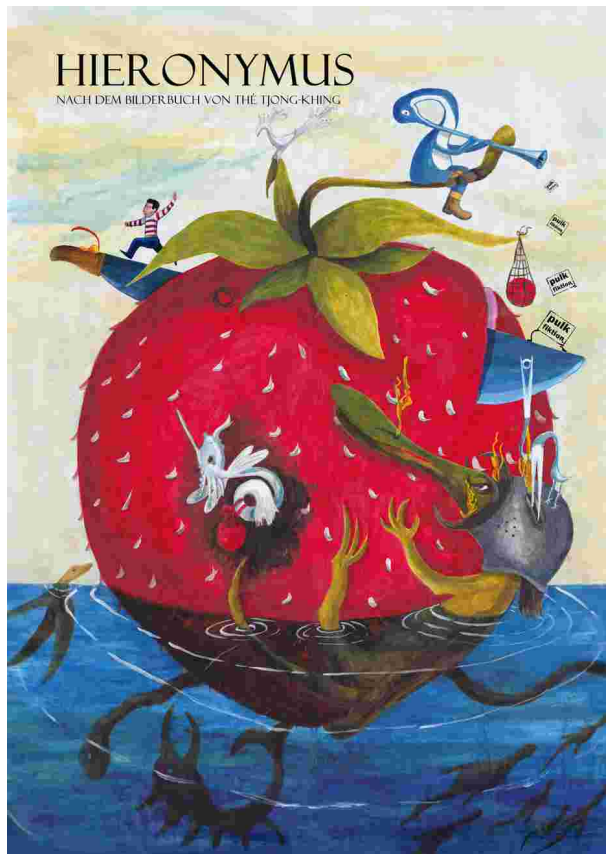


Theaterkollektiv pulk fiktion
BEGLEITMATERIAL



| kontakt |

| pulk fiktion GbR |
| Hannah Biedermann & Norman Grotegut |
| Adamsstraße 67 | 51063 Köln |
| Tel 0176 24323481 |
| info@pulk-fiktion.de | www.pulk-fiktion.de |

| produktionsleitung | schulkontakt |

| Esther Schneider |
| Tel: 0176 68434939 |
| Email: produktion@pulk-fiktion.de | schulen@pulk-fiktion.de |

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

im Folgenden finden Sie Materialien zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs von 'Hieronymus – nach dem Bilderbuch von Thé Tjong-Khing!' mit Ihrer Klasse. Neben Informationen zu Team und Theaterstück, sowie Sekundärtexten stellen wir außerdem Spiele, Übungen und Anleitungen vor, die sich an dem Material sowie an den Gewerken, mit denen wir bei **Hieronymus** gearbeitet haben, orientieren: Tanz und Bewegung, Musik sowie Physical Computing bzw. Maschinen- und Roboter-Bau. Alle Aufgaben eignen sich meistens sowohl als Vorbereitung als auch zur Nachbereitung und sind immer nur als Anregung gedacht, die Sie für Ihre eigenen Zwecke anpassen können.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Klassen viel Spaß!

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Inhalt	4
Zur Gruppe	5
Die Inszenierung	6-8
'Kindertheater ist Kunst und nicht die rote Nase'	
- Interview mit der Regisseurin	6-7
Erläuterungen zu Ästhetik	8-9
Praxis & Praktiken	10-20
I. Bewegung und Tanz	10-13
II. Musik	14-16
III. Physiscal Computing / Maschinen / Robotik	17-20
Sekundärtexte	21-23
Impressum	24

Hieronymus

nach dem Bilderbuch von Thé Tjong-Khing



Hieronymus nimmt sein Publikum mit auf ein Abenteuer in die unbekanntere Welt des Jenseits. Egal welchen Alters, niemand kennt es, weiß wie es ist: dort ist alles möglich. Es ist eine Reise zu unseren verborgenen Wünschen und unsagbaren Ängsten, verpassten Chancen und unerreichbaren Erlebnissen. Zu verbotenen Gedanken und gefährlichen Gefühlen, eine Reise ins Jenseits der Grenzen von Gut und Böse. Fremd, bizarr, lustvoll und sinnlich blicken wir gemeinsam mutig ins Ungewisse.

Ausgehend von dem Kinderbuch „Hieronymus“ von Thé Tjong-Khing nach Motiven von Hieronymus Bosch, in dem der Autor einen kleinen Jungen in fantastische Landschaften mit merkwürdigen Kreaturen schickt, wird mit Tanz, Projektion und elektronisch animierten Objekten eine Phantasiewelt erschaffen, die verzaubert und gleichzeitig nach dem Wesentlichen fragt.

Konzept: pulk fiktion

Regie: Hannah Biedermann

Mit: Amelie Barth, Elisabeth Hofmann, Kelvin Kilonzo

Musik: Conni Trierder

Choreografie: Elisa Hofmann

Video/Grafik: Norman Grotegut

Physical Computing / Maschinen: Sebastian Schlemminger

Ausstattung: Ria Papadopoulou

Technik/Lichtdesign: Peter Behle

Assistenz: Finn Leon Cam

Produktion: Esther Schneider

Die Gruppe

pulk fiktion ist eine Performancegruppe, die sich 2007 in Bonn gegründet hat und derzeit von der Regisseurin und Performerin Hannah Biedermann und dem Performer und Videokünstler Norman Grotogut organisatorisch geleitet wird. Ein heterogener *pulk* von jungen Künstler*innen (aus den Bereichen Theater, Film, Musik, Performance, Videokunst und interaktive Medien) erarbeitet in unterschiedlichen Konstellationen Produktionen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Der vielfältige und interdisziplinäre Ansatz der Gruppe entsteht aus dem unbedingten Ziel, die ästhetische Form jeweils individuell nach dem gestellten Thema auszurichten. **pulk fiktion** findet im medialen Bereich häufig ihre Inhalte und damit auch den ästhetischen Zugang zu ihren Arbeiten.

Als Gruppe, die sich zunächst dem Kinder- und Jugendtheater verschrieben hat, stellt sie sich nun vermehrt der Frage: wie kann ein gemeinsames Leben mit allen Generationen (aller Nationen und Kulturen) aussehen? Und damit auch, wie kann ein zeitgenössisches Theater für alle aussehen? Wie kann Theater nicht nur Utopien vorspielen, sondern selbst Ort der Begegnung und Verhandlung sein?

Im Oktober 2017 lud **pulk fiktion** Publikum und Fachleute ein, gemeinsam ihren zehnten Geburtstag zu feiern. Zu diesem Anlass gab es ein dreitägiges Festival mit Workshops, Performances, Vorträgen und Diskussionen rund um die Premiere der Produktion „Max & Moritz“.

pulk fiktion wurde mit dem George Tabori Förderpreis 2016 ausgezeichnet. Die Produktionen, meist Stückentwicklungen, wurden auf zahlreiche nationale und internationale Festivals eingeladen, wie z.B. AUGENBLICK MAL! – Theatertreffen für Theater für junges Publikum, Festival Politik im Freien Theater, WESTWIND – Kinder- und Jugendtheatertreffen NRW, SPURENSUCHE – Bundesweites Treffen der Kinder- und Jugendtheater, PERSPEKTIVES – deutsch-französisches Festival der Bühnenkunst, MOMIX – Kinder- und Jugendtheatertreffen Frankreich, SCHÄXPIR – Internationales Kinder- und Jugendtheatertreffen in Österreich und viele andere.

Auf dem WESTWIND Festival gewann „Der Rest der Welt“ 2012 den Publikumspreis und „Papas Arme sind ein Boot“ 2014 den 1. Preis der Fachjury. Die „Konferenz der wesentlichen Dinge“ war für den Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis 2015 nominiert, zählte 2016 zur BestOFF Niedersachsen Auswahl und wurde mit dem Kinderjurypreis bei Hart am Wind ausgezeichnet. „All about Nothing“ (Premiere 06/2016 im FFT Düsseldorf) wurde mit dem JugendStückePreis des Heidelberger Stückemarkt 2017, sowie dem Fachjury- und dem Jugendjurypreis des WESTWIND 2017 ausgezeichnet. „Max & Moritz“ war für den Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis 2017 nominiert und wurde 2018 beim WESTWIND Festival in Köln mit dem Preis der Kinderjury sowie der Fachjury ausgezeichnet.

pulk fiktion ist Mitglied der Internationalen Vereinigung des Theaters für Kinder und Jugendliche *ASSITEJ*. Seit 2019 erhält die Gruppe die Spitzenförderung durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

Die Inszenierung

'Kindertheater ist Kunst und nicht die rote Nase'

Für das Kinder- und Jugendensemble »pulk fiktion« ist Köln nun künstlerische Heimat von Ulrike Westhoff, erschienen in der „stadtrevue“ 09/2018

Für das Theater ist es durchaus von Gewinn, die Sicht der Kinder einzunehmen, ihre Welteroberung zu erkunden. Phantasie hat etwas mit Naivität zu tun: Fragen zu stellen, ohne bereits vom Wissen verdorben zu sein. Aber funktioniert das: die Wahrheit — oder was man dafür hält — zu erkunden und trotzdem in die Tiefe zu gehen? Ja. Man nehme eine preisgekrönte Theatergruppe wie Pulk Fiktion (beides deutsch ausgesprochen). Die Theaterleute interpretieren nicht, was Kinder und Jugendliche interessiert, sondern verhandeln mit ihnen gemeinsam ihre Themen und die eigenen Biografien. Ein Gespräch mit Regisseurin und Kopf der Gruppe, der Regisseurin Hannah Biedermann.

Mit der Gruppe Pulk Fiktion arbeiten Sie in unterschiedlichen Konstellationen und machen Produktionen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Seit wann gibt es die Gruppe?

Gegründet haben wir uns 2007 über den Jugendclub des -Theater Marabu in Bonn. Da gab es einen experimentellen Platz für Regie, wo man sich ausprobieren konnte. Zu dem Zeitpunkt haben wir alle aber noch studiert: Eva von Schweinitz Drehbuch in Köln, Manuela Neudegger in Lingen -Theaterpädagogik und ich Szenische Künste in Hildesheim. Das ist unter anderem der feste Kern unserer Gruppe. Organisatorisch leite ich die Gruppe mit Norman Grotgut.

Ihre erste Produktion hieß »Ein Stück Autokino« und war als Kinder- und Jugendtheaterstück angelegt. War das bewusst gewählt?

In erster Linie sind wir einfach unserem eigenen Interesse gefolgt. Es ging darum, dass wir uns selbst gefragt haben, warum ist unser Leben nicht so toll wie in den Filmen. Das Thema haben wir dann als Roadmovie auf die Bühne ge-bracht. Erst im Nachhinein haben wir festgestellt, dass diese Auseinandersetzung mit einem Leben in einer medialisierten Welt sich besonders für Jugendliche Zu-schau-er*in-nen eignet. und von da an eigentlich immer medienreflexiv gearbeitet, inhaltlich, aber auch ästhetisch — mit Videos, die in unseren Arbeiten immer live hergestellt werden.

Sie sind dem Kinder- und Jugendtheater treu geblieben. Haben Sie mehr Möglichkeiten, weil die Formen nicht so festgelegt sind und es kein Abo-Publikum gibt?

Kinder- und Jugendtheater muss sich immer vor dem »richtigen« Erwachsenentheater rechtfertigen. Man muss das immer wieder reproduzieren, dass es Kunst ist und nicht die rote Nase. Experimenteller, im Sinne von freier, ist es nicht, weil man auf der anderen Seite eine Art von Einschränkung hat: Wir müssen Schulklassen bedienen. Als freie Gruppe sind wir darauf angewiesen, dass uns Veranstalter*innen buchen, und da stellen wir schon fest, dass wir weniger gebucht werden als Gruppen, die zum Beispiel eine Narration in ihren Stücken haben. Wir wollen aber offenere und interaktive Formen im Kinder- und Jugendtheater vorantreiben und etablieren.

Also keine Märchen?

Nein. Wir entwickeln Stücke selbst und geben ihnen unbekannte Namen (lacht).

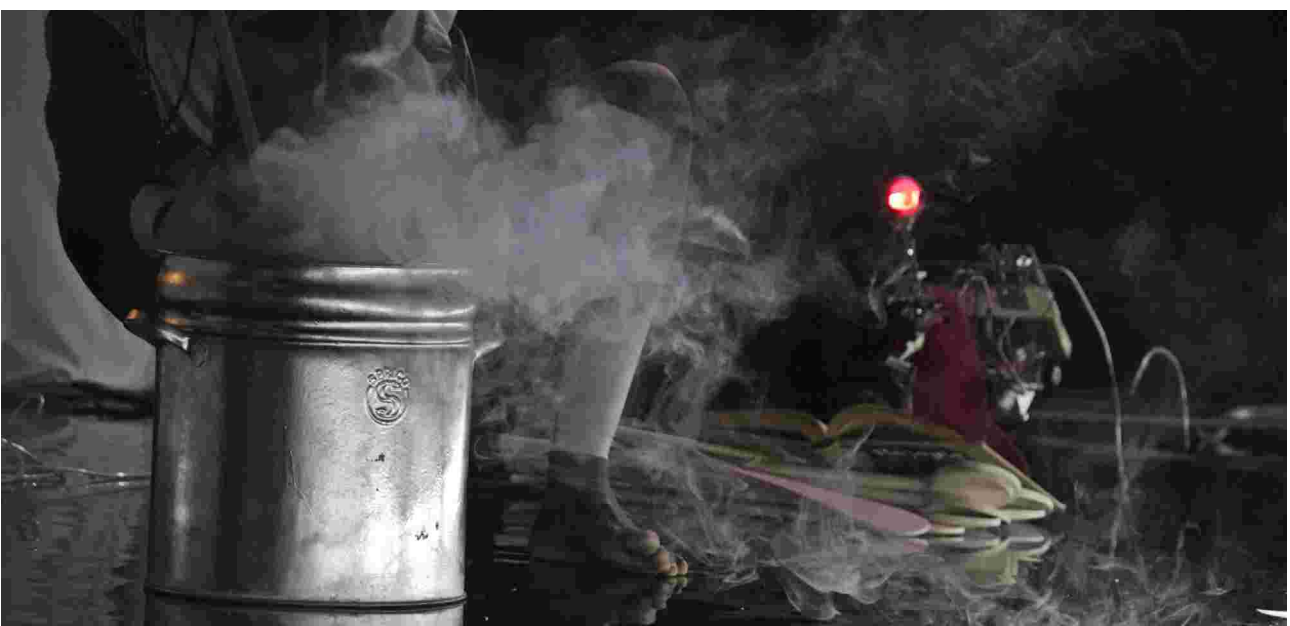
[...]

Es [Anm. d. Red.: „Trollwut“, Produktion 2018] ist Ihr drittes Stück im FWT. Sie haben sich jetzt sogar in Köln niedergelassen. Wie kam es dazu?

NRW ist ein künstlerisch hochwertiges Land mit vielen Auftrittsmöglichkeiten für Kinder- und Jugendtheater. Uns hat irgendwann das Pendeln genervt. Ich musste zum Beispiel immer aus Berlin anreisen. Dann hat sich für mich eine Stelle als Dramaturgin an der Comedia ergeben. Da war klar, dass ich nach Köln ziehe. Norman lebt jetzt auch in Köln. Das ist das erste Mal in der Geschichte von pulk fiktion, dass tatsächlich zwei Mitglieder am selben Ort leben. Ich finde es an der Zeit, der Gruppe jetzt auch mal vor Ort ein Zuhause zu geben.

Das heißt, Sie bezeichnen sich jetzt als Kölner Gruppe?

Ja. Wir haben eine vierjährige Förderung der Stadt Köln bis zum Jahr 2022 bekommen, das heißt wir planen langfristig, unsere Stücke hier zu entwickeln und zu spielen. Wir wollen künstlerisch in die Strukturen hier in Köln investieren.



Erläuterungen zur Ästhetik

pulk fiktion ist für eine zeitgenössische Ästhetik jenseits klassischer Narrative und märchenhafter Optik bekannt. Als Gruppe von Künstler*innen aus verschiedenen künstlerischen Disziplinen möchten wir performative und postdramatische Formate ins Kinder- und Jugendtheater bringen. Dabei ist die Form niemals Selbstzweck, sondern verknüpft sich jeweils mit den erzählten Themen. Wir suchen nach Formen, die der Komplexität unserer Welt gerecht werden und sie aber durch die Transparenz der Mittel auch stets als veränderbar zeigen. Außerdem verstehen wir das Theater als Ort, in dem Gefühlen, Ahnungen und dem unmittelbaren Erleben Raum gegeben wird und das Nicht-Verstehen erlaubt und als schöpferisch empfunden werden kann.

Die Vorlage

Der Produktion „Hieronymus“ liegt eine Bilderbuchvorlage zu Grunde, die wiederum den bildenden Künstler Hieronymus Bosch zur Vorlage hatte. Wir arbeiteten sowohl mit dem Bilderbuch, als auch mit Originalgemälden von Bosch. Bei den Vorlagen interessierten uns zwei Aspekte:

Einmal ein rein formaler Ansatz: die Bilder bieten eine offene Assoziationsfläche und erfordern einen eigenen ästhetischen Zugriff. H. Bosch gilt als ein schwer und nie vollständig zu deutender Maler und seine Werke lassen immer auch Fragen offen. Wir müssen/dürfen nicht nur etwas Vorgedachtes/Geschriebenes inszenieren, sondern können inhaltlich wie ästhetisch auf eine eigene Suche gehen. Das entspricht unserem Selbstverständnis und unserer Arbeitsweise. Zum anderen interessierten uns die inhaltlichen Aspekte der Bilder. H. Boschs Bilder zeigen oft Sehnsüchte und Abgründe menschlicher Natur. Auch das Bilderbuch wirkt wie eine Art Traum/Alptraumwelt. Uns interessierte das Unbewusste, die Phantasiewelt, die Traumwelt oder auch verschiedene Vorstellungen jenseitsvorstellungen, aus der Perspektive, was diese Vorstellungswelten über unser Diesseits und uns selbst verraten.

Narration/Figur

Grundsätzlich sind wir an Formen jenseits klassischer Narrative interessiert. Dennoch brauchen Theaterereignisse einen inneren Zusammenhalt, eine Art Bogen. Die Bilderbuchvorlage bedient sich einer sehr losen Story. Ein Junge stürzt einen Abhang hinunter und verliert dabei seine Sachen. Auf der Suche danach begegnet er vielen merkwürdigen Wesen. Am Ende erst erklärt sich ein etwas übergreifender Zusammenhang.

Für uns war diese Geschichte brauchbar, um an Hand dessen Szenen und Bilder zu sortieren und Spannung aufzubauen. Die Figur des Jungen dient dabei als mögliche Identifikationsfigur für die Kinder. Allerdings wird der Junge von allen drei Darsteller*innen gespielt und nur durch eine Kapuze skizziert. In vielen Szenen ist der Junge nicht sichtbar. So ist die Figur nur ein loser Faden. Ein Angebot, dem gefolgt werden kann. Die Narration ist aber nie das Wichtigste, tritt hinter den Bildern und Atmosphären immer wieder zurück. Dadurch ermöglichen wir ein intuitives, emotionales, assoziatives Schauen und Eintauchen in eigene Vorstellungsräume. Hier geht es nicht ums Verstehen und Nacherzählen können, sondern um das Erschließen von unbewussten, unlogischen, unerklärlichen Realitäten.

Sprache/O-Töne

Das Stück kommt fast ohne gesprochener Sprache aus. Dies liegt zum einen daran, dass die Narration selbst nicht wesentlich ist, aber auch daran, dass sich diese Geschichte ohne Sprache erzählen lässt. Sprache schließt häufig den Vorstellungsraum, Sprache wird mit richtig und falsch, verstehen und nicht verstehen oder Logik verbunden. Wir suchten jedoch nach Situationen, Bildern und Momenten, die unterschiedlich gedeutet werden können, die den Assoziationsraum öffnen statt schließen.

Die abstrakten theatralen Bilder werden dennoch durch Deutungsangebote kontextualisiert. Und zwar in dem Ö-Töne von Kindern im Stück zu hören sind. Kinder haben uns im Vorfeld Wesen und Situationen aus dem Bilderbuch beschrieben, die wir mit Vorgängen auf der Bühne kombinieren. Genauso aber haben wir sie darüber hinaus gefragt, wovon sie träumen, wovor sie Angst haben. Diese „Meta-Gedanken“ begleiten auf der akustischen Ebene das Stück. So bekommen die

Zuschauenden immer wieder Deutungsangebote oder Anknüpfungspunkte, wie auf das Gezeigte geschaut werden kann.

Tanz

Eines der wesentlichsten und stilprägensten ästhetischen Mittel dieser Produktion ist der Tanz bzw. Umgang mit Bewegung. Zum einen ist dies dem Verzicht auf Sprache geschuldet, so übernimmt der Körper die Erzählung. Zum anderen aber sind es H. Boschs Bilder selbst. Sie zeigen nicht nur Aktionen und Handlungen, sondern auch die phantasievollen Wesen, teils halb Mensch halb Tier, die zu einer körperlichen Interpretation einladen. Wir wollten hier weniger durch eine aufwendige Kostümierung die Wesensvielfalt abbilden, sondern durch unterschiedliche Bewegungsmuster besonders die Verwandlung betonen und die Assoziation offener lassen. Wenn ein „normaler“ menschlicher Körper „nur“ durch eine andere Bewegungsart zu einem merkwürdigen exenhaften Gestalt werden kann, so liegt das Wesenhafte wohl in uns drin. Wir sind auch immer das andere.

(Animierte) Objekte

Angelehnt an die Gemälde von H. Bosch schöpft die Ausstattung weitestgehend aus Haushaltsgegenständen. Trichter finden sich häufig in seinen Gemälden wieder, aber auch Messer und Töpfe. Wir haben hieraus sowohl Kostümteile gebaut, als sie auch als Objekte dieser Welt entfremdet. Zudem haben wir diverse selbstanimierte Objekte gebaut. Wie z.B. eine wackelnde und flackernde Teekanne, ein aus Messern bestehender Propella, sich bewegende Flügel und per Handschalter zu bedienende Fächer. Die Fächer können als Körperextentions direkt auf den Rücken geschnallt und aktiv von den Spieler*innen als eigenständiges Körperteil bedient werden. Diesen Effekt fanden wir wichtig, da somit nochmals ungewohnte Körperbilder und Mischwesen entstehen und wir mit Sehgewohnheiten brechen wollten. Auch die animierten Objekte, die von selbst (per Fernsteuerung) zum Leben erwachen, verstärken den Eindruck einer surrealen, undurchschaubaren Welt.

Zusätzlich dazu haben wir bei „Hieronymus“ mit eigens gebauten Robotern gearbeitet. Wir wollten, dass die Menschen auch anderen Wesen begegnen, die eine Handlungsmöglichkeit haben. Besonders der Gegenspieler der Geschichte, die „Echse“, sollte ein Maschinenwesen werden. Hier war bei der Entwicklung des Roboters wichtig, dass er zum einen seine gebastelte selbstgemachte Ästhetik behält und von den Bewegungen her eine organische bzw. rumpelige Bewegungsart bekommt und hiermit klar gegen die gewohnte Seherfahrung von Robotern und Maschinen der Kinder geht und eine Seltsamkeit ausstrahlt.

Video

Es gibt drei hohe Tücher als Bühnenelemente, hinter denen die Spieler*innen verschwinden und auftauchen können. Diese Tücher gehören zur Landschaft und dienen gleichzeitig als Projektionsfläche. So entsteht ein Triptychon, wie sie bei H. Bosch häufig vorkommen. In kleinen Kreisen werden sowohl Livebilder, die durch eine Videokamera auf der Bühne erzeugt werden und vorproduzierte animierte Bilder projiziert.

Stets wichtig war uns, auch hier die Welt anzureichern durch Atmosphären, andere Wesen, manchmal auch durch die Figur des Jungen. Dabei benutzen wir Verfremdungseffekte, wie ein Kaleidoskop vor der Linse der Kamera, um den surrealen Eindruck zu verstärken. Auch Vergrößerungen dienen zur Verschiebung der Wahrnehmung. Grundsätzlich dient die Livekamera auch der Transparenz des Mittels: Video. Da die Kinder sehen, wie ein Bild erzeugt wird, ist es nicht mehr einfach nur Film, sondern Theater. Aber da dieses Bild doch auch gleichzeitig eigenartig fremd wirkt, entsteht eine Verzauberung und lustvolle Entführung in eine andere undurchschaubare Wahrnehmungswelt.

Praxis & Praktiken

I. Bewegung und Tanz

AUFGABE 1: Standbild-Choreografie (Materialgenerierung und Komposition)

Standbilder kann man zu verschiedenen Themen bauen und sie können auf unterschiedliche Art und Weise verwendet werden. Mehrere Standbilder in einer bestimmten Abfolge können beispielsweise eine konkrete Geschichte erzählen, die durch das immer wieder längere Halten einer Position und direkte „Springen“ in eine nächste Haltung/Position ein spannende Erzählweise birgt. Durch die entstehenden Lücken wird dem Zuschauenden mehr Raum für die eigene Phantasie gelassen.

Vorbereitung / Material

Sammelt Bilder auf dem ein oder mehrere Lebewesen zu sehen sind. Lebewesen können sein: Menschen, Tiere, Fabelwesen, Dinge, die wesenartig wirken und einen Körper haben. Bilder von Hieronymus Bosch eignen sich besonders gut, um erste eigene Standbilder zu bauen. Aber es funktioniert natürlich auch jegliches anderes Bildmaterial, auf dem Körper zu sehen sind.

Aufgabenstellung

Sucht euch ein Bild aus, das euch am meisten interessiert. Wählt jeweils einen Körper aus, der auf dem Bild zu sehen ist und versucht diesen möglichst präzise in den Raum zu übertragen. Folgende Fragen können euch dabei helfen: Welche Haltung hat dieser Körper? Was ist das besondere an ihm? In was für einen Raum befindet er sich? Wohin geht der Blick? Was ist der Ausdruck? Wirkt er/sie/es glücklich, traurig, besorgt, verzweifelt etc.?

Ihr könnt die Standbilder jeweils alleine machen oder aber auch Bildausschnitte wählen, in dem mehrere Körper involviert sind und dies mit mehreren Personen nachbauen. Haltet die für euch spannendsten Standbilder mit der Kamera als Foto fest, damit ihr euch später bei einer Wiederholung besser daran erinnern könnt.

Im nächsten Schritt könnt ihr die Standbilder in eine Abfolge bringen. Wählt z.B. acht verschiedenen Standbilder aus und bringt sie in eine für euch sinnvolle (oder sinnlose :-)) Reihenfolge.

Versucht gemeinsam die Standbild-Abfolge zu stellen und probiert dabei möglichst mit einem direkt Weg in die jeweilige nächste Position zu kommen. Wie geht das? Wie kann ich mich möglichst unkompliziert von der einen in die andere Position bewegen?

Entscheidet euch dafür, ob ihr beim Wechseln in das nächste Standbild gemeinsam, auf einen Impuls bewegt oder ob ihr das versetzt macht oder immer wieder anders.

Wenn ihr mögt, könnt ihr im nächsten Schritt mal eine Musik abspielen, während ihr die Abfolge macht. Inwiefern verändern sich darunter die Bilder bzw. die Erzählung?

Wenn ihr mehr wollt. - Erweiterungen und Variationen

1. Versucht den Körper, den ihr kopiert, im Raum anders anzuordnen als in der Bildvorlage, z.B. die Position sitzend am Tisch auf den Boden übertragen.

2. Lenkt den Blick auf mögliche Objekte in der Bildvorlage. Z.B. ein Stuhl oder ein Nudelsieb. Wählt ein paar aus und baut sie in eure Standbilder mit ein. Wie virtuos lässt sich damit umgehen? Sucht verschiedene Verwendungen für die Objekte.

AUFGABE 2: „Killing the queen“ (Übung/Bewegungsspiel)

In dem Bewegungsspiel „Killing the queen“ geht es darum mit Hilfe von 24 Standbildern gemeinsam eine kurze konkrete Geschichte zu erzählen. Und zwar die Geschichte vom Fall der Königin („queen“).

Benötigt

Mindestens drei Spieler*innen und ein genügend Platz

Aufgabenstellung

Entscheidet wer von euch die Königin ist. Dann verteilt weitere Rollen, die es an einem Königshaus geben kann, z.B. König, Prinz, Prinzessin, Bedienstete, Kindermädchen, Narr, Kutscher etc.

Stellt euch in ein erstes Standbild, wo die Königin in der Mitte steht und alle anderen vom „Königshaus“ nach Rang geordnet neben ihr. Wählt für das erste Standbild auch jeweils eine Haltung die relativ „neutral“ ist.

Das Ziel ist es mit exakt 24 Standbildern die Geschichte vom Fall der Königin zu erzählen. Versucht auf einen gemeinsamen Impuls immer in ein nächstes Standbild bzw. in eine nächste Position zu gehen, die eurer Figur entspricht und die Handlung weiter vorantreibt. Achtet darauf, dass eure Haltungen und Positionen für die anderen klar lesbar sind, damit ihr es einfacher habt von einander abzunehmen.

Eine mögliche Abfolge von einer Figur könnte z.B. sein:

1. sich vor die Königin stellen
2. mit einem Fuß aufgestellt und eine Knie am Boden
3. Kopf senken
4. Griff zum „Dolch“
5. Dolch einer anderen Figur anbieten/zuspielen usw.

Es müssen sich nicht jedes mal alle in ein neues Standbild begeben und es funktioniert absolut ohne Sprache. Seid wachsam in der Beobachtung und offen für die Ideen und Angebote der anderen. Wo entspinnen sich Komplizenschaften? Wer möchte womöglich die Königin retten?

Der Fokus dieser Übung liegt auf der Frage: Wie kommt die Königin zu Fall und wie könnt ihr das gemeinsam so spannend wie möglich gestalten?



AUFGABE 3: „Wie in einem Traum“ (Materialgenerierung)

Träume können schön sein, gruselig, aufregend, traurig, verwirrend und vieles mehr. Und oftmals können wir in Träumen etwas tun, was wir in unserem Alltag sonst nicht können. Z.B. Fliegen oder unter Wasser atmen. Im Traum ist alles möglich.

Folgende Aufgabe dient dazu, Teile eures Traumes zu verkörpern und damit auch Material für eine Bewegungskomposition/Tanz oder Szene zu entwickeln.

Material

Stift und Papier, Ort/Platz an dem ihr euch gut bewegen könnt

Aufgabenstellung

Jede/r von euch versucht sich an seinen/ihren letzten prägnantesten Traum zu erinnern und diesen aufzuschreiben. Wenn ihr Schwierigkeiten habt euch zu erinnern, könnt ihr auch für ein paar Tage ein Traumtagebuch führen, in dem ihr immer gleich nach dem Aufwachen eure Träume schriftlich festhaltet.

Versucht euch so gut wie möglich zu erinnern, aber habt auch den Mut, Erinnerungslücken einfach mit eurer Phantasie zu füllen. Was hätte durchaus an der Stelle passieren können? Manchmal hinterlassen Träume auch nur ein bestimmtes Gefühl oder Klänge. Versucht diese auch in Worte zu fassen. Wenn ihr euren Traum aufgeschrieben habt, faltet das Blatt und sammelt alle Texte auf einem Stapel.

!Die Texte sollten anonym bleiben, darum schreibt nicht euren Namen auf das Blatt!

Dann zieht jede/r von euch ein Blatt aus dem Stapel. Solltet ihr bemerken, dass ihr euer eigenes gezogen habt, legt das Blatt gefaltet zurück auf den Stapel und zieht erneut. Lest euch den Text, den ihr gezogen habt in Ruhe durch und markiert die für euch drei spannendsten Wörter/Begriffe.

Dann nehmt euch 5 Minuten Zeit, um zu überlegen wie ihr diese drei Begriffe in eine Bewegung umsetzen würdet. Denkt dabei nicht an die Verständlichkeit, sondern gerne abstrakt oder indirekt. Welche Bilder oder Handlungen bringst du mit dem Begriff in Verbindung?

Dann zeigt euch gegenseitig eure Bewegungen und besprecht anschließend was ihr spannend fandet zu sehen und woran ihr weiter arbeiten möchtet.

AUFGABE 4: „The battle“ (Übung/Bewegungsspiel)

In dem Bewegungsspiel „the battle“ geht es darum mit viel Phantasie, Improvisation und präzisiertem Spiel einen virtuoseren Kampf entstehen zu lassen.

Benötigt

Viel Platz

Aufgabe

Geht zu zweit zusammen. Es kämpfen immer zwei. Die anderen gucken zu und können während des Kampfes ihre/n Favoriten/in anfeuern.

Stellt euch (die zwei Kämpfenden) in die Mitte des Raumes voreinander und geht gleichzeitig so lange rückwärts bis ihr den größt möglichen Abstand zu einander habt.

Eine/r von euch entscheidet den ersten „move“ zu machen (Person A), in dem er/sie seine/ihre Waffe durch Bewegung und Sound kurz vorstellt. Z.B. zwei Säbel, die auf dem Rücken geschnallt

sind, hervorgeholt und gewetzt werden. Versucht möglichst präzise in der Vorstellung eurer Waffe zu sein, denn es hilft auch eurem/r Partner/in in nächsten Moment genauer darauf reagieren zu können. Dann werden die Säbel eingesetzt, z.B. geworfen und der/die andere Spieler/in versucht möglichst genau mit Bewegung und Stimme zu darauf zu reagieren. Er/sie entscheidet ob, er/sie getroffen ist und versucht das auch möglichst präzise zu verkörpern. Zum Beispiel durch eine Schnittwunde am Arm oder vielleicht hatte er/sie im letzten Moment aber auch ein Schutzschild gezogen, wo das Säbel abgeprallt. Eurer Phantasie ist da keine Grenzen gesetzt!

Dann ist die andere Person (B) dran mit seiner/ihrer Waffe.

Seid am Anfang sehr klar mit wer angreift und wer reagiert, damit ein genaues Spiel entstehen kann - das macht am meisten Spaß. Im weiteren Verlauf können sich dann die Aktionen immer mehr überlappen.

UND: Es geht nicht darum der/die andere möglichst bald zu Fall zu bringen oder zu siegen, sondern gemeinsam einen spannenden und virtuosens Kampf zu improvisieren. Werdet mit der Zeit phantasievoller mit den Waffen. Wie absurd könnt ihr da werden? Über welche Superkräfte wolltet ihr schon immer mal verfügen?

Findet ein gemeinsames Ende, in dem beispielsweise eine/r über den anderen siegt oder am Ende beide sterben oderoder...oder...



II. Musik

AUFGABE 1: Musik/ Geräusche sehen - Verbindung von der visuellen mit der akustischen Ebene

Material

Beamer, "Garten der Lüste" von Hieronymus Bosch (siehe nachstehende Abbildung)

Aufgabenstellung

Schaut Euch das Bild in aller Ruhe an. Da gibt es viel zu entdecken. Erschreckendes, Lustiges, Seltsames, Bekanntes und Fremdes. Könnt ihr auch Musik darin finden - wie würde das klingen? Könnt ihr innerlich Geräusche hören, bei den Szenen oder Gegenständen, wie würde das klingen? Könnt Ihr es mit dem Mund, mit dem Körper nachmachen?



AUFGABE 2: Das Schmatz-Orchester - die Erdbeerszene akustisch nachspielen

Material

Das Bilderbuch „Hieronymus“ von Thé Tjong-Khing, "Garten der Lüste" von Hieronymus Bosch (siehe obige Abbildung)

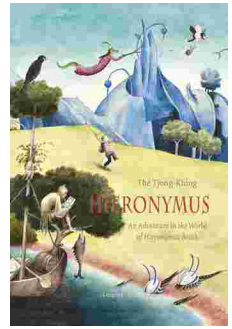
Aufgabenstellung 1

Fast alle Geschöpfe aus Thé Tjong-Khings Bilderbuch könnt ihr auch in den Gemälden von Hieronymus Bosch wiederentdecken. Findet ihr etwas?

Sucht im Bilderbuch die Stellen mit der Erdbeere heraus. Findet ihr auch im Bosch Bild die Erdbeerszene? Was passiert mit und um die Erdbeere?

Aufgabenstellung 2

Wählt eine Person, die zuerst das "Schmatz - Orchester" dirigieren soll. Die Klasse stellt sich im Halbkreis auf. Der/die Dirigent/in zeigt nacheinander auf MitschülerInnen, die anfangen sollen zu Schmatzen. So schwillt das Geräusch nach und nach an, bis alle beteiligt sind. Wenn der/die Dirigent/in die offenen Handflächen zu Fäusten macht, bedeutet das: "aufhören". Dann könnten alle stöhnen, weil sie von so viel Erdbeeressen Bauchschmerzen bekommen. Überlegt Euch eine Geste, mit der ihr dieses Geräusch anzeigen könnt. Mit der senkrecht gehaltenen Handfläche kann der/die Dirigent/in anzeigen, für wen das folgende Zeichen gilt: für alle, für eine bestimmte Person, oder für eine bestimmte Gruppe.



Aufgabenstellung 3

Überlegt Euch noch andere Handzeichen, z.B. für Lautstärke oder Tempo, die der/die Dirigent/in anzeigen könnte und probiert es aus. So können alle Schüler und Schülerinnen ihre persönliche Variante der Erdbeerszene dirigieren.

Vorschläge für Dirigier - Zeichen, wenn keine eigenen gefunden werden:

- Person oder Gruppe festlegen, die die folgende Anweisung ausführen soll: mit der Handfläche senkrecht anzeigen
- Start: eine Hand mit der Handfläche nach oben offen zeigen
- Stopp: eine Hand zu einer Faust machen
- Tempo: mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die linke Faust das gewünschte Tempo klopfen
- Laut bis leise: die Handflächen zur Seite weit auseinander bis ganz nah zusammen vor dem Körper

AUFGABE 3: Klangforschung im Klassenzimmer - Geräusch-Orchester dirigieren, Geräusche zu Bewegungsabläufen abspielen

Aufgabenstellung 1

Findet Euch in 2er oder 3er Gruppen zusammen und ermittelt gemeinsam 2 sehr unterschiedliche Geräusche, die ihr mit Gegenständen aus dem Klassenzimmer erzeugen könnt.

Z.B. Lineal an die Tischkante legen, mit einer Hand fest auf den Tisch drücken und mit der anderen den freiliegenden Teil in Schwingungen bringen. Oder mehrere Blei- oder Buntstifte in der offenen Handfläche vorsichtig hin-und-her rollen lassen.

Nehmt euch dafür 10 Minuten Zeit und stellt euch dann die gefundenen Geräusche gegenseitig vor.

Aufgabenstellung 2

Jede/r sucht sich jetzt eins von den vorgestellten Geräuschen aus und probiert ein wenig herum, was man noch damit machen kann. Wie man es laut und leise, schnell und langsam, oder ganz sanft spielen kann. Dann darf wieder jede/r einmal dirigieren wie beim Schmatz-Orchester.

AUFGABE 4: Bekannte Geräusche in neue Kontexte setzen

Material

entweder mit Aufnahmegerät und Abspielmöglichkeit oder mit Mikrofon und Verstärker

Aufgabenstellung

Nehmt eure erforschten Geräusche aus der Klassenraum-Klangforschung (AUFGABE 3) ca. drei bis maximal fünf Sekunden auf. Als Variante könnt ihr die Geräusche live produzieren und über ein Mikrofon verstärken. Gebt sie über eine Box oder Anlage wieder, so dass der Klang nicht aus der gleichen Richtung kommt, wo er erzeugt wird.

Immer eine Person geht nach vorn und macht pantomimisch eine Aktion aus dem Alltag vor, dazu soll dann eine andere Person ein passendes der aufgenommenen Geräuschen zur Bewegung abspielen, oder am Mikrofon live erzeugen.

Beispiele

Das Geräusch "Papiermüll zerknüllen" wird für Schritte einer gehenden Person benutzt.

Das "Öffnen einer Trinkflasche" wird für das Verdrehen von Augen verwendet. Versucht Bewegung und Geräusch gut aufeinander abzustimmen.

AUFGABE 5: Heldenmusik von zu Hause mitbringen. Heldenposen einnehmen

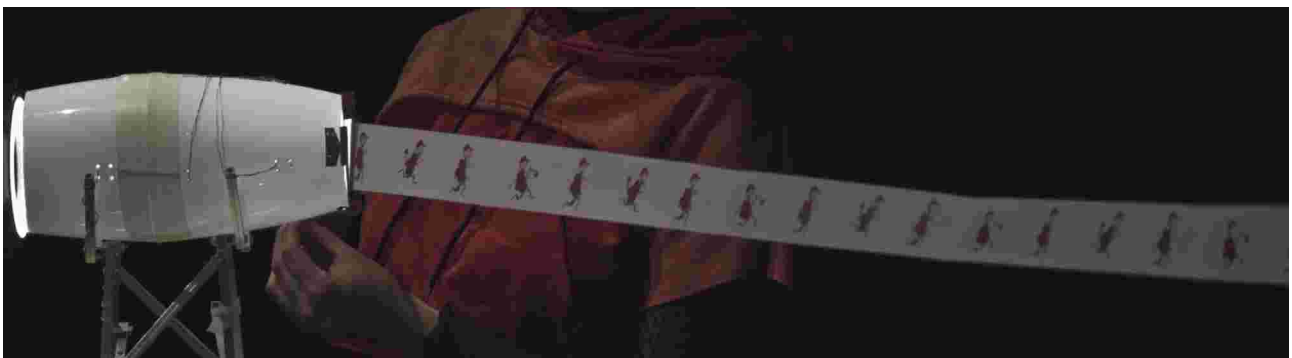
Material

Boxen oder eine kleine Anlage, um die mitgebrachte Musik abspielen zu können

Aufgabenstellung

Bringt von zu Haus eure Lieblings-Heldenmusik mit. Stellt sie Euch gegenseitig vor und versucht zusammen herauszufinden, warum diese Musik so heldenhaft klingt. Wie fühlt sich solche Musik an? Welche Instrumente werden verwendet? Wie klingt im Gegensatz Musik, die gar nicht für Held/innen gemacht ist?

Wählt per Handzeichen-Abstimmung den Titel aus, der Eurer Meinung nach am meisten nach einem/einer Held/in klingt. Spielt die Musik im Klassenzimmer laut ab und probiert dazu verschiedene Heldenposen aus. Zum Beispiel die Superman-Pose, Muskeln zeigen,... Ihr stellt euch im Kreis auf und immer eine Person geht in die Mitte und macht eine Pose vor, die die anderen dann nachahmen.



III. Physical Computing / Maschinen / Roboter-Bau

Wie baut man eigentlich so einen Roboter?

Im Stück gibt es mehrere Dinge, die sich wie von selbst bewegen. Fächer, die alleine auf und zu gehen; ein Lichtbaum, der wie verrückt wackelt; Flügel, die sich langsam heben und senken; eine Teekanne, die klappernd zum Leben erwacht und ein seltsames Roboterwesen, das selbstständig über die Bühne laufen und noch einiges mehr machen kann.

All diese Dinge wurden von unserem Elektronikbastler und Erfinder für verrückte Wesen - Sebastian - entwickelt. In seiner Werkstatt hat er uns das Rezept verraten, nach dem er solche belebten Objekte baut. Außerdem hat er uns eine Anleitung mitgegeben, wie ihr selbst einen einfachen Roboter bauen könnt. Probiert es mal aus!

BEISPIEL: Rezept für ein lebendes Objekt

1. Such dir ein spannendes Objekt

Nimm einen möglichst interessanten Küchengegenstand, ein Haushaltsgerät, eine alte Maschine oder etwas, das du auf dem Sperrmüll auf der Straße gefunden hast. Irgendetwas, dass du gerne zum Leben erwecken möchtest. Vielleicht eine Teekanne oder eine Schreibtischlampe?

2. Schau dir das Ding genau an

Wo kann man etwas bewegen, aufklappen, drehen, biegen oder öffnen. Alles was dazu führt, dass das Ding seine Form verändert ist gut. Du kannst dir auch vorstellen, das Ding wäre eine Puppe und du versuchst mit ihr zu spielen. Kann es vielleicht atmen, laufen, winken, taumeln oder sich im Kreis drehen? Vielleicht hat dein Objekt auch irgendwo Augen, aus denen es schauen kann. Oder einen Mund zum sprechen?

3. Überlege dir, was es bräuchte, damit das Objekt all diese Dinge von alleine tut

Für die meisten Bewegungen benutzt du am besten Motoren. Davon gibt es viele verschiedene Varianten. Zum Beispiel welche, die sich im Kreis drehen, schnell oder langsam. Mit diesen Motoren kann man Räder an ein Ding bauen und es von alleine fahren lassen.

Andere Motoren bewegen sich nur ein paar Zentimeter hoch und runter. Damit kann man zum Beispiel etwas winken lassen. Und es gibt Motoren, denen man genau sagen kann, wie weit sie sich in welche Richtung drehen sollen und wie lange das Ganze dauern soll. Wenn dein Objekt so etwas wie einen Kopf hat, kannst du damit steuern, wohin es schaut. Wenn dein Objekt leuchten soll, zum Beispiel aus den Augen, kannst du dafür kleine LED Lichter benutzen.

4. Wähle eine Stromversorgung für deine Motoren und Lichter aus

Alle Motoren und Lichter müssen mit Strom betrieben werden. Wichtig ist, dass man keinen Strom aus der Steckdose nimmt, weil es lebensgefährlich sein kann, damit zu experimentieren. Deswegen benutzt du am besten Batterien oder Akkus, die man wieder aufladen kann. Jeder Motor und jedes Licht braucht einen ganz bestimmten Strom, was meistens auf der Verpackung steht.

5. Mach die Aktionen deines Objekts noch spannender

Es ist schon sehr witzig, wenn zum Beispiel eine Teekanne ihren Deckel immer wieder von alleine auf und zu klappt, eine Schreibtischlampe sich von alleine dreht oder es aus einer Blumenvase heraus leuchtet. Aber noch interessanter wird es, wenn all das nur manchmal passiert, oder in einem bestimmten Rhythmus. Dann ist es, als würde die Teekanne sprechen, die Schreibtischlampe etwas suchen oder die Blumenvase blinzeln. So etwas kannst du mit Microcontrollern hinkriegen, wie zum Beispiel einem Arduino. Sie sind wie kleine Minicomputer, für

die du ein einfaches Computerprogramm schreibst. Das Ganze sorgt dann dafür, dass der Motor nur manchmal angeht oder das Licht in einem bestimmten Rhythmus leuchtet. Man braucht schon etwas Geduld, um zu lernen, wie man so einen Microcontroller benutzt und wie man ihn programmiert, aber wenn man es einmal beherrscht, ist es fast als könnte man damit zaubern.

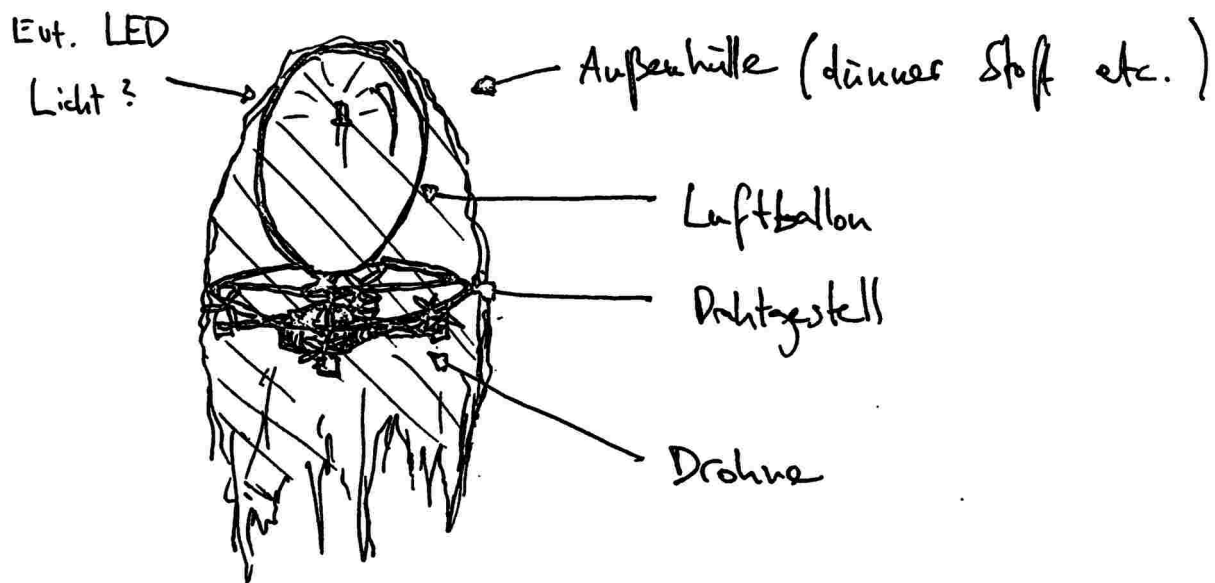
6. Bau dein lebendes Objekt zusammen

Jetzt werden die Motoren, Lichter, die Stromversorgung und vielleicht auch ein Microcontroller zusammengebaut. Du brauchst dazu Kabel, Schalter und Stecker. Auch das braucht einiges an Übung und Erfahrung.

Und schließlich baust du alle diese elektronischen Bestandteile in dein Objekt ein. Zum Beispiel in den Bauch der Teekanne oder in den Fuß der Schreibtischlampe. Du kannst all das verstecken, damit niemand es sieht und es eine Überraschung ist, wenn das Objekt zum Leben erwacht. Oder du baust es gut sichtbar an und dein Gegenstand wird zu einer Mischung aus Küchengerät und Roboter.

7. Fertig!

Jetzt funktioniert hoffentlich alles und dein lebendes Ding ist einsatzbereit. Tatsächlich gibt es oft noch irgendwo einen Fehler und du musst herausfinden, was noch zu verbessern oder zu reparieren ist. So ist das mit lebenden Dingen: Sie sind kompliziert zu verstehen, werden ab und zu mal krank oder haben einfach ihren eigenen Willen. Aber um so glücklicher wird es dich machen, wenn es dann doch irgendwann geht. Viel Glück!



AUFGABE 1: Skizzenroboter

Wenn ihr das REZEPT gelesen habt, werdet ihr festgestellt haben, dass man dafür einiges über Elektronik und Programmierung wissen muss. Nicht ganz einfach also.

Aber eines der Dinge, mit denen unserer Bastler Sebastian immer startet, könnt ihr garantiert auch – Zeichnen! Denn nur wenn man ein genaues Bild davon hat, was der Roboter oder die Maschine können sollen, kann das ganze wirklich gelingen. Und das Beste ist, beim zeichnen und entwerfen sind einem überhaupt keine Grenzen gesetzt. Ihr dürft erst alles malen, was euch in den Sinn kommt, euch die verrücktesten Dinge überlegen. Bauen kann sie ja dann jemand anderes...

Material

Stift und Papier

Aufgabenstellung und zu beachten

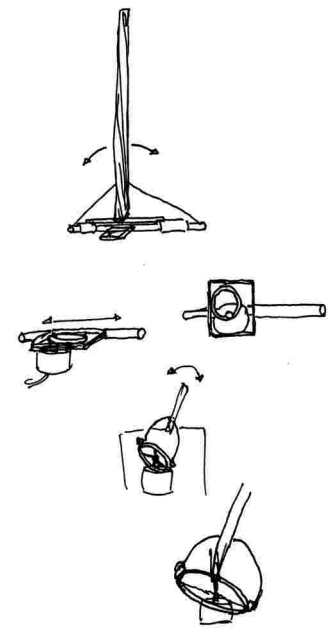
1. Was soll euer Roboter können? Kann er laufen, sich drehen, auf- und zuklappen, etwas anheben, tanzen, sprechen? Ihr könnt kleine Pfeilen malen, damit man versteht, wo sich was bewegt.

2. Aus welchem Material soll das Ding sein, das ihr plant? Holz, Metall, Plastik oder etwas ganz anderes?

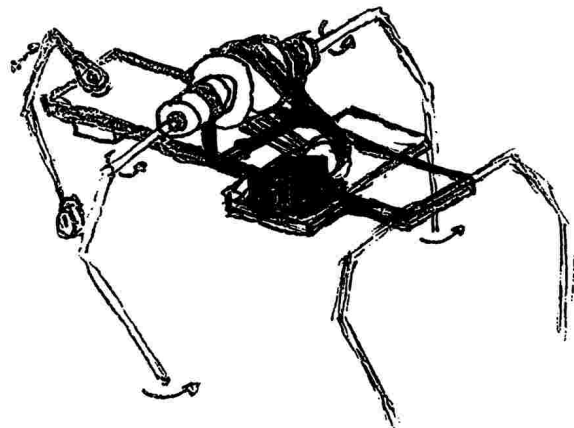
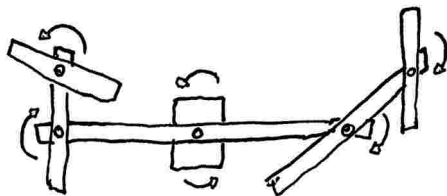
3. Könnt ihr euren Roboter aus verschiedenen Blickrichtungen malen – von vorne, von hinten, von oben?

4. Welche Größe hat eurer Roboter oder eure Maschine? Vielleicht schreibt ihr die Maßzahlen an die Skizze?

5. Gibt es ein paar Details, die besonders wichtig sind? Malt ein paar davon nochmal extra groß, damit klar ist, wie sie genau funktionieren. Als würde man mit einer Lupe auf die besonders wichtigen Stellen schauen.



Wenn ihr fertig seid, zeigt euch eure Entwürfe gegenseitig. Können die anderen erkennen, wie euer Roboter oder eure Maschine genau funktionieren? Haben sie Ideen, wie es noch besser gehen könnte? Was ist noch nicht ganz verständlich an eurer Zeichnung, könnt ihr noch etwas verbessern?



AUFGABE 2:

Bastelanleitung Bürsten-Roboter

Roboter zeichnen und entwerfen kann tatsächlich sehr viel Spaß machen. Aber vielleicht seid ihr mittlerweile solche Bastlerfans und Erfinder*innen geworden, dass ihr es jetzt auch in die Tat umsetzen wollt. Wir haben hier eine einfache Bauanleitung, mit der ihr euren ersten eigenen Roboter bauen könnt.

Material

- eine Bürste (zum Beispiel eine, die man zum Schuhe putzen verwendet)
- Motor (einen kleinen DC Motor, die gibt es in Elektronik Fachgeschäften)
- Mutter (eine einfache Schraubenmutter oder einen anderes kleines Metallstück)
- 9V Batterie
- Klemme für 9V Block (das ist eine Klemme, die man direkt auf die Batterie stecken kann)
- Schalter (ein einfacher An/Aus Schalter, auch aus einem Elektronikgeschäft)
- Heißklebepistole
- zwei kurzes Stück Kabel

Aufgabenstellung

Klebt mit der Heißklebe die Mutter an die Achse vom Motor. Am besten vorne an die Spitze. Wenn der Motor sich dreht erzeugt das Gewicht der Mutter eine Unwucht und ihr habt einen Vibrationsmotor.

Verbindet ein Kabel der Klemme für die 9V Batterie mit dem Schalter. Die andere Seite des Schalters verbindet ihr mit einem Stück Kabel; dieses Kabel wiederum mit der einen Seite des Motors. Das zweite Kabel der Klemme verbindet ihr mit dem zweiten Pol des Motors.

Klebt den Motor an das eine Ende oben auf die Bürste. Die 9V Batterie an die andere Seite. Jetzt müsst ihr nur noch die Klemme an die Batterie aufstecken und den Schalter anmachen!

Wer das nochmal genauer sehen möchte, kann sich dieses Video ab Minute 2:08 anschauen:
<https://www.youtube.com/watch?v=Rb12glkZUMU>

Und? Funktioniert eurer Bürstenroboter? Er sollte, wenn ihr den Schalter an macht, wie verrückt über den Boden rasen. Euer erster selbstgebauter Roboter!



Sekundärtexte

Hieronymus Bosch

* ca. 1450 in 's-Hertogenbosch

† 9. August 1516 in 's-Hertogenbosch begraben

war niederländischer Maler des ausgehenden Mittelalters an der Schwelle zur Neuzeit. Er gilt als Vorreiter der satirischen Sittenmalerei und Landschaftsmalerei. Seine rätselhaften Werke zeigen eine grotesk-visionäre Welt voll mit metaphorisch-religiösen Bezügen. Bosch beschäftigten Themen wie das Jüngste Gericht, die Höllenstrafen, die Todsünden und die Versuchungen, denen der sündhafte Mensch ausgesetzt ist. Zu seinen Meisterwerken gehören „Der Garten der Lüste“, „Die Sieben Todsünden“ und „Die Versuchung des heiligen Antonius“.

Stationen eines Künstlerlebens

Bosch wurde um 1450 in der Übergangsepoche vom Mittelalter zur Renaissance als JHERONIMUS VAN AKEN in 's-Hertogenbosch geboren, einer zur damaligen Zeit wohlhabenden Provinzstadt in Brabant, nahe der heutigen holländisch-belgischen Grenze. Er entstammte einer vielköpfigen Malerfamilie und verwendete wie damals üblich den Namen seiner Heimatstadt als Signatur.

Im Jahre 1478 heiratete Bosch die wohlhabende Patriziertochter Aleyt Goyaert van de Mervenne, die neben ihrem Vermögen auch ein dem Herzogtum Brabant unterstehendes Lehngut bei Oirschot mit in die Ehe einbrachte.

Stilistische Entwicklung

In den urkundlichen Quellen taucht der Name Hieronymus Bosch erstmalig im Jahre 1481 auf. Fern der großen bedeutenden Zentren der altniederländischen Schule führte H. Bosch in 's-Hertogenbosch ein geordnetes Leben als geachteter, in römisch-katholischem Glauben verwurzelter Künstler.

Neben den Lehrjahren in der Werkstatt seines Vaters und Großvaters prägte ihn sicherlich die Fülle künstlerischer Kräfte, die sich mit dem 1424 begonnenen Neubau der Stadtkirche in 's-Hertogenbosch einfanden.

H. Bosch kannte sich mit der älteren Buchmalerei aus. Buchdruck und Kupferstich zeigten ihm zudem neue Darstellungsformen auf, und wiesen ihm den Weg zu einem von der herkömmlichen, kirchlichen Aufgabenstellung unabhängigen Tätigkeitsfeld.

In keiner Weise festgelegt entwickelte H. Bosch eine völlig neue Art der Formensprache und ging zu einer freieren und flüchtigeren Malweise über. Wie kein anderer Künstler schuf er phantastische Landschaften und höllische Angstvisionen. Tod, Jüngstes Gericht, Himmel und Hölle sind Themen, die den niederländischen Künstler vornehmlich beschäftigten.

Seine religiösen Motive stattete er meist mit phantastischen, grotesk-satirischen Visionen aus. Er widmete sich der Darstellung moralischer Allegorien, bildlicher Illustrationen der Vorstellungen vom Wesen der Menschen und Abbildungen der damals für real existierend gehaltenen Dämonen und Geistern. In seinen mit einer Vielfalt an Personen und merkwürdigen Gestalten bevölkerten Bildern finden sich Anspielungen auf Astrologie, Alchemie, Hexenglauben und Mystik.

Voller Satire und Ironie zeigte er den Menschen von seinen guten, vor allem aber von seinen schlechten Seiten. Denjenigen, die ihr Leben Gott weihen, prophezeite er das Paradies. Den Übrigen die Verdammnis. H. Bosch stellte den Menschen meist als von Torheiten geplagte,

lasterhafte und grausame Kreatur dar. Er prangerte das sittenlose Leben des Volkes ebenso an wie die Maßlosigkeit des Adels oder die Scheinheiligkeit des Klerus.

H. Bosch war ein Meister in der Wiedergabe von Gestik und Mimik. Ein wichtiges Element in seinen Werken ist auch die Hintergrundlandschaft, die oftmals in ein merkwürdig helles Licht getaucht scheint und als Stimmungsträger dient. Der Künstler arbeitete in der sogenannten Alla-Prima-Technik, bei der die Motive ohne Vorarbeiten und Untermalung in einem einzigen Arbeitsgang direkt auf die Leinwand gemalt wurden.

Eine zeitliche Einordnung seiner Werke ist schwierig, da H. Bosch seine Bilder nicht datierte. Viele der Tafelbilder, die seine Signatur tragen, stammen möglicherweise von späteren Malern. Eine Beschreibung zahlreicher Arbeiten BOSCHs durch den spanischen Adligen Don Felipe Guevara, bildet heute eine der wichtigsten Quellen, um seine Gemälde von Imitationen abzugrenzen.

Seine Werke

Im Jahre 1486 ließ sich H. Bosch in die Liste der religiösen Liebfrauen-Bruderschaftereintragen und wurde nach zwei Jahren in den Vorstand dieser Gesellschaft berufen. Noch im gleichen Jahr lud er seine Mitbrüder zu dem alljährlich von der Bruderschaft gehaltenen „Schwanenmahl“ in sein Haus ein, was darauf schließen lässt, dass er bei seinen Mitbürgern ein hohes Ansehen genoss.

Die Liebfrauen-Bruderschaft gab bei ihm verschiedene Kunstwerke in Auftrag, so führte BOSCH schon 1480 die Arbeit an zwei Altarbildern zu Ende, an denen bereits sein Vater gewirkt hatte. Zwischen 1488 und 1492 bemalte er die Flügel des Hauptaltars der Bruderschaft in Sint Jan, und entwarf kurze Zeit später neue Glasfenster für die Kapelle.

Neben zahlreichen kirchlichen Aufträgen fertigte H. Bosch einige Arbeiten für vornehme Häuser an. Für den Herzog von Burgund, Philipp den Schönen, malte er beispielsweise im Jahre 1504 ein großes Altarbild, dessen Verbleib unbekannt ist. Auch Margarete von Österreich, die Statthalterin der Niederlande, und König Philip II. von Spanien zählten zu seinen Kunden.

Zu den bedeutendsten und bekanntesten Werken von Hieronymus Bosch zählen:

- Anbetung der Könige (Museum of Art, Philadelphia)
- Antoniusaltar (Museu Nacional de Arte Antiga, Lissabon)
- Das Narrenschiff (Louvre, Paris)
- Das Weltgericht (Gemäldegalerie, Wien)
- Der büßende Hieronymus (Musée des Beaux-Arts, Gent)
- Der Garten der Lüste (Prado, Madrid)
- Der Heuwagen (Prado, Madrid)
- Die Sieben Todsünden (Real Monasterio, Madrid)
- Die Versuchung des Hl. Antonius (Prado, Madrid)
- Dörnenkrönung (National Gallery, London)
- Ecce Homo (Städelsches Kunstinstitut, Frankfurt)
- Eremiten-Triptychon (Palazzo Ducale, Venedig)
- Johannes der Evangelist auf Patmos (Gemäldegalerie, Berlin)
- Schaustellung Christi vor dem Volke (Städelsches Kunstinstitut, Frankfurt a.M.)

H. Bosch starb als hoch angesehener Mann. Er wurde am 9. August 1516 ausgesegnet und in seiner Geburtsstadt s´Hertogenbosch beigesetzt.

Quelle: <https://www.lernhelfer.de/schuelerlexikon/kunst/artikel/hieronymus-bosch>

Hieronymus Bosch

„Lustgärtner, Höllenforscher“

Zeit Online

18. Februar 2016, von *Benedikt Erenz*

<https://www.zeit.de/2016/09/hieronymus-bosch-bilder-niederlande-gemaelde-s-hertogenbosch>

„Zauberbaum und Höllenfeuer“

Zeit Online

14. April 2016, Rezension zu dem Bilderbuch „Hieronymus“ von *Benedikt Erenz*

<https://www.zeit.de/2016/16/hieronymus-the-tjong-khing-kinderbuch>

„Im verbotenen Tal des Hieronymus Bosch“

Frankfurter Allgemeine (faz.net)

04.05.2016, Rezension zu dem Bilderbuch von *Thé Tjong-Khing*, von *Andreas Platthaus*

<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/kinderbuch/hieronymus-bosch-im-bilderbuch-von-the-tjong-khing-14117703.html>

Impressum:

Redaktion: pulk fiktion
Texte und Übungen: pulk fiktion
Bilder: Therese Schuleit, Finn Cam, Ria Papadopoulou
oder rechtefreie Webbilder

Adamsstraße 67, 51063 Köln
www.pulk-fiktion.de
schulen@pulk-fiktion.de