



SCHULKUNST
Edition
ZEICHNEN
2015/16



Baden-Württemberg
LANDESINSTITUT FÜR SCHULSPORT,
SCHULKUNST UND SCHULMUSIK





Lutz Dietzold, Vorstand, Stiftung Deutsches Design Museum

Design zeichnen

Stiftung Deutsches Design Museum

CAR DESIGN: ZEICHNE, WAS DICH BEWEGT!

Autos, Häuser, Kleider, Gebrauchsgegenstände: Es gibt eigentlich keinen Teil unserer gestalteten Umwelt, der nicht irgendwann einmal als Idee zeichnerisch skizziert, als Konstruktion sorgfältig gezeichnet worden wäre. Einige solcher Skizzen wurden sogar zur Legende, gerade im Autodesign. So erzählt man etwa, wie der geniale britische Designer und Ingenieur *Alec Issigonis* vor über 50 Jahren einen neuartigen Kleinwagen skizzierte – auf einer Papierserviette! Aus dieser Skizze entstand der berühmte »MINI«, bis heute als Marke erfolgreich und Blaupause der meisten modernen Klein- und Kompaktwagen. Schon der Wortstamm des Begriffs »Design« verweist auf die Zeichnung als konstituierendes Element: »Designare« heißt auf lateinisch nichts anderes als »zeichnen« – ohne Zeichnung als Darstellung einer Idee, als Vorwegnahme eines noch gar nicht existenten Objekts kein Design.

Auch in der heutigen Praxis stellt das Zeichnen einen unverzichtbaren Bestandteil des Designprozesses dar. Das Skizzieren ist für Gestalter einerseits Erkenntnis- und Formfindungsprozess, andererseits zentrales Kommunikationsmedium: Ein Bild, eine Zeichnung sagt mehr als tausend Worte! Aber das Zeichnen selbst ist ebenso wichtig wie die Zeichnung als Ergebnis; es geht darum, den eigenen Entwurf zu verstehen und verständlich zu machen. Im Medium der Zeichnung setzen sich die Designer mit dem Objekt

und der Umwelt auseinander. Beim Zeichnen im Skizzenbuch nehmen sie Einflüsse auf und schulen ihren Blick. Sie entwickeln ein »Auge« und mit der Übung auch eine persönliche Handschrift.

Innerhalb des Industrial Designs hat sich das Auto-design zu einer eigenen Fachrichtung entwickelt. Autos sind außergewöhnlich komplexe, relativ teure und emotional stark besetzte Produkte. Dem Design kommt bei ihnen eine besondere Bedeutung zu, es folgt aber auch seinen eigenen Regeln. Und die Zeichnung hat sich im Autodesign geradezu zu einer Kunstform mit einem gewissen Kanon entwickelt, den zukünftige Autodesigner in spezialisierten Studiengängen trainieren: Sie erlernen zeichnerische Techniken von der schnellen perspektivischen Skizze bis zu effektiv ausgearbeiteten, hyperrealistischen sogenannten »Renderings«.

In der Realität der Designabteilungen großer Automarken spielen die zeichnerischen Fähigkeiten der einzelnen Designer eine enorme Rolle. Auf Basis von Zeichnungen trifft das Management frühe Richtungsentscheidungen bei der Fahrzeugentwicklung, sie sind das Medium des kreativen Wettbewerbs innerhalb der Teams.

Deswegen zielen die Zeichentechniken der Autodesigner auf Überzeugungskraft, Emotionalität und Expressivität – diese Qualitäten verbindet die Handzeichnung besser als die später im Designprozess noch zur Genüge eingesetzten digitalen Entwurfstechniken

und der ebenfalls nach wie vor bedeutsame Bau von Volumenmodellen in verschiedenen Maßstäben. Doch mit der Realisierung einer schnittigen Gesamtform ist es nicht getan. Ist der Rahmen erst bestimmt, gilt es, sämtliche Details der Karosserie und des Innenraums zu gestalten – bis hin zu Oberflächenstrukturen oder Mustern und Farben von Textilien, und stets spielen zeichnerische Entwurfsstadien eine entscheidende Rolle.

Das Auto ist in der Alltagswelt der Schülerinnen und Schüler nach wie vor das dominierende Designobjekt, zu dem eigentlich jeder einen persönlichen, auch emotionalen Bezug hat: changierend zwischen dem Freiheitsversprechen individueller Mobilität und der Angst vor Gefährdungen durch Unfälle und Umweltfolgen des Autoverkehrs. Das gilt für Mädchen wie für Jungen, auch wenn sich immer noch mehr Jungen zu Autofans entwickeln und Männer sowohl im Studium als auch im Beruf des Autodesigners deutlich in der Überzahl sind. Allzu oft sind die wenigen weiblichen Autodesignerinnen, die es gibt, im Team auf Themen wie Farbgebung und Innenausstattung (»Color and Trim«) spezialisiert, was wiederum dem klassischen Rollenbild entspricht. An

der Schule bietet sich die Chance zu vermitteln: Es braucht kreative Köpfe beiderlei Geschlechts, um in einer Zeit, in der sich die Anforderungen an Mobilität massiv verändern, neue Konzepte zu gestalten, die einerseits nachhaltig, andererseits für alle attraktiv und akzeptabel sind.

Aber werden diese Fahrzeug- und Verkehrskonzepte von morgen überhaupt noch in Form von Handskizzen entstehen? In der Tat: Digitale Entwurfstechniken, also das Zeichnen, Konstruieren und Modellieren am Computer, nehmen bereits heute einen großen Teil von Studium und Praxis des Autodesigns ein. Die Grenzen zwischen Hand- und Computerzeichnung verschwimmen zunehmend, etwa durch Tablet-Computer mit berührungsempfindlichen Bildschirmen. Dennoch bauen die digitalen Entwurfs- und Darstellungsmedien weiterhin auf zeichnerischen Techniken auf und sind ohne entsprechende Übung und Kenntnisse kaum effektiv zu nutzen. Und die Fähigkeit des geübten Zeichners, auch komplexe Ideen, Formen und Vorstellungen mit so simplen Werkzeugen wie Stift und Papier in wenigen Strichen vermitteln zu können, wird ihre Faszination wohl niemals verlieren.

Abb 1



Abb 2



Abb 3

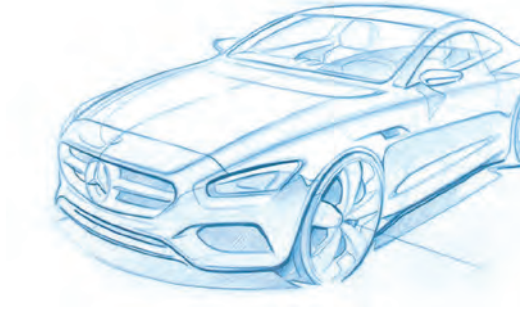


Abb 4

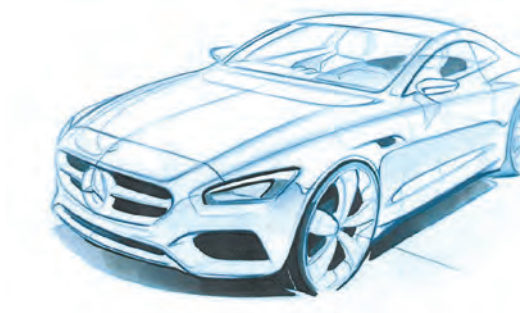


Abb 5



Abb 6

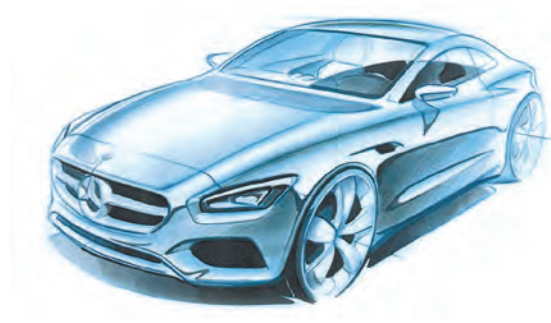


Abb 7



Abb 8



Abb 9

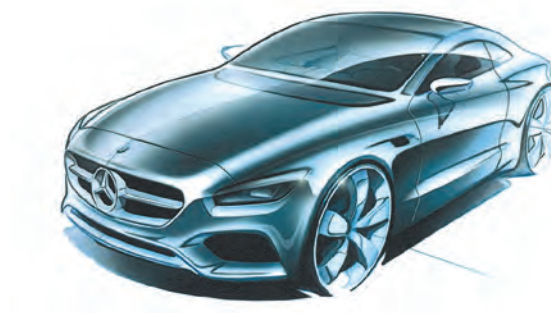


Abb 10



Vom Scribble zum Rendering
Design Daimler AG

Abb 1: Das Volumen grob definieren, lockere Striche mit perspektivischen Hilfslinien

Abb 5: Anlegen der Flächenkontraste zur Verdeutlichung von Reflektion und Schatten

Abb 9: Kontraste herausarbeiten

Abb 2: Präzisieren der Hauptlinien

Abb 6: Erste Farbverläufe durch Buntstiftverwischungen

Abb 10: Hintergrund, Farben und Highlights definieren, Details herausarbeiten

Abb 3: Hell-Dunkel-Bereiche definieren eine erste Form

Abb 7: Deutlichere Farbverläufe herausarbeiten

Abb 4: Schwarz und Grautöne mit Markern anlegen

Abb 8: Photoshop-Überarbeitung

Praxisbeispiele und
Übungsaufgaben

1. Erkenne die Zusammenhänge
der Form



Aufgabe:

Die folgenden, jeweils in sich abgeschlossenen Zeichenübungen beziehen sich auf die Praxis des Autodesigns. Sie lassen sich frei kombinieren und einfach an unterschiedliche Alters- und Kenntnisstände von Schülerinnen und Schülern anpassen.

Quader, Prisma, Zylinder: Die Form eines Autos setzt sich letztlich aus geometrischen Grundkörpern zusammen. Autodesigner lernen, diese Formen zu analysieren und perspektivisch richtig darzustellen, um im flächigen Medium Zeichnung die räumliche Form des Fahrzeugs zu vermitteln.

Setze ein Auto zeichnerisch aus perspektivischen Grundformen zusammen oder arbeite es aus einer Grundform heraus. Wie unterscheiden sich die Proportionen, also die Größenverhältnisse der Formen, bei unterschiedlichen Autos, etwa bei einem Sportwagen oder Familien-Van?

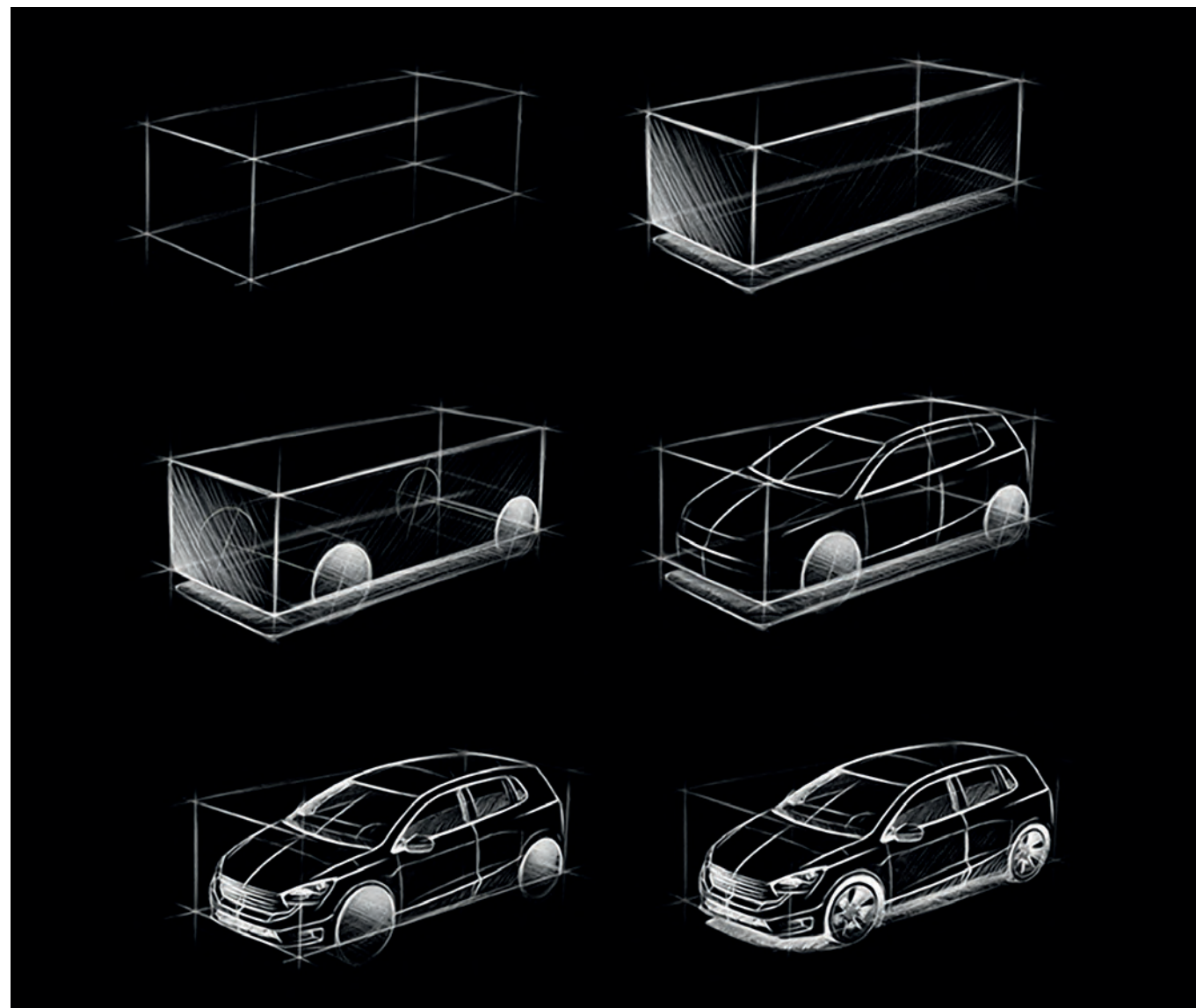


Abb 11: Vom Kubus zum Auto, Annäherung an die Form durch Bezugspunkte, weißer Buntstift auf schwarzem Papier
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

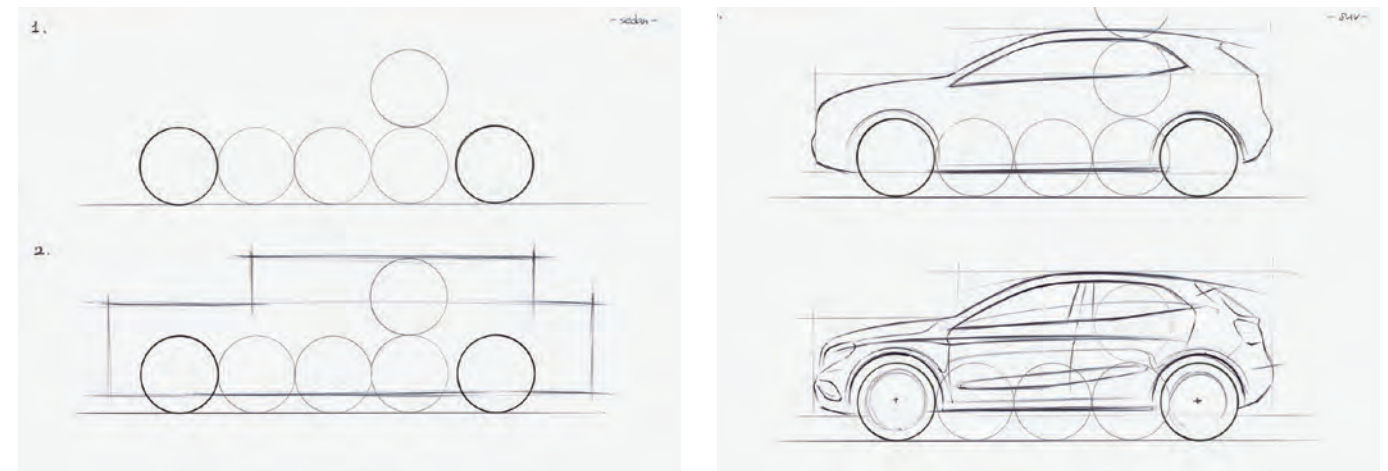


Abb 12: Die Seitenansicht und die Proportionen ergeben sich durch die Radgröße und den Radstand, Bleistift
Designbereich Daimler AG

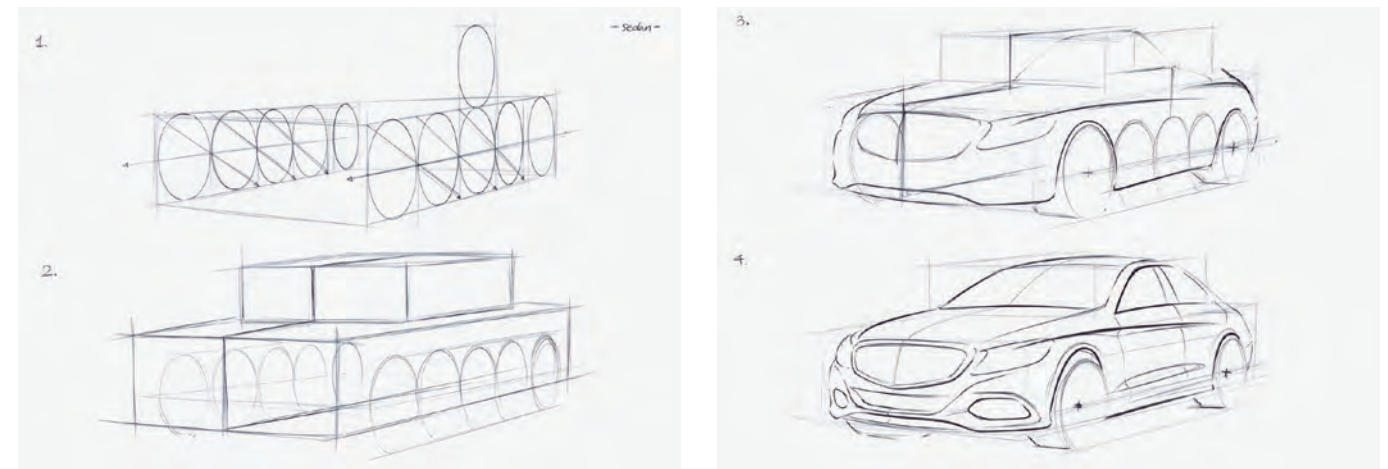


Abb 13: Darstellung in der Perspektive, die Proportionen ergeben sich durch die Radgröße und den Radstand, Bleistift
Designbereich Daimler AG

»Selbst die einfachste Skizze
ist die einzige Sprache, die weltweit
mit Freude verstanden wird.«

Hans-Peter Wunderlich,
Leiter Creation Interior Mercedes-Benz

2. Experimentiere mit zeichnerischen Ausdrucksformen

Wer viel zeichnet, entwickelt mit der Zeit eine persönliche »Handschrift«. Das trifft auch auf Autodesigner zu. Oft haben sie einen Lieblingsstift, ein bestimmtes Papier oder eine Farbe, die sie bevorzugen. Im Strich und Schwung drücken sich Stimmungen und Empfinden zum Objekt aus.



Aufgabe:

Nutze verschiedene Zeichenmedien, um Fahrzeuge zu skizzieren: fein oder breit, hart oder weich, Filzstift, Bleistift oder Kugelschreiber. Nutze unterschiedliche Papiere, z. B. auch weißen Stift (Buntstift) auf dunklem Papier. Drücke eine Empfindung oder emotionale Qualität, zum Beispiel »Sportlichkeit«, in einer Zeichnung aus.

»Eine gute lockere
Bleistiftskizze lässt
dem Betrachter
wesentlich mehr Raum
für Fantasie und
Interpretation als ein
perfektes Rendering.
Die Fantasie schließt
die »Lücken« in einer
Skizze.«

Oliver Samson,
Teamleiter Advanced Exterior Design USA
Mercedes-Benz

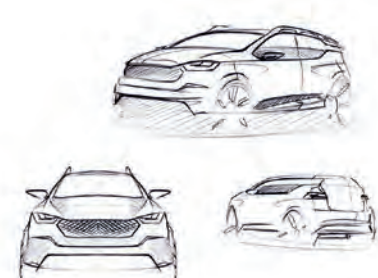
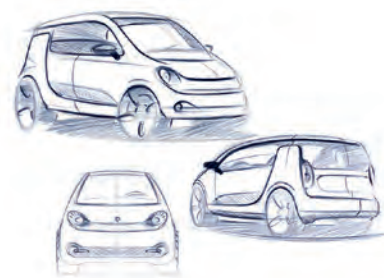


Abb 14: Auto in der Perspektive und Frontansicht,
Buntstift
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Abb 15: Auto in der Perspektive und Frontansicht, Marker
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Abb 16: Auto in der Perspektive und Frontansicht,
Kugelschreiber
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

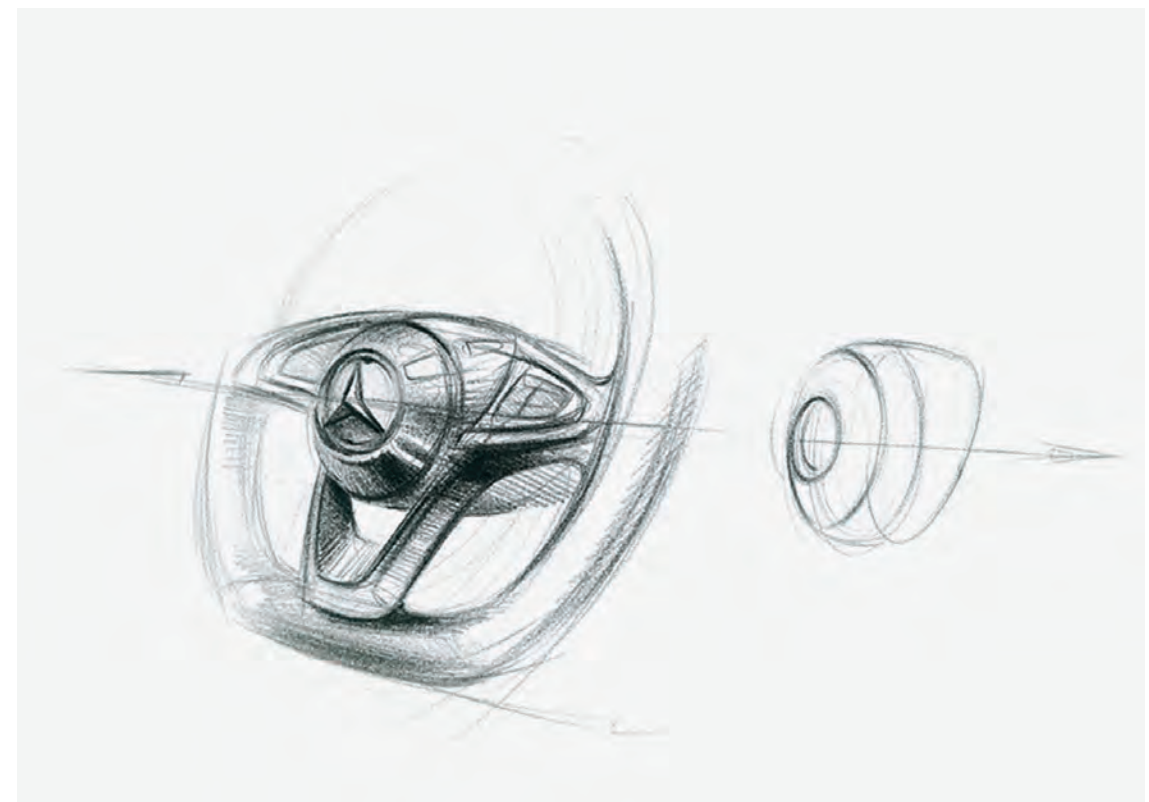


Abb 17: Detail des Lenkrads, Buntstift
Designbereich Daimler AG

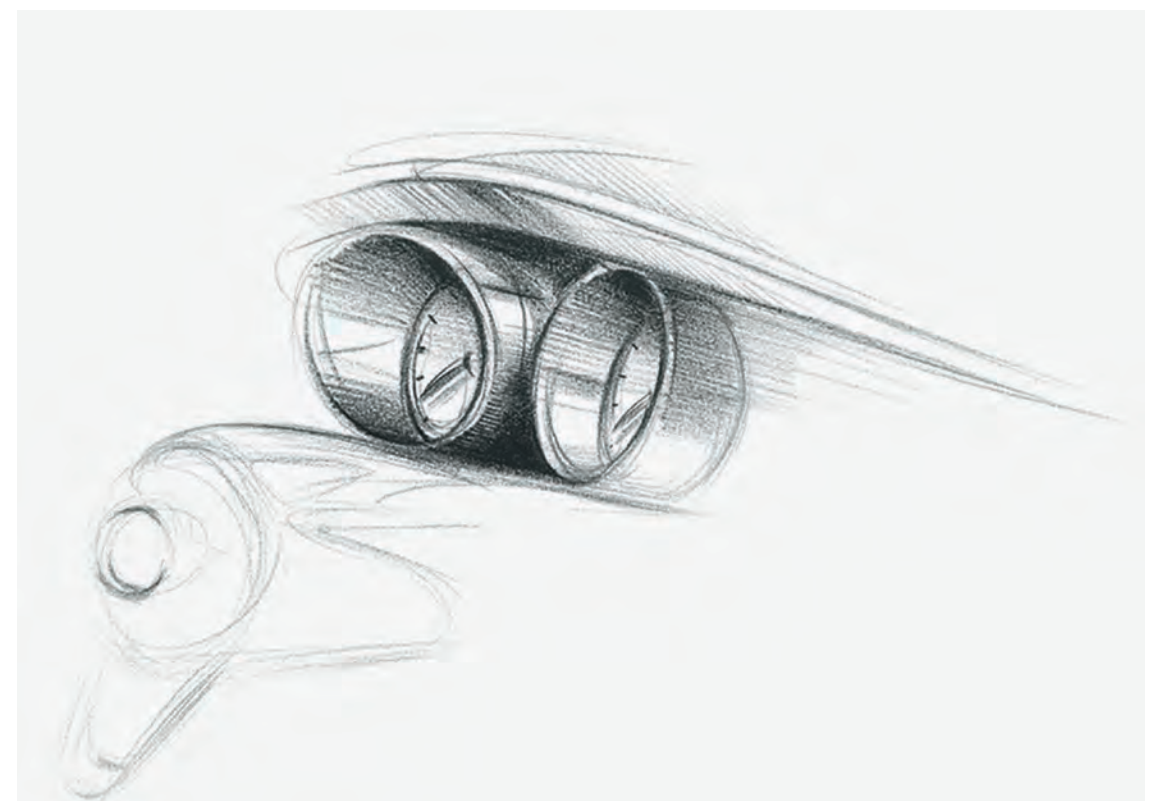
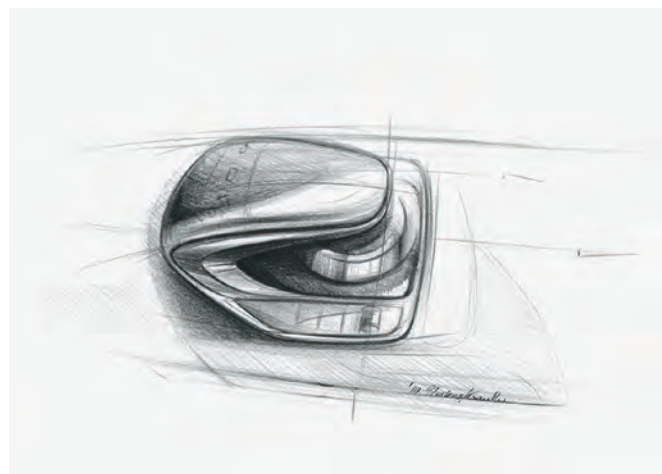
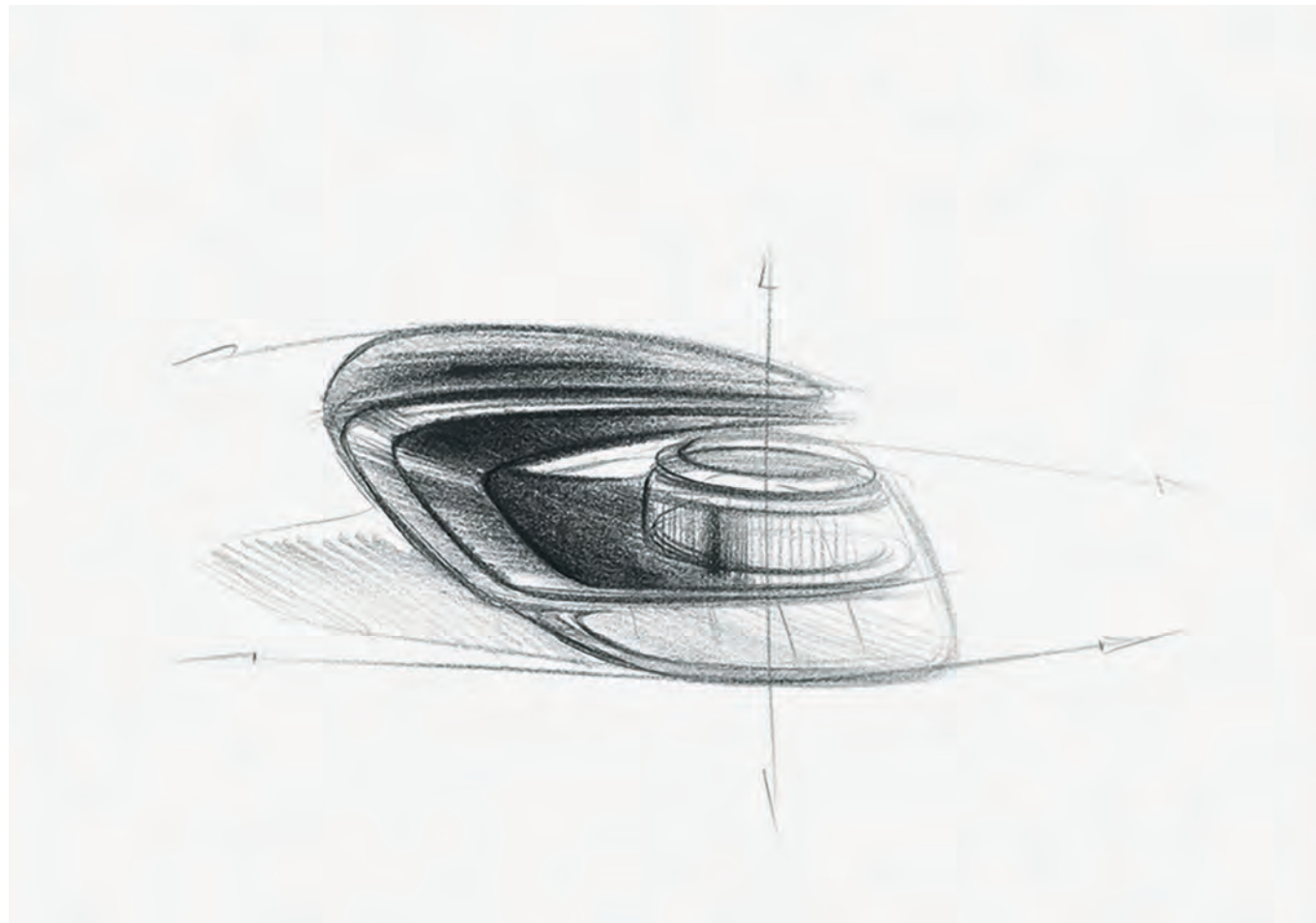


Abb 18: Tachometer und Drehzahlmesser, Buntstift
Designbereich Daimler AG

Abb 19: (oben) Bedienelement in der Seitenansicht,
Bleistift, Designbereich Daimler AGAbb 20: (links) Bedienelement in der Perspektive,
Bleistift, Designbereich Daimler AGAbb 21: (rechts) Bedienelement in der Perspektive,
Bleistift, Designbereich Daimler AG

»Die Skizze ist die Sprache des Designers, durch sie drücken wir unsere Gedanken und Emotionen aus. Und Zeichnen ist ein bisschen wie Klavier spielen, man muss es üben, üben, üben. Nur so kann man einen eigenen Stil entwickeln.«

Gorden Wagener,
Leiter Design Daimler AG

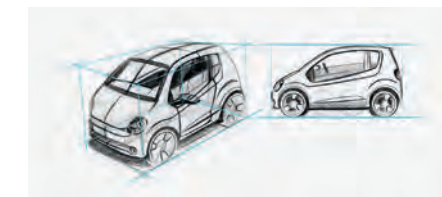
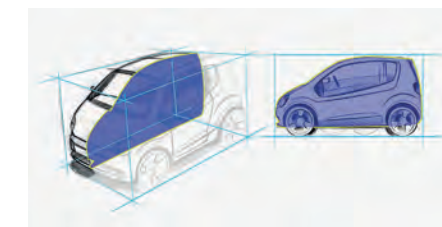
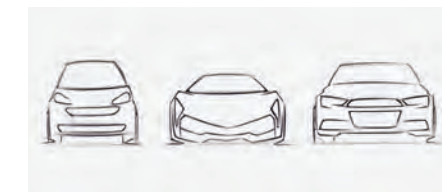
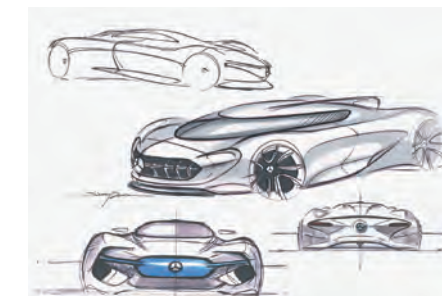
3. Betrachte das Objekt aufmerksam

Autos haben typische Ansichten: von vorne, von der Seite, von hinten – seltener, aber interessant – von oben. Bei aufmerksamer Betrachtung ergeben Fugen, Kanten oder Blechfalze aus diesen Ansichten ein charakteristisches Bild. Besonders wichtig ist das Design der Frontansicht. Nicht zufällig erinnert sie oft an Tier- oder Menschengesichter.



Aufgabe:

Untersuche existierende Fahrzeuge zeichnerisch aus den verschiedenen Ansichten. Welche Ansichten sind charakteristisch, wie gehen Linien und Flächen ineinander über? Zeichne Fahrzeug-»Gesichter«, die Emotionen oder Haltungen ausdrücken oder bestimmten Menschen oder Tieren ähneln. Welche Details der Fahrzeug-Front beeinflussen die Erscheinung besonders stark?

Abb 22: Auto in der Perspektive und Seitenansicht,
Bleistift, perspektivische Linien in einem Bildbearbeitungsprogramm (Photoshop) nachbearbeitet,
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbrAbb 23: Auto in der Perspektive und Seitenansicht,
Bleistift, perspektivische Linien und Flächen in einem Bildbearbeitungsprogramm (Photoshop) nachbearbeitet, die Mittelachse eines Autos ist Ausgangspunkt für alle weiteren Flächen, das Auto ist an der Mittelachse gespiegelt,
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbrAbb 24: Autos mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken
freundlich, rasend schnell und entschlossen,
Bleistift,
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbrAbb 25: Auto in der Perspektive, Front- und Rückansicht,
Bleistift, farbige Flächen in einem Bildbearbeitungsprogramm (Photoshop) nachbearbeitet,
Designbereich Daimler AG

4. Lass deiner Fantasie freien Lauf

Um die Autos von Übermorgen gestalten zu können, versuchen Designer sich vorzustellen, wie wir in der Zukunft leben. Von der ersten Ideenskizze bis zur Markteinführung eines neuen Autos können mehrere Jahre vergehen. Die Designer lassen sich von anderen Lebensbereichen wie Mode, Architektur, Wohnen oder Sport inspirieren.

»Die Zeichnung ist das
Werkzeug des Designers,
um Kreativität, Fantasie
und Vision zum Ausdruck
zu bringen.«

Linda Andersson,
Designerin Mercedes-Benz



Aufgabe:

Zeichne und collagiere Autos in einer zukünftigen Stadt oder Fantasielandschaft. Was ist anders als heute und wie drückt sich das im Aussehen der Autos aus?



Abb 26: Mobilitätsszenarien, Bleistift, farbige Nachbearbeitung in einem Bildbearbeitungsprogramm (Photoshop), Designbereich Daimler AG

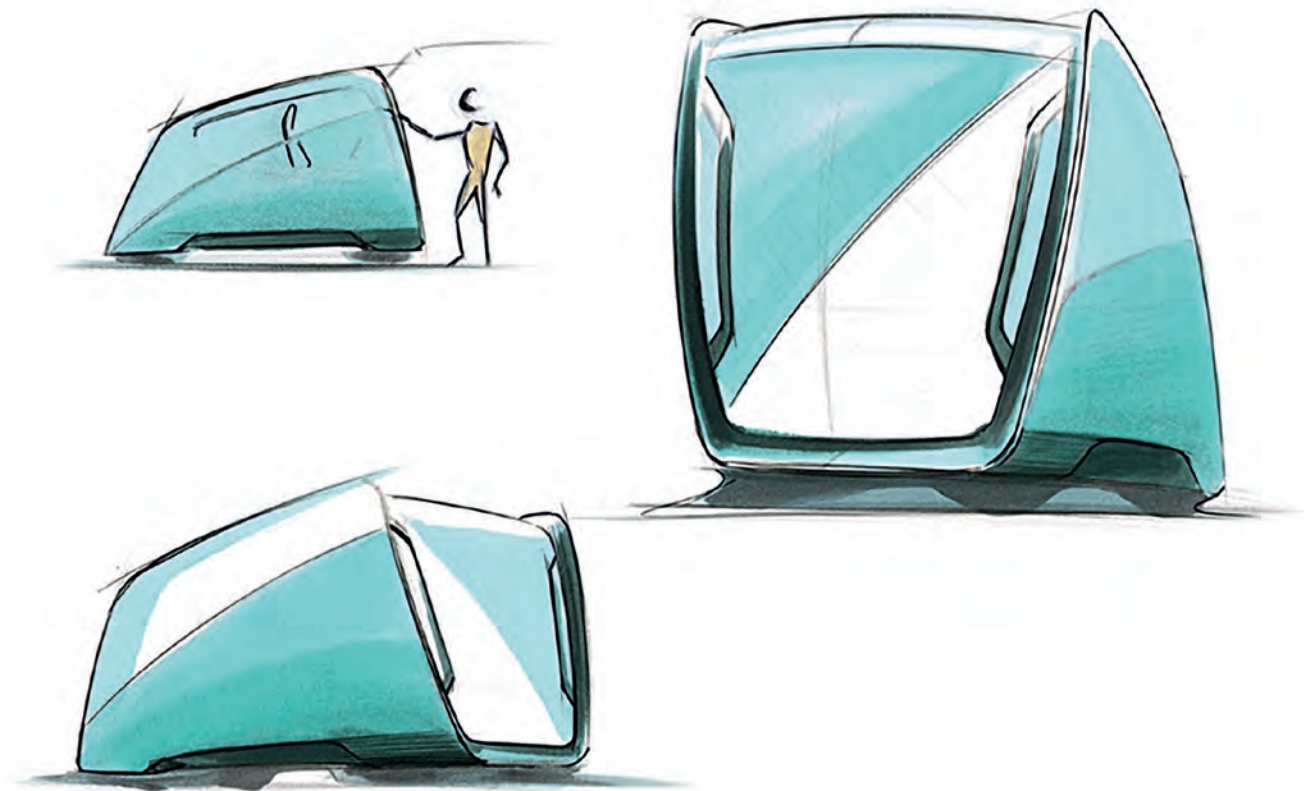


Abb 27: Auto in verschiedenen Perspektiven,
Bleistift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

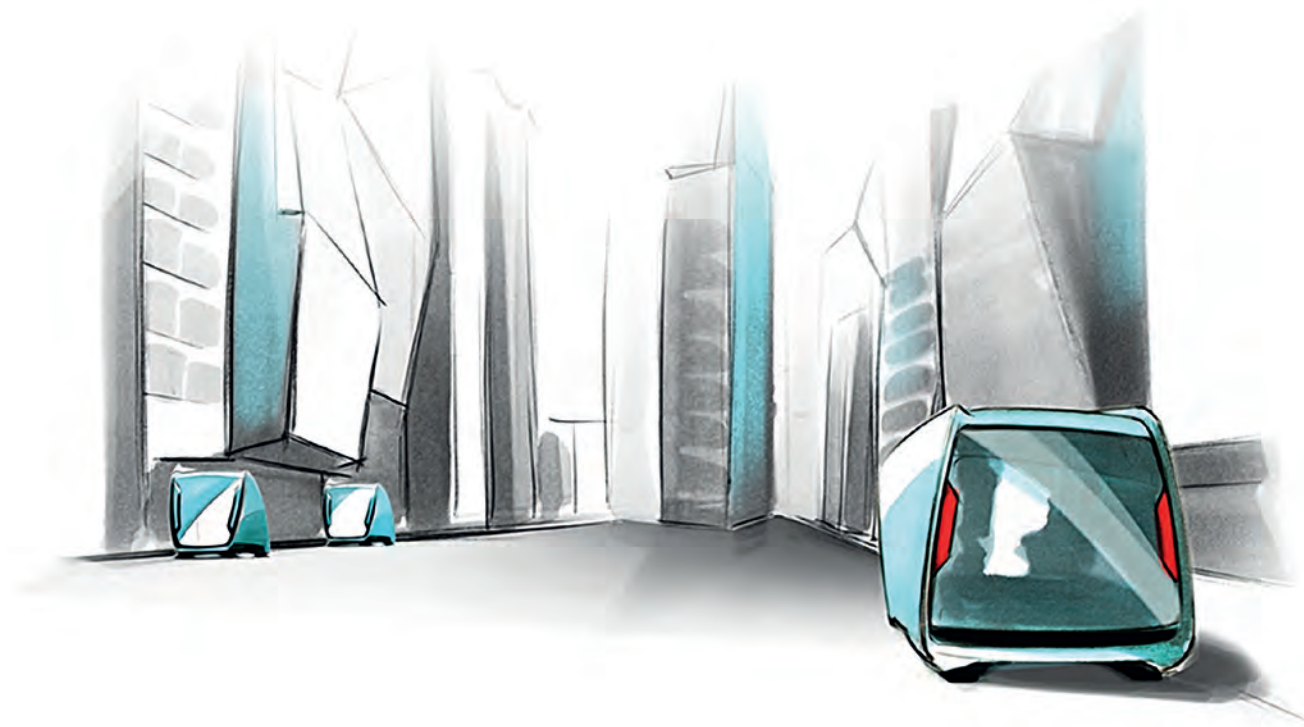


Abb 28: Auto im Kontext, Bleistift, Marker,
Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

»Zeichnen ist das aktive, produktive Nachdenken eines Gestalters mittels eines Stiftes.«

Holger Hutzenlaub,
Leiter Advanced Exterior
Design Deutschland
Mercedes-Benz

»Emotionale Objekte bedürfen einer emotionalen Geste, um zum Leben erweckt zu werden.«

Achim Badstübner,
Leiter Creation Exterior
Mercedes-Benz

Abb 29



Abb 31

Abb 30



Abb 32

5. Entwickle ein Muster

Viele Teile eines Autos haben geometrische, wiederkehrende Muster: zum Beispiel das Reifenprofil, die Textilien der Sitze, die Kühlergrills oder die Verkleidungen innen und aussen. Durch Reihung und Rapport (flächige Wiederholung von Musterelementen) werden Formen oder Spuren zu einem Bild, das aus der Nähe ganz anders wirken kann als aus der Ferne.



Aufgabe:

Entwickle aus einzelnen Elementen wie geometrischen Grundformen oder natürlichen Strukturen ein regelmäßiges Muster für einen Bereich am Auto.

6. Stelle ein Material dar

Am Anfang des Designprozesses stehen lineare Skizzen; die Darstellung definierter Materialien kommt erst in einem späteren Stadium hinzu: wenn Entscheider mit perfekt ausgearbeiteten, attraktiven »Renderings« von den Designideen überzeugt werden sollen. Die Profis in den Designstudios arbeiten dabei mit grauen und farbigen Filzstift-Markern, Buntstiften, Pastellkreiden und Deckweiß – oft kombiniert mit digitaler Bildbearbeitung.



Aufgabe:

Welche visuellen Merkmale nutzt das Auge, um Materialien zu erkennen? Erzeuge mit unterschiedlichen Zeichenmedien kontrastierende Materialeindrücke für einen Karosseriebereich oder ein Interieur-Detail: glänzend – matt, hart – weich, Metall – Textil/Leder, Lack – Kunststoff etc.

Abb 29: Formensprache der Flügel einer Libelle dient als Vorbild für die formale Gestalt des Sitzes, Bleistift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Abb 30: Schaltknopf aus der Mittelkonsole wird im Detail dargestellt, Bleistift, Buntstift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Abb 31: Formensprache der Fischschuppe dient als Vorbild für die formale Gestalt des Reifenprofils, Bleistift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Abb 32: Lüftungsauslässe im Armaturenbrett, Bleistift, Marker, Kugelschreiber, Designbereich Daimler AG

7. Zeichne ein Auto für ...

Autofirmen und ihre Designer überlegen sehr genau, wen sie mit einem bestimmten Fahrzeug ansprechen wollen. Das Design und die Technik werden dann auf die Bedürfnisse und den Geschmack der jeweiligen Zielgruppe zugeschnitten. Es ist wichtig für Designer, sich gut in andere Menschen hineinversetzen zu können.

»Eine Handzeichnung ist der kürzeste und schnellste Weg, eine Idee aus dem Kopf nach außen zu kommunizieren.«

Peter Balko,
Teamleiter Creation Interior
Mercedes-Benz



Aufgabe:

Ältere Menschen haben andere Ansprüche an ein Auto als junge Menschen. Zeichne ein Auto, das zum Beispiel deiner Oma/deinem Opa gefallen würde und praktisch für ihren Alltag wäre.

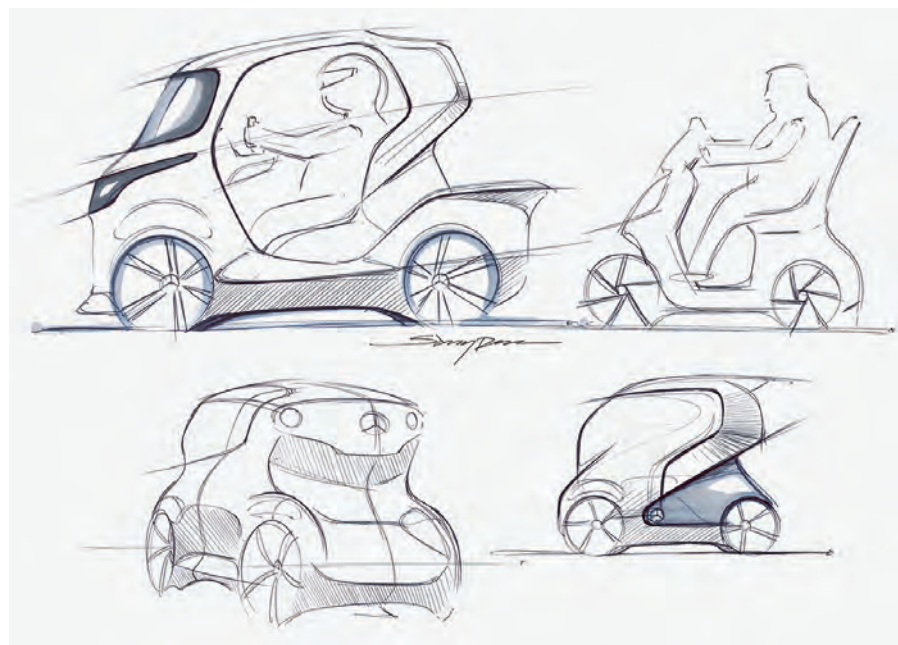


Abb 33: Auto in der Perspektive und Seitenansicht, Bleistift, Marker, Designbereich Daimler AG



Abb 34: Auto in der Perspektive, Bleistift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Abb 35: Detail aus dem Interieur, Bleistift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

SCHÜLER ENTDECKEN DESIGN

Workshops mit Designern für Schulen in Deutschland
Eine Initiative der Stiftung Deutsches Design Museum

›Schüler entdecken Design‹ sind Workshops, in denen Schülerinnen und Schüler erlebnisreich und praxisnah an das Thema Design herangeführt werden. Im Fokus steht der Designprozess mit seinen kreativen, interaktiven und reflexiven Elementen. Genauso wie das Erfassen von Zusammenhängen und daraus resultierend die Fähigkeit zur Problemstellung und -lösung. Durchgeführt werden die Workshops deutschlandweit von namhaften Designern. Design ist Kreativität pur und bietet mit entsprechender Förderung beste Bedingungen, interdisziplinäres Denken sowie ein Verständnis für Formen, Funktionen und Verarbeitung zu erlernen. Kreativität ermöglicht es uns, in einer komplexen Welt innovative Lösungen für vielfältige Herausforderungen zu finden – und das nicht allein im Bereich der bildenden Künste, sondern auch im Umgang mit alltäglichen Situationen.

WAS?

Die Workshops der Reihe ›Schüler entdecken Design‹ sind für Schülerinnen und Schüler ab der Grundschule, über die Sekundarstufe I bis zur gymnasialen Oberstufe sowie aller berufsbildenden Schulen konzipiert. Je nach Alter werden die Themen aufbereitet und entsprechend durch die Designer vermittelt. Grundsätzlich durchlaufen die Schülerinnen und Schüler dabei einen Entwurfsprozess mit dem folgenden Ablauf:

- Einführung in das Thema Design allgemein
- Erläuterung des Designbegriffs
- Beschreibung des Designprozesses – von der Idee zum Prototyp
- Recherche und Analyse
- Entwurf – Ideenentwicklung, Zeichnen, Modellbau
- Präsentation
- Feedbackrunde, entwickeln von Kriterien für ›Was ist Design?‹

WARUM?

Die Workshops bieten eine Vielzahl von Aspekten, die für Schülerinnen und Schüler nachhaltig relevant sind:

- Vermittlung ästhetischer Grundlagen
- Sensibilisierung des Qualitätsbewusstseins und -verständnisses
- Förderung von interdisziplinärem Denken
- Erarbeitung von Lösungen
- Inspiration zur aktiven (Mit-)Gestaltung der Umwelt
- Vermittlung eines Gefühls für Formen und Funktionen
- Anregung der Kreativität und Experimentierfreude
- Förderung der Entscheidungsfähigkeit
- Positive Verstärkung durch Erfolgserlebnisse

WANN?

Die Workshops werden gewöhnlich für einen oder zwei Tage angeboten, können jedoch auch als Projektwoche (fünf Tage) während oder außerhalb der Schulzeit stattfinden (Ferienprogramm).

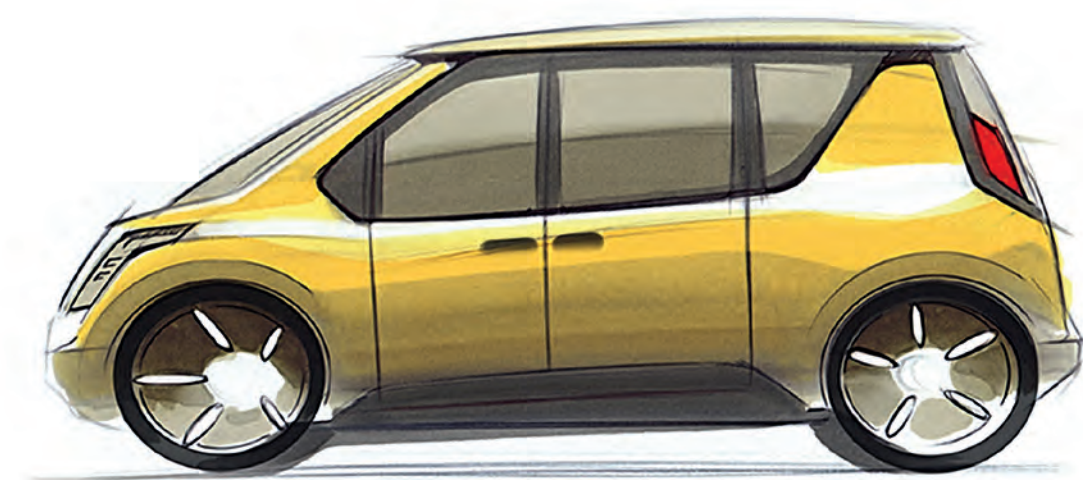
WO?

Die Workshops finden in der Regel an Schulen statt. Es bestehen darüber hinaus Kooperationen mit Museen, sodass die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit bekommen, sich auch im musealen Rahmen mit dem Thema Design auseinanderzusetzen.

WIE?

Die Bandbreite der Themen zeigt das Spektrum, in dem Design im Alltag sichtbar wird. Workshops haben zum Beispiel zu folgenden Themen bereits stattgefunden: Frisch geputzt! (Gestaltung einer Zahnbürste), FONT 8C (Entwicklung einer eigenen Schrift), wie wohnen (Moodboards zu Lebenswelten, Gestaltung eines Stuhls), Glühbirne adé (Gestaltung von Leuchten mit einem neuem Leuchtmittel). In der Regel werden die Themen individuell entwickelt, sodass sie sich an den aktuellen Unterrichtsinhalten und Projekten orientieren.

Die Workshops werden von qualifizierten Designern betreut, die über relevante Erfahrungen aus den jeweiligen Themenfeldern verfügen. Aus der Praxis heraus können sie authentisch und unkompliziert Inhalte wie auch Techniken des Entwurfsprozesses vermitteln und mit Beispielen aus ihrem Berufsalltag illustrieren.



Folgend werden drei exemplarische Workshopthemen zum Themenbereich Zeichnen im Automobildesign vorgestellt:

TAPE-DRAWINGS

(Themenbereich: Betrachte das Objekt aufmerksam)

Tape Drawings oder Tape Renderings sind bewährte Methoden im Car Design, insbesondere für großformatige Darstellungen im Maßstab 1:2 oder 1:1. Es wird mit schmalen, flexiblem Klebeband (Tape) auf Transparentpapier gearbeitet. Im realen Entwurfsprozess folgt diese Darstellung auf eine umfangreiche Skizzenphase, zur Übung kann man jedoch von Abbildungen existierender Fahrzeuge ausgehen. Die Farbigkeit ist reduziert auf schwarz, weiß und grau. Das Tape wird freihändig auf die Bildfläche gezogen, um die Kontur, aber auch alle Formen und Falze des Autos zu markieren. Klassischerweise beginnt auf Basis eines 1:1-Tape Renderings die Modellierarbeit am dreidimensionalen Fahrzeugmodell.

AUTO 2050

(Themenbereich: Lass Deiner Fantasie freien Lauf)

Car Design findet nicht im luftleeren Raum statt, sondern hat stets einen gesellschaftlichen Kontext. Als ersten Schritt entwickeln die Schüler daher Zukunftsszenarios: Wie sieht unsere Umgebung im Jahr 2050 aus? Bildnerische Mittel sind Zeichnung und Collage, die Bandbreite kann von der Utopie bis zur Dystopie reichen. Im zweiten Schritt entstehen wiederum zeichnerisch Design-Ideen: Wie sehen in diesem Szenario die Autos – oder weiter gefasst: individuelle Mobilität – aus? Dösen sie fahrerlos von A nach B? Entwickeln sie Fähigkeiten wie Hören, Sehen und Fühlen, gar eine eigene Intelligenz? Gibt es überhaupt noch Ampeln und Schilder? Oder können sich die Fahrgäste anderen Aktivitäten wie Online-Shopping und Infotainment widmen?

EIN AUTO FÜR DIE PERSON RECHTS NEBEN DIR

(Themenbereich: Zeichne ein Auto für ...)

Autos werden für Menschen design, und die Hersteller setzen sich intensiv mit den Kundenwünschen auseinander. In der Workshop-Gruppe werden gemeinsam Kriterien und Werkzeuge, zum Beispiel ein Fragebogen, entwickelt, um mehr über die »Person rechts neben dir« zu erfahren, für die anschließend ein Fahrzeug gestaltet werden soll. Der Entwurf baut auf einer vorgegebenen Fahrzeugplattform auf – eine in der Realität typische Restriktion, die als Rahmen die Kreativität und Konzentration fördern soll. Im zeichnerischen Entwurf verraten die betreuenden Designer Tricks und Kniffe aus der Praxis: Zum Beispiel, wie symmetrische Ansichten eines Fahrzeuges wie Front oder Heck nur zur Hälfte gezeichnet und dann mit Hilfe eines Spiegels vervollständigt werden.

Bei Interesse an den Themen sowie Workshops kontaktieren Sie gerne [Birgit Quiel](mailto:Birgit.Quiel@deutschesdesignmuseum.de) unter T 49 (0) 69 - 74 74 86 63 oder unter E quiel@deutschesdesignmuseum.de.



Abb 37: Auto mit geöffneten Türen in der Seitenansicht, Bleistift, Marker, Christian Ebert, ebert zobel industrial design gbr

Die Stiftung Deutsches Design Museum besteht seit 2011 mit Sitz in Berlin. Stifter ist der Rat für Formgebung in Frankfurt. Zweck der Stiftung ist die Förderung und Vermittlung des Designs als bedeutsamer Bestandteil der angewandten Kunst und der Alltagskultur an eine breite Öffentlichkeit. Dies soll durch Ausstellungen, Vorträge, Workshops sowie die Sammlung und Präsentation von Designobjekten erfolgen. Unter anderem ist die ästhetische Bildung in jungen Jahren ein zentrales Anliegen der Stiftung. Hierauf zielt ihr Projekt »Schüler entdecken Design« ab.

Stiftung Deutsches Design Museum
www.deutschesdesignmuseum.de

Konzept
[Lutz Dietzold](#), Stiftung Deutsches Design Museum
[Judith Stuntebeck](#), FOR INDUSTRIAL DESIGN
[Helge Aszmonait](#), Rat für Formgebung

Text
[David Noack](#), Rat für Formgebung
[Martin Krautter](#), Diplom-Designer und Journalist

Projektleitung
[Birgit Quiel](#), Stiftung Deutsches Design Museum

Zeichnungen
[Designbereich Daimler AG](#)
[Christian Ebert](#), ebert zobel industrial design gbr

Stiftung Deutsches Design Museum 2014