

**Sommer 2015**

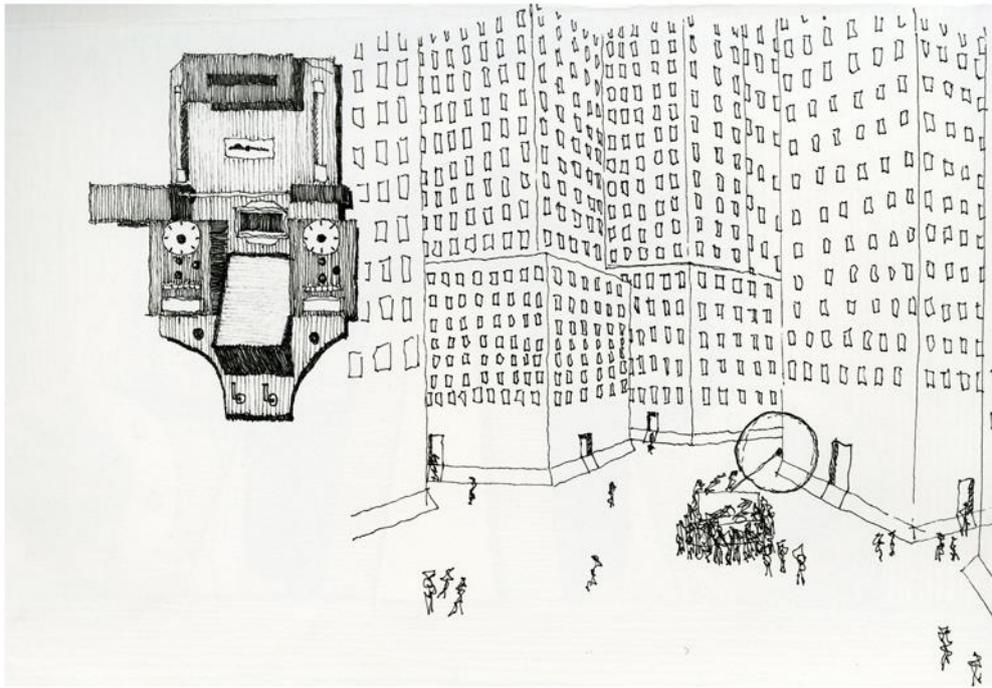
**Vision und Form - das bildhauerische Verständnis in der urbanen Welt des SciFi und Comic  
IDG Martin Schenck (Prof Kohl)**

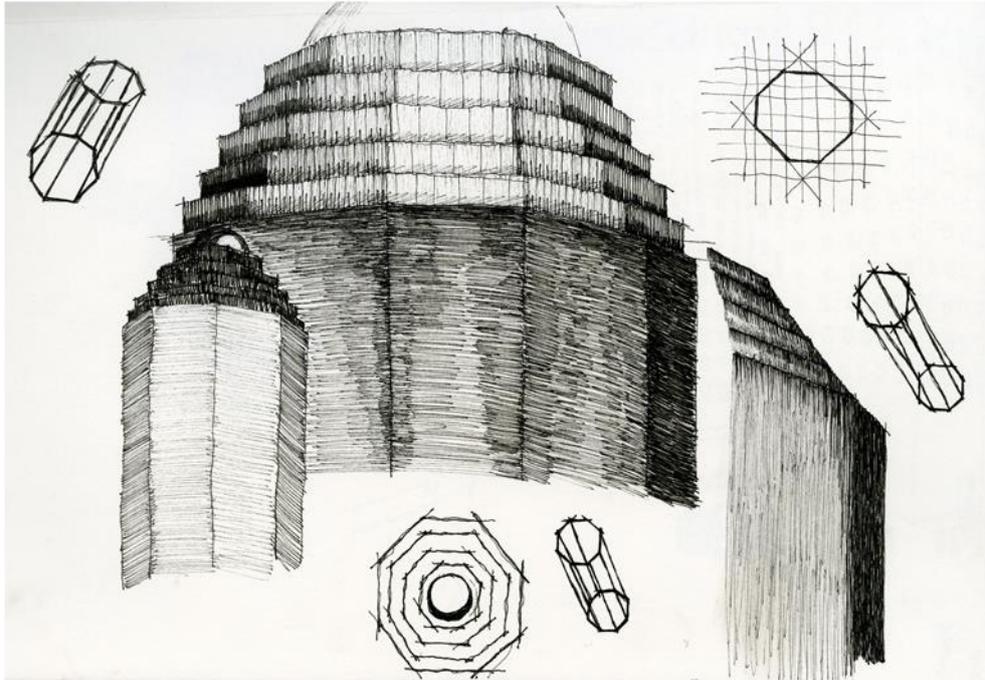
Der Comic ist seit über 100 Jahren ein Indikator für gesellschaftliche Trends und populäre Kulturströmungen. Seitdem sich sein filmisches Pendant, der Science Fiction Film, Anfang des 20ten Jahrhunderts dazugesellt hat sind beide auch Instrument kritischer Reflexion von Architektur und Urbanität. Anfang des 20. Jahrhunderts illustrierten architektonische Bildelemente die Hintergrundszenen. Im Comic und seinem Verwandten dem SciFi Film entstehen aus Utopie-Entwürfen urbane Strukturen als ikonografische Motive. Von den gewaltigen Palästen Taxis` (Star Wars) bis hin zu den futuristischen Gebäuden Kandors (Superman) zieht sich die entworfene Architektur einem Skulpturenpark gleich durch die Erzählverläufe.

Martin Schenck entwickelt anhand Fritz Langs Stummfilm „Metropolis“ eine eindrucksvolle, feinteilige Plastik, die den im Jahre 1927 entstandenen Science Fiction Klassiker auf überzeugende Weise interpretiert. Schauplatz des aus dem Expressionismus stammenden Kinostreifens ist eine futuristische Stadt mit einer ausgeprägten Zweiklassengesellschaft. Schenck untersucht in der Zeichnung, in räumlichen Skizzen und einer Holz-/Metallplastik Langs cinematische Handlung einer gesellschaftlichen Teilung.

Der Entwurf wurde betreut durch KWM Uwe Schinn und KWM Thomas Schuster







Industriell Draht industriell gefertigt

Variante I

Überladen / überfüllt

Draht, der sich nachschicht: Arbeitsschicht, die sich Stadt wiederholt / sich aufbaut

Draht / Holz

Stadt auf „wackeligen Füßen“

→ keine massive Gründung oben / unten

oben: Masse

unten einzeln, individuell

Maschinen - Zuluase für Arbeit

Stützteil wie - Zuluase für Obergeschicht

Überschneidung! Nicht spitz!

Verbindung in Arbeitswelt

Abstreifen hält Ober- mit zusammen / an - tauchen

Draht / Grob?

Stahl assoziiert mit Abscheuern = Draht

Einberg

= Draht

Variante II

Begehrbar

Kinge der Stadt in der Stadt gefangen

Gitter - Platten

Gitter = Käfig

Fluch = Kälte

→ kein Entkommen

Zustehenden

gefangen im System / der Stadt

wilde Struktur = Zusammenbruch / Zer - störung des bestehenden Produkts

Stadt = System

Stadt als

Jungle → man orientiert kaum wo ein Gebäude beginnt, andere aufhört → (Verwirrung)

kein Entkommen → sobald Fieber vorrecht ausbrechen, wird es bestrahlt

kein Ausbruch aus Klasse

Klasse als Gefängnis

Man kann nicht aufrecht / aufpassen durchgehen

→ gebückt / vorsichtig!

wie Abstoß

Um nicht anzusehen

Fluch = Kälte

Variante III

Turm Babal

Elemente aus College

flüchtig / wild

⇒ fällt optisch aus dem klassisch / geordnetem Stadtbild

Trendkörper

