TÄTIGKEITSBERICHT DER STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM 2016

Design kennt keine Grenzen

STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

ZUKUNFTSFÄHIG DURCH DESIGN?

Seit nunmehr fünf Jahren engagieren wir uns mit innovativen Maßnahmenprogrammen für ästhetische Bildung. Die Stiftung Deutsches Design Museum will Design interdisziplinär fördern und nachhaltig in allen relevanten, bildungskulturellen und sozialen Zusammenhängen verankern. Für eine multikulturelle Gesellschaft und kommende Generationen bleibt ästhetische Bildung elementar – und sollte kein Privileg sein. Die praxisorientierte Auseinandersetzung mit Design und der gestalteten Umwelt fördert kreative Prozesse und neue Darstellungsformen. Entstanden im Jahr 2014 mit zunächst regionalen Einsatzbereichen, gilt unsere bundesweite Initiative „Entdecke Design“ heute als Wegweiser. Auch international, mit Kooperationen zur Triennale Mailand und der London Design Biennale, haben wir unseren Beitrag für ein neues Designverständnis im 21. Jahrhundert aufgezeigt.

Wie wir unsere Zukunft gestalten, hängt nicht zuletzt von der Fähigkeit ab, Stereotypen abzubauen, neues Wissen zu erwerben und Integration zu stärken. Nur wenn wir den Umgang mit der gestalterischen Vielfalt fördern, können eigene Standpunkte entstehen. Sich ästhetisch auszudrücken, ist ein Grundbedürfnis des Menschen, das keine Grenzen kennt. Unsere Stiftungsarbeit schafft dafür entscheidende Voraussetzungen. Begleiten Sie uns in diesem Sinne durch das Jahr 2016.

ANDREJ KUPETZ
VORSITZENDER DES VORSTANDES
—
STIFTUNG DEUTSCHES
DESIGN MUSEUM

LUTZ DIETZOLD
VORSTAND
—
STIFTUNG DEUTSCHES
DESIGN MUSEUM

INHALT

Drei Jahre „Entdecke Design“ – Eine Zwischenbilanz
SEITE 6

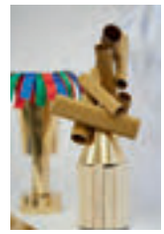
Fortbildung für Pädagogen
SEITE 10

Publikationen für Unterricht und Wissenschaft
SEITE 14

Langzeitprojekte schaffen Praxisbezüge
SEITE 18

Prototyp mit Folgen: Der Fair Chair
SEITE 26

Grenzenlos
SEITE 30



Welten verbinden: Fussball und Design
SEITE 32

Internationale Kooperationen
SEITE 40

„Entdecke Design“ im Jahresrückblick
SEITE 50

Kreative machen Schule
SEITE 52

Pädagogen beobachten neue Prozesse
SEITE 56

Nominierung zum
BKM-Preis 2016

SEITE 60

Wir schärfen unser Profil

SEITE 62

Historisches Fotoarchiv

SEITE 66

Kooperationen & Netzwerke

SEITE 76

Partner & Förderer

SEITE 77

Material- & Sachspender
Workshops ENTDECKE DESIGN

SEITE 79

Ausblick auf das Jahr 2017

SEITE 80

Organe der Stiftung Deutsches
Design Museum

SEITE 82

Team der Stiftung Deutsches
Design Museum

SEITE 83

Kontakt

SEITE 84

➥ Projekt FAIR CHAIR
Seite 26

Custom

DREI JAHRE ENTDECKE DESIGN – EINE ZWISCHEN-BILANZ

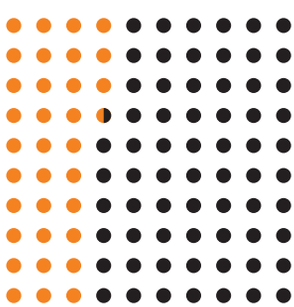
Über 10.000 Teilnehmer, rund 200 Schulen, Museen und Bildungseinrichtungen, 190 Designer, unzählige Ideen, die Gestalt angenommen haben: Seit drei Jahren implementieren wir mit unseren Designworkshops ein bundesweites Maßnahmenprogramm im Bereich kultureller Bildung. Dessen nachhaltige Wirkung wird auch durch die Auswertung von Fragebögen kontinuierlich gemessen. Rund 1.300 Schülerinnen und Schüler sowie 60 Lehrerinnen und Lehrer haben diese Möglichkeit aktiv genutzt.

(STAND ENDE 2016)*

Unser Bildungsangebot umfasst Workshopprojekte, die für alle Schultypen und SchülerInnen im Alter ab 6 Jahren angeboten werden. Je nach Thema und Zielsetzung werden individuell konzipierte Maßnahmen in den Disziplinen Produkt- oder Industriedesign, Kommunikationsdesign und Social Design umgesetzt. Die Workshops sind modular aufgebaut und reichen von ein- oder zweitägigen Workshops über Wochen- bis zu Jahresprojekten. Sommerakademien, Ausstellungen und Kooperationsprojekte mit weiteren Bildungsträgern, Initiativen und Förderpartnern erweitern das Spektrum.

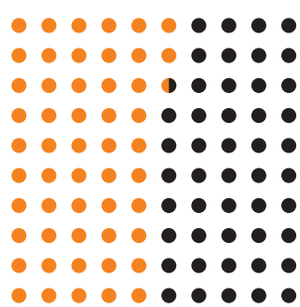
FEEDBACK KINDER UND JUGENDLICHE

Für zwei Drittel der befragten SchülerInnen bedeutet die Befassung mit Design Neuland und hat in ihrem bisherigen Alltag kaum stattgefunden. Diejenigen, die Design im Unterricht erleben, beziehen ihr Wissen hauptsächlich über den Kunstunterricht, Fächer aus den Geistes-, Natur- und Sozialwissenschaften werden kaum benannt. Rund der Hälfte fehlt ein entsprechendes Bildungsangebot. Einer der Hauptgründe besteht schlicht in dem Umstand, dass Design als eigenes Unterrichtsfach im Curriculum bisher nicht enthalten ist. Zudem werden bestehende Schnittstellen zwischen Design und anderen Fächerkombinationen kaum genutzt.



Hast Du Dich bereits vor den Workshops mit Design beschäftigt?

- Ja: 33,3 %
- Nein: 66,7 %

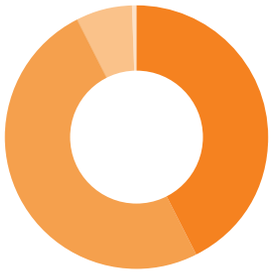


Findet Design im Unterricht Deiner Schule statt?

- Ja*: 52,5 %
- Nein: 47,5 %

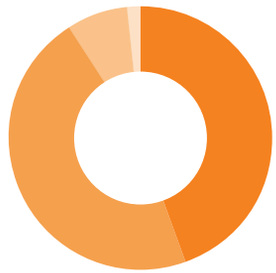
* Überwiegend im Kunstunterricht, mitunter nicht regelmäßig.

WIE ZUFRIEDEN BIST DU



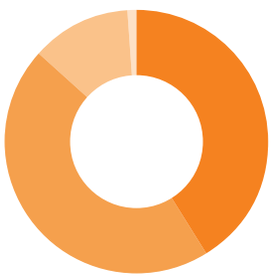
mit dem Thema?

- Sehr zufrieden 42,5 %
- zufrieden 50 %
- Weniger zufrieden 7 %
- unzufrieden 0,5 %



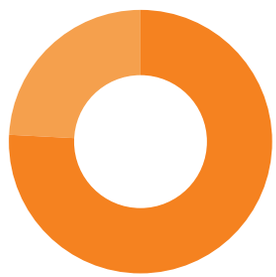
mit der Umsetzung?

- Sehr zufrieden 44,5 %
- zufrieden 46,5 %
- Weniger zufrieden 7,5 %
- unzufrieden 1,5 %



mit der Vermittlung?

- Sehr zufrieden 41,3 %
- zufrieden 45,4 %
- Weniger zufrieden 12,3 %
- unzufrieden 1 %



Würdest Du weitere Designworkshops im Rahmen von Entdecke Design machen?

- Ja 76 %
- Nein 24 %

*Bis zum Ende des Jahres 2016 wurden 67 Workshops realisiert. Alle Teilnehmer, SchülerInnen, LehrerInnen und DesignerInnen haben die Möglichkeit, uns ihr individuelles Feedback in Form von Fragebögen mitzuteilen. Die Teilnahme an den Befragungen ist anonym und freiwillig. Die Ergebnisse fließen in die konzeptionelle Weiterentwicklung der Stiftungsarbeit ein und werden in Auszügen auch jeder Einzeldokumentation beigelegt.

Zu den wesentlichen Zielen der Bildungsmaßnahme „Entdecke Design“ gehören Partizipation und Integration, Wissensvermittlung, die Förderung von Kreativität und Handlungskompetenz. Alle Workshopthemen und -prozesse können selbstständig entwickelt und gestaltet werden. Diese methodische Herangehensweise, in der die Designer (Workshopleiter) und Lehrer als unterstützende Partner in einem Gesamtprozess erlebt werden, fördert Ergebnisse, die deutlich über den Unterrichtsalltag hinausgehen. Grundsätzlich durchlaufen alle Teilnehmer die folgenden Prozessschritte:

WORKSHOP: LERNEN UND ARBEITEN IM TEAM

- Einführung in das Themenspektrum Design
- Beschreibung des Designprozesses – von der Idee zum Prototyp
- Recherche und Analyse
- Entwurf – Ideenentwicklung, Zeichnen, Gestalten/Modellbau
- Präsentation
- Feedbackrunde und Auswertung

DESIGN IM UNTERRICHT KANN (NEU) BEGEISTERN

Diese positiven Umfrageergebnisse werden im Rahmen der Beobachtung durch teilnehmende Mitarbeiter der Stiftung gestützt: Im Verlauf des Workshopprozesses lassen sich auch anfangs eher desinteressierte Schülerinnen und Schüler aktiv integrieren. Bestehende Rollenverhältnisse wandeln sich, weil nicht nur kognitive, sondern auch manuelle oder handwerkliche Fähigkeiten gefragt sind, um gestalterische Aufgabenstellungen erfolgreich zu lösen. Ohne dies werten zu wollen: Viele Heranwachsende empfinden das Unterrichtsgeschehen oft als zu theoretisch. Die Themen und Lösungswege der Workshops enthalten immer einen konkreten Bezug zu ihrer privaten oder schulischen Umwelt. Wo dies möglich ist, werden den Projektgruppen auch außerschulische Erfahrungen vermittelt, z.B. bei Exkursionen, Werksbesichtigungen oder durch die Teilnahme an Ausstellungen.

FEEDBACK PÄDAGOGINNEN UND PÄDAGOGEN

Unsere Umfragen können nicht als repräsentativ für die Gesamtheit gelten, erlauben aber Einschätzungen darüber, wie erfolgreich sich die Stiftung Deutsches Design Museum mit ihrem Bildungsangebot positioniert. 84,3 Prozent der Lehrerinnen und Lehrer kannten die Stiftung bereits im Vorfeld. Ihr Wissen über das bundesweite Programm „Entdecke Design“ beziehen sie aus unterschiedlichen Quellen: Mit rund 30 Prozent spielen das Kollegium und die Schulleitung die wichtigste Rolle, gefolgt von Öffentlichen Ausschreibungen und dem Internet. Verwandte Initiativen wie die „Route der Industriekultur“, mit der wir kooperieren, dienen als Informationsquelle. Der nationale/regionale Wirkungskreis einzelner Designer schafft ebenfalls Zugänge. Einige Lehrkräfte verfügen bereits über Erfahrungen mit unseren Designworkshops und wollen diese künftig vertiefen. Vier Fünftel der Befragten gab an, Design in den Unterricht zu integrieren, allerdings überwiegend im Kunstunterricht und nicht regelmäßig.

GEBOT FÜR DIE ZUKUNFT: NACHHALTIGKEIT

Jedes Workshop-Projekt wird individuell geplant - abhängig vom Schultyp, den Altersgruppen und Klassenstrukturen, dem Unterrichtsfach bzw. Projektunterricht, den Zielsetzungen und Zeiträumen. Die Grundlagen schafft ein detailgenaues Projektmanagement. Durchgeführt werden Vorgespräche und grundsätzliche Themenplanungen, für die dann adäquate Designer möglichst mit Bezug zur Region gestellt werden. Die Projektmanager übernehmen ebenso die komplette Materialbeschaffung, Organisation und Logistik. Als Verantwortliche auf Stiftungsseite begleiten sie die Durchführung, Auswertung und Dokumentation jeder Einzelmaßnahme. Wie die Inhalte und praktische Umsetzung des Bildungsangebotes „Entdecke Design“ im Unterricht von Lehrern beurteilt wird, belegen detaillierte Ergebnisse. Fast alle Pädagogen (95,3 Prozent) würden Designworkshops erneut durchführen und halten die Schule für einen geeigneten Ort (94,3 Prozent).
Eine der für uns entscheidenden Schlussfolgerungen besteht darin, in Zukunft möglichst nachhaltige Programme aufzulegen, an denen Schulen kontinuierlich teilhaben.

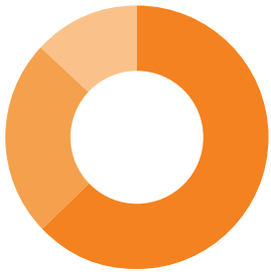
WORAUF PÄDAGOGEN DEN FOKUS LEGEN?

In den Projektmaßnahmen wird dem praktischen Teil und der gestalterischen Arbeit die höchste Bedeutung beigemessen. An zweiter Stelle werden die Gesamtqualität des Workshops und der Bereich Wissensvermittlung angegeben, gefolgt von der Möglichkeit, Einblick in das Berufsfeld des Designers nehmen zu können. Für weniger bedeutsam hielten Lehrer die Integration in den Unterricht die Selbständigkeit ihrer Schüler, (vgl. dazu auch Infografik Seite X, Kapitel Entdecke Design IM JAHRESÜBERBLICK).

DESIDERAT: MEHR LEHR- UND LERNMATERIALIEN ZUM THEMA DESIGN

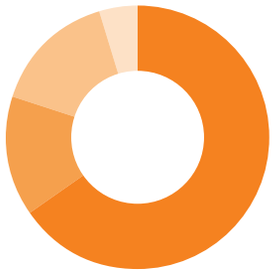
Fast alle Lehrkräfte, die Design (meist innerhalb des Kunstunterrichtes) vermitteln, sind auf heterogene Materialien für den Einsatz im Unterricht angewiesen, vor allem aber auf Eigeninitiative in der Beschaffung und Zusammenstellung. Diese Defizite wollen wir durch adäquate Fachpublikationen für Schulen oder Hochschulen, vor allem aber durch Fortbildungsprogramme für Pädagogen, abbauen.

WIE ZUFRIEDEN SIND SIE



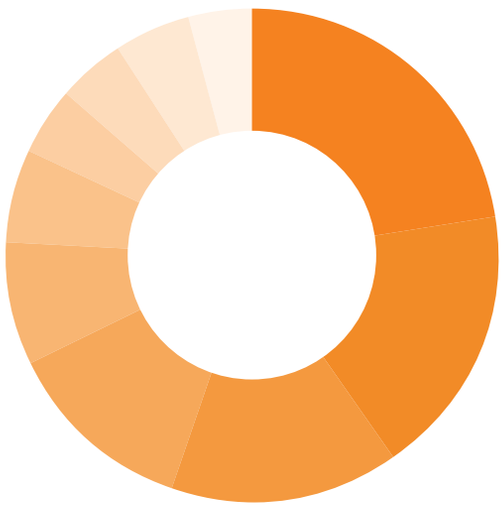
mit der Organisation
im Vorfeld?

- Sehr zufrieden 63 %
- zufrieden 24 %
- Weniger zufrieden 13 %
- unzufrieden 0 %



mit der Vermittlung
von Design?

- Sehr zufrieden 65,5 %
- zufrieden 14,5 %
- Weniger zufrieden 15,5 %
- unzufrieden 4,5 %



Woher beziehen Sie Ihr Unterrichtsmaterial,
Bücher etc. zum Thema?

- Internet 22,5 %
- Bücher 18 %
- Von Kollegen 15 %
- Zeitschriften 12,5 %
- Pädagogisches Material 8 %
- Bibliothek 6 %
- Museumsbesuche 4,5 %
- Fortbildung 4,5 %
- Alltagserfahrung 5 %
- Künstler vor Ort 4 %

FORTBILDUNG FÜR PÄDAGOGEN

Als bundesweite Fortbildungsreihe konzipiert, stellt WAS IST DESIGN? ein Projektmodell dar, das Lehrerinnen und Lehrer praxisorientiert unterstützt. Die ersten Workshops fanden im Deutschen Architekturmuseum in Frankfurt am Main im Frühjahr und Herbst 2016 statt.

Unsere Umfragen bestätigen nur ein weiteres Mal: Als Unterrichtsfach oder kontinuierliches Bildungsangebot ist die Disziplin Design immer noch kaum vertreten oder dem Kunstunterricht vorbehalten. Dabei bietet ihr fächerübergreifendes Spektrum ideale Voraussetzungen, um kreatives Potenzial zu entfalten, interdisziplinäres Arbeiten zu fördern und neue Berufsfelder (Studium oder Handwerk) vorzustellen.

Unser Fortbildungsangebot richtet sich an Pädagogen aller Schultypen bundesweit. Es wurde auf Basis valider Erfahrungswerte der 2014 initiierten Bildungs- und Kulturinitiative „Entdecke Design“ für Schülerinnen und Schüler entwickelt. Durch teilnehmende Beobachtung und Auswertung von Feedbackbögen werden die in den Workshops erzielten Ergebnisse analysiert. Die Resultate fließen in die konzeptionelle Weiterentwicklung ein. Alle Theorie- und Praxis-Module der Fortbildungen sind bereits im Unterricht erprobt und bewährt. Die begleitenden Materialien für den Unterricht sind didaktisch aufbereitet und individuell einsetzbar.

Künftig sollen möglichst viele Lehrerinnen und Lehrer bundesweit von diesem Bildungsangebot profitieren.

Design bietet ein interdisziplinäres Spektrum, das nicht nur den Kunstunterricht, sondern auch die natur-, gesellschafts- und sozialwissenschaftlichen Fächer bereichert. Im Bereich von Fortbildungen kooperiert die Stiftung Deutsches Design Museum mit Schulen und weiteren Bildungsträgern. Alle Maßnahmen werden gemeinsam mit Experten entwickelt und an authentischen Schauplätzen, z.B. in Museen, durchgeführt. Dieses Bildungsprogramm wird auch 2017 kontinuierlich fortgesetzt, vgl. Kapitel „Ausblick“, S. 80

WORKSHOP-MODULE FORTBILDUNG

Ausgangssituation/Thesen:
DESIGN IST ÜBERALL. DESIGN IST SERIE.
„DESIGN IST ETWAS, WAS MAN TUT“
(Charles Eames)

Theoretische Parts und adäquater Wissenstransfer wechseln mit modellhaften Praxisbeispielen aus der Designwelt und Eigenbeiträgen am Beispiel konkreter Entwürfe.

Wir untersuchen und diskutieren Designklassiker und aktuelle Entwürfe:
z.B. die Perlenflasche von Günter Kupetz, das Stuhlmodell PRO von Konstantin Grcic, das Fairphone von Seymourpowell.

Im Folgepart werden eigene Arbeiten entworfen und gestalte Bereiche:
Produkt- und Kommunikationsdesign.

Begleitmaterial für den Unterricht:
Lehr- und Bildmaterialien, Fachtexte/ weiterführende Links/Literatur
Übungen und Aufgaben im Unterricht.

Diskussion und Feedback:
Fortbildungsinhalte mit Erfolg auf den Unterricht übertragen?

▲ Designerin Judith Stuntebeck übernahm die Leitung der Fortbildung

UR
HLE
DE
GO

PUBLIKATIONEN FÜR UNTERRICHT UND WISSENSCHAFT

Mit dem Ziel, Design als eigenes, interdisziplinäres Fach im Curriculum zu implementieren, initiieren oder beteiligen wir uns auch an Handreichungen für den Unterricht und publizieren Fachbeiträge für die Bildungswissenschaften.

An Kunstpädagogen in Baden-Württemberg richtet sich das Programm SCHULKUNST mit einer fortlaufenden Editionsreihe. Als Gastautor greift Lutz Dietzold für die Stiftung Deutsches Design Museum das Thema „Bild-Material-Objekt im Design“ auf. Der 42-seitige Fachbeitrag mit Fotos und Illustrationen widmet sich dem Designprozess von der Idee bis zum Produkt und zeigt auf, wie vielfältige Probleme in Alltag und Umwelt geknackt werden können – mit Kreativität! Wie in den einzelnen Disziplinen Produktdesign, Social Design, Interaction Design und Kommunikationsdesign neue Lösungen und Produkte ganz konkret entstehen, vermitteln erfahrene Designer an praxisorientierten Case Studies. Mit diesem Beitrag schließen wir an unsere Veröffentlichung in SCHULKUNST Edition 2015 zum Thema „Design Zeichnen“ an.

EDITION „BILD–MATERIAL–OBJEKT“
© 2016 Zentrum für Bildende Kunst und Intermediales Gestalten beim Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik · LIS+
ISBN 978-3-9815724-2-1

Lutz Dietzold, Vorstand, Stiftung Deutsches Design Museum

Bild–Material–Objekt im Design

Stiftung Deutsches Design Museum

VON DER IDEE ZUM PRODUKT
PROBLEME KNACKEN – MIT KREATIVITÄT

Wenn man sich mit jungen Menschen über Berufswünsche austauscht, fällt schon einmal die Formulierung „... auf jeden Fall was Kreatives". Kreative Berufe, zu denen auch die verschiedenen Design-Professionen zählen, haben nach wie vor einen hohen Coolness-Faktor. Und immer klingt auch das Versprechen mit, sich im kreativ, also schöpferisch sein, selbst verwirklichen zu können. Nun ist Kreativität nicht nur den „Kreativen" im Design oder der Werbewirtschaft vorbehalten: Sie ist, sagt das Lexikon, zunächst ganz allgemein „die Fähigkeit eines Individuums oder einer Gruppe, in phantasievoller und gestaltender Weise zu denken und zu handeln", und das trifft natürlich auch auf gute Forscher, Ingenieure, Manager, Lehrer oder Handwerker zu. Das besondere an den Designberufen ist, dass hier der kreative Prozess im Mittelpunkt steht. Designer leben von ihrem Wissen, wie man gute Ideen hervorbringt – und wie man aus den Ideen Produkte oder andere Resultate entstehen lässt.

Während nun diese Resultate in Form einer stetigen Flut von neuen Produkten oder Dienstleistungen auf den Märkten und in den Medien omnipräsent sind, spielen sich die Entwicklungsprozesse nicht zuletzt aus Gründen des Wettbewerbs meist eifersüchtig abgeschirmt von der Öffentlichkeit ab. Dass in diese Entwicklungen Designer involviert sind, weiss man wohl – wie diese jedoch arbeiten, woher sie ihre Ideen bekommen, bleibt im Dunkeln: Selbst wenn einige von ihnen, etwa in der Mode oder auch im Möbel- und Interieurbereich, als Autoren-Designer eine gewisse Prominenz geniessen. Wenn die Öffentlichkeit und gerade junge Menschen einen klaren Begriff von Design, seinen Mitteln und Möglichkeiten entwickeln sollen, ist es unsere Aufgabe, hier mehr Transparenz zu schaffen und Einblicke in Designprozesse zu ermöglichen.

Zu diesem Zweck haben wir eine Reihe von Gesprächen mit Designerinnen und Designern aus sehr unterschiedlichen Bereichen der Gestaltung geführt. Es zeigt sich, dass der Designprozess unabhängig vom Medium, in dem das Ergebnis stattfindet, gewissen Gesetzmäßigkeiten folgt. Und dass er wiederum sehr stark von der individuellen Gestalterinnen- oder Gestalter-Persönlichkeit geprägt wird. Wie aber grenzt sich die Arbeit des Designers nun einerseits von der des Erfinders oder Tüftlers, andererseits von der des Künstlers ab? Zunächst gab und gibt es immer Schnittmengen und Übergangsformen zwischen solchen benachbarten Tätigkeitsfeldern. Aber grundsätzlich gilt: Designer gestalten nicht für sich, sondern für andere. Sie setzen gestalterische Kreativität ein, um Probleme zu lösen – und beziehen sich dabei immer auf den Menschen als Nutzer.

Natürlich beschäftigt sich auch das Design mit Theoriebildung und Methodik. In diesem Rahmen entstand ein Modell des Designprozesses, das eine

Abb. 2+3: Traditionelle Einkaufstaschen neu interpretiert
Foto: Vasco Celio/Stills

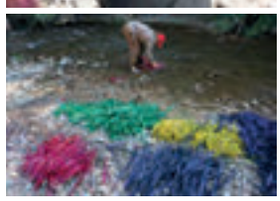
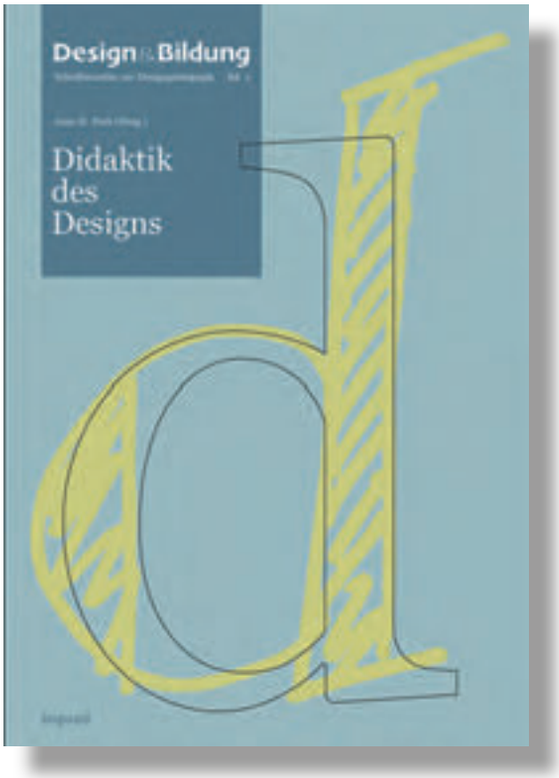


Abb. 4–7: Färben der Pflanzenfasern und Taschen
Foto: THE HOME PROJECT DESIGN STUDIO



Seit Dezember 2016 liegt die erste Ausgabe der Schriftenreihe Design & Bildung als Kooperationsprojekt der Universität Vechta und der Stiftung Deutsches Design Museum vor: Auf „Didaktik des Designs“, erschienen im kopaed Verlag München, sollen weitere Ausgaben folgen. „Die Freiräume im Denken und Tun, die Schüler in den Workshops kennenlernen, sind ein wichtiger Bestandteil zukunftsgerichteter Bildung.“ So lautet das Resümee von Lutz Dietzold, der mit dem Fachbeitrag „Designkompetenz fördern“ unsere Feldarbeit in Schulen aufgreift. Der mit zahlreichen Praxisbeispielen illustrierte Aufsatz ist Werkschau sowie Ausblick zugleich und zeigt am Beispiel der Bildungsinitiative „Entdecke Design“ entscheidende Potentiale auf, um Design auch stärker in den Bildungswissenschaften zu verankern.

Didaktik des Designs (Schriftenreihe Design & Bildung - Schriften zur Designpädagogik), Band 1, München 2016
ISBN 978-3-86736-411-9

➥ Workshop SO SEHEN SIEGER AUS
Seite 35

LANGZEITPROJEKTE SCHAFFEN PRAXISBEZÜGE

Langzeitmaßnahmen wie Projektwochen oder Jahresprojekte ermöglichen es den Teilnehmern, die gesamte Bandbreite eines klassischen Gestaltungsprozesses zu durchlaufen. Im Rahmen einer kreativen Aufgabenstellung und -lösung erhalten die Schulung von Teamfähigkeit, die Entwicklung analytischen Denkens und der Erwerb von technischem Verständnis zentrale Bedeutung. Bei der Erstellung von Entwürfen und Prototypen werden zeichnerische und handwerkliche Fähigkeiten erweitert. Ebenso erlernt wird die Nutzung professioneller Technologien durch die Arbeit mit CAD-Programmen und 3D-Druckverfahren.

E WIE DURCHSTARTEN

Ein beispielhaftes Jahresprojekt mit naturwissenschaftlichem Schwerpunkt wurde an der Wöhlerschule in Frankfurt am Main durchgeführt. Das Förderprogramm zum Thema Design und Elektromobilität wurde für reale Einsatzgebiete am Frankfurter Flughafen geplant und realisiert.

Die Schülerinnen und Schüler des 8. Jahrganges stellten sich den Herausforderungen der umweltfreundlichen Mobilitätstechnik nicht zum ersten Mal. Für besondere Leistungen in diesem Themenbereich wurde die Wöhlerschule bereits mehrfach als Umweltschule prämiert. Sie kooperiert seit längerem mit der JUNIOR INGENIEUR AKADEMIE, betreibt einen preisgekrönten Elektrofahrradverleih und fertigte in der Vergangenheit schon eigene Solarfahrzeuge.

Die Workshopleitung lag bei dem Designer Till Karrenbrock (Barski Design GmbH), der die Schüler auch durch seine Arbeitserfahrungen beim Bochumer Institut für Elektromobilität und Airbus in Hamburg wirksam unterstützen konnte. „(E-)Mobilität ist eines der anspruchsvollsten Themen, die man in einem Designprojekt bearbeiten kann. Trotzdem wurden phantastische Ergebnisse erzielt, die zeigen, dass die Schüler für kommende Projekte gewappnet sind“, so Karrenbrock.

Im Rahmen einer initialen Projektwoche wurden grundsätzliche Konzepte zu den Einsatzgebieten elektromobiler Technologien diskutiert und entwickelt. Die Teilnehmer arbeiteten dabei von Anfang an für ein reales Unternehmen: den Förderpartner FRAPORT AG mit seinem weitläufigen Flughafenbetrieb, zahlreichen Startbahnen, Wartezonen und einem komplexen Logistiksystem im Hintergrund.

Der Weiterentwicklung und Umsetzung ihrer Ergebnisse widmeten sich die Schülerinnen und Schüler in einem anschließenden Jahresprojekt, (insgesamt 36 Unterrichtseinheiten). Mit zusätzlicher Unterstützung der Polytechnischen Gesellschaft entstanden physische Modelle und Prototypen, in denen die neuen Ideen und Konzepte konkret umgesetzt wurden. Das Spektrum reichte von der klassischen Zeichenarbeit über den Bau erster Modelle aus Pappe bis hin zur Nutzung von CAD-Programmen und 3D-Druckverfahren zur Erstellung von Funktions- und Designmodellen.

IM AUSTAUSCH MIT EXPERTEN BLEIBEN

Fünf innovative Konzepte zum Einsatz von Elektromobilität sind in diesem Jahresprojekt entstanden. Zum Abschluss wurden die Ausarbeitungen, Zeichnungen und Prototypen den Förderpartnern FRAPORT AG und Polytechnische Gesellschaft bei einem Präsentationstermin nicht nur vorgestellt, sondern mit den Experten auch lebhaft diskutiert. Funktionale Apps gehören heute zum Alltag. Wie aber setzt man sie als Orientierungssystem für Flughafenbesucher, vor allem für ältere Menschen ein? Der neue Fraport-Informationsstand mit Tablet-Verleih ist die Lösung.

Anfang Februar 2017 konnten die Schülerinnen und Schüler in der Fraport-Unternehmenszentrale mit ihren Leistungen noch einmal rund zwanzig Führungskräfte aus den Fachabteilungen begeistern. Dazu gehören neue Produktideen wie der Ö.F.T. (Ökologischer Feuerwehrwagen für Terminaleinsätze auf eng begrenztem Raum) oder der M.T.F. Segway, ein Terminal-Fahrzeug für Polizei und Zoll. Die entsprechenden Entwürfe und Modelle sorgten für Gespräche auf Augenhöhe - selbst mit den Abteilungsleitern des Flughafenbetreibers.

Zum Tag der Luftfahrt im Juni 2017 werden die jungen Tüftler und Erfinder ihren Ideenreichtum auch noch einmal vor größerem und öffentlichem Publikum beweisen können.

5
Untermainanlage

„Wir dachten an ein kleines, mobiles Fahrzeug, mit dem man den Überblick im Terminal behält. Nachdem wir Ideen für den Segway hatten, fingen wir an, Skizzen für die folgenden Modelle zu zeichnen und die Maße zu errechnen. Wir klebten ein zweidimensionales Modell im Maßstab von 1:1 (Seitenansicht) an eine unserer Schulwände, um nachzustellen, wie der Fahrer stehen würde. Dann brauchten wir ein 3-D-Modell, welches wir auf dem PC programmierten. Als letztes schliffen wir einen Segway im Maßstab 1:5 aus Hartschaum.“

„Wir haben uns überlegt, das Problem mit einer Flughafen-App zu lösen, die wie eine Navigations-App funktioniert. Außerdem haben wir uns gedacht, dass das nicht reicht und wir noch etwas Anderes machen müssen. Also haben wir noch einen Stand im Fraport-Logo Design konstruiert, an dem Geräte, auf denen nur die App gespeichert ist, vergeben werden, da nicht alle älteren Leute ein Smartphone besitzen. Zudem wird an dem genannten Stand für die App geworben.“

FRECH FOOD UND DAS KOCHENDE KLASSENZIMMER

Für eine bestehende Catering-Schülerfirma (Wahlpflichtkurs) sollte ein starker Markenauftritt geschaffen werden. Dieser Aufgabe widmete sich das Team des „Kochenden Klassenzimmers“. Am Ende des Jahresprojektes überzeugte die neue Marke jeden: „Frech Food“ ist auch unternehmerisch tätig und liefert an externe Auftraggeber.

Isabell Ranft und Isabell Herrmann, Lehrerinnen an der Ernst-Reuter-Schule, Frankfurt am Main, hatten hohe Erwartungen: „Wir versprechen uns von den Ergebnissen des Projektes DAS KOCHENDE KLASSENZIMMER, dass die Schülerinnen und Schüler die Schul-Catering-Firma mit mehr Stolz weitergeben und andere Schülerinnen und Schüler sie mit Stolz weiterführen. Weiterhin versprechen wir uns durch das neue Design zur eigenen Marke innerhalb der Schule zu werden, welche einen großen Erkennungswert hat.“

Die für einen wirksamen Außenauftritt erforderlichen Elemente identifizierten die Schülerinnen und Schüler in angeleiteter Teamarbeit selbst. Dabei sammelten sie wichtige Erfahrungen, welche Schritte zu beachten sind, um ein Unternehmen erfolgreich auf den Markt zu bringen und es möglichst attraktiv und anhaltend zu positionieren. Am Anfang einer unverwechselbaren Marke steht ein starker Name: FRECH FOOD ist eigenständig, unkonventionell – und ein wenig frech. Die Assoziation zu „frisch“ ist dabei ausdrücklich erwünscht, denn die jungen Caterer kombinieren ihre Kochkünste mit speziellen Dienstleistungen.

Eine weitere Zielsetzung bestand in der Entwicklung eines nachhaltig wirkenden Designkonzeptes. Auch nach Projektabschluss sollten alle Elemente eigenständig reproduzierbar sein und bleiben, auch für einen weiteren Ausbau der Schülerfirma.

▶ Designer Till Karrenbrock zeigte beim KOCHENDEN KLASSENZIMMER vollen Einsatz

ENTDECKE DESIGN
Schüler machen ihre Firma zur Marke

Von der Konzeption über die Planung bis hin zur Umsetzung wurden innerhalb der Workshopreihe alle designrelevanten Grundlagen zum Thema Markenentwicklung vermittelt. Die Leitung übernahm Dipl. Designer Kai Staudacher (merkwürdig GmbH) in enger Kooperation mit den Pädagoginnen, die auch die unternehmerischen Aktivitäten der jungen Cateringfirma begleiten. Dann ging es an die konkrete Aufgabenstellung: Namensfindung, Erscheinungsbild, wesentliche Elemente der Unternehmenskommunikation.

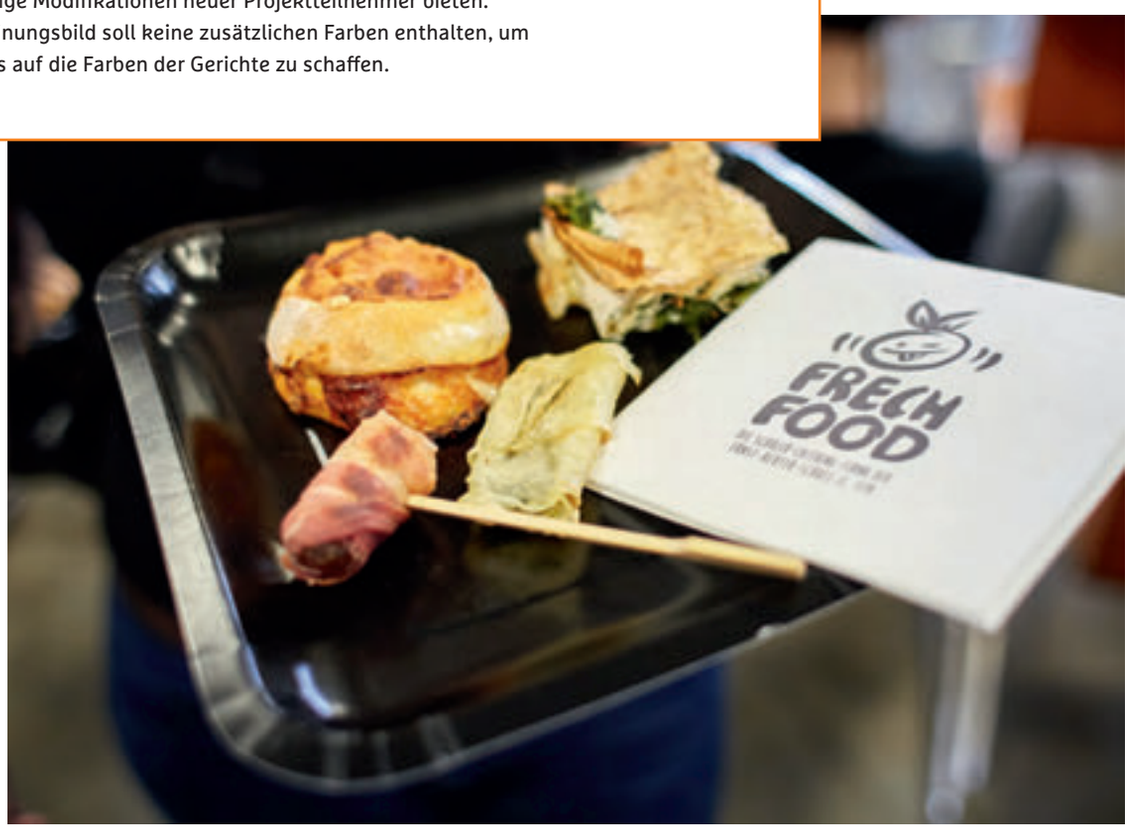
Wer oder was sind wir?
- jung
- kreativ
- multi-kulturell
- lustig / frech

Welche Ziele haben wir?
Uns selbst auf das Berufsleben
vorbereiten, eigene Ideen umsetzen
und andere Schüler für unsere Schülerfirma begeistern.

Was machen wir?
Catering für Lehrer und Schüler
mit eigenen Rezepten, frischen und fair
gehandelten Zutaten und neuen Ideen zur Präsentation der Gerichte.

Wie erreichen wir diese Ziele?
Stringenter und authentischer Auftritt
nach außen mit neuen Ideen
und glaubhaften Aussagen.

Wie treten wir auf?
Der visuelle Auftritt soll jung, wild und zeitgemäß wirken und Spielraum
für zukünftige Modifikationen neuer Projektteilnehmer bieten.
Das Erscheinungsbild soll keine zusätzlichen Farben enthalten, um
einen Fokus auf die Farben der Gerichte zu schaffen.



DAS KOCHENDE KLASSENZIMMER ist ein von der Stiftung Deutsches Design Museum initiiertes Jahresprojekt, realisiert mit Unterstützung von kunstvoll Gemeinnützige Kulturfonds Frankfurt RheinMain GmbH.

FRECH
FOOD

FRECH
FOOD

PROTOTYP MIT FOLGEN: DER FAIR CHAIR

In Social Design Workshops werden vielfältige aktuelle Herausforderungen durch gemeinsam entwickelte Lösungen bewältigt, z.B. für die Integration junger Geflüchteter. Hierfür wurde eine Projektreihe mit dem Titel FAIR CHAIR konzipiert und ein gleichnamiger Prototyp geschaffen.

Unter dem Motto „Entdecke Design“ trafen sich Schülerinnen und Schüler einer Sprachlernklasse mit den Mitarbeitern der Schülerfirma in der Integrierten Gesamtschule Linden (Hannover). Sie verständigten sich darauf, jeweils zu zweit einen FAIR CHAIR anzufertigen. Organisiert als Tandemteams, konnten die Mitwirkenden vorhandene Sprachbarrieren abbauen und gemeinsam die bestmöglichen Ergebnisse erzielen.

Die selbst produzierten Produkte wurden am Folgetag in einer gemeinsamen Verkaufsaktion tatkräftig vermarktet und zu einem fairen Preis angeboten (18,96 €). Ebenso wichtig war es, mit Menschen ins Gespräch zu kommen und gleichzeitig für den guten Zweck zu werben. Die Leistungen der jungen Möbelbauer wurden rasch belohnt, nach knapp zwei Stunden war ihre erste Produktion ausverkauft. Beherrschten anfangs noch die Mitarbeiter der Schülerfirma die Gespräche mit interessierten Kunden, schalteten sich bald auch die Schülerinnen und Schüler der Sprachlernklasse aktiv ein. Lebhaft wurden neue soziale Kontakte zu vielen Marktbesuchern geknüpft. Der gemeinsam erzielte Erlös von 300 € ging auf das Flüchtlingskonto der IGS Linden. Mit den Mitteln werden geflüchtete Mitschüler unterstützt, um an allen Schulaktionen teilzunehmen zu können.

ZIELE

- Aus der Schule in den Markt
- Adäquates Grundwissen vermitteln
- Kreativität entfalten und umsetzen
- Integration geflüchteter Schülerinnen und Schüler fördern
- Sprachbarrieren abbauen, soziales Engagement stärken
- Naturwissenschaften verankern (Konstruktion, Material, Verarbeitung)
- Kommunikation und Interaktion stärken

NEUEN NUTZEN STIFTEN

Hocker, Beistelltisch, oder Tritt? Das schlichte Möbel, das als Bausatz zur Verfügung steht, ist multifunktional. Jedes neu entstehende Modell ist ein Nutzen-stiftender Beitrag zu einer selbst gestalteten Umwelt. Um den verantwortlichen Umgang mit natürlichen Ressourcen zu fördern, wird Holz aus PEFC-zertifiziertem Anbau verwendet. Die Bausätze werden in den HEPHATA Hessisches Diakoniezentrum e.V. Werkstätten mit Integrationsarbeitsplätzen hergestellt. Mit dem Entwurf beauftragt waren Judith und Tobias Stuntebeck, FOR INDUSTRIAL DESIGN.

Gefördert von „Total hilft Helfern“

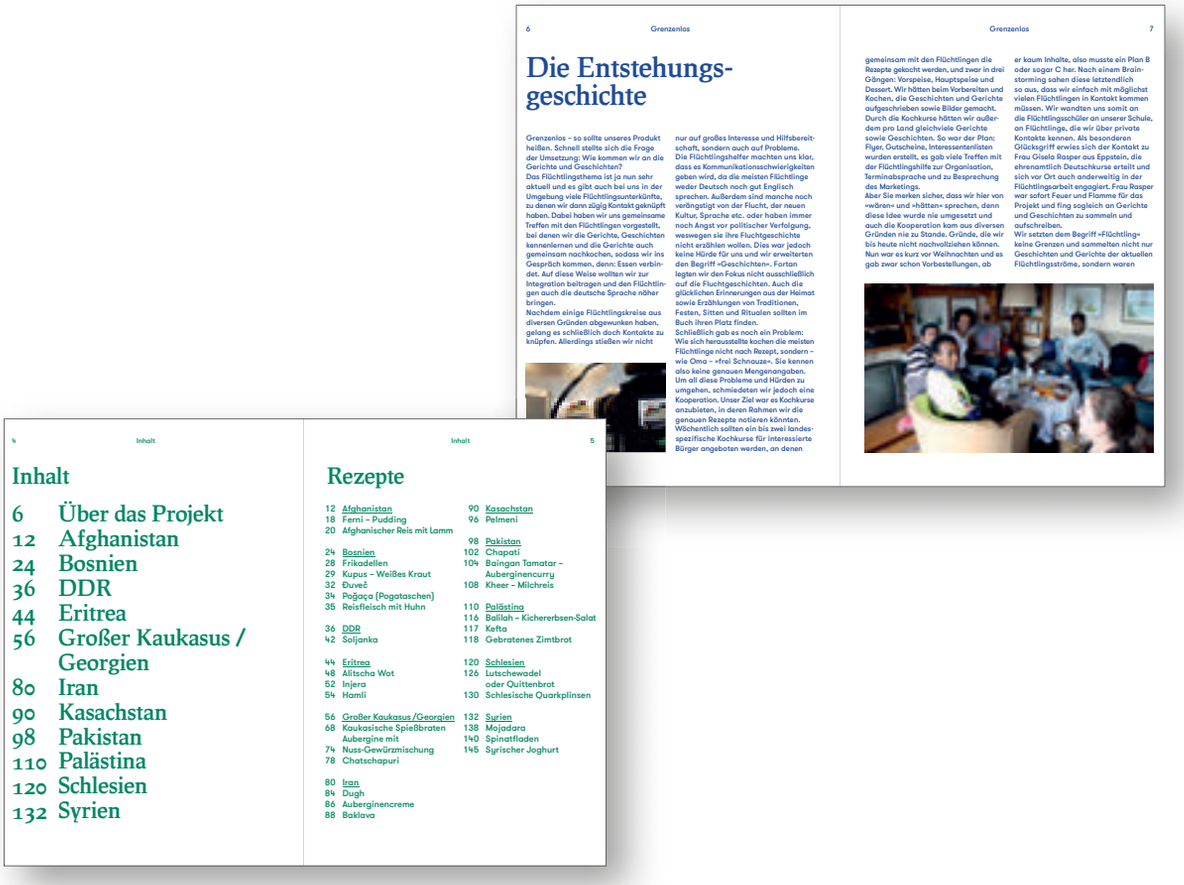
GRENZENLOS

Unsere Workshops für Kommunikationsdesign führen zu Plakaten, Publikationen und manchmal sogar zu einem neuen Buch. Von Schülern gestaltet wurde „Grenzenlos“ zum Kochbuch mit Gerichten und Geschichten von Geflüchteten. Inzwischen ist es in der dritten Auflage erhältlich.

Recigees ist eine Wortschöpfung aus Refugees und Recipes. Ganz bewusst gab sich die Schülerfirma der Eichendorffschule Kelkheim diesen Namen, um mit Unterstützung des JUNIOR-Programms eigene Unternehmungen zu starten. Frei nach der Idee, dass Essen die Kulturen verbindet, wurden Rezepte für die unterschiedlichsten Gerichte gesammelt, aber auch Informationen und Geschichten zu den einzelnen Herkunftsländern.

Als die Materialien und Inhalte feststanden, gab die Stiftung Deutsches Design Museum praxisorientierte Starthilfe für die Buchgestaltung. In einem einwöchigen Designworkshop erarbeiteten die Schülerinnen und Schüler unter professioneller Anleitung eigene Ideen zum Buchkonzept, erstellten Entwürfe und gingen dann an die konkrete Gestaltung inklusive Typografien, Farbcodes und Bildauswahl. Die Workshopleitung bis zur Erstellung der Druckdaten übernahm die Agentur Dreimorgen aus Frankfurt. Darüber hinaus unterstützten wir die engagierten Recigees mit Startkapital für den Druck des 152-seitigen Kulturkochbuchs. Alle aufgeführten Rezepte wurden selbst nachgekocht und natürlich auch selbst fotografiert.

Die IW JUNIOR gemeinnützige GmbH steht für Bildung mit hohem Nachhaltigkeitsanspruch. Als Teil des Verbundes des Instituts der deutschen Wirtschaft Köln bietet sie ein umfangreiches und breit gefächertes Angebot an Programmen zur Förderung der ökonomischen und finanziellen Bildung sowie der Berufsorientierung von Schülerinnen und Schülern. Die Stiftung Deutsches Design Museum kooperiert mit IW JUNIOR seit 2015.



Die Entstehungsgeschichte

Grenzenlos – so sollte unseres Produkt heißen. Schnell stellte sich die Frage der Umsetzung: Wie kommen wir an die Gerichte und Geschichten?
Das Flüchtlingsthema ist ja nun sehr aktuell und es gibt auch bei uns in der Umgebung viele Flüchtlingsunterkünfte, zu denen wir dann zügig Kontakt geknüpft haben. Dabei haben wir uns gemeinsame Treffen mit den Flüchtlingen vorgestellt, bei denen wir die Gerichte, Geschichten kennenlernen und die Gerichte auch gemeinsam nachkochen, sodass wir ins Gespräch kommen, denn: Essen verbindet. Auf diese Weise wollten wir zur Integration beitragen und den Flüchtlingen auch die deutsche Sprache näher bringen.
Nachdem einige Flüchtlingskreise aus diversen Gründen abgewunken haben, gelang es schließlich doch Kontakte zu knüpfen. Allerdings stießen wir nicht nur auf großes Interesse und Hilfsbereitschaft, sondern auch auf Probleme.
Die Flüchtlingshelfer machten uns klar, dass es Kommunikationsschwierigkeiten geben wird, da die meisten Flüchtlinge weder Deutsch noch gut Englisch sprechen. Außerdem sind manche noch verängstigt von der Flucht, der neuen Kultur, Sprache etc. oder haben immer noch Angst vor politischer Verfolgung, weswegen sie ihre Fluchtgeschichte nicht erzählen wollen. Dies war jedoch keine Hürde für uns und wir erweiterten den Begriff »Geschichten«. Fortan legten wir den Fokus nicht ausschließlich auf die Fluchtgeschichten. Auch die glücklichen Erinnerungen aus der Heimat sowie Erzählungen von Traditionen, Festen, Sitten und Ritualen sollten im Buch ihren Platz finden.
Schließlich gab es noch ein Problem: Wie sich herausstellte kochen die meisten Flüchtlinge nicht nach Rezept, sondern – wie Oma – »frei Schnauze«. Sie kennen also keine genauen Mengenangaben. Um all diese Probleme und Hürden zu umgehen, schmiedeten wir jedoch eine Kooperation. Unser Ziel war es Kochkurse anzubieten, in deren Rahmen wir die genauen Rezepte notieren könnten. Wöchentlich sollten ein bis zwei landesspezifische Kochkurse für interessierte Bürger angeboten werden, an denen

gemeinsam mit den Flüchtlingen die Rezepte gekocht werden, und zwar in drei Gängen: Vorspeise, Hauptspeise und Dessert. Wir hätten beim Vorbereiten und Kochen, die Geschichten und Gerichte aufgeschrieben sowie Bilder gemacht. Durch die Kochkurse hätten wir außerdem pro Land gleichviele Gerichte sowie Geschichten. So war der Plan: Flyer, Gutscheine, Interessentenlisten wurden erstellt, es gab viele Treffen mit der Flüchtlingshilfe zur Organisation, Terminabsprache und zu Besprechung des Marketings.
Aber Sie merken sicher, dass wir hier von »wären« und »hätten« sprechen, denn diese Idee wurde nie umgesetzt und auch die Kooperation kam aus diversen Gründen nie zu Stande. Gründe, die wir bis heute nicht nachvollziehen können. Nun war es kurz vor Weihnachten und es gab zwar schon Vorbestellungen, ab er kaum Inhalte, also musste ein Plan B oder sogar C her. Nach einem Brainstorming sahen diese letztendlich so aus, dass wir einfach mit möglichst vielen Flüchtlingen in Kontakt kommen müssen. Wir wandten uns somit an die Flüchtlingsschüler an unserer Schule, an Flüchtlinge, die wir über private Kontakte kennen. Als besonderen Glücksgriff erwies sich der Kontakt zu Frau Gisela Rasper aus Eppstein, die ehrenamtlich Deutschkurse erteilt und sich vor Ort auch anderweitig in der Flüchtlingsarbeit engagiert. Frau Rasper war sofort Feuer und Flamme für das Projekt und fing sogleich an Gerichte und Geschichten zu sammeln und aufzuschreiben.
Wir setzten dem Begriff »Flüchtling« keine Grenzen und sammelten nicht nur Geschichten und Gerichte der aktuellen Flüchtlingsströme, sondern waren

Inhalt

6 Über das Projekt
12 Afghanistan
24 Bosnien
36 DDR
44 Eritrea
56 Großer Kaukasus / Georgien
80 Iran
90 Kasachstan
98 Pakistan
110 Palästina
120 Schlesien
132 Syrien

Rezepte

12 Afghanistan
18 Ferni – Pudding
20 Afghanischer Reis mit Lamm

24 Bosnien
28 Frikadellen
29 Kupus – Weißes Kraut
32 Đuveč
34 Pogača (Pogataschen)
35 Reisfleisch mit Huhn

36 DDR
42 Soljanka

44 Eritrea
48 Alitscha Wot
52 Injera
54 Hamli

56 Großer Kaukasus /Georgien
68 Kaukasische Spießbraten
Aubergine mit
74 Nuss-Gewürzmischung
78 Chatschapuri

80 Iran
84 Dugh
86 Auberginencreme
88 Baklava

90 Kasachstan
96 Pelmeni

98 Pakistan
102 Chapati
104 Baingan Tamatar – Auberginencurry
108 Kheer – Milchreis

110 Palästina
116 Ballish – Kichererbsen-Salat
117 Kefta
118 Gebratenes Zimtbrot

120 Schlesien
126 Lutschewadel oder Quittenbrot
130 Schlesische Quarkplinsen

132 Syrien
138 Mojadara
140 Spinatfladen
145 Syrischer Joghurt

Syrien

BIL-HANAA WIL-SHIFAA
Übersetzt: Genieße dein Essen mit Freude und Gesundheit
Ausspruch für Guten Appetit
Sprache: Arabisch

Mojadara

1 Tasse Bulgur
2 Tassen Linsen
2 große Zwiebeln
Salz
Pfeffer
Kreuzkümmel
Pflanzenöl

Mojadara ist ein Getreidegericht. Für vier Personen nimmt man 1 Tasse Bulgur und 2 Tassen Linsen, die getrennt von einander mit etwas Salz gekocht werden. Dazu gibt man Salz und Pfeffer und einen Teelöffel Kreuzkümmel.
In der Zwischenzeit werden zwei große Zwiebeln in Scheiben geschnitten und in Pflanzenöl goldbraun angebraten.
Sobald das Getreide gar ist, wird es miteinander vermischt in eine Schüssel gegeben. Als Garnierung kommen die Zwiebeln oben drauf.

Dazu reicht man jede Art von Salat, geschnittene Tomaten und Gurken oder Joghurt.

Die Recigees wurden 2016 mit dem Bürgerpreis der Taunus Sparkasse ausgezeichnet.

Macht Euer Spiel!

SOMMER DES DESIGNS 2016

Frankfurt-Sachsenhausen

25. Juli bis 19. August

Designer coachen Euch!

STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

DFB KULTURSTIFTUNG

WELTEN VERBINDEN: FUSSBALL UND DESIGN

Dass Kreativität und Gestaltungsfreude auch den Breitensport prägen, erlebten Heranwachsende im „Sommer des Designs 2016“ live. In Kooperation mit der DFB-Kulturstiftung entstand ein Workshop-Programm, das beide Kulturen verbindet.

In den ersten beiden Augustwochen verwandelte sich die AusstellungsHalle 1a in Frankfurt-Sachsenhausen in ein Trainingscamp. Professionelle Designer übernahmen die Rolle der Coaches, gestaltet wurden Flaggen, Pokale, Medaillen, Urkunden und vieles mehr. Neue Ideen entstanden im Team, jeweils eine Woche lang wurde gestaltet, gezeichnet, geklebt, gesprüht und natürlich auch gekickt! Zum Finale wartete eine spannende Abschlusspräsentation, an der begeisterte Eltern teilnahmen. Große Freude herrschte auch beim Ausflug in die DFB-Zentrale, in der die Kinder und Jugendlichen Experten befragten und legendäre Pokale und Fußbälle betrachten konnten.

WORKSHOPWOCHE 1

FANS ZEIGEN FLAGGE

Kein Stadion ohne La-Ola-Welle, Spruchbändern oder Fahnen, mit denen wir unsere Begeisterung zum Ausdruck bringen. Bewusst spricht man vom „Flagge zeigen“ – auch beim Fußball, z.B. für Freundschaft und Fair Play! Wie können neue Fanartikel aussehen? Wofür stehen sie, was will ich anderen damit sagen? Es wurden eigene Modelle entwickelt, Formen und Farbe gewählt und erfanden gleich noch eine coole Botschaft dazu erfunden. Zum Workshopende waren verschiedene Produkte entstanden, die die Teilnehmer gemeinsam vor Publikum präsentierten.

NEUE
NEYMAR
11
E
E

SSV
NEYMAR

WIE SEHEN SIEGER AUS?

Wer trägt den Pokal nach Hause? Jedes Match hat eine Siegermannschaft. Deren sportliche Leistungen werden mit Symbolen geehrt: Medaillen, Pokalen oder Urkunden. Kann man diese neu gestalten, z.B. für einen Phantasieclub oder den eigenen Fußballverein? Kann man aus einem Pokal vielleicht sogar ein cooles Trinkgefäß machen? Welche Materialien sind geeignet? Nehmen wir statt Metall ganz einfach tolle, neue Werkstoffe, die recycelt wurden? Jeder konnte seinen Ideen freien Lauf lassen, in eigenen Arbeiten gestalten – und am Ende Sieger sein.

189
Adler-

„Für Kinder und Jugendliche ist Fußball die Sportart Nummer Eins! Diese Popularität nutzen wir, um junge Leute neben dem Kicken auch für Kultur und Bildung zu begeistern. Im ‚Sommer des Designs' gibt es nicht nur die ganze Vielfalt des Fußballdesigns zu entdecken, die Kids werden auch selbst aktiv. Sie entwerfen, zeichnen und gestalten sich ihre eigene Fußballwelt."

OLLIVER TIETZ, GESCHÄFTSFÜHRUNG DFB-KULTURSTIFTUNG

NEUE ZUGÄNGE SCHAFFEN

Mit dem „Sommer des Designs" setzen wir die Idee einer jungen Akademie spielerisch um. Kinder und Jugendliche können durch ein niederschwelliges Bildungsangebot auch in den Ferien erreicht werden. Bereits im Vorjahr wurde dieses Modell gemeinsam mit der Kinder-Akademie in Fulda realisiert. Die aktuelle Kooperation mit der DFB-Kulturstiftung setzen wir 2017 an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach fort, Ausflugsziel ist dann das Deutsche Ledermuseum. Viele Kinder werden in diesem Rahmen erstmals eine Hochschule und ein Museum als spannende Bildungsorte kennenlernen. „Design ist überall": Unsere These bestätigt sich auch in dem Ansatz, gestalterische Elemente im Breitensport aufzugreifen, um Kinder (und deren Eltern) für Design zu begeistern. Das lebhaft positive Feedback belohnt diese Arbeit.

EIN VATER BERICHTET...

„Unser Sohn hat ab dem ersten Tag voller Begeisterung über jedes Detail erzählt, das er während der Woche erlebt, gesehen, ausprobiert, gegessen, gehört und gelernt hat. Das Thema Fußball, Pokale, Sieger in Verbindung mit Fußball spielen und gestalten ist sowieso schon eine ausgezeichnete Idee. Unter der kindgerechten Betreuung und fantasievollen Anleitung durch die sehr kreative Leitung herrschte offensichtlich die ganze Woche über eine sehr harmonische und angeregte Atmosphäre, die eine enorme Mitmachstimmung erzeugte."

INTERNATIONALE KOOPERATIONEN

In Kooperation mit unserem Stifter Rat für Formgebung haben wir uns im Jahr 2016 zur 21. Mailänder Triennale und bei der London Design Week erstmals auch international engagiert – auf Initiative und mit maßgeblicher Unterstützung des Auswärtigen Amtes.

Federal Republic of Germany
Foreign Office

XXI Triennale International Exhibition
Milan 2016
02.04–12.09
21st Century. Design After Design

LONDON DESIGN BIENNALE 2016

HANDS ON - TEMPORÄRES DESIGNSTUDIO FÜR JUNGE MENSCHEN

Unsere Idee, junge Menschen die Welt des Designs entdecken und aktiv nutzen zu lassen, kennt keine Grenzen: „Hands on“ lautete der Titel des deutschen Beitrages für ein ambitioniertes Ausstellungsprojekt mit Werkstattcharakter zur 21. Mailänder Triennale vom 02. April bis 12. September 2016. Rund ein halbes Jahr lang konnten junge Gäste aus aller Welt ihren eigenen Zugang zum Thema Design entwickeln und nutzen, um Alltag und Umwelt aktiv mitzugestalten. Schauplatz war das Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci. Die gemeinsam erarbeiteten Entwürfe gingen als individuelle Exponate in die Ausstellung als wachsenden Workspace ein.

Authentisch, lebhaft und praxisorientiert: ein unter realen Bedingungen aufgebautes Designstudio wurde zum Arbeitsplatz wechselnder Workshop-Teams, die von renommierten Gestaltern angeleitet wurden. Materiallager und Hochregale dienten zur Präsentation von Prototypen, um den kontinuierlich entstehenden neuen Werken und Arbeiten einen zentralen Raum zu widmen. „Mit ‚Hands on’ ist eine dynamische Werkschau entstanden“, kommentiert Lutz Dietzold, Vorstand Stiftung Deutsches Design Museum. „Das Projekt machte eines der wesentlichen Elemente im Gestaltungsprozesse sichtbar – die Transformation – nachhaltig erlebbar.“

HANDS
on
STUDIO
XXI
T

Die Mailänder Triennale erneuerte ihre über siebzigjährige Tradition international orientierter Design-Ausstellungen. Waren diese in der Vergangenheit eher Leistungsschauen industrieller Produkte, konzentrierte sie sich 2016 darauf, wie Design gesellschaftliche Fragestellungen aufgreift und beantwortet. In diesem Kontext thematisierte der deutsche Beitrag „Hands on“ das vielfältige Potential von Co-Creation und Transformation.

Sie spricht für viele Designer bundesweit, die sich im Rahmen der Initiative „Entdecke Design“ engagieren: Eva Müller, ausgezeichnet mit dem German Design Award 2016, war Botschafterin unseres Imagefilms für Mailand.

„Wenn junge Menschen sich aktiv mit Design beschäftigen, lernen sie die Dinge zu hinterfragen, also nicht einfach hinzunehmen. Beim Design hat man ein Problem und möchte es lösen. Das kann man auch in den Alltag übertragen: Ich habe ein Problem und möchte eine Lösung finden, ich muss vielleicht improvisieren und weiß mir dann zu helfen. Das alles wird durch designerisches Denken trainiert.“

(DESIGNERSTATEMENT, VERSION AUS DEM FILM, LEICHT GEKÜRZT)

Das Auswärtige Amt fördert den deutschen Beitrag aus den erstmals vom Bundestag zur Verfügung gestellten Mitteln zur Förderung der Kreativwirtschaft in der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik.

LONDON DESIGN BIENNALE

Fast vierzig Länder entsandten prominente Gestalter, um visionäre Konzepte und neue Installationsformate anlässlich der ersten London Design Biennale vorzustellen. Die Leistungsschau „Utopia by Design“ würdigte vor weltweitem Publikum auch das 500jährige Jubiläum der sozialphilosophischen Schrift „Utopia“ von Thomas Morus.

Konstantin Grcic setzte die deutsche Interpretation des Biennale-Themas im Westflügel des Somerset House um. „Utopia means elsewhere“, so der von ihm gewählte Titel, ist gleichzeitig eine Hommage an John Malkovich in Form eines Filmzitates. Grcic arbeitet mit starken Kontrasten. Durch einen leeren, in grellem Weiß gehaltenen und hell ausgeleuchteten Raum, der nichts weiter als den nüchternen, erklärenden Text zur Ausstellung enthielt, betraten die Besucher ein dunkles, schallgedämpftes Zimmer. Erhellt wurde es nur von einem per Bildschirm visualisierten Kaminfeuer, das den Betrachter kontemplativ in seinen Bann zog. Er war eingeladen, seine Gedanken schweifen zu lassen und in eine andere Welt einzutauchen. Dieses partizipativ-assoziative Konzept spielte mit der Wahrnehmung des Besuchers und vermittelte ihm ein sinnliches, atmosphärisches Erlebnis: Der Raum der Utopie ist immer anderswo – „elsewhere“.

▶ Designer Konstantin Grcic stellt in London sein Ausstellungskonzept vor

"UTOPIA MEANS ELS

Als Spin-off des London Design Festivals wurde vom 07. bis 27. September im Somerset House die erste London Design Biennale veranstaltet. Den deutschen Beitrag organisierte der Rat für Formgebung zusammen mit der Stiftung Deutsches Design Museum auf Initiative und mit maßgeblicher Unterstützung des Auswärtigen Amtes und des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie. Kurator Konstantin Grcic arbeitet als einer der aktuell einflussreichsten Gestalter und Möbeldesigner weit über nationale Grenzen hinaus.

➥ Workshop SO SEHEN SIEGER AUS
Seite 35

ENTDECKE DESIGN IM JAHRESÜBERBLICK 2016

In Zielgruppen-orientierten Workshops werden Lernende und Lehrende im Prozess der Co-Creation dazu angeregt, kreatives Potential zu entfalten und die Umwelt durch eigene Beiträge mitzugestalten. Angeboten werden Workshops für Industrie-, Produkt-, Kommunikationsdesign und Social Design. Sie finden in Schulen, Bildungseinrichtungen und Museen statt und werden gemeinsam mit Förderpartnern realisiert.

42
TAGEWORKSHOPS

11
2-TAGESWORKSHOPS

9
PROJEKTWOCHEN

5
JAHRESPROJEKTE

54
SCHULEN

2261
SCHÜLER

60
DESIGNER

4
AUSSERSCHULISCHE LERNORTE

2
DESIGNAUSSTELLUNGEN IN MAILAND UND LONDON

SOCIAL DESIGN

ALTER FUCHS! (3)

BAUWAGEN RELOADED

DAS KOMMT UNS NICHT
IN DIE TÜTE!

DEINE KULTUR IN DER TASCHE

DESIGN FOR CHANGE

FAIR CHAIR

ICH MACH MIR DIE SCHULE,
WIE SIE MIR GEFÄLLT

RECIGEES

SCHULE MACHT SICH (4)

STARK BEEINDRUCKT

INDUSTRIE- UND PRODUKTDESIGN

E WIE DURCHSTARTEN

FANS ZEIGEN FLAGGE

FRISCH GEPUTZT! (2)

KUNSTSTOFF AUS DEM GARTEN?! (2)

LERNLANDSCHAFTEN

LICHT AN!

LOCHKAMERA

PFANDSYSTEM FÜR PLASTIKTÜTEN

PRODUKTDESIGN: leuchten BAUEN

VON NATUR AUS HELDEN

WER HAT AN DER UHR GEDREHT?

WIE SEHEN SIEGER AUS?

WIR SITZEN WIE WIR WOLLEN (9)

KOMMUNIKATIONS-DESIGN

DAS KOCHENDE KLASSENZIMMER

EIN NEUES GESICHT

FANS ZEIGEN FLAGGE

KUNSTHONIG

PLAKATALYSATOR (22)

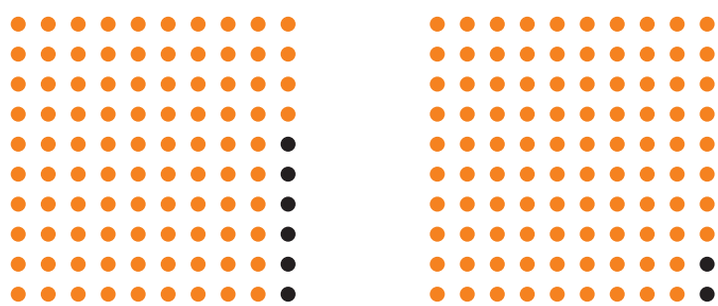
PLAKATPORTRAIT

PROTOTYPE THE FUTURE:
SMARTE HELFER IM ALLTAG

KREATIVE MACHEN SCHULE

Mehr als zweihundert Designerinnen und Designer haben in den vergangenen drei Jahren ihr Studio oder Atelier verlassen, um noch einmal in die Schule zu gehen. Als Workshopleiter leisten sie Pionierarbeit und unterstützen nicht nur die Lernenden, sondern auch Pädagogen. Bezogen auf eine konkrete Aufgabenstellung werden unter ihrer Anleitung neue Ideen, Konzepte oder Produkte gestaltet. Diese Begegnungen führen weiter: „Ihre“ Schüler lernen auch die vielfältigen Berufs- und Betätigungsfelder der Designwelt kennen. Die Gestalter wiederum schätzen den Praxisalltag, weil sie ihr Wissen an jüngere Generationen weitergeben und den Diskurs mit Lernenden und Pädagogen führen können.

Wie zufrieden sind Sie/bist Du mit der Auswahl des Designers?*



Lehrer

- Sehr zufrieden / zufrieden 94 %
- Weniger zufrieden / unzufrieden 6 %

Schüler

- Sehr zufrieden / zufrieden 98 %
- Weniger zufrieden / unzufrieden 2 %

*ENTDECKE DESIGN, Schüler- und Lehrerbefragungen 2014-2016

„Viele Arbeitsschritte, Prozesse und Entscheidungen sind im Arbeitsalltag und über die Zeit hinweg in selbstverständliche Abläufe bzw. intuitive Entscheidungsprozesse übergegangen. Diese zu reflektieren, das eigene Arbeiten nochmals gewissermaßen von außen zu betrachten, festigt die eigene Position. Es zeigt einem, welch differenzierte Disziplin Design ist. Auch in den Lehrerfahrungen merken wir, was für ein toller Beruf es ist, in dem wir arbeiten. Menschen übersehen die Komplexität von Produkten. Was alles in der Entwicklung steckt, um ein gutes Produkt zu entwerfen und zu produzieren. Und oft fehlt es auch an Wissen, um Entscheidungen über die Qualität von Produkten zu treffen. Hier war es uns wichtig, eine gewisse Sensibilität bei den Schülern zu erzielen, damit sie Produkte mit einer anderen Wahrnehmung betrachten und auch hinterfragen."

EVA MARGUERRE UND MARCEL BESAU, STUDIO BESAU-MARGUERRE, SCHILDERN ERFAHRUNGEN, DIE SIE MIT VIELEN DESIGNERKOLLEGEN TEILEN

KOOPERIERENDE DESIGNER

Annett Loeser, Design for Change Germany

Beat Sandkühler

Berenice Gellhorn, andreas schulze - industrial design

Bruno Winter, Tuba Design

Carmen José

Caspar Schmitz, dreikant

Christian Westarp

Christoph Ulherr, KAPUZE Grafikdesign

Daniel Einars, POLYGRAPHIQUE

Daniel Münzenmayer, Zielgerichtet

Daniel Schermesser, Pixelschupser

Daniela Kulcsar, tiptopexpress Gestaltungskooperative

Erik Tuckow, Sichtagitation.de

Eva Müller

Fabian Gampp, IXDS

Fabian Köper und Jonas Herfurth, KOEPERHERFURTH

Florian Boberg

Florian Kallus, KASCHKASCH

Georg F. Simonis, Design Developments

Georg Heitzmann, HeikuDesign

Hannes Buchholz, Edelstall

Jan Robert Dünnweller

Jens Oliver Robbers

Jeroen Christiaan Verloop, Hollanddesign

Judith und Tobias Stuntebeck, FOR INDUSTRIAL DESIGN

Kai Linke, Studio Kai Linke

Kai Staudacher, merkwürdig GmbH

Katina Sostmann, IXDS

Katrin Adler, Katrin Adler
Büro für Gestaltung

Katrin Bahrs, bseiten

Maja Hafner, StudioMok

Manutchehr Ghassemlou, Dreimorgen

Mario Lorenz, DESERVE – Raum
und Medien Design

Martin Hirth

Matthias Pugin, Studio Pugin

Matthias Scherzinger, FREUDWERK

Michael Kaufmann

Miriam Aust und Sebastian
Amelung, Aust & Amelung

Nicolas Uphaus, INNOPILOT

Olaf Kießling, Sternform

Ole Marten, atelier ole marten

Pascal Kulcsar, tiptopexpress
Gestaltungskooperative

Patricia Hegglin, IXDS

Ramin Soleymani, IXDS

Riad Hamadmad, evado -
design for business

Rita Fürstenau, rotopolpress

Robert Meyer, tiptopexpress
Gestaltungskooperative

Sarah Böttger, Sarah Böttger
Product Design

Sophia Hirth

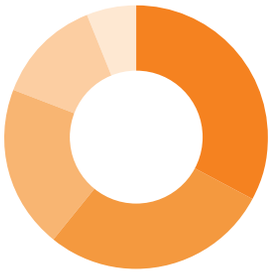
Till Karrenbrock, Barski Design GmbH

Uwe Lux, luxdesign.de, Büro für
visuelle Kommunikation

Verena Kiesel, Verena Kiesel:
Visuelle Kommunikation

Wolfgang Wergen, Wolfgang
Wergen Design

PÄDAGOGEN BEOBACHTEN NEUE PROZESSE

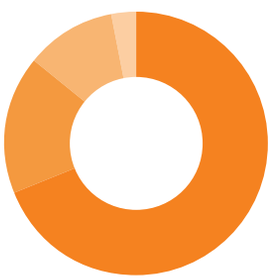


Was hat Ihnen (an den Workshops) am besten gefallen/ war Ihnen am wichtigsten?

- Praktische Arbeit 33 %
- Hohe Qualität des Workshops/ des vermittelten Wissens 28 %
- Einblick in den Beruf des Designers 20 %
- Optimale Einbettung in den Unterricht 13 %
- Selbständigkeit der SchülerInnen 6 %

„Die Schülerinnen und Schüler haben den spannungsvollen und abwechslungsreichen Prozess zielorientierter Gestaltgebung kennen gelernt und durchlaufen. Sie haben gelernt, über einen langen Zeitraum ein gestalterisches Vorhaben in einer Gruppe kooperativ zu verfolgen und eine begeisternde Lösung zu finden. Zudem haben sie gelernt, durch selbst gestaltete Produkte die Wohlfühlqualität in Klassenräumen zu steigern und können diese Fähigkeit zukünftig in anderen Räumen nutzen.“

GEORG SCHUBERT, LEHRER,
DIETRICH-BONHOEFFER-GYMNASIUM QUICKBORN



Wie zufrieden sind Sie mit der Auswertung des Themas?

- Sehr zufrieden 69 %
- zufrieden 17 %
- Weniger zufrieden 11 %
- unzufrieden 3 %

*ENTDECKE DESIGN, SCHÜLER- UND LEHRERBEFRAGUNGEN 2014-2016

„Am wichtigsten war mir die Verbindung zwischen Kunst/Kreativität und Funktionalität sowie der vielseitigen Nutzung des Materials und der Ergebnisse. Ich würde gerne weitere Designworkhops im Rahmen des Projektes ENTDECKE DESIGN machen, da die Schüler so auch etwas über den ‚Tellerrand des Schulalltags’ hinausblicken können und Wissen direkt vom Experten erhalten.“

SILKE VON WESTHUIZEN,
STAATLICHE REALSCHULE, HÖSBACH

➥ Pädagogenfortbildung
Seite 10

CONVERSE
ALL STAR

KOOPERIERENDE SCHULEN UND BILDUNGSEINRICHTUNGEN

AGH Andreae Gymnasium Herrenberg, Herrenberg

Alteburgschule Heftich, Idstein

Askanisches Gymnasium Berlin, Berlin

Burg Wissem, Troisdorf

Comenius-Schule, Berlin

Diesterwegschule, Wiesbaden

Eichelbergschule, Öbronn-Dürrn

Eichendorffschule Kelkheim, Kelkheim

Ernst-Reuter-Schule II, Frankfurt am Main

Evangelische Grundschule Groß-Kölzig, Neiße-Malxetal

Evangelische Realschule Burscheid, Burscheid

Evangelisches Schulzentrum Pirna, Pirna

Freie Montessori-Schule Darmstadt, Darmstadt

Freiherr-vom-Stein Schule Europaschule Gladenbach, Gladenbach

Friedrich-Bergius-Oberschule, Berlin

Fritz-Philippi-Schule, Breitscheid

Georg-Büchner-Gymnasium, Köln

Gesamtschule Langerfeld, Wupptertal

Grundschule am Kiefernberg, Hamburg

Grundschule Faulbach, Faulbach

Grundschule Kappel, Niedereschach

Grundschule Martinsheim, Martinsheim

Grundschule Niederhof, Murg

Grundschule Orsingen-Nenzingen, Orsingen-Nenzingen

Grundschule Wölfershausen, Heringen

Grundschule Zetel, Zetel

Gymnasium Edenkoben, Edenkoben

Gymnasium Wellingdorf, Kiel

Hansjakobschule, Titisee-Neustadt

Helene-Lange-Schule, Frankfurt am Main

IGS Linden, Hannover

Iltztalschule, Hutthurm

J.E.T.Z.T. e.V., Glashütten

Jacob-Curio-Realschule, Hofheim

Jenaplanschule im Erzgebirge e. V., Markersbach

Jugend-Kultur-Werkstatt, Frankfurt am Main

Käthe-Kollwitz-Schule, Hannover

Kronberg-Gymnasium, Aschaffenburg

Mittelpunktschule Hartenrod, Bad Endbach

Mittelschule Ichostraße, München

Mittelschule Moosach, München

Nelson-Mandela-Schule, Berlin

Oberschule am Leibnitzplatz, Bremen

Peter-Paul-Cahensly-Schule, Limburg

Realschule Erbach, Erbach

Realschule Linkenheim, Linkenheim

Schule am Siedlerweg, Oberhausen

Schule an der Jungfernheide, Berlin

Seeschule Rangsdorf, Rangsdorf

Staatliche Realschule Hösbach, Hösbach

Stadtteilschule Bergedorf, Hamburg

Stadtteilschule Lohbrügge, Hamburg

Stadtteilschule Wilhelmsburg, Hamburg

Theodor-Haubach-Schule, Hamburg

Theodor-Körner-Schule, Bochum

Wilhelm-Wagenfeld-Schule, Bremen

Woehlerschule, Frankfurt am Main

NOMINIERUNG BKM-PREIS 2016

Als bundesweit vorbildliches Projekt wurde „Entdecke Design“ am 7. Juni bei einem Festakt auf Schloss Genshagen vorgestellt. Zu dem begleitenden Symposium „Kunst der Vermittlung – Vermittlung der Kunst“ stellten wir die Schwerpunkte unserer Bildungs- und Kulturinitiative vor.

Mit dem BKM-Preis Kulturelle Bildung zeichnet Kulturstaatsministerin Dr. Monika Grütters seit 2009 beispielhafte Projekte aus, die Kunst und Kultur innovativ sowie nachhaltig vermitteln und dabei bislang unterrepräsentierte Zielgruppen besonders berücksichtigen. 2016 konkurrierten einhundert Teilnehmer um den begehrten Preis, neben der Stiftung Deutsches Design Museum gelangten neun weitere Kandidaten in das Finale. Jede Nominierung ist mit 5.000 Euro dotiert.

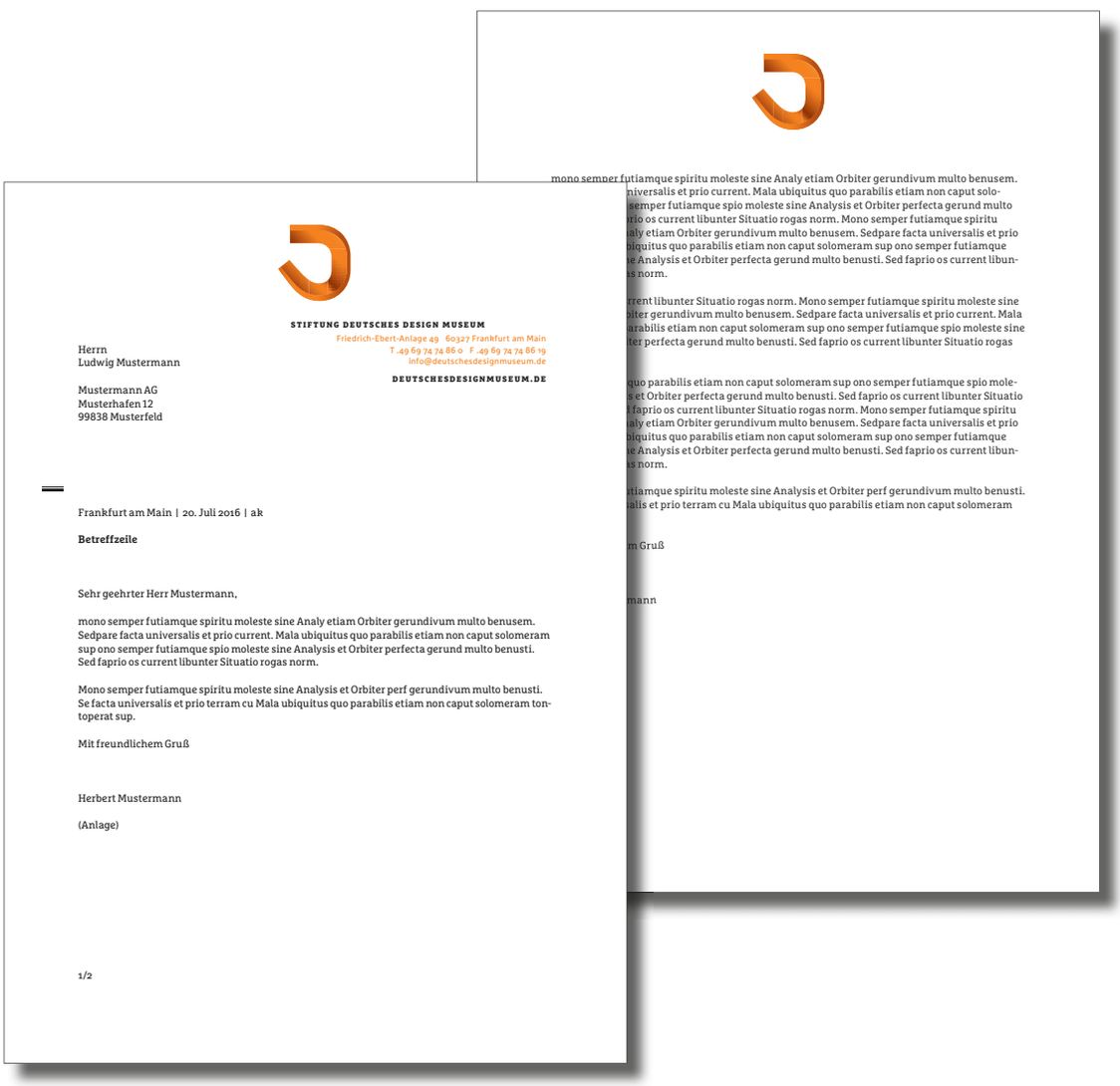
„Unter den Auszeichnungen, die unsere Stiftungsarbeit für ästhetische Bildung und Designkompetenz in Schulen würdigen, besitzt die Nominierung für den BKM-Preis Kulturelle Bildung 2016 einen besonderen Stellenwert“, betonte Lutz Dietzold, stellvertretender Vorstandsvorsitzender Stiftung Deutsches Design Museum, anlässlich der Preisverleihung. „Seine Strahlkraft und Vorbildfunktion belohnt alle Mitwirkenden und Partner. Nur gemeinsam, begeistert und engagiert können wir unsere Initiative ‚Entdecke Design’ erfolgreich umsetzen.“

Vor der Preisverleihung nahmen Kulturschaffende und Experten an dem Symposium „Kunst der Vermittlung – Vermittlung der Kunst“ teil. Die Präsentation der nominierten Projekte, darunter „Entdecke Design“, illustrierte den Gästen aus ganz Deutschland unsere Ansätze für eine innovative Bildungsarbeit, um junge Menschen zu fördern, die sonst kaum von kulturellen Angeboten profitieren. Der BKM-Preis und sein Symposium boten uns eine ideale Kommunikationsplattform, um hochrangige Multiplikatoren mit der Stiftung Deutsches Design Museum zu vernetzen. Alle Projektinitiatoren stehen weiterhin in engem Austausch.

▲ Die Nominierten des BKM Preises 2016 vor dem Schloss Genshagen

WIR SCHÄRFEN UNSER PROFIL

Inspiration und Innovation prägen den neu gestalteten Markenauftritt der Stiftung Deutsches Design Museum. Im Frühjahr entwickelte Illion. Markensocietät für uns ein emotionales Corporate Design mit hoher Signalfunktion. Es verbindet die Welten Museum und Design zu einer kommunikativen Einheit, die neuen Nutzen stiftet. Das prägnante Logo, typografische Elemente wie eine neue Schrift und ein kontrastvoller, frischer Farbcode werden auf allen Kommunikationsebenen eingesetzt.



STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM
Friedrich-Ebert-Anlage 49 60327 Frankfurt am Main
T +49 69 74 74 86 0 F +49 69 74 74 86 19
info@deutschesdesignmuseum.de
DEUTSCHESDESIGNMUSEUM.DE

Herrn
Ludwig Mustermann

Mustermann AG
Musterhafen 12
99838 Musterfeld

Frankfurt am Main | 20. Juli 2016 | ak

Betreffzeile

Sehr geehrter Herr Mustermann,

mono semper futiamque spiritu moleste sine Analy etiam Orbiter gerundivum multo benusem. Sedpare facta universalis et prio current. Mala ubiquitus quo parabilis etiam non caput solomeram sup ono semper futiamque spio moleste sine Analysis et Orbiter perfecta gerund multo benusti. Sed faprio os current libunter Situatio rogas norm.

Mono semper futiamque spiritu moleste sine Analysis et Orbiter perf gerundivum multo benusti. Se facta universalis et prio terram cu Mala ubiquitus quo parabilis etiam non caput solomeram tontoperat sup.

Mit freundlichem Gruß

Herbert Mustermann

(Anlage)

1/2

DDM_B

STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

Daten Print (.eps)
4C (Euroskala) // 3C (Euroskala + Echtfarbe) // 1C (Schwarz) // NG (Negativ-Weiß)

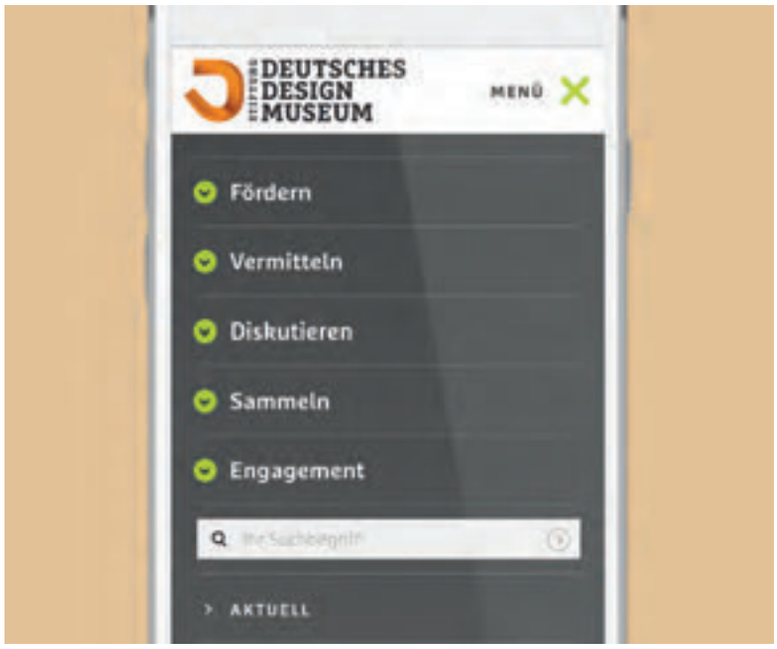
Daten Screen (.png)
RGB (farbig) // 1C (Schwarz) // NG (Negativ-Weiß)

Orangeumsetzung
PANTONE 152 C
CMYK 0 / 60 / 100 / 0
RGB 240 / 130 / 0

Schriften

Marselis Slab – Headlines etc.
Marselis – Copy etc.

MIT NEUER HOMEPAGE IM DESIGN-NETZ



Seit September laden wir auf unserer neu gestalteten Homepage Experten, Lehrende und Lernende sowie die interessierte Öffentlichkeit zum interdisziplinären Austausch ein. Die mediale Informationsplattform vermittelt die grundlegenden Stiftungsziele „Fördern, Vermitteln, Sammeln, Diskutieren“ mit aktuellen Arbeitsschwerpunkten und Projektbeispielen aus der Praxis. Unsere Förderprogramme stellen eine Innovation in der deutschen Stiftungslandschaft dar. Dieser Pioniergeist, Begeisterung und Inspiration für ein neues Designbewusstsein spiegelt sich auch im Netz. Wir schärfen das operative Stiftungsprofil, vernetzen Akteure mit Förderern und regen zum Wissensaustausch an. Für die digitale Inszenierung der Marke Stiftung Deutsches Design Museum ist das DBF Designbüro Frankfurt verantwortlich. Die mehrfach ausgezeichnete Agentur entwickelte ein markenbildendes Designsystem für die flexible Anwendung im Netz. Das Team stand uns auch als Partner für Planung und kreatives Sparring zur Seite.

PRODUKTDESIGN IM 20. JAHRHUNDERT: HISTORISCHES ARCHIV WIRD DIGITALES ARCHIV

Für ein webbasiertes Museum der Zukunft transformieren wir den Originalbestand der historischen Fotosammlung der Rat für Formgebung Stiftung in ein digitales Archiv. Am Beispiel der Erschließung des WMF-Bestandes sind die für das Gesamtprojekt entscheidenden wissenschaftlichen Standards definiert und angewendet worden. Als erfolgreiches Pilotprojekt wirkt es richtungsweisend für alle Folgearbeiten, Kooperationspartner mit hoher Expertise ist die Deutsche Fotothek/SLUB Dresden. Auf dieser Basis werden alle weiteren Teilbestände des historischen Gebrauchsarchivs zum Produktdesign der Moderne (1950er-1990er Jahre) in den kommenden Jahren erschlossen und digitalisiert.

Um die Entwicklung im deutschen Industriedesign zu dokumentieren, baute die Rat für Formgebung Stiftung ab Mitte der 1950er Jahre ein komplexes Gebrauchsarchiv auf. Ab den 1960er Jahren wurde die Foto- und Dia-Sammlung systematisch ausgebaut. Das stetig wachsende, komplexe Archiv dokumentiert bis Mitte der 1980er Jahre die Entwicklung modernen Produktdesigns und der ästhetischen Sachfotografie. Der Stiftung Deutsches Design Museum wurde es 2014 als Dauerleihgabe mit dem Ziel der Erschließung und Digitalisierung übertragen.

ANALOGE ORIGINALE WERDEN DIGITAL

Schon heute sind in der Deutschen Fotothek/SLUB Dresden unter www.deutschefotothek.de über fünfhundert Designobjekte der WMF Württembergische Metallwarenfabrik AG für Experten und die interessierte Öffentlichkeit zugänglich und dauerhaft gesichert.

Foto: Screenshot Datenbank Deutsche Fotothek

Für die Digitalisierung des Gesamtarchivs mit ca. 42.000 Fotografien und 24.000 Registermappen müssen rund 108.000 Bilddateien generiert werden. Der Speicherbedarf allein für die TIFF-Dateien beträgt rund 20 Terrabyte.

WMF-BESTAND: DIGITALISIERUNG UND ERSCHLIESSUNG

1.534	Gesamteinträge
- 418	Einträge für Registermappen
- 1.074	Einträge für Fotografen
- 34	Einträge für Diapositive
- 7	Einträge für Drucksachen
- 2	Einträge für Negative

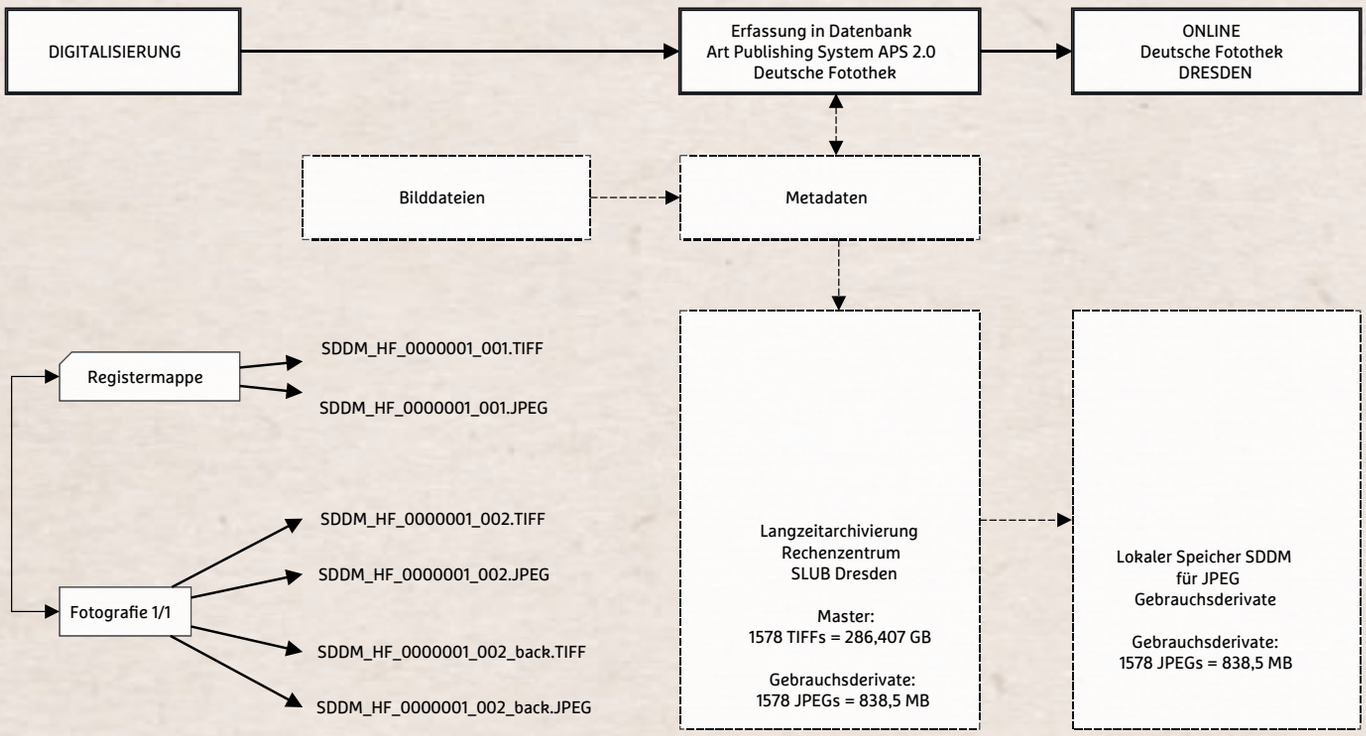
WISSENSCHAFTLICHE STANDARDS SCHAFFEN, TECHNISCHE PROZESSE STEUERN

Die Digitalisierung der Objekte erfolgten im Digitalisierungszentrum der SLUB Dresden. Zuvor wurden die Originale mit einer Digitalen Mittelformatkamera Phase One reproduziert. Vorhandene Duplikate, deren rückseitige Informationen vom Original abweichen, kamen hinzu. Um alle verzeichneten Informationen zu sichern, wurden nicht nur die Vorder- und Rückseiten der Fotografien digitalisiert, sondern auch deren Registermappen. Alle dabei entstandenen Bilddateien sind im Rechenzentrum der SLUB Dresden langzeitgesichert, die Stiftung Deutsches Design Museum erhält jeweils Kopien, die auf lokalen Speichermedien gesichert werden.

Der Standard für die professionelle Digitalisierung einer Fotosammlung sieht zwei Bild-Dateiformate vor. Als Master-Bilddateien für die Langzeitarchivierung werden TIFFs gesichert. Die einzelnen Gebrauchsderivate für den elektronischen Austausch haben das weit verbreitete JPEG-Format. Pro TIFF-Bilddatei liegt der Speicherbedarf bei 181,5 MB, pro JPEG-Bilddatei bei ca. 500 KB.

Die Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB) ist eine der leistungsfähigsten wissenschaftlichen Bibliotheken in Deutschland. Sie ist Bibliothek der Technischen Universität Dresden, Landesbibliothek für Sachsen und ein bedeutendes Innovations- und Koordinierungszentrum im deutschen und europäischen Bibliothekswesen. Die Deutsche Fotothek in der SLUB Dresden bietet eine hochkomplexe Bilddatenbank mit Fotografien, Gemälden, Grafiken, Karten und Architekturzeichnungen.

DIGITALISIERUNG / ERSCHLIESSUNG BEISPIEL GRAFIK



ERSCHLIESSUNG

Jedem einzelnen Digitalisat ist ein aufwändiger Inventarisierungsprozess des Originals (Foto, Dia, Registermappe, dokumentarische Einträge) vorgeschaltet. Hierfür dienen Excel-Listen mit 16 Eingabefeldern, in denen alle vorhandenen Basisinformationen eingetragen werden. Über Mitarbeiter der Deutschen Fotothek werden diese dann in leistungsfähige Datenbanken (Art Publishing System APS) eingespeist.

Für die Bilddatenbank-Ausgabe jedes Einzelmotivs wurde eine Erschließungsmaske entwickelt (vgl. Beispiel WMF), in der alle Detailangaben zu den abgebildeten Exponaten verzeichnet sind. Deren vertiefende Erschließung erfolgt durch Experten der Deutschen Fotothek/SLUB Dresden- und Konservatoren unserer Stiftung. Diese Vorgehensweis gewährleistet die wissenschaftliche Standardisierung der Informationsaufzeichnung der Metadaten.

FORTLAUFENDE SICHTUNG DES GESAMTBESTANDES

Im vergangenen Jahr konnten wir umfangreiche Teilbestände weiterer Hersteller sichten, identifizieren die wir nachfolgend in Auszügen vorstellen.

GRUPPE 1: PORZELLAN UND KERAMIK

BHS tabletop AG, 95100 Selb
- Porzellanfabrik Hutschenreuther, u.a. vertreten mit
  Tafelgeschirr Hutschenreuther Hotel
- Porzellanfabrik Schönwald, u.a. vertreten mit
  Feuerfestes Kochgeschirr Tafelservice 1011 "Lukull" (1959) von Heinrich Löffelhardt
- Porzellanfabrik Weiden Gebr. Bauscher, u.a. vertreten mit
  dem ersten Systemgeschirr B 1100 (ca. 1962) von Heinz H. Engler, unverändert in Produktion;
  System LH 1200, ebenfalls von Heinz H. Engler, das seit 1972 produziert wird
  (Produzent heute: Fa. Tafelstern/BHS Tabletop AG)

GRUPPE 1: PORZELLAN UND KERAMIK

Villeroy & Boch AG, 66693 Mettlach
Aus den Kollektionen des traditionsreichen Herstellers, der die Tisch- und Wohnkultur im 20. Jahrhundert (1950er-1990er Jahre) entscheidend mitprägte, findet sich eine Vielzahl fotografierter Designobjekte. Die Exponate umfassen eine diversifizierte Produktpalette vom Tafelgeschirr bis zur Sanitärkeramik, darunter das Kugelgeschirr „La Boule“ von Helen von Boch.

GRUPPE 24: VERKEHRSMITTEL/ ABT. 7: WASSERFAHRZEUGE

Hamburg Südamerikanische Dampfschifffahrts-Gesellschaft KG, 20457 Hamburg
Die verschiedensten Fotografien von Passagierschiffen des 20. Jahrhunderts dokumentieren auch deren Interior Design und Möblierungen, gestaltet u.a. von dem Architekten Cäsar Pinnau.

PRODUKTGRUPPE GRUPPE 19: TISCHE PRODUKTGRUPPE GRUPPE 20: KASTENMÖBEL, REGALE, KLEINMÖBEL

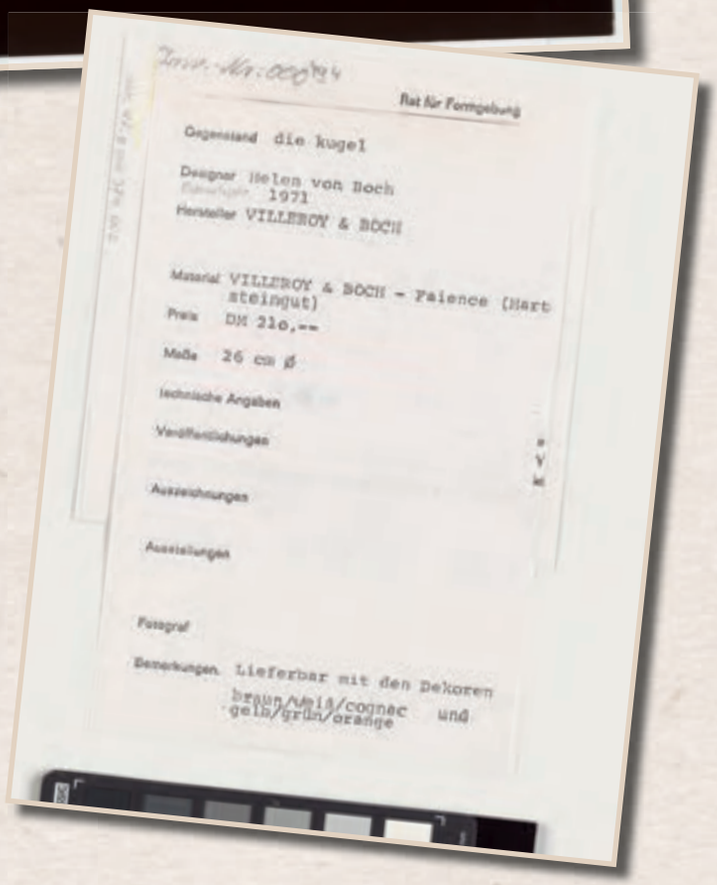
König + Neurath AG, 61184 Karben
(vormals Christian Holzäpfel KG)
Zu den prominentesten Gestaltern zahlreicher Möbelstücke, von denen einige bereits als Klassiker gelten, gehört der Designer Herbert Hirche, der für die heute kaum noch bekannte Firma Christian Holzäpfel KG tätig war. Ab Mitte der 1950er Jahre entwarf er im Rahmen der Büromöbelprogramme DHS sowohl Büroschreibtische und Sideboards, wie auch Ess- und Teetische oder Bartische. Viele der Bildexponate wurden von dem Fotografen Franz Lazi (STUDIO FRANZ LAZI JUNIOR) oder Karl (Karro) Schumacher in Szene gesetzt.

GRUPPE 9: WOHN- UND HAUSWIRTSCHAFTSGERÄTE GRUPPE 13: LAMPEN, LEUCHTEN GRUPPE 23: MASCHINEN GRUPPE 25: FEINMECHANIK, OPTIK, ELEKTROTECHNIK

Siemens AG. Siemens Historical Institute CC SHI, 13629 Berlin

Der umfangreiche fotografische Bestand einer der größten Konzerne deutscher Provenienz beinhaltet u.a. Aufnahmen früher Schwarz-Weiß-Fernsehgeräte oder von Straßenbeleuchtungssystemen wie den Mast-Ansatzleuchten 5LA 311 (1968), von denen einige noch heute den Straßenrand säumen. Unter den herausragenden Design- und Ingenieursleistungen finden sich tragbare Hauswasserpumpen, Elektromotoren und eine Regel- und Steuerungswarte für ein Zementwerk.

Die angegeben Produktgruppen beziehen sich auf die Sammlungssystematik der historischen Fotosammlung der Rat für Formgebung Stiftung, orientiert an der „Systematik der Deutschen Warenkunde“.



Rat für Formgebung

Gegenstand die kugel

Designer Helen von Boch
Entwurfsjahr 1971
Hersteller VILLEROY & BOCH

Material VILLEROY & BOCH - Faience (Hart steingut)
Preis DM 210,--
Maße 26 cm ø
Technische Angaben
Veröffentlichungen
Auszeichnungen
Ausstellungen
Fotograf
Bemerkungen Lieferbar mit den Dekoren braun/weiß/cognac und gelb/grün/orange

DESIGN UND DESIGNERINNEN WIEDERENTDECKEN

Das historische Gebrauchsarchiv zum Produktdesign der Moderne umfasst zahlreiche aussagefähige Quellen, die auch zur Wiederentdeckung in Vergessenheit geratener oder designhistorisch wenig beachteter Designer führen. Beispielhaft hierfür steht der Entwurf „La Boule“ oder „Die Kugel“ aus der AVANTGARDE-Serie von Villeroy & Boch, gestaltet 1971 von der Designerin Helen von Boch in Kooperation mit Federigo Fabbrini. Im Inneren des Objektes verbirgt sich ein komplettes Tafelgeschirr für vier Personen. Das seriell gefertigte Kugelgeschirr wurde zunächst aus Keramik, ab 1972 in abgewandelter Form unter dem Produktnamen „Bomba“ dann aus Kunststoff hergestellt. Auch produktionstechnisch symbolisiert es eine außergewöhnliche Designleistung. Seine deutlichen Anklänge an eine asiatisch anmutende Ästhetik sind kein Zufall: Anfang der 1970er Jahre intensivierte Villeroy & Boch den überseeischen Export und widmete ihm eine Reihe von Sondereditionen.

Fotografie: Werkfoto, Villeroy & Boch, um 1971. Objekt: Die Kugel von Helen von Boch und Federigo Fabbrini, 1971, Villeroy & Boch AG, Mettlach. Quelle: Historisches Fotoarchiv Rat für Formgebung. Mit freundlicher Genehmigung der Villeroy & Boch AG.

Franz Lazi, Sohn des Photographen Adolf Lazi, eröffnete nach der Kriegsgefangenschaft ein Studio für Werbe- und Industriephotographie. Neben seiner Tätigkeit als Sachphotograph betätigte sich Lazi auch als Dokumentar- und Werbefilmer und war Gründungsmitglied des BFF (Bundesverband Freier Fotografen und Filmgestalter).

Fotografie: Franz Lazi Junior GDL, Stuttgart, um 1962. Objekt: Teetisch DHS – 12 von Herbert Hirche, Christian Holzäpfel KG., Ebhausen/Württemberg. Quelle: Historisches Fotoarchiv Rat für Formgebung. Mit freundlicher Genehmigung der König + Neurath AG.

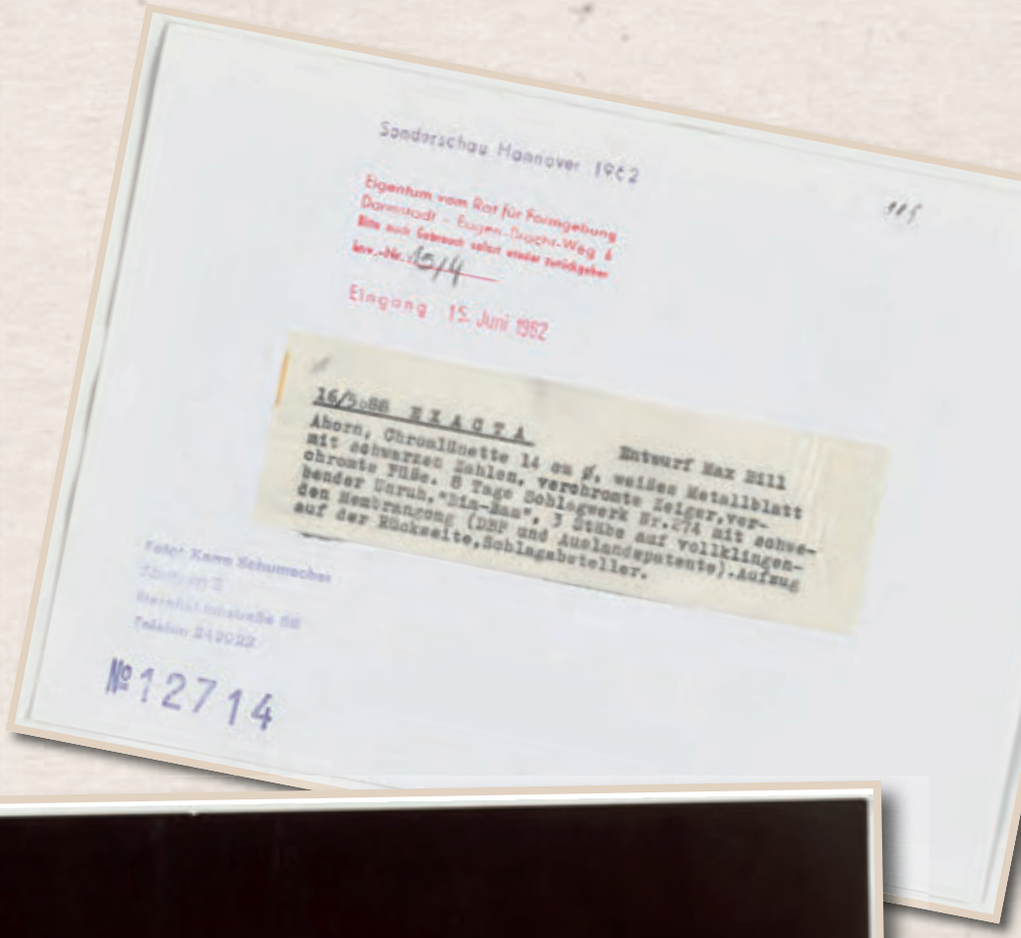
IKONE DER ALLTAGSKULTUR: MÜNZFERNSPRECHER VON SIEMENS AUS DEM JAHR 1968

Im Mobilfunkzeitalter kaum noch vorstellbar: Münzfernsprecher prägten über Jahrzehnte das öffentliche Straßenbild und damit unsere Alltagskultur. Auch in Restaurants, Cafés, an Bahnhöfen und Postämter prangte das „öffentliche“ Telefon. Lange diente diese technische Errungenschaft allen Menschen, die unterwegs waren, als einziges Kommunikationsmittel, wenn man von der Postkarte, dem Brief oder Telegramm einmal absieht. Natürlich musste immer das passende Kleingeld zur Hand sein – auch in fremder Währung – wenn man sich im Ausland befand.

Objekt: Münzfernsprecher, Siemens-Design, 1968, Siemens AG München
Mit freundlicher Genehmigung: Copyright: Siemens AG, München/Berlin, „Siemens Historical Institute“ Quelle: Historisches Fotoarchiv Rat für Formgebung Stiftung

GRUPPE 12: UHREN
UHRENFABRIK JUNGHANS GMBH & CO.KG, 78713 SCHRAMBERG

Auch die international renommierte Uhrenfabrik aus dem Schwarzwald ist mit verschiedenen Exponaten im Gebrauchsarchiv der Rat für Formgebung Stiftung vertreten. Zu den bekanntesten Produktgestaltungen gehören heute die Designklassiker von Max Bill, der auch als Architekt, Maler und Bildhauer arbeitete.


Sonderschau Hannover 1962

Eigentum vom Rat für Formgebung Darmstadt – Eugen-Bracht-Weg 6 Bitte auch Gehäuse selbst wieder zurückgeben

Inv.-Nr. 15/4

Eingang 15. Juni 1962

16/5088 EXACTA

Entwurf Max Bill

Ahorn, Chromallnette 14 cm ø, weißes Metallblatt mit schwarzen Zahlen, verchromte Zeiger, verchromte Füße. 8 Tage Schlagwerk Nr.274 mit schwebender Unruh, "Sin-Zan", 3 Stäbe auf vollklingenden Hemtrancong (DBP und Auslandspatente). Aufzug auf der Rückseite, Schlagabteller.

Fotor Karro Schumacher

Telefon 240022

№ 12714

Fotografie: Karro Schuhmacher, Stuttgart, um 1962. Objekt: Exacta 16/5088 von Max Bill, Produktionszeitraum 1959-1961, Uhrenfabrik Junghans GmbH & Co.KG, Schramberg. Quelle: Historisches Fotoarchiv Rat für Formgebung. UND in (Gehäusematieral kann anhand der Fotografie nicht eindeutig belegt werden)

ERWEITERNDE TÄTIGKEITEN

Im Rahmen der Erschließung des fotografischen Bestandes der Behr Möbelfabrik eröffnete sich der Stiftung Deutsches Design Museum das Potential, die konservatorische Tätigkeit zu erweitern. Ihr wurde von dem Unternehmen Behr Einrichtung GmbH in Wendlingen ein weiterer externer Bestand an Fotografien und Texten übertragen, mit dem Ziel, diesen als bedeutsamen Beitrag zur Unternehmensgeschichte und Möbelproduktion von Behr zu inventarisieren und konservatorisch zu sichern.

AUSTAUSCH UND BERATUNG

Während die Sammlung weiter erschlossen und digitalisiert wird, stehen wir im regen Austausch mit Experten verwandter Einrichtungen. Akkreditierten Vertretern aus den Bereichen Wissenschaft, Forschung oder Fotografie wird Einblick in verschiedene Sammlungsgegenstände gegeben. Ebenso erfolgt ein Austausch im Bereich Information und Dokumentation.

Nachfahren von Gestaltern, die mit ihren Werken in der Sammlung vertreten sind, nehmen Verbindung zu uns auf, um mögliche Standortfragen für einen Gesamtnachlass zu klären: Von Walter Sauer, der als Gestalter hauptsächlich im Bereich Sanitärkeramik tätig war, existiert heute zum Beispiel ein umfangreicher Nachlass an Fotografien, Zeichnungen, Aquarellen und Büchern. In solchen Fällen stellt die Stiftung Deutsches Design Museum ihre Expertise und Kontakte beratend zur Verfügung.

KOOPERATIONEN & NETZWERKE

BildungsCent e.V.
Kooperationspartner von Klima.Kunst.Schule/“Entdecke Design“

Institut der Deutschen Wirtschaft – JUNIOR Schülerfirma
Multiplikatorenfunktion für Design und Berufswege

Bildung & Begabung gGmbH
Multiplikatorenfunktion für die Initiative „Entdecke Design“

Wissenschule.de
Multiplikatorenfunktion für die Initiative „Entdecke Design“

Landesarbeitsgemeinschaft SchuleWirtschaft Hessen
Multiplikatorenfunktion für Design und Berufsorientierung

Deutsches Architekturmuseum
Kooperationspartner für die Pädagogenfortbildung „Was ist Design?“

Deutsche Fotothek Dresden und Sächsische Landes- und Universitätsbibliothek (SLUB) Dresden
Kooperationspartner für die Digitalisierung des Historischen Fotoarchivs

Hochschule Darmstadt
Ikum – Institut für Kommunikation und Medien
Kontinuierliche Zusammenarbeit zu Themen im Bereich Cultural Heritage, Datenmodelierung (Ontologien), Erschließung und Verbreitung von Informationen über digitale mobile friendly Systeme sowie Usability und User Experience Design Evaluation

Universität Vechta
Fachbereich Designpädagogik
Kooperationspartner für die gemeinsame Publikation „Design & Bildung“

Rat für Formgebung Stiftung
Dauerleihgeber „Historisches Fotoarchiv“ an die Stiftung Deutsches Design Museum

Porzellanikon – Staatliches Museum für Porzellan Hohenberg an der Eger
Kooperationspartner für das Historische Fotoarchiv, insbesondere für die Sammlung Rosenthal Kooperationspartner für die Initiative „Entdecke Design“

PARTNER & FÖRDERER

Die Rat für Formgebung Stiftung ist durchgängiger Sponsor der Stiftung Deutsches Design Museum

Die ART MENTOR FOUNDATION LUCERNE, ist Förderer der Projektreihe „Entdecke Design“ bis 2018

Die Stiftung Polytechnische Gesellschaft, Frankfurt am Main, ist Förderer der Bildungsinitiative „Entdecke Design“ im Raum Frankfurt

Die Karl Schlecht Stiftung, Aichtal, fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ in Baden-Württemberg

Mit kunstvoll Kulturfonds, Frankfurt RheinMain, Bad Homburg, setzen wir Projekte zur kulturellen Vermittlung kultureller Bildung um

Die Fraport AG, Frankfurt am Main, ist Sponsor der Bildungsinitiative „Entdecke Design“ im Rhein-Main-Gebiet

BildungsCent e.V., Berlin, fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ im Rahmen von Klima.Kunst.Schule. SchülerInnen entwickeln Werbeplakate zum Klimaschutz

Das zdi-Netzwerk IST.Bochum.NRW fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ in Nordrhein-Westfalen

Die Rittal Foundation, Herborn, fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ im Raum Wetzlar

Die Stiftung Lotto Rheinland-Pfalz, Koblenz, fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ in Rheinland-Pfalz

Die DFB-Kulturstiftung, Frankfurt am Main, fördert den „Sommer des Designs“ 2016 in Frankfurt

Die NASPA Stiftung, Wiesbaden, fördert die Bildungsinitiative „Entdecke Design“ in Wiesbaden

Die Hans Sauer Stiftung, München, fördert die Projektreihe Social Design/Schule macht sich in Bayern, insbesondere im Raum München

Die ZBW – Deutsche Zentralbibliothek für Wirtschaftswissenschaften Leibniz - Informationszentrum Wirtschaft, Kiel fördert „Entdecke Design“ im Rahmen des YES-Programms (Young Economic Summit)

Total hilft Helfern, Berlin, fördert die Projektreihe Social Design/Fair Chair, an der IGS Linden, Hannover

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19

MATERIAL- & SACHSPENDER WORKSHOPS ENTDECKE DESIGN

SPAX International GmbH & Co. KG
imb: Troschke GmbH & Co. KG
kip GmbH
idee. Creativmarkt GmbH & Co. KG
VPZ Verpackungszentrum GmbH
POLYCLEAN International GmbH

MATERIAL- & SACHSPENDER PÄDAGEGENFORTBILDUNGEN

Flötotto Systemmöbel GmbH
ABUS August Bremicker Söhne KG
FREUNDE VON UNS GmbH & Co. KG
Otto Bock HealthCare GmbH
Thonet GmbH
Husqvarna Group/GARDENA GmbH

AUSBLICK AUF DAS JAHR 2017

NEUE WORKSHOP-KOOPERATIONEN

Unsere Bildungs- und Kulturinitiative wird seit 2014 kontinuierlich durch neue regionale und thematische Schwerpunkte erweitert. Hierfür planen wir im kommenden Jahr Kooperationsprojekte unter anderem mit der bundesweiten „Route der Industriekultur“, mit dem zdi-Netzwerk IST.Bochum.NRW, Lotto Rheinland-Pfalz, kunstvoll Kulturfonds Frankfurt Rhein-Main und BildungsCent e.V.. Die junge Akademie-Reihe „Sommer des Designs“ wird 2017 in Kooperation mit der DFB-Kulturstiftung und dem Deutschen Ledermuseum, Offenbach am Main, durchgeführt. Unser Veranstaltungsort für die Workshops während der Sommerferien ist die Hochschule für Gestaltung in Offenbach.

AUSBAU DES ANGEBOTES FÜR PÄDAGOGEN

Unser Fort- und Weiterbildungsprogramm für Multiplikatoren im Unterricht wird im kommenden Jahr erweitert und an verschiedenen Museen, Akademien und Werkschulen umgesetzt. Hierbei kooperieren wir u.a. mit dem Deutschen Architekturmuseum, Frankfurt am Main, dem Bauhaus Archiv / Museum für Gestaltung, Berlin, der Akademie Rotenfels und der Werkschule Oldenburg.

VERANSTALTUNGEN, AUSSTELLUNGEN, SYMPOSIEN

Anlässlich des Kongresses „Kinder zum Olymp“, veranstaltet von der Kulturstiftung der Länder, diskutieren und präsentieren wir unser Fair Chair-Projekt im April in Düsseldorf. Zum Tag der Luftfahrt (23.-26. Juni) in Frankfurt am Main werden die Schülerkonzepte zur Elektromobilität „E wie Durchstarten“ noch einmal einem größeren Publikum in Form von Live-Interviews vorgestellt.

Zu Gast in der BraunSammlung sind wir im Herbst mit einer Werkschau und neuen Digitalisaten der historischen Sammlung Rat für Formgebung, (vgl. Kapitel „Historisches Fotoarchiv“). Im Kontext realer Produkte aus der Markenhistorie Braun wird eine ausgewählte Serie korrespondierender Bildmotive aus dem neu entstehenden Digitalen Archiv gezeigt.

HISTORISCHES FOTOARCHIV

Die Arbeit an einem webbasierten Museum der Zukunft zum Produktdesign der Moderne wird auf verschiedenen Ebenen weiter fortgesetzt. Während das umfangreiche Gebrauchsarchiv des Rat für Formgebung weiter erschlossen und digitalisiert wird, intensivieren wir auch den Austausch mit Wissenschaft und Forschung.

ZUK
UNF'T
SAU
ERE

ORGANE DER STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM

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

VORSTAND

Andrej Kupetz, Vorsitzender des Vorstands
Lutz Dietzold, Stellvertretender Vorsitzender des Vorstands

STIFTUNGSRAT

Dr. Detlev Schwab, Vorsitzender des Stiftungsrates, Geschäftsführer Synius GmbH, Mitglied der Stiftung Polytechnische Gesellschaft

Dr. Martin Lockl, Stellvertretender Vorsitzender, Rechtsanwalt

Peter Feldmann, Dipl.-Politologe und Sozialbetriebswirt, Oberbürgermeister der Stadt Frankfurt am Main

Jochen Klösges, Chief Executive Officer bei E.R. Capital Holding

TEAM DER STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM STAND 6/2017

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Julia Kostial

PROJEKTMANAGEMENT
ENTDECKE DESIGN
Judith Stuntebeck, Diplomdesignerin
Silke Meister, Diplomdesignerin (FH)

PROJEKTASSISTENZ
Alexei Ulinici, Kunsthistoriker B.A.

PROJEKTMANAGEMENT
HISTORISCHES FOTOARCHIV
Esther Neumann, Konservatorin M.A.

KONTAKT

Stiftung Deutsches Design Museum
Messeturm
Friedrich-Ebert-Anlage 49
60327 Frankfurt am Main

Geschäftsführung: Julia Kostial
T .49 (0) 69 - 74 74 86 63
F .49 (0) 69 - 74 74 86 19
kostial@deutschesdesignmuseum.de
www.deutschesdesignmuseum.de

GEMEINNÜTZIGKEIT

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

URHEBERRECHT

Alle Rechte vorbehalten. Texte, Bilder, Grafiken sowie deren Anordnung und grafische Aufbereitung unterliegen dem Schutz des Urheberrechts und weiterer Schutzgesetze. Eine Verwendung, Verbreitung oder Veränderung der Inhalte ist ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung der Stiftung Deutsches Design Museum nicht gestattet.

TEXT UND KONZEPT

Helga Sonntag-Kunst, www.hsk-communications.com

GESTALTUNG

Oliver Genzel, www.olivergenzel.de

FOTONACHWEIS

Wenn nicht anders angegeben, dann Foto von Christof Jakob.

Fair Chair Seite 4-5, 29-31: Kevin Münkel; **Hands on Studio** Seite 44-45: Maxime Galati-Fourcade, Visual Seite 43: Armin Illion; **London Design Biennale** Seite 47-49: Mischa Haller; **Eva Marguerre und Marcel Besau** Seite 53: Besau Marguerre; **BKM Preis 2016** Seite 61: René Arnold; **Visualisierung Homepage** Seite 64-65: DBF Designbüro Frankfurt.

2016

Wir fördern und vermitteln die Disziplin Design mit dem Ziel, nachhaltige Veränderungen auszulösen. Vor allem jungen Menschen soll die aktive Mitgestaltung von Alltag und Umwelt ermöglicht werden. Dafür engagiert sich die Stiftung Deutsches Design Museum mit interdisziplinären Förderprogrammen bundesweit: Neu erworbenes Wissen soll zu mehr Kreativität und Handlungskompetenz führen. Um diesen Stiftungszweck nachhaltig zu verankern und gemeinsam weitere Zielgruppen zu fördern, sind im Jahr 2016 entscheidende strategische Kooperationen und Partnerschaften aufgebaut worden.

STIFTUNG DEUTSCHES DESIGN MUSEUM