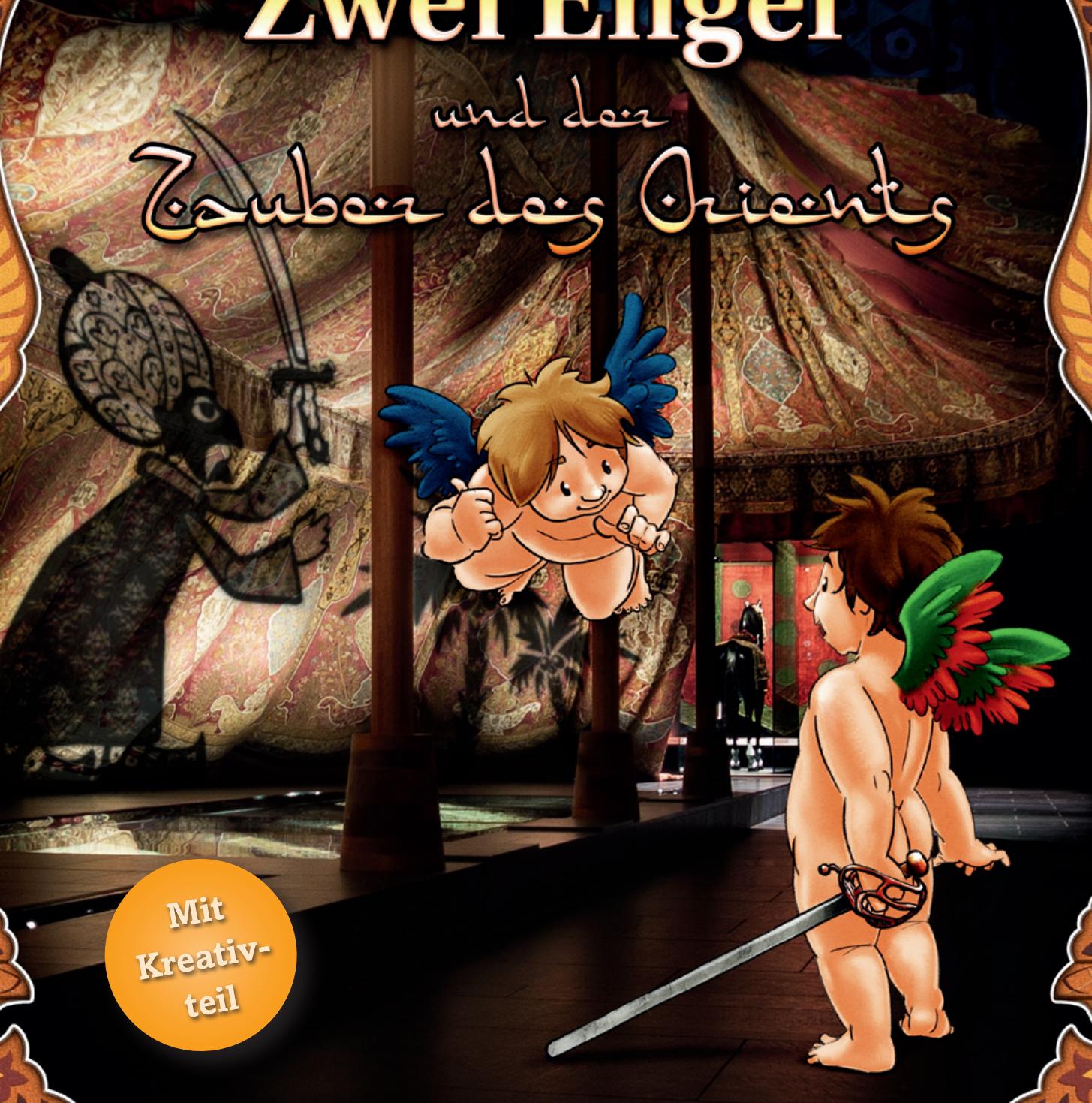


Zwei Engel

und der
Zauber des Orients

Mit
Kreativ-
teil



Bildung und Vermittlung
Staatliche Kunstsammlungen Dresden

Zwei Engel und der Zauber des Orients

Ramona Nietzold
Illustrationen von Michael Kaden



Sandstein Verlag · Dresden

Schon sechsmal sind die Engel Angelus und Uriel dem Gemälde der Sixtinischen Madonna in der Gemäldegalerie der Alten Meister entstiegen und haben die verschiedenen Sammlungsbereiche der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden auf eigene Faust erkundet und so manches Abenteuer bestanden oder Rätsel gelöst. Ziel ihres neuesten Ausflugs sind die Rüstkammer und die Türkische Cammer: Gemeinsam mit den jüngsten Museumsbesucherinnen und -besuchern machen sie sich auf den Weg, um die ungewöhnlichen Schätze zu entdecken und sich in die Zeit edler Ritter und sagenumwobener Sultane entführen zu lassen.

Das größte Objekt in der Türkischen Cammer ist ein zwanzig Meter langes osmanisches Dreimastzelt. Es ist durch und durch mit aufgenähten Verzierungen versehen und in zauberhaft schummriges Licht getaucht. Dieser besondere Ort lädt sehr zum Verweilen ein.

Im Riesensaal werden die Reitturniere des 15. und 16. Jahrhunderts wieder lebendig. Mehrere Holzpferde in Originalgröße sowie ihre mit Ritterrüstung und Lanze ausgestatteten Reiterfiguren lassen die Spannung spüren, die die Menschen vor Hunderten von Jahren wohl ergriff, wenn ein solches Turnier kurz bevorstand.

Die ästhetisch-kulturelle Bildung von Kindern und Jugendlichen ist der 1991 von der ehemaligen Dresdner Bank gegründeten Kulturstiftung Dresden der Dresdner Bank ein besonderes Anliegen. Seit mittlerweile zehn Jahren arbeiten die Stiftung und die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden auf diesem Gebiet zusammen. Die Museumsführer für Kinder sind ein Beispiel für die erfolgreiche Partnerschaft, bei der es darum geht, bereits die ganz Kleinen an kulturelle Themen heran- und diese in ihre Lebens- und Erfahrungswelt einzuführen. Wir hoffen, dass sich die jungen Leserinnen und Leser auch dieses Mal von der Begeisterung der abenteuerlustigen Engel Angelus und Uriel anstecken lassen und bei ihren Streifzügen durch die Türkische Cammer und die Rüstkammer nicht nur historisches Wissen sammeln, sondern auch Inspiration für viele fantasievolle Abenteuergeschichten, in denen sie selbst die Hauptrolle der Prinzessin aus dem Morgenland oder des mutigen Drachenkämpfers übernehmen.

Der Vorstand der Kulturstiftung Dresden der Dresdner Bank

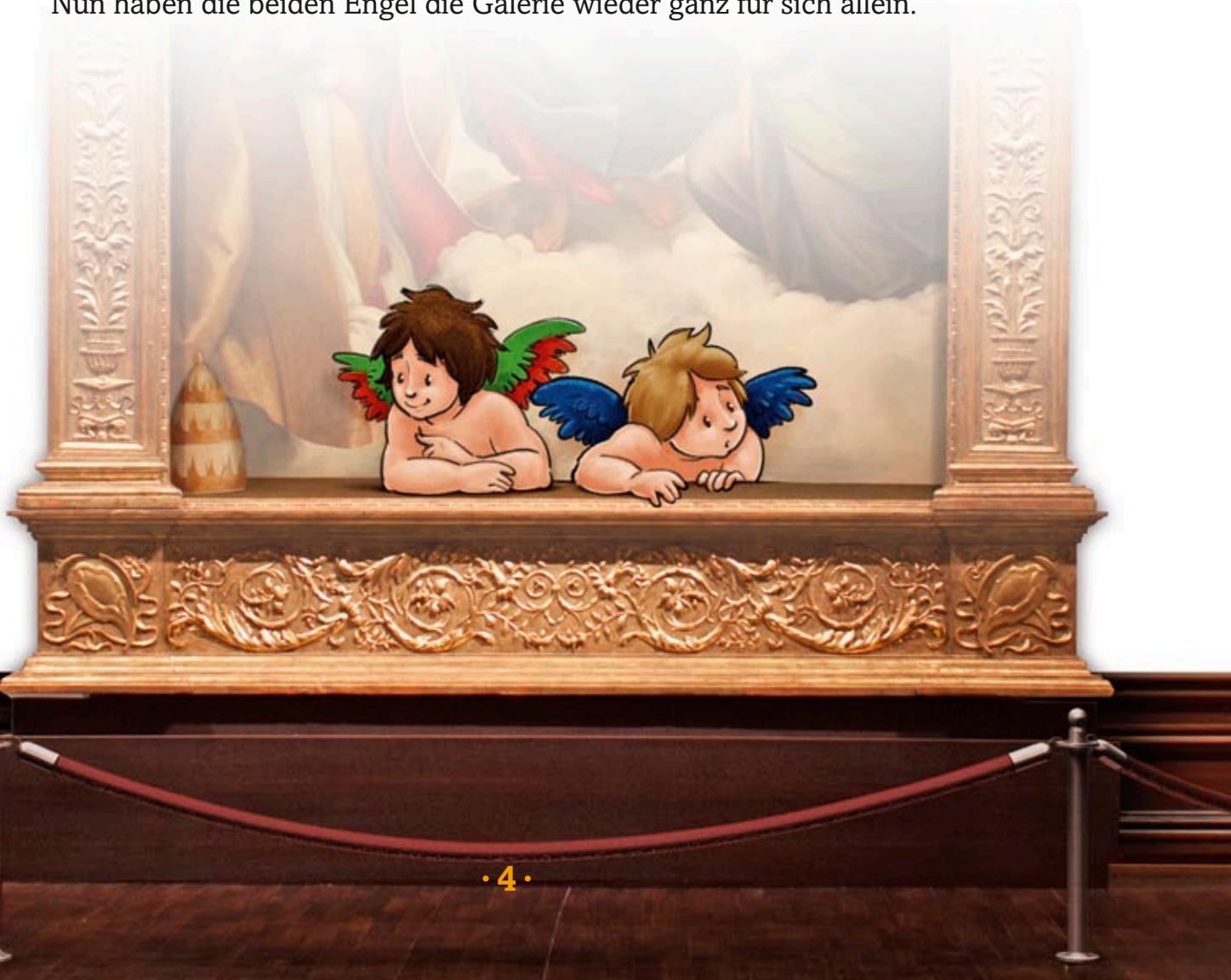
KULTURSTIFTUNG DRESDEN 
der Dresdner Bank

Die aus dem Besitz sächsischer Herzöge und Kurfürsten hervorgegangene Dresdner Rüstkammer zählt zu den kostbarsten Prunkwaffen- und Kostümsammlungen der Welt. Sie vereint Meisterwerke von Waffenschmieden, Künstlern und Kunsthandwerkern aus ganz Europa und dem Orient und umfasst etwa 10 000 Prunkwaffen – Harnische, Helme, Schilde, Säbel und Schwerter, Degen und Dolche, Pistolen und Gewehre – sowie Reitzeuge und Prunkkleider, Kunstkammerstücke und Bildnisse vorwiegend des 16. bis 18. Jahrhunderts aus dem Besitz der wettinischen Kurfürsten. Die Türkische Cammer zählt zu den ältesten und weltweit bedeutendsten Sammlungen osmanischer Kunst außerhalb der Türkei. Dank ihres Geschmacks, ihrer Sammelleidenschaft und ihres Strebens nach fürstlicher Machtdarstellung trugen die sächsischen Kurfürsten vom 16. bis zum 19. Jahrhundert legendäre Schätze der sogenannten Türkenmode zusammen. Die Dauerausstellung präsentiert rund 600 orientalische und orientalisierende Objekte und ist damit die umfangreichste und größte Sammlung ihrer Art in Deutschland. Über mehrere Jahrhunderte wurde die Sammlung durch diplomatische Geschenke, Ankäufe und Beutestücke unterschiedlicher Schlachten gegen die Osmanen zusammengetragen. Sie bringt aber auch das zunehmende Interesse der sächsischen Herrscher an einem kulturellen Verständnis der anderen Lebensart und an der Kunst des Orients zum Ausdruck.

Angelus kann es wie immer kaum erwarten, den lauten Gong zu hören, der die Besucher der Gemäldegalerie Alte Meister darauf aufmerksam macht, dass das Museum jeden Augenblick schließt. Ungeduldig zuckt und zappelt er nervös im Gemälde der Sixtinischen Madonna hin und her.

Uriel ermahnt ihn und flüstert kaum hörbar: »Hör auf zu wackeln und sitz still! Niemand soll unser kleines Geheimnis herausfinden.« Angelus entgegnet ihm ganz aufgeregt: »Ich bin so ungeduldig. Was wird uns wohl diese Nacht für ein Abenteuer bringen?«

Kaum hat er es ausgesprochen, ist der Gong auch schon zu hören, die Besucher verlassen das Museum und die Aufsichten machen Feierabend. Nun haben die beiden Engel die Galerie wieder ganz für sich allein.



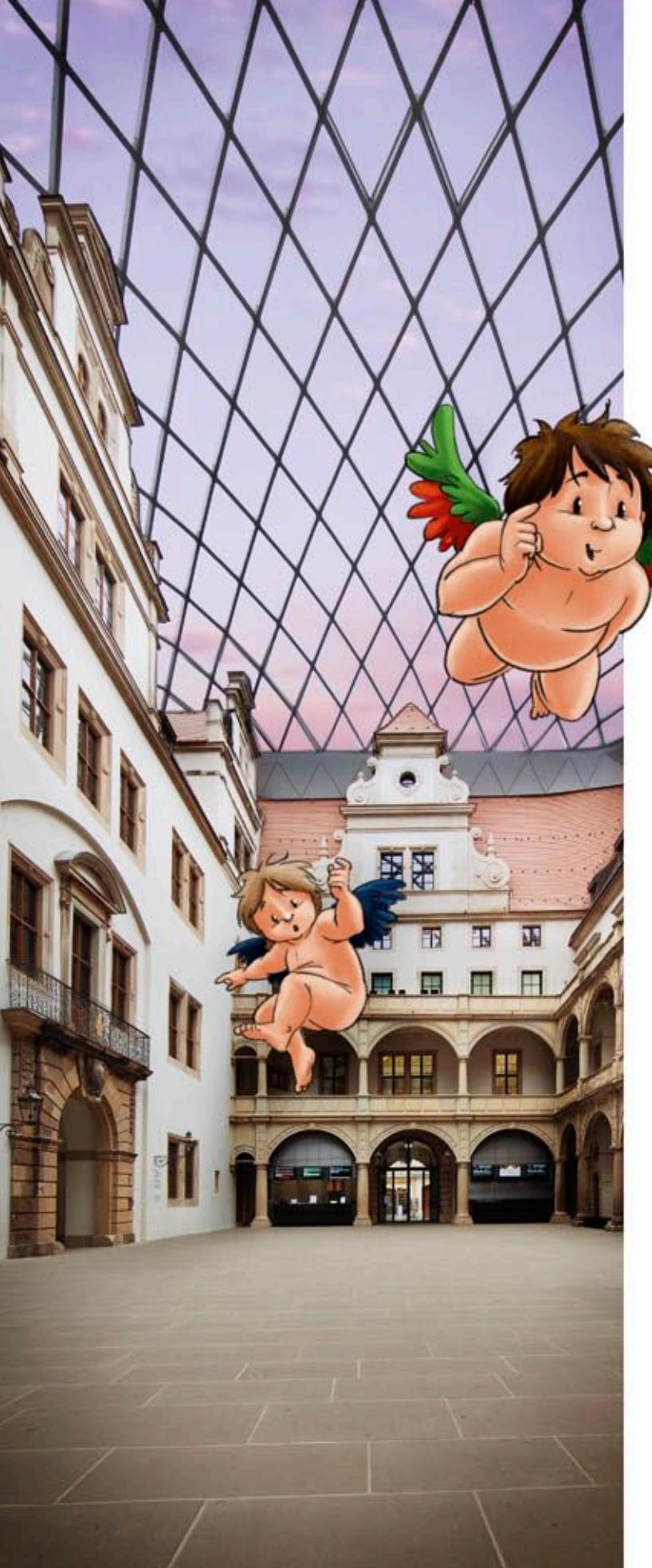
Auf ihren vielen nächtlichen Ausflügen haben sie schon so einige Abenteuer erlebt. Angelus und Uriel erinnern sich zum Beispiel an ihren Ausflug in das Grüne Gewölbe und an das Geheimnis des weißen Goldes in der Porzellansammlung. Sie lassen ihren Gedanken freien Lauf und flattern ohne ein richtiges Ziel durch die Säle der Gemäldegalerie. Plötzlich stoppt Angelus. Uriel dreht sich erschrocken um und schafft es gerade noch rechtzeitig zu bremsen, bevor er mit Schwung in ein Gemälde gestürzt wäre. »Uriel, weißt du, was ich mich gerade frage?« Uriel etwas zittrig vor Schreck: »Wa-a-as denn?« Angelus starrt neugierig aus dem Fenster und hat gar nicht bemerkt, welches schlimme Missgeschick Uriel fast passiert wäre. Uriel fragt nun noch einmal mit so starker Stimme, dass es durch die gesamte Gemäldegalerie hallt: »Was denn? Was fragst du dich? – »Ich frage mich, wohin die vielen Leute wollen, die eilig durch den Zwingerhof laufen? Und schau mal, sie haben auch alle so merkwürdige Kleidung an.«



»Oh! Du hast recht, Angelus. Es ist ungewöhnlich. Um diese Uhrzeit ist doch hier sonst gar nichts los.« – »Schau mal, sie gehen alle in die gleiche Richtung. Wo sie nur hin wollen?« – »Vielleicht wollen sie auf einen Kostümball.« »Los komm!«, ruft Angelus, »lass uns aus dem Fenster fliegen und jemanden fragen, wo alle hingehen!« Uriel hält das für keine gute Idee. Er ist viel zu schüchtern, um einfach fremde Menschen anzusprechen. Doch Angelus lässt sich nicht abhalten. »Dann warte hier. Ich flieg schnell allein. Ich bin einfach zu neugierig. Ich muss wissen, was hier los ist. Du kannst mich ja aus dem Fenster beobachten.«

Das erste Pärchen, dem Angelus im Zwinger begegnet, spricht er auch gleich an. »Entschuldigung, ich möchte Sie gar nicht lange aufhalten, aber würden Sie mir verraten, wo Sie in Ihren wunderbaren Gewändern hingehen? Findet etwa in der Nähe ein Kostümball statt?« Der Mann mit dem langen Mantel und der großen Haube antwortet mit einem freundlichen Lächeln: »Wir wollen alle ins Residenzschloss. Dort veranstaltet der Kurfürst ein türkisches Fest. Es wird sogar gemunkelt, dass der berühmte Sultan Süleyman zu Gast sein soll. Es wird bestimmt ein rauschendes orientalisches Fest. Komm doch einfach mit.« Angelus bedankt sich sehr herzlich für die Einladung und fliegt schnell zurück, um Uriel abzuholen.





»Uriel, Uriel! Der Kurfürst veranstaltet im Schloss ein türkisches Fest. Deshalb tragen seine Gäste auch alle türkische Tracht. Komm! Wir feiern mit!«

»Was? Wir? Aber wir sind doch gar nicht eingeladen«, gibt Uriel zu bedenken.
»Wir mischen uns einfach unter die anderen Gäste, dann fällt es doch gar nicht auf, dass wir keine Einladungskarte haben.

Los! Keine Widerrede.«

Uriel merkt, dass Angelus sehr entschlossen ist und gibt seinem Vorschlag widerwillig nach. Beide Engel machen sich auf den Weg ins nahegelegene Residenzschloss.

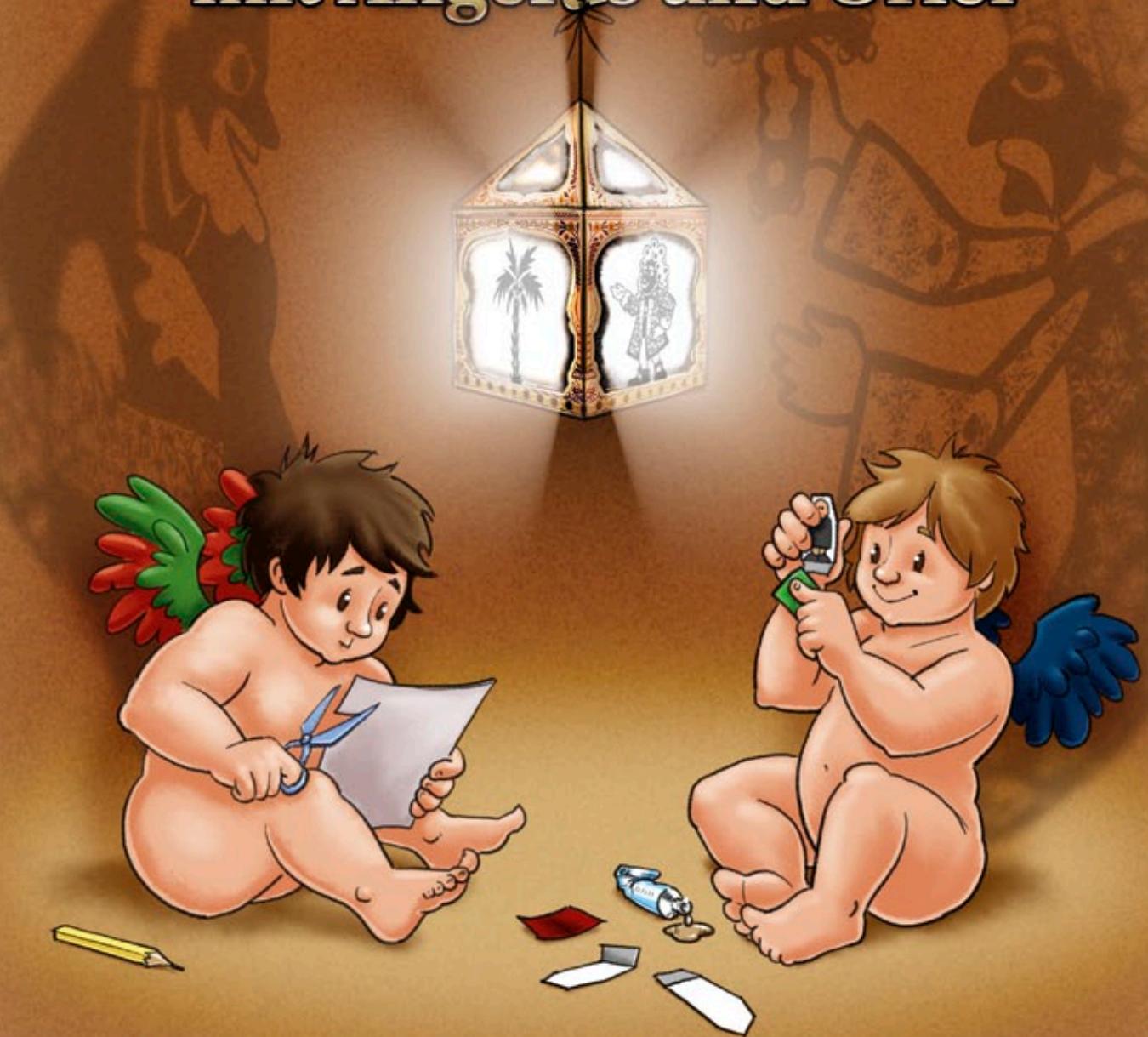
»Im Residenzschloss waren wir doch schon«, meint Uriel.

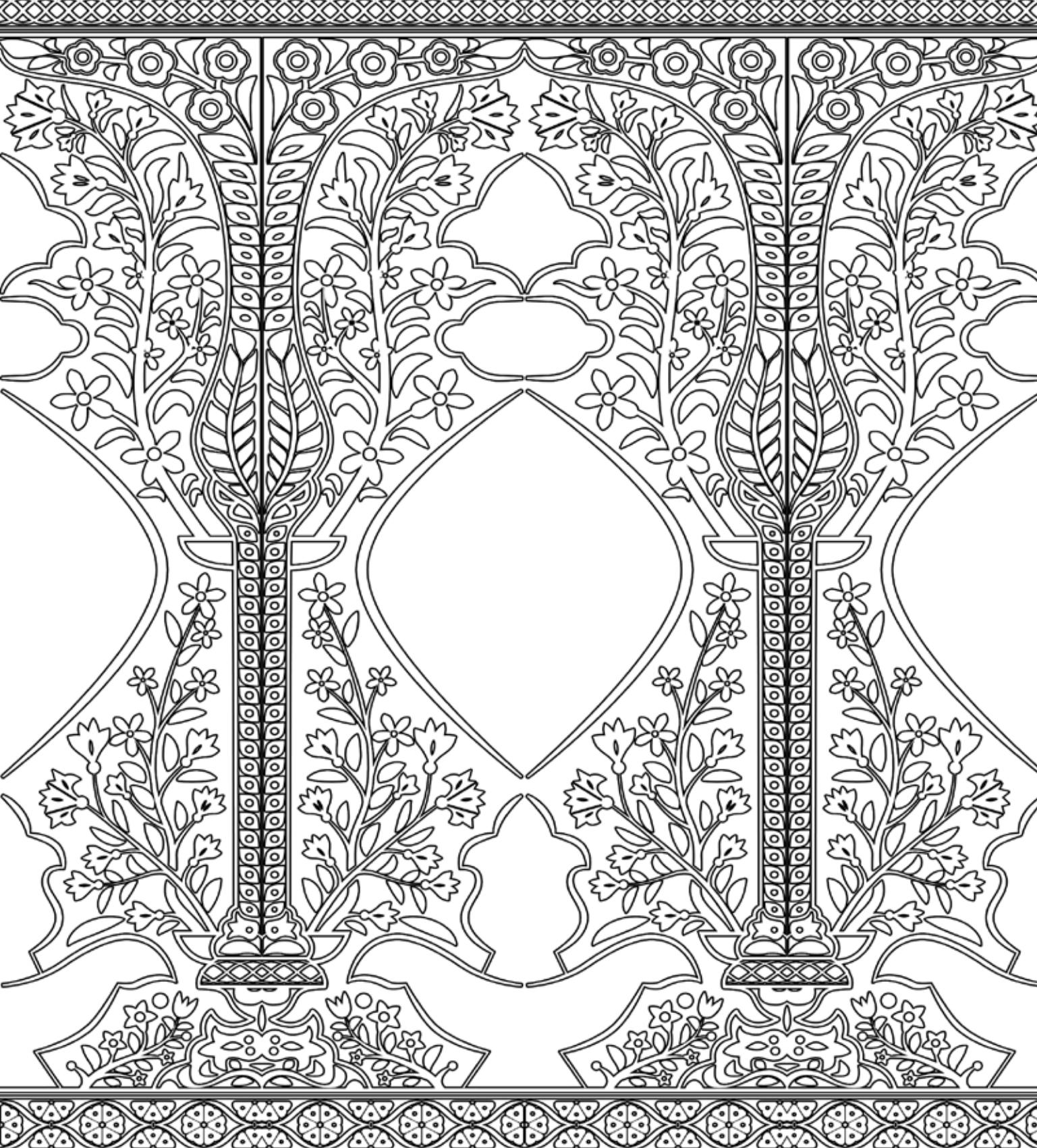
»Ja«, stimmt Angelus ihm zu.

»Da waren wir im Grünen Gewölbe.«

»Aber schau mal, es gibt noch mehr Museen im Schloss. Das Kupferstich-Kabinett, die Türkische Cammer und nun auch die Rüstkammer.« Angelus und Uriel fliegen durch das ganze Schloss. Irgendwo muss es doch sein – das türkische Fest.

Malen und Gestalten mit Angelus und Uriel



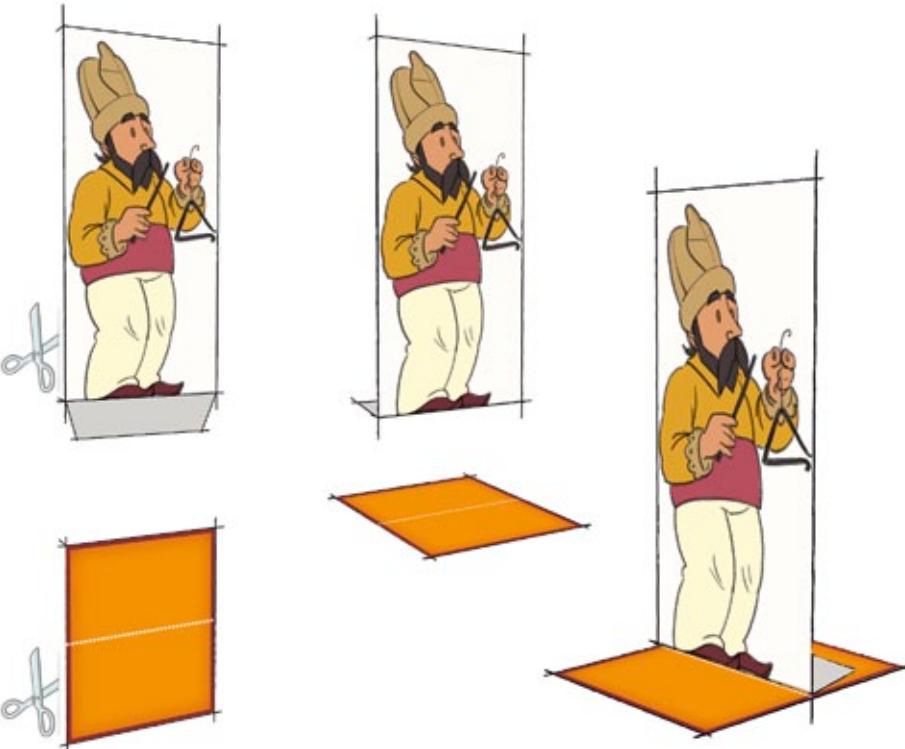
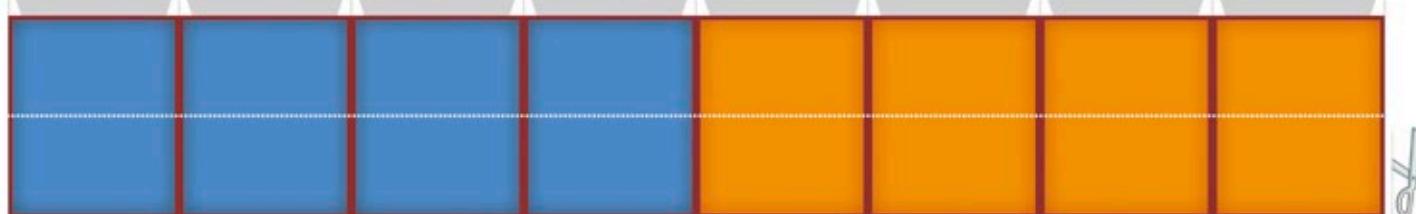
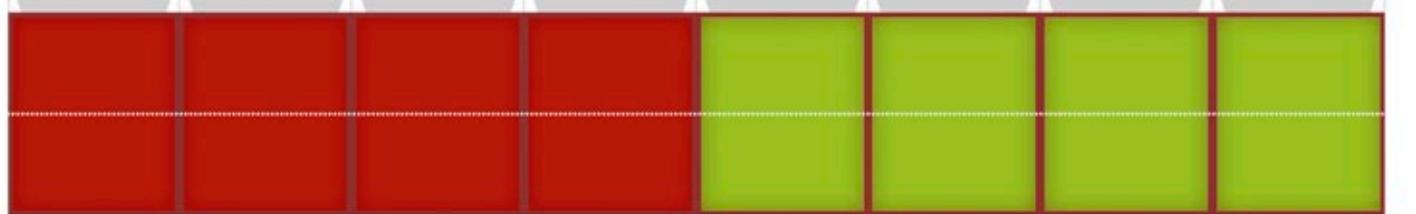


Die Blumenranken wurden im Reich des Sultan Süleyman »Rumi« genannt. In Europa waren sie als »Arabesken Dessin« oder einfach als »Arabeske« bekannt.

Den Künstlern der osmanischen Herrscher war aus religiösen Gründen die Darstellung von Menschen und Tieren nicht erlaubt. Gerade deshalb entwickelte sich ein großer Reichtum an Formen und Mustern, über die wir noch heute staunen.

Man findet diese Muster nicht nur auf Teppichen, Bildern oder verzierten Gegenständen, sondern auch in der Architektur und der Schriftkunst, die Kalligraphie genannt wird. Die Kuppeln von Moscheen sind oft mit reich verzierten Kacheln bedeckt, die den Teppichknüpfern als Vorlage für ihre Muster dienten.

Auf den freigelassenen Flächen des Ausmalbogens könnt ihr euch selbst als Musterdesigner versuchen. Geht doch beim nächsten Besuch in der Türkischen Cammer einmal unter eins der Zelte und studiert die üppigen Muster, mit denen die Zeltbahnen bestickt sind. Vielleicht könnt ihr dabei die Stellen finden, die als Vorbild für die Gestaltung in diesem Buch gedient haben?



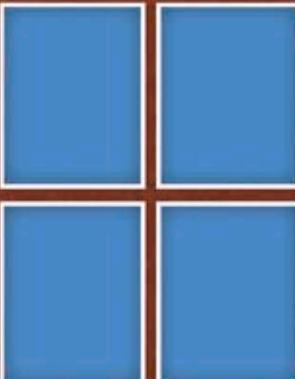
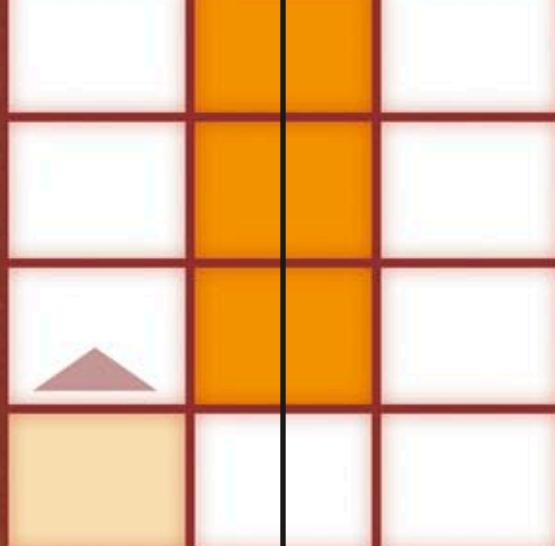
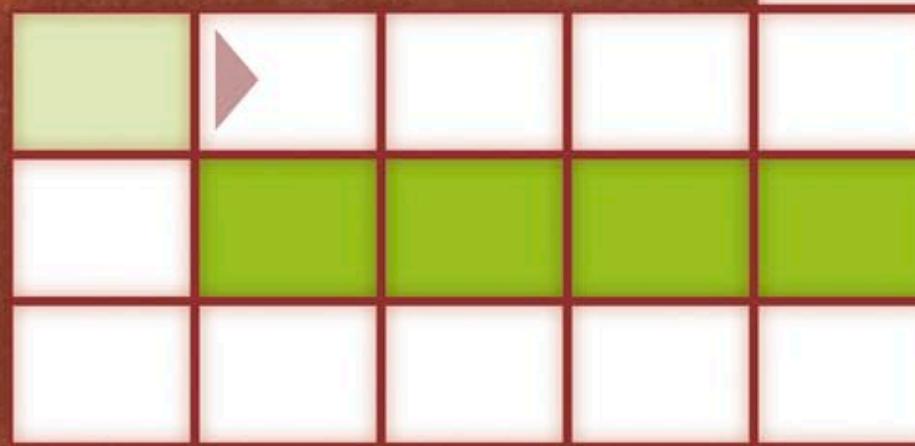
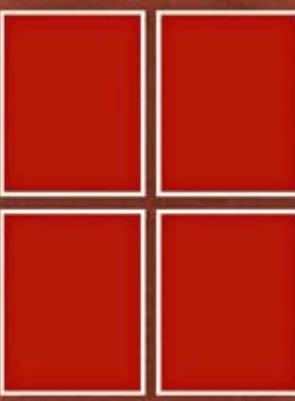
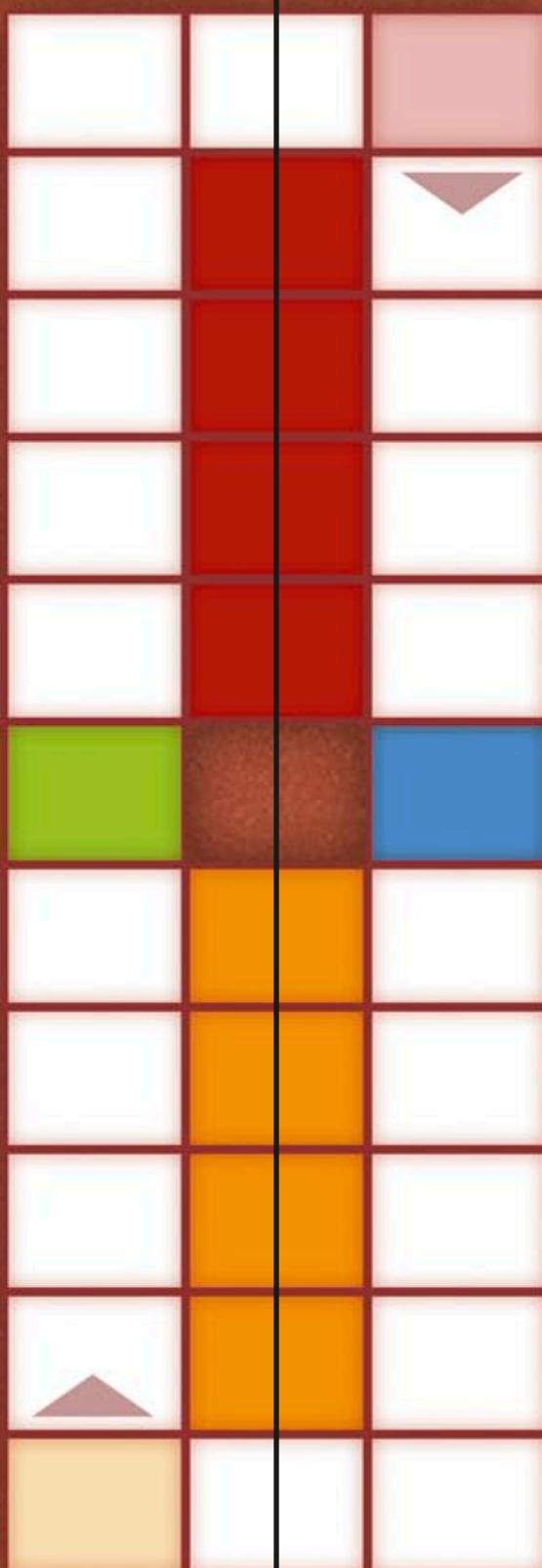
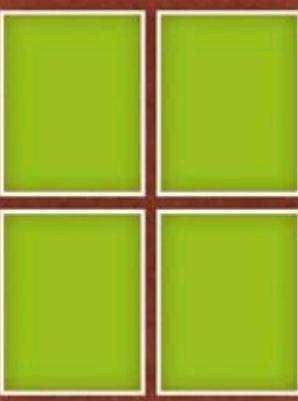
Einen Würfel musst du dir selbst besorgen,
der hat nicht mit ins Heft gepasst.

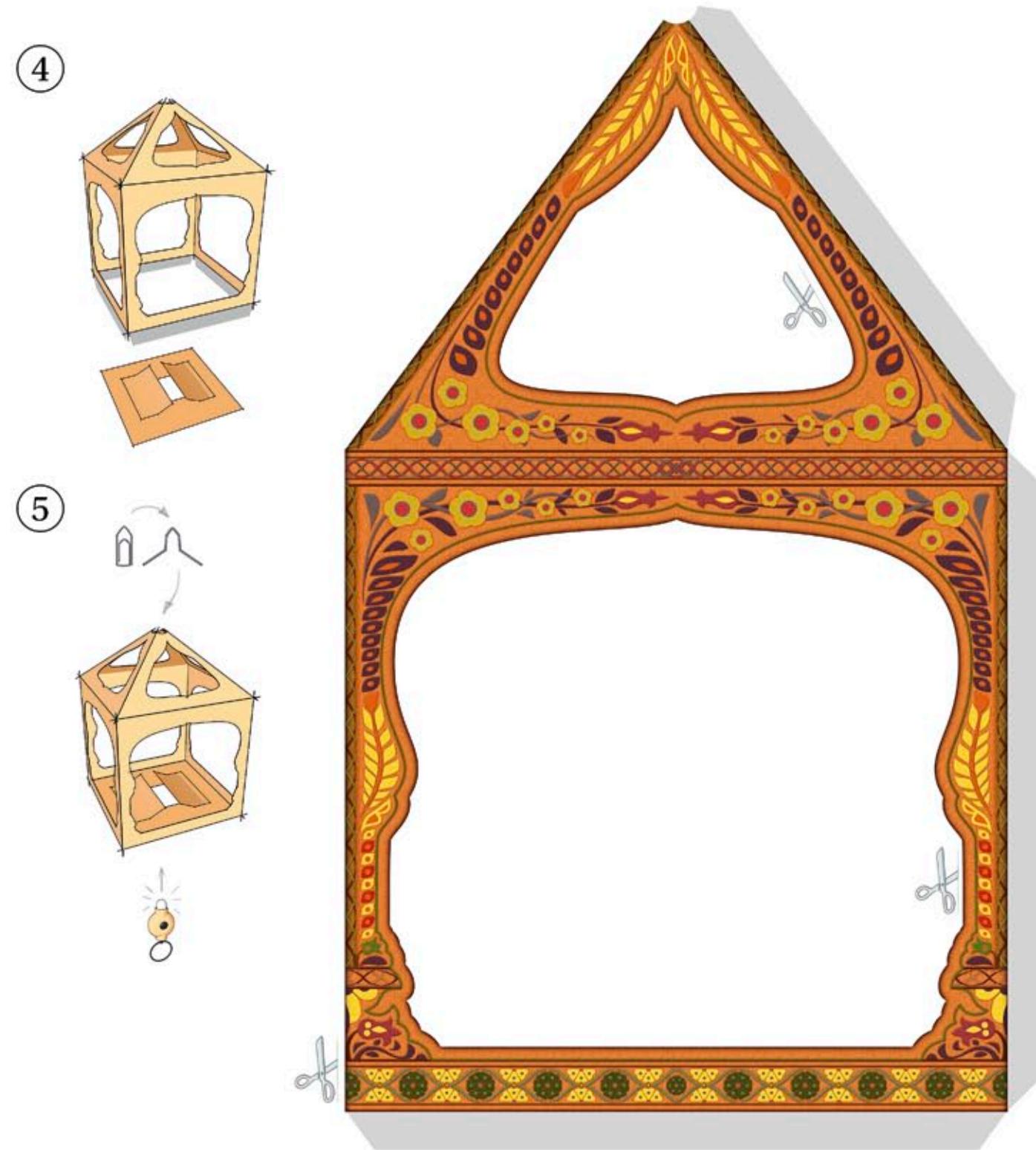
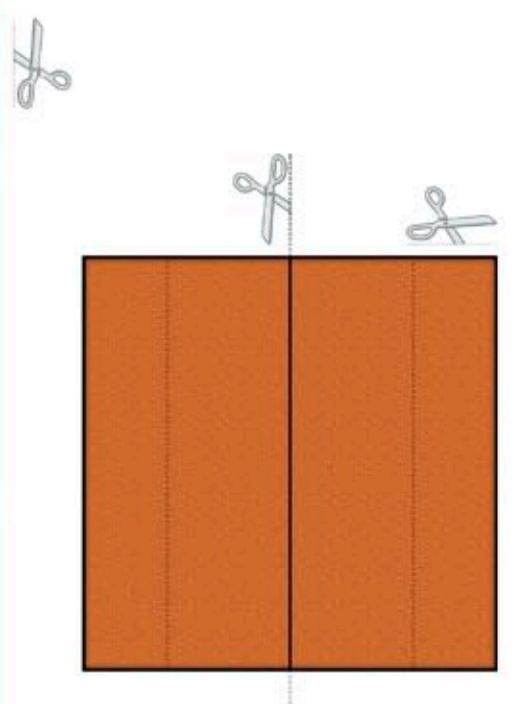
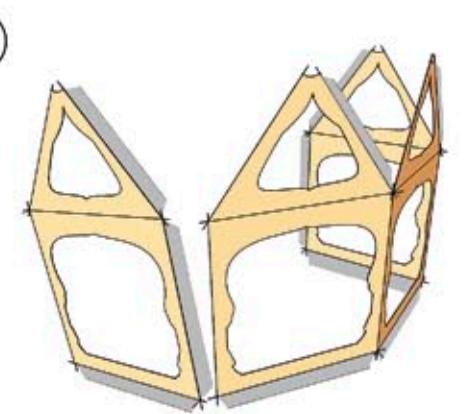
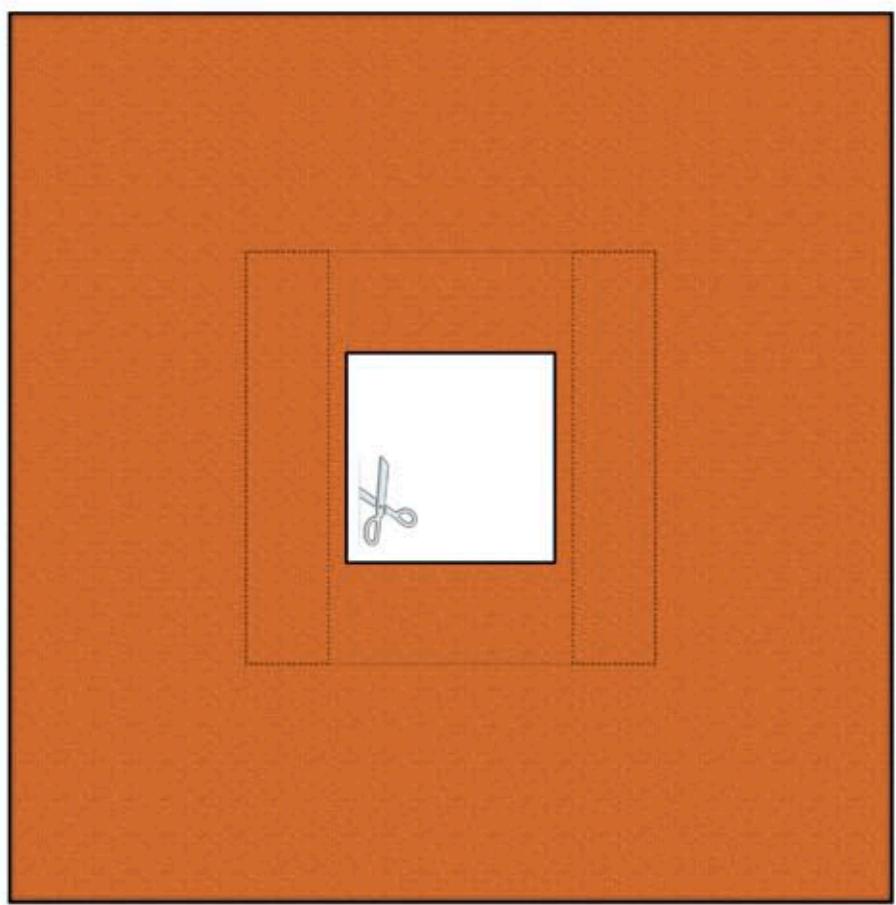
Die Spielregeln sind bekannt?

Gestartet wird auf den vier Feldern außen.
Gewürfelt wird reihum. Wer eine 6 würfelt,
darf setzen und noch einmal würfeln.
Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle vier
Figuren auf den bunten Feldern innen
untergebracht hat. Wer auf ein besetztes
Feld kommt, wirft diese Figur raus und
sie muß an den Anfang zurück. Und wenn
du selbst rausfliegst? Mensch, ...!



Schneide die Figuren und
die farbigen Flächen aus.
Falte die Klebelasche an
den Figuren nach hinten
und klebe sie auf die
farbige Fläche.
Wenn du das Spielfeld
auf der nächsten Seite
auf eine feste Pappe
aufklebst, haben die
Figuren einen besseren
Stand – fertig ist das
Spiel!





Im Reich des Sultan Süleyman war das Schattentheater, Karagöz genannt, sehr beliebt. Der Name bedeutet auf türkisch »Schwarzauge«.

Dabei werden hinter einem durchscheinenden Tuch im Gegenlicht mit flachen, mit Mustern durchbrochenen Figuren, Geschichten gespielt. Das Licht der Lampe hinter den Spielern wirft den Schatten der Figuren auf das Tuch und die Zuschauer können fast wie auf einer Kinoleinwand die Geschichte verfolgen.

Besonders beliebt bei diesen Geschichten war der Karagöz, ein lebensfroher, einfacher, aber schlauer Mann aus dem Volk. Aus Geldmangel musste er häufig Aufgaben übernehmen, denen er nicht gewachsen war. Sein höflicher und kluger Nachbar ist Hacivat. Neben diesen beiden Figuren treten im Karagöztheater weitere typische Figuren auf, die aus allen Bereichen des Lebens kommen. Je gegensätzlicher die dargestellten Charaktere der Figuren sind, desto komischer wird das Schattenspiel und die Geschichten, die diese Figuren erleben.

Bauanleitung für die Laterne

Ihr müsst zuerst die Seite mit der Laternenwand viermal farbig kopieren (am besten gleich das ganze Heft, denn dann könnt ihr nach Herzenslust alles ausschneiden).

1. Zuerst wird der Boden ausgeschnitten. Durch die Öffnung in der Mitte wird später eine kleine Lampe gesteckt. Die beiden Deckel werden als Klappe über die Öffnung geklebt, damit die Lampe nicht herausfallen kann.
2. Die Seiten der Laterne könnt ihr von innen mit Transparentpapier bekleben. Dahinter kommen die vier Karagözfiguren auf dieser Seite. Besonders schön sieht es aus, wenn ihr die Figuren auf eine durchsichtige Folie kopiert. Ihr könnt das Transparentpapier natürlich auch mit anderen Bildern gestalten oder bemalen.
3. Jetzt werden die vier Seitenteile an den Klebelaschen zusammengeklebt.
4. Anschließend wird der Deckel geschlossen und die Laterne auf den vorbereiteten Boden aufgeklebt.
5. Aus einer Büroklammer macht ihr eine Öse zum Aufhängen, die von unten durch das Loch im Dach der Laterne gefädelt wird. Jetzt braucht ihr nur noch eine kleine LED-Lampe, wie man sie manchmal als Schlüsselanhänger bekommt, und fertig ist die Karagöz-Laterne. (Bitte benutzt keine Kerzen zum Beleuchten der Laterne!)

Wenn ihr selbst ein Schattentheater aufführen wollt, könnt ihr die Laternenwände auch als Bühne aufstellen und im Gegenlicht einer stärkeren Lampe mit unseren oder selbst gestalteten Figuren eigene Geschichten erzählen.



Zwei Engel und der Zauber des Orients

Dieses Abenteuer führt Angelus und Uriel durch ein Versehen in den Riesensaal des Residenzschlosses, wo sie viele spannende Geschichten über Ritter, ihre Rüstungen und verschiedene Turniere erfahren. Als sie danach ihr eigentliches Ziel – die Türkische Cammer – erreichen, lassen sie sich mit einem rauschenden türkischen Fest vom Orient verzaubern. Der siebente Museumsführer für Kinder stellt die Rüstkammer und die Türkische Cammer mit aufregenden und witzigen Geschichten vor.

SANDSTEIN

ISBN 978-3-95498-128-1



**S T A A T L I C H E
K U N S T S A M M L U N G E N
D R E S D E N**