



Bildnerisches Gestalten für Sek I

ARTgenossen

Max Bill

08:19 Minuten

Autorin Mirjam Brunner

Zusammenfassung

Max Bill (* 1908 in Winterthur, † 1994 in Berlin) war ein Schweizer Künstler, Architekt, Bildhauer und Grafiker. Nach einer Studienzeit an der Kunstgewerbeschule in Zürich schrieb er sich 1928 am Bauhaus in Dessau ein. Die Bauhaus-Ideen der klaren Formsprache und dem Streben nach Funktionalität prägten sein Werk nachhaltig. Diese Gedanken setzte er unter anderem 1950 als Architekt und erster Rektor der Hochschule für Gestaltung Ulm um.

Als Maler, Grafiker und Bildhauer prägte und etablierte Bill den Begriff der konkreten Kunst. Er formulierte 1949 ein Manifest, in welchem er das harmonische Mass, ordnende Systeme und logische Gesetze als Anforderungen an die Kunst definierte.

Auch auf der politischen Ebene war Max Bill aktiv. Er hatte eine anti-faschistische Prägung, unter anderem durch seine Zeit am Bauhaus. In der Schweiz war er jahrelang als Gemeinde- und Nationalrat tätig.

Didaktik

Die Unterrichtseinheiten zu den einzelnen Folgen von «ARTgenossen» sind eigenständig und bauen nicht aufeinander auf.

Jede Unterrichtseinheit bezieht sich auf einen wichtigen Aspekt des jeweiligen Künstlers / der jeweiligen Künstlerin und behandelt nicht alle im Film erwähnten Themen. Dies ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung mit einer künstlerischen Position und den Bezug zu einem grösseren Thema der Kunst- und Designgeschichte.

Diese Unterrichtseinheit bezieht sich auf Max Bill und die konkrete Kunst.

Der Inhalt dieser Unterrichtsreihe ist Teil des Lehrplans 21.

Lernziele

Die Lernenden...

- können eine Farb-Form-Komposition bewerten und beschreiben.
- kennen Max Bills Leben und seine Kunst.
- kennen den Begriff der konkreten Kunst.
- können Regeln für die Erstellung eines Bildes setzen.
- können mit einer Programmiersprache ein Bild erstellen.
- denken über von Menschen und Computern geschaffene Kunst nach.

Bezug zu Lehrplan 21

Bildnerisches Gestalten (BG. 1.A.1)

können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Empfindungen, Fantasien und Wissen assoziativ und bewusst aufbauen, kombinieren und weiterentwickeln (z.B. unterschiedliche Atmosphären, Konstruktionen, Komposition, Storyboard).

Bildnerisches Gestalten (BG. 1.A.3)

können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern analysieren, einordnen und beurteilen (z.B. Bildwirkung, inhaltliche und formale Umsetzung).

Bildnerisches Gestalten (BG. 2.B.1)

können durch Figur-Grund-Beziehung, Grössenveränderung, Reduktion und Abstraktion Formen entwickeln und gezielt einsetzen.

Methodisches Vorgehen

In dieser Unterrichtseinheit werden QR-Codes verwendet. Dank der QR-Codes müssen die SuS die Weblinks für die Sichtung der Videos nicht manuell eingeben. QR-Codes lassen sich mit einem Tablet oder einem Smartphone scannen. iPhones und iPads verfügen über einen bereits integrierten Scanner. Für andere Geräte muss zuerst eine App installiert werden. Kostenlose (jedoch nicht werbefreie) Apps finden sich in den jeweiligen App-Stores.

Diese Unterrichtseinheit besteht aus drei Aufgabenbereichen. Diese werden vorzugsweise in der vorgegebenen Reihenfolge bearbeitet, lassen sich aber auch einzeln einsetzen.

Aufgabe 1: Wohnformen

Die erste Aufgabe ermöglicht den Lernenden einen persönlichen und spielerischen Zugang zum Werk des Künstlers. Sie soll eine erste Diskussion über das Thema ermöglichen und setzt einen Fokus innerhalb des Werks des Künstlers.

Die SuS erstellen Kompositionen aus den geometrischen Elementen eines Werkes von Max Bill. In der Diskussion wird klar, dass es viele Möglichkeiten gibt, Farbe und Form zu kombinieren. Schon kleine Veränderungen können den Blick anders lenken, ein Ungleichgewicht schaffen oder eine neue Assoziation hervorrufen

Aufgabe 2: Fragen zum Film

Die zweite Aufgabe informiert über den Künstler und sein Werk. Die SuS sichten den Film «ARTgenossen: Alberto Giacometti» und beantworten die Fragen zum Film. Diese Aufgabe dient der Kontrolle, ob die Inhalte des Films verstanden wurden und zur Fokussierung auf ein Thema. Frage e dient der weiterführenden Diskussion.

Aufgaben 3: Le Corbusiers Wohnmaschinen

Diese Aufgabe beschäftigt sich vertieft mit der konkreten Kunst.

- a) Die SuS definieren eigene Regeln zum Erstellen einer Farb-Form-Komposition.
- b) Die SuS erstellen mit einer Programmiersprache eigene Zeichnungen. Die Durchführung dieser Aufgabe ist stark vom Vorwissen der SuS abhängig. Wenn bereits Erfahrungen im Umgang mit Programmiersprachen vorhanden sind, kann an diese angeknüpft werden. Wenn noch keine Erfahrungen gemacht wurden, bietet «XLogo» (auch für Primarschulen) einen guten Einstieg. Den SuS sollte vor dem Beginn klar sein, wie Programmiersprachen und das

vorliegende Programm funktionieren. In der Diskussion kann über von Menschen und Maschinen geschaffene Kunst gesprochen werden. In diesem Zusammenhang könne folgende Fragen diskutiert werden:

- Wer ist der Autor / die Autorin des Werks? Der Mensch oder die Maschine?
- Hat ein Werk den gleichen künstlerischen Wert, wenn es von einer Maschine erschaffen wurde?

Links

- <https://xlogo.inf.ethz.ch>
- <https://processing.org>

Bezug zu Lehrmittel

- Bürgi, Annette, Haas, Brigitte: bildwärts – von der Linie zur Fläche in den Raum. Lehrmittelverlag Zürich: 2018.
- Wenger-Allenspach, Ruth, Toggweiler, Martin: Bildöffner 3 – Bildnerisches Gestalten Oberstufe. Schulverlag: 2006.
- Wagner, Ernst, Billmayer, Franz, Oswald, Martin: Kunst im Kontext – Arbeitsbuch für den Kunstunterricht in der gymnasialen Oberstufe. Schöningh Verlag, Paderborn: 2013.