, Maike: In Wirklichkeit Animation...: Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung. Wiesbaden; S. 145 - 160

Wood, Les (1998): Labyrinth Mandalas. München

Zimmer, Nina (2007): Ausnahmezustand in Pyyongyang, in: Gursky, Andreas: Andreas Gursky: [anlässlich der Ausstellung "Andreas Gursky", Kunstmuseum Basel. Basel; S. 69 – 86



Internetquellen

Klaiber, Hannah (2022): "The Dress": Wie ein Meme die Neurowissenschaften vorangebracht hat, in: T3n Magazin, 24.06.2022, [online] <https://t3n.de/news/dress-meme-neurowissenschaften-1481768/> (abgerufen am 18.08.2023, 09.18 Uhr).

Bundesregierung (2022): Deepfakes: Ist das echt?, 28.06.2022, [online] <https://www.bundesregierung.de/breg-de/schwerpunkte/umgang-mit-desinformation/deep-fakes-1876736#:~:text=Deepfakes%20sind%20t%C3%A4uschend%20echt%20wirkende,Hilfe%20von%20k%C3%BCnstlicher%20Intelligenz%20erzeugt.> (abgerufen am 19.08.2023, 10.22 Uhr).

Mouly, Françoise (2021): Christoph Niemann's "Give Us a Clue", in: The New Yorker. 20.12.2021, [online] <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-12-27> (abgerufen am 13.12.2023, 10.46 Uhr).



Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Foto Musterfliese
<https://unsplash.com/de/fotos/eine-nahaufnahme-einer-wand-mit-einem-muster-darauf--OQ-bUQce54k> (23.02.2023/ 12.58 Uhr)

Abbildung 2: Foto Mustertapete braun; https://www.freepik.com/free-photo/brown-material-texture_1162085.htm#query=mustertapete&position=1&from_view=search&track=ais (23.02.2023/ 13.08 Uhr)

Abbildung 3: Illustration Pflanzen-Pattern blau/weiß; https://www.freepik.com/free-photo/leaves-ornament-blue-pattern-background_15554634.htm#query=pattern&position=34&from_view=search&track=sph (23.10.2023/ 14.05 Uhr)

Abbildung 4: Ornamentale Logokonzepte; <https://sarahanddesign.co/brand-design-unselected-concepts/> (23.10.2023/ 14.10 Uhr)

Abbildung 5: Anordnungsprinzipien; <https://www.ole-weiss.de/grundlagen/bildaufbau/kompositionslehre/> (23.10.2023/ 14.18 Uhr)

Abbildung 6: Christopher Dresser; <https://www.kirklandmuseum.org/truth-beauty-power/> (23.10.2023/ 14.24 Uhr)

Abbildung 7: Logo Deutscher Werkbund; <https://www.dreimorgen.com/mitgliedschaft-beim-deutschen-werkbund/> (23.10.2023/ 17.19 Uhr)

Abbildung 8: Weben DIY; <https://www.pexels.com/de-de/foto/hande-kreativ-designer-tisch-4219658/> (23.10.2023/ 17.24 Uhr)

Abbildung 9: Sticken DIY; <https://www.pexels.com/de-de/foto/licht-rot-kreativ-schreibtisch-7504234/> (23.10.2023/ 17.26 Uhr)

Abbildung 10: Upcycling Projekt Stuhl; <https://www.globus-baumarkt.de/info/rat-tat/upcycling-moebel/> (23.10.2023/ 17.35 Uhr)

Abbildung 11: Upcycling Projekt Tisch; <https://www.ikea.com/gb/en/ideas/talk-about-a-refresh-pube3044201?epik=djOyJnU9UXRt-VVpDaGZLcTQtSVFpbGREYVloOFdiTzdUd-GQ2eFgmcD0wJm49aXBzcVFWjR3SU-Nod3pRV1pGTXFyZyZOPUFbQUFBRIUyazFF> (23.10.2023/ 17.39 Uhr)

Abbildung 12: Schrift Adolf Loos von 1908; https://de.wikisource.org/wiki/Ornament_und_Verbrecen (23.10.2023/ 17.51 Uhr)

Abbildung 13 - 15: Louis Sullivan, Carson Pirie Scott Building, Chicago; <https://smarthistory.org/sullivan-carson-pirie-scott-building/> (15.12.2023/ 16.06 Uhr)

Abbildung 16: Einrichtung Marcel Breuer; https://www.ambientedirect.com/knoll-international/wassily-marcel-breuer-sessel_pid_36825.html (23.10.2023/ 17.57 Uhr)

Abbildung 17: Memphis Carlton Regal; <https://www.curbed.com/2017/05/the-memphis-design-movement-is-having-a-moment.html> (23.10.2023/ 17.59 Uhr)

Abbildung 18: Beispiel Ornamente; https://archive.org/details/encyclopdiaoforn00shaw_0/page/124/mode/2up (23.10.2023/ 18.09 Uhr)

Abbildung 19: Beispiel Symbole; <https://de.cle-anpng.com/png-jgf12l/> (23.10.2023/ 18.11 Uhr)

Abbildung 20: Sammlung ägyptische Ornamente; <https://i.pinimg.com/originals/20/4f/25/204f25167be3b4b5f891748232ff397b.jpg> (17.12.2023/ 19.26 Uhr)

Abbildung 21: Akanthus-Ornament; <https://en.idei.club/52736-german-ornament.html> (17.12.2023/ 19.29 Uhr)

Abbildung 22: Gotik Fenster; <https://i.pinimg.com/originals/01/fa/2e/01fa2e7810ace198f24141215136a125.jpg> (23.10.2023/ 18.52 Uhr)

Abbildung 23: Gotik Bauelemente; <https://www.kunstunterricht.de/material/vtuempling/gotik/> (23.10.2023/ 18.49 Uhr)

Abbildung 24: Gotik Buchkunst; <https://medium.com/@ross.angus/first-letter-is-weird-6ac99976024f> (23.10.2023/ 18.58Uhr)

Abbildung 25: Ornament italienische Renaissance; <https://archive.org/details/cu31924015396397/page/n103/mode/2up?view=theater>(23.10.2023/ 19.07Uhr)

Abbildung 26: Arabeske Renaissance; <https://archive.org/details/cu31924015396397/page/n39/mode/2up?view=theater>(23.10.2023/ 19.11 Uhr)

Abbildung 27: Initial Renaissance; <https://i.pinimg.com/originals/c9/45/5a/c9455a175850225d8ffe9d7c630f96f3.jpg> (23.10.2023/ 19.18 Uhr)

Abbildung 28: Dynamische Bilder Barock; <https://i.pinimg.com/originals/87/46/ac/8746aca86e5382af023b650a1312d93.jpg> (23.10.2023/ 19.22 Uhr)

Abbildung 30: Putten an der Cattedrale di Sant'Agata, Sizilien; <https://www.kunstundreisen.de/kunst/stil-epochen/architektur/barock-baustil.html> (23.10.2023/ 19.30 Uhr)

Abbildung 30: Knorpel- und Ohrmuschelstil Barock; <https://www.monumente-online.de/de/ausgaben/2006/5/die-ohrmuschel-als-stilelement.php> (23.10.2023/ 19.25 Uhr)

Abbildung 32: Rocaille; <https://www.unav.es/ha/002-ORNA/cajas-rocaille.htm> (23.10.2023/ 19.35 Uhr)

Abbildung 33: Rokoko-Ornamente; <https://www.unav.es/ha/002-ORNA/cajas-rocaille.htm> (23.10.2023/ 19.39 Uhr)

Abbildung 34: Innenraum Pantheon Paris; <https://meinfrankreich.com/ruhmestempel-frankreichs-das-pariser-pantheon/> (23.10.2023/ 20.02 Uhr)

Abbildung 35: Front Pantheon Paris; https://paris1900.lartnouveau.com/paris05/le_pantheon.htm (23.10.2023/ 19.59 Uhr)

Abbildung 36 + 37: Tisch Historismus-Stil; https://www.auktion-dannenberg.de/en/l/584392/blumentisch_im_stil_des_historismus?aid=296270&Lstatus=0&Accid=12743¤tpos=37 (23.10.2023/ 20.13 Uhr)

Abbildung 38: Jugendstil Blumen; <https://ionascloset.blogspot.com/2010/10/still-in-circulation-art-nouveau.html> (23.10.2023/ 20.22 Uhr)

Abbildung 39: Japanische Einflüsse; <https://www.johncoulthart.com/feuilleton/2008/04/05/atelier-elvira/> (23.10.2023/ 20.26 Uhr)



Abbildung 40: Atelier Elvira Innenraum; <https://i.pinimg.com/originals/ad/95/37/ad95375a116643862c69b3c87e65dabb.jpg> (23.10.2023/ 20.28 Uhr)

Abbildung 41: Metroeingänge Paris; <https://i.pinimg.com/736x/6d/05/4a/6d054ad09590047ca9df33a000376897.jpg> (23.10.2023/ 20.43 Uhr)

Abbildung 42: Metroeingänge Paris Dach; <https://www.stylepark.com/de/news/ach-wuerden-wir-doch-durch-ebenhoeelzerne-pfaudentore-in-floral-geschmueckte-elegante-hochhauspalaeste-treten> (23.10.2023/ 20.46 Uhr)

Abbildung 43: Titel der Jugend 1896; <https://www.literaturportal-bayern.de/werke?task=lpbwork.default&id=19> (23.10.2023/ 21.04 Uhr)

Abbildung 44: Titel der Jugend 1897; <https://www.mathildenhoehe.eu/guide/audioguides/exponat/85> (23.10.2023/ 21.06 Uhr)

Abbildung 45: Peter Behrens - Der Kuss (1898); https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Behrens_Der_Kuss.jpg#/media/File%3APeter_Behrens_Der_Kuss.jpg (23.10.2023/ 20.54 Uhr)

Abbildung 46: Titel der PAN 1895-96; <https://nat.museum-digital.de/object/68034> (23.10.2023/ 21.00 Uhr)

Abbildung 47: Titel der Ver Sacrum 1898; <https://fenz.mur.at/wien-um-1900/> (23.10.2023/ 21.16 Uhr)

Abbildung 48: Monogramm und Bildzeichen Rose der Wiener Werkstätte; <https://almerlin.de/1-jugendstil-und-bauhausstil-stoffe-almerlin-und-die-wiener-werkstaette/> (23.10.2023/ 21.18 Uhr)

Abbildung 49: Casa Battló, Barcelona; <https://www.planet-schule.de/mm/nie-wieder-keine-ahnung/architektur/architekten/gaudi> (23.10.2023/ 21.24 Uhr)

Abbildung 50: Ernst Haeckel, Orchideen; https://de.wikipedia.org/wiki/Kunstformen_der_Natur (24.10.2023/ 17.38 Uhr)

Abbildung 51: Ernst Haeckel, Strahlentierchen; https://de.wikipedia.org/wiki/Kunstformen_der_Natur (24.10.2023/ 17.38 Uhr)

Abbildung 52: Geometrische Rosen Charles Rennie Mackintosh; <https://www.thecollector.com/charles-rennie-mackintosh-10-scottish-art-nouveau-designs/> (24.10.2023/ 17.46 Uhr)

Abbildung 53: Leopold Lelée - Plakat Folies Bergère; <https://www.kettererkunst.de/kunst/kd/details.php?obnr=111001463&anummer=383&detail=1> (24.10.2023/ 17.54 Uhr)

Abbildung 54: Werbeplakat von Georges Gaudy 1898; <https://poulwebb.blogspot.com/2016/05/automotive-art-part-1.html> (24.10.2023/ 17.58 Uhr)

Abbildung 55: Abwechselnde Typografie in der "Jugend" 1893; <https://page-online.de/typografie/geschichte-der-typografie-von-historismus-bis-jugendstil/> (24.10.2023/ 18.02 Uhr)

Abbildung 56: Abwechselnde Typografie in der "Jugend" 1896; <https://www.literaturportal-bayern.de/werke?task=lpbwork.default&id=19> (24.10.2023/ 18.11 Uhr)

Abbildung 57: Charles Rennie Mackintosh 1902; <https://www.thecollector.com/charles-rennie-mackintosh-10-scottish-art-nouveau-designs/> (24.10.2023/ 18.14 Uhr)




Abbildung 58: Kitagawa Utamaros Frauenbilder - 1791-92; <https://gs.ethz.ch/blog/utamaro-und-seine-schoenen-frauen-aspekte-der-japanischen-frauen-im-achtzehnten-jahrhundert/> (24.10.2023/ 18.27 Uhr)

Abbildung 59: Vincent Van Gogh - Portrait of P re Tanguy 1887-88; <https://galleryintell.com/artex/portrait-of-pere-tanguy-by-vincent-van-gogh/> (24.10.2023/ 18.30 Uhr)

Abbildung 60: Kirschholz-Druckplatte Nachschnitt Harunobus; https://www.druckstelle.info/de/holzschnitt_japan.aspx (17.12.2023/ 19.30 Uhr)

Abbildung 61: Katsushika Hokusai - Die gro e Welle vor Kanagawa 1830-33; <https://www.singulart.com/de/blog/2019/07/03/die-grosse-welle-vor-kanagawa-von-katsushika-hokusai/> (24.10.2023/ 19.26 Uhr)

Abbildung 62: Utagawa Hiroshige - Der Pflaumengarten von Kameido 1857; https://museenkoeln.de/portal/bild-der-woche.aspx?bdw=2000_12 (24.10.2023/ 19.31 Uhr)

Abbildung 63: Logo Bauhaus; <https://artesvisuales.com/wp-content/uploads/2018/04/Bauhaus-03.png> (24.10.2023/ 19.54 Uhr)

Abbildung 64: Skizze Armlehnsessel Rood en blauw von Gerrit Thomas Rietveld; <https://www.dds-online.de/gestaltung/das-prinzip-bauhaus/#slider-intro-1> (24.10.2023/ 19.42 Uhr)

Abbildung 65: Typografie-Entw rfe von Herbert Bayer; <https://www.typografie.info/3/artikel.htm/wissen/die-bauhaus-typografie-r9/> (24.10.2023/ 19.49 Uhr)

Abbildung 66: Mies van der Rohe in seinem Freischwinger-Stuhl; <https://designnaddict.com/designer/ludwig-mies-van-der-rohe/> (24.10.2023/ 20.05 Uhr)

Abbildung 67: Barcelona-Pavillon 1929; <https://bauhauskooperation.de/wissen/das-bauhaus/werke/architektur/barcelona-pavillon/> (24.10.2023/ 20.08 Uhr)

Abbildung 68: Textile Mustergestaltung von Gunta St lzl; https://www.bauhaus.de/en/sammlung/highlights/207_textil/371 (24.10.2023/ 20.14 Uhr)

Abbildung 69: Studio Alchimia Kandissi Sofa aus der Bau-Haus-Kollektion 1979; <https://www.pamono.de/stories/der-zauber-alchimias> (25.10.2023/ 09.39 Uhr)

Abbildung 70: M bel der Gruppe Memphis; <https://i.pinimg.com/736x/c9/ce/17/c9ce1737cc2d1f0df139222c0306ccb5.jpg> (25.10.2023/ 09.46 Uhr)

Abbildung 71: Alessandro Mendini - Potona di Proust Armchair 1978; <https://www.pamono.de/stories/zum-abschied-von-alessandro-mendini> (25.10.2023/ 09.54 Uhr)

Abbildung 72: Ettore Sottsass - Tischleuchte Tahiti 1981; <https://www.madeindesign.de/productischleuchte-tahiti-metall-plastikmaterial-bunt-von-ettore-sottsass-1981-memphis-milano-reftahiti.html> (25.10.2023/ 10.08 Uhr)

Abbildung 73: Superstudio Quaderna 1971; <https://www.pamono.de/designers/superstudio> (25.10.2023/ 09.57 Uhr)



Abbildung 74: Matteo Thun - Tablett-Kollektion WMF 1986; <https://www.matteothun.com/project/100/tray-collection-for-wmf?lang=de> (25.10.2023/ 10.14 Uhr)

Abbildung 75: Stoffmuster Burundi Nathalie Du Pasquier 1981; <https://memphis.it/it/prodotti/burundi/> (25.10.2023/ 10.26 Uhr)

Abbildung 76: Stoffmuster Cerchio Nathalie Du Pasquier 1983; <https://memphis.it/it/prodotti/cerchio/> (25.10.2023/ 10.26 Uhr)

Abbildung 77: Stoffmuster Quadro George J. Sowden 1983; <https://memphis.it/it/prodotti/quadro-verde/> (25.10.2023/ 10.27 Uhr)

Abbildung 78: Musterkleid aus der aktuellen Mango-Kollektion; <https://www.zalando.de/mango-freizeitkleid-russet-m9121c6l2-h11.html> (25.10.2023/ 10.34 Uhr)

Abbildung 79: Aktuelle Tapetenmuster im Online-Handel; <https://monlitcabane.com/de/tapeten/5542-fruhling-blumen-tapete.html> (25.10.2023/ 10.40 Uhr)

Abbildung 80: Modekollektion Versace im Barock-Stil; <https://www.zalando.de/versace-jeans-couture-t-shirt-print-blackgold-vei22o080-q12.html> (25.10.2023/ 10.46 Uhr)

Abbildung 81: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 1; <http://www.artward.de/project/sabine-boehl/> (25.10.2023/ 11.04 Uhr)

Abbildung 82: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 2; <http://www.artward.de/project/sabine-boehl/> (25.10.2023/ 11.04 Uhr)

Abbildung 83: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 3; <http://www.artward.de/project/sabine-boehl/> (25.10.2023/ 11.04 Uhr)

Abbildung 84: Sabine Boehl Glasperlen Ornament 4; <http://www.artward.de/project/sabine-boehl/> (25.10.2023/ 11.05 Uhr)

Abbildung 85: Heike Weber - echo 2015; <https://www.kuenstlerbund.de/deutsch/mitglieder/orientliche-mitglieder/weber-heike.html?anc=784> (25.10.2023/ 10.50 Uhr)

Abbildung 86: Heike Weber - kilim 2012; <https://wohn-designtrend.de/wp-content/uploads/2012/08/heike-weber-kilim-8-e1344330017920.jpg> (25.10.2023/ 10.55 Uhr)

Abbildung 87: Buanch, Mauritania, 1988; <http://www.margaret-courtney-clarke.com/african-canvas.html> (25.10.2023/ 11.19 Uhr)

Abbildung 88: Westafrikanische Trommel; https://en.wikipedia.org/wiki/African_art_in_Western_collections#/media/File:Drum_-_Kongo_-_Royal_Museum_for_Central_Africa_-_DSC05703.JPG (25.10.2023/ 11.24 Uhr)

Abbildung 89: Chancay-Gefäß mit Sican-Gott; <https://design.tutsplus.com/de/articles/art-history-indigenous-south-america--cms-28629> (25.10.2023/ 11.37 Uhr)

Abbildung 90: Chimu Umhang; <https://design.tutsplus.com/de/articles/art-history-indigenous-south-america--cms-28629> (25.10.2023/ 11.38 Uhr)

Abbildung 91 - 94: Porzellanvase der Kanxi-Periode; https://www.1stdibs.com/de/m%C3%B6bel/asiatische-kunst-und-m%C3%B6bel/tonwaren/familie-rose-und-blaue-porzellanvase-aus-der-qing-dynastie-aus-der-kanxi-periode-1700/id-f_14999972/ (25.10.2023/ 12.00 Uhr)

Abbildung 95: V&A Museum London, Panel von 1800-1850; <https://collections.vam.ac.uk/item/O486777/panel-unknown/> (25.10.2023/ 12.16 Uhr)

Abbildung 96: V&A Museum London, Futon Cover von 1880-1910; <https://collections.vam.ac.uk/item/O121518/futon-cover-unknown/> (25.10.2023/ 12.17 Uhr)

Abbildung 97: V&A Museum London, Panel aus dem 19. Jhd.; <https://collections.vam.ac.uk/item/O486774/panel-unknown/> (25.10.2023/ 12.17 Uhr)

Abbildung 98: V&A Museum London, Panel von 1800-1850 2; <https://collections.vam.ac.uk/item/O486763/panel-unknown/> (25.10.2023/ 12.20 Uhr)

Abbildung 99: V&A Museum, Tangka (Mandalaform) vom 16. Jhd.; <https://collections.vam.ac.uk/item/O456008/tangka-tangka/> (25.10.2023/ 12.34 Uhr)

Abbildung 100: V&A Museum, Hindola raga Gemälde, Anfang 18. Jhd.; <https://collections.vam.ac.uk/item/O433204/hindola-raga-painting-unknown/> (25.10.2023/ 12.38 Uhr)

Abbildung 101: V&A Museum, Ewer, 1200-1220, aus Kashan; <https://collections.vam.ac.uk/item/O88418/ewer-unknown/> (26.10.2023/ 10.01 Uhr)

Abbildung 102: V&A Museum, Tent Panel, 1830-1850, aus dem Iran; <https://collections.vam.ac.uk/item/O152297/tent-panel-unknown/> (26.10.2023/ 10.03 Uhr)

Abbildung 103: V&A Museum, Tile Panel, ca. 1359 aus Bukhara; <https://collections.vam.ac.uk/item/O102275/tile-panel-unknown/> (26.10.2023/ 09.53 Uhr)

Abbildung 104: V&A Museum, Tile, ca. 1266, aus Kashan; <https://collections.vam.ac.uk/item/O86035/tile-unknown/> (26.10.2023/ 09.58 Uhr)

Abbildung 105: V&A Museum, Manuscript Leaf aus dem Koran, ca. 15. Jhd.; <https://collections.vam.ac.uk/item/O1438798/manuscript-leaf/> (26.10.2023/ 10.30 Uhr)

Abbildung 106: V&A Museum, Painting mit Kalligrafie; <https://collections.vam.ac.uk/item/O1263736/painting-unknown/> (26.10.2023/ 10.31 Uhr)

Abbildung 107: Buchkunst, Dagulf-Psalter; <https://www.ziereis-faksimiles.de/wissenswelten/stile/karolingisch> (26.10.2023/ 10.42 Uhr)

Abbildung 108: Gandersheimer Evangeliar, 860-870; https://de.wikipedia.org/wiki/Karolingische_Kunst#/media/Datei:Gandersheimer_Evangeliar.jpg (26.10.2023/ 10.42 Uhr)

Abbildung 109: Draklingor-Ornament auf Türbrettern einer schwedischen Kirche; <https://kulturbilder.wordpress.com/2015/05/04/portaler-fran-de-norska-stavkyrkorna-i-bodalen-veum-och-tudal-norge/> (26.10.2023/ 10.58 Uhr)

Abbildung 110: Tunic Panel, 300-499 aus Ägypten; <https://collections.vam.ac.uk/item/O93005/tunic-panel-unknown/> (26.10.2023/ 11.10 Uhr)

Abbildung 111: Jones Owen-Grammar of Ornament, Egypt 1; <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/jones1856/0038/image.info> (26.10.2023/ 11.16 Uhr)

Abbildung 112: V&A Museum, Mosaik aus Italien 200-100 v.Chr.; <https://collections.vam.ac.uk/item/O326584/mosaic-unknown/> (26.10.2023/ 11.30 Uhr)

Abbildung 113: Beispiele griechischer Ornamente; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/48/Examples_of_Historical_Ornament%2C_Greek_by_Boston_Public_Library.jpg (26.10.2023/ 11.31 Uhr)

Abbildung 114: Jones Owen-Grammar of Ornament, Römische Ornamente; <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/jones1856/0081/image.info> (26.10.2023/ 11.37 Uhr)

Abbildung 115: Volkskunst-Motiv Ei; <https://chiemgauer-heimatwerk.shop/handbemalte-Ostereier-Bauernmalerei-rot> (26.10.2023/ 12.03 Uhr)

Abbildung 116: Kommode in Bauernmalerei; https://www.lot-art.com/auction-lots/19TH-C-GERMAN-BAUERNMALEREI-POLYCHROME-PAINT-DECORATED/280-19th_c-30.4.21-smith(26.10.2023/ 11.45 Uhr)

Abbildung 117: Moderne Interpretation der mexikanischen Volkskunst; https://www.freepik.com/free-vector/day-dead-pattern_10198117.htm#&position=33&from_view=collections (26.10.2023/ 12.07 Uhr)

Abbildung 118: Norwegermuster in der Mode; <https://www.marksandspencer.com/de/pullover-mit-norwegermuster-und-stehkragen/p/P60621968.html> (26.10.2023/ 12.18 Uhr)

Abbildung 119: Dalarna-Pferd der schwedischen Kultur; <https://www.scandinavian-lifestyle.de/magazin/beliebteste-skandinavische-muster/> (26.10.2023/ 12.21 Uhr)

Abbildung 120: Aktuelle Polster-Verzierung; <https://www.anthropologie.com/shop/jimena-accent-chair?category=furniture-chairs&color=092&quantity=1&size=One%20Size&type=STANDARD&epik=dj0yJnU9V-zFERlhEN05lenFUWnpsMEXvOGdPeUlhN3F-JTHV4cVUmcd0wJm49MVQyU2owUHIRUk-1pWUYxX0pYRFFyUSZ0PUFBQUFBRIZCSHFB> (31.10.2023/ 16.47 Uhr)

Abbildung 121: Henri Matisse, Papageien-Tulpen, 1905; http://www.kunstmarkt.com/pagesmag/kunst/_id300038-/marktberichte_grossbildansicht.html?q=%20 (31.20.2023/ 16.48 Uhr)

Abbildung 122: Florale Lampenkonzepte; <https://i.pinimg.com/originals/34/f8/8a/34f88a66a3d81eca0e589c5e9c7ce2b9.jpg> (31.10.2023/ 16.48 Uhr)

Abbildung 123: Konstruiertes Pattern im modernen Stil von lifeasillustrated; <https://lifeasillustrated.tumblr.com/> (31.10.2023/ 17.14 Uhr)

Abbildung 124: Freie, rhythmische Blumen-Motive von María Jesús Contreras; <https://www.jukeboxprint.com/blog/23-top-illustrators-to-follow-in-2023> (31.10.2023/ 17.15 Uhr)

Abbildung 125: Kachelmuster inspiriert von Peranakan-Motiven; <https://nanapola.tumblr.com/image/99231000118>(31.10.2023/ 17.20 Uhr)

Abbildung 126: Scheinbare Symmetrie der Enzian-Blüte; <https://i.pinimg.com/originals/76/0d/31/760d31ac397b9801a4abc85d4098247e.jpg> (31.10.2023/ 17.32 Uhr)

Abbildung 127: Geometrisches Symmetriemuster von M.C. Escher; [https://mcescher.com/gallery/symmetry/#lightbox\[gallery_image_1\]/56](https://mcescher.com/gallery/symmetry/#lightbox[gallery_image_1]/56) (31.10.2023/ 17.48 Uhr)

Abbildung 128: Geometrisches Ornamente/ Handbook of Ornaments; [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/46/Handbook_of_ornament%3B_a_grammar_of_art,_industrial_and_architectural_design_in_all_its_branches,_for_practical_as_well_as_theoretical_use_\(1900\)_\(14781939124\).jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/46/Handbook_of_ornament%3B_a_grammar_of_art,_industrial_and_architectural_design_in_all_its_branches,_for_practical_as_well_as_theoretical_use_(1900)_(14781939124).jpg) (31.10.2023/ 18.00 Uhr)

Abbildung 129: Kleid von 1790-1810; <https://frperiencesandfobs.tumblr.com/> (31.10.2023/ 18.14 Uhr)

Abbildung 130: Kleid von Moschino/ Ready to Wear Spring 2018; <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fxdtyyacpkvi91.jpg> (31.10.2023/ 18.17 Uhr)

Abbildung 131: William Morris - Pimpernel; <https://fineartamerica.com/featured/1-pimpernel-william-morris.html?epik=djOyJnU9V-285WU44VDIULWdXSVpGeEtOYkt1SFR2UVlw-U1ZQU2MmcD0wJm49RXpVYjYyV3Rhb-G9PcmdjZE1nR21sZyZ0PUFBQUFBRIZCTnpJ> (31.10.2023/ 18.22 Uhr)

Abbildung 132-135: Plants and their Application to Ornament - Chrysanthemen, Rose, Wasserlilie, Iris; <https://collections.mfa.org/objects/459446/plants-and-their-application-to-ornament?ctx=189d8c95-25b9-4939-853c-23183b617f04&idx=2> (31.10.2023/ 19.07 Uhr)

Abbildung 136: L'Animal dans la Decoration by M. P. Verneuil & Grasset 1897; <https://www.panteek.com/Verneuil/pages/VUL11-312.htm> (31.10.2023/ 19.23 Uhr)

Abbildung 137: Morris & Co. - Trellis 1864; <https://www.architecturaldigest.com/story/160-years-of-morris-and-co-in-8-fabrics-wallpapers-and-tapestries?epik=djOyJnU9a3BKdDR1eWRr-Qkl4WkNVZmJYbmlYtIFNOVIsMVA0R0MmcD-0wJm49WGJ2Y1NMQ3JiSGZiYkNQCfXelpdyZ-0PUFBQUFBRIZCUjdv> (31.10.2023/ 19.35 Uhr)

Abbildung 133: Porträt von William Morris; <https://www.kirklandmuseum.org/truth-beauty-power/> (31.10.2023/ 19.43 Uhr)

Abbildung 138: Porträt von William Morris; <https://www.themasterherbalist.co.uk/blogs/all-things-herbal/about-the-artist-william-morris> (19.12.2023/ 19.33 Uhr)

Abbildung 139: Print für Buch 'Works of Geoffrey Chaucer'; https://www.vam.ac.uk/articles/william-morris-text?utm_campaign=1435338_Membership+Literature+Email&utm_medium=email&utm_source=Victoria+%26+Albert+Museum&dm_i=45GA%2CURII%2C20QZXN%2C3RAO6%2C1 (31.10.2023 19.48 Uhr)

Abbildung 140: Buchtitel zur Wallpaper-Sammlung; <https://archive.org/details/MorrisWallpapersByMorrisCompanyLtd.449OxfordStreetLondonW.And/mode/2up> (31.10.2023/ 19.56 Uhr)

Abbildung 141: Buchstaben in Holzschnitzerei; https://www.vam.ac.uk/articles/william-morris-text?utm_campaign=1435338_Membership+Literature+Email&utm_medium=email&utm_source=Victoria+%26+Albert+Museum&dm_i=45GA%2CURII%2C20QZXN%2C3RAO6%2C1 (31.10.2023 19.50 Uhr)

Abbildung 142: Stoffdesign "Evenlode" in Blockdruck; <https://www.barnebys.de/blog/william-morris-vater-des-arts--crafts-movements> (31.10.2023/ 20.04 Uhr)



Abbildung 143: Tapete "Marigold" von 1875; <https://www.barnebys.de/blog/william-morris-vater-des-arts--crafts-movements> (31.10.2023/ 20.06 Uhr)

Abbildung 144: Porträt von Alfons Mucha; <https://learn.ncartmuseum.org/es/resources/alphonse-mucha-art-nouveau-visionary/> (31.10.2023/ 20.11 Uhr)

Abbildung 145: Poster zu Gismonda; <https://parkstone.international/2016/04/20/where-muchas-magic-began-the-gismonda-poster/> (31.10.2023/ 20.16 Uhr)

Abbildung 146: Werbeplakat für JOB-Zigaretten; <https://i.pinimg.com/originals/b3/c0/88/b3c088c5ef90336b30b427889a7f24bf.jpg> (01.11.2023/ 10.07 Uhr)

Abbildung 147: Die Vier Jahreszeiten, 1896; <https://www.kunstkopie.de/a/mucha-alphonse/dievierjahreszeiten.html> (01.11.2023/ 10.31 Uhr)

Abbildung 148: Ausstellungsplakat Braunschweig; <https://www.ernst-von-siemens-kunststiftung.de/ausstellung/g%C3%B6ttingen-des-jugendstils.html> (01.11.2023/ 10.34 Uhr)

Abbildung 149: Werbeplakate für Moët Chandon; <https://www.europosters.de/art-photo/moet-chandon-vintage-art-nouveau-alfons-mucha-v90599> (01.11.2023/ 10.52 Uhr)

Abbildung 150 + 151: Christoph Niemann, The Trip Doctors, The New York Times Magazine Cover; <https://www.christophniemann.com/detail/the-new-york-times-magazine-cover/> (16.12.2023/ 18.21 Uhr)

Abbildung 152: Christoph Niemann, Flussbaden (Basel); <https://shop.christophniemann.com/products/flussbaden-basel> (16.12.2023/ 18.23 Uhr)

Abbildung 153: Christoph Niemann, Whiteout (day); <https://shop.christophniemann.com/products/white-out> (16.12.2023/ 18.25 Uhr)

Abbildung 154: Christoph Niemann, New York Times Book Review; <https://www.christophniemann.com/detail/new-york-times-book-review/> (16.12.2023/ 18.25 Uhr)

Abbildung 155: Christoph Niemann, Harmony; <https://shop.christophniemann.com/products/harmony> (16.12.2023/ 18.26 Uhr)

Abbildung 156: Christoph Niemann, Sunday Sketch (Busy); <https://shop.christophniemann.com/products/sunday-sketch-busy> (16.12.2023/ 18.26 Uhr)

Abbildung 157: Andy Warhol mit Polaroid-Kamera, 1974; <https://kwerfeldein.de/2011/08/17/geschichte-der-fotografie-das-sofortbild/> (01.11.2023/ 11.18 Uhr)

Abbildung 158 + 159: Schadographie 75b und 44 aus 2000; <https://www.elke-rehder.de/Antiquariat/fotografie-3/schadographien.htm> (01.11.2023/ 11.10 Uhr)

Abbildung 160: Paris, Montaparnasse, 1993; <https://yourartshop-noldenh.com/andreas-gursky-bangkok/> (01.11.2023/ 11.22 Uhr)

Abbildung 161: Marsch der Arbeiter, Mexico City, 1926; <https://www.meisterdrucke.ch/kunstdrucke/Tina-Modotti/222494/Marsch-der-Arbeiter%2C-Mexico-City%2C-1926.html> (01.11.2023/ 11.30 Uhr)

Abbildung 162: 99 Cent, 1999; <https://www.andreasgursky.com/de/works/1999/99-cent> (01.11.2023/ 11.38 Uhr)

Abbildung 163: Kreuzfahrt, 2000; <https://www.andreasgursky.com/de/works/2020/kreuzfahrt> (01.11.2023/ 11.39 Uhr)

Abbildung 164: Historismus-Tisch nach Renaissance-Motiven; <https://www.eppli.com/grosser-historismus-tisch.html#detailsAbout> (01.11.2023/ 12.16 Uhr)

Abbildung 165: Aktueller IKEA-Beistelltisch; <https://www.ikea.com/de/de/p/kvistbro-aufbewahrungstisch-schwarz-90480401/#content> (01.11.2023/ 12.21 Uhr)

Abbildung 166 + 167: Handarbeit/ Weben eines Teppichs; https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/wohnen/die_geschichte_des_teppichs/index.html (01.11.2023/ 12.28 Uhr)

Abbildung 168: Orientteppich aus dem 17. Jhd.; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/6/67/Einer_der_sch%C3%B6nsten_Teppiche.jpg (01.11.2023/ 12.29 Uhr)

Abbildung 169 + 170: Herstellung einer Tiffany-Lampe; <https://www.royaldecorations.fr/Herstellung-Tiffany-Lampe> (01.11.2023/ 12.36 Uhr)

Abbildung 171: Patterns of Life, Volk der Ramnami; <https://feelfarbig.com/geschichte/einblick-in-traditionelle-tattoo-kulturen-doku-patterns-of-life/> (01.11.2023/ 12.47 Uhr)

Abbildung 172: 'femme chauve souris' pendant, 1898-1900 von René Lalique; <https://www.live-auctioneers.com/news/bid-smart/rene-lalique-jewelry-designer-master-glassmaker/> (01.11.2023/ 12.59 Uhr)

Abbildung 173: Kapitell-Pins als postmoderner Rückgriff; <https://www.etsy.com/de/listing/588181581/classical-column-pin-set-mythology?epik=djOyJnU9ZXc2TUEz-TU9SYUdYczV1ZTNtbXVWx2haLTZYWVNkS-XkmcD0wJm49QIRXQ0dBZDRaNjBNd-XpJNkJVa0N4USZ0PUFBQUFBR1ZDUGpN> (01.11.2023/ 13.04 Uhr)

Abbildung 174: Mustermix Chanel 2019/20; <https://www.harpersbazaar.de/fashion/hahnentritt-trend-herbst-2019> (01.11.2023/ 13.08 Uhr)

Abbildung 175: Quilt-Look, Runway Ulla Johnson 2020; <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-ready-to-wear/ulla-johnson?epik=djOyJnU9SFg3c1hQazhP-MnZUCXJfaENOeWIsbDdoYnZ1dU9KNWc-mcD0wJm49TXdVcklrMFptcWVkdUdCZlF-1VVJUZYzOPUFBQUFBR1ZDUVl4> (01.11.2023/ 13.16 Uhr)

Abbildung 176: Vivienne Westwood Runway, 1994; <https://www.theguardian.com/uk-news/gallery/2014/sep/19/scotland-and-england-300-years-of-union-in-pictures> (01.11.2023/ 13.22 Uhr)

Abbildung 177: Fashion Illustration au den 1840ern; <https://i.pinimg.com/736x/37/89/4e/37894eccf9b9f4b03dc4fceb27b581.jpg> (01.11.2023/ 13.34 Uhr)

Abbildung 178: Mode-Illustration von 1902; <https://artsandculture.google.com/story/ZgVB79XxZr8XKq?hl=de> (01.11.2023/ 13.38 Uhr)

Abbildung 179: Versace Kollektion 1991; <https://sendommager.tumblr.com/post/174202305773/versace-springsummer-1991-campaign-linda> (01.11.2023/ 13.41 Uhr)



Abbildung 180: Gustav Klimt, der Kuss, 1907-8; <https://www.mosaiclab.com/blog/gustav-klimt-gold-laced-femininity-and-erotic-surrealism/> (01.11.2023/ 14.22 Uhr)

Abbildung 181: Moderne Bilderbuchstaben; <https://theletternest.com/products/animals> (01.11.2023/ 14.42 Uhr)

Abbildung 182: Initialen aus dem Book of Kells, 800 n.Chr.; <https://i.pinimg.com/originals/c4/ef/c4ecef4d6b48682b37e1c6f0f539acf.jpg> (01.11.2023/ 14.56 Uhr)

Abbildung 183: Alphabet von Erté; <https://i.pinimg.com/originals/cc/cd/a3/ccda3c-c60538fc5b6e085003331700b.jpg> (01.11.2023/ 15.06 Uhr)

Abbildung 184: Initial von 1200; <https://i.pinimg.com/originals/e4/28/c2/e428c2368bb-1deb074172bf0ca433704.jpg> (01.11.2023/ 15.15 Uhr)

Abbildung 185: The Grammar of Ornament, Owen Jones; <https://www.vam.ac.uk/articles/owen-jones-and-the-grammar-of-ornament#slideshow=7716019588&slide=0> (01.11.2023/ 15.25 Uhr)

Abbildung 186: Auszug Book of Kells; <https://www.from-ireland.net/cms/wp-content/uploads/2013/03/book-of-kells-ireland-2.jpg> (01.11.2023/ 15.48 Uhr)

Abbildung 187: Gemälde der Mona Lisa mit Rahmen; <https://www.artnews.com/art-news/news/italian-historian-claims-bridge-background-leonardo-da-vinci-mona-lisa-tuscany-1234666721/> (01.11.2023/ 15.38 Uhr)

Abbildung 188: Rahmen in der Buchmalerei; <https://i.pinimg.com/originals/c1/9e/b6/c19eb6aec1538984d08196d378476905.jpg> (01.11.2023/ 15.41 Uhr)

Abbildung 189: Rahmen mit Blättern und Früchten, 1790; <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/342115?sortBy=Relevance&Bao=on&Bft=Dra-wings%2C+Ornament++Architecture%2C+italian&Boffset=700&Bbrp=100&Bpos=723> (01.11.2023/ 15.42 Uhr)

Abbildung 190: Graffiti an Hostel in Berlin; https://www.tagesspiegel.de/images/hostel-hgljjpg-alternates/BASE_21_9_W1000/hostel-hgljjpg.jpeg (01.11.2023/ 15.54 Uhr)

Abbildung 191: Grafikexperiment am Computer mit einem Papierflieger-Motiv, ca. 1976; https://doubleobelisk.s3.amazonaws.com/COMPUTER_GRAPHICS_AND_ART_May1976.pdf (01.11.2023/ 17.31 Uhr)

Abbildung 192: Franke/ van Kranenbrock/ Schenk: Portrait Albert Einstein, 1972; <https://kultur-online.net/inhalt/programmierte-kunst-fr%C3%BChe-computergraphik> (01.11.2023/ 17.32 Uhr)

Abbildung 193: KI-Generiertes Bild mit Hilfe von Dall-E, Parameter: computergeneriertes Muster in Farbe; <https://labs.openai.com/e/asvGIQHAnU-3ViqLSGLdkyXGz> (01.11.2023/ 17.39 Uhr)

Abbildung 194: Audrey Hepburn neu generiert; <https://www.flickr.com/photos/village9991/2082997489/in/photostream/> (01.11.2023/ 17.33 Uhr)

Abbildung 195: Figur 18 = Maluma, Figur 19 = Takete; https://www.davidairey.com/maluma-takete?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+CreativeDesign+%28Creative+Design%29&utm_content=Bloglines (01.11.2023/ 17.51 Uhr)

Abbildung 196: Assoziationen von Form und Gefühl; https://www.cleverprinting.de/leseproben/wie_design_wirkt_psychologische_prinzipien_erfolgreicher_gestaltung.pdf; S. 216 (01.11.2023/ 18.07 Uhr)

Abbildung 197: Eye Tracking - Sehrichtung; <https://blog.waalaxy.com/de/eye-tracking-ux-beispiele/#> (01.11.2023/ 19.28 Uhr)

Abbildung 198: Gesichter und Charakterzüge in Autos; https://www.cleverprinting.de/leseproben/wie_design_wirkt_psychologische_prinzipien_erfolgreicher_gestaltung.pdf; S. 230 (01.11.2023/ 19.36 Uhr)

Abbildung 199: Pareidolie-Prinzip in Alltagsgegenständen; <https://joy-pup.com/de/interesting-de/pareidolie-die-illusion-der-umrisse-von-gesichtern-auf-realen-objekten-die-jeder-sieht/> (01.11.2023/ 19.37 Uhr)

Abbildung 200: Prinzip Kindchenschema bei Mensch und Tier; <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/kindchenschema/7732> (01.11.2023/ 19.42 Uhr)

Abbildung 201: Knutschkugel Fiat 500 mit großen "Augen"; <https://www.derstandard.de/story/2000109294935/italianita-als-dna> (01.11.2023/ 19.48 Uhr)

Abbildung 202: Modell der Spektralfarben; <https://www.lampe.de/magazin/spektralfarben/> (02.11.2023/ 09.18 Uhr)

Abbildung 203: Gold-Weiß oder Blau-Schwarz?; https://www.slate.com/blogs/the_slate_test/2015/02/26/the_great_blue_and_black_vs_white_and_gold_dress_debate.html (02.11.2023/ 09.33 Uhr)

Abbildung 204: Erklärungsversuche im Zusammenhang mit Licht; <https://ftw.usatoday.com/2015/02/white-and-gold-black-and-blue-dress-the-colors-the-colors-ahhhh> (02.11.2023/ 09.34 Uhr)

Abbildung 205 + 206: Farbpsychologie in Räumen; <https://engineeringdiscoveries.com/comprehensive-guide-and-illustration-by-07sketches/> (02.11.2023/ 09.47 Uhr)

Abbildung 207: Geometrisches Pattern; <https://i.pinimg.com/originals/18/9d/c2/189dc2425594dd62f2d9d98e3f9e9e66.jpg> (02.11.2023/ 10.26 Uhr)

Abbildung 208: Mandala of Jnanadakini, Tibet, 14. Jhd.; <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/37802> (02.11.2023/ 10.48 Uhr)

Abbildung 209: Rituelles Aufmalen eines Mandalas im Asiatischen Museum Radevormwald, 2016; https://rp-online.de/nrw/staedte/radevormwald/moenche-im-asiatischen-museum-zelebrieren-mandala_aid-21489641 (02.11.2023/ 10.56 Uhr)

Abbildung 210: Klassisches rundes Mandala-Labyrinth; <https://www.kidprintables.com/puzzles/mazes/maze10.jpg> (02.11.2023/ 11.07 Uhr)



Abbildung 211: Mäander-Labyrinth; <https://www.oneletterwords.com/weblog/?id=17126>
(02.22.2023/ 11.09 Uhr)

Abbildung 212: Mandala Chinesische Blüte; Küstenmacher, Marion | Küstenmacher, Werner Tiki (2006): Energie und Kraft durch Mandalas: Ein Ausmalbuch mit neu entdeckten Ornamenten aus sechs Jahrtausenden. München, S. 16

Abbildung 213: Mandala Griechische Acht; Küstenmacher, Marion | Küstenmacher, Werner Tiki (2006): Energie und Kraft durch Mandalas: Ein Ausmalbuch mit neu entdeckten Ornamenten aus sechs Jahrtausenden. München, S. 18

Abbildung 214: Mandala Keltisches Flechtband; Küstenmacher, Marion | Küstenmacher, Werner Tiki (2006): Energie und Kraft durch Mandalas: Ein Ausmalbuch mit neu entdeckten Ornamenten aus sechs Jahrtausenden. München, S. 26

Abbildung 215: Mandala Der wahre Weg; Küstenmacher, Marion | Küstenmacher, Werner Tiki (2006): Energie und Kraft durch Mandalas: Ein Ausmalbuch mit neu entdeckten Ornamenten aus sechs Jahrtausenden. München, S. 68

Abbildung 216: Zeugma Mosaic; <https://mandala-oftheday.com/2015/04/18/108-zeugma-mandala/>
(02.11.2023/ 11.38 Uhr)

Abbildung 217: Persönlichkeitstheorie von Eysenck; <https://01formation.org/test/eysenck-personality-questionnaire-extroversion-introversion/>
(02.11.2023/ 12.36 Uhr)

Abbildung 218: Experiment zur Ästhetikformel George Birkhoffs; <https://www.fi.muni.cz/reports/files/older/FIMU-RS-99-06.pdf>, S. 4 (02.11.2023/ 12.44Uhr)

Abbildung 219: Graph zur Ästhetikformel George Birkhoffs; <https://www.fi.muni.cz/reports/files/older/FIMU-RS-99-06.pdf>, S. 4 (02.11.2023/ 12.44Uhr)

Abbildung 220: JIM-Studie 2022 - Nutzung von Nachrichtenmedien; https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Charts.pdf, S. 34 (02.11.2023/ 13.07 Uhr)

Abbildung 221: JIM-Studie 2022 - Medienvielfalt in der Freizeit; https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Charts.pdf, S. 9 (02.11.2023/ 13.08 Uhr)

Abbildung 222: Maslow'sche Bedürfnispyramide; <https://www.marcus-hein.de/maslowsche-beduerfnispyramide/> (02.11.2023/ 13.52 Uhr)

Abbildung 223: Bedürfnisse verschiedener Generationen; <https://www.reif.org/blog/alles-aendert-sich-die-generationen-x-y-und-z-wandel-bei-human-resources/> (02.11.2023/ 13.53 Uhr)

Abbildung 224: Mediensymbole; https://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/medien-und-nachrichtenikonen-skizzensatz_4378396.htm#query=symbole%20medien&position=1&from_view=keyword&track=ais (02.11.2023/ 14.30 Uhr)

Abbildung 225: Rezeptionserkenntnisse verschiedener Medienzusammensetzungen; <https://br24.com/de/bilder-bleiben-im-kopf-wie-wichtig-sind-visuelle-inhalte/> (02.11.2023/ 14.41 Uhr)

Abbildung 226: Text vs. Bild; <https://br24.com/de/bilder-bleiben-im-kopf-wie-wichtig-sind-visuelle-inhalte/> (02.11.2023/ 14.43 Uhr)




Abbildung 227: Ivan Sutherland, head-mounted 3D display 1968; <https://medium.com/create-intelligently/metaverse-future-of-the-internet-907f5b2a5d49> (03.11.2023/ 14.44 Uhr)

Abbildung 228: Interaktionsmöglichkeiten am Beispiel Black Mirror; <https://mein-mmo.de/black-mirror-neue-folge-bandersnatch/> (03.11.2023/ 14.50 Uhr)

Abbildung 229 + 230: Einblicke in die Van Gogh VR-Experience; <https://www.exhibitionhub.com/exhibitions/van-gogh-immersive-experience/> (03.11.2023/ 15.11 Uhr)

Abbildung 231: Minecraft Earth als immersives AR-Erlebnis; <https://mashable.com/article/minecraft-earth-early-access-sign-up> (03.11.2023/ 15.02 Uhr)

Abbildung 232: Animationsserie La Linea von Osvaldo Cavandoli 1971 -86; <https://www.themoviedb.org/tv/12516-la-linea?language=de-DE> (09.12.2023/ 12.09 Uhr)

Abbildung 233 - 235: Beispiele für Microanimationen in Apps und auf Websites; <https://www.justinmind.com/blog/microinteractions/> (09.12.2023/ 11.34 Uhr)

Abbildung 236 + 237: Erklärungsvideo Bereich Physik von Simpleclub auf YouTube; <https://www.youtube.com/watch?v=j5y64SPRnHO> (09.12.2023/ 12.27 Uhr)

Abbildung 238: Populäre Stilrichtungen in der Animation; <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/> (09.12.2023/ 10.54 Uhr)

Abbildung 239: Instagram AR-Filter; <https://newfacedigital.co.nz/blog/top-5-popular-creative-instagram-ar-filters> (03.11.2023/ 15.24 Uhr)

Abbildung 240: KI-Bild des Papstes; <https://diecontentakademie.at/ki-kuenstliche-intelligenz-in-wort-und-bild/> (03.11.2023/ 15.26 Uhr)

Alle weiteren abgebildeten Illustrationen, Icons, Muster und Hintergrundbilder, die nicht mit der Bezeichnung "Abbildung" und einer zugehörigen Nummer versehen sind, wurden von mir selbst erstellt, weshalb keine Quellenauszeichnung notwendig ist. Auf die zusätzliche Nennung von mir selbst als Quelle wurde aus optischen Gründen (des Layouts) verzichtet.





Eidesstattliche Erklärung

"Ich versichere an Eides statt durch meine Unterschrift, dass ich die vorstehende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt und alle Stellen, die ich wörtlich oder annähernd wörtlich aus Veröffentlichungen entnommen habe, als solche kenntlich gemacht habe, mich auch keiner anderen als der angegebenen Literatur oder sonstiger Hilfsmittel bedient habe. Die Arbeit hat in dieser oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen."

Datum

Unterschrift

~~~~~

~~~~~

