

ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!

HANDREICHUNG

Anleitung zur Umsetzung eines Designworkshops an der Schule


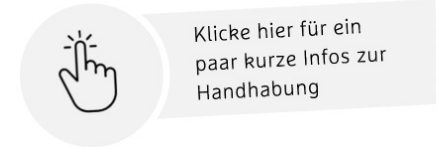


**Wunderbar
together** | Germany
and the U.S.

official project partner

**STIFTUNG
DEUTSCHES
DESIGN
MUSEUM**

INHALTSVERZEICHNIS



Einführung in die Handreichung (für Pädagog*innen)

- Zielgruppe
- Vorgehensweise

Video



EINFÜHRUNG

THEORIETEIL

Einleitung

Kurzer Rückblick

Sieben Beispiele für gutes Design

1. Günter Kupetz Perlenflasche
2. Braun Taschenradio T3 & Apple iPod
3. Liniennetzplan und Piktogramme der Berliner Verkehrsbetriebe (BVG)
4. Lamy 2000 & abc
5. Deutsche Marken und ihre Logos
6. Flötotto PRO Chair
7. Ingo Maurer Lucellino & Bulb



Design hat viele Facetten



- Einführung in den Praxisteil

#1DollarLamp

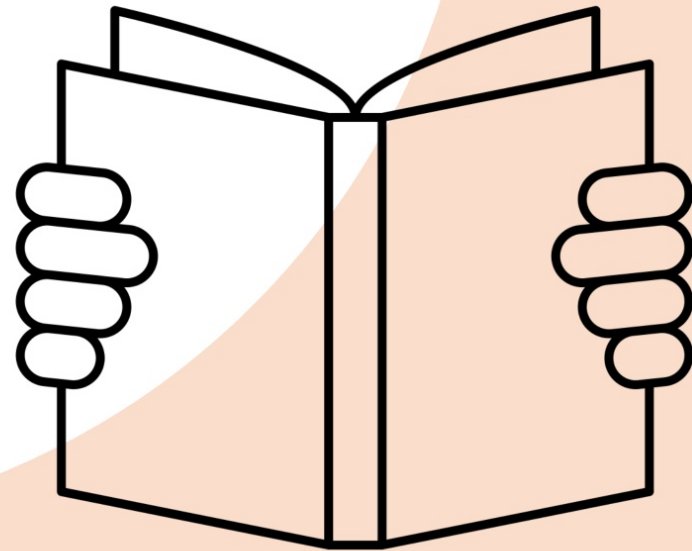
- Materialien und Rahmenbedingungen
- Umsetzung
- Präsentation
- Upload
- Beispielfotos

PRAXISTEIL

→ Bildnachweise

EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG

ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!



EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG

ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!

„Entdecke Design – Entdecke Deutschland!“ bietet Lehrer*innen der Fächer Deutsch, Geschichte und Kunst eine **Schritt-für-Schritt-Anleitung**, um eine Unterrichtseinheit von zwei Schulstunden zum Thema deutsches Design durchzuführen.

Das Konzept eröffnet Ihnen die Möglichkeit, **Deutsch als Fremdsprache** anhand eines vielfältigen, anschaulichen und spannenden Themas zu vermitteln, das viele Schüler*innen in Ihrer eigenen Lebenswelt erreicht. Eine Unterrichtseinheit mit praktischen Aufgaben fördert zudem den sprachlichen Austausch untereinander und schließt mit einer Präsentation selbst gestalteter Leuchtenmodelle ab.



Zur Durchführung des letzten (praktischen) Teils des Workshops müssen zuvor Materialien im Gesamtwert von ca. \$ 75.00 angeschafft werden.



Die nachfolgenden Seiten können direkt und ohne weitere Vorbereitung in Form dieser Beamerpräsentation im Unterricht oder digital im Homeschooling eingesetzt und gemeinsam mit den Schüler*innen schrittweise erarbeitet werden.

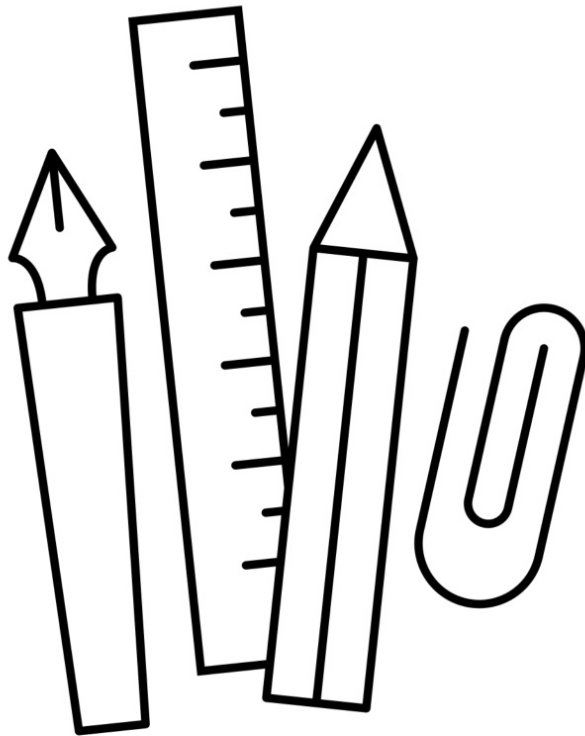
Dabei kann zwischen einer deutschen und englischen Version gewählt werden.

DIE DREI BAUSTEINE DES WORKSHOPS



EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG

ZIELGRUPPE



Zeitungfang

2 Unterrichtsstunden (Theorie und Praxis)

Alter

12 – 18 Jahre

Anzahl

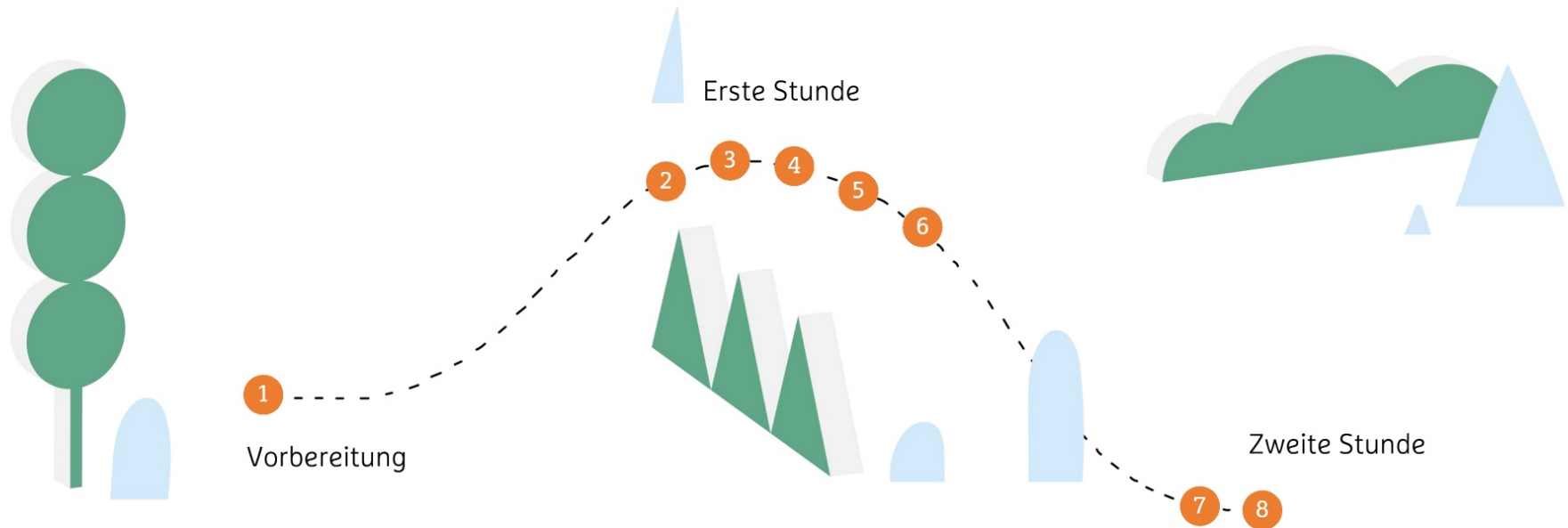
ca. 15 – 25 Schüler*innen pro Workshop

Stufe

Middle School / Junior High

EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG

VORGEHENSWEISE ZUR UMSETZUNG DES WORKSHOPS



EINFÜHRUNG IN DIE HANDREICHUNG

ZUR VORBEREITUNG FÜR DEN WORKSHOP

WORKSHOP-
MATERIALIEN
BESTELLEN

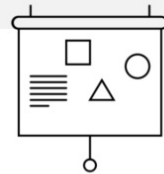
1

Siehe <https://amzn.to/3fNaJdN>
(ca. \$ 75,00 für etwa 75 Leuchtenmodelle /
ausreichend für 2 – 4 Workshops)



ERSTE STUNDE

- 2 Das **Video** „ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!“ führt in den Workshop ein.



- 3 Die Präsentation kann auch offline gestartet werden.

- 4 **Sieben Beispiele für Produktdesign:**
Es stehen insgesamt sieben Kapitel zur Verfügung. Mindestens zwei der Kapitel sollten gemeinsam mit den Schüler*innen erarbeitet werden.



- 5 **Diskussionen** über Design stärken die Wahrnehmung: Anregungen befinden sich in den Frageboxen.

- 6 Einsatz im **Deutschunterricht:** zur Erleichterung des Leseverständnisses können die Kapitel vor der Stunde ausgedruckt oder digital am Laptop den Schüler*innen zur Verfügung gestellt werden.



ZWEITE STUNDE

7

MATERIALIEN

Den Schüler*innen werden die **Materialien** für den Modellbau und Scheren / Cutter zur Verfügung gestellt.



PRAKTISCHER TEIL

Die Schüler*innen werden angeleitet, eigene Ideen im Modell umzusetzen.


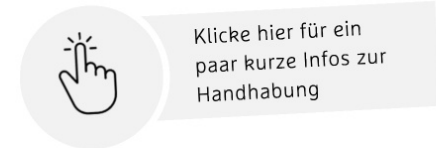
8

Los geht's!

EINFÜHRUNG
VIDEO



INHALTSVERZEICHNIS



Einführung in die Handreichung (für Pädagog*innen)

- Zielgruppe
- Vorgehensweise

Video



EINFÜHRUNG

THEORIETEIL

Einleitung

Kurzer Rückblick

Sieben Beispiele für gutes Design

1. Günter Kupetz Perlenflasche
2. Braun Taschenradio T3 & Apple iPod
3. Liniennetzplan und Piktogramme der Berliner Verkehrsbetriebe (BVG)
4. Lamy 2000 & abc
5. Deutsche Marken und ihre Logos
6. Flötotto PRO Chair
7. Ingo Maurer Lucellino & Bulb



Design hat viele Facetten



- Einführung in den Praxisteil

#1DollarLamp

- Materialien und Rahmenbedingungen
- Umsetzung
- Präsentation
- Upload
- Beispielfotos

PRAXISTEIL

→ Bildnachweise

ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!

THEORIETEIL



EINLEITUNG

DEUTSCHES DESIGN SCHREIT NUR SELTEN LAUT



Florian Hufnagl war von 1990 bis 2014 Direktor der Neuen Sammlung in München, des wichtigsten Designmuseums Deutschlands. Als er 2008 gefragt wurde, wie er einem brasilianischen Fußballfan erklären würde, was deutsches Design ist, antwortete er:

„Dann würde ich ihm sagen, dass es für perfektes Funktionieren steht, für Sachlichkeit und Reduktion. Deutsches Design schreit nur selten laut. Es drängt sich nicht auf, es will hochwertig und praktisch sein.“

FLORIAN HUFNAGL

Als er ein Beispiel geben soll, nennt er die Mineralwasserflasche des Industriedesigners Günter Kupetz. Die Flasche ist funktional gestaltet und sieht im Vergleich mit der Coca-Cola-Flasche eher sachlich aus.

KURZER RÜCKBLICK AUF DIE DEUTSCHE DESIGNGESCHICHTE

Die Geschichte des Produktdesigns beginnt Mitte des 19. Jahrhunderts mit der Massenproduktion von Konsumgütern in der industriellen Gesellschaft. Beim Entstehen des modernen Designs in Deutschland haben drei Institutionen eine besonders wichtige Rolle gespielt:

1

Der 1907 von 12 Künstlern und 12 Firmen gegründete **Deutsche Werkbund** wollte das Ansehen deutscher Produkte auf dem Weltmarkt stärken, denn deutsche Waren hatten einen schlechten Ruf. „Made in Germany“ war 1887 in England ursprünglich als Warnung vor billigen und schlechten Produkten eingeführt worden. Durch bessere Qualität und eine gute Gestaltung der Produkte sollte dies geändert werden. So wurden traditionelle Entwürfe durch eine neue, sachliche, durch „Zweck“, „Material“ und „Konstruktion“ geprägte Formgebung ersetzt.

2

Die im April 1919 in Weimar gegründete (und 1933 von den Nationalsozialisten geschlossene) Kunst- und Designschule **Bauhaus** hatte maßgeblichen Einfluss auf das, was man heute modernes Design nennt. Neu war, dass Kunst und Handwerk (es gab z.B. eine Tischlerei, eine Metallwerkstatt und eine Weberei) zusammengeführt werden sollten. Heute gilt das Bauhaus als die einflussreichste Schule des 20. Jahrhunderts in den Bereichen Architektur, Kunst und Design.

3

Die von 1953 bis 1968 bestehende **Hochschule für Gestaltung (HfG) in Ulm** stand in direkter Nachfolge des Bauhauses und gilt als das international bedeutendste, neu gegründete Designinstitut nach dem Zweiten Weltkrieg. An der HfG wurde das Design begründet, das auch heute noch auf das Zusammenspiel von Funktion und Form aufbaut.

EXEMPLARISCHE PRODUKTE UND IHRE GESTALTER*INNEN

SIEBEN DEUTSCHE BEISPIELE FÜR GUTES DESIGN



Wähle aus den nachfolgenden Kapiteln aus und lerne mindestens zwei der sieben Beispiele kennen.

1



2



4



6



3



5



7



EIN DESIGNKLASSIKER MIT SYSTEM

DIE PERLENFLASCHE VON GÜNTER KUPETZ

Die Perlenflasche und der Name ihres Gestalters, Günter Kupetz (1925 bis 2018), sind schon mehrfach genannt worden, weil ihr Design hochwertig und praktisch ist, weil es unaufdringlich und auf das Wichtigste reduziert ist.

Am 28. August 2019 hat die Perlenflasche ihren 50. Geburtstag gefeiert. Sie ist der Designklassiker, den wahrscheinlich jede/r Deutsche schon einmal in der Hand gehabt hat.

<https://kupetzdesign.de/perlenflasche>



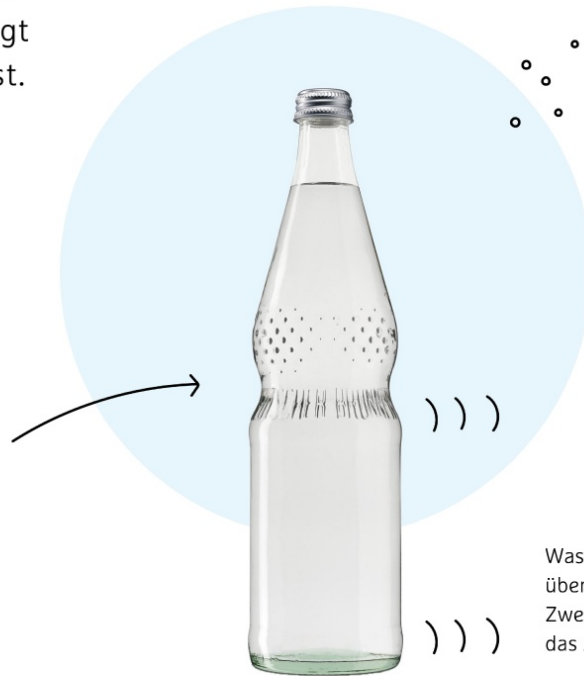
EIN DESIGNKLASSIKER MIT SYSTEM

DIE PERLENFLASCHE VON GÜNTER KUPETZ

Dieses Produkt zeigt, dass Design kein Luxus ist, dass es den Alltag durchdringt und unser Verhalten direkt beeinflusst.



Ihre durchdachte Form ist ansprechend, aber auch funktional. Ihre Taillierung erinnert an die Coca-Cola-Flasche, lässt sie wie eine Skulptur erscheinen und sorgt dafür, dass man sie leichter greifen kann.



Die „Perlen“ auf der Oberfläche (wer sie nachzählt, kommt auf 230) sorgen zudem dafür, dass die Flasche auch dann nicht aus der Hand rutscht, wenn sie nass ist. Die „Perlen“ erinnern darüber hinaus an Tautropfen oder perlende Kohlensäurebläschen im Wasser. Sie symbolisieren also Frische.

Was beim täglichen Gebrauch zumeist übersehen wird, aber die Haltbarkeit erhöht: Zwei umlaufende Stoßwülste verhindern das Zerkratzen der Flasche und des Etiketts.

EIN DESIGNKLASSIKER MIT SYSTEM

DIE PERLENFLASCHE VON GÜNTER KUPETZ

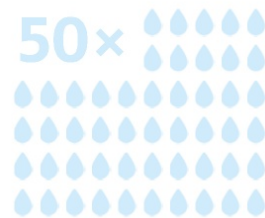
Das ist aber noch lange nicht alles: Die Flasche ist auch die Basis für ein riesiges Verteilungs- und Transportsystem: das Mehrwegsystem.

Was steckt dahinter?

Der Gedanke, eine Flasche mehrfach zu befüllen und das mittels einer Einheitsflasche zu tun, gehört zusammen. Hinter dem Mehrwegsystem für Getränke (in diesem Fall Mineralwasser) stehen gleich mehrere Überlegungen:

1

Wenn eine Flasche leertgetrunken ist, wird sie nicht auf den Müll geworfen. Sie wird mehrmals befüllt. In diesem Fall bis zu 50 Mal!



2



Die Flasche wird für viele Mineralwassermarken verwendet. So kann jede/r Hersteller*in und Vertreiber*in von Mineralwasserprodukten sie befüllen und neu etikettieren, ganz gleich, woher sie kommt.

3

Glasflaschen können ohne großen Aufwand recycelt werden. Sie schonen Ressourcen und sind heute aus ökologischer Sicht nach wie vor aktuell.



4



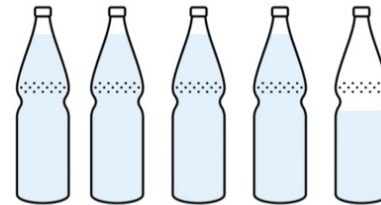
Mineralwasser kommt in Deutschland aus 820 Quellen, rund 200 haben sich in der Genossenschaft Deutscher Brunnen eG (GDB) zusammengeschlossen.

EIN DESIGNKLASSIKER MIT SYSTEM

DIE PERLENFLASCHE VON GÜNTER KUPETZ

Zusammengenommen heißt das:

Bis heute wurde die Perlenflasche 5,5 Milliarden Mal produziert. Die Menge würde ausreichen, um mehr als die Hälfte der Erde zu umrunden.



Mit mehr als 4,5 Milliarden Füllungen pro Jahr steht die Perlenflasche für das größte Mehrwegsystem in Europa.

Sie ist zu einem Designprodukt geworden, das untrennbar mit der Alltagskultur der Deutschen verbunden ist.



DIE PERLENFLASCHE VON GÜNTER KUPETZ



Welcher Gegenstand, den Du für die Schule benötigst, wäre aus deinem Alltag nicht mehr wegzudenken?



Welches Produkt fällt Dir ein, das ähnlich unscheinbar / selbstverständlich in Deinen Alltag integriert ist?



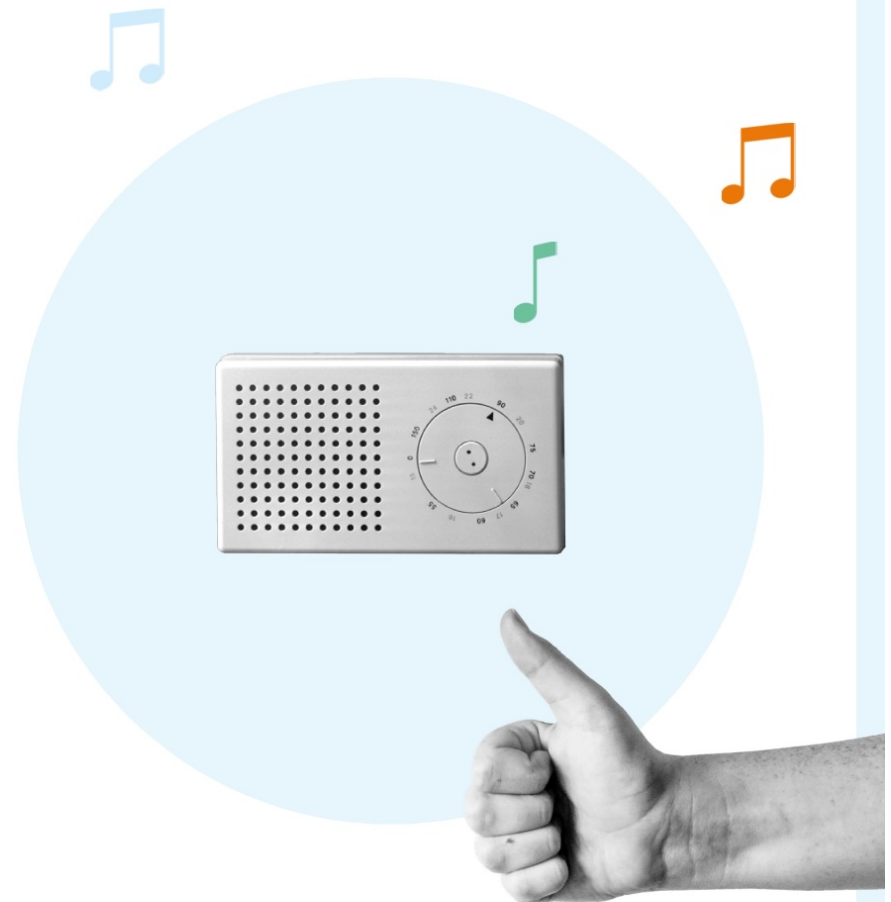
Welche Vorteile hat das Mehrwegsystem?
Welche Herausforderungen siehst Du?

BRAUN UND APPLE

T3 (BRAUN) UND IPOD (APPLE)

Weshalb Jonathan Ive ein großer Fan von Dieter Rams ist.

Das iPhone von Apple kennt jeder. Vielleicht kennen einige auch seinen Designer: Sein Name ist Jonathan („Jony“) Ive. Ive war bis Ende 2019 als Chief Design Officer (CDO) für das Design der Hardware und für das Erscheinungsbild der Benutzeroberflächen, also der Software, von Apple verantwortlich. Was viele nicht wissen: Ive (und auch der Firmengründer Steve Jobs war es) ist ein großer Fan des deutschen Designers Dieter Rams und des hauptsächlich von ihm entwickelten Braun-Designs. Dieses zeichnet sich durch einen Mix aus Einfachheit, Ordnung und Harmonie aus.



BRAUN UND APPLE

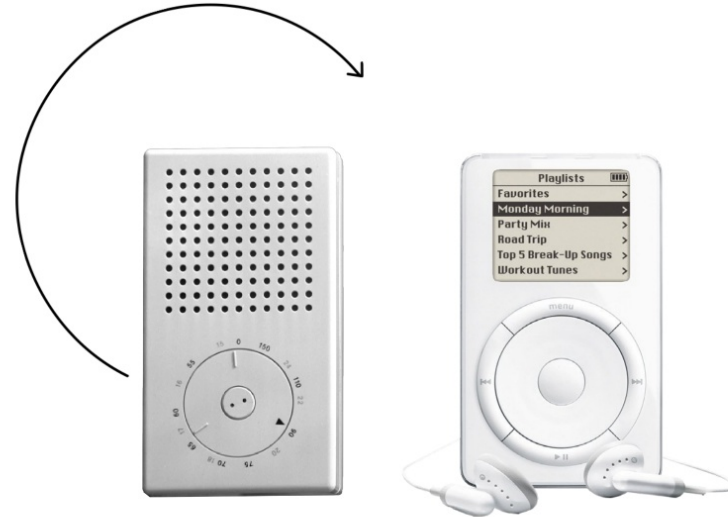
T3 (BRAUN) UND IPOD (APPLE)

Nur zwei Beispiele:



1

Der Rechner, den man auf dem iPhone der 1. Generation aufrufen kann, sieht fast genauso aus wie der Braun Taschenrechner ET 66 control, den Rams 1987 gestaltet hat.



2

Und wer das Taschenradio T 3 aus dem Jahr 1958 neben den ersten Apple-iPod legt, dem werden Gemeinsamkeiten in der klaren und funktionalen Gestaltung auffallen. Parallelen zwischen Entwürfen von Rams und Ive lassen sich noch bei einigen anderen Produkten feststellen.

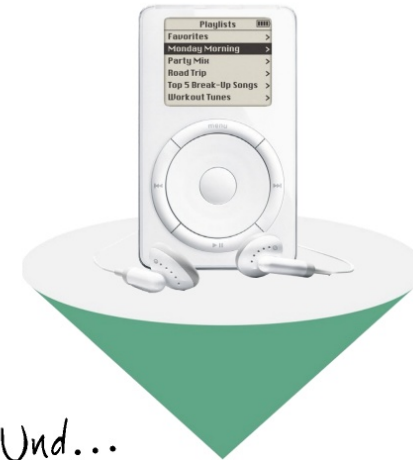
BRAUN UND APPLE

T3 (BRAUN) UND IPOD (APPLE)

Dieter Rams hat in seinem Tokio-Manifest zusammengefasst, was Design für ihn bedeutet und was es leisten muss:

„Gutes Design ist für mich innovativ, brauchbar, ästhetisch, verständlich, unaufdringlich, ehrlich, langlebig, konsequent bis ins letzte Detail, umweltfreundlich und schließlich so wenig Design wie möglich.“

DIETER RAMS



Und...

... noch ein Designer aus Deutschland hat Apple zu einer einheitlichen und erfolgreichen Designstrategie und Produktsprache verholfen: Hartmut Esslinger hat mit der Agentur Frog Design in den 1980er-Jahren dazu beigetragen, dass sich Apple als eine designorientierte Marke etablieren konnte.

T3 (BRAUN) UND IPOD (APPLE)



Was macht für Dich
gutes Design aus?
Stimmst du Dieter Rams
zu? Warum (nicht)?



Was fällt Dir auf, wenn Du das
Braun Taschenradio T3 und
den Apple iPod vergleichst?



Kennst Du zwei Produkte, die
sich sehr ähnlich sind? Oder
sind sie doch unterschiedlich,
wenn man genau hinschaut...?



Welches Produkt kennst
Du, dem man sein Alter
nicht ansieht?

BVG – BERLINER VERKEHRSBETRIEBE

DER BERLINER NETZPLAN

Wie komme ich in Berlin vom Zoo nach Pankow?

Was man schlecht lesen kann, das versteht man nicht. Erik Spiekermann ist Grafikdesigner und Schriftentwerfer. Unter anderem hat er das visuelle Erscheinungsbild (man nennt das Corporate Design) für Berlin entwickelt – mit dem Brandenburger Tor als Logo. Zu seinen weiteren Auftraggebern gehören Audi, VW, die Deutsche Bahn, Apple und Adobe.



BVG – BERLINER VERKEHRSBETRIEBE

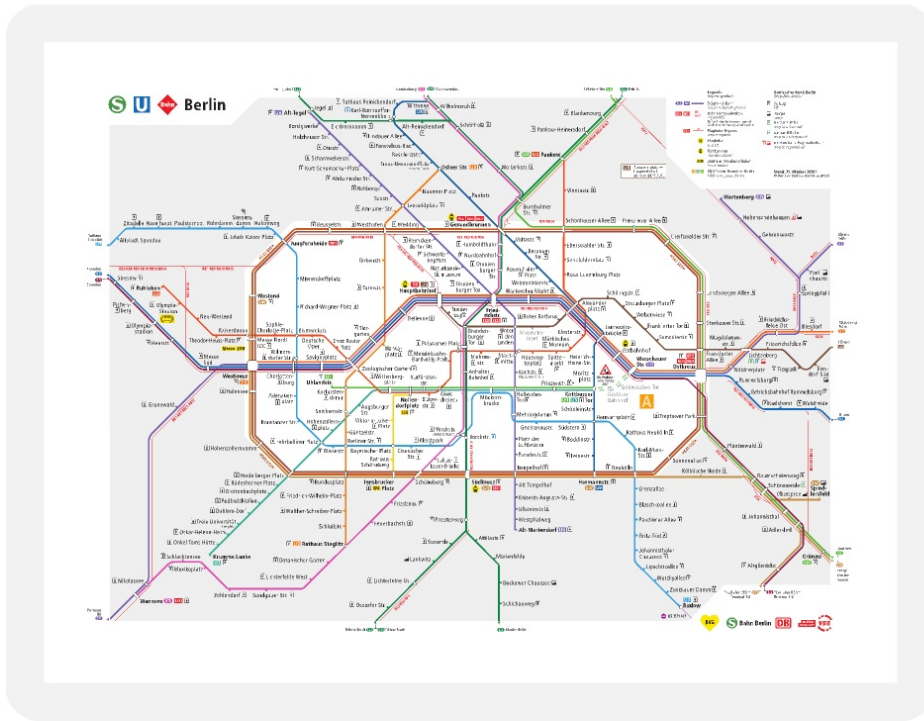
DER BERLINER NETZPLAN



„Ich mache gerne Sachen, die öffentlich sind, aber von denen keiner weiß, dass ich sie gemacht habe. Ich bin kein Künstler, und entsprechend gehört unser Design auch nicht ins Museum, sondern in den Alltag. Wenn einer merkt, dass etwas designt ist, funktioniert es nicht.“

ERIK SPIEKERMANN

DER BERLINER NETZPLAN



Auch das gehört zum Design:

Bei vielen Dingen weiß niemand, wer sie gestaltet hat. Ihre Designer*innen sind anonym. Deshalb weiß auch kaum jemand, dass Erik Spiekermann und sein Büro das komplette Leitsystem der Berliner Verkehrsbetriebe, kurz BVG, (darunter auch der Netzplan für U- und S-Bahn) entworfen haben. Auch die passende Schrift und leicht verständliche Piktogramme hat Spiekermann extra für die BVG entwickelt. Sie werden auch vom Flughafen Düsseldorf und der Société de transport in Montréal genutzt.

DER BERLINER NETZPLAN



Was sind Deine
Erfahrungen mit einem
Verkehrsnetz in
einer fremden Stadt?



Wo werden sonst noch
komplexe Informationen
grafisch vereinfacht
dargestellt?

SCHREIBGERÄTE VON LAMY

LAMY 2000 UND ABC

Schreibgeräte von Lamy: Modern und langlebig

Schreibgeräte von Lamy sind anders. Besonders die Füller sehen nicht aus wie traditionelle Füllfederhalter. Sie haben keine Verzierungen, sind nicht immer nur Schwarz und bestehen aus neuartigen Materialien. Grund dafür ist das charakteristische Lamy-Design. Es beruht auf einer klaren Formgebung und orientiert sich daran, wie sich Füller / Kugelschreiber / Bleistift anfühlen und nutzen lassen.



SCHREIBGERÄTE VON LAMY

LAMY 2000 UND ABC

nicht zu dünn und
nicht zu dick

stabil und
langlebig

zeitlos
modern



weder alt- noch
neumodisch

gut in
der Hand

Alle sind (und auch das ist ein wichtiger Aspekt eines funktionalen, auf die / den Nutzer*in zugeschnittenen Designs) so gestaltet, dass sie nicht zu dünn und nicht zu dick sind, gut in der Hand liegen, stabil und langlebig sind. Nichts an ihnen ist zufällig entstanden, alles wurde genau überlegt und bis ins Detail aus der Funktion heraus entwickelt. Dadurch sehen Schreibgeräte von Lamy weder alt- noch neumodisch aus, sind aber immer modern. Ihr Design macht sie zeitlos.

SCHREIBGERÄTE VON LAMY

LAMY 2000 UND ABC

Was macht den Lamy 2000 und abc so besonders?



Seine Form ist aus einem Guss, konsequent modern, ergonomisch gestaltet und sein Schaft besteht aus neuartigen Materialien wie gebürstetem Polykarbonat und Edelstahl.

Bei Schreibgeräten kommt es auf Griffstücke mit einer altersgerechten Ergonomie an, die beim Schreiben einen sicheren Halt geben und ein Verkrampfen der Finger verhindern.



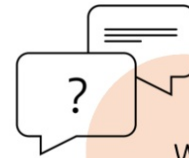
Das sieht man sofort, wenn man den Lamy abc Schreiblernstift oder Schreiblernfüller anschaut. Beide wurden von der Entwicklungsgruppe Mannheim / Prof. Bernd Spiegel kindgerecht und pädagogisch richtig gestaltet. Wenn man Schreiben lernt, haben sie einen positiven Einfluss auf die Entwicklung der Feinmotorik und einer gut lesbaren Handschrift.

SCHREIBGERÄTE VON LAMY

LAMY 2000 UND ABC



Welcher Stift findet
sich in (fast) jedem eurer
Federmäppchen?



Woran könnte es liegen,
dass die Hand beim
Schreiben verkrampft?

BEKANNTE ERKENNUNGSZEICHEN

Deutsche Marken, ihre Logos und womit man den Mount Rushmore reinigt.

Woran erkenne ich eine Marke? Zuerst an ihrem Logo. Und was ist ein Logo? Ein Logo ist ein Bildzeichen oder ein Schriftzug, der sofort wiederzuerkennen ist und sich leicht einprägt. Ob das große „M“ von McDonalds, der „Swoosh“ von Nike, die „drei Streifen“ von Adidas, das „dynamische Quadrat“ der Deutschen Bank, der „angebissene Apfel“ von Apple, der „geschwungene Schriftzug“ von Coca-Cola oder die „Muschel“ von Shell – diese Markenzeichen werden überall auf der Welt sofort wiedererkannt. Die einfachste Lösung ist bei Logos oft die wirkungsvollste.



BEKANNTE ERKENNUNGSZEICHEN



PORSCHE



KÄRCHER



HARIBO



*Womit reinigt man
den Mount Rushmore?*

Bekannte deutsche Marken sind beispielsweise BMW, Porsche, Kärcher, Haribo, Mercedes-Benz, Audi und Volkswagen. Man erkennt sie (manchmal) am Design der jeweiligen Produkte, ganz sicher aber am Logo. Zeichen, an denen man eine Marke und deren Produkte erkennt, fallen nicht vom Himmel. Jemand hat sie gestaltet, und damit andere sie nicht verwenden dürfen, müssen sie in ein Register eingetragen werden.

DEUTSCHE MARKEN UND IHRE LOGOS

BEKANNTE ERKENNUNGSZEICHEN

Hat die Marke einen Namen und ein Logo, muss sie noch bekannt werden. Wie man das macht und sich ins Gespräch bringt, zeigt das Beispiel des deutschen Reinigungsspezialisten Kärcher. Das Unternehmen hat 2005 im Rahmen eines Kultursponsorings eine „Gesichtspflege für amerikanische Präsidenten“ durchgeführt. In Zusammenarbeit mit dem National Park Service wurden die Präsidentenköpfe am Mount Rushmore in South Dakota von Flechten, Algen, Moos und anderen organischen Verschmutzungen befreit, da sie den Stein auf lange Sicht geschädigt hätten.



KÄRCHER

BEKANNTE ERKENNUNGSZEICHEN



Welche deutschen Marken kennst Du noch?



Man sagt, ein Logo ist dann gelungen, wenn man es mit dem dicken Zeh in den Sand zeichnen kann. Welche Logos könntest Du zeichnen?



Achtung Zungenbrecher: Wie heißt die Marke, mit deren Produkte der Mount Rushmore gereinigt wurde? (Wegen der Aussprache)

DER STUHL PRO VON KONSTANTIN GRČIĆ

PRO CHAIR (FLÖTOTTO)

Der Stuhl PRO von Konstantin Grčić. In mehr als eine Richtung sitzen.

Den Stuhl PRO des deutschen Möbelherstellers Flötotto hat Konstantin Grčić ['gr̩tʃitʃ] entworfen. Grčić ist einer der erfolgreichsten deutschen Industriedesigner der letzten 20 Jahre.



DER STUHL PRO VON KONSTANTIN GRČIC

PRO CHAIR (FLÖTOTTO)

PRO steht in der Tradition des „Flötotto Formsitzes“ aus den 1950er Jahren, der mehr als 21 Millionen Mal für Kindergärten, Schulen und Universitäten gebaut wurde. Grcic hat den Schulstuhl 2012 völlig neu interpretiert.



Dass PRO mehr ist als nur ein Stuhl, liegt an seinem Design: Auf diesem Stuhl kann man nicht nur sitzen, er fördert ein aktives und dynamisches Sitzen. Die gebogene Form seiner Rückenlehne lässt einen gerade sitzen. Durch die Aussparungen an der Lehne kann man sich verkehrtherum hinsetzen und die Arme auf der Lehne abstützen. Auch seitlich sitzen geht prima.



Obendrein sieht der PRO cool aus, und es gibt ihn in vielen Farben und Varianten.

PRO

Der Name PRO war übrigens ein Vorschlag des Designers Konstantin Grcic. Er steht für PRO-aktives Sitzen, PROfessionelle Lösung, PRO = positiv, PRO = man ist dafür. Und der Name ist kurz und einprägsam.

DER STUHL PRO VON KONSTANTIN GRIC

PRO CHAIR (FLÖTOTTO)



Ist der Stuhl auf dem Du sitzt bequem? Was würde ihn bequemer machen?

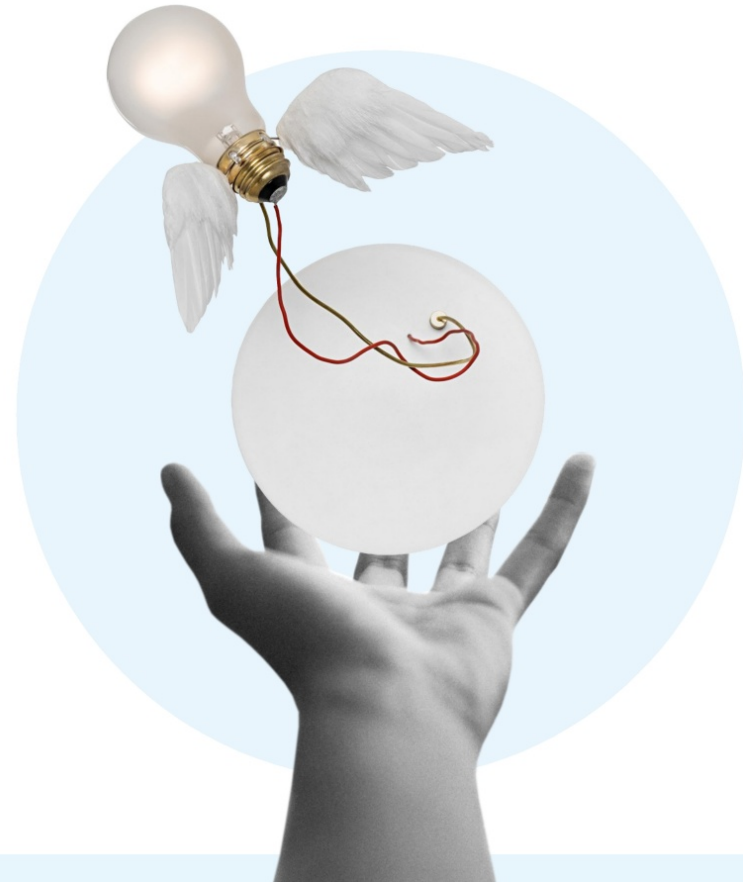


Was ist das meist genutzte Produkt in Eurer Schule?

INGO MAURER

LUCCELLINO & BULB (INGO MAURER)

Die Glühbirne bekommt Flügel.
Der Lichtkünstler Ingo Maurer und
seine Leuchten.



INGO MAURER

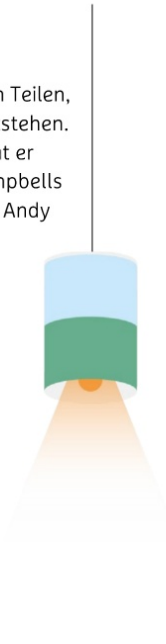
LUCELLINO & BULB (INGO MAURER)

Deutsches Design mag oft für „perfektes Funktionieren“ stehen. Es hat aber auch ganz andere Seiten und andere Vorzüge zu bieten. Bei dem Lichtdesigner Ingo Maurer flüstern die Entwürfe dem Betrachter eher kurze Geschichten zu. Und die sind meist recht lustig und treiben ihre Scherze auch mal mit Materialien, die auf den ersten Blick nichts mit einer Leuchte zu tun haben. Deshalb gilt Maurer als der Poet unter den Lichtdesigner*innen.



Bekannt wurde er, als er 1966 die Tischleuchte „Bulb“ vorstellte. Sie war einer vergrößerten Glühbirne samt Gewinde nachempfunden und verdoppelte so das Leuchtmittel in ihrem Inneren.

Maurer liebte das Spiel mit all den Teilen, aus denen Leuchten und Licht entstehen. Und er liebte Anspielungen. So hat er eine Hängeleuchte aus einer Campbells Suppendose gemacht (und damit Andy Warhol begrüßt).



Bei seiner „Lucellino“ setzt er das Leuchtmittel selbst in Szene. Hierbei verlieh er einer Glühbirne tatsächlich Flügel, als sei sie ein Insekt oder ein Vogel, der in der Luft schwebt.



INGO MAURER

LUCCELLINO & BULB (INGO MAURER)


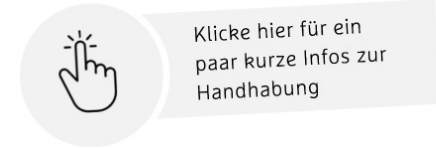


Anhand welches Produkts
würdest Du Deiner kleinen
Schwester oder Deinem
kleinen Bruder erklären,
was Design ist?



Zu welchem industriell
gefertigten Produkt hast
Du eine besondere
Bindung / Beziehung?
Und warum?

INHALTSVERZEICHNIS



Einführung in die Handreichung (für Pädagog*innen)

- Zielgruppe
- Vorgehensweise

Video



EINFÜHRUNG

THEORIETEIL

Einleitung

Kurzer Rückblick

Sieben Beispiele für gutes Design

1. Günter Kupetz Perlenflasche
2. Braun Taschenradio T3 & Apple iPod
3. Liniennetzplan und Piktogramme der Berliner Verkehrsbetriebe (BVG)
4. Lamy 2000 & abc
5. Deutsche Marken und ihre Logos
6. Flötotto PRO Chair
7. Ingo Maurer Lucellino & Bulb



Design hat viele Facetten



- Einführung in den Praxisteil

#1DollarLamp

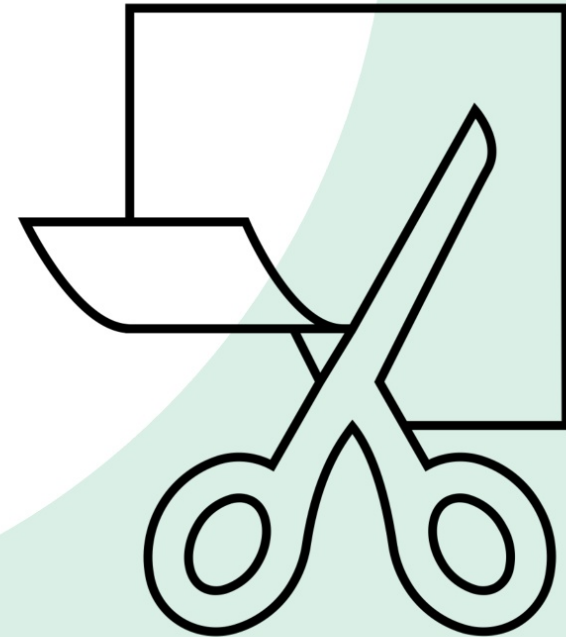
- Materialien und Rahmenbedingungen
- Umsetzung
- Präsentation
- Upload
- Beispielfotos

PRAXISTEIL

→ Bildnachweise

EINFÜHRUNG PRAXISTEIL

DESIGN HAT VIELE FACETTEN



DESIGN HAT VIELE FACETTEN



Was heisst Design?

Design ist ein Objekt oder eine Dienstleistung



Was kann Design?

Design ist eine Aufgabe



Was lehrt Design?

Design als Methode



Wer macht Design?

Design als Tätigkeit



Wie geht Design?

Design ist eine Denkweise



DESIGN HAT VIELE FACETTEN



Was heisst Design?

Design ist ein Objekt oder
eine Dienstleistung

Design kann ein physisches Produkt sein, wie beispielsweise die Perlenflasche. Es kann aber auch komplexe Zusammenhänge wie die grafische Aufbereitung des Berliner Verkehrsnetzes nachvollziehbar darstellen und so Systeme für die Nutzer*innen verständlich machen.

DESIGN HAT VIELE FACETTEN

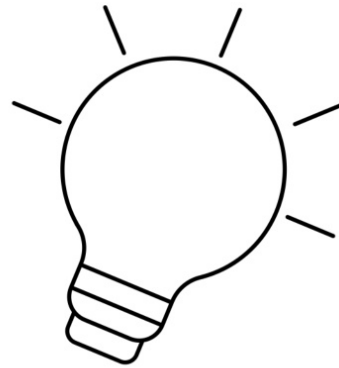


Wer macht Design?

Design als Tätigkeit

Designer*innen probieren
Dinge aus, scheitern,
entwickeln weiter, um am
Ende eine Idee erfolgreich
umzusetzen.

DESIGN HAT VIELE FACETTEN

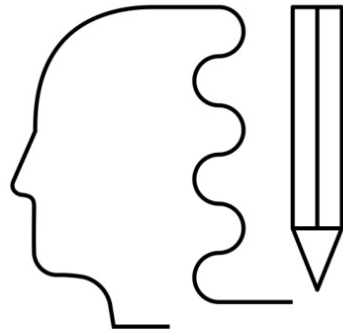


Was kann Design?

Design ist eine Aufgabe

Eine der Aufgaben von Design ist es, gesellschaftliche Herausforderungen aufzugreifen und Dinge für die Menschen besser nutzbar zu machen.

DESIGN HAT VIELE FACETTEN



Wie geht Design?

Design ist eine Denkweise

Um neue Wege zu denken und zu gehen, ist es von großer Bedeutung, wie man eine Aufgabe angeht. Um kreative Prozesse erfolgreich umzusetzen, braucht es: Empathie, Aufgeschlossenheit, Optimismus, Tatendrang, Leidenschaft, Entdeckerfreude, Neugier, die Freude an Vielfalt und den Mut, aus Fehlern zu lernen.

EINFÜHRUNG PRAXISTEIL

DESIGN HAT VIELE FACETTEN



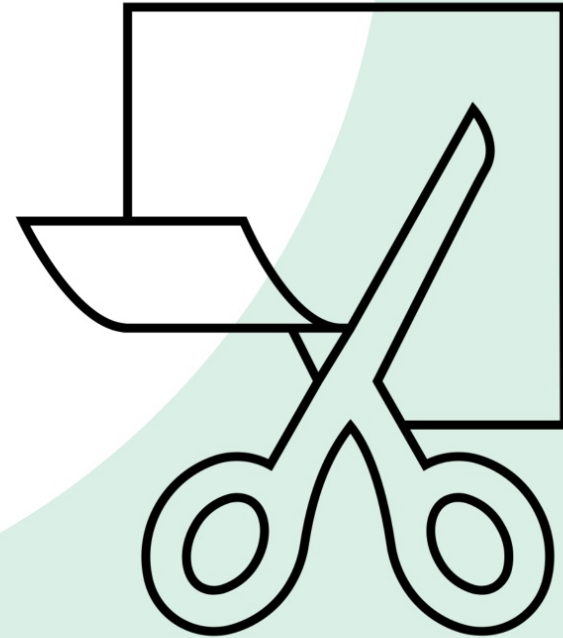
Was lehrt Design?

Design als Methode

Recherchen effektiv auswerten,
Feedbackschleifen einplanen, Prozesse
effektiv strukturieren, konzeptionelles
Entwickeln, aktiv eigene Ideen umsetzen,
Ergebnisse verständlich präsentieren,...

#1DollarLamp

ERSTELLE DEIN EIGENES LEUCHTEN-MODELL



#1DollarLamp

MATERIAL UND RAHMENBEDINGUNGEN

Bevor Du mit dem Entwurf Deiner Leuchte beginnst, beantworte Dir zuerst die Frage:

- 1 **Wer** soll die Leuchte nutzen?
- 2 **In welcher Situation** soll die Leuchte verwendet und in welcher **Umgebung** soll sie eingesetzt werden?
- 3 Welche **Besonderheit** weist Deine Leuchte auf?

Design reagiert auf ein Bedürfnis!



Noch ein paar Tipps
zur Umsetzung

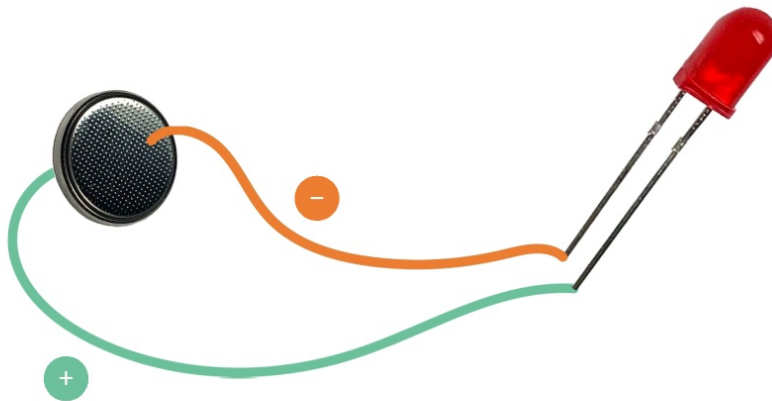
- Es gibt kein Richtig oder Falsch – Du hast nichts zu verlieren.
- Sei spielerisch und neugierig – es gibt unendlich viele Lösungen, eine Idee umzusetzen!

Los geht's!

#1DollarLamp

LOS GEHT'S!

Verbinde die Teile! So bringst Du
Deinen Entwurf zum Leuchten:

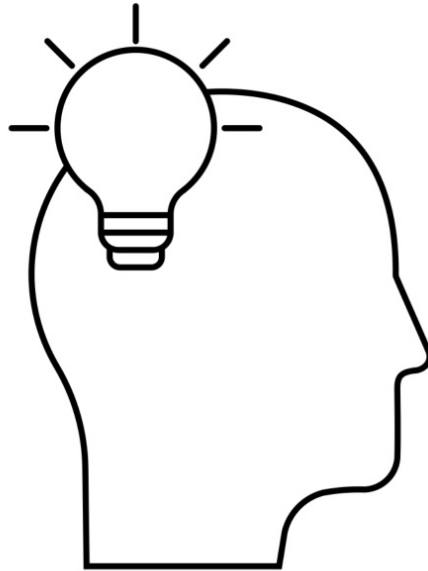


Du benötigst:

- 1 LED-Leuchte
- 1 Batterie
- 3 Bis zu 30 Zentimeter Kupferband

#1DollarLamp

MÖGLICHE FEHLERQUELLEN



Eine kurze Erklärung, falls die Lampe nicht leuchtet:

- Sind Plus- und Minuspol an LED oder Batterie vertauscht?
- Überlagern / berühren sich vielleicht die beiden Kupferbänder (Kurzschluss)?
- Sind wirklich alle Kontakte zwischen Batterie und LED intakt?

#1DollarLamp

LOS GEHT'S!



Stell einen Timer auf 15 Minuten und startest gemeinsam mit dem Modellbau!

Verwende maximal fünf weitere der folgenden Materialien:



Klebeband



Trinkhalm



Gummiband



Magnet



Eisstil



Musterbeutelklammer



Gartendraht



Klemme



Klebepunkte

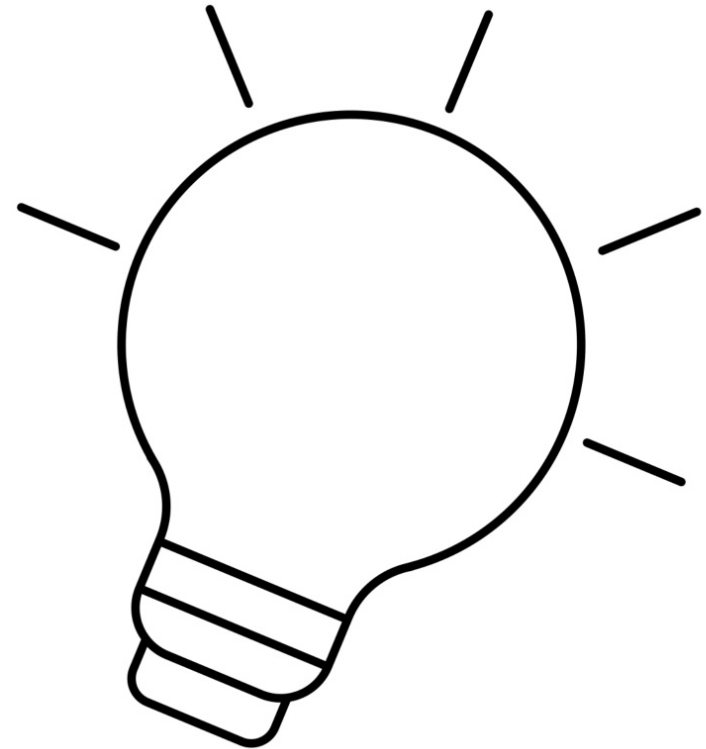


Kupferband

PRÄSENTIERE DIE FERTIGE LEUCHE

Hier noch eine Hilfestellung: Gehe dabei auf Deine ursprüngliche Idee ein:

- 1 **Wer** soll die Leuchte nutzen?
- 2 **In welcher Situation** soll die Leuchte verwendet und in welcher **Umgebung** soll sie eingesetzt werden?
- 3 Welche **Besonderheit** weist Deine Leuchte auf?



ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!

BILDNACHWEIS

Perlenflasche von Günter Kupetz, 1969. © Andrej Kupetz

Braun Taschenradio T3 von Dieter Rams, 1958. © BRAUN P&G / Braun Archive Kronberg

Braun Taschenrechner ET 33 von Dieter Rams, Dietrich Lubs und Ludwig Littmann, 1977. © BRAUN P&G / Braun Archive Kronberg

Apple iPod von Jonathan Ive, 2001. © Apple Inc.

BVG-Piktogramme und Liniennetzplan von Erik Spiekermann, Anfang der 1990er. © Berliner Verkehrsbetriebe (BVG)

LAMY abc von der Entwicklungsgruppe Mannheim / Bernt Spiegel, 1987. © C. Josef Lamy GmbH

LAMY 2000 von Gerd A. Müller, 1966. © C. Josef Lamy GmbH

Logo Adidas © Adidas AG

Logo BMW © BMW AG

Logo Porsche © Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG

Logo Kärcher © Alfred Kärcher SE & Co. KG

Logo Haribo © HARIBO GmbH & Co. KG

Reinigung der Präsidentenköpfe am Mount Rushmore in South Dakota (USA) durch Kärcher, 2005. © Alfred Kärcher SE & Co. KG

PRO Chair C-Gestell von Konstantin Grcic, 2012. © Flötotto Einrichtungssysteme GmbH

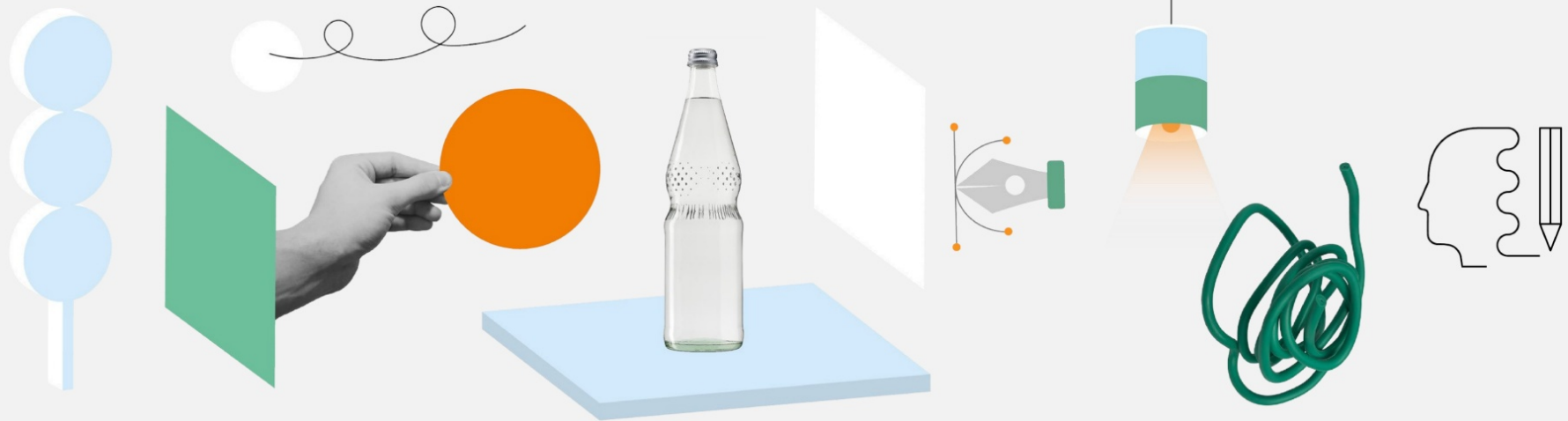
Lucellino NT von Ingo Maurer, 1992. © Ingo Maurer GmbH

Bulb von Theo Müller, Ingo Maurer & Team, 1966. © Ingo Maurer GmbH

ENTDECKE DESIGN – ENTDECKE DEUTSCHLAND!

HANDREICHUNG

Anleitung zur Umsetzung eines Designworkshops an der Schule



official project partner

