



# NICHT SPICKEN!

VOM CADAVRE EXQUIS ZUM  
3D-MODELL

**KLASSE 4-6**



**FRISCHE IDEEN FÜR DEINEN  
KUNSTUNTERRICHT**

# NUTZUNGSBEDINGUNGEN

## DANKE

Schön, dass du unser Material heruntergeladen hast.  
Wir wünschen dir spannende Kunststunden und viel Vergnügen mit dem Einsatz des Materials!

## GERNE

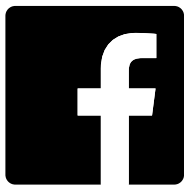
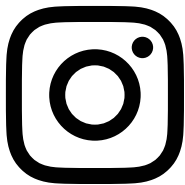
Die Materialien darfst du selbstverständlich für deinen Unterricht verwenden. Wir freuen uns auch, wenn du unsere Materialien in deinen Sozialen Netzwerken namentlich erwähnst und bestenfalls lobst. Achte hierbei jedoch darauf, dass du in deinem Post auf unsere Homepage oder unser Profil auf Instagram, Facebook oder Pinterest verlinkst.

## BITTE

Es ist dir untersagt, die Materialien zu verbreiten, zu verändern und zu vervielfältigen, da unsere Inhalte urheberrechtlich geschützt sind. Auch dürfen die Materialien nicht kommerziell verwendet werden und die Quellenangaben nicht aus den Materialien entfernt werden.

*Share it!*

@KUNSTUNTERRICHT.IDEEN



@KUNSTUNTERRICHTIDEEN

Mehr Materialien und viele weitere frische Anregungen für deinen Kunstunterricht findest du auf:

**[kunstunterricht-ideen.de](https://kunstunterricht-ideen.de)**



## QUELLEN:

Typografie: Babas Neue, Raleway, League Gothic, Open Sans, Martel Sans Black, Playlist Script by [www.canva.com](https://www.canva.com)  
Grafische Elemente (Formen, Rahmen, Linien etc.) by [www.canva.com](https://www.canva.com)

# NICHT SPICKEN!

## VOM CADAVRE EXQUIS ZUM 3D-MODELL



### KLASSENSTUFE

---

- Klasse 4-6

### ARBEITSBEREICH

---

- Grafik
- Malerei / Farbe
- Plastik / Körper / Raum

### CONNECTION

---

- Surrealismus
- Imagination
- Cadavre Exquis
- Kollaboratives Zeichnen
- Bildfindung
- 3D-Druck

### SCHWIERIGKEITSGRAD

---

● ○ ○

### ZEITAUFWAND

---

● ● ○

### BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Zeichenpapier in DIN A4 (weiß)
- Bleistifte, Buntstifte, Radiergummis

#### Für die Gestaltung eines 3D-Modells (optional)

- Acrylfarben
- Feine Pinsel
- Mischpalette
- Wasserbehälter
- Zeitungspapier (zum Schutz der Tische)
- Klarlack (Sprühlack oder streichbar)
- Kleines Sperrholzstück mit Nagel (als Sockel für die Plastiken)
- 3D-Drucker mit Software zur Umwandlung von Zeichnungen in 3D-Modelle (z. B. MakerWorld / MakerLab)

### ARBEITSAUFTRAG

Du erfindest zusammen mit anderen Kindern eine fantasievolle Figur.

Du zeichnest einen Teil der Figur und gibst dein Blatt so weiter, dass dein Abschnitt verdeckt ist und das nächste Kind ihn nicht sehen kann. So entsteht Schritt für Schritt eine gemeinsame, überraschende Gestalt, zu der alle etwas beitragen.

Am Ende entdeckst du die ganze Figur: eine ungewöhnliche Kombination, die so niemand allein gestaltet hätte.

Anschließend gestaltest du die gemeinsame Figur nach deinen eigenen Vorstellungen weiter, ergänzt Details und arbeitest sie aus.

Und dann passiert etwas Unerwartetes: Deine Zeichnung verlässt das Papier und taucht plötzlich in einer ganz neuen Form wieder auf ... Mehr wird noch nicht verraten!

# NICHT SPICKEN!

## Step by Step

### AUF EINEN BLICK

Was entsteht, wenn mehrere Kinder, ohne zu wissen, was die anderen zuvor gezeichnet haben, gemeinsam ein Bild entwickeln?

In dieser kompakten Unterrichtseinheit begegnen Schüler\*innen der 5. Jahrgangsstufe dem surrealistischen Verfahren des Cadavre Exquis als spielerisch-experimentellem Zugang zur Figurenentwicklung.

Durch das abschnittsweise, verdeckte Weitergeben der Zeichnungen entstehen im kollaborativen Verfahren überraschende hybride Fantasiewesen, die menschliche, tierische und gegenständliche Elemente miteinander verbinden. Die Zeichnungen werden anschließend zeichnerisch weiterentwickelt und digital in 3D-Modelle überführt und gedruckt.

So entstehen aus den Bildideen bemalte Kleinplastiken, die eine bleibende Erinnerung an das Unterrichtsvorhaben bilden.

### 1. SCHRITT: EINSTIEG UND ZEICHENSPIEL

Zu Beginn der Unterrichtseinheit steht eine kurze Fantasiereise (siehe letzte Seite), die die Schülerinnen und Schüler gedanklich in eine Welt ungewöhnlicher, frei erfundener Fantasiewesen führt. Durch diesen Einstieg entwickeln die Kinder innere Bilder: Wie sehen diese Wesen aus? Welche besonderen Eigenschaften bringen sie mit? Welche Formen, Materialien oder überraschenden Kombinationen lassen sich entdecken?

Diese Phase dient der Aktivierung individueller Vorstellungskraft. Sie eröffnet einen inneren Bildraum, in dem persönliche Ideen entstehen dürfen, ohne sofort in gestalterische Entscheidungen überführt werden zu müssen. Die Imagination wird so als eigenständige, produktive Phase ernst genommen und bildet die Grundlage für das anschließende bildnerische Handeln.

Im Anschluss beginnt die zeichnerische Erprobung des Cadavre-Exquis-Verfahrens. Jedes Kind erhält ein leeres DIN-A4-Blatt, das gemeinsam unter Anleitung der Lehrkraft in drei gleich große Bereiche gefaltet wird. Dieses gemeinsame Falten sorgt nicht nur für Klarheit im Vorgehen, sondern strukturiert zugleich die späteren Arbeitsabschnitte. Anschließend finden sich die Schüler\*innen in Dreiergruppen zusammen. Sollte die Gruppeneinteilung nicht exakt aufgehen, kann auch eine Vierergruppe gebildet werden. Das Blatt wird in diesem Fall in vier Abschnitte gefaltet.



# NICHT SPICKEN!



Alle beginnen gleichzeitig im oberen Drittel des Blattes mit der Zeichnung eines Kopfes. Dabei arbeiten sie bewusst für sich: Das entstehende Bild bleibt zunächst ihr eigener Entwurf und wird vor den anderen verborgen gehalten. Wichtig ist lediglich, dass am unteren Rand des ersten Abschnitts eine Anschlussstelle markiert wird – etwa durch angedeutete Linien des Halses oder durch kleine Orientierungspunkte. Diese Markierung dient als visuelle Brücke für die nächste zeichnende Person. Die Lehrkraft gibt für jede Zeichenphase ein festes Zeitfenster vor (z. B. 6 Minuten pro Abschnitt) und steuert das Weitergeben der Blätter durch ein Signal.

Nachdem der erste Abschnitt abgeschlossen ist, wird das Blatt so gefaltet, dass nur noch die Anschlussstelle sichtbar bleibt. Das übrige Bild verschwindet. Nun geben alle ihr Blatt im Uhrzeigersinn weiter. Die nächste Person knüpft im mittleren Feld an die sichtbare Markierung an und entwickelt darauf aufbauend den Oberkörper der Figur. Auch hier entsteht eine eigenständige zeichnerische Entscheidung im Spannungsfeld von Vorgabe und Interpretation.

Dieser Prozess wiederholt sich ein weiteres Mal: Die neu entstandene Zeichnung wird erneut gefaltet, weitergegeben und im unteren Drittel durch den Unterkörper ergänzt. Erst nachdem alle drei Abschnitte gestaltet wurden, werden die Blätter vollständig aufgeklappt.

In diesem Moment wird das Ergebnis der kollektiven Bildproduktion sichtbar. Die oft unerwarteten Kombinationen aus Köpfen, Körpern und Beinen führen in der Regel zu großer Heiterkeit und eröffnen zugleich einen unmittelbaren Zugang zur Idee des Verfahrens: Bildfindung als Zusammenspiel unterschiedlicher Perspektiven, als Prozess des Anschlusses und der Transformation.

## 2. SCHRITT: AUSARBEITUNG UND INDIVIDUALISIERUNG

Nach der spielerisch-experimentellen Phase des Cadavre Exquis erfolgt nun eine gezielte Weiterführung der entstandenen Bildideen. Die Schüler geben ihrer Figur zunächst einen Namen und verleihen ihr damit eine erste Form von Identität. Diese Benennung ist mehr als ein beiläufiger Schritt: Sie unterstützt die gedankliche Verdichtung der Figur und fördert die narrative Einbettung des zuvor eher fragmentarisch entstandenen Bildes.

Im Anschluss übertragen die Kinder ihre Figur auf ein neues Blatt. Dabei dient das Gemeinschaftswerk nicht als Vorlage im Sinne einer exakten Kopie, sondern als Impulsgeber. Die zuvor entstandenen, teilweise widersprüchlichen oder überraschenden Bildelemente werden nun aufgegriffen, neu geordnet und in eine stimmige Gesamtfigur überführt. Die Schülerinnen und Schüler sind aufgefordert, Übergänge bewusst zu gestalten, Proportionen anzupassen und Details zu ergänzen. Dabei entstehen eigenständige Bildlösungen, die sowohl Spuren der kollektiven Entstehung als auch eine individuelle Handschrift erkennen lassen.

# NICHT SPICKEN!



Ein besonderer Fokus liegt in dieser Phase auf der Ausdifferenzierung: Texturen werden ausgestaltet, formale Besonderheiten und charakteristische Eigenheiten herausgearbeitet.

Kunstpädagogisch markiert dieser Schritt eine bewusste Verschiebung vom offenen, zufallsbasierten Experiment hin zu einer reflektierten, gestaltenden Praxis. Während im ersten Schritt das prozesshafte Erproben und das kollektive Bildfinden im Vordergrund standen, geht es nun um Klärung, Entscheidung und Verdichtung. Die Schülerinnen und Schüler lernen, vorhandene Ansätze kritisch zu prüfen, gestalterisch weiterzuentwickeln und in eine kohärente Form zu überführen.

Gerade in dieser Verbindung von fremden Impulsen und eigener Ausarbeitung liegt ein zentrales Potenzial: Die Kinder erfahren, dass künstlerische Prozesse nicht linear verlaufen, sondern häufig aus Überarbeitungen, Anpassungen und Neuinterpretationen bestehen. Die entstandenen Figuren sind somit nicht nur Produkte, sondern sichtbare Spuren eines mehrstufigen Denk- und Gestaltungsprozesses.

## CADAVRE EXQUIS – KOLLEKTIVE BILDFINDUNG

Das Verfahren des Cadavre Exquis (frz. „köstlicher Leichnam“) entstand in den 1920er-Jahren im Kontext des Surrealismus (u. a. André Breton, Marcel Duchamp). Ziel war es, gewohnte Denk- und Gestaltungsroutinen aufzubrechen und durch das Zusammenspiel von Zufall, Intuition und kollektiver Arbeit neue Bildlösungen zu erzeugen.

Mehrere Beteiligte arbeiten dabei nacheinander an einem gemeinsamen Bild, ohne die vorherigen Beiträge vollständig zu sehen. Durch dieses Prinzip des verdeckten Anschlusses entstehen unerwartete Übergänge, Brüche und Kombinationen. Das Bild entwickelt sich prozesshaft und entzieht sich einer vollständigen Vorabplanung.

Kunstpädagogisch eröffnet das Verfahren einen niedrigschwelligen Zugang zur Bildfindung: Die Verantwortung für das Ergebnis verteilt sich auf mehrere Personen, wodurch Hemmungen reduziert und experimentelle Zugänge begünstigt werden. Gleichzeitig fordert das Arbeiten am „fremden“ Bild dazu heraus, vorhandene Ansätze aufzugreifen, weiterzuführen und in eine eigene Bildlogik zu überführen.

Im Sinne einer subjektorientierten Kunstpädagogik entsteht ein Spannungsfeld zwischen individuellem Ausdruck und kollektiver Gestaltung. Imagination zeigt sich hier nicht als lineare Umsetzung einer Idee, sondern als Reaktion auf Vorgefundenes – als Weiterdenken, Umdeuten und Neuverknüpfen. Gerade diese Offenheit macht das Verfahren zu einem produktiven Impulsgeber für kreative Prozesse im Kunstunterricht.

# NICHT SPICKEN!

## 3. SCHRITT: VOM BILD ZUM OBJEKT (OPTIONAL)

### Mit den Händen zur Form

Die folgenden Schritte sind optional und als Erweiterung des Unterrichtsvorhabens zu verstehen. Im Zentrum steht zunächst die Überführung der Zeichnung in eine plastische Form – ein Vorgang, der insbesondere im händischen Modellieren ein hohes gestalterisches und sinnliches Potenzial entfaltet.

Aus kunstpädagogischer Perspektive ist die analoge Umsetzung mit Ton, Plastilin, Modelliermasse, Pappmaché oder anderen Materialien besonders wertvoll: Die Schülerinnen und Schüler erfahren so, wie sich Formen im Raum entwickeln, wie Oberflächen differenziert gestaltet werden können und wie sich Volumen, Proportion und Materialität aktiv beeinflussen lassen. Das Arbeiten mit den Händen ermöglicht einen unmittelbaren, körperlich-sinnlichen Zugang zur Plastik und eröffnet vielfältige gestalterische Freiheiten. Gerade diese haptische Erfahrung bildet einen zentralen Bestandteil ästhetischer Bildung und wird in zahlreichen weiteren Beiträgen auf unserer Homepage aufgegriffen und vertieft.

### Umsetzung mit dem 3D-Drucker

In diesem Unterrichtsvorhaben wurde jedoch ein anderer Weg gewählt: Die Zeichnungen der Fünftklässlerinnen und Fünftklässler wurden von einem Schüler unserer 3D-Druck-AG in dreidimensionale Modelle „verwandelt“.

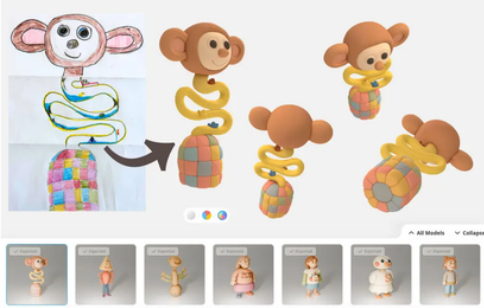
Wenn du das vorgestellte Vorhaben eins-zu-eins umsetzen möchtest, solltest du zunächst prüfen, ob ein 3D-Drucker an deiner Schule vorhanden ist. Vielleicht kennst du dich selbst bereits damit aus und kannst direkt starten. Falls nicht, lohnt es sich, Unterstützung bei Kolleginnen und Kollegen zu suchen, um die Umsetzung gemeinsam planen und realisieren zu können.

Wichtig ist nochmals die Einordnung: Dieses Vorgehen ist keine Alternative zum händischen Modellieren, sondern ergänzt den Gestaltungsprozess um eine weitere Perspektive.

### Technische Umsetzung

Für die technische Umsetzung wurden die ausgearbeiteten Zeichnungen zunächst abfotografiert. Anschließend wurden sie in [Canva](#)\* hochgeladen und mit dem Effekt „Keramik“ bearbeitet, um eine plastisch wirkende Grundlage zu erzeugen. Diese Bilder wurden heruntergeladen und im [MakerWorld MakerLab](#)\* über das Tool „[Image to 3D Model](#)\*“ in druckbare 3D-Modelle umgewandelt. Die dort erzeugten STL-Dateien lassen sich anschließend in eine Slicer-Software – in unserem Fall [Bambu Studio](#)\* – importieren, auf der Druckplatte anordnen und für den Druck vorbereiten.

Gedruckt wurde mit einem Bambu Lab X1C (Nozzle Size 0,4). Die Modelle wurden einfarbig gedruckt, da sie später von den Schülerinnen und Schülern ohnehin mit Acrylfarbmitteln bemalt werden sollten. In unserem Beispiel hatten die Figuren eine Höhe von etwa 8 cm. Der Materialverbrauch lag bei ca. 500 g Filament (etwa 10 Euro). Alternativ können die Figuren auch noch kleiner gedruckt und als Schlüsselanhänger genutzt werden. Das spart Material und Druckzeit.



# NICHT SPICKEN!

## 4. SCHRITT: ÜBERRASCHUNG UND MALERISCHE AUSARBEITUNG



Zu Beginn der Doppelstunde wird der nächste Schritt des Projekts bewusst als inszenierter Moment der Irritation und Neugier eröffnet. Eine Schülerin oder ein Schüler kommt nach vorne und greift in einen vorbereiteten Schuhkarton, in den seitlich ein Loch geschnitten wurde. Im Inneren befindet sich das zuvor gedruckte Modell der eigenen Figur. Durch das Tasten und Beschreiben entsteht zunächst ein haptischer Zugang: Formen, Kanten und Oberflächen werden erspürt und vor der Klasse sprachlich gefasst.

Erst im Anschluss wird der Karton geöffnet. Die Schülerin oder der Schüler hält die eigene Figur in den Händen. Dies ist ein Moment, der meist von großer Überraschung und emotionaler Intensität geprägt ist. Die Verbindung von ursprünglicher Zeichnung und plastischem Objekt wird nun sichtbar gemacht, indem das Ausgangsbild gemeinsam betrachtet und dem Modell gegenübergestellt wird. Auf diese Weise wird die Transformation vom zweidimensionalen Entwurf zum dreidimensionalen Objekt unmittelbar nachvollziehbar.

Im Anschluss erhalten alle Kinder ihre Modelle. Es ist didaktisch sinnvoll, an dieser Stelle bewusst Zeit zu geben: Die Schülerinnen und Schüler vergleichen, zeigen sich gegenseitig ihre Figuren und treten in einen Austausch über Unterschiede, Gemeinsamkeiten und individuelle Ausprägungen. Diese Phase des gemeinsamen Betrachtens ist ein wesentlicher Bestandteil des ästhetischen Lernprozesses.

Darauf folgt die malerische Ausarbeitung. Mit feinen Pinseln bemalen die Schülerinnen und Schüler ihre Modelle mit Acrylfarbmittel. Auf den Mischpaletten wird bewusst nur eine geringe Menge an Farbmittel bereitgestellt, da bereits kleine Mengen für die farbliche Ausgestaltung der Figuren ausreichen. Die Farbmittel können dabei deckend aufgetragen werden, sodass die Spuren des 3D-Drucks reduziert und die plastischen Formen klar herausgearbeitet werden. Die Schüler mischen ihre Farbtöne eigenständig und entwickeln so differenzierte, individuelle Farbkonzepte.

Um die Arbeit an den Figuren zu erleichtern, werden die Modelle auf kleine Sockel montiert. In unserem Fall wurde hierfür ein Nagel durch ein kleines Holzbrettchen gehämmert. Die Plastik wurde anschließend auf den Nagel „gespießt“. Dieser simple Unterbau verleiht der Figur Stabilität und ermöglicht es den Kindern, die Plastik von allen Seiten zu bemalen, ohne sie in der Hand halten oder zwischendurch ablegen zu müssen.

Den Abschluss bildet die Versiegelung der bemalten Figuren mit Klarlack. Dieser sorgt nicht nur für eine erhöhte Stabilität und Stoßfestigkeit, sondern intensiviert zugleich die Farbwirkung durch einen leichten Glanz. Die Modelle erhalten dadurch eine finale Oberflächenqualität, die ihre Wirkung als gestaltetes Objekt zusätzlich unterstreicht.



# NICHT SPICKEN!

## SELBSTEINSCHÄTZUNG & BEWERTUNG

Die abschließende Reflexion ist ein zentraler Bestandteil des Lernprozesses im Kunstunterricht. Sie ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, Abstand zum eigenen gestalterischen Tun zu gewinnen, Entscheidungen bewusst wahrzunehmen und den eigenen Arbeitsprozess nachvollziehbar zu beschreiben. Auf diese Weise wird nicht nur das Ergebnis betrachtet, sondern auch der Weg dorthin als Teil ästhetischer Bildung ernst genommen.

Eine solche Reflexion kann Grundlage für eine Bewertung sein, muss jedoch nicht zwingend in eine Benotung überführt werden. Sie kann ebenso als lernförderliche Rückmeldung dienen, die Orientierung für zukünftige Gestaltungsprozesse bietet.

Für die Selbstreflexion erhalten die Schüler einen Kriterienkatalog, der in der Ich-Form formuliert ist. Dieser hilft ihnen, ihre Arbeit differenziert einzuschätzen und sowohl gestalterische als auch prozessbezogene Aspekte zu berücksichtigen.

### MÖGLICHE KRITERIEN

- Mein Fantasiewesen habe ich mit vielen Details ausgestaltet.
  - Ich habe unterschiedliche Körperteile und Übergänge (Kopf, Oberkörper, Unterkörper) klar und bewusst ausgearbeitet.
  - Die Ideen aus dem Cadavre Exquis habe ich sinnvoll aufgenommen und zu einer einfallsreichen Figur weiterentwickelt.
  - Mein Farbkonzept ist stimmig und die malerische Ausgestaltung ist gelungen.
  - Ich habe Farbmittel gezielt eingesetzt, um Formen und Details hervorzuheben.
  - Bewusst habe ich mit Farbmittelmischungen experimentiert und eigene Farbtöne entwickelt.
  - Meine Arbeit habe ich konzentriert und sorgfältig ausgeführt.
  - Mit Materialien und Werkzeugen bin ich verantwortungsvoll umgegangen.
- In die Gruppenarbeit habe ich mich aktiv eingebracht und Ideen der anderen aufgegriffen.



Mehr Bildbeispiele und viele weitere frische Ideen für deinen Kunstunterricht findest du auf:

[kunstunterricht-ideen.de](http://kunstunterricht-ideen.de)



# Fantasiereise

## Willkommen im Land der wunderlichen Wesen

Setze dich bequem hin und finde eine ruhige Position.  
Spüre, wie dein Körper den Stuhl berührt.  
Atme langsam ein ... und wieder aus.  
Mit jedem Atemzug wird es ein wenig ruhiger.

Stell dir vor, du betrittst einen Ort, der nur in deiner Vorstellung existiert.  
Ein weiter, leuchtender Raum öffnet sich vor dir – ruhig, freundlich und voller Farben.

Die Luft ist klar, alles wirkt einladend und still zugleich.  
Du gehst ein paar Schritte nach vorne.  
Da, hinter einem sanft geschwungenen Hügel, bewegt sich etwas.

Langsam kommt es näher.  
Ein fantastisches Wesen tritt hervor.  
Es hat einen runden Kopf, der ein wenig an einen Donut erinnert – mit kleinen Mustern darauf, die sich über die Oberfläche ziehen.  
Darunter ein schmaler Hals, der sich leicht zur Seite neigt, als würde das Wesen dich neugierig betrachten.  
Sein Körper wirkt wie zusammengesetzt: vielleicht weich wie Stoff, vielleicht fest wie ein Gegenstand, vielleicht von beidem ein bisschen.  
Unten tragen es Beine, die eher an schwingende Fäden oder Quallenarme erinnern als an Füße.

Es bleibt vor dir stehen.  
Und du merkst: Es ist freundlich.

Während du es betrachtetest, tauchen weitere Gestalten auf.  
Hinter dir hüpfte ein Wesen mit einem würfelförmigen Kopf und einem Körper, der sich spiralförmig dreht.  
Ein anderes gleitet lautlos vorbei – sein Rücken ist mit kleinen, sich wiederholenden Formen bedeckt, die an Schuppen, Knöpfe oder Fenster erinnern.  
Ein drittes scheint aus ganz unterschiedlichen Teilen zu bestehen: etwas Rundes trifft auf etwas Kantiges, etwas Glattes auf etwas Strukturiertes – und trotzdem wirkt alles wie aus einem Guss.

Du schaust dich um.  
Überall siehst du ausgefallene Fantasiewesen.  
Keines gleicht dem anderen.  
Manche sind hoch und schmal, andere klein und breit.  
Einige wirken beinahe wie Dinge, die du aus dem Alltag kennst – und doch sind sie verwandelt, neu zusammengesetzt, überraschend anders.

Du bleibst stehen und beobachtest.  
Welche Formen ziehen dich an?  
Welche Kombinationen wirken besonders ungewöhnlich?  
Welche Details bringen dich vielleicht zum Lächeln?

Langsam beginnst du, eigene Vorstellungen zu entwickeln.  
In deinem Kopf entsteht eine Figur – oder vielleicht etwas, das sich gar nicht so leicht benennen lässt.  
Du spielst mit diesen Ideen.  
Du veränderst, ergänzt, probierst aus.  
Du hältst das Bild noch einen Moment fest.

Langsam kehrst du zurück in den Kunstraum.  
Atme noch einmal tief ein ... und wieder aus.  
Bewege deine Hände und Füße.  
Wenn du bereit bist, öffne die Augen.  
Vielleicht wartet jetzt ein Blatt auf dich – und eine Fantasiefigur, die genau aus diesen Gedanken heraus entstehen möchte.