

Hybride Architekturvermittlung

Vorbemerkung: aufgrund der sehr unterschiedlichen technischen und digitalen Voraussetzungen an den Schulen kann diese Konzeption nur in Teilen konkreter werden und befasst sich bewusst mit grundlegenden Überlegungen.

Die rezeptive und produktive Auseinandersetzung mit den Phänomenen der Architektur ist einer von drei Schwerpunkten des Kunstunterrichtes in der Oberstufe. Die Vermittlung von Architektur- und Stadterfahrung, die Entwicklung eines Bewusstseins für die Gestaltung der gebauten Umwelt sowie eigene Entwurfsarbeiten stellen ganz unterschiedliche Anforderungen an den Raum, in dem sie stattfinden. Dies wurde im Rahmen des Fernunterrichts besonders deutlich. Auf der einen Seite fehlten den Schüler:innen Zuhause das zum Teil spezifische Material für den architektonischen Modellbau sowie die Möglichkeiten der physischen Zusammenarbeit und die unterstützende Prozessbegleitung durch die Lehrkraft. Auf der anderen Seite spielt gerade in der Architektur die unmittelbare Raumerfahrung eine zentrale Rolle. Sehe ich mir in einem Kunst Fachraum Fotografien einer Kathedrale an, werde ich mir Eindruck und Wirkung eher kognitiv erschließen. Wenn ich aber im Kirchenschiff einer gotischen Kathedrale stehe, werde ich die Bedeutung und den Einfluss der gewählten Proportionen, der Größe und des durch die Buntglasfenster scheinenden Lichts physisch erfahren und dieser Eindruck wird deutlich nachhaltiger sein.

Des Weiteren gewannen die Schüler:innen im Fernunterricht eine deutliche Freiheit in der Wahl der Objekte und Orte ihrer rezeptiven Auseinandersetzung, die zu einem neuen Grad an Individualisierung und inhaltlicher Vielfältigkeit beitrug. Auch die teilweise Befreiung der Arbeitsprozesse von der Zeitstruktur der Stundenpläne wurde von vielen als Vorteil erlebt. Die Erfahrung dieser Vorteile für die Architekturvermittlung durch ein orts- und zum Teil zeitunabhängiges Lernen ist die Basis für die folgenden Überlegungen: Wie kann man durch hybride Formen der Architekturvermittlung Vorteile des Fernunterrichts mit denen aus dem klassischen Unterricht in Präsenz verbinden?

Unter dem Begriff des hybriden Unterrichts verstehen wir eine Vermittlung, die gestützt durch digitale Strukturen ein ortsunabhängiges Lernen auch nach dem Fernunterricht ermöglicht. Das heißt, Lernen findet an verschiedenen Orten statt:

- Der Kunstfachraum
- Die Schule
- Zuhause der Schüler:innen
- Stadtraum
- Digitaler Raum und digitale Lernmanagementsysteme

Jeder dieser Räume erfüllt spezifische Funktionen innerhalb der Auseinandersetzung mit Architektur:

| Raum | Funktion |
|---------------|--|
| Kunstfachraum | <ul style="list-style-type: none">• (kooperativer) Modellbau• Austausch |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Beratung • Feedback • Reflexion • Präsentation & Ausstellung |
| die Schule | <ul style="list-style-type: none"> • praktische und theoretische Auseinandersetzung mit bestehender Architektur |
| Zuhause der Schüler:innen | <ul style="list-style-type: none"> • praktische und theoretische Auseinandersetzung mit bestehender Architektur • Raum für individuelles Arbeiten |
| Stadtraum | <ul style="list-style-type: none"> • praktische und theoretische Auseinandersetzung mit bestehender Architektur |
| digitaler Raum/ Lernmanagementsystem | <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Prozessdokumentation • Beratung & Feedback • Klärung organisatorischer Fragen • Präsentieren & ausstellen |

Aus der Übersicht wird deutlich, dass verschiedene Räume die gleiche Funktion erfüllen. Das heißt nicht, dass man auf einen dieser Räume verzichten könnte, da die Nutzung der jeweiligen Vorteile der Räume zu einem verbesserten, das heißt individualisierten und inhaltlich vielfältigeren, Kunstunterricht führt.¹

Damit dies eine wirkliche Bereicherung des Unterrichts darstellt, sollten bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein/werden. Stütze des ortunabhängigen Lernens ist das bereits etablierte Lernmanagementsystem der Schule, über welches überall Material und Arbeitsaufträge abgerufen werden können, das kurzfristige Absprachen und Rückfragen sowie eine remote-Beratung ermöglicht und digitale Formen der Prozessdokumentation und Präsentation mit einbindet. Damit eng verknüpft sind die digitalen Endgeräte der Schüler:innen, die zumindest über ein Smartphone verfügen. Für ein einfacheres Arbeiten sind allerdings eher Tablets und Laptops geeignet. Um eine Verzahnung von digitalem und analogem Raum auch in der Schule zu ermöglichen, sollte die Schule über ein WLAN-Netz verfügen, sodass im Kunstfachraum auf die digitalen Inhalte zugegriffen werden kann. Auf systemischer Ebene kommt außerdem die Möglichkeit eines flexibleren Umgangs mit der Anwesenheitspflicht als Voraussetzung hinzu, sodass die Schüler:innen die Unterrichtszeit tatsächlich andernorts nutzen können. Je besser diese Voraussetzungen erfüllbar sind, desto niedrigschwelliger wird der hybride Unterricht von allen Beteiligten empfunden und sinnstiftend genutzt werden können.

Nicht etablierte digitale Strukturen oder eine unzuverlässig funktionierende technische Infrastruktur in der Schule oder bei den Schüler:innen können sehr viel Zeit, Energie und Aufmerksamkeit erfordern, die eigentlich in die thematische Arbeit an und mit der Architektur fließen sollte. Hier muss individuell abgewogen werden, wie viel man bereit ist, in die Umstellung zu investieren.

¹ Siehe Material Aufgaben I - III

Weiterhin zu bedenken sind eine geringere Verbindlichkeit in diesem offeneren Rahmen und eine fehlende Orientierung für die Schüler:innen. Hier ist es unerlässlich, dass mit den Schüler:innen zu Beginn dieser für sie vielleicht neue Unterrichtsrahmen genau besprochen wird und Regularien schriftlich hinterlegt werden.² Auch hier hängt der Grad der Öffnung stark von der individuellen Situation ab. Mir erscheint eine Mischform aus Phasen der individuellen, ortsunabhängigen Arbeit und Phase der verbindlichen Treffen im Kunstfachraum als am sinnvollsten. Gerade die Treffen in Präsenz ermöglichen einen Austausch über den aktuellen individuellen Arbeitsprozess, die Präsentation von (Zwischen-)Ergebnissen sowie Feedback und Beratung durch die Lehrkraft, die zwar auch digital stattfinden können, aber dort meist nicht so stark genutzt werden, wie in einem direkten Austausch vor Ort.

Anmerkung zum nachstehenden Material:

Die Überlegungen zu den Regeln verstehen sich als Vorschlag und die Aufgaben müssen je nach Kontext konkretisiert, angepasst und durch Hinweise ergänzt werden. Aspekte der Bewertung müssen eigenständig aus den schulischen Bewertungsrahmen übertragen werden.

Grundsätzliches zum hybriden Architekturunterricht

Rahmenbedingungen

- Die Präsenzpflcht ist in 50% der Stunden (die Dienstagsstunden) aufgehoben, sodass ihr in der Schule arbeiten könnt, aber nicht müsst
- In den Stunden ohne Präsenzpflcht ist die Lehrkraft anwesend und individualisiertes Arbeiten ist möglich, aber es findet kein klassischer Unterricht statt
- die Beratung sowie das Besprechen der (Zwischen-)Ergebnisse finden in der Schule verbindlich in den Präsenzstunden statt
- Die Aufgaben, die in der Schule bzw. analog bearbeitet werden müssen, sind mitfolgendem Symbol gekennzeichnet: ••
- Einige Arbeitsaufträge können nicht in der Schule erledigt werden, für andere kannst du deinen Arbeitsort frei wählen
- Aufgaben ohne Kennzeichnung können entweder analog oder digital erstellt werden
- Arbeitsaufträge für außerhalb der Schule müssen nicht zwingend in den Stunden ohne Präsenzpflcht bearbeitet werden, der zeitliche Arbeitsumfang soll aber denen der Schulstunden entsprechen
- Der Arbeitsprozess wird schriftlich dokumentiert/reflektiert
- Nachweis der in den „befreiten“ Stunden geleisteten Arbeit immer bis zur/ am Anfang der nächsten Präsenzstunde
- Alle Arbeitsprozesse sollen am Ende des Semesters digital oder analog so gebündelt werden, dass sie von außen nachvollziehbar und gestalterisch einheitlich sind (Skizzenbuch, Internetseite, PowerPoint Präsentation, Projektmappe, Film,...)

² Siehe Material „Regeln hybrider Architekturunterricht“

Tipps

- Mögliche Dokumentation und Reflexion der individuellen Arbeit:

| Datum | Dokumentation (in Stichpunkten) | Reflexion (Fragen, Probleme, Erkenntnisse, ...) |
|-------|---------------------------------|---|
| | | |
| | | |

- Fragen und Rückmeldungen sind digital (über Teams) und während der Unterrichtszeiten im Kunstraum vor Ort möglich
- schließt euch für Erkundungs- und Arbeitsausflüge in die Stadt zu Kleingruppen zusammen
- nutzt auch die Zeit, wenn ihr sowieso in der Stadt seid
- bringt eure (Zwischen-)Ergebnisse immer in den Präsenzunterricht mit
- dokumentiert eure Prozesse! Lieber ein Foto zu viel als eins zu wenig
- schiebt die Bearbeitung nicht auf den letztmöglichen Termin; schlechtes Wetter etc. sind keine Ausreden!

Bewertung

- 40% Klausur (2 Klausuren mit unterschiedlichen Schwerpunkten) – 60% LKA
- Laufende Kursarbeit:
 - Vollständige Dokumentation/Reflexion des Arbeitsprozesses
 - Aktive Teilnahme an den Auswertungs- und Reflexionsgesprächen
 - Praktische Ergebnisse
 - Materialumgang und Organisation von Arbeitsprozessen
 - Zusammenarbeit, Zuverlässigkeit, Hilfestellungen

I: Dein (architektonischer) Lieblingsort in der Stadt

1. Architektur wahrnehmen

Bearbeite vier der sechs Aufgaben. Notiere jeweils deine Gedanken/Erkenntnisse:

Einzelarbeit

- Blinde Zeichnung (Zeichne das Gebäude, indem du während des Zeichnens nur auf das Gebäude und nicht auf deine Zeichnung blickst.)
- Architekturskizze mit Pappstreifen (Nimm dir vorbereitete Pappstreifen in den Maßen ca. 1 cm x 22 cm, Tesa und eine Schere mit. Klebe sie vor Ort zu einem flächigen Gefüge zusammen, das die Hauptlinien des Gebäudes nachbildet.)
- Fotografische Annäherung (Fotografiere Ausschnitte des Gebäudes, die entweder das Material, die Konstruktion oder die Veränderung am Gebäude dokumentieren. Achte darauf, dass nichts anderes auf dem Foto zu sehen ist.)
- Frottage (Sammele durch Frottieren Beispiele verschiedener Oberflächenstrukturen)

Partnerarbeit

- Führung des Blinden (Eine Person bekommt die Augen verbunden, die andere Person führt nun den/die Blinde:n. Der/die Blinde kann nun den Raum in seiner Größe, Temperatur, Geräusche, Gerüche, ... wahrnehmen)
- Sich zum Raum verhalten (z.B. durch die Position und Körperhaltung sich in die Architektur integrieren) & fotografieren lassen

2. Architektur analysieren

1. Beschreibe die Wirkung des Gebäudes (innen/außen).
2. Ordne dieser Wirkung mithilfe des AB „Gestaltungsmittel in der Architektur“ mind. 3 Gestaltungsmittel zu, die diese Wirkung unterstützen/hervorbringen.

3. Architektur darstellen

1. Fotografiere die Architektur aus verschiedenen Perspektiven und halte Merkmale, die die Wirkung besonders stark beeinflussen (z.B. Fensterformen, durch Gebäudekanten entstehende Linien, Oberflächenstrukturen, Farben/Farbmuster, Materialien, ...) fotografisch fest.
2. Ergänze **zeichnerisch** auf einem/mehreren Fotos passende „architektonische Interventionen“. Du kannst analog auf dem Foto zeichnen, oder digital z.B. mit der App Procreate arbeiten.
 - a. Lass ein die Raumwirkung besonders beeinflussendes Element weiter wuchern.
 - b. Verändere die Baukörperstruktur so, dass eine neue Wirkung entsteht (z.B. der geschlossene und massive Baukörper eines Bunkers wird durch kleine, filigrane Raumöffnungen aufgebrochen...).

II: Bedeutende architektonische Orte der Stadt (Architekturgeschichte)

VARIANTE 1: PODCAST

1. Architektur wahrnehmen

- a. Suche dir eine der Podcastfolgen von „Denkmal im Wandern“ (z.B. auf Spotify) aus und höre dir die Folge vor Ort an und folge den Gesprächspartnern.
- b. Unterbrich die Folge für Fotos, Skizzen, Notizen. Fertige aus diesem Material danach in deinem Portfolio ein Infoblatt über den Inhalt an.

2. Architektur analysieren

Erstelle einen Audiobeitrag zum Architekturspaziergang Hamburg.

Achte auf folgende Aspekte:

- Allein oder als Gespräch zu zweit möglich (Achtung! Kein trockenes Vortragen)
- Zeitlicher Umfang: ca. 10-15 min.
- Klarer Startpunkt und Hinweise für weitere Orte, wo man hingehen soll, während man zuhört
- Bezug nehmen auf Merkmale, die man vor Ort sehen kann
- historische und architektonische Besonderheiten des Ortes erläutern

technische Hinweise:

- o achte darauf, dass du gut zu hören bist
- o Hintergrundgeräusche sind gut, dürfen aber nicht zu laut werden
- o Ein kostenloses Audioschnittprogramm ist audacity: <https://www.audacityteam.org/> (Einführung bekommt ihr von mir)

Tip: Hört mal in den Podcast „Denkmal im Wandern“ auf Spotify rein, so könnte man das machen.

Mögliche Orte (eigene Vorschläge willkommen!):

- Kontorhausviertel
- Speicherstadt
- Deichtorhallen/Oberhafenquartier (insb. Oberhafenkantine)
- Michel und Krameramtsstuben
- St. Nicolai (Ruine)

- St.Pauli (z.B. Esso-Häuser)
- Karo Viertel
- Hochbunker Feldstraße (mit Karo Viertel kombinierbar)
- CityNord
- Jarre-Stadt

VARIANTE 2: ACTIONBOUND

1. Architektur wahrnehmen

1. Lade dir die App „Actionbound“ herunter und absolviere (allein oder im Team) einen der Bounds zur Hamburger Architektur (Speicherstadt oder Kontorhausviertel).
2. Beurteile, inwiefern diese Methode für eine Auseinandersetzung mit Architektur geeignet ist.

2. Architektur analysieren

1. Entwickelt im Team (3-4 Personen) einen eigenen Bound zu einem Viertel/ einer Gegend in Hamburg. Achtet darauf, dass die Personen, die euren Bound absolvieren, viel über das Gesehene lernen.

Mögliche „Orte“:

- Entlang der Waterkant (z.B. Elphi – Landungsbrücken)
- Rund um den Hauptbahnhof
- St. Pauli
- Michel und Umgebung (Krameramtsstuben, Verlagsgebäude Gruner+Jahr, ...)
- Bunker an der Feldstraße
- Gängeviertel

III: Architektur gestalten - Parasitäre Architektur

1. Spaziere durch die Stadt und dokumentiere (zeichnerisch oder fotografisch) mehrere Orte, die sich für eine parasitäre Architektur eignen.
2. Entwickle zeichnerisch einen Entwurf für eine parasitäre Architektur.
 - a. Entscheide dich für einen der von dir dokumentierten Orten.

- b. Überlege dir im Vorfeld, welche Funktion (z.B. Café, Wohnraum, Beratungszentrum, ...) sie erfüllen soll.
- c. Berücksichtige die Funktion und weitere Anforderungen an die Architektur in deinem Entwurf.
- d. Skizziere in mehreren Ansichten mind. zwei Ideen zur Gestaltung. Hierfür kannst du deine Zeichnungen und Fotos vom Ort nutzen. Achte darauf, dass die Lage zur ursprünglichen Architektur erkennbar wird.
- e. Setze deinen Entwurf als maßstabsgerechtes analoges oder digitales Architekturmodell um. Hier kann die Bestandsarchitektur angedeutet oder weggelassen werden.
 - ➔ Umsetzungsmöglichkeiten: aus Pappe (analog), in Minecraft, in der App „Sketch Up“