

Haushaltungen und Bewohnern sowie den Veränderungen, die sich im jeweiligen Haus ereignet haben. Johann Erasmus SCHIRMER starb am 14. Januar 1788 zu Gleußen.

Seine Krankheit war wohl nichts anders als Wind- und Wassersucht; er war mit einem beständigen Husten geplaget, wozu sich bereits vor einigen Jahren eine lange anhaltende Heiserkeit und zuletzt ein Geschwulst gesellte, der sich biß in den Unterleib erstreckte . . . Der Herr . . . gab ihm seinen Feier Abend wieder, da er sein Leben gebracht auf 45 Jahre, weniger 3. Wochen und 6. Tage.

Auf Grund der kurzen Biographie muß dieser belesene, gebildete, der alten Sprachen überaus kundige Mann den Hauptteil seines Werkes bereits in Breitenau um 1780 verfaßt haben. Auf mancherlei Umwegen kam es schließlich in den Besitz der Coburger Stadtratsbibliothek. Erst Anfang der 20er Jahre wurde es dort aufgefunden und seine Bedeutung erkannt. Eine Drucklegung auf photomechanischem Wege dieses wichtigen Werkes über ein Stück Coburger Geistesgeschichte wäre auch heute noch wünschenswert.

Literatur:

Thilo KRIEG: Johann Erasmus Schirmer, Kurzbiographie Nr. 93 in: Das geehrte und gelehrte Coburg, Coburg 1929 ff. Dort befinden sich auch die Angaben der Quellen, die vom Verfasser dieses Aufsatzes ausgewertet wurden.

Rainer Axmann, Pfarrer, 8631 Weitramsdorf

Helmut Scheuerich

Aus einer Papiermaché-Masse wurden einst „Armla, Beela und Wanstla“ gedrückt

Seit Jahrzehnten werden in Neustadt bei Coburg Puppen und Spielwaren hergestellt. Da aus Wettbewerbsgründen auch bei dieser Industrie eine ständige Anpassung an den neuesten Stand der Technik erforderlich ist, sind Arbeitsweisen, die Generationen lang unzählige Familien ernährten, heute vollkommen verschwunden. Ein solch ausgestorbener Beruf ist der eines „Drückers“, der sich im Jahre 1826 in Neustadt einbürgerte und noch nach dem 2. Weltkrieg ausgeübt wurde.

Ein Außenstehender wird sich unter einem Drucker kaum etwas vorstellen können. Deshalb sei vorweg gesagt, daß ein Drucker mit Hilfe von Formen aus einer Masse Figuren fertigte oder Teile davon herstellte, die dann im Volksmund „Armla, Beela und Wanstla“) genannt wurden.

Bevor man auf den Gedanken kam, Spielsachen zu „drücken“, mußten die „Bossierer“ Stück für Stück aus sogenanntem „Brotteig“, einem Gemisch aus Schwarzmehl und Leimwasser, mit der Hand modellieren. Dies umschreibt auch schon das Wort „bossieren“, was soviel wie „bosseln“ oder „mit der Hand formen“ heißt.

Die Verwendung der Papiermaché-Masse in der Spielwaren-Industrie und das damit verbundene gleichzeitige Aufkommen von Druckern veränderte zu Beginn des 19. Jahrhunderts die gesamte Spielwarenherstellung. Nun konnten Massenartikel für wenig Geld gefertigt und ihnen ein gleichmäßiges Aussehen gegeben werden. Die Figuren litten auch nicht mehr unter Feuchtigkeit und Mäusefraß, was für den überseeischen Transport von besonderer Bedeutung war.

Um gedruckte Spielsachen überhaupt anfertigen zu können, mußte der gewünschte Artikel zunächst in Ton modelliert werden. Das so gewonnene Modell wurde halbiert und hiernach zwei Schwefelformen gegossen, welche die Vorder- und Rückseite der Figur als Negativ enthielten. Zwei Bleizapfen sorgten dafür, daß die Formteile genau

aufeinander paßten. Die Arbeit des Drückers begann nun damit, daß er die beiden Formenhälften mit Petroleum einstrich, um das Ankleben der Masse zu verhindern. Dann wurde die Masse eingelegt und die Formenteile mit den Führungszapfen zusammengesetzt. Die nun fast geschlossene Form legte der Drucker auf die Arbeitstafel und drückte mit dem Handballen kräftig zu. Von diesem Drücken leitete sich auch die Berufsbezeichnung „Drucker“ ab.

Der so gewonnene massive Gegenstand wurde sofort aus der Form genommen, und der Arbeitsvorgang konnte von neuem beginnen. Die gedruckten Artikel wurden im Grude-Ofen oder an der Luft getrocknet und anschließend die überstehenden Nähte mit dem sogenannten Kratz- oder Abschneidemesser entfernt. Diesen Arbeitsvorgang nannte man „Abkratzen“ oder „Abschneiden“. Bessere Artikel wurden mit Sandpapier nachgeschliffen.

Für die verschiedenen Spielsachen gab es auch recht unterschiedliche Massearten. Die gewöhnliche Drückermasse bestand aus weißem, tonhaltigem geschlämmten Sand, Lumpenpapier, zu Kleister gebrühtem Schwarzmehl sowie Leimwasser. Die Zubereitung geschah folgendermaßen: Der trockene, tonhaltige Sand wurde mit einem Wallholz gemahlen und anschließend das zu Brei zerkochte Lumpenpapier sowie das zu Kleister gebrühte Schwarzmehl und das Leimwasser nach und nach unter das Tonmehl gerührt. Anschließend mußte die Masse, wie beim Auswirken des Brotteiges, mit den Händen durchgeknetet werden, bis die richtige Konsistenz erreicht war. Die Arbeiten geschahen in einem Zuber, dem sogenannten Massekübel.

Neben der gewöhnlichen Drückermasse für Massivgedrucktes gab es noch die „Plätz“- oder „Fleck“-Masse und die Holzmehlmasse. Die Plätz- oder Fleckmasse wurde zum „Hohl drücken“ verwendet. Bei ihrer Herstellung setzte der Drucker mehr Papier und Leim zu, denn sie durfte nicht reißen, mußte sich gut ziehen lassen und im ganzen haltbarer sein. Die Verarbeitung dieser Masse war langwieriger. Sie wurde zunächst mit einem Wallholz wie der Nudelteig auf eine Stärke von etwa 3 mm ausgewallt und in entsprechend große Stücke geschnitten, die man Plätz oder Fleck nannte. (Plätz ist von dem



Ein Drucker an seiner Arbeitstafel.

Bild: Stadtarchiv Neustadt b. Coburg

Gebäckstück Plätzchen abgeleitet, während Fleck vom Flicker, einem Stückchen Stoff, kommt).

In jeder Hälfte der bereits beschriebenen Schwefelform wurde nun ein Plätz gedrückt, wieder herausgenommen und an der Luft getrocknet, bis er lederhart war. Dann kamen die beiden Teile in die Form zurück. Nach dem Aufeinanderpassen der Formenhälften wurden die Teile von innen heraus mit einer Massewurst verschmiert und so zu einem Ganzen verbunden. Nach dem nochmaligen Trocknen glich der Drucker die Außennähte mit einer Verschmiermasse aus. Sie wurde mit dem Messer aufgetragen und mit den Fingern geglättet.

Für große Artikel fand auch die sogenannte Holzmehlmasse Verwendung. Sie wurde gewonnen, indem man der gewöhnlichen Drückermasse Holzmehl hinzusetzte. Die Herstellung wurde dadurch billiger, der Artikel verlor aber sehr stark an Glätte.

Neben den bisher genannten verschiedenen Papiermaché-Massearten verwendete der Drucker für große Gegenstände, die unzerbrechlich und leicht sein sollten, auch eine Masse, die nur aus Papier und Pappe bestand und mit zu Kleister gebrühtem Roggenmehl vermischt war.

In vielen Fällen wurde die Drückermasse nach alter Familientradition zubereitet, doch der Siegeszug des Kunststoffs in den letzten Jahrzehnten machte die Geheimrezepte wertlos und ließ die Druckerwerkstätten verweisen. An die einst blühende Zunft erinnern heute nur noch die Arbeitsgeräte, die in der geschichtlichen Abteilung des Neustadter Trachtenpuppen-Museums aufbewahrt werden. Dort kann der Besucher auch großformatige Bilder sehen, welche die Arbeitsweise dieses Berufszweiges zeigen. Helmut Scheuerich, 8632 Neustadt b. Coburg, Knochstr. 8

*) Kleine Arme, Beine und Körper

Gerhard Schreier

Das Gymnasium Casimirianum zu Coburg

Die 60-Jahrfeier der Historischen Gesellschaft Coburg gibt Veranlassung, sich einer anderen Jahrfeier im gleichen Jahr zu erinnern: des 375. Stiftungsfestes des Gymnasiums Casimirianum. Deshalb soll aus der Geschichte dieser in Franken sehr bekannten Schule einiges berichtet werden.

Als im Jahre 1597 Streitigkeiten zwischen der Coburger und der Weimarer Linie des Ernestinischen Hauses ausbrachen, wird die bis dahin gemeinsame Landesuniversität Jena aufgekündigt. Ein Jahr später ordnet der Coburger Herzog Johann Casimir (1564; reg. 1586-1633) mit Billigung der Landstände die Errichtung einer „hohen Landesschul“ mit Bestellung von Professoren für alle Fakultäten an. Aber schon 1599 söhnte sich Johann Casimir mit seinen Vettern in Weimar aus und ermäßigte daher den Plan einer Konkurrenzuniversität in Coburg auf eine „Hohe Landesschule, die ein Mittel sein sollte zwischen der Trivialschule und einer Akademie“.

Der stattliche Bau des Gymnasiums, wegen seiner Schönheit als einziges Schulgebäude in Dehios Kunstgeschichte abgebildet, wurde von 1601 bis 1604 durch Johann Casimirs Architekten Peter Sengelaub (1558-1622) errichtet, dem unsere Stadt auch andere schöne Bauwerke der Casimirianischen Renaissance zu verdanken hat. Der Hauptbau hat noch heute fast die Form, die sein Baumeister ihm gab. Kräftige Gesimse teilen die einzelnen Stockwerke ab, das Dach trägt sechs Zwerggiebel. Ein besonderer, an keiner anderen Schule zu findender Schmuck ist der Turm. Er hat sechs Stockwerke und ist 41 Meter hoch. Zum „Türmle“ — so bezeichnen ihn die Coburger — gehört eine Glocke, das „Glöckle“. Schon ab 1605 hatte der Famulus zum Unterricht und zu den Mahlzeiten zu läuten. Heute verkündet die Glocke den Abschluß des mündlichen Abiturs.