

Plastik

Bezeichnungen, Verfahren, Material

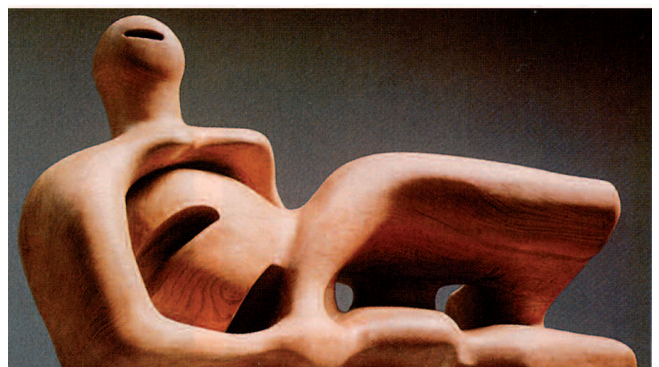
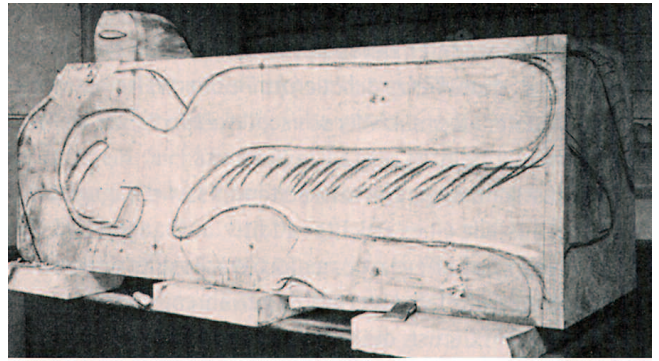
Ein dreidimensionales Kunstwerk kann man als »Skulptur«, »Plastik« oder »Objekt« bezeichnen. Auch wenn häufig nicht genau zwischen den einzelnen Begriffen unterschieden wird, ist im Grunde jeder als Bezeichnung für ein bestimmtes Herstellungsverfahren entstanden. Der Begriff Plastik ist jedoch mehrdeutig, denn er hat sich im deutschen Sprachgebrauch als Oberbegriff für alle dreidimensionalen Kunstwerke eingebürgert und die etwas veralteten Wörter Bildwerk und Bildnerei ersetzt, wohingegen im Englischen, Französischen und Italienischen die jeweilige Übersetzung des Wortes Skulptur (sculpture bzw. scultura) als Gattungsbegriff gebraucht wird. Die beiden Begriffe lassen sich aber genauer unterscheiden:

Skulptur stammt vom lateinischen Verb »sculperere«, das »schneiden, schnitzen, meißeln« bedeutet, während **Plastik** vom griechischen Verb »plassein« für »bilden, formen« herkommt.

Eine Skulptur im klassischen Wortsinn wird subtraktiv, wegnehmend oder abtragend hergestellt. Holz und Stein sind die häufigsten Materialien. Für Michelangelo war das Kunstwerk im Stein verborgen: »Kein Bild kann selbst der beste Künstler nicht ersinnen, das nicht der Marmor schon umschlossen in sich birgt.« Die einmal aus einem vorgegebenen Block entfernte Masse kann nicht wieder angefügt werden, sodass Korrekturen bei skulpturalen Arbeiten nur schwer möglich sind. »Das direkte Behauen (toille directe) ist der wahre Weg zur Skulptur, aber auch der schlechteste für die, die nicht gehen können«, meinte Constantin Brancusi.

Eine Plastik im engeren Wortverständnis wird dagegen gleichsam anstelle eines »Nichts« additiv, aufbauend und modellierend erschaffen, z. B. aus Ton, Wachs oder anderen formbaren Werkstoffen. Um Halt zu gewähren, sind die Materialien oft an ein Gerüst, die »Armierung«, angetragen. Stellenweise sind bei einer Plastik auch subtraktive Manipulationen, z. B. als Korrektur, möglich. »Es ist aber beim Modellieren die Illusion nötig, während der Stein die Raumvorstellung real vor uns hinstellt«, schrieb Adolf von Hildebrand zum Unterschied zwischen Plastik und Skulptur.

Exakte Bezeichnungen sind Marmorskulptur oder Tonplastik. Eine Kombination verschiedener Verfahren ist besonders bei Gips möglich, der in feuchtem Zustand modelliert und in festem, abgebundenem Zustand wie ein weicher Stein skulptiert werden kann. Oft lassen Spuren auf der Oberfläche Schlüsse auf die Herstellung zu, denn jede Technik hat ihre speziellen Werkzeuge.



Skulptur ist ein subtraktives; Plastik ein additives Verfahren

Kunstwerke, die gegossen worden sind, etwa aus Bronze, Harz, Zement oder auch flüssigem Gips, sind trotz ihres harten Endzustandes im engeren Sinne Plastiken, denn für sie hat in den meisten Fällen ein Modell in Ton oder Gips vorgelegen, von dem Gussformen abgenommen wurden.

»Der Bildhauer kann zwanzig Stoffe anwenden in einem einzigen Werk, wenn der plastische Ausdruck dies erfordert«, hatte Umberto Boccioni schon 1912 gefordert. Die

übliche Trennung in »edle« und »unedle« Werkstoffe war damit endgültig beendet. Wie Boccioni haben seit dem frühen 20. Jahrhundert viele Künstler die traditionellen Techniken erweitert und neue Verfahren entwickelt. Die meisten bestehen im Zusammenfügen von Gegenständen, ob nun als »Montage«, »Assemblage« oder »Akkumulation«. Bei dem einzelnen verwendeten Gegenstand kann es sich um einen vorgefertigten, fabrikneuen handeln (»Ready-made«) oder auch um ein Fundstück mit Gebrauchsspuren (»objet trouvé«). Hier spricht man von »Objektkunstwerk« oder kurz »Objekt«.

In Erweiterung traditioneller Kunstbegriffe haben Künstler in den letzten Jahrzehnten über die bereits genannten Arten von Plastik hinaus neue Formen der Gestaltung im Raum entwickelt, etwa das Environment, die Installation oder die Land Art.

Mit welchem Material man arbeitet, hängt auch von dem Anspruch auf »Materialgerechtigkeit« (oder »Materialgerechtigkeit«) ab. Dieser Begriff meint zunächst die Wahl des geeigneten Werkstoffs im Hinblick auf das anzugehende Thema. »Das Material bildet die emotionale Grundlage einer Plastik, es gibt ihr den Grundakzent«, stellte Naum Gabo fest. Weiches Lindenholz sieht anders aus als hartes Obstholz, kristalliner Marmor bringt eine völlig andere Wirkung mit sich als poröser Tuffstein. Nicht von ungefähr gibt es unter Bildhauern das Sprichwort: »Ton ist Leben, Gips ist Tod, Marmor ist Wiederauf-erstehung«.

Der Begriff der Materialgerechtigkeit, der besonders im Klassizismus zum Prinzip erhoben wurde, bezeichnet aber auch den richtigen Umgang mit dem gewählten Material. Kritiker kreideten es Rodin an, dass er z. B. den »Kuss« mit mechanischen Hilfsmitteln wie dem Punktiergerät von einem kleinen Tonmodell auf große Marmorversionen übertragen ließ. Schon im Barock war man wenig dogmatisch vorgegangen, hatte Gips vergoldet oder ihn mit Marmorstrukturen so bemalt, dass er die Illusion auslöste, aus einem ganz anderen Material zu bestehen. Während für einige Stilepochen und Künstler die Nachahmung der »Stofflichkeit«, die Darstellung von Textilien, Haaren oder Inkarnat (Haut) durch Stein, Holz o. a. ein Ziel war und ist, legten andere wiederum größeren Wert darauf, die spezifischen Möglichkeiten des Materials bewusst zu machen, denn Charakter des Werkstoffes hervorzuholen oder gar die »Faktur«, die Machart, z. B. in »Werkspuren«, zum Ausdruck kommen zu lassen. Bei Künstlern der Moderne kann der bewusste Verstoß gegen die Materialgerechtigkeit ein Mittel des Ausdrucks sein.

Körper-Raum-Beziehung

Ein Körper, sei er natürlich oder künstlich, kann nur in der Ausdehnung im Raum existieren und Raum lässt sich nur mittels in ihm befindlicher Körper definieren – der unendliche, leere und freie Raum ist unanschaulich. Die Wahrnehmung und Vorstellung des Raumes hat sich zwar im Lauf der Geschichte mehrfach entscheidend gewandelt, jedoch lassen sich einige grundsätzliche Aussagen zum künstlerisch gestalteten bzw. in die Gestaltung einbezogenen Raum treffen.

Körper und Raum sind in der Plastik unausweichlich miteinander verknüpft: im selben Moment, in dem von einer vorgegebenen Masse Material abgetragen wird, bekommt der Umraum mehr Gewicht, während andererseits eine Masse, der neues Material hinzugefügt wird, mehr Raum beansprucht als zuvor. Henri Laurens definierte deshalb: »Plastik bedeutet im wesentlichen Besitzergreifung des Raumes«. Eine Plastik nimmt folglich realen Raum ein. In der Vorstellung wirkt sie darüber hinaus virtuell auf den sie umgebenden Raum, wodurch z. B. Spannungen im Zwischenraum zum Betrachter entstehen können.

Es ist hilfreich, mit Tätigkeitswörtern zu umschreiben, ob nun der Körper oder der Raum aktiver oder passiver erscheinen. Eine Plastik kann z. B. aktiv den Raum »verdrängen«, in ihn »ausgreifen«, ihn »durchstellen« oder »einfangen«, aber auch passiv von ihm »ausgedünnt« oder gar »ausgezehrt« werden. Umgekehrt kann der Raum von einem Körper »abgewiesen werden«, ihn jedoch ebenso »umfluten«, in ihn »ein-« oder ihn »durchdringen«. Die aus Material bestehenden positiven Formen eines Körpers und die immateriellen negativen Formen des Raumes (von Bildhauern früher auch »tote Form« genannt) können unendlich viele verschiedene Verhältnisse zueinander eingehen, von denen im Folgenden einige grundsätzliche genannt seien.

Eine Grundform eines Körpers ist der Block. Kunstwerke, denen der Ursprung aus einem Block noch anzumerken ist, wirken blockhaft, haben oft geschlossene Umrisse (»verschließen« sich), lassen den Raum nicht eindringen und sind raumabweisend.

Diese Abwehr des Raumes ist extrem bei stereometrischen Idealformen wie der Kugel und deren Abwandlungen (einem Ei, einer Faust), die aufgrund ihrer durchgängigen konvexen Wölbung dem Raum keinerlei Angriffsfläche lassen und gleichsam die nach außen drängende, potentielle Energie im Innern sammeln. Man bezeichnet sie auch als »Kernplastik«.

Ausgeglichener gestaltet sich das Körper-Raum-Verhältnis bei Werken, die ein Wechselspiel zwischen konkaven und konvexen Partien aufweisen und sich dem Raum

öffnen, raumoffen oder raumhaltig sind. So z. B. bei verschiedenen Stellungen des menschlichen Körpers, von dem der Raum teilweise zurückgewiesen wird, in dessen eingezogene oder Hohlformen er aber auch ein und durch dessen Durchbrüche er durchdringen kann. Die negativen Raumformen können manchmal geometrische oder stereometrische Formen aufweisen, in Extremfällen sogar Gegenstände in Umrissen darstellen und abbildende Funktion bekommen. Wie mitgestaltend der Raum für eine Plastik ist, unterstrich Henry Moore: »Ein Loch kann ebenso viel Formbedeutung haben wie eine feste Masse. Plastik in Luft ist möglich.«

Je mehr sich ein Körper öffnet und je mehr Teile von einem Kern wegstreben, desto mehr (aus der Sicht des Raumes) spielen negative Formen eine Rolle und desto mehr (aus der Sicht des Körpers) können positive Formen aktiv den Raum bestimmen, können raumgreifend oder raumweisend sein. Diese Formen sind häufig auch für die »Gerichtetheit« eines Werks verantwortlich.

Als Gegensätze zu Kernplastiken können verschiedene Kompositionen auftreten. Zum einen solche mit dominanter Hohl- oder Mantelform (z. B. ein an einer Seite offener Zylinder). Zum anderen solche, die von einem Durchbruch geprägt sind und oftmals nur noch zur Beschreibung einer negativen Form oder eines Volumens dienen (etwa ein Reif). Und drittens ausgedünnte Formen (z. B. in Gestalt eines geraden oder auch gebogenen Stabes), die wie vom Raum erdrückt wirken, sich weniger plastisch als linear in den Raum erstrecken und »Raumzeichen« oder »Raumlineaturen« darstellen. Alexander Calder beschrieb einige seiner Plastiken als »Zeichnungen in der Luft«.

Volumen, Masse, Gewicht

Das Volumen einer Plastik (auch: das »plastische Volumen«) oder einzelne Teilvolumina können auf zweifache Weise entstehen: zum einen aus der Masse (der verwendeten Menge Material) und zum anderen aus den geformten Raumanteilen. Man kann demnach zwischen »Massevolumen« und »Raumvolumen« (»Negativvolumen«) unterscheiden. Adolf von Hildebrand empfahl, sich das »Raumganze« vorzustellen »wie eine Wassermasse, in die wir Gefäße senken und dadurch Einzelvolumina abgrenzen«. Das Volumen eines Würfels beispielsweise kann verschieden dargestellt werden. Bei einem massiven Würfel ist das plastische Volumen mit dem Massevolumen identisch. Bei einer Mantelform (einem von Flächen umschlossenen hohlen Würfel) wird es aus dem Massevolumen und dem Raumvolumen gemeinsam gebildet. Bei einem Drahtkantenmodell schließlich liegt fast nur Raumvolumen vor. Es genügen sogar, trotz der zwölf Kanten des Würfels, wenige miteinander verbundene Stäbe, um die dreidimensionale Ausdehnung zu markieren. In letztem Fall komplettiert der Betrachter in seiner Vorstellung die reduziert gegebene Form nach dem psychologischen »Gesetz der guten Gestalt«, wenn sich prägnante Raumformen ergeben, z. B. leicht zu identifizierende Gegenstände oder stereometrische Idealkörper wie Kugel, Quader, Kegel, Zylinder, Pyramide. Amorphe, gestaltlose Formen sind schwerer gedanklich ergänzbar. Zwei Körper mit demselben plastischen Volumen können folglich ein ganz unterschiedliches Gewicht besitzen (je nach verwendetem Werkstoff und dessen spezifischem Gewicht können auch Körper mit demselben Massevolumen unterschiedlich schwer sein.). Das in Zahlen ausdrückbare Gewicht spielt in der Plastik jedoch nur selten eine Rolle. Bedeutsamer ist zumeist das optische Gewicht. So kann ein Werk auch trotz wenig Materialverbrauchs schwer und massig wirken, wenn eine besondere Masseverteilung diesen Eindruck begünstigt. Komposition und Anordnung können auch den gegenteiligen Eindruck auslösen: Ein Würfel wirkt viel leichter, wenn er auf eine seiner Spitzen gestellt oder gar aufgehängt wird.

Körper-Raum-Beziehung:



Blockhafte Plastik



Raumweisende Plastik



Raumoffene und raumhaltige Plastik



Raumlineatur

Größe, Präsentation

Die Wirkung einer Plastik hängt u. a. davon ab, ob es sich im Vergleich zur eigenen Körpergröße um eine »Groß-« oder »Kleinplastik« (z. B. eine Statue oder Statuette) handelt. Es sollte deshalb stets geklärt werden, ob ein unterlebensgroßes, lebensgroßes oder überlebensgroßes Werk vorliegt.

»Monumental- oder, als Steigerung, »Kolossalplastiken« wollen in der Regel durch ihre Größe beeindrucken. Ob eine Arbeit jedoch monumental wirkt, hat nicht nur mit ihren Maßen zu tun. Auch eine Kleinplastik kann monumental erscheinen, wenn die Komposition entsprechend angelegt ist oder die Arbeit so präsentiert wird, dass sie sich mindestens auf Augenhöhe befindet. Draufsicht, Untersicht oder Frontalsicht bringen ganz verschiedene Wirkungen mit sich.

Von Bedeutung ist in diesem Zusammenhang auch das »Sockelproblem«, das viele Künstler beschäftigt hat. Sockel und Postamente, ursprünglich nur Schutz vor Bodennässe, bekamen bald erhöhende Funktion, vor allem bei Denkmälern, weil diese so dem Betrachter eine Untersicht aufzwingen und Überlegenheit suggerieren konnten. Auguste Rodin verzichtete bei seinen »Bürgern von Calais« hierauf als Erster und begnügte sich mit einer so genannten »Plinthe«, die meistens aus demselben Material wie die Figuren besteht und hauptsächlich der Standfestigkeit dient. Für andere Bildhauer wiederum, etwa Constantin Brancusi, hatten Sockel eine gleichberechtigte künstlerische Bedeutung.

Die Wirkung hängt also vom Kontext ab. Dies gilt besonders für Freiplastiken. »Plastik im Freien sieht kleiner aus, als wenn man sie in geschlossenen Innenräumen sieht«, stellte Henry Moore fest. »Die Landschaft, die Wolken, der Himmel zehren an der Plastik und verringern ihre Maße, dünne, lineare Formen gehen leicht verloren.«

Ansichtigkeit, Kontur, Blickführung

Während zweidimensionale Kunstwerke dem Betrachter einen vorgegebenen Standort vorschreiben, ist die »Ansichtigkeit« (auch: der »Aspekt«), die Frage des Betrachterstandpunktes, bei Plastiken naturgemäß variabler. Eine Plastik kann eine oder auch mehrere gültige Ansichten haben, aus denen sie sich dem Betrachter erschließt, sie kann u. U. sogar aus allen möglichen Blickwinkeln Aufschlüsse bieten.

Einansichtig ist selbstverständlich das »Relief« (lat. rele-
vare, »in die Höhe heben«), das Bindeglied von der realen Dreidimensionalität der Plastik zur Raumillusion der Malerei. Man unterscheidet zunächst zwischen versenk-
tern und erhabenem Relief. Beim Letztgenannten gibt es so viele verschiedene Möglichkeiten, dass man mit Bezug auf den Grad der Erhebung vom Reliefgrund zwischen Flach- oder Basrelief, Halbrelief und Hoch- bzw. Hautrelief differenziert. Durch »Hinterschneidungen« kann das Hochrelief in die Nähe vollplastischer Figuren rücken und wie diese wieder mehrere Betrachterstandpunkte sinnvoll machen.

Einansichtig, und zwar meistens »en face«, von vorn (auch: frontalansichtig), sind ebenso Werke, die für eine Nische oder Wand konzipiert sind und deshalb am Rücken nicht näher ausgearbeitet sein müssen (so genannte Nischen- und Wandfiguren). Dazu zählen beispielsweise »Bauplastiken«, wie man sie an den Außenwänden mittelalterlicher Kathedralen findet. Einansichtige Arbeiten sind oft mit einer bestimmten Wirkung verknüpft: Da sie die Blickachse des Betrachters definieren und ihm einen festen Standort zuweisen, können sie Respekt heischender wirken.

Eine Zwischenstellung nehmen Bodenplastiken ein, die sich wie das Relief vor allem in zwei Richtungen ausdehnen, aber umschreitbar, in der neueren Plastik sogar begehbar sind. Eine Sonderform sind auch Hänge- und Schwebeplastiken.

Die meisten Plastiken sind jedoch Standplastiken. »Freistehende« Werke, die »voll-« bzw. »rundplastisch« ausgeführt sind und prinzipiell »mehransichtig« sein können, haben oft eine Hauptansicht, in der sie sich am aufschlussreichsten darbieten, wie z. B. Figuren der griechischen Klassik. »Allansichtige« Plastiken dagegen würden in ihrer Konzeption gar nicht erkenntlich, wenn man sie nicht aus den verschiedensten Perspektiven zu erfassen versuchte. Auch sie haben häufig eine oder zwei »Schauseiten«, von wo aus sie am meisten Wirkung entfalten, so etwa bei Figuren des Manierismus, der die Bewegung des Betrachters mit eingeplant hat.

Mit dem Standort des Betrachters ändert sich auch die »Kontur«, die Umrisslinie der betrachteten Plastik. Zur Verdeutlichung dieser Tatsache kann man sich ihre Silhouette, den Schattenriss, vorstellen. Beim Umschreiten kann dann eine eben noch raumausgreifende Figur plötzlich geschlossen wirken, kann der Eindruck der Ruhe den der Bewegtheit ablösen.

Die Ansichtigkeit und stimmige Wirkung der Kontur sind – neben der Gerichtetheit – hauptverantwortlich für die »Blickführung«, die die Reihenfolge vorstrukturiert, in der die einzelnen Teile betrachtet werden wollen, und festlegt, ob und wo der Blick letztendlich verweilt. »Der Bildhauer zwingt sozusagen den Beschauer, die Entwicklung eines Vorgangs an den einzelnen Teilen einer Figur nacheinander zu verfolgen«, unterstrich Auguste Rodin.

Das Relief ist in der Ansichtigkeit eindeutig. Es ist ein einsichtiges Objekt. Es kann nur von vorne Betrachtet werden.

Freistehende Skulpturen können in der Regel von mehreren Seiten betrachtet werden. Es sei denn, sie stehen in Nischen o.Ä.



Licht und Schatten

Licht und Schatten dienen der Klärung der Körperlichkeit und beeinflussen die Wirkung. Sie spielen in der Plastik eine andere Rolle als in der Malerei, wo sie unveränderbar in das Bild hineingemalt sind. »Während Bilder immer in der bestmöglichen Art beleuchtet sind, verwandelt die Plastik sich unter den Zufälligkeiten des Lichts«, meinte Robert Morris. Bei der Betrachtung auf die Ausleuchtung zu achten, ist deshalb wichtig, weil z. B. eine stark seitliche Lichtquelle eine ganz andere, dramatischere Wirkung mit sich bringt als diffuses Licht.

Die Wirkung des Lichtes ist natürlich auch vom Material und seiner Bearbeitung abhängig: Dunkles Material mit leicht rauer Oberfläche, etwa Terrakotta, wirkt lichtarm, weil es mehr Licht als eine polierte Bronze absorbiert, deren erhabene Teile viel stärkere »Spitzlichter« (hell reflektierende Stellen) aufweisen. Auf Hochglanz poliertes Material mit glatten Flächen spiegelt oft die Umgebung, die damit Teil der Plastik wird. Gips wiederum wirkt stumpf, während weißer Marmor einen »transluziden« Charakter hat, wobei Licht ein Stück weit unter die Oberfläche dringt und leuchtet.

Beim Schatten, der untrennbar mit dem Licht zusammenhängt, muss man zwischen dem »Eigenschatten« auf der Oberfläche einer Plastik (auch: »Körperschatten«), und dem »Schlagschatten«, den die Plastik auf die Umgebung wirft, unterscheiden. Wie die Wirkung des Lichtes hängt auch die des Schattens vom Material ab, vor allem auch von dessen Farbe, denn auf dunklen Gegenständen sind Schattenverläufe schwieriger auszumachen als auf hellen, wo sie viel differenzierter erscheinen. Stellen, die nicht direkt ausgeleuchtet sind und verlaufende Schatten aufweisen, bezeichnet man als »Halb-« oder »Nebenschatten«, völlig unbeleuchtete als »Kernschatten«.

Alles in allem hängt das Licht-Schatten-Spiel einer Plastik von verschiedenen Faktoren ab: der Lichtquelle, dem Material und seiner Farbe, natürlich auch von der Bearbeitung der Oberfläche und der Plastizität, denn eine an Einzelheiten reiche oder zerklüftete Arbeit hat ein unruhigeres und bewegteres Licht-Schatten-Spiel als ein Werk mit summarisch behandelten, zu einem großen Ganzen zusammengefassten Details.

Gerade Reliefs spielen mit der Licht-Schatten-Wirkung. Am stärksten tritt sie bei Hochreliefs auf, weniger bei Flach- und versenkten Reliefs. Bei freistehenden Objekten kann sich durch wechselnde Beleuchtung der Gesamteindruck sehr variabel zeigen.

Oberfläche, Plastizität

Die »Oberflächenstruktur« oder »Oberflächenbeschaffenheit« (auch: »Textur«) ist neben ihrer Bedeutung für Licht und Schatten auch stark für die »haptischen«, begreifbaren Qualitäten verantwortlich. »Eine Plastik existiert auch im Dunkeln, aber nicht ein Bild«, beschreibt Ewald Mataré den Anteil des Tastsinns bei räumlichen Kunstwerken. Museen mit Skulpturensammlungen veranstalten deshalb auch Führungen für Blinde; Constantin Brancusi nannte eine Variante seines »Weltenanfangs« »Skulptur für Blinde«. Je nach Material und Bearbeitung kann die Oberflächenstruktur glatt, stumpf, warm, kalt, poliert, rau, feucht, rissig, spröde, rostig o. Ä. sein. innerhalb eines Werkes können unterschiedliche Oberflächenbehandlungen starke Kontraste erzeugen. Auguste Rodin stellte die Werkspuren seines Meißels im Marmor gern geschliffenen und polierten Stellen gegenüber, um die »fertigen« Teile durch dieses absichtsvolle »Non-finito« um so kunstvoller erscheinen zu lassen.

Die Überarbeitung der Oberfläche einer Plastik mit anderen Materialien nennt man »Fassung«. Die meisten Werke der Antike und des Mittelalters waren »polychrom«, d. h. mehrfarbig gefasst, wofür oft ein Spezialist, der »Fassmaler«, zuständig war. Für einige Fassungen gibt es eigene Begriffe, so z. B. »Glasur« bei Keramik oder »Patina« bei Bronzeplastiken. Die letztere kann durch natürliche Oxydation oder durch künstlich-chemische Behandlung entstehen. Auch technisch aufwändige Verfahren wie z. B. die Feuervergoldung oder die Galvanisierung sind Fassungen. Beim Ziselieren und Punzieren treibt man dagegen mit einem Meißel bzw. Stempel Strukturen oder Muster in die Oberfläche.



Beispiele für den unterschiedlichen Umgang mit Materialien:
links Marmor, rechts Holz

Je stärker die Oberfläche strukturiert wird, desto mehr plastische Eigenschaften erhält sie: Sie wird zur »Plastizität«. Dieser problematische, weil unterschiedlich gebrauchte Begriff meint »Formbarkeit« und »plastische Beschaffenheit, Körperlichkeit«, vor allem im Sinne von konvexer Wölbung in den Raum. Wir verstehen hierunter auch das Zusammenspiel der Erhebungen und Vertiefungen, der Höhlungen und Wölbungen einer Plastik, ihre Topografie, den Wechsel zwischen konkaven und konvexen Formen, der am Licht-Schatten-Spiel sichtbar, aber auch mit dem Tastsinn erfahrbar ist. Je höher die Plastizität, desto eher wird ein Übergang in Teilvolumina möglich – die definitorischen Grenzen zur Oberflächenstruktur auf der einen und zum Volumen auf der anderen Seite sind also fließend.

Welche unterschiedlichen Grade an Plastizität möglich sind, wird besonders anschaulich bei der Gestaltung von Faltenwürfen, die ein betontes Auf und Ab von Falten-schluchten und -stiegen oder aber ein ruhiges Nebeneinander aufweisen können. Am »Schreitenden« von Rodin lässt sich beobachten, wie Plastizität (von Rodin »modelé« genannt) aus einer unruhigen Oberfläche entsteht und sich nach oben zu den Abbruchkanten hin steigert.

Gerichtetheit, Bewegung, Zeit

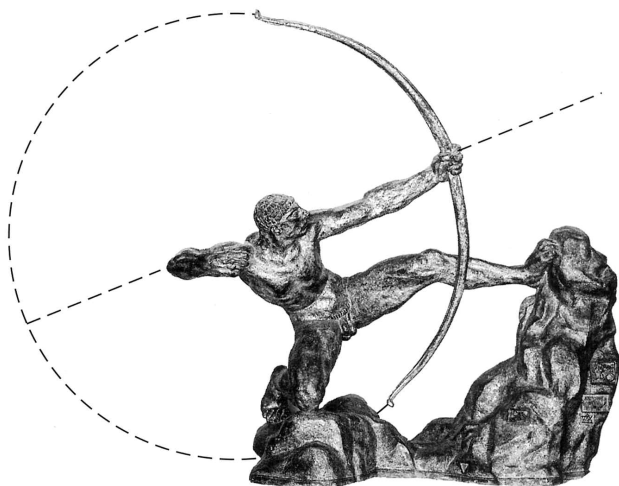
Unter der »Gerichtetheit« einer Plastik versteht man die Dominanz von Ausdehnungen in eine oder mehrere Richtungen. Bei Figuren, bei denen in der Regel die Körperachsen ausschlaggebend sind, finden sich meist verschiedene »Richtungsbeziehungen« (das Zusammenspiel verschiedener Richtungen), die oft in einem bestimmten Rhythmus oder Kontrast angeordnet sind. Bei figürlichen Werken ist die Gerichtetheit mit so anschaulichen Begriffen wie »stehend«, »liegend«, »sitzend«, »sich aufrichtend« beschreibbar, die aber auch auf abstrakte Arbeiten angewendet werden können. Eine der beliebtesten Anordnungen ist der auf die klassische Antike zurückgehende »Kontrapost« (ital. *contrapposto*, »Gegensatz«).

Die Gerichtetheit ist eng mit dem Verhältnis des Körpers zum Raum verknüpft. Ein raumweisender Körper ist generell eher von einem Zentrum aus nach außen, ein raumabweisender eher nach innen, auf eine gedachte oder tatsächliche Mitte hin gerichtet. Die Gerichtetheit gibt auch Aufschluss über Gleichgewicht, Statik und Dynamik eines Werks. Eine vertikale und horizontale Richtungsdominanz erzeugt eher einen statischen und standfesten Eindruck, eine diagonale dagegen eher eine labile oder dynamisch-bewegte Wirkung. Daran wird deutlich, wie sehr Gerichtetheit, Statik und Dynamik mit Bewegung zu tun haben. Bewegung kann als dargestellt

te Bewegung, z. B. einer Handlung, angelegt sein. Die prinzipiellen Möglichkeiten bestehen darin, entweder einen Bewegungsfluss oder einen Moment des Stillstands innerhalb eines Ablaufs darzustellen. Begrifflich fassbar ist der in der Antike entwickelte »fruchtbare Moment«, der einen Zeitpunkt in einem Handlungsablauf zeigt, von dem aus die vorangegangene Tätigkeit rekonstruiert und die folgende gedanklich antizipiert werden kann. Ebenso ist eine tatsächliche Bewegung möglich: zum einen bei beweglichen, kinetischen Plastiken, deren Körper-Raum-Beziehung ständigem Wechsel unterworfen ist. Und zum anderen als Bewegung des Betrachters, der, wie bereits beschrieben, von mehransichtigen Werken zum Umschreiten oder zu anderen körperlichen Reaktionen veranlasst wird. Auch eine ideelle Bewegung kann vorhanden sein: als Introvertiertheit und innere Bewegtheit oder als Weltzugewandtheit und Extrovertiertheit. Hierfür geben die Körper-Raum-Beziehung und die Gerichtetheit Hinweise, denn ein geschlossenes, nach innen gerichtetes Werk vermittelt den Eindruck von Ruhe, ein raumoffenes, nach außen tendierendes eher den von Lebendigkeit.

Die Bewegung eines Körpers im Raum kann nur innerhalb einer bestimmten Zeit vor sich gehen (umgekehrt ist Zeit nur mittels der Bewegung von Körpern im Raum definierbar). Wie die dargestellte Bewegung kann auch eine dargestellte Zeit, z. B. in einem genau zu bestimmenden Handlungsablauf, eine Rolle spielen. Auch die Zeit außerhalb des Kunstwerks kann wichtig sein: als Betrachterzeit, indem der Betrachter zu einer Bewegung oder zum Verharren gezwungen wird.

Im übertragenen Sinne hat jede Plastik ebenso eine ideelle Zeit. Ein nach innen gerichtetes, statisches, blockhaftes Werk erhebt stärkeren Anspruch auf ewige Gültigkeit als ein nach außen gerichtetes, raumoffenes, dynamisch-bewegtes, das eher flüchtig und vergänglich wirkt



Diese Plastik zeigt eine eindeutige Richtungsangabe. Das Auge folgt dem imaginären Pfeil und in dessen Schussrichtung.

Komposition, Proportion

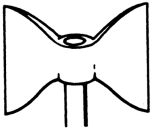


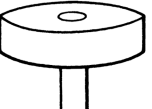
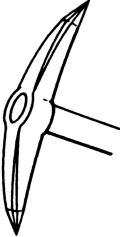
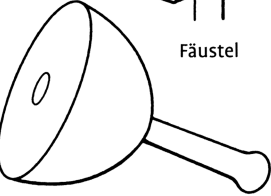
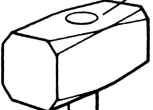
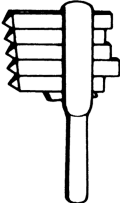
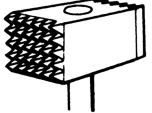
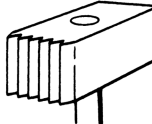
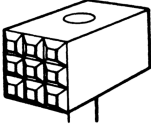


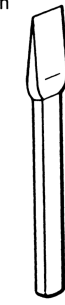





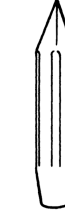
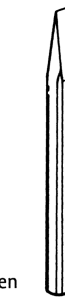
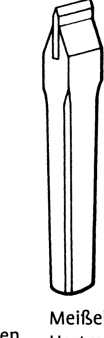

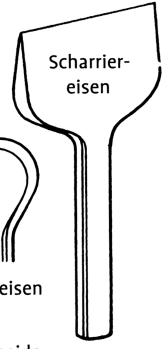







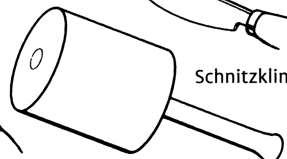

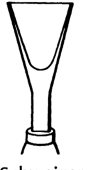




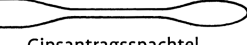
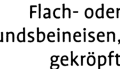


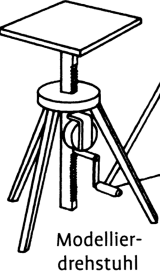
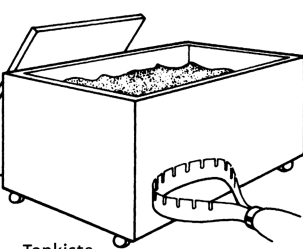
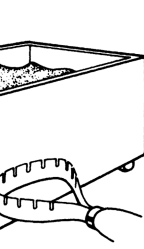
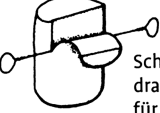


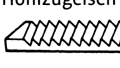

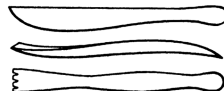


Eine Untersuchung der »Komposition« (lat. componere, »zusammensetzen«), auch Aufbau oder Gliederung, beinhaltet im Grunde alle bisher besprochenen Aspekte. Die Frage hiernach zielt aber insbesondere auch auf Formkontraste, das Verhältnis der Teile zum Ganzen, den Rhythmus und die Abfolge der Teilvolumina und -massen. Grundsätzlich kann der Aufbau einer Arbeit entweder »organisch« (gewachsen) oder »tektonisch« (gebaut) erscheinen. Die eine ist mehr der Natur, die andere der Architektur verwandt. Wilhelm Lehmbruck bevorzugte zeitweilig eine tektonische Gliederung: »Alle Kunst ist Maß ... Die Maße, oder bei Figuren die Proportionen, bestimmen den Eindruck ... Daher muss eine gute Skulptur wie eine gute Komposition gehandhabt werden, wie ein Gebäude, wo Maß gegen Maß spricht ...«

Zu untersuchen ist auch, ob den »Proportionen« ein bestimmtes Schema zugrunde liegt. Von jeher haben Künstler Gesetze oder doch zumindest einen »Kanon«, eine Richtschnur gesucht, mittels derer sich Schönheit und Harmonie definieren lassen. Jede Zeit bringt indessen ihren eigenen wandelbaren künstlerischen Ausdruck hervor. Mit Aristide Maillol könnte man ergänzend hinzufügen: »DerKanon ist eine Regel, die mitjedem Künstler wechselt.« Eine Ausnahme bietet hier nur der »Goldene Schnitt«, der Strecken, Flächen oder Körper in einem konstruierbaren harmonischen Verhältnis teilt und seit der Antike Anwendung findet.



Vor allem die Griechen und die Künstler in der Renaissance legten großen Wert auf eine vollkommene Proportion und Komposition.

Bildhauerwerkzeuge

BILDHAUERWERKZEUG – STEINBEARBEITUNG												
HIEBWERKZEUG												
								Eisen, geschmiedet				
												
PRELL- UND SCHNEIDWERKZEUG												
												
BILDHAUERWERKZEUG – HOLZBEARBEITUNG												
HOLZBEARBEITUNGSWERKZEUGE												
												
GIPSERWERKZEUGE						TONWERKZEUGE						
												
												

Steinzeit

(ca. 30.000 v. Chr. – ca. 3.000 v. Chr.)

Venus vom Galgenberg, die älteste Frauenstatuette und älteste Steinplastik der Welt, die bis heute gefunden wurde, um 30.000 v. Chr. entstanden. Aus grünlichem, stark glänzendem Amphibolitschiefer hergestellte 7,2 cm hohe und 10 g leichte Frauenfigur, Oberkörper zur Seite gedreht, bewegte tänzerische Haltung, Vorderseite plastisch, Rückseite flach, dem kultisch-religiösen Bereich zuzuordnen. Das Steinmaterial stammt aus der Nähe der Fundstelle, Schnitzabfälle belegen, dass die Figur hier angefertigt wurde.

Venus von Willendorf, eines der bekanntesten archäologischen Fundstücke Österreichs, um 25.000 v. Chr. entstanden. Aus Kalkstein hergestellte, 11 cm hohe vollplastische Figur einer beleibten, unbedeckten Frau, der Kopf hat kein Gesicht, Frisur aus parallelen Lockenreihen, an den Handgelenken gezackte Armreifen, ursprünglich dick mit roter Farbe bemalt.



Venus von Willendorf

Ägyptische Skulptur

(ca. 2500 v. Chr. – ca. 100 v. Chr.)

Thema war fast ausschließlich das »königliche Portrait«, die Darstellung von Persönlichkeiten von Rang und Namen sowie Gottheiten. Skulpturen gab es von klein bis kolossal (Sphinx). Ausdruck und Gestalt dieser Portraits sind repräsentativ, Respekt heischend und Respekt zollend. Ebenso wie im antiken Griechenland gibt es keine autonomen Bildnisbüsten. Nur den Teil eines Körpers darzustellen, hätte dem Schönheitsideal der Ganzheit des Menschen widersprochen.

Archaisches Griechenland

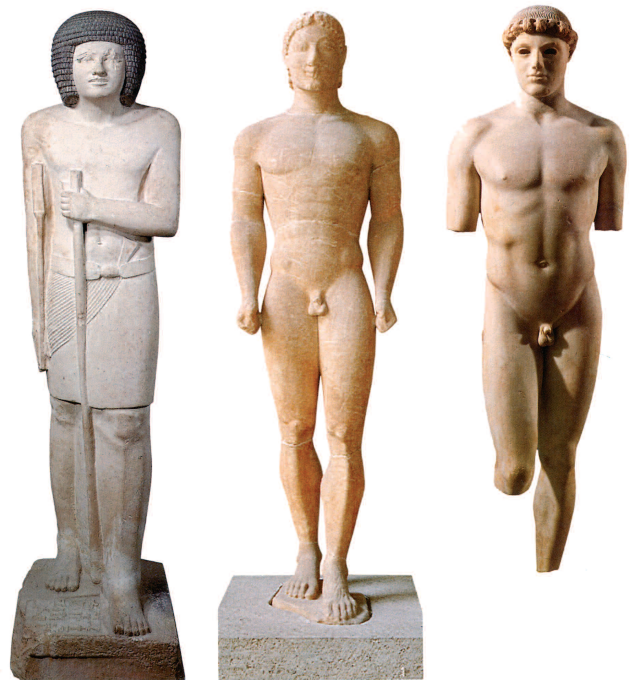
(ca. 650 v. Chr. – ca. 480 v. Chr.)

Die Statuen waren normalerweise vollplastisch gestaltet, das heißt, sie waren nirgends befestigt, also freistehend und von allen Seiten bearbeitet. Die lebensgroßen steinernen Statuen wirken ein bißchen steif – den Blick gradeaus und einen Fuß leicht vor den anderen gestellt.

Klassisches Griechenland

(ca. 480 v. Chr. – ca. 325 v. Chr.)

Die Figuren wurden natürlicher dargestellt. Die Bildhauer betrachteten den Aufbau der Muskeln und die Form der Knochen unter der Haut; sie nutzten ihre Beobachtungen, um die Statuen lebensnäher aber geschönt zu gestalten. Diese Art von Figuren wird ideal genannt.



Standfigur
aus Ägypten,
um 2670 v. Chr.

Jüngling aus Attika,
540 – 530 v. Chr.

Jüngling,
um 480 v. Chr.

Römische Plastik

(ca. 100 v. Chr. – ca. 500 n. Chr.)

Die Bildniskunst gilt als herausragende künstlerische Leistung der römischen Antike. Viele Figuren wurden so natürlich wie möglich dargestellt. Im Gegensatz zu den klassischen Griechen, die nur den idealen Körper sahen, versuchten die Römer tatsächliche Wesenszüge und Portraitähnlichkeiten darzustellen. Herrschern und anderen hochgestellten Persönlichkeiten wurden immer mit sichtbaren Attributen wie Stärke, Macht und Tapferkeit wiedergegeben, auch wenn sie die Eigenschaften nicht besaßen. Hingegen waren die römischen Portraits einfacher Persönlichkeiten wie Politiker, Philosophen oder Dichter meist realistisch, während die der Griechen eher idealisiert waren. Abbildungen wurden schonungslos ehrlich wiedergegeben, auch wenn die betroffene Person hässlich war. Neben der Vollplastik gab es auch zahlreiche Reliefs. Neu ist nun auch die Büste; d. h. Darstellung von Kopf und Oberkörper.



Kaiser Vespasian. Der markante Ausdruck seiner Gesichtszüge ist nicht idealistisch, sondern realistisch.

Keltische Kunst

zwischen 400 und 1200

Die Kelten bildeten die Natur nicht exakt nach, sondern gaben natürliche Formen stilisiert (vereinfacht) wieder. Die meisten Figuren sind klein. Statuen stellen in der Regel keltische Götter dar.

karolingische Kunst

(ca. 700 – ca. 1000)

Zunächst konzentriert sich das plastische Schaffen auf die Gestaltung von Bucheinbänden. Bevorzugtes Material waren Elfenbein und Gold. Statuen waren meist klein, aber reichhaltig mit Ornamenten verziert. Motive fand man ausschließlich in religiösen Texten und in Herrscherabbildungen. Jedoch verschwand die in der römischen Antike erreichte Portraitähnlichkeit und wurde wieder durch eine austauschbare Darstellung ersetzt.

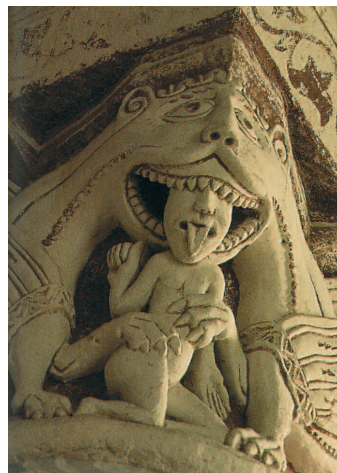


Karolingische Buchdeckel aus Elfenbein

Romanik

(ca. 1000 – ca. 1250)

Mit der Romanik wurden immer größere und eindrucksvollere Kirchen gebaut, sodass die Bildhauer gewaltige und komplizierte Werke als Teil der Architektur schafften. Auftraggeber war in der Regel die Kirche oder Stifter. Häufig werden biblische Geschichten dargestellt. Die Skulpturen auf den zahlreichen Pilgerwegen waren groß, aufregend und kraftvoll. Sie waren für den kleinen Mann geschaffen und sollten diesen zum Beten auffordern. Grotteske Figuren und Monster wurden in Kirchenskulpturen aufgenommen, um die Menschen an die Hölle zu erinnern. Viele Teile des Bauwerks wurden mit einfachen Mustern und Pflanzenmotiven, Figuren und Köpfen verziert. Die Figuren stehen starr aufrecht und lassen erkennen, dass sie mit der Mauer verbunden sind.



Grotteske Figur und Monster



Maria mit Kind

Gotik

(ca. 1250 – ca. 1500)

Etwa seit der Mitte des 13. Jahrhunderts sahen die Skulpturen allmählich naturgetreu aus. Skulpturen von Maria und vom Jesuskind scheinen sich aus der Wand zu lösen, neigen sich einander zu und beugen sich zu den Menschen herab. Skulpturen aus der Natur waren sehr beliebt, da die Natur in der christlichen Religion ein wichtiger Teil der Schöpfung ist. In der Spätgotik beginnt sich der Künstler als Individuum zu erkennen. Erste Selbstbildnisse entstehen. Große Naturnähe, anatomische Genauigkeit, Darstellung des Stofflichen sowie die individuelle, psychologische Charakterisierung der dargestellten Persönlichkeiten beginnen sich auszuentwickeln. Die Kunst des Faltenwurfs wird perfektioniert.



Das letzte Abendmahl von Tilman Riemenschneider, 1501/02

Renaissance / Manirismus

(ca. 1350 – ca. 1600)

In Italien blieb die antike römische Kultur besonders lebendig. Die Italiener gingen nach Rom, um die Reste der Architektur und Bildhauerei dieses Weltreiches zu sehen. Bildhauer studierten römische Künstler und kopierten ihre Werke. Der Wettbewerb unter den Künstlern nahm zu und sie versuchten die Skulpturen immer naturgetreuer nachzubilden. Auftraggeber waren nun nicht mehr die Kirche oder Stifter alleine, sondern immer mehr reiche Bürger und Mäzene bestellten Arbeiten bei den Künstlern. Die Kunst von Spiel- und Standbein wurde bis ins Äußerste ausgereizt. In der Endphase der Renaissance, dem Manirismus, kamen immer mehr verschlungene und gewundenere Figurenkompositionen auf, die von jeder Seite aus neue Ansichten zeigten. Seit dem Ende der Gotik und dem Beginn der Renaissance wird der Künstler nach und nach selbstständiger und lebt das »Künstlertum«. Er löst sich aus der Gewalt der Kirche und des Staates.



Ein typisches Werk aus dem Manirismus.

Giovanni da Bologna: Raub der Sabinierin, 1581/82

Von verschiedenen Seiten gibt es immer wieder neue Ansichten

Barock / Rokoko

(ca. 1590 – ca. 1789)

Den kunstvollen Stil der Spätrenaissance nahm der Barock wieder auf und fügte die Darstellung der Materialität hinzu. Bekleidung aus Pelz oder Tuch wurden nahezu perfekt in Marmor wiedergegeben. Auf Ausdruck, Seele und Blick der Personen wurde viel Wert gelegt. Die Figuren »kommunizieren« mit dem Betrachter. Im Barock wird die Skulptur bewusst für einen Raum geschaffen und dieser mit in die Komposition einbezogen. Seit Ludwig XIV werden zunehmend Akademien gegründet, in denen neben der Malerei auch die Bildhauerei gelehrt wird. Vorlagen für die Lehre waren Nachbildungen und Gipsabdrücke antiker Statuen.



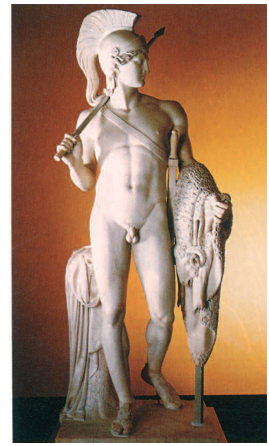
Nymphenburger Porzellan, um 1760

Die Figuren werden verspielt und spiegeln das höfische Leben wieder.

Die Kirche bleibt aber weiterhin auch Großauftraggeber.

**Klassizismus
(1770 – 1830)**

Nach den bildhauerischen Auswüchsen des Rokoko kehrten die Bildhauer auf die Schlichtheit der Antike zurück. Durch die Schriften des Kunsthistorikers Joachim Winckelmann, der die Kunst der griechischen Antike zum ultimativen Vorbild erhob, kehrten zahlreiche Künstler zur antiken Darstellung zurück und bevorzugten den weiße Marmor, obwohl die Statuen in der Antike farbig dargestellt waren, was man aber im 18. Jahrhundert noch nicht wusste. Diese Kunst versuchte, die heldenhafte Kunst der Griechen und Römer neu zu schaffen, um bei den Menschen ein neues Gefühl von Bürgerstolz zu erwecken.



Der Klassizismus orientiert sich wieder an der Antike.

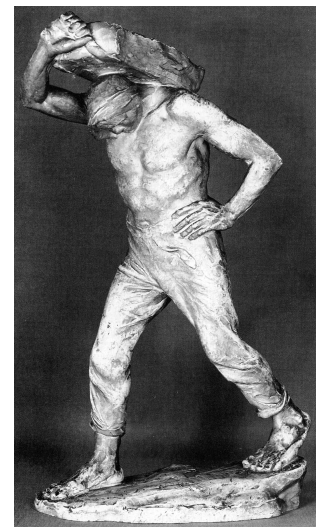
19. Jahrhundert

Romantik / Impressionismus / Realismus

Durch die französische Revolution änderte sich erneut das Leben. In der Romantik wird versucht, die tiefsten Gefühle der Menschen auszudrücken. Viele Künstler änderten ihre Art zu arbeiten. Während die Maler im Impressionismus mit leuchtenden Farben und sichtbaren Pinselstrichen malten, beließen die Bildhauer die Oberfläche ihrer Werke rau und unfertig. Gegenstand von Skulpturen waren nun nicht mehr Szenen aus der Vergangenheit, der Bibel oder Mythologie – gewöhnliche Leute und Alltagsszenen dienten nun als Thema. Die Figuren sind lebendig und voller Energie, verursacht auch durch die Unebenheit der Oberfläche, die das Licht einfängt und so das Werk lebendiger und interessanter aussehen lässt. Für Rodin ist die Bildhauerei »die Kunst des Vor- und Zurücktretens, die Kunst, die Formen im Spiel von Licht und Schatten zu zeigen.« Es wird versucht, auch in der Bildhauerei den Augenblick festzuhalten. Viele Zeitgenossen empfanden diese Art der Bildhauerei für unfertig und hässlich.



Edgar Degas: Typisch für den Impressionismus ist der unfertig wirkende Arbeitsstil.

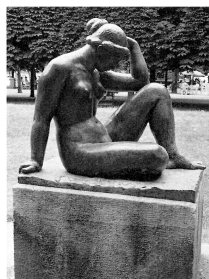


Constantin Meunier: Der Lastträger. Im Realismus wurde das »realistische« Arbeitermilieu dargestellt.

Der Wandel vom 19. in das 20. Jahrhundert



Auguste Rodin:
Der Kuss, 1888



Aristide Maillol:
La Méditerranée, 1905



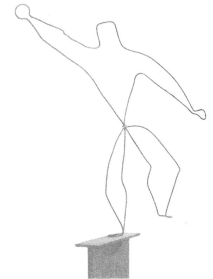
Constantin Brancusi:
Der Kuss, 1908/12



Alexander Archipenko:
Schreitende, 1912



Umberto Boccioni:
Urformen von
Bewegung im Raum,
1913



Alexander Calder:
Kugelstoßer, 1929

20. Jahrhundert

In der Bildhauerei werden die Änderungsphasen immer schneller. Viele unterschiedliche Arbeitsweisen und Techniken laufen parallel her. Zunächst erobert die Avantgarde mit ihrer komplett neuen Sichtweise der Kunst. Alles wird in Frage gestellt und auf die Spitze getrieben. Die Futuristen waren eine Gruppe italienischer Künstler und versuchten, Geschwindigkeit in ihren Arbeiten darzustellen. Im Kubismus wurde versucht, mehrere Ansichten auf einmal darzustellen. Dada und Surrealismus schufen neue Skulpturen, die zum Teil aus vorgefundenen oder nicht zusammengehörenden Objekten und Fundstücken neu kombiniert waren. Ein weiterer wichtiger Weg in der Bildhauerei ist die Abstraktion. Form und Inhalt werden reduziert, um die Aufmerksamkeit auf die Schönheit des Materials zu lenken. Bedeutende Erfindungen des 20. Jahrhunderts in der Skulptur waren das Mobile und die Ready-mades. Weitere Tendenzen sind der Konstruktivismus, die Popart, der Hyperrealismus, die Land Art, die Konzeptkunst, die neuen Wilden, die primitive Kunst aber auch Environments. Die sogenannten neuen Medien wie Fernsehen, Film und Video werden in die Objektkunst eingeführt. Die Kunst im öffentlichen Raum gewinnt zu Beginn des 20. Jahrhunderts zunehmend an Bedeutung.



Kubismus: Henri Laurens, 1920



Futurismus. Umberto Boccioni, 1913



Konstruktivismus. Naum Gabo, 1916



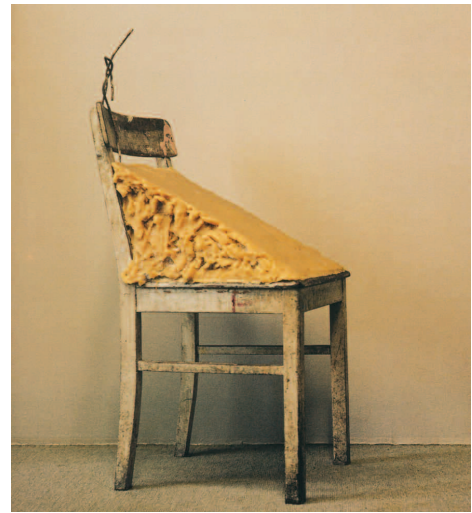
Expressionismus. Ernst Barlach, 1920

Dadaismus: Marcel Duchamp, 1913 – 1917

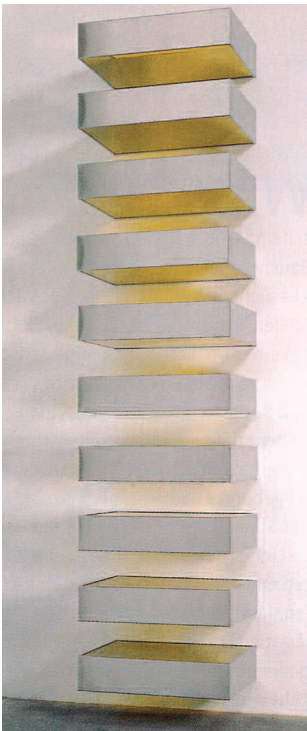




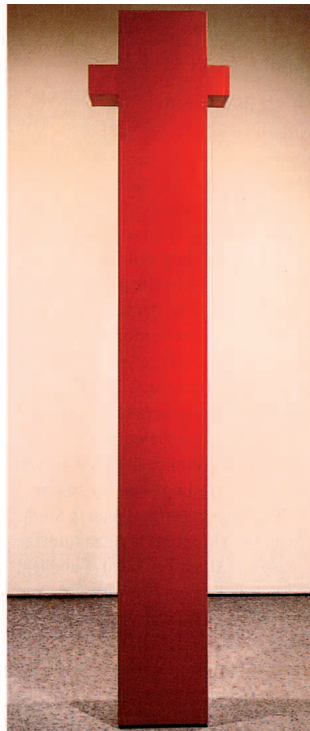
Surrealismus. Salvador Dali, 1933



Fluxus. Joseph Beuys, 1963



Minimalismus. Donald Judd, 1968



Minimalismus. Anne Truitt, 1973



Hyperrealismus. Duane Hanson, 1970

Naive Kunst. Niki de Saint Phalle, 1983

Land Art. Christo, 1995

