



bink
BAUKULTURKOMPASS
ATMOSPHERE
mit Übungen und Anleitungen zur Unterrichtsgestaltung



ATMOSPHERE

DIE INSZENIERUNG DES RAUMES

D/BE/WE



© Katharina Tielsch

1. THEMA

Architektur schafft Atmosphäre, die Stimmungen weckt und Emotionen hervorruft. JedeR von uns trägt Erinnerungen an atmosphärische Räume in sich, die er oder sie körperlich mit allen Sinnen, oft nur beiläufig erlebt hat. Diese Erfahrungen von Atmosphären aus dem Alltag werden abgerufen und in Folge abstrakt in einem Modell nachgestellt. Eine aktive Inszenierung des passiv Erlebten schafft neue Räume und lässt Interpretation zu.

2. KOMPETENZEN

- Bewusstsein für Raum und Maßstäbe
- Kenntnis gestalterischer Mittel wie Farbe, Form, Oberflächenbeschaffenheit
- Schaffung von Atmosphäre in einem Modell
- Analyse, Erklärung und Präsentation von Ergebnissen

3. METHODE

Bekannte Raumatmosphären werden mittels Sprache beschrieben und im Modell durch Farbe, Materialien und Licht inszeniert. Dabei werden bereits erlernte Techniken aus BE und WE zur Veranschaulichung der eigenen Ideen angewendet. In Folge werden die unterschiedlich gestalteten Atmosphären interpretiert und präsentiert.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Der Einstieg: Persönliche Erinnerungen an eine besondere Stimmung/Atmosphäre

Die SchülerInnen rufen sich eine spezielle Stimmung in Erinnerung und beschreiben den zugehörigen Raum mit Worten. Wie lässt sich die Stimmung im dreidimensionalen Modell gestalterisch wiedergeben?

Der Input: Gestalterische Mittel von ArchitektInnen

ArchitektInnen bedienen sich unter anderem der Mittel Geometrie, Farbe, Licht und Material, um Atmosphäre zu schaffen. Der Download „Präsentation_Gestaltung atmosphärischer Räume“ vermittelt Grundsätze der Gestaltung.

Das Schaffen eines Raumvolumens: Die Experimentierbühne

Eine Skelettstruktur aus Holzstäben (siehe Download „Anleitung Skelettstruktur“) wird in der Gruppe gebaut. Kartonscheiben in unterschiedlichen Farben, Oberflächenbeschaffenheiten (Materialien) und Durchlässigkeiten (transparent, semitransparent, opak), die später als Wände und Decken dienen, werden zugeschnitten. Die räumliche Positionierung wird in der Gruppe überlegt.

Die Inszenierung: Das Erzeugen von Atmosphäre

Nun wird die Experimentierbühne bespielt, indem das Gerüst mit Außenwänden, Zwischenwänden und Decken versehen wird. Figuren von Menschen in unterschiedlicher Größe werden in das Modell gestellt, womit der Maßstab festgelegt wird. Mit verschiedenen Lichtquellen (Schreibtischlampen, Fotolampen, Kerzen, Taschenlampen etc.) wird die räumliche Situation in Szene gesetzt und fotografiert.

Die Interpretation

Die Fotos der inszenierten Räume werden projiziert und hinsichtlich ihrer atmosphärischen Wirkungen interpretiert.

5. MATERIAL

Modellbau: Holzstäbe (z. B. 4 x 4 mm Balsaholz), Karton (125 g/m²), Klebstoff, Schere, Stanleymesser, Stoffe, Farben, Materialproben
Fotodokumentation: Fotoapparat, Fotolampe/Lichtquelle zur Beleuchtung der Modelle

Downloads: BKK7_Atmosphäre_Inszenierung_Präsentation_Gestaltung atmosphärischer Räume (pdf), BKK7_Atmosphäre_Inszenierung_Anleitung Skelettstruktur (pdf)

Autorin: DIⁱⁿ Dr.ⁱⁿ techn. Katharina Tielsch, Verein movens, Wien

KLANGBILDER



Fotos und Collage © Sibylle Bader

1. THEMA

Wir nehmen unsere Umwelt über verschiedene Sinne wahr und die visuellen Eindrücke sind uns dabei am stärksten bewusst. Die klangliche Dimension unserer Umwelt hat hingegen einen subtilen, aber nicht weniger wirkungsvollen Einfluss auf unsere Stimmung und unser Verhalten. Das Analysieren verschiedener realer akustischer Situationen hilft dabei festzustellen, wie diese gesteuert und künstlich hergestellt werden können.

2. KOMPETENZEN

- Sensibilität für akustische Phänomene des Alltags
- Kenntnis und Reflexion der akustischen Wahrnehmung
- Teamfähigkeit
- Verbindung von Kreativität und Technik
- Umsetzungsstrategien für eigene Projekte

3. METHODE

Nach einem Informationsteil steht der prozessorientierte Zugang im Vordergrund. Bekanntes wird in einen neuen Wahrnehmungskontext gestellt und dadurch können Erfahrungen bewusster gemacht werden. Diese werden aufgegriffen und zu neuen, eigenen Ergebnissen verarbeitet. Sowohl musische als auch technische Aspekte sprechen die unterschiedlichen Talente und bevorzugten Zugänge der SchülerInnen an und verbinden diese sogar.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Klang wahrnehmen und entdecken

Einstieg: Phänomene zum Thema Schall und akustische Wahrnehmung werden zu Beginn anhand eines bereitgestellten Inputs besprochen. (Download „Akustik“)
Spiele: Um in die Welt der Klänge besser eintauchen zu können, wird ein spielerischer Zugang empfohlen. Im Download-Bereich gibt es dazu zahlreiche Anregungen. (Download „Geräusch-Memory“, Download „Geräusch-Activity“, Download „Atmo-Storyst“)

Geräusch-Archiv kennenlernen

Ein Open-Source-Archiv, für alle zugänglich und frei nutzbar, ist etwa www.freesound.org.
Darin findet sich eine Vielzahl an Geräuschen.

Übung: In Gruppen werden Texte (Sprachunterricht) oder Bilder (BE) mit Hilfe der Geräusche vertont. Dabei soll besonders auf das Herstellen einer bestimmten Atmosphäre geachtet werden.

1. Die gewählten Files werden notiert und hintereinander abgespielt.
2. Es wird mit einer Software ein Klangstück erarbeitet, etwa „Audacity“ (siehe Link unten). Vertonen bedeutet, mit Klängen versetzen und beschreiben. Es gibt also mindestens so viele Möglichkeiten wie beteiligte Personen!

Selbst Geräusche aufnehmen

Die SchülerInnen nehmen mit ihren Handys oder einem Aufnahmegerät Tonspuren auf. Es bestehen zwei Möglichkeiten, diese zu verarbeiten:

1. Es gibt einen Text, der vertont wird. Die passenden Geräusche werden aufgenommen und im ‚Tonstudio‘ (Computerraum) der Schule zusammengestellt.
2. Es werden zuerst Geräusche aufgenommen und im Nachhinein wird eine Geschichte dazu erfunden. Im Computerraum werden die Sounds dann zu einem Hörbild oder Hörspiel komponiert (es kann auch Text dazu gesprochen werden).

Mitarbeit am Geräusch-Archiv

Die SchülerInnen laden ihre selbst aufgenommenen Files auf www.freesound.org hoch.

5. MATERIAL

Aufnahmegerät, Smartphone, Abspielgerät, Verbindungskabel, Texte, Bilder zur Vertonung, Hörspiele, Filme, Computer mit Software „Audacity“

Downloads: BKK7_Atmosphäre_Klangbilder_Akustik (pdf), BKK7_Atmosphäre_Klangbilder_Geräusch-Memory (pdf), BKK7_Atmosphäre_Klangbilder_Geräusch-Activity (pdf), BKK7_Atmosphäre_Klangbilder_Atmo-Storyst (pdf)

AutorInnen: Sibylle Bader, Wanderklasse – Verein für BaukulturVermittlung, Wien; Mag. Andreas Liska

Links: Audacity-Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=mAhL5pbl98s>

Das ist eine Gratis-Software zum Bearbeiten, Kompilieren und Abspielen von Audio-Dateien. Sie ist einfach zu bedienen, möglicherweise gibt die Lehrperson aus IKT/EDV Unterstützung beim Erlernen der Software.

Geräusch-Archiv: www.freesound.org

Erklärungen: www.wanderklasse.at/soundarchiv.html

DISLOCATION - WELCHE ROLLE SPIELT DER RAUM?



Collage © Anne Wübben

1. THEMA

Ob freundliche, angespannte oder bizarre Atmosphäre, sie beeinflusst das Verhalten der Menschen im Raum. Der Sonnenstrahl am Frühstückstisch weckt auf, regt an und verspricht einen guten Tag – es sei denn, er wird von einem unerfreulichen Ereignis überschattet. Atmosphäre wird sowohl vom Geschehen und den sozialen Beziehungen untereinander als auch durch den Raum definiert. Beide Faktoren stehen im Wechselverhältnis zueinander. Welche Rolle spielt der Raum? Und welche Raumeigenschaften sind die Einflussfaktoren?

2. KOMPETENZEN

- Raumanalyse und -gestaltung
- Gespür für Komponenten entwickeln, die Atmosphäre ausmachen und erzeugen
- Verbalisierung visueller Eindrücke
- Reflexion und Diskussion der eigenen Bedürfnisse
- Anwendung von Photoshop

3. METHODE

Mittels Photoshop werden Handlungen aus ihrem Kontext gerissen und durch neue Hintergründe in ein anderes Szenario gesetzt, z. B. wird ein Candlelight-Dinner in einen mit Kunstlicht ausgeleuchteten Ausstellungsraum verlegt. Im zweiten Schritt werden Atmosphären aus anderen Räumen in den Schulalltag übertragen, um aufzuspüren, was in der Schule fehlt und gewünscht wird.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Einstiegsübung (1 Doppelstunde)

Szenarien werden mittels Photoshop in einen anderen Kontext versetzt. Die SchülerInnen suchen aus ihren eigenen privaten Fotos (am Handy oder von Zuhause mitgebracht) eine angenehme Situation bzw. ein schönes Erlebnis heraus. Die abgebildeten Personen, die Handlung, werden mittels Photoshop ausgeschnitten und in eine andere Szenerie versetzt. Kontraste wie innen – außen, Kunstlicht – Naturlicht, Altbau – Neubau etc. verstärken die Wirkung. Durch den neuen Kontext wird sichtbar, welche Rolle der Raum spielt. Anschließend wird in der Diskussion erörtert: Was ist anders? Wie hat sich die Atmosphäre verändert? Wird die stattfindende Handlung beeinflusst? Hätten die Gesichter noch den gleichen Ausdruck? (siehe Download „Beispiele“)

Übertragung (1 Doppelstunde)

Gedankliches Experiment: Die Sammlung der angenehmen Szenen und Orte wird genutzt, um sich vorzustellen, wie es wäre, an diesen Orten Unterricht zu haben. Gestaltungsübung: Die SchülerInnen nehmen ein Foto eines Schulraumes (Klassenzimmer, Pausenraum, Schulhof etc.) und montieren ihre Wunschkonzepte wie Visualisierungen hinein. Auch wenn sie absurd und teilweise illusorisch sind, geht es darum, erst einmal die Bedürfnisse nach anderen Atmosphären einzufangen. Später kann man fragen, wie die Wünsche Realität werden könnten. Das Versetzen in andere Räume führt zu Brüchen, die einen Spielraum für neue Lösungsansätze bieten. (Download „Beispiele“)

Zusatzübung

Der Ansatz des „Versetzens“ ist übertragbar auf die Situation von Flüchtlingen und könnte als Visualisierung dienen, um zu veranschaulichen, was es für diese Personen bedeutet.

5. MATERIAL

Computer und digitale Fotos oder Ausdrücke und Schere

Download: BKK7_Atmosphäre_Dislocation_Beispiele (pdf)
Autorin: DI^a Anne Wübben MSc, Architekturzentrum Wien

LICHT : SPIELT : SCHATTEN



© Marion Starzacher. Das Bild zeigt das Projekt „Ansichtssache“ von Christina Pelchler (Kunstuni Linz)

1. THEMA

Wie ist der Einfluss von Licht und Schatten auf unsere Lebensräume? Kennen wir außer dem Gefühl der Dunkelheit noch andere Wahrnehmungen? Was zum Beispiel spüren wir, wenn wir aus der Sonne, der Wärme, in den Schatten, die Kühle, treten? Können mit Schatten besondere atmosphärische Situationen geschaffen werden? Wir können selbst Schatten erzeugen. Wer und was hilft uns dabei?

2. KOMPETENZEN

- Kenntnis der Unterschiede zwischen natürlichen und künstlichen Lichtquellen
- Erzeugung unterschiedlicher Schattenarten mit verschiedenen Hilfsmitteln
- Wissen um den Einfluss von Licht und Schatten auf das eigene Empfinden
- Bewusstsein für unterschiedliche Lichtstärken und Farben und deren Einfluss auf Menschen und Tiere
- Definition von Wohlfühlatmosphäre in unterschiedlichen Räumen aufgrund der Belichtung (Ruhebereiche, Aktivzonen)
- Grundverständnis von Licht und Schatten in der Kunst
- Erfahrungen in der Schattenproduktion in Form von Versuchen und am Beispiel eines künstlerischen Objektes

3. METHODE

Die SchülerInnen besprechen und erforschen fächerübergreifend das Phänomen »Licht & Schatten«. Mittels eigener Schattenerfahrungen durch Experimentieren können sie unterschiedliche atmosphärische Innen- oder Außenräume entwerfen und herstellen. Ziel ist es, ein eigenes künstlerisches Objekt umzusetzen, das in einer interaktiven Ausstellung präsentiert wird.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Einführung und Experiment | Physik (1 UE)

Der physikalische Einstieg gilt dem Kennenlernen des Tages- und Nachtrhythmus der Erde sowie der natürlichen Phänomene der Sonnen- und Mondfinsternis. (Download „Planetenmodell“)

Vertiefung | Physik (1 UE)

- (1) Modellhafte Umsetzung eines praktischen Alltagsbeispiels (Download „Sonnenuhr“)
- (2) Eigenständige Erzeugung einer Sonnen- und Mondfinsternis (Download „Schattenproduktion“)

Einführung und Konstruktion | Geometrie (1-2 UE)

Gemeinsam werden unterschiedliche Schattenformen wie Schlagschatten oder Eigenschatten anhand konkreter Beispiele besprochen und konstruiert. Jedes Objekt hat einen spezifischen Schatten. Wie sieht der eigene Schatten aus? Wann gibt es keinen Schatten? (Download „Schattenformen“)

Licht & Schatten in der Kunst | BE (2 UE)

In BE werden KünstlerInnen, die sich mit Licht, Schatten und Farben auseinandersetzen, vergleichend betrachtet. Die SchülerInnen lernen Maltechniken und Darstellungsformen verschiedener KünstlerInnen und Epochen kennen. Ein Lehrausgang in eine Ausstellung bildet die Grundlage für die abschließende Diskussion im Plenum.

Vertiefung | BE (2 UE)

Kreative Anwendung des Gelernten. Hier geht es um freie Gestaltung, vom Ausprobieren von Maltechniken bis hin zum Nachzeichnen von Schattenbildern, unterstützt durch Links zu Kunstschaffenden und Ausstellungen.

Abschließendes Projekt | Werken (2x2 UE)

Die textile und die technische Werkgruppe vernetzen sich und errichten gemeinsam ein Schattentheater. Thema, Kulisse und Beleuchtung werden im Plenum besprochen. Das Projekt wird im Rahmen einer Aufführung präsentiert. (Download „Projekt“)

5. MATERIAL

Nachhaltigkeit ist ein wichtiges Thema und Teil der kulturellen Bildung. Deshalb werden Recyclingmaterialien wie Schuhkartons, Verpackungsmaterial, Altpapier etc. verwendet. (Download „Materialien“)

Downloads: BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Sonnenuhr (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Schattenproduktion (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Schattenformen (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Schattenbildproduktion (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Zusatzmaterial (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Projekt (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Materialien (pdf), BKK7_Atmosphäre_Lichtspielschatten_Planetenmodell (pdf)
Autorin: Univ.-Prof.ⁱⁿ DI^a Dr.ⁱⁿ techn. Marion Starzacher, Kunstuni Linz, Institut für Kunst und Bildung & ARCHelomoma

STARTE DEIN EIGENES PROJEKT

P I M P Y O U R R O O M !

STEP-BY-STEP

- 1 Mach von deinem bestehenden Zimmer zu verschiedenen Tageszeiten Fotos aus unterschiedlichen Blickwinkeln.
- 2 Schnapp dir ein großes Blatt Papier und ein paar Stifte, notiere und skizziere deine Einfälle und Wünsche.
- 3 Klebe Bilder und Muster aus Katalogen oder Zeitschriften dazu.
- 4 Suche dir Anregungen aus den Ausgaben des Baukulturkompass, aus Zeitschriften und dem Internet.
- 5 Notiere und skizziere weiter.
- 6 Entscheide dich für eine Gestaltung – im Download findest du viele Hinweise.
- 7 Notiere alles, was du brauchst, und besorge die erforderlichen Werkzeuge und Materialien.
- 8 Nimm dir Zeit, dein Vorhaben durchzuführen. Frag jemanden um Mithilfe – dann macht es gleich noch mehr Spaß!
- 9 Räume alles auf einen Platz, an dem es dir am besten gefällt.
- 10 Mach wieder zu verschiedenen Tageszeiten Fotos und vergleiche sie mit deinen ersten.

Wenn du uns die Vorher-Nachher-Bilder an office@bink.at schickst, freuen wir uns sehr!

Download: BKK7_Atmosphäre_pimp-your-room_Anregungen (pdf)
Autorin: DIⁱⁿ Christine Aldrian-Schneebacher, ARCHITEKTUR_SPIEL_RAUM_KÄRNTEN

Du möchtest etwas Farbe in dein Zimmer bringen, aber du willst oder darfst nicht gleich alles ausmalen? Oder du würdest gerne deine Trikot-Sammlung aufhängen, kannst aber keine Nägel in die Wand der Mietwohnung schlagen? Um dein Zimmer trotzdem zu einem wunderbaren Raum, in dem du dich wohlfühlst, zu machen, braucht es keine großen Umbauten. Das geht schon mit ganz einfachen Mitteln.

Überlege erst einmal, welche Grundstimmung du bevorzugst. Im Download findest du eine Liste von Begriffen, die dir dabei helfen können.

Die Atmosphäre in einem Raum wird von vielen Faktoren beeinflusst: Farbe, Material, Licht, Luft, Akustik, Größe, Proportion, Raumaufteilung, Durchblick, Sauberkeit ...

Eine ruhige Grundausstattung (z. B. schlichte Möbel) bietet dir mehr Möglichkeiten für individuelle Gestaltung, da du sie rasch adaptieren kannst, wenn sich deine Vorlieben ändern.

Im Download-Bereich findest du einige Ideen, wie du dein Zimmer individuell gestalten kannst. Der Baukulturkompass 3 („ALT mal NEU“) bietet Anregungen zum Gestalten mit Recycling-Materialien. Du kannst auch Einrichtungszeitschriften, Interior-Blogs oder YouTube-Videos zu Rate ziehen. Aber pass auf, dass du nicht in eine Kitschfalle tappst!

Eines aber (und da haben deine Eltern meistens schon recht) trägt allerdings wirklich zu einer stimmigen Atmosphäre in deinem Zimmer bei: Aufräumen ;-).



© Christine Aldrian-Schneebacher

Mehr Infos und alle Downloads unter www.bink.at/baukulturkompass

ATMOSPHERE

Die Ausgabe 7 des Baukulturkompass von **bink – Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen** beschäftigt sich mit Atmosphäre und den vielfältigen Aspekten, die unsere materielle und immaterielle Umwelt ausmachen. Atmosphäre umgibt uns, sie ist die Hülle, die wir zum Leben brauchen. Wir erfassen sie mit allen Sinnen und sie beeinflusst unser Wohlbefinden. Mit Goethe gesprochen: „Alles Lebendige bildet eine Atmosphäre um sich her.“ In den vorliegenden Modulen beschäftigen wir uns genauer damit, was diese Umhüllung ausmacht, wie wir sie wahrnehmen und wie sie auf unsere Stimmung einwirkt. In weiteren Schritten erforschen wir, mit welchen Mitteln wir die Atmosphäre um uns verändern können.

Um dieses vielschichtige Thema in den Schulunterricht einbauen zu können, liefert diese Ausgabe des Baukulturkompass Vorschläge mit unterschiedlichen Zugängen. Wir verstehen die Baukultur als ganzheitliche Materie, deren mannigfaltige Facetten sich in vielen Unterrichtsgegenständen fächerübergreifend und -verbindend behandeln lassen.

Der Aufbau des aktuellen Baukulturkompass folgt dem Beispiel seiner Vorgänger-Ausgaben: Als Plakat gestaltet soll die Titelseite Lust auf das Thema machen und auch die Jugendlichen ansprechen. Im Inneren finden sich vier Module für den Einsatz im Unterricht und eine Anregung, die sich direkt an die Jugendlichen richtet.

Die Module mit den ausführlichen Zusatzmaterialien in den **Downloads** (auf der [bink](http://bink.at)-Website) sind selbsterklärend. Sollten Sie Fragen dazu haben, eine Hilfestellung benötigen oder ein Feedback geben wollen, kontaktieren Sie uns unter office@bink.at.



BAUKULTUR-KOMPASS-REIHE SAMMELN

1. Unterwegs
2. Daheim
3. Alt mal Neu
4. Konstruktion
5. Meins Deins Unsers
6. Material
7. Atmosphäre

BAU KULTUR KOMPASS

bink
Initiative
BAUKULTURVERMITTLUNG
für junge Menschen

Der Verein **bink – Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen** ist ein Netzwerk von Initiativen und Projekten in Österreich, deren Anliegen die Vermittlung von Themen der Architektur, Raumplanung, Bautechnik und Baukultur für Kinder und Jugendliche ist. Alle NetzwerkpartnerInnen finden Sie unter www.bink.at/ueber-uns.

IMPRESSUM

Herausgeberin: **bink – Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen**, Krugerstraße 17/2, 1010 Wien, www.bink.at; © der Module bei den AutorInnen; **Erscheinungstermin:** Mai 2016; **Projektkoordination:** Sibylle Bader, Wanderklasse – Verein für BauKulturVermittlung; **Grafik:** Zeughaus GmbH, zeughaus.com, Titelseite unter Verwendung eines Fotos des vai – Vorarlberger Architektur Institut, Ausstellung Unit Architektur, Ausstellungsbesuch im Rahmen der Impulswoche >technik bewegt<, Foto: Darko Todorovic. Gerne senden wir den Baukulturkompass zu, Mail an office@bink.at.

Gefördert vom
Bundeskanzleramt Österreich

BUNDESKANZLERAMT ÖSTERREICH

Unterstützt von der
Bundeskammer der Architekten
und Ingenieurkonsulenten

Arch+Ing