



Bildnerisches Gestalten für Sek I

ARTgenossen

Le Corbusier

08:05 Minuten

Autorin Mirjam Brunner

Zusammenfassung

Le Corbusier (* 1887 in La Chaux-de-Fonds, † 1965 in Roquebrune-Cap-Martin) gilt als einer der einflussreichsten Architekten des 20. Jahrhunderts. Er baute nicht nur funktionale Wohnungen und Möbel, Le Corbusier war auch als Maler und Autor prägend.

1943 entwickelte er das Konzept des «Modulors». Eine auf dem goldenen Schnitt basierende Masseinheit, welche in Architektur und Möbeldesign universell anwendbar ist.

In der Nachkriegszeit baute Le Corbusier in Marseille die erste «Unité d'Habitation», eine komplexe Wohneinheit, welche Komfort, Design und die Anforderungen der Menschen an das tägliche Leben berücksichtigt. Seine Gebäude waren durch Wiederholungen und standardisierte Einheiten geprägt und wiesen daher eine hohe Wirtschaftlichkeit auf. Le Corbusier befasste sich aber nicht nur mit dem Bau einzelner Einheiten, sondern auch mit der Planung und Konzeption von ganzen Städten.

Der Film stellt den Pavillon Le Corbusier in Zürich vor, wo Le Corbusier seinen letzten und zugleich einzigen Bau aus Stahl und Glas realisieren konnte. Es folgt eine kurze Biografie des Künstlers und ein Überblick über seine wichtigsten Werke und deren Besonderheiten.

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 Le Corbusier und seine Idee der Wohnmaschine.

Der Inhalt dieser Unterrichtsreihe ist Teil des Lehrplans 21.

Lernziele

Die Lernenden...

- können einen Gebäudeplan zeichnen.
- bilden sich ein eigenes Bild zum Begriff der Wohnmaschine.
- kennen Le Corbusiers Leben und seine Werke.
- kennen das System «Modulor» und können Designs darauf überprüfen.
- kennen Vor- und Nachteile der «Unité d'Habitation».
- können Anforderungen an Wohnraum aus Sicht von verschiedenen Personen beschreiben.
- können für eine bestimmte Zielgruppe eine Wohneinheit entwerfen.

Bezug zu Lehrplan 21

Bildnerisches Gestalten (BG. 2.A.1)

können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrem Interessensbereich und gesellschaftlichen Umfeld entwickeln (z.B. Werbung, Selbstdarstellung, Schönheit, Lifestyle, virtuelle Welten, Street Art).

Textiles und Technisches Gestalten (TTG. 2.A.3)

können unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen (z.B. Konstruktionsplan, mehrteilige Schnittmuster, Schaltschema).

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 eingegeben. 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 zeichnen einen Plan ihrer Wohnung oder ihres Hauses. Es kann hilfreich sein, bereits vorhandene Pläne von Häusern anzuschauen, um den SuS eine Idee der Darstellungsmöglichkeiten zu geben. Eine andere Möglichkeit ist es, die SuS ohne Vorwissen zeichnen zu lassen und danach über die unterschiedlichen Darstellungsweisen von Architektur zu diskutieren.

In einem zweiten Teil machen sich die SuS Gedanken zum Konzept der Wohnmaschine. Diese Aufgabe dient als Überleitung zum Thema Le Corbusier und somit zur Aufgabe 2.

Aufgabe 2: Fragen zum Film

Die zweite Aufgabe informiert über den Künstler und sein Werk. Die SuS sichten den Film «ARTgenossen: Le Corbusier» 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

Die SuS haben nun die Person Le Corbusier und einige seiner Ideen kennengelernt. Aufgabe 3 beschäftigt sich nun vertieft mit der Idee der Wohnmaschine.

- a) Die SuS überlegen sich, welche Ansprüche unterschiedliche Personen an eine Wohnung haben und für welche Zielgruppe die Wohnmaschine von Le Corbusier aus dem Jahr 1947 hat. Die LP muss eventuell weitere Informationen und Bildmaterial zur «Unité d' Habitation» in Marseille bereitstellen.
- b) Die SuS führen die Planung von Wohnraum für eine bestimmte Zielgruppe weiter. Sie erstellen Steckbriefe für unterschiedliche

Personen und ermitteln deren Bedürfnisse and den Wohnraum. Die Kategorien des Steckbriefs können durch eigene Kriterien ergänzt werden.

- c) Die SuS setzen sich mit einer Kombination von Bedürfnissen auseinander und setzen diese zuerst in einem Beziehungsdiagramm und anschliessend in einer Planzeichnung um.

Links

- <https://pavillon-le-corbusier.ch/de/>

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.