

Inhaltsbereich:

Bild des Raumes

Kerninhalt:

Fantastische Räume

Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> • erfinden und bauen eine fantastische raumhafte Konstruktion. • erfahren Innen- und Außenraum spielerisch bzw. experimentell und leiten Eigenschaften ab. • erproben verschiedene Materialien und Werkzeuge und setzen diese sachgerecht ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen Wirkungen von Raum und begründen diese. • beschreiben Materialwirkungen, Formcharaktere und Kontraste. • benennen Beispiele der fantastischen Architektur oder der künstlerischen Rauminstallation.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion	Rezeption	Produktion	Rezeption	
<p>Farbe</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben Farbe als Ausdrucksmittel. <p>Grafik/ Zeichnung</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an. <p>Komposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben die Wirkungen unterschiedlicher Anordnungen. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen wahrgenommene Bildstimmungen (hier: Raumwahrnehmungen). 	<ul style="list-style-type: none"> • erproben Materialien spielerisch und experimentieren mit Techniken. • berichten über Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen. • beschreiben ihre Bilder. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen einfache, grundlegende Konstruktionsverfahren, Kombinationen. • unterscheiden Wesentliches von Unwesentlichem. • ordnen die Bildelemente und verknüpfen sie. • erkennen und erläutern wahrgenommene Stimmungen. 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Aspekte von Behausung, Bebauung, fantastischen Bauten und Architektur • Grundkonstruktion der Architektur (Massiv, Skelett, Zelt (u. a. Frei Otto, Iglu, ...)) • Fantastische Bauten in der Kunst (Brueghel, Piranesi, Antoni Gaudi, V. E. Tatlin, K. Schwitters: Merz-Bau, Niki de Saint Phalle, Turmhäuser, Gregor Schneider, Lebbeus Woods, Coop Himmelblau, ...) <p><i>s. Grundkurs Kunst 3 - Architektur, S. 185 f</i></p>

Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen

„Inszenierung“: • nutzen einfache Bedienungsaspekte der Kamera und • setzen digitale Medien zur Dokumentation ein.
„Grafik“: • wenden unterschiedliche grafische Techniken an.

Einzuführende Fachsprache und Operatoren

Fachsprache: Architektur, Fantastische Architektur, Grundriss, Entwurf, Plan, Massivbauweise, Skelettbauweise, Fassade, Räumliche Tragwerke, Proportion, ...
Operatoren: *erproben, erfahren, experimentieren, erfinden und untersuchen*

Unterrichtssequenzen/ mögliche Themen

Assoziationen/ Ideen: Baumhaus, Höhle, Versteck, Iglu, Natur, Draußen, Stoffe, Atlantis, Erde, Wolkenkratzer, Avatar, Hängematte, Weltraum, Forscher, Wilde Kerle, Indianer, Erdhäuser, Spiegellabyrinth, Labyrinth, Unendliche Geschichte, Elfenbeinturm, Schloss, Burg, Kerker, Raumfantasien, Modellbau, Zeichnung, Malerei, experimentelles Bauen, verweben, verschnüren, Christo, Turm zu Babel, ...

Materialerkundungen mit (Well-) Pappe, Draht, Spaghettis, Holzstäbchen, Streichhölzern, Ton, Styropor mit festgelegten Belastungstests, Turm – Höhenwettbewerb, ...

Mögliche Themen:

- Fantastischer Spielraum/Spielplatz, Jahrmarkt
- Fantastische Dschungelarchitektur für drei Gestandete
- Fantastische Türme aus unterschiedlichen Materialien (s. U-Sequenz von A. Schoppe)
- MC Fly am Ende des Universums
- Fantastischer Raum für fantastisches Wesen
- ...

Beispiele/ Hinweise in der Literatur:

- *Thomsen, Christian W.: Architekturphantasien, München 1994*
- *Klant, Michael, Walch, Josef (Hg.): Grundkurs Kunst 3 - Architektur, Braunschweig 2005, S. 185 f*
- *Klant, Michael (Hg.): Bildende Kunst 3, Braunschweig 2010, S. 156 f*
- *Kälberer, Günther: Bauen und räumliches Gestalten, Donauwörth 2005*
- *Schauer, Lucie (Hg.): Stadt und Utopie, Berlin 1982*
- *Klotz, Heinrich (Hg.): Papierarchitektur, Frankfurt/ M. 1989*
- *KUNST + UNTERRICHT, Heft 352-353/ 2011, Wohnen: Raum erfahren/Raum gestalten*
- *KUNST 5 – 10, Hefte 2 (Innenräume), 19 (Bauen)*
- *Michaelis, Margot (Hg.): Werkstatt Kunst – Fantastische Welten*

ROLF BEHME, 2013

Anmerkung: Für weitere Anregungen sowie Tipps zu Literatur und Internet wenden sie sich bitte an die Redaktion der Fachseite Kunst.