

Hannes Kater verstehen: eine Einführung in seine Zeichen

Darstellerlexikon



Hannes Kater verstehen: eine Einführung in seine Zeichen

Das Darstellerlexikon ist eine PDF-Publikation von Hannes Kater zu den von ihm in seinen Zeichnungen eingesetzten Symbolen und Zeichen. Berlin 2009

Darstellerlexikon 2.18

- 03 **Einführung**
- 04 **Liste der Darsteller nach Nummerierung** mit den jeweils häufigsten Varianten: *01 Gehirn, *02 Herz, *03 Beckendenken, *04 Archaisches Denken, *05 Herzbombe, *06 Was tun, *07 Haus-Baum, *08 Mundkette, *09 Bild, *10 Bildwerk, *11 Gedankenloch, *12 Geld, *13 Das grosse Andere, *14 Brotwolke, *15 Protagonist, *16 Knoten, *17 Brötchen, *18 Feld, *19 Vierer, *20 Fünfer, *21 Vase, *22 Blattamphore, *23 Sieb, *24 Gewicht, *25 Willkommen und *26 Fortgang
- 14 **Zusammengesetzte Darsteller** nach Nummerierung mit den jeweils häufigsten Varianten: *zu_01 Pfeile und Pfeilreiter: wollen, Bangbüx, Angst und müssen, *zu_02 Ideologie, *zu_03 Alltagswelt, *zu_04 Vogelhirn und *zu_05 teilen.
- 16 **Ehemalige, umbenannte oder weiterentwickelte Darsteller:** ehemalige Form des Darstellers *03 Beckendenken, ehemaliger Darsteller *06 [*neu vergeben] Herzkette, ehemaliger Darsteller *07 [*neu vergeben] Kreislaufschwänze, ehemalige Form des Darstellers *12 Archaisches Denken und ehemaliger Darsteller *12 [*neu vergeben] Grosses Gehirn.
- 18 **Liste der Darsteller nach Wort-Bedeutungen** geordnet
- 20 **Grammatik-Studien** mit wichtigen Darstellern
- 24 **Statistische Untersuchungen** von *01 Gehirn und *16 Knoten
- 26 **Studienblätter** zu einzelnen Darstellern



Einige in Styropor ausgeführte Darsteller (v. l. n. r.: Klient, Herz, Gehirn, Herzbombe) trocknen nach ihrer Reinigung

Darstellerlexikon – eine Einführung

Obwohl die Entwicklung der Darsteller im Fluss und noch lange nicht abgeschlossen ist, war es nach nun über 10 Jahren Zeichen-Praxis an der Zeit, die hier vorliegende vorläufige Version eines **Lexikons der Darsteller von Hannes Kater** als herunterladbares PDF-File zu erarbeiten. Besonders die Empfänger der Auftragszeichnungen, nach Textvorlagen der Auftraggeber von Kater erstellte Zeichnungen, regten immer wieder eine Veröffentlichung zu den Zeichen an – auch um den *Übersetzungs- und Umsetzungsprozess* ihrer Texte besser nachvollziehen zu können.

Die Darsteller waren von vornherein von Kater nicht als reine Bilderschrift-Zeichen, sondern als zweite Ebene, als Ergänzung zu den *normalen* Möglichkeiten der Zeichnung konzipiert worden. Man kann die Katerschen Darsteller sehr differenziert einsetzen: durch die gewählte Zeichengröße (Bedeutungsgröße), durch die verwendeten Farben (Bedeutungsfarbe) und durch die – nicht nur lineare – Verknüpfungen mit anderen Darstellern und Elementen der restlichen Zeichnung. Wobei hier nochmals darauf hingewiesen werden muss, dass es sich bei dem Aufzeichnungssystem von Kater um eine *stumme Sprache*, also um ein visuelles Zeichensystem und – ganz wichtig! – nicht um eine Schrift handelt.

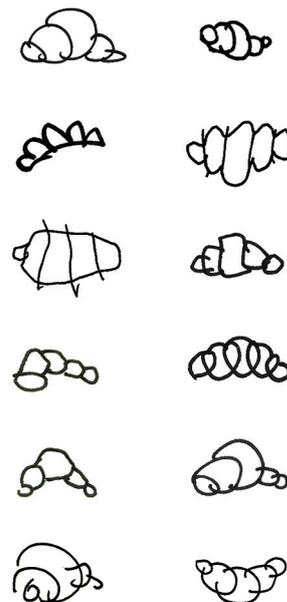
Wenn man bei von verschiedenen Zeichnern angefertigten Zeichnungen jeweils den gleichen Darsteller aus der Zeichnung heraus nimmt und aus seinem Kontext isoliert, etwa so einen leicht erkennbaren und sinnvollen wie zum Beispiel den Darsteller *01 Gehirn, stellt man fest, dass, wie fern auch immer die Linien, aus denen sich dieser Darsteller zusammensetzt, allem liegen mögen, was an ein Gehirn erinnert, es wird dennoch der Darsteller bei jedem Zeichner auf eine jeweils eigene und besondere Art wieder zum Leben erwachen. Wir sehen mal ein smartes, mal ein kleinliches Gehirn, ein verkrampft wirkendes, ein boshaftes oder ein unpräzise denkendes Hirn, ein ängstliches, tollpatschiges oder hilflos operierendes Gehirn, ein vertrocknetes oder ungeduldig vorwärts denkendes Gehirn.

Den Versuch, die Einführung in die von Kater benutzten Zeichen, also seiner Darsteller, mit einer Grammatik der Zeichnungen zu verbinden, halten wir für kaum durchführbar, denn entweder wird die systematische Darbietung der Darsteller mit Hinweis auf ihren Aufbau und ihre strukturellen Zusammenhänge leiden oder es wird der Grammatik zum Nachteil, wenn die Rücksicht auf die Anordnung der Darsteller ihre Anlage bestimmen würde. In den ersten Lektionen der Grammatik des Bildaufbaus, der Bildkomposition käme man ja nicht umhin, komplizierte Darsteller-Konstellationen zu gebrauchen, wogegen man bei einer getrennten Einführung methodisch von einfachen Darstellern und Konstellationen ausgehen kann, um allmählich zu schwierigeren vorzuschreiten.

Für's erste soll der Hinweis genügen, dass die Darsteller weder konjugiert noch dekliniert werden. Für die Formen des Darstellers *erinnern* wie etwa *erinnern – erinnerte – sich erinnernd* gibt es nur einen Darsteller, eine Grundform. Auch für die Formen *Buch, die Bücher, den Büchern, des Buches* benötigt es nur einen Darsteller. Meist verdeutlicht der Kontext Tempus und Modus des Darstellers, Kasus und Numerus des Nomens – mit grammatikalischen Überflüssigkeiten hält Kater sich nicht lange auf. Zweifellos hatte der holländische Sprachwissenschaftler und Anthropologe Clemens Hourant diese Einfachheit der Struktur vor Augen, als er das Katersche eine konzise und darum logische Sprache nannte.

Die Methode der Darbietung

Die dem Betrachter so fremden Katerschen Darsteller werden leichter aufgefasst, prägen sich ihm leichter und tiefer ein und bleiben ihm fester im Gedächtnis haften, wenn das ideographische Element derselben nachvollziehbar kenntlich gemacht wird. Dieses ist in den heute von Kater benutzten Formen der Darsteller oft verdunkelt, verwischt und zum Teil auch ausgemerzt, jedoch durch Hinweise wieder rekonstruierbar. Darum braucht es nicht Wunder zu nehmen, dass Neugierige, die in dieser Weise eingeführt wurden, äußerten, dass diese Methode dem Gedächtnis eine ungeheure Erleichterung biete.



Varianten des Darstellers
*01 Gehirn

Darstellerlexikon

*01



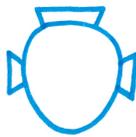
GEHIRN

(< 1996). **1.** denken, nachdenken, an etwas denken, Denkvorgang, Wahrnehmungsgebäck, **2.** meinen, beurteilen, ausdenken, grübeln, in Betracht ziehen, überlegen, sich vertiefen, mit sich zu Rate gehen, **3.** sich erinnern, vgl. auch mit Darsteller Knoten.

Abb. diese Form hat sich aus der alten Form des Darstellers *16 Knoten entwickelt: aus einem viergliedrigen stilisierten Knoten entwickelte sich diese fünfgliedrige Form, je nach Krümmung des Zeichens: (1) eher konservativ, vgl. auch mit dem Darsteller Archaisches Denken, (2) eher progressiv, fortschrittsgläubig. Die „Croissant“-Assoziation war wohl wegen der möglichen Nähe zu den Darstellern *14 Brotwolke und „Brothirn“ (das ehemalige „große Gehirn“ und nun gar nicht mehr im Gebrauch) eher förderlich für die Ausprägung des Darstellers *01 Gehirn.

Achtung < 2003 wird nicht mehr stringent mit den Krümmungen des Darstellers als Unterscheidungsmerkmal gearbeitet.

*02



HERZ

(< 1995). **1.** ahnen (+), das/im Gefühl haben, wittern (+), **2.** empfinden, fühlen, spüren, spürbar, merklich, **3.** genießerisch, hedonistisch, sinnlich, leidenschaftlich, lustbetont, erotisch (+), **4.** etwas/jemanden mögen. Dieser Darsteller steht für alle Belange des Herzens, alles was wichtig und/oder gut ist für einen Protagonisten; emotionales Zentrum.

Abb. herleiten läßt sich die Form wohl aus einer Vermischung zweier Quellen: 1. Gefäß, in dem das Herz nach dem Tode aufbewahrt und bestattet wurde (ägyptischer Ursprung); 2. Anleihen an die anatomische Form des Herzens.

*03



BECKENDENKEN

Bedeutungs- und Darstellerwandel!

(2006). **1.** weibliche Sexualität, weibliche Geilheit, Weiblichkeit [ursprüngliche Bedeutung], **2.** Beckendenken, Sexualität, Lust [nicht mehr geschlechtsspezifisch].

Abb. Clitoris mit einer Art Heiligenschein, der ihren sichtbaren Teil markiert.

*04



ARCHAISCHES DENKEN

4er

(< 2001). unreflektiertes Denken, mainstream und mediendumm.

Abb. die Form hat sich aus der alten vier-gliedrigen Form des Darstellers „Knoten“ entwickelt.

3er

(< 2004). **1.** primitives oder schlichtes Denken, mandelkerniges, also triebgesteuertes D., **2.** keine Hemmungen haben.

Abb. die Form hat sich aus der Form des 4ers entwickelt. Zu der Bedeutung der Zahlen 3, 4 und 5, also der Anzahl der Segmente der Darsteller *04 Archaisches Denken und *01 Gehirn vergleiche auch mit den Darstellern *19 Vierer und *20 Fünfer.

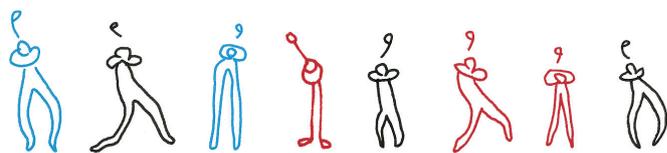
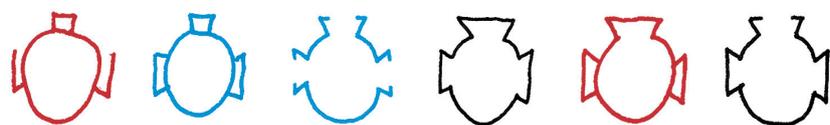
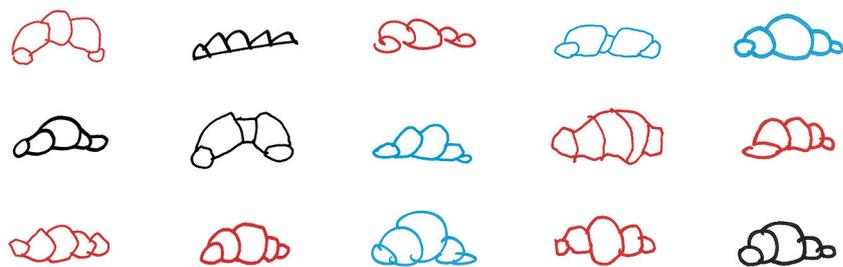
*05



HERZBOMBE

(< 1996). **1.** an etwas leiden, gereizt sein, seelisches gären, geladen sein, grollen, innerlich kochen, leiden, sich quälen, von etwas gequält werden, seelische Schmerzen haben, verdrossen sein, **2.** sich verzehren nach etwas. Etwas, was ein Protagonist nicht mag – und was der nicht los wird, also speichert.

Abb. wie die Form des Darstellers *02 Herz – nur räumlich, mit deutlichem Volumen.



*06



WAS TUN

(< 1998, offiziell seit dem 2003-02-17). **1.** machen, arbeiten, produzieren, was tun, **2.** Pläne haben und verfolgen, etwas vorhaben.

Abb. der Darsteller erinnert an einen Tischbock.

Achtung: tritt in zwei Versionen auf! a) traditionelle Form (räumlich und mit Energie-Linie(n)), b) neuere Kurzform.

*07



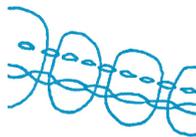
HAUS-BAUM

(< 1996). **1.** Haus und Hof, Wohnhaus, Wohnort, Zuhause (als realer Ort), **2.** als bürgerliche Idee von einem Zuhause.

Abb. mit Umrißlinien sind ein Haus (links) und ein (Laub-) Baum (rechts) dargestellt. Das Aussehen des Darstellers hat sich **um 2001 gewandelt**: früher war der Stamm des Baumes dicker, der Betrachterstandpunkt lag höher und die Anmutung der Umrißlinie war generell weicher.

Varianten: manchmal bekommt der Baum etwas Sprechblasiges: das ‚Zuhause‘ mehr als Behauptung, als Idee.

*08



MUNDKETTE

(< 1997). Gerede, Klatsch, soziale Kontrolle. Obwohl der Darsteller gut einzusetzen ist, wird er nur selten benutzt, weil er nicht einfach zu zeichnen ist.

Abb. mehrere Köpfe, deren Münder (und Augen) eine Kette bilden. **Varianten:** unterschiedliche Mund-Augen-Reihungen bzw. Verdichtungen.

Ursprünglicher Name des Darstellers: „Münderkette“.

*09



BILD

(< 1996). **1.** Abbild, Bild, Muster, Ornament, **2.** Bildidee, Bildvorstellung, Idee, sich ein Bild machen, Vorbild.

Abb. drei Pfeile stellen die 3 Dimensionen des Bildes (und der Zeichnung) dar: die 2 räumlichen Dimensionen und die (Bild-)Idee. **Ab 2003** bekommen die zu den Außenkanten parallelen Pfeile meist nur noch halbe Pfeilspitzen. **Varianten:** auch mal skizzenhaft anmutende Ausführungen und ein zergliederter Darsteller.

Bild mit Pfeil-Anordnung in „K“-Form

(<2009). Bild im, bzw. aus dem Kunstkontext, Kunst, Gemälde, als Kunst gemeintes Bild.

Das um 180 Grad gedrehte Zeichen steht für **1.** ein fragwürdiges, verrücktes oder nicht genügend reflektiertes Bildverständnis oder für **2.** beängstigende Bilder, bzw. Bildvorstellungen.

*10

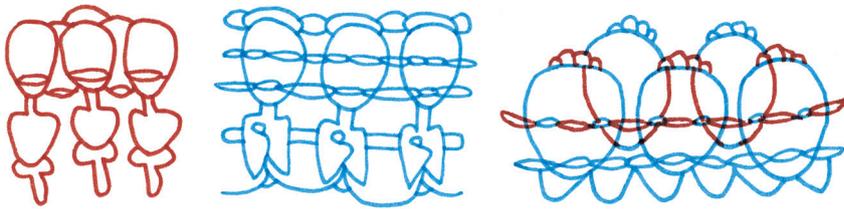
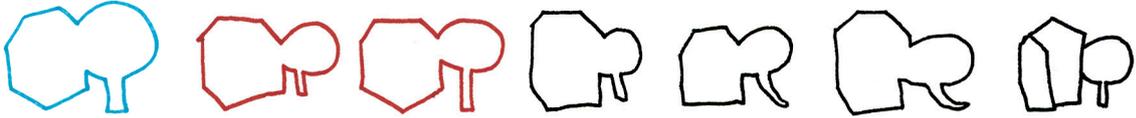


BILDWERK

(< 1996). **1.** Plastik, Skulptur (aus dem Kunstkontext), **2.** (von Menschen geschaffener) Gegenstand, Ding, **3.** billiges Industrieprodukt, Massenware (dann ohne Pfeilspitzen an den Raumachsen).

Abb. drei Pfeile stellen die 3 räumlichen Dimensionen in der Umrißlinie eines Quaders dar.

Varianten: die drei Raumachsen sind oft nicht vollständig oder gar gar nicht mit Pfeilspitzen versehen. Varianten ohne Pfeilspitzen stehen eher für Massenware, Industrieprodukte.



Variante von 1996



*11



GEDANKENLOCH

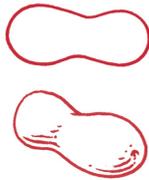
(< 1997). **1.** vergessen, aus dem Gedächtnis verlieren, Filmriss, **2.** (unbestimmt) negative Ahnung(en), **3.** nicht denken (wollen), etwas verdrängen (wollen), ignorieren, abwehren.

Drehrichtung immer im Uhrzeigersinn gilt nur für die alte Form!

Seit < 2007 gibt es die neue Form: hier ist die innere vieleckige Form oft dünner als die strahlenförmigen Linien und das Gedankenloch tritt nun in beiden Drehrichtungen auf. Ende 2007 tritt die neue Form etwas häufiger auf, aber es sind immer noch beide Formen im Einsatz.

Abb. wohl von einem Strudel abgeleitet. Die frühe Form wirkte plastischer (fast wie ein Loch) als die späteren Varianten.

*12

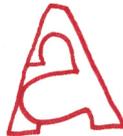


GELD

(< 1999, offiziell seit dem 2003-02-17). **1.** Geld, Vermögen, Reichtum, Besitz, **2.** profitorientiertes Denken, geldgier.

Abb. die Form ist abgeleitet von einer Erdnuß (engl. pl. Peanuts...); in vielen Variationen mit und ohne Binnenzeichnung. **Varianten:** unterschiedliche Formen der Schraffur – allerdings geht ihr Einsatz seit 2005 zurück.

*13



DAS GROSSE ANDERE

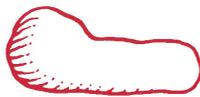
(< 2009). **1.** unmündig, ichschwach, (Un-)Freiheit, **2.** Gottglaube, Schicksal, das grosse Andere.

Das grosse Andere ist zuerst das Nicht-Ich, das Andere des Subjekts – das legitimierend am Ende einer jeden sinngebenden Konstruktion (Signifikantenkette) Stehende, es organisiert und strukturiert diese und so auch das sich auf sie beziehende Subjekt.

Das grosse Andere existiert – tautologisch – als sein eigener Effekt und organisiert das Symbolische innerhalb eines Feldes, von dem es selbst kein Teil sein kann, aber als dessen sinnstiftender Garant es notwendig ist. Die klassische Form eines großen Anderen ist Gott. „Das große Andere existiert nicht“ bedeutet in diesem Sinne, dass das große Andere nicht im Realen existiert, sondern nur in unserer Vorstellung – und auch nicht „neutral“ sein kann, sondern immer ideologisch sein muss.

Abb. noch nicht endgültig gefundene Form, aber eigentlich immer ist der Buchstabe „A“ erkennbar.

*14



BROTWOLKE

(< 1997). Geistige Heimat, geistiger Hintergrund, nährend, motivierend, Motivationsquelle.

Was eine Figur so und nicht anders handeln läßt – ohne räumliche Attribute oder bei sich überschneidenden „Brotwolken“ herrschen unklare Verhältnisse.

Abb. stilisierte Wolke. Ursprünglich wohl als speisende Wolke (lebensspendener Regen) und Kosmos/Heimat.

*15



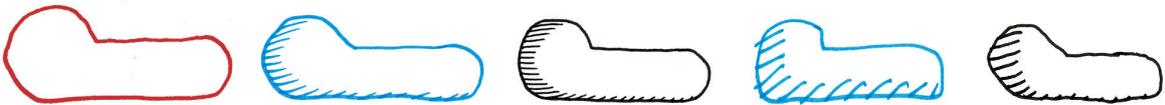
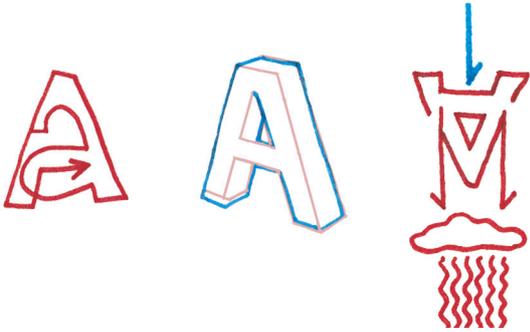
PROTAGONIST

(< 2008). Protagonist, ich, Handelner, Hauptfigur.

Abb. Kopf mit Lunge (dem mir persönlich wichtigsten Organ) und meist einem Zeichen auf oder am Kopf. Viele Variationen!

Ein besonders ausgezeichnete Protagonist ist der KLIENT

(< 2001). das „ich“ eines Auftraggebers einer Wunschzeichnung in einer Auftragszeichnung. **Abb.** die Form auf dem Kopf ist herleitbar von: 1. der Schleife eines verpackten Geschenks: Auftragszeichnungen werden gegen Texte getauscht, kosteten also nichts, 2. dem Buchstaben „K“ für Klient.



KLIENT



*16

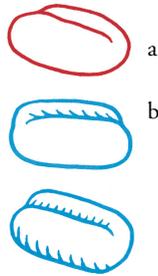


KNOTEN

(< 1995). **1.** sich an etwas erinnern, eine Erinnerung, sich etwas merken, eingedenk sein, sich einprägen, aufnehmen, **2.** rekonstruieren, auffrischen, **3.** nicht wieder hergeben, behalten, zu eigen machen, verinnerlichen.

Abb. von einem Taschentuchknoten abgeleitete Form. **Varianten:** unterschiedliche Ausrichtungen der Knoten-Zipfel.

*17



BRÖTCHEN

(< 2006). Dieser Darsteller steht für Erinnerungen an Gerüche, Essen oder taktile Erfahrungen aus der Kindheit, die aktuell Entscheidungen beeinflussen, etwa in Liebesdingen oder Konsumententscheidungen.

Abb. die Form des Darstellers erinnert an eine Schrippe, eine Berliner Brötchenform.

a) das ‚normale Brötchen‘ (hier in rot)

b) das ‚bewusste Brötchen‘ (drei Varianten in blau mit unterschiedlichen Schattensetzungen): im Bewusstsein um die eigene Beeinflußbarkeit durch ‚Brötchen‘ getroffene Entscheidungen. Achtung: je mehr Schatten, desto bewusster ist einem Protagonisten ein ‚Brötchen‘.

*18

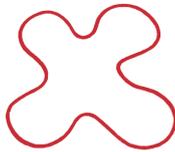


FELD

(< 1996). Feld, im Sinne von Bedeutungsfeld: Einheit(en) bildend, verbunden sein, zusammenwirkend, zusammenhängendes Kraftfeld. Häufig merkt oder ahnt man nur, dass etwas zusammenhängt, kann es aber nicht genau benennen, kennt die Zusammenhänge nicht.

Abb. Raster, Muster.

*19

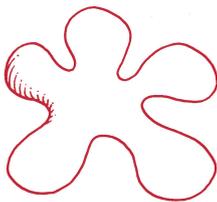


VIERER (auch: 4er)

(< 1996). **Darsteller mit Feldcharakter**, überlagert oft weite Bereiche einer Zeichnung. **1.** unreflektierter Mainstream (viel RTL, viel Konsum auf Kredit, wenig Durchblick, viele Vorurteile), **2.** wenig weise, unerlöst, unreif, **3.** abgeschlossen, abwehrend, abweisend, ungesellig, unkommunikativ, unzugänglich, verhalten, verschlossen, zurückhaltend.

Abb. unvollständiger 5er - weiteres siehe dort.

*20



FÜNFER (auch: 5er)

(< 1996). Darsteller mit Feldcharakter, überlagert oft weite Bereiche einer Zeichnung.

1. reflektierender Mensch, **2.** weise, auf- und abgeklärt, vollständiger Mensch, **3.** kommunikativ, neugierig, offen, weich, zugänglich.

Abb. die Form des Fünfers leitet sich von einer stilisierten Menschendarstellung ab: je zwei Arme und Beine und dazu ein Kopf – also ein vollständiger Mensch. Wegen des Feldcharakters unspezifische, ausufernde, Form; oft sehr groß.

*21



VASE

(< 1995). **1.** spenden, weitergeben, Quelle, beschenken, **2.** (eigentlich gegensätzlich:) anhäufen, (ein-)sammeln, konzentrieren, speichern, zusammentragen.

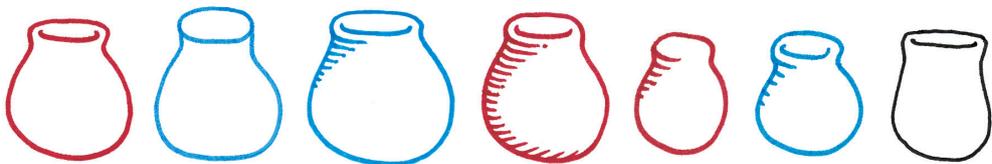
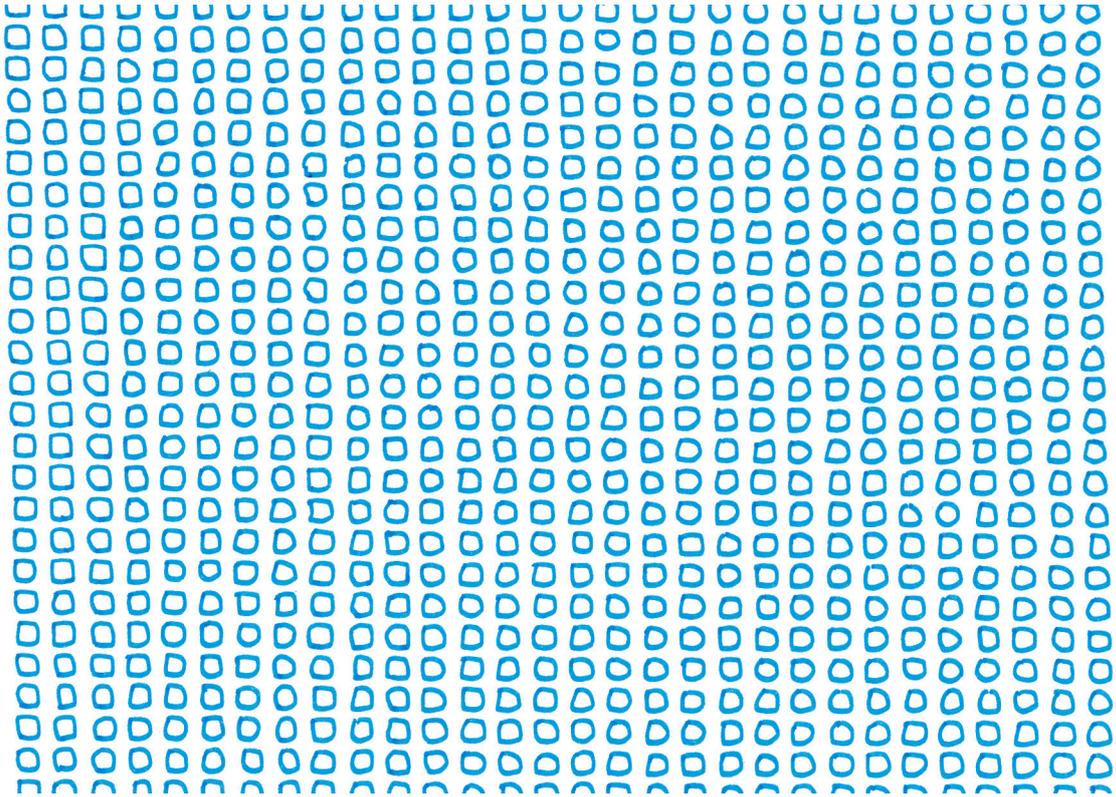
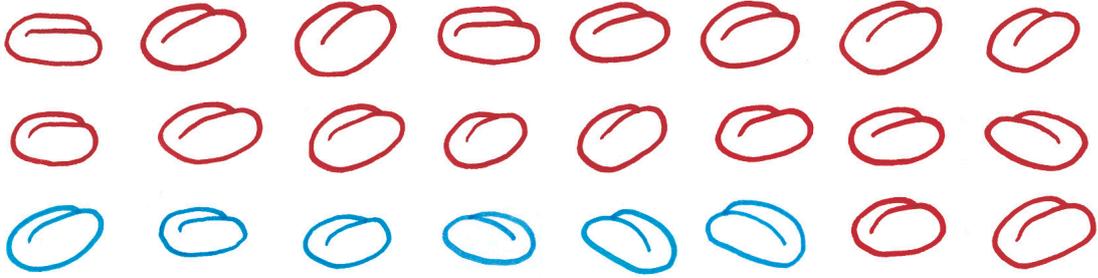
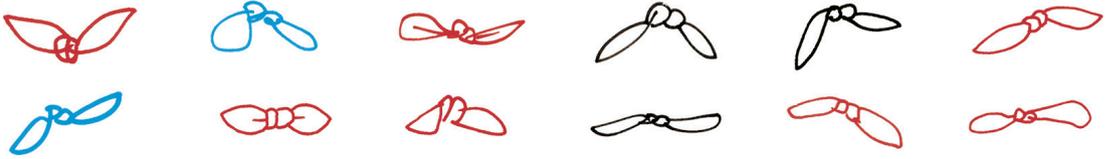
Abb. Gefäß, je bauchiger, desto verlässlicher. Meist räumlich dargestellt – die unräumliche Variante ist der Darsteller *22 Blattamphore.



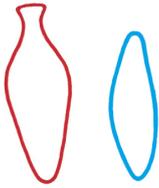
Alternativ (und mit der gleichen Nr.), aber kaum mehr im Gebrauch:

ABLAGE

(< 1996). **1.** sammeln, sortieren, ordnen... sozusagen die bürokratische Variante des Darstellers.



*22



BLATTAMPHORE

(< 2002). sammelnd und /oder spendend. Verbindungen herstellend, Richtungen angehend, Geflechte bildend. Die Form geht oft in Mund- oder Augenformen über, auch gibt es eine Nähe zu Pflanzenblättern.

Abb. Form zwischen Blatt und Amphore, selten räumlich; tritt fast nie einzeln auf. Achtung: **zwei Versionen:**

- a) noch sehr an eine Amphore gemahnend.
- b) schon mehr sich einer Mischung zwischen Blatt und Mund sich annähernd.

*23



SIEB

(< 2000). **1.** (be)reinigen, zerpfücken, etwas klären, **2.** etwas auswählen (eine Wahl treffen), filtern, auslesen, entscheiden. Auch als Substantiv: Auslese, Selektion.

Abb. stilisiertes rundes Sieb. Die drei Querstriche deuten das Sieb an. Oft sind die Abstände zwischen den Strichen unterschiedlich, so dass ein räumlicher Eindruck entsteht.

*24



GEWICHT

(< 1999). aufbürden, aufhalsen, bedrücken, bedrückt sein, beengen, befrachten, belasten, drücken, einengen, mühen, schlauchen, strapazieren, stressen, überfordern.

Abb. von einem Gewicht (Messkörper) für mechanische (analoge) Waagen abgeleitete Form.

Varianten: mit und ohne Schraffur, unten offen oder geschlossen, die Doppel-Form mit eingeschriebenen Kreuz, die auch an ein Fernglas erinnert (Angst davor, was wohl kommen mag, also vor der Zukunft).

*25



WILLKOMM

Variante: **Stuhl-Form**

(< 1998). **1.** gastfreundlich sein, gastfrei, Gastfreundlichkeit, gastlich, kontaktfähig, Umgang, willkommen sein, **2.** kommunikativ, mitteilsam, offen, geschwätzig, **3.** dem Betrachter einer Zeichnung (einer künstlerischen Arbeit) ‚einen Platz anbieten‘, bzw. dies in einer Zeichnung thematisieren, betrachterfreundlich arbeiten.

Ideologisch: den Betrachter ernst nehmen.

Abb. vereinfachter Stuhl. Der Darsteller kann auch mit falscher Perspektive auftreten.



Variante: **Sessel-Form** (2008)

Da die Stuhlform nicht immer leicht zu zeichnen ist, etablierte sich 2008 die Sessel-Form, die auch noch den Vorteil hat, dass diese Form eine geschlossene Umrißlinie aufweist.

Abb. Umrißlinie eines Sessels, die dann mit Binnenzeichnung gefüllt wird.

*26



FORTGANG

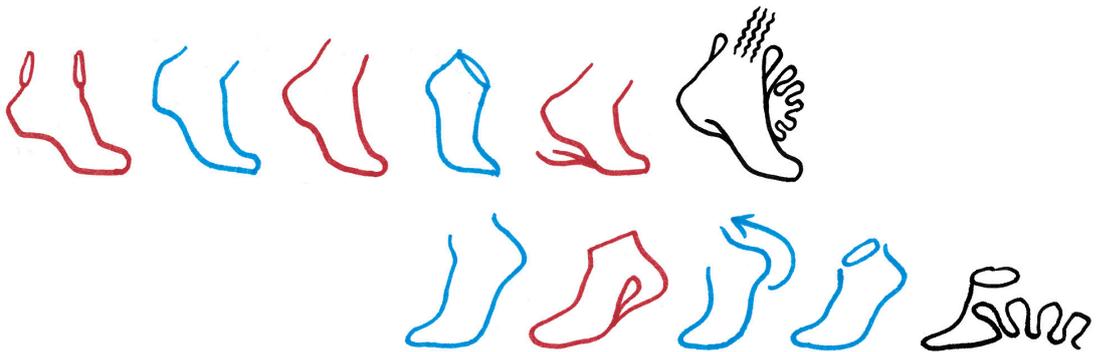
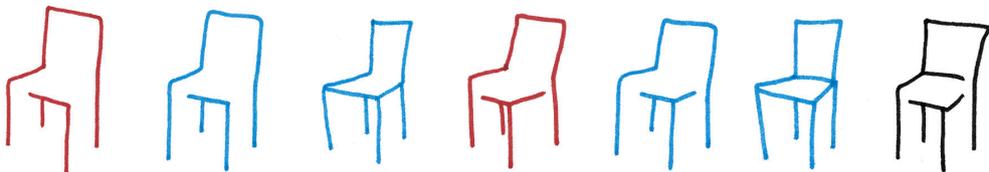
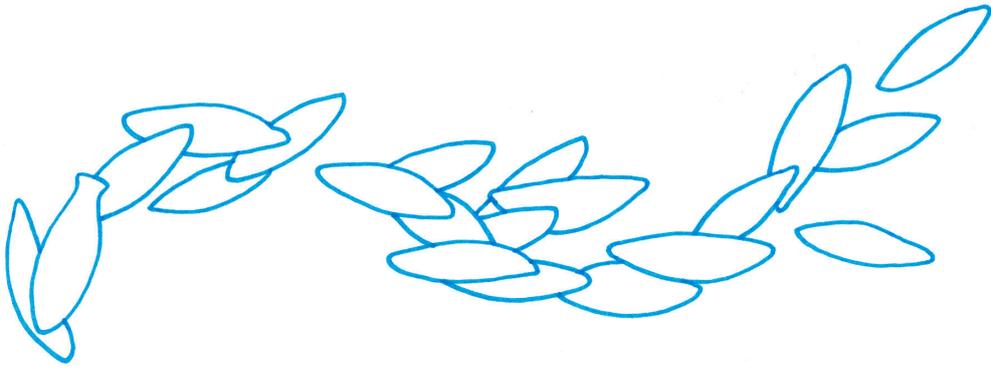
(< 2000). **1.** Entwicklung, Perspektive, Ziel, Richtung, Möglichkeit, **2.** Stagnation, Stillstand, stocken, Nullpunkt, toter Punkt, nicht loskommen, **3.** aufgeschmissen/ratlos sein.

Abb. die Form des Darstellers ist von einem Fuß abgeleitet.

Achtung: die Ausrichtung bestimmt auch die Bedeutung!

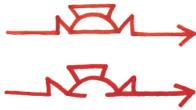
- a) Fußspitze zeigt nach rechts: Entwicklung, Zukunft
- b) Fußspitze zeigt nach links: Stagnation, Rückschritt





Zusammengesetzte Darsteller

*zu_01

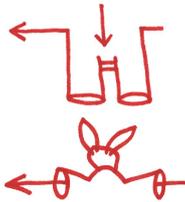


PFEILE UND PFEILREITER – an und auf Pfeilen sitzende Zusätze

wollen

(< 2007). **1.** wollen, anstreben, beabsichtigen, abzielen, etwas vorhaben, planen, **2.** Lust haben zu, begehren, Wert beimessen.

Abb. ein Fragment des Darstellers *02 Herz sitzt auf einem meist nach rechts zeigenden Pfeil. Achtung: viele Varianten!



Bangbüx / Angst

(beide < 2007). Angsthose/Angsthase

1. Angst haben, sich ängstigen, bange sein, Furcht haben, befürchten, **2.** Befürchtung, Sorge, Besorgnis, Bürde, Dilemma, Konflikt [-potential], Komplikation, Hemmung.

Abb. volle Hose (Büx) - Hose/Hase: ethymologische Verwechslung? – mit Pfeil nach links und **Abb.** Mischung aus Herzbombenfragment {*05 Herzbombe, vgl. a. *zu_01 müssen) und einem Hasen. Pfeil meist nach links, gegen die Lesrichtung.



müssen

(< 2007). **1.** müssen, sollen, genötigt sein, gezwungen sein, nicht umhin können, unter Druck stehen, **2.** ablehnen, keine Verwendung haben für. Nicht einsetzbar für die logische Notwendigkeit einer Annahme. Beispiel: „Er muss betrunken gewesen sein.“

Abb. ein Fragment des Darstellers *05 Herzbombe sitzt als Pfeilreiter auf einem nach links zeigenden Pfeil. Achtung: sehr viele Varianten!

*zu_02



IDEOLOGIE

(< 2002). **1.** beschränktes Weltbild, ausschnittshaften Wahrnehmung, **2.** Ideologie, System von Wertvorstellungen (auch im neutralen Sinne).

Abb. zusammengesetzter Darsteller: aus *09 Bild und einer zum Teil verhängten (Welt-) Kugel.

*zu_03



ALLTAGSWELT

(< 1999). Normale Lebenswelt; sowohl als Klischee für Mainstream, als auch für persönliche Alltagswelt, Umwelt, normale Umwelt, Alltag. Der Darsteller steht für den Begriff, die Idee, von geordnetem Leben.

Abb. zusammengesetztes Zeichen: Der Darsteller *07 Haus-Baum und eine Welt-Kugel und mehrere Kreise, die wohl für Teilbereiche / Ausschnitte der Realität stehen.

*zu_04



VOGELHIRN

(< 2001). **1.** durcheinander, konfus, überspannt, verrückt, verstört, verwirrt, wirt, einen Vogel haben, **2.** ein Spatzenhirn haben, dämlich.

Abb. zusammengesetztes Zeichen: negativ gekrümmtes Gehirn (Darsteller *01) in einem, den Kopf reckenden, Vogel.

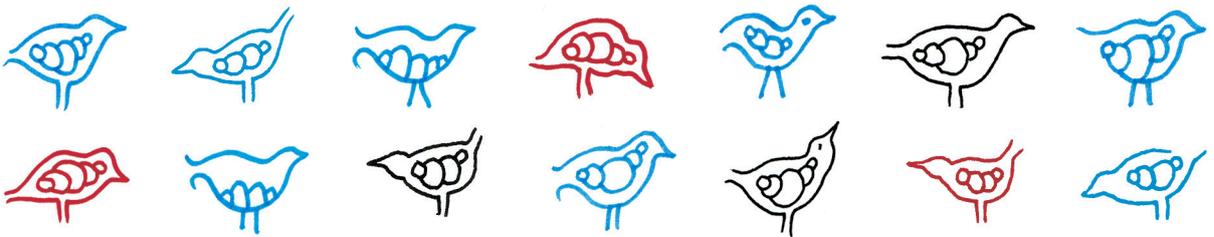
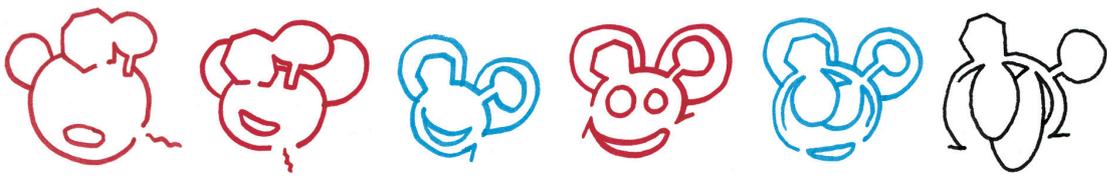
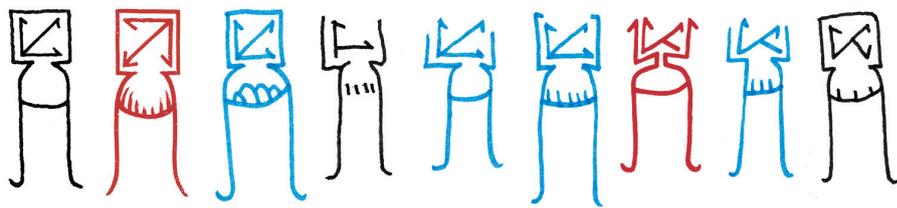
*zu_05



TEILEN

(< 2001). teilen, Teil von etwas, anteilig.

Abb. meist mit Sieb (Darsteller *23) kombiniert. Entscheidend für die Bedeutung sind die beiden Bogenlinien.



Ehemalige, umbenannte oder weiterentwickelte Darsteller

ehemalig *01

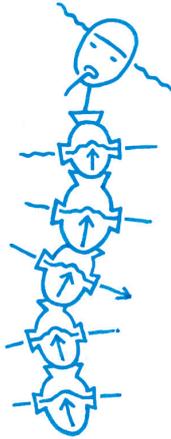


Ehemaliger Darsteller (< 2007) BECKENDENKEN
(< 1997). Beckendenken, geil, heiß, spitz, wollüstig.

Abb. vereinfachte Form eines Beckens mit Verbindung zu einer kopfartigen Form.

Grund er Aufgabe: der Darsteller war zu kompliziert – und nicht spezifisch genug: Schwanz oder Möse waren einfach naheliegender und schneller zu zeichnen, so dass der Darsteller in der alten Form in den letzten Jahren fast gar nicht mehr eingesetzt wurde. Alternativ wurde neben Schwanz und Möse noch die dreigliedrige Variante des Darstellers Nr. 4 „Archaisches Denken“ eingesetzt.

ehemalig *06

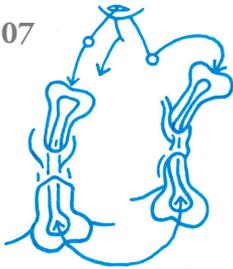


Ehemaliger Darsteller (< 2008) HERZKLETTE
(< 1997). emotionale Bindung (negativ).

Abb. Protagonist (oft ohne Lunge) mit vielen an ihm hängenden Herzen...

Grund er Aufgabe: der Darsteller wurde zu selten eingesetzt – und war zu spezifisch. Der freigewordene Listenplatz *06 wurde an den Darsteller Was tun, ehemals *29, vergeben.

ehemalig *07



Ehemaliger Darsteller (< 2006) KREISLAUFSCHWÄNZE
(< 1997). antichambrieren, miese bzw. trickreiche Geschäfte, Kontaktpflege, würdeloser Kreislauf.

Abb. vier stilisierte Schwänze, 2 Mösen, 2 Arschlöcher...

Grund er Aufgabe: Der Darsteller war zu kompliziert – und nicht spezifisch genug. Auch kam es zu Mißverständnissen (Pornografievorwürfe).

ehemalig *12



Ehemalige Darstellerform (< 2008) ARCHAISCHES DENKEN
Dieser Darsteller stand für: archaisches oder instinktgeleitetes Denken.
Die jetzige Form ist *03.

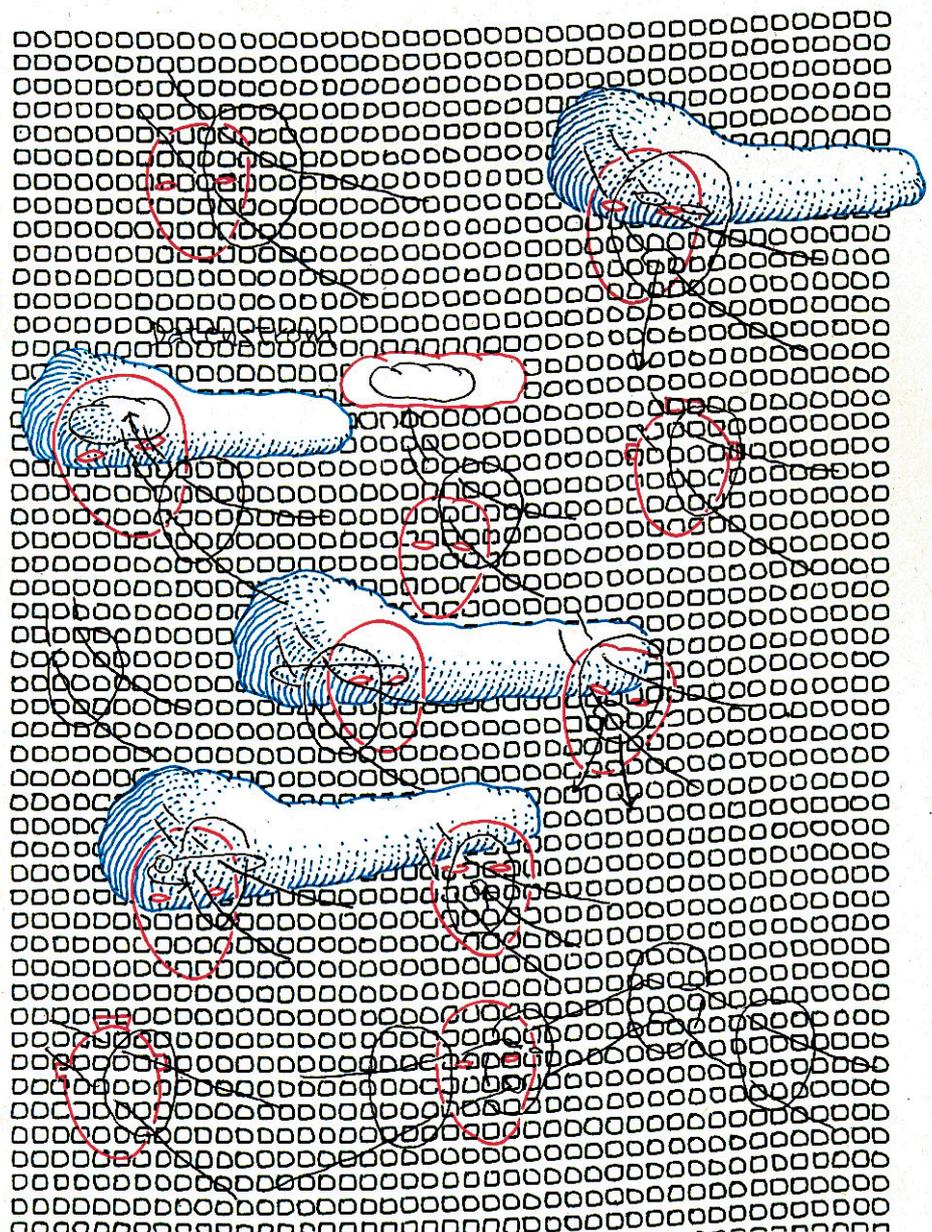
Grund er Aufgabe: Der Darsteller war (immer noch) schlecht zu zeichnen und zu groß.

Bedeutungswandel und Namenswandel! (< 2000) BROTHIRN
(< 1996). großes Gehirn, geniales Denken, sehr schlau, schlauer als andere, hochbegabt.

Abb. ursprünglich wohl von der anatomischen Form des Gehirns abgeleitet. Die Assoziationsmöglichkeit mit einem Laib Brot war erwünscht.

Grund er Aufgabe: Der Darsteller war schlecht zu zeichnen. Und der Darsteller war „zu wertend“: welcher Protagonist verdient ein „grosses Gehirn“ statt eines kleinen?

Zeichnung aus dem Jahr 1996



Wortbedeutung – * Nr. des Darstellers – Name des Darstellers

A

Abbild *09 Darsteller *Bild*
abgeschlossen *19 Darsteller *Vierer*
ablehnen *zu_01 Darsteller *müssen*
abtrennen *zu_05 Darsteller *teilen*
abwehrend *19 Darsteller *Vierer*
abweisend *19 Darsteller *Vierer*
abzielen, auf etwas abzielen *zu_01 Darsteller *wollen*
ahnen (+) *02 Darsteller *Herz*
Ahnung(en), negative A. *11 Darsteller *Gedankenloch*
Alltag *zu_03 Darsteller *Alltagswelt*
Alltagswelt *zu_03 Darsteller *Alltagswelt*
Andere, das grosse A. *13 Darsteller *Das grosse Andere*
an etwas leiden *05 Darsteller *Herzbombe*
Angst *zu_01 Darsteller *Angst*
anstreben *zu_01 Darsteller *wollen*
anteilig *zu_05 Darsteller *teilen*
antichambrieren *ehemaliger Darsteller *Kreislaufschwänze*
arbeiten *06 Darsteller *Was tun*
aufbürden *24 Darsteller *Gewicht*
aufgeschmissen sein *26 Darsteller *Fortgang*
aufhalsen *24 Darsteller *Gewicht*
aufteilen *zu_05 Darsteller *teilen*
Auftraggeber einer Auftragszeichnung *15 Darsteller *Protagonist/Klient*
auswählen *23 Darsteller *Sieb*

B

beabsichtigen *zu_01 Darsteller *wollen*
beckendenken *03 Darsteller *Beckendenken*
bedrücken, bedrückt sein *24 Darsteller *Gewicht*
beengen *24 Darsteller *Gewicht*
befrachten *24 Darsteller *Gewicht*
Befürchtung *zu_01 Darsteller *Angst*
begehren *zu_01 Darsteller *wollen*
belasten, belastet sein *24 Darsteller *Gewicht*
bereinigen *23 Darsteller *Sieb*
Besorgnis *zu_01 Darsteller *Angst*
betrachterfreundlich *25 Darsteller *Willkomm*
Bild, sich ein Bild machen *09 Darsteller *Bild*
Blattamphore *022 Darsteller *Blattamphore*
Bürde *zu_01 Darsteller *Angst*

D

denken *01 Darsteller *Gehirn*
denken, archaisches /instinktgeleitetes *04 Darsteller *Archaisches Denken*
Dilemma *zu_01 Darsteller *müssen* bzw. *Angst*
drücken *24 Darsteller *Gewicht*
durcheinander *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*

E

einengen *24 Darsteller *Gewicht*
emotionale Bindung (negativ) *ehemaliger Darsteller *Herzklette*
empfinden *02 Darsteller *Herz*
erinnern *16 Darsteller *Knoten*
erinnern, sich erinnern *01 Darsteller *Gehirn*
Erinnerung *16 Darsteller *Knoten*
Erinnerung an Gerüche *17 Darsteller *Brötchen*
Entwicklung *26 Darsteller *Fortgang*
erotisch (+) *02 Darsteller *Herz*

F

Feld, im Sinne von Bedeutungsfeld, Kraftfeld *18 Darsteller *Feld*
filtrieren *23 Darsteller *Sieb*
Fortgang *26 Darsteller *Fortgang*
fühlbar *02 Darsteller *Herz*

fühlen *02 Darsteller *Herz*
Freiheit, auch Unfreiheit *13 Darsteller *Das grosse Andere*

G

gären (seelisch) *05 Darsteller *Herzbombe*
gastfrei *25 Darsteller *Willkomm*
Gastfreundlichkeit *25 Darsteller *Willkomm*
Gastfreundschaft *25 Darsteller *Willkomm*
gastlich *25 Darsteller *Willkomm*
Gefühl, das G. haben *02 Darsteller *Herz*
Gegenstand (von Menschen geschaffener G.) *10 Darsteller *Bildwerk*
Gehirn *01 Darsteller *Gehirn*
geil *03 Darsteller *Beckendenken*
Geisteshaltung *zu_02 Darsteller *Ideologie*
geistige Heimat *17 Darsteller *Brotwolke*
geladen *05 Darsteller *Herzbombe*
Geld *12 Darsteller *Geld*
geldgier *12 Darsteller *Geld*
genießerisch *02 Darsteller *Herz*
genötigt sein *zu_01 Darsteller *müssen*
Gerede *08 Darsteller *Mundkette*
gereizt *05 Darsteller *Herzbombe*
Geschäfte, miese G. *ehemaliger Darsteller *Kreislaufschwänze*
gewillt sein *zu_01 Darsteller *wollen*
gezwungen sein *zu_01 Darsteller *müssen*
Gottglaube *13 Darsteller *Das grosse Andere*
grollend *05 Darsteller *Herzbombe*

H

Handelnder Protagonist einer Zeichnung *15 Darsteller *Protagonist*
Hauptfigur einer Zeichnung *15 Darsteller *Protagonist*
hedonistisch *02 Darsteller *Herz*
heiß *03 Darsteller *Beckendenken*
Hintergrund, geistiger H. *14 Darsteller *Brotwolke*

IJ

Ich eines Auftragsgebers *15 Darsteller *Protagonist – Unterform Klient*
Idee, Bildidee, Bildvorstellung *09 Darsteller *Bild*
ichschwach *13 Darsteller *Das grosse Andere*
Ideologie *zu_02 Darsteller *Ideologie*
im Gefühl haben *02 Darsteller *Herz*
innerlich gären, kochen vor Wut *05 Darsteller *Herzbombe*
irre *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*

K

klären, etwas klären *23 Darsteller *Sieb*
Klatsch *08 Darsteller *Mundkette*
Klient *15 Darsteller *Protagonist – Unterform Klient*
kommunikativ *20 Darsteller *Fünfer*
Komplikation *zu_01 Darsteller *müssen*
Konflikt [-potential] *zu_01 Darsteller *müssen / Angst*
konfus *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*
kontaktfähig *25 Darsteller *Willkomm*
Kontaktpflege *ehemaliger Darsteller *Kreislaufschwänze*
Kontrolle, soziale K. *08 Darsteller *Mundkette*
konzentrieren (verdichten) *21 Darsteller *Vase*
Kraftfeld *18 Darsteller *Feld*
Kreislauf, speziell: würdeloser K. *ehemaliger Darsteller *Kreislaufschwänze*

L

leiden *05 Darsteller *Herzbombe*
leidenschaftlich (+) *02 Darsteller *Herz*
lustbetont *02 Darsteller *Herz*
Lust haben zu *zu_01 Darsteller *wollen*

M

machen, etwas machen *06 Darsteller *Was tun*
merklich *02 Darsteller *Herz*
Möglichkeit *26 Darsteller *Fortgang*
Motivation, Motivationsquelle *14 Darsteller *Brotwolke*
mühen *24 Darsteller *Gewicht*
müssen *zu_01 Darsteller *müssen*
Muster *09 Darsteller *Bild*

N

nachdenken *01 Darsteller *Gehirn*
nährend *14 Darsteller *Brotwolke*
nicht loskommen *26 Darsteller *Fortgang*
nicht umhin können *zu_01 Darsteller *müssen*
Nullpunkt *26 Darsteller *Fortgang*

O

offen *20 Darsteller *Fünfer*
Ornament *09 Darsteller *Bild*

PQ

Perspektive *26 Darsteller *Fortgang*
Pläne haben und verfolgen *06 Darsteller *Was tun*
planen *zu_01 Darsteller *wollen*
Plastik *10 Darsteller *Bildwerk*
Platz anbieten, jemanden einen ... *25 Darsteller *Willkomm*
produzieren *06 Darsteller *Was tun*
Profit, profitorientiert(es Denken) *12 Darsteller *Geld*
Protagonist *15 Darsteller *Protagonist*
quälen, von etwas gequält werden *05 Darsteller *Herzbombe*

R

ratlos sein *26 Darsteller *Fortgang*
Reichtum *12 Darsteller *Geld*
reinigen *23 Darsteller *Sieb*
Richtung *26 Darsteller *Fortgang*
Rückschritt *26 Darsteller *Fortgang*

S

sammeln *21 Darsteller *Vase*
Schicksal *13 Darsteller *Das grosse Andere*
schlauchen *24 Darsteller *Gewicht*
Schmerzen haben, seelische S *05 Darsteller *Herzbombe*
selektieren, Selektion *23 Darsteller *Sieb*
sieben, Sieb *23 Darsteller *Sieb*
sinnlich (+) *02 Darsteller *Herz*
Skulptur *10 Darsteller *Bildwerk*
sollen *zu_01 Darsteller *müssen*
Sorge *zu_01 Darsteller *Angst*
spenden *21 Darsteller *Vase*
spitz *03 Darsteller *Beckendenken*
spürbar *02 Darsteller *Herz*
Stagnation *26 Darsteller *Fortgang*
Stillstand *26 Darsteller *Fortgang*
stocken *26 Darsteller *Fortgang*
strapazieren *24 Darsteller *Gewicht*
stressen *24 Darsteller *Gewicht*

T

teilen *zu_01 Darsteller *teilen*
toter Punkt *26 Darsteller *Fortgang*
tun, etwas tun *06 Darsteller *Was tun*

U

überfordern *24 Darsteller *Gewicht*
überspannt *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*
Umgang *25 Darsteller *Willkomm*
Umwelt, „normale“ persönliche U. *zu_03 Darsteller *Alltagswelt*
unmündig *13 Darsteller *Das grosse Andere*
unter Druck stehen *zu_01 Darsteller *müssen*

V

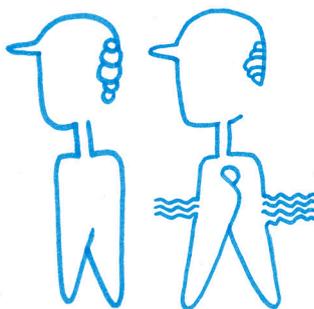
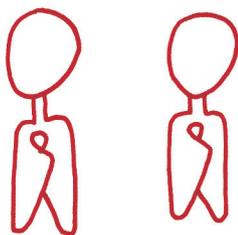
Vase *21 Darsteller *Vase*
verdrängen, etwas verdrängen (wollen) *11 Darsteller *Gedankenloch*
verdrossen *05 Darsteller *Herzbombe*
vergessen *11 Darsteller *Gedankenloch*
Vermögen *12 Darsteller *Geld*
verrückt *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*
verschlossen *19 Darsteller *Vierer*
verstört *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*
verwirrt *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*
verzehren, sich verzehren *05 Darsteller *Herzbombe*
Vorbild *09 Darsteller *Bild*
vorhaben, etwas v. *zu_01 Darsteller *wollen*

W

Wahrnehmungsgebäck *01 Darsteller *Gehirn*
Was tun *06 Darsteller *Was tun*
weich *20 Darsteller *Fünfer*
Weltanschauung *zu_02 Darsteller *Ideologie*
Weltbild, beschränktes W. *zu_02 Darsteller *Ideologie*
Wert beimessen *zu_01 Darsteller *wollen*
willkommen sein, jemanden w. heißen *25 Darsteller *Willkomm*
wirr *zu_04 Darsteller *Vogelhirn*
wittern (+) *02 Darsteller *Herz*
Wohnhaus *07 Darsteller *Haus-Baum*
Wohnort *07 Darsteller *Haus-Baum*
wollen *zu_01 Darsteller *wollen*
wollüstig *03 Darsteller *Beckendenken*

Z

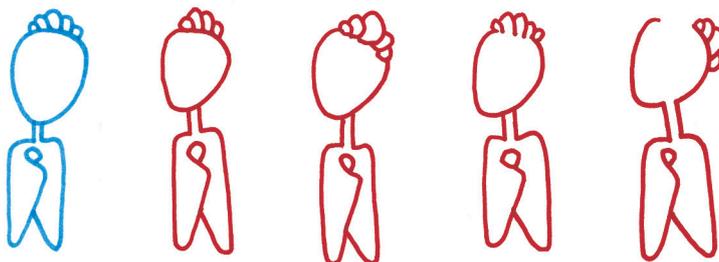
zergliedern *zu_05 Darsteller *teilen*
zerpfücken *23 Darsteller *Sieb*
zerteilen *zu_05 Darsteller *teilen*
Ziel *26 Darsteller *Fortgang*
Zuhause *07 Darsteller *Haus-Baum*
Zuhause: Klischee von „Zuhause“ *zu_03 Darsteller *Alltagswelt*
Zusammenhängendes *18 Darsteller *Feld*
zusammentragen *21 Darsteller *Vase*



ICH

Auch: er, sie und ganz allgemein Protagonist (Darsteller *15).

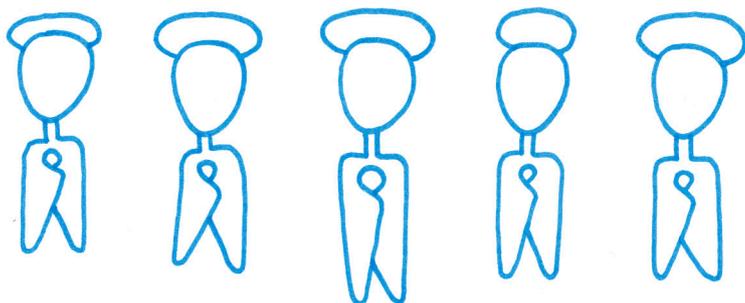
Abb. Kopf mit Lunge, auch Kopf mit Mütze und Gehirn (Darsteller *01).



ICH DENKE

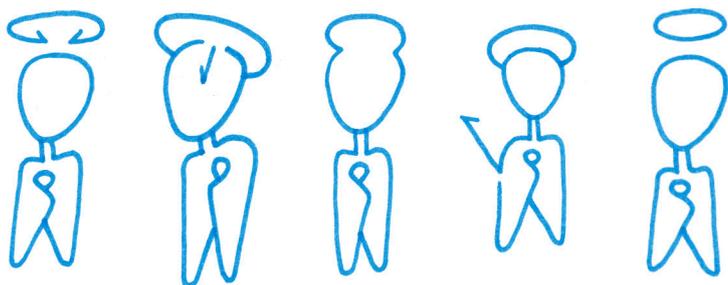
Abb. Kopf mit Lunge und Gehirn (Darsteller *01). Rechte Seite: weitere Varianten, auch mit zwei und mehr Gehirnen.

ICH DACHTE siehe rechte Seite unten.



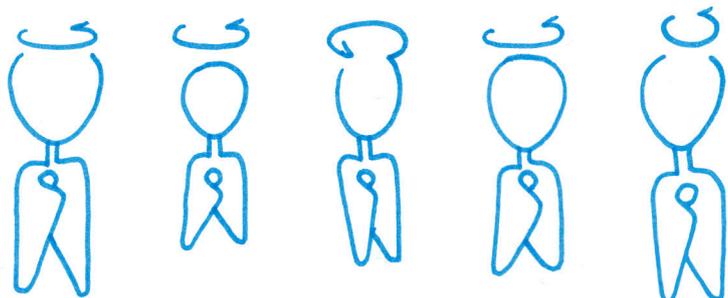
ICH BIN

Abb. Kopf mit Lunge und Kreis über dem Kopf, der an einen Heiligenschein erinnert. Im Unterschied zu ICH WAR ist dieser Kreis, soweit sichtbar und nicht durch den Kopf verdeckt, geschlossen und ohne Pfeilspitze.



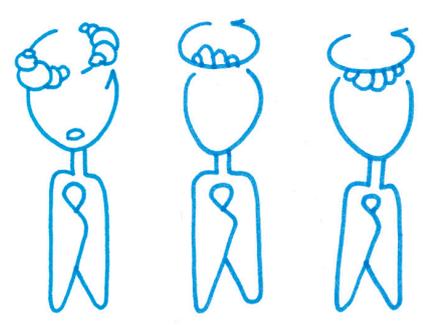
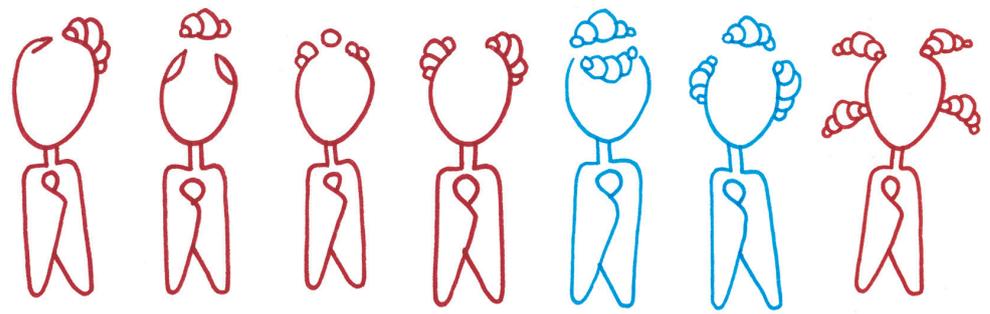
Ausnahmen / Varianten von ICH BIN

Von links nach rechts: Kreissegment mit Doppelpfeilspitze, Pfeil aus dem Kreissegment in den Kopf, Kreissegment und Kopf gehen ohne Trennung ineinander über, an der Lunge sind weitere Hinweise angehängt und vom Kopf abgelöster, über ihm schwebender, Kreis.

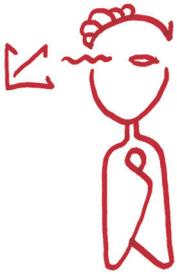


ICH WAR

Abb. Kopf mit Lunge und Kreisfragment über dem Kopf, das so mit einer Pfeilspitze versehen ist, das der Pfeil eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn – in die Vergangenheit – anzeigt. Rechte Seite: ICH HABE GEDACHT, bzw. ICH DACHTE.



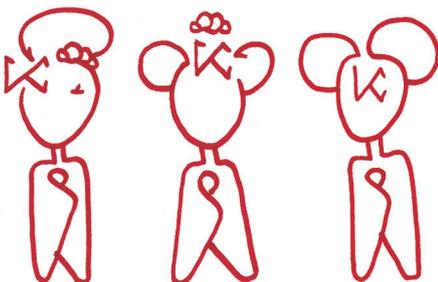
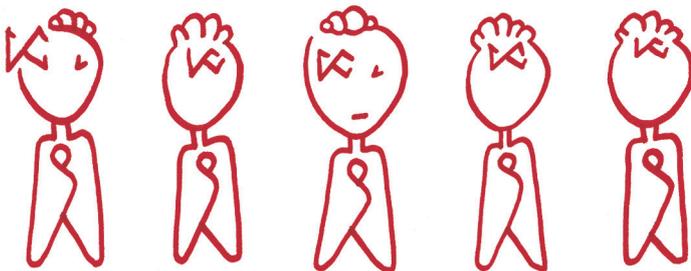
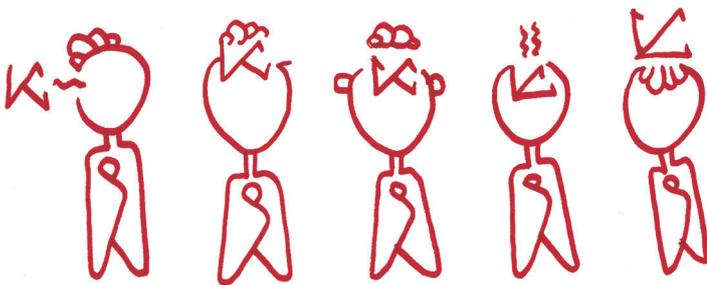
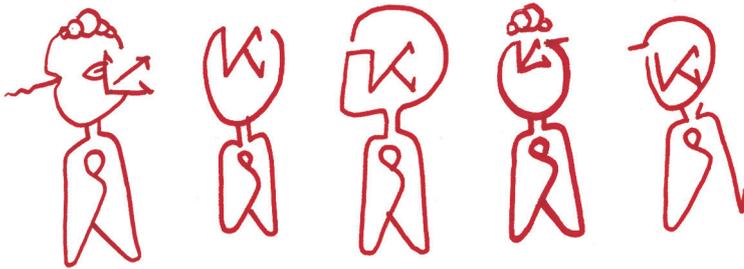
Grammatik-Studien



UMGANG MIT BILDERN UND KUNST

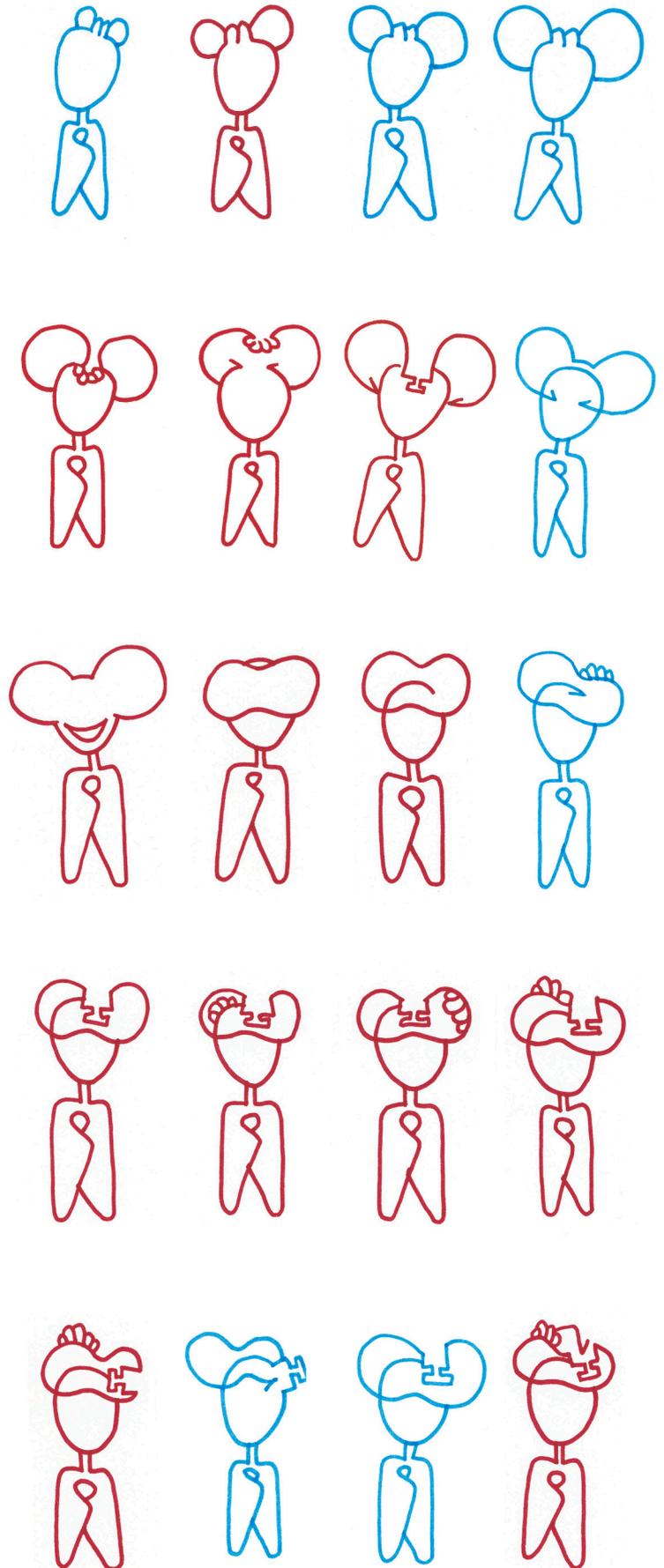
Abb. Protagonisten (*15 – mit Kopf & Lunge) mit unterschiedlichen Formen des Darstellers Bild (*09) und unterschiedlichen Gehirnen (*01 und *03).

In der letzten Reihe setzt eine Vermickymau-sirierung ein...



MICKYMAUSISIERUNG

Abb. Protagonisten (*15) mit Darsteller Archaisches Denken (*04), dessen erstes und letztes Segment größer wird (1. Reihe), so dass es zu einer Mickymausisierung (dummes Mainstream-Denken) kommt (2. Reihe). In der 3. Reihe wird die Verwandtschaft dieser Form mit dem Darsteller für Geld (*12) vorgeführt und in den nächsten Reihen kommt noch der Darsteller Gewicht dazu.



Statistik

Darsteller Form							Quer- summe
	1	2	3	4	5	6	
Rot	54	46	50	4	27	33	214
Hellblau	37	48	28	23	59	50	245
andere Farben	10	33	12	11	48		114
Jahr							
1995	101	15	90				206
1996		94					94
1997				29	10		39
1998					63	8	71
1999				4	4	75	83
2000		18		5	57		80
Summe	101	127	90	38	134	83	573

Darsteller Form							Quer- summe
	7	8	9	10	11	12	
Rot	136	403	291	80	60	32	1002
Hellblau	94	394	282	67	50	23	910
andere Farben	14	62	32	4	6		118
Jahr							
1995	180						180
1996	49	212	28	3	6		298
1997	3	127	142	17	12		301
1998		186	203	42	8	37	476
1999		129	124	65	81	4	403
2000	12	203	108	24	9	14	372
Summe	244	859	605	151	116	55	2030

Darsteller Form							Quer- summe
	13	14	15	16	17	18	
Rot	10	16	5		8	10	49
Hellblau	20	22	28	19	3	7	99
andere Farben	6	9			3	4	22
Jahr							
1995							
1996							
1997	2	14					16
1998		3	20	10			45
1999		24		65	11		49
2000	17	6	13		3	21	60
Summe	36	47	33	19	14	21	170

Statistische Untersuchungen der Darsteller *01 Gehirn und *16 Knoten

Als exemplarische Beispiele für die Entwicklung und Veränderung der Darsteller durch häufigen Gebrauch und sich verändernde Anforderungen im Laufe der Zeit stelle ich hier eine Untersuchung der Darsteller *01 Gehirn und des späteren Darstellers *16 Knoten vor. Ausgewertet wurden für diese Untersuchung je 300 Zeichnungen aus den Jahren 1995 bis 2000, die als repräsentativ für das jeweilige Jahr in den Jahresblock gewählt wurden.

Obwohl es richtig ist, dass jeder Darsteller immer zuerst durch den Kontext in dem er auftaucht in seiner Bedeutung bestimmt wird, läßt sich trotzdem einiges über einen einzelnen, aus dem Zusammenhang isolierten, Darsteller sagen. Deutlich läßt sich ein Wandel, eine Umformung, des Darstellers „Gehirn“ von der Knoten-Form zur Croissant-Form aus dem Datenmaterial ablesen. Der Darsteller in der Form 1, Tab. 1, der nach 1995 so überhaupt nicht mehr auftaucht, war die Grundform für „kleines Gehirn“ – eigentlich ein Gedankengang, eine Erinnerung – bis zum Jahr 1995. [Damals gab es noch einen Darsteller für ein „großes Gehirn“, der sich aber, da „zu wertend“, als ungeeignet erwies. Welcher Protagonist verdiente ein „großes Gehirn“ statt eines kleinen?] Abgeleitet war die Form dieses Darstellers von dem Bild eines Taschentuchknotens: in der Mitte ein zweigliedriger Knoten mit zwei, aus dem Knoten ragenden, Enden; anspielend auf die Redewendung „sich einen Knoten in's Taschentuch machen“ um sich an etwas zu erinnern.

1995 taucht das erste Mal eine neue Form des „Gehirn“-Darstellers auf (Form 7, Tab. 2): noch 4 gliedrig und deutlich als abgeleitet von Darsteller Form 1, Tab.1 erkennbar: die Zipfel des Taschentuchknotens sind beim häufigen Zeichnen kleiner und rund geworden, die Grundstruktur des Darstellers aber ist erhalten geblieben. Diese Form entwickelt sich rasch weiter - die viergliedrige Form war nicht gut zu zeichnen, es fehlte eine Mitte, ein Höhepunkt, um die Form sicher zu zeichnen... - zu der fünfgliedrigen Form des Darstellers 8, Tab. 2 weiter, die seitdem die Standardform für „Gehirn“ ist.

Die Form 7 verschwindet 1998 und 1999 ganz und taucht erst im Jahr 2000 mit einer veränderten Bedeutung wieder auf: jetzt steht diese Form für veraltetes, konservatives Denken. Oder, weniger negativ, nur für: „so haben wir damals gedacht.“ Die Form 7 wandelte sich dann weiter zu Darsteller Nr. 4, dem „archaischem Denken“ und wurde so auch zu einem Darsteller für das Gehirn eines Protagonisten, der aus „bildungsfernen Schichten“ stammt. Während das „große Gehirn“ also im Laufe der Zeit weggefallen ist, hat sich eine Art „kleines Gehirn“ etabliert. Weitere Bedeutungen: „unreflektiertes Denken, primitives, schlichtes, mandelkerniges Denken“.

Die 1996 gefundene fünfgliedrige Grundform (Form 8, Tab.2) wird in den nächsten Jahren ausdifferenziert. Form 9 steht für schönes Denken, Form 10 für stringentes und weiterführendes Denken. Die Darstellerformen 11 (siehe Tab. 2, sehr gerade gereiht) und 12 (siehe Tab. 2, negativ gebogen) stehen für negativere Aspekte: Form 11 für unflexibles, fantasieloses Denken und Form 12 für ein traurig gestimmtes oder auch träges Denken.

Ähnlich wie schon die viergliedrige Frühform der Croissant-Form für Gehirn (Form 7, Tab. 2), taucht nach ihrem fast völligen Verschwinden die Knotenform - nach einigen Auftritten im Jahr 1997 - im Jahr 1998 verstärkt wieder auf. Die Knoten-Form hat sich allerdings deutlich weiterentwickelt: es gibt jetzt 2 zusätzliche Striche, die die Faltigkeit der Knotenenden betonen (Form 5, Tab. 1).

Und zwischen den Jahren 1998 und 1999 verändert sie sich nochmal: die Knotenenden werden tendenziell breiter, so breit wie der eigentliche Knoten (Form 6, Tab. 1). Allerdings tritt dann im folgenden Jahr eine Rückentwicklung ein. Kater scheint Form 6 verworfen zu haben. Im Jahr 2000 taucht sie gar nicht mehr auf. Nach dieser Entwicklung befragt, äußerte Kater sich erst unbestimmt, meinte dann aber, die gotische Anmutung von Form 6 hätte ihn gestört.

Zur Farbverteilung (siehe Tab. 4) läßt sich sagen, dass die Farbe Rot - die in der Regel für die aktiveren und positiveren Inhalte steht, überwiegt. Dass die Anzahl der blauen Darsteller für „Gehirn“ nur wenig geringer als die der roten ist, erklärt sich durch den Umstand, dass auch negative Gedanken und falsche Schlüsse, sowie unangenehme Erinnerungen von diesem Darsteller repräsentiert werden.

