

Ich bin wichtig! Ich bin interessant!

Raum verstehen: Zeitgeist

Die Verpackung eines Produkts verspricht oft mehr, als das Produkt tatsächlich bieten kann. Verpackung ist meist groß, bunt und macht auf sich aufmerksam. Der Inhalt aber ist oft gegen unsere Erwartung klein.

Wie weit trifft dies auf Architektur zu? Versprechen Häuser auch mehr, als sie tatsächlich bieten können?

ABLAUF DER RAUMÜBUNG

Unterrichtsfach: BE, TW, TxW
Übungsdauer: 4 – 6 UE

1. Einstieg: Außenwirkung von Objekten

Anhand von Verpackungen von Süßigkeiten spricht der/die PädagogIn über die Außenwirkung von Objekten:

Verpackung ist groß, bunt, macht auf sich aufmerksam ... An konkreten Beispielen zeigt der/die PädagogIn, wie Verpackung auf ein Produkt aufmerksam machen soll. Zum Beispiel wird eine Bonbonpackung genau betrachtet: Die Hülle ist bunt, groß ... Der Inhalt ist oft gegen die Erwartung des/der KäuferIn sehr klein.

Die SchülerInnen erhalten die Aufgabe, pantomimisch Eigenschaften, wie bedeutend, wichtig, dominant etc. nachzuspielen; ebenso Begriffe, wie unwichtig, unbedeutend ...

Die unterschiedlichen Darstellungsformen werden in der Klasse besprochen.

[Für die Begriffe „wichtig“, „dominant“ ... machen sich die SchülerInnen beispielsweise groß, für Begriffe, wie „unbedeutend“ treten die SchülerInnen beispielsweise klein auf.]

Das gleiche Schema ist auch auf Gebäude anzuwenden: Gebäude, die einem repräsentativen Zweck dienen oder wichtigen, einflussreichen Firmen gehören, sind groß, haben große Eingänge und heben sich von anderen Gebäuden ab.

Der/die PädagogIn zeigt Bilder von Gebäuden mit repräsentativer Funktion:

- T-Mobile Gebäude
- Rathaus



Die Verpackung von Süßigkeiten verspricht oft viel mehr, als tatsächlich eingepackt ist.



Bild oben: Bürogebäude T-Mobile
Bild unten: Rathaus Wien

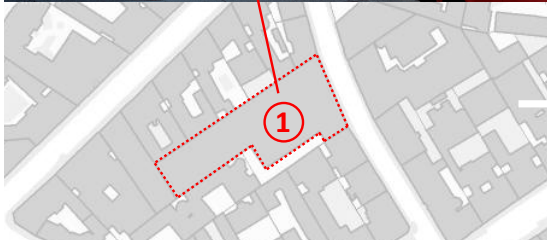
Wissensvermittlung Bildnerische Erziehung

Sachgebiet „Umweltgestaltung und Alltagsästhetik“: visuelle Aspekte der Architektur und des Designs: Identität eines Ortes
Raumgestaltung, Raumwirkung: ästhetisch geprägte Situationen und Prozesse.

1. und 2. Klasse: Durch das eigenständige Lösen von Gestaltungsaufgaben sollen die SchülerInnen visuelle Darstellungsformen für Sachverhalte, Ideen und Konzepte finden und ihren Gedanken, Gefühlen, Fantasien und Utopien mit bildnerischen Mitteln Ausdruck verleihen lernen. Durch die Reflexion der eigenen Gestaltungsleistungen und durch die Auseinandersetzung mit Werken ... der Umweltgestaltung und Alltagsästhetik sollen erste Einblicke in Struktur und Funktion visueller Gestaltung gewonnen werden. Situationen der Umweltgestaltung im persönlichen Umfeld wahrnehmen.

3. und 4. Klasse: Erweitertes Wissen über Form-Wirkungs-Zusammenhänge erwerben und selbst anwenden lernen; ästhetisch bestimmte Aspekte des Alltagslebens erkennen und im persönlichen Bereich gestalten lernen.

Foto: Rupert Steiner



Das **John Harris Fitnesscenter** in der Strobachgasse in 1050 Wien mit auffälliger Fassade. Hält das Gebäude, was es nach außen hin verspricht?



Foto: Petr Vokal

Geschäftsportal der Firma Sportalm in der Brandstätte in 1010 Wien.
Was steckt hinter dieser auffälligen Fassade?

2. Hauptteil

Analyse von auffälligen Gebäuden

Gemeinsame Exkursion ins Schulumfeld. Die SchülerInnen erhalten die Aufgabe, in ihrem Schulumfeld nach Gebäuden zu suchen, die auf sich aufmerksam machen.

Frage: „Welche Gebäude aus dem Schulumfeld heben sich von den anderen ab?“

Die auffälligen Gebäude werden in einem Plan vermerkt und fotografiert.

Die SchülerInnen teilen sich in Kleingruppen auf, jede Gruppe analysiert eines der auffälligen Gebäude nach folgenden Kriterien:

- Inwiefern hebt sich das Gebäude von den anderen Gebäuden im Schulumfeld ab? Beschreibung des Gebäudes: Fassade, Grundrisse, Dimensionen (= Verpackung)?
- Welche Funktion hat das Gebäude (= Inhalt)?
- Entspricht die Verpackung dem Inhalt?

Jede Gruppe schreibt einen Bericht über das Gebäude nach den oben genannten Kriterien.

Ich selbst als wichtiges Gebäude

In einem weiteren Schritt entwerfen die SchülerInnen sich selbst als „großes“ Gebäude, das ihre besonderen Fähigkeiten repräsentiert.

Folgende Überlegungen werden angestellt:

- Was ist das Besondere an mir (was kann ich besonders gut)?
- Wie müsste ein Gebäude aussehen, das diese Fähigkeiten zeigen möchte?

Die SchülerInnen skizzieren ihren Entwurf auf einem Blatt Papier (Grundrisse und Fassade) und fertigen ein Arbeitsmodell des Entwurfs aus Karton an.

3. Reflexion und Präsentation

Die Arbeiten werden nach folgenden Kriterien vorgestellt:

- Präsentation der Rechercheergebnisse
- Präsentation des Modells: Welche Eigenschaften möchtest du zeigen, wie kommen diese zum Ausdruck?

4. Bewertungskriterien

- Rechercheergebnisse über auffällige Räume
- Skizze und Modell
- Präsentation

Wissensvermittlung Technisches Werken

Sachgebiet „Gebaute Umwelt“: Durch die Auseinandersetzung mit den Inhalten „Der Ort“, „Das Bauwerk“ ... sollen die SchülerInnen befähigt werden, an der Gestaltung ihres unmittelbaren Lebensbereichs verantwortungsvoll mitzuwirken. Sie sollen elementare Grundlagen für die Gestaltung und Nutzung von Bauwerken kennen und anwenden lernen. Neben dem Erleben gebauter Architektur können auch aus der Fertigung von Modellen Erkenntnisse gewonnen werden.

Kernbereich 1. und 2. Klasse: Auseinandersetzung mit der Lage eines Bauwerks, seinem Außenraum, seiner unmittelbaren Umgebung und seinem größeren Umfeld durch Erkundung von realen Situationen und geeigneten Plandarstellungen. Erleben und verbalisieren unterschiedlicher Raumeindrücke sowie individuelles und gemeinsames Entwickeln von Fantasien und Modellen.

Wissensvermittlung Textiles Werken

Erwerben elementarer Kenntnisse über Räume, Raumfunktionen und Darstellung von Räumen.