



# **SCHRIFT**

## **ASPEKTE EINER KULTURTECHNIK**



Erarbeitet vom Arbeitskreis Kunstportal 2019  
Leitung Cornelia Kolb-Knauer, ISB  
Mitglieder des Arbeitskreises:  
Ursula Bonner, Marlene Büttel, Claudia Weidmann

**Herausgeber:**  
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

**Anschrift:**  
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung  
Abteilung Realschule  
Schellingstr. 155  
80797 München  
Tel.: 089 2170-2375  
Fax: 089 2170-2813  
Internet: [www.isb.bayern.de](http://www.isb.bayern.de)

## DIE UNTERSCHIEDUNG VON SCHRIFT UND BILD

### **Schrift und Bild als unterschiedliche Kulturträger**

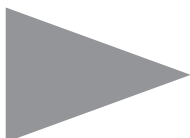
„Während der Begriff des Schreibens und der Schrift eine Beziehung zur Sprache beinhaltet, drückt sich in Bildern etwas anderes aus, nämlich eine Beziehung zur Gedankenwelt des Menschen, ohne dass Sprache beteiligt ist. Diese Unterscheidung ist keine bloße Spitzfindigkeit, sondern sie ist erforderlich, um den Blick dafür zu öffnen, dass die bildhafte Darstellung einerseits und die Schrift andererseits zwei unterschiedliche Kulturträger mit eigenem Gewicht sind.“  
(Haarmann, Harald, Universalgeschichte der Schrift, Frankfurt am Main 1990, S.22)

### **Vermittlung von Information**

In der Menschheitsgeschichte entwickeln sich verschiedene Schlüsseltechniken, um Informationen festzuhalten:

- Bildtechnik
- Symboltechnik
- Schriftsysteme

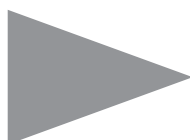
Während Bild- und Symboltechnik seit der Vorgeschichte nachgewiesen sind, lässt sich die Entwicklung von Schriftsystemen als Kulturträger mit dem Aufkommen der großen Hochkulturen der Menschheit beobachten (z. B. Mesopotamien, Ägypten, China).



**Erstelle aus einem Bereich deiner Wahl (z. B. Sport, Musik) ein Veranstaltungsplakat. Nutze dabei unterschiedliche Elemente (Bilder, Symbole und Schriftzeichen) und achte auf eine klare Information.**

## KOMMUNIKATIONSMEDIUM **BILD**

<b>Definition</b>	Bilder sind ein „kulturelles Ausdrucksmittel, deren Kapazität, Informationen zu fixieren, kaum überschätzt werden kann“. (Haarmann, s. o. S. 24).
<b>Bedeutung von Bildern als Informationsmedium</b>	Wir kommunizieren häufig durch Bilder. Sie können Schrift ersetzen oder ergänzen. Sie finden sich auf allen Kontinenten und bei allen Kulturen. Bilder sind nicht an Sprache gebunden. So werden sie auch von Menschen verstanden, die einer Schrift nicht mächtig sind und/oder nicht lesen können. Indem Bilder oder Bildsymbole (z. B. das Sonnenrad) planvoll aneinandergereiht werden, stellen sie sinnvolle Zusammenhänge her. In einer digitalen Welt spielen Bilder (z. B. Emojis, Fotos, Videos) eine zunehmend große Rolle.
<b>Bilder in verschiedenen Epochen und Kulturen</b>	Bilder als Informationsträger kommen in allen Kulturen vor. Die frühesten Felsenbilder werden auf 30 000 v. Chr. datiert und finden sich z. B. in Höhlen, an Felswänden, auf Steinen, Knochen, später auch auf Metallgegenständen. Bilder findet man auf Tierhäuten der Indianer Nord- und Südamerikas, den Faltbüchern der Azteken ebenso wie auf skandinavischen Bildsteinen der Wikinger (7. bis 12. Jh.) oder dem normannischen Teppich von Bayeux (um 1100). Sie zeigen meist die Abläufe der Jahreszeiten (z. B. Stand der Gestirne, Ernte, Jagd), Tiere (z. B. Fische, Hirsche, Mammuts), mythologische Gestalten und Szenen sowie religiöse oder rituelle Handlungen. Auch Bildergeschichten bestehen teilweise ausschließlich aus Bildern, soweit sie nicht in der Art von Comics mit Texten ergänzt werden. Moderne Gebrauchsanweisungen und Bauanleitungen werden durch aussagekräftige Bilder ergänzt.
<b>Beispiele</b>	<b>Höhlenzeichnung, z. B. Höhle von Lascaux, ca. 17 000 v. Chr.</b> <b>Felsbild, z. B. in Valcamonica, zwischen 6000 v. Chr. und 800 v. Chr.</b> <b>Teppich von Bayeux, 11. Jh.</b> <b>aztekisches Faltbuch, z. B. der Borbonicus-Codex der Azteken, 16. Jh.</b> <b>moderne Bildergeschichte</b> <b>Gebrauchsanweisung/Bauanleitung</b>



Informiere dich über die Felsbilder in der Höhle von Lascaux. Notiere wichtige Daten und skizziere typische Tierdarstellungen. Diese Darstellungen erzählen Geschichten. Übersetze sie in Emojis: Die Männer gehen früh am Morgen auf die Jagd. Hirsche, Hasen, Rehe, Wildschweine und andere Tiere werden erlegt. Die Frauen sammeln Früchte und bereiten Speisen zu. Die Kinder spielen im Sand. Abends am Feuer wird das Fleisch gebraten und die ganze Sippe feiert ein Fest.

## zum Beispiel: DIE ALTINDIANISCHEN FALTBÜCHER

### Beschreibung

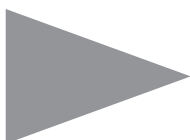
Mixtecapan - Leute aus dem Wolkenland- oder Mixtecatl - Wolkenvolk, so nannte sich ein altes mexikanisches Indianervolk. Je nach dem Dialekt ihres Landstrichs bezeichneten sie sich auch als „Volk am Ort des Regengottes“. Als die spanischen Eroberer das Aztekenreich um 1520 besiegten, war dieses Indianervolk eines der größten im südlichen Mexiko.

Die Anfänge ihrer Kultur reichen bis ins 7. Jahrhundert zurück. Weltberühmt sind die Bilderhandschriften dieses Volkes, in ein Faltbuch aus Hirschleder gezeichnet. Es gibt in diesen sog. Codices (Codex = handgeschrieben Buch) nur Bildzeichen wie Ideogramme (Zeichen, das für einen Begriff steht, z. B. das Zeichen „&“) und Piktogramme (Zeichen, das als vereinfachte Abbildung eines konkreten Dings eine Information vermittelt). Sie erzählen in den Bildern von ihrer Geschichte, ihren Gottheiten und Sagen und zeichnen auch ihren Kalender auf.

### Beispiele

Beispiele dieser Bilderhandschriften findet man unter dem Stichwort **Mixtec codices**, z. B. der **Codex Zouche - Nuttall** aus dem 14. Jh. Eine originalgetreue Abbildung befindet sich im Britischen Museum, London.

Ein **Codex der Azteken** ist der sog. **Borbonicus**, von dem eine Abbildung im Nationalen Museum für Anthropologie von Mexiko aufbewahrt wird. Er entstand um 1520 und ist auf einem einzelnen Blatt aufgezeichnet, das dann gefaltet wurde wie eine Ziehharmonika.



Informiere dich über die Bildzeichen der altindianischen Völker.

Zeichne eine Schatzkarte und verwende ausschließlich Bildzeichen, um den Weg zum Schatz geheimnisvoll zu gestalten.

Gestalte deine Schatzkarte als Faltbuch. Benutze z. B. Tee, um deine Schatzkarte alt aussehen zu lassen, auch Zerknittern oder Anreißen sind erlaubt.

## zum Beispiel: DER TEPPICH VON BAYEUX

### **Beschreibung**

Der Wandbehang (68m x 52cm, Wollstickerei auf Leinen) gehört als eines der bemerkenswertesten Bilddenkmäler des Mittelalters zum UNESCO-Weltkulturerbe und ist heute im Musée de la Tapisserie in Bayeux ausgestellt.

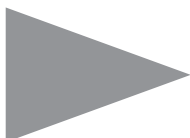
Er wurde wohl in etwa 10 Jahren Arbeitszeit zwischen 1066 und 1077 für die damals neu gebaute Kathedrale von Bayeux von Nonnen angefertigt.

Der Bildteppich von Bayeux erzählt eine Geschichte. In 58 Einzelszenen wird gezeigt, wie es Wilhelm dem Eroberer 1066 gelang, England zu erobern. Die detaillierten Darstellungen geben Hinweise auf viele Aspekte mittelalterlichen Lebens. Lateinische Inschriften erklären die Bilder zusätzlich.

In den Bildern sind typische Gestaltungsmerkmale mittelalterlicher Kunst zu finden: Entsprechend der Bedeutungsperspektive werden wichtige Personen groß, weniger wichtige klein dargestellt,

Die Körpersprache zeigt das Wesentliche, z. B. die Gestik der Hände, eine gebückte oder aufrechte Haltung und die Blickrichtung der Figuren.

Es wird auf naturgetreue Darstellungen verzichtet zugunsten der Betonung der Bildaussage oder Erzählung.



**Füge eine Abbildung des Teppichs von Bayeux ein. Zeichne eine Figur, die dich besonders interessiert und gut zu den Darstellungen auf dem Teppich passt auf ein weiteres Blatt, evtl. vergrößert. Benutze dazu Farbstifte.**

## zum Beispiel: GEBRAUCHSANWEISUNG

### Beschreibung

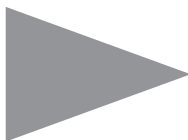
„Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“. Dieser Satz gilt auch für Gebrauchsanweisungen, die nur aus Bildern bestehen.

Gebrauchsanweisungen, z. B. zur Montage von Möbelbauteilen, zur Reparatur oder Wartung von Maschinen oder für die Benutzung von Automaten, nutzen häufig Bilder, weil man diese schneller überblickt und versteht, als wenn man alles ausformuliert lesen müsste. Damit ist der Nutzer auch unabhängig vom Verständnis der Sprache, zumal in manchen Bereichen eine Fachsprache beherrscht werden müsste.

Eine gut verständliche Gebrauchsanweisung herzustellen, ist allerdings nicht einfach. Die Bilder, ob Grafiken oder Fotos, müssen eindeutig und auf das Wesentliche konzentriert sein. Deshalb gibt es grafische Büros, die sich darauf spezialisiert haben, solche Anweisungen zu verfassen.

### Beispiele

Reinigungsanleitung einer Kaffeemaschine  
Sicherheitshinweise im Flugzeug zum Gebrauch der Schwimmweste  
Anleitung für Kochen, Backen u. a. Schritt für Schritt mit Bildern  
Montageanleitung von Möbelhäusern



**Aufgabe 1: Stelle diese Anweisung als Skizze dar:**

Sie benötigen für die Montage des Regals einen Hammer und einen Schraubenzieher. Legen Sie die linke Seitenwand so auf den Boden, dass die vorgebohrten Löcher nach oben zeigen. Klopfen Sie die beiliegenden Holzdübel vorsichtig in die vorgebohrten Löcher.

**Aufgabe 2: Stelle eine Gebrauchsanweisung her:**

„Erkläre“ den Gebrauch eines Getränkeautomaten in fünf Einzelbildern (Fotos). Benutze dazu dein Handy. Stelle die Fotos so zusammen, dass auch einem „Unkundigen“ die Benutzung des Automaten gelingt.

## DAS PIKTOGRAMM ALS MITTEL DER KOMMUNIKATION

### **Piktogramm**

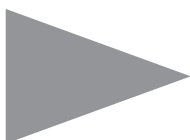
Ein Piktogramm (Darstellung eines Gegenstands) ist ein vereinfachtes Bild für ein Objekt oder eine Figur, z. B. zeigt das Verkehrszeichen für Rad- und Fußwege ein stark vereinfachtes Fahrrad sowie eine stilisierte Darstellung einer Frau mit Kind. Piktogramme sind gleichzeitig mit der Schrift aufgetreten und eine noch heute gebräuchliche Kommunikationsart, die universell verstanden wird. Auch Icons, die im Webdesign gebräuchlich sind, sind Piktogramme.

### **Ideogramm**

Im Gegensatz dazu bildet ein Ideogramm (wörtliche Darstellung einer Idee) eigentlich nicht abbildbare Begriffe ab, z. B. Luft oder Hitze. Auch Eigenschaften wie „heiß“, „kalt“ oder „schnell“ werden im Ideogramm dargestellt. Ein Beispiel dafür ist das Verkehrszeichen für Sackgasse. Ideogramme müssen eher assoziativ „gelesen“ werden, so kann ein Fuß oder ein Bein für die Aussage „gehen“ benutzt werden.

### **Gestaltungskriterien für Piktogramme**

Piktogramme sind universell - unabhängig von der jeweiligen Kultur - verständlich. Sie verwenden keinerlei Text, nur das Wichtigste wird dargestellt. Der Grundsatz der starken Vereinfachung gilt auch für die Form. Die Gestaltung ist flächig und nutzt starke Kontraste zwischen Zeichen und Hintergrund.



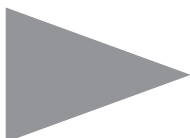
**Betrachte Icons und leite Gestaltungskriterien ab. Erstelle Icons für alle Unterrichtsfächer. Diese Aufgabe kann manuell oder digital bearbeitet werden.**

**Betrachte die Piktogramme von Otl Aicher zu den Olympischen Spielen 1972 in München und leite wichtige Gestaltungsmerkmale ab. Schreibe sie auf.**



## KOMMUNIKATIONSMEDIUM **SYMBOL**

<b>Definition</b>	Symbole sind abstrakte Zeichen, z. B. Punkte, Striche, geometrische Formen. Sie können unterschiedliche Abstraktionsstufen aufweisen und funktionieren wie Bilder sprachunabhängig. Einerseits gibt es ganz bildhafte Symbole, z. B. eine stilisierte Feder, andererseits ganz abstrakte Symbole wie den Schrägstrich.
<b>Funktion</b>	Symbole haben ganz unterschiedliche Funktionen. Sie besitzen einen Wiedererkennungswert und können z. B. Eigentum markieren (etwa als Brandzeichen oder Stammeszeichen) oder den Hersteller identifizieren (wie bei Töpfer- oder Steinmetzzeichen).
<b>Symbole in verschiedenen Epochen und Kulturen</b>	Symbole können in unterschiedlichen Kulturen andere Bedeutung besitzen. Sie werden oft aneinandergereiht und ergeben für Eingeweihte einen Sinnzusammenhang (z. B. die Brailleschrift für blinde Menschen). So bedeutet ein Punkt in unserem Kulturkreis das Ende eines Satzes, in der Steinzeit diente er vielleicht als Zahl 1. Man findet Symbole auf bemalten Kieselsteinen der Altsteinzeit ebenso wie in modernen Markenzeichen.
<b>Codes - die digitale Form von Symbolen</b>	In einer digitalen Welt übernehmen Codes die Kommunikation zwischen Menschen, z. B. als Strichcodes oder QR-Codes. Sie bestehen ausschließlich aus Zeichen wie Strichen, Punkten oder Quadraten.
<b>Beispiele</b>	<b>steinzeitliche Symbole</b> <b>aztekische Symbole</b> <b>Töpfer- und Steinmetzzeichen</b> <b>Stammeszeichen</b> <b>Brandzeichen (bei Tieren)</b> <b>Markenzeichen</b> <b>Codes</b>



**Informiere dich über die genannten Beispiele und gestalte eine anschauliche Übersicht über **SYMBOL** und **CODES** als Informations- und Kommunikationsmittel.**

zum Beispiel: CODES

### Beschreibung

**QR-Codes** (QR = „Quick Response“ = „schnelle Antwort“) stellen Informationen so dar, dass sie sehr schnell und unkompliziert entschlüsselt werden können. Buchstaben, Zahlen oder Zeichen werden hier als schwarzes oder weißes Quadrat abgebildet. Der Code wird, z. B. mit dem Handy, „eingescannt“ und führt zu einem bestimmten Inhalt, z. B. einer Internetseite. QR-Codes haben eine sehr hohe Datenkapazität.

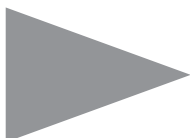
Weitere Beispiele sind **Verschlüsselungscodes** (Chiffren) für die Erstellung geheimer Nachrichten, die es schon seit der Antike gibt.

**Morse-Codes** lassen sich bildlich darstellen, sind - als Ton- oder Lichtsignal - Zeichen für Impulse, die gesendet werden können .

**Binäre Codes** nutzen Zahlenfolgen.

**Strichcodes** sind genormt für bestimmte Verwendungszwecke und bestehen aus Balken und Lücken, die Angaben z. B. zu Hersteller oder Warenart enthalten und elektronisch, z. B. durch einen Scanner, gelesen werden.

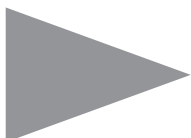
...



Zeichne einen Strichcode oder einen QR-Code phantasievoll weiter, indem du die Linien des Codes so nutzt, dass sie fast unmerklich in dein Bildmotiv versteckt werden. Aus den Linien kann ein Muster werden, eine Figur oder etwas ganz Neues.

## KOMMUNIKATIONSMEDIUM SCHRIFT

<b>Definition</b>	Schrift visualisiert Sprache. Dabei versteht man unter einem Schriftzeichen die kleinste Einheit. Das Aussehen und die Anzahl der Schriftzeichen können stark variieren. So besitzt das lateinische Alphabet 26 Schriftzeichen, das koreanische aber 40. Jeder Kulturkreis bedient sich dabei besonderer Formen, Normen und Regeln.
<b>Entwicklung von Schriftzeichen</b>	Schrift entwickelt sich zuerst im Zusammenhang mit religiösen Handlungen in verschiedenen Zivilisationen etwa auf Grabbeigaben, Idolen, Votivtafeln u. a. Anfangs ist sie wohl ein Mittel des Menschen, um mit Gottheiten zu kommunizieren. Sie wird in der Menschheitsgeschichte immer wichtiger, je mehr Bürokratie für die Verwaltung notwendig wird (z. B. Mesopotamien: Sumerische Hochkultur mit ihrer Keilschrift im 5. Jahrtausend v. Chr.). Schrift besteht aus Zeichen (z. B. Punkten und Strichen) und Symbolen (z. B. einer Spirale), die sich zum Teil aus Piktogrammen (Sonne, Stier) und Ideogrammen entwickelt hat. In China wie auch in Ägypten entwickeln sich Schriftzeichen auch aus Umrissformen von seit der Steinzeit gebräuchlichen Ton- und Steingefäßen, zum Teil aus Piktogrammen und Ideogrammen.
<b>Beispiele</b>	Die <b>lateinische, griechische oder kyrillische Schrift</b> bildet in ihren Zeichen Konsonanten und Vokale ab. Die <b>chinesische Schrift</b> enthielt über 100 000 Schriftzeichen, heute werden 3000 bis 5000 Zeichen benutzt. Hier steht ein Zeichen immer für eine Silbe. Die <b>hebräische Schrift</b> bezeichnet ursprünglich nur Konsonanten. Sie wird von rechts nach links geschrieben und gelesen. Die <b>arabische Schrift</b> ist heute sehr weit verbreitet, auch sie wird von rechts nach links geschrieben. Da es im Islam ein Bilderverbot gibt, gewann die ornamentale Gestaltung der Schriftzeichen besondere Bedeutung.



Informiere dich über die genannten Beispiele und gestalte eine anschauliche Übersicht über SCHRIFT/SCHRIFTZEICHEN als Informations- und Kommunikationsmedium.

## zum Beispiel: ÄGYPTISCHE HIEROGLYPHEN

### Beschreibung

Die ägyptischen Hieroglyphen (etwa 3200 v. Chr. bis 400 n. Chr.) sind Schriftzeichen, die sich durch starke Bildhaftigkeit auszeichnen, aber dennoch keine Bilderschrift sind. Man findet sie in Steinreliefs an Tempelwänden gemeißelt, in Ton geritzt, an die Wände von Grabanlagen gemalt oder auf Papyrus, Leder odern Leinen geschrieben.

Die einzelnen Zeichen stehen für Lautwerte oder Konsonanten und deren Kombinationen. Im Laufe der Zeit wurden die bildhaften Zeichen immer stärker vereinfacht.

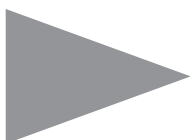
So meint die vereinfachte Darstellung eines Auges einerseits einen bestimmten Laut („ir“), andererseits weist sie zwei Bedeutungen auf, nämlich „Auge“ (dem verwendeten Zeichen entsprechend) und „machen, tun“. Es gibt unterschiedliche Schreibrichtungen, die dem jeweiligen Anlass entsprechen.

### Der Beruf des Schreibers

Der Beruf des Schreibers war im alten Ägypten sehr hoch angesehen. Die Ausbildung zum Schreiber war die Voraussetzung um als Beamter in den Staatsdienst zu gelangen. Diese Ausbildung dauerte aufgrund der Vielzahl an Zeichen und deren Kombinationen lange und bestand zum größten Teil aus Übungen wie Abschreiben, also dem Kopieren von Texten. Viel Geduld und Genauigkeit waren erforderlich. Faule Schreiber mussten schlimme körperliche und Gefängnisstrafen fürchten.

### Beispiele

Hieroglyphen aus dem Grab Seti I., 13. Jh. v. Chr (Wandmalerei)  
Hieroglyphen an der Wand des Horus-Tempels, Edfu (Relief)



**Versuche einige Hieroglyphen zu kopieren.**

**Stelle dir dann vor, du begibst dich auf eine Zeitreise und musst einem ägyptischen Beamten in Hieroglyphen aufschreiben, was du alles im Rucksack hast: dein Smartphone, Kopfhörer, deine Sportsachen o. a.**

**Benutze dafür Filzstifte.**

## zum Beispiel: SCHRIFT OHNE STIFT

### Beschreibung

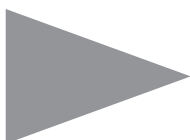
Schrift wird normalerweise geschrieben. Mit Stiften, Pinseln oder auf der Tastatur. Aber es gibt auch die Möglichkeit, Gegenstände (oder sogar Menschen) so anzuordnen, dass daraus Buchstaben entstehen. Viele Alltagsgegenstände erinnern an sich schon an Buchstaben. Der Spazierstock oder ein Regenschirm mit Griff könnte als J gesehen werden, ein Glas von oben als O, eine Tasse als Q usw.

Viele Grafiker und Fotografen haben sich darauf spezialisiert und bringen Bilder-serien zu Buchstaben heraus unter bestimmten Themen (z. B. Werkzeugen) oder aus der Beobachtung von Alltagsobjekten oder architektonischen Elementen.

### Beispiel

**Paulina Olovskaja**, Alphabet, 2005 (26 Karten mit Farbfotos, auf denen eine Frau je einen Buchstaben darstellt, Ergebnis einer Performance)

...



**Schrift ohne Stift ... Finde Möglichkeiten, Buchstaben aus Gegenständen oder Menschen nachzustellen oder zu legen. Fotografiere die einzelnen Buchstaben, bis du ein ganze Alphabet hast, und füge sie zu Wörtern zusammen. Achte dabei darauf, dass alle Fotos dieselbe Größe haben, so wird der Eindruck von Text deutlicher.**

## zum Beispiel: BUCHSTABENSCHRIFT

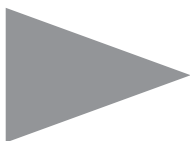
### Beschreibung

Die Zeichen des Alphabets werden als Buchstaben bezeichnet. Jeder Buchstabe steht dabei für einen Sprachlaut. Die phönizische Schrift (ab ca. 1700 v. Chr.) gilt als Ursprung für die meisten Alphabetschriften. Auch die griechischen, etruskischen und lateinischen Alphabete gehen daraus hervor. Unser Lateinisches Alphabet besteht aus 26 Buchstaben, den drei Umlauten Ä, Ö und Ü und einem ß.

Ein gedrucktes Alphabet mit den bekannten Schriftarten unterscheidet sich stark von sogenannten Künstlerschriften, die jeweils kreative und individuelle Ansätze verfolgen.

### Beispiele

**Paul Klee, Einst dem Grau der Nacht enttaucht**, 1918, Aquarell  
**Bethan Huws, Untitled. Love Letters**, 2001 (Plastikbuchstaben, in Rahmen gesteckt)  
**Friederike Feldmann, Banner**, 2017 (Handschrift füllt eine Farbfläche)



### Aufgabe 1: Schrift und Farbe

Informiere dich über den Künstler Paul Klee, der in seinen Bildern häufig auch Buchstaben verwendet hat. Schreibe deinen Namen in dieser Manier.

### Aufgabe 2: Buchstaben formen mit Papier

Erzeuge allein durch Falten, Knicken und Einschneiden (nicht Wegschneiden!) Buchstaben. Benutze dazu quadratische Blätter, 10 x 10 cm. Lege dein neues Alphabet auf einen passenden Hintergrund und fotografiere es.

## zum Beispiel: SCHRIFT UND SPRACHE

### Beschreibung

Schrift und Sprache sind eng miteinander verbunden. Beide unterliegen einem starken Wandel und sind Ausdruck des Zeitgeistes.

Manche Wörter und Redewendungen verwenden wir heute gar nicht mehr. Sie geraten in Vergessenheit und verschwinden aus dem Sprach- und Schriftgebrauch - „Ich empfehle mich“ für „Auf Wiedersehen“, „Eidam“ für „Schwiegersohn“, „Hagstolz“ für einen „älteren, leicht eingebildeten Junggesellen“, „Mummenschanz“ für „Faschingstreiben“, „Gestade“ für „Ufer“ usw.

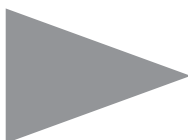
Daher verstehen wir manche Wörter auch nicht (mehr) und müssen sie in Nachschlagewerken suchen, ob digital oder analog.

Genauso gibt es Neuschöpfungen wie „Emoji“, „Mietnomade“, „Ankerzentren“, „Funklochrepublik“, „Heißzeit“, „Bufdi“, „eintupfern“ u. v. m.

Wörter, die wir heute verstehen, verschwinden vielleicht in 10 oder 20 Jahren wieder aus dem Sprachgebrauch, vielleicht auch viel schneller.

Sprache ist lebendig und funktioniert nur, wenn man sie beherrscht. Dasselbe gilt für die Schrift.

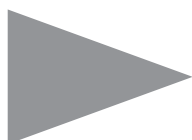
...



**Unsere Sprache ist voller wunderbarer zusammengesetzter Wörter, die eine witzige Wendung erfahren, wenn man sie wörtlich nimmt: Luftschloss, Geisterstunde, Wortschatz, Hosenbein, Flaschenhals u. v. m. Zeichne das Wort als Bild, indem du die Wortteile bildnerisch darstellst. Benutze dazu eine alte Buchseite oder Zeitungsseite und verwende wasservermalbare Farbstifte.**

## zum Beispiel: BUCHMALEREI

<b>Buchmalerei als Kunstgattung</b>	Bei der mittelalterlichen Buchmalerei, die aus der Tradition der antiken Buchmalerei hervorgeht, handelt es sich um eine Kunstgattung, die sich mit der malerischen Ausgestaltung von Büchern befasst.
<b>geschichtlicher Hintergrund</b>	Das Monopol der Buchherstellung und -gestaltung liegt in dieser Zeit bei den Klöstern. Auftraggeber ist entweder die Kirche oder der Adel. In den Skriptorien (Schreibschulen) der Klöster werden Mönche als Schreiber und Illustratoren ausgebildet. Sie bleiben meist anonym. Die einzelnen Schreibschulen der über Europa verbreiteten Klöster entwickeln eigene Formensprachen, die in der Tradition ihrer regionalen Kunst stehen. Mit der Verbreitung der Bücher durch die Christianisierung, Kauf oder Schenkung verbreiten sich recht schnell verschiedene formale Lösungen. Ein Beispiel ist die irische und nordenglische Ornamentik des 6. bis 8. Jhs. mit der häufigen Verwendung keltischer Knoten- und Flechtmuster, z. B. im Book of Kells, um 800. Neben den Klöstern gibt es schon früh (ab ca. 1200) auch weltliche Schreibstuben und Künstlerateliers, die sich auf Illuminationen spezialisieren. Man unterscheidet daher Bücher mit sakralem (kirchlichem, liturgischem) Inhalt von Büchern mit profanem (weltlichen) Inhalt.
<b>der Begriff „Illumination“</b>	Mit Illumination ist die Gesamtheit an malerischem Buchschmuck gemeint, der den geschriebenen Text begleitet, also alle textbezogenen Illustrationen, Vergoldungen, ornamentale Schmuckelemente, Miniaturen, Initialen (besonders verzierte Anfangsbuchstaben von Seiten oder Absätzen).
<b>Arbeitsschritte</b>	Jedes Buch ist ein wertvolles Einzelstück. Prachtbände werden mit großem Aufwand in vielen unterschiedlichen und spezialisierten Arbeitsschritten hergestellt: Die Gestaltung von Buchdeckel und -rücken sowie der Verschlüsse, die Herstellung der einzelnen Seiten aus Pergament/Tierhaut, das Binden der Bücher, das Schreiben mit verschiedenen Tinten und Tuschen mit unterschiedlichen Farbpigmenten und Bindemitteln und das Vergolden mit echtem Blattgold.
<b>Beispiele für liturgische Bücher</b>	<b>Perikopenbuch Kaiser Heinrichs II.</b> , um 1107 - 1012, Reichenau <b>Bamberger Apokalypse</b> , um 1020, Reichenau <b>Biblia pauperum</b> , um 1455 (sog. Armenbibel, stellt Szenen des Alten und des Neuen Testaments einander gegenüber)
<b>Beispiele für profane Bücher</b>	<b>Welfenchronik</b> , 1190, Weingarten <b>Codex Manesse</b> (Darstellungen des höfischen Lebens) <b>Physiologus</b> (Bilder zur Naturlehre) <b>Bestiarien</b> (Fabelwesen) <b>Falkenbuch Kaiser Friedrichs II.</b> kaiserliche Bullen (Urkunden)
<b>weitere Entwicklung</b>	Mit dem Mittelalter hört die Tradition der Buchmalerei aber keineswegs auf. In der Renaissance illustrieren auch die Werkstätten der bereits zu Lebzeiten berühmten Maler Jan van Eyck oder Andrea Mantegna Bücher. Mit dem Aufkommen der Buchdruckerkunst im 15. Jh. werden allerdings die von Hand illustrierten, sehr teuren Bücher selten.



**Kopiere ein Wort aus einem der genannten mittelalterlichen Bücher. Gestalte die Initiale deines Vornamens und greife dabei typische Gestaltungsmerkmale der mittelalterlichen Buchmalerei auf.**



## zum Beispiel: SCHRIFT IM COMIC

### Vorkommen von Schrift im Comic

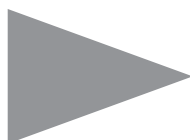
Im Comic wird in Sprech- und Denkblasen, aber auch in Erzählpassagen (z. B. Kommentaren) mit Schrift gearbeitet. Manchmal schreibt der Zeichner von Hand, dabei wird in der Regel eine gut lesbare Druckschrift verwendet.

### Lautmalerei/ Onomatopoesie

Eine Besonderheit stellt beim Comic die Onomatopoesie dar. Dabei werden Geräusche (Knall, Bremsenquietschen, Aufprall) als Buchstabenfolgen in ähnlich klingende Laute „übersetzt“. Diese werden dem Inhalt entsprechend geschrieben („peng“, „zadog“, „boing“, „schnurrr“ etc). Was wir hören, wird also in Sprache bzw. Schrift verwandelt, man nennt dies deshalb auch „Lautmalerei“.

Durch die Schreibweise können zusätzlich auch die Lautstärke, das Tempo, die Nachdringlichkeit des Geräuschs umgesetzt werden, z. B. durch Größe und Form der Buchstaben. Eine weitere Verdeutlichung des Lauts wird durch den Rahmen gegeben, der in Art einer Sprechblase gestaltet sein kann.

Man kann solche Geräusche unterteilen in persönliche Laute beim Sprechen wie „brüll“ oder „pah“, Tierlaute wie „kikeriki“, Musik wie „dideldü“ oder Lärm wie „knall“. Es ist gar nicht so einfach, ein Geräusch, das man hört, in die entsprechende Sprache zu übersetzen. Da Comics eine internationale Kunstform sind, hat jede Sprache ihre eigenen Formulierungen. Sehr oft wird die englischsprachige Entsprechung verwendet: „crash“ (krachen, zerbrechen), „splash“ (plätschern) oder „bang“ (knallen, schlagen). Interessant wird es in anderen Sprachen. „Bumm“ findet sich in französischen Comics als „boum“, „platsch“ als „plouf“.



**Betrachte verschiedene Geräuschwörter in klassischen Comics (Mickey Mouse, Asterix und Obelix o. ä.) und finde die wichtigsten Gestaltungskriterien heraus. Lege dir eine Sammlung an und notiere diese besonderen Tricks. Gestalte ein Onomato deiner Wahl. Finde Buchstaben- und Hintergrundinformationen, die zu dem Geräusch passen.**

## zum Beispiel: SCHRIFT SCHNEIDEN

### Flächige Schrift

Handgeschriebene Schriften und gedruckte Typen für Fließtexte zeichnen sich durch die Betonung der Linie aus.

Für Überschriften und in der Plakatgestaltung setzt man dagegen auf plakativ wirkende, noch auf gewisse Entfernung entzifferbare Buchstaben, die durch ihre Fläche besonders fett wirken.

Beispiele findet man auf Werbetafeln, Graffiti oder Veranstaltungsplakaten.

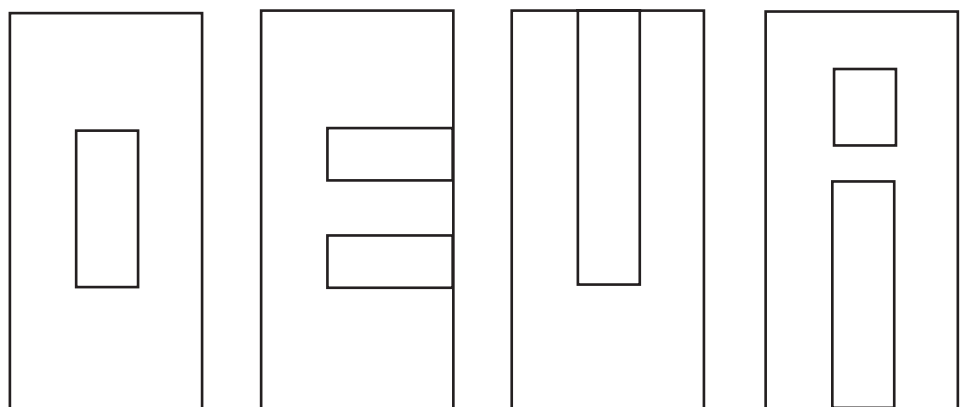
Die Flächigkeit eines Buchstabens erreicht man im Druck durch das „fett“ setzen oder die Auswahl einer entsprechenden Schriftart wie Bauhaus93, Forte oder Rockwell Extra Bold.

Per Hand geschrieben muss jeder Buchstabe „konstruiert“ werden, z. B. durch Zeichnen einer Umrisslinie um den Buchstaben, der dann „ausgemalt“ wird. Das Denken einer Fläche kann durch das Ausschneiden eines Buchstabens aus Papier, Karton etc. geübt werden.

### geschnittene Schrift - Anleitung -

Je nach Größe der gewünschten Buchstaben wird das Papier gewählt, z. B. Zeitungspapierflächen, Geschenkpapier, Tapete oder auch genormte Flächen von Fotokarton, alles ist denkbar.

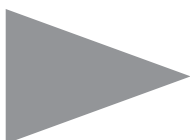
In der gewünschten Höhe des Buchstabens wird ein Rechteck geschnitten. Dann ist es die Aufgabe, nur so viel wegzuschneiden, dass der Buchstabe erkennbar bleibt. Für eine Druckschrift kann man dies sehr gut ohne Vorzeichnung erreichen. Die Schlüsselfrage lautet: „Was muss ich wegnehmen, damit ein .... erscheint?“ Eine Vorübung auf kariertem Papier erleichtert es, das „innere Bild“ eines Buchstabens wachzurufen.



**Gestalte ein Plakat zum Thema ...**

**Verwende nur ganz schlichte, ausgeschnittene Buchstaben, die 21cm hoch (A4 Querformat) sind. Schneide dazu Flächen von ca. 13cm x 21cm, z. B. aus A4-Karton. Zeichne die Buchstaben nicht vor.**

**Lege die ausgeschnittenen Buchstaben auf, bevor du sie festklebst. So kannst du die Abstände besser korrigieren. Überprüfe die Lesbarkeit.**



zum Beispiel: SCHRIFT WIRD ZEICHEN.

### Schrift als Markenzeichen

Viele Firmen arbeiten bei ihren Firmennamen, ihrem Logo und ihren Produkten mit ganz bestimmten Schriftarten, die einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. Auch wenn man nur einen Buchstaben oder den Ausschnitt eines Buchstabens sieht, assoziiert man damit die Marke bzw. das Produkt.

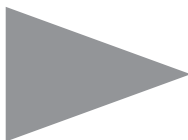
Dem geht ein langer Entwurfs- und Planungsprozess voraus, bei dem sich Designer auch mit den kleinsten Details auseinandersetzen müssen: Passt die Schriftart in ihrer Form zu unserer Firma und unserer Produktreihe? Spricht sie die Zielgruppe an? Wird man sie sich leicht einprägen und hebt sie sich ausreichend von der Konkurrenz ab? Ist sie auch vergrößert oder verkleinert noch ansprechend, lesbar und wiedererkennbar?

Das grafische Erscheinungsbild einer Firma wird im Sinne der Corporate Identity komplett durchdacht.

Besondere Aufmerksamkeit gewinnt dabei die Gestaltung von Logos aus Schrift. Manchmal wird in der Werbung sogar nur mit Ausschnitten des Schriftzugs gearbeitet, da der Wiedererkennungswert einen eigenen Reiz hat und besondere Aufmerksamkeit bringt (Eyecatcher).

### Beispiele

**Namenszug** bekannter Unternehmen  
**Logos** bekannter Marken, die nur aus Schrift bestehen



#### Aufgabe 1

**Samle Schriftzeichen, die in den Logos unterschiedlicher Marken verwendet werden. Vergleiche in Bezug auf Form und Wirkung. Wähle eine Schriftart, die du für dich selbst als passend erachtest und schreibe deinen Namen in diesem Schrifttyp.**

#### Aufgabe 2

**Drucke Buchstaben von unterschiedlichen Schriftarten in starker Vergrößerung. Verwende diese vergrößerten Ausdrücke von Schrifttypen als Ideenquelle für kreative Bildlösungen zum Thema „Buchstaben als Zeichen“. Dazu kannst du zum Beispiel aus Karton quadratische oder kreisförmige „Sucher“ zuschneiden und auf die Suche gehen nach interessanten Ausschnitten. Zeichne von Hand den im Sucherausschnitt sichtbaren Teil des Buchstabens in ein entsprechend großes Feld und schraffiere die schwarze Fläche.**

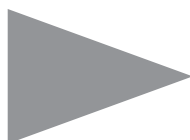
zum Beispiel: SCHRIFT IST KUNST.

**Schrift in Kunstwerken/ Kunstwerke aus Schriftzeichen**

„Typografie kann unter Umständen Kunst sein“, schreibt Kurt Schwitters im Jahr 1930 und weist damit auf die Tatsache hin, dass seit Beginn des 20. Jahrhunderts der Gestaltung von Schrift eine besondere Bedeutung zukommt. Schrift ist nicht nur Kommunikationsmedium. In Malerei, Grafik, Skulptur, Collage, Objekt und Installation wird Schrift bis heute auch zum Inhalt von Kunst. Schrift findet sich in Bildern des Dada, in Werken des Synthetischen Kubismus, bei Paul Klee, den Bauhaus-Schaffenden, amerikanischen Künstlern der Pop-Art wie Jasper Johns bis hin zu Basquiat, Banksy und vielen anderen Künstlern.

**Beispiele**

- Hannah Höch**, Meine Haussprüche, 1922
- Georges Braque**, Glas, Karaffe und Zeitung, 1914
- Paul Klee**, Einst dem Grau der Nacht enttaucht, 1918, Aquarell
- Jasper Johns**, Numbers in color, 1959
- Banksy**
- Jean Basquiat**, Zydeco, 1984
- Bethan Huws**, Untitled. Love Letters, 2001 (Plastikbuchstaben, in Rahmen gesteckt)
- Friederike Feldmann**, Banner, 2017 (Handschrift füllt eine Farbfläche)



**Finde Bildbeispiele für die Verwendung von Schrift in Kunstwerken sowie Kunstwerke, die ausschließlich aus Schrift bestehen. Notiere Künstler und Titel sowie die künstlerische Absicht bzw. die Wirkung auf dich. Mit welcher Art von Schrift und auf welche Weise wird eine Aussage formuliert?**