



GestaltungsRäume

Aufgabenkultur für bildnerisches, technisches
und textiles Gestalten

Sekundarstufe I

zG – die Reihe **zumGestalten**



FAIR KOPIEREN!
URHEBERRECHT
ACHTEN.



www.fair-kopieren.nl

GestaltungsRäume

Aufgabenkultur für bildnerisches, technisches
und textiles Gestalten

Sekundarstufe I

Online-Plattform

Das vorliegende Buch enthält Lernsettings für den Gestaltungsunterricht auf der Sekundarstufe I zum Themenbereich «Raum und räumliche Phänomene». Diese entstanden in Zusammenarbeit zwischen Praxislehrpersonen, Studierenden und Dozierenden der PH FHNW. Die Lernumgebungen orientieren sich an einem aktuellen Fachverständnis für die Fächer «Bildnerisches Gestalten» und «Technisches und Textiles Gestalten» und bestehen aus analogen und digitalen Elementen.

Die beiliegende Lizenz enthält eine Zugangsberechtigung zur Online-Plattform des Schulverlags plus. Die Angebote auf dieser Online-Plattform eröffnen Lehrpersonen, Schülerinnen und Schülern zusätzliche thematische Informationen, didaktische Anregungen, Instruktionen, Literaturhinweise und Umsetzungsbeispiele in Bild und Text. Die Nutzerinnen und Nutzer können Materialien herunterladen, individuell anpassen und situativ nutzen.

Inhalt

Einleitung	4		
Lernumgebungen konkret: Raum und räumliche Phänomene	8		
1. Optische Anamorphosen	10		
1.1 Situierung der Lernumgebung	12		
1.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung	14		
1.3 Untersuchen und verdichten: Anamorphosen auf der Fläche	15		
Anamorphosen auf verschiedenen Flächen und Körpern	16		
Anamorphotische Installationen	18		
Anamorphotische Objekte	20		
1.4 Anamorphosen im Kontext von Landart	23		
2. Auf Augenhöhe mit einer monströsen Figur	24		
2.1 Situierung der Lernumgebung	26		
2.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung	28		
Was ist ein Trailer?	28		
Das fotografische Bild und perspektivische Täuschungen	29		
Wem gehört das Bild – Fragen zum Copyright			
2.3 Untersuchen und verdichten	31		
Eine monströse Figur erfinden	31		
Ein Exposé schreiben	32		
Mit Kamerablickwinkeln und Schauplätzen experimentieren	33		
Ein Storyboard entwerfen	34		
Dreh und Schnitt: Animation und Film	37		
3. Kippbilder und verwandte Phänomene	38		
3.1 Situierung der Lernumgebung	40		
3.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung	40		
3.3 Untersuchen und verdichten: Unmögliche Figuren	42		
Vasarelys isometrische Farbkörper	44		
Eine ambivalente Grundfigur	46		
Versteckte Bilder und Botschaften	47		
4. Mobile Behausung	50		
4.1 Situierung der Lernumgebung	52		
4.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung	55		
Traditionelle mobile und textile Architektur	55		
Schützende Hüllen	56		
4.3 Untersuchen und verdichten: Form, Funktion, Konstruktion	57		
Eine mobile Behausung entwerfen	57		
Seile spannen	60		
		Wettertaugliche Textilien verbinden	
		Bambusstäbe verbinden	
		Textile Werkstoffe und ihre Eignung	
		Zeichen setzen	61
		Ein Monogramm entwerfen	
		Schablonieren	
		5. Quartiere für Wildtiere	64
		5.1 Situierung der Lernumgebung	66
		5.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung	70
		Ein Moodboard gestalten	70
		Übersicht «Materialbereiche und Tiere»	
		Übersicht «Nisthilfen aus Holz»	
		5.3 Experimentieren und entwickeln	71
		5.4 Planen und realisieren	73
		5.5 Informationen zu Arbeitsmitteln, Werkstoffen, Umsetzungshilfen	74
		Natursteine – vom Steinhaufen zur Trockenmauer	
		6. Bewegliche Möbel	79
		6.1 Situierung der Lernumgebung	80
		6.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung	83
		Module und Serien	83
		Was Pflanzen brauchen	
		6.3 Untersuchen und verdichten: Form, Funktion, Konstruktion	86
		Ein bewegliches Möbel entwerfen	86
		Ein Holzmodul bauen	90
		Sekundärelemente	92
		Gefäße aus Altglas	92
		Textile Hängetaschen und Gefäße aus Gurten und Bändern	94
		Filzgefäße und -behältnisse	
		Aufgabenkultur in Kunst und Design	96
		Gestalterische Lernumgebungen: Merkmale, Aufbau und Elemente	96
		Annähern, untersuchen, verdichten und präsentieren – Phasen des Gestaltungsprozesses	99
		Dokumentieren, reflektieren, kommunizieren	
		Funktionen des Portfolios	101
		Übungen zum gestalterischen Portfolioprozess am Beispiel «Erkundung der Schulhausarchitektur»	
		Gestalterische Kompetenzen bewerten	103
		Bewerten mit Kompetenzraster	
		Bewerten des gestalterischen Portfolios	
		Literatur	108
		Bild- und Quellenverzeichnis	111
		Impressum	112

Dieses Buch eröffnet Schülerinnen und Schülern experimentelle Gestaltungsräume für eigenständiges projektorientiertes Lernen.

Einleitung

Das Buch enthält kompetenzorientierte Lernumgebungen zum Thema «Raum und räumliche Phänomene» für den Gestaltungsunterricht auf der Sekundarstufe I. Sie orientieren sich an einem aktuellen Fachverständnis für «Bildnerisches Gestalten» und «Technisches und Textiles Gestalten» und eröffnen Schülerinnen und Schülern experimentelle Gestaltungsräume für eigenständiges projektorientiertes Lernen.

Die Unterrichtsmaterialien geben Lehrpersonen praktische Anregungen zum Planen, Durchführen und Auswerten von Fachunterricht. Die Lernumgebungen können von Lehrpersonen so übernommen oder situativ angepasst werden. Sie sind als thematische Unterrichtseinheiten und als fächerverbindende Settings einsetzbar. Vielfältige Impulse, vertiefte Sachinformationen und konkrete Aufgabenstellungen können von den Lernenden genutzt werden.

Die Unterrichtsmaterialien sind mit einer elektronischen Plattform verknüpft, die mit einer Lizenz freigeschaltet werden kann. Dieses digitale Angebot eröffnet Lehrpersonen, Schülerinnen und Schülern zusätzliche Hintergrundinformationen, didaktische Anregungen, Instruktionen und Beispiele aus dem Unterricht. Die Nutzerinnen und Nutzer können die elektronische Plattform mit eigenen Texten, Übungsmaterialien, Arbeitsdokumenten und Eigenproduktionen anreichern.

Die Unterrichtsmaterialien sind das Ergebnis einer intensiven Zusammenarbeit, an der sich Schülerinnen und Schüler, Praxislehrpersonen der Sekundarstufe I, Dozierende und wissenschaftliche Mitarbeitende der Pädagogischen Hochschule Fachhochschule Nordwestschweiz in unterschiedlichen Rollen beteiligten. Die Aufgaben wurden auf der Sekundarstufe I auf allen Leistungsstufen erprobt und auf der Basis von qualitativen Analysen systematisch überarbeitet und weiterentwickelt.

Lernumgebungen – ein didaktisches Konzept

Die Lernumgebungen bestehen aus einem Netzwerk von Aufgaben, die jeweils durch eine projektartige Rahmenaufgabe gebunden und strukturiert sind. Folgende Merkmale zeichnen die Lernumgebungen aus:

- » Der Lerngegenstand und die darauf bezogenen Aktivitäten thematisieren domänenspezifische Ideen, Methoden und Verfahren.
- » Die Inhalte der Lernumgebung sind «authentisch», d. h., sie sind mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler verknüpft.
- » Die Lernumgebungen enthalten vielfältige Möglichkeiten, um individuelle Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeiten zu entwickeln.
- » Die Lernumgebungen eröffnen einen Spielraum für aktiv-entdeckendes und rezeptives Lernen. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden möglichst selbstständig über Vorgehensstrategien, Hilfsmittel und die Dokumentation der Lernerfahrungen.
- » Die Lernumgebungen fördern die Zusammenarbeit und den Austausch zwischen den Lernenden.
- » Mit dem gestalterischen Portfolio und dem Kompetenzraster liegen Instrumente vor, um die Qualität der Ergebnisse formativ und summativ zu evaluieren.

Der Fachbereich «Gestalten» im Lehrplan 21

Der Lehrplan 21 orientiert sich an Kompetenzbereichen und -beschreibungen. Damit wird der Blick auf die Umsetzung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten gerichtet. Der Erwerb und das Niveau von Kompetenzen zeigt sich in der Art und Weise, wie Aufgaben bewältigt werden. Mit der Kompetenzorientierung verändert sich die Sichtweise auf den Unterricht, denn Lernen wird verstärkt als selbstgesteuerter und -organisierter Prozess verstanden. Die Charakteristika von kompetenzorientierten Lernprozessen wie Individualisierung, Selbststeuerung, Prozess- und Handlungsorientierung sowie Überfachlichkeit lassen sich mit den Eigenheiten von ästhetischen Lernprozessen vereinbaren.

Das im Lehrplan 21 dargestellte Verständnis für den Fachbereich «Gestalten» gründet auf dem Konzept der Ästhetischen Literalität. Ästhetische Literalität begünstigt einen ganzheitlichen Zugang zur Welt und stärkt das Individuum in seiner gesamten Persönlichkeit (Kirchner et al. 2006; Kirchner 2007). Ästhetische Literalität kann in einem kompetenzorientierten Gestaltungsunterricht erworben werden, in dem Lernen und Lehren im Spannungsfeld zwischen Systematik und Offenheit stattfindet und Wahrnehmung, Produktion und Reflexion gleichberechtigt ineinandergreifen. Der Performanz des Lernens als ästhetische, emotionale und soziale Erfahrung und Erkenntnis kommt eine wichtige Rolle zu. Dazu gehört der unmittelbare Umgang mit analogen und digitalen Materialien, Verfahren und Medien.

Für den Fachbereich «Gestalten» wurden gemeinsame Kompetenzbereiche formuliert. Zu diesen Kompetenzbereichen wurden rezeptive, produktive und reflexive gestalterische Standards festgelegt, die Schülerinnen und Schüler bis zum Ende der Volksschule zu erwerben haben.

Wahrnehmung und Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler lernen, eigene und fremde Bilder und Objekte aus Kunst, Design und Technik wahrzunehmen, zu beschreiben und zu beurteilen. Dadurch erschliessen sich ihnen Artefakte aus der Natur und ihrer kulturellen, sozialen und historischen Umwelt. Die dabei gewonnenen Einsichten können sie verbal und nonverbal kommunizieren.

Prozesse und Produkte

Die Schülerinnen und Schüler lernen, eigene Ideen, Gedanken und Gefühle mit vielfältigen Mitteln und Materialien wirkungsvoll auszudrücken und umzusetzen. Dabei wenden sie die gestalterischen Methoden und Verfahren zielorientiert an. Die Schülerinnen und Schüler planen und realisieren ihre Projekte möglichst eigenständig und lernen dabei die unterschiedlichen Phasen des Gestaltungsprozesses beschreiben, reflektieren und beurteilen.

Kontexte und Orientierung

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Objekte kulturell, sozial und historisch eingebettet sind. Sie lernen in der Auseinandersetzung mit Themen aus eigenen Lebensrealitäten, Bezüge zu Kunst, Design und Technik herzustellen. Sie gelangen dadurch in Kontakt mit neuen, teilweise divergierenden Sichtweisen und entwickeln eine eigene Werthaltung ihnen gegenüber.

«Bildnerisches Gestalten» und «Technisches und Textiles Gestalten»

Der Fachbereich «Gestalten» ist in die Fächer «Bildnerisches Gestalten» und «Technisches und Textiles Gestalten» gegliedert. Bildnerische und technisch-textile Fragen, Materialien, Methoden und Verfahren bieten dabei je spezifische Erfahrungs- und Erkenntnischancen (Kirchner & Peez 2001). Wird im «Bildnerischen Gestalten» Bild- und Medienkompetenz und die Suche nach freiem Ausdruck gefördert, gewichtet das «Technische und Textile Gestalten» eher das Funktionale: Produktgestaltung.

«Bildnerisches Gestalten»

Bilder sind in der heutigen Gesellschaft allgegenwärtig. Wir leben mit Bildern und verstehen die Welt in Bildern. Bilder vermitteln menschliche Erfahrungen, Emotionen sowie Denkprozesse. Die Kunst als eines der Bezugsfelder der bildnerischen Gestaltung hat die Bildsprache in verschiedensten Ausprägungen über Jahrhunderte hinweg entwickelt. Hinzu kommen innovative Strategien aktueller Kunst mit neuen Gestaltungsmöglichkeiten und Ausdrucksformen (Kirchner 2007).

Bilder sind nicht nur im Bereich der visuellen Künste anzutreffen, sondern stellen auch einen integralen Teil der täglichen Lebenswelt dar. Bilder und audiovisuelle Medien sind zentrale Sprache als Informations- und Verständigungsmittel. Jugendliche wachsen in einer durch visuelle Medien geprägten Umwelt auf und werden täglich mit einer Fülle an visuellen Reizen konfrontiert (Fernsehen, Internet, soziale Netzwerke usw.). Fähigkeiten, um verschiedene Bildtypen in Kunst, Medien und Alltag zu lesen und zu verstehen, sind zentrale Voraussetzungen für die Orientierung in dieser zunehmend von Bildern geprägten Welt (Glaser-Henzer 2005).

Im Zentrum des Fachs «Bildnerisches Gestalten» steht die rezeptive, produktive und reflexive Auseinandersetzung mit visueller Kultur, Ästhetik und mit zwei- und dreidimensionaler freier Gestaltung (Hombberger 2007). Bilder sind nicht nur zweidimensionale und statische Objekte, sondern können in Raum und Zeit umgesetzt werden. Der bildnerische Prozess ist keine Routinehandlung, sondern stets ein Versuch, ungewohnte Wege einzuschlagen. Irritation, Unbekanntes und Ungewohntes sind Faktoren, die ästhetische Prozesse befruchten (Kirchner & Peez 2001, vgl. Peez 2002). Unterrichtssituationen eröffnen Raum für Experimente und Spielereien (Buschkühle 2007), wobei mentale Beweglichkeit, Imaginationskraft und räumlich-visuelle Fähigkeiten und Fertigkeiten als zentrale Voraussetzungen gelten. Im Fach «Bildnerisches Gestalten» erproben Lernende mit analogen und digitalen Verfahren eigene Darstellungs- und Ausdrucksformen für ihre Wahrnehmungen, Gefühle und Eindrücke. Schülerinnen und Schüler lernen, eigene Bilder, Bildwelten aus Kunst, Alltag und Vergangenheit zu analysieren, zu verstehen und darüber zu kommunizieren (Hombberger 2007).

«Technisches und Textiles Gestalten»

Technik spiegelt die Fähigkeit des Menschen wider, Naturgesetze, Kräfte und Rohstoffe zur Sicherung seiner Existenzgrundlage einzusetzen und umzuwandeln. Neben materiellen Bedürfnissen (Nahrung, Kleidung, Wohnen) werden kulturelle, ökonomische und ökologische Bedürfnisse durch Technik befriedigt. Dabei sind technische Gebrauchsgegenstände nicht ausschliesslich Lösungen für praktische Probleme, sondern verfügen auch über ästhetische Funktionen. Ästhetische Gesichtspunkte wie Form, Farbe, Material, Struktur und Textur prägen den Charakter und den Ausdruck eines Gebrauchsobjekts. Design und Tech-

nik sind somit eng miteinander verknüpft. Für viele Jugendliche ist Design die lebendigste und populärste Kunst der Gegenwart und steht für eine Ästhetik des Alltags im fortgeschrittenen Industriezeitalter (Selle 2007). Designobjekte vermitteln auf sozialer Ebene Gruppenzugehörigkeit und auf individueller Ebene emotionale Bindungen an Objekte.

Im Fach «Design&Technik» wird die rezeptive, produktive und reflexive Auseinandersetzung mit materieller Alltagskultur und mit dreidimensionaler angewandter Gestaltung gefördert. Jugendliche beschäftigen sich mit verschiedenen Aspekten der Produktgestaltung: Funktion, Konstruktion, Material und Form. In offenen Unterrichtssituationen finden Lernende experimentierend und forschend eigenständige Lösungsansätze für produktbezogene Fragen. Dabei bildet die Fähigkeit zum vernetzten, systematischen und problemlösenden Denken eine zentrale Voraussetzung. Schülerinnen und Schüler lernen zielorientierte Anwendungen von Materialien und die sichere Handhabung von Maschinen und Werkzeugen mit fachspezifischen Verfahren. Ästhetische, sensorische und technologische Fähigkeiten und Fertigkeiten werden dabei entwickelt, vertieft und gefestigt. Neben der Produktgestaltung lernen Jugendliche, Designobjekte vor einem kulturgeschichtlichen Hintergrund hinsichtlich ihrer Erscheinung, Funktionalität und Wirtschaftlichkeit zu befragen, zu interpretieren und darüber zu kommunizieren (Rieder 2012).

In den vorliegenden Lernumgebungen erforschen Jugendliche anhand vielfältiger Aufgabenstellungen historische, kulturelle und soziale Phänomene von Bewegung, Körper und Raum.

Lernumgebungen konkret: **Raum und räumliche Phänomene**

Raum ist ohne Körper und Bewegung nicht denkbar, da jede Raumerfahrung an Körper und Bewegung gebunden ist. Den unterschiedlichen, teilweise kontroversen philosophischen, anthropologischen und soziologischen Modellen ist gemeinsam, dass sie Körper, Bewegung und Raum immer im Zusammenhang mit dem Dasein des Menschen in der Welt denken. Jede Welterfahrung ist an Körper, Bewegung und Raum gebunden.

Menschen stehen andauernd im Austausch mit ihrer Umwelt. Bewegung bildet dabei das verbindende Glied zwischen Körper und Raum. Dies beginnt beim Ertasten von Dingen der Natur bis zum Begehen von Räumen. Bewegung bedeutet, körperliche Beziehungen zur Umwelt herzustellen. Das Erfahren des Raums ist als das Erfahren des eigenen Körpers beschreibbar (Gebauer, 2004).

Körper, Bewegungen und Raum sind keine statischen Kategorien. Vorstellungen von Körper, Bewegung und Raum, die in einer Gesellschaft vorherrschen, sind historisch, kulturell und sozial eingebettet.

Dies bedeutet, dass sie Ergebnisse von Prozessen der Kodifizierung sind, der Kodifizierung von Symbolen, Mythologien, kommunikativen Strukturen und Erzählmustern. Diese kollektiven Vorstellungen beeinflussen das individuelle Erleben und Bewerten von Körper, Bewegung und Raum (Klein, 2004).

Im Alltag nehmen Jugendliche in der Regel die Bedeutung und Wirkung von Körper, Bewegung und Raum als selbstverständlich und unveränderbar wahr. In den vorliegenden Lernumgebungen erforschen Jugendliche unterschiedliche Modelle von Bewegung, Körper und Raum. Damit werden (un)bewusste Alltagswahrnehmungen, -erfahrungen und -objekte befragt. Die Auseinandersetzung mit grundlegenden anthropologischen Kategorien fördert die Sensibilität, Fantasie und Kreativität von Jugendlichen und führt zu einem kritischen und emanzipierten Handeln.





Anamorphotische Phänomene lassen an der eigenen Wahrnehmung zweifeln, da sie leiblich-sinnlich erfahrbar machen, dass unsere Wahrnehmung veränderbar und standpunktabhängig ist.

Optische Anamorphosen







1.2 Annäherung ans Thema: Kontexte und Orientierung

Worum geht es?

Anamorphotische Phänomene lassen an der eigenen Wahrnehmung zweifeln, da sie leiblich-sinnlich erfahrbar machen, dass unsere Wahrnehmung veränderbar und standpunktabhängig ist. Der Standort und die Bewegung der Betrachtenden entscheiden darüber, was und wie wahrgenommen wird. Nicht das Objekt steht im Mittelpunkt, sondern die Wechselbeziehung zwischen den sich bewegenden Betrachtenden und dem Objekt.

Was kannst du dabei lernen?

- » Du kannst zum anamorphotischen Phänomen sorgfältig und zielgerichtet im Internet recherchieren.
- » Du kannst das Bild- und Textmaterial nach persönlichen Kriterien ordnen und nachvollziehbar kommunizieren.

Auftrag: Vorgehen, Bedingungen, Tipps

- » Du recherchierst im Internet eigenständig zum anamorphotischen Phänomen und sammelst fünf bis zehn Skizzen, Fotos und/oder Filme, die dich faszinieren.

Dokumentieren, nachdenken, kommunizieren

- » Erläutere stichwortartig deine Faszination anhand von drei Beispielen.
- » Bildet ein Dreierteam, und stellt einander die ausgewählten Beispiele vor.
- » Wählt aus dem Gesamtmaterial unterschiedliche Skizzen, Filme und Fotos aus. Ordnet das Material nach persönlichen Kriterien und sammelt Fragen zu anamorphotischen Phänomenen.

Didaktische Hinweise

Einstieg

- » Bei der Internetrecherche finden die Lernenden zahlreiche Bilder unter dem Stichwort «Anamorphosen». Möglicherweise entsprechen einige davon nicht den Kriterien von Anamorphosen. Im Vorfeld der Recherche ist es hilfreich, wenn die Erscheinungsformen der Anamorphose anhand von Beispielen gemeinsam diskutiert werden. Lernende können dann gezielter und systematischer im Internet recherchieren.

Auswertung

- » Die Lernenden präsentieren der Klasse das geordnete Bildmaterial.
- » Fragen zu anamorphotischen Phänomenen werden auf einem Poster in Bild und Text aufgezeichnet.

3 Anamorphose auf der Fläche aus zwei verschiedenen Blickwinkeln

4 Grafik «Anamorphose auf der Fläche»



3 3

1.3 Untersuchen und verdichten

Anamorphosen auf der Fläche

Worum geht es?

Eine Längenanamorphose ist ein zweidimensionales Bild, das in eine Richtung verzerrt ist. Das «Originalbild», also die Entzerrung, ist nur aus einem bestimmten Winkel erkennbar.

Was kannst du dabei lernen?

- » Du kannst eine Längenanamorphose mit verschiedenen Gestaltungsmitteln experimentell erproben, gezielt darstellen und auswerten.

Auftrag: Vorgehen, Bedingungen, Tipps

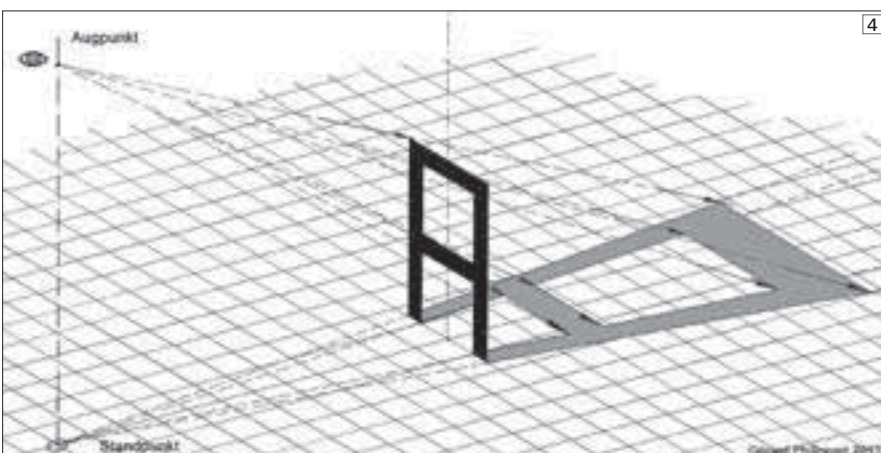
- » Erfindet ein Motiv für eine Längenanamorphose im Aussenraum.
- » Überträgt das Motiv auf eine Plexiglasscheibe. Wie könnt ihr mit dieser Umsetzungshilfe das Motiv auf eine Fläche im Aussenraum übertragen? Arbeitet mit

Plastikband, Malerabdeckband und/oder Strassenkreide. Bedingung: Das Motiv darf nur von einem Blickwinkel aus unverzerrt erscheinen.

Dokumentieren, nachdenken, kommunizieren

- » Erfasse zeichnerisch die ausgeführte Längenanamorphose aus zwei gegensätzlichen Blickwinkeln:
 - › Standpunkt, der die Anamorphose optimal zur Geltung bringt.
 - › Standpunkt, der die grösste Verzerrung zeigt.

Beachte dabei speziell die räumlichen Gegebenheiten und Proportionen.



4

Didaktische Hinweise

Einstieg

- » Es kann ein Bezug zur alltäglichen Lebenswelt der Lernenden geschaffen werden. Mit einer Digitalkamera kann der öffentliche Raum erkundet werden, beispielsweise Strassenmarkierungen.
- » Bildbeispiele von Längenanamorphosen im Plenum besprechen, evtl. auch Kurzvorträge von Schülerinnen und Schülern.

Begleitung

- » Falls mit Plastikband gearbeitet wird: Die Bänder können mit Steinen, Heringen, Nägeln oder Klebeband fixiert werden.

Arbeitsmittel

Papier, evtl. Masstab, Plexiglasscheibe und Folie, Stativ oder Ständer, Klammern, Klebeband, Malerabdeckband, Absperrbänder (vom Bau- und Hobby-Markt).



Anamorphosen auf verschiedenen Flächen und Körpern

Worum geht es?

Die Anamorphose auf verschiedenen Flächen und Körpern ist ein zweidimensionales Motiv, das auf eine komplexe Körper- und Raumkonstellation projiziert ist. Das Motiv ist nur aus einem bestimmten Winkel unverzerrt erkennbar.

Was kannst du dabei lernen?

- » Du kannst ein zweidimensionales Motiv mit unterschiedlichen Projektionsmethoden auf eine selbst gebaute dreidimensionale Raumkonstellation so übertragen, dass eine Anamorphose entsteht.

Auftrag: Vorgehen, Bedingungen, Tipps

Option A (auch Einzelarbeit möglich)

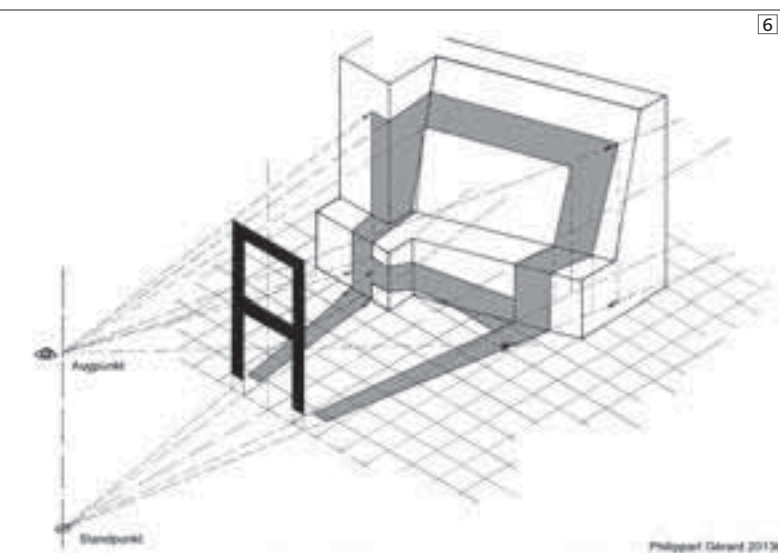
- » Baut eine räumliche Situation mit diversen Gegenständen aus Karton (Schachteln, Röhren oder selbst hergestellten Formen).
- » Entwickelt für diese dreidimensionale Szenerie ein passendes Motiv.
- » Projiziert das Motiv mit einem Hellraumprojektor oder Beamer auf die räumliche Situation, und malt das projizierte Motiv nach. Bedingung: Das Motiv sollte aus einem Blickwinkel klar erkennbar sein.

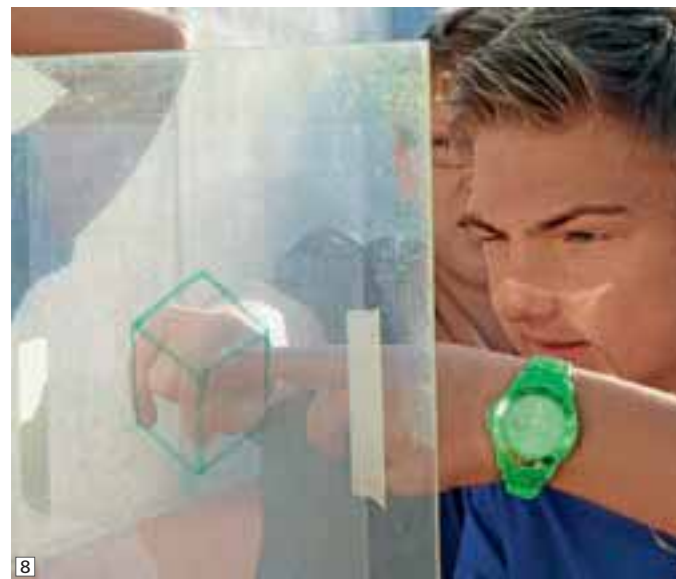
Option B

- » Sucht im Schulareal nach einer räumlichen Überecksituation und entwickelt dafür ein geeignetes Motiv.
- » Projiziert das Motiv mit dem Hellraumprojektor oder Beamer auf diese Raumkonstellation. Experimentiert mit möglichst verschiedenen Projektionswinkeln (von unten, oben, links, rechts, flach, steil).
- » Entscheidet euch für eine interessante Projektion, und überträgt sie zeichnerisch oder malerisch. Bedingung: Das Motiv sollte aus einem Blickwinkel klar erkennbar sein.
- » Fotografiert die ausgeführte Anamorphose.

Option C

- » Sucht im Schulareal nach einer räumlichen Überecksituation. Entwickelt für diese Raumsituation ein geeignetes lineares Motiv.
- » Überträgt dieses auf eine Glasscheibe oder Projektionsfolie. Beobachtet nun durch die Glasscheibe oder Projektionsfolie die gewählte Raumkonstellation, und entscheidet euch für eine geeignete Platzierung des Motivs. Ein Gruppenmitglied leitet mit Blick durch die Glasscheibe die anderen an, das Motiv mit geeigneten Materialien auf die räumliche Überecksituation zu übertragen.





Dokumentieren, nachdenken, kommunizieren

Option A

- » Sucht im Internet mindestens fünf Bilder von Anamorphosen auf Flächen und Körpern. Vergleicht euer Objekt mit diesen Aufnahmen. Entwickelt Ideen, was ihr an eurem Objekt verändern und verbessern könntet. Notiert diese Ideen.

Option B

- » Projiziert das Motiv auf zwei bis drei weitere räumliche Überecksituationen, und fotografiert diese.
- » Vergleicht die Fotografie des ausgeführten Motivs mit den anderen Aufnahmen. Haltet schriftlich oder zeichnerisch fest, wie die Wirkung des Motivs durch verschiedene Raumsituationen beeinflusst wird.

Option C

- » Baut euer Ergebnis in einer Kartonschachtel als Raummodell nach. Arbeitet mit Karton, Ton, Plastilin und Styropor.
- » Von welchem Beobachtungspunkt aus erscheint die Anamorphose in der Kartonschachtel unverzerrt? Ist das Motiv klar erkennbar? Sind noch Anpassungen am Modell notwendig?

Didaktische Hinweise

Einstieg

- » Gemeinsame Erkundung des Schulareals, um Lernende für geeignete Raumsituationen / Raumgestaltungen zu sensibilisieren.

Begleitung

- » Die Lehrperson unterstützt die Lernenden bei der Ideenentwicklung, damit die situative Umsetzung des Motivs mit einem geeigneten Projektionsgerät gelingt.

Arbeitsmittel

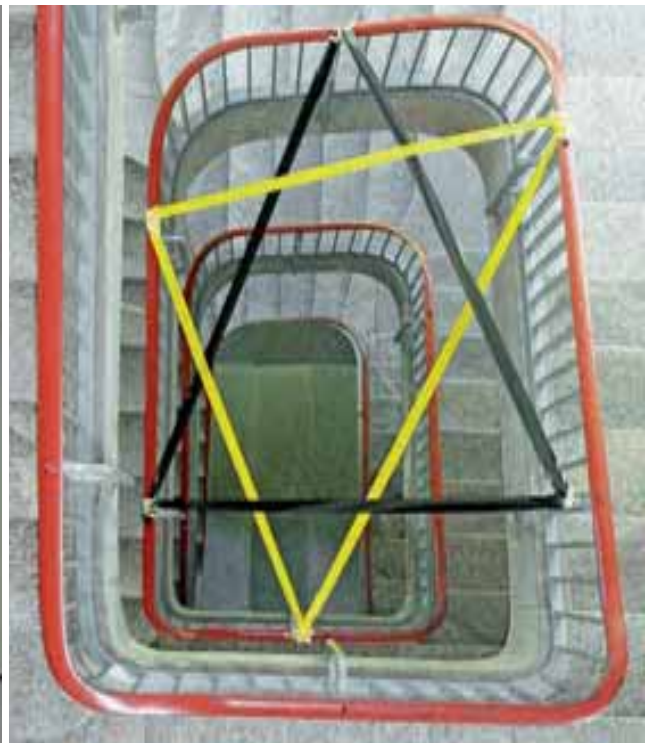
Hellraumprojektor, Beamer, Diaprojektor, Plexiglasscheibe, Kartonschachteln, Farben, Plastikband, Messinstrumente, Ton, Plastilin, Karton, Styropor, Fotokamera

5 Anamorphose auf geometrischen Körpern aus zwei verschiedenen Blickwinkeln

6 Grafik «Anamorphose auf verschiedenen Flächen und Körpern»

7 Anamorphose auf räumlicher Überecksituation aus zwei verschiedenen Blickwinkeln

8 Blick durch die Projektionsfolie für die Konstruktion der Würfelzeichnung auf die räumliche Überecksituation



Anamorphotische Installationen

Worum geht es?

Anamorphotische Installationen bestehen aus dreidimensionalen Einzelelementen. Diese sind so im Raum arrangiert, dass sie sich nur von einem bestimmten Standort aus betrachtet zu einer vermeintlich existierenden prägnanten Figur zusammensetzen.

Was kannst du dabei lernen?

- » Du kannst ein einfaches Motiv im begehbaren Raum oder als Modell als anamorphotische Installation inszenieren.

Auftrag: Vorgehen, Bedingungen, Tipps

- » Entscheidet euch für ein Motiv (Tier, Würfel, Schriftzug, Haus, Gesicht). Entwickelt mehrere vereinfachende Skizzen des Motivs. Wählt die prägnanteste Skizze aus.

- » Analysiert die Grafik «Anamorphotische Installation» (Bild 10).
- » Versucht, ausgehend von dieser Grafik, das Motiv im begehbaren Raum oder als Modell darzustellen. Bedingung: Nur aus einem bestimmten Blickwinkel scheinen sich die Elemente zum klar erkennbaren Motiv zusammenzufügen.

Option A

- » Wählt in eurer Umgebung einen geeigneten Ort aus (Aula, Schulhausplatz, Dorfplatz, Turnhalle, Parkplatz, Unterführung, Treppenhaus, Kehrachtsammelstelle) und überlegt, wie ihr an diesem Ort eure anamorphotische Installation aufbauen möchtet.

Option B

- » Baut ein Modell einer anamorphotischen Installation mit geeigneten Materialien (Ton, Karton, Streichhölzer, kleine Holzstücke, Styropor, Draht, Schnüre).

Dokumentieren, nachdenken, kommunizieren

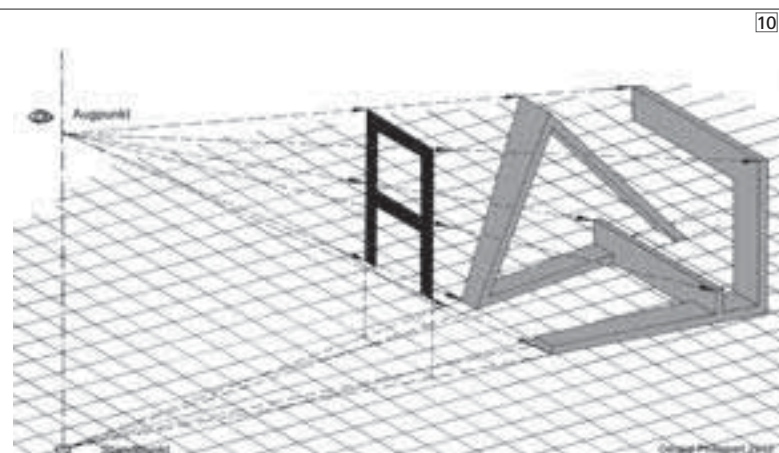
Option A

- » Fotografiert die Installation im begehbaren Raum aus verschiedenen Blickwinkeln. Wählt das interessanteste Bild aus. Kommentiert eure Wahl.
- » Vergleicht das ausgewählte Bild mit den Skizzen, die ihr in der Entwurfsphase erstellt habt. Kommentiert Gemeinsamkeiten und Unterschiede stichwortartig.

Option B

- » Wählt einen Ort im öffentlichen Raum aus, wo ihr die anamorphotische Installation platzieren würdet. Fotografiert diesen Ort. Montiert ein fotografisches Bild der Modell-Installation in die gemachte Aufnahme des öffentlichen Raums. Arbeitet mit dem Programm «Photoshop» oder mit der herkömmlichen Collagetechnik.

10

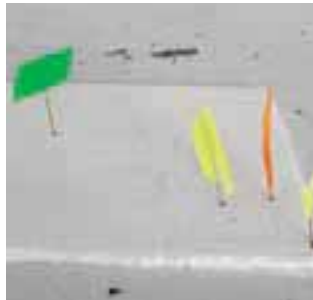




11



12



13

9 Anamorphotische Installation im Treppenhaus aus zwei Blickwinkeln

10 Grafik «Anamorphotische Installation»

11 Anamorphose auf verschiedenen Körpern (Modell)

12 Montage einer Fotografie des Modells in ein Bild eines öffentlichen Raumes

13 Anamorphotische Installation (Modell) aus zwei Blickwinkeln

Didaktische Hinweise

Einstieg

» Lernende für unterschiedliche Vorgehensweisen im begehbaren Raum und im Modellraum sensibilisieren.

Begleitung

» Komplexe Motive sollten auf eine prägnante Form reduziert werden, damit sie als anamorphotische Installationen umgesetzt werden können.

Arbeitsmittel

Grundsätzlich kann mit allen erdenklichen Materialien gearbeitet werden.



Anamorphotische Objekte

Worum geht es?

Ein anamorphotisches Objekt ist dreidimensional und zeigt je nach Ansicht unterschiedliche Motive.

Was kannst du dabei lernen?

- » Du kannst ein dreidimensionales Objekt entwickeln, das je nach Ansicht zwei unterschiedliche Figuren zeigt.

Auftrag: Vorgehen, Bedingungen, Tipps

Option A

- » Zeichne auf gegenüberliegenden Seiten eines Styroporwürfels zwei verschiedene Grossbuchstaben des Alphabets.
- » Schneide die Konturen der Buchstaben auf den Würfelseiten frei, sodass die ursprüngliche Würfelform nicht mehr erkennbar ist. Der Übergang zwischen den Konturen der Buchstaben ist entsprechend anzupassen.

Option B

- » Modelliere zwei Objekte aus Plastilin oder Ton (Ziffern oder Buchstaben). Füge die Einzelobjekte zu einer Gesamtplastik zusammen. Bedingung: Die Ursprungsobjekte müssen eindeutig erkennbar sein (Bild 14 und 15).

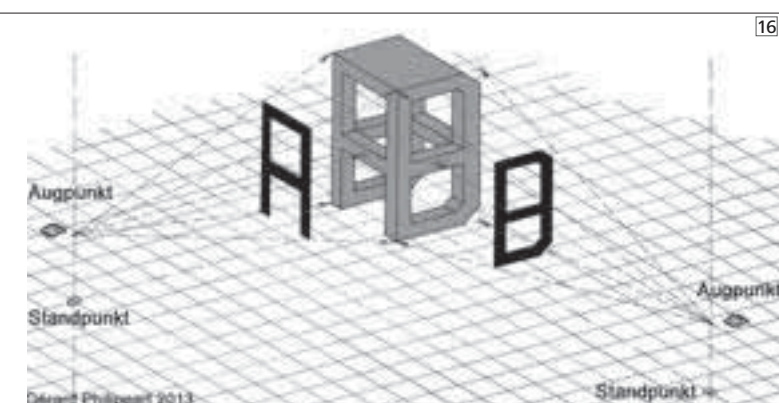
Option C

- » Entwickelt mit geeigneten Materialien (Karton, Ton, Styropor, Plastilin) ein ein- oder mehrteiliges Objekt. Bedingung: Wird das Objekt aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet, sind zwei unterschiedliche Figuren erkennbar.

Dokumentieren, nachdenken, kommunizieren

Option A, B, C

- » Stelle dir vor, du musst dein fertiges Objekt und die Zwischenergebnisse einem interessierten Publikum vorstellen. Bereite dafür eine Kurzpräsentation vor. Orientiere dich dabei an folgenden Fragen:
 - › Warum hast du diese zwei Motive gewählt?
 - › Welches waren die ausschlaggebenden Gründe für die Wahl des Materials?
 - › Wo zeigten sich Probleme bei der Entwicklung und Ausführung? Wie hast du diese Probleme gelöst?
 - › Was ist dir besonders gut gelungen?
 - › Was könntest du verbessern?





Didaktische Hinweise

Einstieg

- » Um die Vorstellungsbildung der Lernenden zu sensibilisieren, eignet sich unter anderem eine gemeinsame Betrachtung ausgewählter Kunstwerke von Markus Rätz.
- » Die Bearbeitung der Option A und B erleichtert den Einstieg in die Option C.

Begleiten

- » Lernende sollten während des Experimentierens durch spezielle Hilfestellungen unterstützt werden. Dazu gehört das Variieren und Kombinieren von Beobachtungsstandpunkten und Materialien.

Arbeitsmittel

- » Option A und B: Ton, Styropor, Plastilin, Japanmesser, Thermoschneidegerät
- » Option C: Grundsätzlich kann mit allen erdenklichen Materialien gearbeitet werden.

14 Anamorphotisches Objekt aus Styropor, zwei Blickwinkel

15 Anamorphotisches Objekt aus Ton, drei Ansichten

16 Grafik «Anamorphotische Objekte»

17 Anamorphotisches Objekt aus Karton, drei Ansichten

18 Anamorphotisches Objekt aus Ton, zwei Ansichten

Impressum

Professur für Fachdidaktik in Kunst & Design
der PH FHNW, Institut Sekundarstufe I & II

Projektleitung

Hermann Graser, Christine Rieder, Julia Weber

Autorenteam

Annalies Baier, Alex Bannwart,
Stephan Brühlhart, Bernhard Chiquet,
Luidgard Diehl, Hermann Graser,
Ernest Hägni, Judith Hess,
Philippe Hollenstein, Tobias Kyburz,
Christine Rieder, Hans Röthlisberger,
Julia Weber

Kooperation

- » Praxislehrpersonen an Sekundarschulen
der Kantone Aargau, Basel-Landschaft,
Basel-Stadt und Solothurn
- » Studierende PH FHNW, Fachbereich
Bild & Kunst und Design & Technik
- » Schülerinnen und Schüler der
Sekundarstufe I, alle Leistungsstufen

Gestaltung

raschle&partner GmbH, Bern



Diese Publikation entstand mit Unterstützung
des Instituts Sekundarstufe I+II,
Pädagogische Hochschule Fachhochschule
Nordwestschweiz.



© 2015 Schulverlag plus AG
1. Auflage 2015

Art.-Nr. 88098
ISBN 978-3-292-00798-8

Sechs umfangreiche Lernumgebungen regen dazu an, das Thema «Raum und räumliche Phänomene» in den Fächern bildnerisches, technisches und textiles Gestalten auf der Sekundarstufe I zu bearbeiten. Diese kompetenzorientierten Lernumgebungen wurden auf der Basis des Lehrplans 21 entwickelt und in der Praxis erprobt, deren Wirkungen auf Lehr- und Lernprozesse wurden überprüft. Das Buch enthält vielfältige Anregungen zur Erarbeitung von gestalterischen Portfolios und zeigt auf, wie ästhetische Lernprozesse mit visuellen Mitteln eingeübt und dargestellt werden können. Durch eine Nutzungslizenz für die Online-Plattform des Verlags erhalten Lehrpersonen weitere Unterstützung bei der Konzeption ihres Unterrichts: Die Plattform bietet ihnen Zugang zu weiteren Aufgabenstellungen, Bildern, Grafiken, Skizzen und konkreten Arbeitsmaterialien für die Schülerinnen und Schüler.