

Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre

Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld *Masters of the Universe*



KONTEXT
Kunst
Vermittlung
Kulturelle Bildung

KONTEXT Kunst – Vermittlung – Kulturelle Bildung
Band 14

Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre

Historische Jungenzeichnungen
zum Themenfeld *Masters of the Universe*

von
Christoph-Maria Scholter

Tectum Verlag

Christoph-Maria Scholter

Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre.

Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld *Masters of the Universe*

KONTEXT Kunst – Vermittlung – Kulturelle Bildung. Band 14

ISBN: 978-3-8288-6649-2

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Buch unter
der ISBN 978-3-8288-3875-8 im Tectum Verlag erschienen.)

Umschlagabbildung: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987 (Junge, 5 Jahre)

Zugl. Diss. im Fach Kunst an der Universität Paderborn, 2016

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2017

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der

Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind

im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Für Stephan



Inhalt

Vorwort	9
1 Forschungsfeld	11
2 Forschungsgrundlagen	13
2.1 Kinderzeichnungsforschung	13
2.1.1 Stufenfolge	13
2.1.2 Raumdarstellung und Farbwahl	16
2.1.3 Geschlechtsunterschiede	18
2.1.4 Kinderzeichnung im historischen Wandel	20
2.1.5 Medieninduzierte Kinderzeichnung	25
2.1.6 Zusammenfassung	27
2.2 Kindliche Medienrezeption	29
2.2.1 Medienwirkungsforschung	29
2.2.2 Medienaneignung	31
2.2.3 Zusammenfassung	34
2.3 Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre	35
2.3.1 Kindheit im Wandel	36
2.3.2 Merchandising und Medienverbund	39
2.3.3 Zusammenfassung	44
3 <i>Masters of the Universe</i>	47
3.1 Die Welt der <i>Masters</i>	47
3.2 Spielzeuge und Medienprodukte	48
3.3 Historischer Kontext	57
3.4 Exkurs: Geschichte der Actionfigur	61
3.5 Aspekte der Faszination	64
3.5.1 Identifikation und Projektion	64
3.5.2 Mythisch-märchenhafte Motive	65
3.5.3 Sinnliche Erfahrungswelten und Kinderkultur	66
3.6 Erfahrungsberichte	68
3.7 Zusammenfassung	69

4 Analyse der Kinderzeichnungen	73
4.1 Vorüberlegungen	73
4.1.1 Kinderzeichnung als Forschungsgegenstand	73
4.1.2. Fragestellungen	75
4.1.3 Materialsammlung und Analysemodell	76
4.1.4 Forschungsansatz	77
4.2 Formale Analyse	78
4.3 Inhaltliche Analyse	87
4.3.1 Einzelfiguren	87
4.3.2 Figurengruppen	92
4.4 Handlungsanalyse	96
4.4.1 Bewegung und Interaktion	96
4.4.2 Beschreibende Darstellung	99
4.5 Sonderformen	102
4.6 Interpretation	109
4.7 Zusammenfassung	112
4.8 Auswertung	113
4.8.1 Bezugsfeld I: Kinderzeichnungsforschung	113
4.8.2 Bezugsfeld II: Kindliche Medienrezeption	116
4.8.3 Bezugsfeld III: Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre	118
4.9 Resümee und Reflexion	119
5 Weiterführende Überlegungen	121
5.1 Zeichnungen im Vergleich	121
5.2 Nachhaltigkeit historischer Spiel- und Medienwelten	127
5.3 Angrenzende Fragestellungen	130
6 Literaturverzeichnis	133
7 Abbildungsverzeichnis	143
8 Kinderzeichnungen	147

Vorwort

Christoph-Maria Scholter widmet sich im historischen Rückblick der Analyse und der Erforschung von Jungenzeichnungen aus den 80er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts. Diese haben Motive aus dem damals sehr erfolgreichen Medienverbund der Actionspielserie *Masters of the Universe (MotU)* der US-amerikanischen Firma Mattel zum Gegenstand. Er legt eine Spurensicherung von Sehweisen, Spielpräferenzen, Weltbildern und Interessen, Wünschen und Anliegen ganzer Jahrgänge von Jungen in Westdeutschland vor, die durch die hier vorgenommenen Analysen ihrer Zeichnungen wahrgenommen und »gelesen« werden.

Diese Zeichnungen zu den verschiedensten Bereichen des Spielzeugverbundes *MotU* entstanden ausschließlich aus eigenem Interesse und aus eigener Initiative der Kinder, ohne Anleitung und Kontrolle durch Eltern oder Lehrende, in häuslichen und privaten Kontexten. Sie wurden nicht durch einen schulischen Kunstunterricht begleitet, da in Schulen und Elternhäusern die Ästhetik, Ideologie und die kaum kontrollierbare Begeisterung der Jungen für die oftmals bewaffneten Fantasy-*MotU*-Figuren pädagogisch mehr als umstritten waren. Es handelt sich somit auch um historische Dokumente aus einem informellen »Randbereich«, welcher aber von Seiten der Jungen her in bedeutsamer biografischer Perspektive als ihr eigener, unabhängiger Raum für ihre Spiel- und Sammelleidenschaft, Austausch, Erprobung von Rollenmodellen und Imagination wahrgenommen wurde, in dem sie ihre kindlichen Sehweisen und Wünsche weitgehend ohne Vorgaben der Eltern widerspiegeln konnten und in den Zeichnungen formulierten. Die Sammlung dieser Zeichnungen zum Universum von *MotU* war zugleich von gebotener Eile, handelt es sich doch hier meist um Werke, die mehr oder weniger verstaubt, in Schubladen oder auf Dachböden lagerten. Da die meisten Mütter in den 80er-Jahren diese Zeichnungen weitgehend als wenig wertgeschätztes Material wegwarfen, ist die Untersuchung der noch vorgefundenen Zeichnungen von hohem dokumentarischem wie kultursoziologischem Wert.

Mit der Vorstellung dieser komplexen Kinderzeichnungssammlung und des begleitenden Bildmaterials öffnet sich ein historischer Raum, in dem durch den Blick auf einzelne Werke ein Rundgang durch die Welt heute nicht mehr existierender Kinder- und Spielzimmer erschlossen wird. Erstmals werden durch Christoph Scholter bisher kaum beachtete Kindheits- und Spielerlebnisse einer ganzen Generation dokumentiert. Diese ist heute zwischen 30 und 40 Jahren alt und verknüpft bis in die Gegenwart mit den *Masters of the Universe* eine Fülle von Assoziationen und konkreten biografischen Erinnerungen. Das lässt sich beispielsweise auch in den entsprechenden Internetforen nachverfolgen.

Zugleich entstanden diese Jungenzeichnungen, gesellschaftspolitisch gesehen, an einer historisch relevanten Schnittstelle, kurz vor der Einführung des Privatfernsehens und der dann gleichfalls einsetzenden Digitalisierung der Lebenswelten. Diese kulturellen Entwicklungen führten dann nur wenige Jahre später sehr rasch durch schnellere Sehweisen und komplexere Bilderfahrungen zu gravierenden Veränderungen in der qualitativen Gestaltung von Kinderzeichnungen.

Bisher fehlten ebenso Einzelstudien, die sich mit geschlechterspezifischen Themen in der Geschichte der Kinder- und Jugendzeichnung auseinandersetzen. Christoph Scholter legt hier eine neue Sehweise auf Jungenzeichnungen vor. Nach der Lektüre dieser Untersuchung

und ihrer erweiterten Wahrnehmung von Jungenzeichnungen sind die seit Jahrzehnten gängigen Kriterien zur Analyse von Jungen- und auch Mädchenzeichnungen in ihrer Handhabung und sprachlichen Fassung äußerst kritisch zu werten und neu zu überprüfen. Mit dieser sorgfältigen und konzentrierten Grundlagenforschung werden somit auch über die Perspektive der historischen Kinderzeichnungsforschung hinaus wichtige Akzente gesetzt.

Jutta Ströter-Bender

November 2016

1 Forschungsfeld

Im Mittelpunkt des Forschungsinteresses steht die Analyse historischer Kinderzeichnungen aus den 1980er-Jahren, die sich der Produktlinie *Masters of the Universe (MotU)* widmen. Dabei handelt es sich um Spielzeuge in Verbindung mit Medienprodukten, welche sich damals an Jungen im Vor- und Grundschulalter richteten und bei einem Großteil der Kinder bekannt und sehr beliebt waren.

Der kommerzielle Erfolg der Spielzeugreihe war enorm, sodass um die Mitte des Jahrzehnts jeder dritte Junge in der Bundesrepublik mindestens eine, häufig jedoch mehrere *Masters-Figuren* besaß.¹ Ein besonderes Merkmal stellt dabei der Medienverbund dar. Die Spielfiguren mit ihrer Fülle an Zubehör waren Teil eines komplexen und sehr breit angelegten Systems, das beispielsweise von Comic-Heften, Zeichentrickfilmen und Hörspielen über Mal- und Bilderbücher bis hin zu Pausenboxen oder Bettwäsche reichte. Ganze Lebenswelten konnten so thematisch gestaltet werden und die Produktlinie fand sowohl haptisch als Spielzeug als auch in audiovisueller Form Eingang in viele Kinderzimmer. Ein Phänomen, welches sich in Bezug auf seinen derart reichhaltigen Umfang sowie hinsichtlich seiner Leitmedien und Rahmenbedingungen in den folgenden Jahrzehnten gewandelt hat.

Die Zeichnungen zu *MotU* stehen »in der Geschichte der ästhetischen Sozialisation an einer historischen `Nahtstelle`, kurz vor der Einführung des Privatfernsehens und der Einführung der Bildschirmspiele. Entwicklungen, die dann durch schnellere Sehweisen und komplexere Bilderfahrungen die Kinderzeichnungen in ihrer qualitativen Gestaltung verändern sollten.«² Anhand des bildnerischen Verarbeitungsprozesses dieser Spiel- und Medienwelt lassen sich besondere Charakteristika feststellen, welche auf dem Feld der Kinderzeichnungsforschung gemessen werden können. Dies betrifft unter anderem die Darstellung von Körper und Raum, den Farbsatz, die Wiedergabe von Details sowie geschlechts- und altersabhängige Gesichtspunkte in Zusammenhang mit den medienabhängigen Vorlagen.

Grundlage der Forschungsarbeit liefert eine Zusammenstellung von bisher über 200 in der damaligen Bundesrepublik entstandenen Zeichnungen von Jungen im Vor- und Grundschulalter, die das Thema *MotU* behandeln. Zusätzlich unterstützen sowohl selbstgefertigte Bildergeschichten oder Kassettenhüllen als auch Fotos von Spielszenen sowie Erfahrungs- und Erinnerungsberichte die Untersuchung und unterstreichen den dokumentarischen Charakter dieser Arbeit. Außerdem konnten viele Zeichnungen zu vergleichbaren Themenbereichen der mediengeprägten Kinderkultur dieser Zeit gesammelt werden, wie etwa zu *Star Wars*, *Marshall BraveStarr* oder *MASK*. Dabei erheben weder die Fundstücke der themengebundenen Bilder noch die Auswahl des weiteren Forschungsmaterials Anspruch auf Repräsentativität, sondern sind als eine Reihe von Fallbeispielen zu betrachten, anhand derer sich Bezüge zu bestehenden und aktuellen Forschungsergebnissen herstellen lassen.

¹ Vgl. Fuchs, Claudia: *Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt*. Freiburg i. Br. 2001, S.19.

² Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze u. a. (Hrsg.): *Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven*. München 2010, S. 241.

Das Projekt bewegt sich nicht nur im Rahmen der Kinderzeichnungsforschung. Ebenso werden medienpädagogische Aspekte sowie Gesichtspunkte im Bereich der Kulturwissenschaft berührt. So kann stellenweise das Aufwachsen in einer mediengeprägten Kinderkultur der 80er-Jahre beleuchtet werden, einem Schwellenjahrzehnt, in dem Kinder noch nicht als sogenannte Digital Natives gelten.³

³ »Spricht man von Kindern und Medien ist oft die Rede von den 'Digital Natives', also von der im Internetzeitalter aufgewachsenen Generation.« Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland (2013). http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf, S. 3.

2 Forschungsgrundlagen

Dieses Kapitel stellt zunächst grundlegende Forschungsergebnisse vor, welche als Basis für die Analyse der historischen Zeichnungen dienen. Dabei soll auf drei ausgewählte Bezugfelder eingegangen werden. Den zentralen Rahmen bildet die Untersuchung der Arbeiten vor dem Hintergrund der Kinderzeichnungsforschung. Zusätzliche Aufschlüsse liefern ausgewählte Aspekte der kindlichen Medienrezeption sowie Erklärungen zu den damaligen Spiel- und Medienwelten für Jungen im Allgemeinen.

2.1 Kinderzeichnungsforschung

An dieser Stelle sollen relevante Ergebnisse auf dem Gebiet der Kinderzeichnungsforschung zusammengefasst werden. Neben der altersbezogenen Entwicklung der kindlichen Zeichentätigkeit sind ebenso Merkmale der Figurendarstellung, Raumorganisation und Farbwahl sowie geschlechtsspezifische Unterschiede zu verdeutlichen.

Eine umfangreiche Zusammenstellung diesbezüglich zeigt Hans-Günther Richter in dem Standardwerk mit dem Titel »Die Kinderzeichnung«⁴, welches als Basisliteratur nachfolgender sowie aktueller Studien herangezogen wird. Dabei ist festzuhalten, dass die genannten Kategorisierungen und Alterszuordnungen innerhalb der Entwicklungsstufen der Zeichentätigkeit nicht als feste Markierungen dienen, sondern als Anhalts- beziehungsweise Vergleichspunkte für die spätere Analyse. Darüber hinaus tragen bisherige Untersuchungsergebnisse im Kontext der Neuen Medien zur Grundlagensicherung und zum weiteren Verständnis bei.

2.1.1 Stufenfolge

Zur Entwicklung des grafischen Formen- und Darstellungsrepertoires in der Kinderzeichnung wird in der einschlägigen Fachliteratur grundsätzlich zwischen altersabhängigen Phasen unterschieden, welche den Weg vom sogenannten Kritzeln bis hin zu einer komplexen Bildstruktur aufzeigen.

Klaus Eid, Michael Langer und Hakon Ruprecht stellen in ihrem Standardwerk für Kunstpädagogen, unter anderem auf der Grundlage der Forschung Richters, eine prägnante Zusammenfassung dieser Entwicklungsstufen vor, die im Folgenden knapp präsentiert werden soll.⁵ Im Zusammenhang mit diesem Forschungsprojekt und den zu untersuchenden Zeichnungen erscheint es sinnvoll, insbesondere auf die Herausbildung der Figurendarstellung einzugehen.

⁴ Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl. Düsseldorf 1987.

⁵ Vgl. Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 119 ff.

Die Kritzelphase:

Die frühesten Demonstrationen zeichnerischer Aktivitäten werden in den ersten Lebensmonaten als »Schmieraktivitäten« oder »Spurschmierer«⁶ bezeichnet. Mit Beginn des zweiten Lebensjahrs und mittels der Anregung durch adäquate Zeichenmaterialien geht dieses kindliche »Schmierer und Sudeln«⁷ in die Kritzelphase über. Stifte, Kreiden oder Ähnliches werden durch Drehung von Arm und Schulter, später von Ellenbogen, Hand und Fingern bewegt und auf einem Bildträger werden zeichnerische Spuren hinterlassen, welche sich mit zunehmendem Alter immer differenzierter zeigen. Dabei wird ab dem dritten Lebensjahr zwischen »Hiebkritzel«, »Schwingkritzel«, »Kreiskritzel« und »Zickzackkritzel()«⁸ unterschieden. Im nächsten Schritt vermag das Kind gerade Linien, geschlossene oder kreisartige Formen sowie erste Volumendarstellungen zu zeigen und die einzelnen Kritzeleien werden schließlich als konkrete Bildmotive benannt. Insgesamt herrschen aber innerhalb dieser Stufe motorische Impulse vor. Mit der Entwicklung einer konkreten Darstellungsabsicht endet die Kritzelphase.

Die Schemaphase:

In dieser Stufe manifestieren sich zwischen dem dritten und vierten Lebensjahr erste Versuche konkreter Darstellungsformen. Innerhalb dieser Phase wird nochmals differenziert, wobei der Schemaphase die Vorschemaphase vorausgeht. Dabei bildet das Hauptthema frühester gegenständlicher Abbildungsabsichten meist die Menschendarstellung. Gespeist aus dem in der Kritzelphase erworbenen Zeichenrepertoire entsteht aus geometrischen Zeichen und Formen wie Linien und Kreisen ein erstes Figurenschema, der sogenannte Kopffüßler. »[E]in wesentlicher Teil des Menschen, nämlich sein Kopf, steht für den ganzen Menschen. Dieses Phänomen gilt als ein Grundprinzip archaischen bildnerischen Denkens.«⁹ In diesem Rahmen entwickelt das Kind unter anderem Sensibilität für eine gezielte Blatt- und Raumorganisation und begibt sich so auf den Weg zu komplexeren Darstellungsformen. Im Laufe des vierten Lebensjahrs werden bei der Darstellung der menschlichen Figur wesentliche anatomische Merkmale des Körpers zunehmend deutlicher berücksichtigt, wie etwa in der zeichnerischen Unterscheidung zwischen Kopf und Rumpf, Armen und Händen oder Beinen und Füßen. Mit dem steigenden Bedürfnis nach Wiedererkennbarkeit geht die Vorschemaphase in die eigentliche Schemaphase über. Dabei erhöhen sich die Bandbreite der Bildmotive sowie die Wiedergabe von Details. Als ein weiteres bedeutendes Merkmal ist die »Prägnanztendenz«¹⁰ zu nennen. »Das Kind will Gegenstände in möglichst charakteristischer, klarer und eindeutiger Ansicht darstellen.«¹¹ So werden die Motive meist zentral ins Blatt gesetzt, Tiere in der Seitenansicht gezeigt und Figuren sowie Objekte frontal

⁶ Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl. Düsseldorf 1987, S. 24.

⁷ Ebd., S. 23.

⁸ Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 122 ff.

⁹ Ebd., S. 128.

¹⁰ Ebd., S. 131.

¹¹ Ebd.

wiedergegeben. Kennzeichnend für die Körperdarstellung ist das Aufzeigen größtmöglicher Richtungsunterschiede nach dem Prinzip des »Primitivschemas«¹². Als grafisches Mittel der Differenzierung werden die Arme häufig rechtwinklig an den Rumpf angesetzt. Ebenso werden durch die deutliche Abspreizung der Finger und die Drehung der Füße nach außen diese klar als solche kenntlich gemacht. Bewegungsdarstellungen und Überschneidungen von Körperteilen sind im Rahmen dieses zeichnerischen Verfahrens noch nicht berücksichtigt. Mit zunehmendem Alter erfolgt schließlich die schrittweise Auflösung dieses Prinzips beispielsweise durch das Anlegen der Arme an den Körper. Dem Kopf als wesentlichster Körperteil kommt eine besondere Bedeutung zu. Er wird oft übergroß im Verhältnis zum Rest der Figur gezeichnet. An den stark geometrischen und schematisierten grafischen Ausdrucksformen kann bis weit in die Grundschulzeit festgehalten werden. Später werden jedoch diese Konzepte »von der Tendenz zur wirklichkeitsgetreueren Wiedergabe zurückgedrängt«¹³. Ab diesem Zeitpunkt, etwa zwischen dem neunten und zehnten Lebensjahr, setzt die zweite Schemaphase ein. Es kommt zu ersten Bewegungs- und Profildarstellungen der menschlichen Figur. Immer mehr werden nun differenziertere Richtungsunterscheidungen und die Überlagerungen einzelner Körperteile oder verschiedener Bildgegenstände berücksichtigt. Die Gliedmaßen werden mit Gelenken versehen und gehen stufenlos in den Körper über. Mit dem Streben nach Wiedererkennbarkeit und Abbildungstreue nimmt auch die Lust an Detaildarstellungen stetig zu. In der späten Kindheit verändern sich auch die jeweiligen Bildinhalte. Waren es zuvor meist Darstellungen der unmittelbaren Lebenswelt oder der Bezugspersonen, steigt mit zunehmendem Alter die Relevanz fantastischer und märchenhafter Motive. Natürlich tauchen dabei ebenso massenmedial vermittelte Inhalte auf, wie unter anderem Comic-Darstellungen, Bilder von Superhelden oder Weltraumfantasien. Doch auch gesellschaftlich relevante und politische Themen werden im Zuge dieser Schemabilder wiedergegeben.

Die pseudonaturalistische Phase:

Zwischen dem elften und zwölften Lebensjahr und mit dem Eintritt ins Jugendalter werden die beschriebenen Schemadarstellungen immer mehr durch individuelle Gestaltungskonzepte abgelöst. Zeichnungen dieser Entwicklungsphase zeigen meist auf den ersten Blick einen vergleichsweise hohen Grad an naturalistischer Darstellung und ein starkes Gegenstandsinteresse. Das Bedürfnis nach Wiedererkennbarkeit und Realitätsnähe bildet eines der Hauptkriterien für die jugendlichen Zeichner. »Erst bei näherem Hinsehen erkennt der Betrachter, daß vor allem die Details (...) die optische Richtigkeit lediglich vortäuschen.«¹⁴ Zugleich bildet diese Phase den Zeitrahmen, in dem viele Jugendliche das Vertrauen in das eigene Darstellungsvermögen verlieren und von zeichnerischen Aktivitäten Abstand nehmen. Die Bildmotive dieser Stufe werden nahezu ausschließlich durch kulturell vermittelte und damit auch durch mediale Inhalte gespeist. An der Schwelle zum Erwachsenenalter spielt insbesondere die Darstellung des Gefühlslebens eine bedeutende Rolle. Da weitere Etappen auf dem Weg zu den

¹² Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 131.

¹³ Ebd., S. 132.

¹⁴ Ebd., S. 156.

Gestaltungsformen erwachsener Menschen nicht mehr Gegenstand dieses Forschungsprojekts sind, soll auf höhere Altersstufen nicht mehr eingegangen werden und der Überblick zu den Phasen der kindlichen Zeichenentwicklung sei damit abgeschlossen.

Wie eingangs erwähnt, haben die beschriebene Stufenabfolge und die jeweiligen Altersangaben lediglich idealtypische Gültigkeit. Einzelmerkmale der unterschiedlichen Phasen können oft früher auftreten oder sich mit den Zeichensystemen angrenzender Stufen vermischen. Vereinzelt werden Teilphasen einfach übersprungen. Ebenso kann sehr lange an einer Darstellungsform wie dem Primitivschema festgehalten werden, solange das Konzept adäquat erscheint und das Kind nicht mit Alternativen oder brauchbareren Techniken konfrontiert wird.¹⁵

Wichtigste Einflussfaktoren auf die kindliche Zeichentätigkeit bilden individuelle Ausprägungen und kognitive Fähigkeiten sowie Umwelterfahrungen bedingt durch die jeweiligen gesellschaftlichen und kulturellen Strukturen.¹⁶ Anregungen durch medial vermittelte Bildwelten und durch die Neuen Medien spielen dabei eine bedeutende Rolle.¹⁷ Dies betrifft nicht nur die Entwicklung des bildnerischen Darstellungsvermögens, sondern ebenso die Inhalte der Bildmotive.

Andreas Schoppe benennt Kindheit im Allgemeinen als »ein gesellschaftlich geformtes Produkt«¹⁸, welches von der jeweiligen Zeitepoche abhängig ist. Ein Umstand, der sich in Form der Kinderzeichnung widerspiegelt. Aufgrund des kulturellen Wandels und der daraus resultierenden veränderten Lebensumstände sind die Untersuchungsergebnisse auf dem Gebiet der Kinderzeichnungsforschung ständig neuen Betrachtungsweisen auszusetzen.

2.1.2 Raumdarstellung und Farbwahl

Während sich in der Fachliteratur oftmals klare und sich stark ähnelnde Kategorisierungen zur Darstellung räumlicher Beziehungen finden, weichen Untersuchungsergebnisse zum farbigen Gestalten häufiger voneinander ab. Als Hauptursache dafür wird zum einen der hohe emotionale Anteil bei der Farbwahl genannt. Zum anderen ist die Farbgebung von der jeweiligen Gegenstandsfarbe sowie von der Verfügbarkeit der entsprechenden farbigen Mittel abhängig.¹⁹

Wie bei der Beschreibung der Entwicklungsphasen der Zeichentätigkeit sind auch hier die einzelnen Darstellungsmodelle und Altersangaben nicht als starre und unumstößliche Kategorisierungen zu verstehen. Mischformen sowie ein verfrühtes oder verspätetes Auftreten einzelner Raum- und Farbkonzepte sind möglich.

¹⁵ Vgl. Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 122.

¹⁶ Vgl. Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 30f.

¹⁷ Forschungsergebnisse zur medieninduzierten Kinderzeichnung werden in Kapitel 2.1.5 näher beleuchtet.

¹⁸ Schoppe, Andreas: Kinderzeichnung und Lebenswelt. Neue Wege zum Verständnis des kindlichen Gestaltens. Herne 1991, S. 8.

¹⁹ Vgl. Wiegmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. 1. Aufl. Oberhausen 2009, S. 20.