

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Ein Projekt der **Stiftung art 131** in Kooperation
mit der **Bünemann Stiftung** und
Die Neue Sammlung – The Design Museum

Inhalt

- 04 **Grußworte**
- 06 **Einführung**
- 08 **Projektverlauf**
 - Konzept und Ausschreibung
 - Kick-off
 - Kick-further
 - Abschlussveranstaltung
- 34 **Die Designerinnen und Designer**
 - Vorstellung und Interviews
- 52 **Mitwirkende und Dank**
- 54 **Impressum**

GRUSSWORTE

”

Strohhalme oder Glühbirnen sind Gebrauchsgegenstände, bieten aber auch Diskussionsstoff über Material, Gestaltung und Funktion. Denn Design ist immer auch verbunden mit der Frage, wie wir unseren Alltag, unser Leben und unsere Umwelt gestalten wollen.

Das Projekt »wedesign« setzt hier sehr kreativ an. Schülerinnen und Schüler aus ganz Bayern probieren zusammen mit ihren Lehrkräften aus, wie man die Freude am Gestalten wecken und die Auseinandersetzung mit Design ins Klassenzimmer bringen kann. Dass sie dabei von namhaften Designerinnen und Designern unterstützt werden und ihre Projekte in der Neuen Sammlung zeigen können, finde ich großartig.

Ich danke allen, die dieses innovative Projekt möglich gemacht haben. Besonders danke ich aber den Schülerinnen und Schülern sowie ihren Lehrkräften, die Schule und Unterricht als gemeinsame Gestaltungsaufgabe erkannt und ideenreich umgesetzt haben. Ich bin überzeugt, dass die Forschungsergebnisse in dieser Publikation dem Designunterricht an unseren Schulen im Freistaat neue Impulse geben werden.“



**PROF. DR.
MICHAEL
PIAZOLO**

Bayerischer Staatsminister
für Unterricht und Kultus

„Mit welcher Begeisterung, Neugier und Kreativität sich Schülerinnen und Schüler mit gestalterischen Fragen auseinandergesetzt haben, konnten wir im Projekt »wedesign« erleben. Es wurden innovative Projekte entwickelt, um die eigene, auch schulische Lebenswelt nachhaltig zu gestalten. Solche Lerninhalte als Designmuseum ermöglichen zu können, ist uns ein großes Anliegen und zählt zu unserer Verantwortung.

Ich danke herzlich Ayzit Bostan, Steffen Kehrle sowie Ana Relvão und Gerhardt Kellermann für ihre intensive Begleitung und ihre Impulse, wie Designmethoden aus der Praxis in gewinnbringende Formate für den Unterricht übersetzt werden können.

Ein großer Dank geht an die Projektleitung Anna Stephan-Schmid und Gerhard Schebler, die für Konzeption und Realisierung von »wedesign« verantwortlich zeichnen.

Ohne die Unterstützung der Stiftung art 131, des Kultusministeriums und der Bünemann Stiftung wäre dieses innovative Projekt nicht möglich geworden – auch hier ein großer Dank insbesondere an Ministerialrätin Birgit Huber sowie Friedrich Carl Rein und Florian Grill von der Bünemann Stiftung.

Der größte Dank gebührt den Schülerinnen und Schülern sowie ihren Lehrkräften, die sich auf dieses wunderbare Experiment eingelassen haben. Ihre erfolgreichen Ergebnisse können die Lehr- und Lerninhalte der Schulen nachhaltig bereichern.



**PROF. DR.
ANGELIKA
NOLLERT**

Direktorin Die Neue Sammlung
– The Design Museum

“

Dass Menschen mit allem, was sie tun, sich und ihre Umwelt gestalten, wird eine zunehmend wichtige Erkenntnis. Die komplexer werdenden Transformationsprozesse als Gestaltungsaufgaben zu begreifen, erfordert eine aus dem Forschen, Experimentieren und Handeln entwickelte Designkompetenz. Wie diese Kompetenz im schulischen Unterricht ausgebildet und vermittelt werden kann, ist die Leitfrage des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«. Es wurde von der am Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus angegliederten Stiftung art 131 in Kooperation mit der Bünemann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

18 Tandems aus jeweils einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft haben ein Jahr lang intensiv an unterschiedlichen Konzepten für Unterrichtseinheiten zum Thema »Design« gearbeitet. Unterstützt wurden sie dabei von der Designerin Ayzit Bostan, dem Designer Steffen Kehrle sowie dem Designerduo Ana Relvão und Gerhardt Kellermann. Sie standen den Tandems bei zwei Treffen, dem Kick-off Seminar und dem Kick-further Seminar in der Pinakothek der Moderne zur Seite und gaben Input und Inspiration, wie Designmethoden und -ansätze aus der Praxis in anschauliche und spielerische Formate für den Unterricht übersetzt werden können.

Die von den Tandems entwickelten Konzepte wurden über ein Jahr hinweg im Unterricht verschiedener Jahrgangsstufen erprobt und weiterentwickelt. Die Ergebnisse waren im September 2023 in der Ausstellung »wedesign« in der Neuen Sammlung zu sehen. Die Konzepte werden parallel dazu in Werkstattheften präsentiert.

In diesem einführenden Werkstattheft werden der Projektverlauf, die beteiligten Designerinnen und Designer sowie Anregungen vorgestellt, die über das Projekt hinaus den Designunterricht bereichern können.

GERHARD SCHEBLER

Projektleiter,
Stiftung art 131



”

Wir sollten Schule und Design unbedingt zusammendenken. Hier wie dort treffen sich Neugierige, die Lust haben auf gemeinsames Lernen und Gestalten. Hier wie dort wird entschieden, wie die Welt von morgen aussieht.“

– Gerhard Schebler

„Das Projekt »wedesign« ist aus dem Experiment und der Zusammenarbeit entstanden – ganz wie bei professionellen Designprozessen: Bildungsprofis und Designprofis erkunden gemeinsam mit Jugendlichen ganz neue Wege des Designunterrichts. Der Job der Jugendlichen ist dabei, mit frischem Blick alles Gewohnte zu hinterfragen und neu zu denken.“

– Anna Stephan-Schmid

ANNA STEPHAN-SCHMID

Projektleiterin, Designerin



PROJEKTVERLAUF

Konzept und Ausschreibung

Designen heißt forschen, experimentieren und Prozesse sichtbar werden lassen. Um diesen Zugang anzuregen, war die Lösung einer praktischen Gestaltungsaufgabe bereits Teil der Bewerbung.

Sich mit den Erkenntnissen anderer auseinanderzusetzen und an ihnen zu wachsen, gehört zum Forschen unbedingt dazu. Die Kooperation mit den Designerinnen und Designern stellt daher einen wesentlichen Teil des Projekts dar. Sie standen den Tandems zur Seite und halfen dabei, Designmethoden und -ansätze aus der professionellen Praxis in anschauliche und spielerische Formate für den Unterricht zu übersetzen.

„Meine Lehrerin ist auf mich zugekommen und hat gefragt: ‚Hast du Lust auf das Projekt »wedesign«?‘ Und dann dachte ich mir: ‚Ja, wieso nicht? Hört sich doch cool an.‘ Ich hatte jetzt noch nicht wirklich eine Ahnung, was das eigentlich sein wird. Ich dachte mir einfach, ist doch cool, mal was über Design zu erfahren und ein bisschen mehr auch über Designer, also wie die leben.“

– Julian Raab (Schüler)

Design kann in einem umfassenden Sinn als Möglichkeit verstanden werden, die eigene Lebenswelt zu gestalten. Das bedeutet für die Lebenswelt der Schule, dass die dort maßgeblichen Prozesse neu gedacht und gestaltet werden dürfen, dass auch sie Gegenstand eines Designprozesses sind. Unterricht wird dabei nicht so sehr als Produkt, sondern eher als ein partizipativer Prozess verstanden. Nur wenn alle Beteiligten gemeinsam in einen Gestaltungsprozess finden, kann nachhaltiges Lernen wirklich gelingen. Im Zentrum des Projekts »wedesign« steht daher die Idee, dass eine Schülerin bzw. ein Schüler und eine Lehrkraft gemeinsam im Tandem Ideen für die Gestaltung von Designunterricht entwickeln. Wie diese Kooperation genau aussehen kann, war selbst Gegenstand der gemeinsamen Forschungsarbeit. Durch die Ausschreibung sollte diese noch zu entwickelnde Kollaboration bereits initiiert werden.

Bewerben konnten sich alle Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 8-10 der bayerischen Gymnasien, Realschulen sowie Beruflichen Oberschulen. Gesucht wurden motivierte Tandems aus jeweils einer Schülerin oder einem Schüler und einer Lehrkraft. Die Unterrichtsfächer der Lehrkraft spielten dabei keine Rolle. Aus allen eingereichten Bewerbungen wurden 18 Tandems ausgewählt, die am Projekt teilnehmen durften.

”

Das Besondere an dem Projekt ist sicherlich in erster Linie, dass es die einzige Fortbildungsversion ist, in der von vornherein ein Tandem aus Schülerin bzw. Schüler und Lehrkraft gebildet wird. Allein schon das Erarbeiten der Unterrichtseinheiten ist ja auch eine Form von Design, die dann den »Kunden« – wenn man das so sagen will – oder den Benutzenden von vornherein miteinbezieht. Dann ist es ein gemeinsames Überlegen, wie können wir denn die Situation, in der wir ja immer miteinander stecken, verbessern, spannender machen, motivierter gestalten. Du hast so eine direkte Rückmeldung, auch einen direkten Bezug. Du darfst auch als Lehrkraft diesen Moment von Zweifel, den du irgendwo immer erlebst, durchaus ansprechen. Dieser ist auch ein Anlass für ein weiteres Gespräch auf einer Höhe und trotzdem auch mit Respekt.“

– Julia Schöll (Kunstlehrkraft)

BEOBACHTUNGEN

Die Tandems fanden auf ganz unterschiedlichen Wegen zueinander. Lehrkräfte sprachen Schülerinnen und Schüler an, ob sie Lust auf eine Zusammenarbeit hätten. In Einzelfällen war es auch umgekehrt.

In allen Fällen hat die Findung des Tandempartners den Blick auf den anderen aber verändert. Über den üblichen Kontakt im Unterricht hinaus, der ja immer in einer größeren Gruppe stattfindet, rückte nun die Person jenseits der Gruppendynamiken und Rollenbilder in den Mittelpunkt. Besteht genug Vertrauen, Sympathie und Kompromissbereitschaft, um ein solches Projekt gemeinsam zu meistern? Finden wir auf den Fahrten von und zur Pinakothek genügend Gesprächsstoff? Wie treten wir als Team auf? Halten wir die Augenhöhe und die ungewohnte Rolle aus? Finden wir eine tragfähige Gesprächs- und Arbeitsbasis?

Die kleine praktische Bewerbungsaufgabe und das gemeinsame Ausfüllen des Bewerbungsbogens waren eine erste Bewährungsprobe. Sie ermöglichten das Austesten von Wegen der Kommunikation und Zusammenarbeit. Zudem ließen sie erkennbar werden, wo die bzw. der andere gestalterisch steht.



»Kugelbahn« von Lena Brandmaier, Bewerbungsbeitrag

Aufgabe war, ein Objekt aus fünf Alltagsgegenständen zum Begriff »Prozess« zu gestalten. Das jeweilige Objekt sollte in einer Situation, Umgebung, Perspektive oder Lichtstimmung fotografiert sein, über die sich die Idee bestmöglich vermittelt. Das Objekt sollte sowohl von der Schülerin bzw. dem Schüler als auch der Lehrkraft in wenigen Worten beschrieben werden und einen Titel erhalten.

ANREGUNGEN

Sich anders kennenlernen

Das Zugehen auf den anderen, der spielerische Rollenwechsel und das temporäre Durchbrechen von Hierarchiestrukturen können auch im schulischen Alltag sehr gewinnbringend sein. Letztlich steckt in jeder Lehrkraft eine ehemalige Schülerin oder ein ehemaliger Schüler und umgekehrt in jedem Jugendlichen womöglich auch eine zukünftige Lehrkraft, eine Kollegin oder ein Kollege, vielleicht sogar eine Vorgesetzte oder ein Vorgesetzter. In Anbetracht der immer höheren Geschwindigkeit, in der sich unsere Lebens- und Arbeitswelt verändert, in der vermeintliche Sicherheiten erschüttert werden, erscheint es wichtig, den Unterricht auch als gemeinsames Projekt zu begreifen, bei dem alle Beteiligten sich gegenseitig etwas beibringen können.

Gruppenbildung durch praktische Aufgaben

Wenn sich Schülerinnen und Schüler eigenständig zu einer Gruppe zusammenfinden sollen, um eine praktische Aufgabe zu lösen, nehmen sie sich und mögliche Gruppenmitglieder anders wahr. Mit Blick auf eine gestalterische Herausforderung bilden sich andere Teams als durch äußere Zuteilung oder Freundschaft.

BEOBACHTUNGEN

Der Einstieg über eine praktische Aufgabe und die recht offene Aufgabenstellung für das Gesamtprojekt führten zuerst zu einer gewissen Verunsicherung. Erst im abschließenden Plenum kristallisierte sich für die einzelnen Tandems eine Vorstellung heraus, in welche Richtung sie das Projekt für sich entwickeln könnten.

Diese Methode, Aufgabe und Ziele nicht vorab eindeutig zu formulieren, wurde bewusst gewählt, um auch in der Themenvermittlung bereits ein experimentelles Vorgehen anzuregen und individuelle Lösungswege zu ermöglichen.

Die Vorstellung von Arbeiten der Designerinnen und Designer kann aufgrund deren professioneller Herangehensweise und hohen Präsentationskompetenz schnell demotivierend wirken. Sie könnte auch dazu verleiten, dieses Arbeiten im Unterricht laienhaft nachzuahmen. Aber weder Lehrkräfte noch Schülerinnen und Schüler sind Designerinnen bzw. Designer. Über die praktische, experimentelle Aufgabenstellung zu Beginn des Kick-offs wurde deshalb versucht, diesen beiden Gefahren entgegenzuwirken und eine Gesprächsbasis mit den Profis herzustellen.

Aufgabenstellung »Transform«

Vor euch liegen Fahrradschläuche und Stoffe. Ihr werdet die zweidimensionalen Materialien erkunden und dann versuchen, sie in eine neue und plastische Form zu bringen. Lasst euch hierbei von den Objekten in der Neuen Sammlung inspirieren.

1 Schaut euch die Materialien genau an. Wie sind sie beschaffen, was haben sie für Eigenschaften? Welche Formen und Funktionen haben sie? Haltet eure Beobachtungen fest. Hierzu könnt ihr das bereitliegende Papier und weitere Materialien nutzen. Ihr könnt zeichnen, kleine Modelle bauen oder mit den Tablets fotografieren und die Fotos an der Druckerstation ausdrucken. (ca. 30 Minuten)

2 Probiert nun aus, wie man die Materialien in eine plastische, dreidimensionale Form transformieren kann. Hierfür könnt ihr sie zerreißen, zerschneiden, biegen, verflechten, kneten, knüllen und vieles mehr. Experimentiert mit den Materialien und Verfahren. Lasst euch auch von den Objekten in der Neuen Sammlung inspirieren. Kann man Verarbeitungstechniken für den eigenen Entwurf übernehmen?

Als Hilfsmittel könnt ihr die bereitliegenden Holzstäbe und Drähte verwenden. Formt aus euren Materialien ein neues Objekt. Lasst eure Inspirationen und Erfahrungen aus den vorherigen Arbeitsschritten in euren Entwurf einfließen. Dokumentiert euren Prozess anhand von Fotos, Zeichnungen oder Skizzen. (ca. 55 Minuten)

3 Überlegt nun gemeinsam, wie man eure Forschungsergebnisse am besten auf einem Tisch präsentieren kann, sodass ihr sie nachher, ohne viel sagen zu müssen, der Designerin bzw. dem Designer vermitteln könnt. (ca. 5 Minuten)

Bei der Aufgabe geht es nicht um handwerkliche Perfektion und ausgearbeitete Entwürfe. Im Vordergrund stehen intuitives und experimentelles Arbeiten sowie Spaß am Ausprobieren.

Aufgabenstellung »Das Wesen der Dinge«

Was findet ihr auf dem Tisch? Bleistifte mit Radiergummi, Lineale und Flaschen. Aber was ist ein Bleistift, was ist ein Lineal und was eine Flasche? Wieso sind sie, wie sie sind? Was kann man mit ihnen machen? Was kann man aus ihnen machen?

1 Jedes Tandem (Lehrkraft und Schülerin bzw. Schüler) nimmt sich je zwei Exemplare eines Gegenstands und untersucht diese gründlich. Was ist das eigentlich für ein Ding? Wie ist es zusammengesetzt? Was sind seine Bestandteile? Aus welchem Material ist es? Wie funktioniert es? Haltet eure Beobachtungen und Entdeckungen fest. Hierzu könnt ihr das bereitliegende Papier und weitere Materialien nutzen. Ihr könnt zeichnen, kleine Modelle bauen oder die Gegenstände über Fotos erkunden, die ihr mit den Tablets aufnehmt und an der Druckstation ausdruckt. Ihr könnt die Fotos auch selbst wieder zerschneiden, neu zusammensetzen, überzeichnen, beschriften, aus ihnen Modelle bauen. (ca. 30 Minuten)

2 Experimentiert nun, ausgehend von eurer Analyse, was man mit den drei Gegenständen oder Teilen davon (wie z. B. nur dem Radiergummi, der Bleistifthülle, der Mine, dem Kronkorken, dem Flaschenetikett etc.) in Kombination machen könnte. Wobei könnten einem die Gegenstände (oder Teile davon) aufgrund ihrer Form oder Materialität helfen? Wie kann man sie in Beziehung setzen? Was können sie zusammen bilden? Wie könnte man sie aufgrund ihrer Form oder Materialität noch verwenden? Was können sinnvolle oder völlig sinnlose Arten der Nutzung sein? Ihr könnt die Gegenstände selbst benutzen oder ihr haltet eure Ideen in Zeichnungen, Fotografien, Collagen oder kleinen Modellen fest. (ca. 55 Minuten)

3 Überlegt nun gemeinsam, wie man eure Forschungsergebnisse am besten auf einem Tisch präsentieren kann, sodass ihr sie nachher, ohne viel sagen zu müssen, der Designerin bzw. dem Designer vermitteln könnt. (ca. 5 Minuten)

Bei der Aufgabe geht es nicht um handwerkliche Perfektion und ausgearbeitete Entwürfe. Im Vordergrund stehen intuitives, experimentelles Arbeiten sowie Spaß am Ausprobieren.

Aufgabenstellung »Alien Things«

Vor euch liegen Gegenstände, die in einem seltsamen Gebäude mit dem Namen »Schule« entdeckt wurden. Verhaltet euch wie Aliens, die diese Dinge noch nie vorher gesehen haben und nichts über ihre möglichen Funktionen wissen.

1 Jedes Alien-Tandem (Lehrkraft und Schülerin bzw. Schüler) wählt einen Gegenstand aus. Nehmt zwei Exemplare dieses Gegenstands, untersucht sie einzeln oder im Team so genau wie möglich und haltet eure Beobachtungen und Entdeckungen fest. Hierzu könnt ihr das bereitliegende Papier und weiteres Material nutzen. Ihr könnt zeichnen, kleine Modelle bauen oder die Gegenstände über Fotos erkunden, die ihr mit den Tablets aufnehmt und an der Druckstation ausdruckt. Ihr könnt die Fotos auch selbst wieder zerschneiden, neu zusammensetzen, überzeichnen, beschriften, aus ihnen Modelle bauen. Ziel ist es, die Objekte so genau wie möglich zu erkunden, um anderen ihre Eigenheiten verdeutlichen zu können. (ca. 30 Minuten)

2 Jetzt rücken die Aliens den beiden Gegenständen richtig zu Leibe und zerlegen sie in ihre Einzelteile. Wie sind sie gebaut, wie halten sie zusammen, was verbirgt sich in ihnen? Haltet auch diese Forschungsergebnisse kurz, aber so genau und anschaulich wie möglich fest. Dabei könnt ihr die Einzelteile in bestimmte Ordnungen legen und fotografisch festhalten oder skizzieren. (ca. 25 Minuten)

3 Überlegt nun, wie man die Einzelteile wieder neu zusammensetzen kann, was man aus diesen Formen und Materialien noch machen, wie man sie umformen könnte. Ihr könnt sie knicken, durchbohren, beschneiden, zerteilen und vieles mehr. Ergebnisse können kleine Gebilde, Modelle, Zeichnungen oder Fotos sein. (ca. 30 Minuten)

4 Überlegt nun gemeinsam, wie man eure Forschungsergebnisse am besten auf einem Tisch präsentieren kann, sodass ihr sie nachher, ohne viel sagen zu müssen, der Designerin bzw. dem Designer vermitteln könnt. (ca. 5 Minuten)

Bei der Aufgabe geht es nicht um handwerkliche Perfektion und ausgearbeitete Entwürfe. Im Vordergrund stehen intuitives und experimentelles Arbeiten sowie Spaß am Ausprobieren.

ANREGUNGEN

Mit einer praktischen Aufgabe einsteigen

Ob eine Unterrichtseinheit gelingt, ob die Gruppe wirklich begeistert werden kann, hängt ganz wesentlich von der Kraft des anfänglichen Impulses ab. Man könnte ein Designobjekt live präsentieren, das man anfassen und ausprobieren kann. Besonders einprägsam und motivierend ist es, wenn man eine Frage oder ein Problem über eine praktische Aufgabe erkundet und die Ergebnisse erst dann mit professionellen Lösungsansätzen vergleicht.

Ergebnisoffen experimentieren und erforschen

Aus dem individuellen Forschen eigene Wege zur Erkundung einer Fragestellung zu finden und diese dann weiter zu vertiefen, ist ein wichtiges Lernziel. In Anbetracht des zunehmenden Transformationsdrucks in allen Bereichen gilt es Gewissheiten aufzugeben und Fragen ganz neu stellen. Daher kann das vorrangige Lernziel nicht mehr darin gesehen werden, dass Schülerinnen und Schüler Wissen und Gewissheiten der Lehrkraft wiederholen oder simulieren. Dieser Erkenntnis kann ein zeitgemäßer Unterricht dadurch Rechnung tragen, dass immer wieder ergebnisoffene Aufgaben gestellt werden, mit denen das Experimentieren und das selbst organisierte Forschen angeregt werden. Das klingt schnell nach zeitfressenden Großprojekten. Zeitlich eng begrenzte Experimentierphasen können aber auch in den regulären Unterricht eingebaut werden, etwa um das Verständnis eines Problems direkt und aus dem eigenen Handeln zu wecken. Hilfreich sind hierbei auch Methoden des »Design Thinking«, das in Unternehmen immer stärker eingesetzt wird, um Herausforderungen ganzheitlich zu erkunden und gemeinsam

Lösungsansätze für verschiedene Interessengruppen zu finden. Wichtig dabei ist eine Abkehr vom Produkt als bewertbarem Ziel der Erforschung. Die im Prozess erstellten Prototypen müssen möglichst schnell wieder aufgegeben, ersetzt und weiterentwickelt werden. Das Bedürfnis, selbst etwas herzustellen und zu präsentieren, was Stolz und Sicherheit vermittelt, darf überwunden werden – hin zu einem permanenten Forschungsprozess im Team, zu einer nicht abzuschließenden experimentellen Auseinandersetzung. Auch hier gilt: »Kill your darlings!«

„Dieses Herantasten an das Thema, auch das Untersuchen und Auseinandernehmen haben wir davor so noch nicht gemacht. Sonst war da immer ein Thema und man musste es so machen, wie es halt vorgegeben ist. Hier konnten wir uns freier entscheiden, was wir machen wollen. Es war nicht so engspurig und du hattest viele Möglichkeiten.“

– Julian Raab (Schüler)

“

Externe »Professionals« einbeziehen

Der schulische Unterricht bereitet letztlich auf eine anschließende Ausbildung, ein Studium, auf die Berufstätigkeit vor. Doch viele Schülerinnen und Schüler fühlen sich gegen Ende ihrer Schulzeit orientierungslos. Sie kennen wenige Berufsbilder, berufliche Arbeitsprozesse und vor allem »Role Models«, also Menschen, die ihren Beruf begeistert verkörpern. Wenn Lehrkräfte andere Berufsbilder vorstellen oder auf die professionelle Arbeitswelt bezogene Aufgaben stellen, kann dies den Charakter einer wenig greifbaren Simulation haben. Deshalb ist es wichtig, in schulischen Formaten so oft wie möglich externe »Professionals« einzubeziehen. Wenn sich die Schülerinnen und Schüler vorab mit einer von den »Professionals« gegebenen praktischen Aufgabe auseinandersetzen, erfahren sie selbst, welche Herausforderungen sich auftun und wie sie diese angehen würden. Auf dieser Grundlage kommt man schnell ins Gespräch und erhält einen tieferen Einblick in die Zusammenhänge der Berufswelt. Wenn ausgehend von diesem Impuls im Unterricht weitergearbeitet und ein nochmaliges Feedback der »Professionals« eingeholt wird, ist der Effekt noch nachhaltiger. Warum sich für die Feedbackrunde nicht an der Arbeitsstätte der externen Partnerinnen bzw. Partner treffen? Das ganzheitliche Erleben eines Arbeitsumfelds wirkt inspirierend und hat einen besonderen Lerneffekt.

„Es ist schön, aus der Schule rauszugehen, ins Museum zu gehen, mit anderen zu kommunizieren, meine Schüler mitzunehmen und noch einmal grundsätzlich zu überlegen, wie kann ich denn Unterricht gestalten, so dass ich die Schülerinnen und Schüler mitnehme und begeistere.“

– Nanette Nusselt (Kunstlehrkraft)

„Die Designer haben immer auch ihre eignen Meinungen und Sichtweisen gesagt. Und das fand ich faszinierend zu sehen, wie so ein Designer denkt und auch, was ein Designer tut.“

– Julian Raab (Schüler)

Kick-Further

Angeregt durch die Impulse des Kick-off Seminars kehrten die Tandems an ihre Schulen zurück und entwickelten gemeinsam erste Unterrichtsprojekte. Es wurden Lerngruppen ausgesucht, Formen der Zusammenarbeit erprobt und erste Versuche unternommen. Während dieser Phase konnten die Projektleitung und auch die Designerinnen und Designer um Rat gefragt und um ein erstes Feedback gebeten werden.

Beim Kick-further Seminar wurden dann erste Zwischenergebnisse auf Stellwänden und Tischen in der Pinakothek der Moderne präsentiert. Mit den Designerinnen und Designern wurden die Ansätze in der Gruppe intensiv besprochen und Weiterentwicklungsmöglichkeiten erörtert.

Die zweite Hälfte des Kick-further Seminars wurde genutzt, um das pi.lot-Projekt der Stiftung Pinakothek der Moderne und der Udo und Anette Brandhorst Stiftung kennenzulernen, das seit 2005 in Kooperation mit der Stiftung art 131 unter der Schirmherrschaft der Bünemann Stiftung durchgeführt wird. Hierfür wurde die Methode des Stationenlernens genutzt, um in 90 Minuten einen breit gefächerten und lebendigen Einblick in das Projekt zu erhalten und möglichst viele Anregungen mitzunehmen.



Pilotin Emma Sturz bei der Präsentation der Sitzskulpturen »Ohne Titel« von Matti Braun, 1995/1996/2000

Das pi.lot-Projekt

Das pi.lot-Projekt bietet kunstinteressierten Schülerinnen und Schülern ab 14 Jahren die Möglichkeit, sich eingehend mit Originalen in der Pinakothek der Moderne, der Alten Pinakothek und dem Museum Brandhorst zu beschäftigen. Ziel ist es, Museumsbesucherinnen und -besuchern im Rahmen eines individuellen Vortrags Zugänge zu einem künstlerischen Werk oder Designobjekt zu eröffnen.

Die Schülerinnen und Schüler suchen sich ein Werk aus, durch das sie sich besonders angesprochen fühlen. Im Rahmen eines Grundseminars lernen sie das Museum kennen, setzen sich mit den gezeigten Arbeiten intensiv auseinander, erhalten ein Coaching in Stimmbildung bzw. Präsentation und recherchieren intensiv zu dem Werk bzw. Objekt. Nach abgeschlossener Ausbildung stehen die jungen Kunstexpertinnen und -experten dann an jedem letzten Sonntag im Monat im Museum bereit, um mit Besucherinnen und Besuchern ins Gespräch zu kommen und »ihr« Werk vorzustellen. Diese Form der auf den Jugendlichen zentrierten Auseinandersetzung mit Ausstellungsobjekten lebt gerade davon, dass sie außerhalb des schulischen Rahmens stattfindet. Das Projekt kann dennoch wichtige Impulse geben, wie man einen motivierenden Zugang speziell zu Designobjekten im Unterricht eröffnen kann. Folgende Qualitäten der Vermittlungsmethoden des pi.lot-Projekts sind besonders hervorzuheben:

- Die Jugendlichen werden Teil eines inspirierenden außerschulischen Kultur- und Lernorts.
- Betreuung durch außerschulische Profis wie Expertinnen und Experten aus den Bereichen Kunst, Design, Architektur, Kunstwissenschaft und Sprecherziehung

- Eine möglichst hierarchiefreie Begegnung zwischen den Jugendlichen und dem Projektteam wird angestrebt.
- Individuelle Auswahl des Objekts, mit dem sich der bzw. die Jugendliche näher auseinandersetzen möchte
- Betonung eines individuellen Zugangs, den jeder bzw. jede für sich finden und vertiefen muss
- Durch intensive Werkuntersuchungen werden unterschiedliche multidisziplinäre Stränge erkannt, die in einem Designobjekt zusammenlaufen.
- Es geht nicht darum, Wissen oder Methoden »darzulegen«, sondern das selbstorganisierte Recherchieren und Lernen anzuregen.
- Der individuelle Bezug zum Objekt und zum Museum wird Teil der eigenen Persönlichkeitsdarstellung.
- Das Projekt hat einen wichtigen Mehrwert bei der Persönlichkeitsentwicklung: Souveränes Auftreten, Präsentationskompetenz, Zugehen auf andere und Selbstsicherheit werden gefördert.
- Es geht nicht um Wiederholung festgelegter Wissensbestände, um »richtig« oder »falsch«.
- Es ist eine freiwillige außerschulische Veranstaltung ohne Noten und Zeitdruck.
- Das Publikum weiß die Leistung der Jugendlichen zu schätzen. Die Aufgabe ist nicht nur simulativ, sondern hat einen wirklichen gesellschaftlichen Mehrwert.
- Wesentlich für das Gelingen ist es, Vertrauen zu schenken und Eigenverantwortung zu fördern.



Pilotin Julie Akue bei der Präsentation des Firmenzeichens von »Shell« von Raymond Loewy, 1967

Näheres zum pi.lot
www.besucherpilot.de

Stationenlernen als Methode

Die Teilnehmenden werden in drei Schülerinnen-/Schülerteams und drei Lehrkräfteteams eingeteilt, die an sechs Stationen Formate des pi.lot-Projekts kennenlernen oder selbst ausprobieren. Damit ein solches Stationenformat auch im Unterricht eingesetzt werden kann, wird die Gesamtdauer auf 90 Minuten (eine Doppelstunde) beschränkt.

Für jedes Team wird ein individueller Laufzettel erstellt, damit es zur rechten Zeit am rechten Ort ist. Es ergibt Sinn, jemanden aus der Gruppe zur Zeitwächterin bzw. zum Zeitwächter zu bestimmen, damit an keiner Station mehr als 15 Minuten in Anspruch genommen werden.

BEOBACHTUNGEN

Die Zusammenarbeit im Tandem führte zu Experimenten in der Unterrichtsgestaltung wie Teamteaching, einer Aufgabenteilung oder eigenständigen Lehrversuchen der Jugendlichen.

In einer Gruppe wurde ein eigener Workshop für Interessierte ausgeschrieben, der bewusst abseits schulischer Zwänge wie der Notengebung stehen sollte.

Auch sonst entwickelten die Tandems viele ungewöhnliche Ideen. So ließen sie sich von einem Konzertsaal zu eigenen Formfindungen anregen und trafen den Architekten zu einem Austausch. Andere diskutierten mit dem Landratsamt und der Schulleitung über Brandschutzaufgaben. Oder sie überredeten eine andere Klasse, ihre Designprodukte im Rahmen einer Performance zu testen.



Besprechung mit Steffen Kehle

ANREGUNGEN

Angeregt von der besonderen Vermittlungsmethode des pi.lot-Projekts haben sich die Tandems an einer der Stationen gemeinsam überlegt, wie ähnliche Ansätze unter schulischen Bedingungen eingebracht werden könnten. Es wurden mehrere interessante Ideen gesammelt, die die Werkerschließung von Designobjekten bereichern können:

Lust auf Design wecken

- indem Design über eigene Erlebnisse körperlich erfahrbar gemacht wird. Eine Stunde könnte mit einer spannenden Geschichte rund um ein Designobjekt beginnen, das Schülerinnen und Schülern oder der Lehrkraft persönlich etwas bedeutet (z. B. ein Küchengerät oder ein Kleidungsstück, das man im besten Fall mitbringt oder trägt);
- durch die Einladung von Kuratorinnen/ Kuratoren, Sammlerinnen/Sammler, Designerinnen/Designern an die Schule, die über ihr besonderes Objekt oder ihre Designstory berichten;
- indem man über die Verteidigung eines Objektes einsteigt: Warum ist das gutes Design? Die Lehrkraft könnte auch in die Rolle einer Sammlerin/eines Sammlers schlüpfen und von der Klasse zum Kauf eines Objekts überzeugt werden. Dabei wissen die Verkäuferinnen und Verkäufer dank einer Recherche so viel wie möglich zu diesem Objekt.

Design körperlich und vor Ort begegnen

- indem Designobjekte auf dem Schulgelände erkundet werden, wie z. B. Türklinken, Geländer, Schulmöbel, Autos auf dem Schulparkplatz, Beschriftungen, Büroobjekte im Sekretariat. Warum sind Dinge

so, wie sie sind? Wie nutzen wir sie? Wer hat eigentlich die Schulmöbel entwickelt? Ist unsere Schule so gestaltet, dass Inklusion möglich ist?

- durch das Mitbringen von Originalobjekten aus dem Alltag, die besonders gut oder besonders schlecht gestaltet sind. Damit es nicht zu Kränkungen kommt, weil andere oder die Lehrkraft zu einem anderen Urteil kommen oder den Familiengeschmack hinterfragen, kann man sich auch auf einen bestimmten »harmlosen« Alltagsgegenstand wie z. B. eine Gabel, einen Kopfhörer, einen Föhn oder eine Schere beschränken;
- durch ein Alltagsobjektekarussell: Hierfür bringen die Schülerinnen und Schüler einen bestimmten Alltagsgegenstand mit und untersuchen diesen gemeinsam. Dann werden die Gegenstände zwischen den Elternhäusern getauscht und für eine bestimmte Zeit ausprobiert. Die Ergebnisse werden gesammelt und ausgewertet;
- indem im Unterricht etwas entwickelt wird, was einen bestimmten Gegenstand ersetzt. Dieses Objekt wird dann im Alltagsgebrauch ausgiebig erprobt;
- indem jede Fachschaft Kunst bzw. jede Schule mindestens ein herausragendes Designobjekt im Original besitzt wie z. B. die Mayday-Lampe von Konstantin Grcic oder einen Auntchair von Arne Jacobsen anstelle eines Schulstuhls. So schafft man Gesprächsanlässe über Design;
- durch die Einrichtung eines Schulmuseums oder Design-Depots, an das auch Schülerinnen und Schüler gut gestaltete Objekte schenken können;

- durch eine Design-Exkursion in ein Möbelhaus, einen Supermarkt, ein Haushaltswarengeschäft, einen Friedhof, eine Gaststätte, ein Elternhaus in der Nähe der Schule. Im Möbelhaus könnte man Objekte suchen, die Designklassikern ähnlich sind. Man kann Objekte auch den Klassikern der Möbelhäuser nachempfinden oder aus diesen entwickeln lassen.

Designobjekte eigenständig aussuchen und präsentieren

- indem man die Auswahl an verschiedene Interessenbereiche der Schülerinnen und Schüler (z. B. über Auto-, Trikot-, Sneaker- oder Modedesign) oder andere Fächer anknüpft (z. B. über die Materialität an Physik oder Chemie, über Vermarktungsfragen an Wirtschaft/Recht, über exemplarische historische Designobjekte an Geschichte, über Gestaltung von Instrumenten an Musik, über Bionik an Biologie, über internationales Design und dahinter stehende Geschichten an Fremdsprachen, über Beschreibungen an Deutsch, über kultische Objektverehrung an Religion, über Sportgeräte oder Trikots an Sport);
- über einen Pool mitgebrachter Objekte, der von der ganzen Gruppe durch Vergabe von Klebepunkten bewertet wird. Welches Objekt wird von der Mehrheit als besonders funktional, gut oder schlecht gestaltet angesehen und warum?
- indem man bei Exkursionen z. B. in Museen oder Designläden genug Zeit lässt, damit die Schülerinnen und Schüler in kleinen Gruppen selbst etwas entdecken können.

Eigenständig und lustvoll recherchieren

- durch eine freie Auswahl der Recherchegegenstände: So wird man Expertin bzw.

- Experte für etwas, was die anderen und auch die Lehrkraft noch nicht kennen;
- indem man Filme für eine zielgenaue und zeitlich begrenzte Recherche einsetzt. Wenn man eine Sammlung von Clips oder Podcasts zu Designobjekten zur Verfügung stellt, können Schülerinnen und Schüler nach eigenen Interessen auswählen;
- durch einen virtuellen weltweiten Museumsbesuch: Man schlendert durch den Online-Auftritt der verschiedenen Designmuseen und findet dort spannende Objekte und Geschichten;
- indem die Bilderrückwärtssuche von Suchmaschinen benutzt wird, um mehr zu mitgebrachten oder zufällig entdeckten Objekten zu erfahren;
- indem man Rechercheimpulse durch das Betrachten ansprechender Bilder und Filme aus der Lebenswelt der Jugendlichen schafft: Auf welchem Stuhl sitzt der Held in diesem Film? Wie richtet sich ein Influencer ein? Welche Schuhe trägt ein Star? Wie ist die Wohnungseinrichtung im Computerspiel gestaltet?
- indem nicht immer nur digital recherchiert wird. Man kann auch mithilfe von Büchern, Designmagazinen, Katalogen recherchieren, man kann Expertinnen/Experten anrufen, sie persönlich oder online ansprechen und zu einem Thema befragen;
- indem das Präsentieren selbst als Gestaltungsaufgabe begriffen und das Präsentationsdesign Teil einer Bewertung wird;
- indem Recherche und Präsentation als Wettbewerb inszeniert wird. So könnte die Lehrkraft einen kleinen Preis für die beste Recherche und ihre Präsentation ausloben;

- indem der Wert eines Objekts zum Ausgangspunkt für eine Diskussion über Design genommen wird, z. B. über Recherche auf Verkaufsportalen und bei Auktionshäusern;
- indem man sich auf die Webauftritte von Designerinnen bzw. Designer fokussiert und diese vergleicht;
- indem die Recherche auch in eine Note einfließt, etwa durch ein Plus-System für zusätzliche Leistungen. Es gibt aber auch die gegenteilige Ansicht: Recherchieren macht manchen eher Spaß, wenn es keine Note gibt.

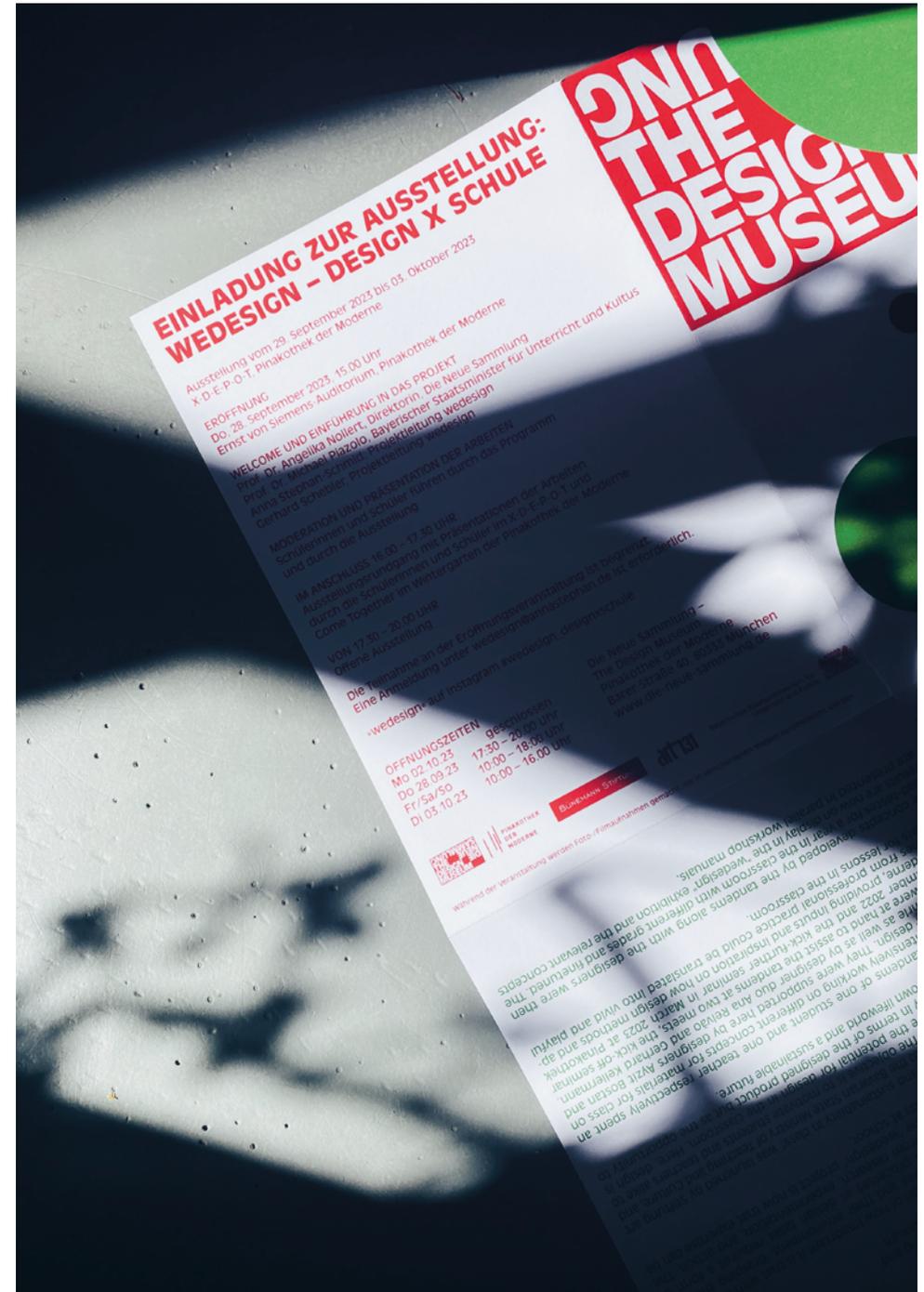
Etwas anbieten, das von anderen wirklich geschätzt wird

- indem die Gruppe einen Pool bzw. Material für Zwischenthemen im Kunstunterricht entwickelt;
- durch das Erstellen von Minierklärvideos oder eines Design-Podcasts, der der Schulgemeinschaft zur Verfügung steht;
- indem konfliktbehaftete Zusammenhänge thematisiert und Lösungen angeboten werden, z. B.: Was nervt uns an den Abfalleimern, der Ausschilderung, der Organisation der Warteschlange am Pausenverkauf in der Schule? Wie könnte man Gegenstände und Prozesse besser gestalten?
- indem man eine Aufgabe stellt, die so auch an professionelle Designbüros gestellt wurde, Thema einer Studienarbeit oder eines Wettbewerbs war. Abschließend kann man vergleichen, wie die Profis und wie die Schülerinnen und Schüler sie gelöst haben.

Abschlussveranstaltung

Nach dem Feedback des Kick-further Seminars überarbeiteten die Tandems ihre Unterrichtsprojekte, setzten sie fort, entwickelten neue Ansätze und erprobten diese. Die gesammelten Erfahrungen flossen schließlich in die Erstellung der Werkstatthefte zu den einzelnen Projekten ein.

Zum Abschluss wurden besonders aussagekräftige Skizzen, Fotografien und Objekte, die den Entstehungsprozess der einzelnen Projekte nachvollziehbar werden lassen, zusammen mit den Werkstattheften im X-D-E-P-O-T der Neuen Sammlung einer breiteren Öffentlichkeit vorgestellt.



BEOBACHTUNGEN

Eines der wichtigsten Ziele des Projekts »wedesign« konnte erreicht werden: Alle Tandems schafften es auf ihre Weise, das Experimentelle und Forschende in den Mittelpunkt zu stellen. Die einzelnen Lerngruppen sollten sich möglichst lange mit den Materialien, ihren Qualitäten, mit Gestaltungsmöglichkeiten und -alternativen auseinanderzusetzen. Im nächsten Schritt entwickelten die Gruppen erste Ideen, Skizzen und Modelle. Diese wurden dann als Projektergebnisse präsentiert.

An einzelnen Schulen verselbstständigte sich das Projekt sogar. So wurde ein Schüler-Start-up gegründet, das ohne Begleitung einer Lehrkraft eigene Teilprojekte entwickelte und durchführte. Kolleginnen und Kollegen beteiligten sich an den Projekten und führten sie in Variationen in ihrem Unterricht durch. Es wurden Kontakte zu Unternehmen und externen Partnerinnen und Partnern aufgebaut, um mit deren Hilfe Modelle von Designobjekten in Originalgröße anzufertigen oder interessante weitere Materialien einzubeziehen. Am Ende des Schuljahrs wurden die Projekte dann auch der Schulöffentlichkeit präsentiert, im Rahmen einer Modenschau, einer Ausstellung oder als Kapitelseiten des Jahresberichts.

Die Designerinnen und Designer verwiesen immer wieder darauf, dass in der Weiterentwicklung der Zwischenergebnisse und Prototypen das Kernstück des professionellen Designprozesses besteht. Diese entsteht durch die Konfrontation mit immer weiteren Anforderungen, die sich aus den Materialeigenschaften oder den Erfordernissen der Herstellung, Nutzung oder Vermarktung ergeben. Es zeigte sich, dass dies im schulischen Rahmen schwierig umzusetzen ist.

Schulische Prozesse haben eine eigene Dynamik und Dramaturgie, die unter anderem auch durch Abgabetermine und den Notenschluss bestimmt wird. Dies führt dazu, dass man verleitet ist, eine Aufgabe von ihrem Ende her zu organisieren, einer abschließenden Abgabe, die meist mit der Notengebung in Zusammenhang steht. Sich nach äußerer Erledigung einer Aufgabe zu motivieren, ein Projekt noch weiterzutreiben, den ersten Ergebnissen zu misstrauen und weitere Prototypen zu entwickeln, fällt oft schwer. Das Feedback der Designerinnen und Designer konnte daher am besten umgesetzt werden, wenn noch einmal neue Projekte mit neuen Gruppen angegangen wurden.

ANREGUNGEN

Präsentation als Vermittlungsmethode

In professionellen Designprozessen werden Skizzen, Modelle, Prototypen sowie ihre Präsentation als vorübergehende Momente eines kollektiven Gestaltungsprozesses verstanden. Sie haben weniger einen abschließenden als vielmehr einen initiativen Charakter. So wie ständig neue Zwischenergebnisse entstehen, so bedarf es auch permanenter Zwischenpräsentationen, um sich im Team oder mit anderen Beteiligten abzustimmen und immer mehr Erkenntnisse zu sammeln. Davon kann man auch für das schulische Arbeiten lernen. Die Präsentation im Klassenzimmer, im Schulhaus, auf der Schulhomepage oder in der Öffentlichkeit würde dann nicht so sehr darauf abzielen, ein Projekt abzuschließen, mustergültige Endergebnisse zu bewerten und sich mit ihnen zu identifizieren. Vielmehr geht es darum, für die Aufgabenstellung zu begeistern und zu weiteren Lösungen und Experimenten anzuregen.

Bewertung des Projektbeitrags im Team

Die Stärkung der Teamarbeit kann auch zu einer anderen Bewertungskultur führen. Ähnlich wie beim gymnasialen Projektseminar kann dies einen Verzicht auf die Bewertung von abschließenden Projektergebnissen bedeuten. Bewertet werden vielmehr die während der Projekt- und Teamarbeit gezeigten Kompetenzen sowie die Qualität des Forschungs- und Entwicklungsprozesses. Diese Qualität kann etwa anhand eines Portfolios, eines Forschungsberichts oder von Zwischenpräsentationen ablesbar werden. Ein zentrales Bewertungskriterium wird dann die Präsentationskompetenz. Die einzelnen Skizzen oder Modelle, die allzu oft letztlich von der Lehrkraft ausgestellt und damit auch rahmend interpretiert und aufgewertet werden, treten in den Hinter-

grund. Entscheidend ist vielmehr, wie ein Team, wie Schülerinnen und Schüler etwas präsentieren – sei es sprachlich, schriftlich, visuell oder filmisch.

Feedbackkultur

Eine neue Bewertungskultur ist Teil einer neuen Feedbackkultur. Nicht nur die Präsentation, auch das Feedback steht dann unter dem Anspruch, den kollektiven Forschungs- und Entwicklungsprozess voranzubringen und zu befeuern. Das Feedback hat so eine eröffnende und nicht eine abschließende oder gar legitimierende Funktion. Wird der Wert von Ergebnissen am Grad der Übereinstimmung mit vorab definierten Vorstellungen gemessen, dienen Rückmeldungen oft als Korrektiv und werden an der Erreichung dieser Erwartung orientiert. Wenn die Schülerinnen und Schüler hingegen frei experimentieren, selbst forschen und damit auch scheitern dürfen, wenn sie ihre eignen Wege und den Wert ihrer Zwischenergebnisse bestimmen können, kann das Feedback der Lehrkraft in besonderer Weise inspirierend wirken und verinnerlicht werden. Dann ergibt es auch Sinn, ein möglichst breites Feedback einzuholen, Mitschülerinnen und Mitschüler, Professionals oder auch andere Lehrkräfte um eine Rückmeldung zu bitten. Die Rolle der Lehrkraft ist in diesem Fall nicht mehr dadurch bestimmt, dass sie die Erwartung definiert hat, nach der ein Ergebnis abschließend bewertet wird, sondern dass sie einen Erfahrungsvorsprung hat und Forschungsprozesse initiieren und moderieren gelernt hat.

” Ich merke, dass ich mich nach dem Projekt dabei ertappe, dass ich immer hinterfrage, was die Funktionalität von Gegenständen ist und warum die so aufgebaut sind.“

– Felicitas Herzog (Schülerin)

„Durch das Projekt gibt es in so einem Berufsalltag mehr Bewusstsein dafür, dass auch die Schülerinnen und Schüler einen offenen Prozess würdigen und tragen können, dass sie den auch verstehen und aushalten, wenn es ein gemeinsames Ziel dabei gibt. Ich traue mich jetzt mehr, mit etwas zu starten, das noch keine Lösung mitdenkt, das nur ein Anfang ist, sodass dann mit der Gruppe gemeinsam der Weg dahin entwickelt werden kann.“

– Julia Schöll (Kunstlehrkraft)

„Austausch zu haben mit Menschen, die verschieden alt sind, ist etwas sehr Wertvolles, das man auch insgesamt mehr unterstützen sollte.“

– Felicitas Herzog (Schülerin)

„Man kriegt es gar nicht mit, wenn man unterrichtet wird, wie schwer das ist, Unterricht zu leiten. Wenn man selbst das Konzept entwickelt, komplett neu, von Null anfängt, merkt man erst, wie schwer es eigentlich ist, ein wirklich durchdachtes Konzept zu haben.“

– Nicki Langheinrich (Schülerin)

„Eine Sensibilität zu entwickeln für die Schönheit der Dinge, finde ich fundamental wichtig, weil davon hängt ja unser Feingefühl ab, wie wir Leben gestalten wollen.“

– Claudia Stranghöner (Kunstlehrkraft)

„Es ist schön, dass man hinter die Kulissen sehen kann, wenn es um Unterrichtsplanung geht. Wir waren da eigentlich immer hautnah dabei. Wir haben uns wirklich zusammen hingesetzt und überlegt: Wie passen wir das mit den Stunden an? Man hat auch wirklich gesehen, dass da viel Energie reingeht und so auch einen neuen Respekt für den Beruf der Lehrkraft gefunden.“

– Felicitas Herzog (Schülerin)

„Durch solche Projekte wie »wedesign« habe ich viel mehr ein offenes Auge dafür, dass alles, was man im Alltag benutzt, designt wurde.“

– Siri Thiele (Schülerin)

DIE DESIGNERINNEN UND DESIGNER

Auf Vermittlung von Frau Prof. Dr. Nollert, Direktorin der Neuen Sammlung – The Design Museum, konnten die renommierten Designerinnen und Designer Ayzit Bostan, Steffen Kehrlé, Ana Relvão und Gerhardt Kellermann als Partnerinnen und Partner gewonnen werden. Die Perspektive von Profis auf Design näher kennenzulernen und von ihnen Feedback zu den eigenen Unterrichtsvorhaben zu bekommen, motivierte die Tandems besonders zur Teilnahme an dem Projekt »wesign«. Im Kick-off Seminar erhielten sie zunächst einen intensiven Einblick in die Designpraxis und die gestalterische Haltung der Partnerinnen und Partner. Bei der Besprechung erster Ergebnisse der eingangs gestellten Praxisaufgaben zeigten sie aus dem Arbeitsprozess heraus, wie sie als Profis Gestaltungsaufgaben angehen, welche Schwerpunkte sie setzen und wohin sie den Werkprozess entwickeln. Erste Unterrichtsversuche der Tandems besprachen die Designerinnen und Designer dann im Rahmen des Kick-further Seminars eingehend und vermittelten wichtige Anregungen für deren Weiterentwicklung. Am Ende der einzelnen Werkstattheftes geben sie nun ein weiteres kurzes Feedback zum dort präsentierten aktuellen Stand der Projekte.

Wie aus den folgenden kurzen Interviews mit Ayzit Bostan, Steffen Kehrlé, Ana Relvão und Gerhardt Kellermann ablesbar wird, ist eine ihrer wichtigsten Botschaften, dass der Gestaltungsprozess der Unterrichtsprojekte offen bleiben und nicht mit der Präsentation in der Neuen Sammlung zum Abschluss kommen sollte. Das Motto »wesign« begreifen sie so, dass Unterricht ein immer intensiver werdender gemeinsamer Gestaltungsprozess aller Beteiligten ist, den sie gerne mit ihren Beiträgen befeuert haben.



Ana Relvão und Gerhardt Kellermann präsentieren ihre Arbeiten und Herangehensweisen beim Kick-off

” Ich finde es in der Lehre und im Unterricht sehr wichtig, dass Schülerinnen und Schüler jede Idee und jeden Gedanken, den sie haben, angstfrei kommunizieren können.“



**AYZIT
BOSTAN**

Ayzit Bostan

Nach ihrer Ausbildung zur Damenschneiderin und dem Studium zur Schnittdirectrice an der Meisterschule für Mode München machte sie sich 1995 mit ihrem eigenen Modelabel selbstständig. Ayzit Bostan ist Modedesignerin, Künstlerin und Professorin für Design textiler Produkte an der Kunsthochschule Kassel. Ihre Kollektionen entstehen nach ihrem eigenen Rhythmus und werden nachhaltig produziert.

Als Künstlerin hat sie international in Einzel- und Gruppenausstellungen Arbeiten präsentiert.



»Parasol«

Die Installation basiert auf der Sehnsucht nach Sommer, die Ayzit Bostan in den urbanen Raum bringt. Ursprünglich für das interdisziplinäre Veranstaltungsprogramm »MUNICH UNIQUE« entwickelt, wurde die Installation 2022 in der Ausstellung »Heading Outdoors« in der Pinakothek der Moderne gezeigt. Die Installation ist eine Kooperation der Neuen Sammlung – The Design Museum und der Goetheinstitute in Paris and München.

Ayzi, wie bist du eigentlich zum Design gekommen?

Mich hat Mode schon immer interessiert. Als junge Frau habe ich schnell gemerkt, dass ich mir Mode von Designerinnen und Designern einfach nicht leisten konnte. Ich wollte mir aber auch nie eine Kopie kaufen. Das fand ich schon damals nicht gut, dass sich eine Person Gedanken macht, etwas Neues entwickelt und dann kommt eine Riesenfirma, die das einfach kopiert und erfolgreich damit ist. Deshalb habe ich einfach meine eigenen Sachen genäht und entschieden, eine Damenschneiderlehre zu machen. Und so hat sich das weiterentwickelt, inklusive meinem Interesse an Ästhetik. Ich war damals mit einem Fotokünstler zusammen, er hat mir die Augen für Fotografie geöffnet. Ich habe die Fotos und Bilder neu sehen gelernt. Es war eigentlich eine andauernde Bereicherung durch tolle Menschen, die mich angezogen haben, die ich aber auch angezogen habe. So sind Design und Kunst zu mir gekommen und geblieben.

Was fasziniert dich denn so an Design?

Als mir das erste Mal bewusst wurde, dass bei allem, was man anfasst, was man benutzt oder anzieht, sich irgendwann mal jemand überlegt hat, wie es aussehen oder warum es genau so aussehen könnte, fand ich das wahnsinnig spannend. Und deshalb wollte ich ein Teil davon werden. Damit ich selber bestimmen darf und kann, wie etwas gestaltet ist, egal ob es dreidimensional ist oder ein Prozess – es ist für mich essenziell wichtig, weil es mir Spaß macht, mich mit Ästhetik und allem, was dazugehört, zu beschäftigen und zu entscheiden.

Woher bekommst du denn deinen kreativen Input?

Eigentlich aus meinem Alltag: Reisen, Filme und Ausstellungen anschauen, Freunde treffen, die ähnlich interessiert sind oder

auch aus ganz anderen Kreisen und Berufen kommen. Ich finde alles inspirierend, sobald man mit offenen Augen durch die Welt geht, auch wenn sich das jetzt etwas einfach anhört. Ich sehe den Beruf Designerin überhaupt nicht als einen Nine-to-five-Job. Wenn man sich entschieden hat, Gestalterin zu sein, dann ist man das irgendwie rund um die Uhr.

Warum ist es wichtig, dass sich Schülerinnen und Schüler mit Design beschäftigen, die ja vielleicht später gar nicht in diesem Bereich arbeiten wollen?

Es ist total wichtig, dass man sensibilisiert wird für den größeren Kontext, in dem wir alle leben. Gestaltung ist ein Teil davon. Entscheidend ist, dass man mal anfängt, es auch wirklich wahrzunehmen – bewusst wahrzunehmen. Es gibt sicher Schülerinnen und Schüler, die durch die Beschäftigung mit Design getriggert werden, die einen Zugang finden und ein Interesse daran, Sachen zu untersuchen, sich Gedanken zu machen, wie etwas aussieht. Je mehr man weiß, umso mehr sieht man! Und dann kann man auch viel mehr dazu sagen. Man kann entscheiden, mitwirken und mitmachen.

Du lehrst ja auch selbst an einer Hochschule und betreust hin und wieder Praktikantinnen und Praktikanten?

Was ist dir da wichtig?

Meistens geht es immer so los, dass sie von zu Hause ein Lieblingsteil mitbringen und dann diskutieren wir darüber, wieso sie es ausgesucht haben und was sie gerade an diesem Teil fasziniert. Ich finde es in der Lehre und im Unterricht sehr wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler oder die Studierenden erst einmal Spaß haben und keine Angst, dass sie irgendwas Falsches sagen, dass man jede Idee oder jeden Gedanken, den man hat, angstfrei und spielerisch aussprechen kann. Es macht wahnsinnig viel aus, wenn man nicht ausgebremsst wird. Denn jede Person hat

ihren eigenen Weg, etwas zu sehen oder zu denken.

Was ist das Wichtigste, was sie von dir lernen?

Sie bekommen einen ungefilterten Blick in meinen Alltag, weil das hier ja eine sehr intime Arbeit ist. Man lernt einfach wahnsinnig viel, wenn man irgendwo dabei sein darf. Aber nur, wenn man nicht zu schüchtern ist, etwas zu fragen. Man lernt viel und darf auch viel, wenn man sich gut anstellt, wenn man interessant und lustig ist. Das muss man merken und sich nicht, sobald eine Aufgabe fertig ist, hinsetzen und gleich ins Handy schauen. Also man bekommt wirklich schlechte Laune, wenn junge Leute so abgehackt arbeiten, wenn sie überhaupt nicht spüren, dass das ein ganzheitlicher Prozess ist, bei dem sie gerade dabei sind. Man arbeitet nicht in abgehackten Schritten und setzt sich dann wieder hin und wartet auf die nächste Ansage. Im Design geht es darum, selbstständig zu arbeiten und sich zu überlegen, was man machen kann, um ein Projekt spannend und kreativ zu lösen. Deshalb ist es wichtig, dass man ihnen so ein Feuer übergibt, dass es ihnen Spaß macht. Wenn du für eine Sache nicht brennst, egal in welchem Beruf, dann wirst du immer nur das Nötigste machen. Und das Nötigste ist halt nicht die beste Lösung.

Wie könnte man möglichst viele dieser im Designprozess wichtigen Arbeitsformen in die Schule bringen? Hast du da Ideen?

Ich finde ich es schön, wenn man die Teamarbeit fördert. Es ist ja auch nicht so, dass man später immer als Einzeldesignerin arbeitet. Man arbeitet oft im Kontext und in Büros. So einen realen Zustand kann man im Kleinen schon ausprobieren. Und ich finde es sehr wichtig, dass man Menschen kennenlernt und nicht nur in seinem eigenen Tunnel lebt. Das geht nur, wenn man viel rausgeht, wenn man viele Ausstellungen

anschaut oder auch mal in Bars geht und da Leute kennenlernt. Meinen Studierenden sage ich immer: „Ihr könnt doch die Leute aus der Fotoklasse fragen. Oder geht doch in die Filmklasse, wenn ihr was filmen wollt. Lasst euch ein paar Tipps geben!“ Man muss sich kontextualisieren und Leute kennenlernen, mit denen man gerne arbeitet und mit denen aus der gemeinsamen Arbeit etwas ganz Neues entsteht. Auch in der Schule kann man sich schon mit verschiedenen Talenten zusammenfinden. Wenn ich nicht zeichnen kann, dann kann es vielleicht jemand anderes besser. Oder du lernst jemanden kennen, der gern fotografiert, der deine Arbeit versteht. Dann probierst du Sachen aus und siehst: der setzt deine Arbeit in einem neuen Kontext um, hat eine andere Sicht darauf.

Die Tandems haben immer wieder berichtet, dass es unter schulischen Bedingungen sehr schwer ist, länger an etwas dran zu bleiben und nicht das erste Ergebnis gleich als Endprodukt anzusehen, das dann bewertet wird.

Warum kann man nicht mit der gleichen Gruppe im neuen Schuljahr an etwas anknüpfen oder das Projekt noch einmal komplett neu starten? Aus so einem »Warmarbeiten«, einem Kick-off, könnte man noch einmal eine konkrete Aufgabe entwickeln. In kurzer Zeit sind ja eigentlich nur Übungen möglich. Man könnte aber sagen: „Okay, das ist jetzt ein bisschen anskizziert, vielleicht machen wir da ein Thema draus, ein konkretes Thema, was am Schluss gut vergleichbar ist für eine Benotung oder Beurteilung.“ Aber man sollte unbedingt den ganzen Prozess beurteilen und nicht nur das, was am Schluss dasteht. Denn manche sind schneller, manche sind langsamer, manche sind vielleicht konzeptuell stärker, können es aber handwerklich noch nicht so gut umsetzen. Das muss man spüren, darauf sollte man bei einer Benotung auch eingehen.

” Es geht nicht nur um die Oberfläche, sondern darum, dass alles mit Gestaltung zu tun hat. Weil ich diese Aufklärung über unsere Beziehung zu den Dingen extrem wichtig finde, mache ich beim Projekt »wedesign« mit.“



**STEFFEN
KEHRLÉ**

Steffen Kehrlé

Steffen Kehrlé studierte Industriedesign an der Universität für angewandte Kunst in Wien. Seit 2009 betreibt er in München das »Atelier Steffen Kehrlé« mit Schwerpunkten in den Bereichen Produkt-, Ausstellungs- und Interiordesign. Er unterrichtete an der Kunsthochschule in Kassel im Bereich Möbeldesign und Ausstellungsarchitektur und war Gastprofessor an der Freien Universität Bozen.

Mit seinem Atelier verwirklicht er Projekte mit einem zukunftsorientierten Designansatz und einem umfassenden Verständnis der Disziplin. Selbstverständlich, menschenorientiert, universell. Fokussiert auf die Herausforderungen von heute. Den Status quo hinterfragen. Keine Kompromisse in Bezug auf Qualität und Haltung. In enger Zusammenarbeit mit Partnern und Kunden.



»Bayerische Staatsoper – Loungers«, 2019

Concrete cozy. Diese knallgelben Loungers waren ein echter Hingucker im Sommer. Lässig auf der Treppe vor dem Münchner Nationaltheater platziert, waren sie in der Innenstadt sehr beliebt.

Steffen, was fasziniert dich an Design?

Mich fasziniert, dass alles Design ist. Die ganze Welt, die Natur, alles, was wir Menschen machen: Alles hat mit Design zu tun. Man kann Gutes damit machen und man kann Schlechtes damit machen. Man kann das ganz global und mit großem gesellschaftlichem Auftrag sehen, man kann es aber auch nur für sich, für sein eigenes Umfeld sehen. Die Bandbreite ist einfach enorm groß. Man kann sein ganzes Leben lang in diesem Bereich völlig unterschiedliche Sachen machen. Also man kann 50 Berufe gleichzeitig ausüben. Dadurch, dass man am Anfang nichts weiß und am Ende immer noch nichts weiß, kann man wahnsinnig viel lernen und ständig versuchen, etwas Neues beizutragen. Das ist das, was mich daran interessiert. Jeder Tag ist anders.

Warum sollte man sich eigentlich in der Schule mit Design beschäftigen?

Jeder sollte wissen, dass es Design überhaupt gibt. Jeder kennt das Wort, aber keiner weiß so genau, was das ist. Ich finde auch, dass es einen Bildungsauftrag gibt, zu vermitteln, was gutes Design ist und was gute Gestaltung ausrichten kann. Es geht nicht nur um die Oberfläche, sondern darum, dass alles mit Gestaltung zu tun hat. Es geht um die Frage: Wie entstehen Dinge? Wie entsteht ein Stuhl, ein Telefon, ein Auto? Wenn man das nicht weiß, dann kann man auch keine Expertise oder kein Wissen dazu haben. Weil ich diese Aufklärung über unsere Beziehung zu den Dingen extrem wichtig finde, mache ich bei dem Projekt »wedesign« mit. Zu wissen, was gute Gestaltung ist, verändert das Leben.

Wie könnte man Schülerinnen und Schülern einen Zugang zu Design eröffnen, die bisher kaum Berührungspunkte damit hatten?

Mir ist immer ganz wichtig, dass man mit spielerischen Projekten anfängt, bei denen gar nicht das Endergebnis im Vordergrund steht, die auch nicht sofort bewertet werden. Es geht darum, dass man sich gewisse Tools aneignet, die nötig sind, um als Gestalter zu arbeiten. Und da gibt es schon einfache Sachen: Wie recherchiert man zum Beispiel richtig? Wie zeichnet man richtig? Wie baut man ein einfaches Modell? Wir müssen als Gestalter, als Designer einen riesengroßen Werkzeugkasten parat haben. Das ist wie beim Arzt oder Bäcker. Man muss einfach sein Handwerk beherrschen. Die Idee alleine reicht nicht. Ich habe am Tag, ich weiß nicht, 100 gute Ideen, aber ich muss erst mal überprüfen, ob die Idee überhaupt funktioniert, und dafür braucht es die Tools. Und dann startet ein Prozess. Dazu kann man ganz einfache spielerische Übungen entwickeln, die Spaß machen. Aber es muss auch Dinge geben, die nicht so viel Spaß machen. Auch das gehört dazu.

Du hast schon das Thema Bewertung angesprochen. Welche Feedbackkultur gibt es denn im Designbereich?

Design ist keine Wissenschaft und deswegen auch nicht so bewertbar wie ein mathematisches Ergebnis, das entweder korrekt oder nicht korrekt ist. Auch wenn es viel mit Subjektivität zu tun hat, kann man schon sagen, ob ein Projekt ein Niveau hat oder nicht. Und da kommen wir zurück auf das, was wir gerade besprochen haben. Wenn jemand sein Handwerkszeug beherrscht und ein gewisses Niveau in das Projekt reinbringt, dann kann man schon beurteilen, ob das in die richtige Richtung geht. Man sieht, ob sich jemand angestrengt und bemüht hat, ob er sich die richtigen Gedanken gemacht hat. Und so ist das auch bei uns: Wenn wir uns die richtigen Gedanken machen und alles geben für ein Projekt, dann kommt vom Kunden auch nie ein schlechtes Feedback zurück. Trotzdem kann es sein, dass ihm das nicht gefällt. Das ist auch total in Ordnung und gehört zum Geschäft dazu.

Ich habe auch schon für Projekte gekämpft, die am Anfang überhaupt keine Überzeugung gefunden haben und am Ende Top-Produkte geworden sind. Man darf da auch nicht aufgeben. Man muss auch mal sagen: „Okay, dem hat es jetzt vielleicht nicht gefallen, aber ich kämpfe weiter dafür und versuche ihn noch zu überzeugen, weil ich selber daran glaube.“ Das Allerwichtigste ist, dass man selbst von dem überzeugt ist, was man tut. Das ist natürlich als Schüler schwierig, denn dafür braucht es auch Erfahrung. Man sollte die Messlatte für Schülerinnen und Schüler, aber auch für Studierende nicht zu hoch legen. Deshalb bin ich auch ein großer Freund davon, dass man erst mal eine lange Zeit lernt. Heute ist es ja oft so, dass die Studierenden nach drei Jahren Studium schon die supertollen Designer sein wollen, die für Firmen und Ausstellungen arbeiten. Ich habe es ja auch gemacht, aber mittlerweile bin ich da ein wenig geläutert und glaube, dass man erst mal viele Jahre lernen, lernen, lernen muss. Es ist ja auch so, dass alles immer komplexer, auch komplizierter wird. Und wenn man da bestehen und ein gutes Produkt in die Welt bringen möchte, muss man schon sehr viel können. Das geht nicht von heute auf morgen.

Wenn man an seine Idee glaubt, bleibt man auch nicht bei einem ersten Ergebnis stehen und sagt: „So, das habe ich jetzt erledigt und finde es gut so!“ Da entstehen ja sicher ganz viele Prototypen, oder?

Das ist etwas, was man lernen muss. Wenn man anfängt in dem Beruf, dann glaubt man sehr stark an seine Idee. Man ist noch nicht in der Lage, Dinge einfach mal zu vergessen, sie wegzulegen oder neu zu denken, nach dem Motto: »Kill your darlings!«. Das ist ganz schwierig, weil man immer glaubt, man hat nur diese eine Idee.

Aber das stimmt natürlich nicht, sondern man hat ja tausende Ideen in seinem Leben. Man braucht Zeit und Selbstsicherheit, um zu wissen, dass bei jedem Projekt, das man neu anfängt, irgendwann die richtige Idee kommen wird. Wir haben jetzt gerade eineinhalb Jahre an einem Projekt gearbeitet, das auch gut ist, aber am Ende haben wir alle zusammen einstimmig gesagt, das machen wir nicht. Das müssen wir noch mal von vorne denken.

Aber die Arbeit war ja nicht umsonst.

Das meinte ich eingangs: Man ist das ganze Leben damit beschäftigt, sich weiterzuentwickeln, sich weiterzubilden und in die verschiedenen Richtungen und Facetten von Gestaltung hineinzugehen. Das ist eigentlich das Tolle! Deswegen sollte man nicht zu viel Fokus auf eine Sache und ein Produkt legen, sondern mehr darauf, sein Schaffen selbst zu gestalten.

Und klar, irgendwo muss man anfangen und je früher man anfängt und eine Sensibilität entwickelt, umso besser ist es. Bei mir war das mit 25 Jahren, davor wusste ich gar nicht, dass es den Beruf des Designers, des Produktdesigners, des Grafikdesigners oder des Modedesigners überhaupt gibt. Und deswegen finde ich das Projekt »wedesign« so super, weil man da eine Sensibilität entwickeln kann.

”

Ich sage immer: Man hat die eine Idee und dann braucht man tausend Ideen, um die eine Idee wahr werden zu lassen. Das ist unser Job.“

Dieses permanente Weiterentwickeln ist ja auch eine Reaktion auf Widerstände und Einschränkungen, die etwa durch das Material, im Prozess der Herstellung, durch Reaktionen von anderen oder Erfordernisse der Vermarktung entstehen.

Das kann man im Unterricht schwer simulieren. Hast du da eine Idee, wie man dort die Entwicklung weitertreiben könnte?

Es braucht halt jemanden, der anschiebt, der groß denkt und keine Barrieren baut, sondern einfach sagt: „Hey, wenn ihr jetzt das Sofa mal ausprobieren wollt, dann bauen wir es in Originalgröße.“ Und dafür braucht es dann wieder Ideen, wie man das machen könnte. Ich sage immer: Man hat die eine Idee und dann braucht man tausend Ideen, um die eine Idee wahr werden zu lassen. Das ist unser Job. Es braucht immer Leute, die Initiative übernehmen. Wenn man die Leute dazu anregt, groß zu denken oder zumindest größer zu denken, die nächsten Schritte anzugehen, dann kommen die auch auf Ideen. Man traut sich nur oft nicht oder glaubt gar nicht, dass man das kann. Klar kann man das, das ist kein Problem!

Was hat dich überrascht in der Begegnung mit den Tandems?

Ich fand es super, dass eine Begeisterung da war und alle Lust darauf hatten, sich mit Design auseinanderzusetzen. Es gab keine Berührungsängste. Das hat einfach Laune gemacht. Das überrascht mich aber nicht wirklich, weil ich weiß, dass es jedem, egal aus welcher Ecke, einfach Spaß macht, ein paar Stöcke in die Hand zu nehmen und daraus etwas Dreidimensionales zu bauen.

” Wir überlegen jedes Mal, warum man etwas neu gestalten soll, wenn es nichts Neues für den Nutzer bringt.“

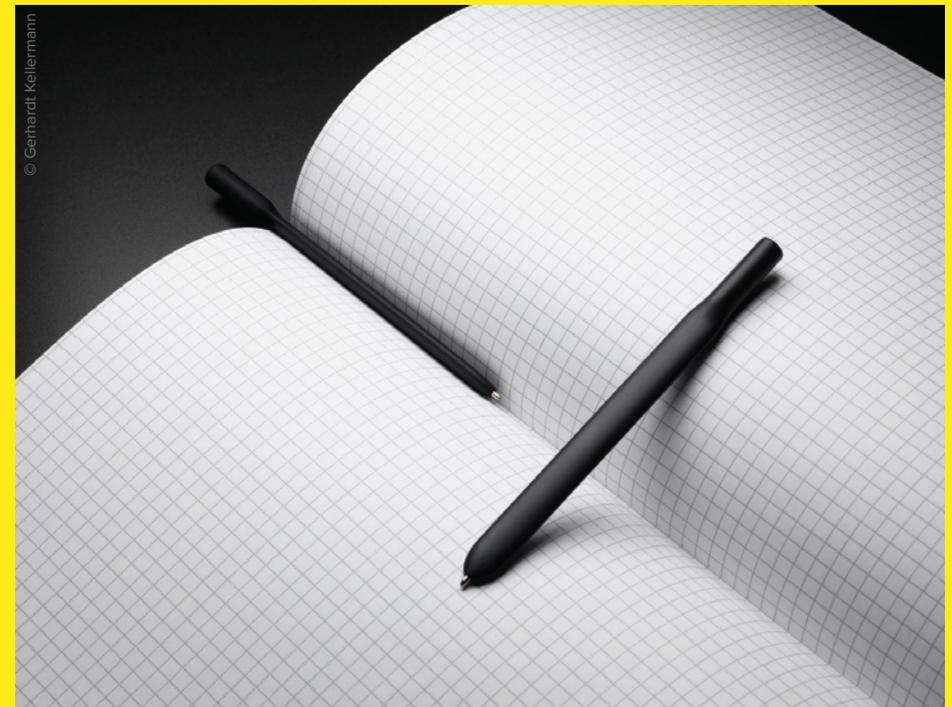
**ANA RELVÃO
GERHARDT
KELLERMANN**



Ana Relvão und Gerhardt Kellermann

Ana Relvão studierte Industriedesign an der Fakultät für Bildende Künste der Universität Lissabon. Gerhardt Kellermann studierte Industrial-Design an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. 2014 gründeten sie ihr Designstudio RELVÃO KELLERMANN.

Der Ausgangspunkt ihrer Arbeit ist immer die Funktion des zu gestaltenden Objekts. Sie machen es sich zur Aufgabe, die bisherige Konstruktion, das bisher verwendete Material und das aktuelle Design eines jeden Produkts zu hinterfragen. Ihr Ziel ist es, Lösungen zu finden, die ein Objekt effizienter, nachhaltiger, vielseitiger und langlebiger machen.



»Bookmark pen« für Kikkerland

Wie oft verwenden wir Gegenstände für einen anderen Zweck als ihre eigentliche Funktion? Und wie beeinflusst eine bestimmte Umgebung die Art und Weise, wie wir ein bestimmtes Objekt wahrnehmen? Auf konzeptioneller Ebene haben wir den Archetypus eines Stifts genommen und ihn in eine bestimmte Umgebung gesetzt. Wir nahmen den Stift, legten ihn in ein Notizbuch und schlossen es. Deshalb wurde unser Stift abgeflacht. Wenn ein Mensch diesen Stift betrachtet, sieht er sofort, für welche beiden Zwecke dieses Objekt entwickelt wurde: Markieren und Schreiben – die beiden Hauptbedürfnisse, die wir beim Umgang mit einem Notizbuch verspüren.

Wie seid ihr beiden zum Design gekommen?

AR Ich wusste eigentlich nicht, was Design ist. Ich kannte niemand, der Designer war oder mit diesem Bereich zu tun hatte. Schon als ich mit dem Designstudium begonnen hatte, war ich mir nicht sicher, was ich hier eigentlich tue. Bis zu dem Moment, als ein Professor uns die Aufgabe gab, eine Leuchte zu gestalten. Bis dahin dachte ich, dass es irgendwie darum geht, eine Art Skulptur zu schaffen, also etwas, das, sagen wir, ein Fisch wird oder irgend-etwas Ähnliches. Und ich wusste wirklich nicht, was es jetzt werden sollte. Aber dann sagte der Professor zu mir: „Wenn du eine Leuchte gestaltest, dann geht es nicht um eine Leuchte, dann geht es um Licht. Du musst erst mal daran denken, dass es eine Glühbirne geben wird, die eine bestimmte Art von Licht abstrahlt. Du musst also die Augen der Benutzerin oder des Benutzers davor schützen. Du musst bedenken, wie man Zugang zu dem Licht bekommt. Wie steckt man die Leuchte ein und aus?“ Und in diesem Moment habe ich verstanden, dass es nicht so sehr um Dekoration geht, sondern um Nutzung, um Funktion und um eine Kombination verschiedener Herausforderungen, die in einer Lösung gemeistert werden müssen. Das war für mich ein Schlüsselmoment, und ich habe mir gedacht: Da bin ich dabei!

Gerry, gab es für dich auch einen bestimmten Moment, wo du dir gedacht hast: „Okay, das will ich machen.“ ?

GK Ja, als ich noch Schüler war, bin ich zu den Orientierungstagen an die Kunstakademie Stuttgart gefahren. Ich hatte vorher gar keine Verbindung zu Design oder Produktdesign. Und als ich mir dann den Studiengang Industriedesign angeschaut und gemerkt habe, was sie da machen, war ich sofort verliebt. Ich wollte unbedingt Industriedesign studieren, weil die Studierenden da Projekte gezeigt haben, bei denen es um Innovation ging, aber auch um die Frage, wie man aus dem Ausprobieren neue Produkte gestaltet. Da hat ein Student eine Gecko-Maschine gebaut, mit der man Fenster hochklettern konnte. Ich erinnere mich auch an eine Kartoffel-Bazooka, die mit Luftdruck Kartoffeln verschossen hat. Es ging nicht nur darum, irgendetwas eine Form zu geben, sondern um die Erfindung einer ganz neuen Funktion. Ein bisschen wie ein MacGyver-Studiengang: Ziel war weniger Design und Gestaltung, sondern das Herstellen wirklicher Innovation.

Ist das auch das, was dich bis heute an Design fasziniert?

GK Ja, uns geht es bei vielen Projekten erst am Ende um die Form. Wichtiger ist immer der erste Prozess, wie Ana schon meinte, diese ganzen Gedankengänge, die man hat. Es geht darum, sich wirklich mit dem Thema auseinanderzusetzen, ins Detail zu gehen, zu überlegen, warum braucht man überhaupt dieses Produkt neu, warum muss man es noch einmal gestalten, wenn es heutzutage fast schon alles als Produkt gibt. Warum ein weiteres Telefon, warum ein weiterer Monitor, warum ein weiteres Gadget? Wir überlegen jedes Mal, warum man etwas neu gestalten soll, wenn es nichts Neues für den Nutzer bringt.

Und warum sollten die Schülerinnen und Schüler in der Schule etwas über Design lernen?

AR Ich denke, das ist sehr wichtig, auch wenn sie noch nicht genau verstehen, was Design ist. Ziel ist es vielmehr, Werkzeuge des kreativen Denkens kennenzulernen. Als Kind fängst du an, alles zu hinterfragen: Warum ist das so oder so? Und wenn du älter wirst, hörst du irgendwann damit auf. Deshalb ist es wichtig, Jugendliche wieder daran zu erinnern, dass man ganz neu denken kann, was zum Beispiel Licht ist. Wenn etwas immer um dich herum ist, dann hörst du auf, es zu hinterfragen.

Das war wirklich schön, an der Arbeit der Tandems zu sehen, dass die Schülerinnen und Schüler wieder anfangen, zu fragen. Warum ist das was? Was hat das für eine Materialität? Sie begannen, neu wahrzunehmen und sich viele Fragen zu stellen über Dinge, die sie vorher für gegeben hielten. Das ist für mich das wichtigste Anliegen: Du musst als Schülerin und Schüler etwas über Design erfahren. Denn wir müssen anfangen, über die Dinge anders nachzudenken, sie anders wahrzunehmen. Es gibt eine Frage, die

man aus der Schule unbedingt mitnehmen und sich zu eigen machen sollte: Wie finde ich in Zukunft zu einem Problem einen ganz anderen Zugang?

GK Ich würde noch ergänzen, dass wir dieses Klischee überwinden müssen, dass Design irgendetwas damit zu tun hat, einem Produkt eine schöne Form zu geben. Es geht um die Gedanken davor. Warum sind Sachen so, wie sie sind? Warum kann man sie nicht besser oder anders machen? Das Resultat davon sind dann das Design und seine Form. Man muss den Schülerinnen und Schülern beibringen, welche Gedanken in dein Produkt eingeflossen sind.

AR Aber man darf die Form auch nicht vergessen, weil sie ein Teil des Problems ist. Wir erleben so oft, dass jemand besessen von der Form ist, immer von der Form aus anfangen möchte. Unserer Meinung nach kommt die Form immer von einem Bedürfnis. Wann immer du also ein Projekt angehst oder irgendeine Aufgabe, die du kreativ lösen musst und die noch keiner vor dir gelöst hat, dann musst du eine Form finden, die zuvor noch nicht existiert hat und die alles verändern wird. Das ist der große Gewinn dieser Situation.

GK Das ist eine Auseinandersetzung mit einem Thema, die wirklich komplett neutral, unvoreingenommen und ohne Vorurteile stattfindet. Man versucht, fast wie ein Kleinkind an Objekte oder Aufgaben zu denken. Man geht kreativ damit um und strebt danach, Neues zu gestalten, ohne dass man das, was man gelernt hat, immer nur wiederholt. Man muss aus dem Erlernten ausbrechen. Das funktioniert nicht nur im Design, sondern in jeglichem Projekt – dass man einfach andere Wege geht, die bis jetzt noch keiner gegangen ist.

Wie würdet ihr jemandem, der noch wirklich kaum Berührung mit Design hatte, einen ersten Zugang eröffnen?

AR Zuallererst muss man Design verstehen. Man muss begreifen, dass es im Design um die Lösung von Aufgaben, Problemen und Situationen auf kreative Weise geht. Das muss man als Erstes rüberbringen und vermitteln. Was für einen Sinn macht es, eine Leuchte zu gestalten, wenn es nur um eine beliebige Form geht oder um ein Ding, durch das ich mich irgendwie in der Welt repräsentiert fühle? Wenn du anfängst, Situationen zu analysieren, Lösungen und Elemente zu finden, die von einer Welt in eine andere übertragen werden können, wenn du das dann zusammenbringst und etwas Neues daraus schaffst, dann wird es interessant. Design heißt, dass sich Denken ereignet. Das muss man schon beim ersten Kontakt mit Design vermitteln.

GK Ich glaube, das haben wir im Projekt »wesign« ganz gut gesehen, dass es da eine große Bandbreite an Ansätzen gibt, wie man aus diesen klassischen Gedankenmustern, Strukturen und Formen ausbrechen kann. Am Ende muss jeder für sich seinen eigenen Weg finden. In der Vermittlungsarbeit geht es darum, dass man jemanden dazu bringt, einfach mal anders zu denken, Sachen neu anzugehen oder neu zu interpretieren. Dafür muss man die Schülerinnen und Schüler auch hin und wieder ins kalte Wasser schmeißen. Gerade wenn man so einen strukturierten Tagesablauf und Lehrplan hat, kann man sonst nicht ausbrechen.

Das Wichtigste ist, ihnen die Freiheit zu geben, einfach mal auszuprobieren und zu machen, ohne gleich auf ein Resultat zu drängen. Und das Spannende dabei ist, dass jeder unterschiedlich damit umgeht. Der eine ist kreativer im handwerklichen Prozess, der andere bringt sich mehr ins Projekt ein und der Dritte supportet.

Dadurch, dass es keinen strukturierten Aufgabenplan gibt, generiert sich jeder – vielleicht unbewusst – seine eigene Aufgabe, die er für sich am besten lösen kann. Deshalb ist es auch sehr gut, seinen eigenen Prozess, sich selber zu verstehen. Was kann ich eigentlich gut? Worauf habe ich denn Lust, wenn ich keine zugewiesene Aufgabe abarbeite, sondern meine eigene Aufgabe generiere?

AR Das ist auch ein interessanter Ansatz für die Notengebung. Warum geht man nicht davon aus, wie stark die Schülerin oder der Schüler loslassen konnte? Hat sie oder er die zentrale Botschaft begriffen? Denn es geht um diese Botschaft und nicht um das, was du am Ende damit machst: Wie sehr bist du in der Lage, dein Denken zu verändern? Hat einer diese Botschaft wirklich verstanden oder hat er sich dagegen gesperrt und am überkommenen Denken festgehalten? Das kann man doch sehr gut beobachten und auf dieser Basis eine Note geben.

Welche Wege sind denkbar, um dieses Loslassen im Designprozess zu fördern?

AR Es gibt im Designprozess viele Phasen und man darf sich einen flüssigen Umgang damit erlauben. Aber wenn du experimentierst, dann öffnest du wirklich deine Welt. Und dann musst du sie so weit wie möglich öffnen, um so viele Inspirationen und Ideen wie möglich zu bekommen. Aber dann kommt ein Moment, an dem die Probleme recht konkret werden, die du zu lösen hast. Und an dieser Stelle musst du sagen: „Okay, jetzt habe ich eine Menge Informationen gesammelt, jetzt muss ich das runterbrechen und bestimmte Aufgaben lösen.“ Darum geht es. Es gibt eine Phase der Öffnung, das ist normalerweise die Recherche- und Analysephase. Und dann kommt die Konzeptionsphase, in der es richtig losgeht und man konkreter in den Lösungsprozess reingehen muss. In diese Phase sind einige Tandems auch im Rahmen von »wesign« gekommen. Und es war wunderbar zu sehen, dass das schon nach einer so kurzen Zeit möglich ist.

”

Es gibt im Designprozess viele Phasen und man darf sich einen flüssigen Umgang damit erlauben. Aber wenn du experimentierst, dann öffnest du wirklich deine Welt. Und dann musst du sie so weit wie möglich öffnen, um so viele Inspirationen und Ideen wie möglich zu bekommen.“

– Ana Relvão

MITWIRKENDE UND DANK

Mitwirkende

Carl-Spitzweg-Gymnasium Germering
Diana Lederer / Jona Wiesler / Sabrina Grünauer

Gymnasium Kirchheim
Lea Lucas / Nanette Nusselt

Gymnasium Kirchheim
Katharina Cazacova / Holger Heidemann

Hans-Leinberger-Gymnasium Landshut
David Eck / Nicole Shevchenko / Edith Einwacher-Dorner

Theresien-Gymnasium München
Siri Thiele / Annette Schemmel

Friedrich-Koenig-Gymnasium Würzburg
Matilda Brown / Maja Issing

Camerloher-Gymnasium Freising
Lena Brandmaier / Judith Treimer-Schebler

Johann-Christian-Reinhart-Gymnasium Hof
Angelina Katzer / Laila Heppner / Thomas Stelzer

Johann-Christian-Reinhart-Gymnasium Hof
Nicki Langheinrich / Katharina Friedrich / Michael Wagner

Johann-Christian-Reinhart-Gymnasium Hof
Clementine Köppel / Katharina Friedrich

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium Rosenheim
Benjamin Hein / Julia Schöll

Staatliche Realschule Schesslitz
Alexandra Kreuzfeld / Elisabeth Schmitt

Gymnasium Tutzing
Julian Raab / Claudia Stranghöner

Dominikus-Zimmermann-Realschule Günzburg
Laura Nedela / Nadine Schünzel

Marie-Therese-Gymnasium Erlangen
Maia Schuster / Nina Silberhorn

Gymnasium Geretsried
Gesica Moga / Matthias Wohlgenannt

Gymnasium Kirchseeon
Felicitas Herzog / Ruta Dressler

Anton-Bruckner-Gymnasium Straubing
Lee de la Fontaine / Nicole Güntner

Dank an

Projektleitung

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler

Designerinnen und Designer

Ayzit Bostan, Ana Relvão und Gerhardt Kellermann,
Steffen Kehrlé

Die Neue Sammlung – The Design Museum

Prof. Dr. Angelika Nollert

Stiftung art 131

MRin Birgit Huber, StD Gerhard Schebler

Bünemann Stiftung

Friedrich Carl Rein, Florian Grill

Bayerische Museumsakademie

Prof. Dr. Rainer Wenrich

pi.lot-Projekt

Dr. Yvonne Bruderrek, Dr. Barbara Schnabel, Christoph
Everding, Katherina Mai, Emma Sturz, Nicole Richels,
Julie Akue



DANKE!

Bei allen Mitwirkenden möchten wir uns herzlich für die gute Zusammenarbeit und konstruktive Unterstützung des Projekts bedanken. Unser besonderer Dank gilt allen teilnehmenden Schülerinnen und Schülern und ihren Lehrkräften, die sich mit großem Engagement der Aufgabe gestellt haben und deren gelungene Beiträge hier in den Werkstattheften dokumentiert werden.

IMPRESSUM

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit der Bünemann Stiftung und Die Neue Sammlung – The Design Museum

Projektleitung und Konzept

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler, Birgit Huber

Texte

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler

Ein gesondertes Impressum der einzelnen Werkstatthefte ist diesen zu entnehmen. Die Texte und Abbildungen in den jeweiligen Werkstattheften sind in der Regel, wenn nicht anders angegeben, durch die Teilnehmenden erstellt worden.

Layout und Gestaltung:

Stephanie Adamitza

Bildnachweise

S. 4 Tobias Hase, StMUK

S. 5 Julia Seibold

S. 6 Johannes Sieber

S. 7 Michael Berninger

S. 36 Fabian Frinzel

S. 40 Myrzik & Jarisch

S. 46 RELVÄOKELLERMANN

Druck und Bindung

extraprint.de

Urheberrecht

Alle Inhalte dieser Publikation, insbesondere Texte und Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt bei den Genannten.

Diese Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Bei Interesse und Rückfragen

wedesign@annastephan.de



© Rodrigo Stix

»wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht« ist ein Projekt der Stiftung art 131 in Kooperation mit der Bünemann Stiftung und Die Neue Sammlung – The Design Museum.



