

Einen Kopf modellieren – Bildschema und plastisches Schema (Marleen Salzer)



Fotos (4): Marleen Salzer

- 1a – b** | Schülerarbeiten (Kl. 7)
Kopfplastiken, Ton (aus dem Unterricht von Marleen Salzer)
- a** | Erstlingswerk: Scheibenkopf Vorderseite
 - b** | Erstlingswerk: Scheibenkopf Seite
 - c** | Erstlingswerk: Scheibenkopf
 - d** | Ausgeformte Kopfform nach mehrstündigem Unterricht

Ist ein Kopf eine Scheibe, sind Augen Mandelformen mit einem Punkt in der Mitte? Ist die Nase eine Wurst, der Mund eine gebogene Linie?

Im plastischen Formen ungeübte Menschen, die das erste Mal einen Kopf formen, stellen ihn meist als Scheibe dar, weil sie diese „flache“ Vorstellung im Zeichnen und Malen entwickelt haben (Abb. **1a – c**).

Das „Bildschema“ des Kopfes und das „plastische Schema“ unterscheiden sich aber. Als plastisches Schema scheint eine Kugel ein vernünftiger Vorschlag zu sein, aber auch das ist ein Irrtum. Während die Abbildungen **1a – c** „Erstlingswerke“ sind, zeigt Abbildung **1d** die Arbeit einer Schülerin, die zunächst den „Scheibenkopf“ geformt hatte (vgl. Abb. **1a – c**), aber dann ausführlichen Unterricht in plastischem Gestalten genossen hat (mehrere Doppelstunden). Welch ein Unterschied! Das ist eine echte Plastik! Wie ist die Schülerin zu diesem Können gekommen?

Einen Kopf modellieren – Vorgehen in Schritten: geometrisch-schematisierender Bozzetto (Marleen Salzer)



Fotos (6): Marleen Salzer

2a–f | Demonstrationsmodell: Bozzetto zur Kopfform (aus dem Unterricht von Marleen Salzer)

Aus einfachen Formen wird hier in einem klar nachvollziehbaren Werkprozess der Modell-Bozzetto einer Kopfplastik zusammengesetzt (Abb. 2a–f).

Obwohl die Formen grob schematisierend sind, ist das Ergebnis verblüffend: Der Aufbau einer Kopfplastik wird hier so verdeutlicht, dass sich das Schema tief in der Vorstellung verankert.

Die Schematisierung beruht nur sehr entfernt auf anatomischen Gegebenheiten, sie entspringt eher aus der Logik des plastischen Formens selbst. Genau diese Art der Schematisierung ist für die didaktische Strukturierung plastischer Formprozesse sinnvoll: nicht um das Gestalten zu regeln und einzuengen, sondern um es zu befreien für individuelle Beobachtungs- und Formgebungsprozesse.

Einen Kopf modellieren – Vorgehen in Schritten: originalgroße Grobform (Marleen Salzer)



Fotos (3): Marleen Salzer

3a-c | Demonstrationsmodell: Bozzetto der Kopfform
(aus dem Unterricht von Marleen Salzer)

Nach der Klärung der groben Formvorstellungen wird die Form aus Schulter, Hals und Schädel auf einem stützenden Innenstab aus Metall aufgebaut und verbunden.

Nun wird – im Blick auf ein lebendes Modell – der Kopf langsam konkreter ausgeführt: Haare und Gesicht werden durch eine klare Linie getrennt. Das ist eine ganz wichtige Grundmaßnahme, denn sie hilft, den Kopf als Masse zu sehen und nicht das Gesicht als Scheibe.

Einen Kopf modellieren – Vorgehen in Schritten: erste Schritte zum Detail (Marleen Salzer)



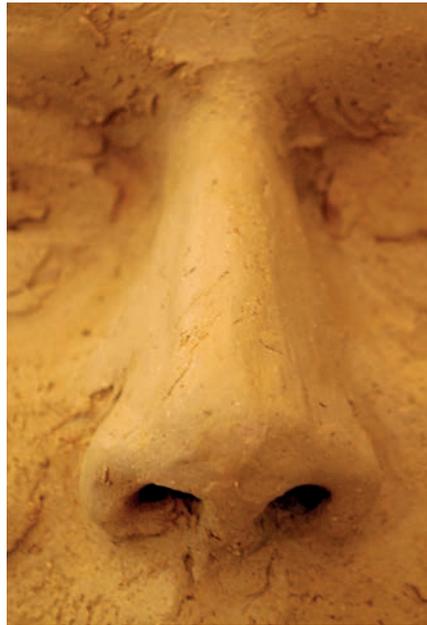
Fotos (2): Marleen Salzer

4a u. b | Schülerarbeiten (Kl. 7)
Gestalten einer Kopfform (aus dem Unterricht von Marleen Salzer)

Im nächsten Schritt werden Ohren, Augen, Mund und Nase gemäß dem Proportionsschema skizziert, in ihren Lagebeziehungen genau überprüft, sodann aufgesetzt oder eingegraben. Dann hat der Kopf schon Form angenommen.

Es wird immer „rundum“ gearbeitet (Drehsockel könnten arbeitserleichternd sein). Wichtig ist, die Haare – je nach Frisur – als Masse zu verstehen und dann auch mit geeigneten Strukturen zu bearbeiten, ohne sie allzusehr abzutrennen. Der Zopf (Abb. **4b**) schafft eine plastische Verbindung zwischen dem Hinterkopf und der Schulter.

Einen Kopf modellieren – Details: die Nase (Marleen Salzer)

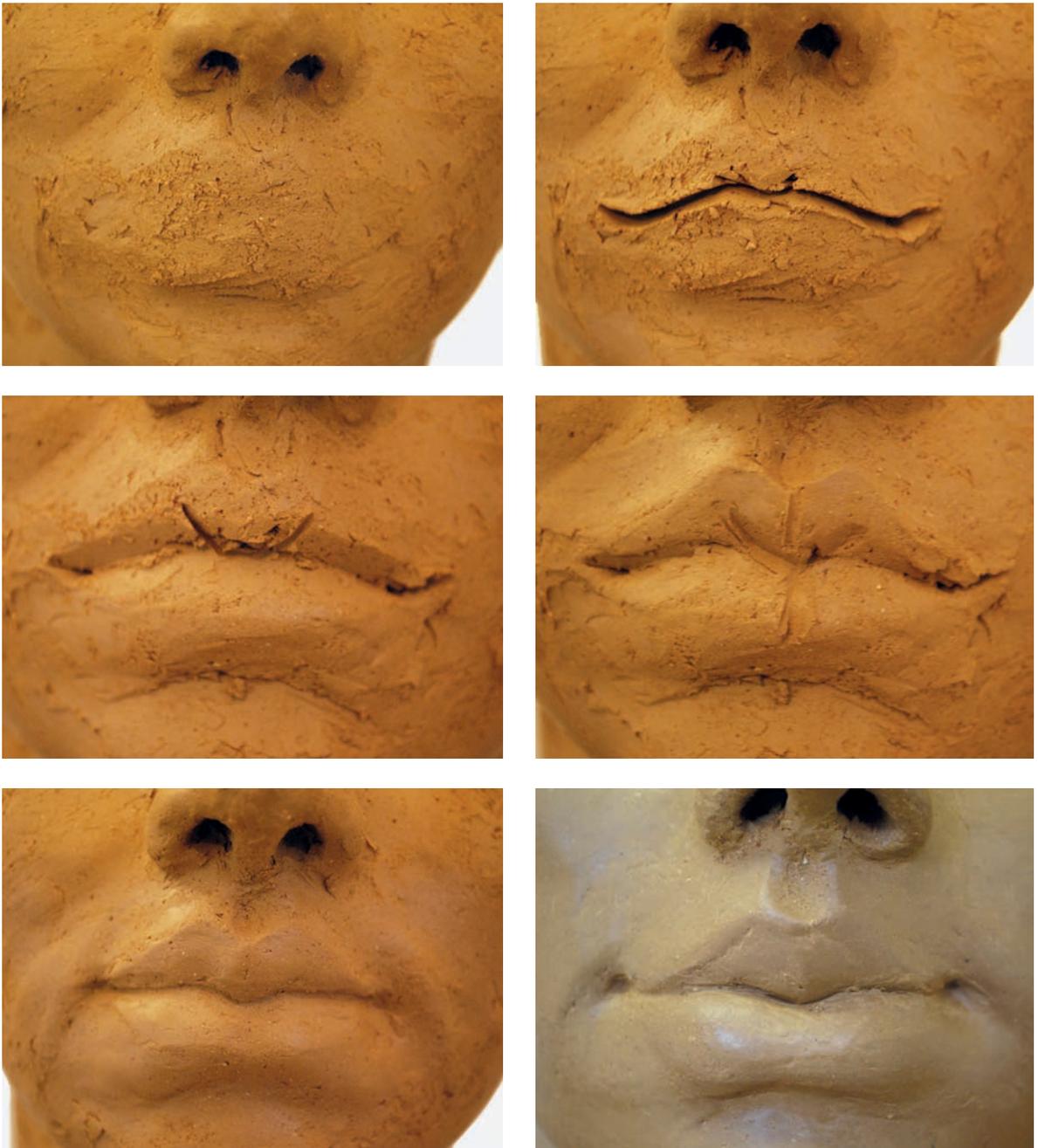


Fotos (4): Marleen Salzer

5a–d | Demonstrationsfotos zur plastischen Gestaltung einer Nase (aus dem Unterricht von Marleen Salzer)

Die Nase ist zuerst als Grobform zu denken – und zwar von vorn und alternierend auch im Profil. Wichtig sind die Winkel und die Stellung zu Auge und Mund. Wenn die Grobform da ist, ist das Gelingen nur eine Frage der Geduld.

Einen Kopf modellieren – Details: der Mund (Marleen Salzer)



Fotos: 6): Marleen Salzer

6a–f | Demonstrationsfotos zur plastischen Gestaltung eines Mundes (aus dem Unterricht von Marleen Salzer)

Sich einen Mund plastisch vorzustellen, ist besonders schwer, denn allzu beharrlich sind die uns vertrauten Schemata des „Strichs“ und des „Lächelns“.

Geht man aber mit klaren Vorstellungshilfen vor, fällt es einem „wie Schuppen von den Augen“: Ein Wülstchen hier, ein Einschnitt da, ein wenig Feinarbeit mit dem spitzen Modellierholz ...

Der Mund ist weit mehr als Ober- und Unterlippe; ihn als „Greiforgan“ zu verstehen, ist ein wichtiger Hinweis. Allein das Wort „Greiforgan“ vermag es, unsere Vorstellung von einem Mund neu zu ordnen!

Einen Kopf modellieren – technischer Abschluss (Marleen Salzer)



Fotos (3): Marleen Salzer

7 a – c | Demonstrationsfotos zur plastischen Gestaltung eines Kopfes (aus dem Unterricht von Marleen Salzer)

Die hier gezeigten Köpfe wurden massiv modelliert, etwa in Lebensgröße (Material: Steinzeugton, mit 25% Schamotte versetzt, 0–0,5 mm Korngröße – eine größere Körnung stört manchmal beim Ausarbeiten von Details).

Da die Köpfe massiv aufgebaut werden, gibt es keine Statikprobleme wie bei der Hohlplastik.

Um den Kopf brennfertig zu machen, muss er ausgehöhlt werden: Man schneidet ihn mit einem Draht entlang einer imaginären Hutkrempe schräg durch, dann höhlt man die Hälften aus (den Hals bis zum Boden!) und danach setzt man sie mit Schlicker wieder zusammen. Die Naht lässt sich gut verspachteln.

Vor dem Brand (Brenntemperatur 1220 °C) muss die Plastik mehrere Wochen lang gut durchtrocknen (vgl. MATERIAL II, 5, S. 35 f.).