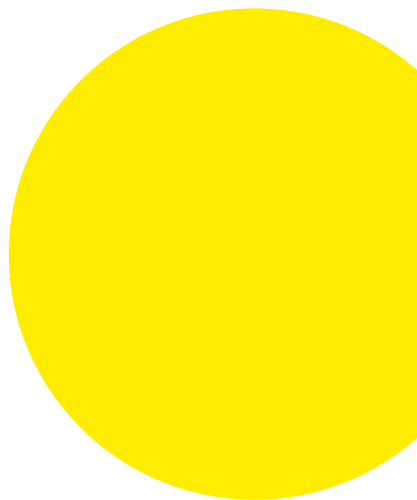


WERKSTATTHEFTE



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

- 01 **Hole Cup – vom Kulischnulli zur Klassetasse**
- 02 **Tongefäße mit Drip**
- 03 **Subversives Design**
- 04 **Refashion**
- 05 **Playing the form**
- 06 **Transformers**
- 07 **Trash Fash**
- 08 **Experimentelles Weben – Webexperimente**
- 09 **Sitzelemente – inspiriert von Architektur**
- 10 **Materialinspiration – Stuhl-Design**
- 11 **Licht.Transformer**
- 12 **Design-Metamorphose**
- 13 **Talisman-Design**
- 14 **Präsentationsobjekte aus Holz und Papier**
- 15 **Von der Wabe zum Design**
- 16 **Besser anders – und los**

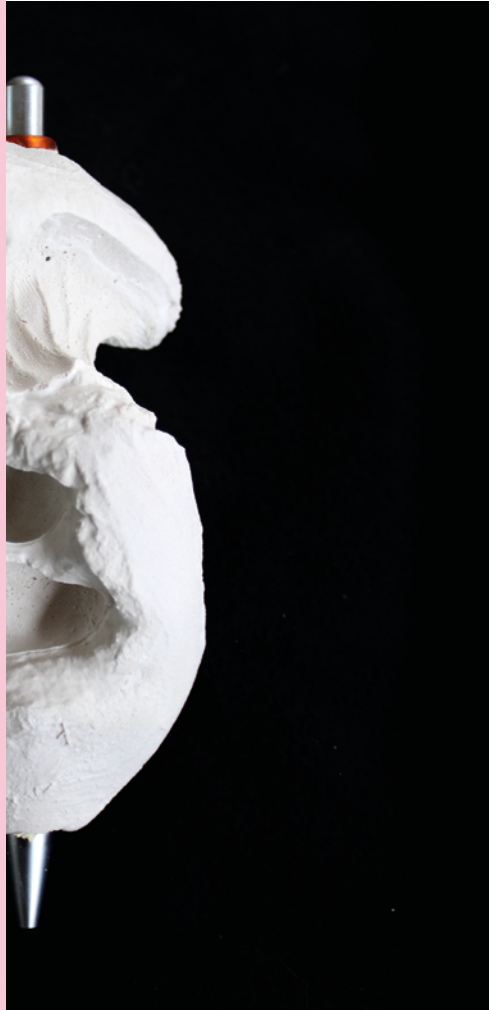
wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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.

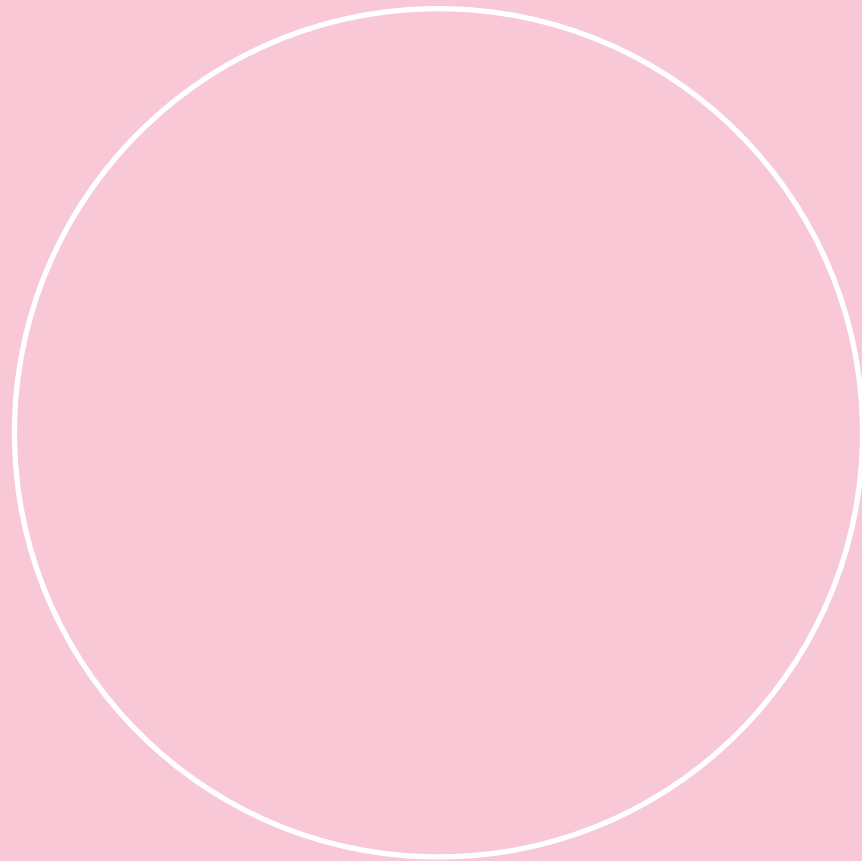
18 Tandems aus jeweils einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft haben ein Jahr lang intensiv an unterschiedlichen Konzepten für Unterrichtseinheiten zum Thema »Design« gearbeitet. Unterstützt wurden sie dabei von der Designerin Ayzit Boostan, dem Designer Steffen Kehrlé sowie dem Designerduo 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.

Handlungsbezogenes Objekt von [Lea Rebhan](#) und [Annika Planitzer](#), 10. Jahrgangsstufe





Hole Cup – vom Kulischnulli zur Kassetasse

Ungewohntes im Bekannten entdecken – Bekanntes zu Ungewöhnlichem werden lassen. Wie kann man Alltagsgegenstände so verändern, dass eine andere Nutzung und Handhabung erforderlich werden?

SEDCARD

Titel Hole Cup – vom Kulischnulli zur Kassetasse

Zeit 12 Unterrichtsstunden

Jahrgangsstufen 9, 10, 11

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Gesica Moga

Lehrkraft: Matthias Wohlgenannt

Benötigte Materialien Zeichenstifte, Papier, Tablet, Karton, Klebeband, Gips, Ton, Alufolie

Co-Autorinnen/-Autoren

Caroline Krentscher, Luzie Rebhan,

Felix van Laak

Zusammenarbeit und Teilhabe

Klassenübergreifendes Projekt, Co-Teaching (Lehrkraft und Schülerin), Rollentausch (Ältere Schülerinnen und Schüler werden zu Designerinnen

und Designern und entwickeln Aufgabenstellungen für jüngere Klassen), Gruppenarbeiten, selbstorganisierte, ergebnisoffene Experimente

„Unser Projekt ist aus mehreren kleinen einzelnen Ideen und Gedanken entstanden. Diese Kombination war am Anfang nicht geplant und wir haben mehr oder weniger mehrere Design-Ideen gleichzeitig ausprobiert. Dann sind wir nach und nach auf unser Thema gekommen.“

– Gesica Moga

”

Wir haben uns stark von den Ideen und Werken der Schülerinnen und Schüler leiten lassen, auf diese reagiert und versucht, diesen ergebnisoffenen Prozess durch viele Arbeitsbesprechungen gemeinsam zu strukturieren.“

– Matthias Wohlgenannt



Studie zu Hole Cup, 9. Jahrgangsstufe

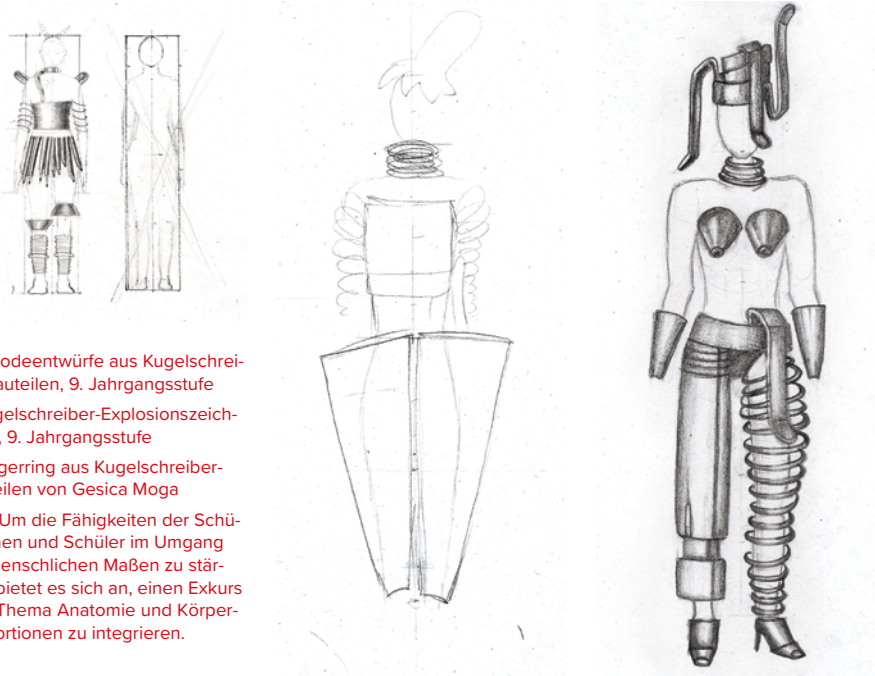
PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Unser Projekt hat entsprechend der ergebnisoffenen Herangehensweise verschiedene Phasen mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen durchlaufen. Die Aufgaben wurden anfangs noch durch das Tandem Gesica Moga und Matthias Wohlgenannt erarbeitet, im Verlaufe des Projekts wurden sie dann von einzelnen Schülergruppen übernommen, bevor in der Schlussphase zwei Schülerinnen der Q11 ein kleines Designbüro gründeten und dort Mitarbeiterinnen aus verschiedenen Jahrgangsstufen beschäftigten. Einführend setzten wir uns mit Arbeiten von Oskar Schlemmer, dem Modedesigner Jean Paul Gaultier und den handlungsbezogenen Objekten von Isabelle Enders auseinander. Außerdem besuchten wir die Ausstellung »Future Bodies« in der Sammlung Brandhorst, wo uns insbesondere die Passstücke von Franz West inspirierten.

Phase 1 Kuli-Explosion: Modedesign

Zerlege einen Kugelschreiber, untersuche die Bestandteile so genau wie möglich und fertige eine Explosionszeichnung an. Entwirf dann – angeregt vom Triadischen Ballett Oskar Schlemmers und der Mode Jean Paul Gaultiers – ein Modedesign aus den Teilen deiner Kugelschreiber-Explosionszeichnung.



1-3 Modeentwürfe aus Kugelschreiberbauteilen, 9. Jahrgangsstufe

4 Kugelschreiber-Explosionszeichnung, 9. Jahrgangsstufe

5 Fingerring aus Kugelschreiberbauteilen von Gesica Moga

Tipp Um die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit menschlichen Maßen zu stärken, bietet es sich an, einen Exkurs zum Thema Anatomie und Körperproportionen zu integrieren.



Phase 2 Kulischnulli: Handlungsbezogene Objekte

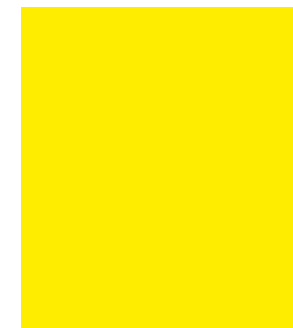
Rechercheauftrag Setze dich mit der Werkserie der Pfeffermühlen von Isabelle Enders auseinander. Recherchiere im Internet und finde mehr Arbeiten von Isabelle Enders. Versuche, ihre Funktionsweise zu ergründen. Finde andere Objekte oder Künstlerinnen und Künstler, die mit ähnlichen Prinzipien arbeiten.

Praxisauftrag Überlege dir, wie du einen Alltagsgegenstand in deiner Umgebung so verändern kannst, dass eine andere Handhabung nötig wird. Lasse dich dabei von deinen Recherchen inspirieren.



»Zwei in Eins« von Annika Pier, 11. Jahrgangsstufe

„Die Objekte von Isabelle Enders bewegen sich an der Schnittstelle von Kunst und Design. Sie funktionieren noch als Gerät, werden aber von der Brauchbarkeit als einzigem Daseinszweck befreit. Nimmt man sie in Gebrauch, bedarf es einer erhöhten Aufmerksamkeit und des Gewahrdens über das Objekt, da ihr Erscheinungsbild vom herkömmlichen Gegenstand abweicht und ihr Aufbau die gewohnte Nutzung konterkariert.“ – aus dem Ausstellungskatalog Isabelle Enders »Korn und Schampus«, Kunstgalerie Fürth 2023



Phase 3 Hole Cup

Nach den sehr freien Experimenten mit den handlungsbezogenen Objekten und einem Beratungsgespräch bei unserem Designer-Coach Steffen Kehrlé beschlossen wir, uns wieder mehr auf eine Objektkategorie zu fokussieren. Zwei Schülerinnen der Q 11, Caroline Krentscher und Luzie Rebhan, die mehrere Studien zu einem Gefäß mit nach innen verlagertem Henkel angefertigt haben, übernahmen ab hier die Leitung: Sie wurden zu Designerinnen und Pädagoginnen und entwickelten Aufgabenstellungen, die dann an Schülerinnen und Schüler der 9. bis 11. Jahrgangsstufen weitergegeben wurden: Gemeinsam mit ihren »Mitarbeiterinnen« und »Mitarbeitern« entwickelten sie die Werkreihe: »Hole Cup« by Caro & Luzie.

Praxisauftrag (by Caro und Luzie): Verändere die Form einer Tasse so, dass der Henkel nicht, wie gewohnt, außen ist, sondern innen. Achte bei der Entwicklung dieser Tasse mit »integriertem Henkel« auf die Veränderungen des Tassen-Volumens und der Art und Weise des Haltens.

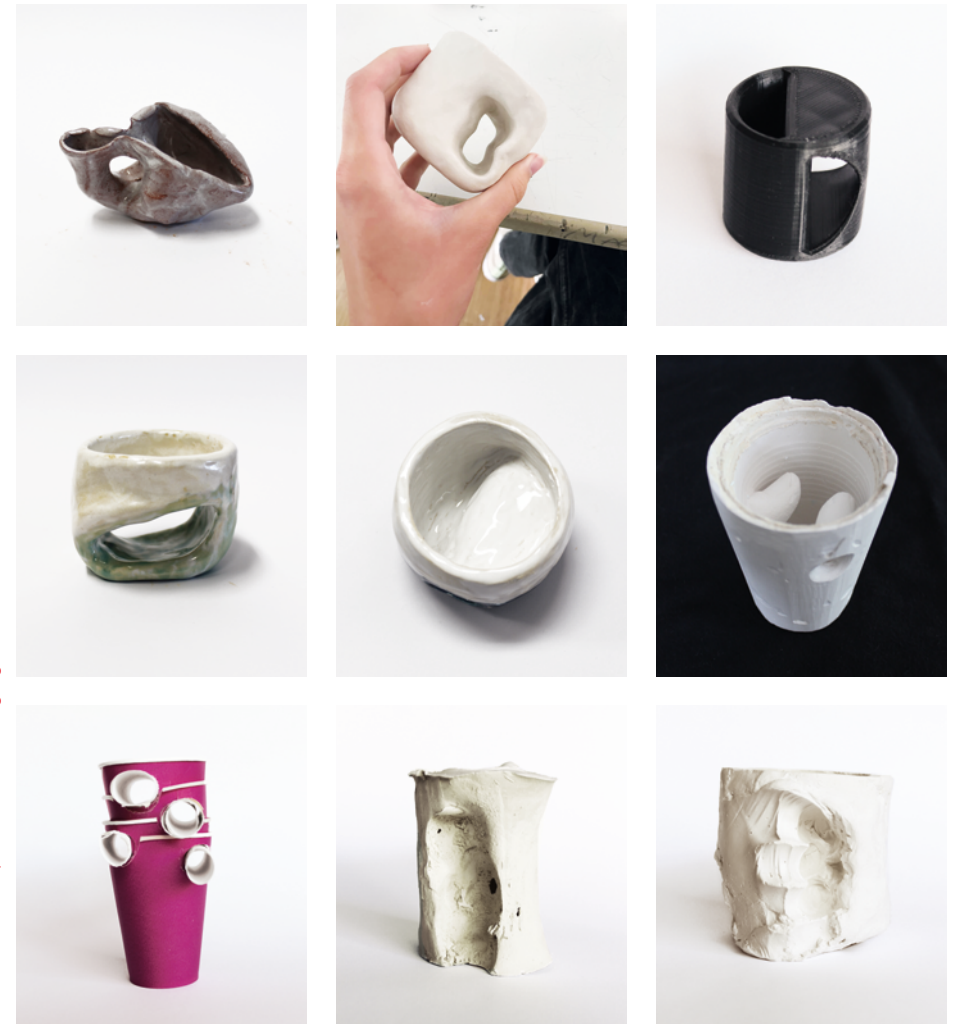
Rechercheauftrag Betreibe zu deinem Prototypen eine »Rückwärtsrecherche« mit Hilfe einer Suchmaschine.

Bringe Bilder ähnlicher Objekte in den Unterricht mit und stelle sie der Gruppe zur Diskussion.

Projektprozess



Gemeinsame Besprechung der fertigen Tassen mit Praxistest

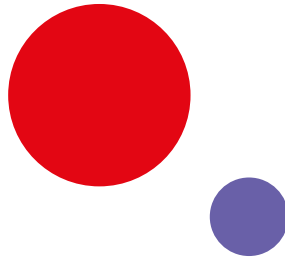


Studien zu Hole Cup, 9., 10. und 11. Jahrgangsstufe

Projektprozess

Präsentation

Die bisherigen Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler wurden ausführlich im Jahresbericht der Schule abgedruckt. Nach der Präsentation in der Pinakothek der Moderne wird es eine Ausstellung der Objekte in den Vitrinen der Schule geben.



Projektprozess

Vorbereitung für die Präsentation der Arbeiten in der Pinakothek der Moderne München

”

Bei diesem Projekt sind wirklich sehr tolle Sachen entstanden. Es ist wunderbar, wenn man Dingen, die vermeintlich schon zu Ende gedacht sind, von denen man glaubt, dass sie für immer so sein müssen, eine neue Handhabung zu geben versucht. Im besten Fall gelingt es so, ein ganz neues Formleitbild für ein Objekt zu entwerfen.

Wenn man da einen Schritt weitergehen möchte, dann würde ich jetzt ein oder zwei Objekte herauspicken, vielleicht eines, das schon sehr sinnvoll erscheint, und eines, das sehr experimentell ist. Diese beiden könnte man dann vervielfältigen, also 10 oder 20 Stück davon bauen, die alle gleich sind. Diese Objekte würde ich dann an Probanden verteilen, die das eine Woche testen und anschließend Feedback geben sollen. Mit diesem Feedback, für das man kein Geld ausgeben muss, ist man dann schon einen großen Schritt weiter, weil man eine sehr breite Meinung eingeholt hat. Das hebt den Entwurf auf eine Art demokratische Ebene.“

Designeth / Designer Feedback



**STEFFEN
KEHRLÉ**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Gesica Moga und Matthias Wohlgenannt

Fotos und Abbildungen

Gesica Moga und Matthias Wohlgenannt

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Myrzik und Jarisch

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

ONITWIVAS
SHEM
310
THE
DESIGN
MUSEUM

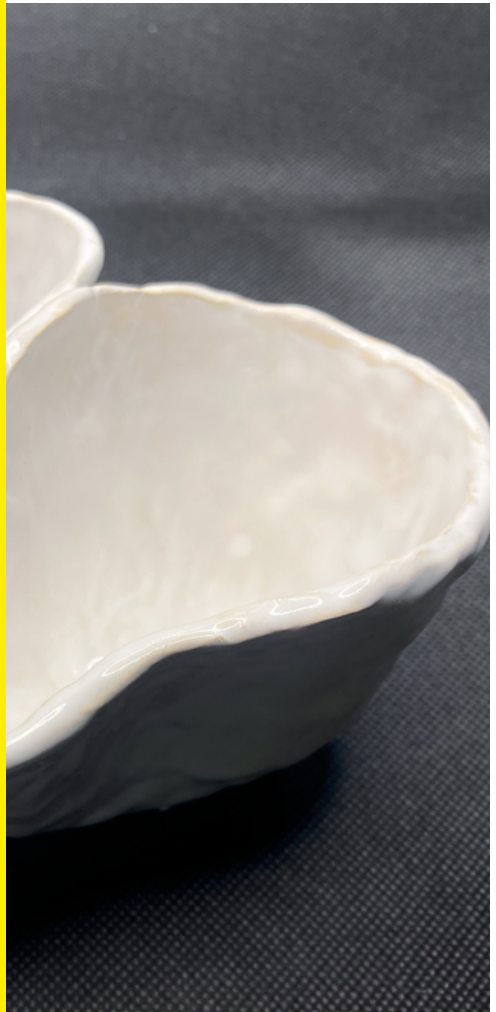
wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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,

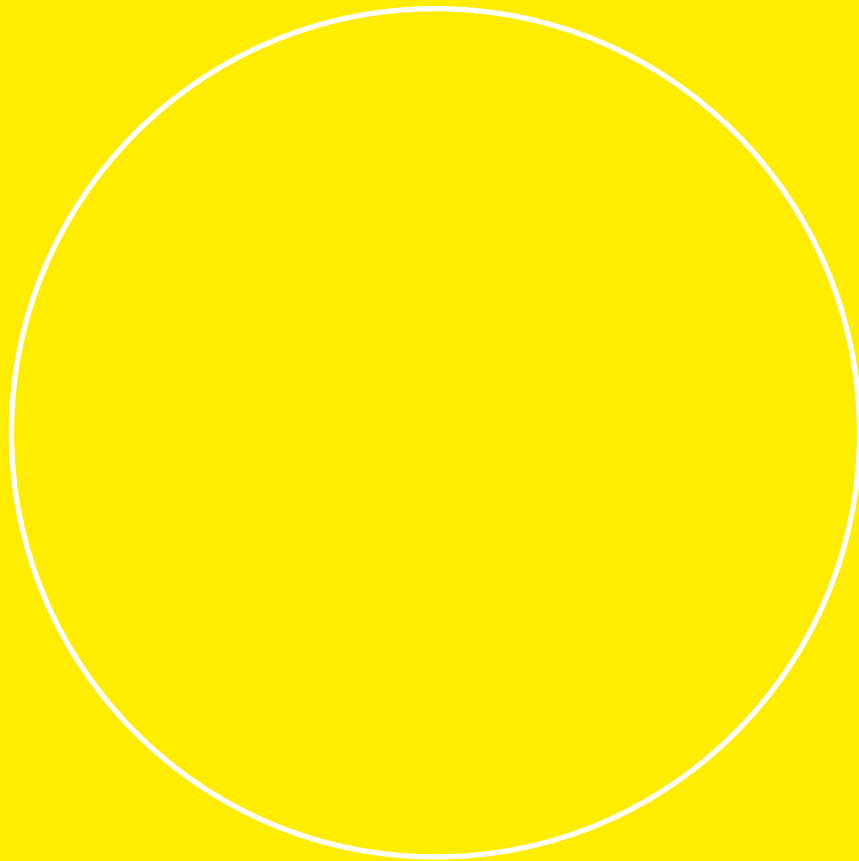
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehle 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.





Gefäßdesign als ergebnis-
offener Werkstattprozess mit
Ton, Glasur und Video

Tongefäße mit Drip

SEDCARD

Titel Tongefäße mit Drip

Zeit 10-stündige Sequenz im einstündigen Unterricht (5 Stunden Tonarbeit, 5 Stunden Videoarbeit)

Jahrgangsstufe 10

Benötigte Materialien Bleistift und Skizzenpapier, Ton, Schlicker, verschiedene Glasuren, Glasmurmeln und -scherben, Muggelsteine, Arbeitsblatt Glasurprotokoll, Smartphones, LED-Photolightbox (40x40 cm), Requisiten wie Lebensmittelfarbe, Transparent- und Tonpapier

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Siri Thiele

Lehrkraft: Dr. Annette Schemmel

Zusammenarbeit und Teilhabe Die Unterrichtssequenz wurde gemeinsam konzipiert, Teamteaching im Schülerin-Lehrerin-Tandem erprobt. Die fünfzehnjährige Siri Thiele hat ihre Grundschulerfahrungen mit Glasscherben im Tonbrennofen eingebracht, selbst das Arbeitsblatt »Glasurprotokoll« entwickelt, ihre Mitschülerinnen (die um ein Jahr älter sind) im Gestaltungsprozess beraten und zuletzt an einem der Präsentationsvideos mitgewirkt.

Wechselnde Sozialformen im Unterricht: Die Übung mit der Daumenschale, der Entwurf, das Modellieren des Designobjekts und das Glasieren fanden jeweils in Einzelarbeit statt. Um das Wissen aller Beteiligten zu

mobilisieren, regten wir bei jedem Arbeitsschritt Gespräche im Plenum an.

Der Video-Auftrag in Partnerarbeit erforderte kaum Anleitung, denn die Zehntklässlerinnen/Zehntklässler waren aufgrund ihrer Seherfahrung aus den sozialen Medien und ihres Wissens rund um das Smartphone der Lehrkraft zumindest ebenbürtig und hochmotiviert.

Die Zwischenergebnisse der Videos wurden im Plenum immer wieder diskutiert und teils zusätzlich über Mebis individuell mit Feedback zur Ideenfindung, zum Spannungsbogen, zum Bildausschnitt, zu Licht, Ton und Schnitt kommentiert.



PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Eine niederschwellige praktische Erfahrung diente als Impuls: das Formen eines Daumenschälchens aus einer Tonkugel. „Erzielt eine gleichmäßige Form und eine dünne Wandung!“, so lautete unsere Vorgabe beim Modellieren. Die Lernenden sollten aber auch individuelle Ansprüche an die Form entwickeln und die eigene Zufriedenheit zum Maßstab ihrer Arbeit machen.

Daumenschälchen

Aufgabenstellung

Entwickle aus einer Daumenschale ein neuartiges Gefäß. Die Nutzung spielt erst einmal keine Rolle, sie kann auch später aus der Form heraus entdeckt werden.

Arbeite möglichst sauber, modelliere gleichmäßige Formen, eher dünne Wandstärken und feine Details. Schaffe stabile Verbindungen mit Hilfe von Schlicker als Kleber sowie durch kräftiges Aufrauen der Klebeflächen und versäubere die Stoßstellen mit Hilfe der Rückseite des Fingernagels.

Glasiere dein Gefäß auf experimentelle Weise.

Teste deine Glasurideen an deiner Daumenschale, bevor du dich an dein Designgefäß wagst.

Setze dein Gefäß in einem Video in Szene.

Arbeite zu zweit, inszeniert im Video (Länge: maximal 7 sec) zumindest eines eurer Gefäße mit Hilfe von Requisiten wie besonderen Flüssigkeiten. Nutze das Prinzip des Spannungsbogens und der Überraschung, setze Farb- und Lichtkontraste gezielt ein, lege den Fokus auf das Motiv, wechselt die Einstellungen!

Analyse und Recherche

Um die individuelle Formrecherche anzuregen, lautete der nächste Auftrag: „Fertige ein paar schnelle Zeichnungen, um herauszufinden, welche innovativen, noch nie da gewesenen Gefäße du aus der Kombination mehrerer Daumenschälchen aufbauen könntest.“ Dazu gab eine Skizzen-sammlung Anregung. Die Bleistiftskizzen haben wir am Stundenende im Plenum gewürdigt und später als Tandem noch genauer besprochen, um in der Folgestunde Lösungsvorschläge für die Umsetzung in Ton anbieten zu können.



Ideenfindung

In einigen Fällen regten wir dann Partnergespräche zwischen Schülerinnen und Schülern an, die jeweils ihre erste Idee noch zeichnerisch weiterentwickeln sollten – angepasst an die Machbarkeit mit Ton, das Können sowie unsere begrenzte Arbeitszeit (2x45 min). Manche Schülerinnen bzw. Schüler kamen trotzdem erst beim Modellieren zu ihrer Idee und einzelne Ideen erwiesen sich als wenig tragfähig.



- Skizzen
- Partnergespräche
- Intuitives Modellieren



Ausarbeitung einer Idee

Als die Schülerinnen und Schüler ihre Ideenskizzen in Ton umsetzten, entstanden überraschend geformte Objekte. Um deren Farbgebung gezielt gestalten zu können, experimentierte die Klasse mit verschiedenen Glasurfarben und -techniken – zunächst anhand der Daumenschälchen aus der Übung. Wir erprobten daran das Tauchen, Schütten und Aufspritzen verschiedener Glasurtypen und gaben teils auch Glasscherben, -murmeln oder -perlen zum Glasurbrand dazu. Diese Experimente dokumentierten die Schülerinnen und Schüler auf dem Arbeitsblatt »Glasurprotokoll«.

Projektprozess



- 1 Daumenschälchen mit Glasuren- tests vor dem Brand
- 2 Glasieren im Tauchverfahren
- 3 und 4 Das Glasurprotokoll do- kumentiert, welche Glasurbearbei- tung welches Ergebnis bringt.



Umsetzung

Anhand des Glasurenprotokolls wurde schließlich die Entscheidung für die finale Glasur abgeleitet und die Design-Gefäße wurden fertiggestellt.



Projektprozess

Präsentation



Um sich im Präsentieren zu üben, inszenierten die Schülerinnen und Schüler ihre Keramiken in Form von Kurzvideos, einem beliebten Format. Dazu nutzten sie ihre Handykameras. Zusätzlich stellten wir LED-Photolight-boxes für Filmstills zur Verfügung.

Für die Videogestaltung sollten ein paar Requisiten die Kreativität und das Spiel mit unterschiedlichen Nutzungsweisen der Tongefäße anregen: Löffel aus verschiedenen Materialien, mit Lebensmittelfarben gefärbtes Wasser, Schokopudding, Maiskörner, Glasedelsteine und Asche. Außerdem wurden die verschiedenen Kameraeinstellungen erläutert.



Schülerduos haben jeweils eines ihrer Design-Gefäße in einem Video inszeniert. Die Planung, das Filmen einzelner Einstellungen, der Schnitt und die Feedbackrunden erfolgten in einer offenen Werkstattatmosphäre über mehrere Stunden hinweg. Die Zwischenstände der Videos, die über Mebis geteilt wurden, wurden jeweils zum Stundenanfang kommentiert und dann weiter bearbeitet. Der Zusammchnitt der Kurzvideos trägt den Titel »The Drip« und könnte auf der Schulwebsite präsentiert werden.

1 Mit Lebensmittelfarbe gefärbtes Wasser zur Inszenierung eines Tongefäßes

2 Materialspiele für das Kurzvideo

Projektprozess

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Bei einem weiteren Durchlauf des Projekts würden wir darauf achten, dass die verwendeten Musikstücke gemafrei sind, damit die Videos problemlos veröffentlicht werden können.

Der Lehrplaninhalt »Jugendstil« könnte an eine solche Sequenz anschließen, aufbauend auf die Handarbeit, die Suche nach neuen Formen und eine zeitgemäßen Präsentation, die in der praktischen Arbeit erprobt wurden. Solch eine Erweiterung der Unterrichtssequenz könnte man auch mit zeitgenössischem Design verbinden, etwa mit dem Fokus auf Essgeschirr. Der vergleichende Blick auf Essgeschirr aus der Zeit des Jugendstils und auf die eigenen Arbeitsergebnisse könnte die Wertschätzung der Jugendlichen für professionelle Designprodukte von heute steigern.

” Die Objekte sind ästhetisch sehr ansprechend präsentiert. Das Projekt ist nachvollziehbar und gut verständlich. Besonders gut gefällt mir, dass verschiedene Medien eingesetzt werden. So lernen die Schülerinnen und Schüler ihre Idee ganzheitlich zu präsentieren. Durch die Übersetzung in ein anderes Medium gewinnt man einen ganz neuen Blick auf die Arbeit.“

Feedback Designer/Designerin



**AYZIT
BOSTAN**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Siri Thiele und Dr. Annette Schemmel

Fotos und Abbildungen

Dr. Annette Schemmel

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Fabian Frinzel

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

NEUE
SAMMLUNG
THE
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN X SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bühemann 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.

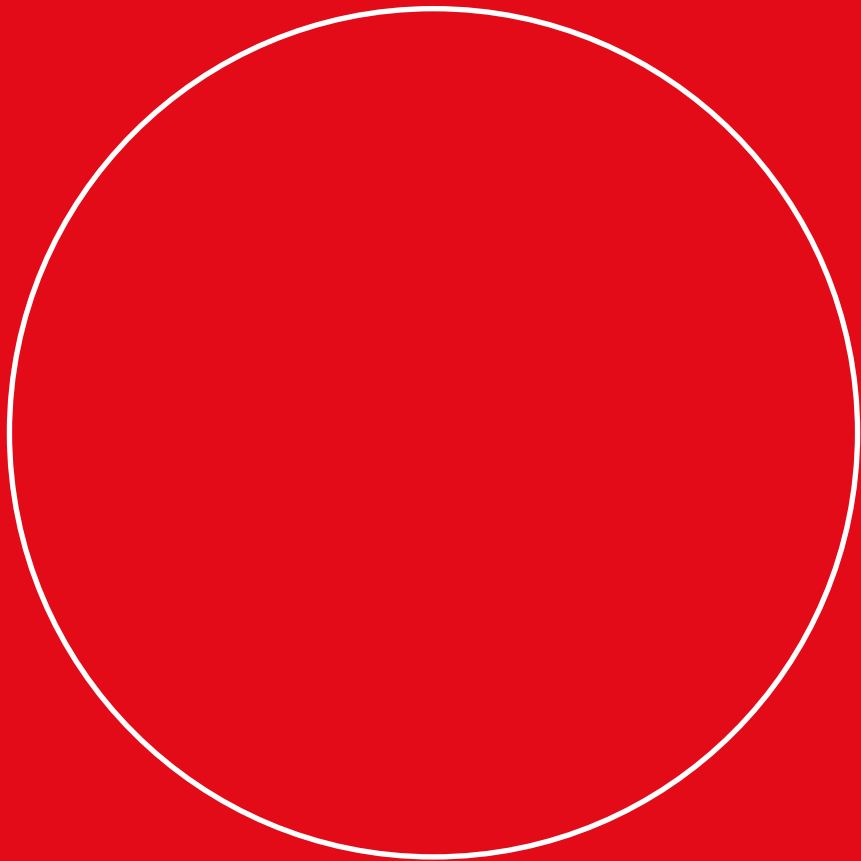
18 Tandems aus jeweils einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft haben ein Jahr lang intensiv an unterschiedlichen Konzepten für Unterrichtseinheiten zum Thema »Design« gearbeitet. Unterstützt wurden sie dabei von der Designerin Ayzit Bostan, dem Designer Steffen Kehre sowie dem Designerduo 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.

Aus dem Workshop: Zoe Duscher, 10. Jahrgangsstufe





Subversives Design

Alltägliche Gebrauchsgegenstände werden untersucht und so verändert, dass durch diese Manipulation neue Objekte entstehen, die ihre ursprüngliche Funktionalität verloren, aber neue Dimensionen, etwa der Poesie und Ironie, gewonnen haben. Sie regen dazu an, Gestaltungsprozesse, Nutzungen und Materialeinsatz kritisch zu hinterfragen und neu zu denken.

SEDCARD

Titel Subversives Design

Zeit Jahrgangsübergreifender Workshop: 2 Tage, zudem Klassenunterricht: mehrere Doppelstunden

Jahrgangsstufen 8 - 12

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Lena Brandmaier

Lehrkraft: Judith Treimer-Schebler

Co-Autorin: Judith Reichardt (Lehrkraft)

Zusammenarbeit und Teilhabe

Wir haben mit Interessierten unterschiedlicher Jahrgangsstufen in einem zweitägigen Workshop, aber auch mit Klassen der Mittel- und Oberstufe im Rahmen des Kunstunterrichts am Projekt gearbeitet. Das Additum Kunst stieg unter der Leitung von Judith Reichardt ebenfalls in das Projekt ein.

Benötigte Materialien Alltagsgegenstände, Werkzeug, Montagematerial nach Bedarf, Fotokameras, Lightbox, evtl. Fotobox mit Hohlkehle

Die Einführung fand im Teamteaching statt, beim Workshop auch die begleitende Beratung.

An den Objekten wurde einzeln und immer wieder in kleinen Teams gearbeitet. Für fotografische Inszenierungen wurden meist kleine Gruppen gebildet.

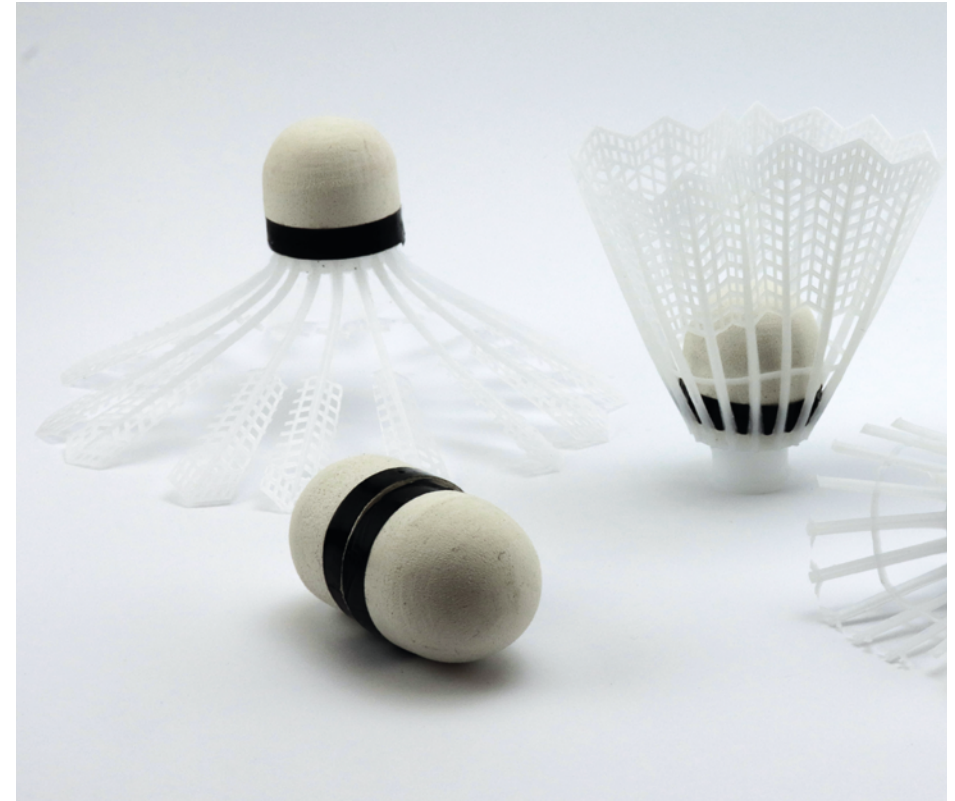
„Ich habe schon immer gerne etwas mit Kunst und kreativen Sachen gemacht. Mit Design hatte ich mich vorher noch nicht beschäftigt. Bei der Umsetzung des Projekts war mir wichtig, dass es nicht im Rahmen des normalen Unterrichts stattfindet, sondern als Angebot für besonders Interessierte – auch ohne Noten. Deshalb haben wir einen klassenübergreifenden zweitägigen Workshop angeboten.“

“

– Lena Brandmaier

„Mich hat der Versuch gereizt, das Gewohnte, Alltägliche neu zu sehen und zu denken. Spannend war es, zu erleben, wie die Schülerinnen und Schüler den Blick weiteten, durch die Lust am experimentellen Einsatz von Materialien und Werkzeugen, am Montieren oder produktiven Zerstören zu unkonventionellen Herangehensweisen fanden.“

– Judith Treimer-Schebler



Aus dem Workshop: Anna Heilmeier, Anne Mathar und Clara Philip, 8. Jahrgangsstufe

PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Für das Projekt haben wir uns anregen lassen von der Designerin Katerina Kamprani und ihrem »Uncomfortable Project«. Über Bildbeispiele ihrer Arbeiten war es sehr schnell möglich, in das Thema reinzukommen. Auch haben wir zunächst einige alltägliche Gebrauchsgegenstände als Anschauungsobjekte untersucht, mit einem dafür entwickelten Fragebogen analysiert und uns die Ergebnisse gegenseitig vorgestellt.

Plakat zur Werbung für den Workshop mit einer Arbeit von Katerina Kamprani

Aufgabenstellung

Wähle einen der selbst mitgebrachten oder bereitgestellten alltäglichen Gebrauchsgegenstände.

Untersuche den Gegenstand durch Befühlen, Zerlegen und Benutzen eingehend.

Analysiere den Gegenstand schriftlich anhand des Fragebogens.

Überlege dann, in welchem Bereich man am wirkungsvollsten eine **Veränderung vornehmen** kann. Die Veränderung darf nur einen Aspekt betreffen. Die ursprüngliche Funktion soll noch ablesbar, aber auf eine bestimmte Weise unmöglich gemacht sein. Durch die Manipulation soll ein neues Werk entstehen, das Poesie, Witz, Ironie, vielleicht auch Provokationspotential besitzt.

Skizziere deine Idee im letzten Feld des Fragebogens.

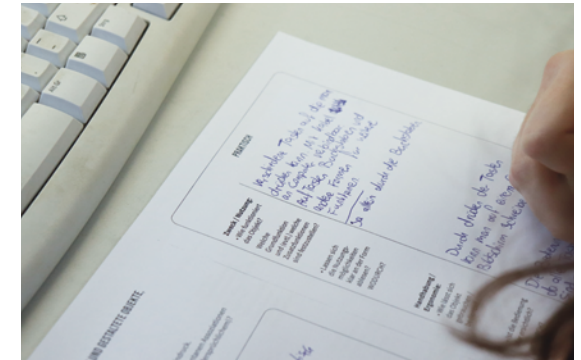
Plane, welche **technischen bzw. handwerklichen Eingriffe** für die Umsetzung nötig sind, und achte dabei auf die Machbarkeit.

Die erfolgreich sabotierten Objekte werden schließlich in ihrem neuen Gebrauch **fotografisch inszeniert**. Bilde dafür ein Team mit mindestens einer weiteren Person, die als Model den Gegenstand in seiner (nun unmöglichen bzw. vergeblichen, absurden) typischen Benutzung zeigt. Achte auf Schärfe, Ausschnitt, Ausleuchtung und Hintergrund.

Analyse und Recherche

Die Gruppe lernte zunächst die Vorgehensweise von **Katerina Kamprani** kennen: Ihrer Arbeit liegt eine genaue Analyse des später sabotierten Gebrauchsgegenstandes zugrunde. Erst dann kann die Entscheidung getroffen werden, an welcher Stelle die Sabotage ansetzen soll.

Für die Analyse haben wir einen vierseitigen Fragebogen entwickelt, z. B. in Hinsicht auf Zweck/Nutzung, Handhabung/Ergonomie, auf Materialeigenschaften, Formensprache, Oberfläche, Farbe und auf Repräsentation. Schließlich wurden der Ausgangszustand und die geplanten Veränderungen zeichnerisch dargestellt.



„Ich nehme einen Gegenstand, den du gut kennst. Er muss auch genau so aussehen, wie man ihn erwartet. Du musst ihn exakt kennen, sodass du in Gedanken schon die komplette Benutzung durchspielst – und dann sabotiere ich den Prozess an genau einer kleinen Stelle.“

– Katerina Kamprani



- Analyse
- Skizzen
- Material-experimente

Aus dem Workshop: Lara Jahn, Fine Schreiber und Luise Wachtel, 10. Jahrgangsstufe.

Ausarbeitung einer Idee

Da der Ausgangspunkt immer ein bereits existierender Gebrauchsgegenstand war, ging es zunächst nur um die Wahl und die Idee. Sehr anregend wirkte ein reicher Materialtisch mit Fundobjekten, die zur Verfügung gestellt wurden. Es fand ein reger Austausch über die Planungen und mögliche unterschiedliche Wirkungen einer Veränderung am Gegenstand statt.



Materialtisch (Ausschnitt) mit unterschiedlichen alltäglichen Gebrauchsgegenständen

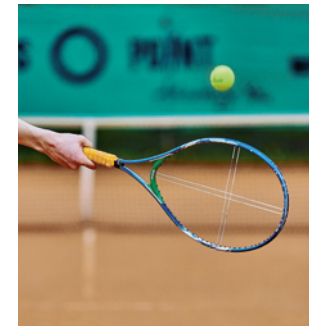
Projektprozess

Gabelserie in Teamarbeit im Workshop entstanden; danach im Rahmen eines performativen Gelages vom Additum Kunst Q11 in der Anwendung getestet



Umsetzung

Da jedes Objekt andere technische Voraussetzungen und teilweise völlig unkonventionelle Bearbeitungstechniken benötigte, unterschieden sich die handwerklichen Anforderungen beträchtlich. Bereichernd war die experimentelle Arbeit im Werkraum und die Entdeckung, dass durch eine Art gezielte (Zer-)Störung eine Umwertung eines alltäglichen Gebrauchsgegenstandes gelingen kann.



- 1 Aus dem Klassenunterricht: Anna Brennich, 10. Jahrgangsstufe
- 2 Aus dem Klassenunterricht: Dominik Oderwald, 10. Jahrgangsstufe
- 3 Aus dem Workshop: Carla Gromann, 9. Jahrgangsstufe

Projektprozess



Präsentation

Für einzelne Gruppen war es Teil der Aufgabe, dass die fotografischen Inszenierungen eine interessante bzw. unerwartete Wort-Bild-Kombination mit einer der Rubriken des Jahresberichts der Schule (z. B. »Verabschiedungen«, »Termine«, »Personen«, »Musik«) ergeben. Eine Auswahl wurde jeweils als Kapitelseite im Jahresbericht veröffentlicht.



Aus dem Workshop: Marlene Göls, Jahrgangsstufe 10, Kapitelseite im Jahresbericht 2023

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Eine Gruppe entwickelt und baut Objekte, eine andere Gruppe übernimmt die fotografische Inszenierung.

Der »sabotierte« Gegenstand oder die während der Transformation gewonnenen Erkenntnisse werden als Anlass genommen, um für einen ganz anderen Anwendungsbereich innovative Lösungen zu entwickeln. Auch hier wäre ein Gruppentausch möglich.

Ausgehend von den Objekten können funktionale und gestalterische Selbstverständlichkeiten grundsätzlich hinterfragt werden: Warum muss das eigentlich immer aus diesem Material sein? Was könnte man austauschen, auf was verzichten, was verändern, ohne die Funktionalität aufzuheben? Was wäre ein Gewinn?

”

Die Aufmerksamkeit für winzige Details kann ein Meisterwerk von einem Fehlversuch unterscheiden. Wenn man tief in das Wesen eines Produkts eindringt und es subtil so verändert, dass seine Funktion beeinträchtigt wird, dann ist das nicht nur ein bloßes Zusammenwürfeln. Vielmehr besinnt man sich auf die einzigartigen Eigenschaften des Produkts und erkennt seine wahre Essenz. Dieses nuancenreiche Begreifen ist oft der Ursprung von Innovation. Durch solche sensiblen Unterbrechungen wird unsere Aufmerksamkeit auf den schmalen Grat zwischen Funktionalität und ihrem Ausbleiben gelenkt. Die Wichtigkeit jeder noch so kleinen Designentscheidung wird offenkundig.“

**ANA RELVÃO
GERHARDT
KELLERMANN**





Impressum

Das Werkstattheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Lena Brandmaier und Judith Treimer-Schebler

Fotos und Abbildungen

Lena Brandmaier und Judith Treimer-Schebler

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 RELVÄOKELLERMANN

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit
der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Kehle 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.





ReFashion

Modeobjekte aus recycelten
Materialien

SEDCARD

Titel ReFashion

Zeit 8-10 Einzelstunden

Jahrgangsstufe 9

Benötigte Materialien Recycelte, nachhaltige Materialien, Heißklebepistolen, Klebeband, Nähzeug, Stoffscheren, Cuttermesser, Smartphones zur fotografischen Dokumentation

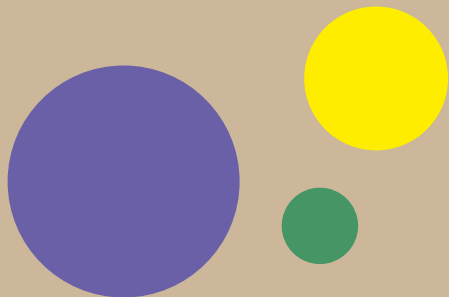
Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Maia Schuster

Lehrkraft: Nina Silberhorn

Zusammenarbeit und Teilhabe Das Unterrichtsprojekt wurde für die Lehrplanbereiche »Produktdesign« und »Mode« konzipiert. Das Schülerin-Lehrerin-Tandem plante im Vorfeld zusammen die Einführung des Themas (siehe Impuls/Hinführung) und konkretisierte die Aufgabe des Projekts (siehe Aufgabenstellung).

Das Projekt wurde in Gruppenarbeit (2er- oder 3er-Gruppen) durchgeführt. Die Schülerinnen und Schüler konnten die Gruppenmitglieder frei wählen und planten ihr Modeprojekt selbstorganisiert.



PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Aufgabe war es, nachhaltig hergestellte Gegenstände in den Unterricht mitzubringen. Diese wurden dann auf einem langen Tisch in Form eines Nachhaltigkeitsrankings positioniert. Die Schülerinnen und Schüler diskutierten schließlich über die Materialien und recherchierten im Internet über die verwendeten Werkstoffe. Als Überleitung zum Thema »Mode« wurden ein Film zu nachhaltiger Mode angeschaut und die Modestücke von der Designerin Katell Gélébart besprochen.

Aufgabenstellung

Entwickelt in 2er- oder 3er-Gruppen **nachhaltige Mode**: Entweder ein **Kleidungsstück** oder ein **Modeaccessoire** wie zum Beispiel ein Schuh, ein Hut oder eine Tasche.

Die Modeobjekte sollen **aus den Eigenschaften des Materials** entwickelt werden, stabil gefertigt und tragbar sein.

Analyse und Recherche

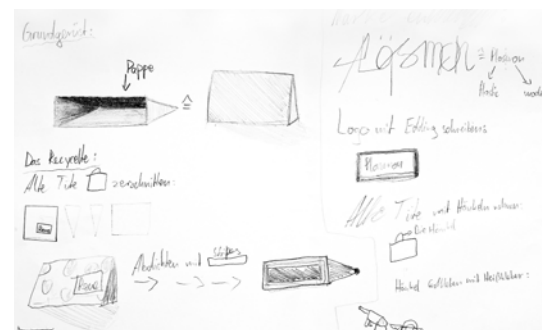
Die Schülerinnen und Schüler sind durch ihre persönlichen Gegenstände dazu aufgefordert worden, eine intensive Recherchephase zu betreiben, und mussten dann geeignete nachhaltige Materialien für das Modeprojekt auswählen, besorgen, unter Umständen säubern und mitbringen. Die Problemstellung bestand darin, Dinge zu recyceln bzw. umzunutzen.

Ideenfindung

Jede Gruppe sollte zuerst ein Moodboard anfertigen, welches mit Hilfe von Skizzen und Fotografien den Gestaltungsprozess dokumentiert. Es kann Modekonzepte visualisieren sowie Farben, Formen, Materialien, Stoffe etc. verdeutlichen.

Da die Gruppen unterschiedliche Materialien mitgebracht haben und die Aufgabenstellung relativ breit gefächert ist, entwickelten sich die Projekte automatisch in verschiedene Richtungen.

In dieser Phase sollten vor allem Materialexperimente durchgeführt werden, um herauszufinden, welche Eigenschaften die jeweiligen Werkstoffe bieten und wozu sich die Materialien überhaupt eignen. Auch Skizzen zur besseren Planung und zum Gedankenaustausch innerhalb der Gruppe waren sinnvoll.



- Material-experimente
- Moodboard



Ausarbeitung einer Idee

Nach der Auswahl der Materialien wollten die Schülerinnen und Schüler sofort beginnen, diese durch Zuschneiden, Sägen, Zerteilen, Verbiegen etc. zu bearbeiten. Sie experimentierten vor allem auch damit, wie die Stoffe wieder stabil miteinander verbunden werden konnten, z. B. durch Nähen, Kleben, Tackern.



- 1 Ausarbeiten eines Prototypen
- 2 Werkzeuge zur Bearbeitung verschiedener Werkstoffe
- 3 Als Vorarbeit dienen häufig selbst angefertigte Schnittmuster aus Papier oder Pappe, da die Kleidungsstücke oder Accessoires an den Körper angepasst werden mussten.

Umsetzung

Das Endprodukt sollte ein Modeobjekt sein, das wirklich tragbar und benutzbar ist. Alle Gruppen entschieden selbst, wann ihr Projekt abgeschlossen ist, d. h. wie viele Details, welche Farben, welche Materialkombinationen etc. sie verwenden wollten. Der vormalige Nutzungszusammenhang der recycelten Materialien sollte ablesbar bleiben.



1-4 Fertige Modestücke und Accessoires



Präsentation

Alle Moodboards, Zeichnungen, Prozessfotos und Inszenierungen der Endergebnisse wurden in einer Powerpoint-Präsentation zusammengefasst und in der Klasse vorgestellt. Die Schülerinnen und Schüler posierten auf den Abschlussfotografien teilweise selbst mit den Modeobjekten oder hatten ungewöhnliche Präsentationsideen. So präsentierten sie sich mit ihren Haustieren oder fügten in die Fotografien Hintergründe wie glamouröse Pools ein.

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Man könnte als Hinführung zum Thema künstlerisch außergewöhnliche Modeschauen ansehen, um die Originalität und Kreativität der Mode-Entwürfe anzuregen.

”

Ich finde es super, dass bei diesem Projekt der Recycling-Gedanke im Mittelpunkt steht. Das ist gerade in der Mode ein wichtiges Thema, weil die Fast Fashion und ganz allgemein die Wegwerfmentalität ein weltweites Kernproblem darstellt. Deshalb sollten wir uns noch viel mehr mit Materialien beschäftigen, die wiederverwendbar sind. Aber man darf nie vergessen, dass es auch um Mode geht und da ist der Anspruch an Qualität, aber auch an die Fashionability und Trendiness sehr hoch. Deshalb muss man in sich gehen und das richtige Material suchen. Den Entwurf hat man jetzt und man weiß z. B., wie eine Tasche funktioniert.

In einem nächsten Schritt würde ich mich darauf konzentrieren, was wirklich funktionieren kann hinsichtlich der Verwendbarkeit. Denn Mode muss tragbar sein und gerne getragen werden. Wie könnte man ein Material wie etwa den Tetra Pak so aufbereiten, dass es tatsächlich auch für ein reales Produkt verwendet werden kann und nicht nur für ein Konzept.“



**STEFFEN
KEHRLE**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Maia Schuster und Nina Silberhorn

Fotos und Abbildungen

Maia Schuster und Nina Silberhorn

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Myrzik und Jarisch

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bünamann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

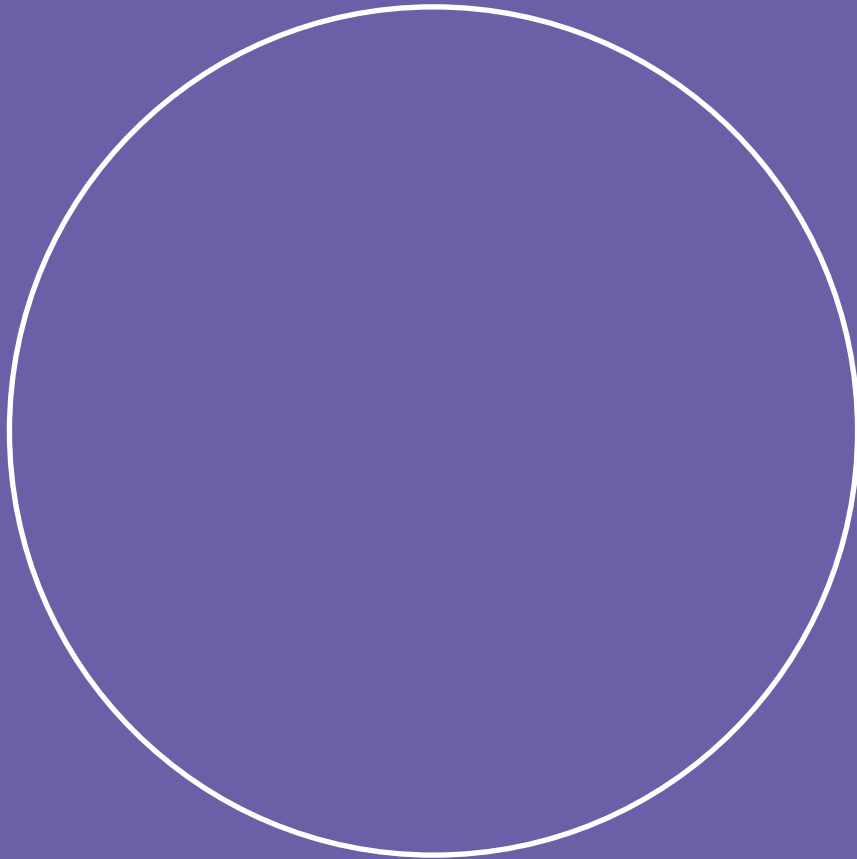
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehle 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.





Playing the form

Alles beginnt mit einem weißen Blatt Papier, einem Stift, ach ja, und dem Tisch, der Tür da rechts, wie ich den Stift halte,...

Ein Projekt zur Bedeutung räumlicher Gegebenheiten und möglichen Veränderungen durch geringfügige Eingriffe. Was passiert, wenn wir versuchen, wie Designerinnen und Designer zu denken?

SEDCARD

Titel Playing the form

Zeit 7–14 Unterrichtseinheiten,
je nach Vertiefung

Jahrgangsstufe 10

Benötigte Materialien Skizzenpapier,
Finnpappe, Spiegelfolie, Holzleim,
Farblack, Holzplatten

Projektautorinnen/-autoren

Schüler: Benjamin Hein
Lehrkraft: Julia Schöll

Zusammenarbeit und Teilhabe

Zunächst wurde im Team analytisch an Raum und den Begriff »Design« herangegangen, dann wurden Ideen in der Gruppe präsentiert und gemeinsam ausgewertet. Die weiteren

Projektschritte entstanden immer aus Überlegungen der Schülerinnen und Schüler, die wir im Tandem auswerteten und zu konkreten Aufgabenstellungen formulierten.

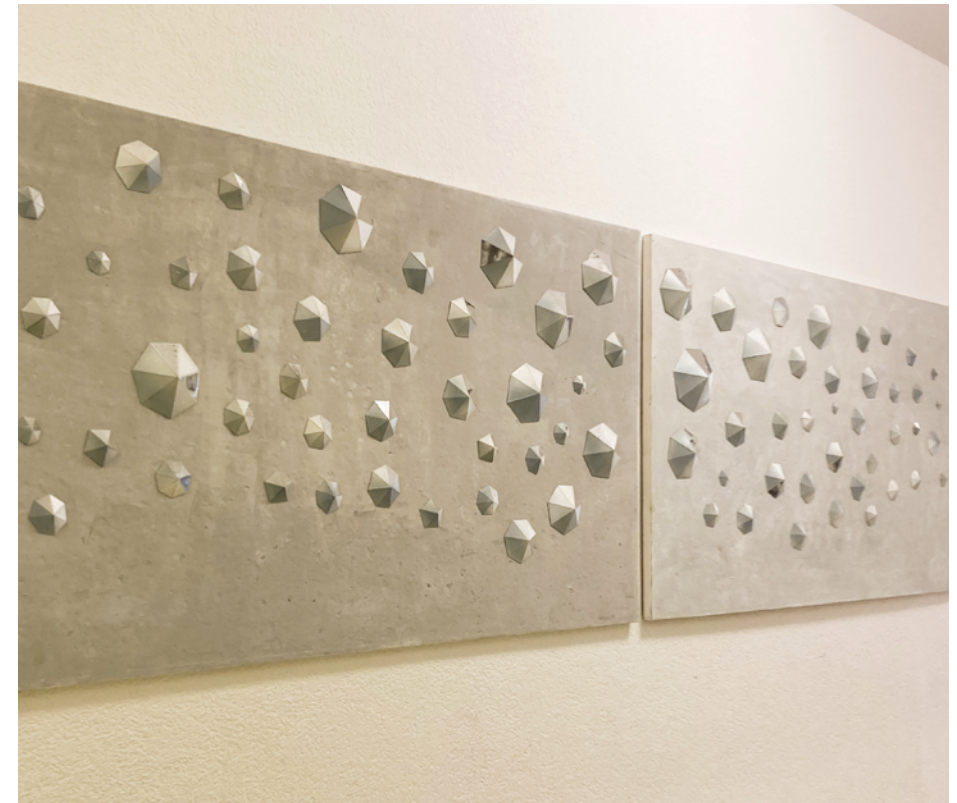
„Ich wollte zunächst einen so weiten Rahmen wie möglich schaffen, um Benjamin die Möglichkeit zu geben, wirklich als gleichwertiger Tandempartner Unterricht mitzugestalten. Das Spannende daran war, dass uns letztendlich die Klasse zur konkreten Umsetzung geleitet hat. Wir als Tandem setzten nur an wenigen Stellen Impulse.“

– Julia Schöll

”

Das Projekt »wesign« hat mir einen tollen Einblick in die Arbeit von Designerinnen und Designer gegeben. Das war interessant und neu. Der Arbeitsprozess im Kick-off Workshop hat mir persönlich weitergeholfen, eine Vorstellung von dem Beruf zu bekommen. Das wollte ich auch an meine Mitschülerinnen und Mitschüler weitergeben.“

– Benjamin Hein



PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Was ist eigentlich Design? Mit dieser Frage begann das Projekt. Wir näherten uns ihr allein über eine Abbildung des »Bookmark Pen« von RELVÄOKELLERMANN. Im Unterrichtsgespräch formulierten die Schülerinnen und Schüler erste Überlegungen zu Designfragen wie »Benutzbarkeit« oder »Aussehen« des Produkts und wurden dann, ausgestattet mit Klemmbrettern und Skizzenpapier, mit ihrer eigenen Umgebung konfrontiert.

RELVÄOKELLERMANN: "How many times we use objects for a purpose other than their primary function?"

Aufgabenstellung

Der Ort

Was findet ihr im Gang? Türen, Bodenflächen, Schränke. Aber was ist eine Tür? Was ist ein Schrank? Wieso sind sie, wie sie sind? Was kann man mit ihnen machen? Wähle einen Gegenstand oder eine Fläche im Gang und untersuche diese zeichnerisch. Was ist das eigentlich für ein Ding? Was sind seine Bestandteile? Aus welchem Material ist es? Wie funktioniert es?

Halte Beobachtungen und Entdeckungen fest. Hierzu kannst du das bereitliegende Papier nutzen, gerne darfst du auch Fotos machen.

Die Idee

Experimentiere nun, ausgehend von deiner Analyse, was man mit dem Gang machen könnte. Wie kann man diesen Ort mit seinen Benutzerinnen und Benutzern in Beziehung setzen? Nutze die vorhandenen Formen und denke sie weiter. Was können sie zusammen bilden? Das können sinnvolle oder völlige sinnlose Arten der Nutzung sein. Halte deine Ideen in Zeichnungen fest. Bei der Aufgabe geht es nicht um ausgearbeitete Entwürfe. Im Vordergrund steht ein intuitives, experimentelles Arbeiten.

Der Entwurf

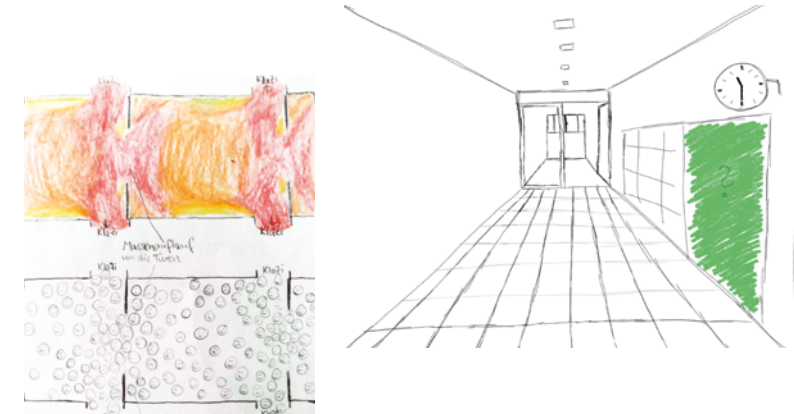
Erarbeite nun aus deinen bisherigen Überlegungen einen Entwurf für ein ortsbezogenes Design. Du kannst diesen Entwurf analog zeichnen oder digital in ein Foto einfügen.

Die Präsentation

Erstelle eine dreischriftige Präsentation zu Erkenntnissen zum Ort, Ideen für Veränderungen und dem Entwurf zur konkreten Umsetzung.

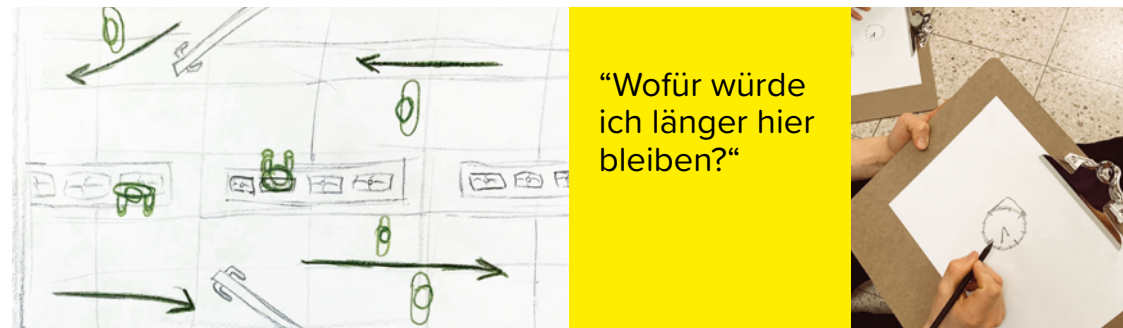
Analyse und Recherche

Die Schülerinnen und Schüler verteilten sich im Gang vor dem Kunstsaal und untersuchten diesen intensiv. Einige hatten sofort einen Blick für Leerstellen in der Architektur, andere beobachteten zunächst, was ihre Mitschülerinnen und Mitschüler dokumentierten. Die Gruppe wurde immer wieder dazu angeregt, ihre Position zu verändern. So entstanden mit der Zeit auch einige Zeichnungen zu den Bewegungen von Menschen an diesem speziellen Ort.



Ideenfindung

Nach einer knappen gemeinsamen Besprechung der entstandenen Skizzen waren die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, ihre Gedanken zur Untersuchung des Schulhauses zu konkretisieren und so das Potential des vorhandenen Raumes besser zu erkunden. Eine besondere Herausforderung war die Berücksichtigung der Vorgaben der Schulleitung zur Gestaltung der Gänge im Schulhaus sowie der Brandschutzverordnung der Stadt Rosenheim. Was zunächst als Einschränkung empfunden wurde, führte schließlich zu ganz unerwarteten Weiterentwicklungen.



Ausarbeitung einer Idee

Die Schülerinnen und Schüler präsentierten ihre verschiedenen Überlegungen im Plenum. Die Ergebnisse wurden an einer Pinnwand visualisiert, an der die Entwürfe zu Gruppen angeordnet wurden. Schon im Gespräch zu Überschneidungen von Entwurfsideen ergaben sich vertiefte Überlegungen zu den Aufgaben von Design.

Projektprozess



1 und 2 Ausarbeitung der Idee, die Wände im Gang durch Spiegelflächen optisch zu erweitern. Welche Form würde sich am besten eignen?

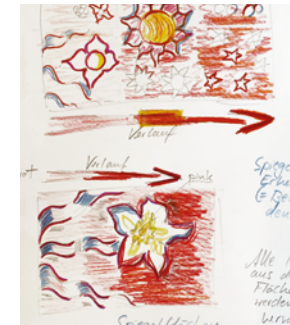
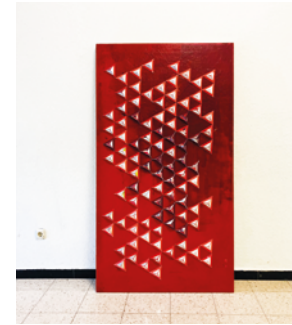
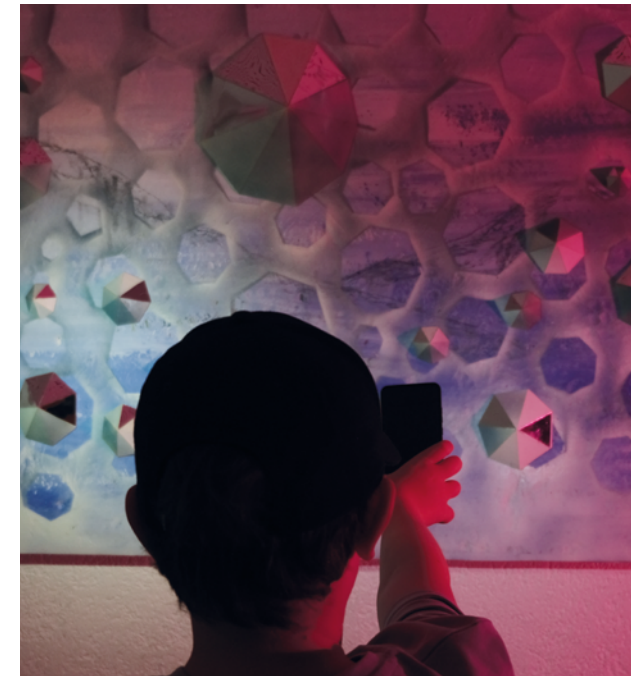
3 Da nur an den beiden Enden des Ganges Tageslicht einfällt, kam außerdem die Idee auf, die Spiegelflächen so zu positionieren, dass Sonnenstrahlen in den Gang hinein reflektiert werden.



Umsetzung

Nach verschiedenen Materialstudien entwickelten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen die Formsprache für ein eigenes Wandpanel. Der Arbeitsprozess lief weitestgehend selbstgesteuert ab, wobei immer wieder im Team die Verbindung von Form und Funktion hinterfragt wurde.

Projektprozess



Die gestalterischen Fragen in der Phase der Umsetzung wurden manchmal lange diskutiert. Hier bewiesen die Schülerinnen und Schüler ästhetisches Gespür, oft auch diplomatische Fähigkeiten. Vor allen Dingen aber stärkten die vielen kleinen Arbeitsschritte das Verständnis der Vielschichtigkeit von Design.

Präsentation

Die endgültigen Werke wurden im Schulhaus installiert. Zum Abschluss des Projektes wurden verschiedene Lichtsituationen getestet und die veränderte Raumwahrnehmung reflektiert. Sofort wurde diskutiert, ob nicht die Wandfarbe geändert oder der Boden ersetzt werden müssten. Designerinnen und Designer sind eben immer im Prozess.



Projektprozess

Die Natur in das Gebäude zurückholen – geht das? Die Auseinandersetzung mit den Ergebnissen war spannend und fiel teilweise auch kontrovers aus. Ein Ziel wurde erreicht: alle blieben länger.

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Die Projektidee lässt sich auf viele andere Orte übertragen. Interessant wäre z. B., welche Ideen die Schülerinnen und Schüler entwickeln, wenn sie selbst einen Bereich des Schulhauses für Analyse und Recherche auswählen oder auch Außenbereiche bespielen können.

”

Dass die Schülerinnen und Schüler in der Lage sind, ihren Schulgang neu zu imaginieren und zu interpretieren, zeigt weit mehr als ihre Fähigkeit zu einer visuellen Untersuchung. Es gibt ihnen die Möglichkeit, eine neue Bewusstheit zu entwickeln, mit der sie Aspekte ihres Schullebens hinterfragen. Das müssen nicht nur Gänge sein, sondern es könnten auch etablierte Formen der Vermittlung sein. Es ist bemerkenswert, wie dieser Entwicklungsprozess die jungen Menschen dazu motiviert, Verhaltensvorgaben und Normen zu erkunden, und – wo nötig – in Frage zu stellen. Das ist die Voraussetzung für einen frischen Zugang zu den Herausforderungen des wirklichen Lebens.“

**ANA RELVÃO
GERHARDT
KELLERMANN**



Designern/Designer Feedback



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Benjamin Hein und Julia Schöll

Fotos und Abbildungen

Benjamin Hein und Julia Schöll

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 RELVÄOKELLERMANN

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

ONLINE
SAMPLUNG
THE
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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,

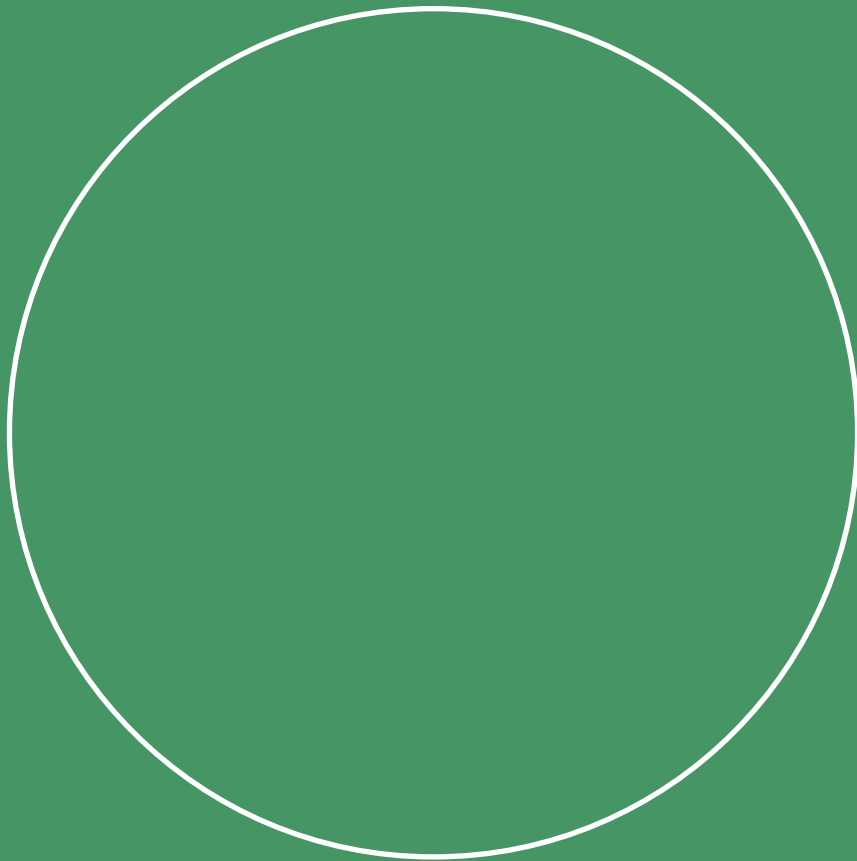
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehrlé 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.





Transformers

Zwischen Kunst und Design werden neue Ansätze des Denkens in und mit einem Material erprobt. Materialien sollen in andere, offene Funktionen überführt werden. Ein Material und eine Zukunftsfrage werden verschickt mit der Bitte, ein »Transformer-Objekt« zu bauen.

SEDCARD

Titel Transformers

Zeit 8 Doppelstunden

Jahrgangsstufe Schulübergreifendes Projekt zwischen der 11. Jahrgangsstufe des Gymnasiums und der FOS Gestaltung

Benötigte Materialien Gegenstände und Werkzeuge für den Dekonstruktionsprozess, Massen für das Abformen und Binden (z. B. Wachs, Gips, Ton, Alginat)

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Diana Lederer

Schüler: Jona Wiesler

Lehrkraft: Sabrina Grünauer

Zusammenarbeit und Teilhabe

Die Entwicklung und Durchführung des Projekts erfolgte im Tandem.

Unterschiedliche Zielgruppen wie Gleichaltrige, ältere Personen und

Kinder wurden aktiv in das Projekt mit einbezogen. Dadurch wurde das Projekt sehr offen, fast utopisch.

”

Vielleicht können wir in unserem Projekt auf einen besonderen Aspekt eingehen, nämlich den der Gestaltung von Glaubensgegenständen. Damit wir statt des technologisch-designhaften Gestaltens – mit dem ständigen Fortschrittsgedanken im Hinterkopf – etwas Menschliches entwerfen. Etwas, womit man sich identifizieren kann, um unser Denken so auf Essenzielles zu richten anstatt von uns immer Entfernteres zu konzipieren, uns einzubinden in unsere eigene Zukunft, um eine menschnahe statt -fremde Wirklichkeit – anstelle einer technologischen Dystopie – zu schaffen.“

– Diana Lederer



PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

In der 11. Jahrgangsstufe haben wir über einen langen Zeitraum über die zukünftige Relevanz von Gestaltung, die Schnittstellen zwischen Kunst und Design und über eigene, individuelle Anliegen für die Zukunft geforscht.

Dabei war immer zu fragen: Welche Materialien geben welche Gestaltungsprozesse vor? Wie beeinflussen die Materialien die Gestalt des jeweiligen Objektes? Brauchen wir dieses Objekt in der Zukunft? Wie könnte es ganz anders aussehen bzw. welche Materialien entsprächen zukünftigen utopischen oder dystopischen Funktionen? Welche symbolischen, ästhetischen und funktionalen Aspekte transportieren die Materialien und wie können wir anders mit diesen umgehen?

Aufgabenstellung

Findet ein Material, das euch anspricht, inspiriert, interessiert, abstößt, anzieht etc.

Zerkleinert, zerstört, dekonstruiert, verarbeitet es zu einer Materialprobe in einem neuen Zustand.

Füllt dieses Material in den »Materialkoffer« und versehen es mit eigenen Assoziationen. Verschickt es dann an andere mit der Aufgabe, **einen Teil eines Zukunftsmenschen oder einen für ihn wichtigen Gegenstand zu gestalten.**

Ihr bekommt im Gegenzug eine andere Materialprobe und **gestaltet selbst einen für den Zukunftsmenschen wichtigen Gegenstand.**

Analyse und Recherche

Recherchiert wurde zeitweise gemeinsam im Unterricht, phasenweise auch eigenständig. Dabei wurde analysiert, welche Charakteristika bestimmte Materialien aufweisen, wie ihre Formen aufgelöst werden können, wie neue Formen aus diesen Materialien entstehen, aber auch, was diese bedeuten bzw. wofür sie sinnbildlich stehen könnten.

Uns war wichtig, von einem rein technik- oder medienorientierten Designprozess in einen utopischen Denkraum an Möglichkeiten zu gelangen. Dabei sollte sich die Formfindung den Denk- und Forschungsprozessen anpassen.

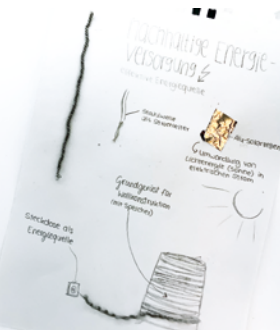


Ideenfindung

Für die Ideenfindung zu den Objekten wurden Fragen gestellt. Was wünscht sich der jetzige Mensch, was wünscht sich ein zukünftiger? Welche wirkmächtigen Symbole und Attribute begleiten ihn? Was drückt er dadurch aus? Wie funktionieren diese Gegenstände? Welchen Zweck, welche Funktion haben diese? Wie fühlen sie sich an und was bewirken sie?

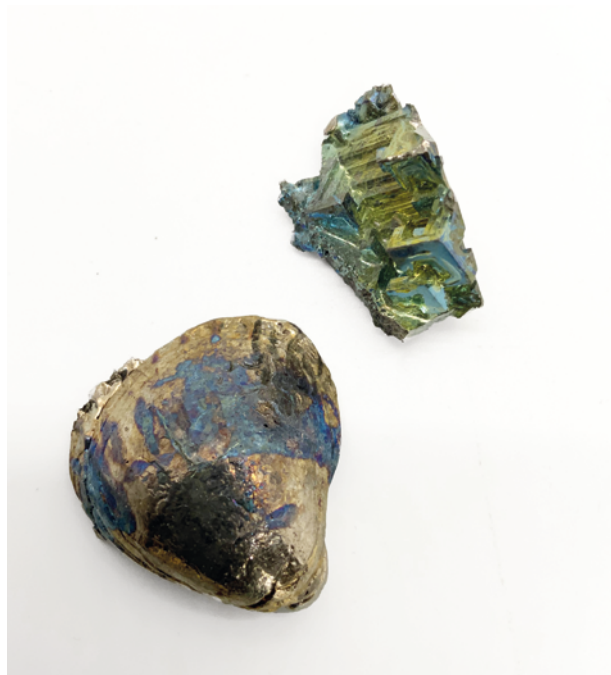


- Moodboards
- Mindmaps
- Materialproben



Ausarbeitung einer Idee

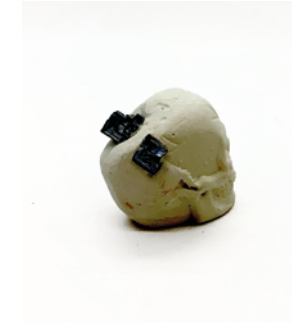
Wir haben zuerst mit den Materialproben Mindmaps und Moodboards erstellt. Dann haben wir Materialexperimente in verschiedenen gängigen Techniken wie Gießen, Schnitzen, Schöpfen gemacht. Dadurch wurde deutlich, welche Potentiale die Materialien haben, was sie in welcher Form darstellen und wo sie brauchbar bzw. unbrauchbar werden. Wir haben darüber immer wieder intensiv reflektiert und festgehalten, wo die Materialien ihre herkömmliche symbolische Wirkung verlieren und eine neue Form und damit einen neuen Inhalt finden.



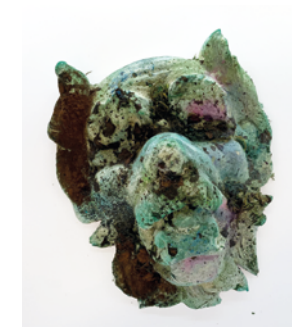
- 1 Geschmolzener Bismut auf dem Grill
- 2 Geschöpftes Gewebe, Lötdraht gewickelt und geflochten, Kork-Guß mit Kleister
- 3 In Gips und Wachs gebundene Materialien
- 4 Bismut in zwei Formzuständen (kristallin und amorph)

Umsetzung

Jeder sollte ein Modell für einen Teil eines Zukunftsmenschen oder eines seiner essenziellen Attribute aus seinem Material erstellen und gleichzeitig das Material an jemand anderen weitergeben.

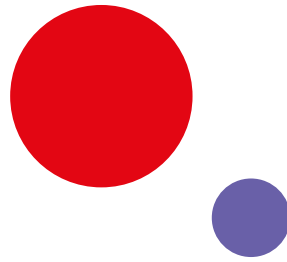


- 1 Mensch-Tier-Metamorphose
- 2 David Meßmer: »Bismut-Metamorphose: Natürliche Schönheit neu entdeckt«
„In meinem Projekt verwandelte ich Bismut, normalerweise kantig und geometrisch, in eine organische Muschelform durch Gußproben. Die Metamorphose betont die Harmonie zwischen Mensch und Natur und eröffnet die faszinierende Möglichkeit, Materialien in unerwartete und ästhetische Formen zu bringen. Die Bismut-Metamorphose ermutigt den Betrachter, die Schönheit in der Veränderung zu sehen und die grenzenlose Kreativität zu schätzen, die entsteht, wenn wir Materialien auf neue Weise betrachten.“
- 3-6 Mensch-Tier-Metamorphose



Präsentation

Unsere Präsentation erfolgte an unerwarteten Orten im Schulhaus. Dort befanden sich einerseits das erarbeitete Modell und andererseits wiederum eine Materialprobe zum Weiterarbeiten. So kamen die Projekte und Ideen in Austausch und wurden diskutiert.



VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Materialien könnten umfangreicher etikettiert und näher bestimmt werden. Woraus sind sie, wofür verwendet man diese Materialien gängigerweise? Als möglichen Anreiz zur Ideenfindung könnte man die Eigenschaften auf struktureller und funktionaler Ebene charakterisieren.

Die Gestaltung der Präsentation und Übergabe könnte als interaktive Performance statt in einer herkömmlichen Ausstellungsform stattfinden.

Projektprozess



” Der experimentelle und interaktive Zugang ist anregend, aber die Aufgabe ist ziemlich komplex und aufwendig gestellt. Man könnte durch eine Teilung in mehrere Aufgaben mehr Konzentration schaffen und das Projekt so strukturieren, dass es innerhalb der Schulzeit realisierbar bleibt. Überzeugend ist die Darstellung der entstanden Objekte. Besonders hervorzuheben ist die schöne Bildsprache.“



**AYZIT
BOSTAN**



Impressum

Das Werkstattheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Diana Lederer, Jona Wiesler, Sabrina Grünauer

Fotos und Abbildungen

Diana Lederer, Jona Wiesler, Sabrina Grünauer

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Fabian Frinzel

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

NEUE
SAMMLUNG
THE
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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,

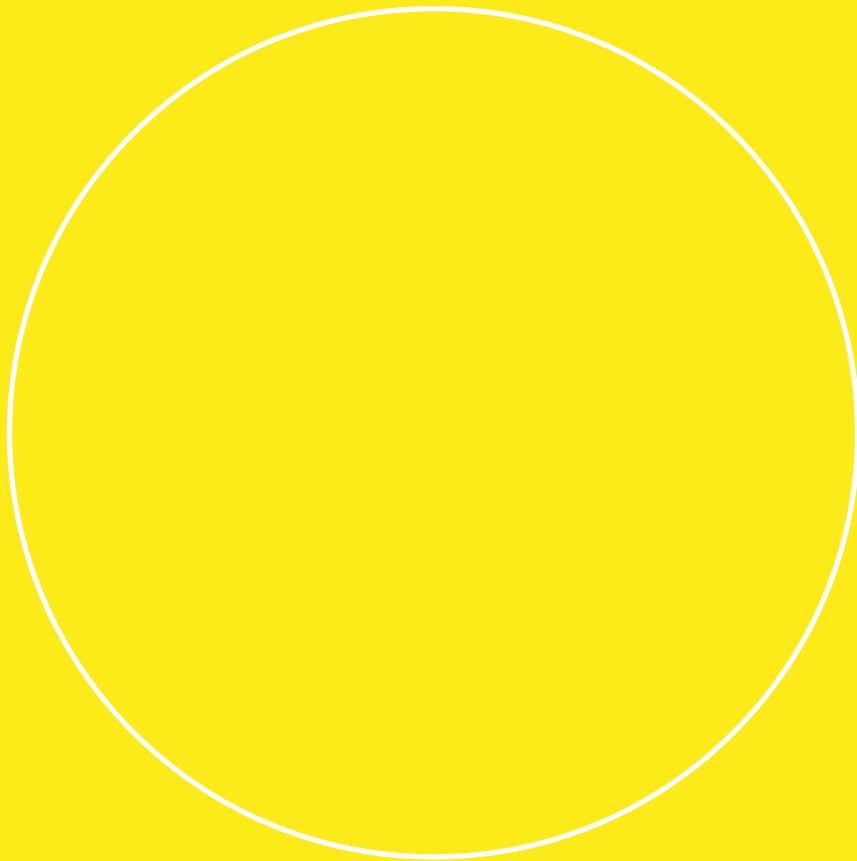
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehrlé 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.





Trash Fash

Experimentelle Erforschung und Entwicklung von Modekonzepten aus Alltagsmaterialien und Abfallprodukten in Skizzen, Prototypen und Kleidungsstücken.

SEDCARD

Titel Trash Fash

Zeit 6 Doppelstunden

Jahrgangsstufe 9

Benötigte Materialien Verschiedene Kunststoffe, Papiere, Stoffe, Scheren, Schnüre, Fäden, Steck- und Sicherheitsnadeln, Wäscheklammern, Tacker, Klebebänder, Draht und Zangen

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Lee de la Fontaine

Lehrkraft: Nicole Güntner

Zusammenarbeit und Teilhabe

Unser Unterrichtskonzept und den Stundenaufbau haben wir gemeinsam geplant und regelmäßig reflektiert. Bei ausgewählten Stunden hat Lee im Teamteaching mitunterrichtet und über ihre Perspektive die Lerninhalte schülernah vermittelt. Die Themenwahl und Gruppeneinteilung sind

der Klasse freigestellt worden. Den Designprozess haben wir beide durch regelmäßiges Feedback begleitet. Lees Spiegelung von Wahrnehmungen und Bedenken der Schülerinnen und Schüler hat uns allen maßgeblich geholfen, sich mit diesen Rückmeldungen auseinanderzusetzen und Herausforderungen zu meistern.

„Seit Jahren sammle ich Materialien, die ich optisch oder haptisch spannend finde. Endlich kommen diese zum Tragen!“

– Nicole Güntner

„Wir haben uns überlegt, wie Leute, die sich vorher noch nie aktiv mit Design auseinandergesetzt haben, einen Zugang zum Designprozess finden können. Schlussendlich haben wir uns für Modedesign entschieden, denn es ist etwas, mit dem Jugendliche täglichen Umgang haben und sich etwas darunter vorstellen können.“

– Lee de la Fontaine



4



PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Für eine experimentierfreudige Atmosphäre haben wir einen großen »Spielplatz« bereitgestellt. Drei Tische mit den Materialgruppen Stoff, Papier und Kunststoff wurden im Raum platziert. Auf diesen lagen verschiedene Materialien sowie Hilfsmittel zu deren Bearbeitung bereit.

Materialtisch mit einer Auswahl an Plastik, Stoff und Papier

5

Aufgabenstellung

Phasen 1 & 2 – Experimente in der Gruppe

Teilt euch in Gruppen zu 3–5 Personen auf. Nehmt euch für jede Station 10 Minuten Zeit und untersucht die dort vorhandenen Materialien genau. Ihr dürft sie hierzu mit den gegebenen Hilfsmitteln nach Belieben zerlegen und zusammenfügen. Erforscht, wie sie sich dabei verhalten, und dokumentiert eure Erkenntnisse.

Mischt eure Gruppen neu, sodass Erfahrungen verschiedener Gruppen zusammentreffen. Erschafft mit diesem Wissen einen Prototyp für ein Kleidungsstück. Hierfür stehen alle Materialgruppen und Hilfsmittel zur Verfügung.

Phase 3 – Individuelle Zeichnungen

Nutzt eure gewonnene Erfahrung und skizziert in Einzelarbeit verschiedene Ideen für ein Kleidungsstück. Komponiert die besten Ideen in einer Entwurfszeichnung.

Phase 4 – Modedesign

Realisiert einen Entwurf als funktionsfähiges Kleidungsstück in Originalgröße.

Phase 5 – Präsentation

Stimmt euch miteinander ab, wie, wann, wo und in welchem Rahmen ihr eure Modedesigns präsentieren möchtet. Bezieht Best- bzw. Worst-Case-Szenarien in eure Überlegungen ein.

Analyse und Recherche

Jede Gruppe war einem der Tische zugeordnet und hatte 10–20 Minuten Zeit, die dort vorgefundene Materialgruppe zu erforschen. Die ausdrückliche Freiheit, das Material nicht nur zusammenzufügen, sondern auch zerlegen zu dürfen, hatte einen positiven Einfluss auf Originalität und Engagement der Schülerinnen und Schüler. Zwischenergebnisse und Techniken wurden fotografisch festgehalten und besprochen. Danach wurden die Stationen gewechselt.



Ideenfindung

In dieser Phase sollten die Gruppen mithilfe aller Materialien und der zuvor gewonnenen Erkenntnisse einen Prototyp für ein oder mehrere Kleidungsstücke erstellen. Das Zusammenspiel der vorhergehenden Materialbeschränkung und jetzigen -offenheit erzeugte ein kreatives Spannungsfeld.

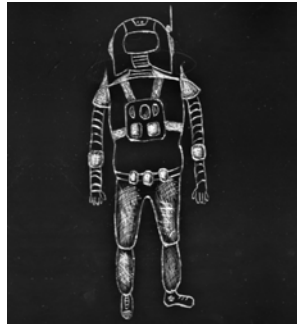


- Material-experimente
- Best- bzw. Worst-Case-Szenarien
- Brainstorming
- Prototypenbau



Ausarbeitung einer Idee

In Skizzen konnten die Schülerinnen und Schüler individuell erste Ideen festhalten und gestalterisch divergentes Denken üben. Aus einer Auswahl der geeignetsten Elemente, deren Konkretisierung und stimmiger Komposition setzte sich schließlich die Entwurfszeichnung jedes Einzelnen zusammen.



Zunächst musste Wissen um Körperproportionen reaktiviert oder eingeübt werden.

Um eine prägnante zeichnerische Darstellung der eigenen Modevorstellung zu erreichen, sollte die gewählte Körperhaltung das Kleidungsstück möglichst gut inszenieren. Perspektivische Verkürzungen können hier zur Herausforderung werden.

Auch Faltenwurf und Volumina am Körper sollten überzeugend dargestellt werden.

Regelmäßiges Feedback hilft, mehr Ausdruck und Lebendigkeit in der Körperhaltung zu erreichen sowie die Illusion von Stofflichkeit zu erzeugen.

Die Themenwahl »Space« inspirierte zur Grattagetechnik mit Silber auf Schwarz, die durch eine Hell-Dunkel-Invertierung anspruchsvoll ist.

Projektprozess

Umsetzung

In Gruppen von zwei bis vier Personen wurden die zu realisierenden Entwürfe ausgewählt und als Kleidungsstücke umgesetzt. Diese mussten an Körperfülle, -form und -größe angepasst werden. Um vom Raumanzug bis zu leuchtenden Sternapplikationen alle Ideen berücksichtigen zu können, wurde das Materialspektrum erweitert.



Projektprozess

Präsentation

Die Klasse hatte sich für die Präsentation in Form einer Modenschau entschieden. Haltung, Lauf und Posen wurden passend zu Musik und Licht einstudiert. Die Gruppen inszenierten ihre Performance auf der zum Laufsteg umgebauten Bühne im Theaterraum vor Publikum.



Schülerinnen und Schüler auf dem Laufsteg

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Kurz – Verkürzung auf die Experimentierphase mit Dokumentation der daraus entstandenen Prototypen (durch die Zeitersparnis auch für einstündige Klassen geeignet)

Layout – Präsentation in Form eines Modemagazins statt einer Modenschau

Purist – Im Sinne der Nachhaltigkeit eine strengere Beschränkung auf Recycling- und Abfallmaterialien

Theorie – Kombinierbar mit den Themen »Proportionslehren« und »Körperideale in der Kunst« sowie »Mode im Wandel der Zeit«

”

Bei diesem Projekt finde ich sehr wichtig, dass es genau so bleibt, wie es ist. Hier geht es offenbar eher um Haute Couture. Deswegen finde ich es auch gut, wenn man die gefundenen oder gesammelten Materialien genau so belässt. Trotzdem müssen die Kleidungsstücke tragbar sein, zumindest für einen Abend. Das sind ja keine Materialien, die explizit für Mode verwendet werden wie Seide oder Baumwolle. Deshalb stellt sich die spannende Frage, wie man es dennoch schaffen kann, dass die Entwürfe wirklich tragbar werden. Kann man das Stück ausziehen und wieder anziehen? Oder drapiert man es einmal für einen besonderen Abend und danach entsorgt man es?

Es könnte auch eine Art Anleitung dazu geben, wie man das Kleidungsstück anzieht. Die müsste so funktionieren, dass jeder, der die Materialien hat, sich das Stück nachmachen kann. Noch radikaler wäre es, wenn man sich das Material auch noch selber holen müsste, etwa vom Recyclinghof, und man nur eine Anleitung bekäme, wie man das Kleidungsstück zu drapieren hat. Dann würde das »Do it yourself!« zu einem nachhaltigen Prinzip.“



**STEFFEN
KEHRLÉ**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Lee de la Fontaine und Nicole Güntner

Fotos und Abbildungen

Lee de la Fontaine und Nicole Güntner

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Myrzik und Jarisch

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN X SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft entwickeln, unterstützt von Designerinnen und Designern, neue Formen des Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Büneemann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

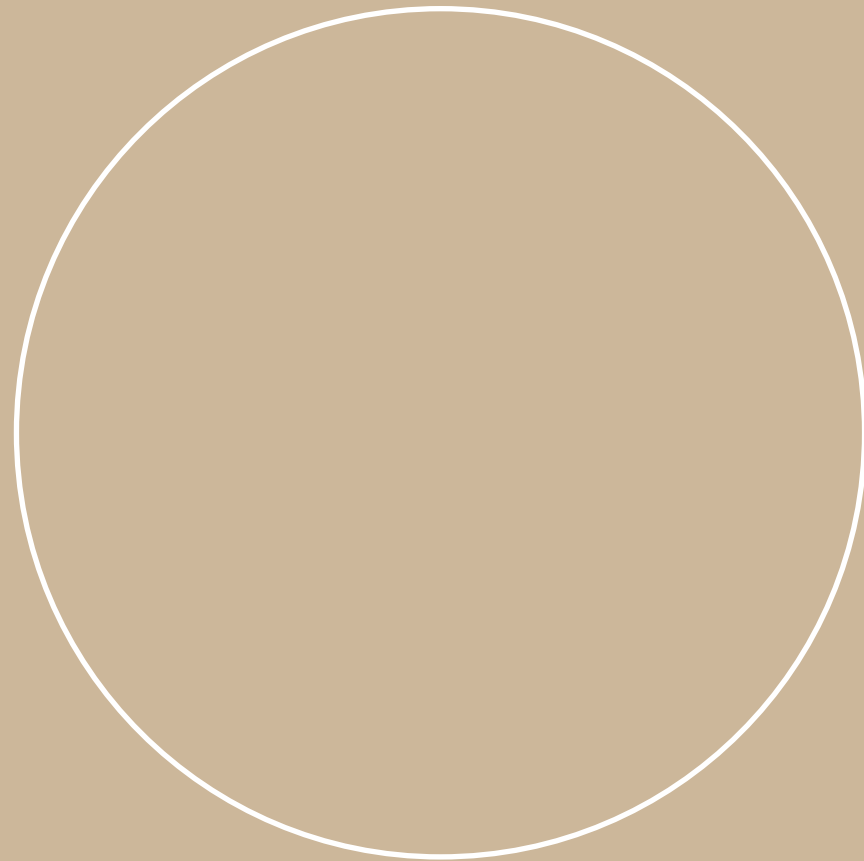
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehrlé 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.





Experimentelles Weben – Webexperimente

Das »Verweben« soll experimentell angegangen werden. Die Ergebnisse finden unter Berücksichtigung von Nachhaltigkeit im Textil- und Modedesign ihre Anwendung.

Durch Materialkontraste sollen neue Flächen, Strukturen und Formen entstehen.

SEDCARD

Titel Experimentelles Weben –
Webexperimente

Zeit 6–8 Doppelstunden

Jahrgangsstufe 7

Benötigte Materialien Draht/Draht-
geflecht, Papiere, Garne, Schnüre,
technische Materialien wie Computer-
teile, Kabel, CDs, Naturmaterialien
wie Blumen, Gräser und Moos

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Clementine Köppel

Lehrkraft: Katharina Friedrich

Zusammenarbeit und Teilhabe

Wir haben uns mit der Themenfindung
viel Zeit gelassen, bis wir ein wirk-
lich gemeinsames Thema gefunden
hatten. Dazu haben wir uns immer
wieder getroffen, Ideen ausgetauscht
und überlegt.

Mit der Festlegung des Materials
haben wir schließlich zum Thema
gefunden.

Unser Projekt wurde gemeinsam in
mehreren Klassen durchgeführt,
wobei die Lehrkraft die Einführung
übernahm.

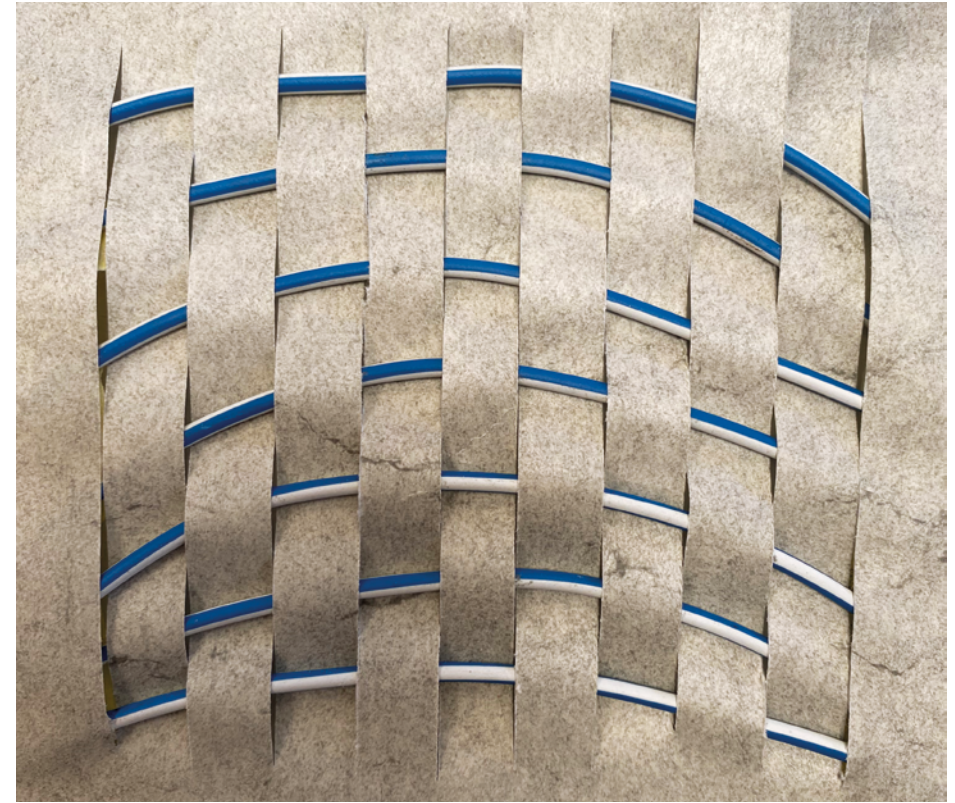
„Es war schön anzusehen, wie sich die Schülerinnen und
Schüler mit verschiedenen Aufgabenstellungen immer
weiter entwickelt haben.“

– Clementine Köppel

”

Mir hat die Idee sehr gefallen, das Thema
Modedesign von einer textilen Technik
her anzugehen. Unsere Region ist sehr
von der Textilproduktion geprägt, ange-
fangen von der Frankenwälder Handstic-
kereii, der Handweberei, aber auch von
Firmen, die aktuell hochwertige Textilpro-
dukte herstellen und bei diesem Projekt
sehr unterstützt haben.“

– Katharina Friedrich



Webexperimente mit Kunststoffkabel und Filz

PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Um die Schülerinnen und Schüler mit der Welt des internationalen Mode-
designs vertraut zu machen, wurden als Einstieg Ausschnitte aus den
Filmen von Valentino »The Beginning« und »Haute Couture Fall/Winter
2021/2022« gezeigt. So wurde ein emotionaler und assoziativer Zugang
über die gezeigten Modeentwürfe, die Musik von »Labyrinth« und »Co-
sima« sowie die Kulisse der Städte Rom und Venedig eröffnet.

Aufgabenstellung

Sucht euch aus den Filmen einen von einem Model gezeigten Modeentwurf aus und gestaltet für diesen eine Tasche oder ein Kleidungsstück. Beides muss mit einem neuartigen experimentellen Gewebe hergestellt werden.

Durch das Verweben und Experimentieren mit ungewöhnlich kombinierten Materialien soll eine neue Fläche oder Struktur entstehen. Hierfür kann einerseits Papier in Kett- oder Schussrichtung eingeschnitten werden, um z. B. Gräser einzuweben. Andererseits können alle anderen Materialien ineinander verwebt werden, indem komplett neue Ideen für Bindungsmöglichkeiten gefunden werden. Es sollen Muster für eine neue Textil-design-Kollektion gefunden werden.

Entwerft mit den neuen Webstücken entweder ein Kleidungsstück oder ein passendes Modeaccessoire wie ein Tasche oder einen Hut.

Analyse und Recherche

Im Internet recherchierten die Schülerinnen und Schüler eigenständig zum Thema »Weben«. Durch die Auseinandersetzung mit Werken von Anni Albers und Nicholas Kirkwood erhielten sie wichtige Inspirationen zum Einsatz der Webtechnik sowie zum Umgang mit technischen Materialien. Kurz umrissen wurden dann auch einfache Bindungsstrukturen wie Leinwand-, Panama- oder Körperbindung sowie der technische Aspekt, wie diese Bindungspunkte im Patronenpapier gekennzeichnet werden.



Ideenfindung

Durch die Bereitstellung sowohl von Naturmaterialien als auch von Objekten aus dem Bereich der Technik wurden unkonventionelle Lösungen angeregt.



- Skizzen
- Material-experimente
- Weben



Ausarbeitung einer Idee

Die Schülerinnen und Schüler arbeiteten einerseits intuitiv, ließen sich andererseits von den Gegebenheiten des Materials inspirieren. Es bestand auch die Möglichkeit, Skizzen anzufertigen, die besonders zur Entwicklung flächiger Webstrukturen und konkreter Modeentwürfe gerne angenommen wurde.



- 1 Webexperiment mit Gräsern
- 2 Dreidimensionales Webexperiment mit Kunststoffkabeln
- 3 Dreidimensionales Webexperiment mit Kiefernadeln und Textil



Umsetzung

Neben flächigen Geweben und Webstrukturen entstanden mehrere Taschen sowie Modeentwürfe in verkleinertem Maßstab, die an Holzfigurinen präsentiert wurden.

- 1 Entwurf für ein Modedesign: Gräser in textile Fläche eingewebt.
- 2 Transparente Tasche mit technischem Verschlusselement und Kabel als Henkel
- 3 Tasche aus CDs mit verwebten Papierstreifen und biegsamem Henkel aus Draht und Kreppband



Präsentation

Die Projektergebnisse wurden sowohl in der Schule als auch in Modegeschäften oder den Ausstellungsräumen von Webereien präsentiert.



Projektprozess

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Experimentelles Sticken – Stickeexperimente

Man könnte das Thema auf die Technik des Stickens oder eine andere Handwerkstechnik übertragen. Bei uns in der Region gab es früher die Handstickerei. Tischwäsche, Blusen und Altardecken wurden mit Hohlsäumen, Wickel-Litzenmuster bzw. Plattstich in Heimarbeit bestickt. Man könnte für Modedesign Stoffe experimentell besticken.

”

Weben als Thema zu wählen, finde ich sehr spannend. Ich würde aber empfehlen, nur das Weben in zweidimensionalen Flächen als Aufgabe zu stellen und den Bezug auf ein konkretes Produkt erst einmal herauszunehmen. Die Materialfindung könnte Teil der Aufgabe sein, damit man lernt, dass man in der Fläche sehr experimentell mit einfachen Möglichkeiten arbeiten kann. Das Experiment mit unterschiedlichen und unerwarteten Materialien dürfte ruhig noch weiter gehen. Um die ansprechende Ästhetik der entstandenen Objekte noch mehr zur Geltung zu bringen, könnte man noch etwas ruhiger und konzentrierter präsentieren.“

Designern/Designer Feedback



**AYZIT
BOSTAN**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Clementine Köppel und Katharina Friedrich

Fotos und Abbildungen

Clementine Köppel und Katharina Friedrich

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Fabian Frinzel

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit
der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

NEUE
SAMMLUNG
THE
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN X SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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,

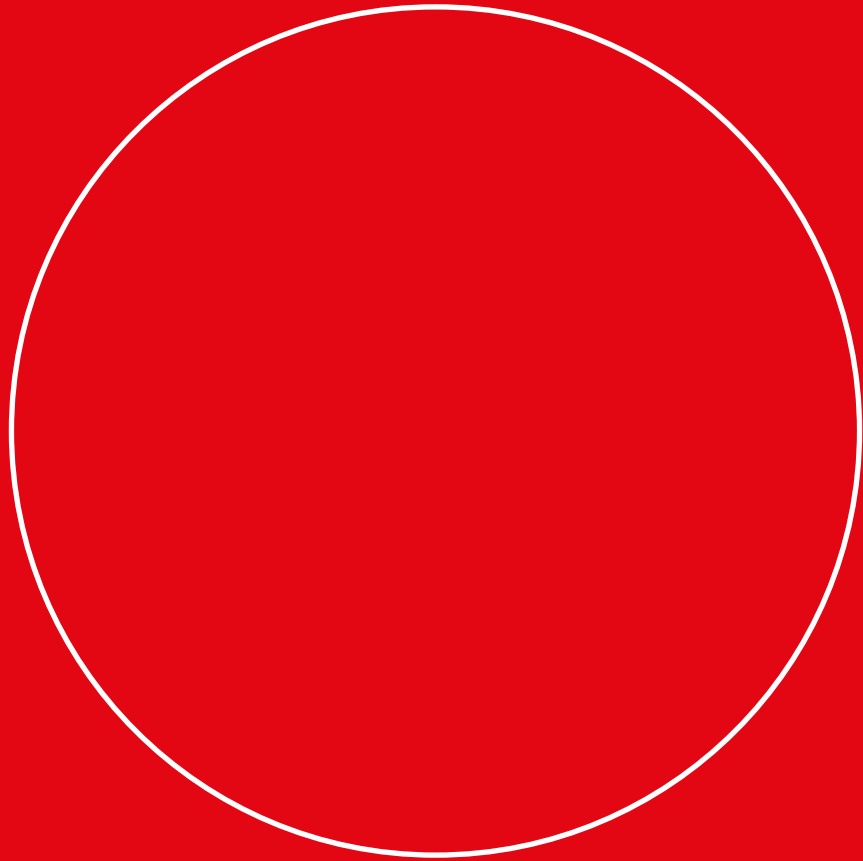
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehle 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.





Sitzelemente – inspiriert von Architektur

Der Architekt Peter Haimerl baute in Lichtenberg einen unterirdischen Konzertsaal, der von splitterförmigen Granitelementen bestimmt wird, die bisweilen mit einer »gefrorenen Explosion« assoziiert werden. Diese Architektur diente als Impuls für den Entwurf von Sitzelementen.

SEDCARD

Titel Sitzelemente – inspiriert von Architektur

Zeit 9 Stunden Entwurf, 12-14 Stunden Prototyp in Originalgröße

Jahrgangsstufe 10

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Nicki Langheinrich
Lehrkräfte: Katharina Friedrich und Michael Wagner

Benötigte Materialien Möbelstoffe, Seile, Schnüre, Leder, Arbeitswerkzeuge, Styropor, Schaumstoff und Pappe sowie Styroporchips als Füllmaterial

Externe Partner Rohleder GmbH, Brühl & Sippold GmbH, Liros GmbH, Architekt Peter Haimerl

Zusammenarbeit und Teilhabe

Themenwahl und Vorgehensweise wurde im Tandem besprochen. Externe Partner aus der Region wurden eingebunden.

Das Projekt wurde parallel in zwei 10. Klassen durchgeführt.

„Es war spannend zu sehen, wie sich die Ideen der Schülerinnen und Schüler entwickelt haben – angefangen vom ersten Gedanken bis hin zum Möbelstück.“

– Nicki Langheinrich

„Mir hat die Verbindung von Architektur und Design gefallen. Es hat sehr viel Spaß gemacht, die Modelle in Originalgröße nachzubauen und groß zu denken.“

– Katharina Friedrich



PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Beide 10. Klassen haben eine Exkursion nach Lichtenberg unternommen, um auf Einladung des Bezirks Oberfranken das Haus Marteau mit seinem unterirdischen Konzertsaal zu besichtigen. Der Architekt Peter Haimerl aus München war anwesend und konnte vor Ort den Schülerinnen und Schülern einen tiefen Einblick in seine Planungs- und Gestaltungsarbeit geben. Die Granitelemente werden oft mit einer »gefrorenen Explosion« assoziiert. Die Verbindung von Architektur mit erfahrbarer Klangakustik vermittelte ein imposantes und inspirierendes Raumerlebnis.

Die 10. Klassen im Konzertsaal Lichtenberg

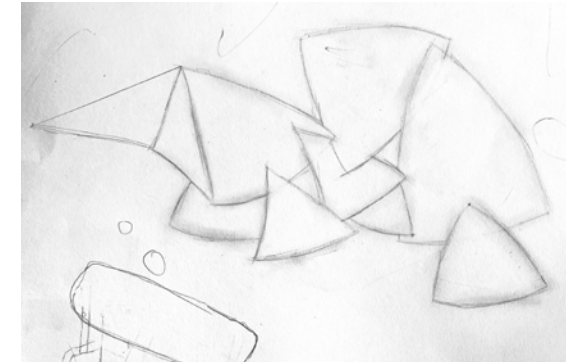
Aufgabenstellung

Gestaltet Sitzgelelemente ausgehend von dem Konzertsaal des Hauses Marteau in Lichtenberg. Diese sollen durch weiche, rundliche Formen im Kontrast zu der Architektur mit ihren spitzen Granitsplittern stehen.

Die für den Konzertsaal entwickelten Sitzelemente werden **in einem zweiten Schritt für einen Einsatz im Schulgebäude weiterentwickelt.**

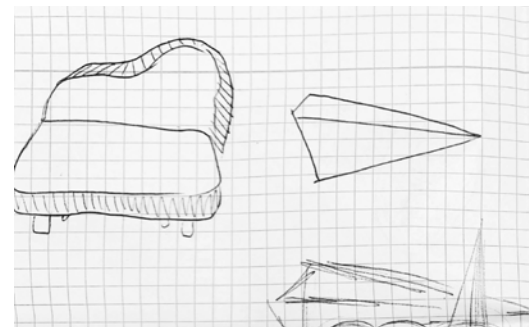
Analyse und Recherche

Neben der Analyse des Konzertsaals selbst wurden den Schülerinnen und Schülern die gelben, zusammenklappbaren Kissen »Bayerische Staatsoper – Loungers« von Steffen Kehrle gezeigt. Außerdem wurde in Architektur- und Wohnmagazinen nach weiteren Anregungen gesucht.



Ideenfindung

Am Anfang stand die Frage, wie man Sitzgelegenheiten gestalten könnte. Mit der Methode des Brainstormings wurde gearbeitet, um gegenseitig erste Gedankenansätze auszutauschen, sich zu inspirieren und einen Überblick über die nächsten richtungsweisenden Schritte zu erhalten.



- Exkursion
- Brainstorming
- Magazine
- Skizzen



Ausarbeitung einer Idee

Es gab einen fließenden Übergang von der Idee zum Entwurf. Dabei standen anfangs die haptischen Erfahrungen und der Umgang mit Leder in der Verarbeitung im Mittelpunkt. Die Schülerinnen und Schüler konnten sich jederzeit besprechen und suchten gemeinsam nach Lösungsansätzen. Die Umsetzung der Ideen erfolgte in Form von kleinen Modellen.



1 bis 3 Modelle in verkleinertem Maßstab



Umsetzung

Angeregt durch ein Gespräch mit Steffen Kehrle wurden dann einige Modelle in Gruppenarbeit im Maßstab 1:1 realisiert. Benötigte Materialien waren Styropor, Schaumstoff und Pappe sowie Styroporchips, die als Füllmaterial dienten. Die Weberei Rohleder unterstützte uns mit Möbelstoffen, und von der Seilerei Liros aus Lichtenberg erhielten wir Seile und Schnüre.



1 und 2 Herstellung eines Prototyps im Maßstab 1:1 aus Styropor und Füllmaterial, umspannt mit Schnüren



Präsentation

Die entstandenen Modelle wurden im vom Peter Haimerl entworfenen Konzertsaal in Lichtenberg präsentiert. Weitere Ideen für mögliche Ausstellungsorte wären Räumlichkeiten der Firmen, die uns unterstützt haben.



Projektprozess

Besprechung der Zwischenergebnisse mit dem Architekten Peter Haimerl beim Besuch des Konzertsaals der internationalen Musikbegegnungsstätte Haus Marteau des Bezirks Oberfranken in Lichtenberg

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Man könnte schneller dazu übergehen, die Sitzelemente groß nachzubauen, weil es sehr viel Spaß gemacht hat. Der zeitliche Rahmen war durch den einstündigen Unterricht etwas knapp. Eine alternative Aufgabenstellung könnte sein, Sitzelemente für den Park, der das Haus Marteau umgibt, zu entwickeln.

”

Ich finde es großartig, dass das Team seinen Entwurf in Originalgröße gebaut hat und richtig getestet wurde, ob z. B. die Sitzhöhe stimmt. Da wäre es jetzt natürlich toll, wenn man schon mehr als nur ein originalgroßes Modell hätte, also eher etwas in Richtung Prototyp. Bei einem Möbel, insbesondere wenn es ortsbezogen sein soll, kommt es sehr stark darauf an, dass auch die Oberflächengestaltung und das Aussehen passen. Man müsste also einen Weg finden, wie man das Projekt aus seinen eigenen Händen rausbekommt. Man bräuchte einen externen Kooperationspartner, zum Beispiel einen Polsterer. Polstern kann man selber nicht. Ein Modell zu bauen ist sinnvoll, um die Proportionen und das Sitzgefüge zu erkunden. Aber damit das Objekt dann eine Wahrhaftigkeit bekommt, braucht man einen Profi.

Ich finde es toll, dass das Team bereits den Kontakt zu Firmen in der Region gesucht hat. Jetzt muss vielleicht eine Task Force her, die noch einmal an die Firmen herantritt und sie für die Umsetzung zu gewinnen versucht.

Das wäre doch ein wahnsinnig motivierendes Ergebnis, wenn man das Teil irgendwann tatsächlich da stehen hat und voll benutzen kann.

Designern/Designer Feedback



**STEFFEN
KEHRLE**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Nicki Langheinrich, Katharina Friedrich, Michael Wagner

Fotos und Abbildungen

Nicki Langheinrich, Katharina Friedrich, Michael Wagner

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Myrzik und Jarisch

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler, Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft entwickeln, unterstützt von Designerinnen und Designern, neue Formen des Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bünamann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

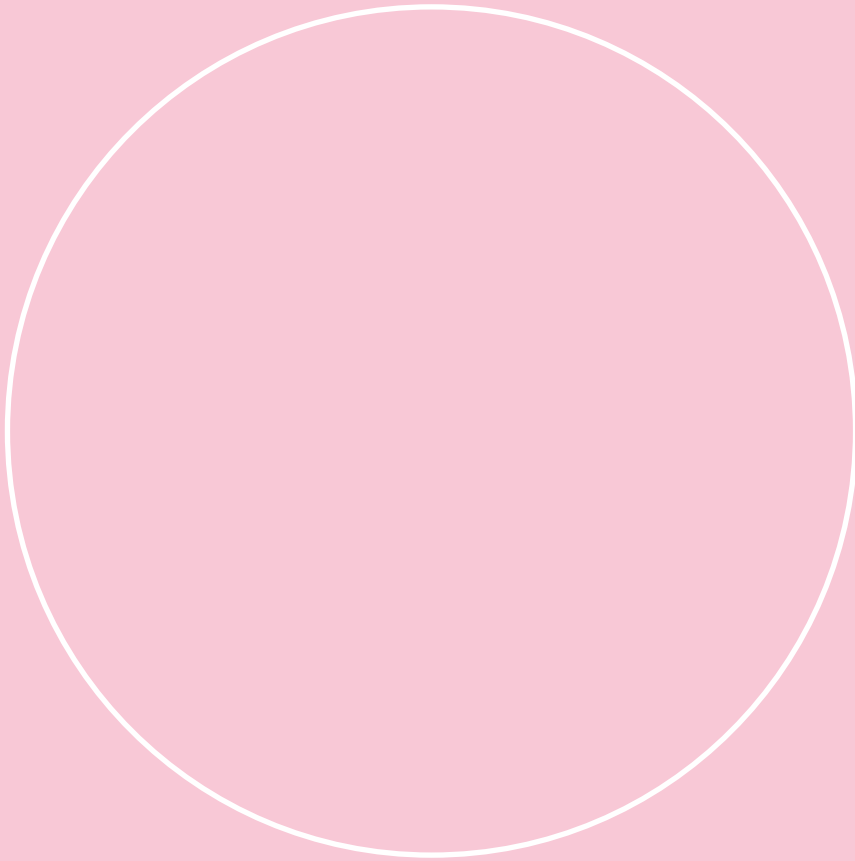
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehrlé 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.





Material Inspiration – Stuhldesign

Ausgehend von Materialexperimenten wurden Ideen zu einem Sitzmöbel entwickelt.

SEDCARD

Titel Material Inspiration
– Stuhl-Design

Zeit Ein Schulhalbjahr

Jahrgangsstufe 11

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Nicole Shevchenko

Lehrkraft: Edith Einwächter-Dorner

Zusammenarbeit und Teilhabe

Da das Thema in der Oberstufe durchgeführt wurde, lag der Schwerpunkt auf der individuellen Umsetzung der einzelnen Schülerinnen und Schüler. Sie gingen selbstorganisiert vor. Die Auswahl des Ausgangsmaterials sollte vom eigenen Erleben ausgehen und

war somit individuell. Nicole Shevchenko hat sich besonders bei der Präsentation der Ausstellung in der Schule eingebracht. Die Auswahl und Zusammenstellung des Präsentationstisches wurden gemeinsam umgesetzt.

”

Die Veranstaltung »wedesign« sollte für mich und die Schülerinnen und Schüler zur Inspiration, Anregung und Motivation dienen, neue Wege zu gehen und sich von den Ideen der Gruppe neue Denkansätze zu holen.

Die Neue Sammlung dient immer schon als Ideenquelle und präsentiert als Zentrum der Vielfältigkeit die Bandbreite verschiedenster Designklassiker. Sich von der Atmosphäre dieses Umfelds beeindrucken zu lassen und von Designerninnen und Designern begleitet zu werden, ist ein sehr verlockendes Angebot, dem wir gerne gefolgt sind.“

– Edith Einwächter-Dorner



PROJEKTPROZESS



Impuls/Hinführung

Die Haptik, Oberflächenbeschaffenheit, Geschmeidigkeit, Spröde und Glattheit verschiedener zur Verfügung gestellter Materialien dienten als Inspiration. Am Anfang stand eine spontane Materialsichtung. Experimente zur Formgebung, Verformung, Verschraubung, Verschnürung, Verklebung und Verbindung folgten. Der freie Umgang mit verschiedenen Werkzeugen zur Bearbeitung führte zu spontanen Ergebnissen.

Materialuntersuchung von Alexandra Grögel

Aufgabenstellung

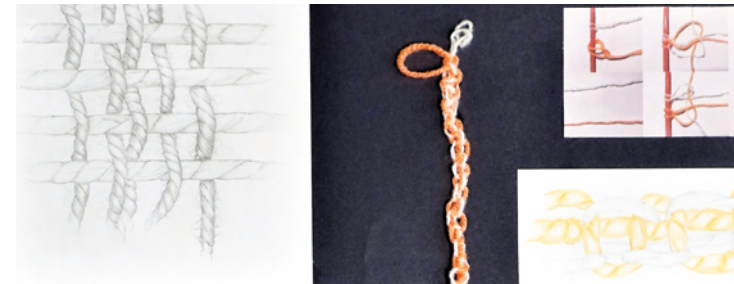
1 Betrachte und befühle die unterschiedlichen Materialien. Wähle ein Material aus. Befühle das Material. Setze dich mit den Materialeigenschaften auseinander. Bearbeite das Material. Lege das Material in verschiedene Positionen und Ansichten vor dich hin, sodass die Eigenschaften deutlich werden.

2 Lass dich von den Materialien zu unterschiedlichen Verknüpfungen, Verbindungen und Kombinationen anregen. Experimentiere mit dem Material. Finde neue Verbindungsformen. **Zerlege, zerteile, zerschneide, verbiege es und füge die Teile neu zusammen.** Ergänze dein Skizzenblatt mit Zeichnungen und Fotos, die diese neuen Zusammenhänge aufzeigen. Wähle unterschiedliche Zeichenmittel aus und spüre den Eigenheiten und plastischen Qualitäten nach. Setze deine Erkenntnisse in Zeichnungen um. Wähle unterschiedliche Blickwinkel, Größen, Ansichten, Perspektiven (wie Übersicht, Ausschnitt).

3 Entwickle auf der Basis der Materialauswahl ein Möbeldesign. Setze deine Ideen grafisch um. Achte dabei auf die korrekte perspektivische Darstellung und Proportionen. Erstelle ein Modell, welches Materialität, Proportionalität und Formenreichtum vermittelt.

Analyse und Recherche

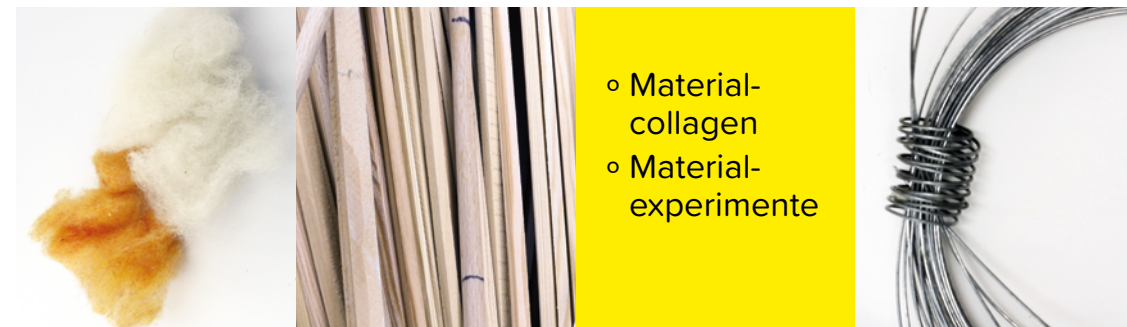
Die Erarbeitung der praktischen Erfahrungswerte erfolgte im Unterricht. Die Ergebnisse der Materialanalysen wurden auf Wandtafeln präsentiert. Materialausschnitte, Fotos und Zeichnungen waren darauf collageartig angeordnet. Im Unterrichtsgespräch ließen sich diese gemeinsam in der Gruppe analysieren und erörtern.



Materialuntersuchung von Greta Seibolt

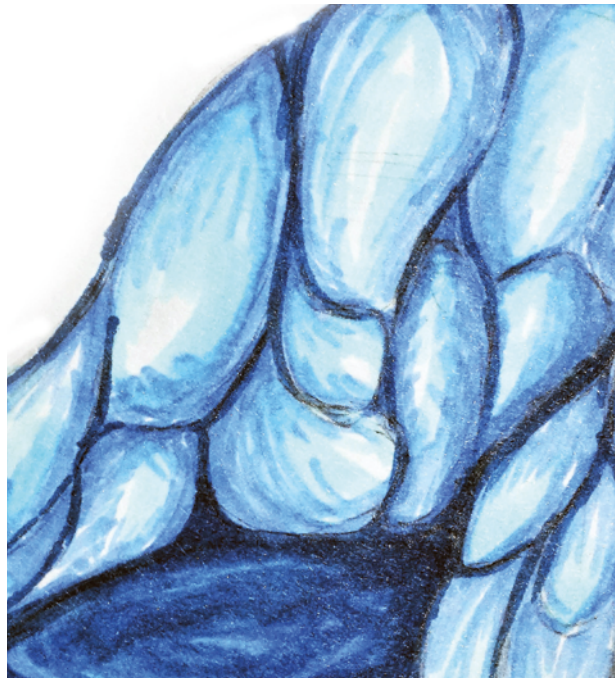
Ideenfindung

Eine große Auswahl an unterschiedlichen Materialien ist anregend für die Schülerinnen und Schüler. Die Vielfalt ermöglicht es, dass alle etwas für sich finden. Materialien wie Strohhalme, Holzspatel, Streichhölzer, Vierkantstäbe, Zahnstocher, Kronkorken ermöglichen vor allem neue Ideenfindungen.

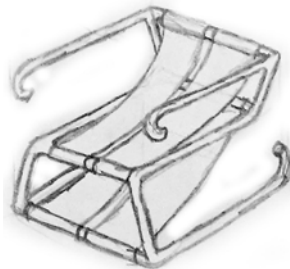


Ausarbeitung einer Idee

Die Ideen wurden in Zeichnungen und Skizzen umgesetzt. Materialverwendung und -umsetzung, Perspektive und Proportion wurden berücksichtigt.



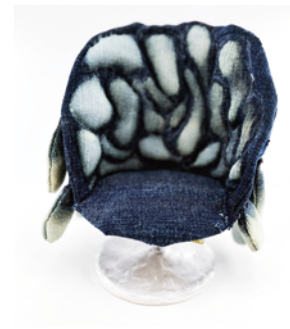
- 1 Entwurfsskizze von Nicole Shevchenko
- 2 Entwurfsskizze von Ricardo Süß
- 3 Entwurfsskizze von Greta Seibolt



Umsetzung

Ausgangsimpuls für die Umsetzung ins Modell ist die Materialauswahl. Die Modelle wurden in dem Material umgesetzt, das schon in der Ideenphase der Skizzen angedeutet wurde.

- 1 Stuhlmodell von Nicole Shevchenko
- 2 Stuhlmodell von Mayra Tomas
- 3 Stuhlmodell von Greta Seibolt



Präsentation

Die Arbeiten wurden im Schulhaus als Ausstellung präsentiert. Da es sich um Arbeiten der 11. Klasse handelt, wurde die Ausstellung im Bereich der Oberstufe aufgebaut, so dass sich andere Schülerinnen und Schüler über die Ergebnisse informieren konnten.

Plakate, Zeichnungen wurden auf Stellwänden gezeigt, die Modelle auf Podesten präsentiert.



Projektprozess

Präsentation der Ausstellung im Schulhausgang. Die Stellwände sind diagonal angeordnet, um die Betrachterinnen und Betrachter in die Thematik hineinzuführen. Auch die Podeste wiederholen die diagonale Anordnung.

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Eine Weiterführung des Projekts gerade im Hinblick auf die Oberstufe könnte man sich etwa im Rahmen des im Leistungsfach verankerten Projekts so vorstellen, dass die Entwürfe in Originalgröße umgesetzt werden.

Außerdem ließe sich das Projekt auch für die Mittelstufe adaptieren, z. B. durch Einbeziehung surrealer Gestaltungen.

” Die Aufgabenstellung gefällt mir gut. Besonders die Materialexperimente sind spannend. Um bei den Ergebnissen über einen eher konventionellen Umgang in der Entwicklung und im Modellbau hinauszukommen, könnte man vermehrt Inspirationen auch aus anderen Disziplinen und Kulturen einbeziehen. So kann man die Schülerinnen und Schüler motivieren, weiterzudenken und auszuprobieren – auch »out of the box«. Es gibt keinen richtigen oder falschen Zugang zu Design.“

Designethik/Designer Feedback



**AYZIT
BOSTAN**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Nicole Shevchenko und Edith Einwacher-Dorner

Fotos und Abbildungen

Nicole Shevchenko und Edith Einwacher-Dorner

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Fabian Frinzel

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit
der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

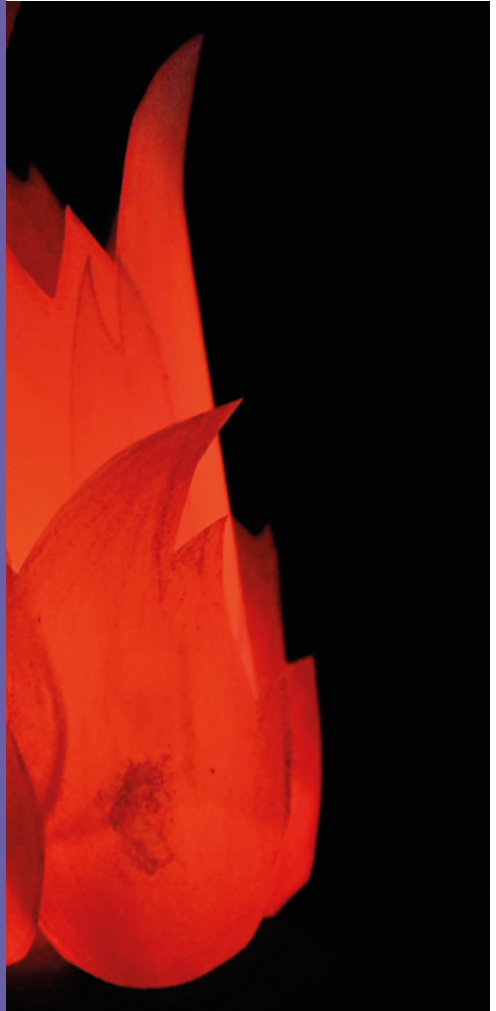
wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft entwickeln, unterstützt von Designerinnen und Designern, neue Formen des Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Büneemann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

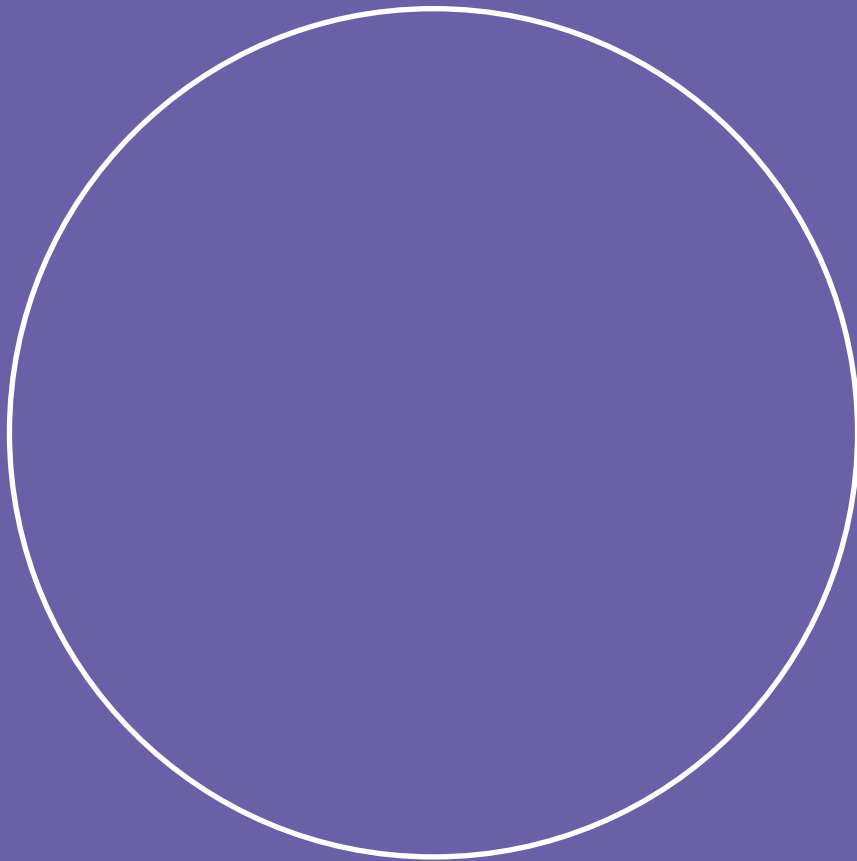
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehrlé 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.





Licht.Transformer

Objekte aus Licht und
Schatten

Wir haben das Thema Licht ausgewählt, da wir in diesem übergeordneten Begriff den größtmöglichen Raum zum experimentellen Gestalten sehen. Gemeinsam haben wir dann Ideen gesammelt, diese geordnet, ausprobiert, transformiert und vor allem Spaß am gemeinsamen Arbeiten gehabt.

SEDCARD

Titel Licht.Transformer – Objekte aus Licht und Schatten

Zeit 6–10 Schulstunden

Jahrgangsstufen 10, 11

Benötigte Materialien Skizzenpapier, Tonpapier, Transparentpapier, Klarsichtfolie, Spiegelfolie, Tesafilm, Büroklammern, Schere, Cutter, Fahrradlampe

Projektautorinnen/-autoren

Schülerinnen: Lea Lucas und Katharina Cazacova

Lehrkräfte: Nanette Nusselt und Holger Heidemann

Zusammenarbeit und Teilhabe

Mit dem Thema Lichtphänomenen hat unser Team etwas gefunden, das alle Schülerinnen und Schüler anspricht, weil Licht im Leben allgegenwärtig und unverzichtbar ist. Neben einer zunächst assoziativen und dann mehr emotionalen Begegnung mit Licht im Alltag sollten sich die Schülerinnen und Schüler experimentell mit dem Thema »Lichtphänomene« befassen.

Sowohl mit Bleistift und Papier als auch mit Schere und Kleber, Folien und Karton entwickelten und realisierten sie Lichtobjekte im Modell. In Teamarbeit untersuchten sie Funktionen von Licht, Veränderungsmöglichkeiten und ihre Wirkung bis hin zum Schatten als schärfsten Kontrast. Sie hinterfragten die selbstverständliche Präsenz von künstlichem Licht im Alltag – zuhause, beim Ausgehen, am Arbeitsplatz etc.

„Es ist uns gemeinsam etwas gelungen, das es wert ist nachzuzahlen und auch weiterzuentwickeln.“

– Lea Lucas und Katharina Cazacova

“

„Eine Unterrichtseinheit gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern zu gestalten – so sollte Schule öfters mal aussehen. Auch das Teamteaching lockert die Unterrichtsatmosphäre auf und hilft den Schülerinnen und Schülern und auch uns, freier und motivierter zu arbeiten.“

– Nanette Nusselt und Holger Heidemann



PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Zu Beginn wurde der Klassenraum abgedunkelt und durch stimmungsvolle Beleuchtung in Szene gesetzt, um Licht auf einem anderen Weg zu entdecken. Das Licht als Phänomen wurde bewusst gemacht, und es wurde untersucht, wie Licht unseren Alltag bestimmt. Die Schülerinnen und Schüler stellten sich die Fragen: Was ist Licht eigentlich? Wo begegne ich Licht besonders intensiv? Welche Eigenschaften hat Licht? Welche Emotionen sind mit Licht verbunden? Welche Varianten von Licht kenne ich? Was bedeutet Licht für mich?

Im Anschluss wurden Ausschnitte der Dokumentationen »The Art of Design« und »The weather project« über Olafur Eliasson gezeigt, um einen künstlerischen Ansatz der Auseinandersetzung mit dem Phänomen Licht kennenzulernen.

Praktische Annäherung

Mit Papier, Spiegelfolie, Transparentpapier, Schere und Kleber sollte nun in Zweier-Teams ein eigenes Lichtobjekt mittels Falten und Stecken, Biegen und Kleben gebaut werden. Als Anregung galten die Ergebnisse und Erkenntnisse der bisherigen Beschäftigung mit Lichtphänomenen. Zudem wurde eine assoziative Präsentation zum Thema »Vom Universum ins Wohnzimmer und wieder zurück« gezeigt.



Aufgabenstellung

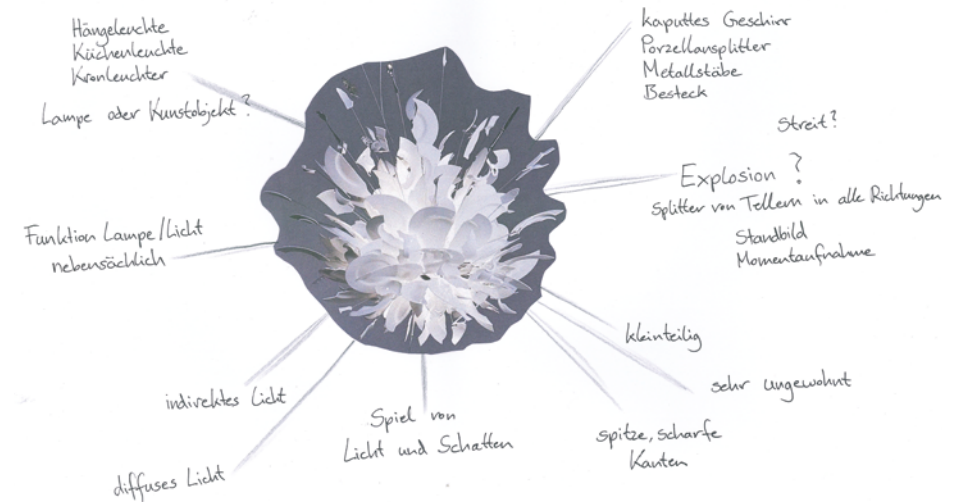
Nach dem experimentellen Zugang zum Phänomen Licht sollen Ideen zu konkreten Leuchten entwickelt werden.

1 Ihr erhaltet als Designer-Team die Aufgabe, für eine Studentin im Alter von ca. 22 Jahren eine Stehlampe zu entwerfen. Berücksichtigt dabei folgende Lebensumstände und Vorgaben: Sie wohnt in einem 20m² großen Zimmer im Studentenwohnheim, das gleichzeitig als Schlaf-, Arbeits- und Wohnraum genutzt wird. Das Licht dient zum Lesen und Lernen. Es soll aber auch eine gemütliche und angenehme Lichtsituation für einen abendlichen Besuch von Freundinnen und Freunden möglich sein.

Entwickelt erste Ideen mit Bleistift auf Papier.

2 Ein Kunstmuseum wird neu eröffnet. Ein ca. 200m² großer Raum soll für die kulinarischen Bedürfnisse der Museumsbesucherinnen und -besucher zur Verfügung stehen. Um den großen Raum mit ca. fünf Meter Höhe auch als attraktive Wohlfühlzone zu gestalten, möchte das Museum eine neu designte Leuchte in der Tradition eines Kronleuchters aufhängen, der auffällig gestaltet sein sollte.

Entwickelt erste Ideen mit Bleistift auf Papier.



Analyse zu »Porca Miseria« von Ingo Maurer



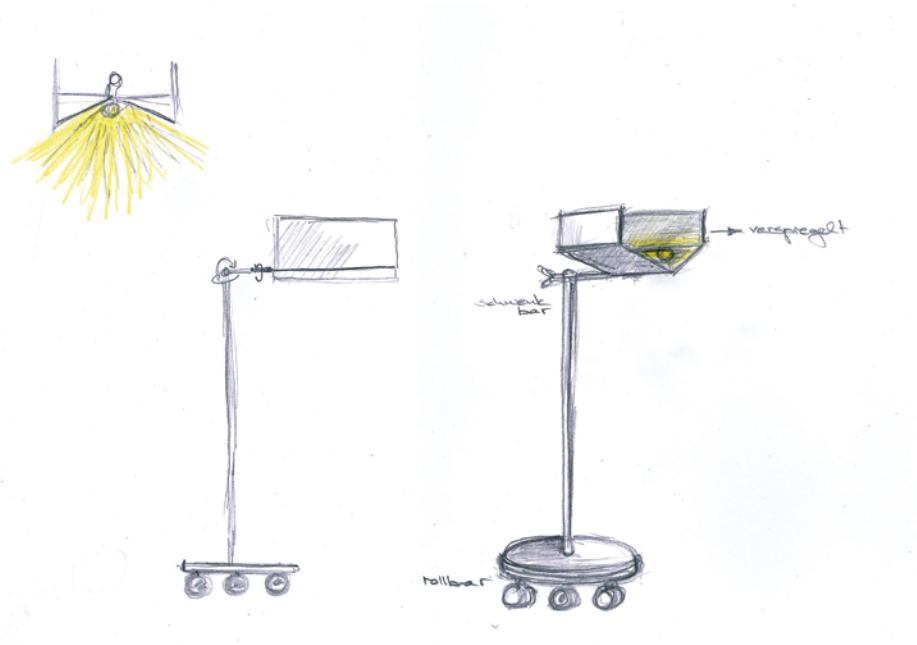
Analyse und Recherche

Als Einstieg wurde ein bekanntes Designstück analysiert und diskutiert. Die bisherigen Erfahrungen dienten dabei als Basis. Die Kleingruppen erhielten eine Abbildung einer von Designerinnen und Designern entworfenen Leuchte, welche sie nach den Kriterien »Materialität«, »Form«, »Funktion« und »Lichtführung« analysierten, beispielsweise »Zettel'z 5« von Ingo Maurer, »Mayday« von Konstantin Grcic, »Gun Lamp« von Philippe Starck, »Little Sun« von Olafur Eliasson.

Analyse zu Leuchte »Mayday« von Konstantin Grcic

Ausarbeitung einer Idee

Die so entstandenen Zeichnungen wurden einzeln vorgestellt und besprochen. Nach Machbarkeit sollten sie anhand der bisherigen Kriterien und Kenntnisse überprüft, überdacht und konkretisiert werden.



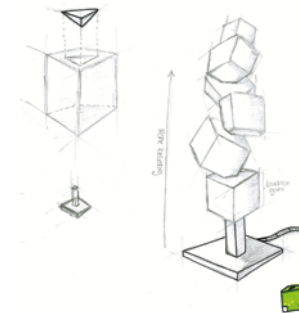
- 1 Skizze einer Stehleuchte für den privaten Wohnbereich
- 2 Skizze eines Kronleuchter für ein öffentliches Museumscafe



Weiterentwicklung

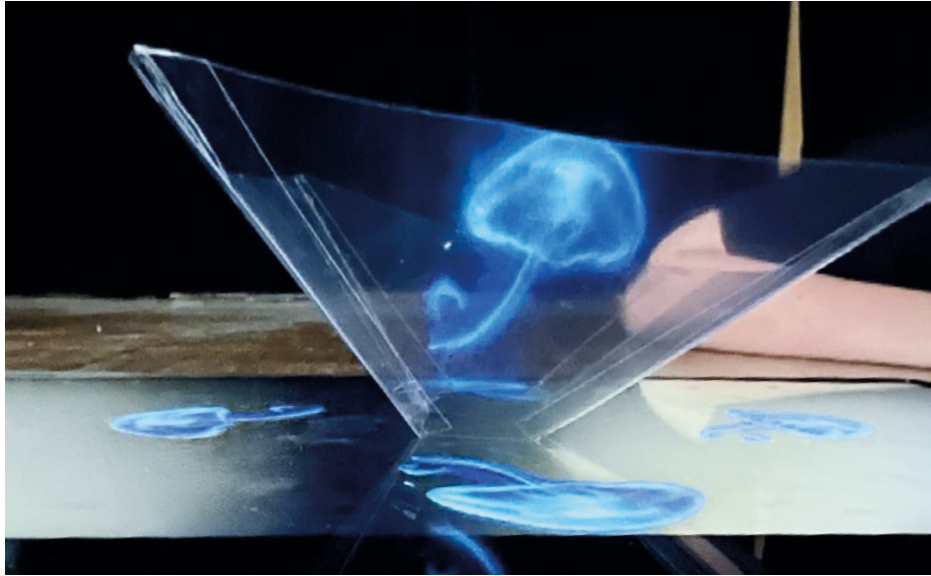
Als nächster Schritt bot sich der Modellbau an. In Kleingruppen konnten dabei aus Pappe, Draht, Pappmaché etc. maßstäblich verkleinerte Modelle gebaut werden.

- 1 Skizze einer Stehleuchte für einen privaten Wohnbereich
- 2 Umsetzung im Modell



Präsentation

Zur Dokumentation des Designprozesses wurden nicht nur Zeichnungen, sondern auch Beschreibungen, Fotos von Zwischenschritten und Details der Arbeiten in einer computergestützten Präsentation zusammengestellt.



Projektprozess

”

Spaß am Spiel kann uns helfen, klarer zu denken. Am Beispiel des Lichts können wir uns bewusst werden, dass wir die alltäglichen Dinge zu oft übersehen.

In diesem Projekt erlernten die Schülerinnen und Schüler zuerst viel über das Phänomen Licht, dann nutzten sie dieses Wissen, um neue Ideen zu entwickeln. Ihr Lernprozess half ihnen, Antworten auf reale Herausforderungen zu finden. Denn das Gewöhnliche anders zu betrachten, kann uns auf neue Ideen bringen.“

**ANA RELVÃO
GERHARDT
KELLERMANN**



Designern/Designer Feedback



Impressum

Das Werkstattheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Lea Lucas, Katharina Cazacova, Nanette Nusselt, Holger Heidemann

Fotos und Abbildungen

Lea Lucas, Katharina Cazacova, Nanette Nusselt, Holger Heidemann

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 RELVÄOKELLERMANN

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler, Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit
der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

Die
Neue
Sammlung
THE
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bünamann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

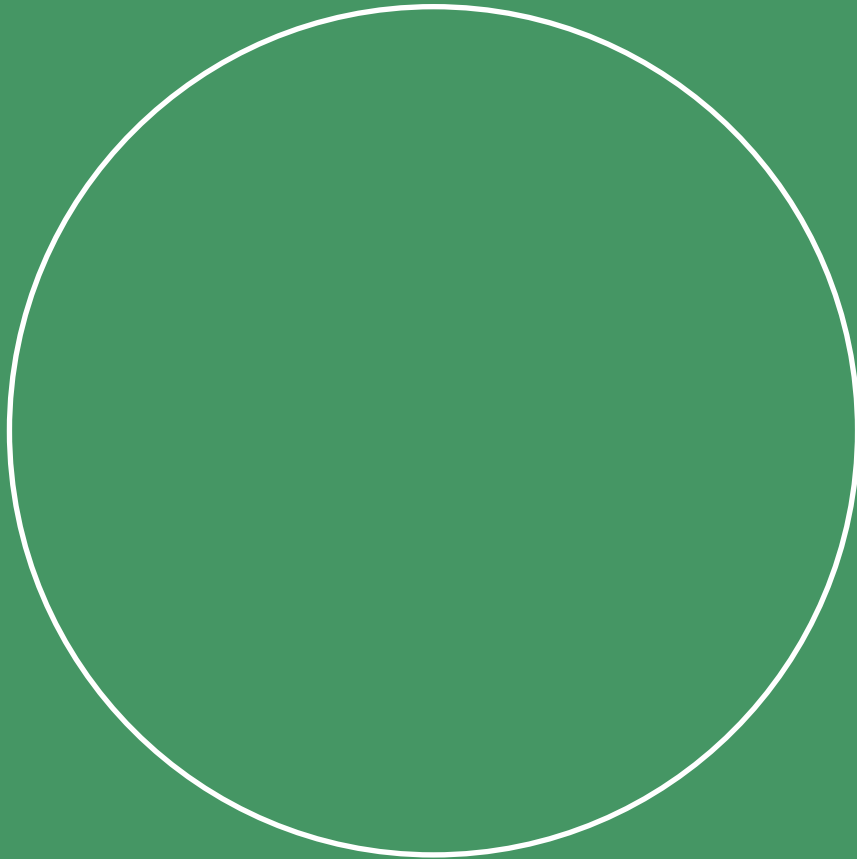
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Kehrlé 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.





Wie kann ein Design in ein
anderes übergehen?
Zwei Gebrauchsgegenstände
sollen aufeinander zu entwi-
ckelt werden.

Design-Metamorphose

SEDCARD

Titel Design-Metamorphose

Zeit 6-8 Doppelstunden

Jahrgangsstufe 6

Benötigte Materialien Papier, Bleistift, Pappe, Holz, Ton, Gelatineplatten, Draht, Heißkleber, Elektroschrott, Verpackungsmaterialien

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Laila Heppner und Angelina Katzer

Lehrkräfte: Katharina Friedrich und Thomas Stelzer

Externer Partner DE REM Lacke Farben GmbH

Zusammenarbeit und Teilhabe Zu Beginn wurde das Projekt im Teamteaching vermittelt, im weiteren Verlauf wurden die Aufgaben aufgeteilt. Im

tandemzentrierten Unterricht wurden die Arbeitsaufträge geklärt und reflektiert. Die Projektdurchführung fand in Gruppenarbeit statt.

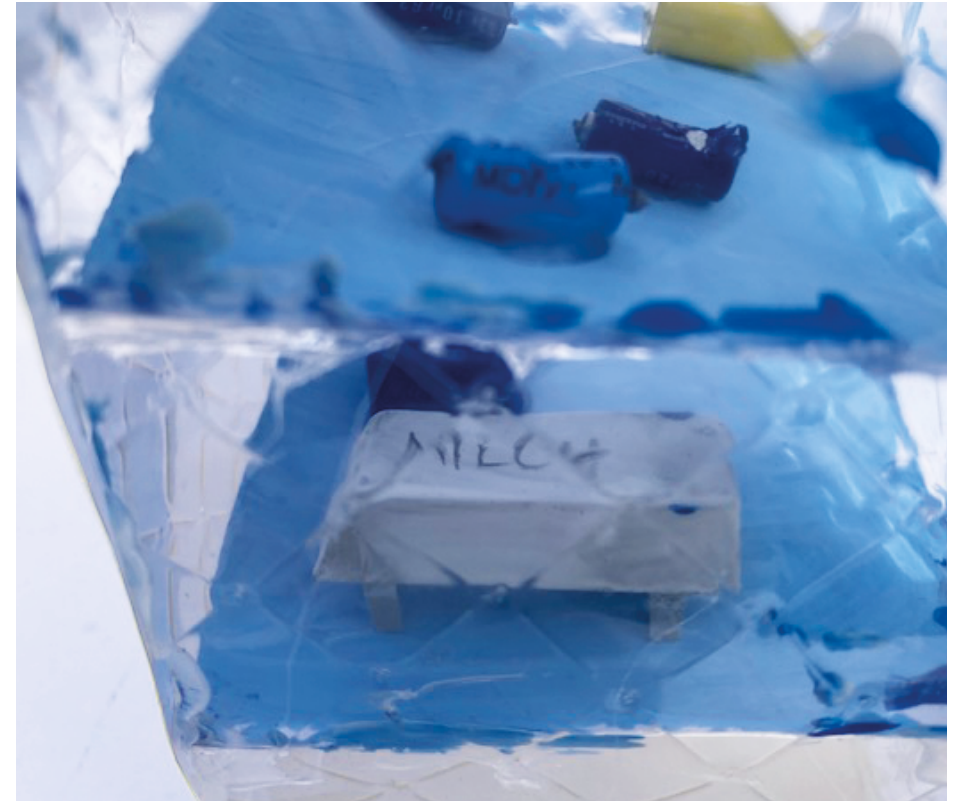
„Es werden kreativ Stereotypen durchbrochen, wie das des immer gleich aussehenden Kühlschranks. Ein spannendes Gedankenexperiment.“

– Laila Heppner

”

Mir gefällt an diesem Thema, dass man sehr viele Designpaare finden kann, um die Metamorphose anzuwenden.“

– Katharina Friedrich



Kühlschrankmodell aus Gelatineplatten

PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Als Impuls wird ein Film zum Kühlschrank der Firma Smeg gezeigt, der in Zusammenarbeit mit dem Modelabel Dolce&Gabbana gestaltet wurde. Wie kommt es zu einer so ungewöhnlichen Kooperation? Wie könnte man davon ausgehend verschiedene zunächst getrennt erscheinende Designbereiche miteinander in Verbindung bringen und eine Art Metamorphose entwickeln?

Aufgabenstellung

Entwickle eine Idee, wie ein Kühlschrank, aber auch eine Tasche neu gedacht werden können.

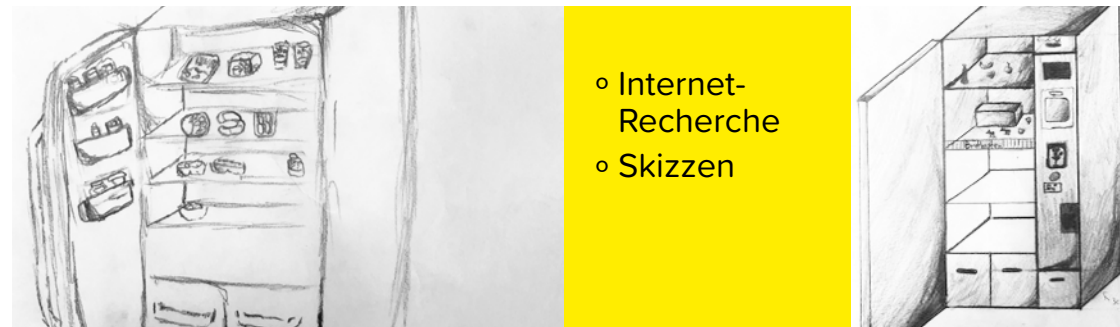
Wie kann ein Gegenstand durch die Verknüpfung mit einem anderen hinsichtlich Form, Material, Farbe oder Funktion **profitieren**? Wie können so neue Inspirationen entstehen?

Analyse und Recherche

Im Unterrichtsgespräch wurden der Kühlschrank und die Tasche in den Blick genommen. Wie wurden Lebensmittel früher gekühlt? Wie hat sich das Aussehen von Kühlgeräten im Laufe der Zeit verändert? Werden Solar- und Photovoltaiktechniken zum Einsatz kommen? Welche Rolle spielt der Kühlschrank als Designobjekt? Was gibt es für unterschiedlichen Taschenformen? Aus was für Materialien können Taschen sein?

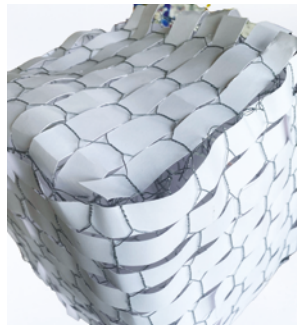
Ideenfindung

Durch die Aufgabenstellung fanden die Schülerinnen und Schüler ziemlich schnell ganz unterschiedliche Ideen. Mithilfe des Internets recherchierten sie zu den Eigenschaften und Funktionen sowie bereits vorhandenen Designs.



Ausarbeitung einer Idee

Im Rahmen von Einzelgesprächen wurde erkundet, welche Materialien zum Einsatz kommen können, was bautechnisch möglich ist und wie das Vorhaben konkret umgesetzt werden könnte.



- 1 Kühlschrank mit zwei Türen
- 2 Oberflächengestaltung eines Kühlschranks: Stofflichkeit durch Weboptik
- 3 Oberflächengestaltung: Effekte durch Mischen von Lacken und Farbsprays

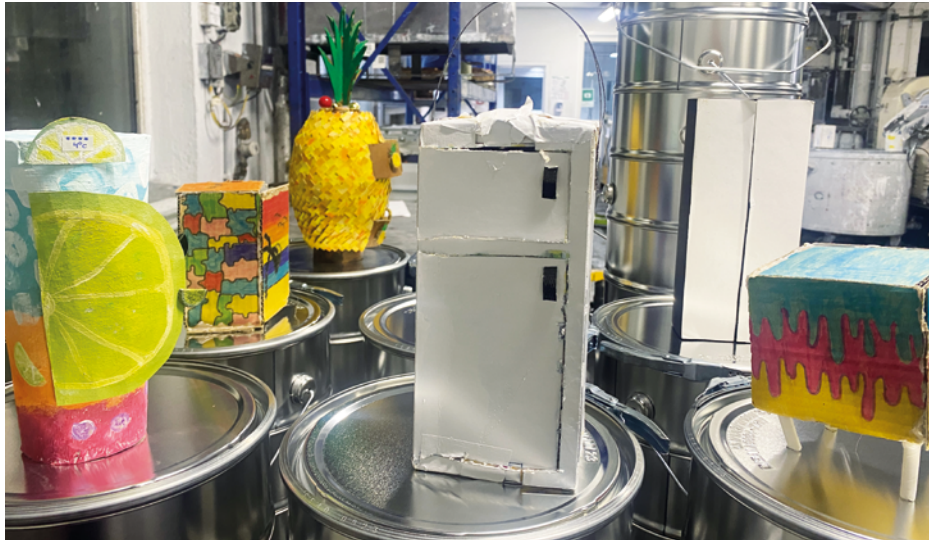
Umsetzung

Die Ideen sollten als kleine Modelle verwirklicht werden, die nicht höher als 25 cm sein sollten. Durch die Bereitstellung vieler unterschiedlicher Materialien und durch Experimentieren entstanden kleine dreidimensionale Kühlschrankmodelle und Taschen.

- 1 Tasche, die neben ihrer Form auch in ihren Details (Verschluss und Griff) von einem Kühlschrank inspiriert wurde
- 2 Kühlschrank mit Bedienelementen aus einer Computertastatur
- 3 Modell eines Kühlschranks mit Reißverschluss-Tür



Präsentation



Präsentation der Modelle auf HoboCocks bei der DE REM Lacke Farben GmbH

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Um die Designpaare festzulegen, könnte man ein kleines Spiel anfertigen:

Man braucht einen Stapel Karten, auf welchen jeweils ein Produkt abgebildet oder genannt ist. Die Schülerinnen und Schüler ziehen jeweils zwei Karten, auf der einen Karte steht z. B. »Kühlschrank«, auf der anderen »Tasche«. Und dann gibt es noch einen weiteren Stapel mit Karten, worauf »Form«, »Funktion«, »Material« oder »Farbe« steht, möglicherweise auch mit einer Erklärung, was bei der Analyse zum jeweiligen Punkt wichtig ist.

Am Ende haben die Schülerinnen und Schüler drei Karten, z. B. »Kühlschrank«, »Tasche« und »Funktion«. Die Aufgabe wäre dann, die Funktion eines Kühlschranks auf eine Tasche zu übertragen oder andersherum.

Dem spielerischen, kreativen Teil geht eine intensive Analyse zu Funktion, Form, Farbe und Material der gezogenen Gegenstände voraus.

”

Auf den ersten Blick haben ein Kühlschrank und eine Tasche wenig gemeinsam. Und doch ist es gerade ihre unerwartete Zusammenstellung, die Innovation ermöglicht.

Jeder von uns kennt diese Traumlogik, in der offensichtlich unverbundene Dinge verbunden werden. Wenn wir dieses unbewusste Denken zum Einsatz bringen, schlagen wir eine Brücke zwischen verschiedenen Produkttypologien und setzen damit ein Gestaltungspotenzial frei. Diese surrealen Verknüpfungen einfach zuzulassen, kann zu bahnbrechenden Lösungen führen.“

**ANA RELVÃO
GERHARDT
KELLERMANN**





Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Laila Heppner, Katharina Friedrich, Thomas Stelzer, Angelina Katzer

Fotos und Abbildungen

Laila Heppner, Katharina Friedrich, Thomas Stelzer

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 RELVÄOKELLERMANN

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler, Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit
der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

ONNUNG
SÄMMLUNG
THE
DESIGN
MUSEUM

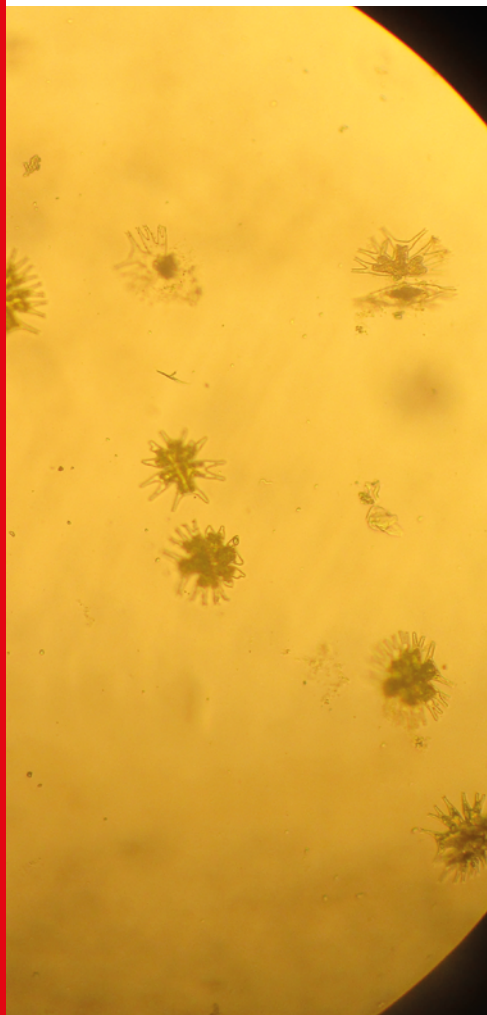
wedesign

DESIGN X SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bühemann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

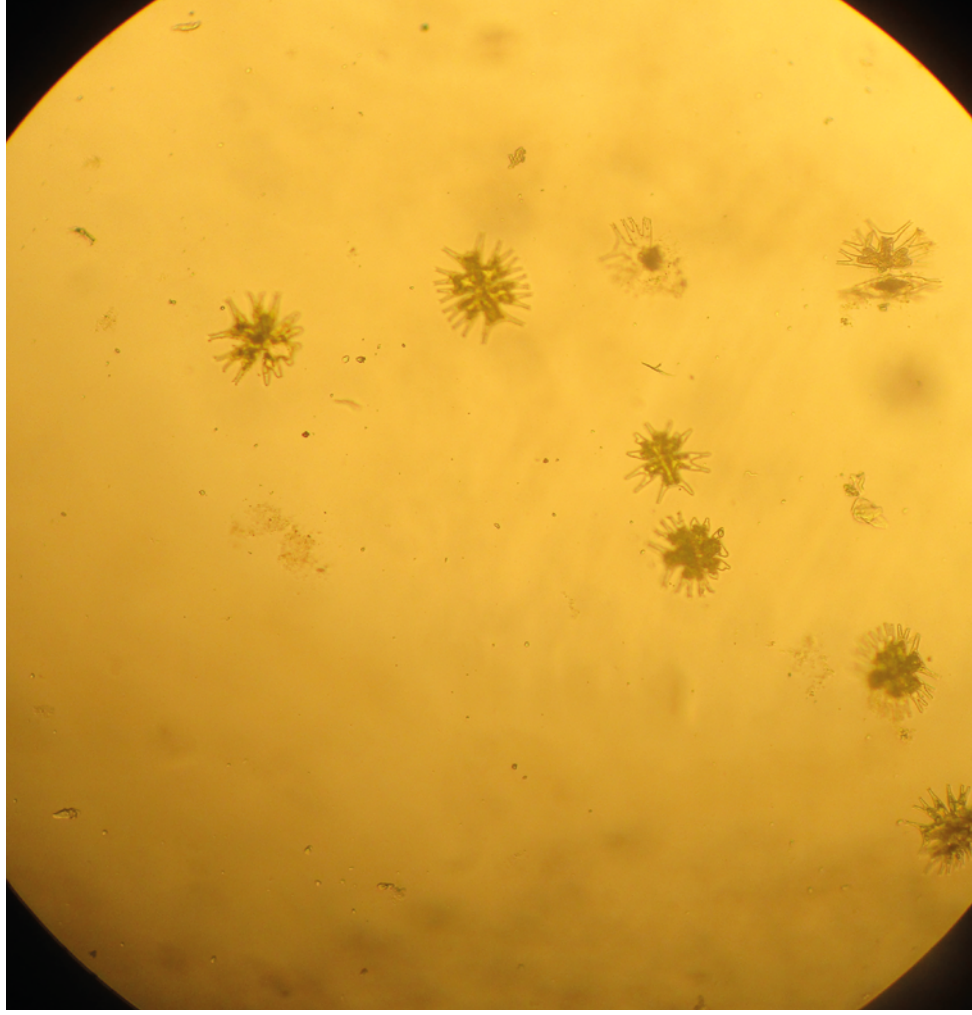
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

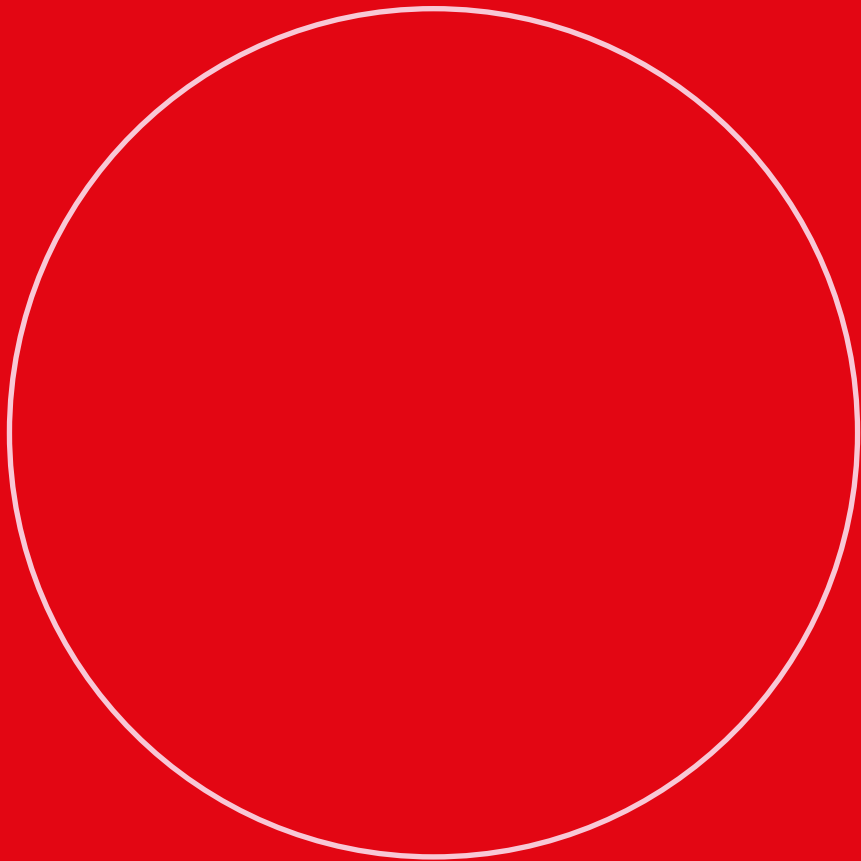
18 Tandems aus jeweils einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft haben ein Jahr lang intensiv an unterschiedlichen Konzepten für Unterrichtseinheiten zum Thema »Design« gearbeitet. Unterstützt wurden sie dabei von der Designerin Ayzit Bostan, dem Designer Steffen Kehre sowie dem Designerduo 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.

Anregungen aus dem Labor: Blick durch ein Mikroskop





Talisman-Design

Das Maskottchen

Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines Maskottchens für jeden der drei Schwerpunktbereiche der Schule: naturwissenschaftlich-technologisch, sprachlich sowie wirtschafts- und sozialwissenschaftlich.

SEDCARD

Titel Talisman-Design

Zeit Ein Schuljahr

Jahrgangsstufen 5, 6, 7

Benötigte Materialien Stifte, Farben,
Mixed Media, Tablet, Fotokamera

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Matilda Brown

Lehrkraft: Maja Issing

Zusammenarbeit und Teilhabe

In unserer Tandemarbeit haben wir uns sehr gut ergänzt, uns intensiv mit dem Projekt beschäftigt und viel miteinander gesprochen. Wir hatten uns

ein Ziel gesetzt und waren uns einig, dass wir von analog zu digital arbeiten und uns auf eine experimentelle künstlerische Forschung einlassen wollten.

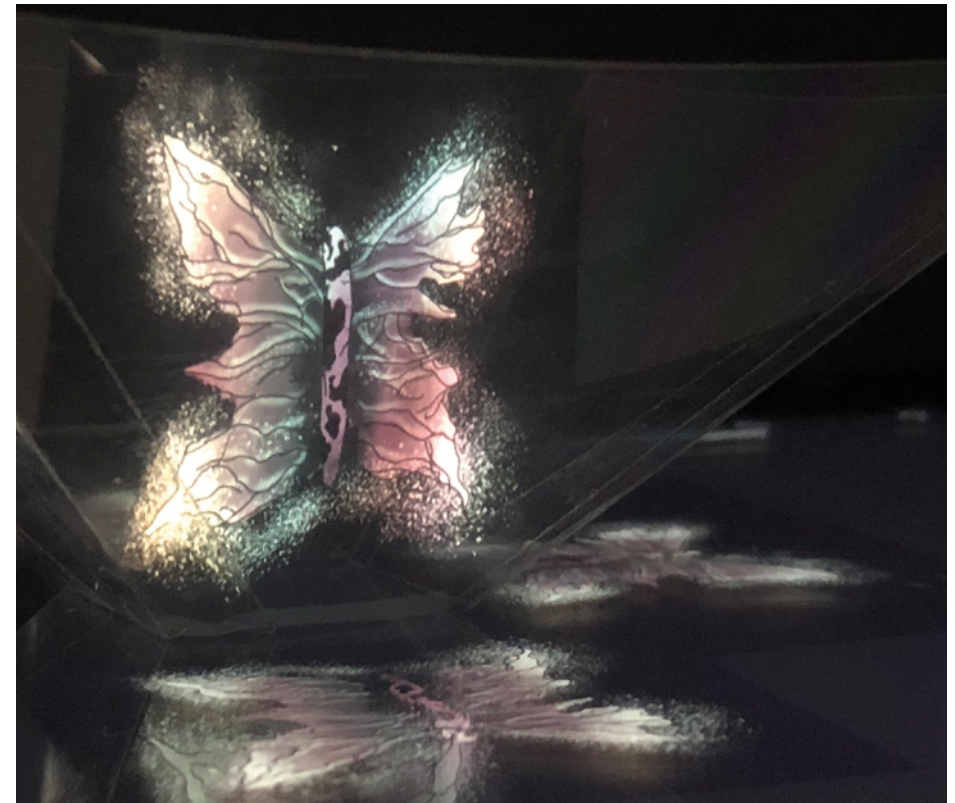
„Die Übertragung und Erweiterung des Analogens ins Digitale hat zunächst einmal neugierig gemacht.“

– Maja Issing

”

Darüber hinaus hat die Idee, sich einem experimentellen Ansatz zu widmen, spannende Erwartungen geweckt.“

– Matilda Brown



Umsetzung eines Maskottchens als Hologramm

PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Nach einer kurzen Einführung des Schulprofils und der Schwerpunktbereiche, die einen wesentlichen Teil der Schule ausmachen, wurde eine Diskussion angeregt, in der die Themen und Fächer der jeweiligen Bereiche eingehend erörtert und analysiert wurden:

naturwissenschaftlich-technologisch – sprachlich –
wirtschafts- und sozialwissenschaftlich

Aufgabenstellung

Sammle im Umfeld der Schule interessante wie **ungewöhnliche Strukturen und Bilder**, die als Ausgangspunkt **für die Gestaltung eines Maskottchens** für jeden der drei Zweige der Schule dienen können.

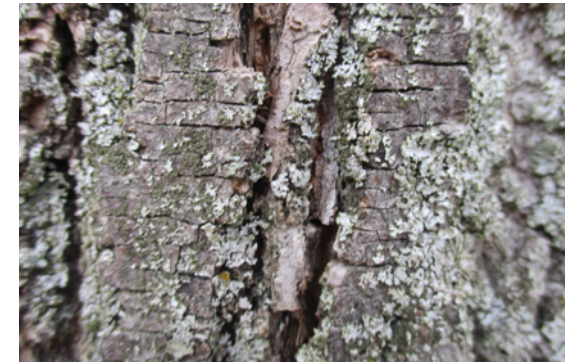
Halte diese in Zeichnungen, Fotografien, plastischen Skizzen oder Filmclips fest.

Entwickle ausgehend von den gesammelten Bildern und Eindrücken **ein Maskottchen** für den jeweiligen Zweig der Schule. Du kannst es als Skizze, als Modell oder als digitale Animation präsentieren.

Setze das Maskottchen nun als **Hologramm** um.

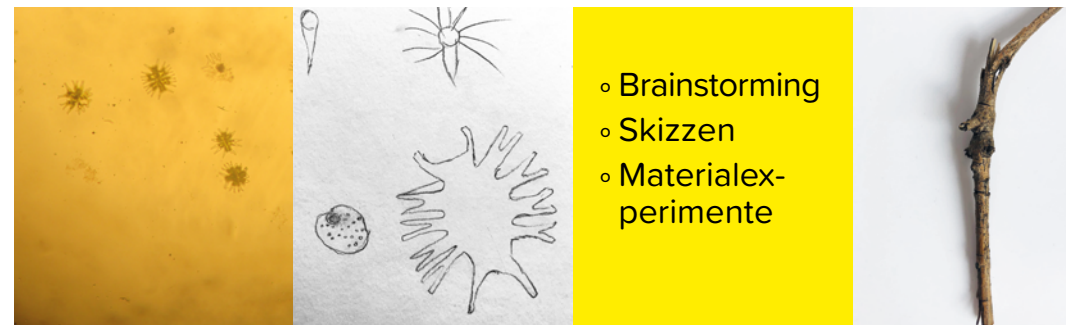
Analyse und Recherche

Das Arbeitsmaterial für weitere Ideen wurde in der unmittelbaren Umgebung wie dem Schulhof gesammelt. Es wurden Fotos von Details in der Natur aufgenommen, die als Inspiration für die weitere Arbeit dienen. Die Schülerinnen und Schüler wurden besonders ermutigt, nah ranzugehen, auch in den mikroskopischen Bereich, um möglichst ungewöhnliche Inspirationen zu sammeln.



Ideenfindung

Um ein breites Spektrum an Lösungen zu ermöglichen, haben wir für verschiedene künstlerische Techniken und Anregungen aus der Natur, dem Labor und dem Experimentieren eine Ideensammlung entwickelt, die neue Möglichkeiten für die weitere Arbeit bietet.



Ausarbeitung einer Idee

Die Schülerinnen und Schüler waren sehr daran interessiert, die Informationen, die sie in der unmittelbaren Umgebung, etwa im Schulhof und im Labor, gesammelt hatten, weiter zu vertiefen. Durch die zusätzliche Recherche entstanden ersten Skizzen, die zur weiteren Entwicklung der Idee dienten. Es wurde fotografiert, gezeichnet, gemalt, modelliert.

Ein Feedback im Rahmen einer kurzen Diskussion führte zu einer Präzisierung der Gedanken.

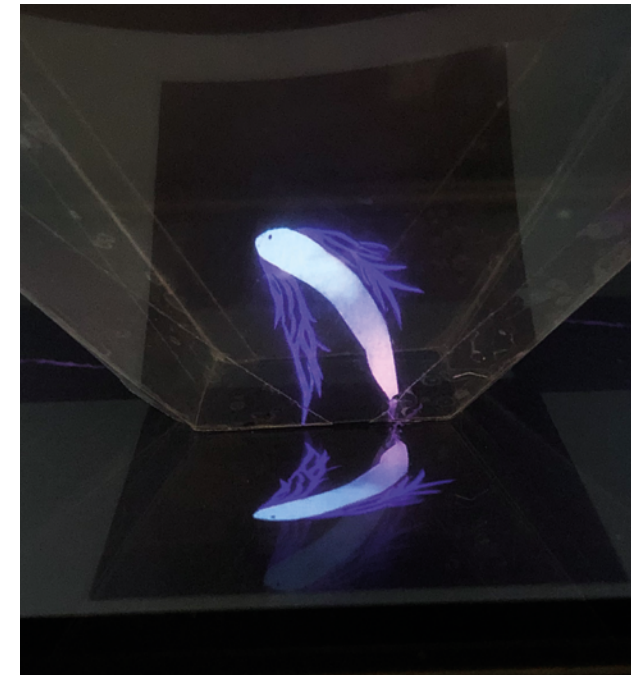
Folgende Fragen wurden gestellt: Was habe ich gut gemacht und warum? Gibt es Bereiche, die nicht meinen Vorstellungen entsprechen? Was muss ich tun, um dies oder jenes zu ändern? Die Selbstreflexion der eigenen Idee half den Schülerinnen und Schülern, ihre ersten Entwürfe zu erweitern.

- 1 Entwurf, inspiriert durch das Mikroskopieren
- 2 Vorlage für den Textildruck
- 3 Digitale Umsetzung des Entwurfs



Umsetzung

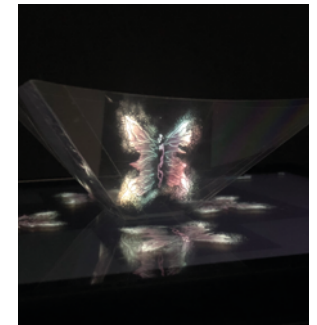
Zur Umsetzung der Idee wurden mehrere Gestaltungsansätze verfolgt, die zu einer Vielzahl von Ergebnissen führten und der Herausarbeitung des tragfähigsten Konzepts dienten. Neben der ausgearbeiteten Zeichnung, einer Modellfigur, suchten und verdichteten die Schülerinnen und Schüler den Charakter für ihr Maskottchen mittels einer kurzen filmischen Darstellung. Anschließend sollte das Maskottchen in das vorgegebene digitale Endformat eines Hologramms gebracht werden.



Das Hologramm als dreidimensionale Projektion eines Bildes, das im Raum zu schweben scheint, wird durch einen Bildträger, z. B. ein Handy oder ein Tablet und eine transparente Projektionsfläche erzeugt.

Auf einem transparenten Projektionsobjekt in Form einer Pyramide treffen gegenüberliegende Abbildungen eines Bildes aufeinander und bilden in der Mitte eine 3D-Projektion desselben Bildes. Die folgenden Materialien werden

benötigt, um mit einfachen Mitteln ein Hologramm zu erstellen: Acrylglas, Klebstoff, Cutter und als Bildträger ein Handy oder Tablet.



Präsentation

Die erste Präsentation fand in der Aula der Schule im Rahmen des Schuljubiläums statt.

Die Hologramme der Maskottchen wurden auf einem Sockel präsentiert, begleitet von den Informationstafeln, die das Engagement und die Arbeit der Schülerinnen und Schüler dokumentierten und so die Entwicklung der Arbeit vom Analogen zum Digitalen demonstrierten.



Projektprozess

Projekt aus der 7. Jahrgangsstufe: Maskottchen aus alten Verpackungsmaterialien

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

In der 7. Jahrgangsstufe wurde eine Variation des Themas entwickelt, in der die Schülerinnen und Schüler aus Verpackungsmaterial Maskottchen gestalteten.

Eine weitere Entwicklung des Projektes könnte ein animiertes Hologramm sein.

Die Umsetzung der Maskottchen-Figuren als Produkt, wie z.B. einen kleinen Anhänger oder bedruckte Taschen, könnte zu einem vertrauten Schulbegleiter für die Schülerinnen und Schüler werden.

”

Die Aufgabe, einen modernen Talisman zu gestalten, finde ich sehr schön. So ein »Conversation Piece« kann zwischen den Schülerinnen und den Schülern, aber auch mit dem Zweig oder der Schule eine besondere Verbindung herstellen. Wie bei Fanartikeln wird so eine gemeinsame Identität sichtbar und erlebbar.”



**AYZIT
BOSTAN**



Impressum

Das Werkstattheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Matilda Brown und Maja Issing

Fotos und Abbildungen

Matilda Brown und Maja Issing

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Fabian Frinzel

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

Stiftung art 131 in Kooperation mit
der Bünemann Stiftung und

Die Neue Sammlung – The Design Museum

art131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

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



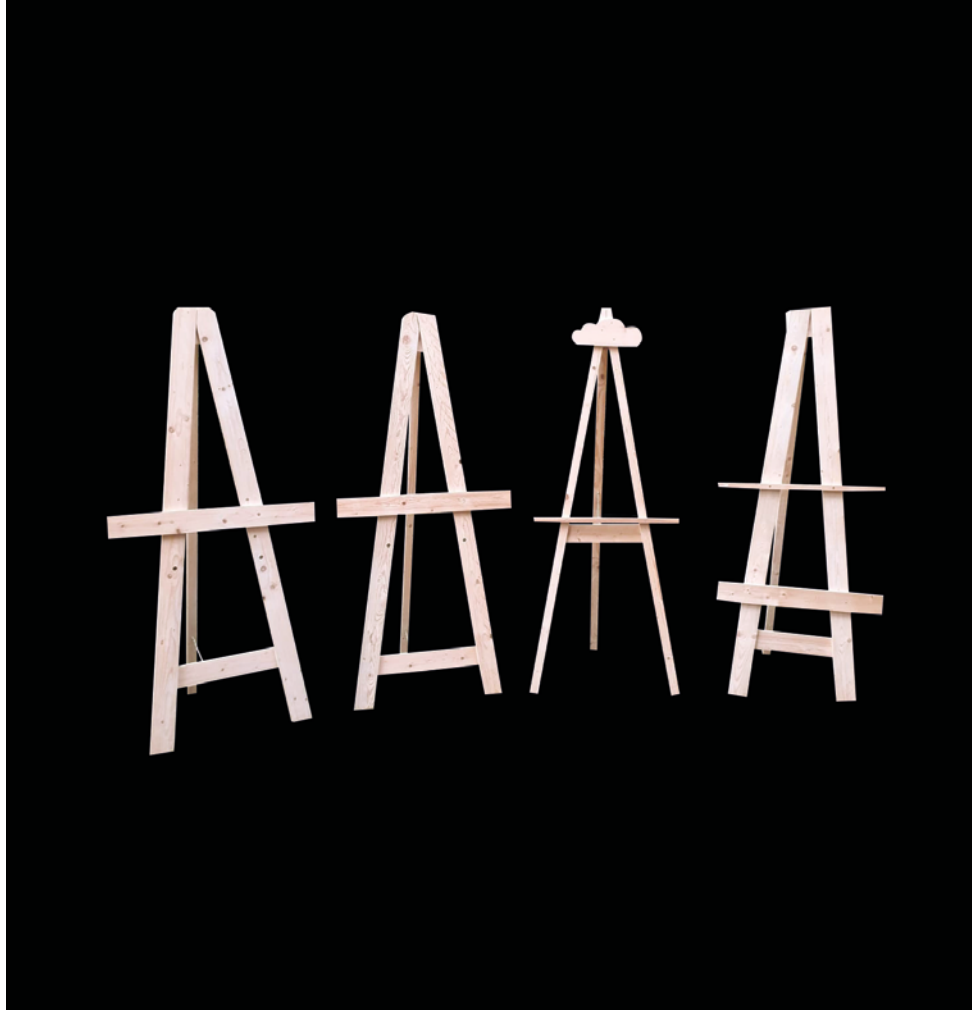
Dass Menschen mit allem, was sie tun, sich und ihre Umwelt gestalten, wird eine zunehmend wichtige Erkenntnis. Die komplexer werdenden Transformationsprozesse als Gestaltungsaufgaben zu begreifen, erfordert eine aus dem Forschen, Experimentieren und Handeln entwickelte Designkompetenz. Wie diese Kompetenz 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 Bünamann Stiftung und der Neuen Sammlung – The Design Museum ins Leben gerufen. Ziel ist es, Schülerinnen,

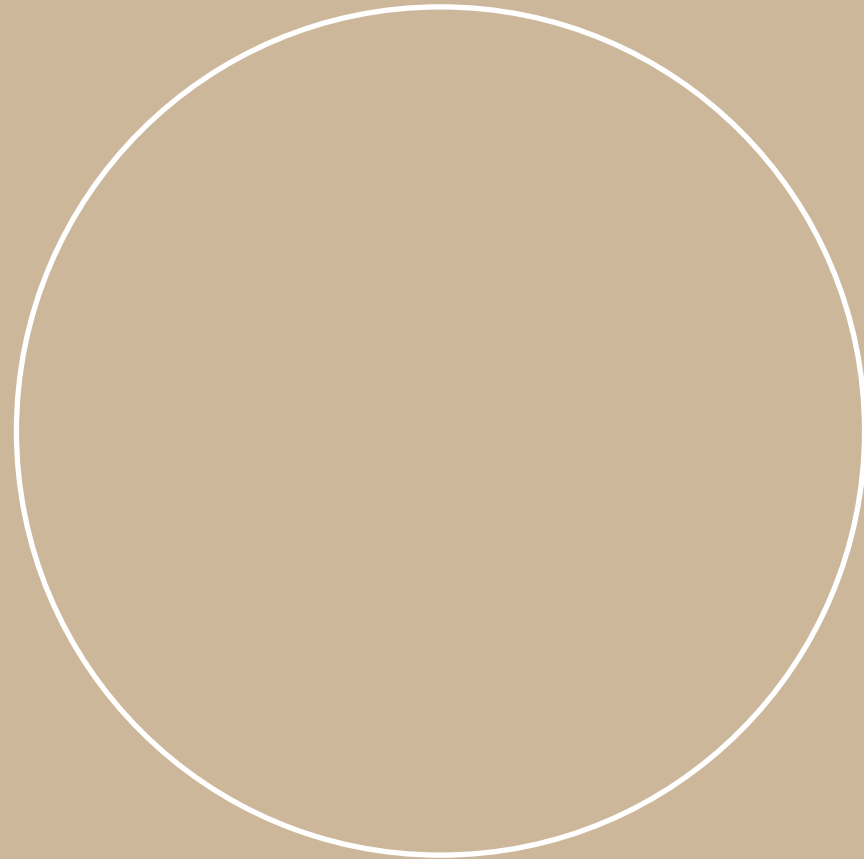
Schüler und Lehrkräfte zu motivieren, sich gemeinsam mit Design im Unterricht zu beschäftigen. Design wird dabei nicht nur vom gestalteten Produkt her gesehen, sondern als Möglichkeit begriffen, die eigene Lebenswelt und eine nachhaltige Zukunft aktiv mitzugestalten.

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 Boстан, dem Designer Steffen Kehrlé 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.





Präsentationsobjekte aus Holz und Papier

Schülerinnen und Schüler entwickeln Präsentationsobjekte für eine Ausstellung. Ziel ist es, das handwerkliche Geschick der Schülerinnen und Schüler zu fördern.

SEDCARD

Titel Präsentationsobjekte

Zeit 6–8 Doppelstunden

Jahrgangsstufen 7 (Materialbereich) und 9 (Werkunterricht)

Benötigte Materialien Dachlatten, Fichtenbretter, Scharniere, Schrauben, Kettenstück, Ösen und Haken, Auswahl an Papieren (auch Altpapier) und Karton, altes Prospektmaterial oder Verpackungen

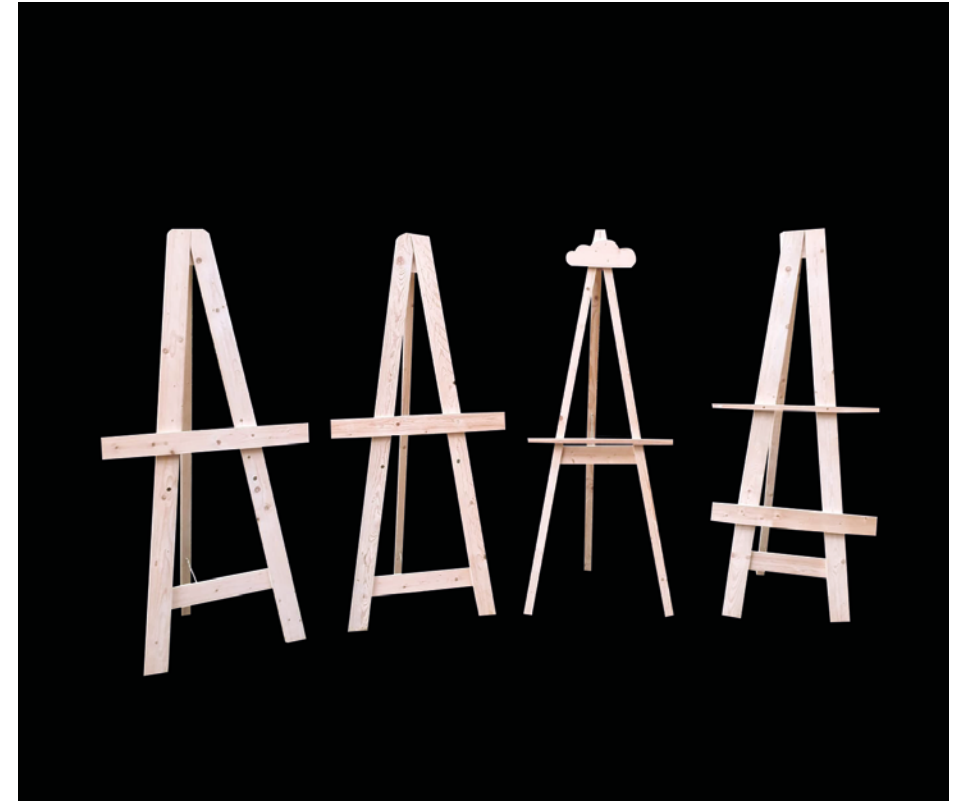
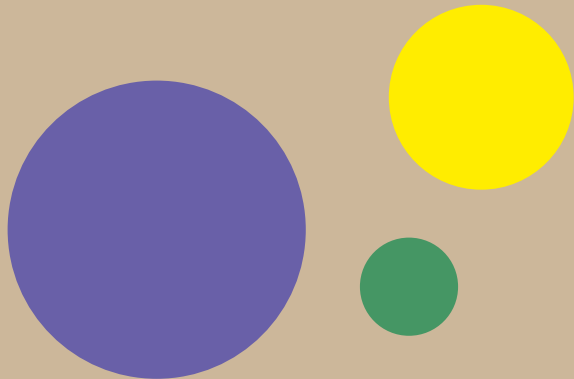
Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Laura Nedela

Lehrkraft: Nadine Schünzel

Zusammenarbeit und Teilhabe

Das Tandem arbeitete eng bei der Entwicklung des Themas sowie bei der Überführung des Konzepts in den Materialbereich der 7. Jahrgangsstufe zusammen.



PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Wir haben der Gruppe aus der 9. Jahrgangsstufe die bereits vorhandene Ausstellung zum Thema »Kunststoff« gezeigt. Allen wurde klar, dass eine Auslage auf Tischen nicht besonders effektiv und anschaulich ist. So fanden wir zu der Idee, Präsentationsobjekte zu entwickeln, die als Staffeleien eingesetzt werden können.

Beim zweiten Teil, für die 7. Jahrgangsstufe, wurde das Thema »Präsentationsobjekt« vom Material Papier her entwickelt. Ausgangspunkt war ein Flieger, der in die Klasse geworfen wurde, um zu zeigen, welche Möglichkeiten allein durch Falten von Papier entstehen.

Aufgabenstellung

#Holz

Entwirf und baue mit einer Tandempartnerin bzw. einem Tandempartner **eine Staffelei aus Holz** für den Werkunterricht, die anschließend zu Zwecken diverser Ausstellungen im Schulgebäude genutzt werden kann.

Die Staffelei soll **klappbar** und **höhenverstellbar** sein. Achte darauf, dass sie stabil und langlebig ist. Dein Entwurf sollte praktisch und funktional sein und für Arbeiten verschiedener Größen sowie insbesondere zur Präsentation der bereits vorhandenen Ausstellung zum Thema »Kunststoff« geeignet sein.

Verwende dafür die **angefallenen Holzstücke** aus dem Werkraum und notiere, welche Hölzer und Materialien du außerdem benötigst.

Fertige zuerst eine **Entwurfsskizze** an.

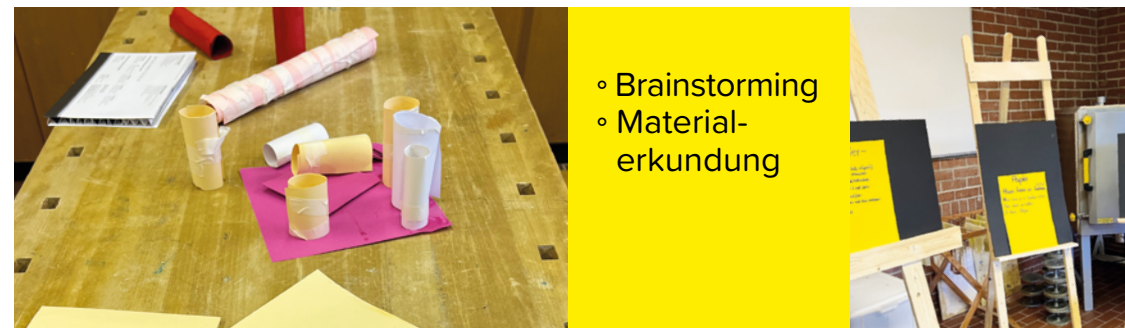
#Papier

Entwickle Objekte aus den Werkstoffen Papier und Karton, die zur aufrechten Präsentation auf Tischen verwendet werden können.

Ideenfindung

#Holz Mittels eines Brainstormings sowie eines mitgebrachten klappbaren Modells konnte das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zum Thema »Staffelei« aktiviert werden. Im Tandem machten sich die Schülerinnen und Schüler durch das Anfertigen von Faustskizzen erste Gedanken zum Aussehen ihres Staffeleientwurfs.

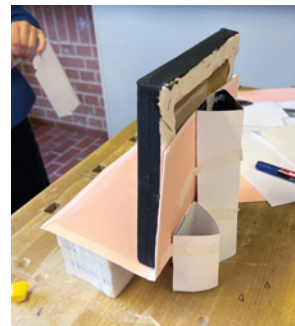
#Papier Die Schülerinnen und Schüler erhielten verschiedene Papiere und Kartonagen und sollten erste Materialerfahrungen sammeln. Folgende Fragestellung stand dabei im Fokus: Was alles ist mit diesem Material möglich? Dabei können sie es verbinden oder auch zerstören, um mögliche Schwachstellen auszuloten. Die Ergebnisse wurden auf Plakaten notiert und anschließend auf den Staffeleien der 9. Klasse präsentiert.



Ausarbeitung einer Idee

#Holz Die Faustskizzen wurden im Plenum besprochen und vertieft. Nach einer Begutachtung der entsprechenden Materialien wie Dachlatten und Hölzer wurde überlegt, wie die Oberflächen geglättet und die Verbindungen gefertigt werden können.

#Papier Nach der Versuchsphase hatten die Schülerinnen und Schüler den konkreten Auftrag, mit den Materialien Papier und Karton stabile Konstruktionen zu entwickeln. Die Ergebnisse der einzelnen Kleingruppen wurden gemeinsam besprochen.



Umsetzung

#Holz Zuerst wurden alle Oberflächen geschliffen und Hölzer auf Länge gesägt. Anschließend verbanden die Schülerinnen und Schüler die einzelnen Bretter und Leisten zu einer Staffelei. Dafür wurden vornehmlich Schraubverbindungen sowie ein Scharnier verwendet, um die Klappbarkeit zu gewährleisten. Ausgegangen wurde von den Skizzen, wobei während der Arbeitsphase immer wieder kleine Anpassungen, etwa hinsichtlich des Winkels der Abschrägung für einen stabilen Stand, vorgenommen wurden.

#Papier In Kleingruppen sollten sich die Schülerinnen und Schüler mit der Problematik eines schräg aufzustellenden Bildträgers befassen und dafür verschiedene Lösungsmöglichkeiten finden. Sie arbeiteten dabei nach dem Versuchsprinzip, welches die Kreativität fördern sollte. Dabei wurden auch gelegentlich Ideen verworfen und neue Überlegungen angestellt, um zu einem zielführenden Ergebnis zu gelangen.



Präsentation

#Holz Die Schülerinnen und Schüler bauten im Schulhaus die Ausstellung zum Thema »Kunststoff« auf ihren selbst gefertigten Staffeleien auf. Dabei achteten sie darauf, welche Staffelei wie viel Platz einnimmt und welche in Verbindung mit dem zum präsentierenden Objekt am besten wirkt.

#Papier Die selbst gebauten Tischstaffeleien wurden am Tag der offenen Tür im Kunstraum präsentiert.

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

#Holz Ich würde eine Expertin bzw. einen Experten z. B. aus den Bereichen Produktdesign oder Holzbearbeitung nach der Findung der ersten Idee hinzuziehen. Im Austausch müssten die Schülerinnen und Schülern ihre Vorstellungen verbalisieren und konkretisieren. Sie erhielten von einer Fachkraft zusätzlichen Input und eventuell weitere kreative Ideen. Neben einer Erweiterung ihres Fachwissens könnten sie so auch erste Berufskontakte knüpfen.

#Papier Man könnte auch beim Materialbereich Papier als Erweiterung noch den Aspekt der Zusammenklappbarkeit einbeziehen, um eine Aufbewahrung zu optimieren. Das Hinzuziehen einer Expertin bzw. eines Experten aus der Papiermöbelindustrie wäre auch hier denkbar.

”

Hinter diesem Projekt sehe ich das Konzept, dass man ein Präsentationstool entwickelt, das oft wiederverwendet werden kann, das nicht schlecht wird oder altert. Man arbeitet mit Materialien, die keinen Footprint hinterlassen. Das ist eine sehr sinnvolle Aufgabenstellung. Denn nur etwas zu machen, was toll aussieht oder funktioniert, aber ökologisch oder kostenmäßig gar nicht toll ist, macht immer weniger Sinn. Und da ist der Einsatz von Papier und Holz eine gute Idee. Man müsste allerdings überlegen, ob Holz das Richtige für eine Kunststoff-Ausstellung ist. Vielleicht gäbe es da noch einen anderen Ansatz, der ähnlich nachhaltig ist, aber dem Thema der Ausstellung mehr entspricht.

Das Großartige an der Ausstellungsgestaltung ist, dass man mit sehr einfachen Mitteln eine große Wirkung erzielen kann. Eine tolle Aufgabe.



**STEFFEN
KEHRLE**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Laura Nedela und Nadine Schünzel

Fotos und Abbildungen

Laura Nedela und Nadine Schünzel

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Myrzik und Jarisch

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

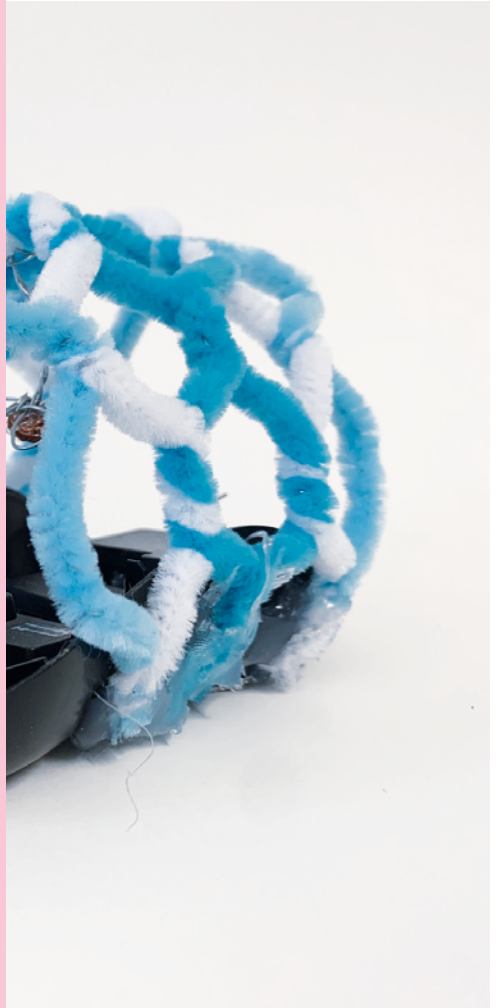
wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bünamann 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 Boştan, dem Designer Steffen Kehrlé 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.





Von der Wabe zum Design

Aus einer experimentellen und künstlerische Analyse der Bienenwabe heraus wurden kleine Modelle eines Design-Gegenstandes entwickelt, welcher die Funktionalität oder Ästhetik der Wabe als Grundlage verwendet.

SEDCARD

Titel Von der Wabe zum Design

Zeit 6 Doppelstunden

Jahrgangsstufe 11

Benötigte Materialien Pappmaché, Holzstäbe, Finnplatte, Styrodurplatten, Computerschrott

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Felicitas Herzog

Lehrkraft: Ruta Dressler

Zusammenarbeit und Teilhabe

Im Tandem wurden gemeinsam Ideen erarbeitet und in Unterrichtssequenzen umgesetzt. Die Aktivierung der Schülerinnen und Schüler war durch das experimentelle, ergebnisoffene Stationenlernen sehr hoch. Das

Tandem stand den Schülerinnen und Schülern beratend zur Seite. In Kleingruppen entwickelten und reflektierten die Schülerinnen und Schüler eigene Designprojekte, was ein hohes Maß an Sozialkompetenz und selbstorganisiertem Lernen förderte.

”

Sechs Ecken mit sechs Kanten, die einen Hohlraum umschließen. Wer hätte gedacht, dass man sich durch eine solche Wabenform zu organisch wuchernden, aber auch konstruktiv cleanen Designformen inspirieren lassen kann.

– Ruta Dressler



PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Als ersten Impuls erhielten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Strukturen in Form von Netzen, Folien, Noppen sowie Computerschrott, die sie mit Linolfarben einwalzten und druckten. Auch zeichnerisch untersuchten sie wabenähnliche Strukturen, indem sie vorliegende Bienenwaben abzeichneten, Details daraus vergrößerten oder Formen verzerrten.



Experimente mit Noppenfolie, Netzen, Papier und Linolfarbe

Aufgabenstellung

Entwickelt ausgehend von der Bienenwabe Ideen zu Gegenständen, die in ihrer ästhetischen oder praktischen Funktion von der Form der Wabe profitieren können.

Dokumentiert dabei jeden Schritt des kreativen Prozesses von der Recherche und den Materialexperimenten bis zur Ideenfindung und Umsetzung. Ihr könnt Skizzen, verbale Schilderungen oder fotografische Dokumentationen (Gesamtansicht und Details) dafür nutzen.

Analyse und Recherche

Die SchülerInnen und Schüler fanden über Internetrecherchen Eigenschaften und Anwendungen von Wabenformen heraus, die sie entweder in Form von Moodboards oder verbal in Form von assoziativen Texten festhielten. Um die zahlreichen visuellen Informationen zu strukturieren, wurden im Unterricht ausgedruckte Rechercheergebnisse in Gruppenarbeiten geclustert.



Die Schülerinnen und Schüler gruppieren hierfür Abbildungen von Wabenstrukturen im Design- und Architekturkontext nach gemeinsamen funktionalen Aspekten wie z. B. »Überdachungen«, »Raumtrenner«, »modulare Möblierung«. Dadurch lernten sie, Gemeinsamkeiten und Unterschiede wahrzunehmen, und gewannen einen guten Überblick zu bereits realisierte Designs.

Ideenfindung

Der Kurs wurde über ästhetische Experimente mit zahlreichen anregenden Materialien zu einer freien Herangehensweise an das Thema angehalten. In einem Brainstorming mit einer Partnerin bzw. einem Partner sammelte jeder Ideen, welcher Gegenstand designt werden sollte. Niemand sollte sich mit seiner ersten Idee zufriedengeben.



- Experimente
- Brainstorming



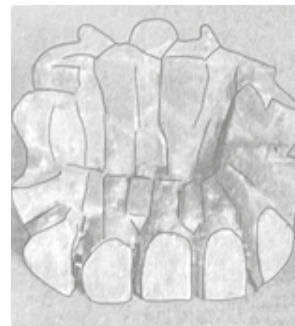
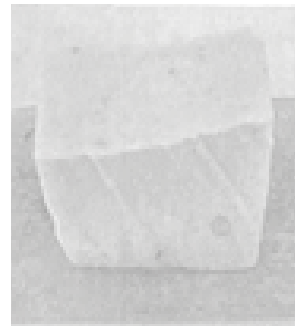
Ausarbeitung einer Idee

Bei gemeinsamen Sichtungen der erarbeiteten Strukturen und der dokumentierten Arbeitsprozesse zeigten sich mögliche Ansätze. Eine Idee, welche die Schülerinnen und Schüler besonders ansprach, sollte dann intensiver ausgearbeitet werden. Kleine Modelle wurden mit Pappe, Papier und weiteren Materialien angefertigt. Gegenseitiges Feedback half, voranzukommen und konzeptionelle Unklarheiten nachzuschärfen.

Projektprozess



- 1 Entwicklung freier Wabenformen
- 2-4 Modell für eine Sitzgelegenheit: Ausgangsmaterial ist ein Styrodurblock, aus dem Formen herausgeschnitzt werden.



Umsetzung

Am Ende entstanden in den Teams Modelle unterschiedlicher Größe und Materialität. Selbst der Grad der Ausarbeitung war am Ende sehr unterschiedlich. Manche Modelle waren vollendet bis ins Detail, andere wiesen eher einen skizzenhaften Charakter auf.

- 1 Die Grundform einer Wabe wurde mit Holzstäben zu einem dreidimensionalen Objekt verbunden. Es entstand ein Geflecht.
- 2 Mehrere von einer Wabenform abgeleitete Flächen wurden ähnlich wie in einem Bienenstock übereinander als Ebenen angeordnet. Dadurch entstand ein Beistelltisch mit mehreren Ablagemöglichkeiten.
- 3 Ein ganzes Haus könnte eine Wabenform annehmen. Die Zimmer erhielten dadurch interessante abgeschrägte Innen- und Außenwände.
- 4 Innen- und Außenraumgestaltung eines Raumes in Wabenform



Projektprozess



Präsentation

Im Schulhaus wurden die Arbeiten in einem Schaukasten präsentiert. Hierfür kam ein Objektschaukasten zum Einsatz, in dem sowohl zwei- als auch dreidimensionale Objekte gut präsentiert werden konnten. Eine Auswahl von Modellen und auch von Dokumentationsplakaten konnte somit einer breiten Schulöffentlichkeit präsentiert werden.



Projektprozess

Präsentation der Modelle und Plakate im Objektschaukasten der Schule

”

Von der Bienenwabe auszugehen, finde ich natürlich super, denn sie ist mit ihrer geometrischen Struktur ein verblüffendes Wunder der Natur. In einer nächsten Runde könnte man sich noch mehr vom Endergebnis lösen, vom Produkt, vom Haus, von der Architektur, und hin zu einem System bewegen. Wie der amerikanische Architekt Richard Buckminster Fuller oder der deutsche Architekt Frei Otto könnte man ein Prinzip oder ein System entwickeln, das in sich selbst eine Notwendigkeit hat und sich deshalb auch für verschiedene Anwendungen eignet. Man könnte also sagen: „Hey, wir entwickeln jetzt eine neue Form der Triangulation.“ Jeder aus der Gruppe darf dann mit dem entwickelten Prinzip in eine eigene Richtung wandern.

Die Wabe war der Ausgangspunkt. Sie wird aber systematisch so weiterentwickelt, dass es am Ende auch ein Kreis oder ein Dreieck sein kann. Dafür sehe ich gerade in den Skizzen vielversprechende Ansätze.“

Designethik/Designer Feedback



**STEFFEN
KEHRLE**



Impressum

Das Werkstatttheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Felicitas Herzog und Ruta Dressler

Fotos und Abbildungen

Felicitas Herzog und Ruta Dressler

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 Myrzik und Jarisch

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

THE
NEUE
SAMMLUNG
DESIGN
MUSEUM

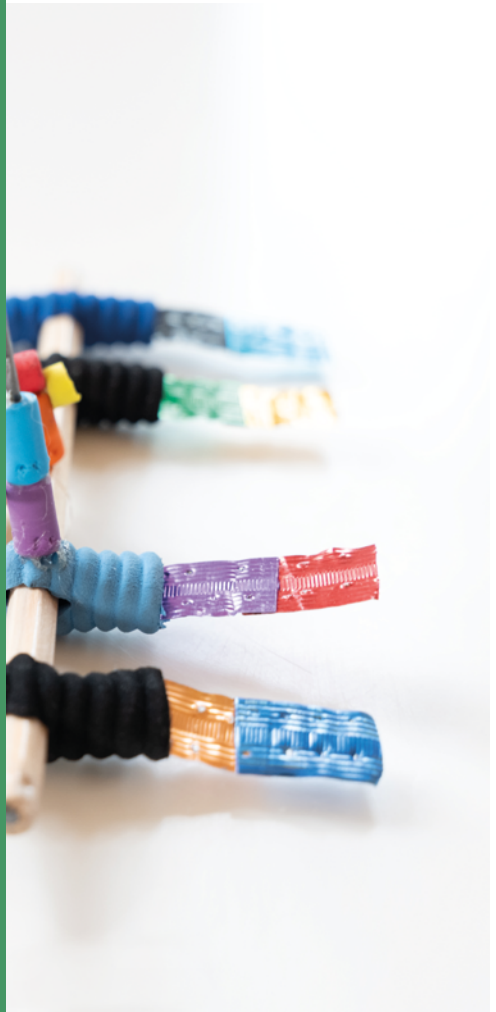
wedesign

DESIGN x SCHULE

Design und Nachhaltigkeit im Unterricht

Tandems aus einer Schülerin bzw.
einem Schüler und einer Lehrkraft ent-
wickeln, unterstützt von Designerinnen
und Designern, neue Formen des
Designunterrichts.

Ein Projekt der Stiftung art 131
in Kooperation mit der
Bünemann Stiftung und
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 Bünamann 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.

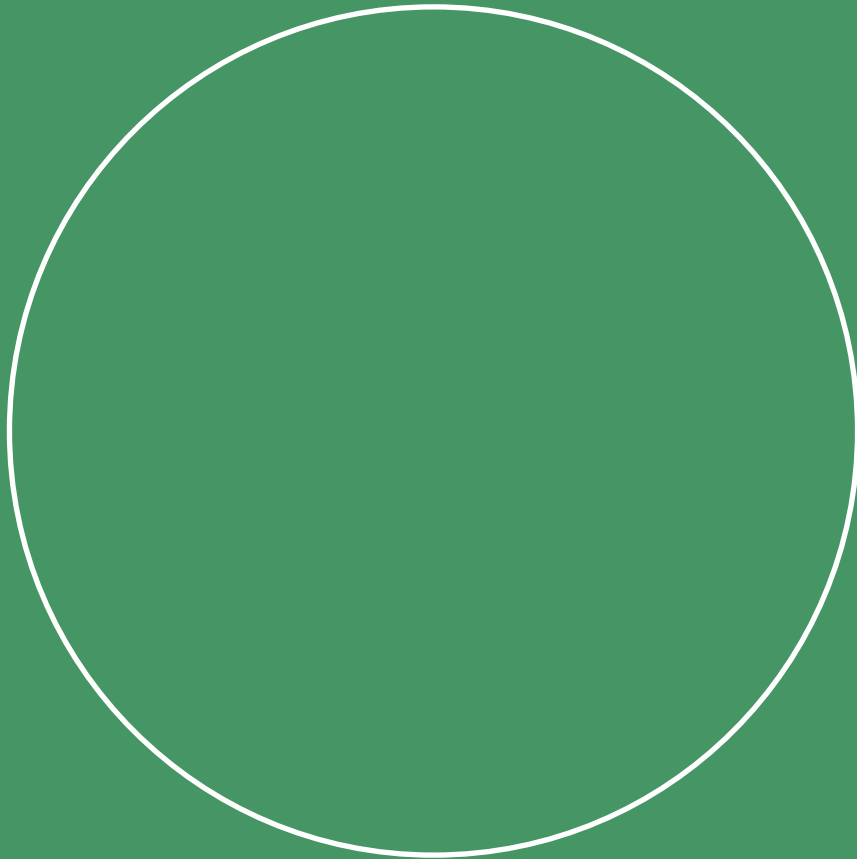
18 Tandems aus jeweils einer Schülerin bzw. einem Schüler und einer Lehrkraft haben ein Jahr lang intensiv an unterschiedlichen Konzepten für Unterrichtseinheiten zum Thema »Design« gearbeitet. Unterstützt wurden sie dabei von der Designerin Ayzit Bostan, dem Designer Steffen Kehrlé sowie dem Designerduo 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.

»Solarrakete«: Kreative Umsetzung eines Bleistifts in eine neue Form





Besser anders – und los

Woher kommen die Ideen?
Wer erfindet die Erfindung?
Wie geht das mit der Kunst?
Und warum ist es manchmal
besser, etwas zu zerstören,
wenn wir es neu denken
wollen? Materialexperimente
regen Schülerinnen und
Schüler auf spielerische Weise
dazu an, neue Ideen zu
entwickeln und dabei zu ent-
decken, wie es sich anfühlt,
»anders als gewohnt« über
etwas nachzudenken.

SEDCARD

Titel Besser anders - und los

Zeit Ein Schulhalbjahr

Jahrgangsstufen 10, 11

Benötigte Materialien Bleistifte, Kaufhaus- und Plastikartikel, Pinsel, Scheren, Hammer, Zangen, Drähte, Kleber, Gebrauchsgegenstände

Projektautorinnen/-autoren

Schülerin: Julian Raab

Lehrkraft: Claudia Stranghöner

Zusammenarbeit und Teilhabe

Die Materialexperimente entwickelten beide Tandempartner im Teamwork nach den Impulsen der »weDesigner«. Sie haben ihren Schwerpunkt im Spielerischen. Es geht um kleine innovative Ideenfindungen, die sowohl in Einzel-, als auch in Partner- oder Gruppenarbeit unkompliziert und mit wenig

Aufwand in jeder Jahrgangsstufe umgesetzt werden können. Die experimentelle Ausrichtung steht im Mittelpunkt des Unterrichtskonzepts. Das Motto der Unterrichtseinheit lautet: »Klein denken und groß werden« oder auch »Alle dürfen alles können«.

”

Wir wollten ausprobieren, wie es ist, wenn wir einfach einmal alles machen dürfen. Sinnfrei fanden wir cool, es hat richtig Spaß gemacht, einmal ganz anders an eine Aufgabe heranzugehen, als wir es gewohnt sind.“

– Schülerinnen und Schüler des Projekts



»Haarball«: Zerlegter Malerpinsel

PROJEKTPROZESS

Impuls/Hinführung

Als erster Impuls wurde den Schülerinnen und Schülern die Aufgabe gestellt, zeichnerisch eine Idee zu entwickeln, wie sie aus einem alten Fahrrad ein Tier entstehen lassen können.

Im Anschluss wurde das Fundobjekt von Picassos Stierkopf gezeigt. Die Herangehensweise, eine gute Idee analytisch oder konzeptionell zu entwickeln, wurde im Anschluss mit witzigen und freien Materialexperimenten aus der Kunstgeschichte verglichen.



Pablo Picasso, »Stierkopf«, Fundobjekt, 1942, Fahrradsattel und Lenker (Zeichnung Claudia Stranghöner)

Aufgabenstellung

Entwickle aus vorgegebenen (Bleistift mit Radiergummi) **oder selbst ausgesuchten Gebrauchsgegenständen oder Konsumartikeln neue Objektideen, die sich nicht an bekannten Formen oder Vorgaben orientieren.**

1 Untersuche die Gegenstände.

2 Zeichne diese ab und **halte fest**, was du siehst. Du darfst die Gegenstände zerstören, entfremden, in ihre Einzelteile zerlegen, auseinandernehmen, verformen, verbiegen, zerschneiden, zerbrechen, zerreißen, mit Hammer und Feile bearbeiten.

Du kannst deine Einzelteile auch gegen Materialien deiner Mitschülerinnen und Mitschüler **tauschen**.

3 Entwickle aus den Einzelteilen eine **neue Formensprache**, indem du die verschiedenen Materialien ungewohnt zusammensetzt, sie neu verbindest, reduzierst oder neue Formen erfindest.

4 Bewerte die Ergebnisse **nicht**.

5 Lass dich von deinen eigenen Ideen **überraschen**.

6 Der Prozess ist das Ziel.

7 Halte das Ergebnis und die Arbeitsschritte **zeichnerisch fest**.

Analyse und Recherche

Die Schülerinnen und Schüler gingen gemeinsam einkaufen. Es wurde ihnen frei gelassen, welche Produkte sie für ihr Materialexperiment kaufen wollen. Es gab eine Preisvorgabe von höchstens 3,99 Euro.



1 Sammlung zerlegter Teile verschiedener Gegenstände
2 Bleistift mit Radiergummi und Griffhilfe aus Schaumstoff (Ausgangsmaterial)

Ideenfindung

Es wurde bewusst nur ein Rahmen vorgegeben, in dem sich die Schülerinnen und Schüler in ihrem kreativen Prozess und ihrer ganz persönlichen Vorgehensweise bei der Auseinandersetzung mit Material und Gegenstand frei bewegen durften. Da es keine inhaltlichen und zielorientierten Vorgaben gab, entstanden sehr unterschiedliche und freie Arbeiten.



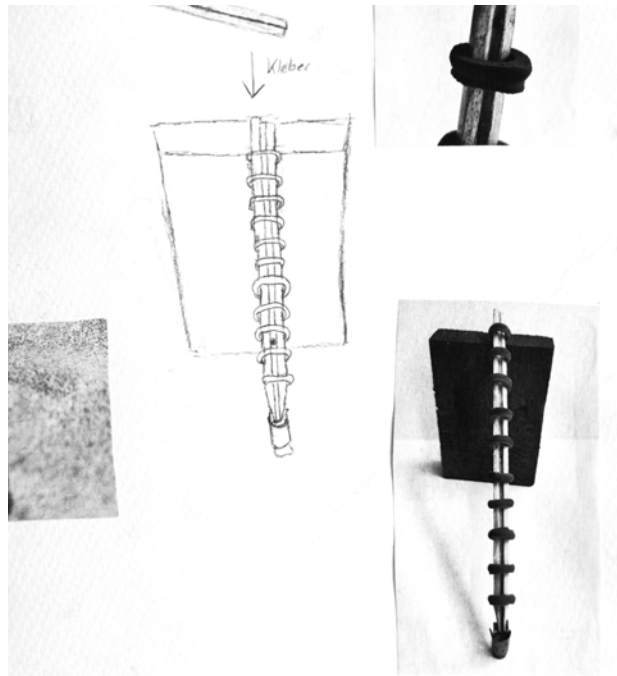
- Skizzen
- Materialexperimente
- Collagen



Ausarbeitung einer Idee

Die Materialien dienten als Anregung zum spielerischen Experimentieren. Die Objekte wurden durch Zerlegen, Zerschneiden, Zerstören, Zerbrechchen, Feilen, Reißen etc. bearbeitet. Aus den vorliegenden Materialien wurden neue Zusammenhänge geschaffen. Unterschiedliche Materialskizzen wurden als Zeichenstudien festgehalten.

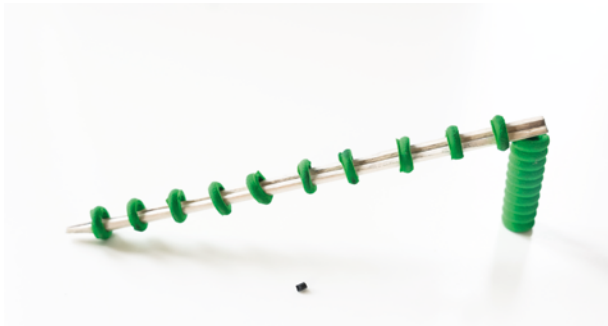
Zur Anregung von Materialexperimenten wurden die Begriffe »schnell«, »ungewohnt«, »mutig«, »lustvoll«, »spielerisch« in den Prozess eingebracht.



Die Arbeiten waren nicht ergebnis-, sondern prozessorientiert.

Da es keine Bewertungen hinsichtlich der kreativen Leistung gab, konnte während des Arbeitens ein reger und anregender Austausch über die eigenen Experimente und Ideen zwischen den Schülerinnen und Schülern beobachtet werden, der sich sehr positiv auf das Arbeitsklima auswirkte.

- 1 »Die Kugelbahn«: Dokumentation
- 2 »Die Kugelbahn«: Eine kognitive Neuerung



Umsetzung

Die Umsetzung der einzelnen Arbeiten erfolgte zeichnerisch oder direkt am Objekt mit anschließender fotografischer Dokumentation. Die Fotografien der Originale und die Zeichnungen wurden für die Präsentation digitalisiert.



1 »Das Bleiboot«: Kreative Umsetzung eines Bleistifts in eine neue Form

2 »Die Fliegenklatsche«: Zerlegte und neu zusammengesetzte Fliegenklatsche

3 Bleistift, umwickelt mit Griffhilfe aus Schaumstoff



Präsentation

Die Präsentation wurde in medialer Form als kleiner Stop-Motion-Film von den Schülerinnen und Schülern umgesetzt. Die Filme, die auch mit Text und Musik hinterlegt wurden, zeigten die einzelnen Arbeiten, die Schülerinnen und Schüler in ihrem kreativen Prozess sowie Skizzen und Ausschnitte des Arbeitsprozesses. Es entstanden kleine Tutorials zum Thema »Experiment Objekt«, die sich in ihrer Machart zwar an der Masse der gängigen »Erklär-videos« aus bekannten medialen Plattformen orientieren, sich inhaltlich jedoch davon distanzieren und abheben, da sie eine Erfahrung und nicht ein Ergebnis vermitteln und keinen Anspruch auf die Perfektion der äußeren Form haben, sondern Lust wecken sollen, mit Material zu spielen.

Projektprozess



Laptop mit Präsentationsmodell
»Die Solarrakete«

VARIATION/WEITERENTWICKLUNG

Mögliche weitere Ausgangsmaterialien für die Entwicklung neuer Unterrichtseinheiten wären: gebrauchter Modeschmuck, Second-Hand-Kleidung, Verpackungen, Pinsel, Federn, gefüllte Kissen, gebrauchte Schuhe, Kosmetikartikel. Mögliche weitere Orte, an denen sich Objekte finden oder kaufen ließen, wären: Wertstoffhöfe, Baumärkte, Fundsachenkisten aus der Schule, Flohmärkte oder Second-Hand-Läden.

”

Das Bekannte infrage zu stellen, führt zu neuen Lösungen im Design. Klischees und eingefahrene Vorstellungen loszulassen, ermöglicht echte Innovation. Das Denken braucht Freiheit, um ungebremst von Vorurteilen umherwandern zu können. Diese kreative Reise muss Vorrang haben vor einem unvermittelten Perfektionismus.

Dieser Zugang zielt nicht auf die abschließende Designform ab, sondern auf den Erkundungsprozess, aus dem diese erst entsteht. Indem wir das Unbekannte zulassen und dem Denken Raum zum Atmen geben, erschließen wir das wirkliche Potenzial der Kreativität.“

**ANA RELVÃO
GERHARDT
KELLERMANN**



Designinh./Designer Feedback



Impressum

Das Werkstattheft ist Teil der Publikation des Projekts »wedesign – Design und Nachhaltigkeit im Unterricht«

Unterrichtsidee und Texte

Julian Raab und Claudia Stranghöner

Fotos und Abbildungen

Julian Raab und Claudia Stranghöner

Weitere Bildrechte

Foto S. 11 RELVÄOKELLERMANN

Foto S. 12 Rodrigo Stix

Redaktion

Anna Stephan-Schmid, Gerhard Schebler,
Birgit Huber

Layout und Gestaltung

Stephanie Adamitza

Urheberrecht

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

Die Publikation ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber

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

art 131

BÜNEMANN STIFTUNG

ONLINE
SIEHE
DIE
NEUE
SAMMLUNG
THE
DESIGN
MUSEUM