

Ina Scheffler

›Lyonel Feiningers Block-Eisenbahn, International. Modellgetreu. Unzerbrechlich‹. Material- und Farberfahrungen durch Spielzeug als Lernmaterial am Bauhaus

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14333>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Scheffler, Ina: ›Lyonel Feiningers Block-Eisenbahn, International. Modellgetreu. Unzerbrechlich‹. Material- und Farberfahrungen durch Spielzeug als Lernmaterial am Bauhaus. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. SPIEL|MATERIAL, Jg. 20 (2020), Nr. 1, S. 179–191. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14333>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

**Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# ›LYONEL FEININGERS BLOCK-EISENBAHN, INTERNATIONAL. MODELLGETREU. UNZERBRECHLICH‹

Material- und Farberfahrungen durch Spielzeug als Lernmaterial am Bauhaus

VON INA SCHEFFLER

## ABSTRACT

Lyonel Feininger, entwarf eine Block-Eisenbahn, deren Haupteigenschaften Internationalität, Modelltreue und Unzerbrechlichkeit waren. Material- und Farberfahrungen durch Spielzeug wurden im Kontext des Bauhauses in unterschiedlichen Kontexten thematisiert. Sie wurden sowohl als Lernmaterial ernstgenommen und in verschiedenen Zusammenhängen entwickelt, diskutiert und kommerzialisiert, stellten aber in der Lehre vor allem eine Gestaltungsaufgabe dar. Feininger, als einer der ersten Meister 1919 ans Bauhaus berufen, nutzte den Begriff des ›models‹, Englisch für Modell, einen Begriff, der die objekthafte Repräsentation eines Objekts und all seiner physischen Eigenschaften umfasst, gleichzeitig aber eine nicht exakte Reproduktion darstellt, sondern vielmehr zentrale Eigenschaften abstrahiert und unter Umständen auch herausstellt. Diese Verhandlung und Umwälzung des Originals zeigt exemplarisch wie Spielzeug im Verhältnis zu pädagogischen und didaktischen Denkfiguren gesetzt werden kann und in seiner Bedeutung und Innovationskraft ernst genommen wurden.

## 1. SPIELZEUG ALS GESTALTUNGSAUFGABE

I could imagine that adults could like my railroads, or did like them when they were children, might buy my models and use them for decoration.<sup>1</sup>

So kommentierte Lyonel Feininger am 13. Mai 1913 im Gespräch mit Julie Feininger seine Block-Eisenbahn. (Abb. 1) Schon 1913 beschäftigte er sich im Auftrag eines Spielzeugfabrikanten eingehend mit der Form, der Farbigkeit, der Funktionalität und der Gestaltung von Spielzeugen. Er entwarf Eisenbahnen aus Hartholz.<sup>2</sup> In dem eben erwähnten Zitat nutzt er den Begriff des ›models‹, Englisch für Modell, einen Begriff, der die objekthafte Repräsentation eines Objekts und all seiner physischen

1 Vgl. Feininger/Feininger: Lyonel Feininger. City at the Edge of the World, S. 28.

2 Ebd., S. 28.

Eigenschaften umfasst, gleichzeitig aber eine nicht exakte Reproduktion darstellt, sondern vielmehr zentrale Eigenschaften abstrahiert und unter Umständen auch herausstellt. So tritt das Original in den Hintergrund und seine Qualitäten, Defizite oder besonders herausragende Merkmale treten hervor. Modelle können maximieren oder minimieren. Im Spiel wird die unüberschaubare Größe der Welt greifbar gemacht und ausgelotet.<sup>3</sup> Eine Variante dieses Spiels ist das Spiel mit Größenverhältnissen und die Umkehr von Gewohnheiten des Sehens und Tastens; Häuser werden zu Miniaturen und der Maßstab umgekehrt, Mäuse werden stark vergrößert zu Kuscheltieren. Rollenwechsel werden ebenfalls über das Spiel mit Modellen möglich, das Kind wird zum Weltenlenker und -erfinder, es kombiniert und lässt entstehen, nach Gusto demontiert es aber auch das Geschaffene. Im festgelegten Rahmen, Regeln folgend wie bei Josef Hartwigs Schachspiel,<sup>4</sup> aber auch im freien Spiel mit seinen unendlichen Möglichkeiten der Ergänzung, Maximierung und Reduktion, der Kombination, der Konkretisierung und Abstraktion. Wie jedes andere Spielzeug hat auch die Miniatur das Potenzial, die Spielenden einzunehmen, somit auf kleinem Format im Spiel zu versenken, sie alles um sich herum vergessen zu lassen. Ein Aspekt dieses Potenzials ist, dass Spielzeuge in anderen Formaten, mit anderen Farbgebungen oder Materialwechslern, durch ungewöhnliche Maßstäbe ein Spiel mit Ähnlichkeitslogiken spielen.

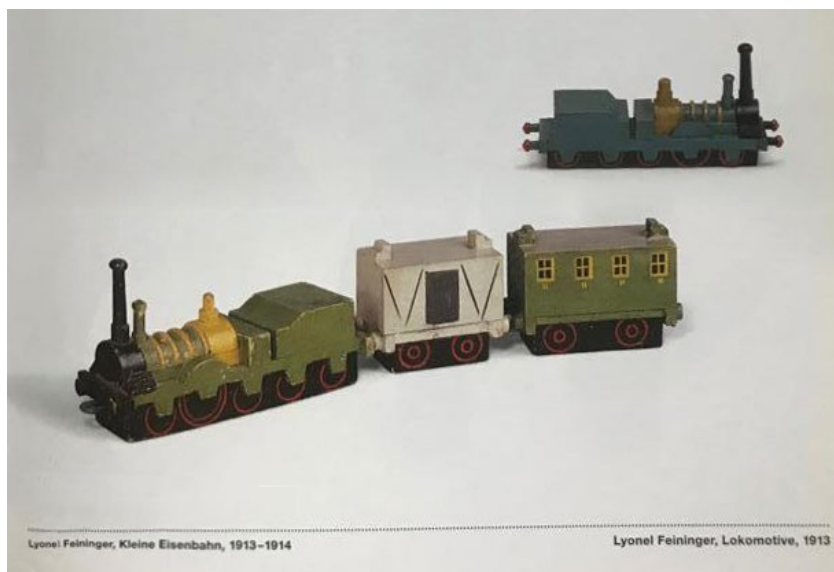


Abbildung 1: Lyonel Feininger, *Kleine Eisenbahn*, 1913-1914 (links); Lyonel Feininger, *Lokomotive*, 1913 (rechts oben).

3 Vgl. Hartung: »Modellfunktionen: Maßstäbe der Wirklichkeit«, S. 66.

4 Am Schachspiel Josef Hartwigs zeigt sich exemplarisch die Zusammenarbeit der verschiedenen Werkstätten; in der Tischlerei konstruierte Heinz Nösselt einen Schachtisch, während der Studierende Joost Schmidt Plakate, Drucksachen und ein Werbeplakat dazu entwarf. Vgl. Droste: *bauhaus 1919-1933*, S. 95.

Spielzeugeisenbahnen sind so alt wie die Eisenbahnen selbst, sie waren schon Mitte des 19. Jahrhunderts populär und weit verbreitet.<sup>5</sup> Die Literatur betrachtet sie einhellig als typisches Produkt der Industriellen Revolution, da sie in Massenfertigung hergestellt, dadurch einfach sowie an vielen Orten zu erwerben waren und ihr Preis zudem vergleichsweise gering war. Auch die Eisenbahn-Bewegung, das fließende Gleiten der langen Kette von Wagen, war eine Neuerung, die erst in der Phase der Industrialisierung durch technische Innovationen wie die Schiene möglich wurde. Spielzeugeisenbahnen ahmten ein typisches Fortbewegungsmittel der Industrialisierung nach.

Schon 1911 hatte Lyonel Feininger begonnen, im Auftrag des Münchner Spielzeugfabrikanten Löwenstein Konstruktionszeichnungen für hölzerne Spielzeugeisenbahnen zu entwickeln. In diesen Zeichnungen zeigt sich schon ein wichtiges Detail, das Feininger schuf, statt beweglicher Räder entwickelte er einen Gleitklotz mit aufgemalten Rädern. So war die Miniatur nicht nur einfacher und kostengünstiger herzustellen, sondern theoretisch auch eine interessante Möglichkeit, das Gleiten der Rollen der Züge auf glatten Oberflächen nachzuspielen. Ihm war diese Innovation sehr wichtig und er ließ sich den Einfall patentieren. Briefen zufolge plante er, mit der Gestaltung von Modelleisenbahnen Massenartikel für die Spielzeugbranche zu entwickeln. Er schrieb an seine Frau Julie:

Ich sehe in dem Gedanken der Modell-Züge eine unerschöpfliche Quelle von piquantesten, reizendsten Möglichkeiten. Mir ist jetzt bei der Arbeit, als sorgte ich für die Zukunft in materieller Hinsicht; Meine [sic!] Idee ist aber auch einen Artikel für den Welthandel zu gestalten.<sup>6</sup>

In dem soeben erwähnten Brief vom 7. April 1913 erläuterte er »Ich will sogar einige ur-ur-ur-alte Züge machen [...] Und etikettiert sollen die Sachen werden, beim Namen der alten Bahngesellschaft genannt werden, das ist ja ein Hauptschlagger dabei. Modelle sollen Jahreszeiten haben, und Namen wie *Rocket*, *Lady of the Lake*, *John*, etc.«<sup>7</sup> Modern waren das Design und die Idee der Masse, zusammengesetzt und bemalt werden sollten sie jedoch per Hand. Der Bruch des Ersten Weltkrieges aber vernichtete auch diese Idee und nach dem Tod Löwensteins in den Zwanzigerjahren wurde die Kiste mit Prototypen an Feininger zurückgeschickt.

In Deutschland kam die erste Spielzeugeisenbahn aus einfachem Zinnblech 1835 auf den Markt. Kommerziell bedeutend wurde die Produktion des Hauses Märklin, das 1891 auf der Spielwarenmesse in Leipzig eine Aufzieheisenbahn mit komplettem Schienensystem vorstellte.<sup>8</sup> 1801 als Jahr der Erfindung der Eisenbahn bedeutete auch die Erschaffung der am Original nicht nur orientierten, sondern

5 Vgl. Baecker/Wagner (Hrsg.): Blechspielzeug – Eisenbahnen, S. 4ff.

6 Vgl. Mesinovic: »Spielzeugeisenbahnen. »Eine unerschöpfliche Quelle von piquantesten, reizendsten Möglichkeiten«, S. 216.

7 Vgl. ebd.

8 Ebd., S. 215–218.

diesem auch in Details möglichst originalgetreu nachempfundenen Modelle. Diese fokussierten in ihrer Ausführung besonders auf Technik und Funktion. Diese Miniaturzüge waren weder für Kinder noch zum Spielen gedacht und fuhren mit Brennspritus als beheizte Dampfmaschinen exakt wie ihre großen Vorbilder zum Vergnügen der Erwachsenen. Erst 1912 plädierte der Ingenieur Karl Moritz dafür, Transformatoren zu benutzen, die den nun als Antrieb benötigten Strom auf eine ungefährliche Spannung herunterregeln konnten.<sup>9</sup>

## 2. SPIELZEUG IM VERHÄLTNIS ZU PÄDAGOGISCHEN UND DIDAKTISCHEN DENKFIGUREN

Lyonel Feininger, der 1919 als einer der ersten Meister ans Bauhaus berufen wurde,<sup>10</sup> verfolgte mit seinen Zügen auch das ehrgeizige Ziel, einen in seiner Bedeutung und Innovationskraft mit dem Anker-Steinbaukasten vergleichbaren Spielzeugklassiker zu entwickeln, der zugleich kommerziell erfolgreich sein sollte. Bausteine in Anker-Kästen sind Formteile, gepresst und gebacken aus Sand, Schlammkreide und Leinöl. In Relation zu drei traditionellen Materialien am Bau – Ziegelstein, Sandstein und Schiefer – werden sie in den Farben rot, gelb und blau hergestellt. Anders als beispielsweise Legosteine sind sie komplett glatt. Anders als bei im Verbund gebauten, ineinandergreifenden Teilen kommt es beim Bauen mit den Anker-Steinen auf Statik an. Im Kontrast zu Lego beruht die Idee des kombinierbaren Baukastens auf einem pädagogischen Konzept. Der Pädagoge Friedrich Fröbel entwickelte die didaktische Figur der *Spielgaben*. Durch die Systematik aus aufeinander aufbauenden Ergänzungskästen mit beiliegenden Bauanleitungen gilt das Architektur- und Modellspiel, erfunden 1882 in Rudolstadt von den Brüdern Gustav und Otto Lilienthal, als Prototyp des Systemspielzeugs.<sup>11</sup>

So ausgereift und auch theoretisch didaktisch fundiert waren Feiningers Spielzeuge nicht. Es finden sich keine Hinweise auf didaktische oder pädagogische Literatur. Referenzen zu didaktischen oder allgemein pädagogischen Fragestellungen ergeben sich vielmehr aus seiner persönlichen Alltagsempirie und Beobachtungen aus dem eigenen Lebensumfeld. Seine Zielgruppen waren »[...] every real boy and most grown-ups«. <sup>12</sup>

Als der Erste Weltkrieg diesen Plänen ein Ende setzte, hatte Feininger bereits seinen Namenszug als Markenzeichen für Herstellung und Vertrieb von Spielwaren angemeldet und Verpackungsetiketten mit der Aufschrift entwickelt.<sup>13</sup> Auch die

9 Vgl. Feininger/Feininger: Lyonel Feininger. City at the Edge of the World, S. 28.

10 Fromm: Feininger und das Bauhaus. Weimar – Dessau – New York.

11 Werner: Der lange Weg zum neuen Bauen I – Beton: 43 Männer erfinden die Zukunft, S. 302f.

12 Feininger/Feininger: Lyonel Feininger. City at the Edge of the World, S. 28.

13 Vgl. Tietze: »Vom Bauklotz bis zum Büttelspiel. Künstlerisches Reformspielzeug des Bauhauses«, S. 114.

Verpackungsetiketten mit der Aufschrift »Lyonel Feiningers Block-Eisenbahn, International. Modellgetreu. Unzerbrechlich« waren bereits gedruckt.<sup>14</sup>

Der Gleitklotz der Eisenbahnen war eine Erfindung des Künstlers, die sich dieser patentieren ließ. Als Kind spielte Florian Karsch, der Neffe der zunächst Kölner und später Berliner Galeristenbrüder Karl und Josef Nierendorf mit Feiningers Bahn. Er wuchs im Umfeld der von der Galerie vertretenen Künstler und ihrer Werke auf. Dazu zählten Expressionisten wie Erich Heckel, Emil Nolde oder Karl Schmitt-Rottluff. Zunächst Unbekannte wie der Kunstpädagoge und Maler Lorenz Humburg, der Fotograf Karl Blossfeldt oder der Neusachliche Maler Ernst Thoms gehörten zu dem Berliner Umfeld.<sup>15</sup> Karsch war als Kind von Feiningers Bahn enttäuscht: »Sie bewegte sich nicht!«<sup>16</sup>

Als schöpferische Werke, die sich den Bedingungen der industriellen Fertigung anpassten, nahmen Feiningers Modelleisenbahnen einen zentralen Bauhausgründungsgedanken vorweg. Es ist deshalb verwunderlich, dass der Künstler, sobald ans *Bauhaus* berufen, zwar weiterhin Spielzeug für Kinder entwarf, nun allerdings vorrangig Einzelstücke. Sie wurden für die eigenen drei Söhne oder für Kinder der Freunde beziehungsweise Bauhauskollegen entwickelt und gefertigt. Es handelte sich dabei um Häuser, Brücken, Bäume und Figuren aus Fichtenholz, die in kräftigen Farben bemalt wurden. Verwinkelte mittelalterliche Gebäude und Dorfkirchen nach realen Vorbildern aus kleinen thüringischen Orten wie Gelmeroda waren die Vorbilder der Häuser. Feiningers beliebig aufstellbare Häuschen erinnerten an Dagobert Peches Stadtbaukasten.<sup>17</sup>

Peche war zunächst Mitglied der Wiener Werkstätten und wurde dann 1916 nach erfolgreicher Organisation der *Wiener Mode Ausstellung* 1915/16 Leiter der Zürcher Dependence ebendieser. In den *Wiener Werkstätten* entstand seit dem Gründungsjahr 1903 auch künstlerisches Spielzeug. Dieses zeichnete sich durch sehr individuelle Lösungsansätze aus. Seine stilsichere Bandbreite lässt sich sehr gut am Beispiel zweier Stadtbaukästen demonstrieren, die von Josef Hoffmann und Dagobert Peche, also von führenden Köpfen der *Wiener Werkstätten*, entworfen wurden. Peche wählte für sein um 1918 entstandenes Städte-Spielzeug winklige mittelalterliche Giebelhäuschen als Vorbilder. Kein Haus glich dem anderen, jedes der in Pastelltönen gehaltenen Gebäude war aufwändig mit Mustern verziert. Als Verpackung entwarf der Künstler eine in Kompartimente unterteilte Schachtel, die mit Spiegeln ausgelegt wurde. Die Spiegel setzten die Häuser zwar bereits in der Schachtel in Szene, die Raffinesse der Verpackung bedeutete aber auch, dass der Stadtbaukasten bestenfalls für gut erzogene, nicht allzu wilde Kinder geeignet war.

14 Ebd.

15 Vgl. Walter-Ris: *Die Geschichte der Galerie Nierendorf. Kunstleidenschaft im Dienst der Moderne*, Berlin, New York 1920–1995; vgl.: Groß: *Zwischen Dix und Müller – Der Berliner Kunsthändler Florian Karsch und die Galerie Nierendorf*.

16 Luyken: »Kunst – ein Kinderspiel« S. 36.

17 Vgl. ebd., S. 35f.

Interessanterweise hielt Hoffmann, der Peches Spielzeug sonst eher kritisch gegenüberstand, den Baukasten für vorbildlich. Hoffmann selbst gelangte zwei Jahre später jedoch zu einer radikal anderen Lösung: einer ultramodernen Spielstadt mit Fabrikshoten und Wolkenkratzern. Seine auf wenige Grundformen reduzierten Bausteine sind äußerst sparsam mit Strichen versehen, die die endlosen Fensterfronten von Hochhäusern symbolisieren.<sup>18</sup> Bruno Taut formuliert im Rundbrief der Künstlergruppe der Gläsernen Kette die Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Spiels sehr frei:

Das Spiel ist das Ziel  
Im Spiel ist das Ziel der Stil  
Am Ziel ist das Spiel der Stil<sup>19</sup>

Spiel wird hier ohne Funktion oder pädagogische Absichten, Hintergedanken, Effekte oder Programmatik gefasst. Diese offene Einstellung spiegelt sich auch in den Häuserminiaturen Peches, Hoffmanns und Feiningers. Die Künstler verzichteten auf Bauvorlagen und verfolgten keinerlei pädagogische Absichten.<sup>20</sup> Doch während Peches Häuser dekorierte Elemente nach Vorbild des Mittelalters Bestandteile eines Baukastens blieben, können Feiningers eigensinnige Bauten auch als Skulpturen im Miniaturformat einzeln gesehen werden und weichen von realen oder historischen Vorbildern in eigene Interpretationen ab. Das Experiment mit der Größe und ihrer Bedeutung für das Werk werden neben der Form und Materialität zu einem künstlerischen Thema: »Wenn man es in sich hat, kann man auch auf einer Briefmarke monumental sein.«<sup>21</sup>

Feiningers Entwürfe hätten sich auch für weitere Personenkreise geeignet, blieben aber im Umfeld des Bauhauses.<sup>22</sup> Das thematische Spektrum ebendieser war weit und hätte auch im industriell-kommerziellen Kontext genutzt werden können, da es sich um flexible und unendlich kombinierbare Elemente wie Häuser, Brücken, Bäume sowie Figuren aus Fichtenholz handelte, die in kräftigen Farben bemalt wurden. Ihre Einfachheit, Kombinierbarkeit und farbenfrohe Gestaltung teilen sie mit frühen Entwürfen aus dem Hause Lego. Feininger greift durch die Idee des historischen Bezugs und die dadurch entstehenden Ähnlichkeiten und Verweise, ein Vorgehen wieder auf, dass er schon im Kontext der Eisenbahnen verfolgt

---

18 Vgl. ebd.

19 Zit. nach: Rundbrief an die Mitglieder der ›Gläsernen Kette‹ von Bruno Taut am 1. Januar 1920, in: Döhl: »Herman Finsterlin. Eine Annäherung«, S. 122.

20 Im Gegensatz dazu stehen die im Umfeld der Wiener Werkstätten entstandenen Spielzeuge Hermann Finsterlins, die dezidiert die Vermittlung von Baukunst durch Spielzeug beabsichtigten, vgl. hierzu: Döhl (Hrsg.): Hermann Finsterlin. Spielsachen und Spiele, S. 11.

21 Bellini: »Hope Is a Lack of Information. One Man Houses und einige andere Modelle«, S. 35.

22 Vgl. Luyken: »Kunst – ein Kinderspiel«, S. 35 f.

hatte. Ein weiteres Mittel der Gestaltung von Miniaturen, besonders in Bereichen wie der Architektur, dem Modellbau aber auch dem Städtebau, ist die Maxime der exakten, wenn auch abstrahierten und/oder reduzierten Repräsentation. In zeitgenössischen und historischen Spielzeugwelten bildet sich ein Spektrum der Ähnlichkeiten ab, die sich in verschiedenen Materialien, Formen, Maßstäben, Kombinationen und Abstraktionsgraden zeigen. Diese Beobachtungen geben Anlass dazu, anzunehmen, dass sich die Gestaltungsaufgabe für Spielzeuge und Spielmittel besonders im Kontext des Bauhauses direkt aus der von Gropius formulierten Aufgabe ergibt, das Leben in allen seinen Gestaltungsformen zu thematisieren.<sup>23</sup> In den Spielzeugen zeigen sich eine Reihe an Gestaltungsaufgaben und -aufgabenstellungen, die sich sowohl auf die Form, die Funktion als auch auf die Materialität beziehen. So zeigt sich in Lyonel Feiningers Arbeiten auch eine Beschäftigung mit dem Maßstab und der Maßstabstreue, im Vordergrund aber steht bei ihm ein künstlerischer Gestaltungswille. Dies wird besonders in seinen Briefen deutlich formuliert. In diesen benennt er klar, dass die Konsequenz der Arbeit an der Gestaltungsaufgabe und mit dem Gegenstand des Spielzeugs Reflexion der eigenen künstlerischen Arbeiten war. Feininger formulierte und experimentierte fernab von Modelleisenbahnlandschaften als Künstler an einer freieren Form der Gestaltung, ohne Realisierbarkeit oder Realismus zu priorisieren.

Bezüge zu Wirklichkeit zeigen sich auch in ›Das wilde Denken‹ aus dem Jahr 1962. Hier setzt sich der Ethnologe Claude Lévi-Strauss mit Bastler- und Ingenieurmodellen auseinander und stellt sie einander gegenüber. Er beschreibt, dass das Bastlermodell im Gegensatz zum Ingenieursmodell größere Ausmaße und Bezüge auf ein überschaubares Maß zurückzuholen versucht, um die Wirklichkeit handhabbar zu machen, beziehungsweise sich diese überhaupt erst anzueignen.<sup>24</sup> Ingenieurmodelle hingegen beziehen sich auf die modellhafte, belastbare und wirklichkeitsnahe Erfassung und Darstellung technischer Daten. So können etwa Beanspruchung, Maße, Eigenschaften und Materialität im Modell erfasst und zusammenfassend dargestellt werden. Im Gegensatz zu diesen Ansprüchen hinsichtlich der Belastbarkeit sieht der deutsche Kunstkritiker und Kunstsoziologe Walter Grasskamp das Bastlermodell als gebautes Abbild mit einem »Hang zum Niedlichen«. <sup>25</sup> Gaston Bachelard erkennt die Miniatur als eine metaphysische Ausgleichsübung, die es ermöglicht mit geringem Risiko wertschöpferisch zu sein.<sup>26</sup> »Und welche Ruhe liegt in einer solchen Weltüberlegenheitsübung.«<sup>27</sup> Wie das Architekturmodell auch ist diese eine Auseinandersetzung mit dem Maßstab.

---

23 Vgl. Gropius: »Grundsätze der Bauhausproduktion«, S. 5.

24 Lévi-Strauss: Das wilde Denken, S. 92 ff.

25 Grasskamp: »Sentimentale Modelle – Architektur und Erinnerung«, S. 62–71.

26 Vgl. Bachelard: Poetik des Raumes, S. 191.

27 Vgl. ebd.



### 3. KÜNSTLERSPIELZEUG ALS TEIL DER LEHRE IM BAUHAUS

Anders als in Feiningers künstlerischer Arbeit blieben Markt und Vermarktung wichtige Bestandteile der Gestaltungsvorgänge am Bauhaus. In der Vorlehre des Bauhauses wurden Wahrnehmung und Umgang mit Gestaltungselementen wie Form, Farbe und Material geschult. Dies zeigt sich in Spielzeugen und Kindermöbeln, die Techniken wie Holzverarbeitung, Weben, Typografie und Fotografie spiegeln. Viele der Entwürfe gingen in serielle Produktion und wurden erfolgreich vermarktet, entworfen von Alma Siedhoff-Buscher, Ludwig Hirschfeld-Mack oder Marcel Breuer.<sup>28</sup> Auch im direkten und indirekten zeitgenössischen Umfeld des Bauhauses fand eine intensive Auseinandersetzung mit künstlerischen Gestaltungen von und für Kinder statt. Ein wichtiger Aspekt hiervon – auch für die Kunstpädagogik der 1950er Jahre, die viele Denkfiguren der Reformpädagogik und der Pädagogik der Zwanziger Jahre im Allgemeinen wieder aufgriff – war die Auseinandersetzung mit den Kinderzeichnungen. Wichtige Namen sind in diesem Kontext Henri Matisse, Pablo Picasso, Paul Klee, Max Ernst, Gabriele Münter oder Wassily Kandinsky. Sie gelangten über eine intensive Auseinandersetzung mit Kinderzeichnungen durch Beobachtung, Sammlung und Reflexion zu anderen Materialien und damit auch Formen wie Spielzeugen aus Stein, Metall oder Holz. Diese wurden im Umfeld des Bauhauses oftmals intensiv rezipiert und gemeinschaftlich erstellt. So wurden beispielsweise 1923 im Werkzeichenunterricht Lehrmittel und pädagogische Spielzeuge diskutiert.<sup>29</sup> Interessant ist hier besonders die Überschreitung vermeintlicher Grenzen zwischen den einzelnen Sujets und Arbeitsbereichen, wie etwa zwischen Zeichnungen mit künstlerischem Anspruch und Kinderzeichnungen, die ganz anderen Forderungen und Funktionen Folge leisten. So wurde auch die traditionelle Rollenzuschreibung der Künstler aufgehoben und um eine Beschäftigung mit Kinderzeichnung erweitert. Diese Erweiterung deutet sich bereits in Vorstellungen der Künstler, die dem Wiener Jugendstil zugerechnet werden können, an. Hier kulminierten in der Idee des ›Gesamtkunstwerks‹, alle Bereiche des täglichen Lebens. Die Wiener Künstler versuchten sich in die Welt des Kindes hinein zu denken sowie auch schöpferische Elemente in sie hinein zu bringen. Diese Elemente waren beispielsweise alte Formen des Volksbrauchtums, es wurden in Vergessenheit geratene Techniken und Materialien neu entdeckt und für die Herstellung von Kinderspielzeug adaptiert. So wurde in Wien durch den Rückgriff auf die Tradition Neues geschaffen. Objekte für Kinder wurden in dem Bewusstsein erstellt, dass Kunst spielerisch entsteht, dass sich künstlerische Formen auf geistige Spielereien zurück führen lassen: »In jedem Kinde steckt ja ein Stück Künstlertum – was wäre das Spiel denn anderes als eine Art Kunsttrieb?«<sup>30</sup> Kunst wurde zum Lebensprinzip, das Erwachsenen wie Kindern neue, ungeahnte

---

28 Vgl. Tietze: »Vom Bauklotz bis zum Büttelspiel. Künstlerisches Reformspielzeug des Bauhauses«, S. 113 ff.

29 Vgl. Luyken: »Kunst – ein Kinderspiel«, S. 35 f.

30 Vgl. ebd.

geistige Freiheiten ermöglichen sollte. In *Kind und Kunst* bezeichnete Konrad Lange Kunst und Spiel als Ergänzungen des Lebens. Sie werden für ihn Ersatz für fehlende oder lügenhafte Realität.<sup>31</sup> Ähnlich formulierte dies auch Joseph August Lux: »Das Spielzeug verhält sich zu den Dingen des Alltags wie das Märchen zur Realität.«<sup>32</sup> Die Eigenschaften, die Form und die Farbigkeit der Dinge, ihre Merkmale als Zeug mit dem man spielt wurden also Anlass zu künstlerischen und pädagogischen Reflexionen. So formulierte Alma Siedhoff-Buscher:

»Unser Spielzeug: Die Form – einfach – unverwirrend klar und bestimmt – Vielfältigkeit und Reiz schafft das Kind selbst durch Zusammenstellen, Bauen.«<sup>33</sup> Diese Vertreterin des Bauhauses griff, wie andere Bauhäusler auch, Konzepte und Gedanken aus den Wiener Werkstätten auf und erweiterte sie. Viele legten besonderen Wert auf künstlerische Gestaltung und eine Kenntnis handwerklicher Fähigkeiten bei bewusster Suche nach einer Weiterentwicklung und Erweiterung. Dies zeigt sich in Bezug auf die Reflexion der Skalierung und auf das Spiel mit den Maßstabsverhältnissen und den Modellfunktionen, wie bei Peche und Hoffmann.<sup>34</sup>

#### 4. DAS MAß ALS GESTALTUNGS- UND AUSDRUCKSMITTEL

Das Spiel mit dem Maßstab und seinen Potenzialen für Wahrnehmung und Gestaltung wurde in der Kunstgeschichte auch nach dem Bauhaus intensiv betrieben. So wird im Kunstkontext spätestens mit dem Aufkommen der amerikanischen Minimal Art und der Konzeptkunst die Frage nach dem Modell, nach der Auffassung eines Objekts als Modell, nach seinen Funktionen und Potenzialen relevant. Diese Fragen befüttern künstlerische Denkmodelle und Skalierungsspiele am rational entwickelten Gegenstand. Anhand solcher Arbeiten wird in der Kunstszene die Vielfalt der Zuschreibungsmöglichkeiten deutlich, mit denen etwas als Modell bezeichnet wird. Der Begriff des Modells ist ursprünglich in der Architektur angelegt, vermittelt durch das italienische *modello*, vom lateinischen *modellus* beziehungsweise *modulus* abgeleitet, was so viel wie ›kleines Maß‹ bedeutet.<sup>35</sup> Darüber hinaus kam dem mittelhochdeutschen Begriff *Model* über das althochdeutsche *Modul* mit der gleichen lateinischen Wortgeschichte auch die Bedeutung des Musters oder der Form zu, was heute noch in Berufsbezeichnungen der Modebranche nachwirkt, aber auch im Bereich der Kunst weiterhin in Studien- und Entwurfskontexten gebräuchlich ist.<sup>36</sup> Die Strategie der Maßstabsverschiebung, wie sie sich dann in den monumentalen Skulpturen von Alltagsdingen, die Claes Oldenburg seit den 1960er

31 Vgl. Lange: »Kunst und Spiel in ihrer erzieherischen Bedeutung«, S. 7f.

32 Vgl. Lux: »Das Spielzeug«, S. 5.

33 Vgl. Buscher: »Kind, Märchen, Spiel, Spielzeug«, S. 189f.

34 Hartung: »Modellfunktionen: Maßstäbe der Wirklichkeit«, S. 25f.

35 Vgl. Oechslin: »Das Architekturmodell zwischen Theorie und Praxis«.

36 Vgl. Mahr: »Modellieren. Beobachtungen und Gedanken zur Geschichte des Modellbegriffs«.

Jahren anhand von kleineren Modellen entwirft, exemplarisch zeigt, ist bereits im Modellbegriff selbst angelegt. Im Kontext der Entwicklung von Denkmodellen zum Modell wird auch ein weiterer Aspekt interessant. Der Modelltheoretiker Bernd Mahr hat ein ›Modell des Modellseins‹ entwickelt: »Der Kontext, in dem das Objekt eines als Modell aufgefassten Gegenstands durch das Modellurteil steht, lässt sich in seiner Qualität und Struktur allgemein bestimmen. Bei der Auffassung eines Objekts als Modell steht dieses Objekt in einem Zusammenhang, indem es sowohl als MODELL von etwas betrachtet wird als auch als Modell für etwas. Diese doppelte Orientierung besteht nur in der durch das Modellurteil erzeugten Auffassung des Modellseins.«<sup>37</sup> Dieser Wechsel zwischen Modellcharakter und Modellhaftigkeit zeigt sich auch an Feiningers Zug, der nicht rollt, sondern gleitet und Räder zeigt, diese aber nicht hat.

Das Modell zeigt aber auch, wie sich das Verhältnis zwischen den Schaffenden des Modells und zu dem Modell selbst und zu den Rezipienten wandelt. Die Beziehung zwischen Betrachter und Modell zeigt sich in einer Gestaltung auf dem Deckblatt der reformpädagogischen Zeitschrift *Kind und Kunst*. In dem Bild ist ein Kind mit einem Modell zu sehen. Vertieft in das Modell in der Pose des Denkers wird das Kind zum Weltenschaffenden, der zu reflektieren, zu planen oder zu entwerfen scheint (Abb. 2).



Abbildungen 2 und 3: Titelbild der Zeitschrift *Kind und Kunst* (links), Postkarte mit Kinderbildern Kaiser Wilhelms (rechts).

37 Mahr: »Ein Modell des Modellseins«, S. 202.

In dieser Reflexion von Kindheit zeigen sich Marker von Modernisierung der Gesellschaft insgesamt, in der Folge aber auch der Lebensrealitäten der Kinder. Der große, kindliche Kopf und die Hand lassen an Modelle und Miniaturen denken, das doppelte Spiel mit dem Maßstab zeigt die Auseinandersetzung mit der Frage danach, welche Rolle Kinder haben und spielen. Schaut man hundert Jahre später in die Kinderzimmer, zeigen sich eine ungebrochene Faszination für das Modell wie auch die wiederkehrenden Fragen nach der Rolle der Kinder, nach der Gestaltung von Kindheit sowie nach den Spielzeugen. In einem unendlichen Spektrum bilden sich die grenzenlosen Möglichkeiten und Themen ab.

Ein anderes Kind seiner Zeit zeigt sich auf einer Postkarte aus der Zeit um 1900: es handelt sich um den späteren Kaiser Wilhelm, (Abb. 3) der in vier Situationen abgebildet ist. Auch diese Darstellung zeigt die Interpretation eines Kindes und seiner Rolle in Bezug auf Vergrößerung und Verkleinerung. Er ist in jedem Bild gekleidet wie ein Erwachsener, es wird deutlich wie dieser Junge durch Kleidung, Gesichtsausdruck und Pose zu einem Erwachsenen in Miniatur stilisiert wird. Die Kaiserzeit spielt als Vorgeschichte, als Zeit aus der die Bauhäusler hervorgegangen sind auch insofern eine Rolle, als dass sie durch ihre politischen, gesellschaftlichen und ästhetischen Umstände und Wandlungen eine Art Folie für das Bauhaus bildet. Eklektizismus und Historismus sind gleichsam Ausdruck ihrer Zeit und Angriffsfläche für Innovation und Veränderung. Diesen Bewegungen ist auch das Bild von Kindheit und die Vorstellungen von kindlichen Erlebniswelten unterworfen.

Werke verschiedener Materialität, die KünstlerInnen für Kinder gestalteten, haben bisher eingeschränkt Beachtung gefunden, obwohl sie ein außergewöhnlich hohes Maß an Fantasie, Originalität und Kreativität aufweisen. Besonders die Ausstellung *Kunst – ein Kinderspiel* konnte einen ersten Überblick über das Schaffen von Künstlern für Kinder werfen. Ein weiterer Aspekt, der sich in historischen wie zeitgenössischen Diskursen gleichermaßen spiegelt, ist die Frage nach Raum für Individualität und die persönliche, mithin gestalterische Freiheit der Kinder. Diese Frage lässt sich exemplarisch an Lego nachvollziehen, besonders an dem was Lego im Namen verspricht: ›Leg godt‹, zu Deutsch ›spiel gut‹. In additiven modularen Teilen – vergleichbar zum *Anker Baukasten* oder kombinierbaren Eisenbahnen – konnten mit den frühen Bausätzen Grundelemente in unendliche, freie und inhaltlich individuell zu besetzende Kombinationen überführt werden. Aktuell werden jedoch durch Digitalisierung sowie durch starke Vorgaben durch den Hersteller und die von ihm entwickelten Spielwelten mit genauen Bauanleitungen faktisch ein Rückbau dieser potentiellen Unendlichkeit betrieben. Der Soziologe Harald Welzer sieht besonders in dem Wandel, dem die Spielsysteme unterliegen, eine Allegorie für das Verschwinden von Wirklichkeitsträumen aus der wirklichen Welt. Durch die exakten Baupläne sieht er die Entstehung einer Welt unendlicher Redundanz.<sup>38</sup> So zeigt sich, dass Spielwelten Wirklichkeitsräume schaffen, diese entstehen, aber auch ge-

---

38 Vgl. Welzer: Alles könnte anders sein. Eine Gesellschaftsutopie für freie Menschen, S. 85.

stalten, umformen und weiter entwickeln lassen. Das Spektrum zwischen Einschränkung und Freiheit der Gestaltung bleiben zentrale pädagogische und künstlerische Aspekte der Spielmittel, -welten und -aufgaben.

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Bachelard, Gaston: Poetik des Raumes [1957], Frankfurt a.M./Berlin/Wien 1975.
- Baecker, Carlernst/Wagner, Botho G. (Hrsg.): Blechspielzeug – Eisenbahnen, München 1985.
- Bellini, Andrea: »Hope Is a Lack of Information. One Man Houses und einige andere Modelle«, in: Schütte, Thomas: Houses, Ausst.-Kat. Nouveau Musée National de Monaco, Kunstmuseum Luzern, Düsseldorf 2012, S. 28–35.
- Buscher, Alma: »Kind, Märchen, Spiel, Spielzeug«, in: Hammer-Kreis, Walter: Junge Menschen. Monatshefte für Politik, Kunst, Literatur und Leben aus dem Geiste der jungen Generation, Sonderheft 5: Bauhaus, Leipzig 1924.
- Döhl, Reinhard: »Herman Finsterlin: Eine Annäherung«, in: Gauss, Ulrike: Ausst.-Kat. Staatsgalerie Stuttgart, Kunstverein Freiburg, Westfälisches Landesmuseum Münster, Stuttgart 1988.
- Döhl, Reinhard (Hrsg.): Hermann Finsterlin. Spielsachen und Spiele, Ausst.-Kat. Gemeinde Schömberg in Verbindung mit der Finsterlin Gesellschaft, Kurhaus Schömberg 2000.
- Droste, Magdalena: Bauhaus 1919–1933, Berlin 1990.
- Feininger, T. Lux/Feininger, Andreas: Lyonel Feininger. City at the Edge of the World, New York/Washington/London 1965.
- Fromm, Andrea: Feininger und das Bauhaus: Weimar – Dessau – New York, Hamburg 2009.
- Grasskamp, Walter: »Sentimentale Modelle – Architektur und Erinnerung«, in: Kunstforum International, H. 38, 1980.
- Groß, Yvonne: Zwischen Dix und Müller – Der Berliner Kunsthändler Florian Karsch und die Galerie Nierendorf, Berlin 2014.
- Hartung, Martin: »Modellfunktionen: Maßstäbe der Wirklichkeit«, in: Schmidt, Eva (Hg.): Was Modelle können. Eine kleine Geschichte des Architekturmodells in der zeitgenössischen Kunst, Köln 2014.
- Luyken, Gunda: »Kunst – ein Kinderspiel«, in: Hollein, Max/Luyken, Gunda (Hrsg.): Kunst – ein Kinderspiel, Frankfurt a.M. 2004, S. 24–51.
- Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken, Frankfurt a.M. 1968.
- Lange, Konrad: »Kunst und Spiel in ihrer erzieherischen Bedeutung«, in: Kind und Kunst, Jg. I, Nr. 5, 1904.
- Lux, Joseph August: »Das Spielzeug«, in: Unser Kind, H. 11, Wien/Leipzig 1903.

- Mahr, Bernd: »Modellieren. Beobachtungen und Gedanken zur Geschichte des Modellbegriffs«, in: Krämer, Sybille/Bredenkamp, Horst: Bild – Schrift – Zahl, München 2003.
- Mahr, Bernd: »Ein Modell des Modellseins«, in: Dirks, Ulrich/Knobloch, Eberhard (Hrsg.): Modelle, Probleme, Perspektiven, Frankfurt a.M. 2008, S. 187–218.
- Mesinovic, Sven Asim: »Spielzeugeisenbahnen. »Eine unerschöpfliche Quelle von piquantesten, reizendsten Möglichkeiten« in: Hollein, Max/Luyken, Gunda (Hrsg.): Kunst – ein Kinderspiel, Frankfurt am Main, 2004, S. 215–218.
- Noell, Matthias: »Des Architekten liebstes Spiel: Baukunst aus dem Baukasten«, in: Figurationen, Jg. 5, Nr. 1, 2004, S. 23–40.
- Oechslin, Werner: »Das Architekturmodell zwischen Theorie und Praxis«, in: Evers, Bernd: Architekturmodelle der Renaissance. Die Harmonie des Bauens von Alberti bis Michelangelo, München/New York 1995.
- Tietze, Andrea: »Vom Bauklotz bis zum Bützelspiel. Künstlerisches Reformspielzeug des Bauhauses«, in: Eichhorn, Herbert/Schenk, Isabell (Hrsg.): KinderBlicke. Kindheit und Moderne von Klee bis Boltanski, Ausst.-Kat. Städtische Galerie Bietigheim-Bissingen, Ostfildern-Ruit 2001, S. 98–120.
- Walter-Ris, Anja: Die Geschichte der Galerie Nierendorf. Kunstleidenschaft im Dienst der Moderne, Berlin, New York 1920–1995, Berlin 2003.
- Welzer, Harald: Alles könnte anders sein. Eine Gesellschaftsutopie für freie Menschen, Frankfurt a.M. 2019.
- Werner, Ferdinand: Der lange Weg zum neuen Bauen I – Beton: 43 Männer erfinden die Zukunft, Worms 2016, S. 302f.