

BASISARTIKEL

4 Runde Würfel und andere Bausätze des wilden Denkens

JOHANNES KIRSCHENMANN

THEMA

PRIMARSTUFE

11 Fantastische Apparate

SILVIA PAARI/VERENA MÜLLER

SEKUNDARSTUFE I

13 Fiktive alte Kulturen

IRIS PAULMICHL

PROJEKT

15 Unkalkulierbare Rhizome

SIGRID POHL

STUDIUM

17 Schöner, schneller, weiter

Mobilität als Gestaltungsaufgabe

WERNER BLOSS

SEKUNDARSTUFE I

19 Spielend erfinden – Erfinden spielen

CAD-Konstruktions-Software

im Kunstunterricht

HENNING HARMAS

SEKUNDARSTUFE I

31 Futuristische Alltagsgegenstände erfinden

KATJA LEHMANN/MONIKA MONDT

ALLE SCHULSTUFEN

33 Dem Ingenieur ist nichts zu schwör

JOSEF SPIEGEL

SEKUNDARSTUFE I

34 Der Fantasie Flügel geben

Fantastische Flugobjekte

STEFAN SCHMIDT

SEKUNDARSTUFE II

37 Fliegen wollen, Fliegen lernen

Flugobjekte – eine Gemeinschaftsarbeit

ALEXANDER GLAS

STUDIUM

39 Unmögliche Erfindungen?

ROLAND MEINEL

ANALYSE + INTERPRETATION

41 Zum Beispiel: Karl Hans Janke

Ernste Spiele – Erfindungen zwischen Kunst und Technik

JOHANNES KIRSCHENMANN

KONTEXT

43 Erfindungen des Lebens

ERNST PÖPPEL

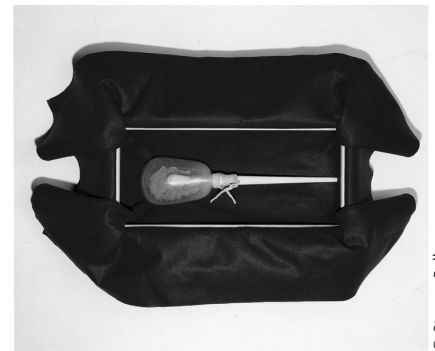
MAGAZIN

46 Veranstaltungen

47 Weiterbildung/Rezensionen

48 Rezensionen

50 Vorschau/Autoren



© Sigmar Polke

Sigmar Polke (*1941)

«Schieferpinselrassel» 1994, Multiple (10/20), Holzkasten, blaue Einschlagdecke, Glasglocke mit Schieferferteilchen am Holzstiel, 18 x 48,5 x 23,5 cm, Düsseldorf, Sammlung Jürgen H. Meyer

Zu diesem Heft

Sigmar Polke hat die von ihm mit hintergründigem Humor erfundene «Schieferpinselrassel» (s.o.) als dadaeskes Multiple auf feinem Tuch drapiert, das in seinem Farbton nah an eine weitere Erfindung der Kunst heranreicht (vgl. Bildkarte 157).

Erfindungen werden dem alltagsprachlichen Verständnis nach mit Technik konnotiert. Doch jede Kunstdidaktik ist auch Erfindungsdidaktik. Hier wiederholen sich die anthropologisch fundierten Strukturen eines homo ludens: Mit Neuerungen wird der Bestand überschritten. Wo die zivilisationsgeschichtliche Entgrenzung mit neuen Werkzeugen oder Kommunikationsmodi das Überleben sicherte, kommentiert heute die Kunst technische Innovationen eher kritisch, ironisch oder verbündet sich mit Technik und Wissenschaft zugunsten neuer Gestaltung. Die Bildkarten (ab S. 22) machen wesentliche Erfindungen für den Prozess der Kunst deutlich. Im Kern der zahlreichen Vermittlungsimpulse stehen Methoden eines unterrichtlich intendierten Erfindens: Experimente und die ergebnisoffene Suche nach neuen Strukturen in Prozess und Produkt führen zu Formen, mit denen Denkroutinen abseits ausgetretener Pfade Kreativität und fantasievolle Gestaltung bewirken. Der Neurowissenschaftler Ernst Pöppel entfaltet den anthropologischen Kontext fortwährenden Erfindens (S. 43 ff.).

Johannes Kirschenmann

BILDKARTEN

Das Heft enthält einen Bildkartensatz mit Kommentar zum Thema:

22 Finden – nicht suchen

JOHANNES KIRSCHENMANN/CLAUDIA STÄUBLE

Der Materialteil ist für € 3,20/Stückpreis (Best.-Nr. 92287) auch gesondert beim Verlag erhältlich.

PROJEKT

21 Lustvolle Erfindung: Die Maschine malt

FRANK BEGEMANN

Richtigstellung

In Heft 296/97 auf Seite 3 des Materialteils muss die Web-Adresse von Mark Bischof wie folgt lauten: www.markinetic.com

Inhaber der Bildrechte, die wir nicht ausfindig machen konnten, bitten wir, sich beim Verlag zu melden. Berechtigte Ansprüche werden selbstverständlich im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

Die Redaktion