

Neue Zeichen setzen!



Design [noun]

1. Plan, Entwurf
2. Muster, Modell
3. Formgebung, Gestaltung

design [verb]

aufzeichnen, entwerfen, ausdenken, planen

aus

désigner (frz.)

bezeichnen, kenntlich machen; bestimmen, ernennen

aus

designare (lat.)

bezeichnen, bestimmen



ZEITZEICHEN

Die Welt zu gestalten, ist ein Grundbedürfnis des Menschen und Teil unserer Evolution. Indem wir täglich neu lernen, entwickeln wir uns kontinuierlich weiter. Digitalisierung beflügelt kreative Prozesse wie kaum eine andere gesellschaftliche Entwicklung: Der Welt des Designs, Lernenden und Lehrenden eröffnet sie enorme Potentiale. Zu deren Erschließung trägt unsere Bildungs- und Kulturkampagne „Entdecke Design“ entscheidend bei. Mit Freude berichten wir, dass unsere Förderprogramme 2018 nach mehrjähriger intensiver Stiftungsarbeit über 15.000 Menschen erreicht haben. Unser Ziel bleibt es, Design immer wieder neu in möglichst vielen Facetten zu vermitteln – auch im digitalen Klassenzimmer, in dem wir uns letzten Endes alle befinden.

Seit 2015 errichten wir einen digitalen Wissensspeicher zum Industriedesign der Moderne und erschließen hierfür das Historische Fotoarchiv des Rat für Formgebung. Unterstützt von der Deutschen Forschungsgemeinschaft wird seit April 2018 ein Gesamtkonvolut von 20.000 Exponaten digital erschlossen und konserviert, um die wertvollen physischen Originale zu erhalten. Jedes Einzelobjekt, Fotoprint, Dia oder Registermappe erhält eine systematische Tiefenerschließung. Als Digitalisat dient es der Erforschung und Kommunikation höchst kreativer Leistungen von Herstellern, Designerinnen und Designern, Fotografinnen und Fotografen: Von diesem Wissensspeicher für die Zukunft profitieren designorientierte Menschen in aller Welt.

Blicken wir gemeinsam auf das zurückliegende Stiftungsjahr – und nach vorn!

ANDREJ KUPETZ
VORSITZENDER DES VORSTANDES

—
STIFTUNG
DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

LUTZ DIETZOLD
VORSTAND

—
STIFTUNG
DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

„Entdecke Design“ – wegweisende Projekte 2018

SEITE 4

Fünf Jahre Kampagnenarbeit „Entdecke Design“

SEITE 6



Zeichen setzen

SEITE 10

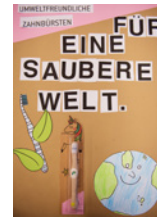
Lernschutz – Kreativität statt Vandalismus

SEITE 16



Das Bauhaus in die Zukunft tragen

SEITE 20



Nachhaltig besser in die Zukunft

SEITE 28



Werkstoffe als Wertstoffe nutzen

SEITE 32

Partizipation in innovativer Form

SEITE 38

Fortbildung für Lehrer*innen

SEITE 46



„Entdecke Design“: Botschafter 2018

SEITE 50

Historisches Fotoarchiv wird digitaler Wissensspeicher

ARBEITSSPEKTRUM 2018

SEITE 52



DESIGNHISTORISCHE NAHAUFNAHMEN

SEITE 66

Kooperationen & Netzwerke

SEITE 76

Partner & Förderer

SEITE 77



Ausblick auf das Jahr 2019

SEITE 78

Organe der Stiftung Deutsches Design Museum

SEITE 82

Team der Stiftung Deutsches Design Museum

SEITE 83

Kontakt

SEITE 84

Impressum

SEITE 84

„ENTDECKE DESIGN“ IN WEGWEISENDEN PROJEKTEN 2018 **NEU!**

DEN INNEREN KOMPASS GESTALTEN

Erstmals in unserer Bildungskampagne konnten wir ein lang gehegtes Modellprojekt realisieren: Unser neues Workshopangebot „Zeichen setzen“ vernetzt Design mit Religion bzw. Ethik und stärkt unser Förderziel, Design im Unterricht fachübergreifend einzusetzen. Adäquate Module erlauben schon länger die Vernetzung mit den Geistes-, Natur- und Sozialwissenschaften, 2018 wurde der Fächerkanon um den Religions- und Ethikunterricht erweitert. Im Rahmen von zwei Projektwochen untersuchten insgesamt 185 Schülerinnen und Schüler, in welcher Form und Symbolik ihnen religiöse oder ethische Werte begegnen. Wie findet und gestaltet man seinen inneren Kompass, um eigene Zeichen zu setzen?

MEDIENKOMPETENZ FÖRDERN

Bis 2021 soll die Zukunftsfähigkeit von Schulen durch die Vermittlung digitaler Bildung in einer adäquaten Umgebung gestärkt werden. Noch sind viele Lernorte ohne die entsprechende Ausstattung, Lehrenden fehlt es oft an Wissen. Fakt ist, dass Schülerinnen und Schüler digitale Tools bereits ganz selbstverständlich nutzen. Seit Entstehung der Kampagne „Entdecke Design“ fördern wir digitale Medienkompetenz in speziell entwickelten Workshopformaten. Kreation statt Konsum – dafür konnten wir 2018 zahlreiche Kinder und Jugendliche im Unterricht sensibilisieren. Mit dem Tablet beispielsweise lassen sich neue Schriften gestalten; ein Beispiel aus der Workshop-Praxis, für das sich schon die Jüngsten begeistern.

MIT KREATIVITÄT GEGEN VANDALISMUS

Schule als Gemeinschaftseigentum, für das alle verantwortlich sind? Dieser Idee können viele Jugendliche kaum noch folgen. Ganz anders die Teilnehmer*innen der Jahres-AG „Lernschutz“, die nach Social Design Kriterien die Neugestaltung von Flur- und Umkleieräumen im Sportbereich der Schule übernahmen. Vom ersten Tag an bot die selbstgewählte Gestaltungsaufgabe authentische Anreize, ein sinnvolles Optimierungskonzept zu erarbeiten und die Pläne dann modellgerecht umzusetzen. Mit den neuen Räumen (siehe S. 16 f. Kapitel Lernschutz) entstanden auch neue Verhaltensmuster. Identifikation und achtsamer Umgang mit den Gemeinschaftsräumen gehören dazu.

DAS BAUHAUS IN DIE ZUKUNFT TRAGEN

Als Schule der Reformen und ihrer Zeit weit voraus, prägt die Bauhaus-Bewegung elementare Fragen der Gestaltung bis heute. Ihrem Einfluss widmet sich „Entdecke Design – Entdecke Bauhaus“ während eines mehrjährigen Zeitraumes. Im Vorfeld des 100-jährigen Jubiläums 2019 wurde das bestehende Bildungs- und Fortbildungskonzept um neue Aufgabenstellungen erweitert: Im Herbst 2018 startete ein breit angelegtes Förderprogramm für Schulen in Thüringen, Hessen, Baden-Württemberg und Teilen von Rheinland-Pfalz. Für das Jubiläumsjahr 2019 wurden die Weichen unserer Kampagnenarbeit aber auch international gestellt, mehr dazu im Kapitel „Ausblick“.

RESSOURCEN SINNVOLLER NUTZEN

Dass viele westliche Demografien veralten, mag mit der Grund sein, die Lösung von Klima- und Umweltkonflikten den Folgegenerationen zu überlassen. Tausende von Kindern und Jugendlichen wollen sich engagieren, meist als stille Helden – und ganz praktisch im Alltag. Zum Themenkreis Upcycling, Materialreduktion und nachhaltige Werkstoffe standen 2018 zahlreiche Workshops auf der Agenda von „Entdecke Design“. In anderen wiederum wurden Biokunststoffe aus dem Garten untersucht, um abbaubare Produkte zu entwickeln und Plastikmüll zu vermeiden.

DESIGNWELTEN VERNETZEN: AUSSTELLUNGEN

Alljährlich im Januar lockt die Internationale Möbelmesse designinteressierte Menschen aus der ganzen Welt nach Köln. Eines der Highlights im Rahmenprogramm für Professionals und Multiplikatoren ist die Verleihung der ICONIC AWARDS 2018: Innovative Interior, begleitet von der Ausstellung „Design im Kunstverein“. Auf Einladung des Rat für Formgebung stellten wir unser Stiftungsprogramm in einer aktionsorientierten Inszenierung vor. Entdecke Design: viele Besucher erprobten ihre gestalterischen Fähigkeiten in einem Kurzworkshop. Die Ergebnisse wurden fotografiert und erschienen via Instagram auch in den sozialen Netzwerken.

„play it green!“ lautete die Devise am Schauspiel Design Post Köln dann später im Herbst. Das Programmformat sprach vor allem Kinder, Eltern und Familien an. Die Ausstellung selbst stellte eine Vielzahl ebenso ästhetischer wie nützlicher Objekte zum Spielen, Wohnen und Leben vor. Alle stammen aus nachhaltiger Produktion. Designer*innen und Hersteller konnten sich live mit ihren großen und kleinen „Kunden“ vernetzen. In Kooperation mit afilii, Plattform für kindgerechte Gestaltung und Architektur, veranstalteten wir einen Plakatworkshop zum Thema „Neue Möbel für Kinder“.

FÜNF JAHRE KAMPAGNENARBEIT „ENTDECKE DESIGN“

2014

Start der Kultur- und
Bildungsinitiative „Entdecke
Design“

2018

Über 15.000 Schülerinnen
und Schüler haben mit Erfolg
an einem Designworkshop
teilgenommen

ERFOLGSBILANZ 2014 BIS 2018:

Workshops
Fortbildungen
Ausstellungen
Aktionsprogramme

Über 15.000 Schüler*innen

270	Schulen (z.T. mehrfach belegt)
296	Pädagogen/Pädagoginnen in Schulen
152	Pädagogen/Pädagoginnen in Fortbildungen
192	1-Tagesworkshops
67	2-Tagesworkshops
78	Projektwochen (inkl. mehrtägigen Projekttagen)
19	Jahresprojekte
4	Sommer-Akademien
6	Fortbildungsprogramme für Pädagogen/Pädagoginnen
3	internationale Ausstellungen (Italien, London, USA)
4	nationale Ausstellungen

DESIGNWORKSHOPS VERÄNDERN DIE WELT IN KLEINEN UND GROSSEN MOMENTEN

Was macht ein Designer?

An Grundschulen gilt die meistgestellte Frage dem Beruf der Workshopleiter*innen. Kinder wollen ganz genau wissen, was Gestaltung bedeutet – und wie der Alltag einer/eines Designer*in aussieht.

Ist das gut so?

Die häufigste Rückfrage an weiterführenden Schulen gilt dem Ergebnis der eigenen gestalterischen Leistung – nur dass es bei uns keine Noten und auch kein Scheitern gibt.

Das meistgebuchte Gestaltungsthema?

Ganz oben auf der Wunschliste steht das **Plakatportrait**. Über **1.000 Teilnehmer*innen** haben Workshops zu diesem Thema besucht. Mit „Plakatalysator“ entstand dabei sogar eine bundesweite Schülerkampagne zum Klimaschutz.

Ähnlichkeiten mit dem Song einer schwedischen Popband sind rein zufällig. Führend in unseren Charts ist **„Honey Honey“ als erstes professionelles Markendesign**, das Jugendliche für ein Imkereiprojekt gestaltet und dafür sogar einen Preis gewonnen haben.

Mit zwölf Bügeleisen unter Volldampf in einem Raum?

Wenn beim Upcycling aus gebrauchten Plastiktüten neue Werkstoffe entstehen sollen, ist das in einem Klassenzimmer total normal – und hat nichts mit einer Wäscherei zu tun.

Als wagemutige Gestalter*innen besetzen Kinder und Jugendliche auch schon mal einen **Bauwagen**. Unsere Designworkshops finden **überall** statt, wo Menschen **die Umwelt mitgestalten** wollen, selbst das Aktionsmobil eines Kinderschutzbundes.

Wie weit die Strahlkraft unserer Workshops reicht? Selbst **aus China sind junge Schüler*innen und deren Eltern angereist**. Gäste aus vielen Nationen wiederum besuchten das „Hands on“ Aktionsprogramm zur Mailänder Triennale – eine Koproduktion mit dem Rat für Formgebung.

Fünf Jahre Kampagnenarbeit für unsere Bildungs- und Kulturinitiative „Entdecke Design“ bedeuten eine Vielzahl kleiner und großer Momente, in denen Freude, Kreativität und gestalterische Vielfalt entstanden sind. Unsere Designworkshops verändern die Welt und erschließen Neuland für eine der wichtigsten Herausforderungen unserer Zeit: die Mitgestaltung der Umwelt.

ZEICHEN SETZEN

Ethische und religiöse Werte bestimmen unser Handeln, in Zeichen oder Symbolen nehmen sie konkret Gestalt an. Den eigenen „inneren Kompass“ entdeckten und gestalteten Schülerinnen und Schüler in einem Modellprojekt, das die Stiftung Deutsches Design Museum in Kooperation mit der EKHN Stiftung entwickelte und mit beeindruckenden Ergebnissen durchführte. Das an der Ziehschule und der Freien Christlichen Schule in Frankfurt erfolgreich in die Praxis umgesetzte Pilotprojekt kann künftig an vielen Orten Schule machen.

„Es gibt viele Möglichkeiten, Liebe zu symbolisieren. Es muss kein Herz sein.“

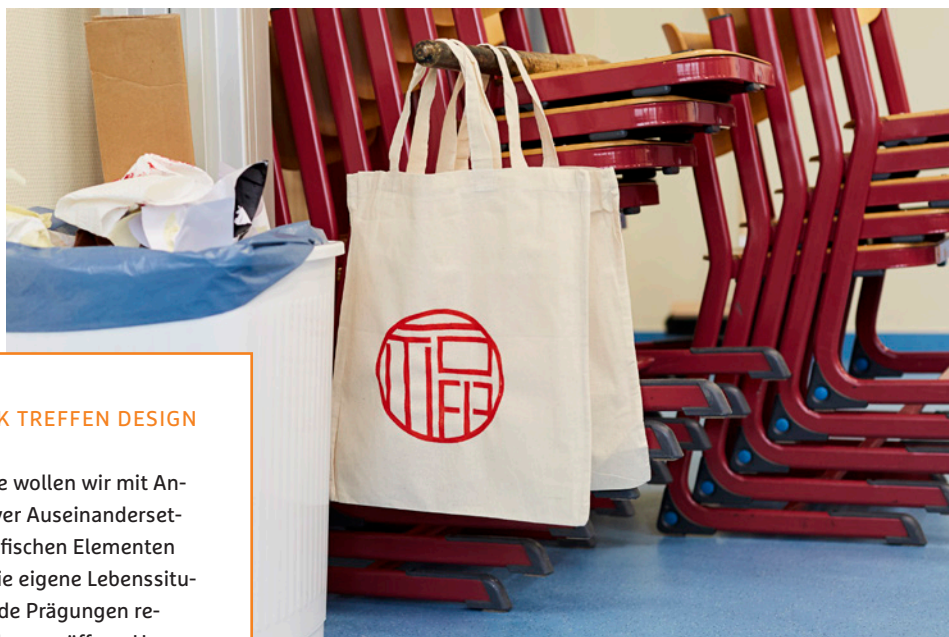
Stellvertretend für andere bringt eine achtjährige Schülerin ihre persönliche Überzeugung ganz selbstbewusst zum Ausdruck: Wer Liebe als zentralen Wert empfindet, kann dafür viele Formen finden. Woran glauben Jugendliche heute, welchen Werten wollen sie treu sein? Mit diesen Fragen starteten unsere Workshops im Religions- und Ethikunterricht. Ideen und Standpunkte wurden gesammelt, strukturiert und dann in Form von eigenen Botschaften festgehalten. Grundlagen zum Designwissen vermittelte ein theoretischer Part, der sich an den Lebenswelten der Teilnehmer*innen orientierte. Dabei machten sie sich auch mit der Geschichte und Bedeutung von Symbolen oder Zeichen der Weltreligionen vertraut.

SYMBOLE FÜR DEN INNEREN KOMPASS GESTALTEN

Auf den theoretischen Grundlagen aufbauend, widmeten sich die Schülerinnen und Schüler der visuellen Gestaltung ihrer Botschaften. Was zählt in meinem Leben? Dafür erforschten sie individuelle Bedürfnisse und diskutierten – offen, emotional und zum Teil auch kontrovers – persönliche Werte, die richtungsweisend für ihr Leben sind. Kommunizieren lassen sich diese Überzeugun-

gen am besten in einem Symbol, mit selbst gestalteten „Icons“. Der Visualisierungsprozess fördert und schult die kognitive Fähigkeit, abstrakte Inhalte zu konkretisieren. Diese Transferleistung kann in der manuellen Umsetzung bei den grafischen Arbeiten weiter vertieft und mit Leben erfüllt werden.

Nach Ausgestaltung der Entwürfe wurden die Icons auf geeignete Textilien übertragen. Kleidung oder Accessoires dienen als Informationsträger, mit denen jeder zum Botschafter werden und auch öffentlich Zeichen setzen kann. Auf T-Shirts, Taschen oder Beutel geprägt, begleitet das entstandene Designobjekt seine(n) Besitzer*in jeden Tag. Beide Workshops endeten mit einer gemeinsamen Abschlusspräsentation, die den Prozessverlauf und alle entstandenen Kreationen unter großem Applaus vorstellte.



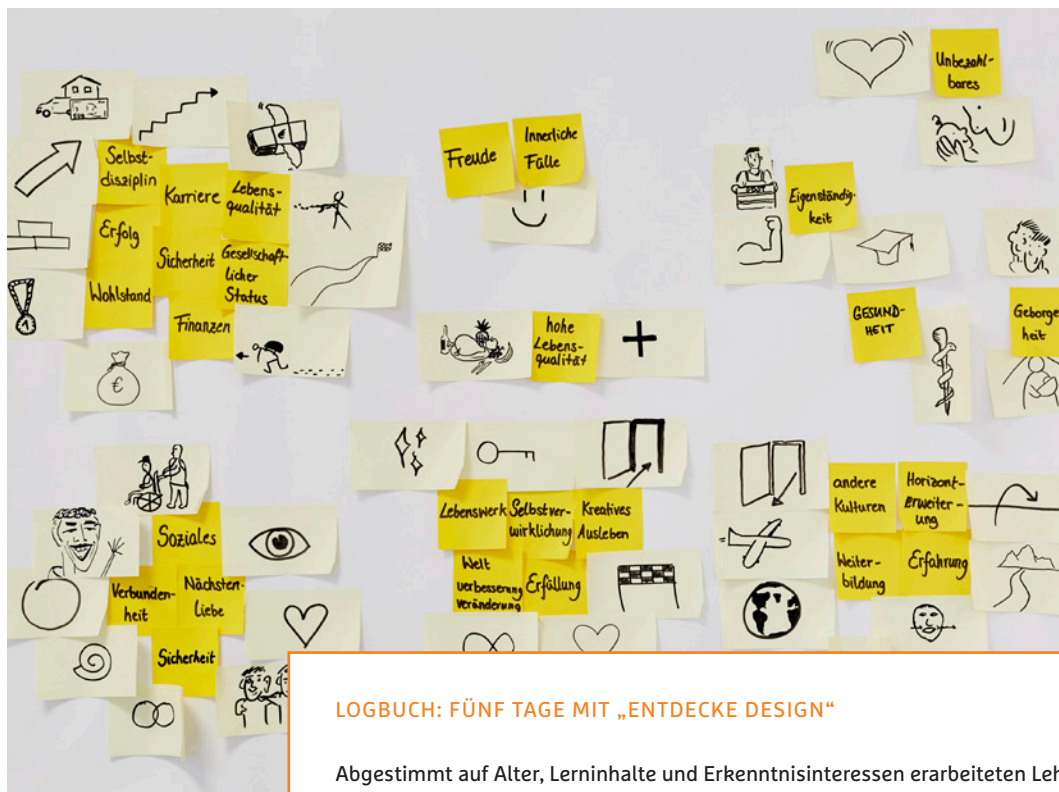
RELIGION UND ETHIK TREFFEN DESIGN

Woran glauben wir, wie wollen wir mit Anderen leben? In kreativer Auseinandersetzung mit den ikonografischen Elementen von Religion werden die eigene Lebenssituation und entscheidende Prägungen reflektiert. Designworkshops eröffnen Heranwachsenden den aktiven, offenen Zugang zu einem Themenkreis, der im Unterricht oft eher abstrakt bleibt. Neuer Wissenserwerb verbindet sich mit der Möglichkeit, neue Haltungen einzunehmen, die als Botschaften kommuniziert und als Zeichen gestaltet werden.



„Durch das Projekt „Zeichen setzen“ sehe ich eine Möglichkeit, meine künftigen Ziele mit meiner Vergangenheit zu verbinden.“

Schülerin, 11. Jahrgang



LOGBUCH: FÜNF TAGE MIT „ENTDECKE DESIGN“

Abgestimmt auf Alter, Lerninhalte und Erkenntnisinteressen erarbeiteten Lehrende und Workshopleitung gemeinsam die Detailkonzepte für die Workshopwochen. Teilgenommen haben rund vierzig Schülerinnen und Schüler aus der Ziehenschule (8. Jahrgangsklasse) und der Freien Christlichen Schule (11. Jahrgangsklasse), beide in Frankfurt.

TAG 1

Einführung/Vortrag 1/3: Logos und religiöse Symbole
 Austausch+Diskussion 1/2: Inhalte des eigenen Glaubens?
 Untersuchen von Zeichen, Symbolen und Gesten der eigenen Lebenswelt
 Innerer Kompass: Entwicklung von Ideen, Wünschen, Träumen
 Definition von Werten und Bedürfnissen
 Sammeln von Begriffen und erstes Skizzieren

TAG 2

Vortrag 2/3: Logos und religiöse Symbole
 Austausch+Diskussion 2/2: Praxis des eigenen Glaubens, Reflexion des Wertekatalogs
 Vorstellung individueller Werte
 Entwickeln von eigenen Symbolen/Icons

TAG 3

Vortrag 3/3: Logos und religiöse Symbole
 Abstraktions-/Reduktionsprozess

TAG 4

Umsetzung der Icons auf Transfermaterial
 oder Erstellung von Vektorgrafiken
 Einführung in Drucktechniken

TAG 5

Übertragung der Icons auf Shirts und Taschen (Produktgestaltung)
 Gemeinsame Abschlusspräsentation/Feedback



„Man denkt immer, das Ziel ist das Wichtigste. Aber das stimmt nicht. Viel wichtiger ist die Einstellung – wie ich etwas tue. Für mich steht daher die Dankbarkeit vor allem anderen.“

Schülerin, 8. Jahrgang



FAZIT: MEHR ZUGANG ZU ABSTRAKTEN + KONFESSIONELLEN THEMEN

Mit dem Workshopkonzept „Zeichen setzen“ hat die Stiftung Deutsches Design Museum ihren didaktischen Ansatz, Design an Schulen fachvernetzend einzusetzen, auf die Bereiche Religion bzw. Ethik erweitert. Die methodische Herangehensweise, sich mit Glaubensfragen, Zukunft und Vergangenheit in Form von Zeichen auseinanderzusetzen, wurde von den Teilnehmer*innen engagiert umgesetzt. Das Herzstück des Workshops – den eigenen inneren Kompass gestalten – entwickelte sich zum Katalysator, der der Identifikation und Empathie freisetzte und zu einer Vielfalt kreativer Leistungen führte. Diskutiert und gearbeitet wurde in einem offenen Prozess. Alle Teilnehmer*innen, gleich welcher Konfession oder Überzeugung, erlebten Wertschätzung. Lebhaftige Reflexion und spontane Begeisterung bereicherten den Prozessverlauf zugunsten des Ziels, Bedürfnisse und Werte der eigenen Lebenswelt nicht nur zu definieren, sondern diese auch selbstbewusst zu kommunizieren.





„Die Schülerinnen und Schüler waren ganz begeistert und mit dem Ergebnis sehr zufrieden. In einem Feedbackgespräch haben die meisten geäußert, sie hätten das Projekt sehr gut gefunden, viel gelernt und auch Spaß gehabt. Ich danke Ihnen herzlich auch im Namen der SUS und meines Kollegen, der als Schulpfarrer davon sehr angetan war und sagte, er habe diese Veranstaltung großartig gefunden.“

Feedback der begleitenden Religionslehrerin Regine Marthold

In diesem Kontext adressieren wir interessierte Schulen und Bildungseinrichtungen aller Konfessionen: Setzen Sie neue Zeichen, indem Sie Kindern und Jugendlichen neue Zugänge zum Themenkreis Religion und Ethik ermöglichen. Unser Workshopkonzept kann auf jede Schulform übertragen werden.

LERNSCHUTZ – KREATIVITÄT STATT VANDALISMUS

Achtsamer Umgang mit dem Schuleigentum, ein neu gestalteter Sportbereich: Beides machte die Lernschutz Jahres-AG zur „Chefsache“.

Planung und Umsetzung übernahm ein interdisziplinäres Team aus sechszwanzig Schüler*innen, ihrem Lehrer und einem professionellen Designer als Workshopleiter. Von den Ergebnissen profitieren Schulgemeinschaft und Öffentlichkeit. Für Vandalismus heißt das: Zutritt verboten!

Konsens finden, Mitschüler*innen zu Teilhabern machen, mit diesem Ziel ging die Jahres-AG „Lernschutz“ an den Start. Für ein nachhaltig wirksames Lösungskonzept gegen Vandalismus wollte sie die Akzeptanz der gesamten Schule sichern, denn die betreffenden Räume werden gemeinschaftlich genutzt. In der Konzeptionsphase wurden zunächst Interviews ausgewertet, die im Vorfeld mit verschiedenen Jahrgangsstufen entstanden waren. Als mitentscheidender Faktor floss die Analyse dieser Audits (ganz professionell) in die Gesamtkonzeption ein. Die daraufhin entwickelte Agenda zur Umgestaltung von Fluren und Umkleiden orientierte sich an realen Bedürfnissen und Lebenswelten. Berühren und begeistern sollte das neue Design – und dabei cool und eigenständig sein. Darin waren sich alle Teilnehmer*innen einig: Die AG umfasste Mitglieder aus den Jahrgangsstufen 6 bis 10.

In der Praxisphase widmeten sich die engagierten Lernschützer der Planung und Umsetzung konkreter Maßnahmen für den Sportbereich im Untergeschoss. Flure und Umkleiden wirkten bisher wenig einladend, anonym und lieblos möbliert. Zum Teil waren sie auch beschädigt. Um den oft unbeaufsichtigten Räumen mehr „Look and Feel“ zu verleihen, vermittelte Workshopleiter

Martin Hirth der Lernschutz-AG das nötige Grundwissen im Interior Design. Gemeinsam wurden gestalterische Potentiale entdeckt, die es erlauben, Räume mit allen Sinnen entdecken und erleben zu können. Farbgebung, Muster und Strukturen wirken entscheidend auf die Atmosphäre und unsere Wahrnehmung ein. Beispielhafte Szenarien verdeutlichten geeignete Methoden und inspirierten den anschließenden konkreten Planungsprozess.

POSITIVE REIZE FÜR RÄUME ZUM WOHLFÜHLEN

Die Jahres-AG zog daraus schlüssige Konsequenzen: Positive sinnliche Reize sollten angeregt, störende vermieden werden. Um diese Wirkung zu erzielen, entschied sich das 26-köpfige Team bei der Wandgestaltung für schlichte Materialien, klare geometrische Formen und für frische, harmonische oder kontrastive Farben. Kreative Ideen zur Umsetzung wurden gesammelt und diskutiert, dann in Modellen maßstabgetreu umgesetzt. Nun waren zeichnerisch-handwerkliche Fähigkeiten gefordert. Auch in diesem Prozessschritt wurden die Schüler*innen durch den Designer unterstützt. Ebenso wichtig: Sorgfalt und Kreativität bei der Auswahl und Verarbeitung geeigneter Materialien. Im Modellbau nahm das Gestaltungskonzept dann seine erste, gelungene Form an – wurde im Plenum vorgestellt und diskutiert.

LERNSCHUTZ, DER ANSTECKT

Inzwischen hat „Lernschutz“ den Alltag beträchtlich verändert. Nach Abschluss des einjährigen Workshops der Stiftung Deutsches Design Museum hat die Carl-Schurz-Schule das Projekt in allen Räumen umgesetzt. Heute fühlen sich die Schüler*innen, aber auch Eltern und Gäste im Sportbereich wohl. Die Neugestaltung der Räume wirkt nach. Das Schuleigentum erfährt mehr Achtsamkeit, weil es viele Teilhaber hat.



LANGZEIT-WORKSHOP LERNSCHUTZ

Carl-Schurz-Schule, Frankfurt am Main

Leiter Martin Hirth, Designer

Pädagoge Daniel Firmenich

Teilnehmer 26 Schülerinnen und Schüler

Jahrgänge 6. bis 10. Klasse

Wahlpflichtfach „Lernschutz AG“

Termin Schuljahr 2017/2018

Module 16 Unterrichtseinheiten



ANTI-VANDALISMUS? SOCIAL DESIGN ALS KONFLIKTLÖSER

Freiwillig achtsamer mit dem Schuleigen-
tum umgehen:

Was motiviert uns?

Einrichtungen und deren Erhalt attraktiver
machen:

Welche Anreize kann die Schule bieten?

Vandalismus vermeiden:

**Wie entwickeln und sichern wir ein nach-
haltiges Konzept?**

INTERVIEW mit Daniel Firmenich,
Lehrer an der Carl-Schurz-Schule

Vandalismus bedeutet Konflikte. Um sie zu lösen, haben Sie „Entdecke Design“ in die Schule geholt. Welche Erwartungen, welche Voraussetzungen bestanden?

Unser Schulleiter, Hans-Ulrich Wyneken bat mich 2016 um Mithilfe bei der Neugestaltung der Räumlichkeiten rund um den Sportbereich. Da bereits Kontakt zur Stiftung Deutsches Design Museum bestand, kannte ich die Herangehensweise, in der die Schüler*innen einen professionellen Gestaltungsprozess durchlaufen und dabei Sinnfragen klären, die grundsätzlich sind. Unser Projekt sollte nicht nur zu einer Verschönerung der Räume führen, sondern auch ein neues Gemeinschaftsgefühl schaffen. Wie wir Vandalismus minimieren können, auch in unbeaufsichtigten Räumen – dafür sollte Lernschutz als Modellbeispiel entstehen.

Für die neu gestalteten Räume haben die Schülerinnen und Schüler immerhin ein ganzes Jahr gearbeitet. Ihre besonderen Beobachtungen?

In einem solchen Prozessverlauf geschieht unendlich viel, natürlich auch Dynamisches, Unvorhergesehenes, das immer wieder überrascht und neuen Antrieb gibt. Vor allem beeindruckt aber haben mich die Disziplin und das Durchhaltevermögen aller Beteiligten. Miterleben zu können, wie viel Freude und Begeisterung bei der eigenständigen Umsetzung entstanden sind. Unser Wir-Gefühl, die Zusammengehörigkeit ist gewachsen, der Gemeinschaftssinn gestärkt.

„Lernschutz“ endete im Sommerhalbjahr 2018? Wie ging es danach weiter?

Wir sind sehr stolz auf die gelungene Weiterführung des Projektes. Im Folgeschuljahr konnten innerhalb weniger Wochen weitere Konzeptbestandteile erfolgreich realisiert werden. Mit finanzieller Unterstützung des Fördervereins und fachlicher Unterstützung der Malerwerkstätten Mensinger wurden auch die verbliebenen Umkleidekabinen in das neue Raumkonzept eingebunden. An dieser Stelle danke ich dem Designer Martin Hirth, der Stiftung Deutsches Design Museum und dem Kulturfonds Frankfurt RheinMain für die wirksame Unterstützung.



„LERNSCHÜTZER“ IM DESIGNPROZESS

Phase 0: Einführung in das Thema Design

Phase 1: Erkennen und Definieren der Aufgabenstellung „Anti-Vandalismus“

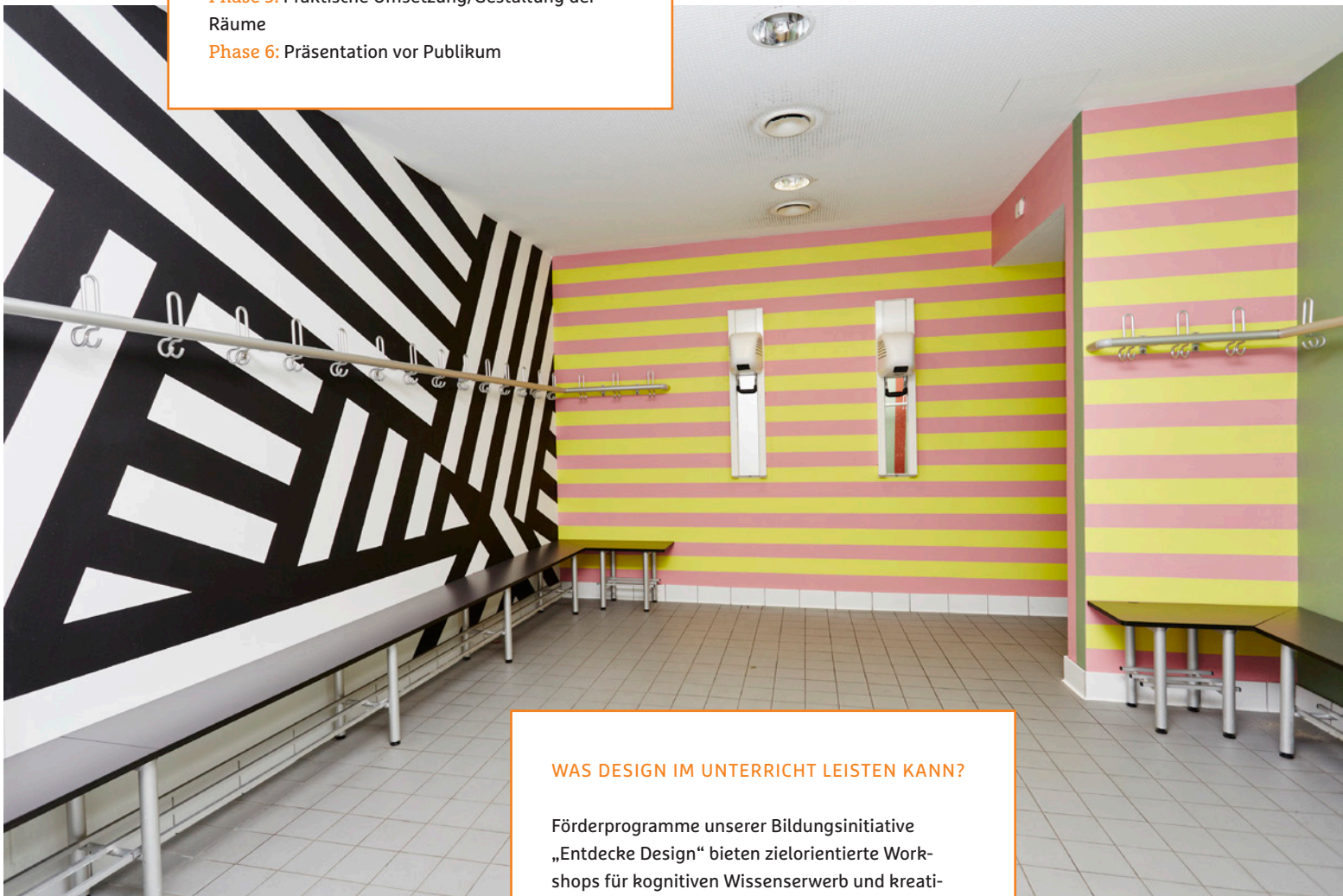
Phase 2: Ideen sammeln und analysieren

Phase 3: Grundlagen im Interior Design: „Erleben mit allen Sinnen“

Phase 4: Konzeption, Gestaltung, Prototyping/Modellbau, Reflexion

Phase 5: Praktische Umsetzung/Gestaltung der Räume

Phase 6: Präsentation vor Publikum



WAS DESIGN IM UNTERRICHT LEISTEN KANN?

Förderprogramme unserer Bildungsinitiative „Entdecke Design“ bieten zielorientierte Workshops für kognitiven Wissenserwerb und kreative Handlungskompetenz. Ihr modularer Aufbau bildet ein Spektrum, das von der Bearbeitung von Fokus-Themen bis hin zur Lösung komplexer Aufgabenstellungen reicht. Gearbeitet wird im Team, ohne Hierarchien, Pädagogen und Designer wirken als Tandem. Wesentlich für das didaktisch-methodische Vorgehen ist der Designprozess, der in das Unterrichtsgeschehen integriert wird.

DAS BAUHAUS IN DIE ZUKUNFT TRAGEN

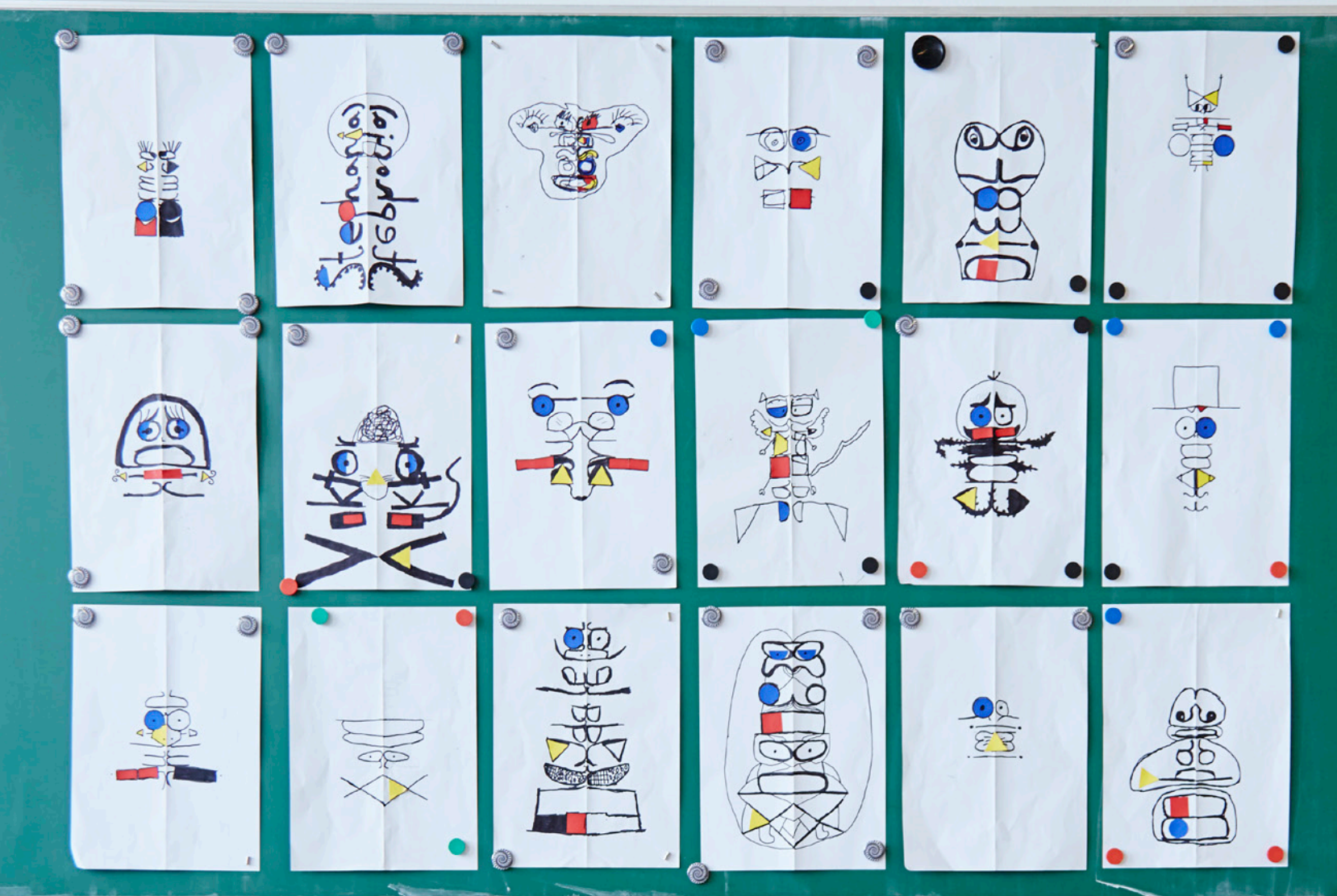
Ohne das Streben nach neuer Gestaltung und Architektur wäre unsere Welt ärmer, das heutige Industriedesign nicht denkbar: Als Laboratorium der Moderne prägt und inspiriert das Bauhaus moderne Formgebung im Wandel der Zeiten. Wir greifen seine interdisziplinären Ansätze auf und widmen uns deren Bedeutung für die Zukunft.

Wie kann Design die Gesellschaft verändern? Wie können wir die offenen Bildungs- und Produktionsprozesse der großen Schule für Gestaltung neu interpretieren und kreativ fruchtbar machen? „Kopf, Herz und Hand müssen simultan am Entwurf beteiligt sein“, forderte einst der Bauhausschaffende Herbert Bayer. Für diese Idee begeistern wir – neu und in jedem einzelnen Förderprojekt.

„Entdecke Design – Entdecke Bauhaus“ lautet das Motto eines breitangelegten Förderprogrammes zum Design der Moderne, das wir gemeinsam mit Kooperationspartnern aus Kultur und Wirtschaft bis Ende 2019 durchführen werden. Zum Start der nationalen Schulprojekte ging im Herbst 2018 der erste „open call“ an Thüringen, Hessen, Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz. Insgesamt dreißig Projekte zu unterschiedlichen Aufgabenstellungen können bis Mitte 2019 mit dieser Bildungsmaßnahme realisiert werden, neunzehn davon sind bis zum Jahresende 2018 erfolgreich umgesetzt worden. Grund- und Realschulen, Gymnasien, Gemeinschaftsschulen und Jugendpflege-Einrichtungen nehmen teil, Kooperationspartner ist die SV Sparkassen-Versicherung.

„Einst riss das Bauhaus den Himmel der Möglichkeiten so weit auf, dass der Freisinn auch nach 100 Jahren noch nachwirkt. Sich von ihm davontreiben zu lassen, dafür wäre jetzt die Zeit.“

Hanno Rautenberg, in DIE ZEIT, 21. Dezember 2016



LÄNGST BEREIT FÜR BAUHAUS 100

Seit 2016 bietet unsere Stiftung Fortbildungsmaßnahmen zum Themenkreis Bauhaus für Pädagoginnen und Pädagogen an.

Mit dem modular aufgebauten Workshopkonzept arbeiten seit 2017 auch Schülerinnen und Schüler. Gemäß individueller Zielsetzung werden aktuelle Fokusthemen/Gestaltungsaufgaben integriert.

2018/19 werden dreiundzwanzig Schulen in vier Bundesländern von einem neu entwickelten Workshopformat zum Themenkreis Bauhaus profitieren.

Unsere Roadshow durch die USA wird 2019 Teil des weltweiten Kulturprogramms zum 100-jährigen Jubiläum der großen Schule für Gestaltung. Die Planungen haben im Herbst 2018 begonnen.



DAS BAUHAUS ZIEHT IN DIE SCHULE

WIE KANN GESTALTUNG DIE WELT VERÄNDERN?

Schulterblick erlaubt! Zur Projektwoche in Sömmerda (Thüringen) verwandelte sich die Gemeinschaftsschule „Albert-Einstein“ in eine Kreativwerkstatt. Angeleitet von der Designerin Anna Schrödter, die selbst an der Bauhaus-Universität Weimar studierte, griffen rund 20 Schüler*innen wichtige Wissens- und Gestaltungsthemen der Bewegung auf. Deren interdisziplinäre Bildungs- und Produktionsprozesse dienten zur Lösung eigener Gestaltungsaufgaben. Im Praxisteil lautete das Thema ME/WE. Als Team diskutierten und entwickelten die jungen „Bauhäusler“ Ideen zu Brennpunkten ihres Alltags. Wie kann Gestaltung die Gesellschaft verändern? Vielfältige Ansätze, unterschiedliche Standpunkte und Kontroversen, bestimmten den Workshopverlauf. Genauso bedeutend wie die konkreten Ergebnisse und Produkte waren die im Team erprobten Lösungswege. Angewendet wurden Methoden des Design Thinking – ohne Wertung und Zensur. Wie viel Kreativität dabei entstehen kann, interessierte auch die Journalistin Ina Renke. Für die Thüringer Allgemeine Zeitung nahm sie an der Abschlusspräsentation teil. Dass ihr Projekt nicht nur schulintern, sondern auch öffentlich wirksam geworden ist, belohnte die Klasse ein weiteres Mal.

VORBILD FÜR NEUE TYPEN

Schauplatz Wiesbaden, junge Typografen am Werk mit einem Ergebnis, das sich sehen lassen kann. Wie viele andere, hat auch die Carlo-Mierendorff-Schule schon angehende Medienexperten im Haus. Unterstützt von der Designerin Silke Meister, nutzten zehnjährige Schüler*innen das Tablet nahezu professionell, um ihre eigene Klassenschrift zu gestalten. Gearbeitet wurde mit einer leicht handhabbaren App. Das Programm erlaubt es, Schriften zu erstellen, die eigene Handschrift zu digitalisieren und Buchstaben zu zeichnen – von einfach bis detailreich und komplex. Entstanden ist die Krokodilschrift. Kreative Namensgebung und Umsetzung signalisieren: Wir haben Mut und sind selbstbewusst. Die zunächst zeichnerisch entwickelten Buchstaben wurden digitalisiert, die Schrift kann auf jedem Rechner installiert und natürlich von allen Mitschüler*innen genutzt werden.

In diesem Modul der Bildungsreihe „Entdecke Design – Entdecke Bauhaus“ verbinden wir Inhalte digitaler Bildung mit praktischen Gestaltungsaufgaben. Altersgemäß aufbereitet und vermittelt, kann das neu erworbene Fachwissen sofort erfolgreich umgesetzt werden. Schriftgestaltung am Bauhaus wird zum aktuellen Kontext, der Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellt. Wesentliche Lernerfahrung: nicht alles, was entsteht, muss von vornherein vollendet sein. Weiterentwicklungen sind wichtig, um neue Aufgaben zu lösen.







ZUM HINTERGRUND

Adobe Hidden Treasures – Bauhaus Dessau heißt das (...) Projekt, bei dem jahrzehntealte, unvollendete Typografie-Skizzen und Buchstabenfragmente legendärer Bauhaus-Meister aus den Archiven geholt und vervollständigt wurden. (...)

In Zusammenarbeit mit der Stiftung Bauhaus Dessau und dem weltbekannten Typografen Erik Spiekermann hat Adobe das Projekt realisiert und wird (...) sukzessive fünf neue Schriften auf Basis legendärer Bauhaus-Designs von Xanti Schawinsky, Joost Schmidt, Carl Marx, Alfred Arndt und Reinhold Rossig veröffentlichen.

Quelle: Adobe Newsroom, 11. Juni 2018





MODELLENTWURF UND GESAMTKUNSTWERK

Nicht nur in Jahresprogrammen oder Projektwochen, auch in Tagesworkshops zu Fokusthemen lassen sich Designgrundlagen vermitteln, um Gestaltungsfreude zu fördern. Der Einstieg ist direkt und unkompliziert, die Teilnehmenden können sofort aktiv werden. Möglich macht dies eine klassische Fingerübung im Design, bei der individuelle Modelle des 10-Minuten-Stuhls entstehen. Der begrenzte Zeitraum und ein limitiertes Materialangebot verdichten den kreativen Prozess und führen zu erstaunlichen Ergebnissen. Diese Erfahrung machten auch Jugendliche der Eschachschule Dunningen und orientierten sich dabei an den Parametern professioneller Gestalter*innen.

WISSENSINHALTE

Wie verhalten sich unterschiedliche Disziplinen im Design?
Wie gestaltet man ein Produkt?
Wie wird es erfolgreich kommuniziert?

PRAXISINHALTE

Was zeichnet meinen Entwurf aus?
Hat er besondere Eigenschaften oder Funktionen?
Welchen Zweck erfüllt er?
Welche Zielgruppe spreche ich an?
Wie wirken Farben, Muster, Atmosphäre?
Wie gestaltet man Plakate mit Wirkung?

Kaum waren die Modellentwürfe fertiggestellt, ging es ans Plakatgestalten. Entscheidende Bauhaus-Ideen flossen in diesen Praxispart ein: Im Zusammenwirken verschiedener Disziplinen („Künste“) sollte das Prinzip der ganzheitlichen Gestaltung angewendet werden. Indem bei der praktischen Umsetzung die Disziplinen Grafik- und Produktdesign miteinander verknüpft wurden, entstanden konzeptorientierte, individuelle Einzelentwürfe, jeder davon ist ein kleines Gesamtkunstwerk.

BAUHAUS UND BACKWAREN

Was macht unseren Kiosk schöner, sein Warenangebot attraktiver? Ähnliche Gestaltungsaufgaben warten in Schulen im ganzen Land. Eine praktische Lösung fand das Lise-Meitner-Gymnasium in Königsbach. Um den nüchtern wirkenden Backshop aufzuwerten, entschlossen sich die Schüler*innen, Plakate im Bauhaus-Stil zu entwerfen. Da hierfür nur ein Schultag zur Verfügung stand, wurde sofort motiviert und konzentriert gearbeitet. Schon beim Brainstorming entstanden erstaunlich viele Ideen, die zunächst geskribbelt und dann mit einfachen Mitteln umgesetzt wurden. Ausgestattet mit Schere, Kleber und Karton, übertrugen die Workshop-Teilnehmer*innen ihre Entwürfe auf die Plakate. Jedes Poster hat eine individuelle Botschaft, die zur Abschlusspräsentation vorgestellt wurde. Farbe, Typo, und Bilder wecken neuen Appetit. Nach der Verschönerung des Backshops stehen übrigens Pizza, Muffins und Brezel weiterhin hoch im Kurs.

NACHHALTIG BESSER IN DIE ZUKUNFT

Einwegprodukte aus Plastik wie Trinkhalme, Plastikgeschirr und Wattestäbchen sollen ab 2021 verboten werden. Dabei bieten Materialien aus nachhaltiger Erzeugung oder Biokunststoffe schon längst eine wirksame Alternative. Kreativität statt Passivität: Nachhaltigkeit und adäquate Gestaltungsideen regt „Entdecke Design“ in altersgerecht aufbereiteten Themenworkshops bereits in der Grundschule an. Denn Schüler*innen von heute entscheiden über Konsum und Gestaltung von morgen.

„KUNSTSTOFFE“ AUS DEM GARTEN NATÜRLICHE MATERIALIEN IDENTIFIZIEREN UND GESTALTEN

Erwartungsvoll starteten rund zwanzig Kinder zwischen sechs und zehn Jahren ihre mehrtägige Entdeckungsreise zu Werkstoffen aus der Natur. Zunächst untersuchten sie Gegenstände ihres Klassenzimmers in der Altenburgschule Heftrich auf deren Beschaffenheit und Materialqualität. Was die Schatzsuche ergab? Viele Verpackungen, Flaschen, Becher und Behältnisse sind aus Plastik hergestellt. Nur wenige können wiederverwertet werden, die Folgen belasten die Umwelt, Müllberge wachsen, Gewässer verschmutzen. Wo die Unterschiede zwischen industriell und biologisch produzierten „Kunststoffen“ liegen, vermittelte die Designerin Berenice Gellhorn in Experimenten und Bildbeispielen. Wie kann man Plastik vermeiden? Wie wäre es, Materialien zu verarbeiten, die man sogar essen kann? Praktisches Experimentieren mit Alginaten diente als erster Wegweiser.



Dann wurde eine einfache Rezeptur zur Herstellung von Kunststoffen aus dem Garten entwickelt. Deren Zutaten, Wasser, Maismehl, Apfelessig, Glycerin, Agaragar und Lebensmittelfarbe stammen weitgehend aus der Natur. Die Mixtur wurde angerührt und erhitzt, die entstandene flüssige Masse dann zum Abformen ausgewählter Gefäße genutzt. Jedes Objekt nahm dabei eine individuelle Gestalt und Farbe an, ein eigenes Design war entstanden. Das Praxismodul wurde durch einen Exkurs zum Designberuf erweitert, Zahnbürsten aus Kunststoff dienten als Beispiel für Produktdesign. Wie man diesen Alltagsgegenstand gestalten kann, erprobten die Kinder dann zeichnerisch, um wichtige Elemente des Designprozesses selbst nachzuvollziehen.

FRISCH GEPUTZT IN EINE SAUBERE ZUKUNFT PRODUKT, VERPACKUNG UND KOMMUNIKATION

Zähneputzen muss sein, das wissen alle. Wie viel man dabei für die Umwelt tun kann, erfährt man in einem Designworkshop von der Theorie bis zur Praxis; lebensnah und anschaulich. Einer beispielhaften Gestaltungsaufgabe widmeten sich Viertklässler an der Louise-Schröder-Schule in Hamburg mit interdisziplinärem Ansatz. Sie gestalteten eine umweltfreundliche Zahnbürste, im Anschluss deren Verpackung und ein passendes Informationsplakat. Im Team entwickelt, aber in individuellen Lösungen realisiert, kommunizieren sie ihre Botschaft: Umweltfreundliche Produkte sind wichtig für eine saubere Zukunft. Die wichtigsten Prozessschritte fasst die folgende Übersicht zusammen.

ANALYSE

Nicht alle sind aus Plastik: umweltfreundliche Zahnbürsten können schon heute zum größten Teil aus nachwachsenden Rohstoffen hergestellt werden. Die Herausforderung besteht darin, neue Produkte zu gestalten, die zu 100 Prozent aus natürlichen und wiederverwertbaren Werkstoffen bestehen. Dafür wird neues Wissen gebraucht, vor allem auf Seiten der Designer*innen bzw. Produktgestalter*innen. Deren Arbeit leistet einen wichtigen Beitrag zur Mitgestaltung unserer Umwelt.

IDEEN UND KONZEPTION

Das Form- und Materialkonzept der neuen „Junior“-Zahnbürste wird im Team ermittelt und festgelegt, Einhorn und Fußball dienen als Inspiration für die Gestaltung. Die Schüler*innen wählen ihr Thema, sammeln Ideen und erstellen Moodboards. So entsteht ein Pool, aus dem jeder schöpfen kann. Die Materialauswahl fällt auf Bambus, einen der am schnellsten nachwachsenden Rohstoffe. Für die Sichtverpackung werden Karton aus Altpapier und eine kompostierbare Kunststoffhaube verwendet, beide Komponenten sind komplett recycelbar.

DESIGNENTWICKLUNG UND MODELLBAU

Die Schüler*innen übertragen ihre Ideen für Zahnbürste, Verpackung und Plakat in dreidimensionale Entwürfe bzw. Objekte. Die Bürsten werden aus Knetmasse in einer bambusähnlichen Farbe modelliert. Beim Gestalten der Verpackungen wird beachtet, dass Package und Produkt eine stimmige Einheit bilden. Hinzu kommt ein deutlicher Hinweis (Störer), jedes Gestaltungselement soll die Umweltfreundlichkeit sofort sichtbar machen.





PRODUKTKOMMUNIKATION

Die besonderen Eigenschaften des neuen umweltfreundlichen Produktes fließen natürlich auch in die Plakatgestaltung ein. Gearbeitet wird im DIN A2 Format auf Kraftpapier aus natürlichen Zellstofffasern. Aufmerksamkeitsstarke Überschriften und prägnante Bildelemente bringen alle Workshop-Ergebnisse noch einmal auf den Punkt. Die Umwelt-Botschaft soll und muss möglichst viele Menschen erreichen.

WERKSTOFFE ALS WERTSTOFFE NUTZEN

Klima schützen, Ressourcen schonen, Protest artikulieren? Kampagnen wie Fridays for Future sind vor allem medienwirksame Instrumente. Bei der aktiven Mitgestaltung unserer Umwelt unterstützen wir Heranwachsende durch praxisorientiertes Designwissen, das kreative Lösungen für die ökologischen Herausforderungen ermöglicht. Wird das Urteilsvermögen über Werkstoffe und Herstellungsverfahren gestärkt, entstehen neue Sichtweisen, die zu mehr Handlungskompetenz im eigenen Umfeld führen. Für dieses Förderziel wurden 2018 an mehreren Schulen Workshops zum Themenkreis Upcycling und Materialreduktion veranstaltet.

Auch unser diesjähriger Beitrag zur „Route der Industriekultur Junior“ stand unter diesem Zeichen.

UPCYCLING IM DESIGNWORKSHOP

Beim Recycling entstehen aus gebrauchten Rohstoffen neue Produkte, die dem Ausgangsprodukt ähneln. Mit diesem Prinzip sind bereits viele Schüler*innen im Alltag vertraut: Müll wird nach Wiederverwertbarem getrennt. Marken, die mit Recyclingmaterialien arbeiten, zum Beispiel bei Rucksäcken oder Taschen, gelten als cool und sind Kult.

Herstellungsverfahren des Upcycling gehen über diesen Ansatz hinaus. Schadhafte oder unbrauchbar gewordene Materialien sowie Gegenstände werden aufgewertet und benutzt, um neue Produkte für neue Anwendungsbereiche herzustellen. Müll und Sondermüll werden vermieden, umweltfreundlichere und hochwertigere Produkte entstehen. Dabei kennt die gestalterische Fantasie (fast) keine Grenzen.

DER METHODISCH-DIDAKTISCHE ANSATZ

Aus alt wird neu! Kinder und Jugendliche können mit dieser Idee sofort etwas anfangen. Aus Plastikmüll und gebrauchten Verpackungen lassen sich neue Werkstoffe gewinnen. Beim Bügeln entstehen robuste Folien, aus denen nützliche und schöne Objekte gestaltet werden. Die Entwicklung und Umsetzung dieser Ideen wird von professionellen Designerinnen oder Designern unterstützt.

WORKSHOPS FÜR JÜNGERE SCHÜLER*INNEN

Neue Taschen unterschiedlichster Formen mit praktischem Nutzen sollen entstehen. So lautet eine Aufgabenstellung, die sofort Begeisterung weckt und vergleichsweise leicht umzusetzen ist. Unser Werkstoff entsteht aus alten Plastiktüten. (Sie werden zuvor gesammelt, bei kürzeren Workshops zur Verfügung gestellt). Dieses einfach praktikierbare Workshopmodul wird mit großem Erfolg auch bei aktionsorientierten Veranstaltungsprogrammen, z.B. der „Route der Industriekultur Junior“ eingesetzt.

Für ein- oder zweitägige Workshops und für ältere Schüler*innen werden die gestalterischen Aufgaben weiter differenziert. In der Eschachschule Dunnigen beispielsweise arbeiteten Jugendliche des 8. Jahrganges in der Produktgestaltung stärker entwurfsorientiert und nach Schnittmustern. Dabei sind praktische kleine Geldbörsen entstanden, die ein verschließbares Fach für Kleingeld haben.

MATERIALREDUKTION

Experten schätzen, dass schon in der Designphase eines Produktes bis zu siebzig Prozent seiner ökologischen Auswirkungen festgelegt werden. Wenn wir Ressourcen schonen und nachhaltig nutzen wollen, ist ein möglichst geringer Materialeinsatz der richtige Weg. Workshops zum Themenkreis Materialreduktion versetzen Jugendliche in die Rolle des Gestalters. Im eigenen Kreativeprozess wird erfahren, dass es wirksame Lösungen für ein gravierendes Umweltproblem gibt. Schon beim Design und in der Produktentwicklung können wir damit anfangen.



RESSOURCEN SPAREN UND NACHHALTIG NUTZEN

Welches Material verwende ich?

Woraus besteht es?

Woher stammt es?

Wie konstruiere ich mein Produkt?

Welche Werkzeuge setze ich dabei ein?



Insbesondere das Thema dieses Workshops (Upcycling) ist in aller Munde und motiviert die Schüler*innen sehr, denn sie wollen alle ihren Beitrag leisten, den Planeten lebenswert zu erhalten. Natürlich leben wir alle mit gewissen Widersprüchen unseres täglichen Verhaltens, aber so wird es uns vielleicht auch bewusster. Ich habe neue Ideen für den eigenen Unterricht gewonnen und abgewandelt in anderen Klassen angewendet. *Zitat einer begleitenden Lehrerin*

WORKSHOPS FÜR JUGENDLICHE: SITZMÖBEL ENTWERFEN MIT BEGRENZTEN MATERIALIEN

MÖBELDESIGN CASE STUDY 1: PROJEKTWOCHE

Rund dreißig Schüler*innen am Helmholtz-Gymnasium in Karlsruhe haben bewiesen: Selbst bei geringstem Materialeinsatz können coole neue Möbel entstehen. Dabei erschien die Aufgabe zunächst ganz schön herausfordernd. Ausschließlich aus schlichten Holzplatten sollten die Entwürfe gestaltet werden. Für die konstruktive Verarbeitung und den anschließenden Zusammenbau standen nur wenige Werkzeuge, Schrauben, Dübel, Leim und Schleifpapier zur Verfügung. Doch schnell stellten sich im Designprozess entscheidende Beobachtungen ein: Begrenzter Materialeinsatz beim Gestalten fördert die Konzentration auf das Wesentliche und weckt kreative Ideen.

SITZIEN

Eine Haltung eingenommen haben, bei der man mit Gesäß und Oberschenkeln bei aufgerichtetem Oberkörper auf einer Unterlage (besonders einem Stuhl o. Ä.) ruht [und die Füße auf den Boden gestellt sind]

Quelle: Duden

MÖBELDESIGN CASE STUDY 2: TAGESWORKSHOP

Die Stadt ist Heidenheim, ein Werkgymnasium wird zur Designwerkstatt, rund 20 Schüler*innen im Alter von 16-17 Jahren engagieren sich zum ersten Mal gemeinsam als junge Kreative. Produktdesign lautet die im Team zu lösende Aufgabe. Der Entwurf neuer Möbel, zum Beispiel von Stühlen, Schränken oder Leuchten, soll später ausschließlich mit dem Naturmaterial Holz realisiert werden. In dem eintägigen Themenworkshop konzentrieren wir uns auf die Entwicklung des Entwurfes und auf den Modellbau.

Was ist Design, woran erkennt man eine gute Gestaltung? Wie kann man beurteilen, ob ein Möbeldesign seine vorgesehene Funktion tatsächlich erfüllt? Antworten darauf finden sich im Theoriepart des Workshops, der den praktischen Arbeiten immer vorangeht. Dabei können sich die Teilnehmenden sofort mit den wichtigsten Elementen eines professionellen Gestaltungsprozesses vertraut machen.

Mit diesem Wissen ausgestattet, gelang das Ideen-Finden, Analysieren und Entwerfen fast wie von selbst. Dann startete der Modellbau, aus einfachen Materialien wie Papier, Wellpappe und Trinkhalmen entstanden rasch ganz individuelle Objekte. Entsprechend vielseitig zeigte sich zum Schluss auch die Gesamtkollektion, die vom eleganten Sessel über einen modernen Ofen bis hin zu einem mobilen Weinregal reicht.

„Ästhetische Bildung hat für uns einen hohen Stellenwert, wir wollen kreative und gestalterische Potentiale fördern“, betonte Schulleiter Werner Schölzel im Anschluss an den Workshop. Um das Lernen mit Kopf, Herz und Hand zu ermöglichen, (so lautet auch das Schulmotto), bietet das Werkgymnasium verschiedene Projekt- und Arbeitsgemeinschaften, Labors und Werkstätten an.



AUFGABENSTELLUNG

Konzipiert und konstruiert eine Sitzgelegenheit

Budget für den Prototypen: 14,46 Euro
Bestandteile des Material-Paketes:

- vier Meter Latte (24x48x2000mm)
- vier Meter Kantholz (40x60x2000mm)
- vier Meter Schalbrett (23x140x2000mm)
- Schrauben und Dübel
- Leim und Schleifpapier

Erstellt eine Bauanleitung für den Entwurf, die Art der Anleitung kann frei gewählt werden.





PROFESSIONALS GEBEN ANLEITUNG

Eine von vielen Kreativen, die Workshops für die Stiftung Deutsches Design Museum leiten, ist Steffi Moser, Produktdesignerin bei Phönix Design, die für diesen Zweck an ihre ehemalige Schule zurückgekehrt ist. Das Heidenheimer Schülerteam konnte also mit einem Professional aus den eigenen Reihen arbeiten. „Wer sich früh mit Design befasst, erlernt es, seine Umgebung mit ästhetischem Sachverstand zu beurteilen und die Welt mit anderen Auge zu sehen“, berichtet sie. Dass daraus auch neue Gestaltungsideen entstehen, freut sie ganz besonders.



Der Workshop gehörte zu einer mehrteiligen Projektserie, die 2018 in Kooperation mit der Art Mentor Foundation Lucerne realisiert worden ist.



PARTIZIPATION IN INNOVATIVER FORM

Unsere Workshop-Programme unterstützen Kinder und Jugendliche, in der Gestaltung ihres schulischen Umfeldes auf vielen Ebenen mitzuwirken. Dabei erwerben sie ein konkret anwendbares Designwissen, entfalten kreative Fähigkeiten und erweitern ihre sozialen Kompetenzen. Je nach Aufgabenstellung liegt der Fokus auf Social Design, Kommunikations- oder Produktdesign. Steht der Lösungsprozess im Vordergrund, wird nach Prinzipien des Design Thinking gearbeitet. Jedes Projekt wird als wertvoller Beitrag für die schulische Gemeinschaft und deren Weiterentwicklung erlebt. In diesem Kontext haben wir 2018 auch ein Förderprojekt für Studierende realisiert.

NEUES INTERIEUR FÜR DIE FACHSCHULE

An der Flensburger Fachschule für Technik und Gestaltung entwickelten zwanzig Studierende der Fachrichtungen Holztechnik bzw. Raumgestaltung und Innenausbau in einem zweitägigen Designworkshop unter Leitung von Florian Kallus neue Sitzmöbel – allein aus Dachlatten. Die Einzelentwürfe wurden im Maßstab 1:1 als Modell in der schuleigenen Holzwerkstatt umgesetzt.

Grundsätzlich waren die Teilnehmenden mit der Verarbeitung des Werkstoffes Holz bereits vertraut. Dennoch empfanden sie es als echte Herausforderung, aus einem äußerst begrenzten Materialangebot tatsächlich praxistaugliche und ästhetische Sitzmöbel zu entwerfen. Zur Verfügung standen handelsübliche Dachlatten von 250 cm Länge und der Werkstoff Leim.

Dem Entwurfsprozess unter reduziertem Materialeinsatz stellten sich sieben Teams gemeinsam mit ihren Lehrkräften, zum Ende des Workshops standen acht gelungene Prototypen zur Präsentation im Plenum bereit. Voraus gingen zahlreiche Entwurfsskizzen zu unterschiedlichen Lösungsansätzen, die oft auch kontrovers diskutiert wurden. In der Realisierungsphase entstanden zunächst kleinere Modelle im Maßstab 1:10, gefolgt von vielen Arbeitsstunden in der Werkstatt, wo die endgültigen Prototypen mit viel Sorgfalt und Präzision gefertigt wurden.



FAZIT UND LEARNINGS

Einig waren sich alle Beteiligten, dass dieser Workshop Sichtweisen auf den Entwurfsprozess positiv verändert und neue Impulse vermittelt hat. In der Limitierung von Werkstoffen wurde ein wertvolles Potential für kreative Gestaltung identifiziert und erfolgreich genutzt. Da jedes Detail auf seine Notwendigkeit und Dimensionierung geprüft wurde, konnten die „Grenzen“ des Materials neu ausgeschöpft, Funktion und Formgebung der Gattung Sitzmöbel zum Teil auch neu interpretiert werden.

TOLLE MARKE: LOGOENTWICKLUNG FÜR DEN GANZTAGESBEREICH

Kinder und Jugendliche verbringen im Laufe ihres Lebens jede Menge Zeit in der Schule; und das nicht nur im Klassenzimmer. Zum Relaxen, für Sportaktivitäten und Arbeitsgemeinschaften dienen spezielle Räume und Angebote, wie zum Beispiel der Ganztagesbereich am Alexander-von-Humboldt-Gymnasium in Konstanz. Um dessen Nutzung und Akzeptanz zu steigern, entschloss man sich, ihm einen eigenen Auftritt als „Marke“ zu verleihen. Die 9. Jahrgangsstufe nahm an einem Workshop zum Thema Kommunikationsdesign teil und entwickelte dabei nicht nur ein aufmerksamkeitsstarkes Logo, sondern auch den passenden Claim. Ganztagesbereich war gestern, heute heißt es „Humboldt Plus. Mehr als Schule.“

Wenn (neue) Marken erfolgreich sein sollen, brauchen sie ein eigenes Profil, unverwechselbare Eigenschaften und eine dialogorientierte Kommunikation mit ihren Zielgruppen. Wie diese Elemente beschaffen sind, entwickelt und gestaltet werden, veranschaulichte die Designerin Judith Böttiger im ersten Workshopteil. Beispiele großer Marken wurden diskutiert, manche positiv, andere negativ beurteilt. Ausgestattet mit diesen ersten Grundlagen im Markendesign, widmeten sich die Teilnehmenden dann dem Marketing ihrer Gemeinschaftsräume in der Praxis.

ZENTRALE FRAGEN

Warum gibt es den Ganztagesbereich?

Wie ist er entstanden?

Wer ist die Zielgruppe?

Welche Angebote gibt es, um was geht es?

Was macht den Bereich einzigartig? Was sind die Werte?

Gibt es Konkurrenz-Angebote?

Was soll die Botschaft an die Schüler*innen sein?

Die unterschiedlichsten Antworten, Ideen und Anregungen führten zur Entwicklung eines aussagefähigen Claims, der Bestandteil des neuen Logos werden sollte. Mit dem Ziel, den uncoolen Namen „Ganztagesbereich“ zu ersetzen und seine Nutzer*innen emotionaler anzusprechen, entstand Schritt für Schritt eine spannende Wort-Bild-Marke, die allen Zielgruppen signalisieren soll, worauf es wirklich ankommt.

Zur Erarbeitung der visuellen Umsetzung wurden zunächst Moodboards erstellt und gemeinsam diskutiert. Dann ging es an die Gestaltung und Ausarbeitung des charakteristischen Logos. Zur Abschlusspräsentation stellten die Schüler*innen nicht nur ihre neuen Entwürfe für verschiedene Printmedien vor, sie hatten auch gleich ihre neuen Visitenkarten mitgebracht.





Dieses Projekt konnte im Rahmen einer zehnteiligen Workshopreihe zu frei wählbaren Schwerpunktthemen für Schulen in Baden-Württemberg realisiert werden. Förderpartner ist die Karl Schlecht Stiftung, Aichtal.

DESIGN GIBT STARTHILFE FÜR SCHÜLERFIRMEN

„Entdecke Design“ unterstützt Schülerfirmen durch individuelle Förderprojekte für bestehende Unternehmen oder Organisationen in der Gründungsphase. Den angehenden Unternehmer*innen stehen professionelle Designer*innen zur Seite. Im Team können individuelle Konzepte entstehen, die den Markenauftritt, die Kommunikation, Produkte oder Dienstleistungen erfolgreicher machen. Hierbei engagiert sich die Stiftung Deutsches Design Museum in Kooperation mit dem JUNIOR* Programm und weiteren Förderpartnern aus den Bereichen Wirtschaft und Bildung.

PRAXISBEISPIEL 2018

Die erste Schülerfirma an der Berufsbildenden Schule Bernkastel-Kues will in die Spielebranche gehen.

Zehn Schülerinnen und Schüler widmen sich deshalb der Entwicklung und Produktion von „Handilock“. Das neue Gesellschaftsspiel soll nach dem Vorbild sogenannter Room Escape Games funktionieren, die schon in vielen Metropolen angeboten werden. Auf die Mitspieler warten Spaß und spannende Rätselaufgaben, bei deren Lösung Informatives und Wissenswertes rund um die Stadt Bernkastel-Kues entdeckt werden kann.



Die jungen Unternehmer*innen durchlaufen alle wichtigen Prozesse des realen Wirtschaftslebens: von der Findung der Geschäftsidee über die Entwicklung und Finanzierung bis hin zum Vertrieb ihres neuen Produktes. Natürlich soll „Handilock“ ein interessantes und professionelles Design erhalten, um im Wettbewerb mit vergleichbaren Adventure Games erfolgreich zu bestehen. Für dieses Vorhaben stellten die Stiftung Deutsches Design Museum und die Institut der deutschen Wirtschaft Köln JUNIOR gGmbH als Kooperationspartner den jungen Spielmachern einen Tagesworkshop im Kommunikationsdesign zur Verfügung. Denn jede gute Geschäftsidee braucht auch ihre gute Gestaltung.

*JUNIOR ist ein Schülerfirmenprogramm der Institut der deutschen Wirtschaft Köln JUNIOR gGmbH, das bundesweit seit zwanzig Jahren angeboten wird. Bei JUNIOR gründen Schüler*innen ein auf ein Schuljahr befristetes Unternehmen. Im Team erlernen und erproben die Jugendlichen Grundprinzipien unternehmerischen Handelns. Die Umsetzung der eigenen Geschäftsidee lässt die Teilnehmenden praktisch erfahren, wie sich das eigene Handeln wirtschaftlich, sozial und ökologisch auswirkt.



NEUE FÖRDERPROJEKTE

Zum Jahresende 2018 entwickelte unsere Stiftung in Kooperation mit der Dr. Hans Riegel-Stiftung unter dem Titel „Markendesigner“ ein nachhaltig angelegtes Förderprogramm für Schülerfirmen mit langfristigen Geschäftsideen. Die Workshops mit 36 Unterrichtseinheiten sind flexibel planbar und werden im kommenden Jahr durchgeführt. An der bundesweiten Ausschreibung konnten sich Real-, Haupt-, Gesamt- und Berufsschulen beteiligen. Dazu Lutz Dietzold, Vorstand Stiftung Deutsches Design Museum: „Alle Prozesse der Markenbildung sollen die Teilnehmenden in ihrer Funktion als Unternehmerinnen und Unternehmer, aber auch ihr Selbstverständnis als kritische Konsumenten, stärken.“

LEARNING BY DOING

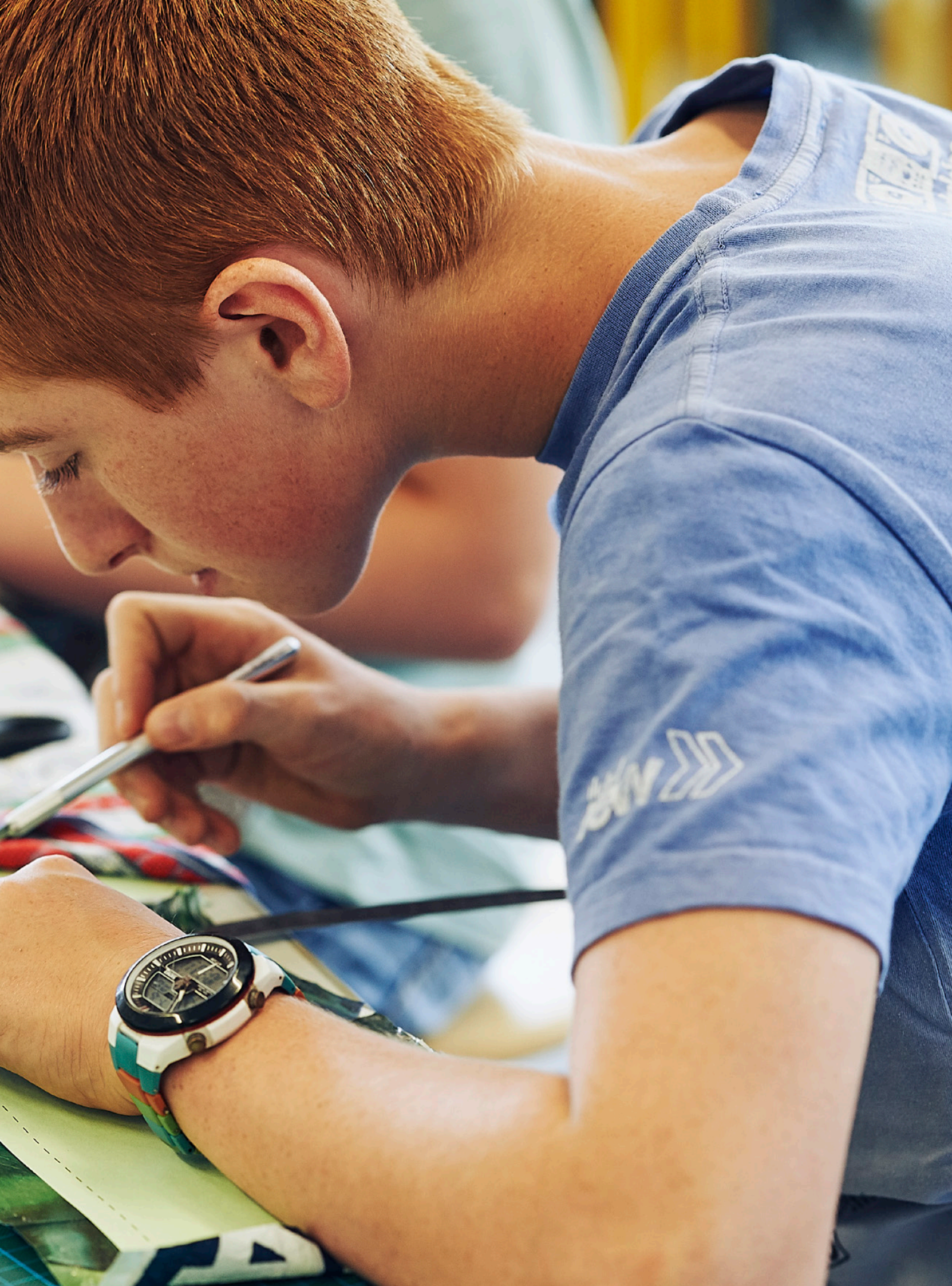
Produkt- und Kommunikationsdesign sind entscheidende Faktoren im Wirtschaftsleben!

Wie entwickelt und kommuniziert man neue Produkte oder Geschäftsideen?

Wie gestaltet man eine Marke, ein Logo, die Geschäftsausstattung oder Werbemittel?

Unter Anleitung renommierter Designer*innen werden kreative Ideen entwickelt und in die Praxis umgesetzt.





FORT- UND WEITERBILDUNG

Im Sommer und Herbst 2018 konnten erstmals in der Region Norddeutschland praxisorientierte Fortbildungsmaßnahmen für Pädagoginnen und Pädagogen angeboten und erfolgreich durchgeführt werden. Hierfür wurde das bestehende Didaktikkonzept zur Vermittlung von Design im Unterricht um den Themenkreis „Upcycling“ erweitert. (Zu diesem Schwerpunkt fanden ebenfalls Workshops für die Zielgruppe Schüler*innen an verschiedenen Bildungseinrichtungen statt, siehe dazu Seite 32.)

REDUCE – REUSE – RECYCLE

Lernen einmal anders herum, das Unbekannte im Bekannten finden! Unter dieser Prämisse startete unser Workshop für Pädagoginnen und Pädagogen an der Werkschule in Oldenburg. Auf Vorhandenem aufbauen und daraus Neues entstehen lassen – diese methodische Herangehensweise war entscheidend für den kreativen Prozess. Dabei leitete uns die Überlegung, ob und wie sich Upcycling-Produkte mit konventionell produzierten Neuwaren messen können, die überall (oft auch besonders günstig) verfügbar sind. Wir verständigten uns auf drei Prinzipien, die eine Schlüsselrolle für den gestalterischen Ansatz übernehmen:

Upcycling ist ein zielführendes Verfahren, um

- die Entsorgung von Abfällen zu reduzieren oder zu vermeiden / REDUCE
- alte/gebrauchte Werkstoffe durch Aufwertung und Neuverwertung zu nutzen / REUSE
- unverwechselbare Unikate statt anonymer Massenware herzustellen / RECYCLE

Wir beschäftigten uns mit Grundlagen von Designtheorie und zeitgenössischer Gestaltung (A), um auf dieser Wissensbasis die Methodik des Upcycling für den eigenen Gestaltungsprozess nutzen zu können (B+C). Alle Inhalte der hierfür konzipierten Workshopmodule haben Beispielcharakter, einzelne Bausteine können beim späteren Einsatz im Unterricht im Hinblick auf unterschiedliche Altersgruppen oder Aufgaben modifiziert werden.

Jede unserer Fortbildungsmaßnahmen soll Lehrende befähigen und ermutigen, im schulischen Alltag ganz eigene Schwerpunkte zu setzen – gemeinsam mit den Lernenden.

MODULARE STRUKTUR: UPCYCLING IM UNTERRICHT

(A) Erkennen von Notwendigkeiten | Designtheorie

Sensibilisierung zum Thema Umweltschutz
Gestaltungsrelevante Beispiele

(B) Aus Alt mach Neu, der Lohn: das Unikat | Produktdesign

Upcycling von Plastikverpackungen zu nützlichen Objekten

(C) Praxisübung zu Sinn und Nutzen | Produktdesign

Geeignete Anwendungsbereiche erkennen und gestalterisch umsetzen

WORKSHOPOORTE, DIE INSPIRIEREN

Fortbildungsmaßnahmen der Stiftung Deutsches Design Museum finden stets an kulturellen Einrichtungen statt, die zu gestalterischer Arbeit inspirieren. Auf das Deutsche Architekturmuseum in Frankfurt am Main folgten das Bauhaus-Archiv/Museum für Gestaltung in Berlin, die Akademie Schloss Rotenfels in Gaggenau und Burg Wissem in Troisdorf. 2018 wurde als Veranstaltungsort Oldenburg in Kooperation mit der WERKSCHULE e.V. Werkstatt für Kunst und Kulturarbeit ausgewählt.

Die 1983 gegründete Werkschule Oldenburg ist eine feste Institution für die künstlerische Erwachsenenbildung in den Sparten Bildende Kunst und angewandte Kunst. Als Werkstatt für Kunst und Kulturarbeit bietet sie ein umfangreiches künstlerisches Kursprogramm, künstlerische Projekte und Aktionen sowie Veranstaltungen und Ausstellungen. Die Standards in der Ausstattung sind hoch, Werkstatt- und Atelierflächen von zusammen 800 qm stehen zur Verfügung. Die Werkschule ist in das Oldenburger Fortbildungszentrum im Didaktischen Zentrum (DDZ) integriert.



WAS IST DESIGN?

09. Juni 2018 | 10:00 - 17:00 Uhr

LEHRERFORTBILDUNG 2018 | Grundlagen und praktische Anleitung zur Vermittlung von Design an Schulen, Werkschule Oldenburg



www.deutschesdesignmuseum.de

In Kooperation mit: ART MENTOR FOUNDATION LUCERNE



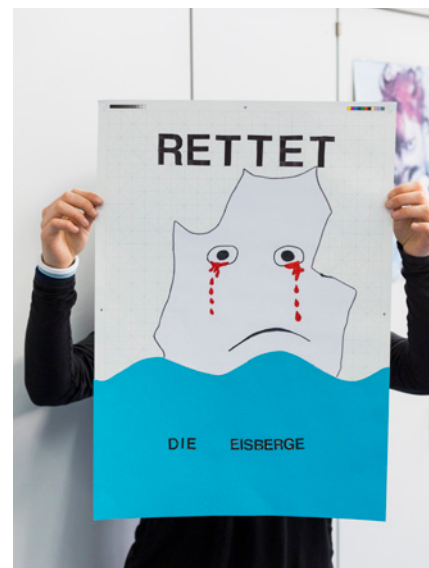
UPCYCLING

20. Oktober 2018 | 10:00 - 17:00 Uhr

LEHRERFORTBILDUNG 2018 | Grundlagen und praktische Anleitung zur Vermittlung von Design an Schulen, Werkschule Oldenburg



www.deutschesdesignmuseum.de



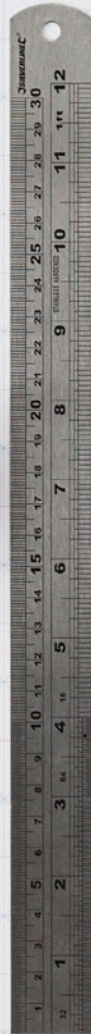
MATERIALIEN FÜR DEN UNTERRICHT AUSZUG: PLAKAT-PORTRAIT

Weiterführende, methodisch-didaktisch aufbereitete Begleitmaterialien für den Unterricht ergänzen das Spektrum jeder Fortbildungsmaßnahme. Ein neu entwickelter Baukasten, mit dem Schüler*innen fast aller Jahrgangsstufen erfolgreich arbeiten können, widmet sich dem Kommunikationsdesign und der Gestaltung von Plakaten. Das Starter-Set für Plakatgestaltung enthält alle relevanten Theorie- und Praxisinhalte, Druckvorlagen und Schriften werden mitgeliefert. Als Wissensspeicher, Design-Manual und praktische Anleitung genutzt, trägt es dazu bei, (fast) jeden Lernort für gestalterisches Arbeiten nutzen zu können.

AAAAA

BBBBB

AAAAAA
AAAAAA
AAAAAA
AAAAAA
AAAAAA
AAAAAA



ENTDECKE DESIGN 2018 - BOTSCHAFTER

KOOPERIERENDE DESIGNER 2018

Judith Böttiger

Lisa Ertel

Berenice Gellhorn, as industrial design

Bernd Hintermeier, neuwerk-products

Martin Hirth

Florian Kallus, KASCHKASCH

Anna Keilbach

Adela Knajzl, Graphein

Stephan Leitl, designbox

Anja Linn

Annett Löser, studio heyho!

Silke Meister, die kleinen gestalter

Günter Merkle, protel film und medien

Steffi Moser, Phoenix Design

Daniel Münzenmayer, Zielgerichtet

Beat Sandkühler

Maria Sophia Schaaake, Schaaake Design

Daniel Schermesser, Pixelschupser GmbH

Arne Schlenker, Studio Walter

Anna Schrödter

Hardy Seiler, Büro Hardy Seiler

Peter Spielhoff, the-red-point

Kai Staudacher, merkwürdig GmbH

KOOPERIERENDE SCHULEN UND BILDUNGSEINRICHTUNGEN 2018

Alexander-von-Humboldt-Gymnasium, Konstanz
Alteburgschule, Heftrich-Idstein
Berufsbildende Schule Bernkastel-Kues
Carl-Schurz-Schule, Frankfurt am Main
Carlo-Mierendorff-Schule, Frankfurt am Main
Dr.-Conrad-Duden-Gymnasium, Schleiz
Ellenrieder Gymnasium, Konstanz
Erich Kästner-Gesamtschule, Bochum
Eschachschule Dunningen
Evangelische Grundschule, Gotha
Fachschule für Technik und Gestaltung, Flensburg
Freie Christliche Schule, Frankfurt am Main
Friedrich-Adler-Realschule, Laupheim
Grundschule Mainz-Lerchenberg
Grundschule Neuwiesen, Ravensburg
Grundschule Stierstadt, Oberursel-Stierstadt
Grundschule Wölfershausen
Heinrich-Böll-Schule, Bruchköbel
Heliosschule, Köln
Helmholtz-Gymnasium Karlsruhe
IGS Süd, Frankfurt am Main
IGS Wedemark
Jenaplanschule im Erzgebirge e. V., Markersbach
Kronberg-Gymnasium, Aschaffenburg
Lise-Meitner-Gymnasium, Königsbach
Louise-Schroeder-Schule, Hamburg
Ludwig-Börne-Schule, Frankfurt am Main
SBBS Staatliche Berufsbildende Schule, Gera
Schillerschule Gemeinschaftsschule, Aalen
Thüringer Gemeinschaftsschule "Albert Einstein", Sömmerda
Werkgymnasium Heidenheim
Werkschule - Werkstatt für Kunst und Kulturarbeit e.V. Kunstforum Oldenburg
Ziehenschule Gymnasium, Frankfurt am Main

MUSEEN UND AUSSTELLUNGSZENTREN 2018

Design Post Köln
Hub Week Boston, USA
Kölnischer Kunstverein

KULTURERBE UND DIGITALISIERUNG

„Der Schutz des Originals steht grundsätzlich an erster Stelle. Die Digitalisierung darf das Objekt nicht gefährden, soll vielmehr die intensive Nutzung bei gleichzeitiger künftiger Schonung des Originals unterstützen.“

Auszug aus der Stellungnahme des Deutschen Kulturrats
vom 31. März 2016

HISTORISCHES FOTOARCHIV WIRD DIGITALER WISSENSSPEICHER

Seit 2015 erschließen und digitalisieren wir das Historische Fotoarchiv des Rat für Formgebung als eine der bedeutendsten Sammlungen zum Industriedesign des 20. Jahrhunderts. Mit der Digitalisierung dieses Kulturgutes gemäß wissenschaftlicher Standards entsteht ein einzigartiger, weltweit verfügbarer Wissensspeicher, der kontinuierlich erweitert wird, bis das Gesamtarchiv vollständig erschlossen ist.

Alle physischen Originale bleiben erhalten und werden nach konservatorischen Maßgaben archiviert. Die Digitalisierung wiederum schafft einen direkten und neuartigen Zugang zu wissenschaftlich gesicherten Quellen und Daten, die in dieser Breite und Tiefe bisher kaum vorhanden sind. Jedes Exponat macht den Wert und die kreativen Leistungen von Unternehmen, Gestalterinnen und Gestaltern, Fotografinnen und Fotografen sichtbar – unabhängig von Ort und Zeit.

PRODUKTDISEIN DER MODERNE: DESIDERAT FÜR DAS KULTURELLE ERBE

Durch einen digitalen Wissensspeicher trägt die Stiftung Deutsches Design Museum zur Sicherung von Kulturerbe im Bereich Design entscheidend bei und schließt zugleich relevante wissenschaftliche Lücken.

Bisher bildete die systematische Erforschung der Nachkriegsära im Zeitraum 1950er bis 1990er Jahre ein Desiderat. Im digitalen Archiv, nutzbar als virtuelles „Museum“, können aktuelle Entwicklungen im Design konkret in ihren historischen Kontext eingeordnet werden. Darüber hinaus spiegeln unzählige von Exponaten die Konsum- und Lebenswelten einer Epoche, deren Zeitzeugen immer älter werden. Auch in diesem Aspekt bietet der Wissensspeicher kommenden Generationen Möglichkeiten der systematischen Befassung.

Schon durch ihre Dimensionen ein imposantes Beispiel für moderne Nachrichtentechnik und technologischen Fortschritt im 20. Jahrhundert: Die erste deutsche Bodenstation für Satellitenfunk arbeitete mit einem Parabolspiegel von 25 Metern Durchmesser und wurde 1964 von Siemens für die Deutsche Bundespost entwickelt und errichtet. Heute ist die sogenannte Erdfunkstelle im oberbayerischen Raisting ein denkmalgeschütztes Symbol. Eine riesige Kuppel schützte die Antenne vor Witterungseinflüssen, die darunter liegende Polyesterhülle erhielt ihre Form durch ein Gebläse. Das Vintage-Print aus dem Archiv des Rat für Formgebung stammt aus dem Jahr 1965 und dokumentiert den Werksentwurf von Siemens.

Digitalisiert unter der Kodierung

[sddm_hf_0004323_003](#)





Ein Malkasten von Pelikan mit Deckweiß und zwölf Farben gehört seit einem halben Jahrhundert in (fast) jeden Schulranzen. Das typische Produktdesign wurde bis heute weiterentwickelt, der Kasten selbst wird inzwischen nicht mehr aus Metall, sondern aus Kunststoff hergestellt. Die Originalfotografie aus dem Jahr 1971 zeigt den Werksentwurf der GÜNTER WAGNER Pelikan-Werke, das Motiv diente zur Veröffentlichung in Fachzeitschriften. Auszeichnungen und Ausstellungen: Die gute Industrieform 1971, Hannover.

Digitalisiert unter der Kodierung
[sddm_hf_0006588_002](#)

ARBEITSSPEKTRUM 2018

ONLINESTELLUNG
DIAKATALOG RAT FÜR FORMGEBUNG

Mit dem historischen Diakatalog wurde 2017 ein bedeutender Teilbestand des gesamten Fotoarchivs erschlossen, der Start für die Onlinestellung erfolgte im Januar 2018. Seitdem können rund 1.400 Exponate der Diapositiv-Sammlung in der Datenbank der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB) / Deutsche Fotothek eingesehen, recherchiert und im kunst- oder designhistorischen Kontext referenziert werden.

KOOPERATION MIT DESIGNREPORT

Von Januar bis Dezember 2018 stellte das Magazin designreport in der Rubrik „Fundstücke“ beispielhafte Exponate aus der Diapositiv-Sammlung des Archivs vor. Die illustrativen Beiträge einer sechsteiligen Serie widmen sich vertrauten, aber auch ungewöhnlichen Gebrauchsgegenständen im Alltag. Heute fast in Vergessenheit geraten, vermitteln charakteristische Exponate wie Wäschesprenger, Reiserasierer oder die ersten Vervielfältiger interessante Einblicke in die Lebens- und Arbeitswelten des 20. Jahrhunderts.

Fundstücke
Produkte
14
15
Produkte
Fundstücke



© Wäschsprenger
 Material: Polystyrol, Deckel: Lupolen
 Design: Dieter Ostreich
 Hersteller: Friedrich Wilmking, Gütersloh
 Fotografie: unbekannt
 Inv.-Nr.: DK1635

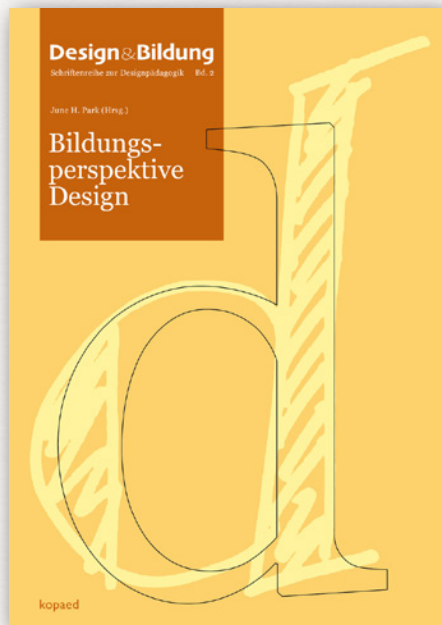
Der Wäschsprenger

Text: Mathias Remmele

Tischwäsche – einst fester Bestandteil eines jeden Haushalts, der etwas auf sich hielt – wird heute namentlich selten benutzt. Wenn überhaupt, bieten Feste wie Weihnachten Anlass, Tischtücher und Stoffservietten aus den hinteren Winkeln unserer Schränke zu fischen. Nach dem Fest finden sich die Leinentücher, vom Waschen ganz schrumpelig geworden, dann in der Bügelwäsche wieder. Während wir daraufhin heute unsere feuchtwaden, gedehnten Dampfbügleren in Betrieb nehmen, kam noch vor 50 Jahren ein unverzichtbares, heute praktisch ausgestorbenes Utensil zum Einsatz: der Wäschsprenger. Mit routinierten Bewegungen feuchteten Mütter und Großmütter damit die Bügelwäsche an, bevor sie später später unter heiße Eisen

kam. Die feinen Wasserstrahlen, die aus dem perforierten Deckel dieser Plastikgefäße austraten, konnten dabei eine Reichweite von mehreren Metern erreichen. Für die Bügelvorbereitung war das zwar unerheblich, zur Popularität dieser Objekte bei Kindern aber hat die Spritzvorrichtung entscheidend beigetragen. Der hier abgebildete »Lux-Wäschsprenger« entspricht mit seiner klaren, geometrischen Gestaltung und mit seiner griffförmlichen Fällierung den Idealen der »Guten Form«. Der Entwurf 1953 auf den Markt gekommen, soll von dem Diplomingenieur Dieter Ostreich stammen. Als Hersteller wird die Firma Friedrich Wilmking aus Gütersloh genannt, die bis 1970 Wäschklammern und -trockner produzierte und vertrieb.

In unserer neuen Serie »Fundstücke« stellen wir historische Abbildungen vergessener Gebrauchsgegenstände aus der Diapositiv-Sammlung des Rat für Formgebung vor. Das Kompetenzzentrum für Design ließ die Sammlung von Dias ab Mitte der 1960er bis in die 1970er Jahre anlegen, um sie allen Interessierten für Vorträge oder Unterrichtszwecke teilweise zur Verfügung zu stellen. Ergänzt um einen übersichtlich strukturierten Katalog, enthält das Archiv heute rund 5.000 Dias. Es umfasst einerseits vorbildlich gestaltete Erzeugnisse aus Industrie und Handwerk, aber auch mittelmäßige historische Produkte und »Gegenbeispiele«. Die ältesten dokumentierten Objekte wurden Mitte des 19. Jahrhunderts, die jüngsten Mitte der 1980er Jahre entworfen. Dieser historische Bildschatz, der über viele Jahre hinweg intensiv genutzt wurde, befindet sich heute in der Obhut der Stiftung Deutsches Design-Museum, gefördert von der Stiftung Flughafen Frankfurt/Main für die Region und in Kooperation mit der Deutschen Fotothek, wurde die Diapositiv-Sammlung vollständig digitalisiert. Seit Anfang Januar steht sie der Öffentlichkeit online zur Verfügung.
deutschesdesignmuseum.de/diapositivsammlung



FACHPUBLIKATION DESINGGESCHICHTE ÖFFENTLICH

Auch der zweite Band der Schriftenreihe Design & Bildung zum Thema „Bildungsperspektive Design“ enthält einen Gastbeitrag der Stiftung Deutsches Design Museum, Autor ist Vorstand Lutz Dietzold. Fachkundig vermittelt sein Aufsatz wesentliche Aspekte des Digitalisierungsprojektes „Historischer Diakatalog“, beschreibt das wissenschaftliche Vorgehen und den neuen, übergreifenden Nutzen: „(...) eine einzigartige Bildsammlung zum Produktdesign aus den 1950er Jahren bis 1964 (ist) digital und öffentlich verfügbar.“

HALBZEIT FÜR EIN WISSENSCHAFTLICHES GROSSPROJEKT

Mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) erschließen wir seit April in einem interdisziplinären Großprojekt rund 20.000 Originale und ca. 15.000 Registermappen des Historischen Fotoarchivs aus den Jahren 1950 bis 1990. Kooperationspartner ist die (SLUB) Dresden / Deutsche Fotothek. Das zum Jahresende angestrebte Planziel wurde erfolgreich realisiert, die Arbeitsbilanz ist beachtlich: 9.289 Fotografien und 4.765 Registermappen sind inventarisiert und in Archivboxen gelagert, 3.000 Registermappen und 7.000 Fotografien bereits digitalisiert worden. Online verfügbar waren zu diesem Zeitpunkt schon 3.800 Exponate.

"DIE GUTE FORM.
DIGITALISIERUNG
UND ERSCHLIESSUNG
HERAUSRAGENDER
FOTOGRAFIEN ZUM
PRODUKTDESIGN
1950-1990"

Im Anschluss an zwei Vorläuferprojekte kann mit diesem neuen Vorhaben die Hälfte des Gesamtbestandes „Historisches Fotoarchiv“ nicht nur erhalten, sondern digital erschlossen und über leistungsstarke Suchoberflächen sowie Fachportale zugänglich gemacht werden. Von April 2018 bis März 2020 soll das bisher umfangreichste Digitalisierungsprojekt realisiert werden. Gefördert wird es durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft im Bereich „Wissenschaftliche Literaturversorgungs- und Informationssysteme“.

INTERDISZIPLINÄRE KOOPERATION

Die wissenschaftliche Erschließung und anschließende Digitalisierung des Originalbestandes wird im Rahmen eines eng vernetzten, interdisziplinären Kooperationsprojektes durchgeführt. Die Stiftung Deutsches Design Museum ermittelt und separiert Einzelbestände und verantwortet die Inventarisierung sowie fachgerechte Konservierung der physischen Originale. Jede der rund 15.000 Registermappen enthält (zum Teil mehrere) Fotografien, aber auch Negative/Repros oder Drucksachen – ein Gesamtkonvolut, das mehr als komplex ist. Anschließend müssen die nach Unternehmen strukturierten Einzelbestände in speziellen Archivboxen gelagert und sicher nach Dresden transportiert werden. Dort widmen sich die Experten der SLUB in einem mehrstufigen Arbeitsprozess dem Digitalisierungsverfahren. Die Online-Stellung erfolgt kontinuierlich unter http://www.deutschefotothek.de/list/freitext/sddm_hf*

HERAUSFORDERNDER ZEITPLAN

Zweijähriger Arbeitszeitraum für:

20.000 Fotografien

15.000 Registermappen

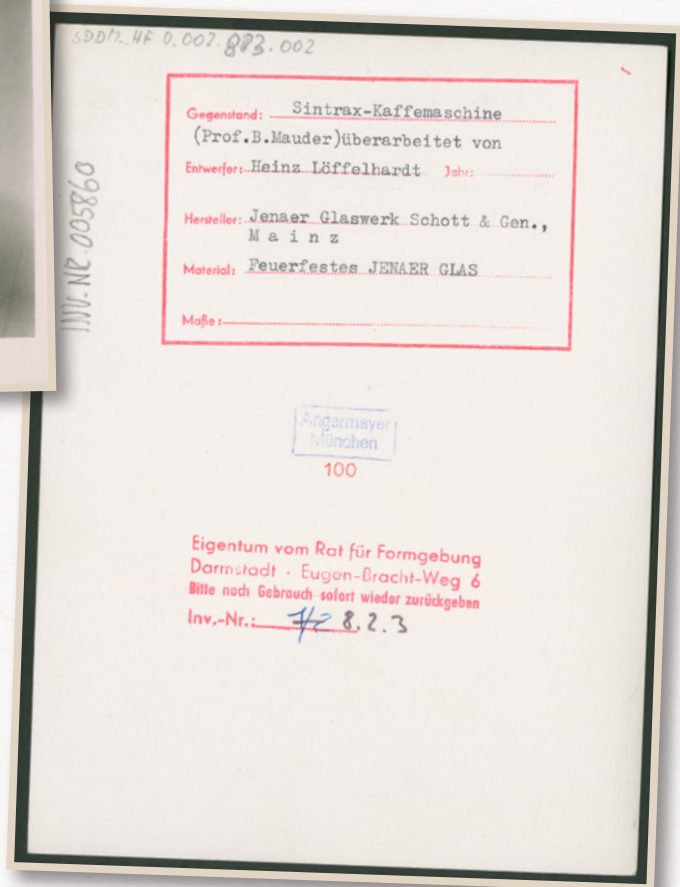
Zeitschlüssel für die Inventarisierung,
Konservierung/Teilerschließung/
Verschlagwortung einer Registermappe inkl.
Foto(s), Negative und Drucksachen: 8 Minuten



Digitalisiert unter der Kodierung

sddm_hf_0002883_002

sddm_hf_0002883_002_back

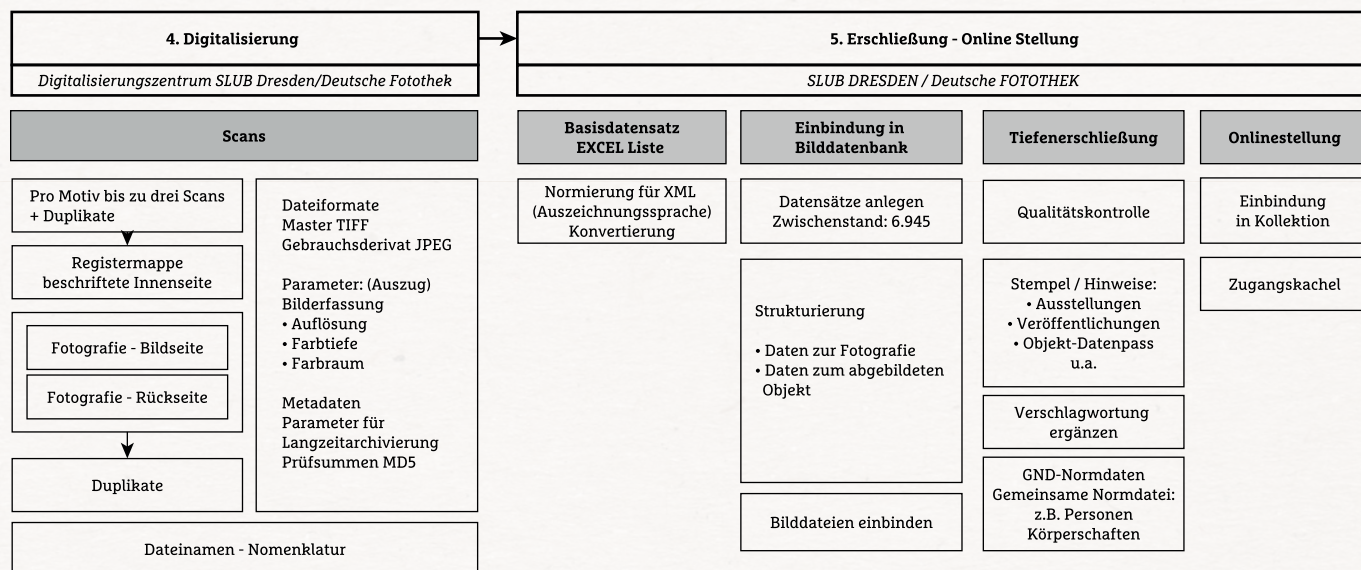
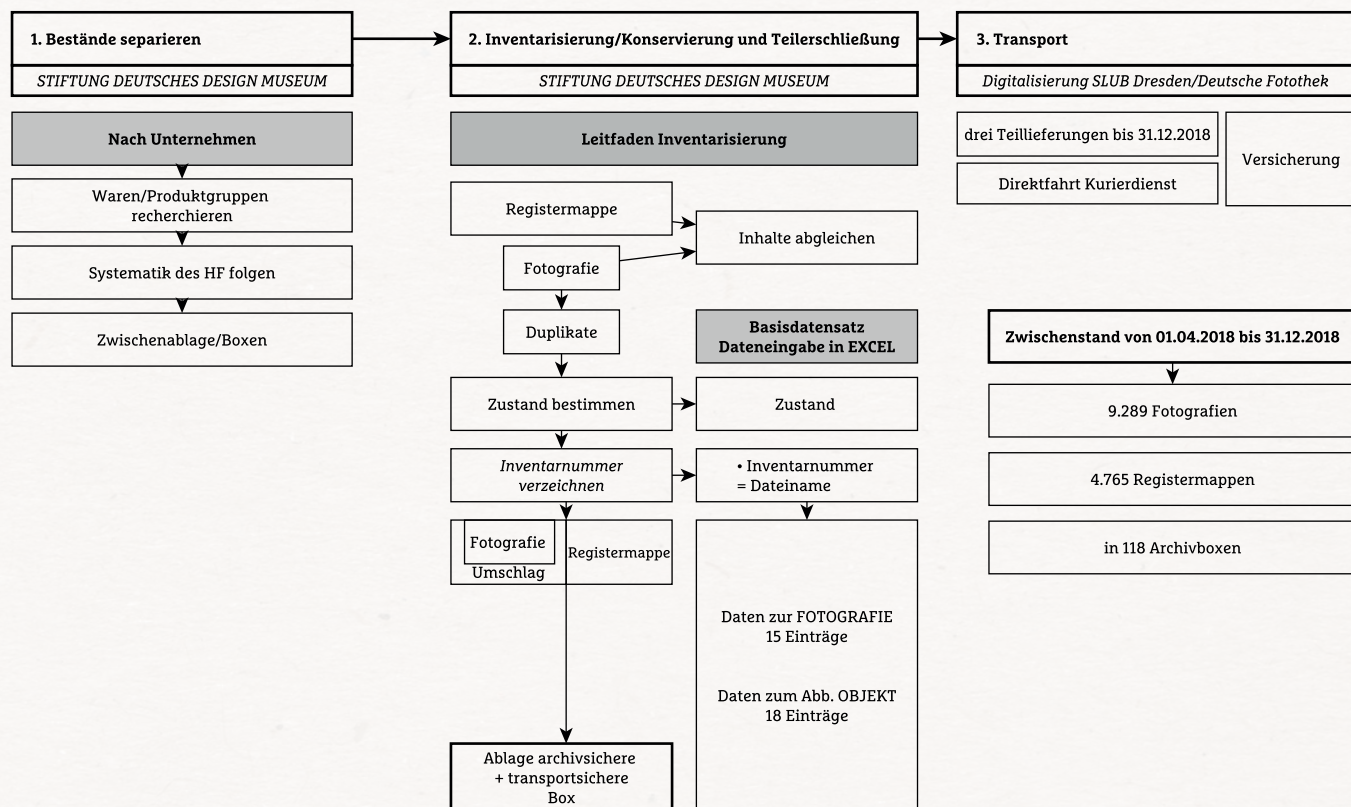


„Mit Hilfe der Deutschen Forschungsgemeinschaft erschließen wir ein von Experten anerkanntes und historisch bedeutendes Designerbe weiter. Was in Archivschränken ruhte, wird sichtbar gemacht und digital in die Zukunft überführt.“

Lutz Dietzold, Vorstand Stiftung Deutsches Design Museum

Workflow Inventarisierung Konservierung Digitalisierung Teilbestand Historisches Fotoarchiv (Auszug)

Zeitraum 01.04.2018 bis 31.12.2018



ERSTES PLANZIEL ERFOLGREICH REALISIERT: ARBEITSBILANZ 2018

Nur im Ansatz kann eine Grafik das quantitative und qualitative Spektrum aller von Spezialisten bewältigten Arbeitsprozesse vermitteln. Jeder Detailschritt musste die geforderten konservatorischen und datenspezifischen Standards erfüllen. Dass unser herausforderndes erstes Planziel in nur sieben Monaten realisiert werden konnte, ist eine gemeinsam erbrachte Höchstleistung aller Projektbeteiligten. Bis zum Jahresende 2018 belief sich das erschlossene und inventarisierte Volumen auf rund 9.000 Fotografien und 4.800 Registermappen. Zur fachgerechten Konservierung und Lagerung wurden knapp 120 Archivboxen eingesetzt – nur eine von vielen notwendigen Maßnahmen zum Erhalt der physischen Originale. Auf deren Lebensdauer nehmen Temperaturhöhen oder -schwankungen, Luftfeuchtigkeit und Tageslicht direkten Einfluss. Die Transporte des Archivmaterials von Frankfurt nach Dresden erfolgten deshalb in den heißen Sommermonaten ausschließlich per Nachtkurier.

MIT AKRIBIE UND DETEKTIVISCHEM SPÜRSINN

Mit seinen Stahlschrankschränken, Sammelordnern, Registermappen und einem Innenleben von über 40.000 Exponaten bildet das Fotoarchiv einen Makrokosmos, der am Standort Frankfurt zunächst strukturiert und erschlossen sein will, bevor er in Dresden digitalisiert werden kann. Grundlegend für alle späteren Arbeitsprozesse ist das Erfassen bzw. Separieren von Teilbeständen nach Unternehmen, von denen heute einige bereits nicht mehr existieren. Fünf weitere Kategorien kommen hinzu (siehe S. 63), wobei der Bereich „Systematik/Objekt“ der ursprünglichen Sammlungssystematik nach Warengruppen entspricht.

Nur detailgenaue, zum Teil zeitaufwändige Recherchen führen zu dem gewünschten Ziel, jedes Exponat, mit dem ein Unternehmen vertreten ist, herauszufiltern und exakt zuordnen zu können. Nicht nur mengenmäßig divergieren die Einzelbestände beträchtlich: Jeder entfaltet sich zu einem Mikrokosmos, der gesondert betrachtet und analysiert werden muss. Vergleiche machen dies anschaulich. Großunternehmen wie Siemens sind mit rund 950 Bildmotiven inklusive Duplikaten und mehreren Warengruppen vertreten. Kleinere Firmen wie die damalige Theresienthaler Krystallglasfabrik dagegen nur mit 21 Fotografien in der Warengruppe Glas. Unternehmen wie Wilkhahn (407 Exponate) stehen für ein Bestandsvolumen mittlerer Größe.

UNTERNEHMEN

A. F. Gangknofer, München/Obermenzig (Gestalter)
A.W. Faber-Castell, Stein b. Nürnberg
August Siekmann Möbelwerke, Löhne/Westfalen
BEGA Gantenbrink-Leuchten, Menden
C. Hugo Pott, Solingen
Carl Zeiss, Oberkochen
Philips: Deutsche Philips GmbH; N.V. Philips Gloeilampenfabrieken/NL; Siemag Feinmechanische Werke GmbH/Philips Electrológica GmbH; N.V. Philips/NL; Philips Electrical Limited, GB
Ernst Leitz GmbH, Wetzlar
Erwin Behr; Behr International - Behr Produktion KG, Wendlingen
Poggenpohl K.G. – Möbelwerke, Herford
Fürstenberg Ehemalige Herzogliche Braunschweigische Porzellanmanufaktur
Gardena Kress & Kastner GmbH, Ulm
Gebrüder Junghans AG + Gebrüder Junghans GmbH - Uhrenfabriken, Schramberg
Georg Kayser KG, Süssen
Gerdes & Co., Schwelm i. W.
Glashütte Limburg GmbH, Limburg a. d. Lahn
Gral-Glashütte GmbH, Dürnau
Günther Wagner - Pelikan-Werke GmbH, Hannover
Heinrich & Co. Porzellanfabrik, Selb
Hochschule für Gestaltung, Ulm (anteilig)
Hünersdorff-Bührer, Ludwigsburg
Hutschenreuther Hotel, Weiden
Ichendorfer Glashütte mbH
J.A. Henckels - Zwillingswerk AG, Solingen
Jenaer Glaswerk Schott & Gen., Mainz
Johannes Buchsteiner Plasticwerk, Gingen/Fils
Kienzle Apparate GmbH, Villingen
Leuchtenfabrik Gebrüder Cosack, Neheim-Hüsten
Ludwig Breit Wiesenthalhütte, Schwäbisch-Gmünd
M.H. Wilkens & Söhne AG, Bremen
Max Braun oHG, FaM + Braun AG, Kronberg/Taunus
Melitta-Werke Bentz&Sohn, Minden
Möbelfabrik Christian Holzäpfel KG, Ebhausen
Neue Gemeinschaft für Wohnkultur e.V., Stuttgart &
Sozialwerk für Wohnung und Hausrat gemeinnützige GmbH, Baden-Baden
P. Bruckmann & Söhne - Silberwarenfabrik, Heilbronn
Peill + Putzler Glashüttenwerke GmbH, Düren
Porzellanfabrik "Walküre" Siegm. Paul Meyer GmbH, Bayreuth
Porzellanfabrik Arzberg
Porzellanfabrik Lorenz Hutschenreuther AG, Selb
Porzellanfabrik Schönwald, Selb
Porzellanfabrik Weiden, Gebr. Bauscher, Weiden
Richard Süßmuth Glashütte Immenhausen
Rosenthal-Domus GmbH, Selb
Rosenthal-Porzellan AG; Rosenthal Glas und Porzellan AG, Selb
Siemens-Electrogeräte GmbH; Siemens-Schuckertwerke AG; Siemens und Halske AG; Siemens AG
Soltauer Zinngießerei - Albrecht Röders, Soltau
Staatliche Porzellan-Manufaktur Berlin
Theresienthaler Krystallglasfabrik, Zwiesel
Thomas Glas und Porzellan AG, Selb
Vereinigte Farbenglaswerke AG; Schott-Zwiesel-Glaswerke AG
Villeroy & Boch, Keramische Werke G.m.b.H.; Villeroy & Boch, Keramische Werke KG
Wilde + Spieth, Esslingen
Wilhelm Knoll, Stuttgart-W + Walter Knoll & Co., Herrenberg
Wilkhahn Sitzmöbel; Wilkhahn-Wilkening+Hahne, Gestaltete Sitzmöbel; Wilkhahn

Übersicht Einzelbestände/Unternehmen zum 31.12.2018

Separiert, inventarisiert und konserviert durch: Stiftung Deutsches Design Museum

Digitalisierung/Online-Stellung: SLUB/DEUTSCHE FOTOTHEK

**FACHWISSEN ERHALTEN
UND DOKUMENTIEREN:
WERKSTOFFE UND
INDUSTRIEBRANCHEN, DIE
HEUTE ZUM TEIL NICHT
MEHR EXISTIEREN.**

Siehe dazu auch Seite 68-73

SYSTEMATIK/OBJEKT

- Gruppe 01: Porzellan und Keramik
- Gruppe 02: Glas
- Gruppe 04: Bestecke und Schneidewaren aus Metall
- Gruppe 05: Tischgeräte aus Metall
- Gruppe 06: Küchengeräte und Küchenmaschinen aus Metall
- Gruppe 07: Holz-, Flecht- und Bürstenwaren
- Gruppe 08: Lederwaren
- Gruppe 09: Wohn- und Hauswirtschaftsgeräte
- Gruppe 10: Heiz- und Kochgeräte
- Gruppe 11: Büromöbel, Büromaschinen, Bürobedarf
- Gruppe 12: Uhren
- Gruppe 13: Lampen, Leuchten
- Gruppe 14: Textilien
- Gruppe 17: Vollständige Zimmer- und Kücheneinrichtungen
- Gruppe 18: Sitz- und Liegemöbel
- Gruppe 19: Tische
- Gruppe 20: Kastenmöbel, Regale, Kleinmöbel
- Gruppe 21: Kindermöbel
- Gruppe 22: Spielzeug
- Gruppe 23: Maschinen
- Gruppe 24: Verkehrsmittel
- Gruppe 25: Feinmechanik, Optik, Elektrotechnik
- Gruppe 26: Werkzeuge, Eisenwaren
- Gruppe 27: Architektur
- Gruppe 30: Verpackungen
- Gruppe 31: Ereignisse

Übersicht nach Warengruppen Historisches Fotoarchiv Rat für Formgebung,
in der Nomenklatur des aktuellen Digitalisierungsprojektes „Die gute Form“
erfasst unter „Systematik/Objekt“

RUND 60 UNTERNEHMEN SIND 2018 FÜR DAS DIGITALISIERUNGSPROJEKT „DIE GUTE FORM“ BEREITS ERFASST UND KATEGORISIERT.

Unter designhistorischer
Betrachtung erscheinen Hersteller
und Marken oft in neuem Licht.

Jeder Einzelbestand im Historischen Fotoarchiv stellt nach seiner Digitalisierung wertvolle Angaben und Daten zur Verfügung. Unter der Dachmarke „Wilkhahn“ beispielsweise sind mehrere historische Einzelfirmen erfasst, die mit Exponaten zu insgesamt fünf Warengruppen vertreten sind. Zu dem vielfältigen Spektrum von Produktdesignern gehören prominente und heute weniger bekannte, wie z.B. Herbert Hirche, Walter Papst, Franz Biggel oder die Österreicherin Maria Biljan-Bilger. Unter den Sach- und Architekturfotografien erfasst sind Arbeiten von Willi Moegle, Wolfgang Siol, Ernst Hahn und anderen.

Unternehmen vertreten im Historischen Fotoarchiv

Wilkhahn Sitzmöbel, 3256 Eimbeckhausen.
Wilkhahn - Wilkening + Hahne, Gestaltete
Sitzmöbel, 3256 Eimbeckhausen. Wilkhahn,
3252 Bad Münde

Unternehmen heute (Datenbank-Code)

Wilkhahn - Wilkening + Hahne GmbH & Co.
KG, 31848 Bad Münde
(sddm_hf_0005827 - sddm_hf_0005990) -
(sddm_hf_0005991_001 - sddm_
hf_0006075_001)

Systematik/Objekt

Gruppe 11: Büromöbel, Büromaschinen,
Bürobedarf. Gruppe 17: Vollständige
Zimmer- und Kücheneinrichtungen. Gruppe
18: Sitz- und Liegemöbel. Gruppe 19: Tische.
Gruppe 22: Spielzeug

Anzahl Fotografien inkl. Duplikate

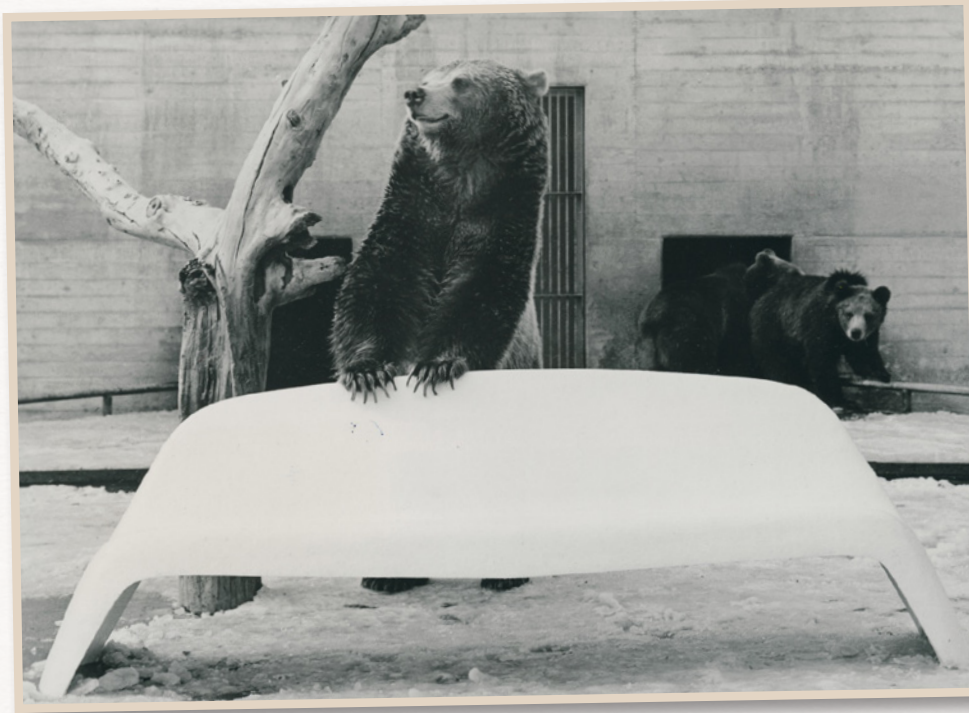
407 Fotografien

Gestalter

Leowald, Georg; Ritz, Wilhelm; Kramer, Friso;
Schmitz, Burkhard; Franck, Klaus & Sauer,
Werner; Biggel, Franz; Piehl, Hans Peter;
Lohmeyer, Hartmut; Hirche, Herbert; Rainer;
Zinsser; Janssen; Bellmann, Hans; Wiege;
Papst, Walter; Hirche, Herbert; Leowald,
Georg; Lohmeyer, Hartmut; Rainer; Essinger,
Ulrich; Zinsser; Piehl, Hans Peter; Moll,
Reiner; Biljan-Bilger, Maria

Fotografen

Siol, Wolfgang; Schmied; Isser, Wolfgang;
Moegle, Willi; Rieth, Bruno; Franck; Hahn,
Ernst; Fürst, Roland; Jahn-Dietrichstein, Leo;
Photo-Lill, Hannover



Heute würden wir das 1963 entworfene Modell von Walter Papst schlicht Outdoor-Möbel nennen. Die Parkbank 1000 aus glasfaserverstärktem Polyester reiste für Wilkhahn aus Eimbeckhausen bis zur Mailänder Triennale. Als „Schmuckstück für Garten und Terrasse“ inserierte der Hersteller das Möbelstück 1968 auch in SCHÖNER WOHNEN. Liebhaber von Vintage-Möbeln können die Parkbank mit etwas Glück auch heute noch finden. Allerdings ist der Preis von damals 260 DM auf 900 Euro bei einem Vintage-Anbieter deutlich gestiegen.

Digitalisiert unter der Kodierung
[sddm_hf_0005988_001](#)



Als führender Produzent von Büromöbeln ist das Unternehmen Wilkhahn mehr als bekannt. Nur wissen die wenigsten, dass die Geschichte seines Produktdesigns auch Objekte für Kinder umfasst. Nutzbar als Baukästen, entwarf die österreichische Künstlerin Maria Biljan-Bilger in den 1960er Jahren ganze Serien mit steckbaren, exotischen Tierfiguren, ihr „Spielzeug“-Entwurf von 1959 machte den Anfang. Biljan-Bilger arbeitete vor allem als Keramikerin, Bildhauerin, Textil- und Mosaikkünstlerin. In diesem Kontext steht auch das Spiel von Formen, Farben und Materialien für ganz junge Kunden von Wilkhahn.

Digitalisiert unter der Kodierung
[sddm_hf_0006069_001](#)

DESIGNHISTORISCHE NAHAUFNAHMEN

Die Gestalterin
Hertha Bengtson

Nahezu alle großen Designer*innen, die das westdeutsche Produktdesign ab den 1950er Jahren prägten, sind im Historischen Fotoarchiv vertreten – und auch im 21. Jahrhundert in der Öffentlichkeit präsent. Wegweisend wirkten aber auch andere, heute weniger bekannte Gestalter*innen, die heute mit Hilfe des Archivs neu zu entdecken und zu würdigen sind. In diesem Kontext steht Hertha Bengtson (1917-1981), die zu den führenden skandinavischen Designerinnen des 20. Jahrhunderts gehörte. Für die Kollektionen der Porzellanfabrik Thomas in Waldersdorf entwarf sie das Tafelgeschirr Scandic, im internationalen Wettbewerb Premio Faenza auf Anhieb mit Gold ausgezeichnet. Im Anschluss entstanden Erfolgsserien wie TH 300 und Kiruna. Entworfen im Jahr 1970, markierte Scandic den Auftakt einer fünfzehnjährigen Schaffensperiode für die Marke Thomas/den Hersteller Rosenthal. Das moderne Tafelgeschirr wurde bis in die frühen 1990er Jahre produziert.

Bengtsons Gesamtwerk umfasst Serienprodukte ebenso wie Unikate. Die Gestalterin arbeitete mit Keramik, Steinzeug, Glas und Porzellan. Schon früh experimentierte sie mit Glasuren und Oberflächen bei Entwürfen für den Hersteller Rörstrand. Über zwanzig Jahre hinweg gestaltete sie die Kollektionen der schwedischen Porzellanfabrik und erwarb in diesem Zeitraum auch international Geltung. Vor diesem Hintergrund begann 1969 die Zusammenarbeit mit dem deutschen Hersteller Rosenthal.

Charakteristisch für den funktionalen Gestaltungsansatz sind klare, puristische Formen ohne verspielte Details. Auch auf Griffe, etwa bei Zuckerdosen oder Milchkännchen der Scandic Serie, hat Hertha Bengtson fast durchgängig verzichtet. Teller, Platten, Töpfe und Schüsseln lassen sich mühelos stapeln, ein solides Herstellungsverfahren und spezielle Glasuren machen Ränder und Kanten stoßfest – Beiträge zu einem langen Produktleben. Bis heute steht die Produktlinie Thomas im Zeichen eines funktionalen und schlichten Designs. Aktuell verkörpert wird dieses Prinzip von der Kollektionsserie Cup. Sie stammt von Konstantin Grcic, einem der renommiertesten zeitgenössischen Gestalter – der damit auch in der Tradition Hertha Bengtsons steht.





AUSZEICHNUNGEN

1970: Medaglia d'Oro, Scandic

1973: Die Gute Industrieform/IF, Kiruna und Scandic

1973: Die Gute Industrieform, TH 300 Speiseservice und Kaffeeservice

1981: Die Gute Industrieform/IF, Scandic Blaues Band Speiseservice und Kaffeeservice

1984: DesignPLUS, Family Caribic Speiseservice

1984: Deutsche Auswahl Design Center Stuttgart, Family Blaugrün Band

Glaskunst aus Dürnau, hier im Entwurf „Bonanza“ von Josef Stadler aus dem Jahr 1969, ist heute rar geworden, auch wenn diese jahrzehntelang zur Aussteuer junger Ehepaare gehörte. Ein kleines Museum im Alten Schloss mitten in der Stadt Dürnau hält die Erinnerung an die einstige Glashütte und damit ein halbes Jahrhundert Designgeschichte lebendig. In Spitzenzeiten verließen zwischen 12.000 bis 15.000 Kristallgläser das Werk. Die Produktion wurde 1987 nach einem zweiten Insolvenzverfahren stillgelegt.

Digitalisiert unter der Kodierung
[sddm_hf_0002250_002](#)



WERKSTOFF „GLAS“ IM 20. JAHRHUNDERT: GLASHÜTTEN VOR DEM VERGESSEN BEWAHREN

Transparenz, Leuchtkraft, Farben und Waserdichte machen Glas zu einem Material, das Gestaltende anhaltend fasziniert. Schon seit der Antike nutzen und verarbeiten Menschen Glas als Gebrauchsgut oder kunstvoll gestaltete Objekte. Gewonnen und verarbeitet wird der Werkstoff zunächst von Hand, im frühen Mittelalter bereits mit Öfen und speziellen Werkzeugen. Vom 17. Jahrhundert an entwickelten sich Glashütten zu leistungsstarken Produktionsstätten. Im Industriezeitalter wird maschinell in Serien und hohen Stückzahlen produziert, als produktivstes Zentrum galt bis zur deutschen Wiedervereinigung die Region Lausitz. Glashütten haben eine jahrhundertealte Geschichte, doch ihre wirtschaftliche Blütezeit hinter sich. Viele Unternehmen existieren heute nicht mehr oder werden zunehmend geschlossen, mit Glück in Museen verwandelt. Einige von ihnen sind im Historischen Fotoarchiv vertreten, dokumentiert und für die Nachwelt erhalten.

GLASHÜTTEN UND GLASWERKE IM HISTORISCHEN FOTOARCHIV (DIGITALISIERUNGSPROJEKT „DIE GUTE FORM“, ERFASST BIS 31.12.2018)

Glashütte Leichlingen
Glashütte Limburg
Gral-Glashütte Dürnau
Ichendorfer Glashütte
Jenaer Glaswerk Schott & Gen., Mainz
Peill + Putzler Glashüttenwerke, Düren
Richard Süßmuth Glashütte Immenhausen
Theresienthaler Krystallglasfabrik/Zwiesel
Vereinigte Farbenglaswerke AG/Schott-Zwiesel-Glaswerke AG



Auf den Gebieten Spezialglas und Glaskeramik gilt Schott als führender Technologiekonzern. Seine Wurzeln reichen bis in das 19. Jahrhundert zurück. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde der Produktionsstandort Jena enteignet, im westdeutschen Mainz entstand das Jenaer Glaswerk Schott & Gen., das in den folgenden Dekaden rasch ausgebaut wurde. Die Abbildung zeigt eine Serie von Laborgläsern aus den späten 1960er Jahren, deren puristisch-moderne Ästhetik lange unverändert blieb. Das Vintage Print stammt von Sophie Renate Gnam, von deren vielseitiger Begabung zahlreiche Hersteller profitierten. Auch Ihre Arbeiten können heute neu- oder wiederentdeckt werden.

Digitalisiert unter der Kodierung

[sddm_hf_0002823_002](#)

DAS UNTERNEHMEN PEILL + PUTZLER

1903 wurde die Glashütte Peill und Sohn in Düren gegründet. Aus der Fusion mit dem Oberlausitzer Werk der Gebrüder Putzler entstanden 1947 die Peill + Putzler Glashüttenwerke, die bis Mitte der 1990er Jahre ausschließlich in Deutschland produzierten. In den Folgejahren wurde die Produktion von Leuchten und Gläsern nach Osteuropa verlagert. In Deutschland widmete sich das Unternehmen nur noch dem Handel, kurz nach seinem einhundertjährigen Jubiläum wurde im Jahr 2004 Insolvenz angemeldet. Mit dem Handel der Leuchtenentwürfe von Wilhelm Wagenfeld begann drei Jahre später die Paul Neuhaus GmbH in Werl, heute Neuhaus Lighting Group.

Unternehmen vertreten im Historischen Fotoarchiv

Peill + Putzler Glashüttenwerke GmbH, Düren

Unternehmen heute

Neuhaus Lighting Group. Selltec GmbH, 59457 Werl (sddm_hf_0005016-sddm_hf_0005131)

Systematik/Objekt

Gruppe 2: Glas. Gruppe 13: Lampen, Leuchten

Anzahl Fotografien inkl. Duplikate

409 Fotografien

Gestalter

Braun-Feldweg, Wilhelm; Wagenfeld, Wilhelm; Gangkofner, Aloys Ferdinand; Schneider-Esleben; Riemann, Dietrich; Atelier Peill + Putzler

Fotografen

Thör, Heinz; Hahn, Ernst; Vogt, Paul; Stankowski, Anton

VIELFÄLTIGSTE ENTWÜRFE IN GLAS

1959/60 brachten Peill + Putzler ihre form-schöne Glasserie „Malta“ auf den Markt. Schon der Produktname, vor allem aber typische Accessoires wie Cocktailglas, Zigaret-tendose und Aschenbecher symbolisieren den konsumfreudigen Zeitgeist und wach-senden Wohlstand der damaligen Bundesre-publik. Man traf sich auf geselligen Parties, schätzte Cocktaildrinks und den Rauchge-nuss – und vermehrt auch Auslandsreisen. Eine bewusst kontrastive Szenografie aus opaquen bzw. transparenten Designobjek-ten betont deren individuelle Materialität. Die Bildkomposition arbeitet mit Mitteln der sogenannten Optical Art und spielt mit der sinnlichen Wahrnehmung des Betrachters – ein gelungenes Beispiel elaborierter Sachfo-tografie direkt aus dem Werk. Auch der Ent-wurf stammt aus dem Atelier Peill+Putzler.

Digitalisiert unter der Kodierung

[sddm_hf_0002349_002](#)

[sddm_hf_0002349_002_back](#)





Seinen hohen Anspruch an vollendete Glasgestaltung löste das Atelier Peill + Putzler auch im Bereich Leuchten gekonnt und jahrzehntelang ein. Fast sinnbildlich hierfür ist die lange Zusammenarbeit mit dem Gestalter Wilhelm Wagenfeld. Die hier gezeigte Pendelleuchte von 1972 in Kugelform dagegen wurde im Unternehmen selbst entwickelt. Ihre Formensprache verkörpert eine neue Epoche der Markengeschichte, das Objekt erscheint nahezu idealtypisch für einen modernen, progressiven Lebensstil. Heute wäre der zu Flower-Power-Zeiten entstandene Entwurf wohl mit LEDs ausgestattet. Ansonsten bleibt er zeitlos ästhetisch, Jüngere bezeichnen das auch gern als „Retro-Chic“.

Digitalisiert unter der Kodierung

sddm_hf_0005116_002

EXKURS: VINTAGE PRINTS

Was auch immer sich dahinter verbirgt, sogenannte Vintage Prints sind heute en vogue, werden ausgestellt, gesammelt und – je nach Provenienz – auch haushoch gehandelt. Eine rein dokumentarische und überaus wertvolle Funktion übernehmen sie im Historischen Fotoarchiv, das wissenschaftlich erschlossen wird. Die zu Tausenden gesammelten Vintage Prints sind authentische Abzüge vom Original, die von den Fotografen selbst oder autorisierten Dritten hergestellt worden sind. Als Digitalisat und materielles Objekt werden sie für die Nachwelt erhalten.

FOTONACHWEIS

FOTOTEIL INNEN

1. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.004.323_003

Siemens-Pressebild, 1965. Bodenstation für Satellitenfunk, Parabolspiegel, Siemens Werksentwurf, 1965. Siemens & Halske AG, München. Mit freundlicher Genehmigung Siemens Historical Institute.

2. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.006.588_002

Werkfoto, Weckener um 1971. Pelikan-Farbkasten 735/12, Werksentwurf, 1960. Günther Wagner Pelikan-Werke, Hannover. Mit freundlicher Genehmigung Pelikan Vertriebsgesellschaft mbH & Co. KG.

3. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.002.883_002 sddm_hf_0.002.883_002_back

Foto: Angermayer, München. Sintrax-Kaffeemaschine, ursprünglicher Werksentwurf aus dem Jahr 1926. Dieses Foto zeigt die 1948 von Bruno Mauder weiter entwickelten Kaffeemaschine in der überarbeiteten Version von Heinz Löffelhardt um 1964. Jenaer Glaswerk Schott & Gen., Mainz.

4. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.005.988_001

Werkfoto Wilkhahn um 1970. Parkbank 1000 von Walter Pabst, 1963. Wilkhahn, Wilkening + Hahne, Eimbeckhausen. Mit freundlicher Genehmigung Wilkhahn • Wilkening + Hahne GmbH+Co. KG.

5. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.006.069_001

Foto: L. Jahn-Dietrichstein um 1959. Spielzeug von Maria Biljan-Bilger, 1959. Wilkhahn, Wilkening & Hahne, Espelkamp + Eimbeckhausen. Mit freundlicher Genehmigung Wilkhahn • Wilkening + Hahne GmbH+Co. KG.

6. Inv.-Nr.: sddm_hf_0001811_003

A. Goßler Rosentahl Fotoatelier um 1972. Hotelgeschirr Form TH 300 von Herta Bengtson, 1971. Thomas Porzellan und Glas AG, Selb. Mit freundlicher Genehmigung Rosenthal GmbH. Angefragt 15.07.2019

7. Inv.-Nr.: sddm_hf_0001813_002

Thomas Bilderdienst um 1971. Teegeschirr Form Scandic von Herta Bengtson, 1969. Thomas Porzellan und Glas AG, Selb. Mit freundlicher Genehmigung Rosenthal GmbH.

8. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.002.250_002 sddm_hf_0002250_002_back

Unbekannter Fotograf, 1969. Kristall-Kelchglasgarnitur Bonanza A 169/-/853 von Josef Stadler, 1969. Gral-Glashütte GmbH, Dürna.

9. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.002.823_002 sddm_hf_0002823_002_back

Foto: Sophie-Renate Gnam um 1968. Laborgläser, 1920. Jenaer Glaswerk Schott & Gen., Mainz.

10. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.002.349_002 sddm_hf_0.002.349_002_back

Werkfoto Peill & Putzler, 1959. Eisschale 15057, Kristall; Schnapsglas 15040 Kristall; Cocktailglas 15039, Kristall; Zigarettendose 15055, lichtopal, Deckel rot; Aschenbecher 15056, raucholiv matt, Atelier Peill & Putzler, 1959. Peill & Putzler Glashüttenwerke GmbH, Düren. Mit freundlicher Genehmigung Neuhaus Lighting Group.

11. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.005.116_002

Werkfoto Peill & Putzler, um 1972. Pendelleuchten 1027, 1025, 1026, Atelier Peill & Putzler, 1972. Peill & Putzler Glashüttenwerke GmbH, Düren. Mit freundlicher Genehmigung Neuhaus Lighting Group.

Portrait von Hertha Bengtson mit freundlicher Genehmigung des Rörstrand Museum, Lidköping, Schweden

FOTOTEIL COVER

12. Inv.-Nr.: sddm_hf_0004327_002

Foto Siemens, um 1963. Antenne für Gemeinschafts-Antennenanlage, Siemens Werksentwurf um 1963. Siemens & Halske AG, München. Mit freundlicher Genehmigung Siemens Historical Institute.

13. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.002.259_002:

Fotografie Anton Stankowski. Trinkglasgarnitur A 87 von Josef Stadler, 1953. Gral-Glashütte GmbH, Dürna. Mit freundlicher Genehmigung der Stankowski Stiftung.

14. Inv.-Nr.: sddm_hf_0.005.988_001

Werkfoto Wilkhahn um 1970. Parkbank 1000 von Walter Pabst, 1963. Wilkhahn, Wilkening + Hahne, Eimbeckhausen. Mit freundlicher Genehmigung Wilkhahn • Wilkening + Hahne GmbH+Co. KG.



INOX

KOOPERATIONEN & NETZWERKE

Sächsische Landesbibliothek - Staats- und Universitätsbibliothek (SLUB) Dresden/ Deutsche Fotothek

Kontinuierlicher Kooperationspartner für die Erschließung und Digitalisierung des „Historischen Fotoarchivs“

Kulturstiftung der Länder und die Initiative „Kinder zum Olymp!“, Forum für überregionale Projekte kultureller Bildung

Landesarbeitsgemeinschaft SchuleWirtschaft Hessen

Multiplikatorenfunktion für Design und Berufsorientierung

Rat für Formgebung Stiftung

Dauerleihgeber „Historisches Fotoarchiv“ an die Stiftung Deutsches Design Museum

Universität Vechta

Strategischer Partner im Bereich Wissenschaft und Forschung, insbesondere Designpädagogik

Werkschule e.V. Oldenburg Werkstatt für Kunst und Kulturarbeit

Projektpartner und Veranstaltungsort für Fortbildungen

Institut der deutschen Wirtschaft Köln JUNIOR Gemeinnützige GmbH (IW Junior)

Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

BildungsCent e.V.

Kooperationspartner von „Entdecke Design“

afili – Plattform für kindgerechte Gestaltung & Architektur

Initiatorin der Ausstellung „play it green!“ in Köln

PARTNER & FÖRDERER

Die **Rat für Formgebung Service GmbH** fördert durchgängig Projekte der Stiftung Deutsches Design Museum

Die **Rat für Formgebung Stiftung** fördert durchgängig Projekte der Stiftung Deutsches Design Museum

Die **Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)** fördert die Erschließung und Digitalisierung von rund 20.000 Exponaten des Historischen Fotoarchivs im Bereich „Wissenschaftliche Literaturversorgungs- und Informationssysteme“ (LIS)

Die **Art Mentor Foundation**, Lucerne, ist Förderer der Bildungsinitiative „Entdecke Design“

Die **Karl Schlecht Stiftung**, Aichtal, fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ in Baden-Württemberg

Das **zdi.Bochum Zentrum für Innovation** fördert MINT-themenorientierte Workshops in Nordrhein-Westfalen

Die **KulturRegion RheinMain** fördert Upcycling-Workshops im Rahmen der Route der Industriekultur Junior (Hessen)

Die **SV SparkassenVersicherung** fördert die Workshopreihe „Entdecke Design – Entdecke Bauhaus“ in Hessen, Thüringen, Baden-Württemberg und Teilen von Rheinland-Pfalz

Die **Kulturstiftung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (EKHN)** fördert die Integration von Design im Religionsunterricht mit der Projektreihe „Zeichen setzen“

Mit **kunstvoll Kulturfonds Frankfurt RheinMain**, Bad Homburg, realisieren wir ausgewählte Projekte im Rahmen von „Entdecke Design“

Die **Dr. Hans Riegel-Stiftung** fördert die Reihe „Markendesigner“, in der Schülerfirmen in Jahresprojekten ein Corporate Design für ihr Unternehmen entwickeln

AUSBLICK AUF DAS JAHR 2019

DISCOVER DESIGN – DISCOVER BAUHAUS

Zum Deutschlandjahr begeistern wir in den USA für das Designerbe der Bauhaus-Bewegung und zeigen auf, wie man ihr kreatives Potential für die Gestaltung einer transnationalen Zukunft nutzen kann. Das für Kinder und Jugendliche konzipierte Aktionsprogramm vermittelt Wissen und fördert praktisches Gestalten. Veranstaltet wird es an Schulen und Museen, wir reisen in die Metropolen und ländlichen Regionen. Schon im Oktober 2018 wurde unser Roadshowkonzept mit großem Erfolg auf der Boston Hub Week vorgestellt. „Discover Design – Discover Bauhaus“ tourt im Frühjahr und Herbst 2019 für jeweils zwei Monate. Kooperations- und Förderpartner sind das Auswärtige Amt, das Goethe Institut und der Bundesverband der deutschen Industrie.

MARKENDESIGN FÜR SCHÜLERFIRMEN

In Schülerfirmen engagieren sich Jugendliche bundesweit als angehende Unternehmer. Ein langfristig angelegtes Pilotprojekt zur Markenentwicklung und -gestaltung soll ihre Wettbewerbsfähigkeit stärken und weiterentwickeln. Die neue Workshopserie „Markendesigner“ wurde gemeinsam mit der Dr. Hans Riegel-Stiftung als Förderpartner entwickelt. Fünf junge Unternehmen mit einem bereits bestehenden Geschäftskonzept können unter der Leitung eines professionellen Designers ihr individuelles Corporate Design entwickeln, gestalten und danach in allen Kommunikationskanälen erfolgreich einsetzen.

GESTERN. HEUTE. DU.

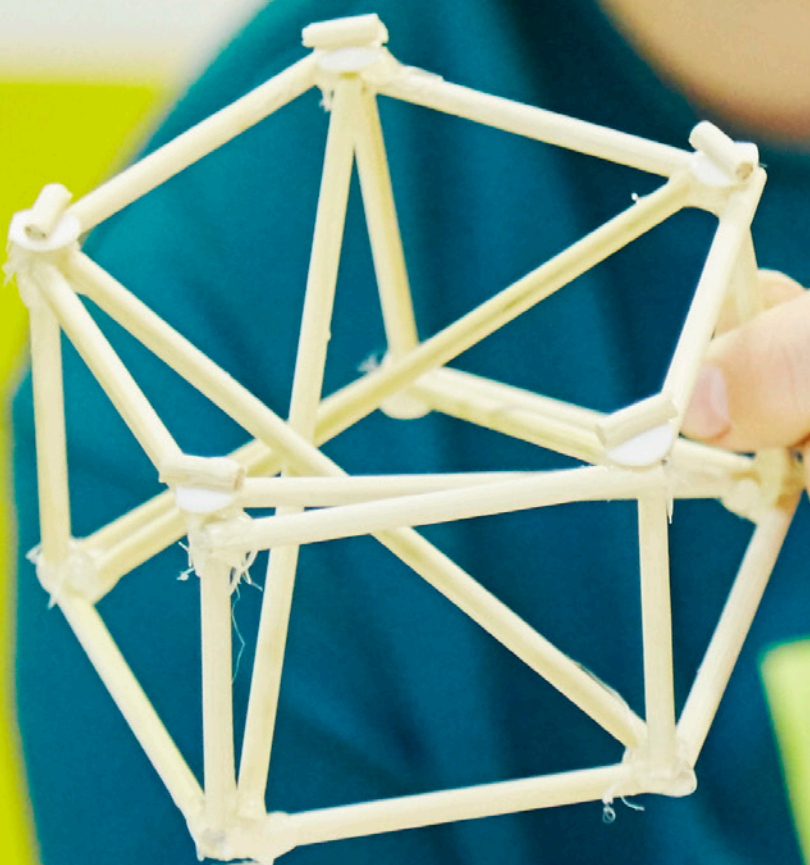
Erstmals setzen wir in diesem Projekt Exponate zum Produktdesign der Nachkriegsära aus dem Historischen Fotoarchiv des Rat für Formgebung ein. In dem für Thüringer Schulen ausgeschriebenen Workshop „Gestern. Heute. Du.“ kann designhistorisches Wissen erworben, mit aktuellen Entwicklungen verknüpft und als kreatives Sprungbrett genutzt werden: Wer die Vergangenheit kennt, kann die Zukunft gestalten und Ideen für innovative Produkte erarbeiten. Die Workshop-Wochen werden von der PwC-Stiftung Jugend – Bildung – Kultur gefördert.

HISTORISCHES FOTOARCHIV

Formgebung in der Moderne kontinuierlich sichtbar machen: Bis März 2021 werden weitere fünfzig Prozent des Originalarchivs gesichert sein und der Öffentlichkeit in digitaler Form zur Verfügung stehen. Das seit April 2018 kontinuierlich wachsende Digitalisierungsprojekt „Die gute Form“ steht im Kontext bereits realisierter Teilbestände für WMF und den historischen Diakatalog des Rat für Formgebung. Auch diese Sammlungsgegenstände sind mit Erfolg wissenschaftlich erfasst und digitalisiert worden. Kooperationspartner für das aktuelle, interdisziplinäre Großprojekt ist die Deutsche Forschungsgemeinschaft DFG.

Design is
everywhere -
get involved!







MATHEMAGIE

Wie interdisziplinär sich Design in den Unterricht integrieren lässt – selbst in die vermeintlich nüchterne Welt der Zahlen – zeigt die Workshopreihe „Mathemagie“, die 2019 in Kooperation mit der Polytechnischen Gesellschaft durchgeführt wird. Dabei wird das Phänomen des Goldenen Schnitts in seinen vielfältigen Formen erforscht und konkret nutzbar gemacht; als kreative Alternative zu einer rein kognitiven Befassung mit Mathematik oder Geometrie. Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse werden dann eigene Entwürfe gestaltet, zunächst zeichnerisch mit Zirkel oder Lineal, dann in Modellen – und in einem konkreten Anwendungsbereich, von dem die Schulgemeinschaft profitieren soll.

ORGANE DER STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

Zweck der am 12. September 2011 gegründeten Stiftung Deutsches Design Museum ist die Förderung und Vermittlung von Design als bedeutsamer Bestandteil der angewandten Kunst und der Alltagskultur an eine breite Öffentlichkeit. Unsere innovativen Förderaktivitäten und -programme bereichern die deutsche sowie internationale Stiftungslandschaft und werden in den Bereichen Kunst und Kultur, Wissenschaft und Forschung, Aus- und Weiterbildung umgesetzt.

VORSTAND

Andrej Kupetz, Vorsitzender des Vorstands
Lutz Dietzold, Stellvertretender Vorsitzender des Vorstands

STIFTUNGSRAT

Dr. Detlev Schwab, Vorsitzender des Stiftungsrates, Geschäftsführer Synius GmbH, Mitglied der Stiftung Polytechnische Gesellschaft

Dr. Martin Lockl, Stellvertretender Vorsitzender, Rechtsanwalt

Peter Feldmann, Dipl.-Politologe und Sozialbetriebswirt, Oberbürgermeister der Stadt Frankfurt am Main

Jochen Klösge, Chief Executive Officer bei E.R. Capital Holding

TEAM DER
STIFTUNG DEUTSCHES
DESIGN MUSEUM

STAND 12/2018

GESCHÄFTSFÜHRUNG

Julia Kostial, M.A.

PROJEKTMANAGEMENT

ENTDECKE DESIGN

Silke Meister, Diplomdesignerin (FH)

PROJEKTASSISTENZ

Linda Robens, M.A.

PROJEKTMANAGEMENT

HISTORISCHES FOTOARCHIV

Esther Neumann, M.A.

KONTAKT

Stiftung Deutsches Design Museum
Messeturm
Friedrich-Ebert-Anlage 49
60327 Frankfurt am Main

Geschäftsführung: Julia Kostial
T .49 (0) 69 - 24 74 48 638
F .49 (0) 69 - 24 74 48 700
kostial@deutschesdesignmuseum.de
www.deutschesdesignmuseum.de

GEMEINNÜTZIGKEIT

Die Stiftung Deutsches Design Museum ist mit Bescheid vom 31.10.2013 als gemeinnützig erkannt. Sie wird beim Finanzamt Frankfurt/M. V-Höchst unter der Steuernummer 047 250 40136 geführt.

URheberRECHT

Alle Rechte vorbehalten. Texte, Bilder, Grafiken sowie deren Anordnung und grafische Aufbereitung unterliegen dem Schutz des Urheberrechts und weiterer Schutzgesetze. Eine Verwendung, Verbreitung oder Veränderung der Inhalte ist ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung der Stiftung Deutsches Design Museum nicht gestattet.

TEXT UND KONZEPT

Helga Sonntag-Kunst, hsk communications

GESTALTUNG

Oliver Genzel, www.olivergenzel.de

FOTONACHWEIS

Berufsbildende Schule Bernkastel-Kues:
S. 43

Judith Böttiger:
S. 40, 41

Lisa Ertel:
S. 2, 35, 39, Titel Rückseite

Helen Fischer:
S. 2, 9, 30, 31, Titel, Titel Rückseite

Philip Frowein:
S. 48, 49

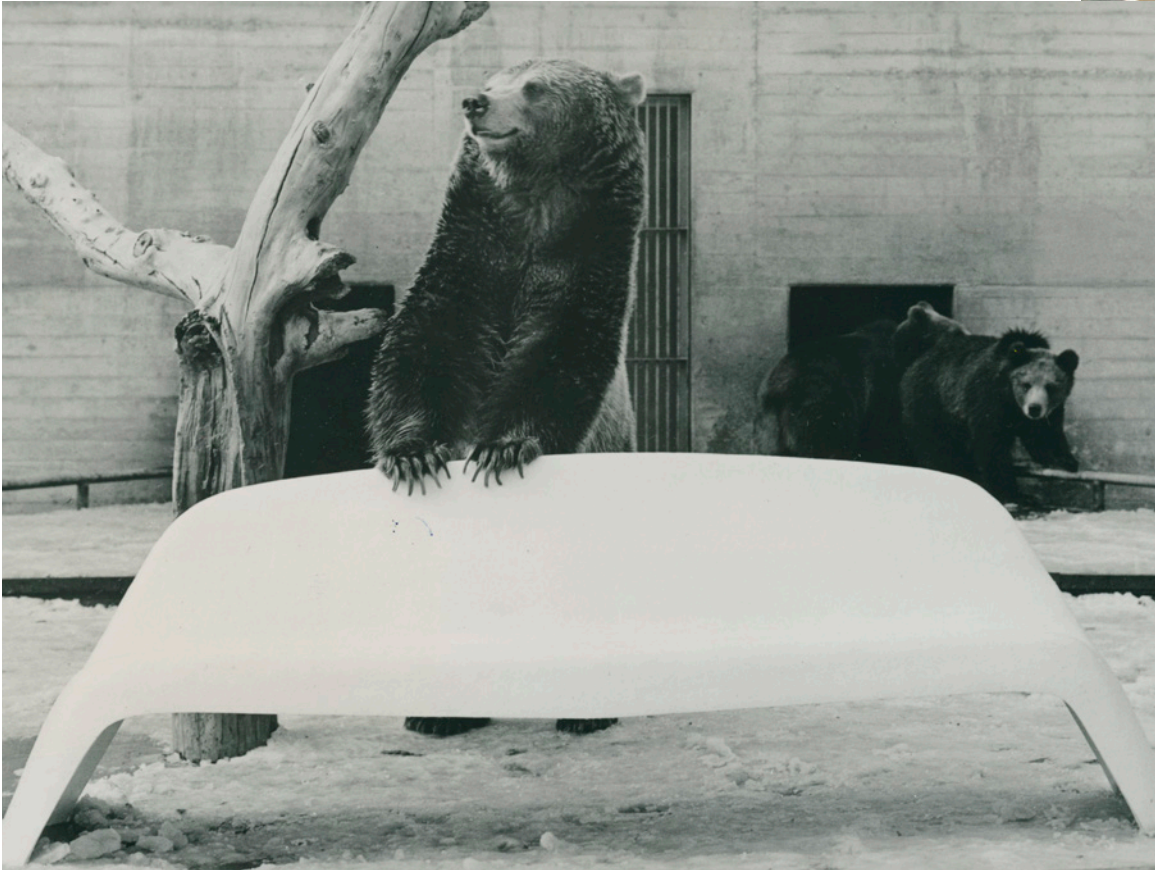
Christof Jakob:
S. 2, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25,
29, 47, 80, 81, Titel, Umschlag Vorderseite

Florian Kallus:
S. 39

Silke Meister:
S. 2, 3, 79

Nico Pudimat:
S. 26, 27, 33, 44, 45, 47, 75

Markus Wolf:
S. 3, 36, 37





2018

Wir fördern und vermitteln die Disziplin Design mit dem Ziel, nachhaltige Veränderungen auszulösen. Vor allem jungen Menschen soll die aktive Mitgestaltung von Alltag und Umwelt ermöglicht werden. Dafür engagiert sich die Stiftung Deutsches Design Museum mit interdisziplinären Förderprogrammen: Neu erworbenes Wissen soll zu mehr Kreativität und Handlungskompetenz führen. Um diesen Stiftungszweck nachhaltig zu verankern und gemeinsam weitere Zielgruppen zu fördern, sind im Jahr 2018 entscheidende strategische Kooperationen und Partnerschaften aufgebaut worden.

