



Wandel

Historisches Fotoarchiv

Wir nehmen Sie mit auf eine
Zeitreise durch die
Bestände der Sammlung

Designwissen.net

Jederzeit digital: Hintergrund-
wissen und Unterrichts-
material rund um Design

Mathemagie

Der Goldene Schnitt als
Inspirationsquelle
für eigene Kreationen

Im Wandel steckt immer eine Chance

Liebe Leser*innen,

haben Sie schon einmal die Tastatur einer alten Schreibmaschine aus dem späten 19. Jahrhundert genauer betrachtet? Dort werden Sie unter anderem einen Typenhebel entdecken, der mit dem @-Zeichen geprägt ist. Und dieser kleine Hebel ist ein Musterbeispiel der Geschichte des Wandels. Bevor das @-Zeichen – die Affenschaukel – seine allgegenwärtige Erscheinung im digitalen Zeitalter einnahm, war es im Laufe seiner Existenz Symbol für ein Hohlmaß, eine Buchstabenkombination aus a und d oder auch das juristische contra bei der Titulierung gerichtlicher Auseinandersetzungen. Sein Design ist sich im Laufe der Jahre typografisch so gut wie treu geblieben, doch seine Bedeutung hat sich grundlegend gewandelt. Untersuchen wir dieses Phänomen etwas genauer, bemerken wir schnell, dass dies kein Einzelfall ist. Es sind vor allem die sich ständig verändernden Bedürfnisse von uns Menschen, die den Wandel der Dinge vorantreiben.

Wandel ist in unserem Dasein omnipräsent. Er beschreibt immer einen progressiven Prozess und birgt stets eine Chance.

„Design bedeutet: hinterfragen, verstehen, analysieren, recherchieren, ausprobieren, verwerfen, scheitern, weiterentwickeln, umsetzen, testen, optimieren und schließlich realisieren.“

Tatsächlich hat das digitale Zeitalter dazu beigetragen, die Grenzen des Gegenständlichen der Disziplin Design zu sprengen. Diese nicht-gegenständlichen, digitalen Gestaltungsprozesse nehmen wir jedoch meist nur wahr, wenn sie fehlen. Dabei kann Design Objekt, Aktion oder Aufgabe sein. Ebenso nutzen wir Design in diesem Zusammenhang als intuitives Werkzeug, um kreative Prozesse zu initiieren. Design bedeutet: Hinterfragen, verstehen, analysieren, recherchieren, ausprobieren, verwerfen, scheitern, weiterentwickeln, umsetzen, testen, optimieren und schließlich realisieren.

Für Kinder und Jugendliche ist Wandel der Normalzustand, denn sie sind ohne Unterlass dabei, sich mit all ihren Sinnen, ihrem Wesen und sogar ihrem Körper zu verwandeln. Nie ist die Welt so facettenreich und voller Wunder wie durch die Augen eines Kindes. Heranwachsende entdecken, forschen, erfinden und konstruieren – ihre Kreativität und Phantasie kennt dabei keine Grenzen. Das Potenzial hinter diesen Wesenszügen ist enorm. Mit unseren praxiserprobten Vermittlungsmethoden und Strukturen zur Förderung von Kreativität, konzeptionellen Fähigkeiten und Umsetzungsstärke unterstützen wir jedoch nicht nur Kinder und Jugendliche dabei, ihr Potenzial zu steigern, sondern auch eine Vielzahl von erwachsenen Menschen rund um das Berufsfeld Design.

VORWORT

Doch bevor wir Ihnen, liebe Leser*innen, nun auf den folgenden Seiten nahebringen möchten, wie genau das in der Praxis für Lernende und Lehrende aussehen kann und welche spannenden und vielseitigen Projekte die Stiftung Deutsches Design Museum im vergangenen Jahr umsetzen konnte, hier noch eine kurze Meldung in eigener Sache: Auch wir haben uns 2020 ein wenig verwandelt und freuen uns sehr, Sylvia von Metzler als neues Mitglied im Stiftungsrat der Stiftung Deutsches Design Museum begrüßen zu dürfen. Im Namen unseres gesamten Teams heißen wir Frau von Metzler sehr herzlich willkommen. Wir alle freuen uns auf die vor uns liegenden Aufgaben und Projekte, die Zusammenarbeit mit Lehrenden und Lernenden, ebenso wie mit Designern und vor allem natürlich mit all jenen, die uns fördern und unterstützen.

Dass die Durchführung all unserer Workshops und Seminare ohne die großzügige Mithilfe unserer Förder*innen nicht möglich wäre, soll hier noch einmal ausdrücklich erwähnt werden. Dafür möchten wir ihnen im Namen des gesamten Stiftungsteams und aller Beteiligten von ganzem Herzen danken.

Ihre Julia Kostial & Lutz Dietzold



JULIA KOSTIAL
GESCHÄFTSFÜHRENDER VORSTAND

Stiftung Deutsches Design Museum

LUTZ DIETZOLD
VORSITZENDER DES VORSTANDES

Stiftung Deutsches Design Museum

6

JETZT DU! – DESIGN HILFT.



14

GESTERN. HEUTE. DU.

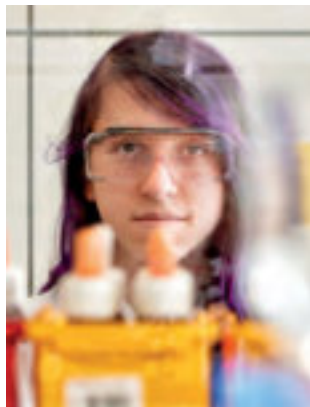


22

ÜBER 40.000-MAL
GESCANNT
*HISTORISCHES
FOTOARCHIV*

24

EINE IDEE NIMMT FORMEN AN
MARKENDESIGNER



32

ZEICHEN SETZEN:
ETHIK TRIFFT DESIGN

34

IKONEN DES WANDELS
*HISTORISCHES FOTOARCHIV I
1957 – 1959*



40

VON DER ORDNUNG DER DINGE
MATHEMAGIE



48

ENTDECKE DESIGN –
ENTDECKE DEUTSCHLAND



54

DESIGNWISSEN.NET



58

IKONEN DES WANDELS
HISTORISCHES FOTOARCHIV II
1971 / 1972



64

DESIGNING EDUCATION /
DESIGN IN EDUCATION

66

AUSBLICK AUF DAS
JAHR 2021

68

FÖRDERNDE,
NETZWERKE UND
BOTSCHAFTER*INNEN

70

IMPRESSUM

72

FOTONACHWEIS

Erste Hilfe vor Ort

In keinem Land der Welt hat man als Unfallopfer so schlechte Karten wie in Deutschland. Zumindest dann, wenn es um die Erste Hilfe vor Ort geht. Das liegt nicht daran, dass die Deutschen weniger hilfsbereit wären als andere Nationen, sondern an ihrer Ängstlichkeit, der/m Verletzten durch ihre – mit unter nicht ganz perfekte – Hilfeleistung eher zu schaden, als zu nutzen. Dabei sind Ersthelfer*innen automatisch unfallversichert.

DAS EINZIG FALSCHES ALSO IST, NICHTS ZU TUN.

Jetzt
Du! –
Design
hilft.



**Schlimmer
machen kannst
du es nicht.**



DAS EINZIGE
"FALSCH" IST,
NICHTS
ZU TUN "

Ein Zeitungsartikel etwa diesen Inhalts brachte Friedemann Hensgen, Vorstandsvorsitzender der Rittal Foundation und Förderer des Projekts, ins Grübeln. Nachgerechnet ergaben sich bei ihm selbst etwa 50 Jahre zwischen seiner Erste-Hilfe-Ausbildung als Sanitätssoldat und dem heutigen Tage. Was wäre er noch in der Lage zu tun, wenn er spontan an eine Unfallstätte käme? »Ebensolche Umstände sind es, unter denen man sich als Fördernder engagieren kann. Das Ehrenamt und sein Erhalt sind enorm wichtig für ein gesundes Funktionieren unserer Gesellschaft«, erklärt Friedemann Hensgen. »Und wie leider an vielen Fronten des Arbeitsmarktes, so fehlt es uns auch – und vor allem – im Ehrenamt an Nachwuchs. Durch das Engagement der Rittal Foundation an den Gewerblichen Schulen Dillenburg wusste ich, dass dort vor Kurzem ein Schul-Sanitätsdienst ins Leben gerufen wurde. Also begann ich, über eine Art Seminar nachzudenken, das die Schüler*innen zum Sanitätsdienst und auch zu ehrenamtlichen Diensten im Allgemeinen motivieren könnte. Ich hätte Julia Kostial von der Stiftung Deutsches Design Museum zu keinem glücklicheren Zeitpunkt treffen können. Trotz der aufkeimenden Umstände der Pandemie begannen wir, gemeinsam mit der Designerin Silke Meister das Konzept für einen entsprechenden Workshop zu planen.« »Design kann Botschaften aussenden und Menschen motivieren oder ihnen ein bestimmtes Wissen durch Visualisierung einprägsam vergegenwärtigen«, so Silke Meister. »Die Idee war, mit den Schüler*innen in spielerischen Ansätzen Hinweise und Aufrufe zu entwickeln. In Form von Plakaten oder auch digital. Es ging darum, den Jugendlichen die Angst vor dem eigenen Handeln zu nehmen und ihnen Mut

**„MACHER*INNEN SEHEN
DIE MÖGLICHKEITEN,
GETRIEBENE FÜRCHTEN
DEN WANDEL.“**

—
Friedemann Hensgen
Rittal Foundation,
Vorstandsvorsitzender

zu machen. Einerseits fußt ein solcher Mut auf Wissen, denn beherzt helfen kann nur, wer helfen gelernt hat. Andererseits sollten die Plakate aber auch deutlich vermitteln, dass es im Zweifel besser ist, überhaupt etwas zu tun, anstatt unschlüssig daneben zu stehen, denn wirklich schlimmer machen kann man die Lage als Ersthelferin oder Ersthelfer in der Regel nicht.« Damit war die Grundlage für ein vielversprechendes Konzept gegeben, doch bis zur Durchführung des Workshops waren noch einige Hürden zu nehmen. Nicht zuletzt deshalb, weil, wie überall in der Republik, auch in den Gewerblichen Schulen in Dillenburg im vergangenen Jahr kaum noch Präsenzunterricht stattfinden durfte. Ausgenommen waren lediglich die Abschlussklassen. »Meine 24 Schüler*innen kamen in halber Stärke im wöchentlichen Wechsel zusammen«, erklärt Katharina Dehmer, Lehrerin der Berufsschulklasse 11 FA 04. »Unter diesen Umständen ist die Antragsbewilligung und Ausrichtung eines Workshops natürlich eine Zitterpartie. Umso mehr, wenn er von schulfremdem Personal umgesetzt werden soll. Zwar war uns das Schulamt letztlich wohlgesonnen, doch kaum war die Bewilligung erteilt, wurde der Präsenzunterricht aufgrund der hohen Infektionszahlen vorübergehend vollkommen ausgesetzt.« So vergingen noch einige Wochen im Lockdown, bevor Silke Meister den Workshop Jetzt Du! schließlich parallel in zwei Räumen vor jeweils zwölf Schüler*innen halten konnte. »Das war sicher keine einfache Situation«, schildert Katharina Dehmer die Lage. »Das Projekt startete tatsächlich am ersten Schultag nach dem Homeschooling. Die Jugendlichen waren lange nicht zusammen gewesen und ich war unglaublich froh, dass Silke Meister die Sache mit einer sehr unkomplizierten und empathischen Art anging. Unsere Schüler*innen kommen aus

TRAUEN
STATT
GNADENLOS
WEGZU-
SCHAEUN!

ALLTAGSHelden

Kannst du Herzen
bewegen?



ALLTAGSHelden BEWEGEN
HERZEN



**MAN SOLLTE SEINE
ERSTE-HILFE-
KENNTNISSE
REGELMÄSSIG
AUFFRISCHEN.
DIESES WOCHENENDE
ÜBE ICH Z.B. DIE
STABILE SEITENLAGE,
AUF DER COUCH.**

**JEDE MINUTE,
IN DER
NICHTS
PASSIERT,
SINKT DIE
ÜBERLEBENS-
CHANCE
UM 10%**

recht unterschiedlichen Verhältnissen. Viele haben ein schwieriges Zuhause, einige sind Flüchtlingskinder und haben teilweise traumatische Erfahrungen mit verletzten Personen.« Um sich unter solchen Aspekten effektiv mit den Jugendlichen über lösungsorientiertes Verhalten an einem Unfallort auseinanderzusetzen zu können, bedurfte es eines niedrigschwelligen Einstiegs. Schließlich sollten sich die jungen Menschen schnell ermutigt fühlen, durch ihre Arbeit im Workshop eigene Impulse zu setzen. »Da funktioniert das Design ganz ähnlich wie die Erste Hilfe. Zunächst war mir wichtig, den Schüler*innen das Gefühl zu nehmen, sie könnten etwas Falsches sagen oder tun«, erklärt Silke Meister. »Die Prozesskette im Design besteht immer aus Hinterfragen, Verstehen, Recherchieren, Analysieren, Verwerfen, Scheitern und wiederum erneutem Ausprobieren. Nur so entwickelt man sich weiter. Selbst in der Umsetzung wird noch ständig getestet, verändert und optimiert.«

Ein Erste-Hilfe-Crashkurs versetzte alle Teilnehmenden zügig in die Lage, ihre zu gestaltenden Plakate mit Information und Leben füllen zu können. Die fünf W-Fragen und die stabile Seitenlage im Hinterkopf ging es dann im zweiten Schritt darum, die Botschaften in eingängige Werbeslogans und witzige Motive zu verpacken. Recherche und Brainstorming förderten schnell einen wachen Geist und witzige Ideen zu Tage. Die Ergebnisse wurden im Anschluss in der Schule ausgestellt und erfuhren nicht nur breite Aufmerksamkeit, sondern auch viel Lob und Anerkennung. »Für uns war das eine ganz besondere Sache. Wir hatten etwas gemacht, das andere plötzlich richtig gut fanden. Dadurch haben wir irgendwie selbst das Gefühl bekommen, richtig gut zu sein«, berichtet Samreen, Schülerin der 11 FA 04, mit einem

verlegenen Lächeln. Ein Urteil, das Katharina Dehmer auf ganzer Linie bestätigen kann: »Viele der Jugendlichen hier machen den Real schulabschluss auf dem zweiten Bildungsweg. Die meisten haben kein besonders gutes Bild von sich selbst. Doch der Workshop hat eine spürbare Stärkung ihrer Persönlichkeit ausgelöst. Sie haben gelernt, sich zu schätzen, weil da jemand von außen kam, der ihnen einfach etwas zugetraut hat. Sowas bleibt nicht ohne Wirkung auf die eigene Wahrnehmung. Alle hier haben etwas Außergewöhnliches vollbracht.« Auch Friedemann Hensgen, ohne den all dies wohl niemals stattgefunden hätte, schwärmt vom Ausgang der Aktion. »Gerade bei Kindern in teilweise schwierigen Situationen zeigen Unternehmungen wie diese einen enorm positiven Effekt. Viele haben sich zum ersten Mal kreativ in einer Weise ausgedrückt, die ihnen bislang verschlossen geblieben war. Sie lernen dabei etwas fürs Leben, denn sie lernen über sich selbst.

Nicht nur, dass sie künftig vielleicht gerne ehrenamtlich helfen möchten, sondern auch, dass sie die Fähigkeiten besitzen, andere zu solchen Schritten zu motivieren«.

Die „5 W“ bei einem Notruf:

- 1 WO geschah es?
- 2 WAS geschah?
- 3 WIE viele Verletzte?
- 4 WELCHE Art von Verletzungen?
- 5 WARTEN auf Rückfragen

Wir bedanken uns bei unserem Partner:



Was kann Design?

Die Voraussetzungen für ästhetische und kreative Bildung an den Schulen haben sich in den letzten Jahren massiv negativ entwickelt. Künstlerisch-musische Fächer werden immer stärker beschnitten. Selbst an Grundschulen werden die dort traditionell vermittelten handwerklichen Fächer wie Werken oder Handarbeit zunehmend zusammengestrichen. Den Schüler*innen entgeht dadurch nicht nur der Erwerb manueller Fähigkeiten, sondern oftmals auch der daran gekoppelte Erkenntnisprozess zum Entstehen und Funktionieren von Produkten. Ohne eine solche aktive, tätige Auseinandersetzung leidet auch der Lernerfolg. Die Situation eines „ästhetischen Analphabetismus“ verschärft sich. Besonders in der heutigen Zeit, mit einem unüberschaubaren Produktangebot und einem entsprechend hohen multimedialen Werbedruck, ist es für die Kinder und Jugendliche wichtig, Dinge und Botschaften analysieren und bewerten zu können. Ästhetischer Sachverstand, kulturelles Wissen, Medienkompetenz und die Kenntnis von Hintergründen erleichtern den Schüler*innen die Orientierung in einer immer komplexeren Umwelt – und sind eine Grundvoraussetzung für eine kritische und produktive Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt.

Gestern.

Heute.

Du.



**WANDEL KANN AKTIV
GESTALTET WERDEN, INDEM ...**

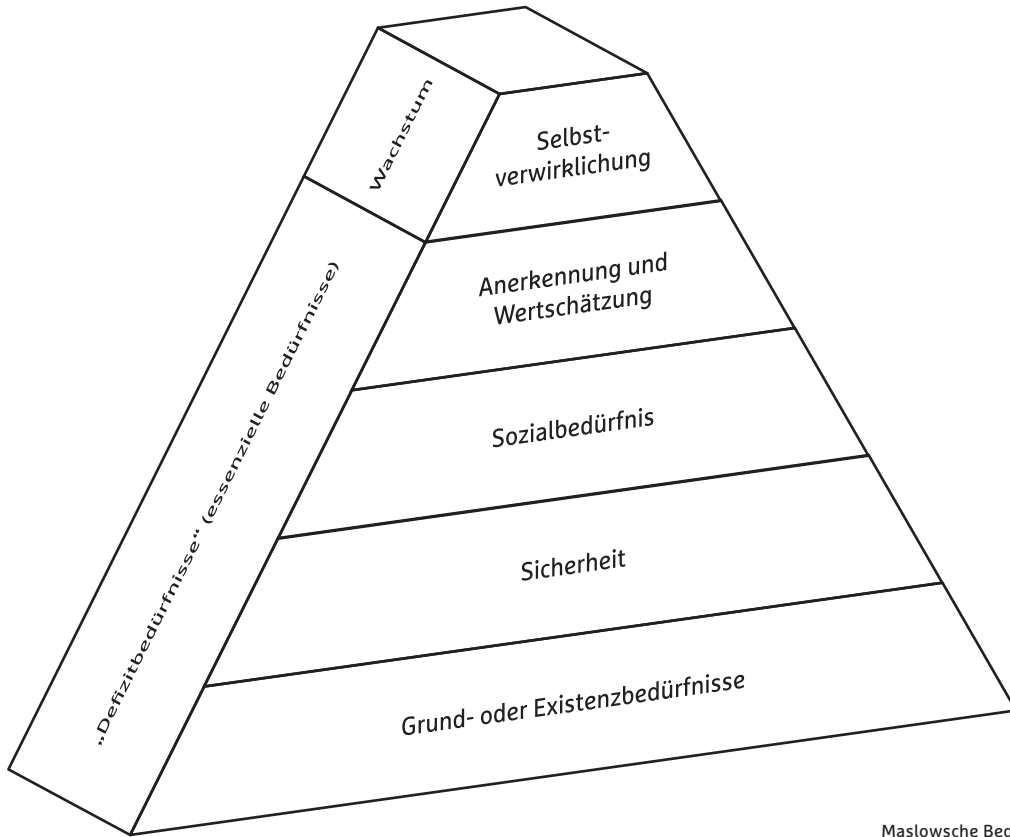
„eine Krise wie die Covid-19-Pandemie als Chance begriffen wird, die Digitalisierungsdefizite des Bildungssystems mittels digitaler Lernformate abzubauen. Dazu hat sich die PwC-Stiftung 2020 entschlossen.“

—
Dr. Steffen Bruendel
PwC-Stiftung, Leiter Stiftungsteam

Seit der Industrialisierung hat nichts die Welt und ihre Produkte so sehr verändert wie die digitale Revolution. Was einst eine komplette Büroausstattung aus Schreibmaschine, Kamera, Fernseher, Notizbuch, Musikanlage, Aktenschrank und Telefon war, ist heute nur noch Computer, Tablet oder Smartphone. All diese Dinge sind nicht miteinander verschmolzen, weil ein genialer Erfindergeist eine noch genialere Idee hatte, sondern weil unzählige Designer*innen sich fortwährend mit der größten Triebfeder der Produktentwicklung beschäftigen: unseren – sich ständig wandelnden – Bedürfnissen. Betrachten wir nun unser Mobiltelefon, so halten wir ein Paradebeispiel für den Wandel unserer Bedürfnisse in den letzten Jahrzehnten in den Händen. Doch wie steht es um unsere künftigen Bedürfnisse? Und überhaupt:

Wie definiert man ein Bedürfnis eigentlich? Und wie verwandelt man ein potenzielles Bedürfnis in die Idee eines zukünftigen Produktes? Diese Fragen beantwortet der von der PwC-Stiftung geförderte Workshop *Gestern. Heute. Du.*

Gerichtet an die Jahrgangsstufen 7 bis 9, stellen sich die Schüler*innen nicht nur die Frage nach den eigenen Bedürfnissen, sondern werden auch für Form, Material und Funktion sensibilisiert, um schließlich eigene, zukunftsweisende Entwürfe zu entwickeln.



Maslowsche Bedürfnispyramide

Darüber hinaus ist *Gestern. Heute. Du.* aber auch eine digitale Pädagog*innenfortbildung, die Lehrende der Fächer Kunst, Geschichte, Sozialwissenschaften und AWT/Wirtschaft dazu anregen soll, Themen fachübergreifend mittels kreativer Herangehensweisen an ihre Schüler*innen heranzutragen. Gefördert und gefordert wird hier das Denken »outside the box«. Per Definition ist Design die formgerechte und funktionale Gestaltung sowie die so erzielte Form eines Gebrauchsgegenstandes. Da in einer zunehmend digitalen Welt auch die Gebrauchsgegenstände zunehmend digital werden, manifestiert sich Design unterdessen oft als analytischer Prozess, als Struktur, um Visionen zu skizzieren und Zukunft greifbar zu machen. Meist bleibt diese Struktur dann auch im digitalen Endprodukt

unsichtbar. Allein wenn sie fehlt, bemerken wir sie. Wenn wir uns selbst und unsere Bedürfnisse beispielsweise anhand der Maslowschen Pyramide hinterfragen, dann tun wir genau das, was auch Designer*innen im Hinblick auf die sich wandelnde Gesellschaftsstruktur tun: Sie untersuchen Bedürfnisse und Wünsche und versuchen, potenzielle Begehrlichkeiten zu erkennen. Dabei beleuchtet die Maslowsche Pyramide vom Boden aus nach oben wandernd zunächst ganz substantielle Bedürfnisse wie unser physisches Wohlbefinden, unsere Sicherheit oder unser soziales Umfeld, bevor sie sich im nächsten Schritt auf unsere individuellen Bedürfnisse und schließlich auf unsere kreative Selbstverwirklichung konzentriert.



Siemens Personal-Computer
Entwurfjahr: 1983

Der Personal-Computer „PC 16-10“ von Siemens ist ein autonomer Arbeitsplatz und intelligentes Terminal für den zentralen Rechner.

Siemens Bildfernsprecher Bildtelefon
Entwurfjahr: 1969/71
Material: Blech & Thermoplast

Terminal für den Datenverkehr über Fernsprechanlagen – Kommunikation in Bild und Sprache.



Braun Röhren-Fernsehgerät
Entwurfjahr: 1964
Material: Holz & Kunststoff & Aluminium

„Designing a product is designing a relationship.“

Steve Rogers



Braun Blitzgerät
Kleinbildkamera & Objektiv
Blitz Entwurfsjahr: 1964/1965
Blitz Material: Novodur & Aluminium
Kamera Entwurfsjahr: 1957/1958

Junghans Herrenarmbanduhr
Entwurfsjahr: 1969
Material: Edelstahl

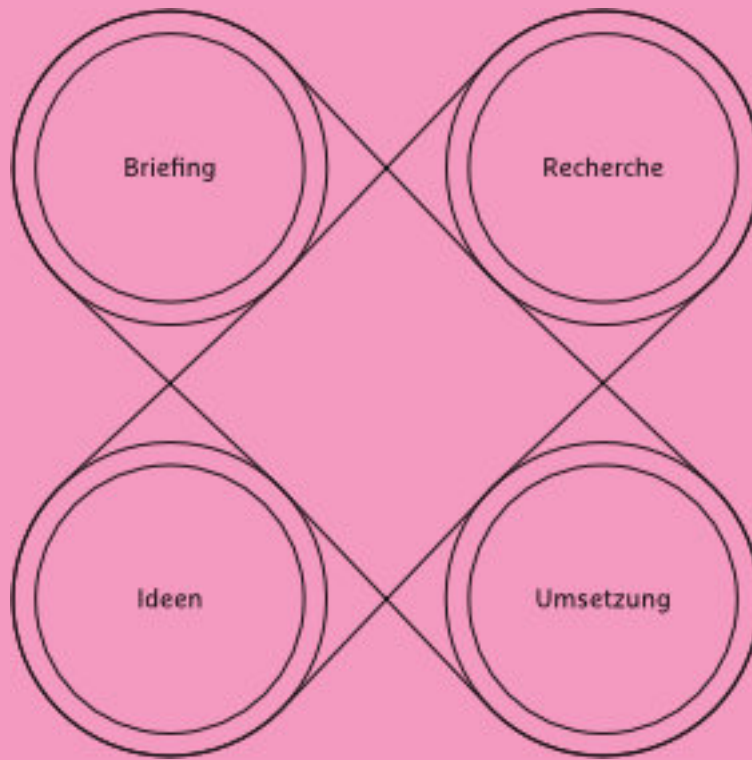


Braun Filmprojektor „FP 30“
Entwurfsjahr: 1971
Material: Kunststoff & Metall



Siemens Zugauskunftsautomat
T 31 65 FMA 649 B
Entwurfsjahr: 1964/65
Material: Aluminium & Stahlblech

Der elektrisch gesteuerte Zugauskunftsautomat, ein etwa mannshohes Gerät, hat ein übersichtliches und klar gegliedertes Bedienungsfeld.



Der Designprozess ist die Grundlage für eine strukturierte Herangehensweise zur Erstellung eigener Entwürfe.

Viele der Schüler*innen der Workshops stellen sich diese Fragen nach ihrer unmittelbaren Zukunft der nächsten Jahre dabei zum ersten Mal in ihrem Leben. Die Folge ist ein aufregender Prozess, der unzählige Ideen aufkommen lässt. Unterstützt von individueller Begleitung macht das Visualisieren mit der Maslowschen Pyramide plötzlich Handlungsschritte innerhalb einer absehbaren Zeitspanne sicht- und greifbar. Für die/den Einzelne/n ist das Ergebnis immer ein Konzept. Die Schüler*innen spüren ihre Zukunft im Anschluss evidenter. Sie verfolgen ihre individuellen Ideen, entwickeln diese zu innovativen Konzepten und stellen ihre Projekte grafisch dar. Die dabei an sie übermittelte Struktur hat das Potenzial, ihnen ein Leben lang bei künftigen Aufgabestellungen zur Seite zu stehen.



Hier geht es direkt zur kostenfreien, unterrichtsbegleitenden Handreichung für Pädagog*innen der Fächer Geschichte, Kunst, Sozialwissenschaften und Wirtschaft auf designwissen.net.

(Dein) Produkt der Zukunft

Das Mobiltelefon steht für Miniaturisierung und Funktionsintegration schlechthin. Viele ehemals eigenständige Produkte wie Kamera, TV und Radio sind mittlerweile Anwendungen auf dem Handy und werden durch Apps gesteuert. Um ästhetische und technologische Entwicklungen nachzuvollziehen, orientieren sich die Teilnehmenden des Workshops *Gestern. Heute. Du.* an relevanten historischen Abbildungen, die aus der Sammlung des Historischen Fotoarchives des Rat für Formgebung zusammengestellt wurden. Vergleiche von Produkten und Marken, aber auch die Diskussion ihrer materiellen und ideellen Werte fließen in die Ideenwerkstatt ein.

Im Rahmen der Entwicklung eigener Ideen für Produkte der Zukunft stehen folgende Fragen im Zentrum:

- 1 Welche Konzepte werden gebraucht?
- 2 Reagieren sie sinnvoll auf aktuelle Bedürfnisse?
- 3 Welchen sozialen Nutzen haben sie?

Wir bedanken uns bei unseren Partnern:

PwC-Stiftung
Jugend • Bildung • Kultur

 **Rat für Formgebung**
German Design Council



40.000-MAL GESCANNT

Das Jahr 2020 bezeichnet einen besonderen Meilenstein für das Historische Fotoarchiv, denn seit letztem Sommer ist der erste Teilabschnitt der Digitalisierung des Archivs erfolgreich abgeschlossen. Nun sind 20.000 Fotografien zum Produktdesign online verfügbar. Die Besonderheit dabei: Auch die beschrifteten Fotorückseiten und Registermappen wurden gescannt, sodass gleichfalls Zugriff auf viele Informationen zu den Bildern besteht. Diese neu entstandene Online-Quelle zum Design der Moderne ist in ihrer Informationsdichte einzigartig.

Entsprechend ist die Resonanz auf das digitale Angebot beachtlich. Seit seiner Online-Stellung erhält das Archiv zahlreiche Anfragen, beispielsweise zur Bereitstellung von Exponaten für Ausstellungen oder Publikationen. Auch der Zuspruch seitens Designhistoriker*innen und Kunsthistoriker*innen ist bemerkenswert. Das Digitalisierungs-Projekt mit dem Titel »Die Gute Form« wurde von der Deutschen Forschungsgesellschaft (DFG) bewilligt und gefördert. Interdisziplinärer Partner des Projektes ist die Deutsche Fotothek in der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB). Die Bilder stehen auch in der Deutschen Digitalen Bibliothek und über arthistoricum.net zu Recherchezwecken zur Verfügung.

Hintergrund

Um die Entwicklung vorbildlichen Industriedesigns zu dokumentieren und zu kommunizieren, baute der Rat für Formgebung ab Mitte der 1950er- bis in die 1990er-Jahre eine stetig wachsende Bildsammlung nahezu enzyklopädischen Umfangs auf. Ein wertvolles Gebrauchsarchiv für Produzent*innen, Gestalter*innen, Lehrende und Lernende entstand. Orientiert an der Systematik der »Deutschen Warenkunde«, wurde es über die Dekaden hinweg ausgebaut. Heute ein vielschichtiges historisches Zeitzeugnis, illustriert das Gebrauchsarchiv in ca. 35.000 Originalfotografien und 1.400 Diapositiven nicht nur den Wandel der Formgebung, sondern auch die Weiterentwicklung der Sachfotografie in der Moderne. Vertreten sind alle bedeutenden, aber auch weniger bekannte Serienprodukte für Alltag, Arbeitswelt und Investitionsgüter von deutschen und internationalen Herstellern. Fotos von Ausstellungen und Messen, aus Handwerk und Kunsthandwerk erweitern das Spektrum.



Hier geht es zu unserem digitalisierten Bestand bei der Deutschen Fotothek

Wir bedanken uns bei unseren Partnern:

DFG Deutsche
Forschungsgemeinschaft

SLUB
Wir führen Wissen.



[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

Eine Idee nimmt Formen an

Markendesigner

Philipp Kastrup unterrichtet Physik und Chemie am Reinhard-und-Max-Mannesmann-Gymnasium in Duisburg. An seinen beiden Unterrichtsfächern schätzt er am meisten den stringenten Aufbau, der wenig Platz für Umstände lässt, die sich nicht logisch erschließen oder beweisen lassen. Dass auch eine ergebnisoffene, kreative Herangehensweise auf hohem Niveau zielorientiert sein kann, war eines der großen Erkenntnisse, die Herr Kastrup aus dem Projekt Markendesigner gewinnen konnte. »Angefangen hat das alles eigentlich mit einem Wettbewerb von Jugend forscht«, berichtet der Lehrer. »Einige meiner Schüler*innen haben sich erfolgreich mit der Idee beworben, den durch unsere Metallhütte schwer verseuchten Duisburger Boden zu untersuchen. Um ein solches Vorhaben auf seriösem naturwissenschaftlichem Niveau umsetzen zu können,

haben wir uns um Fördermittel und Gerätespenden bemüht. Nach Abschluss des Projektes blieb uns eine Ausrüstung zum Analysieren von Bodenproben im Gesamtwert von etwa 55.000 Euro. Damit musste natürlich irgendetwas gemacht werden.« Ein gemeinsam mit den Schüler*innen absolviertes Brainstorming brachte schnell eine ebenso vielversprechende wie unkonventionelle Lösung: »Wir haben beschlossen, eine Schülerfirma zu gründen. Schließlich ist die Beschaffenheit des eigenen Garten-Bodens für viele Duisburger*innen eine durchaus interessante Information.« Im Vordergrund stand dabei, so viele Arbeitsschritte wie möglich an die Schüler*innen abzugeben. Und tatsächlich hat das eigene Ausprobieren Enormes bewirkt und die Selbstständigkeit der Jugendlichen gefördert.



WANDEL ERMÖGLICHT ...
„uns neue Perspektiven, neue
Wege und Chancen, unseren
Mut durch innovative Lösungen
zu beweisen.“



**WANDEL KANN AKTIV
GESTALTET WERDEN, INDEM ...**
„man Herausforderungen
annimmt, die Vielfalt der Menschen
und Möglichkeiten einbezieht
und seine Energie durch Kreativität
und Power vervielfacht.“



WANDEL BEDEUTET ...
„die Welt so zu gestalten, wie
wir sie brauchen und uns
wünschen, um zukunftsfähig
zu sein.“



**Dr. Kerstin Vorberg
und Dominic Sichelmann**
IW JUNIOR, Geschäftsführer

WANDEL KANN AKTIV GESTALTET WERDEN, INDEM ...

„man Menschen schon in jungen Jahren fördert, ihr Leben selbstständig, verantwortungsvoll und zukunftsfähig zu gestalten. Das Projekt Schülerfirmen entdecken Design beispielsweise stärkt und erweitert unternehmerische Kompetenzen durch angewandte Fähigkeiten in Design und Markenbildung, die im späteren Berufsleben dabei helfen werden, sich wettbewerbsfähig zu positionieren.“

Marco Alfter

Dr. Hans Riegel-Stiftung,
Geschäftsführender Vorstand

»Richtig Fahrt kam dann auf, als wir die Zusage für das Jahresprojekt Markendesigner erhielten und mit Michael Menge einen Profi an die Seite gestellt bekommen haben.« Im Projekt Markendesigner der Stiftung Deutsches Design Museum können sich Schülerfirmen bewerben, um in Form eines von der Dr. Hans Riegel-Stiftung geförderten Jahresprojektes professionelle Unterstützung zur Entwicklung eines individuellen Corporate Designs ihres Schülerunternehmens zu erhalten. Über diese Markenentwicklung erleben die Workshop-Teilnehmer*innen den Designprozess als teambasierte Identitätsfindung und Professionalisierungs-Werkzeug. »Da kommt jetzt einer und macht uns ein Logo – das war zunächst die Haltung der Kinder.« Michael Menge, durchführender Designer des Workshops und Gründer des Design Studios oppa franz aus Duisburg, lächelt. »Dabei war mein Ansatz eher idealistisch aufklärend. Dass das ein gemeinsamer Prozess werden würde, in

dem es vor allem darum geht, die DNA des jungen Unternehmens freizulegen und in einen visuellen Auftritt zu verwandeln, wurde den meisten erst im Laufe unserer Treffen klar.« »Für uns war das völliges Neuland«, so Philipp Kastrup. »Physik und Chemie sind logisch aufgebaut. Niemand von uns war mit einem solch künstlerischen Design-Prozess vertraut. Aber Michael Menge hat die Jugendlichen mit großer Geduld und viel Enthusiasmus für unsere Sache geführt.« Insgesamt hat der Designer die junge Firma zwanzig Stunden besucht, um nach und nach die wesentlichen Phasen der Entwicklung einer Corporate Identity mit den Schüler*innen zu erarbeiten. Bis zu den Sommerferien standen Identitätsfindung, Zieldefinition, Namensfindung, Zielgruppendefinition, Konkurrenzanalyse und Logoentwicklung auf dem Plan.

Detailblick Logoentwicklung

Grundsätzlich geht der Name SOILON auf das englische Wort für Erde (soil) und den Vorgang der Untersuchung (spotlight on) zurück. Weiße Spots auf einem Farbspektrum von Tönen aus der Natur versinnbildlichen die aus dem Boden entnommenen Proben. Noch ist das Wort SOILON nicht richtig zu erkennen, doch die Punkte bilden bereits die Basis des Schriftzugs. Erst durch die verbindenden Querstriche, die einerseits die sequenzielle Analyse und andererseits die unterschiedlichen Schichten des Erdbodens symbolisieren, vervollständigt sich das Logo und wird deutlich lesbar.





Mit SOILON war bald ein zugkräftiger Name gefunden, der in Schrift und Farbe umgesetzt wurde. Im neuen Schuljahr dann ging es um die Form der Kundenansprache und die Ausarbeitung der Website, die schließlich Ende November online ging. Dazu gehörte auch ein Fotoshooting, das die jugendlichen Unternehmer*innen bei allen Schritten der Bodenanalyse dokumentieren sollte und sehr lebensnah von Lars Langemeier festgehalten wurde. »Die Begeisterung kam dann vor allem in dem Moment auf, als die Schüler*innen gesehen haben, wie viele ihrer eigenen Ideen in der finalen Gestaltung steckten«, sagt Michael Menge. »Egal, ob es sich dabei um das von den jungen Unternehmerinnen und Unternehmern präferierte Farbspektrum oder die Grundzüge des Logos drehte. Am Ende haben sie sich in dem, was entstanden ist, zu 100% wiedergefunden.« »Für mich war vor allem das Herausarbeiten der Firmenidentität eine besonders spannende Sache. Wenn

man heute auf die Website geht, dann ist da nichts, was uns von einem professionellen Unternehmen unterscheidet. Das so kenntnisreich aufzuziehen, wäre uns ohne die Markendesigner niemals möglich gewesen«, summiert Philipp Kastrup. »Seither stemmen alle Beteiligten mit Stolz ihre Hände in die Hüften, blicken auf SOILON und sagen: Das sind wir!«

Wir bedanken uns bei
unserem Partner:



Zeichen setzen: Ethik trifft Design

***„Wandel ermöglicht das
,über den Tellerrand
hinausdenken‘, das aktive
Gestalten neuer Möglich-
keiten, das Erschließen neuer
Horizonte und somit
das Setzen eigener Zeichen.“***

Dr. Katrin Schlecht
Karl Schlecht Stiftung, Vorstand

Wer – wie die meisten Jugendlichen unserer Gesellschaft – am Startpunkt in ein selbstbestimmtes Leben steht, tut gut daran, seine Werte zu ergründen und sie (gegebenenfalls neu) zu definieren. Ist dies erst einmal geschehen, dann lassen sich diese individuell konkretisierten Ideale wunderbar in Ziele verwandeln. Nahe Ziele ebenso wie ferne Ziele. So zeichnen sich bald Perspektiven ab.

An dieser Stelle reichen wir allen Jugendlichen, die neugierig auf ihr kommendes Leben sind, mit dem Projekt *Zeichen Setzen* die Hand. Gemeinsam mit den Schüler*innen fragen wir in kreativen Prozessen nach Werten und Wahrheiten. Gemeinsam erleben wir ethisches Entscheiden und das Visualisieren von potenziellen Ergebnissen.

Gemeinsam erzeugen wir ein Bild im Kopf. Von einem Gedanken. Von einem Produkt. Von einer Zukunft. Diese praxisorientierte Herangehensweise bietet zahlreiche Möglichkeiten, im gemeinsamen Diskurs neue Standpunkte zwischen verschiedenen Weltanschauungen zu fördern und das Andersartige zu akzeptieren, denn über die proaktive Auseinandersetzung mit den eigenen Werten und Positionierungen reflektieren die Schüler*innen ihre Lebensgeschichte und Prägung. Unsere neue, unterrichtsbegleitende Handreichung für Pädagog*innen führt Lehrende und Schüler*innen Schritt für Schritt durch diesen Prozess der Selbstreflexion und der gestalterischen Darstellung persönlicher Werte.

Inhaltlich geht es dabei um folgende Punkte:

- Einführung für Pädagog*innen
- Designworkshop für Schüler*innen
- Einleitung | Was ist Design?
- Werte definieren | Was sind Werte?
- Gestaltung | Werte in einem Zeichen vereinen
- Umsetzung | Transfer der Zeichen
- Präsentation | Vorstellung der Ergebnisse

„Ich habe gelernt, nicht so schnell aufzugeben, Geduld zu haben und an mich zu glauben. Man kann das, was man sich vornimmt, auch schaffen!“

Schüler*in

„Ich habe gelernt, dass ein Symbol für jede Person etwas anderes bedeuten kann. Und mir sind meine persönlichen Fähigkeiten und Eigenschaften bewusst geworden.“

Schüler*in



Hier geht es direkt zur kostenfreien, unterrichtsbegleitenden Handreichung für Pädagog*innen der Fächer Ethik, Religion oder Bildende Kunst auf designwissen.net.

Wir bedanken uns bei unseren Partnern:



IKONEN DES WANDELS

**Historisches Fotoarchiv I
1957 – 1959**

Gegründet 1953, leistete der Rat für Formgebung in den Jahren des Wiederaufbaus und des Deutschen Wirtschaftswunders Pionierarbeit. Insbesondere fiel ihm die Aufgabe zu, deutsche Unternehmen in der wirtschaftlich herausfordernden Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg in allen gestalterischen Anliegen zu beraten und zu unterstützen. Ziel war es, gutes Design sichtbar zu machen und das Wissen darum in die kulturelle und wirtschaftliche Bildung zu integrieren. Denn gutes Design – so war man sich bereits seinerzeit sicher – würde die Marktchancen deutscher Unternehmen und ihrer Produkte entscheidend verbessern können. An die Spitze der heute etwa 350 Mitgliedsunternehmen umfassenden Stiftung berief der damalige Wirtschaftsminister Ludwig Erhard die Designvermittlerin und -beraterin Mia Seeger, die bereits mit Wilhelm Wagenfeld, Marcel Breuer, Walter Gropius, Ludwig Mies van der Rohe und einigen anderen namhaften Gestalter*innen und Architekt*innen im Deutschen Werkbund zusammengearbeitet hatte.

Eine Aufgabe des Rat für Formgebung war es, mittels eines ins Leben zu rufenden Fotoarchivs Dias und Fotografien sowohl vorbildlicher Industrieerzeugnisse als auch der zumeist verbreiteten minderwertigen Industrieerzeugnisse zu dokumentieren und zu erhalten. Heute darf sich die Sammlung zu Recht Historisches Fotoarchiv nennen, denn mit ihren unterdessen über 35.000 Fotografien stellt sie ein Füllhorn an industrieller Design-Dokumentation der letzten 70 Jahre dar.

Der folgende Artikel möchte Sie, liebe Leser*innen, mittels einer kleinen Zeitreise in die Bestände dieses Archivs entführen, um Ihnen einen winzigen Ausschnitt dessen offenzulegen, was es dort an Schätzen zu entdecken gibt. Angelehnt an das Grundthema dieses Heftes, den Wandel, haben wir uns für zwei Exkurse entschieden, die den Umbruch ihrer Zeit besonders verdeutlichen. Zunächst werfen wir an dieser Stelle einen Blick auf die Jahre 1957–1959, eine Zeit, in der Musik im wahrsten Sinne des Wortes tragbar wird. Unser zweiter Ausflug im hinteren Teil unseres Heftes führt uns dann rund 50 Jahre zurück in die angehenden 1970er-Jahre, in denen das Design eine Phase revolutionärer Formgebung erlebt, die vor allem durch neue Wege der industriellen Fertigung möglich wird.

Eine ganze Generation junger Menschen gerät in hysterische Freudenzustände, sobald aus irgendeinem Lautsprecher Elvis Presley dringt. Der Hula-Hoop-Reifen erobert die Welt. Im Transatlantikverkehr benutzen erstmals mehr Menschen das Flugzeug als das Schiff. In Brüssel prägt das Atomium 1958 die Weltausstellung. Der Rat für Formgebung beteiligt sich an der Auswahl der Gegenstände, die dort im deutschen Pavillon präsentiert werden. Außerdem trägt das Wirtschaftswunder Früchte. Mit zunehmendem Wohlstand hat sich die Zahl der Pkw im Bundesgebiet mit 2,8 Millionen innerhalb von vier Jahren mehr als verdoppelt. Der Mensch ist beweglicher geworden, unternimmt Wochenendausflüge und Urlaubsreisen ins Ausland. Phono- und Fernsehgeräte sind in vielen Wohnungen fester Bestandteil der Einrichtung geworden. Doch auch hier wird ein Trend zur Unternehmungslust spürbar: Dank der revolutionären Transistortechnik verlässt die musikalische Unterhaltung des Alltags das deutsche Wohnzimmer und zieht mit portablen Geräten

hinaus an Arbeitsplätze, Parkanlagen oder auf Campingplätze. Musik, Nachrichten und Sportereignisse sind plötzlich allorts hörbar. In jenen Tagen umfasst das nunmehr seit fünf Jahren existierende Fotoarchiv bereits 5.842 Einzelfotografien und 700 Diapositive, die zahlreich für Vorträge, Presse-Veröffentlichungen oder auch Diplomarbeiten entliehen werden. Die Fotografien einiger der interessantesten Vertreter dieser ersten Generation von tragbaren »Musikmachern« haben wir hier zusammengestellt:

PHILIPS PHONOKOFFER MIGNON

Zu seiner Markteinführung im Jahr 1957 ein wenig verächtlich Plattenschlucker genannt, ist der Philips Mignon ein begehrtes Objekt vor allem unter den jüngeren Menschen, die durch Geräte wie dieses endlich die Unabhängigkeit vom elterlichen Plattenspielermonopol im Wohnzimmer feiern können. Der Mignon wird als sich selbst bedienender Plattenspieler angepriesen, denn der Hörer hat nichts weiter zu tun, als eine 45er-Single-Schallplatte in den seitlichen Gehäuseschlitz zu schieben. Der Rest wird von dem Gerät automatisch ausgeführt: Einschalten, Reinigen des Saphirs, Aufsetzen der Nadel, Abspielen, Ausschalten und Herausschieben der Platte.



Hier geht es zu dem digitalisierten Bestand unseres Historischen Fotoarchivs bei der Deutschen Fotothek



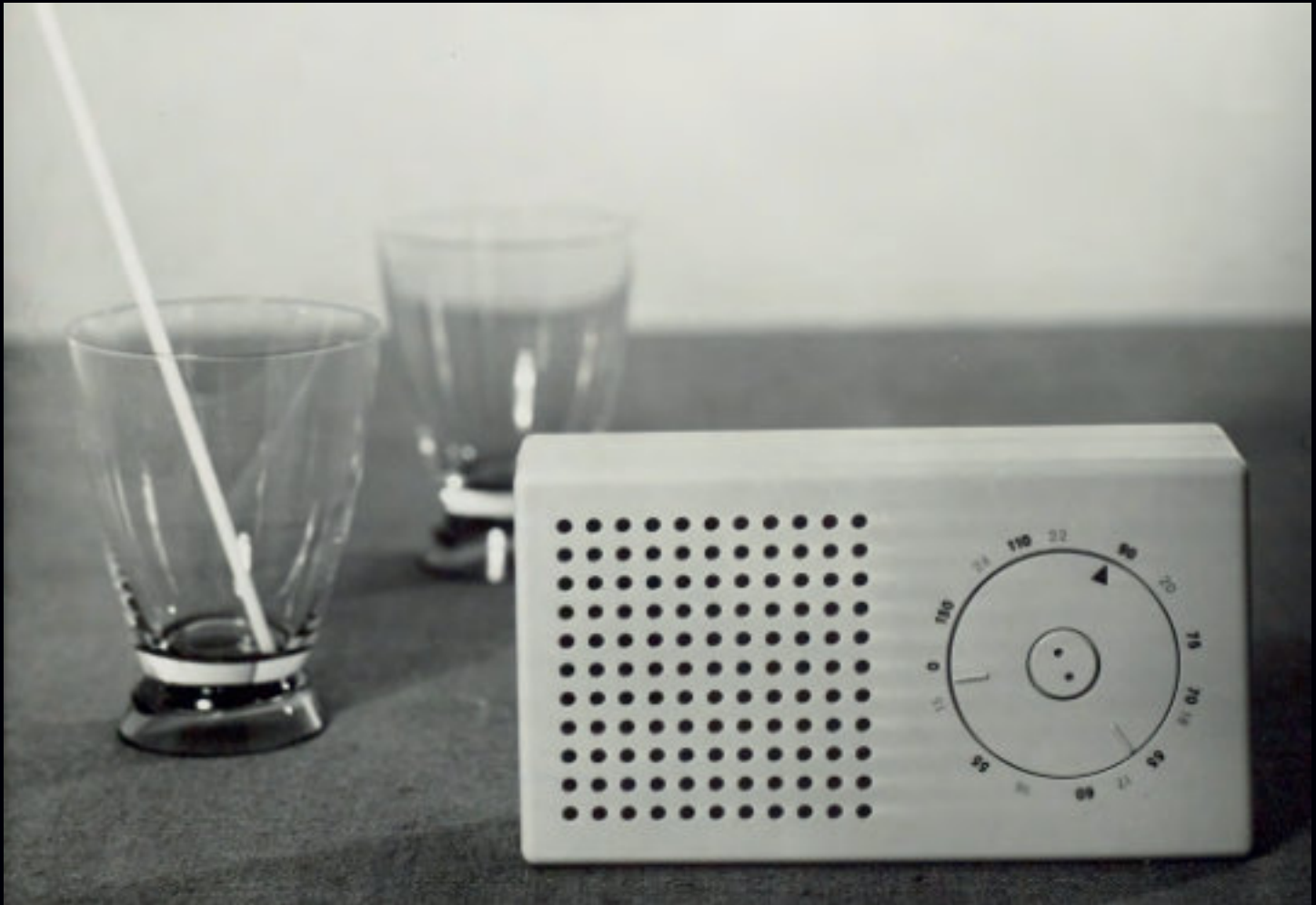
Phonokoffer Mignon
mit eingebautem
Philips Mignon Chassis



Nicht zuletzt aufgrund dieser besonderen Technik wird das Chassis des Mignons als Einbaugerät im Auto eingesetzt. Durch das Einschieben der 45er-Schallplatten und das automatische Abspielen nimmt der Philips Mignon in seiner Funktionsweise den CD-Player im Auto vorweg.

BRAUN TASCHENEMPFÄNGER T3

1958 werden erstmals einzelne Spiele der Fußballweltmeisterschaft im Fernsehen übertragen. Aber es ist weiterhin der Rundfunk mit seinen kommentierten Livesendungen, die live für die Fans an den Transistorradios über die Spiele berichteten. So erschien 1958 der T3 als erstes tragbares Transistorradio auf dem deutschen Markt. Dieter Rams hatte den T3 in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Gestaltung (HfG) Ulm entworfen. Besonders das schlichte, auf das absolute Minimum reduzierte Design des Taschenempfängers erregte seinerzeit großes Aufsehen. Und das ist bis heute so geblieben, denn knapp 50 Jahre später gilt dieser Entwurf als die deutlichste Inspirationsquelle für den Apple iPod von Jonathan Ive.





Auf den ersten Blick fehlt beim Phono-Transistor TP1 der Tonarm. Dieser liegt aufgrund seiner Empfindlichkeit im Gehäuseinneren und spielt die Schallplatte von unten ab.

BRAUN TP1

Zwei Jahre nach der Markteinführung des Mignons zieht Braun 1959 mit seinem von Dieter Rams entworfenen Phono-Transistor TP1 nach. Der TP1 ist eine in einem Alugehäuse zusammengefügte und über ein Kabel verbundene Kombination aus dem T4 – einem Nachfolger des T3 – und dem P1, dem ersten portablen Plattenspieler von Braun. 1959 ist der TP1 das weltweit kleinste Gerät dieser Art und nimmt die Entwicklung des Walk- und Discman vorweg. Braun entspricht mit dieser Kreation besonders den Bedürfnissen und Wünschen einer jüngeren Generation. Auf der Fotografie ist diese Absicht vor allem daran zu erkennen, dass auf dem Plattenteller eine Single des Modern Jazz Quartetts aufliegt und eine Limonadenflasche mit Strohhalm das Hörerlebnis in der Freizeit ergänzt. Während viele ältere Kund*innen weiterhin den Genuss klassischer Musik durch die Kompaktanlage im Wohnzimmer zelebrieren, sind es hauptsächlich die Jüngeren, die den TP1 dazu nutzen, ihre Musik mit sich an wechselnde Orte zu tragen.

Wer an dieser Stelle gerne weiterlesen würde, der kommt auf S.58 im zweiten Teil unseres Archiv-Ausfluges auf seine Kosten. Dort werfen wir einen Blick auf eine Zeit, die in mehr als einer Weise als wahrlich revolutionär einzustufen ist.

Wir bedanken uns bei unserem Partner:



MATHEMAGIE

VON DER

ORDNUNG



DER DINGE

Mathemagie



Ob in den Planetenbahnen, der Natur unserer Erde oder gar den Abmessungen unseres Körpers – in nahezu allen Facetten unseres Lebens begegnet uns ein ganz besonderes, spannendes Phänomen: der Goldene Schnitt. Man kann ihn nicht nur in der gewundenen Anordnung der Samen eines Tannenzapfens, den Kreisstrukturen eines Wasserstrudels oder der Nautilus-Muschel entdecken. Von der Erdbeere bis hin zur Milchstraße beinhaltet die Natur diese nahezu mystische Größe in unendlich vielen Formen.





1,61803399

Naturwissenschaftlich entspricht der Goldene Schnitt einem Teilungsverhältnis zweier Längen von ca. 1,618 – der Goldenen Zahl. Man erhält ihn, wenn man eine Strecke in zwei Teile teilt, von denen sich der kleinere Teil zum größeren Teil so verhält, wie der größere Teil zum Ganzen. Kein anderes Teilungsverhältnis vermittelt uns ein ähnlich intensives Gefühl von Harmonie und Schönheit. Unzählige Kunst- und Bauwerke weltweit basieren auf seinen Proportionen. In der Renaissance verstand man den Goldenen Schnitt als eine Art heilige Ordnung im vermeintlichen Chaos der Welten. Ab dem 19. Jahrhundert zieht er als Weltformel für Schönheit und Ästhetik ins Bewusstsein des gebildeten Bürgertums ein, bevor er schließlich von Industrie und Werbung benutzt wird, um mit seiner Hilfe größtmögliche Zielgruppen zu verführen. Doch warum ist das so? Warum lassen wir unser Empfinden derart von einem bestimmten Teilungsverhältnis beeinflussen? Folgen wir den Erkenntnissen des Anthropologen Johann Friedrich Blumenbach, so erfahren wir, dass ein Großteil von uns Menschen genau das an anderen als schön empfindet, was als normal und gewöhnlich wahrgenommen wird. Es ist also das Durchschnittliche, das wir aufgrund seiner regelmäßigen Symmetrie und Unauffälligkeit nahezu instinktiv zum Gesunden, zum Guten, zum Schönen erheben. Immanuel Kant beschrieb den Goldenen Schnitt als das »Grundmaß auf der Basis aller Schönheit selbst«.



WANDEL BEDEUTET ...

„im Deutschen eine langsame, stetige Veränderung, wohingegen der Begriff derzeit häufig im Sinne eruptiver Veränderungen verwendet wird, was wohl an der Wirklichkeit liegt.“

Spätestens an dieser Stelle wird deutlich, was für eine geniale Inspirationsquelle für eigene Kreationen der Goldene Schnitt sein kann. Und genau darum geht es im Workshop Mathemagie, gefördert von der Stiftung Polytechnische Gesellschaft. Angeboten auf Leistungskursniveau und für Schüler*innen der Mittelstufe, ist das Besondere an Mathemagie vor allem der interdisziplinäre Ansatz. Hier finden unterschiedliche Fächer wie Mathematik und Kunst in der gemeinsamen Absicht zusammen, Wissen auf eine praxisorientierte, zukunftsweisende und vor allem spannende Art zu vermitteln.

Zunächst erschließen sich die Teilnehmer*innen von Mathemagie die Natur anhand des Goldenen Schnittes mit neuen Augen. Sie untersuchen ihr Umfeld, ihren Körper und die Produkte ihres Alltages. Im Anschluss verwandeln sie das Gefundene in scheinbar nüchterne Zahlen, die daraufhin als kreative Grundlage für das Erschaffen beziehungsweise den Modellbau neuer, eigener Formen und Produkte dienen.



Hier geht es direkt zur kostenfreien, unterrichtsbegleitenden Handreichung für Pädagog*innen der Fächer MINT und Kunst auf designwissen.net.



Prof. Dr. Roland Kaehlbrandt
Stiftung Polytechnische Gesellschaft,
Vorstandsvorsitzender





„Es ist wirklich unglaublich, wenn man einmal begriffen hat, wonach man suchen muss, dann findet man den Goldenen Schnitt fast überall.“

Schüler*in

Unsere (An)sicht



Das Workshop-Projekt Mathemagie zeigt deutlich, wie Design oft zum „Eisbrecher“ wird, Vorurteile abbaut und aktive Teilnahme fördern kann. Im Workshop erleben Schüler*innen hautnah, wie viel Leben und kreatives Potenzial in scheinbar nüchternen Formeln steckt. Ziel von Mathemagie ist es, über das interdisziplinäre Fachgebiet Design Unterrichtsthemen so miteinander zu verbinden, dass ein kreativer Zugang zur Mathematik geschaffen wird: Mithilfe von Kreativitätstechniken, Visualisierung von Zahlen und Verhältnissen, eindeutigen Aufgabenstellungen und einer praktisch und prozessorientierten Herangehensweise werden die Teilnehmenden zur Umsetzung eigener Ideen angeleitet. Faszinierend für die Schüler*innen ist dabei vor allem zu erfahren, wie unterschiedlich Strukturen und Gestaltungsmöglichkeiten aussehen können, obwohl sie alle dem gleichen Prinzip folgen. Hier wird die Fähigkeit zur Abstraktion geschult, die im Design einen wesentlichen Faktor darstellt und auf die Herausforderungen im Leben eines jeden Menschen übertragbar ist.

Wir bedanken uns bei unseren Partnern:


 Stiftung
 Polytechnische
 Gesellschaft
 Frankfurt am Main


 Rat für Formgebung
 German Design Council

ENTDECKE DEUTSCHLAND



ENTDECKE DESIGN –





Im Jahr 2019 haben wir eine Reise quer durch die Vereinigten Staaten unternommen, um dort im Zuge des »Deutschlandjahrs USA« die Workshop-Tour *Discover Design – Discover Bauhaus* abzuhalten. Mit einer erreichten Teilnehmerzahl von 2.650 Schüler*innen aus insgesamt 20 US-Bundesstaaten war der Erfolg dieser Tour so immens, dass wir uns 2020 für eine Weiterführung des Projektes beworben haben und vom Auswärtigen Amt und dessen ausführendem Organ, dem Goethe-Institut, den Zuspruch erhielten. Dass wir dabei auf ungleich größere Herausforderungen als noch im Vorjahr stoßen würden, stand von Anfang an fest: Bereits im Frühjahr 2020 war im Zuge der weltweiten Covid-19-Maßnahmen abzusehen, dass ein zielführendes Folgekonzept nur ohne Reisen und damit auch ohne die Präsenz deutscher Designer*innen in den USA würde Bestand haben können.

Doch was genau müsste ein solches Konzept beinhalten, um den komplexen Bedingungen einer aufkeimenden Pandemie wirklich gewachsen zu sein? Welche Voraussetzungen an den Schulen müsste es berücksichtigen? Welcher Aufbau würde es den durchführenden Lehrkräften ermöglichen, gestalterische Hintergründe und Prozesse nun auch ohne die Unterstützung professioneller Designer*innen zu vermitteln? Wie müssten die Pädagog*innen in die Themen eingeführt werden, damit sie *Discover Design* notfalls sogar digital im Homeschooling abhalten könnten?

»Es ging dabei mit einem Mal um wesentlich mehr als nur einen digitalen Workshop«, erinnert sich Silke Meister, Projektmanagerin der Initiative *Entdecke Design*. »Da das Projekt Deutsch, Geschichte und Kunst zu einem Erlebnis der Design-Geschichte verschmelzen sollte, mussten wir ein fachübergreifendes Fortbildungskonzept entwickeln, das die Lehrenden niedrigschwellig, praxisnah und autark zum Durchführen von *Discover Design* befähigen würde.« Trotz dieser erschwerten Bedingungen wollte die Stiftung Deutsches Design Museum unbedingt dem selbst verschriebenen Ziel nachkommen, Schüler*innen mittels eines eigenständig zu durchlaufenden Kurationsprozesses für das Thema Design zu sensibilisieren. Tatsächlich waren zu jenem Zeitpunkt – wie fast überall auf der Welt – auch in den USA die Unterrichtsbedingungen äußerst divers. Teils waren die Klassen in kleinere Gruppen aufgeteilt, teils fand der Unterricht durch Smartboards sowohl zu Hause als auch im Klassenzimmer gleichzeitig statt. Manche Kinder blieben mangels eines klaren öffentlichen Reglements dem Unterricht auf Initiative ihrer Eltern

fern. Schnell zeichnete sich ab, dass die Lücke der persönlichen Präsenz am besten durch ein digitales Gesamtkonzept, bestehend aus einem kurzen, einprägsamen Video, einer detailreich ausgearbeiteten Handreichung und einem Fortbildungsangebot für die Pädagog*innen zu füllen wäre. Das Video sollte dabei als Teaser vor allem grundsätzliches Interesse bei den Lehrenden und den Schüler*innen wecken und in die Thematik *Was ist Design?* einführen. Die Handreichung hingegen wurde so gestaltet, dass sie sowohl digital per Beamer, als auch ausgedruckt und ohne zeitaufwendige Vorbereitung durch das Projekt führen konnte. Beides zusammen sollte die Jugendlichen außerdem befähigen, die ihnen gestellten Aufgaben notfalls auch selbstständig und ohne pädagogische Betreuung zu meistern. »Sicherlich waren diese beiden Komponenten mit ausschlaggebend dafür, dass wir letztendlich den Zuschlag des Goethe-Instituts bekamen«, so Julia Kostial. »In ihrer finalen Form bietet die Handreichung einen konsequenten roten Faden, der klar verständlich ohne die Impulse eines Workshop-Leiters vor Ort auskommt und weit über den Projektzeitraum hinaus eine nachhaltige Anwendung bietet.« Breit gestreut wurde das Angebot über die Kanäle des Goethe-Instituts und des Netzwerks AATG – *American Association of Teachers of German*. »Unter anderem am Beispiel des Pro Chairs von Konstantin Grcic trifft die Handreichung eine ihrer wesentlichsten Aussagen: Zunächst einmal geht es im Prozess des Designs grundsätzlich darum, ein Bedürfnis zu befriedigen. Bei einem Stuhl ist das Bedürfnis, Funktionalität und Bequemlichkeit in Einklang zu bringen. Der/die Designer*in konzentriert sich bei seinen/ihren Entwürfen also weniger auf die Form des Stuhls, als vielmehr auf das Gefühl und die Ergonomie des Sitzens an sich«, erläutert Jan Christian Schulz, der das Projekt als Jungdesigner unterstützte und begleitete.

Hier geht es direkt zur kostenfreien, unterrichtsbegleitenden Handreichung für Pädagog*innen der Fächer Kunst, Englisch und Sozialkunde/ Geschichte auf designwissen.net.



Deutsche Version



Englische Version

Handwerk

EINFÜHRUNG

Video

EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG
ENTDECKE DESIGN

„Entdecke Design – Entdecke Deutschland!“ bietet Lehrer Deutsch, Geschichte und Kunst eine **Selbst- für-Selbst-Arbeits** eine Unterrichtseinheit von zwei Schulstunden zum Thema Design erschließen.

Das Konzept eröffnet Ihnen die Möglichkeit, **Deutsch als F** während eines vielfältigen, anschaulichen und spannend vermittelte, das viele Schüler*innen in ihrer eigenen L Eine Unterrichtseinheit mit praktischen Aufgaben f sprachlichen Austausch unterstützen und selbst selbst gestalterischer Lernensinhalte ab.

EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG
ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!

ERLEBUNG
DEUTSCHES DESIGN SCHREIT NUR SELTEN

EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG
VERGEGENWÄRTLICHUNG DER VERGANGENHEIT ZUR UMSETZUNG DES WORKSHOPS

EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG
DIE DREI BAUSTEINE DES WORKSHOPS

PRAXIS

Im Rahmen einer interaktiven Aufgabenstellung werden die drei Bausteine des Workshops erarbeitet: **Entdecken, Erleben und Erklären**. Diese Bausteine sind miteinander verbunden und bilden die Grundlage für die Umsetzung des Workshops.

VIDEO

Die drei Bausteine des Workshops **ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!**

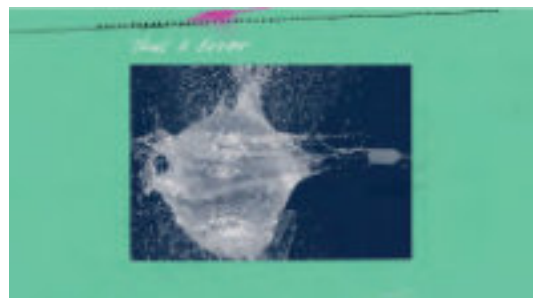
BETRIEBE
NETZPLAN

...in vom Zoo nach Pankow?

...ren kann, das versteht man nicht. Eine ...altdesigner und Schriftentwerfer. Unter ...uelle Erscheinungsbild (man nennt das ...trachtlichkeit – mit dem Brandenburger ...traggebern gehören Audi.



Nach dem bewährten Prinzip der Materialreduktion erhielten die Teilnehmenden eine Aufgabe mit definierten Werkstoffen im Wert von einem Dollar, um damit eine individuelle Leuchte zu entwerfen und umzusetzen: die *one dollar lamp*. »Die Jugendlichen halten mit den Komponenten der *one dollar lamp* alle wesentlichen Bestandteile einer funktionsfähigen Leuchte in der Hand. Doch bevor es losgehen kann, müssen natürlich auch hier erst mal die wesentlichen Bedürfnis-Fragen geklärt werden: Für wen wollen sie ihre Leuchten gestalten? Im Kontext zu welchem Zweck steht das Produkt? Geht es darum, nachts besser den Kühlschrank zu finden oder etwa um ein transportables Licht, eine Art Taschenlampe?«, fragt Jan Christian Schulz. »Dies ist unser erstes, allumfassendes Konzept für eine digitale Vermittlung, das Lehrer*innen eigenständig und eigenverantwortlich umsetzen können«, erklärt Silke Meister. »Sowohl die Handreichung, als auch der Film können zeitlich unbegrenzt unter www.designwissen.net und über die Internetseite der AATG heruntergeladen werden. Durch Projekte wie diese erhöhen wir unsere Reichweite um ein Vielfaches, denn die Umsetzung des Workshops ist zu jeder Zeit und immer wieder möglich. Damit reiht sich das Konzept nahtlos in das System der internationalen Kampagnen des AATG und des Goethe-Institutes ein und macht jede durchführende Lehrkraft automatisch zu einer bzw. einem weiteren Multiplikator*in für *Discover Design – Discover Germany*.«



Wir bedanken uns bei unserem Partner:



Das Video „Was ist Design?“ erklärt den Designprozess beispielhaft anhand der Perlenflasche.

HINTERGRUND



Mit der Etablierung von Entdecke Design wird die Stiftung Deutsches Design Museum ihrem Auftrag gerecht, Design an eine breite Öffentlichkeit zu vermitteln und kulturell-ästhetische Bildung zu fördern. Nach sechs erfolgreichen Jahren wurde bis 2020 mehr als 20.000 Kindern und Jugendlichen im In- und Ausland die Teilnahme an einem Designworkshop ermöglicht. Das Thema Design wurde stärker in den Schulen verankert und Förder*innen sowie Entscheidungsträger*innen auf das Thema aufmerksam gemacht. Die Freiräume im Denken und Tun, die die Schüler*innen in den Workshops kennenlernen, bleiben ein wichtiger Bestandteil zukunftsgerichteter Bildung. Durch Kooperationspartner wie den AATG oder das Goethe-Institut hat die Stiftung außerdem das Potenzial für neue Entwicklungsformate erkannt und erschlossen. Durch den internationalen und interdisziplinären Charakter dieser Projekte ergeben sich für die Lehrenden neue Formen des Austausches und der Zusammenarbeit.



Looshaus am Michaelerplatz, Wien
Design und Architektur zeigen in Ihrer Geschichte viele Parallelen. So hat der österreichische Architekt Adolf Loos mit seinem „Kampf gegen das Ornament“ eine neue Form des Entwerfens geschaffen. Die funktionale und reduzierte Gestaltung prägt uns bis heute.

design .net



Dieter Rams

Der Designer Dieter Rams wurde durch seine funktionalen Entwürfe für die Firma Braun international bekannt. In den 1970er-Jahre entwickelte er 10 Thesen für gutes Design, welche noch immer hochaktuell sind und uns in unseren Workshops begleiten.

Der 10-Minuten-Stuhl

Im Design beschäftigen wir uns nach wie vor mit der Funktionalität von Objekten. In unseren Workshops haben bereits mehr als 6.000 Schüler*innen in 10 Minuten und mit minimalem Materialeinsatz Stuhlmodelle (1:6) entwickelt und auf ihre Funktionalität geprüft.





Memphis Bewegung

Zu Beginn der 70er-Jahre geriet der vorherrschende Funktionalismus von Designobjekten immer mehr in Kritik. Bewegungen wie zum Beispiel Memphis stellten diesen radikal infrage und interpretierten Alltagsformen positiv, lust- und fantasievoll.

wissen



Upcycling-Workshop

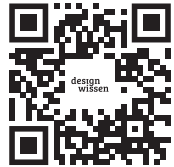
Unsere Welt entwickelt sich weiter und wird komplexer – und mit ihr auch die Gestaltung von Dingen. Themen wie nachhaltige Entwicklung, Klimaneutralität oder Re- und Upcycling spielen heute eine wichtige Rolle und müssen in den Designprozess integriert werden.



Braun Phonosuper SK4 „Schneewittchensarg“

Dieter Rams entwarf diese Radio- und Phonokombination zusammen mit Hans Gugelot, Professor an der HfG Ulm. Das besondere Merkmal ist eine Abdeckhaube aus durchsichtigem Plexiglas, welche die technischen Elemente Plattenspieler und Bedienelemente jederzeit sichtbar macht.

Eine Plattform für Design in Theorie und Praxis



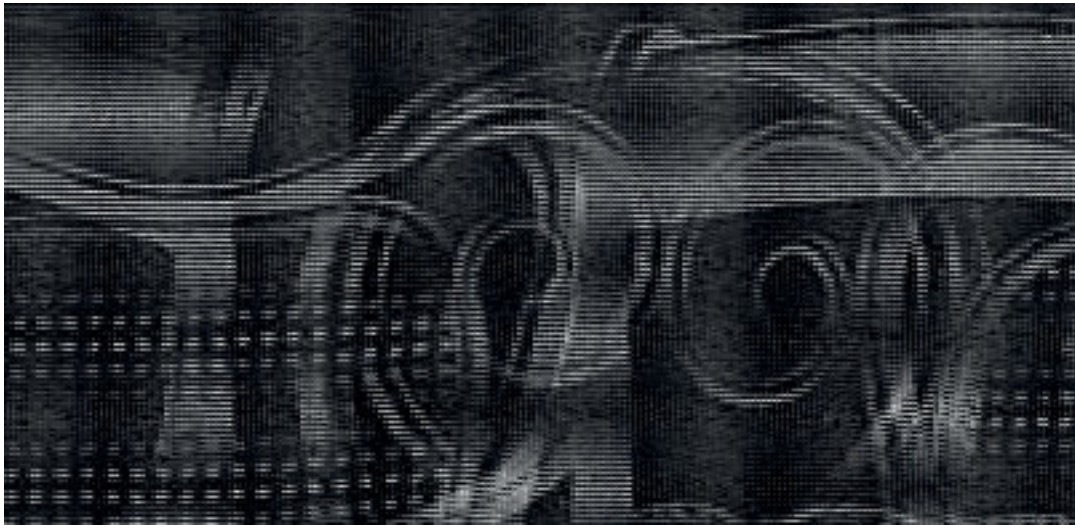
Hier geht es zu
designwissen.net

Da die Denkweisen der Designer*innen fachübergreifend und interdisziplinär sind, können sie jungen Menschen dabei helfen, ihre Zukunft erfolgreicher zu planen. Diese Erkenntnis ist Bestandteil aller unserer Workshops. Gerade dort, wo Synergien aus bislang einzeln unterrichteten Fächern entstehen, wird deutlich, wie sehr wir den digitalen Wandel innerhalb des Lehrens und Lernens unterstützen können, indem wir Schüler*innen, Studierenden und Pädagog*innen Hintergrundwissen und Unterrichtsmaterial jederzeit und digital zur Verfügung stellen. Dies tun wir seit 2020 auf der Seite *designwissen.net*. Die bereits 2009 ins Leben gerufene Internetplattform geht auf eine Initiative von Lehrenden der Universitäten Potsdam, Vechta, München und Kassel zurück und wurde geschaffen, um Grundlagen und Hintergrundwissen einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Im vergangenen Jahr erhielten wir die Möglichkeit, die Website *designwissen.net* zu übernehmen. Die Struktur der Seite wurde neu und entlang der Prinzipien unseres Auftrages orientiert. So trifft man nun primär auf die beiden Sektionen *Designwissen* und *Unterrichtsmaterial*. Während *Designwissen* Grundlegendes über Design vermittelt und zu historischen und aktuellen Entwick-

lungen informiert, verknüpft der Bereich *Unterrichtsmaterialien* Wissen über Design mit Erfahrungswerten aus der Praxis. Hier wie dort findet man zahlreiche Medien frei zum Download. Die enorme Aufmerksamkeit, die *designwissen.net* seitens Studierender, Lehrender und Historiker*innen erfährt, zeigt uns klar, welch bedeutende Brückenrolle die Plattform einnimmt, um unsere Schwerpunkte *Entdecke Design* und die *Sammlung* das Historische Fotoarchiv *des Rat für Formgebung* miteinander zu verknüpfen. Solange sich Design entwickelt, wird *designwissen.net* eine wachsende Plattform bleiben. Doch es sind nicht nur aktuelle Themen, die wir ständig ergänzen. Auch Exkurse in die Design-Historie und Design-Theorie werden uns laufend von externen Expert*innen angeboten und den Beständen hinzugefügt.

Wir bedanken uns bei unserem Partner:





SNEAK PREVIEW »THONET – EIN ERSTER STUHL FÜR DIE MASSEN«

Was man auf designwissen.net entdecken kann

Sucht man auf designwissen.net nach dem Begriff »Thonet«, so erhält man auf zwei Seiten eine Fülle von Ergebnissen rund um das legendäre Unternehmen des Stuhl-Pioniers. Zunächst dreht sich natürlich alles um den berühmtesten Vertreter des von Michael Thonet 1848 ins Leben gerufenen Wiener Betriebes zur Erzeugung von Bugholzmöbeln: Den Stuhl Nr. 14, der 1858 im Zuge der beginnenden Industriellen Revolution das erste in Serie hergestellte Produkt der aufkommenden Möbelindustrie war und den Aufstieg der Firma zum Weltunternehmen begründete. Als Wiener Kaffeehausstuhl bekannt, veränderte Thonets Nr. 14 nicht nur das Sitzen, sondern gar das soziale Zusammenkommen der Menschen seiner Zeit grundlegend. Was einst als Thron für Pharaon*innen und König*innen entworfen war, wurde plötzlich salonfähig, denn vor der Mitte des 19. Jahrhunderts platzierte der normale Durchschnittsmensch seinen Allerwertesten noch auf Bierbänke oder Hocker. Dass der Stuhl komprimiert verpackt und in Einzelteilen geliefert wurde, machte ihn für eine breite Masse erschwinglich. Bereits 1912 waren mehr als zwei Millionen Exemplare in die ganze Welt verkauft. Allein bis 1930 wurden daraus mehr als 50 Millionen. Im Laufe der Unternehmensgeschichte entwarfen einige der berühmtesten Vertreter*innen des Möbel- und Produktdesigns für Thonet. Unter ihnen Mies van der Rohe, Marcel Breuer oder Mart Stam, die sich im Zuge des Bauhauses vor allem den Stahlrohrmöbeln zuwandten und unter anderem den Freischwinger S43 zum millionenfachen Sitzlieblich machten. Die jüngste Generation der für Thonet arbeitenden Designer*innen wie Sebastian Herkner oder Stefan Diez prägen auch heute noch mit ihren Entwürfen das Erscheinungsbild vieler Gaststätten und Restaurants. Unter den Einträgen für »Thonet« sei dies nur ein kleiner Exkurs, der beispielhaft andeuten soll, was es auf designwissen.net zu finden gibt. Würde man statt »Thonet« einfach nur »Stuhl« eingeben, so erhielte man freilich weit mehr an Information, als dieses Heft aufzunehmen vermag. Denn das Thema Stuhl ist für Designer*innen eben etwas ganz Besonderes. Oder mit den Worten des ehemaligen Vitra Chefs Rolf Fehlbaum ausgedrückt: »Der Stuhl bildet die Persönlichkeit des Designers ab, und er selbst ist auch eine: Er hat Arme, Beine, Füße, einen eigenen Charakter. Der Stuhl ist das expressivste Möbel, das wir haben. Dieses komplexe Wesen kann man immer wieder neu erfinden.«

IKONEN DES WANDELS

Historisches Fotoarchiv II
1971 / 1972

Willkommen zurück in der Welt des Historischen Fotoarchivs, das uns auf den folgenden Seiten einen kleinen Einblick in seine Schätze aus den Anfängen einer Zeit gewährt, in denen es vor allem die Gussformen des immer vielseitigeren Werkstoffs Plastik sind, die eine völlig neue Ära des Designs einleiten:

Willy Brandt erhält 1971 den Friedensnobelpreis für seine Ostpolitik. Das Attentat während der Olympischen Sommerspiele 1972 in München überschattet das Land. Der Minirock hat sich etabliert und kurze und knappe Bekleidung wird 1971 mit den Hotpants auf die Spitze getrieben. Die Jazzlegende Louis Armstrong stirbt. Der Nachhall der Eroberung des Mondes hält an. Die Begeisterung für das Set Design in Stanley Kubricks »2001: Odyssee im Welt-raum« aus dem Jahr 1968 schlägt sich nun deutlich in Entwürfen von Produkten und Innenarchitektur nieder. Das Fotoarchiv des Rat für Formgebung umfasst un-

terdessen knapp 35.000 Fotografien und ist damit zum größten Bildarchiv industrieller Formgebung in Deutschland angewachsen. Abgesehen von den Inhalten erweist es sich auch deshalb als besonders wertvoll, weil es – im Rückblick – die Entwicklung der modernen Sachfotografie dokumentiert. Ausgeführt von namhaften Fotograf*innen konzentrieren sich die Bilder bislang auf eine sachliche und neutrale Abbildung des Objektes. Doch nun findet vermehrt Emotionalität in die Bilderwelt der Produkte. Die Motive spiegeln zusehends Freizeit, Jugendlichkeit und Lebensfreude wider. Mehr denn je

ist das Archiv für viele Gestalter*innen, produzierende Unternehmen sowie für unzählige Lehrende und Lernende eine wertvolle Anlaufstelle. Print- und Fernsehmedien veröffentlichen die Fotografien. Großfotoserien werden für internationale Wanderausstellungen rund um die Welt angefertigt. Internationale Anfragen erreichen den Rat für Formgebung aus Österreich, den Niederlanden, Dänemark, Italien, dem Victoria and Albert Museum in Großbritannien oder der Rhode Island School of Design in den USA.

SIEMATIC MÖBELWERKE – KÜCHE 5005

Mit dem Entwurf 5005 stellt SieMatic um 1970 die »Küche der Zukunft« vor und schreibt in der dazugehörenden Kampagne: »Wer der Zukunft einen Schritt entgegengehen möchte, (...) der findet in der SieMatic 5005 nicht nur ein richtungsweisendes Design, sondern die außergewöhnliche Anregung (...) Avantgarde zu sein.« Möglich werden solche Entwürfe vor allem, weil die Flexibilität von Kunststoff über Holz zu dominieren beginnt. Die moderne Wohnung ist nun variabel gestaltet, die Einrichtung vielseitig verwendbar. Damit setzt sich ein Trend zum offenen Raumkonzept fort, bei dem die Wohnungen immer weniger nach einzelnen Funktionen aufgeteilt werden.





SIEMENS TRANSISTORRADIO RK 501 ALPHA 2

Auch in der Unterhaltungsindustrie erkennt man schnell die Vorteile der gießbaren Kunststoffe, die ein ganz neues Experimentieren mit Form und Funktion ermöglichen. Als geschlossener Kubus gestaltet, verfügt das Würfelradio über einen Metallbügel, der zum Tragen und zum Aufstellen des Radios über dem Geräteinneren herausgezogen wird. Entworfen wird es 1968 von Mario und Dario Bellini und ist in Rot, Weiß und Gelb erhältlich. Wie auf der Fotorückseite von Siemens vermerkt ist, zielt die Zigarette vor allem deshalb die Komposition, um dem Produkt trotz des leicht verzerrenden Weitwinkels eine klar verständliche Größe zuzuordnen.





GRUNDIG KUGELSTRAHLER 700

Der 1968/69 entworfene Kugelstrahler 700 – mit seinem auf der Spitze stehenden Kubus – ist nicht das Ergebnis einer auf Originalität angelegten ungewöhnlichen Formgebung, sondern gilt als Vorbote der wenig später von Grundig eingeführten Quadrophonie-/4-Kanal-Anlagen. Die Idee des Kugelstrahl-Lautsprechers folgt dem Wunsch nach mehr Raumklang. Mittlere und hohe Frequenzen werden in alle Richtungen abgestrahlt, woraus eine verbesserte Wiedergabe resultiert. Nachdem sich der Trend von Mono zu Stereo bereits seit Mitte der 1960er-Jahre konsequent weiterentwickelt hat, experimentieren Firmen wie Grundig, Dual, Marantz oder JVC mit dem Vierkanal-Ton. Das größte Problem dabei sollte jedoch noch für einen längeren Zeitraum nicht von den Lautsprechersystemen, sondern von den Tonträgern ausgehen. Im Gegensatz zu mehrspurigen Tonbandgeräten bleibt die Schallplattenrinne mit ihren beiden Flanken nur stereofähig.

Wir bedanken uns bei unserem Partner:



In diesem Heft ist es vor allem der Wandel, der unseren Duktus der Artikel bestimmt. Wie wir bereits eingangs vermelden konnten, ist auch das Historische Fotoarchiv im Wandel begriffen. Durch das nunmehr in seiner ersten Phase abgeschlossene Digitalisierungsprojekt Die Gute Form stehen die Fotografien des Historischen Fotoarchives nicht mehr nur an einem Standort in Frankfurt zur Verfügung, sondern können nun jederzeit und von jedem Ort aus betrachtet und für die Forschung in Design, Kunst- und Fotogeschichte genutzt werden. Ein Umstand, auf den wir an dieser Stelle gern ein zweites Mal verweisen, denn er macht uns ganz besonders stolz.

DESIGNING EDUCATION / DESIGN IN EDUCATION

DESIGN ALS METHODE ZUR ENTWICKLUNG FÜR INNOVATIVE VERMITTLUNGSFORMATE

»Ist es wirklich wichtig, dass man den Namen der Hauptstadt von Kamtschatka weiß? Ist das existenziell? Solches Wissen können wir doch überall abrufen.« Oberstudienrat Christian Kammler lässt einen Moment verstreichen. »Viel wichtiger ist doch, wie ich Wissen verarbeite und mir dadurch die Draufsicht und die hergestellten Zusammenhänge erschließe. Das sind die Bedürfnisse an ein gutes Lernen in der Zukunft.«

Christian Kammler ist Leiter und Geschäftsführer der Arbeitsstelle Kulturelle Bildung an Schulen (KuBiS) im Fachbereich 21 – Erziehungswissenschaften an der Philipps-Universität in Marburg. Bei ihm kann man studieren, was er mit dem Professionalisierungsziel „Meister*in der Zwischenräume“ belegt. »Im Kern trifft es genau das, was unser Studiengang Kulturelle Bildung an Schulen eigentlich ist. Ein Schnittstellenmanagement.« Kammlers Angebot richtet sich interprofessionell neben Pädagog*innen vor allem an Kulturschaffende aller Sparten. Viele Künstler*innen unterschiedlichster Genre nutzen die Chance, sich durch den Master an Schulen, im Schulamt, im Stiftungswesen oder in der wissenschaftlichen Mitarbeit für ein mehr als notwendiges Ansinnen zu qualifizieren: das Lernen an Schulen zu reformieren und die Schnittstelle zwischen Schule und außerschulischen kulturellem Feld zu bespielen. Dass dies für die Zukunft unserer Kinder absolut essenziell ist, davon ist er als Studiengangsleiter überzeugt: »Prinzipien der ästhetisch-künstlerischen Bildung unterstützen die Lern- und Entwicklungswege von Kindern und Jugendlichen und tragen dazu bei, dass sich das System Schule im Hinblick auf Fragen der Integration, der Ausbildung von Sensibilität, Selbstbewusstsein und Selbstbestimmung nachhaltig verändert. Ganz zu schweigen von der Gestaltung eines Miteinanders im schulischen Alltag, das gezeichnet ist von ethischer Verantwortung.«

WANDEL ERMÖGLICHT ...
 „synergetische Prozesse
 in Institutionen zu initiieren
 und Transformation als Baustein
 in einer sich wandelnden
 Gesellschaft zu verstehen
 und zu bearbeiten.“

Der Innovationscharakter liegt in der Diversität. Wer sich für den Marburger Weg entscheidet, kann seinen Master auf seine persönlichen Bedürfnisse anpassen und eigenen Schwerpunkten folgen. »Unser Studiengang ist ein Nährboden für Innovation, Teamfähigkeit, Ausdauer und damit letztlich auch für einen neuen persönlichen Aufbruch und die Transformation von bestehenden Systemen«, erklärt Kammler.

**WANDEL KANN AKTIV
 GESTALTET WERDEN ...**
 „wo die Bereitschaft besteht,
 eingefahrene Wege zu
 verlassen und voller Neugier
 und Wertschätzung auf
 andere zuzugehen.“

Da Kammlers Masterstudiengang prädestiniert ist, um die Vorgehensweise im Design als zukunftsweisendes Lehrkonzept einem breiteren Publikum zugänglich zu machen, entwickelt die Stiftung Deutsches Design Museum in Zusammenarbeit mit der Arbeitsstelle KuBiS der Philipps-Universität einen neuen Zertifikatskurs mit dem Namen *Design in Education / Designing Education*. »Die visuelle Kommunikation und prototypische Entwicklung des Designs haben sich in den letzten Jahren als innovative Instrumente auf unterschiedlichsten Ebenen etabliert«, erklärt Christian Kammler. »Die Arbeitsstelle KuBiS sieht nach ausführlicher Prüfung vielfältige Möglichkeiten, den Designprozess in Lehrformate einzubinden und als schöpferischen Motor von Schul- und Unterrichtsgestaltung zu nutzen.« Nie war es so wichtig wie in den heutigen Zeiten der Pandemie, den enormen Druck auf Lehrer*innen und ihre Schüler*innen durch alternative Lern- und Lehrkonzepte auszugleichen. »Problemorientiertes Lernen bewirkt immer auch charakterliche Bildung und befähigt Lernende, Teamgeist und Co-Kreation als Inspirationsquellen

zu sehen.« Um diesen Wechsel eines lehrseitigen Lernens hin zu einem lernseitigen Lernen erfolgreich zu vollziehen, ist es enorm wichtig, kompetente Partner*innen zu gewinnen. Menschen, die unsere Pädagog*innen darin ausbilden, sich unterschiedliche Arten von Wissen aktiv zu erschließen und diese Form des Lernens an unsere Kinder weiterzugeben, anstatt nur Inhalte mit ihnen zu pauken. Denn haben Unterrichtende Prozesse wie den des Designens erst einmal verinnerlicht, kann er für unterschiedlichste Lernkonzepte genutzt werden. Auch im Kollegium könnten durch interdisziplinäres Teamwork neue Strukturen für neue Unterrichtsformen vieler Fächer entstehen.

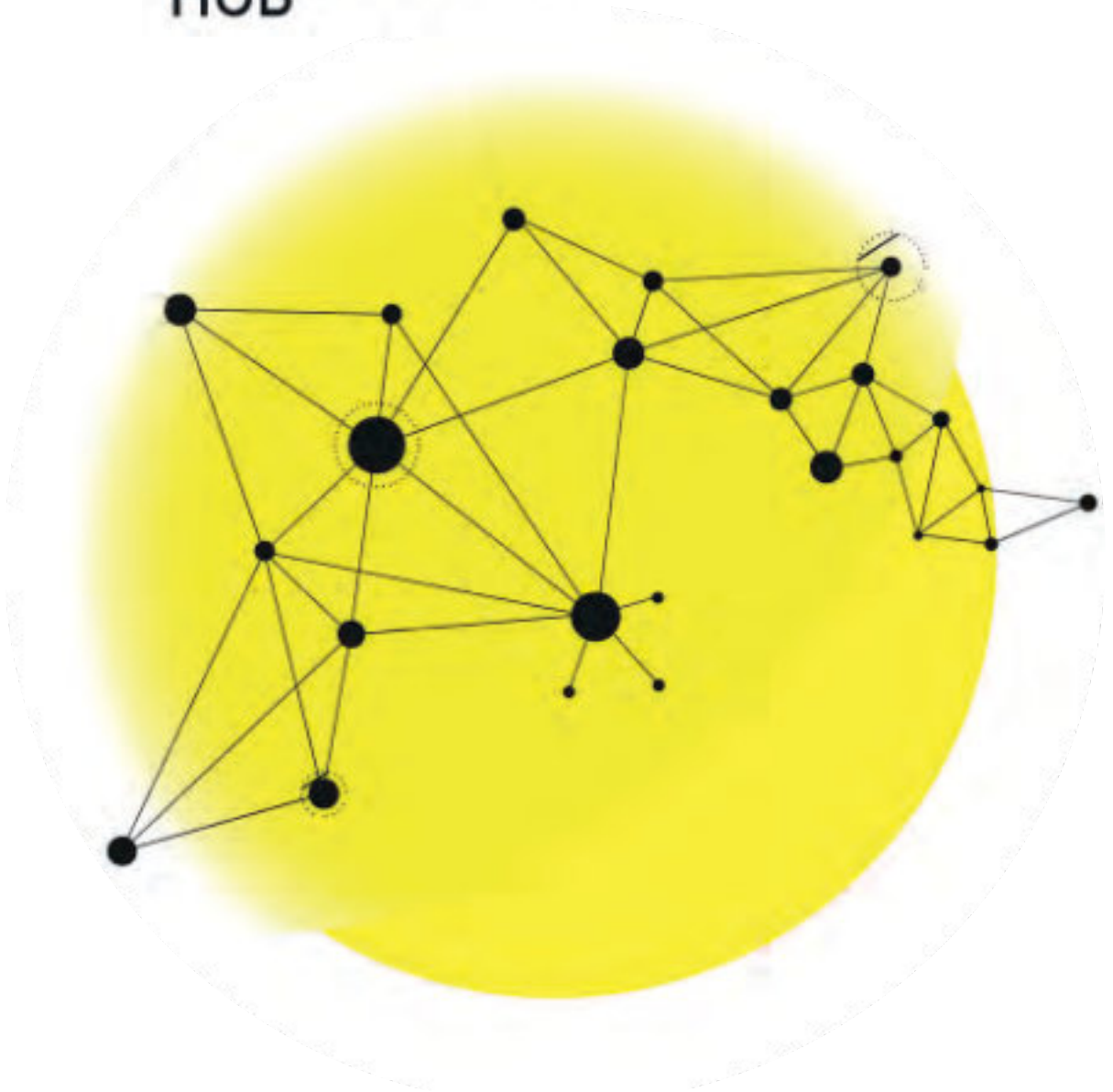
WANDEL BEDEUTET ...
 „die eigene Verunsicherung
 zuzulassen und den
 Mut aufzubringen, sich auf
 unbekanntes Terrain
 zu begeben.“

»Es ist unsere Aufgabe, Schüler*innen eine Anleitung für den gesamten Facettenreichtum unserer Welt mit auf den Weg zu geben. Kinder haben ein Recht darauf, ihr Potenzial auf bestmögliche Weise zu entwickeln und so ihren optimalen Platz im Leben zu finden. Und dafür müssen Lehrkräfte auch interdisziplinär ausgebildet werden«, so Christian Kammler.

Wir finden, dass er da vollkommen richtig liegt, und sind bereit, von unserer Seite aus alles in die Wege zu leiten, damit möglichst bald der Startschuss für den Zertifikatskurs *Design in Education / Designing Education* abgegeben kann.

Christian Kammler
 Philipps-Universität Marburg, Leitung
 Weiterbildungs-master KuBiS

DESIGN NETWORKING HUB



AUSBLICK AUF DAS JAHR 2021

Liebe Leser*innen!

Herzlichen Dank, dass Sie uns bis zur letzten Seite durch ein spannendes und ereignisreiches Jahr 2020 begleitet haben. Ihr anhaltendes Interesse hat sich gelohnt, denn eine der für uns aufregendsten Nachrichten haben wir bis zum Schluss aufgehoben: Nach zwei Jahren mit erfolgreichen internationalen Einsätzen in den USA wendet sich die Stiftung Deutsches Design Museum im Jahr 2021 einem neuen Kontinent zu: Afrika! Gefördert durch das Auswärtige Amt entwickeln wir ab sofort gemeinsam mit jungen deutschen und kenianischen Designer*innen und Architekt*innen eine Wissens- und Netzwerkplattform zur Unterstützung deutsch-kenianischer Kooperationsprojekte im Bereich Design: den Design Networking Hub (zu finden unter www.design-networking-hub.com). Als praxisorientierte Auskunftsstelle für die Kultur- und Kreativwirtschaft wird der Design Networking Hub alle essenziellen Informationen für die Umsetzung deutsch-kenianischer Kooperationsprojekte bereitstellen. Designer*innen, Architekt*innen bzw. Kreative verschiedener Disziplinen der Kultur- und Kreativwirtschaft beider Länder werden hier vernetzt und befähigt, selbstständig Kooperationsprojekte für den deutschen oder kenianischen Markt zu initiieren und umzusetzen. Das Einbringen

verschiedener individueller Stärken, Fachwissen und Erfahrungen führt zu gegenseitiger Weiterbildung und entfaltet ein großes innovatives Potenzial. Um das Informationsangebot des Design Networking Hubs maximal nutzungsorientiert zu gestalten, haben wir eine Pilotgruppe aus fünf deutschen und fünf kenianischen Jungdesigner*innen / -architekt*innen zusammengestellt, die nun in kleinen Teams den gesamten Prozess eines bilateralen Kooperationsprojekts durchlaufen. Dabei werden sie intensiv durch das Team des Design Networking Hubs begleitet. Der Verlauf des Projekts wird auf der Website dokumentiert. So entsteht bis Ende 2022 ein großer digitaler Wissensspeicher, der weitere Kreative aus Kenia und Deutschland motivieren und befähigen soll, gemeinsame Projekte erfolgreich umzusetzen.

Es sind Unternehmungen wie diese, die das Potenzial unserer Stiftung maximal ausschöpfen und es uns ermöglichen, einen wertvollen und zukunftsorientierten Beitrag für das Zusammenwachsen der Völker unserer Erde beizusteuern. Nicht zuletzt deshalb motiviert uns diese vor uns liegende und überaus spannende Aufgabe in ganz besonderem Maß.

Schon jetzt freuen wir uns sehr darauf, Sie, liebe Leser*innen, im Tätigkeitsbericht 2021 über die ersten Ergebnisse und Details unserer Arbeit am Design Networking Hub zu informieren.

Ihre Julia Kostal und Lutz Dietzold



Hier geht es zum
Design Networking
Hub

PARTNER*INNEN & FÖRDER*INNEN

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 Originalen des Historischen Fotoarchives im Bereich „Wissenschaftliche Literaturversorgungs- und Informationssysteme“ (LIS)

Das **Auswärtige Amt** fördert die Workshopreihe „Discover Design – Discover Germany!“ im Rahmen des Deutschlandjahres in den USA

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

Die **PwC-Stiftung Jugend – Bildung – Kultur** fördert die Reihe „Gestern. Heute. Du. Vergangenheit verstehen – Zukunft gestalten“

Die **Stiftung Polytechnische Gesellschaft** fördert die Verbindung von rationalem Denken und kreativen Ideen im Mathematikunterricht mit der Workshopreihe „Mathemagie“

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

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

Die **Karl Schlecht-Stiftung** fördert die Verbindung von Design und Ethik mit dem Projekt „Zeichen setzen“

KOOPERATIONEN & NETZWERKE

Deutsche Fotothek in der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB)

Kontinuierlicher Kooperationspartner für die Erschließung und Digitalisierung des Historischen Fotoarchives

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

Goethe-Institut Washington

Kooperationspartner von „Discover Design – Discover Germany!“ im Rahmen des Deutschlandjahres in den USA

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

Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

kobra.net

Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

Rat für Formgebung Stiftung

Dauerleihgeber des Historischen Fotoarchives an die Stiftung Deutsches Design Museum

Universität Vechta

Strategischer Partner im Bereich Wissenschaft und Forschung, insbesondere Designpädagogik

Arbeitsstelle Kulturelle Bildung an Schulen (KuBiS) im Fachbereich 21 – Erziehungswissenschaften an der Philipps-Universität Marburg

Partner bei „Design in Education / Designing Education“

Stiftung Weltethos

Inhaltlicher Partner des Projektes „Zeichen setzen“

Leuchtturm1917

Unterstützt Projekte der Stiftung Deutsches Design Museum

ENTDECKE DESIGN 2020 – BOTSCHAFTER*INNEN

Christoph Jochims

bub

Meike Langer

STUDIO MEIKE LANGER

Silke Meister

die kleinen gestalter

Michael Menge

oppa franz

André Nickels

büro für grafik- und kommunikationsdesign

Martin Schmidt

FORMWERK

Anna Schrödter

Jan Christian Schulz

Kai Staudacher

merkwürdig GmbH

DIE STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

VORSTAND

Lutz Dietzold

Vorsitzender des Vorstandes

Julia Kostial

Geschäftsführender Vorstand

PROJEKTMANAGEMENT

Silke Meister, Diplom-Designerin (FH)

Projektmanagement Entdecke Design

Linda Robens, M.A.

Projektmanagement Drittmittelprojekte

Esther Walldorf, M.A.

Projektmanagement Historisches Fotoarchiv

Anton Viehl, Diplom-Designer

Projektmanagement designwissen.net

STIFTUNGSRAT

Dr. Martin Lockl

Vorsitzender des Stiftungsrates

Rechtsanwalt

Jochen Klösger

Stellv. Vorsitzender des Stiftungsrates

Vorstandsvorsitzender der Aareal Bank AG

Peter Feldmann

Dipl.-Politologe und Sozialbetriebswirt,

Oberbürgermeister der Stadt Frankfurt am Main

Sylvia von Metzler

Vorsitzende der Metzler-Stiftung sowie des

Städelschen Museums-Vereins

Dr. Detlev Schwab

Geschäftsführer Synius GmbH,

Mitglied der Stiftung Polytechnische Gesellschaft

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

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

Gemeinnützigkeit

Die Stiftung Deutsches Design Museum ist mit Bescheid vom 31.10.2013 als gemeinnützig anerkannt. Sie wird beim Finanzamt für Körperschaften Berlin unter der Steuernummer 27/605/59280 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 & KONZEPT

Jan Hellstern

www.thecontentlab.de

Katja Silbermann

www.favourized.com

ARTDIREKTION & GESTALTUNG

Oliver Genzel

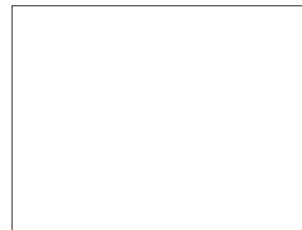
Rat für Formgebung Medien GmbH

Lara Hies

www.larahies.de

DRUCK

Druckhaus Franz Seibert GmbH & Co. KG, Osthofen
Papier Umschlag: Munken Polar 240g/m²
Papier Inhalt: Munken Polar 120g/m²



Redaktionsschluss: 31. August 2021

FOTONACHWEIS

COVER

Girl with red hat via Unsplash

INNENSEITEN

Christof Jakob

Abb. S. 3, 5, 40, 41, 42, 45, 46, 47, 54, 55

Christof Jakob, Fotomontage via mrmockup

Abb. S. 4, 7, 8, 10, 11

Studio Lars Langemeier

Abb. S. 4, 24, 26, 27, 30

Giulia May via Unsplash

Abb. S. 41

Irene Kredenets via Unsplash

Abb. S. 41

Flötotto Einrichtungssysteme GmbH

Abb. S. 49

BRAUN P&G / Braun Archive Kronberg

Abb. S. 54

Thomas Ledl, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons

Abb. S. 54

Zanone, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

Abb. S. 55

Public domain, via Wikimedia Commons

Abb. S. 57

Abb. S. 4

Inv.-Nr. sddm_hf_0004297_001

Foto: Foto Fössel, Studio für Industrie und Werbung, München

Siemens Bildfernsprecher

Entwurf: Siemens Design, 1969/71

Siemens AG, München

© Siemens Historical Institute

Inv.-Nr. sddm_hf_0003412_002

Foto: Werkfoto

Phono-Transistor TP 1

Entwurf: Dieter Rams und Hochschule für Gestaltung Ulm, 1959

Max Braun oHG, Frankfurt am Main

© Copyright BRAUN P&G

Abb. S. 5

Inv.-Nr. sddm_hf_0003773_001

Foto: Unbekannter Fotograf, Siemens Pressebild

Kofferradio RK 501 Alpha 2

Entwurf: Mario und Dario Bellini, 1968

Siemens GmbH, München

© Siemens Historical Institute

Abb. S. 15

Inv.-Nr. sddm_hf_0004418_001

Foto: Unbekannter Fotograf, Philips-Pressebild

Kleintonbandgerät Modell Taschen Recorder 3300, 1963

Deutsche Philips GmbH, Hamburg

© Philips GmbH & Philips International

Abb. S. 18

Inv.-Nr. sddm_hf_0004053_002

Foto: Unbekannter Fotograf

Siemens Personal-Computer PC 16-10

Entwurf: Siemens Design, 1983

Siemens AG, München

© Siemens Historical Institute

Inv.-Nr. sddm_hf_0004297_001

Foto: Foto Fössel, Studio für Industrie und Werbung, München

Siemens Bildfernsprecher

Entwurf: Siemens Design, 1969/71

Siemens AG, München

© Siemens Historical Institute

Inv.-Nr. sddm_hf_0003278_002

Foto: Werkfoto Braun AG

Braun Fernsehgerät FS 80

Entwurf: Dieter Rams, 1964

Braun AG, Frankfurt

© Copyright BRAUN P&G

Abb. S. 19

Inv.-Nr. sddm_hf_0003655_002

Foto: Werkfoto Braun AG

Braun Blitzgerät hobby F 200 mit Leica Kleinbild-Kamera M2

mit Leitz Wetzlar Objektiv Summicron

Entwurf: Dieter Rams, 1964/65

Braun AG, Frankfurt

© Copyright BRAUN P&G

Inv.-Nr. sddm_hf_0004909_002

Foto: Gerd Böhler, Rückersdorf
Herrenarmbanduhr „electronic“ „dato-chron“ „67/4751“ Gebrüder
Junghans GmbH, Schramberg
Entwurf: Udo Schultheiss, 1969
Mit freundlicher Genehmigung der Uhrenfabrik Junghans GmbH
& Co. KG, Schramberg

Inv.-Nr. sddm_hf_0004348_001

Foto: Unbekannter Fotograf
Siemens Zugauskunftsautomat T 31 65 FMA 649 B
Entwurf: Siemens Design, 1964/65
Siemens & Halske AG, München
© Siemens Historical Institute

Inv.-Nr. sddm_hf_0003602_002

Foto: Werkfoto Braun
Braun Filmprojektor FP 30 mit Will-Wetzlar Objektiv
„Vario-Travenon“
Entwurf: Robert Oberheim, 1971
Braun AG, Kronberg
© Copyright BRAUN P&G

Abb. S. 22

Inv.-Nr. sddm_hf_0000921_002

Foto: Unbekannter Fotograf, Rosenthal-Bilderdienst
Rosenthal Studio Line Tafelservice Berlin
Entwurf: Hans Theo Baumann, 1958/59
Rosenthal-Porzellan AG, Selb
Mit freundlicher Genehmigung der Rosenthal GmbH

Abb. S. 37

Inv.-Nr. sddm_hf_0004400_002

Foto: Unbekannter Fotograf, Philips-Pressestelle
Phonokoffer des Modells Mignon, 1957
Deutsche Philips GmbH, Hamburg
© Philips GmbH & Philips International

Inv.-Nr. sddm_hf_0004401_002

Foto: Unbekannter Fotograf, Philips-Pressestelle
Mignon Phono-Automat, 1957
Deutsche Philips GmbH, Hamburg
© Philips GmbH & Philips International

Abb. S. 38

Inv.-Nr. sddm_hf_0003388_002

Foto: Unbekannter Fotograf, Max Braun-Bilderdienst
Taschenradio T 3
Entwurf: Dieter Rams und Hochschule für Gestaltung Ulm, 1958
Max Braun oHG, Frankfurt am Main
© Copyright BRAUN P&G

Abb. S. 39

Inv.-Nr. sddm_hf_0003416_002

Foto: Werkfoto
Phono-Transistor TP 1
Entwurf: Dieter Rams und Hochschule für Gestaltung Ulm, 1959
Max Braun oHG, Frankfurt am Main
© Copyright BRAUN P&G

Inv.-Nr. sddm_hf_0003412_002

Foto: Werkfoto
Phono-Transistor TP 1
Entwurf: Dieter Rams und Hochschule für Gestaltung Ulm, 1959
Max Braun oHG, Frankfurt am Main
© Copyright BRAUN P&G

Abb. S. 55

Inv.-Nr. sddm_hf_0003372_002

Foto: Unbekannter Fotograf
Braun Phonosuper SK4 „Schneewittchensarg“.
Phonosuper des Modells „SK 4“
Entwurf: Hans Gugelot und Dieter Rams, 1956/57
Max Braun oHG, Frankfurt am Main
© Copyright BRAUN P&G

Abb. S. 60

Inv.-Nr. sddm_hf_0006479_001

Foto: Ulfert Beckert, Offenbach
Einbauküche SieMatic 5005
Entwurf: Werksentwurf, um 1972
SieMatic Einbauküchen - August Siekmann Möbelwerke, Löhne

Abb. S. 61

Inv.-Nr. sddm_hf_0003773_001

Foto: Unbekannter Fotograf, Siemens Pressebild
Kofferradio RK 501 Alpha 2
Entwurf: Mario und Dario Bellini, 1968
Siemens GmbH, München
© Siemens Historical Institute

Inv.-Nr. sddm_hf_0003772_001

Foto: Unbekannter Fotograf, Siemens Pressebild
Kofferradio RK 501 Alpha 2
Entwurf: Mario und Dario Bellini, 1968
Siemens GmbH, München
© Siemens Historical Institute

Abb. S. 62

Inv.-Nr. sddm_hf_0008270_002

Foto: Unbekannter Fotograf
Grundig Kugelstrahler-Lautsprecher
Entwurf: Gerhard Dietrich und M. Mamet, 1968/69
Grundig-Werke GmbH, Fürth
© Grundig Intermedia GmbH

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 2020 entscheidende strategische Kooperationen und Partnerschaften aufgebaut worden.