



ARCHITEKTUR UNTERRICHTEN

Themenheft mit didaktisch-methodischen Hinweisen



Erarbeitet vom Arbeitskreis Kunstportal 2019
Leitung Cornelia Kolb-Knauer, ISB
Mitglieder des Arbeitskreises:
Ursula Bonner, Marlene Büttel, Claudia Weidmann
Beratung: Renate Stieber

Herausgeber:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

Anschrift:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
Abteilung Realschule
Schellingstr. 155
80797 München
Tel.: 089 2170-2375
Fax: 089 2170-2813
Internet: www.isb.bayern.de

Hinweise zur Umsetzung im Unterricht

Dieses Heft bezieht sich auf die im LehrplanPLUS der Realschule genannten Kompetenzen bzw. Lerninhalte und stellt eine Auswahl von Methoden vor, um Schüler verschiedener Jahrgangsstufen und mit unterschiedlichen Vorkenntnissen anzusprechen.

Erforderliches Bildmaterial wird durch die Lehrkraft in angemessener Weise zur Verfügung gestellt oder von den Schülern selbst erstellt oder recherchiert. Einzelne Seiten können als Kopiervorlage genutzt werden, in der Regel sind die Inhalte jedoch anzupassen an den jeweiligen Unterricht.

(vgl. das Themenheft „Architektur verstehen“ sowie das Arbeitsheft 7 „Kirchenbau im Mittelalter“)

INHALT

Vorspann

- 4 Lehrplanbezug
- 5 grundsätzliche Gedanken

Methodenblätter

- 6 Methoden & Möglichkeiten
- 7 Arbeitsblatt
- 8 Bildpräsentation
- 9 Dokumentation
- 10 Fotografie
- 11 Film/Video
- 12 Impulskarten/Begriffskarten
- 13 Modell
- 14 Überarbeiten
- 15 Zeichnung

Architektur-Analyse

- 16 Bauwerk-Analyse - Fragenkatalog
- 17 Aufgabenbeispiele zum Thema Funktion & Gestaltung
- 19 Aufgabenbeispiele zur Raum-Analyse

Informationsblätter

- 20 Infoblatt Grundbegriffe
- 21 Infoblatt Raum
- 22 Infoblatt Konstruktionsprinzipien
- 23 Infoblatt / Aufgabenbeispiel Material

Architekturbetrachtung

- 25 Spektakuläre Bauten
- 26 Architektur und Natur
- 27 Vergleich: Gestaltungsmittel Form

Architektur in einzelnen Jahrgangsstufen

- 28 Architektur in der Unterstufe
- 30 Architektur in der 7. Klasse
- 31 Architektur 8: Image & Zeitgeist
- 32 Architektur 9: Architektur in totalitären Systemen

Bezug zum LehrplanPlus (LB 3 Angewandte Kunst: Architektur)

Architektur als Lebensraum bewusst wahrnehmen und Bauen im historischen und kulturellen Kontext angemessen verstehen - das Ziel ist hoch gesetzt. Das bewusste Betrachten, Wahrnehmen, Dokumentieren wird ermöglicht durch den Bezug zur persönlich erfahrbaren Umwelt. Die Schüler kennen aus ihrem Alltag nahezu alle Formen von Architektur. Das unmittelbare Erleben regionaler Beispiele im Zuge von Stadterkundungen bis zu Studienfahrten spielt eine wesentliche Rolle. Zielgerichtete und kompetenzorientierte Aufgabenstellungen sind von großer Bedeutung, um aus der Auseinandersetzung mit Architektur im Unterricht, ihren Funktionen und Gestaltungsweisen, einen Gewinn für die eigene Lebenswelt ziehen zu können.

- Jahrgangsstufe 5** S erkunden die Schulumgebung sowie außerschulische Lernorte und dokumentieren diese Orte in künstlerischen Ausdrucksformen (z. B. Foto, Planskizze), um sie als gestaltete Umwelt wahrzunehmen.
- Jahrgangsstufe 6** S benennen und unterscheiden grundsätzliche Funktionen und Gestaltungsweisen von Bauwerken (z. B. Grabbau, Sakralbau, Profanbau).
Gegenstand: Bauwerke der alten Hochkulturen und der Antike, zeitgenössische Architektur
Gestaltungsprinzipien: Aufbau griechischer und römischer Tempel, Säulenordnung
- Jahrgangsstufe 7** S erfassen die wesentlichen Stilmerkmale des romanischen und gotischen Sakralbaus, um diese als Zeugnisse europäischer Kultur zu begreifen und um grundlegende Merkmale auf Bauwerke anderer Epochen und Kulturkreise zu übertragen.
S erkunden gezielt regional bedeutsame Architekturbeispiele (z. B. Raum, Platz, Bauwerk) und nehmen sie als Lebensraum bewusst wahr, bewerten diesen nach funktionalen und ästhetischen Gesichtspunkten und setzen eigene Vorstellungen gestalterisch um, z. B. in Planskizzen oder Modellen. Sie dokumentieren und präsentieren ihre Ergebnisse.
Gegenstand: Sakralbauten der Romanik (z. B. Bamberger Dom, St. Michael in Hildesheim, Dom zu Speyer) und der Gotik (z. B. Kölner Dom, Regensburger Dom, St. Denis in Paris), Architektur als Lebensraum (unterschiedliche Funktionen von Profanbauten wie Wohnen, Arbeiten) unter Berücksichtigung der regionalen Besonderheiten (z. B. Fachwerkbauten),
Gestaltungsprinzipien (für den Aspekt Architektur): Grundriss, Baukörper (Massivbau, Skelettbau, Fassade, Turm, Ausrichtung), Decke (Gewölbeformen), Wand (Portal, Fensterformen), Stützen (Pfeiler, Säule, Kapitell), schmückende Bauelemente
- Jahrgangsstufe 8** S analysieren und beschreiben anhand von ausgewählten Beispielen (hier: Bauwerke) den Zusammenhang von Gestaltung, Funktionalität, Zielgruppe und Image, um ... Architektur als Ausdruck des Zeitgeistes zu erkennen. (zusätzlich im LB 2: Gesamtkunstwerk im Barock, vgl. AH Barock)
- Jahrgangsstufe 9** S entschlüsseln Bildbotschaften der Alltagswelt ... in Architektur und Städtebau anhand ihrer erworbenen Bildkompetenz und beurteilen die Mittel der Gestaltung und der Beeinflussung / Manipulation.
S begreifen Architektur- und Städteplanung als bedeutendes Mittel der Gestaltung ihrer Lebens- und Arbeitswelt. Sie bewerten Funktion und Ästhetik anhand eigener Beobachtungen und dokumentieren diese.
Gegenstand: Architektur und Städtebau - Typus, Standort, Raum, Architektur in totalitären Systemen

ARCHITEKTUR UNTERRICHTEN: grundsätzliche Gedanken

Staunen ist der Anfang aller Erkenntnis.

Dieser Satz wird dem antiken Philosophen Platon zugeschrieben. Er drückt sehr gut aus, welche Bedeutung die Begeisterung und das Interesse an einer Sache für das Wissen und Lernen haben. Gerade im Bereich Architektur nun sind wir nicht sehr geübt darin, das tagtäglich Gesehene in Worte umzuwandeln. Hinschauen - das erscheint einfach. Doch das In-Wortefassen, das Formulieren, Analysieren, Zusammenfassen und Deuten erfordert im Bereich Architektur eine eigene Sprache. Es gibt sehr viele vertraute Begriffe (Gebäude, Decke, Wand u. v. m.), doch auch sie müssen in ihrer Definition klar sein. Zusätzlich existiert eine noch größere Zahl von Fachbegriffen, die mit inneren Bildern verbunden werden müssen (Skelettbauweise, Tragwerk u. a. m.). Bei allem Bemühen um eine fachlich richtige Ausdrucksweise bleibt jedoch die Erkenntnis, dass auch einfache und im Alltag übliche Begriffe durchaus genügen können, sich über die Bedingungen und Möglichkeiten von Architektur als gestalteter Lebenswelt auseinanderzusetzen.

In der Architektur sind wir nicht Zuschauer, sondern Mitspieler.

Ein Bild schauen wir uns „nur von außen“ an, wir sind Betrachter, Zuschauer. Ein Baukörper bzw. ein umbauter Raum dagegen ist ein Bild, in dem wir leben, mitten drin. Wir werden zu Mitspielern. Wir halten uns fast ständig in Räumen auf, mehr oder weniger freiwillig, mehr oder weniger gern. Wir spüren die Wirkung eines Raums, doch wir müssen lernen, unsere Wahrnehmung mit einer tauglichen Ausdrucksweise zu verbalisieren und vor allem sachliche Aussagen zu formulieren im Blick auf die verschiedenen Kriterien, die seine Gestalt und seine Wirkung ausmachen. Der Gesamteindruck entsteht dabei durch das gleichzeitige Einwirken vieler Aspekte. Das Verstehen mündet dann vielleicht in eine aktive Handlungsmöglichkeit.

Architektur „trifft jeden“.

Architektur umgibt uns und beeinflusst uns, oft sogar stärker, als es uns bewusst ist. Doch wir sind es nicht gewohnt, uns konzentriert auf ihre Wahrnehmung einzulassen. Meist sind wir im Alltag von allen Aktionen „drumherum“ zu stark abgelenkt. Bewusste Auseinandersetzung mit Bauwerken braucht deshalb Anleitung. Diese beginnt am besten da, wo uns Architektur wirklich nahe kommt. Schule und Wohnhaus bzw. das eigene Zimmer sind gebaute Orte, die stets zugänglich und deshalb gut im Gedächtnis bzw. als inneres Bild verankert sind. Sportstadien, Einkaufszentren, allgemein die städtischen Orte, die oft aufgesucht werden, eignen sich für die intensive Betrachtung und Untersuchung. Dabei spielt neben dem persönlichen Erleben auch die Vorstellung mit, welche Gestaltungsweise man selbst für einen solchen Bau wählen würde, welche Wirkung beabsichtigt wäre.

Sakralbau als Zeugnis der euro- päischen Kultur

Bei der Beschäftigung mit dem Thema Architektur soll der Schwerpunkt nicht auf den klassisch-schönen Bauten und Sehenswürdigkeiten liegen, sondern gerade die alltäglich-banalen Bauwerke einbeziehen. Doch die Bedeutung von christlichen Sakralbauten im Blick auf die europäische Kultur und in diesem Zusammenhang auf die Teilhabe am kulturellen Erbe machen eine Auseinandersetzung mit diesen Zeitzeugnissen unerlässlich. Der Zugang ist vielen Schülern, nicht nur wegen der Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Religionen und Kulturkreisen, wenig vertraut. Die komplexen Hintergründe, die religiöse Begründung, wechselnde historische Bedingungen und sich wandelnde Funktionen einzelner Bauelemente machen es schwer, das Thema zu vermitteln. Ein vergleichender Blick auf zeitgenössische Kirchenbauten und auf Sakralbauten anderer Religionen bietet sich an und ermöglicht auch das Verständnis von Bauwerken als kulturelle Zeugnisse und Mittel der Kommunikation.

ARCHITEKTUR UNTERRICHTEN ... METHODEN & MÖGLICHKEITEN

Methodische Möglichkeiten werden in alphabetischer, nicht wertender Reihenfolge vorgestellt und teilweise mit Hilfe konkreter Unterrichtsideen veranschaulicht. Grundsätzlich muss die Entscheidung für eine bestimmte Aufgabenstellung in Hinblick auf Erfahrung und Vorwissen, auf Alter und Kenntnisstand der Schülerinnen und Schüler erfolgen bzw. entsprechend differenziert werden. Das Interesse und die Motivation spielen eine wichtige Rolle. Sie stellen dann meist den Türöffner dar für komplexe oder spezielle Themenbereiche.

Die hier formulierten Aufgaben können im Rahmen einer Exkursion, im Unterricht selbst - z. B. im Rahmen eines Projektes, als Präsentations- oder auch als Hausaufgabe gestellt werden. Die unmittelbare Begegnung mit der realen Architektur soll dabei immer eingebunden sein, schon deshalb bietet sich der Bezug zu bekannten und vertrauten Bauwerken bzw. Räumen an. Das persönliche Erleben und die dabei erworbene Erfahrung dienen als wesentliche Grundlage für eine vergleichende Betrachtung von Bauwerken, bei denen z. B. nur auf Bildmaterial zurückgegriffen werden kann.

Ob in der praktischen Umsetzung der fotografischen Dokumentation, der Zeichnung (vor Ort) oder dem Modell der Vorzug gegeben wird, liegt im Ermessen der Lehrkraft unter Berücksichtigung der Klassen- und Unterrichtssituation. Die Wechselwirkung zu anderen, im Kunstunterricht wichtigen Themenbereichen wie Skizzieren, räumliches Darstellen, Zeichnen aus der Erinnerung oder Darstellen unterschiedlicher Stofflichkeiten ist sinnvoll.

Bei den Aufgabenformulierungen handelt es sich um Vorschläge, die der konkreten Lehr- und Lernsituation angepasst werden sollen. Die Auflistung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Viele Vorschläge sind hier zwar bestimmten Methoden zugeordnet, lassen sich aber auch in Technik und Gestaltungsweisen variieren, z. B. Aufgaben aus dem Bereich Fotografie eignen sich für die Zeichnung und umgekehrt. Hier sollte der Freiraum im Unterricht genutzt werden.

METHODE **ARBEITSBLATT**

Ein Arbeitsblatt eignet sich für eine Einzelarbeit, als Hausaufgabe oder Teil einer Projektaufgabe.

Grundsätzlich gilt: Alle verwendeten Begriffe sind im Vorfeld, z. B. durch eine gemeinsame Analyse, zu klären, bei einigen Aufgabenstellungen ist es sinnvoll, dies gemeinsam im Unterricht zu erproben, bevor die Schüler sich mit einem anderen Gebäude eigenständig auseinandersetzen. Auch die Art der Beantwortung sowie der Umfang der erwarteten Antworten ist vorher genau zu klären.

Fragenkatalog

Bearbeite den Fragenkatalog (z. B. S. 15) für die Betrachtung von ... (Bauwerk) in Bezug auf ... (Auswahl von geeigneten Aspekten). Trage die Ergebnisse in geeigneter Weise ein (z. B. vorstrukturierter Fragebogen, eigenes Blatt).

Eine Werkbetrachtung kann sich auf ein bestimmtes, für alle Schüler gleiches Gebäude beziehen, ein arbeitsteiliges Verfahren nutzen (z. B. Gebäude mit gleicher Funktion aus verschiedenen Epochen/Kulturen, unterschiedliche Gebäude einer Stadt) oder dem Schüler die Wahl eines Objekts überlassen. Eine Vorbesprechung ist dann ggf. sinnvoll, denn nicht jedes Bauwerk, Raum, Platz o. ä. eignet sich gleichermaßen. Der Fragenkatalog kann eingeschränkt werden, zum Beispiel, um die Teilaufgaben auf unterschiedliche Schüler/Gruppen aufzuteilen.

Liste

Eine Liste, auf der nur angekreuzt werden muss, erleichtert die Arbeit natürlich sehr (und auch die spätere Überprüfung der Richtigkeit). Zudem macht es durchaus Sinn, auf diese Weise Formulierungen und die sachgemäße Verwendung von Fachbegriffen einzuüben. In der folgenden Arbeit kann - im Sinn einer Niveausteigerung - die selbstständige Verwendung der Begriffe in angemessenen Formulierungen gefordert werden.

Die Erstellung einer solchen Vorgabe stellt entsprechende Anforderungen an die Lehrkraft: Welche Aspekte sind wichtig? Wie muss eine eindeutige Formulierung die Wahl der passenden Antwort ermöglichen. Wieviel Lesekompetenz (und -zeit) ist sinnvoll?

Fragen zum Text

Es eignet sich prinzipiell jede Textvorlage, z. B. Auszüge aus Fachbüchern, Kunstbüchern, Fachbeiträgen in Zeitschriften und im Internet oder Zitate. Grundsätzlich sind die Fragen entsprechend auf die Schüler abzustimmen. Die Fragen können - das erleichtert die Überprüfung - auf einem eigens vorstrukturierten Blatt durch Ankreuzen einer richtigen bzw. falschen Antwort bearbeitet werden. Eine selbstformulierte Antwort erfordert eine entsprechende Nachbearbeitung bzw. Korrektur (selbstständig z. B. an Hand einer Musterlösung).

Einfache - und entsprechend einfach zu überprüfende - Aufgaben beziehen sich auf Namen, Fachbegriffe, Zeitangaben oder Definitionen. Eine Variation ist die Umformung eines Informationstextes in eine Mindmap oder eine Tabelle.

METHODE BILDPRÄSENTATION

Die gängige Methode, Bildwerke an Hand von Bildbeispielen zu präsentieren, eignet sich gut für zweidimensionale Arbeiten - doch selbst hier nur begrenzt. Der unmittelbare Blick auf das Original ist unvergleichlich. Bereits für dreidimensionale Arbeiten, umso mehr für Bauwerke gilt: Das Original ist unersetzbar. Ein Bild bietet eigentlich nur dem Informationen, der das Original gesehen und erlebt hat.

Vor der Präsentation von Abbildungen muss also eine Betrachtung vor Ort erfolgen, zumindest in Hinblick auf vergleichbare Bauwerke oder Räume. Der Unterrichtsgang bzw. der auf einen selbst erlebbaren Ort bezogene Arbeitsauftrag steht im besten Fall am Anfang. Erst im Anschluss daran und ggf. unter Verwendung eigener Fotografien macht im Bereich Architektur eine Bildpräsentation Sinn, erst dann kann der visuelle - zweidimensionale - Eindruck mit einem „inneren Bild“ verglichen werden. Neben der mangelnden Imaginationsfähigkeit der Jugendlichen bzw. der Erinnerung an konkretes Erleben muss die Diskrepanz zu den Vorkenntnissen und inneren Bildern der Lehrkraft bedacht werden.

Die Präsentation bietet sich an als abschließende Darbietungsform vor einer größeren Gruppe oder für ein zusammenfassendes Gespräch. Im Vorfeld wird eine Vielzahl anderer Methoden genutzt: Recherche, Sammlung, Dokumentation, Zeichnung, Fotografie, Video u. v. m.

Die Gestaltungsregeln für eine gute Präsentation in Hinblick auf Verhältnis von Bild und Text, Layout (Farbe, Text u. a. m.) werden dabei vorausgesetzt. Denkbar ist auch eine inhaltliche Verknüpfung: An Hand der Aufgabe aus dem Bereich Architektur werden die Layout-Grundsätze vermittelt.

Die hier genannten Beispiele benennen in diesem Sinn den „Vorlauf“ für eine Bildpräsentation.

Informationen sammeln

Recherchiere Abbildungen bzw. Informationen zu und gestalte eine anschauliche und gut verständliche Bildpräsentation.

„Häuser sammeln“

Sammele Abbildungen von Häusern an besonderen Standorten (Burg, Insel- oder Küstenbebauung, Berghütte, Baumhaus ...) und erstelle eine Bildpräsentation.

Architekturanalyse am Beispiel eines Gebäudes

Vergleiche (z. B. ein Schlüsselwerk aus dem Bereich Architektur) mit einem dir bekannten Gebäude (z. B. Schule, Kirche, Rathaus vor Ort) in Bezug auf Größe (Höhe, Grundfläche), Aufbau (z. B. Zusammensetzung aus Bauteilen) und Gestaltungsmittel (z. B. Material, Funktion etwa in der Anzahl der Menschen, die das Gebäude gleichzeitig nutzen u. v. m.). Gestalte aus deinen Erkenntnissen eine anschauliche Bildpräsentation.

Woraus ist es gemacht? - Materialkunde -

Sammele anschauliche Abbildungen von Bauwerken aus den klassischen Materialien (z. B. Holz - norwegisches Blockhaus, Lehm - nordafrikanische Lehmgebäude, Stein - italienische Gebirgsdörfer usw.) und erstelle eine Bildpräsentation.

Checkliste zum Layout der Präsentation

- Gibt es ein durchgängiges Gestaltungsprinzip (Leitfarbe, Schriftart, Schrift hervorhebungen, Hintergrund)?
- Entsprechen die Gestaltungsmittel dem Inhalt (z. B. Stimmigkeit der Schriftart, Wahl der Leitfarbe)?
- Entspricht die Bildqualität den Anforderungen (z. B. Auflösung, Einprägbarkeit)?
- Werden Fachbegriffe anschaulich dargestellt und geklärt?
- Sind Bild- bzw. Folienfolge und Vortrag aufeinander abgestimmt?

METHODE **DOKUMENTATION**

Dokumentation wird hier verstanden im Sinn von „Nachvollziehbar machen“. Dabei wird der Weg der Recherche von Informationen bis zur Präsentation aufgezeigt. Dies ermöglicht es dem Betrachter - v. a. auch dem Mitschüler -, diesen Weg nachzuverfolgen und ggf. Entscheidungen mit eigenen Überlegungen und Ideen zu verknüpfen.

Eine Dokumentation der Arbeitsergebnisse kann auf vielerlei Art erfolgen: als Fallblatt oder Leporello, in Buchform (z. B. als Reisetagebuch), Lapbook oder als Lernplakat, vor allem auch als eBook mit den vielfältigen Möglichkeiten dieses Mediums.

Die Dokumentation ermöglicht die Verknüpfung unterschiedlicher Techniken wie Fotografie, Zeichnung sowie erklärenden Texten.

Dokumentation eines Bauwerks

Deine Aufgabe ist es, ein Bauwerk - es muss in deinem alltäglichen „Zugriffsbereich“ liegen - über einen ganzen Tag hinweg zu beobachten. Nutze dabei Fotografie, Video und/oder Zeichnungen. Gestalte aus deinen Ergebnissen eine Präsentation (Bildpräsentation, Plakat, Broschüre o. a.). Wähle dazu Bilder und Texte aus, die dem Betrachter dein Anliegen veranschaulichen und verdeutlichen.

Selbstinszenierung vor einem Bauwerk

Wähle ein Bauwerk, vor dem du dich selbst fotografieren lässt. Überlege dazu genau die Absicht bei deiner Selbstinszenierung, z. B. beziehst du dich auf den Standort, die Größe/Höhe, die Form oder Materialien oder die Wirkung des Gebäudes? Welche Pose, welcher Blickwinkel passt dazu? Erstelle mehrere Fotos und wähle daraus ein Foto aus, das du in Din A4 ausdruckst. Dokumentiere den Prozess deiner Überlegungen, deiner Absicht und Entscheidung mit Hilfe von Text und ggf. Zeichnungen.

Ein Motto kann als roter Faden deine Arbeit begleiten und hilft bei der Ideenfindung und der konsequenten Konzeptführung, z. B. Ich & Fläche, Ich ... ganz groß/ganz klein/ ganz allein o. ä. m.

einen Ort anders deuten / füllen

Die Dokumentation bezieht sich in diesem Fall auf eine praktische Arbeit.

Wähle einen Ort auf dem Schulgelände, der deiner Meinung nach gut geeignet ist, ein „Lieblingsort“ zu werden. Notiere, für welchen Zweck dieser Ort dienen könnte (z. B. sich allein zurückziehen, sich zum Chillen oder zum Lernen treffen, miteinander essen o. a.). Fotografiere den Ort aus mehreren Blickwinkeln. Markiere den Ort auf einem Plan des Schulgeländes (vorgegeben oder selbst erstellt). Baue ein Modell für deine Idee einer „Bebauung“ bzw. Gestaltung dieses Orts (Alternative: Zeichne, male, collagiere o. a. m.). Stelle deine Arbeitsergebnisse in einer Dokumentation, z. B. als Ausstellung, zusammen und erläutere für die Betrachter deine Idee.

METHODE FOTOGRAFIE

Das Handy als leicht verfügbares und vertrautes Medium hat viele Vorzüge: Es liefert in der Regel exzellente Bildqualität, zudem ist das Ergebnis sofort überprüfbar. Allerdings stellt die weitere Nutzung der Fotos - Einfügen in eine Bildpräsentation, ein e-book, Erstellen von Ausdrucken für die weitere Arbeit - manchmal eine Hürde dar. Neben den technischen Voraussetzungen sind vor allem klare Layout-Strukturen (Raster, Vorlagen zum Einfügen von Bild und Text u. ä.) und Vorgaben sehr wichtig. Eine Aufgabe mit dem Medium Fotografie erfordert - wie bei allen Aufgabenstellungen - eine exakte Formulierung: Was wird erwartet? Was soll die Fotografie zeigen? Wozu wird sie verwendet? Wer ist die Zielgruppe und was genau ist die Absicht?! Die einfache Erstellung und Verfügbarkeit erleichtert es, zunächst mehr Fotos zu machen und dann eine gut durchdachte Auswahl zu treffen im Blick auf die o. g. Überlegungen und Kriterien der Aufgabe.

Dokumentation eines Bauwerks

Erstelle 12 Aufnahmen von verschiedenen Blickwinkeln und aus unterschiedlicher Perspektive, die insgesamt ein anschauliches Bild eines Gebäudes/Raums ergeben.

So - oder anders!

Erstelle vier Aufnahmen desselben Gebäudes, die jedoch eine unterschiedliche Absicht zum Ausdruck bringen sollen:

- 1 Das Gebäude soll außerordentlich „schön“ abgebildet werden.
- 2 Das Gebäude soll als Architekturbeispiel v. a. sehr interessant wirken.
- 3 Das Negative soll herausgestellt werden, z. B. Schäden, Verschmutzung.
- 4 Es soll deutlich werden, wie die Menschen das Gebäude nutzen.

Durch diese Aufgabe erfährst du viel über die Manipulation durch Bilder, denn die Fotografie erlaubt allein durch die Wahl des Standorts und der Perspektive unsere Wahrnehmung zu beeinflussen: Den Mülleimer nicht ins Bild nehmen, das hässliche Nebengebäude abschneiden, mehr Himmel, weniger „Störungen“ ...

Ein Lieblingsort

Wähle in der Schule einen Lieblingsort, an dem du dich oft und gern aufhältst. Suche diesen Ort mit einem Partner auf und lass dich fotografieren ...

- 1 in deiner Lieblingspose an diesem Ort
- 2 in einer Pose, die zu deinem Gefühl hier passt (z. B. geborgen, frei)
- 3 in einer Pose, die zu einem bestimmten Thema passt (z. B. „Freiraum“)

Geheime Orte

Suche Orte auf, die dem alltäglichen und „normalen“ Blick entzogen sind, auf die sonst keiner achtet. Erstelle Fotos und füge sie in einen Lageplan/ Stadtplan ein.

Kunst - ganz zufällig

Auch im Alltäglichen finden sich Kunstwerke, die allerdings nicht bewusst gestaltet sind: Abblätternder Putz in interessanten Grau- und Farbtönen, ein Stillleben aus Müll, ein verlorenes Objekt ...

Fotografiere „Bildnisse“, Auge-Nase-Mund ... sie sind in vielen zufälligen Kombinationen verborgen, im Straßenpflaster, an Hauswänden, Geräten, Pflanzen Man muss nur die Augen aufmachen, dann schaut einen überall „jemand“ an.

Verwandlung

Fotografiere ein bekanntes / auffälliges Gebäude in deiner Umgebung / deiner Stadt / auf einer Reise. Verändere mit den Mitteln der Collage (digital oder manuell) die Umgebung des Bauwerks und beschreibe die jeweils entstehende Wirkung. Fertige ggf. weitere Fotografien an oder suche entsprechende Bilder, um Collage-Material zu erhalten.

METHODE **FILM / VIDEO**

Bildet die Fotografie die Wahrnehmung des Betrachters in einem Augenblick, einem einzigen kurzen Moment ab, so ermöglicht es die Filmaufnahme tatsächlich, die Blickbewegung wiederzugeben und so die Bewegung im Raum oder innerhalb eines Gebäudes abzubilden. So kann die gebaute Umwelt noch besser erfasst werden.

Die Einbindung in Präsentationen, digitale Bücher oder Lernvideos vermittelt dem Autor wie dem Betrachter wichtige Erkenntnisse. Wie bei allen Arbeitsunterlagen gilt: Was selbst erstellt wurde, bleibt besser im Gedächtnis.

Auch hier ist eine exakte, gut durchdachte Aufgabenstellung erforderlich.

Filmische Aufgaben ähneln den Aufgaben, die ein Foto bearbeiten könnte. Ein Film macht dann Sinn, wenn tatsächlich die Bewegung von Auge und Körper eine besondere Bedeutung haben. Ein Foto grenzt bewusst einen Moment aus, friert den Blick sozusagen ein. Es kann aufmerksamer betrachtet werden und liefert - auch als Bildfolge - präzise Beobachtung. Der bewegte Ablauf entspricht eher der alltäglichen Wahrnehmung, in der oft keine Zeit bleibt, länger mit dem Blick zu verharren. Interessant ist eine Kombination beider Verfahren.

Reise durch einen Raum

(Raum): Wandere mit deinem Blick = Kamera durch den Raum, ohne den Standort zu verlassen oder ein Detail heranzuzoomen. Zeige nur, was du von hier aus sehen kannst. Wenn du unterbrichst, versuche, an derselben Stelle weiterzumachen.

Rund-Gang

(Gebäude): Gehe mit der Kamera um das Gebäude herum, wandere dabei mit deinem Blick = der Kamera über das Bauwerk, nach vorn, oben, unten. Zeige nur, was du von deiner Position aus jeweils sehen kannst, aber ohne ein Detail heranzuzoomen.

Eine zweite Person begleitet deinen Rundgang und erstellt eine Reihe von Fotos je nach Absicht:

- 1 Die Fotos zeigen verschiedene, sehr wichtige Details.
- 2 Die Fotos zeigen leicht zu übersehende Elemente.
- 3 Die Fotos sind scheinbar zufällige entstanden, z. B. alle 5 Sekunden wurde ein Foto gemacht.

METHODE **IMPULSKARTEN**

Stichworte/ -punkte werden auf die Vorderseite, ggf. ergänzende Angaben auf die Rückseite einer Karte gedruckt. So kann den Schülern (einzeln, paarweise oder als Gruppe) eine Aufgabe mit Hilfe eines Fachbegriffs bzw. Beobachtungskriteriums zugewiesen werden.

Auf diese Weise wird die angemessene Nutzung von Kriterien und Begrifflichkeiten geübt.

Auch bei dieser Methode gilt: Die Begriffe und die Struktur der Karten sowie die Art der erwarteten Ergebnisse sind im Vorfeld zu klären, z. B. indem ein Objekt gemeinsam betrachtet und untersucht wird.

Eine möglichst große Auswahl und differenzierte Formulierung von Stichpunkten wirkt anregend und führt zu entsprechend ausführlichen Ergebnissen.

Es ist sinnvoll, die Begriffskarten in unterschiedlichen Größen für verschiedene Einsatzbereiche zu gestalten. Als schmale Wortkarten sind sie für die selbstständige Einzelarbeit am Platz geeignet, mindestens Postkartengröße bei Fotografien oder noch größer bei der Arbeit vor Ort. Quadratische Karten können z. B. in der Art von Memory-Spielen genutzt werden. Das Laminieren und Ordnen in der Art von Karteikästen erweitert die Einsatzmöglichkeiten.

- Ordnung schaffen** Ordne die auf den Karten genannten Begriffe dem Bauwerk/Raum zu. (ggf. Fotografiere die Karte an der entsprechenden Stelle, z. B. in der Hand eines Partners.) Formuliere zu dem Fachbegriff einen erklärenden Satz, der sich auf das konkrete Bauwerk/den Raum bezieht.
- z. B. Fachbegriffe verstehen** Fachbegriffe sind Bauelemente wie z. B. Wand, Decke, Fassade, Portal ... Sie können Abbildungen von Bauwerken zugeordnet werden oder auch bei Exkursionen vor Ort angewandt werden. Fachbegriffe gibt es auch in Bezug auf Epochen wie mittelalterlichen Kirchenbauten (Apsis, Chor u. a.) oder einer barocken Schlossanlage (Treppenbau, Spiegellabyrinth u. a. m.)
- z. B. eine Wirkung beschreiben** Adjektive z. B. für die Wirkung (z. B. gemütlich/ungemütlich, verwirrend/beruhigend, streng/freundlich, hart/weich, aggressiv/sanft, wohltuend, elegant/schlicht, aufregend/sachlich, maskulin/feminin ...)
- z. B. einen Raum wahrnehmen** z. B. Raumwahrnehmung: Nutzungsmöglichkeit und Funktionen (z. B. sich versammeln, warten, in einer Reihe stehen, im Kreis sitzen u. a. m.), Position im Raum (vom Eingang, von der Mitte, von den Ecken aus betrachtet, von der Stelle des Nutzers, z. B. einer Theke aus gesehen u. a. m.).
- z. B. Strukturen sehen** Die Grundprinzipien des Aufbaus tauchen in der Natur auf und werden in der Angewandten Kunst (Architektur, Produktgestaltung) ebenso genutzt wie in der Bildenden Kunst (etwa als Kompositionsprinzipien), z. B. linear, radial, kristallin, verästelt, geometrisch, symmetrisch ...
- z. B. Materialien beschreiben** z. B. Materialien (Holz, Stein, Metall ...) in ihrem natürlichen und verarbeiteten Vorkommen (z. B. Holzwerkstoffe) und Materialeigenschaften (rau/eben, geriffelt/glatt, (un)behandelt, (un)durchsichtig, spiegelnd/matt, stumpf/glänzend, lackiert/naturlassen, biegsam/starr ...)

Bildkarten Abbildungen als Impulskarten bieten sich für vielfältige Verwendung an. Sie bilden den Grundstein für die Ordnung nach Funktionen, Standorten, Gestaltungsformen u. v. m. Dabei können v. a. auch eigene Fotografien verwendet werden, die z. B. bei einer Exkursion oder während einer entsprechenden Aufgabenstellung angefertigt wurden. Die Kategorisierung hilft ein „klares Bild“ im Kopf zu schaffen.

METHODE **MODELL**

Modellbau ist die Methode, die am schwierigsten ohne Bildbeispiele zu vermitteln ist. Hier werden nur knapp Möglichkeiten aufgelistet, ausführliche Informationen bieten u. a. Fachbücher und das Workshopangebot verschiedener Organisationen.

Tipps speziell zum Thema Modellbau

Susanne Szepanski, Architektur Werkstatt, Hg. Hamburgische Architektenkammer, Bildungshaus Schulbuchverlage, 2015

LAG Architektur und Schule Bayern e. V. (Ansprechpartner Stefanie Reiterer, Jan Weber-Ebnet)

Einhüllen und Verpacken

Die Umhüllung mit Papier oder Stoff vermittelt neue, ungewohnte und unerwartete Eindrücke. Dabei sollte bei dieser Aufgabe das umhüllende Material so nachgiebig sein, dass die Form des verpackten Gegenstands nicht völlig versteckt wird - das wäre eine andere Aufgabe. Vielmehr soll der besondere Charakter des Objekts herausgearbeitet werden.

Stecknadeln, Klebstoff u. ä. können erlaubt werden, wenn sie die Gestaltung nicht beeinträchtigen.

Als Objekte dienen natürliche (Früchte, Schoten, Tannenzapfen, Steine ...) und technische Gegenstände (Zahnrad, Schraube ...)

Zerlegen und Neues bauen

Ein Würfel aus Karton, etwa 10cm Seitenlänge, bildet den Ausgang einer experimentellen Reihe, die unterschiedlichen Ergebnisse der Schüler führen dabei am Ende der Arbeitsphase zu einer interessanten Ausstellung. Die Aufgabenstellung ermöglicht das Zerschneiden, Zerlegen, Falten, Knicken, Verbiegen u. a. m. Für die Ideenfindung wichtige Einschränkungen lauten: „Es darf nicht geklebt werden“ und „am Ende müssen alle Teile des Würfels irgendwie verbaut sein“.

In der gedanklichen Weiterführung wird der Blick auf den Zusammenhang zu Architektur erweitert. Dabei bieten sich Impulse an wie „Das erinnert mich an ...“, „Ich würde es nutzen, um ...“ oder „Es sieht aus, als ob ...“. Ein „richtig“ oder „falsch“ kann völlig außer Acht gelassen werden.

Die Zuordnung von Adjektiven (durch den Macher oder die Zuschauer) kann die Wahrnehmung beeinflussen, dazu bieten sich Begriffskarten an, z. B. leicht-schwer, offen-geschlossen, kantig-gerundet, klar-chaotisch u. a., aber auch freie Begriffe wie verträumt, aggressiv, abweisend, lustig, geheimnisvoll, ...

Eine Alternative wäre es, durch eine Funktions-Einschränkung die Ideen in gewisser Weise zu fokussieren, z. B. „soll vor Wittereinflüssen schützen“ oder „soll einen möglichst großen, überdachten Raum ergeben“.

„alles auf eine Karte setzen“

Das Wortspiel kann zweierlei anregen: Eine Karte (Postkarte, Untersetzer) dient als Untergrund für ein Modell. Oder die Karte wird durch Bearbeitung (je nach Angebot bzw. Einschränkung z. B. schneiden, falzen, biegen, kleben ...) so verändert, dass ein neues Gebilde daraus wird. Dabei können ein Begriff als Anreiz dienen (z. B. gemütlich, verborgen) oder eine Funktion (z. B. Schutzraum, Burg ...) o. a. m.

„was fällt dir dazu ein?“

Ein Objekt wird genutzt, um eine Idee für ein Modell zu entwickeln, z. B. ein Karton für ein Parkhaus - hier genügt es, die Oberfläche auszugestalten, eine Orange für einen Rückzugsort - hier kann ein Kunststoffball o. ä. benutzt werden, der weitergestaltet wird, oder ein Modell aus Ton angefertigt werden.

METHODE **ÜBERARBEITEN**

Vorgegebene Bilder übermalen, weitermalen oder ergänzen durch eigene Ideen stellen immer einen interessanten Anreiz dar, weil einfach „schon etwas da“ ist. Die Gedanken spazieren gehen lassen und viele Optionen offenhalten - das regt die Phantasie an. Es geht zunächst nicht um Kategorien wie „richtig“ und „falsch“.

Ergänzen & Weiterzeichnen

Ergänzungen bieten sich an, wenn die Ausgangszeichnung einen Anreiz darstellt zur Weiterführung. Dazu können z. B. Teile von Künstlerzeichnungen genutzt werden (z. B. Stephen Wiltshire, Dallas Skyline USA)

Collagieren

Gestalte aus Fotografien und Fotokopien (Materialien aus Büchern, Zeitschriften u. a. m.) einen fantastischen Turm.

Übermalen I Standort

Übermale in einer Kopie die Umgebung des Bauwerks und beschreibe die unterschiedliche Wirkung.

vgl. dazu die Zeichnungen/Fotoübermalungen von Christo
z. B. „Floating Piers“, Iseo-See; Reichstag-Verhüllung, Berlin, u. a. m.

Übermalen II Stadtanlage

Übermale einen Stadtplan (ggf. Ausdruck) so, dass die Konzentration auf ein bestimmtes Areal deutlich wird, um die Anlage eines bestimmten Bereichs zu verdeutlichen. Dabei kann es sich um einen Gebäudekomplex handeln wie eine Wohnanlage, ein Museums- oder ein Regierungsviertel, eine Sportanlage o. a. m.

Präsentiere das Arbeitsergebnis zusammen mit weiteren Fotos und Skizzen und beschreibe die Anordnung der Gebäude. Versuche den Zusammenhang von Anordnung und Funktion zu klären und suche, so weit möglich, diesen Gebäudekomplex selbst auf, um deine Deutung zu überprüfen.

Beispiele:

„Verbotenen Stadt“ (Kaiserpalast), Peking

Anlage der Nürnberger Altstadt innerhalb/außerhalb der Stadtmauer Karlsruhe, um das Schloss radial angelegt

Wohnsiedlung Neuperlach, München

Olympiastadien/Olympisches Dorf, München, 1972

„auf dem Reißbrett entworfen“: Brasilia, Brasilien oder New Al Falach, Abu Dhabi u. v. m.

Übermalen III Stadtansicht/ Bauwerk

Fotografien, - kopien oder Postkarten von Stadtansichten oder einem einzelnen Bauwerk, bevorzugt (aber nicht unbedingt) in Schwarzweiß, werden mit geeigneten Farben, z. B. Deck- oder Acrylfarben, überarbeitet. Dabei können Serien von einzelnen Schülern oder eine Zusammenschau der Arbeitsergebnisse einer Klasse beabsichtigt sein.

Übermale die Ansicht der Stadt/des Bauwerks so, dass ein Element/eine Form herausgearbeitet wirken.

vgl. dazu die übermalten Fotografien von Gerhard Richter
z. B. Firenze (2. Jan. 2000), 2000.

METHODE ZEICHNUNG

Im Vordergrund steht die Überlegung, dass Zeichnen den Betrachter dazu bringt „genauer“ hinzuschauen. Es fällt leichter, sich auf ein Detail zu konzentrieren und das Umfeld auszublenden.

Der Anspruch an die Zeichnung muss dabei immer den Ausbildungsstand berücksichtigen. Die Auseinandersetzung mit dem Zeichenstift darf nicht immer unter dem Aspekt „richtig/falsch“ beurteilt werden. Andererseits können Unterrichtsinhalte, die sich auf die zeichnerischen Fähigkeiten richten, einbezogen werden (z. B. räumliches Darstellen, Zeichnen einfacher Objekte, grafische Darstellung von Materialien u. v. m.).

Die Skizze - gerade, wenn sie nicht vor Ort angefertigt wird - hat den Vorteil, dass in der Vorstellung unwichtige Elemente leichter weggelassen werden und so der Blick auf das - ggf. individuell gültige - Wesentliche gelenkt wird.

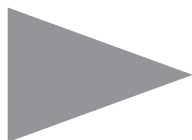
- Lieblingsort im Kopf** (vor Ort oder aus dem Gedächtnis): Skizziere deinen Lieblingsort (in der Schule, zuhause) mit Hilfe von Farbstiften. Versuche, Lage und Art dieses Orts sowie Farbe und Licht wiederzugeben. Zeichne so viel von der Ausstattung und Ausgestaltung, wie du für erforderlich hältst.
- „mit lockerem Strich“** Skizziere das Bauwerk/das Element (z. B. Fassade, Portal, Fenster o. a.) mit lockeren Strichen so, dass es ohne Details erkennbar ist. Wähle dabei deinen Standort so, dass ...
- Erinnerungsbild** Skizziere aus dem Gedächtnis ein Gebäude, das du aus deiner Stadt / von einer Reise o. ä. / als bedeutendes Bauwerk z. B. Wahrzeichen einer Stadt oder eines Landes kennst. Versuche dabei nur das Wesentliche im Erscheinungsbild des Bauwerks wiederzugeben.
- Einen Raum zeichnend erfassen** Sammle auf einem Zeichenblatt eine Reihe von einzelnen „Blicken“: Was siehst du zum Beispiel, wenn du am Eingang stehst? Was siehst du, wenn du an einem der Fenster stehst? Zeichne den Ausblick aus den Fensteröffnungen. Entdecke etwas Besonderes, das man nicht auf den ersten Blick sieht, und zeichne es. Skizziere den Grundriss des Raums und zeichne Fenster und Türen ein.

EIN BAUWERK UNTERSUCHEN ... FRAGENKATALOG

Schulhaus ... Bahnhof ... Rathaus ... Einkaufszentrum ... Tankstelle ... Kaufhaus ... Sportstadion ... Stadtmuseum ... Wohnblock ... Sparkasse ... Kino ... Die Liste an profanen Bauwerken, die zu unserem Umfeld gehören, ist sehr lang.

Es gibt Gebäude, die sehen wir täglich. Sie sind uns vertraut, gehören zu unserem Alltag. Andere suchen wir zu bestimmten Gelegenheiten auf, vielleicht müssen wir dazu auch eine andere Stadt aufsuchen. Und wieder andere besuchen wir ganz gezielt, weil sie sehr berühmt sind, es sind Wahrzeichen oder Touristenattraktionen. Wir schauen hin, wir fotografieren, es interessiert uns, es gefällt uns oder auch nicht - fertig. Ein Gebäude nicht nur betrachten, sondern es untersuchen, darüber sprechen oder es anderen erklären - das fordert einen ganz anderen Aufwand und eine eigene Sprache. Die folgenden Fragen zu den grundlegenden Fachbegriffen von Architektur können dabei helfen.

Funktion	Wozu dient das Gebäude? Welche Handlungen / Aktionen finden hier statt? Wer hält sich hier auf? Gibt es für bestimmte Personen vorgesehene Bereiche bzw. Einschränkungen?
Baukörper	Welche Form hat das Gebäude/ welche fällt am meisten auf? Besteht das Gebäude aus mehreren, zusammengesetzten Teilen? Gibt es dabei unterschiedliche Grundformen? Kann man die Raumaufteilung im Inneren außen ablesen? Woran erkennt man sie?
Bauelemente	
Fassade	Wie ist die Fassade gestaltet (z. B. Art des Eingangs, Formen, Materialien)? Sticht der Eingangsbereich sofort ins Auge? Mit welchen Mitteln wurde das erreicht?
Wand	Sind die Außenwände eben/gerade oder gerundet?
Decke	Welche Dachform wurde verwendet?
Stütze	Sind außen Stützen sichtbar? Welche Form haben sie? Welchen Zweck erfüllen sie?
Treppe	Gibt es außen sichtbare Treppen? Welche Funktion haben sie?
Grundriss	Kannst du dir von außen vorstellen, wie der Grundriss des Baukörpers aussieht? Erstelle dazu eine Zeichnung, überprüfe sie - wenn möglich - indem du das Gebäude umrundest.
Standort / Zusammenhang mit anderen Gebäuden	Wo steht das Gebäude? Wieviel Abstand besteht zu anderen Bauwerken? Stehen die Bauwerke in einem Zusammenhang bzw. haben sie einen gemeinsamen Zweck? Sah es an dieser Stelle schon zur Zeit der Entstehung des Bauwerks aus?



Erstelle an deinem Heimatort selbst passende Fotos zu einem Profan-Bauwerk deiner Wahl.
Untersuche das Gebäude mit Hilfe des Fragenkatalogs (bzw. einer Auswahl daraus). Gestalte aus Abbildungen und Arbeitsergebnissen/Antworten ein Lernplakat, eine Broschüre o. a. als Dokumentation zu diesem Gebäude.

EIN BAUWERK UNTERSUCHEN ... **FUNKTION & GESTALTUNG**

Kindergarten ... Polizeistation ... Friedhofskapelle ... Schulhaus ... Bahnhof ... Rathaus ... Einkaufszentrum ... Moschee ... Tankstelle ... Gefängnis ... Kaufhaus ... Sportstadion ... Apotheke ... Synagoge ... Stadtmuseum ... Kirche ... Wohnblock ... Sparkasse ... Kino ... Krankenhaus ... Mehrzweckhalle ... Schwimmbad

Es gibt so vielerlei Bauwerke ... Manche gehören zum Bild der eigenen Stadt, man geht öfter daran vorbei oder hinein. Andere sind uns eher fremd, wir waren noch nie dort oder haben das Gebäude noch nie betreten. Vielleicht darf auch gar nicht jeder hinein.

Woran erkennt man so ein Gebäude überhaupt, besser gesagt: Wie erkennt man, dass ein Gebäude ein Krankenhaus ist und nicht etwa ein Gefängnis? Kann man von außen sehen, ob es ein Wohnblock oder ein Bürohochhaus ist? Sieht man, ob ein Schulhaus oder ein Kindergarten vor einem steht?

Ich bin ein Stadion (oder eine Kirche, ein Kaufhaus, Kino, Bahnhof o. a.).

Erstelle oder sammle verschiedene Fotos von einem bestimmten Typ von Gebäuden (z. B. von Sportstadien) in deiner Stadt, deinem Land, auf der ganzen Welt.

Drucke die Abbildungen in gleicher Größe (z. B. A6) aus und ordne nach beliebigen Kriterien (Alter, Land, Besonderheit in der Gestaltung, Größe). Beschreibe, wie die Bauwerke durch die Art ihrer Gestaltung zeigen, „wer sie sind“.

Das ist meine Stadt.

Erstelle oder sammle Fotografien besonderer Bauwerke in deiner Stadt. Ergänze die Sammlung durch typische Gebäude, z. B. auch Wohngebäude, wie es sie vielleicht nur in deiner Stadt gibt.

Die Sammlung kann weitergeführt werden durch Fotografien weniger typischer Gebäude, wie es sie wahrscheinlich in vielen Städten gibt.

Gestalte aus der Fotosammlung ein Plakat, eine Bildpräsentation oder drucke die Abbildungen im Postkartenformat für deine Architektur-Bild-Kartei aus.

Bildkartei

Vielerlei Abbildungen werden zu einem Teil einer Bildkartei, die zu verschiedenen weiteren Vergleichen und Betrachtungen genutzt werden kann. Dazu werden Abbildungen auf gleiche Größe gebracht, eine gute Bildqualität ist sehr wichtig. Erläuterungen (Bauzeit, Architekt, Standort, Funktion u. a. m.) können auf der Rückseite ergänzt werden.

Architekturspiel

Erstelle eine Reihe von Bildkarten mit unterschiedlichen Bauwerken und eine Reihe von gleichgroßen Karten mit der passenden Beschreibung. Aus der Beschreibung der Funktion und Gestaltungsmerkmale (vgl. Kriterien der Gestaltung) soll das Bauwerk herausgefunden werden können.

z. B.: großes Bauwerk, große Innenräume, große Fenster im Erdgeschoss, große Eingangstür, hell ausgeleuchtet, von vielen Menschen gleichzeitig begehbar, Extraräume zu Lagerzwecken gut anfahrbar o.ä. m. = Kaufhaus

Bildzitate als Memory

Erstelle in Form von paarweise passenden Karten (Memory-Spiel) eine Gegenüberstellung von Bauwerken unterschiedlicher Architekten und Epochen.

z. B. Pyramide, Gizeh - Glaspypamide, Louvre, Schloss Neuschwanstein - Disney-Hotel in Las Vegas, antiker Tempel - Glyptothek München

Wähle ein Bildpaar aus und beschreibe Ähnlichkeiten und Unterschiede im Hinblick auf Gestaltung und Wirkung bzw. Absicht.

ARCHITEKTUR BETRACHTEN ... FUNKTION UND GESTALTUNG

Verkehrsbauten z. B. Bahnhof

Ein Bus-Terminal, ein Bahnhof, ein Flughafen Ein Verkehrsbau muss ganz bestimmten Anforderungen entsprechen. Neben der Statik sind vielerlei Sicherheitsbestimmungen zu beachten. Eine große Menge Menschen bewegt sich in und um die Gebäude, die ganz unterschiedliche Funktionsbereiche haben. Ankunft und Abfahrt, Warten, Ein- und Aussteigen müssen reibungslos möglich sein, Versorgungs- und Sanitäranlagen sind nötig u. v. m.

z. B. die klassizistisch gebauten **Hauptbahnhöfe aus dem 19.Jh.**, wie **Augsburg, Hamburg, Köln, Leipzig oder Nürnberg**. Sie sehen aus wie Theater oder herrschaftliche Paläste, denn in ihrer Zeit gab es keine neue Idee, wie ein so wichtiges Bauwerk aussehen könnte.

In der Nachkriegszeit herrscht ein strenger, nüchterner Stil, die Funktion geht vor, so wie beim **Hauptbahnhof München**.

Es gibt auch einige interessante Neubauten wie etwa den **Hauptbahnhof Aschaffenburg**, 2011.

Auch große Architekten haben sich mit Verkehrsbauten befasst, so wie Zaha Hadid (z. B. **Bahnhof Afragola** im Hinterland Neapels) oder Santiago Calatrava (**Bahnhof Lüttich-Guillemins**, 2009, oder **Bahnhof am World Trade Center, New York**, 2016).

Suche Abbildungen von Bahnhofsbauten und wähle das für dich interessanteste Beispiel aus. Erstelle eine Bildkarte mit den wichtigen Daten und Informationen. Begründe deine Entscheidung mit Hilfe der Checkliste. Vergleiche mit dem von dir aus nächstgelegenen Bahnhof und notiere mit Hilfe der Checkliste Ähnlichkeiten und Unterschiede.

Ferienhaus/ Wohnhaus

Bei einem Ferienhaus hat der Architekt viel mehr Freiraum. Daher gestalten bekannte Architekten solche kleinen Bauten gern so, dass jeder auf einen Blick sieht: Das ist doch von! Manchmal sind es auch ganz bestimmte Wohnbauten, für die sie berühmt wurden.

z. B. **Schröder-Haus**, Gerrit Rietveld, 1924, Utrecht

z. B. **Falling Water**, Frank Lloyd Wright, 1935-37, Mill Run, Pennsylvania

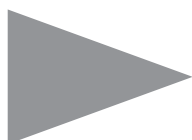
z. B. **The Hole House**, Christian Müller, 2006, Vals/Schweiz

Recherchiere nach Wohn- oder Ferienhäusern, die bekannte Architekten entworfen haben (s. Vorschläge). Erstelle eine Liste von Anforderungen, die ein Ferienhaus für dich erfüllen sollte. Vergleiche deine Wünsche mit den Arbeiten moderner Architekten.

EINEN RAUM UNTERSUCHEN ... FRAGENKATALOG

Wir halten uns fast ständig in Räumen auf, mehr oder weniger freiwillig, mehr oder weniger gern. Ein Bild, heißt es, schauen wir uns nur von außen an. Ein gebauter Raum ist ein Bild, in dem wir leben, mitten drin. Die folgenden Fragen helfen dabei, einen Raum bewusst wahrzunehmen und die verschiedenen Kriterien zu beachten, die seine Gestalt und seine Wirkung ausmachen. Alle genannten Stichpunkte hängen miteinander zusammen, der Gesamteindruck entsteht durch die gleichzeitige Einwirkung aller Aspekte. So kann ein Raum - als passiver Betrachter - gesehen werden, andererseits aber auch bewusst aktiv gestaltet werden.

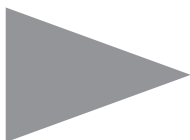
Funktion des Raums	Welchen Zweck hat dieser Raum? Ist es ein Raum, in dem man sich längere Zeit aufhält - aus welchem Grund? Ist es ein Durchgangsraum? Wie viele Menschen benutzen diesen Raum warum und zu welchem Zweck? Wird der Raum auch anders genutzt als vom Erbauer gedacht bzw. geplant?
Proportion/ Richtung	Ist er im Vergleich zu einem mir bekannten Raum groß/klein, hoch/niedrig, kurz oder tief? Wie kommt dieser Eindruck zustande? Ist er eher längsgerichtet oder auf ein Zentrum hin?
Raumgrenzen	Ist der Raum offen oder wird er begrenzt? Wodurch wird er begrenzt? Was sieht man beim Blick nach oben, nach vorn, zur Seite - vom eigenen Standort aus betrachtet?
Position im Raum	Wo halte ich mich in diesem Raum auf jetzt/üblicherweise? Wie fühle ich mich in diesem Raum? wohl - geborgen - klein - unbehaglich - unsicher ... Woher kommt dieser Eindruck? An welcher Stelle im Raum fühle ich mich besonders wohl? Woher kommt das?
Raumgestaltung Material	Welche Materialien sind hier sichtbar verbaut? Holz (naturbelassen/Holzwerkstoff) - Naturstein - Beton - Glas - Kunststoff oder andere Materialien? Gibt es vielerlei Materialien oder eher eine kleine Auswahl? Ist ein Zweck bzw. eine Absicht erkennbar bei der Auswahl der Materialien? Fühle ich mich mit diesen Materialien wohl?
Raumgestaltung Farbe	Welche Farbtöne kann ich erkennen? Gibt es eher viele Farben oder eine kleine Auswahl? Sind sie leuchtend / gedämpft, hell / dunkel, warm oder kühl? Wie wirkt die Farbgebung insgesamt, welche Adjektive fallen mir dazu ein? Woran erinnert mich die Farbigkeit? Fühle ich mich mit diesen Farben wohl?
Raumgestaltung Licht	Wirkt der Raum insgesamt hell oder dunkel? Gibt es Zonen mit unterschiedlicher Ausleuchtung, d. h. auch eher dunkle und eher helle Bereiche? Von wo kommt Licht in den Raum? Ist es vorwiegend Tageslicht oder Kunstlicht? Fühle ich mich in dieser Lichtstimmung wohl bzw. welchen Bereich bevorzuge ich? In welchem Bereich soll ich mich (vgl. Funktion) aufhalten?



Bearbeite die gestellten Fragen in Bezug auf die Pausenhalle deiner Schule. Erstelle selbst passende Fotos (beachte dabei die Rechte am Bild!) und gestalte eine Dokumentation zu diesem Raum.
Wiederhole diese Aufgabe zu einem Raum außerhalb der Schule. Präsentiere deine Ergebnisse als Plakat, Faltblatt oder Bildpräsentation.

GRUNDBEGRIFFE DER ARCHITEKTUR I **BAUWERK**

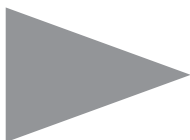
Funktion	Funktion bezeichnet hier den Zweck eines Gebäudes. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen den Bauten für den religiösen, geweihten Bereich (= Sakralarchitektur) und allen nicht sakralen Gebäuden (= Profanarchitektur).
Baukörper	Der Baukörper beschreibt Form und Aufbau des umbauten Raums. Man unterscheidet dabei u. a. die Gestaltung aus geometrischen Grundformen wie Quader, Zylinder oder Pyramide und aus freien, z. B. die Natur nachahmenden Formen. Der Baukörper kann eine Einzelform oder aus mehreren Teilen zusammengesetzt sein.
Bauelemente	<p>Zu den Bauelementen gehören u. a. Wand, Decke, Stützen oder Treppen. Die Wand stellt den äußeren Rahmen her und umschreibt damit die Grundfläche des Gebäudes. Sie stützt (im Massivbau) das Gewölbe bzw. die Decke und kann eben oder gerundet sein. Die Wand wird durch Fenster und Türen geöffnet.</p> <p>Als Decke bezeichnet man den Abschluss eines Raums nach oben. Diese kann flach oder gerundet (gewölbt) sein. Je nach Abmessung sind Zwischenstützen erforderlich, um die Last der Decke tragen zu können.</p> <p>Stützen sind im allgemeinen eckig (Pfeiler) oder rund (Säule) geformte Elemente, die eine Last tragen, z. B. die Decke.</p> <p>Fassade nennt man die Schauseite eines Bauwerks, meist ist dies gleichzeitig die Eingangsseite. Sie wirkt nach außen in der Regel v. a. repräsentativ. Ein wichtiges Bauelement ist die Treppe. Sie überwindet Höhenunterschiede nach außen oder zwischen den Stockwerken.</p> <p>Die formale Gestaltung dieser Bauelemente unterscheidet sich nach Epoche bzw. Zeitgeschmack. Dabei sind regionale Besonderheiten (z. B. in der Wahl des Materials) und Traditionen (z. B. in der Zweckbestimmung) von Bedeutung, aber auch der Stand der technischen Entwicklung, etwa in der Wahl der Konstruktion.</p>
Grundriss	Der Grundriss beschreibt den gesamten umbauten Raum. Er ist eine wichtige Darstellungsart und zeigt das Bauwerk (ggf. getrennt für jedes Stockwerk) von oben in einer Schnittansicht. Im Grundriss lassen sich die Größe und Ausrichtung sowie die innere Aufteilung des Gebäudes ablesen: Räume, Flure, Treppen, Wandöffnungen u. v. m. Als Technische Zeichnung dient der Grundriss als Bauplan.
Gruppierung von Bauwerken	Ein Bauwerk steht allein oder bildet in Zusammenhang mit anderen Gebäuden z. B. eine Straßenzeile, einen Platz, eine Anlage (z. B. Siedlung, Stadt). Die Struktur bzw. Anordnung hat in der Regel eine klare Funktion.
Standort	Der Standort ist abhängig von der Funktion, z. B. ob eine Kirche mitten in der Stadt oder etwa als Wallfahrtsort auf einem Berg liegt, ob eine Burg in einem unzugänglichen Gelände, ein Schloss in einer weiten Ebene errichtet wird usw. Im Lauf der Geschichte kann der Ort umgestaltet worden sein, dann ändert sich auch die geplante Wirkung, z. B. die Fernwirkung.



Suche Abbildungen eines Bauwerks deiner Umgebung (Schule, Bahnhof, Rathaus, Wohnhaus o. a.) oder erstelle selbst passende Fotos. Ordne die genannten Begriffe geeigneten Abbildungen so zu, dass diese Fachbegriffe veranschaulicht und für dich leicht zu merken sind.

GRUNDBEGRIFFE DER ARCHITEKTUR II **RAUM**

Raum	Ein Raum bildet sich vor bzw. um einen Betrachter herum. Man spricht von Innenräumen innerhalb von Gebäuden oder Außenräumen, z. B. Landschaftsraum, Platz. Man kann auch unterscheiden nach gebauten und natürlichen Räumen, z. B. in der Landschaft (Lichtung im Wald).
Raumanalyse:	Die genannten Aspekte eines Raums helfen bei der sachlichen Beschreibung und bei der Analyse und begründen die Wirkung eines Raumes.
Form, Proportion, Richtung	Geometrische (Rechteck/Quader, Kreis u. a.) oder organische Formen bestimmen die Flächenausdehnung, Ausrichtung und Gestalt eines Raums. Die Proportion beschreibt das Verhältnis der relativen Ausdehnung in Bezug auf die Raumachsen.
Raumgrenzen	Ein Raum wird in der Regel durch eine mehr oder weniger geschlossene Wand begrenzt. Die Blickführung und Wirkung wird beeinflusst durch Material (z. B. Beton oder Glas) sowie durch die Dichte dieser Grenze.
Position im Raum	Der Standort des Betrachters spielt eine wichtige Rolle. Er ist abhängig von der Funktion des Raums. Der Betrachter kann bei der Wahl des Standorts und seiner Beweglichkeit im Raum eingeschränkt sein.
Funktion des Raums	Der Zweck des Raums bzw. die Art der Nutzung bestimmt in der Regel über Ausmaße und Ausgestaltung, z. B. die Wahl von Materialien, Farben und Beleuchtung. Die Nutzung durch eine bestimmte Anzahl oder Gruppe von Menschen und ebenso die Anzahl und Anordnung von Türen und Fenstern sind von der Funktion bestimmt. Der Architekt geht bei seiner gesamten Raumplanung also von der späteren Funktion ein, die ihn mehr oder weniger einschränkt. Je freier die spätere Nutzung ist, desto mehr Gestaltungsfreiraum hat der Architekt.
Raumgestaltung durch Materialien	Materialien wirken unterschiedlich und werden dabei sehr verschieden empfunden. Neben der Art des Materials - Holz, Stein, Metall, Keramik, Textilien, Glas, Kunststoff - kann auch die spezielle Behandlung oder Bearbeitung zum Raumeindruck beitragen: Naturbelassenes Material unterscheidet sich z. B. von lackierten Flächen, vgl. Holz: unbehandelt, poliert, lackiert oder als Holzwerkstoff. Hier ist ein differenziertes Betrachten und Beschreiben erforderlich, um die Wirkung zu ergründen.
Raumgestaltung durch Farbe und Licht	Zusätzlich zur Eigenfarbe der Materialien wird häufig Farbe eingesetzt, dabei muss der Farbeindruck unter dem Einfluss wechselnder Lichtverhältnisse berücksichtigt werden.
Wirkung	Im Zusammenspiel aller Aspekte erst lässt sich eine Deutung vornehmen. Grundsätzlich stellt sich dabei immer die Frage: Wie wirkt der Raum unter Berücksichtigung der verschiedenen Kriterien? Woher kommt es, dass ich das so empfinde? Ist meine Wirkung subjektiv oder wird das auch von anderen so empfunden und begründet formuliert?



Suche passende Abbildungen von Innenräumen, in denen du dich häufig aufhältst (Schule, Bahnhof, Sport- oder Einkaufszentren, eigenes Wohnhaus o. a.) oder erstelle selbst passende Fotos. Gestalte daraus Bildkarten und ordne diese Bilder nach den Aspekten Form, Proportionen, Material, Licht und Farbe. Beschreibe Ähnlichkeiten bzw. Unterschiede.

ARCHITEKTUR BETRACHTEN ... KONSTRUKTIONSPRINZIP

Das Zusammenfügen von Bauteilen zu einem Bauwerk bezeichnet man als Konstruktion. Schon bei der Idee eines Kartenhauses wird klar, dass es dabei um Statik geht: Das Gebäude soll schließlich halten. Bei einem realen Bauwerk gilt es als Grundvoraussetzung, dass es standsicher ist in Bezug auf das eigene Gewicht und bei allen Einwirkungen von außen - ob es um die Last der Menschen, die Schnee- oder Windlast oder die Belastung durch Fahrzeuge geht.

Massenbau

Masse von dichtgefügttem Material wie Steinen, kleine Öffnungen und Innenräume, Festigkeit und Masse sichern die Standfestigkeit des Bauwerks

z. B. **Pyramide Chichén Itzá**, 11. Jh. v. Chr., Yucatan, Mexiko
z. B. **Cheops-Pyramide**, ca. 2600 v. Chr., Ägypten

Massivbau

Wand und Decke sind fest verbunden, massive Wandflächen tragen die Deckenlast. Diese Flächen können z. B. aus Holz (Blockbauweise) oder Stein (Mauerwerk) sein.

z. B. **Kaiser- und Mariendom**, 1106, Speyer
z. B. **Kapelle Notre-Dame du Ronchamp**, 1954 (Le Corbusier)

Skelettbau

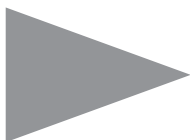
Die Last wird von tragenden Elementen wie Säulen aufgefangen. Die Wandflächen sind nur „Füllung“, sie tragen nichts. Das Tragwerk war im Mittelalter aus Holz (vgl. Fachwerkbau), später aus Stein (z. B. Kathedralbau der Gotik) errichtet, im 19. Jh. aus Gusseisen, später aus Stahl. Mit dem Skelettbau ist es heute möglich, Teile vorzufabrikieren und erst an der Baustelle zusammenzufügen.

z. B. **Kathedrale von Chartres**,
z. B. **Eiffelturm**, 1887/89, Paris
z. B. **Empire State Building**, New York

Raumtragwerk

Die Flächen haben eine geringe Eigenmasse und werden z. B. von einem Rahmenwerk getragen. So können sehr große Räume ohne Stützen errichtet werden. Dabei gibt es unterschiedliche Verfahren, z. B. zeltartige Konstruktionen, Schalen oder Luftkissen.

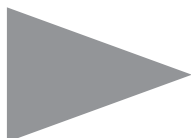
z. B. **Olympiastadion**, 1972, München (Frei Otto)



Suche geeignete Abbildungen der genannten Bauwerke und erstelle aus dem Bildmaterial und erklärendem Text eine anschauliche Übersicht. Recherchiere ggf. die erforderlichen Details (Daten, verbaute Materialien u. a. m.) Benutze die o. g. Fachbegriffe.

ARCHITEKTUR BETRACHTEN ... MATERIAL

Lehm	Der älteste Baustoff wird - meist vermischt mit Stroh, v. a. in heißen und trockenen Regionen der Erde verwendet. z. B. Zitadelle , 11./12.Jh., Bam, Iran
Ziegel	Der witterungsbeständige Backstein (Mauerziegel/Vollziegel) oder Dachziegel wird aus Ton geformt und gebrannt. z. B. Antike: Kirche San Vitale , beg. 532, Ravenna z. B. Spätgotik: Frauenkirche , 15.Jh. München z. B. Moderne: Chile-Haus , 1920 - 23, Hamburg (Fritz Höger)
Naturstein	Sandstein, Kalkstein, Granit, Marmor u. a. sind früher typisch für die Region des Bauwerks, heute jedoch auf der ganzen Welt verfügbar. z. B. Antike: Amphitheater Arles - Pont du Gard (röm. Viadukt) z. B. Mittelalter: St. Lorenz , Nürnberg - roter Sandstein z. B. Moderne: Therme , 1996, Vals (Peter Zumthor) - Valser Gneis
Beton	Aus Zement, Zuschlagstoffen (Sand, Kies) und Wasser wird eine gießbare Masse gemischt, die an der Luft aushärtet. Beton ist gut geeignet für großvolumige Bauteile und sehr druckfest. Schon in der Antike haben die Römer Beton genutzt, z. B. in der Kuppel des Pantheon.
Stahlbeton	Dieser Verbundwerkstoff aus den Komponenten Beton und Stahl kombiniert die hohe Druckfestigkeit von Beton mit der hohen Zugfestigkeit von Stahl. z. B. Unite d'Habitation , 1947 - 52, Marseille (Le Corbusier) z. B. Kathedrale , 1956-60, Brasilia (Oskar Niemeyer)
Holz	Das früher v. a. in gemäßigt-kalten Regionen der Erde mit hohem Waldvorkommen traditionelle Baumaterial wird als Vollholz oder Holzwerkstoff (Sperrholz, Spanplatte u. a. m) verwendet z. B. Frühzeit: Pfahlbauten der Jungsteinzeit z. B. Mittelalter: Fachwerkbauten (z. B. Quedlinburg) auf Steinsockeln z. B. Moderne: Centre Pompidou , 2010, Metz
Glas	Glas kann heute in großen Formaten hergestellt werden und wird oft in einem Tragsystem aus Stahl oder Stahlbeton eingesetzt. z. B. Reichstagskuppel , 1994-99, Berlin (Norman Foster) z. B. Elbphilharmonie , 2016, Hamburg (Herzog & de Meuron) - Glasfassade
Kunststoffe	Sie werden im 20 Jh. entwickelt und auf Grund ihrer flexiblen Eigenschaften vielfältig eingesetzt, vor allem bei Überdachungen und Seilkonstruktionen. z. B. Olympiastadion , 1972, München (Behnisch / Otto) - Acrylglas z. B. Allianz-Arena , 2006, München (Herzog & de Meuron) - ETFE-Folie
Metall/Stahl	Gusseisen (seit dem späten 18. Jh.) und Stahl kann vorkonfektioniert werden, die Teile werden direkt an der Baustelle zusammengesetzt. z. B. Eiffelturm , 1899, Paris (Präsentationsobjekt der Weltausstellung) z. B. Centre Pompidou , 1971 - 78, Paris (Tragwerk aus Stahl) z. B. Burj Khalifa , 2004 - 08, Dubai (Adrian Smith)



Für jedes der genannten Baumaterialien gibt es neben den genannten viele weitere historische und zeitgenössische Beispiele. Erstelle zu einem Werkstoff eine bebilderte Übersicht (Bauwerk, Standort, Zeit, ggf. Besonderheiten).

ARCHITEKTUR UNTERSUCHEN ... MATERIAL

Materialien und ihre Eigenschaften sind sehr gut geeignet, einen Zugang zum Stichwort Architektur zu finden: Sie sind in der Regel leicht zu bestimmen, lösen einen unmittelbaren Reiz aus („fühlt sich an wie“ und regen zu Assoziationen („erinnert mich an...“) an.

Eine direkte Verbindung besteht zum Bereich Design/Produktgestaltung (Anmutung von Materialien), auch die Verknüpfung mit der Wiedergabe von Stofflichkeit bietet sich ein Zusammenhang. Jugendlichen fällt es leicht, Lieblingsmaterialien zu benennen und die Vorliebe für bestimmte Materialeigenarten zu formulieren.

Begriffskarten Materialien

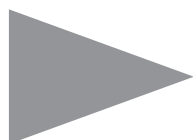
LEHM	ZIEGEL	Klinker		
NATURSTEIN		Sandstein	Granit	Marmor
METALL	Edelstahl	Titan	Gusseisen	
KUNSTSTOFF	Gewebe	GLAS		
STAHLBETON	BETON	CARBONBETON		
HOLZWERKSTOFF	Sperrholz	Spanplatte		
VOLLHOLZ	Weichholz	Hartholz	u.a.m.	

Begriffskarten Materialeigenschaften

glatt	rau	matt	glänzend	körnig
spiegelnd	eben			
scharfkantig	hart	gerundet		
weich	nachgiebig	fest	beweglich	
starr	transparent	undurchsichtig		
farbig				
u. v. m.				

Begriffskarten Materialwirkung und -anmutung

angenehm	unangenehm	sanft	scharf	aggressiv	freundlich	natürlich	künstlich	fein
grob	männlich	weiblich	sauber	verletzend	u. v. m.			



Suche in deiner Umgebung nach Bauwerken aus diesen Materialien. Beschreibe auf einer weiteren Karte, wie sich das Material anfühlt. Erstelle Fotos, halte dabei die Materialkarte gut lesbar dazu oder präsentiere auf andere geeignete Weise die Zuordnung von Material und Original-Bauwerk. Informiere dich ggf. über die genannten Werkstoffe.

ARCHITEKTUR BETRACHTEN ... SPEKTAKULÄRE BAUTEN

Wie definiert man „spektakulär“? Staunen erregend, das trifft es am besten. Das „The O2“, ein Veranstaltungsgebäude, ehem. Millennium Dome (London, 2000) kann sicher ebenso als aufsehenerregend gelten wie das Guggenheim Museum (Bilbao, 1997) oder das Viadukt Millau (2004) als längste Seilbrücke. Auch in der Vergangenheit gibt es spektakuläre Bauten, die unvorstellbare Ausmaße oder eine verblüffende Gestaltung zeigen. Die Turmbauten gehören dazu, ob als Leuchtturm, Kirchturm oder Sendeturm schrauben sie sich seit den Bauten der Antike in immer wieder neu gesteigerte Höhen. Die Kirche „Sagrada Familia“ erscheint so unwirklich wie ...
Aber all diese Wunderwerke sind gebaut und überdauern die Jahrzehnte und Jahrhunderte - technische Meisterwerke, Visionen von Baumeistern, Träume ... auf die Erde gestellt.

Das Haus der Kulturen der Welt, Berlin,
1956/57
Hugh Stubbins

Die Berliner gaben diesem Gebäude mit dem flügelartig geschwungenen Dach den Spitznamen „schwängere Auster“, weil es an Muschelschalen erinnert. Der Architekt wollte mit der Form das Gefühl von absoluter Freiheit ausdrücken, deshalb die Flügelform. Es gibt auch andere interessante Bauten, die ein Museum beherbergen:
z. B. **Guggenheim Museum**, New York, 1956-59 (Frank Lloyd Wight)
z. B. **Jüdisches Museum**, Berlin, 1989 - 98 (Daniel Libeskind)
z. B. **Guggenheim Museum**, Bilbao, 1997, Frank Gehry

Suche Abbildungen dieser und weiterer Museumsbauten und wähle das für dich interessanteste Beispiel aus. Erstelle eine Bildkarte mit wichtigen Daten und Informationen. Vergleiche mit den Ergebnissen deiner Mitschüler. Erstelle eine gemeinsame „Best of“-Ausstellung eurer Museumsbauten.

Opera Haus Sydney,
1959 - 73
Jørn Utzon

Beim diesem Architektur-Klassiker inspirierte die Natur sowohl zu der Form, als auch zur Baustruktur. Der Architekt konstruierte das nach dem Vorbild von Palmwedeln konstruierte, für die Form sollen tatsächlich Orangenschalen als Vorbild gedient haben.
Konzert- und Veranstaltungshallen werden oft spektakuläre Wahrzeichen ihrer Stadt und Repräsentationsobjekt der Architekten.
z. B. **Elbphilharmonie**, 2016, Hamburg (Herzog & de Meuron)
z. B. **Konzertgebäude**, 2010, Astana, Kasachstan
z. B. **Seine Musical**, 2017, Paris (Shigeru Ban)

Suche Abbildungen dieser Konzertgebäude und wähle das für dich interessanteste Beispiel aus. Erstelle eine Bildkarte mit wichtigen Daten und Informationen. Begründe deine Entscheidung mit Hilfe der Checkliste.

Olympia-Anlage München,
1972
Behnisch/Otto

Sportanlagen, v. a. zu den Olympischen Spielen, gehören heute wie in der Antike (vgl. Kolosseum, Rom) zu den spektakulären Bauwerken. Man sagt, die Sportstätten sind die „Kathedralen der Moderne“.
z. B. **Kolosseum**, Rom (Amphitheater als Vorbild späterer Stadien)
z. B. **Olympia-Stadion** „Vogelnest“, Peking, 2008 (Pierre de Meuron, Ai Weiwei, Jacques Herzog, Li Xinggang)
z. B. **Allianz-Riviera**, Nizza, 2012

Suche Abbildungen dieser und weiterer Sportanlagen bzw. Stadien und wähle das für dich interessanteste Beispiel aus. Erstelle ein Plakat mit den wichtigen Daten und Informationen. Vergleiche mit den Ergebnissen deiner Mitschüler. Erstelle und begründe eine Auswahl und präsentiere euer „Best of“ der Stadionbauten in einer geeigneten Form.

ARCHITEKTUR VERGLEICHEN ... NATUR ALS VORBILD

Auch Natur- bzw. Landschaftsräume sind untersuchenswerte Lebensräume, jedoch nicht im Umfang und Art wie Architektur vom Menschen geplant und gestaltet. Sinnvoll ist in diesem Zusammenhang ein Vergleich von architektonisch gestalteten und natürlichen „Räumen“: Materialien (Felsgestein, Sand, Wasser, Pflanzen aller Art), Farben und Licht etwa vermitteln die besondere Wirkung von Landschaften, die in der Architektur durch entsprechende Gestaltungsmittel durchaus aufgegriffen werden.

Die Bionik befasst sich mit der Übertragung von Naturprinzipien auf die Technik, auch die Bautechnik. Beispiele sind die Konstruktion von Gebäuden (z. B. Wabentechnik, Leichtbauweise), aber auch die Materialeigenschaften (z. B. Spinnennetz, Grashalm)

Inspiration Natur

Lass dich von Bildern aus der Natur inspirieren:

Welche Art von Gebäude oder Gebäudeteil wäre daraus ableitbar?
Welche Idee für einen Grundriss oder einen Baukörper, eine Dachform oder Wandöffnung, einen Standort oder ein Konstruktionsprinzip fällt dir dazu ein?

Beispielhafte Bauwerke

Santiago Calatrava, **Ostbahnhof**, Lissabon, 1998: Die Dachkonstruktion gleicht einem Palmenhain.

Peter Cook/ Colin Fournier, **Kunsthau**s Graz, 2003: Der Baukörper gleicht einer Wolke oder Luftblase. Das wird unterstrichen dadurch, dass die Fassade auf Leuchtstoffröhren fungiert als riesiger Bildschirm.

Herzog & de Meuron, **Medienzentrum** BTU Cottbus, 2004: Die Außenform gleicht einer Amöbe, es gibt keine Ecken und Kanten. Die Oberfläche wechselt mit der Lichteinstrahlung und kann von innen beleuchtet werden.

ARCHITEKTUR VERGLEICHEN ... GESTALTUNGSMITTEL FORM

Bei der Betrachtung der einem Bauwerk zugrunde liegenden geometrischen Form bietet es sich an, von bekannten Objekten auszugehen, die real vorliegen, in die Hand genommen und von allen Seiten betrachtet werden können.

Die Skizze der Ausgangsobjekte steht am Anfang, daraus leitet sich die Überlegung ab, welches Bauwerk davon inspiriert sein kann (s. Aufgabenvorschlag). Dabei soll die Frage nach der möglichen Funktion im Vordergrund stehen, die Ideen aber nicht zu sehr einengen. Auch hierzu werden Skizzen angefertigt, ggf. auch mit geeigneten, einfachen Materialien dreidimensionale Modelle. Eine Reihe von Fragen steuert den Prozess der Ideenfindung: Welche Art von Gebäude lässt sich ableiten? Welche Funktion könnte es haben, wie kann es benutzt werden? Welches Material, welche Farbgebung, welche Lichtverhältnisse passen dazu?

Skizzen, Zeichnungen, Fotos vergleichbarer Objekte und realen Bauwerken, Modelle werden abschließend in geeigneter Form präsentiert, z. B. als Schautafel, Leporello oder Bildpräsentation.

Kugel	Kegel	Zylinder	Quader	Pyramide
Orange Fußball Gartenkugel	Trichter Eistüte	Baumstamm Dose Röhre	Schachtel Ziegelstein	Verpackung
Kapelle Diskothek Aquarium Sternwarte	Kapelle Gebäudeteil (Dach, Aufzugs- schacht)	Wohn- oder Bürohochhaus Stadion Kino	Verwaltungsbau Wohnhaus Gefängnis Krankenhaus	Gebäudeteil (Eingangshalle, Versammlungs- raum)
Pantheon (Kuppel) 117 - 130, Rom	Kathedrale, 1970. Brasilia (O. Niemeyer)	Engelsburg (Mausoleum Kaiser Hadrians, 139, Rom	Palazzo Strozzi, Florenz, 15.Jh.	Pyramide des Kukulcán, Chichén Itzá, ca. 1000 n.Chr.
Pavillon der USA, 1967, Montreal, Richard B. Fuller	Museum für zeitgenössische Kunst, 1996, Niteroi	BMW-Zentrale, 1972 München	Bauhaus-Ge- bäude, 1926, Dessau (Walter Gropius)	Glaspyramide im Innenhof des Louvre, Paris, 1989, leoh Ming Pei
Reichtags- kuppel, 1994 - 99. Berlin Norman Foster	Intempo, seit 2005 im Bau Benidorm	Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte, 1995, Straßburg	Synagoge am Jakobs-Platz, 2006. München	Friedenspyramide, Astana (Kasachs- tan), Norman Foster, 2006

Formen analysieren und weiterdenken

Verwende ein bzw. eines der vorliegenden Objekte und entwerfe nach diesem Vorbild ein Gebäude. Entscheide selbst über die Funktion und Gestaltungsdetails wie Wandöffnung oder Zugänge, Materialien, Farbe und Licht. Präsentiere dein Ergebnis in geeigneter Form.

Geometrie ist nicht alles

Informiere dich über die Formfindung bei Architekten, die gerade nicht die klassischen geometrischen Formen verwenden (z. B. Zaha Hadid, Frank O. Gehry). Sie nutzen die freie Skizze ebenso wie die Computersimulation.

ARCHITEKTUR IN DER UNTERSTUFE

Abseits von klassisch bedeutsamer Kunst ... Alltagsarchitektur ... Besondere Bauten können dann mit denselben Fragestellungen betrachtet werden ... es geht hier nicht um richtig oder falsch ...

Lieblingsorte

An welchem Ort fühlst du dich besonders wohl? Ausgehend von dieser Frage kann Erzählen verbal oder visualisiert durch Zeichnen oder Fotografieren erfolgen. Die Lieblingsorte können aufgesucht und „bewohnt“ werden. Bei der Präsentation der Bilder geschieht ein weiterer Gedankenaustausch.

Eine mögliche Weiterführung bietet die Frage, warum man sich dort so wohl fühlt. Zu überdenken wäre dann, wie Orte so gestaltet werden können, damit man sich wohlfühlt.

„der liebevolle Blick“

Die Formulierung der Architekturhistorikerin Dr. Turit Fröbe zielt auf die oft spontane Ablehnung bestimmter Gebäude. Die Bereitschaft für einen zweiten Blick wächst, wenn die Betrachtung als Spiel formuliert wird: Schau noch einmal genau hin... Findest du eine Stelle, die interessant ist, die etwas Besonderes hat, die schön ist?

Wohnung kann alles sein ...

Ein Objekt wird umgedeutet zum Wohnraum: Ei, Schneckenhaus, Apfelkerngehäuse können ebenso als Anregung dienen wie ein Zweig oder ein Stein.

Ein Haus ist wie ein Mensch

Wenn das Gebäude ein Mensch wäre... Wäre es ein junger oder alter Mensch? ein Mann, eine Frau? Welche Eigenschaften hätte er? Wäre er arrogant oder freundlich, offen, schüchtern, langweilig oder ...? Was sagt er zu uns, was erzählt er, was mag er oder nicht? Diese Fragen werden direkt vor dem Gebäude gestellt, bei einer Erkundung. Das Gespräch erfolgt moderiert von der Lehrkraft vor Ort, es kann an Hand von Fotos wiederholt oder schriftlich festgehalten werden.

Ein Haus ist wie ...

Gebäude zu vergleichen bietet sich auch unter anderem Blick an. Ein Haus wie eine Maschine, ein Fahrzeug (Raumschiff, Segelboot), wie eine Pflanze, wie ein Tier, wie ein Schiff, ein interessanter Gegenstand. Hier bietet die Architektur sehr gute Beispiele, etwa das Münchner Olympiastadion oder das sog. Vogelnest, das Olympiastadion von Peking, die Bauwerke von Frank O. Gehry, Daniel Libeskind oder Zaha Hadid.

ARCHITEKTUR 6: ALTE HOCHKULTUREN / ANTIKE

(vgl auch **Geschichte 6 Ägypten**: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen mithilfe eines vorgegebenen knappen Kriterienkatalogs Bau- und Kunstwerke (u. a. Pyramiden) und ziehen daraus Rückschlüsse auf Gesellschaftsordnung, Kultur und Religion. **Griechische Antike**: Die Schülerinnen und Schüler nutzen die Erkenntnis, dass im antiken Griechenland wichtige Grundlagen der europäischen Kultur geschaffen worden sind, um z. B. Spuren antiker Bezüge in ihrer unmittelbaren Lebenswelt zu erfassen und in den historischen Kontext einzuordnen. Sie untersuchen an anschaulichen Beispielen und anhand eines knappen vorgegebenen Kriterienkatalogs antike Kunstwerke (z. B. Tempel, Statuen), um die kulturellen Leistungen der griechischen Antike zu erfassen.

Der Kunstunterricht auf den in Geschichte erworbenen Kompetenzen aufbauen und seine fachspezifischen Methoden nutzen.

Brettspiel Ägypten

Die wichtigen Aspekte (Grabanlagen, Pyramiden, Götter, Sphinx ...) werden genutzt für die Gestaltung eines Brettspiels mit entsprechenden Spielfiguren. Dabei können auch die Farbgebung und Abbildungsweise der Figuren umgesetzt werden.

Vielerlei Pyramiden

Die Form der Pyramide wird auch in anderen Kulturkreisen und in der Architektur verschiedener Epochen bis heute aufgegriffen. Hier bietet sich eine vergleichende Betrachtung an, die auf die besondere Gestalt und Wirkung der Pyramide eingeht. Vergleichsbeispiele für die klassische ägyptische Pyramiden wären z. B.

Pyramide des Kukulcán, Chichén Itzá, ca. 1000 n.Chr.

Glaspyramide im Innenhof des Louvre, Paris, 1989, Ieoh Ming Pei

Friedenspyramide, Astana (Kasachstan), Norman Foster, 2006

Memphis Pyramid, 1989-1991, ursprünglich Basketball-Stadion, heute Veranstaltungshalle

Typisch sind die Pyramiden als Dachform kleiner Gebäude wie Pavillons.

Wir sind ein Tympanon

Diese Methode aus dem szenischen Lernen gehört in den Bereich „Tempel“ als Bautypus. Zwischen einem in der Mitte stehenden Schüler mit erhobenem Arm und zwei, auf beiden Seiten etwas entfernt sitzenden - besser liegenden - Schülern wird ein Seil oder eine Schnur gespannt. Weitere Schüler ordnen sich in die so gebildete Dreiecksform ein. Ein Stichwort wie „Fußballspiel“ erleichtert die Ideenfindung. Die Schüler können nicht während der gesamten Zeit ein „Freeze“ als Position halten. Sie überlegen sich ihre Pose und nehmen diese, sobald alle Schüler an ihrem Platz sind, ein. Ein Schüler oder die Lehrkraft dokumentiert (Foto).

Antike Architektur beeinflusst unsere Zeit

Tempel-Typus: Tempel des Hephaistos, 415 v. Chr., Athen, im Vergleich zum **Nationaltheater**, 1818 München (Antike - Klassizismus)

Triumphbogen: Konstantinsbogen, 315, Rom, im Vergleich zum **Siegestor**, München (Antike - Klassizismus) und zur Moderne: **La Grande Arche**, 1984 - 1989, Paris

ARCHITEKTUR 7:

In der 7. Jahrgangsstufe steht der mittelalterliche Kirchenbau im Zentrum (vgl. auch **AH Kirchenbau im Mittelalter**), Architektur soll aber auch als Lebensraum erfahren werden. Dies spiegelt sich auch im Lehrplan Geschichte wieder, der die Erkundung eines Bauwerks sowie einer mittelalterlichen Stadt thematisiert und in der Methode des Längsschnitts den Bereich Architektur von der Antike bis ins 19. Jh. behandelt.

Funktionale und ästhetische Gesichtspunkte sind Grundlage einer Bewertung von Architektur: Die Funktionen von Profanarchitektur wie z. B. Wohnen und Arbeiten lenken den Blick auch auf die Wahrnehmung der Stadt als Lebenswelt.

In der 7. Jahrgangsstufe bieten sich Stadterkundungen mit entsprechenden Arbeitsaufträgen und abschließender Präsentation bzw. Dokumentation an.

Regionale Besonderheiten

Die bewusste Wahrnehmung regionaler Besonderheiten (historische Altstadt? Fachwerk- oder Steinbau? Anpassung an klimatische bzw. geografische Lage (Berg oder Fluss? Schneelast oder Wind? usw.) wie ist zwar häufig bereits in der Grundschule verankert, kann in dieser Jahrgangsstufe aber mit einem genaueren Blick auf Architekturelemente und Hintergründe aufgegriffen werden. Das dörfliche wie das städtische Leben kann in seinen jeweils eigenen Bedingungen erfahren werden (Stadtstruktur, Entwicklung aus einem historischen Stadtkern, Trennung von Funktionsbereichen wie Wohnen, Einkaufen, Arbeiten, aber auch Aspekte wie Zersiedelung u. a.m.).

Europäische Baukunst im Längsschnitt: die Euro-Scheine

Die Gestaltung der Rückseiten der Euro-Scheine zeigen Motive der europäischen Architektur aus verschiedenen kunstgeschichtlichen Epochen. Sie stellen jedoch keine konkret benennbaren Bauwerke dar, sie stehen stellvertretend für Stilelemente: Fenster und Tore auf der Vorderseite, Brücken der jeweiligen Epoche auf der Rückseite. Die Brücke wird dabei als Symbol verstanden zur Verbindung über die Jahrhunderte hinweg und das friedliche Miteinander der Menschen und Kulturen.

Der Fünf-Euro-Schein zeigt ein antikes Tor sowie ein Viadukt und weist damit auf die historischen Wurzeln Europas in der griechischen und römischen Antike hin. Der 10-Euro-Schein greift mit einem romanischen Rundbogen auf die Epoche des frühen Mittelalters zurück. Auf dem 20-Euro-Schein ist ein gotisches Fenster mit Spitzbogen und Maßwerk abgebildet. Der 50-Euro-Schein verwendet als Motive für die Renaissance eine typische, antike Formen aufgreifende Fensterrahmung. Der 100-Euro-Schein zeigt ein typisches Barocktor mit geschwungenen Linien und plastischem Schmuck. Beim 200-Euro-Schein weisen Elemente der Eisen- und Glasarchitektur auf die industrielle Revolution des 19. Jahrhunderts hin. Der 500-Euro-Schein schließlich zeigt mit Glasfassade, Stahlbeton und einer Stahlseil-Hängebrücke Symbole der modernen Architektur am Ende des 20. Jahrhunderts.

Aufgabenvorschlag: Suche reale Bauwerke, die die genannten Merkmale bzw. Elemente der einzelnen Scheine enthalten. Nutze eine Abbildung als Zentrum für ein Mindmap über die jeweilige Stilepoche und benenne wichtige Baumeister und Bauwerke der Zeit.

ARCHITEKTUR 8: GESAMTKUNSTWERK

Unter diesem Aspekt geht es im LehrplanPLUS für die 8. Jahrgangsstufe um ausgewählte Beispiele, die in Hinblick auf den Zusammenhang von Gestaltung, Funktionalität, Zielgruppe und Image analysiert und verstanden werden. Damit kann Architektur als Ausdruck des Zeitgeistes erkannt werden. Unter Zeitgeist versteht man dabei eine geistige Haltung oder allgemeine Gesinnung, die für eine bestimmte geschichtliche Zeit charakteristisch ist. Das deutsche Wort wurde auch in andere Sprachen übernommen. Der Begriff betrifft die ethischen Einstellungen, die Gedanken und sozialen Verhaltensweisen und kann auch auf die vorherrschenden Ideen und den Geschmack im Sinn von ästhetischen Vorlieben übertragen werden. Das äußert sich zum Beispiel darin, was Jugendlichen wichtig sind, wie Werte wie Treue, Sicherheit, Familie, gute Berufsaussichten, ein eigenes Auto oder die eigene Wohnung u. v. m.

Barocke Gesamtkunstwerke

Das **Schloss von Versailles**, 1662, eine der größten Palastanlagen Europas, gilt als Vorbild vieler Schlossbauten des Barock. Das bedeutet, die meisten Regierenden haben ihr eigenes Selbstbewusstsein überprüft im vergleichenden Blick auf den französischen König Ludwig XIV. Versailles zu besuchen wird für die meisten Schüler unerreichbarer Traum sein - zumindest in ihrer Schulzeit, doch im erreichbaren Umfeld finden sich gerade in Bayern viele vergleichbare Schlossanlagen.

Fürstbischöfliche Residenz Würzburg

Nymphenburger Schloss München

Markgräfliches Opernhaus, Neues Schloss, Eremitage Bayreuth

Zeitgeist: z. B. Ökologisches Bauen

Aber es gibt auch andere Bauwerke, die als Gesamtkunstwerk und durchaus auch als Ausdruck von Zeitgeist gelten können. Entsprechend dem Ökologischen Denken will Bauen die Umwelt wenig belasten, sparsam mit Grundfläche und Energie umgehen, auf ein harmonisches Einbinden in die Umgebung bzw. die Natur achten.

Fassaden-Park, Mailand, 2014, ist als begrünte Fassade eine spannende Verknüpfung von Architektur und Natur.

Zeitgeist: z. B. Pop-Kultur

Die international tätige Architekten-Gruppe Coop Himmelb(l)au wird 1968 begründet und ist zunächst im Bereich Kunst/Performance aktiv. Sie entwickelten eine Art antiautoritärer Architektur mit utopisch-ästhetischen Elementen - spielerisch, bunt und fröhlich. In München gibt es zwei Werke: der Anbau der **Akademie der Bildenden Künste** und die **BMW-Welt**.

„Image“ als wichtiger Aspekt von Architektur

Das Image meint das Gesamtbild, das eine gewisse Anzahl von Menschen von einer Person, einer Gruppe, einer Stadt o. ä. hat. Solch ein Bild entsteht eher auf der Gefühlsebene und hat mit positiven wie negativen Assoziationen zu tun.

Ein gutes Beispiel ist der immense Image-Gewinn, den die nordspanische Stadt Bilbao gewonnen hat: Die Guggenheim-Stiftung hatte sich entschieden, genau hier - in einer etwas heruntergekommenen, vom Verlust der Stahlindustrie geprägten Stadt - ein großes Museum zu bauen und dafür den Star-Architekten Frank O. Gehry zu beauftragen. Das **Guggenheim-Museum Bilbao** schuf 1997 mit dem sog. Bilbao-Effekt einen Image-Wandel, der Ort erfuhr durch das spektakuläre Museum eine ungeheure Aufwertung.

Ähnliches versucht wohl jeder, der sich die eigenen vier Wände oder ein eigenes Haus leistet. Form, Proportionen, Materialien und viele Details bestätigen das Image des Besitzers. In diesem Sinn repräsentativ sind z. B. die Bauten von Versicherungen und Banken.

ARCHITEKTUR 9: TOTALITÄRE SYSTEME

Unter diesem Aspekt kann - in Zusammenarbeit mit dem Fach Geschichte und ggf. im Blick auf gemeinsame Unterrichtsfahrten - die Architektur im Nationalsozialismus im Mittelpunkt stehen. Es erscheint in diesem Zusammenhang sinnvoll, weitere Regierungsgebäude im Vergleich zu betrachten. Zu den genannten Beispielen können historische Hintergründe und die Absicht der Architekten bzw. der Bauherren recherchiert werden. Dass Idee/Absicht/Wirkung und Realität nicht immer übereinstimmen, muss gerade im Blick auf Manipulation bedacht werden.

Ist ein Staat totalitär oder demokratisch, steht ein Diktator an der Spitze oder wird ein Parlament vom Volk frei gewählt? An der Architektur der Regierungsgebäude lässt sich das nicht immer erkennen. So gleichen sich Regierungsgebäude nahezu auf der ganzen Welt: Mächtige Kuppeln, eine gewaltige Größe des Baus und eine prachtvolle Außenwirkung durch große Plätze. In der Regel werden hier die Gestaltungsmittel des Klassizismus genutzt, der Rückgriff auf die Antike bedeutet im Allgemeinen eine Legitimation der Herrschaft. Während in der Antike allerdings das ideale Maß noch eine wichtige Bedeutung hat, steigert der Klassizismus die Größe und Ausmaße der Bauten, nicht zuletzt durch die Entwicklung der technischen Möglichkeiten.

Eine Sonderstellung nehmen die Bauten ein, die in der Zeit des Nationalsozialismus im Auftrag Adolf Hitlers geplant wurden. Seine Vorstellungen z. B. einer Welthauptstadt „Germania“, von Aufmarschstraßen und Paradeplätzen (z. B. Reichsparteitagsgelände, Nürnberg) übersteigen jedes menschliche Maß. Die erforderlichen Grundflächen werden rücksichtslos freigeräumt. Ebenso präzise durchdacht werden die Wohnanlagen für die Bürger, Fabriken - und auch die Konzentrationslager.

Herrscherbauten im Vergleich

Regierungsgebäude haben nicht nur bestimmte Aufgaben zu erfüllen, sondern sollen auch repräsentativ sein. Sie stehen schließlich sozusagen stellvertretend für das Land und seine Bevölkerung.

Große Halle, Berlin (Ruhmeshalle als Teil des Regierungsviertels), Planung ab 1937 (Architekt Albert Speer, Bauherr Adolf Hitler)

Kapitol „Weißes Haus“, Washington, beg. 1793, um das Bauwerk bildete sich die Stadtanlage; Klassizismus in Anklang an das römische Kapitol - im Vergleich zum „**Kultur- und Wissenschaftspalast**“, 1952-54, Warschau (Sozialistischer Klassizismus)

Reichstag, Berlin, beg. 1884 im Stil des Klassizismus, Erweiterung durch die Glaskuppel 1994 (Architekt Norman Foster) - im Vergleich zu den modernen Regierungsgebäuden an der Spree, z. B. dem Kanzleramt

Architektur als Symbol für Macht

Geschlechtertürme im Mittelalter (Nürnberg, Bologna, San Gimignano u. a.) und die **Hochhaustürme** von Dubai bilden gleichermaßen einen Machtanspruch ab. In diesem Sinn sind auch der **Petersdom** oder das **Schloss von Versailles** u. a. gebaute Zeugnisse eines Machtgedankens, der sich in repräsentativen, beeindruckenden Bauten äußert.

Sportstadien als Mittel der Propaganda

Große Sportanlagen sind schon in der Antike besonders gut geeignet, eine große Menschenmenge aufzunehmen und zu „bespielen“. Das Motto „Brot und Spiele“ greift schon in der Antike auf, dass Sporterlebnisse - gerade als Massenerlebnis im Stadion - ein „Ersatzrausch“ sind. Während München (vgl. **Olympiaanlage 1972**) seinen Traum der „heiteren Spiele“ in einem demokratischen, weltoffenen Land 1972 in einer Art offenem Zelt stattfinden lässt, zeigt das **Reichssportfeld für die Olympiade 1936** in Berlin, dass Sport instrumentalisiert werden kann von einem totalitären Regime: Der Bezug zu antiken Bauten demonstriert ebenso wie die Dimensionen der Anlage einen immensen Machtanspruch.

Eindruck wecken und unvergesslich sein, das ist auch das Ziel der Sportbauten für die Olympiade (z. B. Sydney 2004, Peking 2008, Tokio 2020).