

DESIGN NETWORKING HUB

Internationale Wissens-
und Netzwerkplattform für
Design und Architektur

ZEICHEN SETZEN

Im Gespräch
mit Dr. Katrin Schlecht,
Karl Schlecht Stiftung

DESIGN FOR DEMOCRACY

Grundwerte auf Papier gebracht:
Partizipative Workshop-Tour
durch das Rhein-Main-Gebiet

Mehrwerte

Liebe Leserinnen und Leser,

die Welt verändert sich und wir als Gesellschaft verändern uns mit ihr. Das können wir seit einigen Jahren immer deutlicher spüren. Um den gravierenden Herausforderungen unserer Zukunft erfolgreich zu begegnen, müssen wir uns auf ein gefestigtes, individuelles Wertesystem verlassen können, das uns sicher durch die vielen Impulse unserer Zeit navigiert.

Gerade für junge Generationen ist das Nachdenken über die eigenen und die verbindenden Werte inmitten einer Welt voller Angebote und Informationen von hoher Bedeutung. In unseren Workshops und Projekten ermutigen wir junge Menschen deshalb dazu, einen persönlichen Wertekompass zu entwickeln, der ihnen Halt und Orientierung bietet und sie sicher durch Zeiten von Herausforderungen und Entscheidungen führt.

Projekte wie ZEICHEN SETZEN aus unserer Bildungs- und Kulturinitiative ENTDECKE DESIGN unterstützen Jugendliche darin, sich anhand kreativer Prozesse aktiv mit den eignen Wertvorstellungen auseinanderzusetzen, eigene Werte zu definieren und zu kommunizieren.



»In unseren Workshops und Projekten ermutigen wir junge Menschen deshalb dazu, einen persönlichen Wertekompass zu entwickeln, der ihnen Halt und Orientierung bietet und sie sicher durch Zeiten von Herausforderungen und Entscheidungen führt.«

Welch kreative Lösungsansätze anhand des Designprozesses und durch gesellschaftliche Teilhabe entstehen können, hat einmal mehr unsere Kooperation mit der Initiative DESIGN FOR DEMOCRACY der Stadt Frankfurt am Main und der Region RheinMain im Rahmen der Bewerbung um den Titel »World Design Capital 2026« gezeigt.

Dass sich die Methodik des Designs auch länder- und kulturübergreifend äußerst effektiv zur Erarbeitung neuer Wege eignet, dokumentiert unser größtes Projekt des vergangenen Jahres: der DESIGN NETWORKING HUB – eine digitale Wissens- und Netzwerkplattform zur Unterstützung internationaler Kollaborationen mit Fokus auf Deutschland und Kenia.

Konzentriert auf die Sektoren Architektur und Design, demonstriert das Projekt, wie über die unterschiedlichen Grenzen und Ausgangslagen hinweg eine neue Qualität von Gemeinsamkeit und Zusammenarbeit zwischen Menschen entstehen kann.

Wir möchten Sie herzlich einladen, im vorliegenden Tätigkeitsbericht davon, und von diesem und vielen anderen Projekten zu lesen.

Unser Dank gilt allen Förder:innen, Partner:innen und Freund:innen der Stiftung, durch deren großzügige Unterstützung 2022 so viel Wertvolles und Inspirierendes entstehen konnte.

Ihre Julia Kostial und Ihr Lutz Dietzold



J. Kostial

JULIA KOSTIAL
GESCHÄFTSFÜHRENDER VORSTAND

Stiftung Deutsches Design Museum

Lutz Dietzold

LUTZ DIETZOLD
VORSITZENDER DES VORSTANDES

Stiftung Deutsches Design Museum



6

DESIGN NETWORKING HUB

Der DESIGN NETWORKING HUB ist eine digitale Wissens- und Netzwerkplattform zur Unterstützung internationaler Kooperationsprojekte in den Bereichen Design und Architektur.



12

DESIGN FOR DEMOCRACY

Anlässlich ihrer Bewerbung zur World Design Capital 2026 veranstalteten die Stadt Frankfurt und der Kulturfonds Frankfurt RheinMain im Herbst 2022 eine Städtetour mit einem Werkstattwagen unter dem Motto DESIGN FOR DEMOCRACY – ATMOSPHERES FOR A BETTER LIFE.

Die Stiftung Deutsches Design Museum unterstützte dieses Projekt mit einem partizipativen Plakatworkshop-Angebot für Schüler:innen und andere Interessierte.



18

INTERVIEW MIT
DR. KATRIN SCHLECHT,
KARL SCHLECHT STIFTUNG (KSG)
ZEICHEN SETZEN

Die Stiftung Deutsches Design Museum bietet in Kooperation mit der Karl Schlecht Stiftung unter anderem den Workshop ZEICHEN SETZEN zum Thema Werteentwicklung an. Die Vorstandsvorsitzende Dr. Katrin Schlecht gibt in einem Interview einen Einblick.

23

DIGITALE THEMENWOCHE
ECODESIGN



24

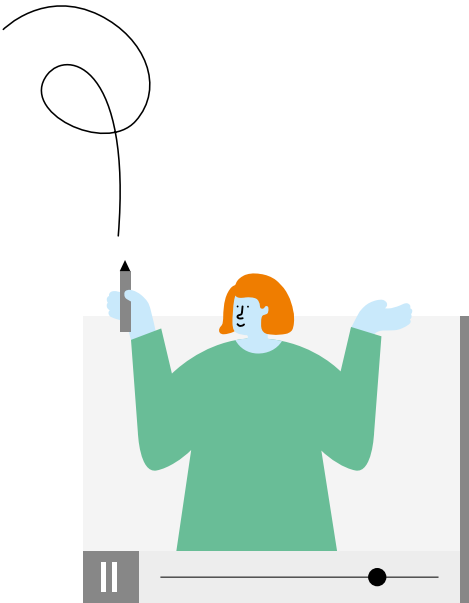
SCHÜLERFIRMA
»SHARE & REPAIR«
MARKENWARTER

In Kooperation mit der Dr. Hans Riegel-Stiftung bietet die Stiftung Deutsches Design Museum unter dem Namen MARKENWARTER seit 2019 regelmäßig Workshops für Schülerfirmen an, die Produkte oder Dienstleistungen anbieten und ihren Markenauftritt weiterentwickeln wollen.



27

DIGITAL DESIGN LAB FÜR DIE JUGEND
FOUNDERS FIGHT CLUB



28

HANDREICHUNGEN
FÜR DEN UNTERRICHT
DESIGNWISSEN

Designwissen.net ist eine kostenfreie Wissensplattform, die neben grundlegendem Designwissen auch Informationen zu historischen und aktuellen Entwicklungen vermittelt, Unterrichtsmaterialien bereitstellt und von zahlreichen Lehrenden und Lernenden interdisziplinär genutzt wird.

42

DAS TEAM



34

DIE MULTIVISIONEN DES
RAT FÜR FORMGEBUNG
HISTORISCHES FOTOARCHIV

Seit 2015 betreut die Stiftung Deutsches Design Museum das Historische Fotoarchiv des Rat für Formgebung. Von den 1950er- bis in die 1990er-Jahre hat der Rat für Formgebung eine stetig wachsende, analoge Foto- und Diasammlung aufgebaut, um die Entwicklung vorbildlichen Produktdesigns zu dokumentieren. In der Sammlung finden sich auch Multivisionen, eine besondere Form des Bildvortrags, zum Thema Design, die wir in diesem Rahmen vorstellen.

44

PARTNER:INNEN & CO

46

IMPRESSUM

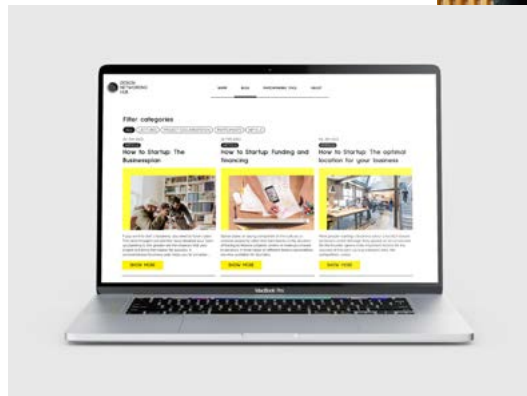
48

FOTONACHWEIS

DESIGN NETWORKING HUB



Pilotgruppe des Design Networking Hub



»Internationale Zusammenarbeit in den Feldern Design und Architektur kann uns Menschen global enger zusammenstehen lassen und uns bei der Lösung unserer heutigen Probleme und Herausforderungen auf bemerkenswerte Weise unterstützen.«

Julia Kostial
Stiftung Deutsches Design Museum

Im Sommer 2021 startete eine der bislang umfangreichsten bilateralen Initiativen der Stiftung Deutsches Design Museum: der DESIGN NETWORKING HUB. Ziel dieses mit Mitteln des Auswärtigen Amtes geförderten Projektes war die Entstehung einer digitalen Wissens- und Netzwerkplattform zum Austausch der Kultur- und Kreativwirtschaft zwischen Deutschland und Kenia in den Sektoren Architektur und Design sowie zur Erleichterung von internationalen Kooperationen.

Um die Inhalte der digitalen Plattform möglichst nutzer:innenorientiert zu gestalten, wurde eine Pilotgruppe aus zehn jungen Designer:innen und Architekt:innen beider Länder ausgewählt, die in drei Teams an gemeinsamen Kooperationsprojekten zu den Themen MOBILITY, TECHNOLOGY und HOUSING arbeiteten. Die Dauer des Pilotprojektes war auf anderthalb Jahre begrenzt und lief zum Ende des Jahres 2022 aus – eine Zeit, die weltweit von vielen Krisen geprägt war.

Nicht zuletzt deshalb haben die kulturellen und ökonomischen Anforderungen und Voraussetzungen Deutschlands und Kenias unkonventionelle kreative Prozesse hervorgerufen, für überraschende Wendungen gesorgt und manche Lösungen erbracht, die im Vorfeld kaum abzusehen gewesen wären. Durch und durch war ein deutliches Zusammenrücken spürbar, ein Entdecken humanistischer kulturübergreifender Werte. Durch die agile Herangehensweise hat sich die Struktur des Hubs entlang der Bedürfnisse seiner Nutzer:innen entwickelt. Im Laufe ihres Entstehens wurde die Plattform zunächst um einen Blog erweitert, in dem Designer:innen, Architekt:innen und Kreative auch eigene Beiträge oder Wissenswerte aus den Bereichen Wohnen, Mobilität und Digitalisierung teilen und abrufen können. Mit dem zweiten Baustein des Hubs, dem Matchmaking Tool, entstand ein weiteres Werkzeug zur internationalen Vernetzung, mit dem Kreative mit wenigen Klicks eigene Projekte aus den Feldern Industriedesign, Produktdesign, Kommunikationsdesign, Social Design und Architektur einstellen, sich inspirieren und nach interkulturellen Kooperationsmöglichkeiten suchen können.

2021

April 2021

Projektstart (Förderzusage seitens des Auswärtigen Amtes)

Mai 2021

Launch der Website

Juni 2021

Auswahl der Pilotgruppe

Juli 2021

Start der Pilotgruppe

September 2021

Treffen, Netzwerkveranstaltung und Workshop in Nairobi

2022

Mai 2022

»DESIGN NETWORKING HUB – Let's connect!« auf der MCBW

Juli – September 2022

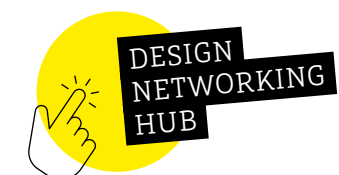
Individualreisen Pilotgruppe

November 2022

Abschlusskonferenz »Ideas crossing borders« in Berlin

Kontinuierlich:

Online-Meetings mit der Pilotgruppe, Projektarbeit der Pilotgruppe in drei Teams, Expertenvorträge, Veröffentlichung von Beiträgen auf der DNH-Website



MUNICH CREATIVE BUSINESS WEEK

Im Rahmen der Munich Creative Business Week (MCBW) im Mai 2022 wurde der DESIGN NETWORKING HUB einem breiteren Publikum vorgestellt.

Frei nach dem Motto »DESIGN NETWORKING HUB – Let's connect!« konnten Teilnehmende sowohl live vor Ort als auch online einer Podiumsdiskussion über die gesellschaftlichen Herausforderungen, Chancen und Möglichkeiten interkultureller Kooperationsprojekte folgen.

Zu den Speaker:innen gehörten neben Mitgliedern der Pilotgruppe des Hubs unter anderem auch die Geschäftsführerin der Stiftung Deutsches Design Museum, Julia Kostial, Kyesubire Greigg von der Design Kenya Society sowie Dr. Peter Kettner, Leiter des Referats Strategie und Planung der Auswärtigen Kultur- und Gesellschaftspolitik im Auswärtigen Amt.

Inspiziert durch die ersten Erfahrungen und Erfolge des DESIGN NETWORKING HUB erörterte die Runde unter anderem die Frage, wie man eine internationale Community aktiviert, um einen gleichberechtigten Austausch von Wissen und Fähigkeiten zu ermöglichen.



Abschlusskonferenz

»IDEAS CROSSING BORDERS«

Im November 2022 veranstaltete die Stiftung Deutsches Design Museum eine Konferenz unter dem Titel »IDEAS CROSSING BORDERS« in Berlin und lud international engagierte Designer:innen, Architekt:innen und Kreative zu einem offenen Diskurs ein, der für interkulturelle Zusammenarbeit und gegenseitiges Lernen begeistern sollte. Als Gäste und Vortragende wurden unter anderem Lars Krückeberg (GRAFT), Kimia Amir-Moazami (Young Designers Circle, WDO), Lilac Osanjo (University of Nairobi), Mona Mijthab (Mosan, Zürcher Hochschule der Künste), Marie Kuter (Internationales Komitee vom Roten Kreuz), Samson Malaki und Kyesubire Greigg (Design Kenya Society), Julia Kostial (Stiftung Deutsches Design Museum) und Lutz Dietzold (Rat für Formgebung) begrüßt. Zudem berichteten die drei Teams der Pilotgruppe des DESIGN NETWORKING HUB von ihren Erfahrungen und stellten ihre Abschlussergebnisse vor.



ZINIA TEAM TECHNOLOGY

Die drei Designer:innen des Teams TECHNOLOGY, Stephanie Nyairo, Madita Morgenstern-Antao und Philip Kohlbecher, konzentrierten sich darauf, einen effizienten Beitrag zur Umsetzung der 17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen zu entwickeln.

Im Fokus des Trios stand dabei vor allem die Bekämpfung von Hunger und Armut durch eine Technologie, die Hilfe zur Selbsthilfe bieten soll.

Eine sehr chancenreiche Methode der Selbstversorgung sind Pilzfarmen. Ihr Betrieb ist nahezu überall möglich, solange die Anbaubedingungen kontrolliert und reguliert werden können.

Mit ZINIA entwickelten die drei Designer:innen ein ebenso smartes wie bezahlbares modulares Sensorik-Kit, das in Echtzeit Feuchtigkeit, Temperatur, CO₂-Gehalt und Lichtintensität misst, und damit eine ganze Reihe bislang aufwendiger und teurer Messeinrichtungen ersetzt.

ZINIA kann als Do-it-yourself-Bauanleitung, als 3D-Printmodell oder als fertiges Produkt bezogen werden.



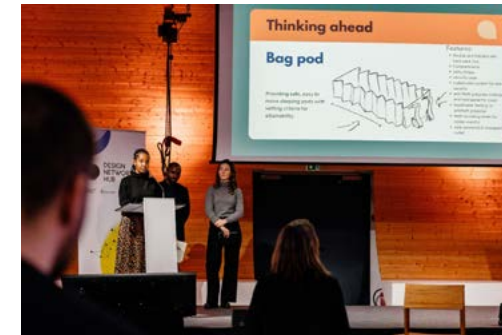
KAZUJU TEAM MOBILITY

Die beiden Designer Timm Donke und Marvin Kasper eröffneten gemeinsam mit dem Architekten George Wekesa die Präsentation des Teams MOBILITY mit folgender These: Mobilität kann mehr bedeuten als physische Beweglichkeit.

Bei ihrem Projekt KAZUJU handelt es sich um eine virtuelle Lernplattform, die künftig digitale Ausbildungsprogramme mit zertifizierten Abschlüssen anbieten soll.

Bei KAZUJU bewegt sich nicht der Mensch, sondern das Arbeitsangebot: Während Deutschland einen stark wachsenden Fachkräftemangel aufweist, führt eine geringe Zahl an Ausbildungsplätzen in Kenia zu einer hohen Jugendarbeitslosigkeit.

KAZUJU erweist sich an dieser Stelle als ein innovatives digitales Ausbildungskonzept, das auf einem interkulturellen Kompetenzaustausch beider Nationen basiert und die unterschiedlichen Bedarfe zusammenbringt.



FLEXI SPACE TEAM HOUSING

Überall auf unserem Planeten zwingen soziale und politische Missstände, Umwelt- und Naturkatastrophen oder auch bewaffnete Konflikte Menschen dazu, ihr gewohntes Umfeld zu verlassen.

Um die Nöte und Bedürfnisse von Wohnungslosen im Detail zu verstehen, sprach das Team HOUSING um die Designerinnen Julita Afande, Betty Mwema, Hannah Weirich und den Architekten William Otuoke mit obdachlosen Menschen in Kenia und Deutschland und stellte dabei meist dieselben grundlegenden Mängel an Sicherheit, Hygiene und Geborgenheit fest.

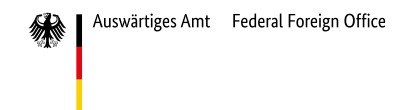
Ihr Projekt FLEXI SPACE soll Obdachlosen nun die grundlegenden Vorteile eines Wohnsitzes ohne vier feste Wände verschaffen.

Ein personalisiertes Schließfachsystem kann Wohnungslosen einen sicheren Aufbewahrungsort für persönliche Habseligkeiten und den Vorteil einer eigenen Adresse bieten. Weitere Produkte sind ein verschließ- und faltbarer Schlafsack mit Wärmeisolation und solarbetriebener Handyladestation, sowie ein Hygiene-Sicherheits-Rucksack, der vor allem weiblichen Obdachlosen zugutekommen könnte.

Projekte dieser Art verdeutlichen, dass der DESIGN NETWORKING HUB auch zukünftig eine besondere schöpferische Quelle sein kann, um dringend notwendige Lösungen für globale Probleme in multilateralen Ansätzen zu entwickeln und internationale Zusammenarbeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erleichtern.



Wir bedanken uns bei unseren Partnern:



DESIGN FOR DEMOCRACY



In einer mobilen Kreativwerkstatt hatten im Herbst 2022 Kinder, Jugendliche, aber auch Erwachsene aus der Region Frankfurt RheinMain die Möglichkeit, über ihre Sicht auf die Welt und die Dinge, die ihnen wichtig sind, zu sprechen und sie als Botschaften zu veröffentlichen. Dafür nutzten wir ein zentrales Medium der Meinungsfreiheit: das Plakat.

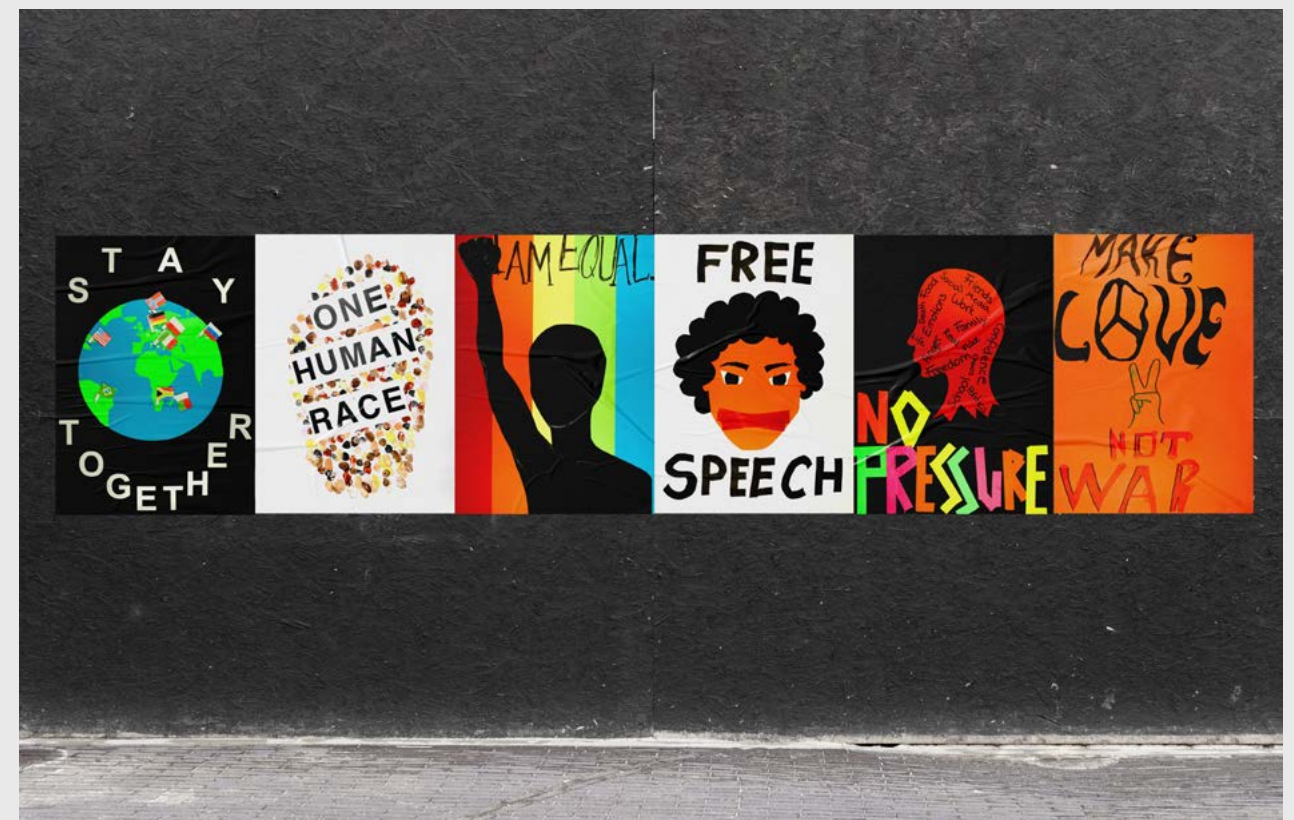
Diese Roadshow fand im Rahmen der Bewerbung der Region Frankfurt RheinMain zur World Design Capital 2026 statt. Unter dem Motto DESIGN FOR DEMOCRACY – ATMOSPHERES FOR A BETTER LIFE konzipierten wir mit der Unterstützung des Kulturfonds RheinMain ein Workshopkonzept zur Plakaterstellung für eine sechswöchige Städtetour.

Im Mittelpunkt der Aktion stand ein roter Werkstattwagen, der seinen Besucher:innen auf seinem mehrwöchigen Streifzug durch die Rhein-Main-Region auf vielfältige und interaktive Weise Wissen und Anregungen rund um das Thema demokratische Grundwerte vermittelte.

Unter anderem umfasste das Angebot einen partizipativen Workshop, der Demokratie für Schüler:innen aktiv erlebbar machte. Mit der Unterstützung junger, begleitender Designer:innen erfuhren die Teilnehmenden von den Hintergründen der Entstehungsgeschichte des politischen Plakats, bevor sie Demokratie mittels Design schließlich selbst aktiv gestalteten, und eigene politische Botschaften verfassen und gestalten konnten.

Zudem wurde eine Kurzanleitung zur Plakaterstellung für alle spontan interessierten Besucher:innen zur Verfügung gestellt. So wurde einem breiten Querschnitt der Bevölkerung die Möglichkeit geboten, selbst zum kreativen Sprachrohr zu werden.

Während der 21 Stationen umfassenden Tour entstanden über 1.000 Plakate, von denen die besten auf der Frankfurter Buchmesse einer breiten Öffentlichkeit präsentiert wurden.







»Das Bemerkenswerte an DESIGN FOR DEMOCRACY war vor allem der enorme Output an positiven Botschaften«, erinnert sich Silke Meister, die verantwortliche Designerin der Stiftung Deutsches Design Museum. »Üblicherweise findet man auf Plakaten eher protestierende Aussagen, die sich gegen etwas richten. Hier aber sprachen fast alle Aufrufe davon, sich für etwas zu engagieren. Das hat den Menschen Mut gemacht.«

Den Designprozess zur Bildung einer persönlichen politischen Positionierung zu nutzen, war für viele der Teilnehmenden ebenso ein Novum, wie auch das Manifestieren ihrer neu gewonnenen Haltung in der Öffentlichkeit. Die am häufigsten umgesetzten Themen betrafen Rassismus und Diskriminierung, Gender, unser Bildungssystem oder den Wunsch nach Frieden und Freiheit.

Insgesamt bestätigte sich für uns als Stiftung dabei, wie gut partizipative Aktionen, speziell auch im Format der Roadshow, bei jungen Menschen ankommen und von ihnen angenommen werden.

Eine Auswahl der über 1.000 Plakate wurde auf der Plattform www.designfrm.de veröffentlicht.

Wir bedanken uns bei unseren Partnern:



ZAHLEN & FAKTEN

1.000

SCHÜLER:INNEN

haben an den Workshops teilgenommen



35

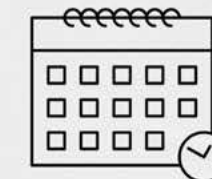


VERSCHIEDENE SCHULEN

Alle Schulformen von der 7. bis zur 13. Klasse sowie ein Besuch an einer Grundschule

6

WOCHEN
AUF TOUR



21

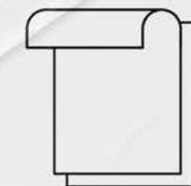
STANDORTE IM
RHEINMAIN-GEBIET

24

TOUR-CREW-
MITGLIEDER JUNGER
DESIGNER:INNEN



1.000



PLAKATE VERÖFFENTLICHT AUF
DER PLATTFORM DESIGNFRM.DE

Best-of-Plakat gedruckt und auf Buchmesse verteilt und an die teilnehmenden Schulen

INTERVIEW MIT

DR. KATRIN SCHLECHT

Vorstandsvorsitzende der Karl Schlecht Stiftung



Die Methodik von Design beschreibt stets einen Entwicklungsprozess. Genau diese Stärke nutzen wir, wenn wir in unseren Workshops wie ZEICHEN SETZEN Schüler:innen dabei unterstützen, mehr Selbstwirksamkeit zu entwickeln und ein Verständnis für die eigenen Werte zu schaffen. Durch die Reflexion und grafische Umsetzung der eigenen Positionen und Werte lernen junge Menschen nicht nur mehr über sich selbst, sondern schärfen auch ihr Bewusstsein für die eigene gesellschaftliche Verantwortung. Warum dieser Ansatz die Karl Schlecht Stiftung (KSG) als Förderer nachhaltig überzeugt und was das Erschließen eines ethischen Kompasses mit Karl Schlechts Prinzip des »Good Leadership« zu tun hat, erklärt uns die Vorstandsvorsitzende der KSG, Dr. Katrin Schlecht, im folgenden Interview.



Die Stiftung Deutsches Design Museum bietet in Kooperation mit der Karl Schlecht Stiftung unter anderem den Workshop ZEICHEN SETZEN zum Thema Werteentwicklung an. Anhand des Designprozesses untersuchen Schüler:innen kulturprägende Symbole und Zeichen sowie deren Botschaften und entwickeln Sinnbilder für ihre eigenen persönlichen Wertevorstellungen. Im Anschluss werden die Zeichen in einem kreativen Prozess ausgedruckt oder auf Materialträger aufgebracht.



Impressionen aus den Workshops ZEICHEN SETZEN

Warum ist es für die Karl Schlecht Stiftung (KSG) von essenzieller Bedeutung, junge Menschen im Bereich der ethischen Wertebildung und Werterhaltung zu fördern?

Wir sind der Ansicht, dass ethische Werte von grundlegender Bedeutung sowohl für den Einzelnen als auch die Gesellschaft sind. Werte werden in der Regel sehr früh von Vorbildern gelernt. Früher wurden Werte »automatisch« in der Familie vermittelt, heute verstärkt von außerhalb, wie z.B. in der Schule. Ethische Bildung in der Schule unterstützt Kinder und Jugendliche daher bei ihrer Suche nach Bedeutung und Sinn in ihrem Leben. Damit steht Schule auch vor der Herausforderung, Kinder und Jugendliche aus unterschiedlichen religiösen Weltanschauungen und Kulturen zu integrieren. Das ist etwas, das in unserer sich radikal verändernden Welt immer wichtiger wird.

Was hat die KSG besonders überzeugt, sich für das Projekt ZEICHEN SETZEN der Stiftung Deutsches Design Museum zu engagieren?

Wir fördern ethische Wertebildung und kulturelle Bildung. Das Projekt ZEICHEN SETZEN hat einen interdisziplinären Ansatz, der Aspekte der Ethik und Religion mit Kunst und Design verbindet. Dieser fächerübergreifende Ansatz im Sinne von »Learning through the arts«, dem Einsatz ästhetisch-kultureller Methoden, hat uns überzeugt. Gerade die Verbindung abstrakter Wertebegriffe mit individuellen Symbolen sorgt dafür, dass die Teilnehmenden sich über ihre eigenen Werte bewusst(er) werden und wirklich etwas für sich mitnehmen.

Welche Grundkompetenzen sollten jungen Menschen vermittelt werden, um wertebewusstes Denken und Handeln zu fördern?

Uns sind die Fähigkeit zum kritischen, empathischen und toleranten Denken und Handeln wichtig. Daneben auch die Bereitschaft, sich verantwortlich zu fühlen und Verantwortung für das eigene Denken und Handeln zu übernehmen. Vor der Verantwortung für andere kommt die Eigenverantwortung. Dabei ist es am wichtigsten, die eigenen Werte zu kennen, um im eigenen Kontext wertebewusst agieren zu können. Wir wollen niemandem bestimmte Werte »überstülpen«, sondern zum Blick nach innen anregen.

Hat sich der ethische Kompass im Hinblick auf Good Leadership in den letzten Jahren gewandelt? Und wenn ja, welche Werte sind wichtig(er) und welche weniger wichtig geworden?

Ja, die VUCA-Welt macht vor allem durch die Unsicherheit deutlich, wie wichtig es ist, in sich zu ruhen. Authentizität beschreibt heute viel stärker als früher eine wichtige Eigenschaft und Voraussetzung für Good Leadership. Authentisch zu sein heißt, sich selbst, seine Stärken und Schwächen, Interessen, Einstellungen und Werte reflektieren zu können. Und hier wiederum sind z.B. Vertrauen, Verantwortung und Empathie wichtige Qualitäten guter Führung. Doch auch hier gilt: Gute Selbstführung kommt vor der Führung anderer. Nur wenn ich meine eigenen Werte kenne und integer und authentisch lebe, kann ich in den heutigen Zeiten eine glaubwürdige Führungskraft werden und sein.

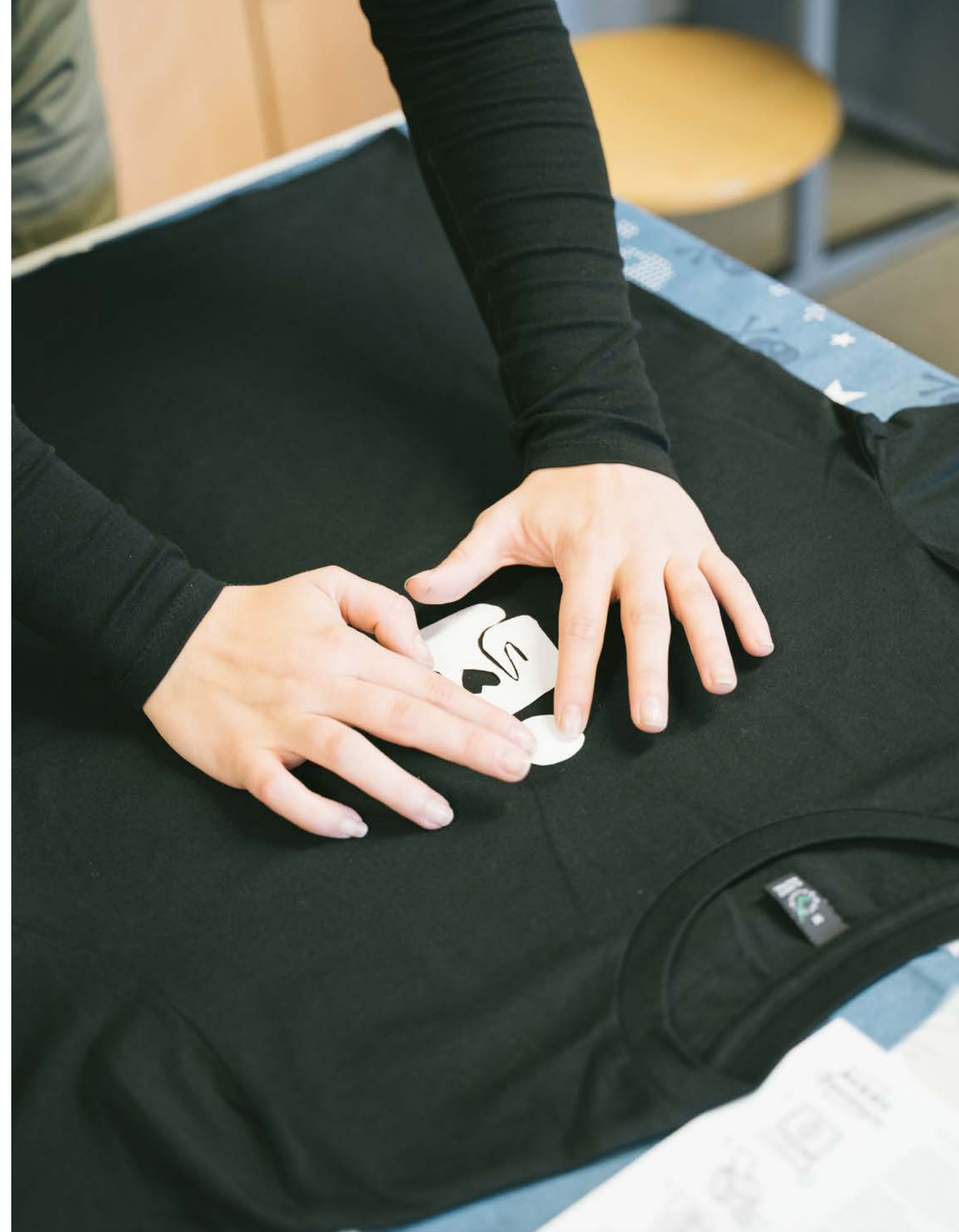


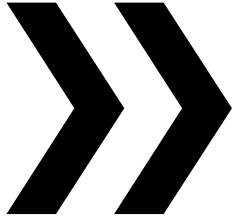
»Good Leadership meint gute, zukunftsfähige Führung, die den Menschen auf Basis von humanistischen Werten in den Fokus stellt.«

»VUCA steht für die folgenden vier Herausforderungen der Arbeitswelt: Unbeständigkeit (volatility), Ungewissheit (uncertainty), Komplexität (complexity) und Ambivalenz (ambiguity).«



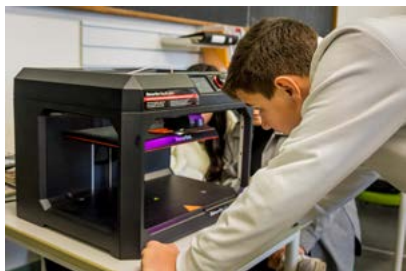
Die Workshopreihe ZEICHEN SETZEN ist ein gutes Beispiel dafür, wie gut sich der Designprozess eignet, abstrakte Themen wie ethische Bildung durch einen kreativen Prozess anschaulich und greifbar zu machen. Die Verknüpfung von Kreativität und Werten eröffnet einen Prozess der auch von den jüngsten unserer Workshopteilnehmer:innen sofort verstanden und mit Begeisterung umgesetzt wird. Darüber freuen wir uns jedes Mal aufs Neue.





Inhaltlich fand ich die Thematik super spannend und genial verknüpft, indem man sich persönliche (teilweise tiefere) Gedanken über die eigenen Werte macht und diese auf kreative Weise in einem persönlichen Design bzw. Produkt konkretisiert. Gerade für mich als Lehrer der Fächer Kunst und Religion war es umso mehr eine geniale Anregung: Erst im letzten Halbjahr habe ich in einer 10. Klasse im Religionsunterricht das Thema »Ethik« und die Begriffe »Moral«, »Normen« und »Werte« behandelt, wie sie auch vorgestellt wurden. Insofern habe ich im Kontext dieser Thematik für den kommenden Kurs weitere tolle Inspirationen, vielleicht sogar für ein fachübergreifendes Arbeiten, wenn es das System Schule erlaubt.«

Herr Buhl, Lehramtsreferendar
Teilnehmer der Fortbildung zur Handreichung ZEICHEN SETZEN



Wir bedanken uns
bei unserem Partner:



Digitale Themenwoche ECODESIGN

Mit großer Spannung blicken wir auf ein neues Gemeinschaftsprojekt mit der PwC-Stiftung, das im Frühjahr 2023 umgesetzt wird:

ECODESIGN richtet sich im Rahmen einer digitalen Themenwoche auf einer innovativen Lernplattform an Jugendliche aus den Klassenstufen 7 bis 10.

Rund um das Themenfeld »Nachhaltigkeit in Anwendung« durchliefen die Schüler:innen auf der Lernplattform Wissensblöcke, Aufgaben und Quizze in den Bereichen Nachhaltigkeit, Wirtschaft, Ethik und Design.

In kleinen Gruppen werden anschließend an digitalen Design-Thinking-Boards konkrete Projektideen für die eigene Schule zum Thema Nachhaltigkeit erarbeitet. Die Schüler:innen sind eingeladen, ihre eigenen innovativen Ideen umzusetzen und damit ihre Schule nachhaltig zu gestalten.

Professionelle Designer:innen begleiten diese Ansätze jeweils punktuell bis zum Prototyp, der abschließend in Form eines Kurzfilms präsentiert wurde.



Wir bedanken uns
bei unserem Partner:



SCHÜLERFIRMA »SHARE & REPAIR«

Jedes Jahr besuchen etwa 1,4 Millionen Urlauber:innen die Insel Rügen. Sand- und Wasserspielzeuge für die Zeit am Meer finden Saison für Saison einen reißenden Absatz ... und bleiben nach dem Urlaub oft (kaputt) am Strand zurück.

Diesem Problem stellt sich die Schülerfirma »Share & Repair fürs Meer« der CJD Christophorusschule Rügen. An ihrer Share and Repair Station am Selliner Südstrand kann man alles rund um den Wasserspaß ausleihen, reparieren lassen und am Ende der Ferien abgeben.

Um ihrem Unternehmen einen möglichst professionellen Außenauftritt zu verleihen, ermöglichte die Stiftung Deutsches Design Museum, gefördert durch die Dr. Hans Riegel-Stiftung, die Entwicklung eines fachkundig umgesetzten Logos.

Gemeinsam mit den beiden Designer:innen Christin Liedtke und Björn Hinze machten sich die Schüler:innen daran, ein Markenzeichen für ihre Firma zu entwerfen.

Um zu entscheiden, ob »Share & Repair« eine Wortmarke, eine Bildmarke oder gar eine Wort-Bildmarke werden sollte, erarbeiteten die Schüler:innen eine Mind-Map, auf der sich bald Sonne, Wellen und Leuchtturm als stärkste Symbole abzeichneten.

Außerdem war der AG wichtig, dass ihr Unternehmen als cool und modern wahrgenommen wird. Einzigartigkeit, ein hoher Wiedererkennungswert und eine klare, weithin erkennbare Formgebung waren weitere wichtige Markenattribute.

Schließlich war es eine Kombination aus Sonne, Schrift und Wellen, die sich als Favorit unter den Entwürfen durchsetzte.

Um das Logo möglichst vielfältig und nachhaltig in die Welt hinauszutragen, fiel die Entscheidung auf Stofftaschen und Postkarten mit Sprüchen wie »Weniger ins Meer« oder »Keep the sea plastic free«. Ein ausrangiertes Surfbrett als Aufsteller soll zudem dafür sorgen, dass »Share & Repair« auch vor Ort am Strand wiederzu-erkennen ist.

Damit kann der nächste Sommer kommen. Am Strand von Sellin sind die jungen Unternehmer:innen voll und ganz darauf vorbereitet, Rügens Urlaubsgästen einen nachhaltigen Meer- und Strandaufenthalt zu bescheren.



Wir bedanken uns bei
unserem Partner:



DIGITAL DESIGN LAB FÜR DIE JUGEND



Wir als Stiftung beschäftigen uns aktiv mit neuen Methoden und aktuellen Themen, wie digitalen Vermittlungsformaten von Design. Der digitale Raum bietet eine Vielzahl neuer Möglichkeiten, um junge Leute anzuregen, die Zukunft mitzugestalten, sie untereinander zu vernetzen oder aktuelle Themen mithilfe des Designprozesses zu entwickeln.

Anstatt von anderen gefunden zu werden, wollen wir lieber dort aus der Masse des digitalen Angebots hervorstechen, wo sich unsere Zielgruppe junger Menschen ohnehin aufhält: in den sozialen Netzwerken.

Doch welche Kriterien müsste ein solch digitales Zukunftsprojekt konkret erfüllen, um in diesem Umfeld mit ehrlichem Interesse wahrgenommen zu werden? Was beispielsweise sollte ein digitales Design Lab bieten, um auf sozialen Plattformen geteilt zu werden?

Im Rahmen der achtwöchigen Initiative PunchOut. Tech des FOUNDERS FIGHT CLUB stellten wir zwei Challenges vor, um genau diese Fragen von frei zusammenkommenden Teams aus kreativen Köpfen durch

Ideen und Konzepte beantworten zu lassen. Das innovative Programm coachte die Teams zu den Themen Lean Start-up, Business Development und Agilität.

Der erhaltene Output war ebenso spannend wie divers. Dabei immer im Fokus: die unmittelbare Interaktion mit den User:innen. Sei es mit agilen Vermittlungskonzepten für TikTok oder Instagram oder innerhalb der unendlichen Welten digitaler Spiele – sei es durch eine App oder durch die Möglichkeiten der Augmented Reality: Überall in diesem grenzenlosen digitalen Kosmos gibt es Schnittstellen und »Melting Pots«, die es uns erlauben, völlig neu über die Formen des Lernens und Lehrens nachzudenken.

Die entstandenen Ideen wollen wir zukünftig in die Weiterentwicklung unserer Vermittlungskonzepte integrieren.

Wir möchten uns bei allen Teilnehmenden bedanken, die sich an diesem kreativen Prozess beteiligt haben und mit uns an der Idee eines digitalen Labs für die Jugend zusammengearbeitet haben.



Handreichungen für den Unterricht

Im Jahr 2019 haben wir gemeinsam mit dem Rat für Formgebung die Neustrukturierung und den Relaunch der enzyklopädischen Wissensplattform designwissen.net übernommen.

Lehrkräfte, Schüler:innen und Interessierte können dort Wissenswertes rund um das Thema Design erfahren, sich über Designgeschichte und namhafte Designer:innen informieren.

Zudem bietet die Website kostenfreies Unterrichts-

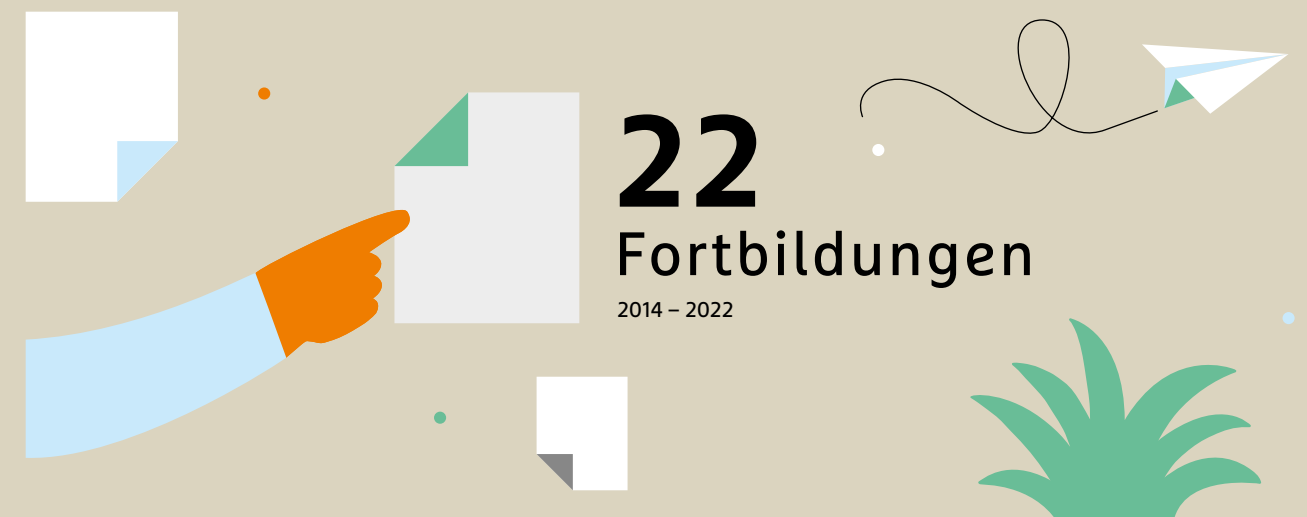
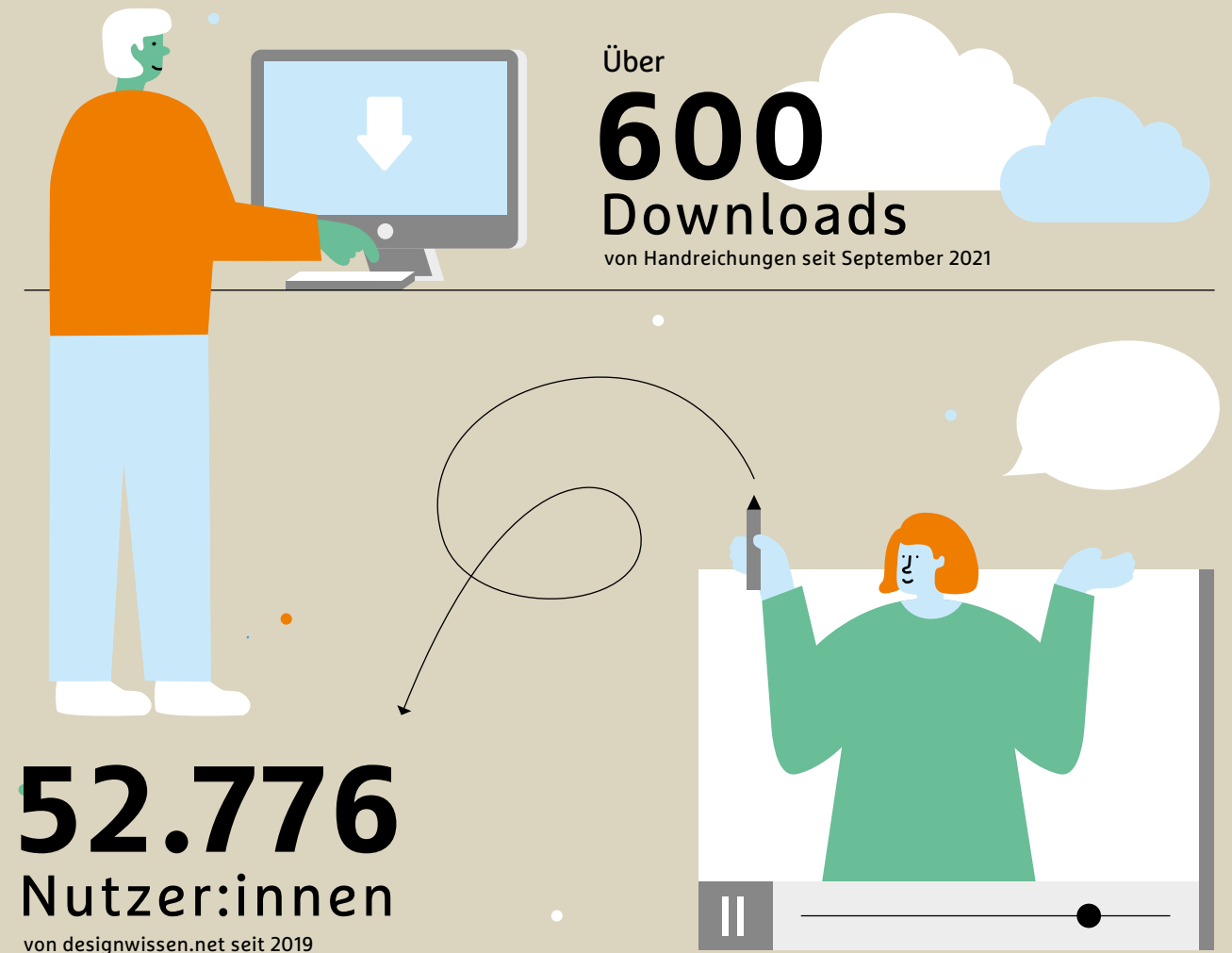
material, das Designwissen mit erprobten praktischen Einheiten für die Vermittlung in der Schule verknüpft. Konzepte und Handreichungen zu den von der Stiftung Deutsches Design Museum initiierten Workshops können heruntergeladen und eigenständig in den Unterricht integriert werden.

Gefördert durch die Rittal Foundation, die PwC-Stiftung, die Dr. Hans Riegel-Stiftung und die Karl Schlecht Stiftung haben die verschiedenen Handreichungen und Work-

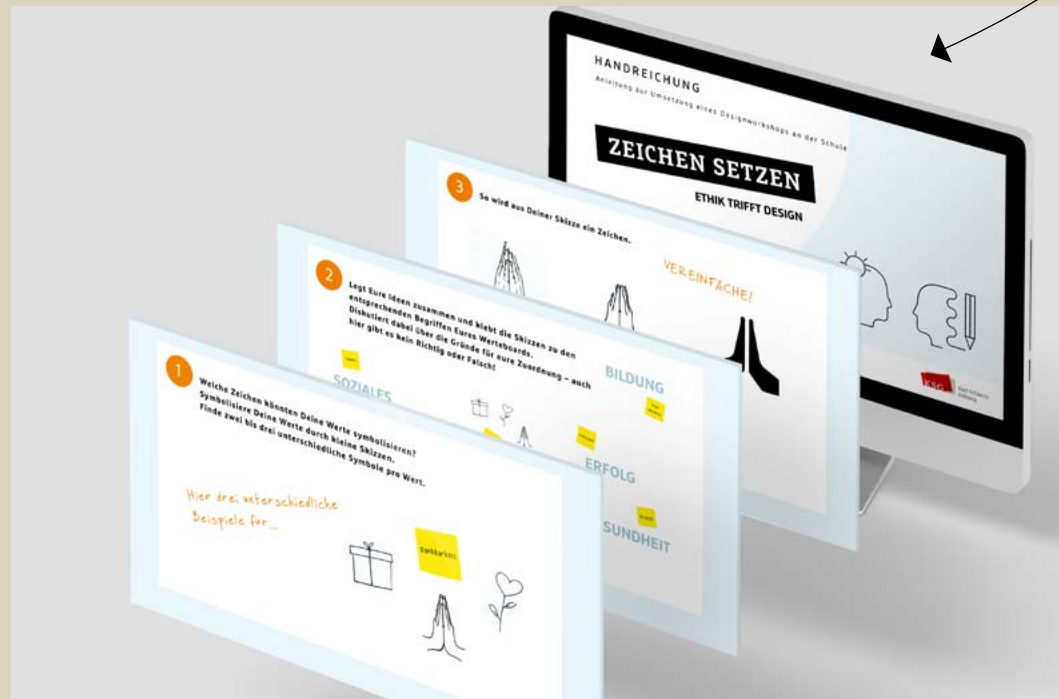
shop-Konzepte eine Vielzahl von Lehrkräften dabei unterstützt, interdisziplinäre Themenbereiche mithilfe des Designprozesses an ihre Schüler:innen zu vermitteln.

Nach drei Jahren Online-Präsenz erschien es uns an der Zeit, eine erste Bilanz zu ziehen und konkrete Zahlen für sich sprechen zu lassen.

Wir bedanken uns bei unserem Partner:



Handreichung zum Workshop
ZEICHEN SETZEN – Ethik trifft Design

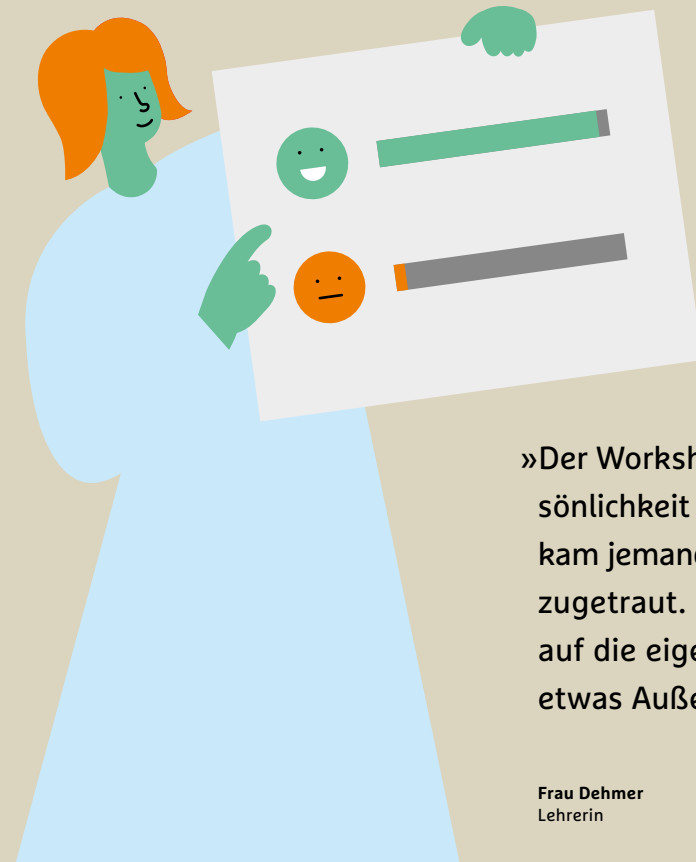


(auf Deutsch und Englisch verfügbar)



Handreichung zu GESTERN. HEUTE. DU.
Vergangenheit verstehen – Zukunft gestalten





»Der Workshop hat eine spürbare Stärkung der Persönlichkeit bei den Schüler:innen ausgelöst. Da kam jemand von außen und hat ihnen einfach etwas zugetraut. So etwas bleibt nicht ohne Wirkung auf die eigene Wertschätzung. Jeder Einzelne hat etwas Außergewöhnliches vollbracht.«

Frau Dehmer
Lehrerin

»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.«

SAMREEN, Schülerin, 11. Klasse
Teilnehmerin des Workshops



»Schon mit so einfachen Mitteln kann inhaltlich-qualitatives, kreatives Arbeiten ermöglicht werden, auch in der Schulpraxis. Vor allem als Referendar:in bzw. Berufseinsteiger:in ist man motiviert, neue Dinge auszuprobieren und in diesem Sinne ständig auf der Suche nach guten und umsetzbaren Ideen; da sind solche Anregungen eine große Hilfe.«

Herr Buhl, Lehramtsreferendar
Teilnehmer der Fortbildung zur Handreichung ZEICHEN SETZEN



»Kunstunterricht sollte mehr an die echten Interessen der Schüler:innen angepasst werden – bedeutet: zeitgemäßer sein. Mit Design hat man hier die besten Möglichkeiten. Daher gerne mehr zum Thema Design.«

Frau Kern, Kunstlehrerin
Teilnehmerin der Fortbildung zur Handreichung
ZEICHEN SETZEN

Die Multivisionen des Rat für Formgebung



Die Diaprojektionsanlage »Agfacolor 250 AV Typ 5933/609« ist ein Beispiel aus dem Historischen Fotoarchiv des Rat für Formgebung. Im Jahr 1967 gründeten die beiden Industriedesigner Norbert Schlagheck (1925–2002) und Herbert H. Schultes (1938–2020) in München Schlagheck Schultes Design. Für die Agfa-Gevaert AG entwarf das Designbüro wichtige gestalterische Beiträge wie Lauf- und Stehbildkameras sowie Filmprojektoren. Der Diaprojektor »Agfacolor 250 AV Typ 5933/609« wurde 1968 von Schlagheck Schultes Design entwickelt und zeichnete sich u. a. technisch durch eine schnelle Bildfolge und eine vorwählbare Standzeit aus. Vollautomatisch einsetzbar boten solche Diaprojektoren die technische Voraussetzung für Tonbildschauen.

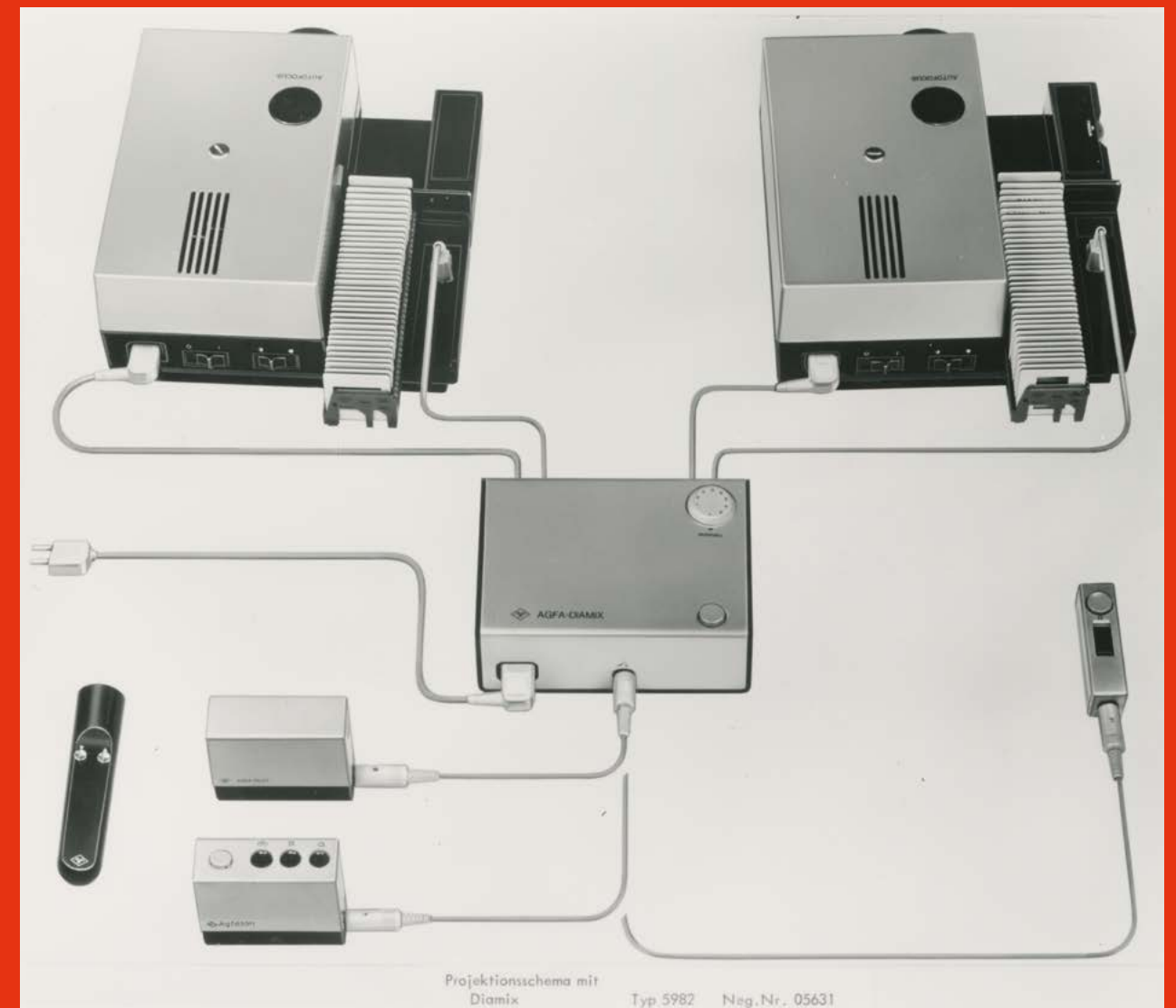
»Kommunikation über Design braucht das Bild.
Multivision – Ton- und Diaschauen auf mehreren Bild-
flächen – haben sich als ein sehr wirkungsvolles
Mittel erwiesen, um Fachleute, aber auch interessierte
Laien anregend über wichtige Aspekte des Designs
zu informieren.«

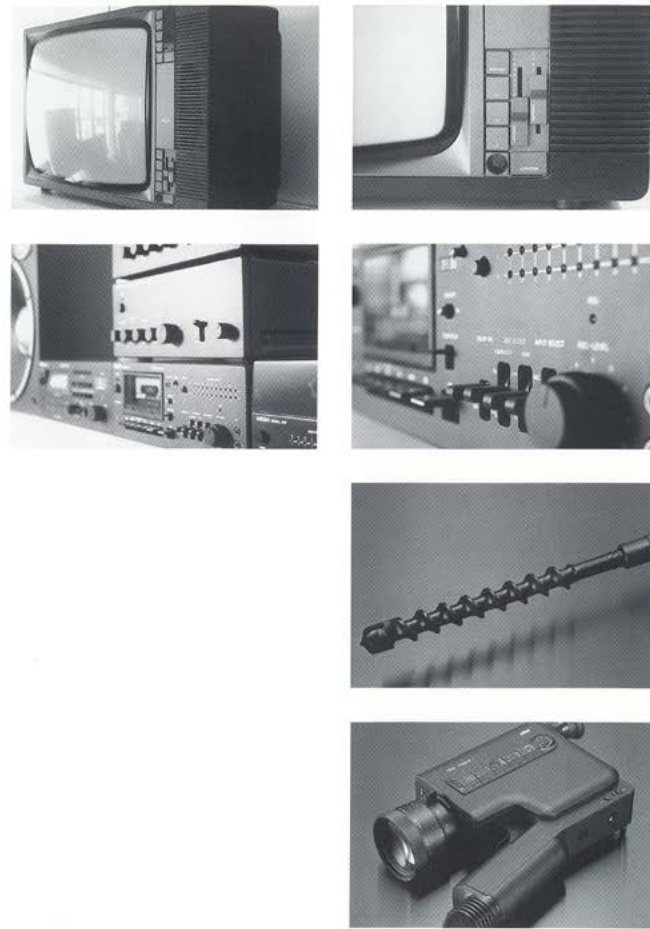
Quelle: Tätigkeitsbericht 1983/84 des Rat für Formgebung, Darmstadt

Seit 2015 erschließt und digitalisiert die Stiftung Deutsches Design Museum das Historische Fotoarchiv, das zur Sammlung des Rat für Formgebung gehört. Das ursprünglich vorrangig für Publikations- und Lehrzwecke angelegte Fotoarchiv besitzt signifikante fotografische Zeitzeugnisse des deutschen, und zum Teil auch internationalen Produktdesigns der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Neben 40.000 Originalfotografien und 1.400 Diapositiven enthält die Sammlung auch ein Konvolut von farbigen Kleindiapositiven und Audiokassetten. Diese wurden ab Ende der 1970er-Jahre vom Rat für Formgebung inhaltlich in Wort und Bild für insgesamt vier Multivisionen entwickelt.

Bei der Multivision handelt es sich um eine mediale Gestaltungsform auf Basis analog fotografierter und projizierter Dias. Mit dieser Präsentationsform hatte der Rat für Formgebung eine Erweiterung der Tonbildschau mit mehreren Diaprojektoren und Bildflächen gewählt, die ab den 1970er- bis zu den 1990er-Jahren ihre Hochzeit erlebte. In diesen zwei Jahrzehnten wurden aufwendige Tonbildschauen auf Messen und Kongressen, in Museen und Theatern gezeigt. Sie begründeten einen neuen visuellen Stil. Der technische Fortschritt ermöglichte es, Diaprojektoren aneinanderzuschließen und über einen Timer eine zeitlich definierte Bildabfolge abzuspielen. Gleichzeitig wurde die Präsentation der Diapositive mit einem Tonbandgerät gekoppelt, sodass an die Stelle des Vortragenden das Tonband trat.

Im Historischen Fotoarchiv finden sich Fotografien zu der damaligen Technik für Diavorträge und Tonbildschauen. Die Aufnahme zeigt ein Projektionschema mit dem Dia-Überblend-Steuergerät »Diamix Typ 5982« und zwei Diaprojektoren der Agfa-Gevaert AG. Das Steuergerät wurde 1969 von Schlagheck Schultes Design entworfen. Das Überblend-Steuergerät Agfa-Diamix ermöglichte, dass während eines Bildwechsels das erste Bild aus- und zur gleichen Zeit das nächste Bild über einen zweiten Projektor eingeblendet wird. Das Auf- und Abblenden der beiden Projektoren konnte so innerhalb von zwei Sekunden erfolgen.

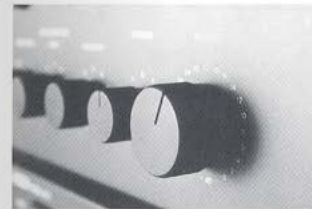




16

Freizeit und Hobby:

Ein wichtiger Bereich.
Hier wird sich zeigen, wieviel Design dazu beitragen kann,
Menschen zur aktiven Nutzung ihrer Freizeit,
zur Kreativität anzuregen.
Noch sind viele Geräte
bewußt als „Illusionsmaschinen“ gestaltet.
Sie tun so, als ob.
Als ob man mit ihnen sehr viel unternehmen könnte.
Als ob ihre Besitzer Kenner und Könnner wären.



Aber auch hier gibt es
ein immer breiter werdendes Angebot von Produkten,
die ehrlich, durchdacht
und wirklich brauchbar gestaltet sind.

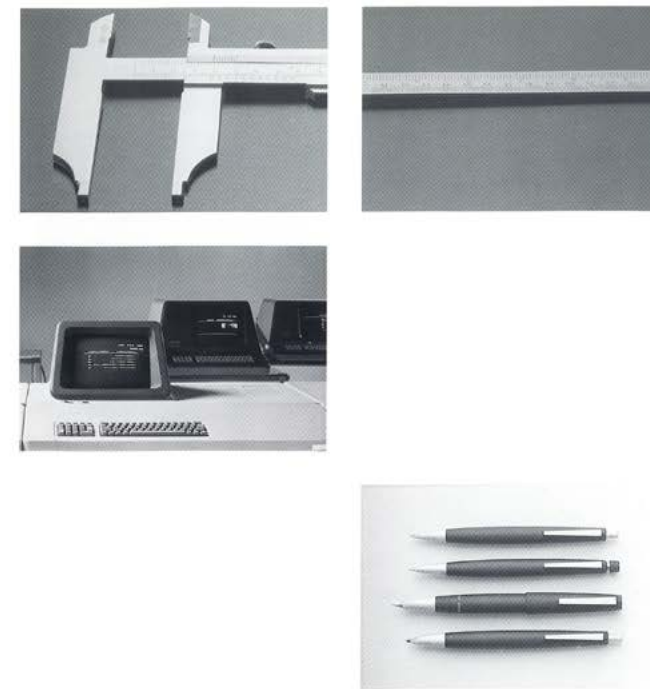


17

Die Titel der von 1979 bis 1984 vom Rat für Formgebung entwickelten Multivisionen lauten: »Design – Vorausdenken für den Menschen«, »Technik – Design – Mensch«, »Design und Innovation« sowie »Wie wirkt Design«. Ihre gemeinsame inhaltliche Basis ist die Vermittlung der Aufgabe und Bedeutung von Design in Verbindung mit Innovation, Verantwortung und Zukunft: Inhaltlich wird in den vier Multivisionen die Verantwortung der Gestalter:innen für die Lebens- und Arbeitswelt des Menschen thematisiert. Dabei werden Innovationen zur Verbesserung von Werkzeugen sowie der Arbeits- und Lebensbedingungen vorgestellt. In den Kontext dieser Zeit gehören ein neues umweltpolitisches Verständnis, beispielsweise für das Waldsterben und die Endlichkeit von Ressourcen.

Jede dieser vier Multivisionen beinhaltet rund 200 Dias und hat eine Vorfuhrdauer von knapp 20 Minuten. Da es sich um simultane Ton- und Diashows handelt, werden Dias auf bis zu drei Bildebenen in einer dramaturgischen Abfolge ein- und ausgeblendet.

Dabei folgen die Bilder nicht ausschließlich der Lese- richtung von links nach rechts. Es müssen nicht immer drei Dias gleichzeitig projiziert werden. Dem Verlauf des Vortrags folgend können visuelle Schwerpunkte in der Mitte oder bei den beiden äußeren Projektionen gesetzt werden. Die auf die Dias abgestimmten Texte wurden sowohl auf Deutsch wie auch Englisch aufgenommen, wobei sich der von einem professionellen Sprecher vorgetragene Text mit Musiksequenzen abwechselte.



18

Werkzeuge:

Sie haben eine schnörkellose Funktionalität –
erzwungen durch professionelle Gebräucher,
die genau wissen, worauf es ankommt.
Das Werkzeugdesign
war und ist ein wichtiger Orientierungspunkt
für das Design in vielen anderen Bereichen.



Allerdings war durch die ergonomischen Erkenntnisse,
die in den letzten Jahren gewonnen wurden,
eine deutliche Verbesserung des Design
auch bei solchen Werkzeugen möglich,
die schon seit langem ihre optimale Form
gefunden zu haben schienen.



19

Ab 1979 wurden die Multivisionen des Rat für Formgebung im In- und Ausland sehr erfolgreich vor interessiertem Fachpublikum und der breiten Öffentlichkeit präsentiert. Die erste Multivision mit dem Titel »Design – Vorausdenken für den Menschen« analysierte den damaligen Stand des Designs in der Bundesrepublik und stellte die zukünftigen Aufgaben und Verantwortungsbereiche von Design vor. Sie wurde als Großflächenprojektion wie auch in einem Projektionskiosk in einer Ausstellung für den XI. Kongress des International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) in Mexico-City im Jahr 1979 vom Rat für Formgebung, unterstützt vom Institut für Auslandsbeziehungen (ifa) in Stuttgart, gezeigt. Im Anschluss an den Kongress fanden mehrere Präsentationen im Museum of Modern Art in Rio de Janeiro statt.

In der Schriftenreihe »Design-Materialien« des Rat für Formgebung wurden 1981 und 1983 einzelne Multivisionen in gekürzter Form dem Fachpublikum vorgestellt. Auf Doppelseiten sind die Bilder der Multivision »Design – Vorausdenken für den Menschen« in ihren Kombinationen von einer bis drei Bildprojektionen abgebildet. Begleitet und erläutert wird die Bildebene von den nun gedruckten Texten.



Aufgrund der Verdichtung von Informationen durch die Gleichzeitigkeit von mehreren Bildprojektionen in Verbindung mit gesprochener Textinformation und Musik betrachtete der Rat für Formgebung die Multivision als ein wirkungsvolles Mittel, um Fachpublikum und interessierte Laien über unterschiedliche Aspekte von Design zu informieren.

In den folgenden Jahren wurden die Multivisionen im In- und Ausland bei wichtigen Design-Veranstaltungen an Hochschulen, in Institutionen oder auf Messen (z. B. auf der Hannover-Messe) gezeigt und konnten auf Anfrage beim Rat für Formgebung entliehen werden.

Im Jahr 1984 fand eine innerdeutsche Premiere statt, als der Rat für Formgebung eine Ausstellung zu west-

deutschem Design in Ost-Berlin (und ein Jahr später auf der Leipziger Herbstmesse) zeigte. Unter dem Titel »Design – Vorausdenken für den Menschen« kamen circa 100.000 DDR-Bürger:innen in die Ausstellungshalle des Internationalen Handelszentrums in Ost-Berlin, um sich zum ersten Mal über industrielles Design aus der Bundesrepublik zu informieren. Teil dieser Ausstellung waren damals auch die vier Multivisionen.



Wir bedanken uns bei unserem Partner:





Das Team

Wir stehen für die Vermittlung von Design als Methode, als gesellschafts- und kulturübergreifenden Prozess. Als Stiftung möchten wir ein interdisziplinäres Bewusstsein für Design fördern und in einer breiten Öffentlichkeit verankern, Kreativität wecken und Wissen mit Leben füllen.

Für die großartige Zusammenarbeit, den persönlichen Kontakt und den Austausch mit Partner:innen, Förder:innen und dem großen Netzwerk möchten wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken.

Wir schauen gespannt in die Zukunft und freuen uns auf anstehende Aufgaben, Herausforderungen und Kooperationen.

»WIR«

das sind (v. l. n. r.):

Lutz Dietzold
Vorsitzender des Vorstandes

Esther Walldorf
Projektmanagement Historisches Fotoarchiv

Isabel Zech
Volontärin

Silke Meister
Projektmanagement Entdecke Design

Julia Kostial
Geschäftsführender Vorstand

Linda Robens
Projektmanagement Drittmittelprojekte

nicht auf diesem Bild:

Whitney Osei-Owusu
Werkstudentin

PARTNER: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.

Das **Auswärtige Amt** fördert den Design Networking Hub, der internationale Kooperationen im Bereich Design und Architektur unterstützt.

Die **Dr. Hans Riegel-Stiftung** fördert die Reihe »Markenwarte«, in der Schülerfirmen in Jahresprojekten ein Corporate Design für ihr Unternehmen entwickeln.

Die **PwC-Stiftung Jugend – Bildung – Kultur** fördert die digitale Themenwoche »Ecodesign«.

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

Die **Karl Schlecht Stiftung** fördert die Verbindung von Design und Ethik mit dem Projekt »Zeichen setzen«.

Der **Kulturfonds Frankfurt RheinMain** fördert mit »Design for Democracy. Atmospheres for a better life« Plakat-Workshops im Rahmen der Bewerbung der Stadt Frankfurt am Main und der Region RheinMain um den Titel »World Design Capital« im Jahr 2026.

KOOPERATIONEN & NETZWERKE

Deutsche Fotothek in der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB)
Kontinuierlicher Kooperationspartner für die Erschließung und Digitalisierung des Historischen Fotoarchivs

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

Institut der deutschen Wirtschaft Köln JUNIOR gGmbH (IW JUNIOR)
Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

Design Kenya Society
Kooperationspartner innerhalb des »Design Networking Hub«

hw.design / nomad magazine
Unterstützt den »Design Networking Hub« im Rahmen der MCBW 2022

kobra.net
Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Designworkshops für Schülerfirmen

Rat für Formgebung Stiftung
Dauerleihgeber des Historischen Fotoarchivs 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 Projekts »Zeichen setzen«

Weltethos-Institut
Inhaltlicher Partner des Projekts »Zeichen setzen«

Leuchtturm1917
Unterstützt Projekte der Stiftung Deutsches Design Museum

ENTDECKE DESIGN 2022 – BOTSCHAFTER:INNEN

- Tobias Baur
- Ben El Halawany
- Uli Heid
- Björn Hinze
- Tobias Huber
- May Kato
- Uwe Lux
- Silke Meister
- Daniel Rese
- Jan Christian Schulz
- Sandra Schrade
- Anna Schrödter
- Georg F. Simonis
- Kai Staudacher
- Hannah Weirich
- Julia Welke

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

Isabel Zech, B.A.
Volontärin

Whitney Osei-Owusu
Werkstudentin

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
www.deutschesdesignmuseum.de

Geschäftsführung
Julia Kostial
Tel. +49 (0) 69 – 24 74 48 638
kostial@deutschesdesignmuseum.de

Gemeinnützigkeit
Die Stiftung Deutsches Design Museum ist mit Be-scheid 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 unter-liegen dem Schutz des Urheberrechts und weiterer Schutzgesetze. Eine Verwendung, Verbreitung oder Veränderung der Inhalte ist ohne ausdrückliche schrift-liche Zustimmung der Stiftung Deutsches Design Museum nicht gestattet.

TEXT

Jan Hellstern
www.thecontentlab.de

Stiftung Deutsches Design Museum

LEKTORAT

Susanne Mädger

ARTDIREKTION & GESTALTUNG

Lara Hies
www.larahies.de

Oliver Genzel
Rat für Formgebung Medien GmbH

Druckerei
Druckbetrieb Lindner

Redaktionsschluss: 11. August 2023

FOTONACHWEIS

COVER

Lara Hies

INNENSEITEN

Christof Jakob

S. U2, 3, 19, 20, 26, 42, 49

Valentin Paster

S. 4, 6, 9–11

Isabelle Czirnich

S. 8

Ben Kuhlmann

S. 13

Valentine Brasser

S. 13, 16

Lara Hies

S. 17, 28–33

Björn Hinze

S. 4, 25

Annette Koroll

S. 4, 18

Yannick Stechmeyer-Emden

S. 19, 21

Wolfgang Winkler

S. 22

S. 35

Diaprojektionsanlage »Agfacolor 250 AV Typ 5933/609«

Hersteller: Agfa-Gevaert AG, München

Entwurf: Schlagheck Schultes Design, 1968

Foto: Agfa-Gevaert AG, München © Agfa-Gevaert NV

Stiftung Deutsches Design Museum /

Sammlung Rat für Formgebung

Inventar-Nr.: SDDM_HF_0.009.277.002

S. 37

Projektionsschema mit Dia-Überblend-Steuerggerät

»Diamix Typ 5982« der Agfa-Gevaert AG

Hersteller: Agfa-Gevaert AG, München

Entwurf: Schlagheck Schultes Design, 1969

Foto: Agfa-Gevaert AG © Agfa-Gevaert NV

Stiftung Deutsches Design Museum /

Sammlung Rat für Formgebung

Inventar-Nr.: SDDM_HF_0.009.279.001

S. 38–41

© Rat für Formgebung, Frankfurt am Main



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 2022 entscheidende strategische Kooperationen und Partnerschaften aufgebaut worden.