



Meisterprüfungs- programm

**Holzbildhauer
Holzbildhauerin**

Prüfungsteile Fachtheorie und Fachpraxis

Genehmigt mit Dekret des Landesrates Nr. 2829 vom 15.10.2010



FACHTHEORETISCHER TEIL

Das Programm für den fachtheoretischen Teil besteht aus 5 Modulen:

- Modul 1: Fachrechnen
- Modul 2: Fach- und Werkstoffkunde
- Modul 3: Stilkunde
- Modul 4: Anatomie und Verhältnislehre
- Modul 5: Umgang mit Kunden und Mitarbeitern

Der Durchschnitt der einzelnen Modulnoten ergibt die Endbewertung des fachtheoretischen Teils der Meisterprüfung für Holzbildhauer, wobei ein erfolgreicher Abschluss nur dann gegeben ist, wenn alle Einzelmodule positiv bestanden wurden.

Modul 1: Fachrechnen

Ziele:

Der/die Kandidat/-in beherrscht die mathematischen Grundlagen und hat die Fähigkeit, die für die Bildhauerei notwendigen Berechnungen durchzuführen.
Er/sie ist in der Lage alle Kosten der Arbeit zu kalkulieren.

Lerninhalte:

1. Grundrechnungsarten
2. Verhältnisrechnungen, Prozentrechnungen, Gleichungen
3. Spezifische Gewichte
4. Berechnung des Rauminhaltes (Volumens) von Rund- und Kanthölzern
5. Kostenkalkulation

Prüfung:

Die Modulprüfung erfolgt in Form einer zweistündigen schriftlichen Prüfung. Tabellenbücher und Taschenrechner dürfen verwendet werden.

Modul 2: Fach- und Werkstoffkunde

Ziele:

Der/die Kandidat/-in kennt die Eigenschaften der Werkstoffe und weiß, wie sie verwendet und be-/verarbeitet werden.

Er/sie kennt die Werkzeuge und Maschinen und ihre Wartung.

Er/sie kennt die Bestimmungen zum Unfallschutz und die entsprechenden Vorkehrungen.

Lerninhalt:

1. Holzlehre: Fällen eines Baumes, Holzausformung nach Verwendungsart, Stammquerschnitt, Kern-, Reif- und Splintholz, Jahresringe jöchtig (buchsigt), Grob- und Feinjährigkeit, Stamm im Längenschnitt, das Arbeiten des Holzes und Gegenmaßnahme, Holzarten (die gebräuchlichsten), natürliche und künstliche Holz Trocknung, Holzkrankheiten, Holzlagerung, Verleimung des Holzes, gebräuchlichste Leimarten und deren Eigenschaften



2. Modellieren in Ton, Gerüst, Brennton
3. Aufbau von Modellen in verschiedenen Materialien
4. Gipsarten, Gerüst
5. Wachsmo­dell, Bearbeitung des Wachses
6. Bronze: Arbeitsvorgang vom Entwurf bis zum Guss
7. Werkzeug und dessen Pflege, die Eisen schärfen mit Steinen und Abziehscheiben, feilen und raspeln
8. Unfallschutz

Prüfung:

Die Modulprüfung erfolgt in Form einer halbstündigen mündlichen Prüfung.

Modul 3: Stilkunde**Ziele:**

Der/die Kandidat/-in kennt die Stilrichtungen, deren Merkmale und wichtigste Vertreter. Er/sie weiß über die Entwicklung des Kunsthandwerkes in Gröden Bescheid.

Lerninhalte:

1. Ägypter, Griechen, Etrusker und Römer
2. altgriechische, byzantinische und romanische Kunst
3. Gotik, Renaissance, Barock und Rokoko
4. Kunst des XIX und XX Jahrhunderts
5. Entwicklung des Kunsthandwerkes in Gröden

Prüfung:

Die Modulprüfung erfolgt in Form einer halbstündigen mündlichen Prüfung.

Modul 4: Anatomie und Verhältnislehre**Ziele:**

Der/die Kandidat/-in kennt die Anatomie des Körpers in verschiedenen Positionen und dessen mechanische Funktion.

Lerninhalte:

1. Skelett, Knochen und Gelenke,
2. Muskulatur und deren mechanische Funktion,
3. Proportionen des menschlichen Körpers,
4. Einteilung durch 10 Gesichtslängen,
5. Verhältnis einer sitzenden oder knienden Figur zur Stehenden

Prüfung:

Die Modulprüfung erfolgt in Form einer halbstündigen mündlichen Prüfung.



Modul 5: Umgang mit Kunden und Mitarbeitern

A) Kundenorientierung

Ziele:

Der/die Meisteranwärter/-in erkennt, dass die Kundenorientierung die Ausrichtung sämtlicher unternehmerischer Entscheidungen auf den Kunden darstellt.

Er/sie kennt einzelne Aspekte der Kundenorientierung und ist in der Lage, praxisbezogene Lösungsansätze zur Umsetzung in den Betrieben zu erarbeiten.

Lerninhalte:

1. Kundenzufriedenheit
2. Kundenloyalität
3. Kundenbindung
4. Erfolgsfaktoren zur Kundenbindung
5. Professionelle Servicekette

B) Mitarbeiterführung

Ziele:

Der/die Meisteranwärter/-in kennt Techniken, Methoden und Instrumente der internen Kommunikation und Teamführung.

Er/sie ist in der Lage, die eigene Werthaltung und die Werte des Unternehmens zum Thema „MitarbeiterInnenführung“ zu reflektieren.

Er/sie entwickelt ein der Situation angepasstes Führungsverhalten.

Lerninhalte:

1. Haltungen & Menschenbilder der Organisationen – und was heißt das für die „Führungs“-Leistung?
2. Theoretisches Wissen zu den Bereichen „Kommunikation, Team und Führung“
3. Teamentwicklung und „verstehen was läuft“ – ein dynamischer Ansatz
4. Reflexion der eigenen Führungsarbeit und des eigenen Führungsstils: Leitungs-, Personalführungs- und Kommunikationsaufgaben im Betrieb
5. Umgang mit den MitarbeiterInnen und Anforderungen an MeisterInnen als Führungsverantwortliche
6. Umgang mit Fehlern und Konflikten und angemessen und produktiv darauf reagieren
7. Klarheit in der eigenen Rolle als Führungs- und Personalverantwortliche/r
8. Klärung des Führungsbegriffes und erkennen von unterschiedlichen Haltungen und Werten
9. Eine Führungssprache entwickeln – von den Mitarbeitern auch verstanden werden! Damit Führung gelingen kann – Gesprächstechniken für Führungspersonen-Führungssprache

Prüfung:

Der/die Meisteranwärter/-in analysiert mündlich ein vorgegebenes praktisches Fallbeispiel.



FACHPRAKTISCHER TEIL

Der fachpraktische Teil der Meisterprüfung besteht aus drei Modulen:

- Modul 1: Fachzeichnen
- Modul 2: Modellieren
- Modul 3: Schnitzen

Zu den Prüfungen dürfen die Kandidaten und Kandidatinnen ihre Werkzeuge sowie ein Anatomiebuch mitbringen.

Die Gesamtnote der fachpraktischen Meisterprüfung ergibt sich aus den drei Prüfungsmodulen, wobei ein erfolgreicher Abschluss der Prüfungsteils nur dann gegeben ist, wenn alle drei Teile positiv sind.

Modul 1: Fachzeichnen

Das Zeichnen gilt allgemein als Grundlage der Bildhauerei. Es ist das ideale Mittel, um das Auge zu schulen und die Formen und Proportionen zu erkennen.

Ziel:

Der/die Kandidat/-in ist in der Lage mit einigen Strichen ein vorgegebenes Motiv wiederzugeben und plastische Objekte genauestens zu zeichnen.

Er/sie beherrscht alle Schattiermethoden, erkennt die Perspektive von Gebäuden im Freien und stellt diese graphisch dar.

Der/die Kandidat/-in entwickelt eine persönliche Art des Zeichnens.

Lerninhalte:

1. Schulung des Auges

- 1.1. Erlernen der Gesetzmäßigkeiten der Proportionen
- 1.2. Charakteristische Merkmale erfassen können
- 1.3. Fähigkeit, die Raumempfindung zu erkennen

2. Gestaltungsmöglichkeiten der Zeichnung

- 2.1. Fertigkeit beim Arbeiten mit verschiedenen Zeichenmaterialien (Kohle, Pastelle, Kugelschreiber usw.)
- 2.2. Fähigkeit, die erkannten Formen in Flächen wiederzugeben
- 2.3. Fertigkeit, die Konstruktion zeichnerisch darzustellen
- 2.4. Konturzeichnen
- 2.5. Übergang zur plastischen Zeichnung durch Anwendung verschiedener Schattierungen (Stichschattierung, Punktschattierung, 45° Schattierung, Schattierung durch Erhellung mit weißer Farbe)

3. Bleistiftführung

- 3.1. Beherrschung der verschiedenen Möglichkeiten einen Strich zu führen
- 3.2. Verschiedene Haltungen des Bleistiftes



4. Anatomiestudien

- 4.1. Kennen und Verstehen des Aufbaues des Skeletts
- 4.2. Muskelaufbau und deren Funktionen
- 4.3. Fertigkeit beim Wiedergeben von Standbein- und Spielbeinstellungen
- 4.4. Anatomische Bewegungsstudien

5. Kopien

- 5.1. Fähigkeit, Zeichnungen nach Gipsmodellen anzufertigen
- 5.2. Kopien nach Fotovorlagen anfertigen

6. Graphische Möglichkeiten

- 6.1. Verschiedene Stilrichtungen beherrschen
- 6.2. Skizzen anfertigen

7. Kopien

- 7.1. Zeichnerische Fertigkeit durch Abzeichnen der Gipsmodelle
- 7.2. Zeichnen nach Naturmodellen (Menschen, Tiere)

8. Portraitzeichnen

- 8.1. Fähigkeit, die Charakteristiken zu erkennen
- 8.2. Die Psychologie des Menschen erfassen
- 8.3. Die Proportionen des Kopfes beherrschen

9. Bewegungsstudien

- 9.1. Kenntnis der einzelnen Knochen
- 9.2. Kenntnis der Proportionen
- 9.3. Schachtelaufbau des Körpers
- 9.4. Dynamik und Bewegung erkennen
- 9.5. Skelettdarstellungen üben

10. Komposition

- 10.1. Kennen der Gesetzmäßigkeiten der Komposition im Relief
- 10.2. Gefühl für Gewichtverteilung
- 10.3. Einzelne Figuren und Gruppen zeichnen
- 10.4. Fähigkeit, vollplastische Figuren harmonisch zueinander zu passen

11. Perspektive

- 11.1. Fertigkeit, freie Darstellungen zu zeichnen
- 11.2. Theorie in Praxis umwandeln: Zeichnen von Gebäuden im Freien

12. Persönlichkeit

- 12.1. Persönlicher Zeichnungsstil

13. Großformatig

- 13.1. Fertigkeit beim Einteilen eines Zeichenblattes
- 13.2. Übersicht behalten
- 13.3. Neue Dimensionen beherrschen

14. Studien nach Meisterzeichnungen und Erklärung der verschiedenen Auffassungen



15. Naturstudium

15.1. Muskellehre

15.2. Übung der Fertigkeit am Aktmodell

15.3. Gesetzmäßigkeiten des Körpers am lebenden Modell feststellen

16. Komposition

16.1. Komposition plastischer Figuren in Gruppen

16.2. Komposition nach vorgegebenem Thema

16.3. Gewichtverteilung in abstrakten Plastiken

17. Kolorieren

17.1. Erreichung der Tridimensionalität durch einfache Schattierung

17.2. Verschiedene Malmittel kennen und beherrschen

18. Räumliches Zeichnen

18.1. Fähigkeit, tridimensionale Zeichnungen des Körpers anzufertigen

18.2. Gedankliche Blickwinkeländerung

18.3. Die Perspektive im Körper erkennen

Prüfung:

Die Modulprüfung besteht aus 2 Teilen:

1. Der/die Kandidat/-in fertigt eine Portraitzeichnung an (Zeit: 2 Stunden).

2. Er/sie entwirft und zeichnet eine Figur zu einem von der Prüfungskommission vorgegebenem Thema (Zeit: 2 Stunden).

Modul 2: Modellieren

Ziel:

Der Ton ist als Materie geeignet um Studien anzufertigen, die später in Holz ihre endgültige Form erhalten.

Außerdem bewirkt die Weichheit der Materie eine großzügige und expressive Arbeitsweise, die als fertiges Produkt eine besondere Wärme ausstrahlt.

Der/die Kandidat/-in kann Gerüste für einfache und komplizierte Plastiken bauen.

Er/sie beherrscht die Modellieretechnik einwandfrei, sowohl für Flach- und Hochreliefs als auch für Rundplastiken.

Er/sie kennt die Abgusstechniken und kann sie ausführen, sodass das bestmögliche Endresultat erreicht wird.

Er/sie kann sich durch die Bildhauerei frei entfalten.

Lerninhalte:

1. Stellenwert des Modellierens

1.1. Möglichkeiten, Zweck, Aufgaben und Anwendung des Modellierens

1.2. Zusammenhang zwischen Zeichnen, Modellieren und Schnitzen (Beispiele)

1.3. Tridimensionale Entwürfe anfertigen

2. Werkstoffkunde

2.1. Kenntnisse über Zusammensetzung, Eigenschaften, Verwendung und Lagerung der Modellierwerkstoffe (Ton, Plastilin, Gips, Wachs)



- 2.2. Vor- und Nachteile der einzelnen Werkstoffe kennen
- 2.3. Theoretische Basis von Abgusstechniken beherrschen

3. Relief

- 3.1. Fähigkeit, ein Hoch- und Flachrelief zu realisieren
- 3.2. Verschiedene Techniken des Reliefmodellierens beherrschen
- 3.3. Die Hinterschneidung verstehen
- 3.4. Wichtigkeit der Zeichnung im Relief kennen

4. Gerüstbau

- 4.1. Aufbau von Gerüsten für Hochreliefs
- 4.2. Bau von Gerüsten für Vollplastiken beherrschen
- 4.3. Kenntnisse über verschiedene Gerüste - Baumöglichkeiten

5. Kopien

- 5.1. Anfertigung von Kopien nach Gipsmodellen (Relief und Vollplastik)
- 5.2. Kopien verschiedener Stilrichtungen
- 5.3. Kopien von ausgestopften Tieren

6. Naturstudien

- 6.1. Fähigkeit, die Eigenschaften der eigenen Hände und Füße darzustellen
- 6.2. Eigenschaften und Charakter der Hände kennen
- 6.3. Proportionen des lebenden Modells

7. Abguss

- 7.1. Einfache Abgüsse ausführen
- 7.2. Verschiedene Abgusstechniken
- 7.3. Betonguss von Reliefs

8. Draperiestudien

- 8.1. Studien nach Gipsmodellen (gotischer Faltenwurf, Barock usw.)
- 8.2. Kopieren derselben mit darüber gelegtem Faltenwurf
- 8.3. Studien nach Fotovorlagen
- 8.4. Faltenwürfe selbst entwerfen

9. Vollplastik

- 9.1. Fähigkeit, zweidimensionale Darstellungen in dreidimensionale zu übertragen (Studien nach Fotos und Zeichnungen)

10. Portrait

- 10.1. Naturmodell plastisch wiedergeben
- 10.2. Fähigkeit, die Charakteristik eines vollplastischen Kopfes in Relief umzusetzen

11. Stand- und Spielbein

- 11.1. Kenntnisse über Proportionen überprüfen
- 11.2. Fertigkeit, ein Gerüst für Stand- und Spielbeinstellungen anzufertigen
- 11.3. Erkennen der vorderen Statik und seitlichen Dynamik einer Stellung
- 11.4. Modellieren eines Schachtelaufbaues
- 11.5. Freie Darstellungen einer Stand- und Spielbeinstellung



12. Kopien

12.1. Kopieren von Arbeiten alter Meister (Gipsmodell – Fotovorlagen)

13. Abguss

13.1. Schwierige Abgusstechniken

13.2. Betonguss von plastischen Arbeiten anfertigen

13.3. Kenntnisse über Bronzeguss, Polyesterguss, Silikone usw.

14. Kompositionen

14.1. Fähigkeit, einfache Entwürfe darzustellen

14.2. Kompositionen in Reliefform ausführen

14.3. Kenntnisse über Gewichtverteilung und Kompositionsregeln

15. Skizzen

15.1. Entwürfe kleiner Skizzen ohne Gerüst als Vorlage für die Realisierung einer größeren Plastik (Bozzetti)

16. Details

16.1. Fähigkeit, Details von Figuren in Lebensgröße zu modellieren

16.2. Erkennen der Übergangsformen

16.3. Fertigkeit in der Oberflächenbehandlung

17. Bewegungsstudien

17.1. Kenntnis über die Gesetzmäßigkeiten des sich bewegenden Menschen

17.2. Fertigkeit, arbeitende Menschen, spielende Kinder, Sportler usw. darzustellen

18. Übungen

18.1. Ohne Gerüst, locker aufgebaute Figuren komponieren (für spätere Realisierung in Holz)

18.2. Fachgerechter Umgang mit dem Material Ton

19. Entwürfe

19.1. Fähigkeit, selbst gezeichnete Kompositionen in Plastiken umzusetzen

19.2. Kenntnis der Gesetze einer monumentalen Plastik

20. Abstrakte Formen

20.1. Erkennen der geometrischen Formen in der Natur

20.2. Verstehen des architektonischen Aufbaus in der Natur

20.3. Entwicklungsvorgang von organischen Details in abstrakter Form

21. Individuelle Formsprache

21.1. Eigene Formsprache

21.2. Kenntnis der verschiedenen Kunstvorstellungen großer Meister

21.3. Fertigkeit in verschiedenen Modellier-techniken

21.4. Schöpferische Phantasie und Freiheit

22. Aktstudien

22.1. Fähigkeit, Aktstudien nach Naturmodell anzufertigen

**Prüfung:**

Die Modulprüfung besteht in der plastischen Ausführung in Ton des im 2. Teil von Modul 1 entworfenen Werkes. Die Kandidaten haben hierfür vier Stunden Zeit.

Modul 3: Schnitzen**Ziele:**

Der/die Kandidat/-in beherrscht das Zusammenleimen des Holzes und das Anhauen der größeren Formen.

Der/die Kandidat/-in beherrscht die Einteilung, die Proportionen und die Stellung der Figur.

Der/die Kandidat/-in beherrscht das saubere Arbeiten mit den richtigen Flächen.

Der/die Kandidat/-in beherrscht das Ausarbeiten des Kopfes, der Hände, des Körpers, des größten Teils des Faltenwurfes bzw. des Gewandes.

Lerninhalte:**1. Grundtechnik**

- 1.1. Einführung in die Grundtechnik der Holzverarbeitung
- 1.2. Fähigkeit, einfach und flächig zu hauen
- 1.3. Übung des sauberen Schneidens

2. Verleimen

- 2.1. Kenntnis über verschiedene Leimarten
- 2.2. Fertigkeit im Zusammensetzen und Verleimen von runden Hölzern und Brettern

3. Detailstudien

- 3.1. Kopien von Händen, Füßen, Köpfen nach Gipsvorlagen anfertigen
- 3.2. Faltenwurfstudien erstellen
- 3.3. Fertigkeit, in der Herstellung von Verzierungen

4. Realisieren

- 4.1. Übertragung in Holz von gezeichneten und modellierten Entwürfen
- 4.2. Ausarbeitung in Holz von modellierten Reliefs

5. Kopien

- 5.1. Fertigkeit, ein Relief nach Vorlage genauestens zu kopieren
- 5.2. Fähigkeit, ganze Figuren von Klassikern nach Gipskopien zu realisieren

6. Übungen

- 6.1. Kopieren von verschiedenen Details des Menschen
- 6.2. Kopien von Tieren nach Gipsmodellen anfertigen
- 6.3. Falten nach Vorlagen aus Gips- und Holzmodellen darstellen

7. Ausarbeitung

- 7.1. Fähigkeit, Reliefs, Hochreliefs und plastische Figuren fachgerecht auszuarbeiten
- 7.2. Verwendung und Eigenschaft der verschiedenen Holzarten kennen lernen
- 7.3. Fertigkeit, das Motiv in allen Größen zu realisieren

8. Anatomiestudien

- 8.1. Intensives Studieren der menschlichen Anatomie nach Gipsmodell
- 8.2. Realisierung in Holz von Anatomien aus Gips und modellierten Studien



8.3. Kenntnisse der verschiedenen Muskeleinsätze nach dem Motto: „Anatomie ist die Grundlage der Bildhauerei“

9. Portrait

9.1. Schaffung eines Portraits

9.2. Schulung des kritischen Auges um den Charakter des Modells richtig zu interpretieren

10. Kopien

10.1. Fertigkeit, Kopien von Figuren bekannter Künstler zu schaffen (gotisch, klassisch, barock, modern)

10.2. Erkennen der Eigenschaften eines Stils

10.3. Kopien von schwierigen Reliefs nach den Werken alter Meister erstellen

11. Restaurieren

11.1. Ergänzen von fehlenden Teilen einer Figur unter strenger Beachtung des jeweiligen Stils

12. Rundplastik

12.1. Freies Heraushauen einer Rundplastik

12.2. Fähigkeit, die Gewichte in der Rundplastik richtig zu verteilen

12.3. Erproben von verschiedenen Arbeitstechniken

13. Stilentfaltung

13.1. Sensibilisierung für eigenes Formempfinden

13.2. Förderung der persönlichen Kunstkonzepte

14. Komposition - Gestaltung

14.1. Schnitzen nach eigenen Entwürfen

14.2. Komposition von einzelnen Figuren (Akt, sitzende und stehende Figur)

14.3. Fähigkeit, mehrere Figuren harmonisch zueinander zu komponieren

14.4. Frei bewegende Figuren realisieren

14.5. Kompositionen von mehreren Figuren und Tieren (Krippe, Relief, Markt, Türportal, Brunnen usw.)

14.6. Skulptur am Bau

15. Simulation und Anfertigung – Wettbewerb – Ausstellung

16. Gestalten von Kompositionen in verschiedenen Materialien (Glas, Stein, Holz, Metall)

17. Proportionen von Mensch und Tier

18. Unterschiedliche Haltungen von Mensch und Tier

Prüfung:

Die in Modul 2 modellierte Figur wird in Holz ausgeführt, hierfür hat der/die Kandidat/-in 32 Stunden Zeit (vier Tage). Die Skulptur muss nicht fertig geschnitzt werden. Nach Ablauf der Arbeitszeit wird unter anderem der erreichte Arbeitsstand bewertet.