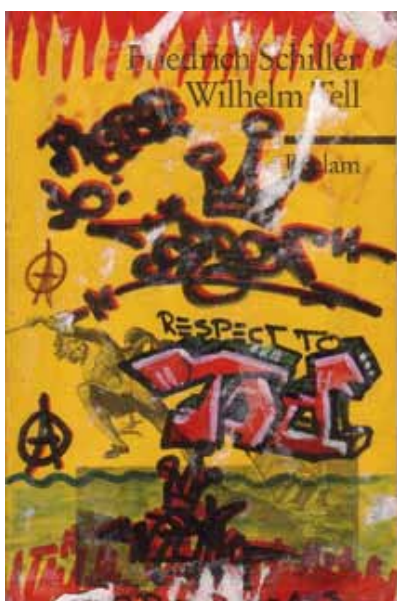
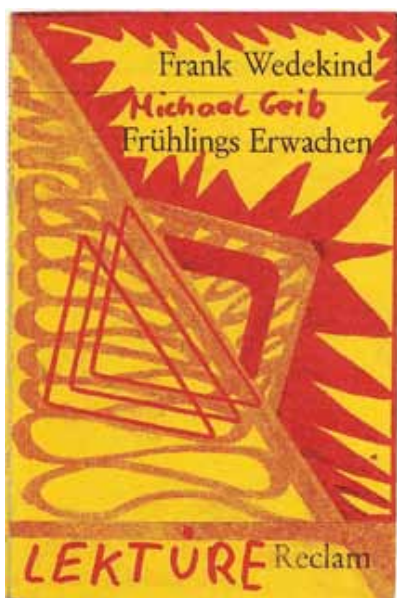


Jugendzeichnung – Stile und Motive



Neben der Kunstdidaktik – also dem Nachdenken über die Planung und Durchführung von Kunstunterricht – ist die Untersuchung der Kinder- und Jugendzeichnung seit über hundert Jahren zentral für die fachliche Identität der Kunstpädagogik. Ergebnisse aus der Kinder- und Jugendzeichnungsforschung fließen in kunstdidaktische Überlegungen mit ein.

Zum traditionell anerkannten Wissen über die Phase des Übergangs von der Kinder- zur Jugendzeichnung gehört, dass die sogenannte Schema-Phase – die Darstellung von Symbolen, Darstellungsformeln oder Sinnzeichen (Philipps 2004, S. 38ff.; Seidel 2007, S. 146ff.) – überwunden wird durch den Drang der Jugendlichen, „pseudonaturalistisch“ (Lowenfeld nach Kirchner 2003, S. 88; Glas 2003, S. 134) bzw. „realitätsorientiert“ (Seidel 2007, S. 239) zu zeichnen, d.h. primär einen visuellen Eindruck wiederzugeben. Dieser Naturalismus der Jugendzeichnung kann freilich oft gepaart sein mit surrealen oder expressiven Elementen (Hartlaub 1922; Hartwig 1980, S. 32ff.; Glas 2000; Glas 2003).

Doch der sogenannte Pseudonaturalismus ist nur eine von vielen Optionen, mit denen heute von den Heranwachsenden die Schemaphase hinter sich gelassen wird. Es ist offensichtlich, dass sich die Jugendzeichnung stilistisch ausdifferenziert und dass neue bildnerische Medien, wie etwa Foto und Video per Handy, hinzukommen. In jüngster Zeit erschienen mehrere Publikationen zu dieser Thematik (u.a. Kunst+Unterricht Beilageheft 339/340 2010 „Jugendkulturelle Bildwelten“ oder Kirchner/ Kirschenmann/ Miller 2010, S. 135ff.).

Im Folgenden wird der Versuch unternommen, anhand eines ungewöhnlichen Materialtypus' – nämlich bekritzelte Deckblätter von gelben, roten oder blauen Reclam-Hefen, wie sie im Schulunterricht häufig verwendet werden – wichtige Merkmale der Jugendzeichnung exemplarisch und im Überblick herauszuarbeiten. Reclam-Hefte sind die bekannten, kostengünstig hergestellten Büchlein deutscher und internationaler Literatur der so genannten Universal-Bibliothek des Reclam-Verlages. Sie erscheinen in unterschiedlichen Ausführungen seit nahezu hundert Jahren. Bekritzelt dokumentieren sie die „freie“, nicht aufgaben-gebundene Jugendzeichnung innerhalb der Institution Schule. (Weitere, hier aber nicht behandelte in dieser Hinsicht ähnliche Medien wären Tischplatten oder Schulbänke.)

Für diese Analyse wird zurückgegriffen auf die Publikation einer Sammlung dieser Cover des „Museum für Gedankenloses“, Köln (1999) sowie auf vom Autor gesammelte Exemplare. Das Material deckt einen Zeitraum der letzten Jahrzehnte ab. Die im Weiteren benannten Stile sind als vorläufige Kategorisierung der Jugendzeichnung zu verstehen.

STILE

Ornamente / Muster

Kennzeichnend für die Adoleszenz ist, dass das darstellende Zeichenvermögen meist nicht mehr den eigenen Ansprüchen der Jugendlichen genügt. Eine bereits in der Kindheit beobachtbare Option, die daraufhin ergriffen wird, ist die des Zeichnens von Mustern und abstrakten Ornamenten. Ausgangspunkt ist häufig etwas „Vorgegebenes“ – etwa ein Fleck oder eine Linie – für eine ornamental-assoziative Weiterentwicklung; im Bildbeispiel (Abb. 1) etwa die Diagonale, die das Cover in zwei bildnerisch sehr unterschiedliche Hälften unterteilt: eine eher von Zacken und eine von weichen Schlangenlinien geprägte. Der rechte Winkel des Geo-Dreiecks mag geholfen haben, das Konzept auszuführen. Ohne gegenständliche Inhalte werden hier bildnerische Mittel „intuitiv“ (Seidel 2007, S. 245) zeichnerisch erkundet.

Typografie

Schon Kinder in der Schemaphase integrieren mit zunehmendem Alter Schriftelemente in ihre Zeichnungen, etwa um komplexere Sachverhalte durch Sprechbla-

sen oder Benennungen zu verdeutlichen. In der Jugendzeichnung verlagert sich die Funktion der Schriftelemente dann häufig auf ein Interesse an typografischer Gestaltung. Die Form und Art der Buchstaben werden Ausgangspunkt für bildnerische Kreativität, wie etwa wenn den Buchstaben zeichnerisch Charaktere zugeordnet werden (Abb. 2).

Graffiti

Graffiti ist eine bildnerische Ausdrucksform Jugendlicher, die seit Ende der 1970er Jahre aus unkonventioneller Schriftgestaltung – Tags oder Pieces – hervorgegangen ist. Initialien und kurze Worte werden stilistisch verfremdet. Für ältere Erwachsene sind diese dann kaum lesbar. Mit der Gestaltung im Sinne von Graffiti-Schriftzügen – durchaus mit thematischem Bezug zum Buch („Tod“ Abb. 3) – beschäftigen sich Jugendliche beim Kritzeln auf Reclam-Hefte. Sie eignen sich hiermit eine spezifisch jugend- und subkulturelle Ausdrucksform an.

Logos

In eine ähnliche Kategorie gehört das Zeichnen von Logos, insbesondere von Musikgruppen und Pop-Sängern. Mit diesen Logos werden nicht nur der eigene Musikgeschmack und die Zugehörigkeit zu einer „Marke“ mit dem entsprechenden Stil kommuniziert, sondern auf formaler Ebene zeigt sich das Interesse der Jugendlichen, Schrift- und grafische Gestaltung zu einer Einheit zu verbinden. Die Palette reicht von der versuchten Kopie – hier mit dem Logo der New-Wave- und Punk-Band „Public Image Limited“ (<http://www.pilofficial.com>) (Abb. 4) – über die Variation bis zur Neuerfindung (Abb. 5).

Comics / Karikaturen / Mangas

Eine schon bei Kindern überaus beliebte Form der Verbindung von Bild und Wort sind Comics. Doch erst im Jugendalter beherrschen die Heranwachsenden die Codes, Zeichensprache und Kontrolle der Hand, um die Merkmale der Comic-Figuren auch selber treffend zeichnerisch wiederzugeben; wie etwa den Ottifant (Abb. 6) oder aktuelle Charaktere (Abb. 7). Der Zeichenerfolg lässt sich stets leicht am Vorbild überprüfen. Ein möglichst genaues Kopieren kommt dem jugendlichen Zeichner grundsätzlich entgegen (Glas 2003, S. 139). Comic-Elemente werden zudem für „karikierende Übertreibungen und Ironisierungen“ (Seidel 2007, S. 238) genutzt (Hartwig 1980, S. 131ff.; Penzel 2010, S. 148ff.). Inhaltlich ist wichtig: Comics sind nicht zuletzt deswegen beliebt, weil sie lustig sind und Elemente der (Erwachsenen-) Welt satirisch entlarven.

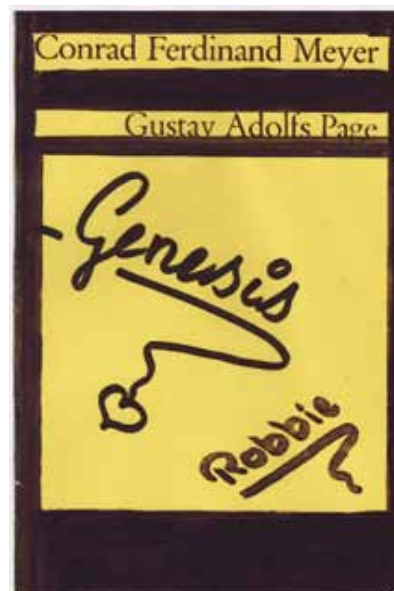
Die seit ca. zehn Jahren in Westeuropa sehr beliebten Mangas und Anime (Ströter-Bender 1999; Wiesner 2010) hingegen führen eher in Parallel- oder Traumwelten, was in kompensatorischer Hinsicht von der unwirtlichen Realität des eigenen Alltags entlastet. Außerdem gilt: „Wer in der Unter- und beginnenden Mittelstufe Mangas zeichnet, gehört dazu und grenzt sich von den Erwachsenen ab.“ (Bittner 2008, S. 14) Zugleich herrscht hier eine Normierung der typischen Darstellungsmuster durch gegenseitige Kontrolle und Kritik in den Fan-Netzwerken und -Portalen (Zaremba 2010).

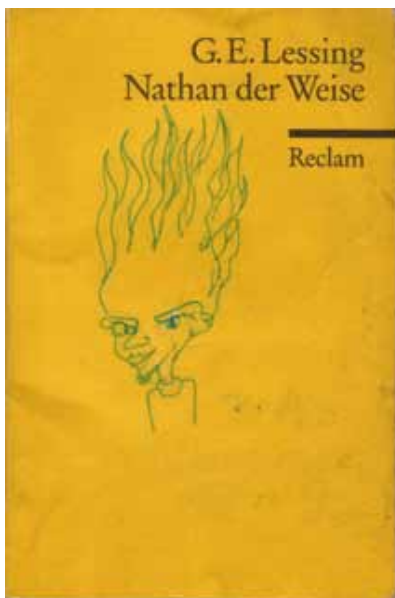
Naturalismus

Nach wie vor sind Jugendliche freilich an der naturalistischen Wiedergabe der visuell wahrnehmbaren Welt interessiert. Sie verabschieden sich von den kindlichen Sinnzeichen und folgen der abendländischen Tradition. Hierzu gehören u.a. die Darstellung von Räumlichkeit durch Überschneidungen oder Perspektive, die relationale Proportionierung der Bildgegenstände zueinander, eine strichelnde Linienführung, das Schattieren von Körpern, die Darstellung unterschiedlicher Materialien durch Schraffuren oder ein großer Detailreichtum (Seidel 2007, S. 237ff.) (Abb. 8-9).

Regressionen

Ein meist wenig beachteter Bereich sind Rückgriffe der Jugendlichen auf formale Elemente der von ihnen noch bis vor kurzem ausgeführten Kinderzeichnung. Ein solches Vorgehen ist ambivalent: Zum einem erlebt man eine gewisse Selbstsicherheit, da man diese Bildsprache über Jahre ausgiebig eingeübt hat. Zum anderen möchte man keinesfalls als kindlich wirken, was dadurch gelingt, dass solche „Kinderzeichnungen“ in meist persiflierender Absicht ausgeführt werden. Die Ironisierung (Abb. 10) verrät beispielsweise eine obszön-witzige Intention, die über die eines möglichen Kindes weit hinausgeht – am gegebenen Bildbeispiel in Kombination mit einem veränderten Autorennamen.





Kunstbezüge

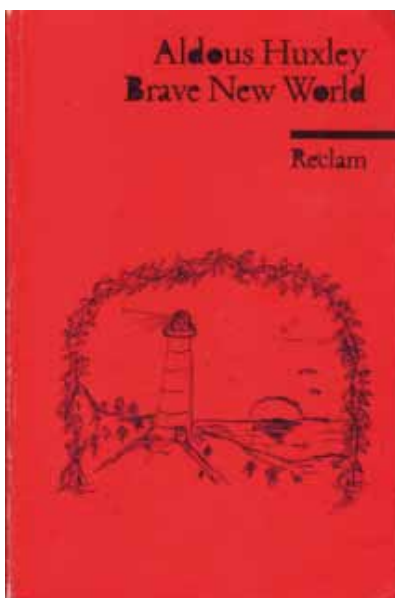
Einige Jugendliche in der Oberstufe orientieren sich in ihrem Zeichnen durchaus auch an Stilen der Hochkunst, die ihnen zusagen oder die sie als besonders „kunstgemäß“ empfinden. Ein bei dieser Altersgruppe sehr beliebter Stil ist der Surrealismus, denn hiermit lassen sich Träume, Sehnsüchte und irrationale Wünsche gut stellvertretend zeichnerisch umsetzen. Ferner hat der Expressionismus Anhänger (Abb. 11). Überraschender mag sein, dass der Kubismus Zuspruch findet, hier in einer vielleicht als psychedelisch zu benennenden Variante, zusammengesetzt aus einigen Profilköpfen (Abb. 12).

Medienbilder / Computerspiele

Wenn bereits die Zeichnungen von Kindern durch visuelle Codes der Medienrezeption stark geprägt sind (Wiegelmann-Bals 2009), dann umso mehr die der Jugendlichen. Beispielsweise zeigt sich hier die Übernahme ikonischer Elemente und spezifischer Sichtweisen auf ein Umfeld; seien es etwa der zentralperspektivische Bildschirmausschnitt aus der Ego-Shooter-Perspektive, seien es Angaben von Spielständen, die über eine bildnerische Darstellung gelegt werden und auf diese Weise eine Zeichnung konkreter in ihrem prozessualen Kontext einbinden (Kunst+Unterricht Beilageheft 329/330 2009 „Computerspiele“).

Multiple Objekte

Wird das Reclam-Heft nicht lediglich als Zeichgrund gesehen, sondern auch als dreidimensionales Objekt erkannt, so kann es durch Aufstellen, Einknicken, Aufrollen oder Einreißen bewegt und verändert werden – hier in Form von anamorphotischen Kritzeleien, d.h. die Buchstaben auf dem Buchschnitt werden quasi für ein optisches Experiment genutzt (Abb. 13).

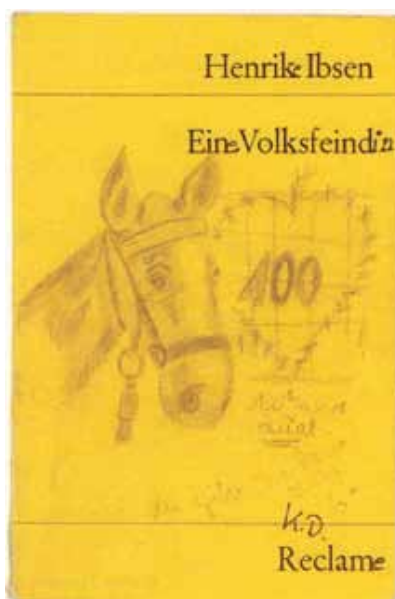


GRÜNDE

Was führt die Jugendlichen dazu – auf Reclam-Heftchen – stilistisch so unterschiedlich zu zeichnen? Die Jugend ist bekanntlich eine Phase des Umbruchs und der Neuorientierung. Risiko und Abenteuer werden gesucht. Ein eigener Platz in der Peergroup oder Erwachsenenwelt wird probeweise eingenommen, kann aber auch schnell wieder verworfen werden.

Langeweile

Ein Grund für das Bekritzeln ist sicher die phasenweise Langeweile während des Unterrichts. Zum Stillsitzen „verdammte“ und weitgehend desinteressiert an der Lektüre und deren Behandlung in der Klasse bricht sich der Tatendrang in einer autonomen Form Bahn, nämlich dem selbstbestimmten, intuitiven Kritzeln und Zeichnen. Gerade durch diese von Vorbewusstheit geprägte Situation erscheinen die Interessen und Dispositionen der Zeichnerinnen und Zeichner fast „ungefiltert“ auf den Einbänden.



Ironische Provokation / Rebellion

Viele der Titelblätter der Reclam-Hefte enthalten mehr oder weniger markante Proteste gegen den Schulunterricht bzw. gegen die Institution, in der die Heranwachsenden während des Kritzelns ihre Zeit verbringen. Diese in Sprüchen, Floskeln und Sprachspielen verpackte Kritik (Hartwig 1980, S. 100) ist emotional und provokant formuliert. Sie wird offen auf den Unterrichtsmedien platziert. Aufschlussreich ist die Tatsache, dass sich diese ironische Provokation unabhängig vom Zeichenstil zeigt. Sie findet sich beispielsweise in Verbindung mit der naturalistischen Zeichnung eines Pferdekopfes, denn hier heißt es: „100 Jahre Qual“ (Abb. 9). Wer dies aber noch nicht unbedingt als Schulkritik einordnen will, kann darunter stehend lesen (wohl bewusst hell geschrieben und deshalb etwas schwierig zu erkennen): „du gibst dir keine Mühe 6+“ (Abb. 9). Deutlich aggressiver wird es dann mit dem Spruch „TNT for School!“ in Kombination mit einer Cartoon-Figur (Abb. 6). Der Soziologe Jannis Androutsopoulos schreibt zu Abb. 4: Durch die Interpunktionszeichen wird dem Dichter Friedrich Schiller eine Aufforderung an seine Titelfigur in den Mund gelegt: „Don Carlos soll's Maul halten!“ Im Zentrum der grafischen Fläche steht das Logo einer Punk-Band. Es ist größer als alle anderen Elemente auf dem Umschlag. Auch der englische Satz „That's what I need“ unten links kann als Verweis auf englischsprachige Jugendkultur gelesen werden, vielleicht ein Songtitel oder -zitat. Etwas unter der Mitte steht der Satz „ICH WEISS ES JA!“, visuell als Zettelnotiz gestaltet. Das Cover „liest sich als eine Art Absage an schulisches Wissen. (...) Was dieser Schüler weiß und wissen will, kommt wohl nicht vom Reclamheft.“ (Androutsopoulos 2000)

Gruppen-Zugehörigkeit

Mit der jugendlichen Identitätssuche eng verbunden ist das Bedürfnis nach Anschluss zu bestimmten Peergroups (Hartwig 1980, S. 96), was sich an der stilistischen Zuordnung zeigen kann – etwa ein bestimmter Humor (Abb. 6 u. 7) –, aber auch an den Inhalten der Kritzeleien: bevorzugte Musikgruppen, Popsänger (Abb. 4) oder Sport- und Fußball-Vereine. Nach ihrer Kindheit suchen die Heranwachsenden wesentlich bewusster als zuvor nach Zugehörigkeiten. Sie symbolisieren und markieren die (vorläufigen) Ergebnisse ihrer Suche mit bildnerischen Codes. Die Emotionalität dieser Zugehörigkeit drückt sich etwa in Herzchen aus (Abb. 5). Schon die Nutzung eines bestimmten Zeichenstils und bestimmter Codes signalisiert Identifikation, z.B. mit der Graffiti- und Hip-Hop-Kultur (Abb. 3) oder gar mit Kunstrichtungen (Abb. 12).

Selbstdarstellung durch Hobbys

Ein wichtiges Element dieser Phase der (Neu-) Orientierung Jugendlicher sind deren Freizeitbeschäftigungen. Sie stellen sich mit ihren Interessen dar und markieren hierüber auch Werteordnungen, Lebenseinstellungen und Spezialwissen. In den Jugendzeichnungen zeigen sich Elemente hiervon: das Reiten (Abb. 9), das Bildschirmspiel, der Sport im Verein, Zeichnen, Musikhören (Abb. 4 u. 5) oder Musik selber machen.

Personalisieren

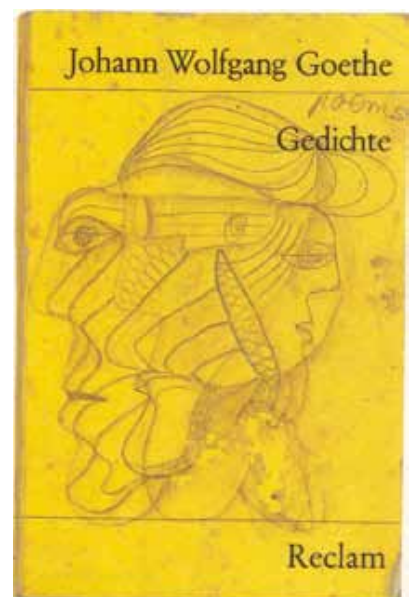
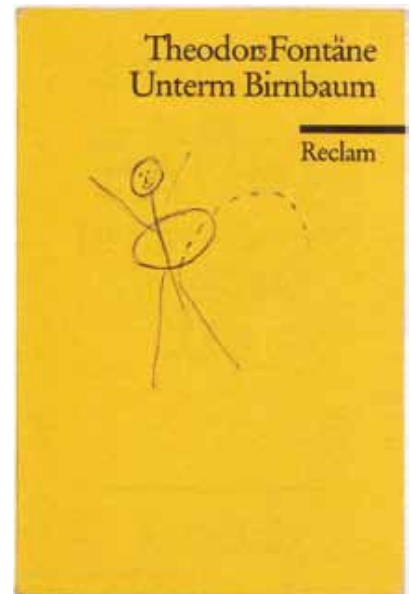
Ähnlich wie beim Taggen, dem Hinterlassen einer Signatur im öffentlichen Raum, haben die Jugendlichen das Bedürfnis, auch beim Reclam-Heft, ein unspezifisches Objekt – das anonym wirkende Heft – mit ihrer persönlichen „Marke“ zu versehen. Hierfür den eigenen Namen und dessen typografische Gestaltung zu nutzen, liegt nahe (Abb. 1, 3 u. 9). Im übertragenen Sinne wird also das eigene Territorium durch einen individuellen Code markiert. Dieser ist selbstverständlich meist weniger der Vor- und Zuname an sich, als dass die Personalisierung durch visuelle Symbole und deren Kombination geschieht. Die persönliche Kennzeichnung jedes Heftchens kann so weit gehen, dass Buchautor und -titel ausgelöscht werden und die mit unbändigem Gestaltungsdrang aufgebrauchte zeichnerische Veränderung alles dominiert (Abb. 11) – auch eine mögliche Form des Protests gegen den literarischen Inhalt.

Sexualität

Das wohl wichtigste Merkmal der Jugendphase ist die Erlangung der Geschlechtsreife. Der körperliche und geistige Umgang mit dieser fundamentalen Veränderung durchdringt offensichtlich oder unterschwellig fast alle anderen Tätigkeiten und Interessen. Die eigene Sexualität wird erkundet. Die Medien prägten immer schon, wie Jugendliche ihre Sexualität erleben und ausleben. Jugendliche nutzen die Zeichnung, um ihr „Wissen“ über sexuelle Praktiken in Wort und Bild auszudrücken. Primär taten und tun sie dies auf Toilettenwänden (Hartwig 1980, S. 356f.; Richter 1987, S. 353ff.). Ab und zu bekommen Kunstlehrende dies im Unterricht zu Gesicht, etwa „Zettel (...) in zerknülltem Zustand: (...) überdimensionale Geschlechtsorgane, Szenen sexueller Nötigung und Vergewaltigung“ (Bittner 2008, S. 13). Die auffällige Betonung der Geschlechtlichkeit von Mangafiguren macht zudem auch einen Teil ihrer Attraktivität für Jugendliche aus (Bittner 2008, S. 14). Leicht obszön und zugleich witzig und provokativ ist Abb. 10. – In der Literatur zur Jugendzeichnung wird der Einfluss der Sexualität allerdings oft marginalisiert oder gar ignoriert (etwa in Glas 2003, S. 128f. oder Penzel 2010, S. 148ff.).

Knappes Fazit

Jugendliche orientierten sich primär an den vielfältigen bildnerischen Erscheinungen und ästhetisierten Bilderwelten der Populärkultur. Geht man von „Patchworkidentitäten“ der heutigen Jugendlichen aus (Keupp nach Kirschenmann 2010, S. 2), dann sollte man nicht nach einem festen Identitätskern fahnden, sondern Variation, Anpassung und stetige Veränderung der inneren und äußeren Welten als Grundannahme auch in der Analyse von Jugendzeichnungen verwenden. Die Aneignung der kulturellen Codes geschieht über den Nachvollzug, u.a. das Abzeichnen (Kirschenmann/ Kirchner/ Miller 2010, S. 163). Wichtig ist, dass es sich um „adaptierende Repräsentationen“ (Richter 1987, S. 72) handelt, dass jede/r einzelne im Unterricht zeichnende und strichelnde Jugendliche nicht einfach (evtl. dilettantisch) nachahmt, sondern sinnerzeugend sich kulturelle Elemente aneignet und zugleich subjektiv variiert. Diese produktive Spannung zwischen Vorbild und Eigenkreation findet sich oft in den beiläufigen Kritzeleien stärker und eindrücklicher als in bewusst konzipierten Aufgaben des Kunstunterrichts. Denn gerade in der Beiläufigkeit dieser Handlungen liegt deren Relevanz für das Verständnis der





Jugend und ihrer Zeichnungen. Für den Unterricht könnte das als kunstdidaktische Konsequenz bedeuten, dass „diese produktive Spannung zwischen Vorbild und Eigenkreation“ verstärkt in offenen Aufgabenstellungen zu nutzen wäre.

Anmerkungen

Der Autor freut sich über Zusendungen weiterer Reclam-Kritzeleien per Scan/ E-Mail.

- Das Vorgetragene beruht zum Teil auf Überlegungen in einem Seminar des Autors zur Kinder- und Jugendzeichnung an der Universität Duisburg-Essen im Sommersemester 2010.
- Ein Dank gilt allen, die mit Ihren bekritzelten Reclam-Heftchen Material zur Verfügung stellten, besonders Nora Prager und Julia Daldrop.

Literatur

- Androutsopoulos, Jannis: „Don Carlos soll's Maul halten!“ Bekritzelte Reclam-Hefte semiotisch betrachtet. <http://janni-sandroutsopoulos.wordpress.com/2010/01/15/bekritzelte-reclam-hefte/>
- Bittner, Stefan: „Malt was ihr wollt!“ Über thematische Offenheit im Kunstunterricht. In: BDK-Mitteilungen 1/2008, S. 12-14
- Glas, Alexander: Form- und Symbolverständnis in der Zeichnung am Beginn des Jugendalters. In: Kunst+Unterricht, Heft 246/247, 2000, S. 22–28
- Glas, Alexander: Darstellungsformel und Symbolverständnis in der Jugendzeichnung. In: Busse, Klaus-Peter (Hg.): Kunst-didaktisches Handeln. Dortmund (Dortmunder Schriften zur Kunst. Band 1) 2003, S. 128–141
- Hartlaub, Gustav F.: Der Genius im Kinde. Breslau (Hirt) 1922
- Hartwig, Helmut: Jugendkultur. Reinbek (Rowohlt) 1980
- Kirchner, Constanze: Ästhetisches Verhalten im Kindes- und Jugendalter. In: Busse, Klaus-Peter (Hg.): Kunstdidaktisches Handeln. Dortmund (Dortmunder Schriften zur Kunst) 2003, S. 76–109
- Kirchner, Constanze/ Kirschenmann, Johannes/ Miller, Monika (Hg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. München (kopaed) 2010
- Kirschenmann, Johannes: Jugendkulturelle Bildwelten aus kunstpädagogischer Sicht. In: Kunst+Unterricht Exkurs, Beilageheft 339/340 2010 „Jugendkulturelle Bildwelten“, S. 2–3
- Museum für Gedankenloses: Kaba und Liebe. Ausstellungskatalog Köln 1999
- Penzel, Joachim: Jugendzeichnung als Bildhandeln. Visuelle Kompetenz als kommunikative Kompetenz. In: Kirchner, Constanze/ Kirschenmann, Johannes/ Miller, Monika (Hg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. München (kopaed) 2010; S. 145–154
- Philipps, Knut: Warum das Huhn vier Beine hat. Das Geheimnis der kindlichen Bildsprache. Darmstadt (Knut Philipps Verlag) 2004
- Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung - Interpretation - Ästhetik. Düsseldorf 1987
- Seidel, Christa: Leitlinien zur Interpretation der Kinderzeichnung. Praxisbezogene Anwendung in Diagnostik, Beratung, Förderung und Therapie. Lienz, Österreich (Journal Verlag) 2007
- Ströter-Bender, Jutta: „Mondschein, flieg und sieg!“ Zur ästhetischen Sozialisation durch die Kultserie Sailor Moon. In: Neuß, Norbert (Hg.): Ästhetik der Kinder, Frankfurt a. M. (GEP) 1999, S. 221–234
- Wiesner, Mechthild: Deutschland, deine Mangas. In: Kunst+Unterricht Exkurs, Beilageheft 339/340 2010 „Jugendkulturelle Bildwelten“, S. 28-29
- Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen (Athena-Verlag) 2009
- Zaremba, Jutta: FanArt. Zur Vielfalt selbstkreierter Jugendkunst im Netz. In: Kunst+Unterricht Exkurs, Beilageheft 339/340 2010 „Jugendkulturelle Bildwelten“, S. 8–9
- Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen. München (kopaed) 2008

Dr. Georg Peez (Jg. 1960) ist Professor für Kunstpädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main; E-Mail: mail@georgpeez.de