

Einfach

Gaby Eisenhut

geniale

Kunst- projekte



Arbeiten mit **Müll**,
Metall und **Plastilin**
in der Sekundarstufe



CARE  LINE

Verlag für guten Unterricht

Inhalt

Vorwort	5
Die Kunst-Knet-Werkstatt	7
Träume als Relief	9
Kreatives Umgestalten von Gebäuden nach Friedensreich Hundertwasser	12
Totempfähle	15
Puppenköpfe	18
Plastiken nach Keith Haring	22
Die Kunst-Metall-Werkstatt	25
Spinnennetze aus Draht	27
Pflanzen-, Erd- und Luftreich – „Natur“ in Draht	30
Picasso und Calder – Vom Abbild zur Abstraktion	33
Fahrzeuge in Metall-Drücktechnik	39
Zeichen durch Zeiten	41
Die Kunst-Müll-Werkstatt	45
Ich war einmal eine Dose	47
Müllroboter	50
Assemblagen aus Müll	53
Müllmärchen	56
Veränderte Fotografien	60
Bildnachweis	62

Die Kunst-Knet-Werkstatt

Im Mittelpunkt dieser Werkstatt steht die praktische Auseinandersetzung mit dem Werkstoff Plastilin. Kinder und Jugendliche verlernen in der heutigen Zeit immer mehr, etwas haptisch zu begreifen. In dieser Werkstatt bekommen sie die Möglichkeit mit ihren Händen etwas zu formen, sie können spüren, wie sich das Material unter ihrer Bearbeitung verändert.

Werkbetrachtungen von Friedensreich Hundertwasser, Keith Haring und der Augsburger Puppenkiste sollen im Schüler das Vertrauen in die eigenen Möglichkeiten bildnerischen Ausdrucks wecken und seine immanenten schöpferischen Fähigkeiten auf diesem Gebiet zur Entfaltung bringen.

Im additiven Arbeitsverfahren erfahren sie, wie aus der Fläche heraus Dreidimensionalität entstehen kann:

„Von der Fläche zum Relief“

Gerade um die Experimentierphase in einem Gestaltungsprozess möglichst lange offen halten zu können, muss ein plastisches Verfahren gewählt werden, das keine materialtechnischen Schwierigkeiten aufwirft. Beim Gestalten mit Plastilin bleibt der Arbeitsprozess sehr flexibel. Formen können angetragen oder weggenommen werden, ohne dass der Gestalter ein Austrocknen des Materials befürchten muss.

Mit den aus dem Relief gewonnenen Erfahrungen werden die Schüler im letzten Projekt angeregt eine Vollplastik zu schaffen.

Träume als Relief

Schritt für Schritt vom Zweidimensionalen zum Dreidimensionalen: Das Projekt „Träume“ bietet dazu einen geeigneten Ausgangspunkt. In dieser Unterrichtssequenz über zwei Doppelstunden lernen die Schüler den Begriff des Reliefs verstehen. Durch eine Lehrerzählung inspiriert, die der eigenen Fantasie freien Raum lässt, wird als Basis zunächst ein Bild erstellt. Darauf aufbauend gestalten die Schüler auf einem Glasbilder-rahmen ein fantasievolles Relief.



Feste Werkstoffe wie Holz und Stein müssen abgetragen werden. Dabei handelt es sich um *substraktive Arbeitsverfahren*.

Weiche Werkstoffe wie Ton, Wachs oder Plastilin lassen sich verformen. Man verwendet also *additive Arbeitsverfahren*.

Relief

Das Merkmal, das ein Relief von der Skulptur und der Plastik unterscheidet, ist die Bindung an eine Fläche. Dies hat zur Folge, dass ein Relief nur eine Schauseite hat. Somit sind alle dreidimensionalen Dinge, hinter die man nicht schauen kann, Reliefs.

Materialliste

- Bleistift, Radiergummi, Spitzer
- Malkasten, Pinsel, Malbecher
- Holzglasrahmen (10 x 15 cm)
- Plastilin, Kerzenwachs-lack
- Tonrelief

Altersgruppe und Lernziele

geeignet für Schüler der 5.-8. Klasse

Grobziel:

Fähigkeit sich Ungewöhnliches auszudenken und im additiven Verfahren in einem Relief sichtbar zu machen.

Feinziele:

Die Schüler sollen

- die Lehrerzählung fantasievoll weitererzählen.
- ein Relief beobachten, betasten und beschreiben können.
- eine Bildidee nach räumlichen Bedingungen umdenken.
- im additiven Arbeitsverfahren auf einen Bilder-rahmen fantasievolle Figuren im Relief gestalten.
- Begriffe erlernen, die bei der Benennung plastischer Phänomene von Bedeutung sind.

Als Einstieg in die Unterrichtseinheit kann der Kunsterzieher den Schülern folgende Geschichte oder eine ähnlich gestaltete erzählen: „Du hast dir am Abend noch einen spannenden Harry-Potter-Film angeschaut. Müde schleichst du ins Bett und schläfst rasch ein. Plötzlich ein lauter Knall. Du schreckst hoch. Das Fenster steht angelweit offen und herein ...“

Durch den Abbruch der Erzählung wird die Fantasie der Schüler angeregt. Ihre Vermutungen, wer oder was durch das Fenster ins Zimmer kommen könnte, werden an der Tafel festgehalten.

Alternativ kann eine solche Geschichte auch als eine Art Fantasiereise dargeboten werden, wobei wiederum wichtig ist, dass nicht erzählt wird, was gesehen wird. Es kann durch ein Fenster geschaut werden, aber auch durch eine Tür, ein Schlüsselloch oder ein Loch in einem Bretterzaun.

Der Bilderrahmen aus Holz und Glas, den der Lehrer dann an seine Schüler austeilt, steht für das Fenster im Kinderzimmer oder eben für Tür oder Schlüsselloch, je nach Art der Erzählung. Die Schüler nehmen das weiße Deckblatt aus dem Rahmen oder ein anderes, passend zugeschnittenes Zeichenblatt und malen darauf mit Deckfarben ihr Traumbild.

Während die bemalten Bilder trocknen, zeigt der Lehrer den Schülern ein Tonrelief. Durch Beobachtung und Betasten beschreiben die Schüler den Kunstgegenstand. Der Lehrer ergänzt fehlende Informationen.

Reliefs können aus vielen Materialien gefertigt werden. Je mehr Hohlräume bei einem Relief geschaffen werden, desto mehr lässt sich die Körperhaftigkeit eines Motivs steigern.

Die Farbigkeit eines Reliefs steigert seine plastische Wirkung. Das Relief übernimmt die Funktion Wandflächen zu öffnen, um ihnen Lebendigkeit zu geben und darüber hinaus auch inhaltlich zu wirken.

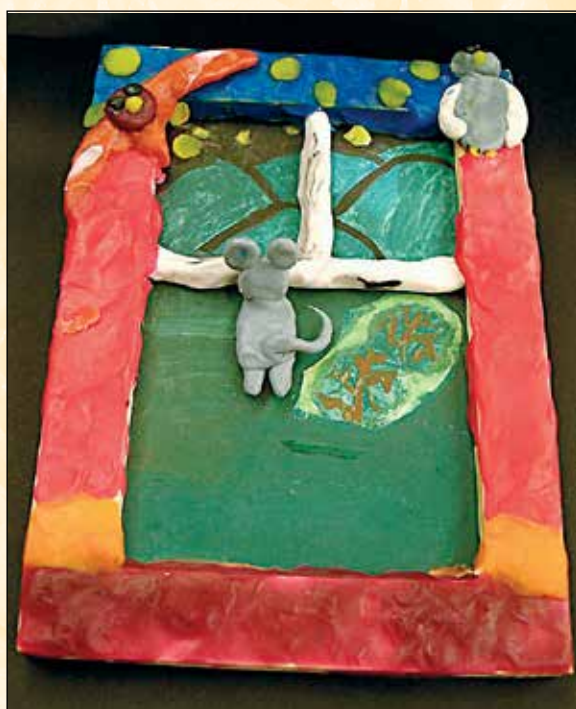
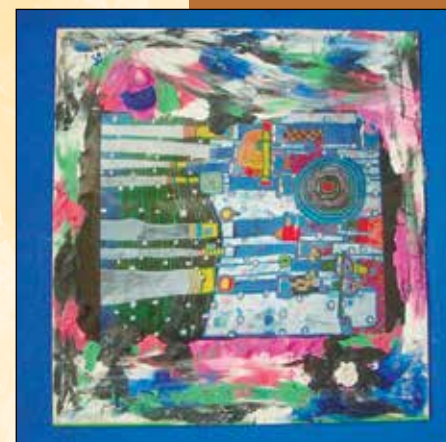


Damit die Schüler in ihrer Vorgehensweise lange Zeit sehr flexibel sind, bietet sich für die weitere Bearbeitung dieses Themas das additive Arbeitsverfahren mit Plastilin an. Zur Lösung der bildnerischen Aufgabe kann der weiche Werkstoff immer wieder angetragen und abgetragen werden.

Um mit der Arbeit am Relief zu beginnen, legen die Schüler ihre gemalten Bilder in den Rahmen ein. Dann verteilt der Lehrer das Plastilin. In Anknüpfung an die vorangegangene Arbeit sollen sich die Schüler noch einmal an die Erzählung erinnern.

Danach werden die Schüler angewiesen, mit dem Plastilin ihre Träume zu gestalten und sie ins Dreidimensionale umzusetzen. Wichtig ist es, sie darauf hinzuweisen, dass das Plastilin sowohl auf den Rahmen als auch auf das Glas gedrückt oder gestrichen werden kann.

Die Schüler gestalten nun ein Relief nach den erarbeiteten Kriterien. Nach Fertigstellung versucht jeder Schüler im Unterrichtsgespräch die Arbeit des Tischnachbarn vor der Klassengemeinschaft zu beschreiben. „Was hast du im Traum gesehen?“



Am Unterrichtsende wiederholen die Schüler Begriffe, die zur Benennung plastischer Phänomene von Bedeutung sind: Relief, additives Arbeitsverfahren, subtraktives Arbeitsverfahren, weiche Materialien, harte Materialien, Plastizität ...

Alternativ können solche Reliefs bzw. Reliefrahmen auch zu Werken moderner Künstler angefertigt werden, wie beispielsweise zu Kunstwerken von Hundertwasser.

Kreatives Umgestalten von Gebäuden nach Friedensreich Hundertwasser

Wie kein anderer eignet sich Friedensreich Hundertwasser um an seinen Werken den Übergang vom Zweidimensionalen zum Dreidimensionalen zu erproben, da dieser mit seinen Ideen auch nicht auf einer Ebene verweilte, sondern als Architekturdoktor verschiedene Gebäude umgestaltete. In dieser Unterrichtssequenz über drei Doppelstunden lernen die Schüler den Künstler Hundertwasser als Architekten kennen.

Zuerst erschließen sie sich über Bildbetrachtungen die charakteristischen Merkmale seiner Bauwerke um dann selbst zeichnerisch ein Gebäude,

verändert im Stil von Hundertwasser, auf Papier zu bringen. Zum Abschluss der Sequenz wird dann ein Entwurf der Umgestaltung des Schulhauses mit Plastilin realisiert.



Materialliste

- weißes DIN A4-Blatt
- Bleistifte, Buntstifte, Radiergummi, Spitzer
- Plastilin, Kerzenwachsack
- Holzklötz (15 cm x 15 cm x 10 cm) auf Sperrholzplatte
- Foto des Schulhauses

Literaturhinweise

- *Friedensreich Hundertwasser:*
Für ein natur- und menschengerechtes Bauen. HUNDERTWASSER ARCHITEKTUR. Benedikt Taschen Verlag GmbH, 2003.
- *Pierre Restany:*
Die Macht der Kunst – Hundertwasser. Der Maler-König mit den fünf Häuten. Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1998.

Altersgruppe und Lernziele

geeignet für Schüler der 7.-13. Klasse

Grobziel:

Fähigkeit sich mit der Architektur des modernen Künstlers Friedensreich Hundertwasser auseinander zu setzen und davon ausgehend eigene Gestaltungsversuche zu unternehmen.

Feinziele:

Die Schüler sollen

- anhand mehrerer Beispiele charakteristische Merkmale der Hundertwasser-Architektur erarbeiten.
- kreativ mit Bleistift und Buntstiften heimische Gebäude nach den erarbeiteten Merkmalen umgestalten.
- die grafischen Zeichen in plastische Formen umsetzen.