



MITEINANDER

GESTALTEN

**THEMENWOCHE  
ECODESIGN**

Digitale Projektwoche zu nachhaltiger Gestaltung

---

**INTERVIEW ÜBER  
GESTALTUNG**

Im Gespräch mit dem Designer Benjamin Wilson

---

**HISTORISCHES  
FOTOARCHIV**

Deutsches Design auf internationaler Bühne

# DAS MITEINANDER *MITEINANDER* GESTALTEN

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

wir leben in einer Welt des gesellschaftlichen Umbruchs – in einer solchen Zeit gewinnt insbesondere das soziale Miteinander an Bedeutung. Die Entwicklung gemeinsamer Visionen und Perspektiven ist dabei ebenso wichtig wie eine kollaborative Herangehensweise, mit der die Gesellschaft flexibel und selbstwirksam auf Herausforderungen reagieren kann, sei es in der Politik, in der Wirtschaft oder auf sozialer Ebene. Im Gestaltungsprozess spielt das gemeinsame Tun eine große Rolle: Nur so ist es möglich, eine vielfältige und inklusive Gesellschaft zu schaffen, die den Wandel konstruktiv mitgestaltet.

Als Stiftung Deutsches Design Museum möchten wir das Miteinander gemeinsam gestalten – mit unseren Kooperationspartner:innen ebenso wie mit den zahlrei-

chen Teilnehmenden unserer Programme. Auf Veranstaltungen innerhalb und außerhalb unserer Community und auch im Rahmen eigener Events tauschen wir uns aus, sind auf der Suche nach Inspirationen, Gestaltungs- und Kooperationsmöglichkeiten – und lernen dabei immer auch gerne von- und miteinander. So sind wir Teil des neu gegründeten Stiftungsnetzwerks Bildung in Hessen: Das Netzwerk aus Stiftungsvertreter:innen und zivilgesellschaftlichen Akteur:innen soll dem Erfahrungs- und Wissensaustausch, der Transparenz, der Abstimmung und Bündelung von Ressourcen sowie der Stärkung des engagierten Wirkens in Hessen dienen. Darüber hinaus freuen wir uns über die enge Zusammenarbeit mit Designer:innen aus ganz Deutschland, die unsere Konzepte im Rahmen von Workshops an Schulen nicht nur umsetzen, sondern dabei auch durch eigene Ideen weiterentwickeln.



In unseren Projekten möchten wir gemeinsam mit jungen Menschen gestalten und ihnen das Bewusstsein für und den Umgang mit Design gezielt und interdisziplinär nahebringen. Design ist eine Disziplin, die Menschen in besonderem Maße verbindet und die Selbstwirksamkeit fördern kann. Wir möchten junge Menschen dazu anregen, (gemeinsam mit anderen) einen Beitrag zur Verbesserung der Gesellschaft zu leisten.

Dabei ist Teamarbeit ein wichtiger Bestandteil all unserer Programme wie auch in der digitalen Themenwoche ECODESIGN: Im Fokus stand hier die Entwicklung eines Konzepts für die Umsetzung eigener nachhaltiger Ideen an der Schule mithilfe der Design-Thinking-Methode. In Gruppenarbeit durchliefen die Schüler:innen den gesamten Gestaltungsprozess auf einer virtuellen Lernplattform und nutzten die Möglichkeit,

sich mit unterstützenden Designer:innen auszutauschen. Dabei entstanden umgestaltete Räume und Orte, die das nachhaltige und soziale Zusammenleben in der Schulgemeinschaft fördern.

Seit 2015 betreut die Stiftung kuratorisch und konservatorisch das Historische Fotoarchiv des Rat für Formgebung, eine wahre Fundgrube aus Fotografien von Produkten, Designer:innen, Hersteller:innen sowie internationalen Messen und Ausstellungen. Der aktuelle Artikel zum Historischen Fotoarchiv nimmt die Triennalen in Mailand und ihre Ausstellungsbeiträge in den 1950er- und 1960er-Jahren in den Blick. Unter den rund 20.000 online verfügbaren Fotografien des Fotoarchivs finden sich auch zahlreiche Aufnahmen von Ausstellungskonzepten aus Ländern wie Österreich, Dänemark oder Finnland. Deutschland stellte sich 1954 auf der X. Triennale in Mailand erstmals wieder

dem internationalen Publikum als Kultur- und Wirtschaftsnation vor und präsentierte sein Design im Rahmen einer Ausstellung, die vom Rat für Formgebung konzipiert wurde.

Wir freuen uns, Ihnen in diesem Tätigkeitsbericht einen Einblick in unsere Projekte zu geben. Darüber hinaus hoffen wir, Sie mit unseren Ideen und Programmen zu inspirieren – und freuen uns über einen Austausch dazu.

Unser Dank gilt allen Förder:innen, Partner:innen und Freund:innen der Stiftung, die uns auch im Jahr 2023 engagiert unterstützt und damit dazu beigetragen haben, wertvolle und inspirierende Projekte umsetzen zu können.

Ihre Julia Kostial und Ihr Lutz Dietzold

JULIA KOSTIAL  
GESCHÄFTSFÜHRENDE VORSTÄNDIN

Stiftung Deutsches Design Museum

LUTZ DIETZOLD  
VORSITZENDER DES VORSTANDS

Stiftung Deutsches Design Museum

# 6

## INTERVIEW MIT BENJAMIN WILSON

Ein Gespräch mit dem Industriedesigner Ben Wilson über besseres Design, Gestaltungsprozesse, nachhaltige Saftpressen und das Designverständnis von jungen Menschen.



# 8

## MARKENWARTE WORKSHOPS SINN & ZWECK

Im Rahmen des mehrmonatigen Design- und Marken-Workshops setzten sich die Schüler:innen der Schülerfirma Sinn & Zweck aus Gießen mit ihren Markenwerten auseinander und entwickelten mit professioneller Unterstützung einer Designerin eine neue Corporate Identity für ihr Unternehmen.



# 14

## MARKENWARTE – NEUE WEBSITE MIT HANDBUCH

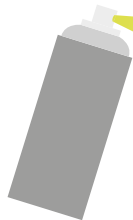
Die neue Website zum Projekt MARKENWARTE informiert Lehrkräfte, Schüler:innen und Interessierte über Design- und Marken-Workshops zur Markenbildung für Schülerfirmen und bietet unter anderem Nachschlagewerke in Form von Handbüchern für den Unterricht an.



# 18

## THEMENWOCHE ECODESIGN – NACHHALTIGKEIT IN ANWENDUNG

Mit dem Ziel, eine kritische Konsumreflexion und eine umweltverträgliche Gestaltung der schulischen Lebenswelt zu fördern, wurde im März 2023 die digitale Themenwoche ECODESIGN für Schüler:innen der 7. bis 10. Klassenstufen durchgeführt. Auf der virtuellen Lernplattform entstand ein innovatives Format, welches sowohl im schulischen Präsenzunterricht als auch unabhängig von Lernort und -zeit verwendet werden konnte.



# 22

## UPCYCLING

Vier Klassen der Georg-August-Zinn-Schule in Frankfurt setzten sich im Rahmen eines Upcycling-Workshops mit Design-Charakteristiken wie Ästhetik, Nachhaltigkeit, Benutzerorientiertheit und Zweckmäßigkeit auseinander und entwarfen unter Anleitung einer professionellen Designerin ein eigenes Upcycling-Produkt aus Plastik.



# 26

## FRANKFURT ALS WORLD DESIGN CAPITAL 2026

Die Region FrankfurtRheinMain erhält den Titel »World Design Capital® 2026« – und wird unter dem Motto »Design for Democracy – Atmospheres for a better life« in der Region ein internationales Zentrum und eine Bewegung für Design schaffen – nachhaltig und partizipativ.

# 28

## KONFERENZ »GESELLSCHAFT GESTALTEN! SOZIALE NACHHALTIGKEIT DURCH DESIGN«



# 29

## DAS NETZWERK UNSERER STIFTUNG

Die Stiftung Deutsches Design Museum stand auch im Jahr 2023 in regem Kontakt mit ihren Netzwerkpartner:innen. Durch die Teilnahme an zahlreichen Veranstaltungen konnte die Stiftung Einblicke in verschiedene Projekte gewähren und sich zu aktuellen Themen austauschen.

# 30

## KREATIVES NETZWERK AUS DESIGNER:INNEN



# 34

## TRIENNALEN IN MAILAND

Die Stiftung Deutsches Design Museum betreut seit 2015 das Historische Fotoarchiv des Rat für Formgebung, der von den 1950er- bis in die 1990er-Jahre eine stetig wachsende analoge Foto- und Diasammlung aufgebaut hat, um die Entwicklung vorbildlichen Produktdesigns zu dokumentieren. In der Sammlung finden sich Aufnahmen von Ausstellungen, darunter auch zahlreiche Fotografien der Kunst- und Designausstellung Triennale di Milano.



# 32

## 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

## KINSPIRATION - KI & DESIGN

Ausblick in ein neues Workshop-Konzept: Potenziale und Herausforderungen von Künstlicher Intelligenz (KI) als kreatives Werkzeug in der Schule.

# 43

## SCHÜLERPRAKTIKUM

# 44

## DAS TEAM

# 45

## FÖRDERNDE UND NETZWERKE

# 46

## BOTSCHAFTER:INNEN UND IMPRESSUM

# 48

## FOTONACHWEIS

# INDUSTRIEDESIGNER BENJAMIN WILSON IM GESPRÄCH

Seit über 20 Jahren arbeitet der gebürtige Australier Benjamin Wilson bei Braun, heute ist er Director of Design and Technology Communications.

Ein Gespräch über besseres Design, Gestaltungsprozesse, nachhaltige Saftpressen – und das Designverständnis von Kindern.

**Sie sind seit 20 Jahren bei Braun tätig und haben selbst Industriedesign studiert. Wie erklären Sie jungen Menschen, was Design ist und was es zur Lösung der aktuellen Herausforderungen beitragen kann?**

Mir ist erst heute morgen beim Frühstück wieder bewusst geworden, wie anders Kinder das Thema Design wahrnehmen (lacht). Im Gespräch mit jungen Menschen über Design geht es mir vor allem darum, ein Bewusstsein für all die Dinge zu schaffen, die uns im Alltag umgeben. Denn alles – ob Türgriff, Handy oder Zahnbürste – ist irgendwann gestaltet worden, ob gut oder weniger gut. Dabei meint Design natürlich weit mehr als Formalästhetik, sondern umfasst auch die Gestaltung von Innovationen oder Lösungsansätzen für gesellschaftliche Probleme. Bei Braun gestalten wir die Produkte nach den drei Kriterien »simple, useful, built to last«: Uns geht es darum, Produkte oder Abläufe so zu gestalten, dass sie selbsterklärend sind, einen Nutzen haben und zugleich lange Zeit haltbar, also im weitesten Sinne

nachhaltig sind. In unserem Buch »Designed to Keep« (dt. Design, das bleibt) geht es um die Frage, welche Dinge die Zeit überstehen können – und ob das überhaupt eine geeignete (nachhaltige) Lösung für zukünftige Generationen sein kann. Letztendlich geht es darum, die Welt ein Stückchen besser zu machen, und nicht darum, spektakulärer zu gestalten. Oder, wie Dieter Rams (Produkt- und Möbeldesigner, 1955–1997 bei Braun, davon 1961–1995 Leiter der Designabteilung) sagte, »weniger, aber besser« zu gestalten.



**Es geht also im Design nicht (nur) darum, die Dinge schön zu machen – sondern darum, die Entwicklungen unserer Welt aktiv mitzugestalten. Wieso ist es im Hinblick darauf wichtig, dass Kinder und Jugendliche mit der Disziplin Design in Berührung kommen?**

Manchmal gehen Dinge kaputt und halten nicht aus, was sie eigentlich aushalten müssten – und das ist meist nicht die Schuld der Nutzer:innen, sondern die der Designer:innen. Der Designprozess führt im besten Fall dazu, dass Probleme gelöst oder Dinge verbessert werden – dabei müssen die Gestalter:innen aber in der Lage sein, sich in die Perspektive der Nutzer:innen hineinzusetzen, die manchmal völlig anders ist als die eigene. Zum Beispiel werden Gehwege häufig nicht so benutzt wie gedacht, sondern es werden Abkürzungen über Rasenflächen genommen, die eigentlich nicht betreten werden sollen – das ist dann die User Experience, die man von Anfang an mitdenken sollte. Dabei verlaufen Designprozesse oft auch nicht linear, so dass man den Denkprozess vielleicht sogar nochmal von vorne an-

fangen muss. Wenn Kinder und Jugendliche entdecken, dass etwas nicht funktioniert oder kaputtgeht, sollte man ihr Vertrauen in die Selbstwirksamkeit stärken – sie sollten (vielleicht sogar gescheiterte) Prozesse und Lösungsansätze verstehen und begreifen, damit sie es selbst besser machen können. Das gilt für ein kleines, abgebrochenes Kunststoffteilchen genauso wie für gesellschaftliche Herausforderungen wie Müllvermeidung oder Wassersparen – der Prozess ist genau derselbe.

**Mit dem BraunPreis werden seit mehr als einem Jahrhundert Nachwuchsdesigner:innen ausgezeichnet. Nach welchen Kriterien wird »gutes Design« heute bewertet?**

Der BraunPreis ist 1967 das erste Mal vergeben worden – mit dem Ziel, eine Bühne für junge Designer:innen und ihre Ideen zu schaffen. Man wollte Designtalente finden – ich war damals auch einer der Top Twenty und bin darüber zu meinem ersten Job bei Braun gekommen (lacht). Der Fokus des Preises hat sich über die Jahre etwas gewandelt: Heute geht es eher darum, am Puls der Zeit zu bleiben und zu verstehen, wie junge Gestaltende denken. Wir suchen eher nach den »Ideas to Keep« und möchten sehen, welche Haltung jemand dieser Frage gegenüber einnimmt. Gleichzeitig sind die Kriterien, nach denen Braun gutes Design bewertet, unverändert geblieben. Es geht letztendlich darum, innovative Lösungen zu entwickeln, die ein Bedürfnis erfüllen oder ein Problem lösen – sei es ein alltägliches oder ein gesellschaftliches Problem. Die Idee muss nicht perfekt sein, aber am fertigen Produkt sollte man erkennen können, dass der (Design-)Prozess komplett durchlaufen und alle Bedürfnisse berücksichtigt wurden. Das ist viel wertvoller als das Endergebnis.

**Das Thema Nachhaltigkeit spielt seit Jahren eine zentrale Rolle bei der Produktgestaltung – am besten wäre es, weniger zu produzieren. Welchen Ansatz verfolgt Braun in diesem Zusammenhang?**

Das Thema ist tatsächlich schon von Beginn an, also seit 1921, Teil unserer DNA. Braun hat schon immer Wert auf die Produktion hochwertiger und damit langlebiger Produkte gelegt. Natürlich haben wir in den letzten Jahren auch den Verpackungsmüll auf das notwendige Minimum reduziert, aber unser vorrangiges Ziel ist es auch heute noch, Dinge mit einer möglichst langen Lebensdauer herzustellen, die zudem repariert werden können, wenn sie mal kaputtgehen sollten. Es gibt Produkte von Braun, die 1952 auf den Markt gekommen sind und immer noch genauso verkauft werden wie damals. Es gibt zum Beispiel Saftpressen, die seit 30 Jahren im Gebrauch sind oder als (funktionierendes) Designobjekt auf Flohmärkten verkauft werden. Natürlich haben Produkte, die häufig mit Wasser in Kontakt kommen oder sehr strapaziert werden, kürzere Lebenszyklen. Aber eine Saftpresse funktioniert wirklich lange – und macht zudem deutlich, welche Rolle die Produktgestaltung spielt: Man braucht keine Displays oder fünfzehn Knöpfe – hier reicht der Aufsatz und eine halbe Orange ... Aufgrund der Langlebigkeit konnten wir auch unsere Garantiezeiten verlängern – im Premiumsegment sogar auf sieben Jahre. Wir möchten Produkte herstellen, die ihr Geld wert sind und so lange wie möglich halten – das kommt sowohl den Nutzer:innen als auch der Umwelt zugute. Für uns ist das ein guter Weg zur Nachhaltigkeit.

**»Nur wenn man Fragen stellt, bekommt man Antworten – und damit Wissen, das man vorher nicht hatte.«**

**Sie sind Board Member der World Design Organization (WDO). Welche Bedeutung hat Design für junge Menschen in anderen Ländern?**

Ich persönlich fände es wünschenswert, etablierte Programme wie das der Stiftung Deutsches Design Museum auch in anderen Ländern zu etablieren. Denn das Ineinandergreifen verschiedener Disziplinen, ob Naturwissenschaften, Technik oder Ingenieurwesen, mit Kunst oder Gestaltung ist generell sehr wichtig. Letztendlich geht es bei der Problemlösung in egal welchem Fach immer um ein Ausprobieren und Anwenden – und wenn junge Menschen diese Prozesshaftigkeit von Klein auf mitbekommen, hat das einen großen Einfluss auf ihr Verständnis von der Welt, in der sie leben. Das A und O für einen zielführenden Prozess ist für mich, die richtigen Fragen zu stellen – das ist nicht nur im Design eine wesentliche Herausforderung für eine bessere Zukunft. Nur wenn man Fragen stellt, bekommt man Antworten – und damit Wissen, das man vorher nicht hatte. Auch beim Einsatz von Künstlicher Intelligenz erhalten letztendlich diejenigen die besten Antworten, die die besten Fragen stellen. Dabei bleibt der Austausch mit Menschen natürlich unverzichtbar – das gilt auch für alle Länder außerhalb Deutschlands.

## Marken- & Design-Workshop mit der Schülerfirma

# SINN UND ZWECK

Die Schülerfirma »Sinn und Zweck« gibt es schon seit über 30 Jahren an der Max-Weber-Schule in Gießen. Seit ihrer Gründung entwickelt und vertreibt sie pädagogisches Lehr- und Lernmaterial für (junge) Erwachsene – angefangen von einem Moderationskoffer über ein Teambuilding-Spiel aus Holz bis hin zu einer erst kürzlich gelaunchten Marmelbahn.



Pünktlich zum Jubiläum hatte die letztjährige zehnte Klasse die Möglichkeit, die Markennwerte des Unternehmens neu zu definieren und mit professioneller Unterstützung eine eigene Corporate Identity zu entwickeln. Der siebenmonatige Schüler:innen-Workshop der Stiftung Deutsches Design Museum wurde von der Dr. Hans Riegel-Stiftung gefördert.

»Es ist spannend zu sehen, wie die Schüler:innen mit der Zeit selbst ins Gestalten kommen«, erzählt die Grafikerin Larissa Krause, die die Schülerfirma im Auftrag der Stiftung Deutsches Design Museum im Prozess begleitet hat.

Nach einer Anfangsphase, in der sich die Teilnehmenden mit den Grundlagen des Designs, dem Prozess der Markenentwicklung und verschiedenen Kreativmethoden befasst haben, ging es darum, eine klare Ausrichtung zu formulieren, Zielgruppen zu definieren und eine eigene Markenstrategie zu entwickeln. In einem kreativen, praxisorientierten Prozess entwickelten die Gruppen mit Hilfe der begleitenden Designerin darauf aufbauend eine eigene Corporate Identity – ein einprägsames und umfassendes Erscheinungsbild inklusive neuem Logo.



## »Es ist spannend zu sehen, wie die Schüler:innen mit der Zeit selbst ins Gestalten kommen.«

Larissa Krause  
Grafikdesignerin





Alle Vorgaben wie Farbwerte, Schriftart(en) und Bildsprache wurden in einem Manual zusammengefasst, das zukünftig als Grundlage für die Unternehmenspräsentation verwendet werden kann. So können auch nachfolgende Generationen von Schüler:innen in anderen Kontexten weiter damit arbeiten.

Den meisten Teilnehmenden sei erst im Laufe des Workshops bewusst geworden, was sich hinter dem Thema Marke alles versteckt, berichtet Larissa Krause. Erklärtes Ziel der Workshops sei daher nicht nur die theoretische Vermittlung und praktische Anwendung von Techniken der Markenbildung, sondern auch

die Sensibilisierung der Schüler:innen für einen bewussten Umgang mit Marken an sich. Erst dadurch werden sie befähigt, Markenstrategien bewusster wahrzunehmen – und diese dann auch für sich umzusetzen. Die Vermarktung der geschicklichkeitsfördernden Murmelbahn, die während des Workshops noch in der

Entwicklungsphase war, hat in jedem Fall von dem neuen Wissen profitiert. Von dem gesamten Prozess profitiert hat auch Larissa Krause: »Für die eigene Arbeit ist es sehr hilfreich, das alltägliche Tun mal aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten.« Als besonders bereichernd hat sie außerdem die kreative und per-

sönliche Entwicklung erlebt, die die Schüler:innen im Laufe der zehn Monate erfahren haben. »In dieser Zeit wächst man schon zusammen« – das geht sicherlich beiden Seiten so.

**Sinn & Zweck**  
gemeinsam Klasse

Alle Produkte online!  
www.sinnundzweck.de

fröbelKran

**BESTSELLER**

Spielerisch Teamkompetenz fördern!  
Ideal für große Gruppen, Stärkung des Teams,  
Förderung von Sozial- und Bewegungskompetenz.

natürliche Materialien    lokale Produktion

Dieser Flyer der Schülerfirma Sinn & Zweck entstand im Rahmen des Workshops.

**»Für die eigene Arbeit ist es sehr hilfreich, das alltägliche Tun mal aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten.«**

Larissa Krause  
Grafikdesignerin



Die Workshopleiterin Larissa Krause mit dem alten und dem neuen Logo der Schülerfirma.



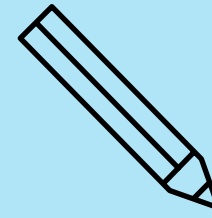
Gefördert durch:



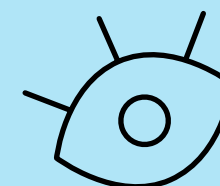
# DIE MARKENWARTE ENTWICKELT SICH WEITER



Seit letztem Jahr präsentiert sich die MARKENWARTE mit einem neuen Internetauftritt: Unter [www.markenwarte.de](http://www.markenwarte.de) finden Schülerfirmen, Schüler:innen, Lehrkräfte und Interessierte alle Informationen rund um die Workshops zur Markenbildung, die jährlich von der Stiftung Deutsches Design Museum durchgeführt werden.



[WWW.MARKENWARTE.DE](http://WWW.MARKENWARTE.DE)



Neben einer ausführlichen Vorstellung des Gesamtkonzepts werden konkrete, bereits abgeschlossene Projekte vorgestellt und dokumentiert sowie der genaue Ablauf der Bewerbungsphase des zehnmonatigen Förderprojekts erläutert. Insbesondere Schülerfirmen können sich hier über die Workshops und den damit verbundenen (Gestaltungs-) Prozess informieren – und Anregungen für die eigene Bewerbung finden.

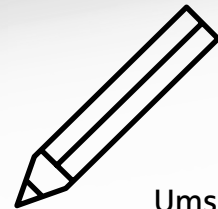
**GESTALTUNG**

**KONZEP-  
TION**



**ZIEL-  
GRUPPE**

Neu auf der Projektwebsite der MARKENWARTE ist auch das Handbuch zur »Einführung in die Website-Gestaltung«, das auf über 80 Seiten alle wichtigen Bausteine zur Erstellung einer Website zusammenfasst. Der gesamte konzeptionelle und gestalterische Prozess wird anschaulich dargestellt und vermittelt – angefangen von der Frage, wann und warum eine eigene Website (für Schülerfirmen) sinnvoll ist, über die Definition der Zielgruppe(n) und eine ausführliche Darstellung der relevanten Designelemente bis hin zur konkreten Erstellung und



Umsetzung der Website. Anhand zahlreicher Übungen kann das erlernte Wissen unmittelbar angewendet und vertieft werden.

Das Handbuch dient als Nachschlagewerk für erfahrene Schülerfirmen und bietet neu gegründeten Schülerunternehmen die Möglichkeit, ein Grundgerüst für die eigenständige Ausarbeitung und Umsetzung einer eigenen Website zu entwickeln.

**INHALTE**



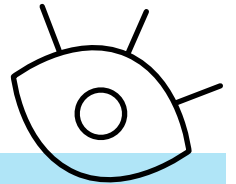
**SEITEN-  
AUFBAU**

Im Rahmen eines Pilot-Workshops mit der Schülerfirma Easy Company der Erich Kästner-Schule IGS Darmstadt wurde das Handbuch auf Herz und Nieren getestet – und für gut befunden. Der Erstellung einer professionellen Website steht damit nichts mehr im Wege – es braucht nur noch die Bereitschaft, sich in etwas Neues einzuarbeiten, etwas Durchhaltevermögen und am besten ein Team, das Spaß an der Erstellung eines richtig guten Online-Auftritts hat.

Das Handbuch zur »Einführung in die Website-Gestaltung« kann kostenfrei über die Website der MARKENWARTE heruntergeladen werden.



**DIGITALI-  
SIERUNG**



**Ein kleiner Ausblick:**

Voraussichtlich Ende 2024 wird ein weiteres Handbuch erscheinen, welches sich dem für viele Schüler:innen angstbesetzten Thema der Präsentation widmet. Interessierte erhalten eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Erstellung fesselnder (digitaler) Präsentationen und erlernen anhand einer Vielzahl praktischer Übungen die Vermittlung klarer Botschaften sowie die Kunst des Storytellings.

Gefördert durch:



# ECODESIGN

## NACHHALTIGKEIT IN ANWENDUNG

Mit dem Ziel, eine kritische Konsumreflexion und eine umweltverträgliche Gestaltung der schulischen Lebenswelt zu fördern, wurde im März 2023 die digitale Themenwoche ECODESIGN für Schüler:innen der 7. bis 10. Klassenstufen durchgeführt. Auf der virtuellen Lernplattform der PwC-Stiftung entstand ein innovatives Format, welches sowohl im schulischen Präsenzunterricht als auch unabhängig von Lernort und -zeit verwendet werden konnte. Die Kombination von modularem Aufbau, verschiedenartigen Lerntools, multimedialer Darbietung sowie synchronen Hilfs- und Austauschangeboten bei gleichzeitiger inhaltlicher Ausrichtung an der Lebenswelt der Schüler:innen traf den Zeitgeist moderner Lernkonzepte.

»Nachhaltigkeit in Anwendung« lautete das Motto, unter dem die Schüler:innen Wissen zu den Themenbereichen Nachhaltigkeit, Wirtschaft, Ethik und Design erarbeiteten und anhand von Arbeitsaufgaben und Quizfragen festigen konnten. Konkret bedeutete das zum Beispiel eine inhaltliche Auseinandersetzung mit den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (SDGs), der Kreislaufwirtschaft (Circular Economy) und der nachhaltigen Gestaltung von Produkten, Dienstleistungen und Konzepten.

Der Aufbau der fünftägigen Themenwoche war angelehnt an den fünfstufigen Design-Thinking-Prozess, der zum Lösen komplexer Aufgaben und zum Finden neuer Ideen eingesetzt wird. Das bedeutete eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Modulen *Problem erkennen*, *Verantwortung übernehmen*, *Lösung finden*, *Prototyp entwickeln* und *Kommunikation*. Jedes Modul war so konzipiert, dass die Schüler:innen Inhalte individuell erarbeiteten, um die neuen Erkenntnisse im praktischen Gruppenprozess einbringen zu können.

Ebenso wie die fünf Module wurde auch das *Spacedeck* als kollaboratives Tool über die Startseite im Wirkungsraum der Lernplattform zur Verfügung gestellt. Hier konnten die Gruppen ihre abgeschlossenen Designschritte festhalten und ihren Projektverlauf dokumentieren.

Um das Gelernte zu vertiefen und direkt anzuwenden, sollten die Schüler:innen ein nachhaltiges Projekt an der eigenen Schule entwickeln und sich mit Reflexions- und Lösungsstrategien auseinandersetzen. Dazu mussten sie im ersten Schritt eine Herausforderung bzw. ein passendes Thema an der eigenen Schule identifizieren. Zur Unterstützung des Arbeitsprozesses wurden in den Modulen unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte, Impulse und Tools zur Aufgabenbearbeitung freigeschaltet. Ebenso stand allen Schüler:innen ein Design-Thinking-Board auf der digitalen Lernplattform zur



Visualisierung des Designprozesses ihres nachhaltigen Schulprojekts zur Verfügung. So konnten die Schüler:innen in Kleingruppen die einzelnen Phasen des gesamten Design-Thinking-Prozesses strukturiert durchlaufen und ihre Ideen Schritt für Schritt vom ersten Entwurf über Umfragen bis hin zum Prototyp ihres nachhaltigen Schulprojekts konkretisieren. Ein besonderes Highlight war die Beratung und Unterstützung durch fünf professionelle Designer:innen, die per Videocall den Schüler:innen beim Lösungsweg und der Prototypgestaltung zur Seite standen. Nach Fertigstellung des Prototyps bestand die Aufgabe darin, eine Präsentation in Form eines Kurzfilms zu drehen und diesen auf der Lernplattform hoch-

zuladen. Es wurden einige sehr innovative und nachhaltige Projektideen entwickelt: Die Ideen reichten von Insektenhotels und Fahrradreparatur-AGs über Plastikersatzprodukte bis hin zu eigenen Sharing-Stationen für Kleidung oder Brotdosen an den Schulen.

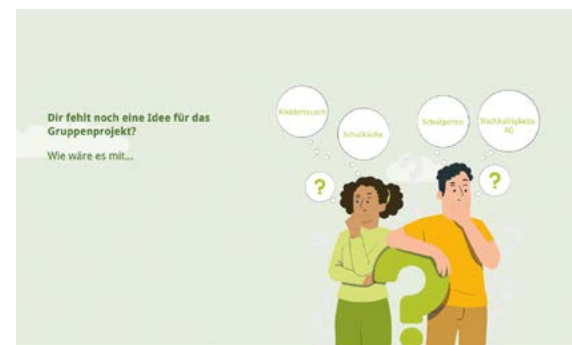
Im Anschluss an die Themenwoche wurden die Präsentationen von einer Jury im Hinblick auf die Umsetzung und den Innovationsgehalt bewertet. Die Kombination aus der Jurywertung und den erreichten Quizpunkten der Schüler:innen definierte die Rangfolge der Kleingruppen. Drei Siegerteams erhielten eine Geldprämie für die Schule, die zur Realisierung der nachhaltigen Konzeptideen beitragen soll.

Das positive Feedback von Lehrkräften und Schüler:innen bestätigte die inhaltliche Relevanz und die Struktur der digitalen Themenwoche ECODESIGN. Die Vielschichtigkeit des Themenbereichs Nachhaltigkeit und insbesondere nachhaltige Gestaltung wurde für die Schüler:innen praktisch erlebbar. Zudem konnte ein vertiefender Blick auf ethische Dilemmata und Einflussfaktoren von Entscheidungsprozessen angeregt werden.

Gerade die Selbstwirksamkeitserfahrungen in beim Erarbeiten gemeinsamer Lösungsstrategien für Herausforderungen an der eigenen Schule und die damit verbundene Rolle als aktive Gestalter:innen verliehen der Themenwoche gesellschaftliche Bedeutsamkeit.

Eine Befähigung zu aktiver Teilhabe und das Engagement motivierter Schüler:innen sind in vielfältigen beruflichen und gesellschaftlichen Kontexten bedeutsam.

Die vorgestellte Themenwoche ECODESIGN verband die Megatrends Nachhaltigkeit und Digitalisierung auf innovative Weise und bot einen Gestaltungsraum, um Medienkompetenz sowie fächerübergreifende Kompetenzen zu schulen. In der Weiterführung fließen die Erkenntnisse aus der Entwicklung der erfolgreichen Themenwoche in neue Konzepte ein, die die Lehrkräfte zusätzlich mit Handreichungen und Schulungsoptionen zur Vermittlung von Metakompetenzen unterstützen werden.



»Ich fand es super, dass so viele Informationen zur Verfügung gestellt wurden und es uns dadurch möglich war, viel neues Wissen zu erlangen. Ich fand es auch gut, dass viele Videos mit eingebaut waren und dass das Wissen auf spielerische Weise abgefragt wurde.«

»Die Struktur war super und durch die ganzen Module hat man gutes zusätzliches Wissen bekommen. Außerdem konnte man seine Ideen frei entwickeln.«

»Mir hat gefallen, dass man digital an einem Projekt arbeiten kann und es einem selbst überlassen wird, was man für ein Projekt macht. Ich finde es auch schön, etwas für unsere Schule kreieren zu können.«

»Wir haben viele neue interessante Sachen dazugelernt, was auch sehr wichtig für unsere Zukunft sein könnte. Zu den meisten Themen habe ich mich noch nie wirklich informiert.«

Zitate der Schüler:innen



# Was haben Plastiktüten mit Design zu tun?



Antworten auf diese und viele weitere Fragen erarbeiteten vier Schulklassen der 7. und 8. Jahrgangsstufe aus Frankfurt innerhalb der Upcycling-Workshops im Rahmen der jährlich stattfindenden »Route der Industriekultur Rhein-Main«.

In der integrierten Gesamtschule Georg-August-Zinn-Schule in Frankfurt-Griesheim leitete die Designerin Silke Meister mit Engagement und Expertise die Workshops und bot den Jugendlichen einen neuen Erfahrungs- und Gestaltungsraum. Nachdem sie sich Designcharakteristiken wie Ästhetik, Nachhaltigkeit, Benutzerorientiertheit und Zweckmäßigkeit in der Theorie erarbeitet hatten, gestalteten die Jugendlichen eigene Produkte aus selbst mitgebrachtem Plastikabfall. Aus vermeintlich nutzlosen Materialien wie ausgedienten Plastiktüten, Umverpackungen von Süßigkeiten oder glänzenden Folien von Kaffeebohnen entstanden individuelle Portemonnaies und Taschen für Stifte.

Der praxisnahe und interaktive Charakter der Präsenz-Workshops eignete sich auch für Teilnehmende mit unterschiedlichen Förderschwerpunkten. Die verständlichen Step-by-step-Anleitungen ermöglichten es den Jugendlichen im jeweils eigenen Tempo den Arbeitsprozess vom Entwurf bis zur Umsetzung des Upcycling-Produktes zu durchlaufen. Gleichzeitig trug der Workshop dazu bei, die Zusammenarbeit im Klassenverband zu stärken.



Upcycling gilt als ressourcenschonend, wenn eine Nachnutzung von bereits vorhandenem Material die Verwendung oder Produktion von neuen Rohstoffen reduziert.





## VERSTETIGUNG DES UPCYCLING-KONZEPTS

In den vergangenen Jahren wurden viele unterschiedliche Konzepte zum Thema Upcycling in Design-Workshops in Kooperation mit Förderpartner:innen an Schulen umgesetzt. Neben Plastiktüten wurden Stoffreste, Holz, Metall, alte Möbel und gebrauchtes Schulmaterial in Workshops wiederverwendet, um diese zu Sitzgelegenheiten, Smartphone-Lautsprechern, Taschen und Lampen umzugestalten. Jugendliche lernten dabei die Bedeutung von unterschiedlichen Materialien, die Kreislaufwirtschaft und die nachhaltige Gestaltung von Produkten, Dienstleistungen und Konzepten kennen. Um die Rolle des Design-Thinking-Prozesses zu vermitteln, durchliefen die Schüler:innen die verschiedenen Stufen von der Problemanalyse über das Skizzieren der Ideen bis hin zur Präsentation eines Prototyps. Die Stiftung Deutsches Design Museum vermittelt die Methode des Gestaltungsprozesses aktiv, um Jugendliche für die selbstständige Umsetzung von Ideen und die Gestaltung von Problemlösungen zu begeistern. Aktuell wird an der Verstetigung des Upcycling-Workshop-Konzepts in Form einer Handreichung gearbeitet, die Lehrkräften und Schüler:innen kostenfrei zur eigenen Anwendung im Unterricht bereitgestellt wird.

Die Veranstaltungsreihe der KulturRegion FrankfurtRheinMain ermöglicht eine Auseinandersetzung mit der prägenden Industriekultur der Region und eröffnet einen Blick von der Vergangenheit über die Gegenwart in die Zukunft. Die Veranstaltungen finden an etwa 1000 Orten mit industriekulturellem Bezug wie zum Beispiel Fabriken, Kraftwerken, Häfen oder Museen statt. Mit dem Leitgedanken »Kultur in der Region – Kultur für die Region« engagiert sich die wirtschaftlich starke Metropolregion FrankfurtRheinMain als Zusammenschluss von über 50 Landkreisen, Städten, Gemeinden und dem Regionalverband für eine vielfältige regionale und lokale Kultur über die Ländergrenzen hinweg.

Gefördert durch:



# Frankfurt RheinMain

Seit 2023 ist es amtlich: Die Region FrankfurtRheinMain erhält den Titel »World Design Capital® 2026« und wird unter dem Motto »Design for Democracy – Atmospheres for a better life« in der Region ein internationales Zentrum und eine Bewegung für Design schaffen – nachhaltig und partizipativ. Dabei sollen Initiativen und Projekte entstehen, die den Zusammenhalt der Region stärken, die Qualität unseres Zusammenlebens verbessern sowie die Demokratie stärken. Es geht darum, sich den Herausforderungen unserer Zeit zu widmen – und das über das Projektjahr 2026 hinaus. Der Leitgedanke »Gestalten wir, wie wir leben wollen« ist als Einladung an die Öffentlichkeit zu verstehen, die damit zur aktiven Beteiligung an der Gestaltung ihrer Lebensräume und der Demokratie aufgerufen wird.

Mit dem Titel »World Design Capital« zeichnet die World Design Organization® (WDO) alle zwei Jahre eine Stadt für ihre herausragenden Leistungen und innovativen Ansätze im Bereich Design aus – sei es in Architektur, Städtebau, Verkehr, Umwelt, Bildung oder Integration. Die Anerkennung trägt maßgeblich zur ganzheitlichen Entwicklung und zur kulturellen Vielfalt der jeweiligen Region bei; Netzwerke werden gestärkt und langfristige

Partnerschaften geschaffen. In der Vergangenheit wurden Städte wie Turin, Seoul, Helsinki, Kapstadt, Taipeh, Mexiko-Stadt, Lille Metropole, Valencia und San Diego/Tijuana ausgezeichnet.

Wir freuen uns, dass die Stiftung Deutsches Design Museum die Bewerbung der Region bereits im Vorfeld gemeinsam mit dem Kulturfonds RheinMain durch ein partizipatives Workshop-Konzept zur Plakaterstellung – als zentrales Medium der Meinungsfreiheit – unterstützen konnte und sind gespannt auf die Ideen, die unter dem Motto »Gestalten wir, wie wir leben wollen« ab Juli 2024 eingereicht werden. Mitmach-Möglichkeiten gibt es unter [wdc2026.org](http://wdc2026.org).

Gefördert durch:



# als World Design Capital

Die World Design Organization® (WDO) ist eine weltweit anerkannte Nichtregierungsorganisation (NGO) mit Beraterstatus bei den Vereinten Nationen. Ihr Ziel ist es, (Industrie-)Design zu fördern und dessen Potenzial zur Verbesserung der wirtschaftlichen, sozialen, kulturellen und ökologischen Qualität unseres Lebens zu nutzen. Gegründet im Jahr 1957, bietet die WDO Dienstleistungen für über 215 Mitgliedsorganisationen auf der ganzen Welt an und erreicht durch ihre Programme und Initiativen, die sich für ein »Design für eine bessere Welt« einsetzen, Tausende von Designer:innen.

# GESELLSCHAFT GESTALTEN!

## Soziale Nachhaltigkeit durch Design

Wie kann unsere Gesellschaft nachhaltiger, inklusiver und gerechter gestaltet werden? Mit der Konferenz »Gesellschaft gestalten! Soziale Nachhaltigkeit durch Design« hat sich der Rat für Formgebung in Kooperation mit der Stiftung Deutsches Design Museum im Dezember 2023 bereits zum zweiten Mal intensiv dem Thema der sozialen Nachhaltigkeit gewidmet. Anhand realisierter Lösungen aus der Praxis stellten Referent:innen ihren Umgang und ihre Erfahrungen mit der immer bedeutender werdenden Thematik vor.

Soziale Nachhaltigkeit beschreibt, ganz allgemein, die langfristige Förderung der Fähigkeiten und Potenziale von Menschen unter Berücksichtigung ihrer sozialen Bedürfnisse im Alltag oder auch im Arbeitsleben. Die verschiedenen Aspekte wie Teilhabe, Selbstbestimmung, Chancengleichheit oder gesellschaftlicher Zusammenhalt, deren Berücksichtigung im Übrigen einen positiven Einfluss auf die Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen hat, werden häufig erst im gestal-

terischen Prozess sichtbar. Der Fokus der im Rahmen der Konferenz vorgestellten Methoden lag auf den Themen Inklusion, Partizipation und Vielfalt.

Nach einer Begrüßung durch Lutz Dietzold, Geschäftsführer des Rat für Formgebung, und einem Grußwort von Rolf Krämer vom Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen setzte sich Barbara Lersch, Leiterin operativer Stiftungsprojekte, Programm- und Förderreihen der Hans Sauer Stiftung, in ihrem Vortrag mit der Partizipation für eine gesellschaftliche Transformation auseinander. Die Designerin Tanja Godlewsky sprach zum Thema »Gender, Design und Nachhaltigkeit« und berichtete über ihre Erfahrungen als Gründungsmitglied des internationalen Gender Design Network (iGDN). Als Preisträgerin des letztjährigen German Design Graduates Award in der Kategorie Inklusion beschäftigte sich die Produktdesignerin Juliane Kühn mit »Inklusion durch Design«. Abschließend stellte Dr. Caroline Günther, Architektin und Professorin für Barrierefreies Planen und Bauen und Gebäudekunde, den von ihr betreuten Masterstudiengang Inclusive Design an der Frankfurt University of Applied Sciences in Frankfurt am Main vor. Im Anschluss sprach der Design- und Kommunikationsberater Kai Rosenstein über die soziale Nachhaltigkeit in den verschiedenen Handlungsfeldern



einer Kulturinstitution am Beispiel des Staatstheaters Darmstadt.

Die Beiträge beleuchteten die verschiedenen Facetten von sozialer Nachhaltigkeit aus sehr unterschiedlichen Blickwinkeln. So wurde einerseits deutlich, was die verschiedenen gestalterischen Disziplinen in diesem Bereich bereits bewirken – und vor allem, welche bedeutende Rolle Design hier auch in Zukunft spielen wird.



Gefördert durch:



# Das Netzwerk der Stiftung Deutsches Design Museum



Die Stiftung Deutsches Design Museum stand auch im Jahr 2023 in regem Kontakt mit ihren Netzwerkpartner:innen. Durch die Teilnahme an zahlreichen Veranstaltungen konnte die Stiftung Einblicke in verschiedene Projekte gewähren und sich zu aktuellen Themen austauschen.

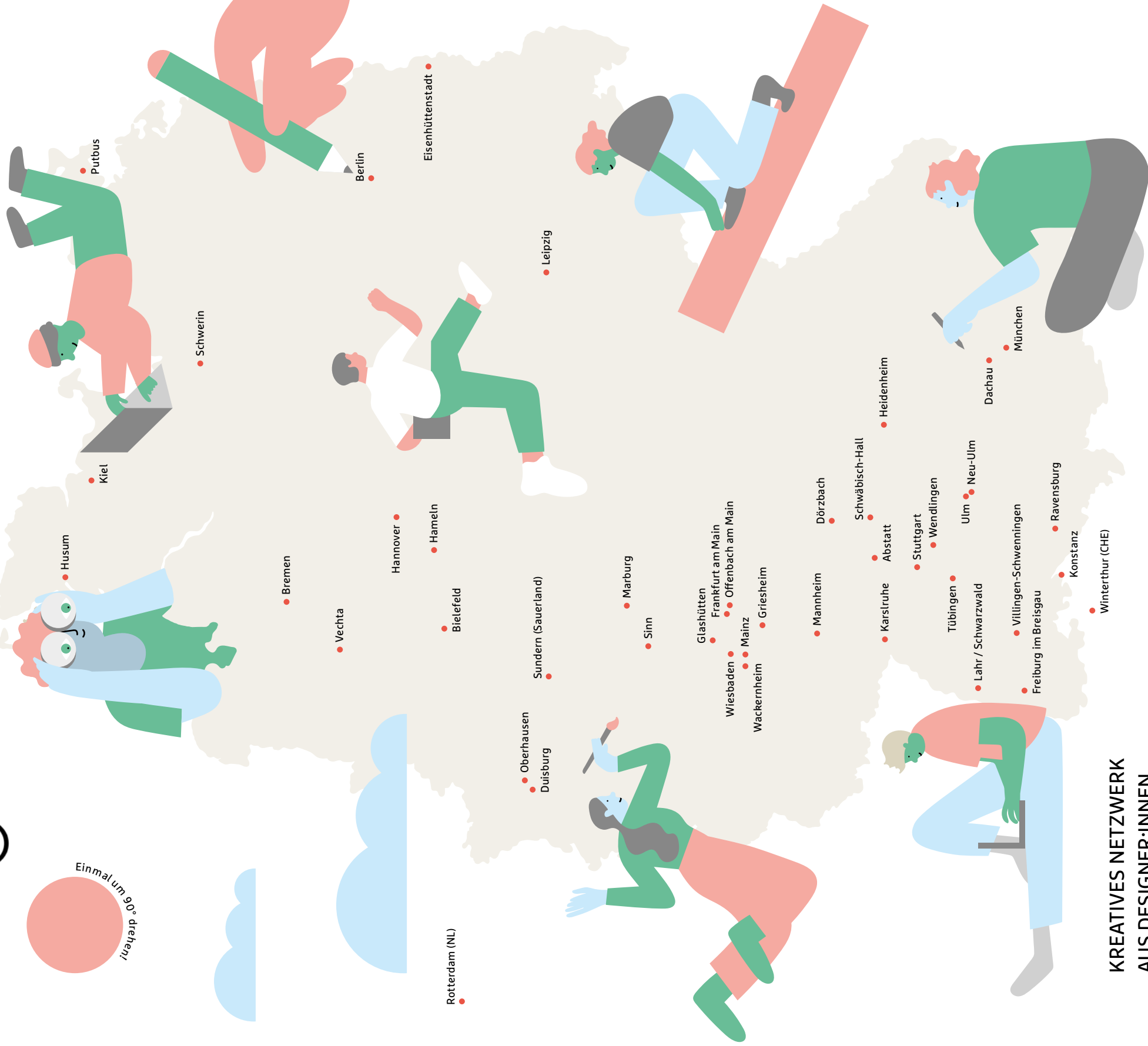
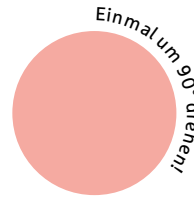
Auf der **Museumstagung der Hanns-Seidel-Stiftung**, die jährlich in Zusammenarbeit mit der KulturService-Stelle des Bezirks Oberfranken stattfindet und dieses Jahr unter dem Motto »Bildung im Museum – neue Wege für alle« stand, stellte Julia Kostial die Themenwoche ECODESIGN vor: In einem einwöchigen, digitalen Programm konnten Schüler:innen im Frühjahr 2023 lernen, ihre nachhaltigen Ideen mit der Design-Thinking-Methode umzusetzen.

Unter dem Motto »ZukunftsFEST – gemeinsam Chancen stiften« fand im Mai der **Deutsche Stiftungstag** in Berlin statt. Im Rahmen der Veranstaltung anlässlich des 75. Jubiläums des Bundesverbandes fand ein kuratierter Programmtag mit Festveranstaltung statt. Expert:innen diskutierten über die Rolle, die Stiftungen bei der Bewältigung aktueller und zukünftiger Herausforderungen unserer Gesellschaft einnehmen, und entwickelten Thesen zur Zukunft des Stiftens und zur Stiftung der Zukunft.

Nach einer ersten Informationsveranstaltung im März fand im November die konstituierende Sitzung des **Stiftungsnetzwerks Bildung in Hessen** statt. Das Netzwerk soll dem Erfahrungs- und Wissensaustausch,

der Transparenz, dem Transfer guter Ideen, der Abstimmung und Bündelung von Ressourcen sowie der Stärkung des engagierten Wirkens dienen. Die Stiftungsvertreter:innen und zivilgesellschaftlichen Akteur:innen werden sich zukünftig halbjährlich treffen – die nächste Sitzung wird sich dem Thema »Demokratie stärken und Teilhabe sichern durch Bildung. In welcher Gesellschaft wollen wir leben?« widmen.

Ende des Jahres war die Stiftung Deutsches Design Museum zu Gast beim Treffen der **KulturRegion FrankfurtRheinMain**. Der gemeinnützige Zusammenschluss von über 50 Landkreisen, Städten, Gemeinden und dem Regionalverband vernetzt die vielfältige lokale und regionale Kultur und fördert die interkommunale Zusammenarbeit. So vermittelt das Projekt „Route der Industriekultur Rhein-Main“ die wirtschaftlichen, sozialen, technischen, architektonischen und städtebaulichen Entwicklungen der regionalen Industriekultur. Als Partner des Junior-Programms machte die Stiftung Deutsches Design Museum das Thema auf angewandte, kreative und lehrreiche Art für Kinder und Jugendliche erlebbar.



KREATIVES NETZWERK  
AUS DESIGNER:INNEN

Im Rahmen unserer bundesweiten Bildungs- und Kulturinitiative ENTDECKE DESIGN für Kinder und Jugendliche kooperieren wir seit 2014 mit professionellen Designer:innen aus den unterschiedlichsten Bereichen wie Produktdesign, Social Design sowie Grafik- und Kommunikationsdesign. Durch die enge Zusammenarbeit mit den Designer:innen und Kreativschaffenden ist in den letzten Jahren ein weitreichendes überregionales Netzwerk entstanden, das uns bei der Gestaltung und Weiterentwicklung unserer Projekte, Workshops und Fortbildungen unterstützt.

<b>Abstatt</b> Georg F. Simonis	<b>Duisburg</b> Michael Menge	<b>Glashütten</b> Pascal Kulcsar	<b>Konstanz</b> Judith Böttiger Bernd Hintermeier	<b>Oberhausen</b> Uwe Lux	<b>Sinn</b> Franziska Jeuck	<b>Wackernheim</b> Silke Meister
<b>Berlin</b> Johanna Dreyer Christoph Baierlipp Katharina Schwarze Anna Bormann Tobias Huber	<b>Eisenhüttenstadt</b> Martin Schmidt	<b>Griesheim</b> Anna Tinat	<b>Lahr / Schwarzwald</b> Ronald Buck	<b>Offenbach am Main</b> Daniel Rese Hannah Weirich Jesko Haschke Martin Hirth Oliver Schick	<b>Stuttgart</b> May Kato Ben El Halawany Christina Nowack Sven von Boetticher Matthias Züieger	<b>Wendlingen</b> Rainer Weckenmann
<b>Bielefeld</b> André Nickels	<b>Frankfurt am Main</b> Katja Lies Kai Staudacher Anton Viehl Dirk von Manteuffel Lara Hies Roman Jakowlew	<b>Hamel</b> Kerstin Wollenweber	<b>Leipzig</b> Anna Schrödter	<b>Putbus</b> Björn Hinze	<b>Sundern (Sauerland)</b> Sandra Schrade	<b>Wiesbaden</b> Mario Lorenz Lars Schneider
<b>Bremen</b> Jittinan Kitsumritiroj und Andreas Hensingler Julia Welke	<b>Freiburg im Breisgau</b> Morgana Hohenstein	<b>Hannover</b> Judith Stuntebeck	<b>Mainz</b> Sonja Gärtner	<b>Ravensburg</b> Axel Hartmann	<b>Tübingen</b> Tobias Baur	<b>Winterthur (CHE)</b> Stefan Sperling
<b>Dachau</b> Willi Beck	<b>Freiburg im Breisgau</b> Maja Hafner Petty Heisler	<b>Husum</b> Uli Heid	<b>Mannheim</b> Daria Holme	<b>Rotterdam (NL)</b> Jan Christian Schulz	<b>Ulm</b> Adela Knajzl	
<b>Dörzbach</b> Anna Keilbach und Peter Keilbach	<b>Karlsruhe</b> Lisa Ertel	<b>Karlsruhe</b> Lisa Ertel	<b>Marburg</b> Larissa Krause	<b>Schwäbisch Hall</b> Heike Raap	<b>Vechta</b> Traugott Haas	
	<b>Kiel</b> Christoph Jochims	<b>Neu-Ulm</b> Prof. Guido Kühn	<b>München</b> Bruno Winter	<b>Schwerin</b> Felix Lange	<b>Villingen-Schwenningen</b> Serhan Sidan	

# Die Plattform designwissen.net

Hinter designwissen.net steht die Idee, Grundlagen und Hintergrundwissen einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Bereits im Jahr 2009 wurde die Plattform von Prof. Marion Godau (FH Potsdam), Dipl. Des. Traugott Haas (Universität Vechta), Prof. Dr. Johannes Kirschenmann (Akademie der Bildenden Künste München) und Dr. Werner Stehr (Kassel) initiiert und 2020 von uns übernommen.

Der aktuelle Aufbau von Designwissen.net nimmt die Dualität von Theorie und Praxis auf und bietet in zwei Rubriken einerseits grundlegendes Wissen über Design, darunter auch historische und aktuelle Entwicklungen, die einen Diskurs anregen sollen, und andererseits Unterrichtsmaterialien für unterschiedliche Klassenstufen.

Ganz im Sinne der Nachhaltigkeit fließen die Erfahrungswerte aus durchgeführten Workshops in die Unterrichtsmaterialien ein und erlauben einem breiten Publikum von dem fachübergreifenden und interdisziplinären Zugang zu Design zu profitieren. Über die Plattform ist es interessierten Schüler:innen, Lehrkräften oder auch Studierenden möglich, sämtliche Handreichungen kostenfrei im PDF-Format abzurufen und für die eigene Unterrichtsgestaltung zu verwenden.

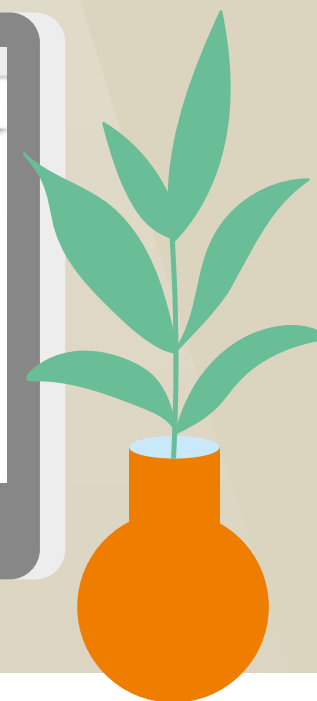
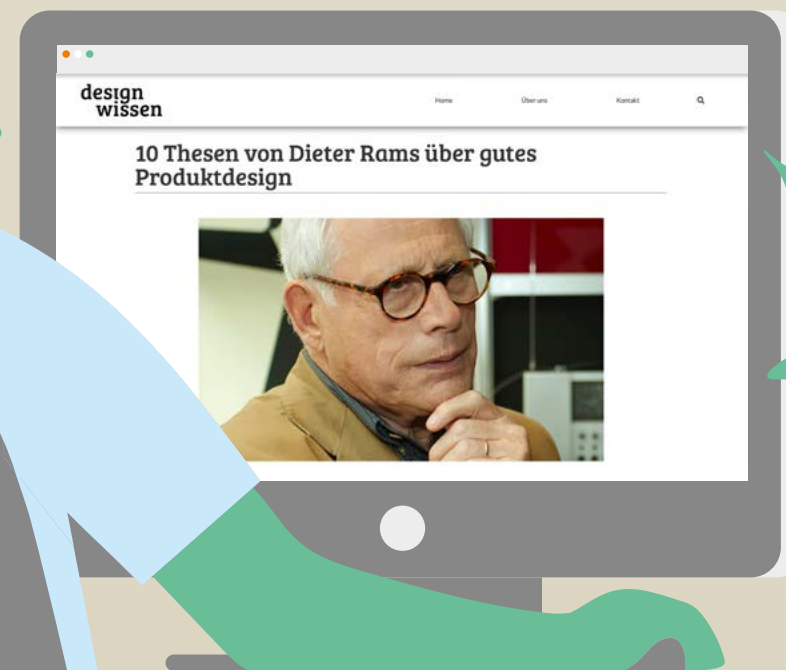
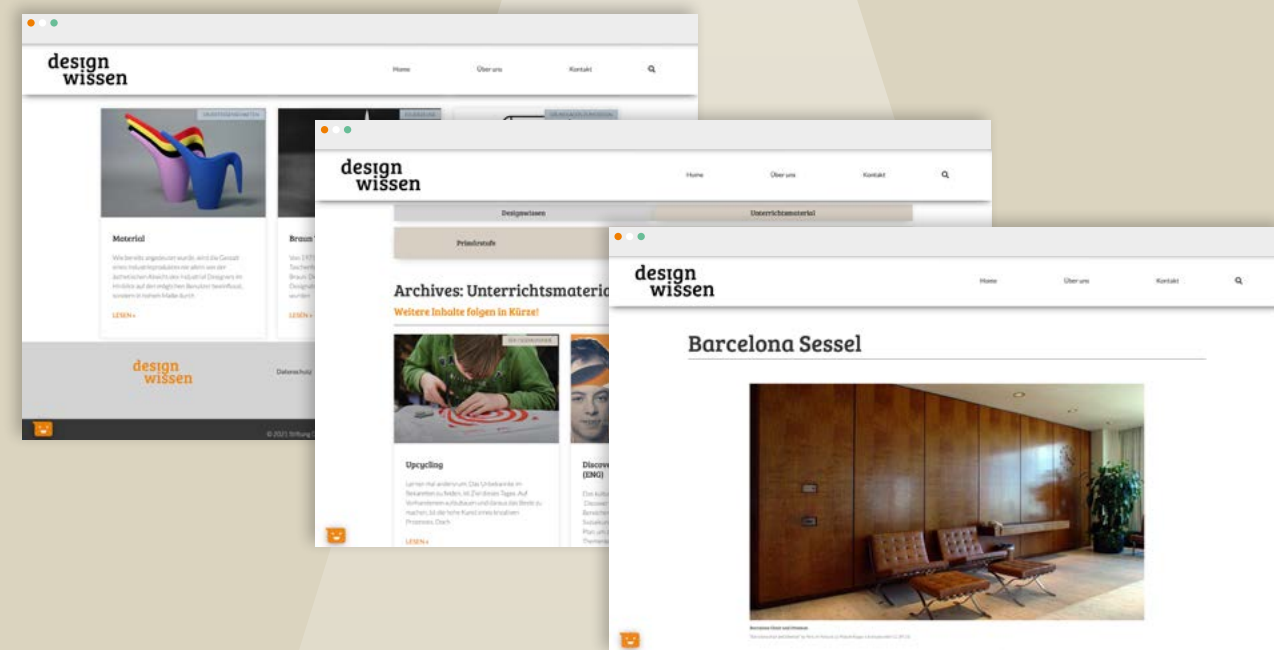
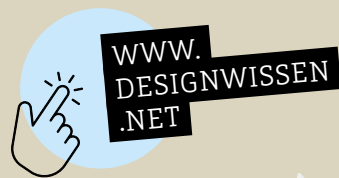
Im Bereich Designwissen finden Interessierte gebündelte Informationen in enzyklopädischer Darstellungsform, untergliedert nach Designer:innen, Produkten, Geschichte und Diskurs. Das erlaubt es Leser:innen, tief in die Wissensplattform einzutauchen und sich zu informieren, zum Beispiel im Hinblick auf einzelne Produkte wie den Stuhl.

Der Entwurf eines Stuhls wird vielfach als Königsdisziplin des Möbeldesigns bezeichnet. Mit dem »Barcelona Sessel« wurde dies buchstäblich Wirklichkeit, da Ludwig Mies van der Rohe diesen gepolsterten Lederstuhl für das spanische Königspaar anlässlich eines Besuchs der Weltausstellung 1929 entwarf. Obwohl nie eine Serienproduktion intendiert war, wird der »Barcelona Chair« auch heute noch nach Originalentwürfen hergestellt. Diese Kraft zeitlos guten Designs beschreibt Dieter Rams mit seinen 10 Thesen über gutes Produktdesign. Wenngleich Dieter Rams bereits in den 1970er-Jahren mit der Ausformulierung seiner Thesen begann, haben sie bis heute ihre Aktualität nicht verloren.

Das gebündelte Wissen über Designgeschichte, Kurzporträts namhafter Produkt- und Möbel-Designer:innen sowie Designobjekte werden ergänzt durch unterhaltsame und gleichwohl inspirierende

Diskursbeiträge, die Einblick in die vielschichtigen Aspekte von Designprozessen geben und Leser:innen zum Nachdenken und Austausch über Design anregen.

Bereits Dieter Rams betrachtete seine Thesen nicht als unumstößlich. Gutes Design entwickelt sich im kulturellen und sozialen Kontext und wird nicht zuletzt durch die technischen Möglichkeiten beeinflusst. Ebenso soll sich designwissen.net fortlaufend verändern und im Kontext des digitalen Wandels auch zukünftig Leser:innen neue praktische Handreichungen und theoretische Inhalte zur Verfügung stellen.



# DEUTSCHES DESIGN AUF INTERNATIONALER BÜHNE

Die Triennale in Mailand in den 1950er- und 1960er-Jahren

Es war eine der zentralen Aufgaben des 1953 gegründeten Rat für Formgebung, die Leistungen der im Wiederaufbau befindlichen deutschen Wirtschaft international wieder sichtbar werden zu lassen. Eine der ersten Aktivitäten des Rates war die Konzeption des deutschen Ausstellungsbeitrags 1954 auf der X. Triennale in Mailand. Für die Konzeption zeichnete Mia Seeger, die erste Geschäftsführerin des Rat für Formgebung, verantwortlich, die Ausstellungsarchitektur stammte von Egon Eiermann.

Von seiner Gründung bis in die 1990er-Jahre hat der Rat ein umfangreiches Archiv zur Produktfotografie aufgebaut, das heute rund 40.000 Originalfotografien umfasst. Seit 2015 wird das Historische Fotoarchiv durch die Stiftung Deutsches Design Museum konservatorisch betreut und in digitalisierter Form zugänglich gemacht. Unter den rund 20.000 online verfügbaren Fotografien finden sich auch zahlreiche Aufnahmen von verschiedenen Mailänder Triennalen. Sie geben faszinierende Einblicke, wie Design damals auf internationaler Bühne präsentiert wurde.



1960 waren Karl Otto, Architekt und Direktor der Hochschule für bildende Künste Berlin, und Claus-Peter Groß, Ausstellungsarchitekt und Grafikdesigner, für die Gestaltung der Deutschen Abteilung auf der XII. Triennale in Mailand verantwortlich.

Wir bedanken uns bei unserem Partner:





Interview mit Mia Seeger und Egon Eiermann  
anlässlich der X. Triennale in Mailand im Jahr 1954

Noch in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts war »Made in Germany« kein Gütesiegel – im Gegenteil. In Großbritannien galt es als abwertende Kennzeichnung für schlechte Qualität. Als die deutsche Wirtschaft nach dem Zweiten Weltkrieg langsam wieder aufzublühen begann, erschien es umso wichtiger, die aktuelle Produktgestaltung international sichtbar werden zu lassen. »Made in Germany« wurde Schritt für Schritt zu einem Synonym für das deutsche Wirtschaftswunder. Wie es das Dessauer Bauhaus in den 1920er-Jahren vorgemacht hatte, wurde Design als Mittel der Sozialreform verstanden, Handwerk, Kunst und Industrieproduktion als zusammengehörend begriffen. Eine exzellente Möglichkeit, sich abermals dem internationalen Wettbewerb zu stellen, boten die Leistungsschauen vergleichbaren Ausstellungen der »Triennale di Milano«, die im vergangenen Jahr ihr 100-jähriges Bestehen gefeiert hat. Was am 19. Mai 1923 als »Biennale der dekorativen Künste« in der Villa Reale in Monza begonnen hatte, fand von 1933 an – mehr oder weniger im Dreijahresrhythmus – im Palazzo dell'Arte im Mailänder Parco Sempione statt. Zum letzten Mal vor dem Zweiten Weltkrieg wurde die Triennale im Jahr 1936 ausgerichtet.

Gestaltung findet in vielen Bereichen statt, keineswegs nur in den Studios von Designer:innen oder den Designabteilungen von Unternehmen. Produkte ansprechend zu entwerfen und nachhaltig zu produzieren, reicht nicht aus, sollen sie auf dem Markt erfolgreich sein. Um gut gestaltete Dinge international sichtbar zu machen, braucht es eine entsprechende Bühne, auf der sie präsentiert und mit anderen verglichen werden können. Design wird schließlich nicht fürs stille Kämmerlein gemacht; es ist ein zutiefst soziales, kooperatives und kommunikatives Unterfangen. Das von der Stiftung Deutsches Design Museum wissenschaftlich betreute und digitalisierte Historische Fotoarchiv ist in vielerlei Hinsicht eine wahre Fundgrube. Nicht nur, was Produkte, Designer:innen und Hersteller angeht, sondern auch deren Präsentation.



In der Deutschen Abteilung wurden 1954 ausgestellt: Schreibmaschinen der Adlerwerke vorm. Heinrich Kleyer AG und Plakate von Richard Blemk, Hans Schweiss, Rudolf Kroth, Felix Jacob, Walter Breker, Ernst Klinger, Otl Aicher und dem Atelier müller+blase



Die Deutsche Abteilung mit einer Präsentation von Keramiken auf der X. Triennale im Jahr 1954 in Mailand

1951 wurde an den gerissenen Faden wieder angeknüpft. Auf der illustren Mailänder Bühne galt es öffentlichkeitswirksam zu präsentieren, was aus deutscher Produktion unter dem Stichwort »die Gute Form« ästhetisch und ethisch einen Neuanfang begründen sollte. Dabei war, was man heute unter Design versteht, in seinen Konturen noch keineswegs fest umrissen und gegenüber der »angewandten Kunst« abgegrenzt. Zumal Ausstellungen ansprechend gestalteter Produkte nicht nur Kunst mit ökonomischen Zwecken verbanden, sondern auch geschmacksbildend wirken sollten. Nicht zu vergessen: Wurden Produkte im Ausland gezeigt, berührte das unmittelbar den Außenhandel.



Blick in die Deutsche Abteilung, XI. Triennale in Mailand, 1957, in die Ausstellung von Silberbestecken und Porzellan

**»Unter bewusstem Verzicht auf Vollständigkeit werden in der deutschen Abteilung ausgewählte Beispiele der angewandten Kunst und der guten Industrieform bis zu freien künstlerischen Arbeiten dargeboten. In ihrer Vielseitigkeit und ihrem guten Zusammenklang sowie in der Art ihrer Darbietung sollen sie ein Bild der heutigen Situation in Deutschland vermitteln.«**

Mia Seeger, erste Geschäftsführerin des Rat für Formgebung, über den deutschen Beitrag zur Mailänder Triennale von 1957



Die Deutsche Abteilung 1957 präsentierte u. a. Kochtöpfe der Heinrich Ritter – Aluminiumwarenfabrik, entworfen von Hans Erich Slany, verschiedene Elektrogeräte der Max Braun oHG nach Entwürfen von Dieter Rams sowie die Küchenuhr mit Signalkurzzeitmesser Modell »19/5117« von Max Bill und Ernst Moeckl, hergestellt von Gebrüder Junghans.

Nach der Gründung des Rat für Formgebung im Jahr 1953 wurde das Engagement erheblich verstärkt. Wie ernst die Events genommen wurden, zeigt eine Aufnahme vom deutschen Auftritt bei der X. Triennale in Mailand im Jahr 1954, der von Mia Seeger, der ersten Geschäftsführerin des Rat für Formgebung, organisiert wurde und dessen Ausstellungsgestaltung von dem Architekten Egon Eiermann stammte. Wenngleich die Schwerpunkte von Land zu Land unterschiedlich gesetzt wurden und der deutsche Beitrag freie Kunst, Beispiele aus der Architektur, kunsthandwerkliche Produkte, optisch-technische Geräte und in Serie gefertigte Haushaltsgegenstände vorstellte, so richtete sich der Fokus nun doch verstärkt auf die Industrieform. Mia Seeger verantwortete die deutschen Beiträge für die Triennalen 1954, 1957 und 1960. Auch seinerzeit genügte es nicht, repräsentativ ausgewählte Produkte einfach auf Sockel zu stellen und in Vitrinen zu legen. Auswahl, Qualität und innovative Aspekte mussten geschickt erklärt, Perspektiven kommuniziert werden, was eine von keinem Geringeren als Anton Stankowski aufgenommene Fotografie eines Interviews mit Mia Seeger von 1954 belegt.

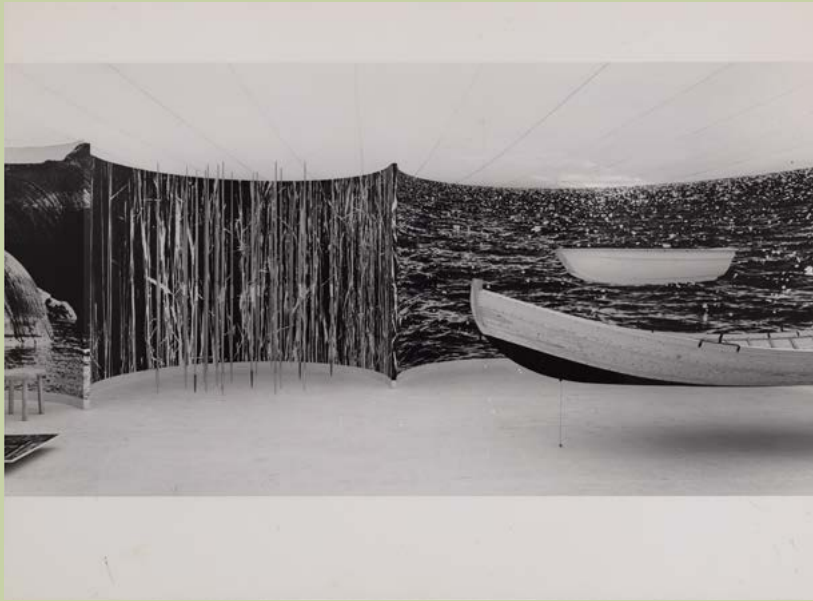


Drei Jahre später war der auch als Designer und Messegestalter tätige Arnold Bode, der Erfinder der Weltkunstausstellung documenta in Kassel, für die Ausstellungsarchitektur des deutschen Beitrags zur Triennale verantwortlich. Im Fotoarchiv vorhandene Aufnahmen von anderen Länderbeiträgen der XII. und XIII. Triennale vermitteln einen Eindruck davon, wie unterschiedlich die Schwerpunkte aus nationaler Perspektive gesetzt wurden, wie vielfältig und aufwendig die Inszenierungen in ästhetischer Hinsicht ausfielen. Die dänische Abteilung von Poul Kjærholm mit Hängeleuchten von Poul Henningsen und Arne Jacobsens prägnantem Egg-Chair atmete 1961 typisch skandinavische Eleganz. Der Auftritt von Japan verband traditionelle japanische mit europäischen Wohnformen. Die Schweiz gab sich bei der XIII. Triennale sparsam und puristisch, Österreich bestach durch ein raffiniertes Präsentationssystem. Und während Finnland raumgreifende Fotografiewände finnischer Landschaften mit Sportgeräten und aktuellem Bootdesign verband, setzten die USA auf die Wirkung einer textilen Rauminstallation.

Der Designer Poul Kjærholm entwarf die Dänische Abteilung für die XII. Triennale. Ausgestellt wurden u. a. Hängeleuchten von Poul Henningsen und Arne Jacobsen für Louis Poulsen, der Egg-Chair von Arne Jacobsen für Fritz Hansen.



Im Jahr 1964 war der Architekt Fritz Goffitzer für die Gesamtgestaltung der österreichischen Abteilung verantwortlich. Das außergewöhnliche Ausstellungskonzept wurde mit der Goldmedaille ausgezeichnet.



Ob die einzelnen Länder ihre Produkte schlicht und sachbezogen präsentierten oder auf ausgeklügelte Raumkonzepte vertrauten – die Mailänder Triennalen bildeten über Jahrzehnte einen in seiner Bedeutung für die Verbindung von Design und Industrie kaum zu überschätzenden Resonanzraum. Was die Auswahl der Objekte und die Originalität ihrer Präsentation angeht, waren die Erwartungen hochgesteckt, ging es doch am Ende darum, den Stand der eigenen kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklung auf internationalem Parkett überzeugend zu dokumentieren.

Der große Preis der XIII. Triennale in Mailand ging 1964 an das finnische Designerpaar Antti und Vuokko Nurmesniemi für ihre Präsentation von verschiedenen, teils im Raum schwebenden Sportgeräten vor finnischen Landschaftsmotiven.

Die XIII. Triennale in Mailand hatte 1964 das Ausstellungsthema »Freizeit«. In den Jahren des »Wirtschaftswunders« wurden zum ersten Mal die quantitativen und qualitativen Aspekte der Freizeit thematisiert. Die italienische Abteilung zeigte u. a. die Dokumentation »Das verlorene Gleichgewicht« über die städtebauliche Situation an der italienischen Küste.



Der Architekt, Maler und Bildhauer Hans Fischli gestaltete die Schweizer Abteilung. Unter Verwendung eigener Kunstwerke entwickelte er u. a. einen Raum der Ruhe, in dem man sitzen, lesen oder einfach nur in Stille Zeit verbringen konnte.

Im Lauf der Jahrzehnte veränderten sich nicht nur das Design von Produkten und deren Präsentation grundlegend. Mehr und mehr rückte vielmehr die mit allen Gestaltungsprozessen verbundene gesellschaftliche Verantwortung in den Vordergrund. Als der Rat für Formgebung 1992 mit der Beteiligung an der XVIII. Triennale die seit den 1970er-Jahren unterbrochene Tradition fortsetzte, wurden die Kriterien für die »Gute Form« – innovativ, ergonomisch, ästhetisch ansprechend und geistig überzeugend – bewusst durch die Forderung nach Umweltverträglichkeit ergänzt. Der Designer Dieter Rams, damals Präsident des Rat für Formgebung, hat den Wandel vorausschauend auf den Punkt gebracht: »Design und Umwelt – es hat lange gedauert, bis der Anteil des Design an den Problemen, aber auch an ihrer möglichen Lösung in den Blick geraten ist. Wir beginnen heute zu verstehen, dass in Zukunft von all den Funktionen, die Produkte zu erfüllen haben, die Funktion der Umweltverträglichkeit zur entscheidenden werden muss.«



Die Triennale von 1964 mit dem Thema »Freizeit« behandelte u. a. Sport, Unterhaltung, Tanz, Hobbys, Reisen und Kino. »Freizeit und Theater« wurde in der deutschen Abteilung vorgestellt. Paolo Nestler, Professor für Innenarchitektur an der Akademie der Bildenden Künste München, entwarf die Präsentation der deutschen Abteilung.

# KINSPIRATION

## Künstliche Intelligenz als kreatives Werkzeug in der Schule nutzen

Die zunehmende Digitalisierung und Mediatisierung sowie der damit einhergehende kulturelle und gesellschaftliche Wandel erfordern eine Anpassung von Bildungs- und schulischen Lehr-Lernprozessen über reine Technischschulungen hinaus. Schule nimmt als Vermittlungsinstanz von kritischem und reflektiertem Umgang mit digitalen Medien eine wichtige gesellschaftliche Rolle ein. Entsprechend wichtig ist die Auseinandersetzung mit Potenzialen und Herausforderungen im pädagogischen Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI). Insbesondere in der Lebenswelt von Jugendlichen haben digitale Medien einen hohen Stellenwert, während kreative Sensibilisierungs- und Handlungsstrategien im pädagogischen Kontext eher unterrepräsentiert sind.

Um Lehrkräften eine theoretisch fundierte und zugleich praktisch umsetzbare Hilfestellung zur kreativen Anwendung von KI-Technologien und zur Reflexion von Künstlicher Intelligenz im Schulkontext zu geben, bot die Stiftung Deutsches Design Museum im Juni 2024 erstmalig kostenfreie Online-Fortbildungen zum Thema »KInspiration – KI und Design im schulischen Kontext« an.

Das Ziel der Fortbildung ist, Lehrkräfte zur eigenständigen Umsetzung eines KI- und Design-Workshops an der jeweiligen Schule zu befähigen und das Konzept für ihre Zielgruppe und Rahmenbedingungen zu adaptieren. Eine gleichnamige Handreichung des Design-Workshops für Schüler:innen ab der 8. Jahrgangsstufe stellt die Basis für diese Online-Fortbildung dar. Die teilnehmenden Lehrkräfte durchlaufen das Workshop-Programm in verkürzter Form und erhalten damit sowohl Einblick in Inhalt und Struktur als auch die Möglichkeit zu kollegialem und interdisziplinärem Austausch.

Der Design-Workshop KInspiration strukturiert sich anhand der einzelnen Phasen des Design-Thinking-Prozesses. Mit diesen setzen sich die Teilnehmer:innen vertieft auseinander, wenn sie im Rahmen des Workshops die Phasen von der Ideenfindung bis zur Erstellung eines Prototypen praktisch erarbeiten und die unterschiedlichen KI-Technologien beispielhaft erproben. Zudem wird der kritischen Reflexion und der Sensibilisierung für ethische Aspekte Künstlicher Intelligenz Raum gegeben.

Das Projekt beinhaltet neben der Erstellung der bereits genannten Handreichung und der Online-Fortbildungen für Lehrkräfte die Durchführung von KInspiration-Workshops an einzelnen Schulen im Herbst 2024, die von professionellen Designer:innen angeleitet werden. Sowohl die KInspiration-Workshops als auch die digitale Handreichung sind unabhängig von der Schulform einsetzbar.



Gefördert durch:



Unterstützt durch:



## SCHÜLERPRAKTIKUM

# SCHÜLERPRAKTIKUM IN DER STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM



**Wir danken Jihan für ihr Engagement und ihre tatkräftige, bereichernde Mitarbeit während ihres Praktikums!**

Um Jugendliche auch außerhalb von Workshops für die verschiedenen Facetten von Design zu begeistern, bieten wir Schüler:innen die Möglichkeit, unsere Arbeit im Rahmen eines Praktikums kennenzulernen. Im Sommer 2023 absolvierte Jihan Brahimi, Oberstufenschülerin des Friedrich-Dessauer-Gymnasiums in Frankfurt am Main, ein zweiwöchiges Praktikum in unserem Büro im Messturm. Im Rahmen ihres Praktikums lernte sie die unterschiedlichen Arbeitsfelder, Partner:innen und Projekte kennen, übte sich in der Vermittlung von Projekthinhalten für die Kommunikation, erhielt einen Einblick in die vielseitigen Aspekte von Design, speziell in den Bereich Grafik- und Kommunikationsdesign.

»Ein Höhepunkt meines Praktikums war die Zeit, die ich in der Bibliothek und im Fotoarchiv der Stiftung verbrachte. In Begleitung von Expertinnen erweiterte ich dort mein Wissen über die facettenreiche Geschichte von Design sowie über bedeutende Designer und Designerinnen und herausragende Designobjekte. Diese Erfahrungen ermöglichten es mir, einen tieferen Einblick in die Entwicklungen und Strömungen der Designwelt zu gewinnen und ihre Bedeutung für die Gesellschaft besser zu verstehen. Ich bedanke mich herzlich bei der Stiftung Deutsches Design Museum für die lehrreiche Erfahrung, welche mir bis heute eine Inspiration für meine weitere berufliche Orientierung ist.«

# 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.



**Lutz Dietzold**  
Vorsitzender des  
Vorstands



**Julia Kostial**  
Geschäftsführende  
Vorständin



**Esther Walldorf**  
Projektmanagement  
Historisches Fotoarchiv



**Silke Meister**  
Projektmanagement  
Entdecke Design



**Linda Robens**  
Leitung Programme  
und Prozesse



**Isabel Zech**  
Projektmanagement  
und Fundraising



**Whitney Osei-Owusu**  
Werkstudentin  
Kommunikationsdesign

## 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.

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

Die **PwC-Stiftung Jugend – Bildung – Kultur** fördert die Projekte »Ecodesign« und »KInspiration«.

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

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 Rhein-Main um den Titel »World Design Capital« im Jahr 2026.

Die **KulturRegion FrankfurtRheinMain** fördert Upcycling-Workshops im Rahmen der »Route der Industriekultur« in Frankfurt am Main.

Das **Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen** fördert die Veranstaltung »Gesellschaft gestalten! Soziale Nachhaltigkeit durch Design«, eine Kooperation mit der Stiftung Rat für Formgebung.

## 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 Design-Workshops für Schülerfirmen

**Institut der deutschen Wirtschaft Köln JUNIOR gGmbH (IW JUNIOR)**  
Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Design-Workshops für Schülerfirmen

**kobra.net**  
Multiplikatorenfunktion und Kooperationspartner bei Design-Workshops 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 2023 – BOTSCHAFTER:INNEN

**Silke Meister**

**Jan Christian Schulz**

**Jittinan Kitsumritiroj**

**Andreas Hensinger**

**Petty Heisler**

**Ronald Buck**

**Anna Tinat**

**Larissa Krause**

**Michael Menge**

**Kai Staudacher**

**Uwe Lux**

**Ben El Halawany**

**Sophie Bernauer**

**Kira Bernauer**

**Aranza Sanchez**

**Roman Jakowlew**

**Morgana Hohenstein**

## DIE STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

### VORSTAND

**Lutz Dietzold**

Vorsitzender des Vorstands

**Julia Kostial**

Geschäftsführende Vorständin

### PROJEKTMANAGEMENT

**Silke Meister**, Diplom-Designerin (FH)

Projektmanagement Entdecke Design

**Linda Robens**, M.A.

Leitung Programme und Prozesse

**Esther Walldorf**, M.A.

Projektmanagement Historisches Fotoarchiv

**Isabel Zech**, M.A.

Projektmanagement und Fundraising

**Whitney Osei-Owusu**

Werkstudentin

### STIFTUNGSRAT

**Dr. Martin Lockl**

Vorsitzender des Stiftungsrates

Rechtsanwalt

**Jochen Klösger**

Stellv. Vorsitzender des Stiftungsrates

Vorstandsvorsitzender der Aareal Bank AG

**Mike Josef**

Oberbürgermeister der Stadt Frankfurt am Main

**Sylvia von Metzler**

Vorsitzende der Metzler-Stiftung sowie des

Städelschen Museums-Vereins

**Dr. Detlev Schwab**

Geschäftsführer der Synius GmbH, Mitglied der

Stiftung Polytechnische Gesellschaft

**Christiane Wodtke**

Geschäftsführende Gesellschafterin der wodtke GmbH

und Präsidentin des HKI – Industrieverbandes Haus-,

Heiz- und Küchentechnik e. V.

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

Meseturm

Friedrich-Ebert-Anlage 49

60327 Frankfurt am Main

[www.deutschesdesignmuseum.de](http://www.deutschesdesignmuseum.de)

#### Geschäftsführung

Julia Kostial

Tel. +49 (0) 69 – 24 74 48 638

[kostial@deutschesdesignmuseum.de](mailto: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

**Tina Barankay**

S. 1–3, 6–17, 26–29

**Esther Mertesdorf**

S. 18–24, 32–33, 42–43

**Thomas Wagner**

S. 34–41

### ARTDIREKTION & GESTALTUNG

**Lara Hies**

[www.larahies.de](http://www.larahies.de)

**Oliver Genzel**

Rat für Formgebung Medien GmbH

### LEKTORAT

**Susanne Mädger**

[www.lektorat-maedger.de](http://www.lektorat-maedger.de)

Redaktionsschluss: 2. August 2024

## FOTONACHWEIS

## COVER

Collage: Lara Hies  
(Hände: www.freepik.com)

## INNENSEITEN

**Christof Jakob**

S. 2, 8–13, 17, 22–25, 44

**Steffen Matthes**

S. 28

**unsplash / Nicolas Ladino Silvia**

S. 42–43

**Jihan Brahimi**

S. 43

**Lutz Sternstein**

S. 44

**Christoph Eberle**

S. 15

**Benjamin Wilson**

S. 6

**Lara Hies**

Illustrationen S. 26–27, 29–33

**unsplash / Michael Walter**

U3

Abb. S. 35, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007708\_002  
Abb. S. 37 rechts, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007673\_003  
Abb. S. 38, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007667\_002  
© Studio Fototecnica Fortunati, Mailand / Italien.  
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
Rat für Formgebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 36 links, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007505\_001  
Abb. S. 36 rechts, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007492\_001  
Abb. S. 37 oben, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007567\_001  
© A ST Anton Stankowski Grafisches Atelier,  
Stuttgart. Mit freundlicher Genehmigung der  
Anton Stankowski Stiftung.  
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
Rat für Formgebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 39 oben  
Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007752\_002  
© Publifoto, Mailand / Italien.  
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
Rat für Formgebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 39 unten  
Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007831\_001  
© Foto: Viktor Zelger.  
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
Rat für Formgebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 40 oben  
Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007841\_001  
© Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
Rat für Formgebung, Frankfurt am Main

Abb. S. 40 unten, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007817\_002  
Abb. S. 41 oben, Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007827\_002  
© Publifoto, Mailand / Italien.  
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
Rat für Formgebung, Frankfurt am Main.

Abb. S. 41 unten  
Inv.-Nr. sddm\_hf\_0007803\_005  
© Foto: Tullio Farabola.  
Stiftung Deutsches Design Museum/Sammlung  
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 2023 entscheidende strategische Kooperationen und Partnerschaften aufgebaut worden.

