

## Sammlung digital: Skizzen und Zeichnungen von Ken Adam

**Themenfokus:** Der Production Designer Ken Adam hat für über 70 Filme Filmsets entworfen. Im Fokus der folgenden Arbeitsaufgaben steht die Wirkung seiner architektonischen Entwürfe im Vergleich zu ihrer finalen filmischen Inszenierung. Die folgenden Aufgaben beziehen sich auf den Film »James Bond 007 – Moonraker« (UK, 1979). Grundlage der folgenden Anregungen und Aufgaben sind Bestände aus der digitalen Sammlung »Ken Adam Archiv«.

**Sammlung digital:** [www.ken-adam-archiv.de](http://www.ken-adam-archiv.de)

**Schulfach:** Kunst

---

### Aufgaben für den Unterricht

**Arbeitsauftrag:** Bearbeiten Sie folgende Aufgaben, fassen Sie abschließend die Ergebnisse in ihrer Arbeitsgruppe zusammen und bereiten Sie eine kurze Präsentation vor!

Bearbeitungszeit: 40 min

**Aufgabe 1:** Informieren Sie sich zu der digitalen Sammlung (Link s.o.) und lesen Sie dazu den Einleitungstext.

**Aufgabe 2.1.:** Öffne Sie die Seite zu »Moonraker« unter folgendem Link:

<https://ken-adam-archiv.de/ken-adam/moonraker>

Öffnen Sie Galerie, die oben angezeigt wird (spielen sie die Filmszenen erst später ab)!

Sehen Sie sich die Entwürfe 1, 3 und 7 an (»Pyramid Control Room«, »Space Shuttle Launch Complex« und »Gas Exhaust Chamber«)!

- Welche filmischen Einstellungsgrößen wählt Ken Adam für die Darstellung der Räume in seinen Entwürfen und warum wählt er diese Einstellungsgröße?

**Aufgabe 2.2.:** Schauen Sie sich die Abbildung 7 »Drax' Headquarters, Gas Exhaust Chamber« an! Spielen Sie die Szene ab!

In der Szene verwandeln sich der Raum und damit seine Funktion. Er wird von einem Konferenzzimmer zur »Gas Exhaust Chamber«, über dem sich die Rakete befindet. Der Raketenantrieb dringt bis in diesen Raum.

- Skizzieren Sie in Thumbnails (Miniaturzeichnungen) die Einstellungen (6) der Filmszene!

- Beschreiben Sie zu jedem Bild Kameraeinstellung und Blickwinkel!
- Wie verändern Einstellungsgröße und Blickwinkel die Wirkung des Raums?

**Aufgabe 3:** Entwickeln Sie auf Grundlage der Galerie »Moonraker« eine praktische Aufgabe für Schüler\*innen.

---

### **Ergänzende Fragestellungen**

a. Ergänzend zu Aufgabe 2.1

- Welche geometrischen Grundformen werden in der Architektur der drei Räume erkennbar und welche Wirkung erzielen sie?
- Spekulieren Sie mit welchen anderen Filmgewerken Production Designer eng zusammenarbeiten und begründen Sie!

b. Schauen Sie sich die Abbildung 1 »Drax' Headquarters«, Pyramid Control Room« an! Spielen Sie die Filmszene ab und vergleichen Sie Filmszene und Entwurf!

- Wie verändern Materialien, Farben und Licht die Wirkung des Raums im Vergleich zum Entwurf?
  - Mit welchen Materialien würden Sie Wände und Boden gestalten? Begründen Sie!
- 

### **Weiterführende Videos und Links**

#### **Videos**

Nachzeichnung des Entwurfs des »War-Room« mit dem Flo-Master Stift:

<https://vimeo.com/224225680>

Online-Archivführung: »James Bonds Welten und ihr Designer«: <https://vimeo.com/508910449>

Online-Ausstellungsführung: »Ken Adam – Raumvisionen«: <https://vimeo.com/511196536>

Videobotschaften und Erinnerungen von Filmschaffenden und Künstler\*innen zu Ken Adam: <https://ken-adam-archiv.de/editorial/happy-birthday-ken-adam>

#### **Links**

Weitere digitale Sammlungen der Deutschen Kinemathek: <https://www.deutsche-kinemathek.de/de/sammlungen-archive/sammlung-digital>