



inkl. CD
mit Arbeitsblättern

Kunst - Beispiele für den Unterricht
Kekse, Stifte, Spielfiguren
– Gestalteter Alltag

Impressum

Kunst – Beispiele für den Unterricht

Band I: Digitale Medien – Animationsfilm und interaktives Video

Band II: Architektur und Raum

Band III: Kekse, Stifte, Spielfiguren – Gestalteter Alltag

Herausgeber

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen

Schleswig-Holstein (IQSH)

Dr. Thomas Riecke-Baulecke, Direktor

Schreberweg 5, 24119 Kronshagen

<http://www.iqsh.schleswig-holstein.de>

Bestellungen

Brigitte Dreessen

T +49 (0)431 5403-148

F +49 (0)431 5403-200

brigitte.dreessen@iqsh.landsh.de

Autorinnen und Autoren

Annina Gamp

Britta Hansen

Ingrid Höpel

Annina Mohr

Julia Schoderer

Karoline Schmidt

Johanna Tewes

Ulrike Thoms

Lektorat und Redaktion

Prof. Dr. Ingrid Höpel, Landesfachberaterin Kunst

Layout und Gestaltung

Svenja Blum und Johanna Höflich

Fotos und Zeichnungen

Die Urheberrechte von allen Fotos und Zeichnungen, soweit nicht anders angegeben, liegen bei den Autorinnen.

Druck

Hansadruck, Kiel

Gedruckt auf PlanoPlus FSC-zertifiziertem Papier

Publikationsmanagement

Petra Haars (Leitung), Jasmin Fischer, Elke Wiechering

© IQSH November 2013

Auflagenhöhe: 400

Best.-Nr. 12/2013

Vorwort

Nach den digitalen Medien und der Architektur ist der dritte Band der „Beispiele für den Unterricht–Kunst“ dem wichtigen Bereich der Gestaltung des Alltags gewidmet. Dazu gehören die kleinen Gegenstände des täglichen Gebrauchs über Spielzeug, Garderobe oder Rollstuhl bis zu Auto, Maschine und Flugzeug – um nur einige markante Objekte herauszugreifen. Zu vermitteln, dass unsere Umwelt gestaltet ist und von den Menschen – auch den jüngsten Schülerinnen und Schülern – mitgestaltet werden kann, darin liegt eine der wichtigsten Zielvorstellungen des Kunstunterrichts.

Der vorliegende Band gibt exemplarisch Einblicke in den Unterricht zum Thema Objekt-Design. Nach bewährtem Muster steht eine kurze Inhaltsangabe am Anfang jedes Beitrags, es folgen Überlegungen zur kunstpädagogischen Relevanz und zum Aufbau der Unterrichtseinheit in Einzelbausteinen. Ergänzt wird jeder Text durch hilfreiche Literatur- und Medienangaben, Schlüsselbegriffe, fächerverbindende und differenzierende Aspekte sowie durch einen umfangreichen Materialteil mit Arbeits- und Bewertungsbögen, Fotografien von Unterrichtsergebnissen und anderen Materialien.

Ich danke der Landesfachberaterin Prof. Dr. Ingrid Höpel sowie den Autorinnen für die Erarbeitung dieser Broschüre. Alle sind als Kunstlehrkräfte tätig und haben die Unterrichtsvorschläge im eigenen Unterricht erprobt. Den Lehrkräften wünschen wir viel Erfolg bei der Umsetzung der vielfältigen Anregungen in ihrem Unterricht.



Dr. Thomas Riecke-Baulecke
Direktor

Kronshagen, im Oktober 2013

Inhalt

Ingrid Höpel: <i>Kekse, Stifte, Spielfiguren – Gestalteter Alltag</i>	S.7
❶ Annina Gamp: <i>Was macht dein Odrading?</i> <i>Eine biografische Forschungsreise mit Jeff Walls „Odradek“</i>	S.11
Beschreibung:	S.11
Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
Differenzierung und Individualisierung	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Medien und Materialien	
Literatur und Internetadressen	
Filme	
Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
Kunstpädagogische Relevanz	
Kompetenzen	
Bausteine	
Bewertung und Evaluation	
Alternativen	
Materialien: <i>Arbeitsblätter – Bewertungsbögen – Dokumente – Fotografien</i>	S.20
❷ Julia Schoderer: <i>Mein perfekter Stift</i> <i>Einführung in die Grundlagen des Designs</i>	S.31
Beschreibung:	S.31
Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
Differenzierung und Individualisierung	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Materialien	
Literatur und Internetadressen	
Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
Kunstpädagogische Relevanz	
Kompetenzen	
Bausteine	
Probleme und Lösungsansätze	
Alternativen	
Materialien: <i>Arbeitsblätter – Bewertungsbögen – Dokumente – Fotografien</i>	S.41
❸ Johanna Tewes: <i>Charakterdesign</i> <i>Entwurf von Spielkarten</i>	S.49
Beschreibung:	S.49
Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
Differenzierung und Individualisierung	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Medien und Materialien	
Literatur und Internetadressen	
Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
Kunstpädagogische Relevanz	
Kompetenzen	
Bausteine	
Bewertung und Evaluation	
Probleme und Lösungsansätze	
Materialien: <i>Arbeitsblätter – Bewertungsbögen</i>	S.57

4	Annina Mohr: <i>Zusammen-Spiel</i> <i>Kooperative Planung und Gestaltung eines Strategiespiels gegen die Klimaveränderung</i>	S.63
	Beschreibung:	S.63
	Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
	Differenzierung und Individualisierung	
	Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
	Medien und Materialien	
	Literatur und Internetadressen	
	Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
	Kunstpädagogische Relevanz	
	Kompetenzen	
	Kooperatives Lernen	
	Projektorientierung	
	Bausteine	
	Bewertung und Evaluation	
	Probleme und Lösungsansätze	
	Alternativen	
	Materialien: <i>Arbeitsblätter</i> – <i>Fotografien</i>	S.75
5	Ulrike Thoms: <i>Geh' mir auf den Keks</i> <i>Produkt- und Logo-Design am Beispiel von Gebäck</i>	S.83
	Beschreibung:	S.83
	Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
	Differenzierung und Individualisierung	
	Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
	Medien und Materialien	
	Programme	
	Literatur und Internetadressen	
	Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
	Kunstpädagogische Relevanz	
	Kompetenzen	
	Bausteine	
	Bewertung und Evaluation	
	Alternativen	
	Materialien: <i>Arbeitsblätter</i> – <i>Bewertungsbögen</i> – <i>Fotografien</i>	S.96
6	Britta Hansen: <i>Flora</i> <i>Mode-Projekt mit bildhauerischen Mitteln</i>	S.117
	Beschreibung:	S.117
	Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
	Differenzierung und Individualisierung	
	Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
	Medien und Materialien	
	Programme	
	Literatur und Internetadressen	
	Filme	
	Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
	Kunstpädagogische Relevanz	
	Kompetenzen	
	Arbeitsprozessportfolio	
	Bausteine	
	Bewertung und Evaluation	
	Alternativen	
	Materialien: <i>Arbeitsblätter</i> – <i>Bewertungsbögen</i> – <i>Fotografien</i>	S.128

7	Karoline Schmidt: Einführung in die Designgeschichte	
	<i>Stationsarbeit</i>	S.139
	Beschreibung:	S.139
	Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
	Differenzierung und Individualisierung	
	Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
	Medien und Materialien	
	Literatur und Internetadressen	
	Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
	Kunstpädagogische Relevanz	
	Kompetenzen	
	Bausteine	
	Bewertung und Evaluation	
	Probleme und Lösungsansätze	
	Materialien: Arbeitsblätter – Bewertungsbögen – Dokumente – Fotografien	S.151
8	Ulrike Thoms: Kostbarer Müll	
	<i>Strategien der Aufwertung scheinbar wertloser Materialien</i>	S.189
	Beschreibung:	S.189
	Schlüsselbegriffe zur Orientierung	
	Differenzierung und Individualisierung	
	Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
	Medien und Materialien	
	Literatur und Internetadressen	
	Filme	
	Kurzbeschreibung mit Hauptintention	
	Kunstpädagogische Relevanz	
	Kompetenzen	
	Arbeitsprozessportfolio	
	Bausteine	
	Bewertung und Evaluation	
	Probleme und Lösungsansätze	
	Alternativen	
	Materialien: Arbeitsblätter – Bewertungsbögen – Fotografien	S.201

Kekse, Stifte, Spielfiguren Gestalteter Alltag

Band III der Beispiele für den Unterricht

Ingrid Höpel

Der dritte Band der Reihe „Kunst – Beispiele für den Unterricht“ beschäftigt sich mit dem Thema: „Gestalteter Alltag“. Damit wird ein Arbeitsbereich aufgegriffen, der ein Schattendasein an den Schulen führt, obwohl er etwas anderes verdient hätte. Die Beschäftigung mit Alltagsdingen, Objekt-Design oder Kunsthandwerk ist kunstpädagogisch in vielfacher Hinsicht relevant.

Design umgibt uns überall: Schon der Säugling bekommt einen Schnuller in den Mund gesteckt – und nicht nur die Frage, ob er rot, gelb oder blau sein soll, spielt beim Kauf eine Rolle, sondern Eltern, Freunde und Verwandte haben die Wahl zwischen einem Schnuller im „I love Mama“-Look oder zum Beispiel einem Modell aus lila Latex. Soll der Nuckel kostbar und teuer wirken und mit Swarovski-Kristallen verziert sein, oder ist doch der „Vampy-Schnuller“ das geeignetere Modell? Auch der Hinweis „aus bisphenolfreiem Material“ könnte bei der Kaufentscheidung eine Rolle spielen. Googeln Sie Schnuller unter der Bildfunktion von Google – über die Vielfalt der angebotenen Modelle werden Sie staunen!

Die Entscheidung für den Kauf wird von Faktoren auf verschiedenen Ebenen bestimmt: Vielleicht steht an erster Stelle die Frage, ob der Schnuller gesundheitsgefährdende Stoffe wie zum Beispiel bestimmte Weichmacher enthält oder ob er sich gut fassen lässt. Bei dieser Entscheidung nach der Funktionalität eines Objekts kommen viele Modelle schon gar nicht in die engere Wahl. Oder die Eltern entscheiden sich nach Form, Farbe oder Geruch auf einer ästhetischen Ebene. Ein drittes Kriterium kann auf der symbolischen Ebene liegen – der Schnuller signalisiert den gesellschaftlichen Status der Eltern, ihre Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe oder ihre Hobbys und Vorlieben – das wäre vielleicht bei der Wahl des Swarovsky- oder des Vampy-Schnullers gegeben. Dieselben Fragen nach praktischer, ästhetischer oder symbolischer Funktion stellen sich, wenn es um die Anschaffung eines Mobiles geht, das vor Wiege oder Bett gehängt werden soll, des Kinderwagens oder des Kindersitzes im Auto. Und ganz besonders wichtig ist in diesem Zusammenhang natürlich die Wahl des Strampelanzugs, der ersten Höschen und Mützchen. Vom ersten Atemzug im Leben bis zum letzten bei der Wahl eines passenden Sargmodells sind wir von gestalteten Objekten umgeben.

Diese Objekte werden im Kunstunterricht zum Untersuchungsgegenstand gemacht. Ziel ist es, den Kindern so früh wie möglich ein Bewusstsein dafür zu vermitteln, dass die Gegenstände ihres Alltags nicht vom Himmel fallen, sondern dass sie entworfen, gestaltet und produziert werden, dass dabei bestimmte Gesetzmäßigkeiten gelten. Auf dem Weg zu mündigen Verbraucherinnen und Verbrauchern erfahren Kinder und Jugendliche, dass sie auf diese Prozesse Einfluss nehmen und sie mitgestalten können. Anregungen, wie sich zu Alltagsdingen ästhetische Forschungsprozesse initiieren lassen, stehen im Mittelpunkt des vorliegenden dritten Bandes der *Beispiele für den Unterricht*. Erste Erfahrungen dazu können sicher schon im Kindergarten vermittelt werden.

Unsere Beispiele beginnen mit einem Vorschlag für die Grundschule. Unter dem Titel „Was macht dein Odrading?“ geht es darum, einen kleinen Gegenstand als Identifikationsobjekt zu bauen und auf dem Schulgelände einen passenden Ort für ihn zu finden, an dem er sich „wohl fühlt“, versteckt oder inszeniert werden kann. Die Personifizierung des Objekts kommt den Kindern besonders entgegen. Das Besondere an dieser Unterrichtsankündigung ist, dass dabei in Anlehnung an ein Kunstwerk – des Fotokünstlers Jeff Wall – gearbeitet wird und dass die Kinder eine Erzählung Franz Kafkas kennenlernen. So kann es gelingen, dass eine Unterrichtseinheit zum Design in der Grundschule zeitgenössische Kunst einbindet, Arbeitsbereiche vernetzt und fächerverbindende Aspekte zum Fach Deutsch berücksichtigt.

Der Beitrag „Mein Lieblingsstift“ ist für die Jahrgänge 5 und 6 konzipiert und führt am Beispiel eines Gegenstandes, den alle Kinder täglich gebrauchen und immer bei sich haben, auf einfachem Niveau in die Grundlagen des Designs ein. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der symbolischen Funktion, denn den Kindern werden auf spielerische Weise Bedingungen und Gründe für die Identifikation mit ihrem Stift bewusst. Dazu trägt auch die Einübung in den Umgang mit Beurteilungskriterien bei. Wie in allen anderen Unterrichtsbeispielen des Bandes werden Theorie und Gestaltungspraxis fachtypisch integriert vermittelt.

Mit dem Entwurf von Spielkarten greift das dritte Beispiel zum „Charakterdesign“ für die Jahrgänge 6 bis 8 die Spielvorlieben Jugendlicher in diesem Alter auf. Die Erfindung eines „Monsterquartetts“ verlangt Kenntnis und Anwendung der grafischen Gestaltungsmittel, führt in die Grundlagen der Darstellung von Mimik und Figur ein und nutzt die Neigung der Jugendlichen zur Übernahme von Comicelementen. Besonders wichtig ist, dass hier gezielt die Fantasie zur Erfindung von ungewöhnlichen Wesen gefordert wird, andererseits unterliegt die grafische Gestaltung der Karten strengen Regeln, was zum Beispiel die Verwendung von Textelementen betrifft. So berührt die Unterrichtseinheit den Arbeitsbereich Zeichnen, und mit der Layoutgestaltung einer Spielkarte werden erste Fragen des Kommunikationsdesigns angesprochen.

Ebenfalls von der Spielpraxis Jugendlicher geht der vierte Unterrichtsvorschlag „Zusammen-Spiel. Kooperative Planung und Gestaltung eines Strategiespiels gegen die Klimaveränderung“ für die Jahrgänge 7 bis 10 aus. Auf den Wunsch Jugendlicher nach nicht-virtuellen Spielen in der Gruppe antwortet das Angebot, ein eigenes Spiel zu entwerfen. Dabei wird eine Strategie entwickelt, bei der das Ziel nicht der Sieg über Mitspieler und Konkurrenten ist, sondern bei der in der erfolgreichen Zusammenarbeit ein Gewinn für alle entsteht. Es liegt nahe, für dieses Thema methodisch Formen des kooperativen Lernens einzusetzen. Erfahrungsgemäß erwacht in diesem Alter das Interesse an gesellschaftlichen Zusammenhängen und Problemen, sodass mit der Klimaerwärmung ein Thema gewählt wurde, das den Interessen der Jugendlichen entspricht, das aber auch einen Beitrag des Kunstunterrichts zum Thema Nachhaltigkeit und Ökologie leistet. Eine Kooperation des Faches Kunst mit Geographie oder Wirtschaft/Politik kann das Thema vertiefen.

Produktgestaltung und die Entwicklung von Werbestrategien für ein Produkt treffen sich in dem Unterrichtsbeispiel „Geh mir auf den Keks!“. Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 9 bis 10 lernen mit dem Entwerfen, Formen, Backen und Vermarkten einen Ablauf kennen, wie er auch für professionelle Produktentwicklung typisch ist. Sie wechseln spielerisch von der Konsumenten- in die Produzentenrolle und zurück, lernen Zielgruppenorientierung als gestaltungsleitend kennen und erarbeiten ihre Gestaltungskriterien gezielt im Hinblick auf Wirkung, die sie zuletzt an der eigenen Person und an ihrem Umfeld testen.

Der Arbeitsbereich Design ist ausgesprochen gut dafür geeignet, Gestaltungsprozesse von der ersten Ideenskizze bis zum fertigen Produkt und dessen Vermarktung zu umfassen. Ein solcher Unterrichtsvorschlag liegt mit „„Flora“, ein Mode-Projekt mit bildhauerischen Mitteln“ vor. Kostümprototypen werden erarbeitet, von der ersten Skizze bis zur fotografischen und filmischen Dokumentation einer Modenschau mit Performancecharakter. Schülerinnen und Schüler erfahren dabei exemplarisch die Notwendigkeit von Arbeit im Team und erleben deren Bedingungen in einer Situation, die der realen Arbeitswelt nachempfunden wurde.

Dass Stationsarbeit auch in der Sekundarstufe II sinnvoll eingesetzt werden kann, führt der Beitrag „Einführung in die Designgeschichte“ exemplarisch vor. Auch hier gilt, dass die Erarbeitung von kunst- und designgeschichtlichem Wissen im Zusammenhang mit eigenen Gestaltungen stattfindet.

„Kostbarer Müll – Strategien der Aufwertung scheinbar wertloser Materialien“ sind Gegenstand des letzten Beitrages für den Unterricht in der Sekundarstufe II. Mit der Umdeutung von Müll als wertvollem Rohstoff steht Nachhaltigkeit als ein immer wichtiger werdender gesellschaftlicher Wert im Mittelpunkt des Kunstunterrichts. Dabei geht die Unterrichtseinheit von einem

provozierenden Statement aus: „Es ist Zufall, dass Diamanten etwas wert sind in dieser Welt.“¹ Der Einstieg schafft Problembewusstsein und führt zur Entwicklung eigenständiger Forschungsfragen der jungen Erwachsenen, die auf diese Weise lernen, wie sich gedankliche Auseinandersetzung und gestalterische Praxis ergänzen, wechselseitig stützen und weiterführen.

Zentrales Anliegen dieses dritten Bandes der *Kunst – Beispiele für den Unterricht* ist es, junge Menschen zur aktiven Mitgestaltung von Gesellschaft und Umwelt anzuregen und ihnen konkrete Wege dahin zu zeigen. Den Transfer auf ihr eigenes Alltagsleben müssen sie selbst leisten. Es soll deutlich werden, dass Design nicht nur ein Thema der Sekundarstufe II ist, sondern dass schon in der Primarstufe Prinzipien des Designs verstanden und angewandt werden können. Design greift in andere Arbeitsbereiche über – Zeichnen und Malerei, Objektgestaltung im Dreidimensionalen, Bildzugänge und Kunstgeschichte fließen in die Behandlung von Alltagsobjekten ein. In dem Zusammenhang ist von Bedeutung, dass Alltagsobjekte auch Material und Thema der Kunst sind und dass Recyclingprozesse in der zeitgenössischen Kunst in zunehmendem Maße künstlerisch reflektiert werden.

Der Aufbau der Unterrichtsvorschläge folgt inhaltlich und in der Gestaltung dem ersten Band. Dort finden sich ausführliche Hinweise zur Nutzung, die auch für den vorliegenden Band gelten.² Die Vorlagen für Arbeitsblätter und Bewertungsbögen, Dokumente für die Lehrkräfte, Fotografien aus dem Arbeitsprozess oder von Arbeitsergebnissen werden mit den aus den beiden Vorgängerbänden bekannten Kürzeln benannt:

- A 01 - Arbeitsblätter
- B 01 - Bewertung und Evaluation, z. B. Bewertungsbögen, Kompetenzraster
- D 01 - Dokumente für die Lehrkraft, z. B. Bauanleitungen, Raumpläne
- F 01 - Fotografien und Filme; auch Hinweise auf nur digital zur Verfügung stehende Dokumente
- P 01 - Portfolio

Auf Rückmeldungen und Berichte über Durchführung oder Abwandlung der Unterrichts Anregungen freuen wir uns. Die Aufgabensammlung wird fortgesetzt. Wir laden interessierte Kolleginnen und Kollegen aus allen Schularten zur Mitarbeit ein.

¹ Mary Scherpe: *Art in Berlin: Alicja Kwade, 15. November 2010*. Auf: www.stilinberlin.de (Letzter Zugriff: 19.09.2013).

² Vgl. Ingrid Höpel: Einleitung. Zum Umgang mit den Beispielen für den Unterricht. In: IQSH (Hrsg.): *Kunst, Beispiele für den Unterricht. Digitale Medien – Animationsfilm und interaktives Video*. Kronshagen 2011, S. 7-10. Der erste Band ist im Fächerportal des IQSH unter folgendem Link einzusehen: <http://www.faecher.lernnetz.de/faecherportal/>.

① Was macht dein Odrading?

Eine biografische Forschungsreise mit Jeff Walls „Odradek“

Annina Gamp, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewegung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Alltag	Ästhetische Forschung	Bildzugang	Biografieren
Forschungsaufgabe	Fotografie	Franz Kafka	Inszenierung
Jeff Wall	Naturmaterialien	Objektdesign	Subjektorientierung
Tagebuch	Zeichnen		

Differenzierung und Individualisierung

Feinmotorische Fähigkeiten, Vorkenntnisse	Baustein 1: Schülerinnen und Schüler mit handwerklichem Geschick unterstützen andere und leisten Hilfestellung.
Individuelles Interesse	Baustein 2: Die Auswahl der Orte, an denen inszeniert und fotografiert wird, erfolgt nach dem individuellen Vorstellungsvermögen und Interesse der Schülerinnen und Schüler.
Arbeitstempo, Vertiefung	Baustein 2 und 3: Je nach fotografischem Interesse und Können sowie Schriftsprachkompetenz gestalten die Schülerinnen und Schüler ihre Tagebücher.
Zeichnerischer Entwicklungsstand	Baustein 4: Die Schülerinnen und Schüler wählen ihrem Entwicklungsstand angemessene zeichnerische Darstellungsformen ihres Ortes.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Deutsch

Kreatives Schreiben, Tagebuch, Erzählanlässe

Musik

Soundscapes

Darstellendes Spiel

Biografisches Theater

Medien und Materialien

Baustein 1-4:

Für die Tagebücher: DIN-A4-Hefte, unliniert

Baustein 1:

Farbfolie, Overheadprojektor oder Beamer, Laptop, diverse Äste, Stöcke, Wollreste und Bindfäden in verschiedenen Stärken

Baustein 2:

Fotoapparate

Baustein 4:

DIN-A2-Papier (220 g), Pinsel, Acrylfarbe

Literatur und Internetadressen

Zum Werk:

- ▶ Lauter, Rolf: *Jeff Wall. Figures & Places. Ausgewählte Werke von 1978 bis 2000*. München 2001.
- ▶ Jeff Wall: *Odradek, Taboritskà 8, Prag, 18. Juli 1994*, 1994, Großbild in Leuchtkasten, 249 x 309 cm, MMK Museum für Moderne Kunst Frankfurt am Main <http://www.mmk-frankfurt.de/de/sammlung/werkdetailseite/?werk=1994%2F76> (Letzter Zugriff: 09.06.2013, 13:00 Uhr).
- ▶ Jeff Wall: *Odradek*. <http://www.mmk-frankfurt.de/de/sammlungwerkdetailseite/?werk=2009%2F28>. (Letzter Zugriff: 09.06.2013, 13:00 Uhr).
- ▶ Roger Hermes (Hrsg.): Franz Kafka. Die Sorge des Hausvaters. In: *Die Erzählungen und andere ausgewählte Prosa*. Frankfurt/Main 1996.

Zum didaktischen Hintergrund:

- ▶ Peez, Georg: Kunstpädagogik jetzt. Eine aktuelle Bestandaufnahme: Bild – Kunst – Subjekt. In: Bering, Kunibert; Niehoff, Rolf (Hrsg.): *Bilder. Eine Herausforderung für die Bildung*. Oberhausen 2005.
- ▶ Blohm, Manfred (Hrsg.): *Berührungen und Verflechtungen – Biographische Spuren in ästhetischen Prozessen*. Köln 2002.
- ▶ Blohm, Manfred (Hrsg.): *Leerstellen – Perspektiven für ästhetisches Lernen in Schule und Hochschule*. Köln 2000.
- ▶ Aissen-Crewett, Meike: *Kunstunterricht in der Grundschule*. Braunschweig 1992.
- ▶ Helga Kämpf-Jansen: *Ästhetische Forschung – Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft*. Köln 2002.
- ▶ Otto, Gunter und Maria: *Auslegen. Ästhetische Erziehung als Praxis des Auslegens in Bildern und des Auslegens von Bildern*. Seelze 1987.

Filme

- ▶ Jeff Walls „Odradek“, MMK in Frankfurt am Main <http://www.youtube.com/watch?v=TBf9QuUYWfY> (06.06.2013, 13:16 Uhr).

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Auf der Grundlage der fotografischen Arbeit „Odradek“ von Jeff Wall werden die Schülerinnen und Schüler zu einem fantasievollen und gestaltenden Umgang mit ihrer Wirklichkeit – in der Auseinandersetzung mit Materialien und im Gespräch – angeregt. Durch das Initiieren von Prozessen des ästhetischen Forschens und des Ausprobierens von Darstellungsmöglichkeiten wird das Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen der Kinder erweitert.

Im Vordergrund der Unterrichtseinheit steht die sinnliche Erfahrung in der rezeptiven und handelnden Auseinandersetzung auf der Grundlage eines Bildzugangs. Der Einstieg anhand der inszenierten Fotografie „Odradek“ von Jeff Wall führt die Schülerinnen und Schüler über die Erarbeitung der Bildaussage des Werkes und seines Hintergrundes zur Initiierung einer ästhetischen Forschung.

Einen wichtigen Baustein der Unterrichtseinheit bildet ein Tagebuch, in dem die Schülerinnen und Schüler Forschungsaufgaben dokumentieren (Fotografie, Zeichnung, Texte). Es schließt sich eine großformatige Arbeit im Arbeitsbereich Malerei an, hier gestalten die Schülerinnen und Schüler einen Ausschnitt aus ihrem Kinderzimmer.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten biografische Forschungsaufträge, die in die Arbeitsbereiche Objekt-Design, Fotografie, Zeichnung und Malerei fallen. Biografische Arbeit bezeichnet eine aktive Gestaltung der eigenen Lebensgeschichte. Das eigene Leben wird in Bezug zu anderen Menschen, zur Familie, zu Zeit und Gesellschaft gesetzt. Diese Bezüge haben wechselnde Bedeutung für das Individuum. Immer dann, wenn bestimmte Momente aus dem eigenen Leben aufgezeichnet werden, wird deren Bedeutung bewusst und kann möglicherweise auch verändert werden. So gesehen beginnt biografische Arbeit beim Erkennen der eigenen Deutungen. Die Erfahrung der Bedeutungen bis hin zur Veränderung kennzeichnet biografische Arbeit.¹

Kunstpädagogische Relevanz

Vorrangige Ziele des Lehrplans des Landes Schleswig-Holstein für Bildende Kunst in der Grundschule sind die Förderung des Lernens mit allen Sinnen, die Auseinandersetzung mit sich selbst und der Umwelt sowie das Kennenlernen von Werken der Kunstgeschichte und der zeitgenössischen Kunst. Im Erfahrungsfeld „Bildnerische Mitteilung“ sollen die Kinder verstehen lernen, dass jede bildnerische Arbeit einen Inhalt mitteilt, der durch einen spezifischen Ausdruck vermittelt wird. Im Arbeitsbereich „Plastik, Objekt-Design“ geht es um die „Gestaltung und Umgestaltung von Alltagsgegenständen“ und um Erkenntnisse über „Zusammenhänge von Funktion, Material und Form“.² Zwischen diesen Feldern bewegt sich die vorliegende Unterrichtseinheit. Das Ding „Odradek“ entwickelt sich im Lauf von Kafkas Erzählung immer mehr zu einer Person mit charakteristischen Eigenschaften, die aber den Bezug zur äußeren Gestalt des Dings bewahrt.

Die doppelte Anbindung an eine Geschichte und an ein Bild, das diese Geschichte umsetzt und dem seltsamen Ding eine konkrete Gestalt verleiht, führt den Kindern vor Augen, wie sich mit der eigenen Vorstellung von einem Ding, mit dem inneren Bild davon, spielen lässt. Sie werden aufgefordert, ihren eigenen inneren Bildern Ausdruck zu verleihen, dabei aber gleichzeitig den Bezug zwischen dem Charakter des Dings, den zur Verfügung stehenden Materialien und der Formfindung im Blick zu behalten. So machen sie erste Erfahrungen mit dem Verhältnis von ästhetischer und symbolischer Funktion im Designbereich.

¹ Vgl.: Kunst und Unterricht, Heft 281. 2004.

² Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): *Lehrplan Grundschule Kunst*, S. 143.

Mit der Erzählung Franz Kafkas und Jeff Walls Großbilddia lernen die Schülerinnen und Schüler zwei Werke der Literatur und der Bildenden Kunst kennen, die beide für sie in besonderer Weise inszeniert werden. Indem sie ausgehend davon selbst gestalten, eignen sie sich die Werke an, sodass sie Teil ihrer eigenen Biografie werden.

„Odradek“ ist eine rätselhafte und zuerst dingartige, im weiteren Verlauf jungenhaft personifizierte Gestalt aus Franz Kafkas Prosatext „Die Sorge des Hausvaters“.³ Der Erzähler selbst bezeichnet das Wesen und den Sinn Odradeks ausdrücklich als unverständlich und widersprüchlich. In der Geschichte beschreibt der Protagonist das Ding Odradek als einen hölzernen wirkenden, mit verknoteten, bunten Fäden aufgewickelten Zwirnstern, der auf einem seiner Zacken hochkant steht.

Diese Beschreibung wird dadurch ergänzt, dass der Hausvater mutmaßt, Odradek werde ihn wohl überleben oder sei gar unsterblich. Auch ist er nicht zu fangen, während er schnell durch alle Häuser streunt und immer zurückkehrt. Fragt man ihn etwas, gibt er keine oder kurze Antworten und lacht. Odradek erscheint als eine rätselhafte, kaum einzuordnende Figur. Der Erzähler bezeichnet den Namen „Odradek“ und das damit benannte Objekt selbst als „sinnlos“.

Der kanadische Fotokünstler Jeff Wall bezieht sich in seiner gleichnamigen fotografischen Arbeit auf diese Erzählung von Franz Kafka. Seine Fotografie zeigt ein dunkles Treppenhaus in einem Prager Altbau. Eine junges Mädchen läuft mit gesenktem Blick die Treppe herunter. Ein breiter Pfeiler, an dem ein Waschbecken angebracht ist, ragt aus dem Dunkel hervor, zwischen diesem Pfeiler und der Treppe befindet sich eine Nische, die das eigentliche Bildzentrum ausmacht. Auf den ersten Blick ist Odradek nicht zu sehen. Zwischen Treppe und Pfeiler, eben in dieser Nische, fällt aber bei genauem Hinsehen ein spulenartiger, sternförmiger Gegenstand ins Auge, der sich kaum von seinem dunklen Hintergrund abhebt.

Diese auf den ersten Blick alltägliche Szene, in Jeff Walls Original in einem Großbilddia im Leuchtkasten (289 cm x 229 cm) festgehalten, wird durch die neben dem Leuchtkasten angebrachte Erzählung Kafkas ergänzt.

Die Werkbetrachtung der fotografischen Arbeit Jeff Walls bildet den Einstieg in die Unterrichtseinheit und führt, über das Konstruieren eines eigenen „Odradeks“ seitens der Schülerinnen und Schüler, zu einer forschenden Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt, eigenen Verhaltensweisen, Lieblingsplätzen und deren jeweiliger individueller Bedeutung. Das Ding „Odradek“ dient in seiner Funktion als Zeitzeuge und stellt für die Schülerinnen und Schüler ein Medium dar, über das sie sich selbst beobachten, inszenieren und hinterfragen können.

Kompetenzen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ positionieren sich in ihrer Umwelt und stellen individuelle Bezüge her
- ▶ erweitern ihre Deutungskompetenz
- ▶ erweitern ihr sinnliches Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen
- ▶ sammeln Erfahrungen, indem sie verschiedene werktechnische Verfahren kennenlernen und in Abhängigkeit davon die jeweilige elementare Gestalt von Form, Farbe und Raum in ihrer Wirkungsweise untersuchen

³ Vgl.: Roger Hermes (Hrsg.): Franz Kafka. Die Sorge des Hausvaters. In: *Die Erzählungen und andere ausgewählte Prosa*. Frankfurt am Main 1996.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen im Rahmen ihrer Forschungsaufträge sich selbst zu organisieren und eigene Fragestellungen und Lösungen zu entwickeln
- entwickeln ein Verständnis für künstlerische Strategien und deren Umsetzung

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- unterstützen sich gegenseitig bei der Bearbeitung von Aufgaben

Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- bearbeiten und organisieren ihre künstlerischen Vorhaben weitgehend selbstständig
- dokumentieren und gegebenenfalls reflektieren ihr selbstständiges Arbeiten in ihrem Tagebuch

Bausteine

Zeitraumen

Die Unterrichtseinheit umfasst ca. 6 Doppelstunden. Hinzu kommt die Arbeit an den Tagebüchern. Diese kann entweder fester Bestandteil der Unterrichtsstunden sein, zur Differenzierung dienen oder auch als Hausaufgabe bearbeitet werden.

Je nach Lerngruppe wird entschieden, in welcher Reihenfolge die Bausteine unterrichtet werden.

Unterrichtsform

Eine projektorientierte Öffnung des Unterrichts bietet sich an, wenn diese Unterrichtsform entsprechend eingeführt wurde.

Übergeordnete Aufgabe

- Baue deinen eigenen „Odradek“!

Du lernst dabei,

- wie du eine Idee für deinen Odradek zeichnen kannst,
- wie du einen Odradek bauen kannst,
- wie du deinen Odradek fotografieren kannst
- und wie du deinen Odradek in deinem Zimmer unterbringen kannst.

Baustein 1

Begegnung mit „Odradek“

(1-2 DS)

Den Schülerinnen und Schülern wird die fotografische Arbeit „Odradek“ des Künstlers Jeff Wall präsentiert. Zum Einstieg bietet sich ein „stumme Impuls“ an, damit die Schülerinnen und Schüler ein Percept bilden und sich zunächst ungefiltert äußern können. Vielleicht nehmen einige Kinder das Ding „Odradek“, um das es im Weiteren gehen soll, schon wahr. An dieser Stelle sind aber zunächst alle Beobachtungen und Assoziationen der Kinder zum Ort, zum Kind und zur dargestellten Situation richtig und wichtig.

Nach der Perceptbildung lenkt die Lehrkraft das weitere Unterrichtsgespräch:

- „Beschreibt die Umgebung und das Mädchen!“
- „Was hat das Mädchen wohl vor?“

Damit führt sie den Blick der Schülerinnen und Schüler auf die Nische im Treppenaus, in der „Odradek“ nur schemenhaft zu erkennen ist. Um dieses Ding in den Mittelpunkt des weiteren Unterrichtsgeschehens zu rücken, kann die Lehrkraft die Beschreibung „Odradeks“ aus Kafkas Erzählung nun entweder vorlesen oder sie in eigenen Worten vortragen.

➔ *D1 [Franz Kafka: Die Sorge des Hausvaters]*

Nach Fragen und Kommentaren zur Geschichte wird die Aufmerksamkeit wieder zurück auf die Fotografie gelenkt; die Arbeitsweise Jeff Walls kann hier insoweit angesprochen werden, als er sich mit seiner Fotografie auf Kafkas Erzählung bezieht.

Es folgt ein Unterrichtsgespräch darüber, was das Ding „Odradek“ wohl schon alles erlebt und gesehen haben könnte, an welchen anderen Orten es sich aufgehalten haben und welche anderen Menschen es dabei kennengelernt haben könnte.

Daran schließt sich der Arbeitsauftrag für die Schülerinnen und Schüler an, eine Skizze von einem eigenen „Odradek“ anzufertigen, so wie sie sich das Ding aufgrund der Beschreibung und dessen, was auf der Fotografie nur schemenhaft zu erkennen ist, vorstellen. Dies kann in den Tagebüchern erfolgen (Baustein 3).

Im dritten Schritt beginnen die Schülerinnen und Schüler mit der Konstruktion ihres „Odradek“. Je nach Lerngruppe und je nach der Beschaffenheit des Schulgeländes können die Kinder selbst Zweige und Stöcke sammeln. Eine Auswahl an Wolle, Schnüren und Bindfäden wird zur Verfügung gestellt.

➔ *F1 [Schülerarbeiten – das „Odrading“]*

Baustein 2

Inszenierte Fotografie

(1 DS)

Mit der Inszenierung an einem Ort der Schule greift die Unterrichtseinheit auf Jeff Walls Fotografie zurück. Indem die Schülerinnen und Schüler sich einen Ort für die Inszenierung „Odradeks“ auf dem Schulgelände aussuchen, stellen sie Bezüge zwischen dem Ding und einem Ort her, suchen nach Kontrasten oder Ähnlichkeiten.

Sie erhalten folgenden Auftrag:

- ▶ Welche Orte auf dem Schulhof oder in der Schule nutzt du zum Spielen?
- ▶ Inszeniere dich an diesem Ort mit deinem Odradek selbst! Lass dich von einem Mitschüler, einer Mitschülerin fotografieren!

➔ *F2 [Schülerarbeiten – Inszenierung des „Odrading“]*

➔ *A1 [Kamera-Führerschein]*

Baustein 3

Tagebuch

Den Schülerinnen und Schüler werden Aufgaben mit dem Charakter von „Forschungsaufträgen“ gestellt, die sie in einem Tagebuch festhalten. Hier haben sie die Möglichkeit, eigene Zeichnungen und Fotografien sowie Gedanken, Beobachtungen und Überlegungen in Text- und Bildform festzuhalten.

Das Tagebuch begleitet die ganze Einheit, es kann aber auch in einem vorgegebenen Zeitrahmen bearbeitet werden oder zur Differenzierung genutzt werden. Einige Schülerinnen und Schüler führen ihr Tagebuch während des Unterrichts, andere bearbeiten es als Hausaufgabe.

➔ *A2 [Aufgaben für das Tagebuch]*

Baustein 4**Mein Zimmer**

(3 DS)

Die Stunde wird mit einer Fantasiereise eröffnet.

➔ *D2 [Fantasiereise]*

Die Fantasiereise führt die Schülerinnen und Schüler im Geist durch ihr Elternhaus, bis vor die Tür ihres Kinderzimmers. Im Anschluss daran sollen sie genau beschreiben, welche Ecke ihres Zimmers sie beim Eintreten sehen und woran ihr Blick hängen bleibt. Es folgt ein Gespräch über das Gesehene. Skizzen dazu werden im Tagebuch festgehalten. Daraus entwickelt sich folgende Aufgabe, die mit Acrylfarben ausgeführt wird. Empfohlen wird DIN-A2-Papier à 200 g:

Stelle einen Ausschnitt deines Zimmers malerisch dar!

Folgende Kriterien können für diese Arbeit gemeinsam erarbeitet werden:

- ▶ Arbeite formatfüllend!
- ▶ Trage die Farbe deckend auf!
- ▶ Zeige nur einen Ausschnitt deines Zimmers!
- ▶ Stelle die Wände erkennbar dar!
- ▶ Zeige mindestens ein Einrichtungsdetail (Bett, Bild, Sessel, Dekoration)!

An jede Stunde schließt sich eine Reflexion an, in der die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeiten anhand der Kriterien exemplarisch überprüfen, Probleme und Lösungsvorschläge besprechen.

Bewertung und Evaluation

Drei Unterrichtsergebnisse können benotet werden:

- ▶ das Objekt „Odradek“
- ▶ die gemalten Zimmeransichten
- ▶ das Tagebuch

Außerdem ist über die Beobachtungen der Lehrkraft eine Beurteilung des Arbeitsprozesses möglich.

➔ *B1 [Bewertungsbogen]*

Alternativen**Baustein 1:**

Der Einstieg in die Unterrichtseinheit kann auch mit dem Konstruieren des „Odradek“ und dem fotografischen Inszenieren beginnen. Die Bildbetrachtung schließt sich dann daran an.

Baustein 4:

Hier ist auch eine Gestaltungsaufgabe im Bereich Objekt-design möglich. Statt die Zimmeransicht zu malen, kann ein „Guckkasten“ (zum Beispiel aus einem Schuhkarton) hergestellt werden.

Kamera-Führerschein

Name: Klasse: Datum:



Probiere die Funktionen deiner Kamera aus!

- 1.) Schalte den *Ein/Aus-Schalter* ein. Achte darauf, dass du die Kamera beim Fotografieren still hältst. Bevor du den *Auslöser* ganz durchdrückst, halte ihn einen Moment halb gedrückt fest, die Automatik stellt so das Bild scharf. Auf dem *Display* siehst du dein Motiv, welches du in das Kästchen rückst, das nennt man fokussieren.
- 2.) Nach der Aufnahme kannst du dir das Foto ansehen. Bestätige dazu die *Bildwiedergabe-Taste* (Playmodus).
- 3.) Mit der *Papierkorb-Symbol-Taste* kannst du eine oder mehrere Aufnahmen löschen.
- 4.) Wechsle die *Batterie* oder den *Akku*.
- 5.) Übertrage deine Fotos mit einem Kabel oder direkt mit der *Speicherkarte* auf den Computer.

Aufgaben für das Tagebuch

Name: Klasse: Datum:

Aufgaben, die du in deinem Tagebuch bearbeitest – klebe diesen Zettel innen auf die Umschlagsseite deines Heftes!	erledigt
<p>Wochenaufgabe: Notiere oder zeichne eine Woche lang jeden Morgen deine ersten Gedanken nach dem Aufstehen! Lege dir dazu vor dem Schlafengehen dein Tagebuch und einen Bleistift ans Bett!</p>	<div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div> <div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div> <div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div> <div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Wie stellst du dir das „Ding“ Odradek vor? Zeichne es!</p>	<div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Nimm dein Odradek mit zu dir nach Hause! Wo würde es sich bei euch aufhalten? Was würde es dort zu sehen und zu hören bekommen? Notiere in Stichworten, fertige kleine Zeichnungen an, fotografiere!</p>	<div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Welche Orte auf dem Schulhof nutzt du zum Spielen? Inszeniere dich/inszeniert euch an diesem Ort mit dem Odradek und fotografiert euch gegenseitig!</p>	<div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Wo ist dein Lieblingsort? Jeder Mensch hat einen Platz, an dem er sich besonders gern aufhält. Wie sieht dein Lieblingsplatz aus und was macht ihn zu etwas Besonderem für dich? Du darfst etwas aufschreiben, malen, zeichnen und fotografieren!</p>	<div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div>
<p>Suche bei dir zu Hause einen Gegenstand, über den du möglichst wenig weißt oder den du vielleicht auch noch nie gesehen hast. (Sieh mal auf dem Dachboden oder im Keller nach!) Zeichne oder fotografiere den Gegenstand und versuche möglichst viel über ihn zu erfahren! Schreibe auf, was du herausbekommen hast!</p>	<div style="background-color: #cccccc; height: 20px; width: 100%;"></div>

Bewertungsbogen

Name: Klasse: Datum:

	ja	teilweise	erledigt
Du hast alle Aufgaben vollständig bearbeitet und dein Tagebuch pünktlich abgegeben.			
Du hast ein Inhaltsverzeichnis angelegt und deine Arbeiten mit Überschriften versehen.			
Du hast im Unterricht und zu Hause konzentriert gearbeitet, allein und im Team.			
Du konntest dich gut organisieren, indem du deine Arbeit vorausschauend geplant und auf Verbesserungsvorschläge reagiert hast.			
Odradek (Objektdesign): Du hast dein Odradek so konstruiert, dass die Äste mit der Wolle oder den Schnüren stabil verbunden sind.			
Du hast dich bei der Malaufgabe „Ein Blick in mein Zimmer“ an den Kriterien orientiert.			

Die Sorge des Hausvaters

Franz Kafka

Die einen sagen, das Wort Odradek stamme aus dem Slawischen und sie suchen auf Grund dessen die Bildung des Wortes nachzuweisen. Andere wieder meinen, es stamme aus dem Deutschen, vom Slawischen sei es nur beeinflusst. Die Unsicherheit beider Deutungen aber läßt wohl mit Recht darauf schließen, daß keine zutrifft, zumal man auch mit keiner von ihnen einen Sinn des Wortes finden kann.

Natürlich würde sich niemand mit solchen Studien beschäftigen, wenn es nicht wirklich ein Wesen gäbe, das Odradek heißt. Es sieht zunächst aus wie eine flache sternartige Zwirrspule, und tatsächlich scheint es auch mit Zwirn bezogen; allerdings dürften es nur abgerissene, alte, aneinandergesknotete, aber auch ineinander verfilzte Zwirnstücke von verschiedenster Art und Farbe sein. Es ist aber nicht nur eine Spule, sondern aus der Mitte des Sternes kommt ein kleines Querstäbchen hervor und an dieses Stäbchen fügt sich dann im rechten Winkel noch eines. Mit Hilfe dieses letzteren Stäbchens auf der einen Seite, und einer der Ausstrahlungen des Sternes auf der anderen Seite, kann das Ganze wie auf zwei Beinen aufrecht stehen.

Man wäre versucht zu glauben, dieses Gebilde hätte früher irgendeine zweckmäßige Form gehabt und jetzt sei es nur zerbrochen. Dies scheint aber nicht der Fall zu sein; wenigstens findet sich kein Anzeichen dafür; nirgends sind Ansätze oder Bruchstellen zu sehen, die auf etwas Derartiges hinweisen würden; das Ganze erscheint zwar sinnlos, aber in seiner Art abgeschlossen. Näheres läßt sich übrigens nicht darüber sagen, da Odradek außerordentlich beweglich und nicht zu fangen ist.

Er hält sich abwechselnd auf dem Dachboden, im Treppenhaus, auf den Gängen, im Flur auf. Manchmal ist er monatelang nicht zu sehen; da ist er wohl in andere Häuser übersiedelt; doch kehrt er dann unweigerlich wieder in unser Haus zurück. Manchmal, wenn man aus der Tür tritt und er lehnt gerade unten am Treppengeländer, hat man Lust, ihn

anzusprechen. Natürlich stellt man an ihn keine schwierigen Fragen, sondern behandelt ihn – schon seine Winzigkeit verführt dazu – wie ein Kind. „Wie heißt du denn?“ fragt man ihn. „Odradek“, sagt er. „Und wo wohnst du?“ „Unbestimmter Wohnsitz“, sagt er und lacht; es ist aber nur ein Lachen, wie man es ohne Lungen hervorbringen kann. Es klingt etwa so, wie das Rascheln in gefallen Blättern. Damit ist die Unterhaltung meist zu Ende. Übrigens sind selbst diese Antworten nicht immer zu erhalten; oft ist er lange stumm, wie das Holz, das er zu sein scheint. Vergeblich frage ich mich, was mit ihm geschehen wird. Kann er denn sterben? Alles, was stirbt, hat vorher eine Art Ziel, eine Art Tätigkeit gehabt und daran hat es sich zerrieben; das trifft bei Odradek nicht zu. Sollte er also einstmals etwa noch vor den Füßen meiner Kinder und Kindeskinde mit nachschleifendem Zwirnsfaden die Treppe hinunterkollern? Er schadet ja offenbar niemandem; aber die Vorstellung, daß er mich auch noch überleben sollte, ist mir eine fast schmerzliche.

→ Vgl.: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/161/4>

Fantasiereise

Du stehst vor der Tür deiner Wohnung und öffnest sie langsam. Du weißt ganz genau, in welche Richtung du den Schlüssel drehen musst, damit sie ganz leicht und lautlos aufspringt. Nun betrittst du den Flur. Es ist still und riecht, wie es nur bei dir zu Hause riechen kann, eben nach zu Hause. Vielleicht ein wenig nach dem Essen vom Vortag, dem Parfüm deiner Mutter oder nach nassem Hund. Du stellst deine Tasche im Flur ab, hängst deine Jacke an den Haken und schlägst die Richtung zu deinem Zimmer ein. Jeder Schritt ist dir so vertraut, dass du den Weg fast mit geschlossenen Augen findest, so sicher findest du dich in der Wohnung zurecht. Du läufst über Teppiche, Dielen, eine Treppe oder Steinboden, vorbei an den Bildern, die ihren festen Platz an der Wand haben. Schon bist du an deiner Zimmertür angekommen. Du öffnest sie langsam einen Spalt breit und steckst deinen Kopf durch die Tür.

Du erblickst einen kleinen Ausschnitt deines Zimmers, und nur du weißt, wie der Rest des Raumes aussieht. Schau genau hin und präge dir jede Einzelheit gut ein. Was kannst du sehen? Welche Möbel, Farben und Gegenstände? Wie ist das Licht?

Nun öffnest du die Tür vollständig und betrittst dein Zimmer. Du schaust dich noch einmal im Raum um und genießt, dass du in deinem ganz eigenen Reich bist. Hier kann dich niemand stören. Du stellst dich mit beiden Beinen fest auf den Boden und reckst die Arme zur Decke. Atme tief durch und strecke dich, so gut du kannst, dann öffnest du langsam die Augen ...

Text: Annina Gamp

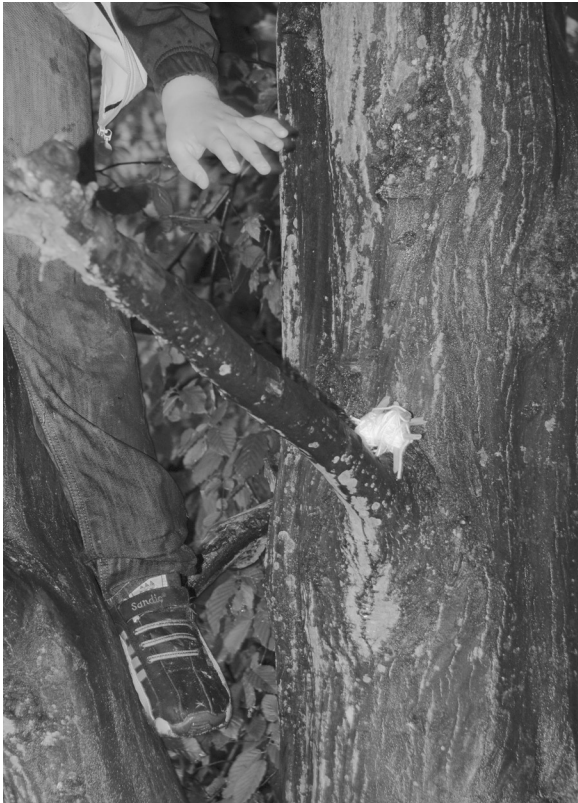
Schülerarbeiten: Das „Odrading“

F 1



Schülerarbeiten: Inszenierung des „Odrading“







② Mein perfekter Stift

Einführung in die Grundlagen des Designs

Julia Schoderer, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewe-
gung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Ästhetische Funktion	Alltagsgegenstand	Funktionalität	Individualität
Praktische Funktion	Produktdesign	Reflexion	Schüler-Schüler-Bewertung
Symbolische Funktion	Unikat		

Differenzierung und Individualisierung

Interesse	Die Schülerinnen und Schüler gestalten einen Stift, der speziell auf ihre Bedürfnisse abgestimmt ist. Gerade im Bereich der symbolischen Funktion können sie ihre Individualität schöpferisch umsetzen.
Lerntyp	Die wechselnden Unterrichtsformen und insbesondere die Verknüpfung von theoretischen und praktischen Arbeitsphasen berücksichtigen unterschiedliche Lerntypen.
Fähigkeiten Fertigkeiten	Das gewählte Material lässt unterschiedliche Herangehensweisen der Bearbeitung zu, die gestalterische Aufgabe gibt Möglichkeiten zur Binnendifferenzierung.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Deutsch

Objekt- und Vorgangsbeschreibung „Mein Lieblingsstift“;
Charakterisierung der „Dinge, die mir wichtig sind“

Geschichte

Alltagsgegenstand „Stift“ im Wandel der Zeit

Materialien

Baustein 1:

- ▶ Präsentationsmaterialien: PC, Beamer
- ▶ Zeichenmaterialien: Bleistift, Buntstifte

Baustein 2 und 3:

- ▶ Fineliner als Rohlinge (Hier sollte auf eine geriffelte Oberfläche geachtet werden, damit die Modelliermasse besser haftet. Zudem sollte im Sinne der übergeordneten Aufgabenstellung eine breite Auswahl an Schreibfarben zur Verfügung gestellt werden.)
- ▶ Lufthärtende Modelliermasse in Weiß

- ▶ Evtl. Bearbeitungswerkzeuge, z. B. Holzmesser, Spachtel etc.
- ▶ Acrylfarbe zum Bemalen der Stifte
- ▶ Klarlack-Spray

Literatur und Internetadressen

- ▶ Berger, Eckhard: *Design. Moderner Kunstunterricht in der Sekundarstufe*. Kerpen 2008.
- ▶ Boom, Holger van den; Romero-Tejedor: *Design. Zur Praxis des Entwerfens. Eine Einführung*. Hildesheim u. a. 2003.
- ▶ Bruckner, Martin; Ehm, Klaus; Napp-Zinn, Christoph: *Design. Arbeitsheft für die Sekundarstufe I*. Leipzig 1993.
- ▶ Selle, Gert: *Die Geschichte des Design in Deutschland von 1870 bis heute*. Frankfurt 2007.
- ▶ Godau, Marion: *Produktdesign. Eine Einführung mit Beispielen aus der Praxis*. Basel 2003.
- ▶ Kammerlohr, Otto; Etschmann, Walter; Hahne, Robert: *Themen der Kunst. Design*. München 2008.
- ▶ Rat für Formgebung (Hrsg.): *Design im Schulunterricht. Material zu einem kaum erschlossenen Unterrichts-Thema*. Frankfurt 1991.
- ▶ Meinel, Roland: *Design – Leben mit den Dingen*. In: Kunst + Unterricht, Heft 261 (1997), S.18-21.
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Design – Leben mit den Dingen*, Heft 216 (1997).
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Material Kompakt Design*, Heft 217 (1997).
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Der schöne Schein der Dinge*, Heft 221 (1997).
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Impuls Alltagsgegenstand*, Heft 291 (2005).
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Erfinden*, Heft 299 (2006).
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Design – denken, machen, lernen*, Heft 371/372 (2013).
- ▶ Walch, Joseph; Grahl, Peter (Hrsg.): *Praxis Kunst Sekundarstufe II. Design*. Braunschweig 2008.

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Im Zentrum der Unterrichtseinheit steht eine Einführung in die Grundlagen des Designs am Beispiel eines alltäglichen Gebrauchsgegenstandes. Indem die Schülerinnen und Schüler Kriterien zur Gestaltung eines für sie perfekten Stiftes formulieren, erarbeiten sie die drei Funktionsebenen des Designs (praktische Funktion, ästhetische Funktion, symbolische Funktion) und wenden diese in der praktischen Gestaltung eines Stiftes an. Darüber hinaus erkennen sie den Zusammenhang zwischen den Funktionsebenen des Designs, indem sie ihren eigenen Gestaltungsprozess reflektieren.

Die Unterrichtseinheit beginnt mit einem hinführenden Exkurs, in dem die Schülerinnen und Schüler ihren Arbeitsplatz unter praktisch-funktionalen sowie ästhetischen Gesichtspunkten untersuchen. Im Sinn des induktiven Lernens erarbeiten sie erste Kriterien des Designs, sodass die fachliche Terminologie eingeführt werden kann. Diese wird am Beispiel des „Lieblingsstiftes“ wiederholt und ergänzt. Durch die gestalterische Aufgabe eines individuell perfekten Stiftes, bei der alle drei Kriterien des Designs berücksichtigt werden sollen, können die Schülerinnen und Schüler ihre zuvor theoretisch erarbeiteten Kenntnisse durch den praktischen Arbeitsprozess vertiefen. Damit kommt die Unterrichtseinheit dem Anspruch einer starken Vernetzung von theoretisch-rezeptivem und gestalterisch-produktivem Arbeiten nach.

Durch Zwischengespräche sowie eine individuelle Betreuung durch die Lehrkraft werden die Inhalte gesichert und eine Reflexion des Arbeitsprozesses angestoßen. Die Unterrichtseinheit schließt mit einer Auswertungsphase, in der die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeiten in einer klasseninternen Ausstellungssituation gegenseitig bewerten.

Kunstpädagogische Relevanz

„Design ist Alltag“¹ – diese prägnant verkürzte Aussage hat nach Roland Meinel zu Recht immer noch Gültigkeit, denn Kinder und Jugendliche wachsen in einer primär industriell geprägten Massenkultur auf. Ihre Alltagswelt ist eine designte Welt, der sie hauptsächlich als Nutzende begegnen.

Dennoch oder gerade deshalb stellt das Design als kanonisiertes Thema der Sekundarstufe II den Kunstunterricht in der Sekundarstufe I vor besondere Herausforderungen. Kinder und Jugendliche leben in ihrer Objektwelt, nehmen das Designgeschehen in ihrem Alltag oftmals jedoch kaum wahr. Zudem ist das Design ihrer Lebenswelt in hohem Maße erwachsenenorientiert, das heißt, „fremdbestimmt durch die Vorlieben der Eltern, durch die ästhetischen Muster in ihrer Umwelt oder auch die normativ wirkenden Standards der Hersteller“², nicht zuletzt der Spielzeugindustrie. Das darf jedoch keinesfalls zu dem Fehlurteil verleiten, Kinder und Jugendliche lediglich als Konsumenten zu betrachten. Sie sammeln, sortieren, archivieren und tauschen für sie bedeutsame Objekte, durch Verändern, Nacherfinden, Neu- und Umgestalten, Bemalen und Dekorieren eignen sie sich ihre Dingwelt an, modifizieren sie nach ihren individuellen Bedürfnissen und ästhetischen Vorlieben. Als gestaltende Individuen übernimmt das Design für sie Funktionen der Identifikation und Subjektfindung. Die vorliegende Unterrichtseinheit möchte hier anknüpfen und zeigen, wie das Thema mit Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufen 5 und 6 fachterminologisch fundiert und dennoch altersangemessen und lebensweltnah erarbeitet werden kann.

Design (lat. *designare*: (be-)zeichnen, engl. *design*: Muster, Gestaltung, Entwurf, Formgebung) bezeichnet „das ästhetische und technisch-funktionale Gestalten von Dingen des täglichen Gebrauchs“.³ Neben der umgangssprachlichen Bedeutung für die formalästhetische Gestalt eines Produkts umfasst der Begriff also vor allem auch den Prozess der gestaltenden Tätigkeit.⁴ Man unterscheidet im Allgemeinen zwischen dem Grafikdesign, welches die ästhetische Gestaltung von Bild und Schrift zur Vermittlung von Bildaussagen und Informationen erfasst, sowie dem Produkt- und Objektdesign, welches sich mit der Gestaltung von seriell hergestellten Gegenständen beschäftigt. Wichtige Kriterien für das Produktdesign sind die praktische Funktion aus der Sicht des Benutzers sowie die ästhetische Funktion aus der Sicht des Betrachters. Hinzu kommen immer auch psychologische Faktoren, wie die symbolische Funktion, die Bedeutung eines Objektes aus der Sicht seines Besitzers. Während für den Designunterricht in höheren Jahrgangsstufen vor allem Aspekte der industriellen Serienproduktion, wie beispielsweise der Kompromiss zwischen Ansprüchen des Designers und Bedingungen des Marktes (Produktionsverfahren, Gebrauch, Pflege, Zielgruppenorientierung, Preis-Leistungs-Verhältnis) relevant sind, geht es in der vorliegenden Unterrichtseinheit um das Design eines einfachen Gebrauchsgegenstandes, also eines Unikates, welches speziell auf die Bedürfnisse des jeweiligen Schülers oder der jeweiligen Schülerin abgestimmt ist. Fachlich ordnet sich die Unterrichtseinheit dem Arbeitsbereich 3 (Plastik/Objekt/Objektdesign) des Lehrplans für Schleswig-Holstein zu, in dessen Kontext vorgesehen ist, dass die Schülerinnen und Schüler einfache Gebrauchsgegenstände aus zum Beispiel Ton oder Holz herstellen“.⁵

❶ Roland Meinel: *Design – Leben mit den Dingen*. In: *Kunst + Unterricht*, Heft 261 (1997), S. 18-21, hier S. 20.

❷ Meinel 1997 (wie Anm. 1), S. 19.

❸ Dietrich Grünewald (Hrsg.): *Kunst entdecken. Oberstufe*. Berlin: Cornelsen 2011, S. 70.

❹ Vgl. Simone Felgentreu; Karlheinz Nowald (Hrsg.): *Kunst. Lehrbuch Sek. II*. Berlin: Duden 2006, S. 430.

❺ Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): *Lehrplan für die Sekundarstufe I: Kunst*. Kiel o. J., S. 24.

Die Gestaltung eines Stiftes bietet sich hier in besonderer Weise an, da sich an diesem Beispiel die komplexen Aspekte des Designs besonders altersgerecht, lebensweltnah und anschaulich vermitteln lassen. Indem die Schülerinnen und Schüler einen ganz individuellen, für sie perfekten Stift gestalten, erkennen sie, dass sich Design am Menschen und an seinen vielfältigen Bedürfnissen orientiert, und erarbeiten anhand ihrer eigenen Bedürfnisse induktiv die drei Grundkriterien des Designs: Da das Design von Gebrauchsgegenständen zweckgebunden ist, werden die Schülerinnen und Schüler praktisch-funktionale Ansprüche an ihren Stift stellen, zum Beispiel, dass sie damit gut schreiben können beziehungsweise dass er sich ergonomisch optimal ihrer Hand anpasst. Zugleich werden sie einen Stift gestalten wollen, der ihnen unter ästhetischen Gesichtspunkten (Form, Farbe etc.) besonders gut gefällt. Durch den Aspekt der Individualisierung wird gleichzeitig die symbolische Funktion des Designs relevant.

Das die Unterrichtseinheit abschließende Verfahren der Schüler-Schüler-Bewertung ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, die Mechanismen der Bewertung durch die Lehrkraft nachzuvollziehen sowie Befähigungen zur ästhetischen Reflexion und Urteilsbildung anzustoßen.

Kompetenzen

Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs liegen in der praktischen Anwendung zuvor theoretisch erarbeiteter Inhalte sowie in der Reflexion des eigenen Arbeitsprozesses und in der Bewertung der Arbeitsergebnisse.

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen, dass sich Design am Menschen und seinen vielfältigen Bedürfnissen orientiert.
- erwerben grundlegende Kenntnisse über die Gestaltungs- und Bewertungskriterien des Designs.
- erarbeiten die drei Funktionsebenen des Designs (praktische Funktion, ästhetische Funktion, symbolische Funktion) und wenden diese analytisch wie gestalterisch an.
- können die Funktionsebenen des Designs an unterschiedlichen Beispielen der Alltagswelt untersuchen und terminologisch richtig benennen.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- setzen theoretisch erarbeitete Kenntnisse in eigenen Gestaltungsvorhaben um.
- finden individuelle Lösungswege zur Realisation ihres Gestaltungsvorhabens.
- erproben dabei den sachgerechten Umgang mit neuen Materialien.
- reflektieren den eigenen Arbeitsprozess kriteriengeleitet.

Selbstkompetenz- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erwerben die Kompetenz, ihre designte Umwelt bewusst wahrzunehmen und zu reflektieren.
- verstehen Design als Ausdruck von Subjektivität und Individualität.
- realisieren individuelle Ansprüche und Bedürfnisse.
- erwerben die Fähigkeit, die eigenen Leistungen und die anderer sachorientiert zu beurteilen.
- lernen mit der Kritik anderer an der eigenen gestalterischen Arbeit konstruktiv umzugehen.

Bausteine

Zeitraumen

Die Unterrichtseinheit umfasst etwa 4 bis 5 Doppelstunden zu je 90 Minuten sowie eine Doppelstunde, in der die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeiten gegenseitig bewerten.

Unterrichtsformen

Wechselnde Phasen der Erarbeitung der theoretischen Grundlagen im Plenum, der praktischen Gestaltung, der Reflexion sowie der Bewertung der Arbeitsergebnisse durch die Schülerinnen und Schüler.

Übergeordnete Aufgabenstellung

Gestalte mithilfe von Fineliner und Modelliermasse einen für dich perfekten Stift, indem du die drei Funktionen des Designs berücksichtigst. Überlege zuvor, welche Eigenschaften der Stift haben sollte, damit er perfekt zu dir passt.

Baustein 1

„Mein Arbeitsplatz“ – Hinführung zum Thema Design

(1 DS)

Die theoretische Grundlegung der praktischen Erarbeitung erfolgt in den ersten beiden Bausteinen. Ziel ist eine induktive Erarbeitung der Grundlagen des Designs, sodass die Lehrkraft die fachliche Terminologie einführen kann. Um die Schülerinnen und Schüler für das Thema zu sensibilisieren, sie behutsam an die Grundlagen des Designs heranzuführen und diese an unterschiedlichen Beispielen zu vertiefen, ist es sinnvoll, die theoretische Einführung auf zwei aufeinander aufbauende Bausteine zu verteilen.

Der Einstieg in die Unterrichtseinheit erfolgt daher über ein Beispiel, welches zunächst noch nichts mit der übergeordneten Aufgabenstellung zu tun hat, anhand dessen sich zwei Funktionsebenen des Designs (praktische und ästhetische Funktion) jedoch sehr anschaulich mit Lebensweltbezug vermitteln lassen. Zudem entspricht es den an vielen Schulen vorhandenen fächerübergreifenden Curricula zur sukzessiven Vermittlung von elementaren Lern- und Arbeitstechniken, Struktur und Organisation des Arbeitsumfeldes zu thematisieren.

Als vorbereitende Hausaufgabe werden die Schülerinnen und Schüler gebeten, ihren heimischen Arbeitsplatz zu fotografieren und die Fotos in ausgedruckter Form mitzubringen. Die Lehrkraft präsentiert den Schülerinnen und Schülern die zeichnerische Darstellung eines wenig funktionalen und chaotisch überfüllten Schreibtisches. ➔ *D1 [Chaotischer, nicht-funktionaler Arbeitsplatz]*

Im Unterrichtsgeschehen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler über den Vergleich mit ihrem Arbeitsplatz Kriterien zur praktisch-funktionalen Gestaltung eines Arbeitsplatzes:

- ▶ Der Arbeitsplatz sollte an einem ruhigen Ort sein, an dem du nicht gestört wirst.
- ▶ Der Arbeitsplatz sollte gut beleuchtet sein.
- ▶ Der Arbeitsplatz sollte sinnvoll ausgestattet sein (Papierkorb, Schreib- und Lernmaterialien, Pinnwand etc.).
- ▶ Der Schreibtisch sollte aufgeräumt und sinnvoll strukturiert sein.

Darüber hinaus nennen die Schülerinnen und Schüler ästhetische Kriterien zur Gestaltung des Arbeitsplatzes:

- ▶ Der Arbeitsplatz sollte so dekoriert sein, dass er mir gefällt.
- ▶ Die Atmosphäre im Raum sollte für mich angenehm sein.

Auf der Basis der gesammelten Kriterien werden die Termini „praktische Funktion“ und „ästhetische Funktion“ des Designs eingeführt und erläutert.

In einer kleinen praktischen Übungsaufgabe wenden die Schülerinnen und Schüler die erarbeiteten Kriterien an, indem sie anhand der mitgebrachten Fotos eine Entwurfszeichnung des für sie perfekten Arbeitsplatzes anfertigen.

- ➔ A1 [Mein Arbeitsplatz]
- ➔ F1 [Schülerzeichnungen: Mein Arbeitsplatz]

Baustein 2

Mein perfekter Stift

(1 ES)

In diesem Baustein werden die Gestaltungskriterien für die übergeordnete Aufgabenstellung erarbeitet, indem die Inhalte von Baustein 1 am Beispiel des „Lieblingsstifts“ wiederholt, vertieft und ergänzt werden.

Um die Schülerinnen und Schüler direkt zum Thema der Stunde zu führen und sie für die übergeordnete Aufgabenstellung zu motivieren, bietet sich ein möglichst lebensweltnaher Einstieg an: Zu Beginn der Stunde dürfen die Schülerinnen und Schüler in ihren meist überfüllten Federtaschen kramen, ihren Lieblingsstift herausuchen und ihre Entscheidung im Blitzlicht kurz vorstellen und begründen. Die Schülerinnen und Schüler nennen dabei implizit alle drei Funktionsebenen des Designs, zum Beispiel:

- ▶ Ich kann mit dem Stift gut schreiben, er liegt gut in der Hand (praktische Funktion).
- ▶ Der Stift gefällt mir besonders gut (ästhetische Funktion).
- ▶ Den Stift hat mir meine beste Freundin geschenkt (symbolische Funktion).

Sollten die Äußerungen der Schülerinnen und Schüler den Bereich der symbolischen Funktion nicht berühren, ist es sinnvoll, dass die Lehrkraft ihren eigenen Lieblingsstift diesbezüglich vorstellt.

Im Anschluss können die übergeordnete Aufgabenstellung genannt und erläutert sowie die theoretische Erarbeitungsphase der Kriterien für die gestalterische Aufgabe eingeleitet werden. Für diese Phase bietet sich die Methode des kooperativen Lernens „Think-Pair-Share“ an. Die erarbeiteten Kriterien werden an der Tafel sowie auf dem Arbeitsbogen gesichert und um die entsprechenden Termini ergänzt, wobei der Begriff der symbolischen Funktion eingeführt und erläutert werden sollte.

- ▶ Der Stift soll gut in der Hand liegen, sodass ich gut schreiben kann (praktische Funktion).
- ▶ Das Aussehen des Stiftes soll mir gut gefallen (ästhetische Funktion).
- ▶ Der Stift soll zu mir passen / eine Bedeutung für mich haben (symbolische Funktion).

- ➔ A2 [Mein perfekter Stift]

Baustein 3

Gestaltung der Stifte mit Modelliermasse

(2-3 DS)

An die theoretische Erarbeitung der Grundlagen des Designs sowie der Kriterien für die Gestaltung eines individuell perfekten Stiftes schließt sich die praktische Erarbeitungsphase der Unterrichtseinheit an. Die Lehrkraft stellt Fineliner als Rohlinge sowie lufttrocknende Modelliermasse zur Verfügung und erläutert den Umgang mit dem Material in einem kurzen Lehrgang. Es hat sich

gezeigt, dass die Schülerinnen und Schüler keinerlei Probleme im Umgang mit dem Material hatten. Bei Bedarf können Bearbeitungswerkzeuge wie Holzmesser, Spachtel oder Zahnstocher zur Verfügung gestellt werden. Zwischen den Doppelstunden sollten nicht fertige Arbeiten luftdicht verpackt werden, um sie vor einem vorzeitigen Aushärten zu schützen. Die lufthärtende Modelliermasse hat neben ihrem geringen Preis den großen Vorteil, dass sie bei relativ hoher Stabilität elastisch form- und modellierbar ist, im Gegensatz zu Ton oder Fimo nicht gebrannt werden muss und ihre Oberfläche nach dem Aushärten durch Abschleifen, Anfeuchten, Bemalen, Lackieren oder Bekleben weiter bearbeitet werden kann. (Vor dem Bemalen, Bekleben und/oder Lackieren sollten die modellierten Stifte allerdings je nach Dicke des Materials 24 bis 72 Stunden aushärten.) Zudem bietet die Modelliermasse den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, den Griff des Stiftes unmittelbar an die Ergonomie ihrer Hand anzupassen.

➔ F2 [Schülerarbeiten: Mein perfekter Stift]

Baustein 4

Reflexion / Zwischenbesprechung der Arbeitsergebnisse

(1 ES)

Um die in Baustein 2 erarbeiteten Kriterien für die Gestaltung der Stifte für die Schülerinnen und Schüler transparent und präsent zu halten, ist es sinnvoll, die praktische Erarbeitungsphase zu einem frühen Zeitpunkt, zum Beispiel nach der ersten Doppelstunde, zu unterbrechen und die vorläufigen Arbeitsergebnisse in einer Reflexionsphase gemeinsam zu diskutieren. Die Schülerinnen und Schüler versammeln sich in einem Kreis um ihre Arbeiten, sodass einzelne Stifte exemplarisch besprochen werden und der Arbeitsprozess insgesamt kriteriengeleitet reflektiert werden kann.

Folgende Aspekte und Fragestellungen werden dabei angesprochen:

- ▶ Wurden alle drei Funktionsebenen des Designs umgesetzt?
- ▶ Was ist gut gelungen?
- ▶ Welche Schwierigkeiten gab es?

Die Schülerinnen und Schüler wiederholen die theoretischen Inhalte der Unterrichtseinheit und vertiefen diese, indem sie den Zusammenhang zwischen den Funktionsebenen des Designs erkennen. So werden sie beispielsweise die Erfahrung gemacht haben, dass individuelle ästhetische Ansprüche zugunsten der praktischen Funktion des Stiftes nicht immer umsetzbar sind.

Baustein 5

„Schüler bewerten Schüler“ – Bewertung und Evaluation

(1 DS)

Die Schüler-Schülerbewertung erfolgt in drei Schritten. Zunächst sollen die Schülerinnen und Schüler die bereits im Verlauf der Unterrichtseinheit erarbeiteten Bewertungskriterien sortiert nach praktisch-funktionalen, ästhetischen sowie symbolischen Aspekten schriftlich sammeln und so einen Bewertungsbogen erstellen. Anhand dieses Bogens werden die Arbeiten im Unterrichtsgeschehen bewertet. Dazu erhält jede Schülerin und jeder Schüler eine Nummer, wobei die Anzahl der Nummern der Gesamtzahl der Schülerinnen und Schüler in der Klasse entspricht. In der ersten Runde wird die Hälfte der Klasse ihren Nummern entsprechend gebeten, ihre Arbeiten in der von der Lehrkraft vorbereiteten Ausstellungssituation zu präsentieren und sich neben ihrem Exponat zu positionieren. Die übrigen Schülerinnen und Schüler begeben sich als Betrachter in die Ausstellungssituation und notieren ihre Gedanken zur Bewertung auf vorbereiteten Bewertungskärtchen, die sie anschließend neben dem jeweiligen Exponat hinterlegen. Sollten Fragen etwa hinsichtlich der symbolischen Funktion auftauchen, stehen die Urheber der Objekte zur Verfügung. In der zweiten Runde werden die Rollen der beiden Gruppen getauscht.

Als nachbereitende Hausaufgabe werten die Schülerinnen und Schüler die Bewertungskärtchen für ihre Arbeit aus und formulieren anhand dieser eine kurze Selbstbewertung ihres Stiftes.

- ➔ B1 [Perfekte Stifte? Ausstellung und Bewertung der Arbeitsergebnisse]
- ➔ B2 [Bewertungskärtchen]

Das Verfahren der Schüler-Schülerbewertung hat im Kontext der vorliegenden Unterrichtseinheit zwei Funktionen: Zum einen ergibt sich durch die klasseninterne Ausstellungssituation für die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit, ihre Arbeitsergebnisse zu präsentieren, wodurch diese eine Würdigung erfahren. Zum anderen sollen die Schülerinnen und Schüler durch den Vorgang der Bewertung und die Transparenz der Bewertungskriterien, welche nicht zuletzt daraus resultiert, dass diese im Verlauf der Unterrichtseinheit gemeinsam sukzessiv erarbeitet wurden, nachvollziehen, wie die Lehrkraft zu ihrer Bewertung der Arbeiten gelangt. Aus diesem Grund es sinnvoll, die Ergebnisse der Schüler-Schülerbewertung bei der Bewertung durch die Lehrkraft zu berücksichtigen. Während das Verfahren der Schüler-Schülerbewertung in diesem Fall jedoch lediglich auf eine Produktbewertung abzielt, werden hier zusätzlich Aspekte der Prozessbewertung auf der Basis von Unterrichtsbeobachtungen während der Reflexionsgespräche sowie des Unterrichtsgeschehens relevant. Um den Lernenden die Möglichkeit zu eröffnen, ihren persönlichen Lernfortschritt zu reflektieren, können so beispielsweise Prozessberichte oder Bewertungsbriefe erstellt werden.

Probleme und Lösungsansätze

Obwohl die vorliegende Unterrichtseinheit versucht, die Grundlagen des Designs möglichst altersangemessen und lebensnah zu vermitteln, bleibt die Terminologie der praktischen, der ästhetischen und insbesondere der symbolischen Funktion komplex und abstrakt. Aus diesem Grund kann es im Zuge der theoretischen Einführung in Baustein 1 und 2 zu Verständnisschwierigkeiten und infolge dessen zu einem viertiefenden Erläuterungsbedarf kommen. In diesem Fall sollten die Begrifflichkeiten an weiteren Beispielen konkretisiert werden. Hier bietet es sich beispielsweise an, eine Kiste mit anderen Gebrauchsgegenständen zur Hand zu haben, anhand derer die Funktionsebenen ihres Designs besprochen werden.

Während der praktischen Gestaltungsaufgabe hat sich gezeigt, dass die Lernenden sehr unterschiedlich schnell zu Arbeitsergebnissen kommen. Im Zuge der Binnendifferenzierung sollte den Schwächeren hier durch eine intensive individuelle Beratung geholfen werden, während Leistungsstärkeren ergänzende Angebote gemacht werden können. Hier eignet sich beispielsweise die Gestaltung eines passenden Stifthalters.

Alternativen

Sollten für die Unterrichtseinheit weniger als sechs Doppelstunden zur Verfügung stehen, ließe sich die theoretische Einführung komprimieren, sodass direkt mit Baustein 2 begonnen wird. Auch das Verfahren der Schüler-Schülerbewertung ist im Kontext der übergeordneten Aufgabenstellung nicht zwingend relevant und könnte bei Zeitmangel durch ein alleiniges Bewertungsverfahren durch die Lehrkraft ersetzt werden. Grundsätzlich lässt sich die Idee der Unterrichtseinheit, die Grundlagen des Designs anhand der Gestaltung eines individuell perfekten Gebrauchsgegenstandes einzuführen, je nach Interessenlage der Lerngruppe auf viele weitere Objekte der Alltagswelt übertragen.

Mein Arbeitsplatz

Name: Klasse: Datum:



So sollte dein Arbeitsplatz zu Hause nicht aussehen, aber wie denn dann?

Wie sieht für dich eine optimale Arbeitsatmosphäre aus?

Entwirf einen für dich optimalen Arbeitsplatz und setze diesen in einer Zeichnung um.

Achte dabei auf

- a) die *praktischen-funktionalen* Aspekte des Arbeitsplatzes:
Wie ist dein Arbeitsplatz aufgebaut? Wo steht der Schreibtisch?
Was befindet sich noch im Raum?
Sind alle wichtigen Lern- und Arbeitsmittel vorhanden?
- b) die *ästhetischen* Aspekte:
Wie sieht dein Arbeitsplatz aus?
Ist er so aufgebaut und dekoriert, dass du dich dort wohlfühlst?

Materialien

DIN-A3-Papier, Zeichenmaterialien

Mein perfekter Stift

Name: Klasse: Datum:

- 1.) Überlege, wie ein Stift sein muss, um für dich perfekt zu sein.
Welche Eigenschaften sollte er haben?
- 2.) Ordne den gesammelten Eigenschaften anschließend die Kriterien des Designs zu
(praktische Funktion, ästhetische Funktion, symbolische Funktion)!

Eigenschaft	Funktion

Perfekte Stifte?

Ausstellung und Bewertung der Arbeitsergebnisse

Name: Klasse: Datum:

- 1.)** Gemeinsam wollen wir heute eure Arbeitsergebnisse besprechen und bewerten. Im Verlauf der Unterrichtseinheit haben wir wiederholt über die Kriterien für die Bewertung der Stifte gesprochen. Notiere die besprochenen Kriterien in den entsprechenden Kategorien des Bewertungsbogens. Vielleicht fallen dir inzwischen auch noch weitere ein?

a) Praktisch-funktionale
Kriterien

b) Ästhetische Kriterien:

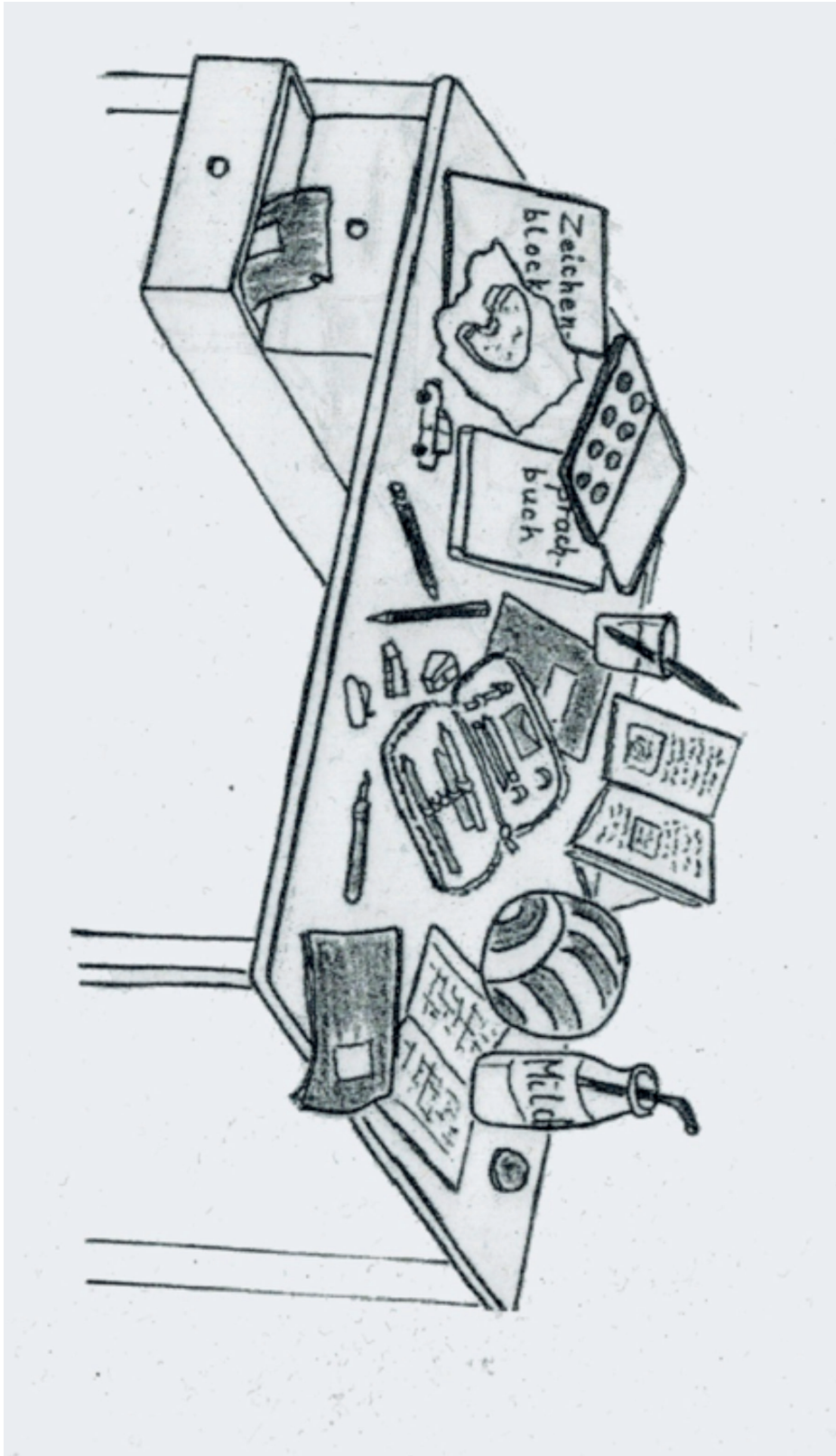
c) Symbolische Kriterien:

- 2.)** Stellt eure Stifte nun entsprechend der euch zugeteilten Nummern im Raum aus (1. Runde: Nr. –, 2. Runde: Nr. –). Schau dir die ausgestellten Stifte genau an und bewerte sie anhand deines Bewertungsbogens. Notiere deine Überlegungen zur Bewertung jeweils auf einem Bewertungskärtchen und hinterlege dieses ordentlich neben dem Exponat. Solltest du dir bei der symbolischen Ebene unsicher sein, kannst du den Designer/die Designerin des Stiftes gerne dazu befragen.

- ↑ Hausaufgabe: Lies dir die Bewertungskärtchen zu deinem Stift aufmerksam durch und bewerte deinen Stift anschließend selbst. Begründe deine Bewertung in einem kurzen Text.

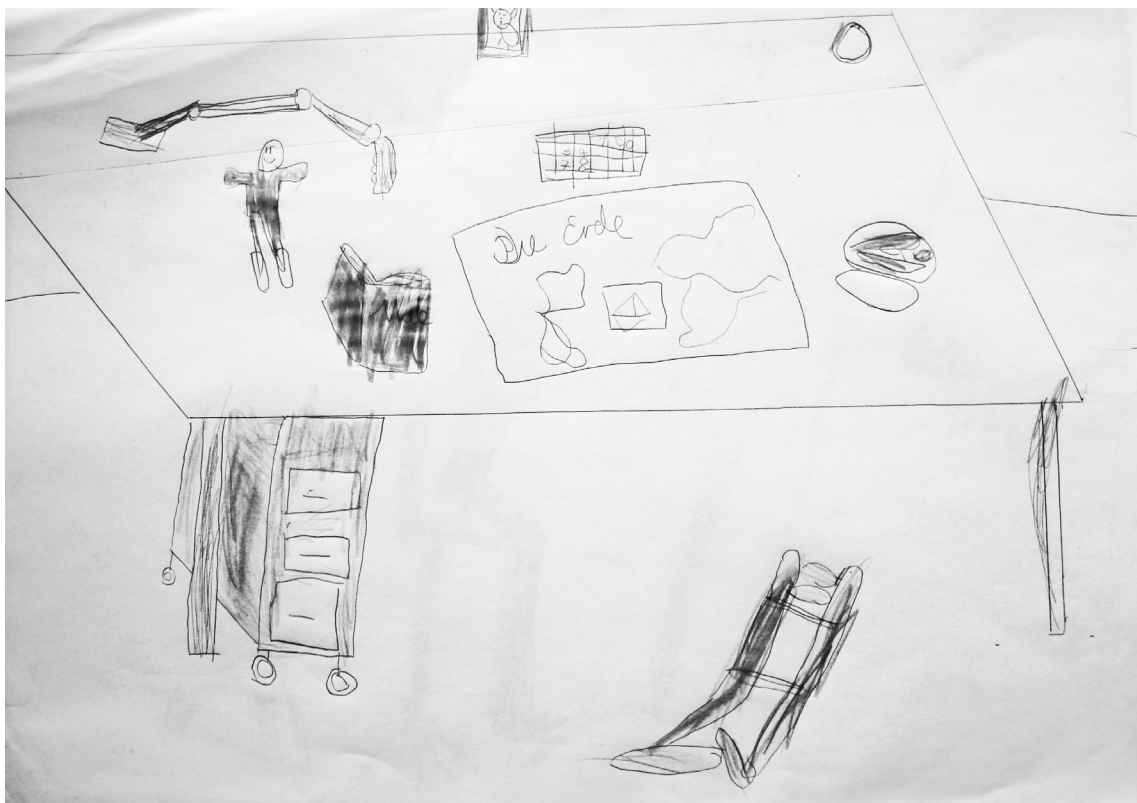
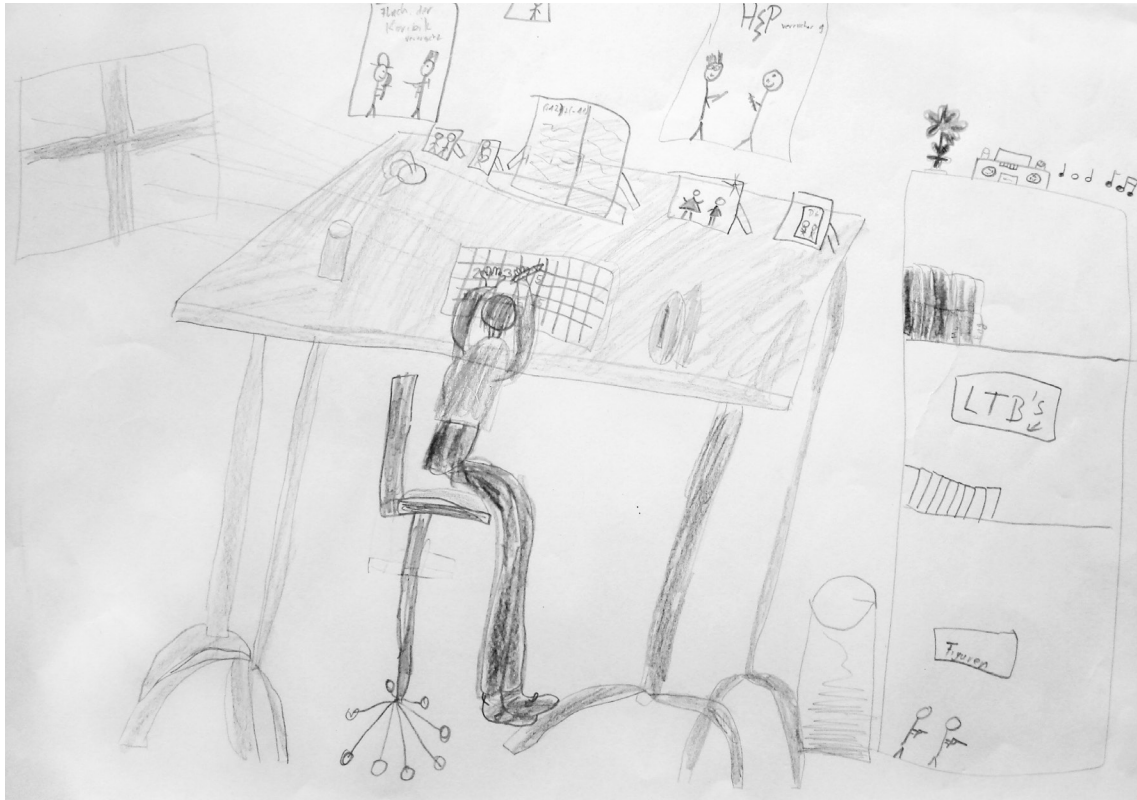
Bewertungskärtchen

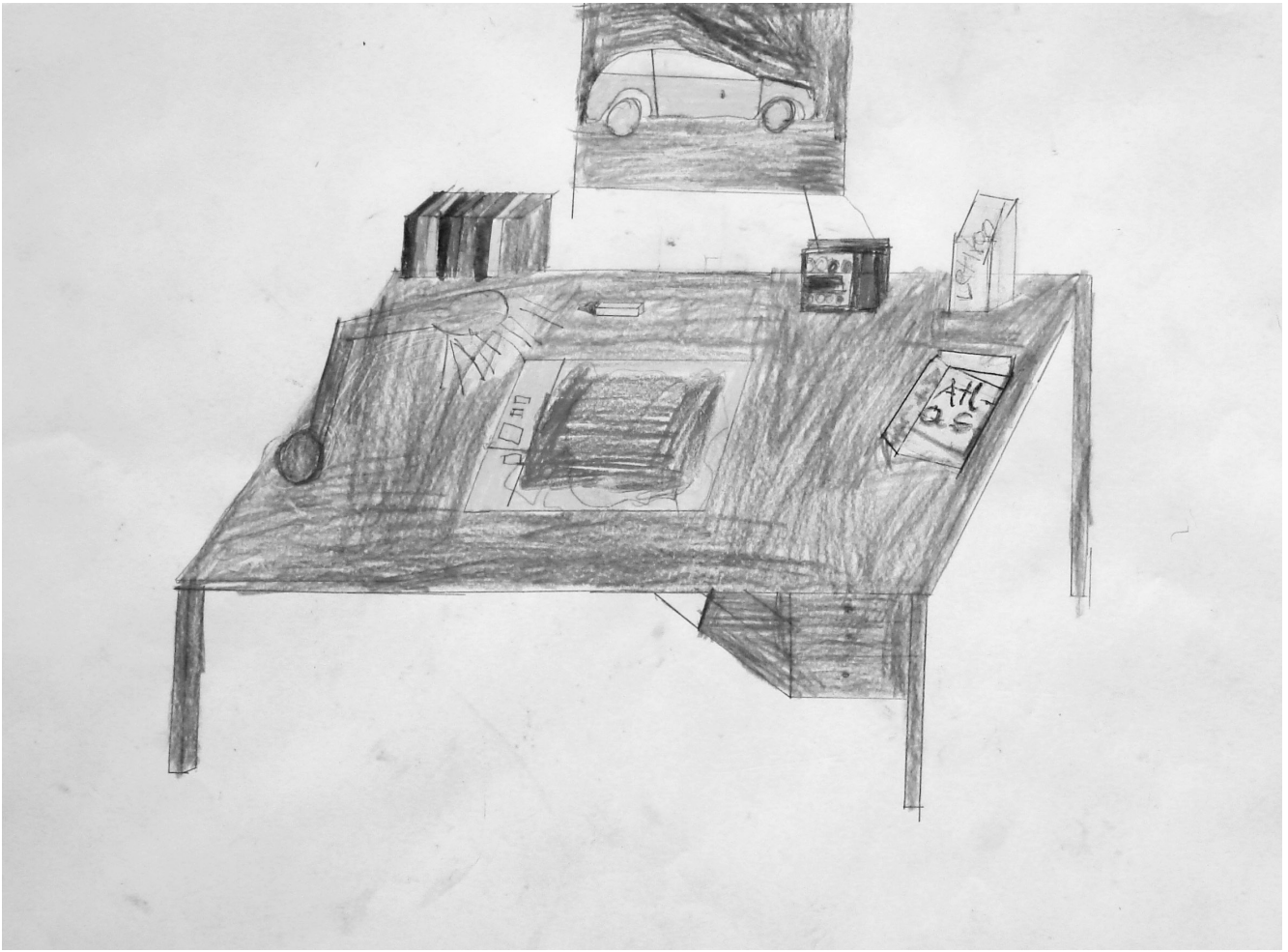
Bewertung für Stift Nr.	Bewertung für Stift Nr.	Bewertung für Stift Nr.
Praktische Funktion:	Praktische Funktion:	Praktische Funktion:
Ästhetische Funktion:	Ästhetische Funktion:	Ästhetische Funktion:
Symbolische Funktion:	Symbolische Funktion:	Symbolische Funktion:
Fazit:	Fazit:	Fazit:



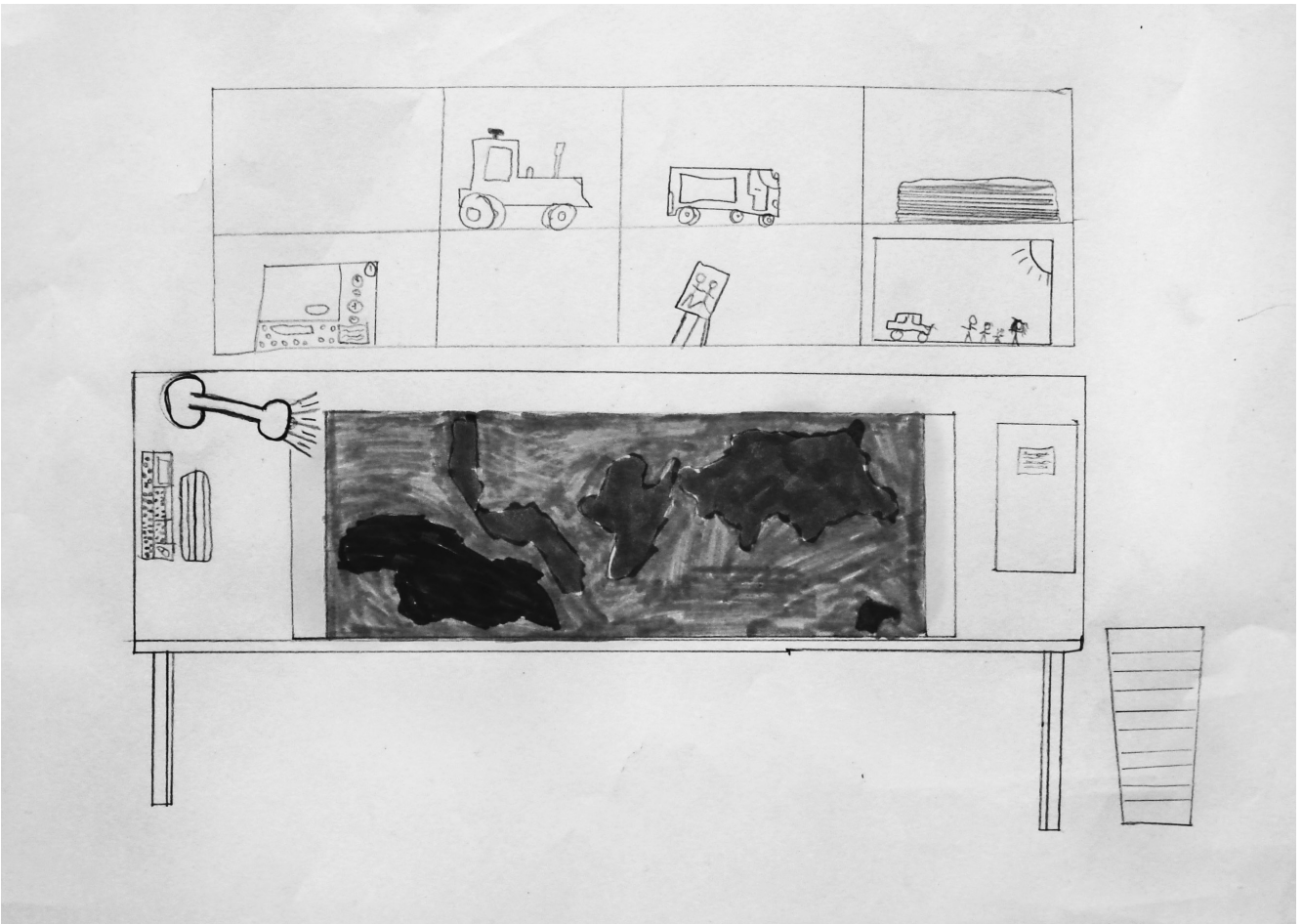
Chaotischer, nicht-funktionaler Arbeitsplatz

Schülerzeichnungen: Mein Arbeitsplatz





F.1



Schülerarbeiten: Mein perfekter Stift

F 2

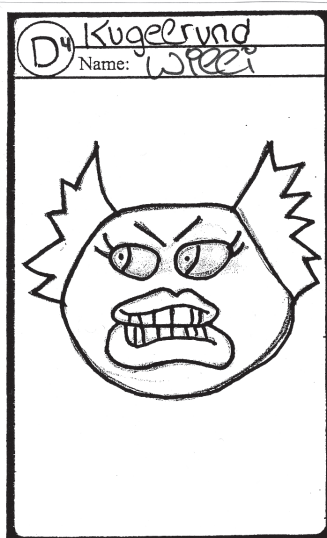
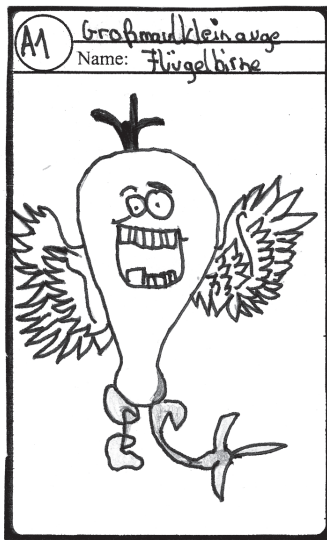


3 Charakterdesign

Entwurf von Spielkarten

Johanna Tewes, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Schülerzeichnungen

Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewegung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Charakterdesign	Gestaltungsschema	Gestik	Grafikdesign
Mimik	Quartettspiel	Objektdesign	Spielkarten
Zeichnen			

Differenzierung und Individualisierung

Vorkenntnisse Fähigkeiten Fertigkeiten	Die Gestaltung der Spielkarten kann frei erfunden werden, es können aber auch Gestaltungselemente aus dem Charakterbaukasten durchgepaust werden. Bei der zeichnerischen Gestaltung der Karten unterstützen die im Zeichnen stärkeren Schülerinnen und Schüler die schwächeren.
Arbeitstempo	Um auf die für ein Quartett benötigte Kartenanzahl von 20, 24 oder 28 zu kommen, können ungerade oder zu geringe Schülerzahlen ausgeglichen werden, indem schnelle Schülerinnen und Schüler mehr als eine Spielkarte gestalten.
Interesse	Bei der Festlegung der Monsterfamilien und der Gestaltung der Spielkarten bringen die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen zeichnerischen Interessenschwerpunkte, ihr Expertentum, ein.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Deutsch

Personenbeschreibung, illustriertes Erzählen

Darstellendes Spiel

Rollen entwickeln, Archetypen finden

Medien und Materialien

Vorlage für Kartenrohlinge (entweder vorgeben oder die Schülerinnen und Schüler gestalten lassen)

➔ A2 [Monsterprofil]

Beispielabbildungen zu Gestaltungsmöglichkeiten von Monstern und Fabelwesen

➔ A3 [Monsterquartett]

Bausatz mit unterschiedlichen Augen, Mündern, Accessoires als Vorlage

➔ A4 [Beispiel für einen Mimikbausatz]

Fineliner, Scanner, Drucker, Kopierer, Schutzhüllen für die Spielkarten oder Laminierfolie

Literatur und Internetadressen

Zeichenanleitungen zum Charakterdesign, zum Beispiel:

- ▶ Patmore, Chris: *Character Design. Manga-, Comic- und Fantasy-Figuren entwerfen*. München 2006.

Kataloge zur Charakterentwicklung bei Disney und Pixar:

- ▶ Amidi, Amid: *The Art of Pixar: 25th Anniversary Edition: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. San Francisco 2011.
- ▶ Girveau, Bruno: *Once Upon a Time – Walt Disney: The Sources of Inspiration for the Disney Studios*. München, London, New York 2007.

Bildbände zum Thema „Monster“ für die Ideenfindung:

- ▶ Dell, Christopher: *Monster. Dämonen, Drachen und Vampire. Ein Bestiarium*. London 2010.
- ▶ Taki, Akiko: *Mythical Beasts of Japan: From Evil Creatures to Sacred Beings*. Tokyo 2010.

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, für ein Monsterquartett mit 24 Karten jeweils eine Spielkarte mit einem eigenen Monstercharakter und einem dazugehörigen Steckbrief zu entwerfen. Dabei bilden immer vier Monsterspielkarten eine Familie, und ihre Zugehörigkeit muss durch ein gemeinsames Erkennungsmerkmal (Hörner, Fell, Einäugigkeit, Flügel) deutlich werden.

Dieser Produktionsphase ist eine Einführung in die drei Designfunktionen am Beispiel von Quartett- oder Spielkarten vorangestellt. Darauf aufbauend werden zentrale Merkmale des Monster- oder Charakterdesigns (Mimik, Körper und Bildaufbau) besprochen. Anschließend legen die Gruppen ihre Merkmale fest, und die Monster können anhand von Körper-, Gesichts- und Accessoirebausätzen nach den individuell festgelegten Gestaltungsabsichten gezeichnet werden. Abschließend wird ein vergleichender Blick auf die Arbeit professioneller Charakterdesigner, etwa bei *Disney* oder *Pixar*, geworfen.

Ziel der Unterrichtseinheit ist es, die Schülerinnen und Schüler am Beispiel selbst entworfener Spielkarten an das Thema Design heranzuführen und sie für Gestaltungskriterien und Schemata zu sensibilisieren, nach denen die Bild- und Dingwelten entworfen sind, mit denen sie täglich umgehen.

Kunstpädagogische Relevanz

Spiel- und Sammelfiguren, Cartoon- und Comichelden, Merchandisingprodukte – Computerspiele und ihre Gestaltung sind in der Alltagsästhetik von Kindern und Jugendlichen weit verbreitet. Sie sind jedoch nicht zufällig entstanden oder als plötzliche Eingebung der Fantasie ihres Erfinders entsprungen. Ihre Gestaltung beruht vielmehr auf einer langen Bildtradition, und ihr liegen bestimmte technische Gestaltungsmuster zugrunde, deren Grundsätze erlernbar sind. Diese Schemata werden bewusst eingesetzt, um schon über das Aussehen und die Mimik einer Figur ein bestmögliches Identifikationspotenzial zu erreichen oder bei bestimmten Zielgruppen bestimmte Wirkungen zu erzielen.

Diese Mechanismen sollen den Lernenden bewusst gemacht werden. Die didaktische Relevanz vom Charakter- beziehungsweise Spielkartendesign ergibt sich folglich aus der lebensweltbezogenen

Schnittstelle zwischen Alltagskultur und Designkultur. Diese lässt sich am Beispiel der Sammel- oder Spielkartensets festmachen, die jeder Jugendliche kennt, und wenn er sie nicht selbst sammelt, dann hat er sie zumindest schon einmal gespielt.

Während der Blick in die Alltagskultur Spielkarten und deren Design allgemein in den Fokus nimmt, wird die Gestaltung der eigenen Karten auf Monstermotive beschränkt. Diese Entscheidung wird deshalb getroffen, weil Monstermotive von niedlich bis schrecklich einen großen Gestaltungsspielraum eröffnen. Außerdem stellt ihre konzeptionelle Entwicklung die Schülerinnen und Schüler zunächst einmal nicht vor allzu große Darstellungshindernisse. Darüber hinaus bieten Monster für Mädchen und Jungen in gleicher Weise Anknüpfungspunkte, was nicht zuletzt ihre Präsenz im Alltag und in den Bildwelten der Jugendlichen in vielfältigen Variationen von T-Shirt- und Taschenaufdrucken über Merchandisingartikel, Grußkarten und Energiedrinks bis hin zu DIY-Anleitungen, Computerspielen oder Filmen wie „Monster AG“ zeigt, die die Heranwachsenden prägen.

Die Gestaltung von Spielkarten zum Charakterdesign berührt sowohl das Objekt-Design, indem ein Kartenspiel gestaltet wird, als auch das Grafikdesign, wenn man die Gestaltung der einzelnen Karte in den Blick nimmt. Fragestellungen nach dem Zusammenspiel zwischen Form und Funktion oder Aspekte der industriellen Serienproduktion treten in dieser Unterrichtseinheit in den Hintergrund.

Kompetenzen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ nehmen ihre Lebenswelt als „designed“ wahr und analysieren ausgewählte Gegenstände hinsichtlich der Designkriterien.
- ▶ lernen fachspezifische Begriffe zum Thema „Design“ kennen und wenden sie an.
- ▶ entwickeln eine Gestaltungsidee und berücksichtigen dabei die Vorgaben.
- ▶ wählen aus verschiedenen Vorlagen die für ihre Gestaltungsabsicht geeigneten Elemente aus und kombinieren diese in mehreren Entwürfen, bis eine Bildlösung mit der gewünschten Wirkung erzielt wurde.
- ▶ erweitern ihre zeichnerischen Grunderfahrungen.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ planen in der Gruppe einen Vierer-Satz Karten und einigen sich auf bestimmte Gestaltungskriterien.
- ▶ präsentieren und reflektieren ihre Arbeiten.

Selbst- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ werten ihre Entwürfe selbstständig hinsichtlich der (Gruppen-)Vorgaben aus.
- ▶ arbeiten in den Gruppen kommunikativ zusammen und bringen ihre Vorschläge konstruktiv ein.
- ▶ werden sensibel für grundlegende Schemata im Charakterdesign.
- ▶ lernen ein neues Berufsfeld kennen.

Bausteine

Zeitraumen

Die Unterrichtseinheit ist auf zehn Einzelstunden angelegt. Die Stundenanzahl kann aber durch das Weglassen des Theorieteils (Baustein 1) oder Kürzung der Vorgaben gerafft werden.

Übergeordnete Aufgabenstellung

- ▶ Gestaltet ein Monsterquartett mit 24 Karten!

Das gesamte Deck soll aus sechs Monsterfamilien bestehen.

Jede der vier Karten einer Familie muss ein gemeinsames Familienmerkmal aufweisen, aber einen eigenen Charakter besitzen.

Unterrichtsform

Charakteristisch für den Unterrichtsverlauf ist der Wechsel zwischen Gruppen- und Einzelarbeit, denn alle Schülerinnen und Schüler müssen eine eigene Spielkarte entwerfen, diese aber auf das Design der Gruppe abstimmen.

Baustein 1

Einführung in das Thema Objektdesign am Beispiel von Spielkarten

(1 ES)

Die Einheit beginnt mit einer Mindmap zum Begriff „Design“. Assoziationen werden an der Tafel gesammelt und anschließend geordnet. Im Zuge dessen wird auch „Design“ als Begriff definiert.

Im anschließenden Unterrichtsgespräch werden anhand unterschiedlicher Alltagsbeispiele die verschiedenen Designfunktionen (praktisch, ästhetisch, symbolisch) eingeführt und geklärt. Dies lässt sich in kurzen Blitzlichttrunden an Beispielen aus dem unmittelbaren Lebensumfeld der Schülerinnen und Schüler (Schultasche, Federmäppchen, Armbanduhr ...) durchspielen, wodurch die Begrifflichkeiten eingeübt werden können:

- ▶ Wähle einen Gegenstand aus, den du heute dabei hast!
- ▶ Bestimme seine praktische, ästhetische und symbolische Funktion und notiere sie in Stichworten!
- ▶ Präsentiere deine Ergebnisse in der Klasse!

➔ A1 [Design]

Baustein 2

Spielkartendesign

(1 ES)

In der zweiten Stunde geht es um das Spielkartendesign als Verbindung aus Objekt- und Grafikdesign. In einer vergleichenden Analyse werden verschiedene, von den Schülerinnen und Schülern mitgebrachte Quartett- oder Kartenspiele hinsichtlich ihrer Designfunktionen und besonders im Hinblick auf ihr Layout betrachtet. Hieraus lassen sich im Sinne der übergeordneten Aufgabenstellung die damit verbundenen Gestaltungskriterien ableiten und besprechen.

In der anschließenden Gruppenfindungsphase legen die Schülerinnen und Schüler ein Monsterprofil an (Name, Familienmerkmal, Charaktereigenschaft und Rolle in der Familie) und skizzieren auf den Kartenrohlingen erste Entwürfe.

➔ A2 [Monsterprofil]

Baustein 3**Mimik und Körper einer Figur entwerfen**

(5 ES)

Den Schwerpunkt dieser Praxisphase bildet das Erproben von Darstellungsvariationen, um eine bestimmte, den Charakterzug des Monsters prägende Gemütslage durch die detaillierte Gestaltung von Gestik und Mimik deutlich zu machen. Um den Schülerinnen und Schülern den Zusammenhang zwischen Mimik und assoziativ erfasstem Gemütszustand an einem Beispiel zu verdeutlichen, beginnt der Einstieg mit einem stummen Impuls, der einen Widerspruch zwischen Text und Bild beinhaltet. Das Bild zeigt ein grimmiges Monster, während daneben der Begriff „fröhlich“ angebracht ist:

- ▶ Nennt anstelle des Wortes „fröhlich“ andere Adjektive, die den Charakterzug des Monsters treffend beschreiben!
- ▶ Was muss am Gesicht des Monsters verändert werden, damit die Beschreibung „traurig“ zutreffend wird?

Dieser letzte Impuls kann durch das Umdrehen von Augen und Mund sofort umgesetzt werden und lässt sich mit verschiedenen anderen kleinen Veränderungen beliebig weiterführen. Dadurch soll den Schülerinnen und Schülern ein erstes Gefühl dafür vermittelt werden, dass das zeichnerische Ausprobieren von Lösungsalternativen beim Charakterdesign eine wichtige Rolle spielt, um die angestrebte Wirkung zu erzielen. Dies sollen sie im Anschluss anhand ihrer eigenen Monstercharaktere selbst zeichnerisch erproben. Durch das freie Spiel mit den auf der Vorlage dargestellten Kombinationsmöglichkeiten entwickeln sie verschiedene Variationen für Gestik und Mimik ihres Monsters.

➔ *A4 [Beispiel für einen Mimikbausatz]*

Das Ende der Stunde wird durch eine Besprechung eingeleitet, in der drei bis fünf Schülerinnen oder Schüler der Klasse ihre bisherigen Ergebnisse präsentieren und damit zugleich auch ein Feedback darüber erhalten, ob ihre Lösungen ihren Darstellungsabsichten entsprechen. Diese Auswertung soll außerdem dazu dienen, anhand des Zwischenstandes die bisherigen individuellen Erkenntnisse und Schwierigkeiten zu bündeln. Darauf aufbauend werden kollektiv anwendbare Gestaltungsmerkmale abgeleitet, die wichtig sind, um zum Beispiel ein böses Monster zu entwickeln.

Baustein 4**Berufsbezug herstellen**

(1 DS)

Nachdem die Schülerinnen und Schüler ihr Kartenspiel fertiggestellt, es als Satz an alle verteilt und gespielt haben, bietet es sich für die letzte Doppelstunde an, einen Blick auf die Arbeit von Charakterdesignern und -designerinnen zu werfen. Auf der Basis der Erfahrungen, die die Jugendlichen bei ihrem Gestaltungsprozess gemacht haben, lässt sich über Gemeinsamkeiten und Unterschiede sprechen. Hierbei wäre es wichtig herauszuarbeiten, dass auch professionelle Charakter- oder Grafikdesigner ihre Ideen und Gestaltungsprinzipien aus einem Bilderfundus beziehen, der sich kulturhistorisch als besonders reizvoll, spannend und „archetypisch“ erwiesen hat. In seiner ästhetischen Gestaltung wird er ständig aktualisiert, auf bestimmte Zielgruppen angepasst und somit durch unendliche Kombinationsmöglichkeiten immer weiter variiert und abgewandelt. Dies lässt sich an Beispielen aus den Katalogen zu Pixar und Disney sehr gut zeigen. Darauf aufbauend kann die Lerngruppe in einem abschließenden Rekurs auf die Designfunktionen Verbesserungsvorschläge für die Gestaltung ihrer Spielkarten formulieren.

Bewertung und Evaluation

(1 ES)

Die Kriterien auf der beigefügten Checkliste dienen für die Schülerinnen und Schüler dazu, ihre Leistungen selbst einzuschätzen. In den Besprechungsphasen nach jeder Doppelstunde sowie am Ende der Praxisphase werden ausgewählte Kriterien herangezogen, um einzelne Arbeiten im Plenum zu besprechen und die Stimmigkeit der Entwürfe in Bezug auf die einzelnen Gruppen zu überprüfen. Die auf der Checkliste genannten Kriterien dienen auch zur abschließenden Bewertung.

➔ *B1 [Checkliste Monsterdesign]*

Probleme und Lösungsansätze

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Monsterentwürfe zuletzt schattieren und kolorieren. Diese Aufgabe kann aber auch differenzierend eingesetzt werden, sodass nur die schneller arbeitenden Schülerinnen und Schüler am Ende die Gelegenheit zur Kolorierung erhalten.

Design

Name: Klasse: Datum:

Design bezeichnet das planmäßige Gestalten eines Produkts.
Dabei müssen die folgenden drei Funktionen berücksichtigt werden:

1.) **Praktische Funktion**

Wie soll das Produkt genutzt werden?

2.) **Ästhetische Funktion**

Wie soll das Produkt aussehen (Form/Farbe/Material/Oberfläche)?

3.) **Symbolische Funktion**

Wofür steht das Produkt (Wert/Zielgruppe)?

Monsterprofil

Name: Klasse: Datum:

Name des Designers/der Designerin:

Name der Monsterfamilie:,

Aussehen / besondere Merkmale der Monsterfamilie:

Rolle des Monsters in der Familie:, Charaktereigenschaft

des Monsters:, Aussehen (Größe, Statur,

Haar-, Haut- und Augenfarbe, Accessoires):

Name der Monsterfamilie:

Name der Monsterfamilie

Aufgabe

Verleihe deinem Monster einen Gesichtsausdruck, der zu den oben genannten Merkmalen passt!
Nutze die Vorlagen, um verschiedene Lösungsmöglichkeiten auszuprobieren!

Monsterquartett

Name: Klasse: Datum:

Aufgabe

Gestaltet als Klasse ein Monsterquartett mit 24 Karten. Findet euch dazu in Vierer-Gruppen zusammen. Jede der vier Gruppen (A–F) erfindet eine Monsterfamilie mit vier Monstern (Nr. 1–4). Dabei muss jedes Monster den folgenden Kriterien entsprechen:

- ▶ Es muss ein Erkennungsmerkmal besitzen, das die Monsterfamilienzugehörigkeit anzeigt. Diese Eigenschaft muss sich auch im Namen der Monsterfamilie wiederfinden. Der Name der Familie kann z. B. lauten:

.....

- ▶ Jedes Monster muss eine eigene Charaktereigenschaft aufweisen. Das kann z. B. sein:

.....

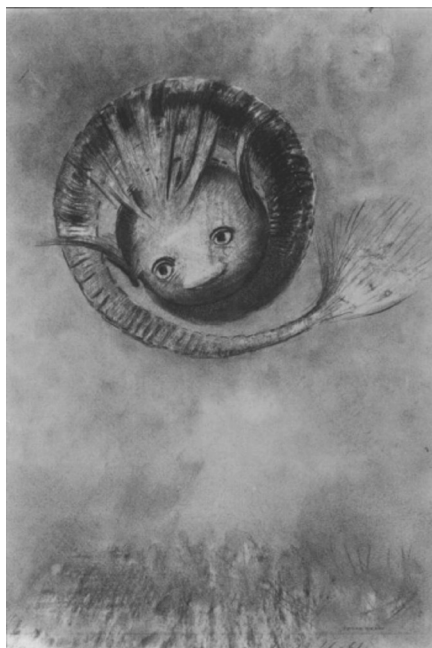
- ▶ Es muss erkennbar sein, welche Rolle das Monster in der Familie hat, z. B.:

.....

Beispiele aus der Kunst:



1



2

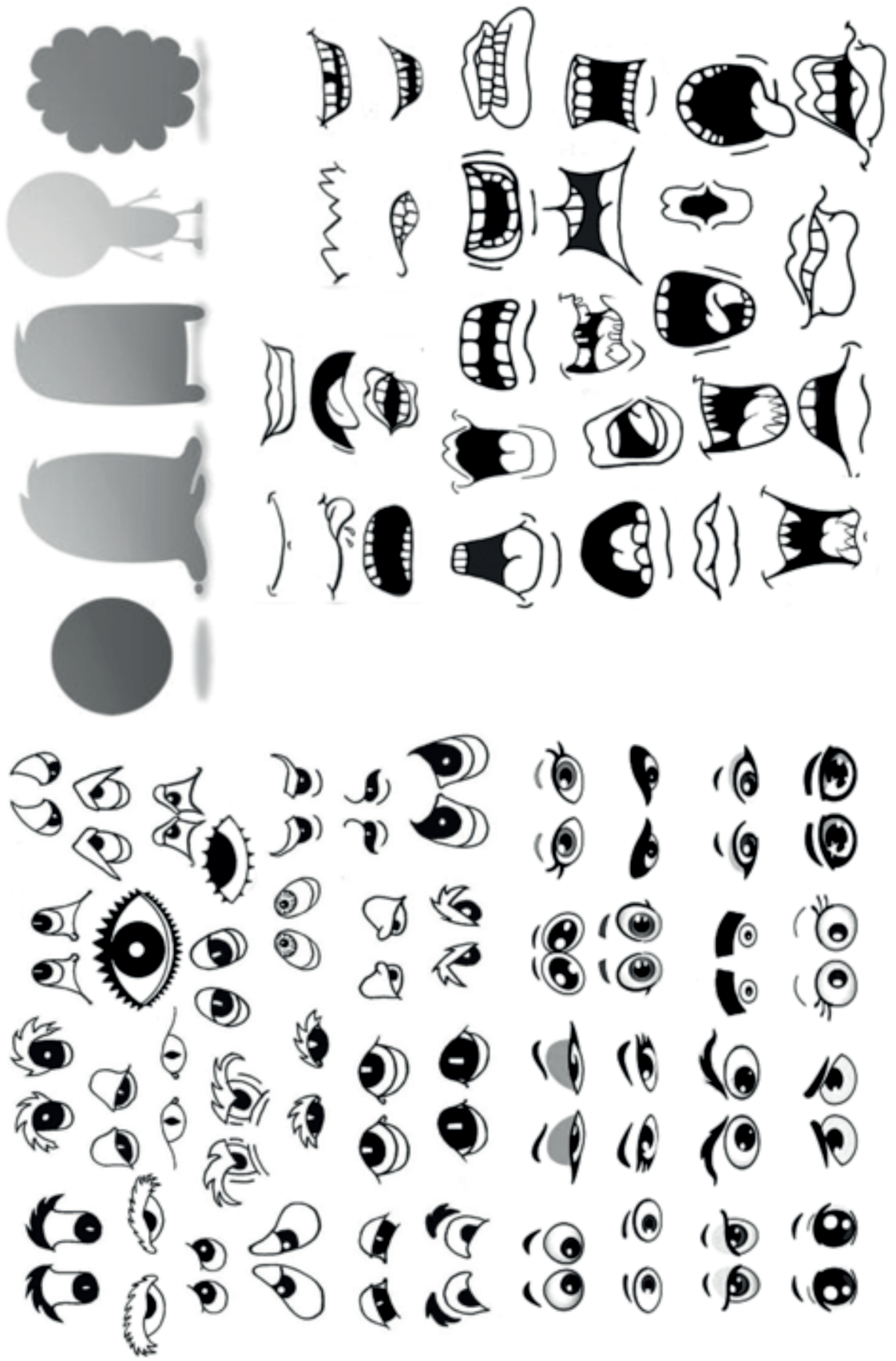
1.) Odilon Redon:
Chimäre (1883). Kohle und schwarze Kreide auf Papier.
Kröller-Müller-Museum.

Quelle: http://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AOdilon_Redon_-_Chim%C3%A4re.jpeg

2.) William Blake:
Der große Rote Drache und die Frau, mit der Sonne bekleidet (um 1803–1805).
Brooklyn Museum.

Quelle: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ARe dragon.jpg>

Beispiel für einen Mimikbausatz



Checkliste: Monsterdesign

Name: Klasse: Datum:

Vorgaben	erledigt
Du hast für dein Monster eine Charaktereigenschaft festgelegt.	
Der Gesichtsausdruck deines Monsters bringt die von dir festgelegte Charaktereigenschaft zum Ausdruck.	
Du hast verschiedene Variationen deines Monsters angefertigt und dich für eine Lösung entschieden.	
Der Gesichtsausdruck und der Körper deines Monsters sind detailliert und sauber ausgearbeitet.	
Dein Monster besitzt ein Merkmal, das seine Zugehörigkeit zu der in der Gruppe festgelegten Monsterfamilie anzeigt.	
Du hast das Monster so gestaltet, dass seine Rolle in der Familie (z. B. Vater, Mutter, Tochter ...) klar erkennbar ist.	
Die Umrisslinien deines Monsters sind von Bleistiftstrichen bereinigt und mit Fineliner nachgezogen.	

④ Zusammen-Spiel

Kooperative Planung und Gestaltung eines Strategiespiels gegen die Klimaveränderung

Annina Mohr, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewegung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Ästhetische Sensibilisierung	Brettspiel	Klimawandel	Kooperatives Lernen
Nachhaltigkeit	Ökologie	Organisationsfähigkeit	Planungsfähigkeit
Produktorientierung	Spieldesign	Stundenprotokoll	

Differenzierung und Individualisierung

Arbeitstempo	Arbeitsteilige Vorgehensweise: Jede Gruppe teilt Planungsarbeiten und weitere Arbeitsschritte vor dem feststehenden Abgabetermin auf. Die vorhandene Zeit ist zwar für alle Gruppen identisch, der Arbeitsaufwand kann sich je nach Komplexität der Idee, der Einsatzbereitschaft und den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler unterscheiden. Alle Schülerinnen und Schüler, insbesondere aber leistungsschwächere Gruppen, sollten deshalb schon zu Beginn der Arbeit im Hinblick auf Aufwand und die Realisierbarkeit ihrer Idee beraten werden.
Interesse und Fähigkeiten	Die Gruppen treffen gestalterische und weitgehend auch inhaltliche Entscheidungen selbstständig. Die Arbeitsschritte nach gestalterischen Vorlieben, Erfahrungen und/oder Begabungen aufzuteilen, kann als positiven Nebeneffekt auch die Anerkennung des Einzelnen vor der Gruppe sichern, indem sich jedes Mitglied als „nützlich“ erweist.
Produkt	Zu erwarten sind vielfältige Ergebnisse, da die Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf ihre persönliche Idee und unter Beachtung der Designaspekte aufgefordert sind, gezielt und reflektiert aus verschiedensten Materialien und künstlerischen Techniken auszuwählen.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Möglichkeiten der Zusammenarbeit gibt es mit vielen Fächern (siehe Alternativen). Das Spielthema „Klimawandel bekämpfen“ kann in Kooperation mit dem Erdkundeunterricht durchgeführt werden.

Erdkunde

Treibhauseffekt und Auswirkungen des Klimawandels, wie Schmelzen der Polkappen, globale Erwärmung, Wetterextreme, Veränderung der Artenvielfalt u. Ä.

Medien und Materialien

Baustein 1:

- ▶ Für jede Gruppe ein Strategie- oder Gesellschaftsspiel inklusive Spielanleitung zum Ausprobieren,
- ▶ OHP-Folie für stichwortartige Sicherung

Baustein 2:

- ▶ Blanko-Placemat, vorstrukturiertes Stundenprotokoll für die Gruppen, weißes Papier für Skizzen

Baustein 3:

- ▶ Weißes Papier für Skizzen, starke Pappen oder Leichtschaumplatten aus dem Modellbaubedarf als Untergrund und Spielbrett
- ▶ Tonpapier, Tonkarton und andere Papiere zum Beziehen oder als Basis für Kärtchen,
- ▶ flüssige Temperafarben, Deckfarbkasten, Filzstifte, Fineliner, Pinsel, Scheren, Cutter, Klebestifte und flüssiger Bastelkleber, evtl. Kleister zum Kaschieren
- ▶ Gegebenenfalls weitere mit den Schülern und Schülerinnen abgesprochene Materialien und Werkzeuge (für loses Spielmaterial oder Dekoration des Spielbrettes eignen sich Perlen oder vorgefertigte Holzteile, Fimo, Leder, Lochzangen, Zahnstocher, Watte)
- ▶ Laminiergeräte können helfen, Spielkarten oder anderes flaches Spielmaterial zu stabilisieren und wasserfest zu machen.
- ▶ Balsaholz oder Leichtschaumplatten lassen sich schnell durchbohren oder mit dem Cutter in Form schneiden und eignen sich für Landschaftselemente oder, um loses Spielmaterial wie Stecker hineinzustecken.

Baustein 4:

- ▶ Alle von den einzelnen Gruppen gestalteten Spiele inklusive Spielanleitungen, Rückmeldebogen zur Beurteilung der Spiele

Baustein 5:

- ▶ Ausstellungsraum, Namensschildchen, Informationstext zur Aufgabenstellung, die hergestellten Spiele mit allen Materialien

Literatur und Internetadressen

- ▶ Bienek, Dagmar: *Spielwerkstatt*. In: Kunst und Unterricht, Heft 274/75 2003, S. 53-54.
- ▶ Brüning, Ludger; Saum, Tobias: Erfolgreich unterrichten durch Kooperatives Lernen. Strategien zur Schüleraktivierung. Band 1. Essen 2006. *Standardwerk über Theorie und Praxis des Kooperativen Lernens. Aufbauend auf Erkenntnissen der Lernforschung werden zahlreiche Methoden praxisnah anhand von konkreten Unterrichtsbeispielen vorgestellt. Empfehlenswert ist auch der zweite Band der Autoren, der einen Schwerpunkt auf Differenzierung und Bewertung beim Kooperativen Lernen legt.*
- ▶ Europäische Kommission: *Klimawandel Was bedeutet das? Eine Einführung für Jugendliche*. Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. Luxemburg 2009.
- ▶ Glonnegger, Erwin: *Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte*. Ravensburg 2009. *Durch die durchgehende Bebilderung ein sehr anregendes Buch. Interessant für Ideensucher sind die zahlreichen Porträts historischer wie moderner Spiele, Spiele aus anderen Kulturen und Spielmaterialien.*
- ▶ Grünwald, Dietrich: *Über den Spaß hinaus. Spiel und Spielen im Kunstunterricht*. In: Kunst und Unterricht, Heft 274/75 2003, S. 5-11.
- ▶ Klein, Kerstin: *Lernen mit Projekten. In der Gruppe planen, durchführen, präsentieren*. Mülheim an der Ruhr 2008.
- ▶ <http://www.spielkult.de/test.htm> (letzter Zugriff am 25.03.13) Umfangreiche Sammlung von Spielbeschreibungen aktueller Gesellschaftsspiele inklusive Fotos, geeignet als Anregung.

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Das Konzept dieser Unterrichtseinheit ist für den achten Jahrgang gedacht. Mit leichten Modifikationen im Hinblick auf den Grad des Lehrereingreifens ist sie aber auch auf etwas jüngere und ältere Jahrgänge übertragbar.

Ziel der Unterrichtseinheit ist es, die Schülerinnen und Schüler über das globale ökologische Problem des Klimawandels an die komplexe Aufgabe einer Spielgestaltung heranzuführen und ihnen über das projektorientierte Arbeiten in der Gruppe, das gleichermaßen Freiheit wie Abstimmung bedeutet, den Erwerb von Handlungs-, Planungs- und Urteilsfähigkeit in vielfältiger Hinsicht zu ermöglichen.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben Kenntnisse über Design und Mechanismen von Gesellschafts- und Strategiespielen, welche genutzt werden, um das parallel durch den Erdkundeunterricht begleitete Thema „Klimaerwärmung“ mittels vielfältiger Techniken und Materialien in einem selbstgeplanten und gestalteten Strategiespiel umzusetzen. Der eigentlichen Gestaltungsphase wird eine Doppelstunde vorgeschaltet, in der sich die Schülerinnen und Schüler anhand mitgebrachter eigener Spiele Kriterien für gutes Spieldesign und eine verständliche Spielanleitung erarbeiten, sowie weitere Bedingungen, die Spielfreude und Spielspaß beeinflussen. Die eigentlichen Gestaltungsarbeiten aller Spielmaterialien sowie das Erstellen einer Spielanleitung finden im Anschluss in Gruppen statt. Den Abschluss bildet ein Testspiel, bei dem die entstandenen Spiele in einer weiteren Doppelstunde unter den Gruppen getauscht und daraufhin beurteilt werden, wie gut überlegt das Design und wie verständlich die Spielanleitungen sind. Den Abschluss der Einheit bildet eine Einzelstunde, in der die Spiele in der Schule für eine Ausstellung anschaulich aufgebaut werden.

Durch das komplexe Thema fließen in die Einheit mehrere Hauptintentionen ein, die jeweils in unterschiedlichen Phasen im Vordergrund stehen: Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ 1. gewinnen Sensibilität im ästhetischen Wahrnehmen, Urteilen und Gestalten von Spielobjekten,
- ▶ 2. erweitern ihre kooperativen Fähigkeiten und
- ▶ 3. trainieren organisatorische Fähigkeiten.

Kunstpädagogische Relevanz

Schule will Kinder und Jugendliche zu selbstständigen Menschen erziehen, die wach, kritisch und eigeninitiativ am gesellschaftlichen Leben teilnehmen. Die Lehrpläne des Landes Schleswig-Holstein verlangen somit auch fächerunabhängig die Förderung wichtiger Schlüsselkompetenzen wie Kooperations- und Organisationsfähigkeit, welche die Schülerinnen und Schüler auf eine Zukunft vorbereiten sollen, in der ihre Generation gefordert sein wird, Strategien im Umgang mit den zahlreichen Problemen und Gefährdungen unserer Welt zu entwickeln. Eine Sensibilität für die Wahrnehmung solcher Probleme existiert bei vielen Schülerinnen und Schüler schon heute – Möglichkeiten, darauf zu reagieren, werden ihnen aber von der Gesellschaft kaum geboten.

Ab der achten Klasse kommen Jugendliche entwicklungspsychologisch in eine Phase, in der sie realitätsnähere und kritischere Haltungen entwickeln und sich zunehmend an der Lebenswelt von jungen Erwachsenen orientieren, was sich zum Beispiel an der beginnenden Auseinandersetzung mit politisch-gesellschaftlichen Themen zeigt. Selbstbestimmtes Lernen wie beim projektorientierten Arbeiten kommt dieser Altersgruppe deshalb besonders entgegen. Die Gruppenaufteilung

wird den Schülerinnen und Schülern selbst überlassen, da ja über einen langen Zeitraum gemeinsam gearbeitet wird und dafür positive Gruppenerfahrungen angestrebt werden. Natürlich wäre für die Förderung des Kooperativen Lernens auch die Gruppenbildung mit anderen als den beliebten Arbeitspartnern denkbar – da aber soziale Prozesse nie vollkommen berechenbar sind und eine von der Lehrkraft bestimmte Aufteilung die Motivation, von der auch noch andere Lernziele beeinflusst werden, sicher deutlich senken würde, sollte man sich in dieser Einheit dagegen entscheiden.

Ein Problemfeld, mit dem die Schülerinnen und Schüler durch Nachrichten, Gespräche in der Familie und den Erdkundeunterricht besonders vertraut sind, stellt die globale Klimaveränderung dar: mit Auswirkungen wie Temperaturanstieg, Verschiebung der Jahreszeiten und weiteren Naturentgleisungen, die mittlerweile nicht mehr nur in weit entfernten Klimazonen auftreten. Das Übertragen der Klimaproblematik auf ein Spielfeld, quasi eine „Welt en miniature“, erlaubt den Schülerinnen und Schüler nun, komplizierte geologisch-meteorologische Phänomene und deren Auswirkungen vereinfacht darzustellen, Handlungsstrategien zu erproben und gefundene Lösungen als Botschaften weiterzugeben: Spielfeld, Spielsteine und Figuren enthalten – zeichnerisch reduziert – komplexe Handlungsstrukturen, und im „Planquadrat“ des Spielbretts kann somit eine ganze Welt entstehen. Die Auseinandersetzung mit dieser Problematik kann im fächerübergreifenden Unterricht von Kunst und Erdkunde geschehen, was ein vertieftes Lernen in thematischen Zusammenhängen ermöglichen würde.

Eine sensible Wahrnehmung ist ebenfalls Anliegen des Kunstunterrichtes, da sie die Voraussetzung für Erkenntnis und Vorstellungsbildung darstellt und damit aufs Engste mit Lernprozessen an sich verknüpft ist. Die Notwendigkeit zu Auswahl und bewusstem Einsatz von Ausdrucksqualitäten in Farb-, Material- und Formensprache für die Spielmaterialien schließen an erworbene Grundfertigkeiten der Unterstufe und gegebenenfalls Mittelstufe an. Spiele gestalterisch zu analysieren und erkannte Gestaltungsprinzipien funktional einzusetzen, entspricht daneben auch dem Interesse des Kunstunterrichtes, in dieser Altersstufe Bildkompetenz nicht nur im Sinne der Erschließung von Kunstwerken zu fördern, sondern auch im Hinblick auf andere Gestaltungen, zum Beispiel Design- und Gebrauchsobjekten. Um zu zeigen, dass auch das Auge „mitspielt“, steht deshalb am Beginn der Unterrichtseinheit die Auseinandersetzung mit ästhetischen, funktionalen und symbolischen Gestaltungsstrategien von Spielen und deren Wirkung auf Betrachter und Benutzer.

Der Ansatz dieser Unterrichtseinheit basiert einerseits auf der Idee des projektorientierten Arbeitens und andererseits auf dem Gedanken des kooperativen und sozialen Lernens. Die Jugendlichen erleben im eigenen Tun, dass man gemeinschaftlich, im „Team“, Probleme eher lösen kann als allein. Die Gruppenstärke sollte drei bis vier Mitglieder umfassen. Diese Anzahl ist einerseits notwendig, um die komplexe Aufgabe innerhalb des Zeitrahmens bewältigen zu können, andererseits fördert sie die Kooperation und Kompromissbereitschaft, da verschiedene Vorstellungen „unter einen Hut“ gebracht und alle Mitglieder in Absprachen einbezogen werden müssen.

Spielemessen zeigen, dass auch im Facebook- und Second-Life-Zeitalter nicht nur PC-Spiele hoch im Kurs stehen, sondern weiterhin auch ganz normale Familien- und Gesellschaftsspiele, die insofern prägender Teil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bleiben.

Kompetenzen

Die Förderung der in den Hauptintentionen beschriebenen Fähigkeiten soll durch folgende Auflistung von Kompetenzen konkretisiert werden, die sich an den Forderungen von Lehrplan und Bildungsstandards orientieren:

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ erkennen Ordnungen, Strukturen und Regeln in der Gestaltung von Spielen als komplexe Material-Form-Inhaltsgefüge
- ▶ entwickeln Kriterien und erweitern damit ihre Fähigkeit, Spiele als gestaltete Objekte zu beurteilen
- ▶ gestalten die Spielmaterialien unter Berücksichtigung der drei Designaspekte, ästhetisch, funktional und symbolisch
- ▶ gestalten die Spielmaterialien auf eine Darstellungsabsicht hin (Spielbretter sind übersichtlich, Spielfiguren und -karten handlich und stabil, alle Elemente sind sinnvoll aufeinander bezogen und die Gestaltung weist einen Bezug zum Thema auf)
- ▶ setzen künstlerische Materialien und grundlegende bildnerische Techniken aus den Bereichen Grafik, Malerei, Collage und Plastik gezielt ein
- ▶ reflektieren die Wirkung ihrer gestalterischen Entscheidungen¹

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ lernen methodische Planungshilfen kennen
- ▶ lernen Strategien für das erfolgreiche Arbeiten in einer Gruppe kennen und wenden sie an
- ▶ strukturieren Arbeitsabläufe zeitlich und arbeitsteilig
- ▶ bearbeiten komplexe Probleme eigenständig

Selbst- und Sozialkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ trainieren ihre Fähigkeit zu Engagement und zur Mitverantwortung in Gruppenarbeiten
- ▶ üben ihre Kooperationsfähigkeit
- ▶ gewinnen die Erkenntnis, dass gemeinsam komplexere Ziele zu erreichen sind als allein
- ▶ üben Kompromissbereitschaft, Frustrationstoleranz und Aufgeschlossenheit gegenüber anderen Ideen
- ▶ trainieren ihre Kommunikationsfähigkeit, indem sie Wissen und Anregungen an Mitschülerinnen und Mitschüler weitergeben
- ▶ drücken sich verständlich aus, wenn sie eigene Vorstellungen und Konzepte darlegen
- ▶ geben konstruktives Feedback
- ▶ erweitern über das gezielte Auswählen von Materialien und Gestaltungsweisen ihre sensorische Sensibilität und Wahrnehmungsfähigkeit
- ▶ stimmen die komplexen Wirkungszusammenhänge eines Spiels aufeinander ab
- ▶ erweitern ihre Konzentrationsfähigkeit
- ▶ erweitern ihre Fähigkeit zu planendem und logischem Denken

Kooperatives Lernen

„Zusammenspiel – von Kooperation profitieren

Erfunden und konstruiert werden soll mit dem Spiel ein zutiefst kommunikatives Medium. – Voraussetzungen dafür, dass dessen Inhalte von späteren Nutzerinnen und Nutzern verstanden werden können, sind Einigkeit und sorgfältige Planung in der Gruppe. Die methodische Grundidee dieser Unterrichtseinheit besteht deshalb darin, die Lerngruppe positive Erfahrungen mit Kooperativem Lernen, mit der Zusammenarbeit einer Gruppe machen zu lassen.

¹ Vgl. zu den Merkmalen von Bildkompetenz: *Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss*. BDKMitteilungen 3/2008, S.3.

Die Basiselemente Kooperativen Lernens² – positive Abhängigkeit, direkte Interaktion und Kommunikation, Förderung sozialer Fähigkeiten, individuelles Übernehmen von Verantwortung, gemeinsame Reflexion der Arbeit – finden durchgehend ihren Platz in der Struktur von Aufgabe und Lernprozess: Die Schülerinnen und Schüler erleben über eine für sie bedeutungsvolle und außergewöhnliche Aufgabe, dass funktionierende Kommunikation die Grundlage für Planungen, Absprachen, Hilfen und gemeinsames Entwickeln von Ideen darstellt – und was man darüber alles in einer Gruppe erreichen kann. Gruppenarbeit ermöglicht, soziales Lernen und inhaltliche Erfahrungen miteinander zu verbinden und dabei die üblichen Konkurrenzbedingungen des Lernens auszuschalten, während sich trotzdem jeder nach seinen individuellen Fähigkeiten und Eigenschaften einbringen kann.³ Das gemeinsame Ziel ist durch die komplexe Aufgabenstellung gegeben.

Das Üben gemeinsamer Absprachen kann seine Entsprechung auch in der vorgegebenen Spielform finden: Anstatt ein Konkurrenzspiel à la „Mensch ärgere dich nicht“ zu entwickeln, bei dem jeder gegen jeden spielt, kann die Lehrkraft es zur Aufgabe machen, ein Interaktionsspiel zu gestalten, bei dem alle Spieler für ein gemeinsames Ziel, eine gemeinsame Idee kooperieren müssen. Ebenso sind die in die Einheit integrierten Spielphasen nicht nur für den Erwerb von Grundlagen oder die Abschlussbeurteilung sinnvoll, sondern können positiv zur Kooperation der Schülerinnen und Schüler beitragen: Spielen bedeutet immer Auseinandersetzung und die Mitspieler und Mitspielerinnen sind auch bei Konkurrenzspielen *Partner*.

Projektorientierung

Projektorientiertes Arbeiten – Förderung von Planungs- und Organisationsfähigkeit

Ein Spiel zu entwerfen, ist eine vielschichtige Aufgabe, die durch das Zusammenwirken von Gestaltung, Spielmaterial, Regeln, Spannung und Spielziel Konzentration, vorausschauendes Denken und sorgfältige Planung erfordert. Die geeignete Arbeitsform ist hierfür das projektorientierte Arbeiten, da die notwendigen Teilprozesse in jeder Gruppe unterschiedliches Gewicht haben und wegen der individuellen Ideen auch unterschiedlich zeitintensiv ausfallen. Planung, Durchführung, Präsentation und Reflexion können bei dieser Unterrichtsform nicht nur Mittel, sondern auch Ziel der Arbeit sein, was die Handlungskompetenz und die Persönlichkeitsentwicklung der Lernenden allgemein fördert, indem die Schülerinnen und Schüler aufgefordert sind, sich realistische Ziele zu setzen, die benötigte Zeit richtig einzuteilen, Absprachen zu treffen, sich Fachwissen anzueignen und Kritik zu üben. Die Projektarbeit mündet in Kurzpräsentationen der Ergebnisse durch die Gruppen und Abschlussspiele mit anschließendem Feedback, wodurch die Gruppen aufgefordert sind, für ihr Ergebnis Verantwortung zu übernehmen, aber auch die Chance erhalten, ehrliche Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge zu ihrem Spiel zu erhalten.

Als Strukturhilfe und Element der Übersicht über die einzelne Stunde hinaus dient für die Gruppenarbeit ein einfaches Stundenprotokoll. Das kontinuierliche Festhalten soll es den Gruppenmitgliedern so erleichtern, den Überblick über besprochene Ergebnisse zu Inhalt, Ziel und Gestaltung des Spiels zu behalten.

² Vgl. Ludger Brüning; Tobias Saum: *Erfolgreich unterrichten durch Kooperatives Lernen. Strategien zur Schüleraktivierung. Band 1*. Essen 2006. S. 133 ff.

³ Vgl. hierzu: Niggli, Alois: *Lernarrangements erfolgreich planen. Didaktische Anregungen zur Gestaltung offener Unterrichtsformen*. Aarau 2000, S. 223 ff.

Bausteine

Zeitraumen

Bedingt durch Projektcharakter und die Komplexität der Aufgabe ist die Unterrichtseinheit auf einen Zeitraum von sieben Doppelstunden angelegt (plus ggfs. eine Einzelstunde, falls die Ergebnisse gemeinsam zu einer Ausstellung aufgebaut werden sollen). In dieser Zeit entsteht nicht nur ein Produkt, sondern im Arbeitsprozess werden zahlreiche Teilfertigkeiten trainiert – bis hin zur begründeten Beurteilung der entstandenen Spielergebnisse durch die Schülerinnen und Schüler.

Übergeordnete Aufgabe:

Entwickelt und gestaltet, unter Berücksichtigung der drei Designaspekte, ein Strategiespiel inklusive Spielanleitung für zwei bis x Personen, bei dem das Spielziel darin besteht, die Folgen der Klimaerwärmung zu bekämpfen. Überlegt dafür,

- ▶ wie man konkrete Phänomene und Auswirkungen der Klimaerwärmung gestalterisch darstellen könnte und welche Materialien sich dafür eignen,
- ▶ aus welchen Erscheinungen sich interessante Spielideen entwickeln lassen.
- ▶ Sammelt eure Ideen in der Gruppe zunächst mithilfe des Placemat-Verfahrens und wählt anschließend die besten Ideen aus. Achtet dabei darauf, dass eure Ideen realisierbar sind (Zeitfaktor, Material, Geld).

Baustein 1

Einstieg und Aspekte von Spieldesign

(1 DS)

Nachdem die Lehrkraft mit der Lerngruppe vereinbart hat, dass in den folgenden Wochen in Gruppenarbeit Strategiespiele entwickelt werden sollen, werden als Einstieg Faktoren, die ein Spiel beeinflussen, in einem Tafelbild zusammengetragen (Spielidee und -ziel, Regeln, Gestaltung, Spielmaterial, Spielspaß). Zur Erarbeitung bilden die Schülerinnen und Schüler Gruppen zu drei bis vier Mitgliedern, informieren sich anhand eines Arbeitsblattes über Aspekte von Spieldesign, spielen mitgebrachte eigene Spiele an, untersuchen, welche Designaspekte von diesen Spielen gut erfüllt werden, formulieren Kriterien für gutes Spieldesign und verständliche Spielanleitungen und notieren Beobachtungen zum Entstehen von Spiellust.

➔ A1 [Spiele untersuchen]

Nacheinander präsentieren die einzelnen Gruppen ihre Erkenntnisse und notieren Beobachtungen zu den drei untersuchten Bereichen als Tafelanschrieb oder auf OHP-Folie. Es bietet sich dafür an, dass jede Gruppe Spielbrett und besondere Einzelteile „ihres“ Spiels mit nach vorn bringt und beim Vortrag darauf Bezug nimmt. Werden wichtige Aspekte übersehen, setzt die Lehrkraft nach den Präsentationen die Sicherung durch Fragen an die Klasse oder Beispiele fort. Die Schülerinnen und Schüler übernehmen die Ergebnisse auf die Rückseite ihres Arbeitsblattes. Der Rückmeldebogen im Anhang enthält eine Zusammenfassung dieser Faktoren.

➔ A2 [Rückmeldebogen für das Spiel]

Die Stunde endet mit dem Formulieren der übergeordneten Aufgabe. Sinnvoll ist es, die Schülerinnen und Schüler zum Schluss darauf hinzuweisen, welche Materialien für die praktische Arbeit von der Schule gestellt werden (zum Beispiel feste Pappen fürs Spielbrett, farbiges Tonpapier, flüssige Tempera- oder Acrylfarbe, sehr wichtig ist eine Papierschnidemaschine für die Herstellung von Kärtchen) und dass alle darüber hinausgehenden Materialwünsche von den Schülerinnen und Schülern selbst mitgebracht werden müssen. Die Ideensammlung zur Folgestunde kann als Hausaufgabe formuliert werden.

Baustein 2

Ideensammlung und Umgang mit dem Protokoll

(1 ES)

Sollten sich die Schülerinnen und Schüler nicht schon im Vorfeld selbst abgesprochen haben, steht zu Beginn dieser Stunde die Gruppenfindung an (drei bis vier Mitglieder je Gruppe). Die Gruppen tragen ihre Ideen und Wünsche zu Inhalt und Gestaltung über das Placemat-Verfahren zusammen, setzen sich im Team damit auseinander, einigen sich auf eine Auswahl von Möglichkeiten und entwickeln ihre Vorstellungen weiter.

Da es nach der Placemat-Phase sehr schnell zu Fragen kommt wie: „Was brauchen wir eigentlich an Material und wer bringt was mit?, ist es sinnvoll, am Ende der dritten Stunde die Funktion eines Stundenprotokolls zu erläutern und entsprechende Bögen an die Gruppen zu verteilen.

➔ *A3 [Stundenprotokoll]*

Damit die Schülerinnen und Schüler das Protokoll nicht als zusätzliche Belastung empfinden, sollte deutlich gemacht werden, welchen Nutzen die Gruppe aus dem schriftlichen Festhalten ziehen kann: Indem eingetragen wird, wer welche Dinge zum nächsten Mal besorgen oder recherchieren will, wird eine Verbindlichkeit für Zusagen geschaffen und sichergestellt, dass alle Gruppenmitglieder sich einbringen. Den Zeitplan und Arbeitsaufwand behalten Schülerinnen und Schüler eher im Blick, wenn Ziele für die Folgestunde festgehalten werden („Was wollen wir beim nächsten Mal schaffen?). Jede Fachlehrkraft wird natürlich abwägen, ob sie ein Protokoll als Strukturhilfe für ihre Lerngruppe als sinnvoll erachtet oder als „Zeitfresser“ betrachtet. Meiner Beobachtung nach hat es sich bei dieser komplexen Aufgabe aber für den Überblick über die einzelne Stunde hinaus bewährt und kann von den Schülerinnen und Schülern mit geringem Zeitaufwand ausgefüllt werden.

Baustein 3

Gestaltungsphase

(4-5 DS)

Nach Möglichkeit beginnen die Gruppen schon in der vierten Stunde mit einfachen praktischen Arbeiten oder mit Skizzenarbeit. Wichtig ist, dass sich die Lehrkraft über die Ideen der einzelnen Gruppen schon jetzt einen Überblick verschafft und gegebenenfalls beratend eingreift, zum Beispiel bei zu fantastischen, schwer realisierbaren Ideen, und einfachere Alternativen vorschlägt.

Die Stunden 5 bis 10 sind von der gestalterischen Arbeit in der Gruppe geprägt: Es gilt die Idee mit Spielziel und Spielablauf weiterzuentwickeln, auf Durchführbarkeit zu überprüfen, Spielbrett, -karten, -figuren und andere Materialien zu gestalten. Dabei berät die Lehrkraft individuell. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit verschiedensten Materialien, Werkzeugen und Techniken, die sie im Hinblick auf ihr Gestaltungsvorhaben auswählen und unter Berücksichtigung der Aspekte von Spieldesign gezielt einsetzen. Ausgefallene Materialien bringen sie selbst mit.

Es kann sinnvoll sein, eine Zwischenstandsbesprechung durchzuführen und die einzelnen Gruppen kurz von ihrem Konzept berichten zu lassen. Wenn Schwierigkeiten auftauchen, können sich die Gruppen so auch untereinander Ratschläge mitteilen.

➔ *F1 [Schülerergebnisse]*

Baustein 4**Präsentationen und Beurteilung**

(1 ES)

Zu Beginn wird der Ablauf der Doppelstunde mit den Schülerinnen und Schülern zusammen festgelegt. Alle Gruppen stellen ihre Spiele anhand von Fünf-Minuten-Kurzpräsentationen vor (Titel, Idee, Zielgruppe, was ist das Besondere an diesem Spiel?). Nach Interesse ordnen sich dann drei bis vier Schülerinnen und Schüler jedem Spiel zu, um dieses zu spielen und für die Hersteller eine Rückmeldung zu erarbeiten. Ein entsprechender Rückmeldebogen wird an die Gruppen verteilt, gemeinsam gelesen und die Aufgaben werden besprochen.

➔ *A2 [Rückmeldebogen für das Spiel]*

Nach dem gemeinsamen Lesen der Spielregeln und dem Aufbau der Spielmaterialien haben die Tester 20 bis 30 Minuten Zeit, ein Spiel kennenzulernen, zu spielen und den Erfindern zu ihren Erfahrungen mit dem getesteten Spiel in verschiedenen Kategorien Rückmeldung zu geben. Am Ende der Stunden setzen sich die Gruppen mit den Rückmeldungen auseinander. Vier bis fünf Minuten sollten außerdem für eine kurze Abschlussrunde eingeplant werden, in der die Schülerinnen und Schüler sich noch einmal zu ihren Erfahrungen äußern.

Hierfür eignet sich die Methode Blitzlicht.

Baustein 5**Ausstellung**

(1 ES)

Die Spiele werden zur öffentlichen Präsentation in einer Ausstellungsfläche der Schule aufgebaut. Namensschildchen weisen auf die Hersteller hin. Gegebenenfalls kann ein öffentliches Spielen arrangiert werden.

Bewertung und Evaluation

In der Regel werden die Rückmeldebögen den Gruppen schon eine Tendenz hinsichtlich der Benotung deutlich gemacht, Schwächen und Stärken der einzelnen Spielbestandteile aufgezeigt haben. Ein Vorteil dieser Schülerrückmeldungen ist es, dass sie auch Bereiche erfassen können, die für die Benotung vonseiten der Lehrkraft eher keine Rolle spielen, zum Beispiel den Faktor „Spielspaß“.

Bei der Benotung des sehr komplexen Spiel-Produktes ist es sinnvoll, verschiedene Bereiche zu betrachten und auch entsprechende Teilnoten in der Gesamtnote sichtbar zu machen. Der Schwerpunkt bei der Gestaltung im Zusammenhang mit der individuellen Spielidee sollte auf der Erfüllung der drei Design-Aspekte liegen. Dazu würde auch ein treffender Titel des Spiels zählen.

Eine weitere Note gibt es für die Verständlichkeit der Spielanleitung, die Spielidee und Spielziel erläutern soll. Die Erwartungen an die Schülerinnen und Schüler sollten vorab besprochen sein, ob zum Beispiel eine saubere handschriftliche Anleitung reicht oder diese am PC geschrieben und eventuell sogar durch Zeichnungen oder Fotos unterstützt sein soll. Möglich ist es auch, die Komplexität von Idee und Ausführung im Hinblick auf die zur Verfügung stehende Zeit in die Note einzubeziehen – es besteht aber die Gefahr, dass dabei Schülerinnen und Schüler „belohnt“ werden, die von vornherein eine tolle, umsetzbare Idee hatten, während Schülerinnen und Schüler

„bestraft“ werden, die gruppeninterne Schwierigkeiten hatten oder mit dem Thema weniger anfangen konnten. Ein Blick in die Gruppenprotokolle und die Notizen der Lehrkraft zum Stand der Dinge in jeder Stunde kann hier den Blick schärfen. Auch die Abschluss-Präsentation kann bewertet werden – ist sie informativ oder verwirrend, engagiert oder vielleicht sogar lustlos?

Um den Arbeits- und Gruppenprozess in die Notengebung einzubeziehen, ist eine regelmäßige sorgfältige Beobachtung durch die Lehrkraft notwendig. Hier können auch die Schülerinnen und Schüler in die Notenfindung einbezogen werden, denn sie haben einen besonders guten Blick dafür, wie zufrieden sie mit ihrer Gruppenarbeit, dem Engagement der einzelnen Gruppenmitglieder waren. Es bietet sich an, die Endnoten als Poolnoten zu vergeben und den Schülerinnen und Schülern selbst eine Umverteilung innerhalb der Gruppe zu ermöglichen. Wenn die Gesamtnote für ein Spiel also eine glatte „Zwei“ (= 11 Punkte) ist, dann erhält eine Vierergruppe 44 Punkte, die von der Gruppe selbst auf ihre Mitglieder verteilt werden, etwa wie 9, 11, 11, 13, je nachdem, wie sehr sich jemand eingebracht hat.

Eine Evaluation der Gruppenarbeit (Engagement der Gruppenmitglieder, Funktionieren von Absprachen, Umgang mit dem Protokoll) kann, wenn gewünscht, über einen zusätzlichen Fragebogen im Anschluss an die Einheit vorgenommen werden.

Probleme und Lösungsansätze

Obwohl die Schülerinnen und Schüler immer wieder fragen, ob sie nicht auch andere Themen wählen dürfen („... wir dachten da so an einen Gruselwald, ein Autorennen, ein Schlaraffenland ...“), hat es sich bewährt, mit einem festen Themenrahmen zu arbeiten – Schülerinnen und Schüler, die sich – entwicklungsbedingt – bestimmte zeichnerische Spezialfähigkeiten erarbeitet haben, kann man ermutigen, darüber nachzudenken, wie sich ihre bevorzugten Figuren oder Objekte, zum Beispiel Pferde, Fahrzeuge oder Roboter, mit dem verabredeten Thema verbinden lassen.

Ein Problem kann bei einigen Gruppen auch die benötigte Zeit darstellen – oft sind dies gerade nicht die Gruppen, die trödeln oder noch einmal von vorne anfangen, sondern die besonders motivierten Schülerinnen und Schüler, die aufwendige und dabei natürlich auch besonders *gute* Ideen umsetzen möchten. Hier kann es helfen, den betroffenen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, außerhalb der eigentlichen Unterrichtszeit an ihren Projekten weiterzuarbeiten oder bestimmte Teilarbeiten in die Hausaufgabenzeit auszulagern. Zur Einübung von Regeln und zur Einführung in verlässliche Arbeit im Team gehört es aber auch zu lernen, sich an Terminvorgaben zu orientieren und die eigene Arbeit entsprechend der zur Verfügung stehenden Zeit zu planen und einzuteilen.

Alternativen

Im Zusammenhang mit anderen Inhalten bieten sich auch Kooperationen mit anderen Fächern an, hier einige Anregungen: In Zusammenarbeit mit dem Fach Deutsch kann die Handlung eines Jugendbuchs oder Theaterstücks in ein Spiel transportiert werden. Die Ernährung des Menschen, die Bekämpfung von Epidemien oder die Zucht einer neuen Pflanze kann in Zusammenarbeit mit dem Fach Biologie Thema eines Spiels sein. Zusammen mit dem Fach Geschichte können die Lebensbedingungen einer bestimmten Zeit (altes Ägypten, deutsches Mittelalter) in einem Aufbauspiel umgesetzt werden.

Spiele untersuchen

Name: Klasse: Datum:

Design bedeutet nach üblicher Lexikondefinition soviel wie *Entwurf, Form, Gestaltgebung*. Designerinnen und Designer definieren den Begriff genauer und sprechen von drei Prinzipien, die gemeinhin für gutes Design gelten:

1. **Ästhetik** (ansprechendes Aussehen)
2. **Funktionalität** (Handhabung, Verständlichkeit des Produktes)
3. **Symbolik** (meint erstens eine Vereinfachung in der Darstellung, zum Beispiel das Wolke-Zeichen auf der Wetterkarte; zweitens ist damit die beabsichtigte Wirkung gemeint, mit der das Produkt einen bestimmten Käuferkreis, z. B. eine Alters- oder Interessensgruppe, ansprechen soll, beispielsweise: *edel/teuer, ökologisch, Kleinkinder, Fantasy-Fans* usw.)

Aufgaben:

- 1.) Lest euch die Spielidee auf dem Kasten und danach die Spielanleitung aufmerksam durch. Baut anschließend alle Spielmaterialien so auf, wie beim Spielstart vorgesehen, und probiert das Spiel in der Gruppe 15 Minuten lang aus.
- 2.) Informiert euch mithilfe des grauen Infokastens über die Design-Prinzipien und untersucht danach den Spielplan sowie alle beweglichen Spielmaterialien darauf, welche dieser Prinzipien sie gut erfüllen und warum!
- 3.) Notiert euch nun
 - a) konkrete Kriterien, die für gutes Spieldesign allgemein gelten! Ihr dürft zu diesen Überlegungen gerne auch andere Spiele, die ihr kennt, hinzuziehen!

b) was eine gute Spielanleitung ausmacht und welche Angaben dort hineingehören!

c) wodurch Spaß, Spannung und Spiellust in diesem Spiel entstehen und wodurch sie positiv oder negativ beeinflusst werden!




4.) Präsentiert eure Erkenntnisse anhand des Spiels, das ihr untersucht habt, der Klasse!



Rückmeldebogen für das Spiel

Name: Klasse: Datum:

Kreuzt an und füllt aus!

Elemente des Spiels	Umsetzung			Unsere Hinweise und Tipps
				
Gestaltung				
Die Gestaltung hat Bezug zu Titel und Inhalt des Spiels.				
Deutlichkeit und Übersichtlichkeit sind gegeben (begrenzte Spielfelder, Kontraste in Farbe und Form, damit man nichts verwechselt).				
Die Zuordnung von Figuren, Karten und anderem losen Spielmaterial zum Spielbrett ergibt sich weitgehend ohne Anleitung (gekennzeichnete Flächen).				
Die Spielhandlung erschließt sich zum Teil schon durch Material und Spielnamen.				
Handhabung/Ergonomie: Spielfelder haben gute Größen, Figuren und anderes Material sind einfach anzufassen.				
Figuren, Karten und Spielbrett sind stabil und gehen nicht nach wenigen Malen benutzen kaputt.				
Die Gestaltung ist erkennbar auf eine Alters- oder Interessengruppe zugeschnitten.				
Spielanleitung				
Einfache, verständliche Sprache				
Übersichtlichkeit durch hervorgehobene Überschriften und Unterteilung in unterschiedliche Inhaltsabschnitte				
Alle Spielmaterialien und ihre Anzahl sind aufgelistet.				

Das Spielziel ist beschrieben.				
Regeln für das Bewegen von Figuren und den sonstigen Spielablauf werden erklärt.				
Die Anzahl der Spielenden und die Eignung für eine Altersgruppe werden genannt.				

Spaß, Spannung und Spiellust

entstehen durch:

Empty space for notes or answers.

Stundenprotokoll

Gruppenmitglieder:

Datum:

Protokollant:

Material – wer besorgt was?

Das müssen wir recherchieren:

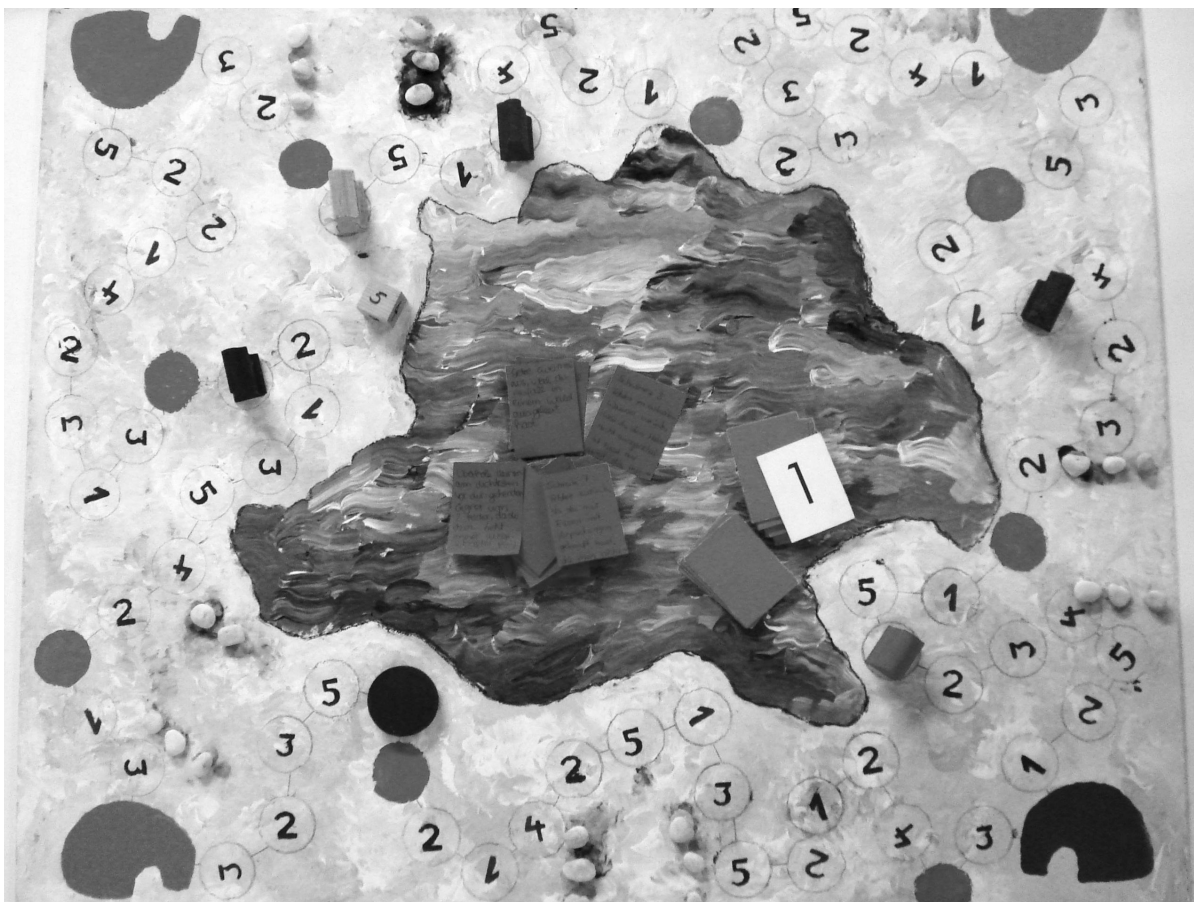
Ergebnisse von heute:

Das wollen wir nächstes Mal schaffen:

Schülerergebnisse



F 1





5 Geh' mir auf den Keks!

Produkt- und Logo-Design am Beispiel von Gebäck

Ulrike Thoms, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewe-
gung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Adressat	Bedarf	Food-Design	Image
Kommunikationsdesign	Layout	Logo-Design	Selbstwirksamkeit
Urteilsvermögen			

Differenzierung und Individualisierung

Lerntyp	Analytische, assoziative, sinnliche und praktisch-handwerkliche Aufgabenelemente werden kombiniert.
Interesse	Die Schülerinnen und Schüler finden einen eigenen Anlass zum Gebäckverzehr, auf den sie ihren Keks und das Logo „zuschneiden“. Sie sind insofern frei in der Wahl eines Themas, Adressaten und Stils für ihre Design-Produkte.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Wirtschaft und Politik, Erdkunde

Die Platzierung von Produkten am Markt, der Handel mit Produkten und der Aufbau von Unternehmen können reflektiert werden. Denkbar wäre die Gründung eines eigenen Unternehmens, das Kekse vertreibt, also Investitionen und Gewinn in ein angemessenes Verhältnis zu bringen versucht, im kleinen Rahmen Absatzmärkte sucht und Zulieferer auswählt.

Technik

In der Zusammenarbeit mit Technik lassen sich weitere Verfahren zur Herstellung von Backformen (insbesondere für größere Keksmengen) erarbeiten.

Hauswirtschaft

Der Kurs kann in der schuleigenen Küche Keksteige herstellen, verkosten und deren Backverhalten prüfen. Auch die ernährungsphysiologischen Eigenschaften verschiedener Teige können analysiert und dadurch in der Produktentwicklung berücksichtigt werden.

Musik

In der Auseinandersetzung mit der Anmutung unterschiedlicher Tonarten, Rhythmen, Instrumente und allgemein verschiedener Musikgenres und -stile können die Schülerinnen und Schüler Jingles für einen Werbespot entwickeln, der ihren jeweiligen Keks bewirbt.

Informatik

Der Einsatz von digitalen Programmen wie *Sculptris* zur Konstruktion einer dreidimensionalen Darstellung des Keks-Entwurfes oder *Gimp* zur Herstellung einer professionellen Druckvorlage des Logos kann in Kooperation mit Informatik erarbeitet werden.

Medien und Materialien

Baustein 1:

OHP oder Beamer, (Abbildungen von) Lebensmittelproben

Baustein 2:

(Mitgebrachte) Kekse

Baustein 3:

Zeichenmaterial

Baustein 4:

Ton, Gips, Schachteln (leere Verpackungen)

Baustein 5:

OHP oder Beamer

Baustein 6:

OHP oder Beamer, Zeichenmaterial, Transparentpapier, Schriften-Download

Baustein 7:

Papiere, Stifte, Farben, verschiedene Werkzeuge, Klebstoff, ...

Baustein 8:

OHP oder Beamer, Zeichenmaterial, Collagematerial, Farben, Cutter, Klebstoff

Baustein 9:

Zeichenmaterial

Programme

Die Programme können verwendet werden, sind aber nicht notwendig:

Baustein 3:

- ▶ *Sculptris* für den Entwurf eines Kekses in 3D

Baustein 9:

- ▶ *Gimp* für die Gestaltung eines Logos in Form einer professionellen Druckvorlage

Literatur und Internetadressen

- ▶ <http://pixologic.com/sculptris> (letzter Zugriff am 19.09.2013).
- ▶ <http://www.schriftarten-fonts.de/> (letzter Zugriff am 19.09.2013).
- ▶ <http://www.1001freefonts.com/> (letzter Zugriff am 19.09.2013).
- ▶ http://www.besserbasteln.de/Basteln/schachteln_falten.html (letzter Zugriff am 19.09.2013).
- ▶ Gerstner, Karl: *Kompendium für Alphabeten. Systematik der Schrift*. Sulgen 1972.
- ▶ Krautz, Jochen: *Ergebnisreflexion. Entwurfszeichnung und Prototyp*. In: Kunst und Unterricht, Themenheft: Lernen – Üben – Können, H. 369/370 (2013), S. 47-54.
- ▶ Meinel, Roland: *Design in Bewegung! – Stillstand im Unterricht?* In: Kunst und Unterricht, Themenheft Design, H. 371/372 (2013), S. 4-11.
- ▶ Pagel, Tina: *Die Restriktion als pädagogischer Ansatz künstlerischen Denkens und Handelns*. In: BDK-Mitteilungen, H. 4/12 (2012), S. 13-17.
- ▶ Pillau, Angelika: *Was ist Design Thinking?* In: Kunst und Unterricht, Themenheft: Design, H. 371/372 (2013), S. 70-74.

- ▶ Reuter, Oliver M.: *Gelatine und Kartoffeln. Produktionsprozesse praktisch begreifen*. In: Kunst und Unterricht, H. 342 (2010), S. 26 f.
- ▶ Schiebel, Wolfgang: *Werken wirkt. Argumente für ein „neues“ altes Fach*. In: Kunst und Unterricht, Themenheft Werken, H. 345/346 (2010), S. 4-9.
- ▶ Seubert, Elena: *Schrift in der Werbung*. In: Kunst und Unterricht, H. 343/344 (2010), S. 20.
- ▶ Wendt, Barbara: *Logo gestalten. Ja! Aber wie?* München 2012.

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Die Unterrichtseinheit verfolgt das Ziel, die Schülerinnen und Schüler dafür zu sensibilisieren, wozu und wie wir Konsum- und Gebrauchsgegenstände gestalten, welche Funktionen Design erfüllen kann und soll. Dazu werden zunächst Beispiele von verschiedenen Gebäckprodukten analysiert.

In der anschließenden Gestaltung eines eigenen Kekses erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie eine Nische für ein neues Produkt geschaffen und ein den neu gefundenen Bedarf befriedigendes Produkt entwickelt und hergestellt werden kann. Dies ermöglicht nicht nur das Verständnis, sondern auch die kritische Reflexion von Produkten und Entwicklungsprozessen. Zugleich erfahren sich die Schülerinnen und Schüler selbst als Designer, also als selbstwirksame, aktive Gestalter – statt als passiv Konsumierende, die auf das Angebot des Marktes angewiesen sind. Sie sollen ermutigt werden, ihre Umwelt aktiv selbst zu gestalten, unter Umständen auch als Händler mit eigenen Produkten.

Die Analyse von Produkt-Logos und die Gestaltung eines passenden Logos für ihren eigenen Keks machen die Schülerinnen und Schüler mit dem Zusammenhang von visuellen Gestaltungsmitteln und der Anmutung eines grafischen Produktes vertraut. Sie erfahren die Suggestivkraft von Werbung durch die Gestaltung eines Images und die technischen Voraussetzungen für dessen Wirksamkeit.

Kunstpädagogische Relevanz

Menschen überall auf der Welt sind mit einem großen Warenangebot konfrontiert, aus dem sie wählen können und sollen. Lebensmittel sind für die Ernährung und somit für das Überleben jedes Menschen notwendig; insofern muss jeder eine Wahl aus dem Lebensmittelangebot treffen. Die Auswahl etwa zwischen vier verschiedenen Sorten Butter führt aber nicht nur zu der Frage, ob ich als Käufer Butter brauche oder verzehren möchte – sie konfrontiert mich auch mit einem Entscheidungsproblem komplexerer Art, bei dem ich Preis, Inhaltsstoffe, Herstellung, Herkunft, Fairness gegenüber Angestellten und Zulieferern, Geschmack und Konsistenz vergleichen und gewichten muss oder zumindest kann.

Meine Kaufentscheidung wird unter Umständen mein eigenes gesundheitliches oder finanzielles Wohl beeinflussen, wahrscheinlich auch das von anderen Menschen oder Tieren. Eine verantwortungsvolle und bewusste Entscheidung ist deshalb wünschenswert. Sie erfordert Einblicke in die Arbeit von Produktdesignern und Werbern, in ihre Ziele und Mittel. Denn die Gestaltung und Präsentation von Produkten beeinflusst Käufer nicht nur, indem sie die Befriedigung eines Bedürfnisses anbietet. Sie trifft mehr oder weniger ausdrückliche Aussagen hinsichtlich der Produkteigenschaften und verweist auf einen Bedarf, den der potentielle Käufer womöglich erst in der Konfrontation mit dem Produkt erkennt und annimmt oder ablehnt. Dies zu begreifen ist eine notwendige Voraussetzung für mündige Kaufentscheidungen und soll durch die Unterrichtseinheit unterstützt werden.

Nur in seltenen Fällen stellen wir Nahrung selbst her; selbst Gebäck und gekochte Gerichte werden vielfach in vorgefertigter Form angeboten. Wegen Zeitmangel, fehlender Kenntnisse von Zubereitungsformen und aus anderen Gründen glauben viele Menschen, auf solche Angebote angewiesen zu sein. Zugleich findet ein Misstrauen gegenüber solchen Produkten Verbreitung, das sich vor allem auf die Zusammensetzung, Herkunft und Herstellungsweise bezieht. Die Erfahrung, selbst etwas herzustellen, ja sogar eine Marke zu entwerfen, kann Schülerinnen und Schülern helfen, ihre Möglichkeiten zu erkennen, selbst Produzenten zu werden. Damit erlangen sie die Grundlage für eine gewisse Unabhängigkeit vom Markt oder für dessen aktive Mitgestaltung.

Kekse bieten sich für eine solche Erfahrung besonders an, da ihre Herstellung mit einfachen Mitteln möglich ist und da fast jeder gelegentlich Kekse verzehrt, sich also in einen Käufer hineinversetzen oder zum Käufer werden kann. Man kann Kekse auf vielfältige Weise gestalten, da sie nicht auf eine Funktion festgelegt und durch diese in ihrem Design stark eingeschränkt sind (wie zum Beispiel Autoreifen). Zugleich sind Kekse Gegenstand diverser Produktversprechen und Image-Suggestionen, die mit der offensichtlichen Funktion der Ernährung und des kulinarischen Genusserlebnisses wenig zu tun haben. Buchstabenkekse etwa appellieren an den Spieltrieb des Konsumenten, Spekulatius-Kekse greifen oft weihnachtliche Motive auf und ordnen sich damit einem gesellschaftlichen Anlass zu, andere Kekse werben mit unkompliziertem sauberem Verzehr, Familienfreundlichkeit, Markentradition oder Bio-Qualität.

Auch die Gestaltung eines Logos als exemplarischer Teil einer Werbestrategie ist deshalb eine naheliegende Wahl, weil ein Logo technisch leicht herstellbar ist, im Unterschied etwa zu einem Werbespot. Zugleich thematisiert das Logo die für Werbung entscheidenden inhaltlichen Dimensionen des Produkt-Images beziehungsweise des Produkt-Versprechens. Die Suggestion eines Images durch visuelle Metaphern wie Bildmotiv, Form und Farbe wird hier deutlich. Die Qualitätskriterien für ein Logo, also Verständlichkeit, Unverwechselbarkeit und Einprägsamkeit, gelten ebenso für Spots, Werbeanzeigen und Plakate – sie zeigen, wie Werbung technisch funktioniert.

In der Unterrichtseinheit kommen Methoden zum Einsatz, die nicht nur im Bereich Design wirksam und nützlich sind. Die Schülerinnen und Schüler lernen, mittels Mindmapping und Assoziationsfragen, durch Restriktionen und grafische Variationsübungen Ideen zu entwickeln. Diese Vorgehensweisen, die die Kreativität unterstützen, werden reflektiert, sodass die Schülerinnen und Schüler ihren Nutzen für unterschiedliche Aufgaben im und jenseits des Kunstunterrichts erkennen.

Kompetenzen

Den Forderungen des schleswig-holsteinischen Lehrplans für das Fach Kunst entsprechend bezieht sich die Unterrichtseinheit auf das Kernproblem „Partizipation“ (S. 10). Sie strebt vorrangig die Vermittlung der Sachkompetenz an, „eigenständig mit bildnerischen Mitteln zu gestalten“ (S. 28) sowie Gestaltungsmittel und deren Wirkung zu erkennen (vgl. S. 27). Dazu soll die Vermittlung der sozialen Kompetenz zur Reflexion der „Bedeutung der Kunst im eigenen Lebensumfeld und in der Gesellschaft“ (S. 29) kommen. Schülerinnen und Schüler sollen dabei die methodische Fähigkeit erwerben, „eigene Gestaltungen von der Idee bis zum fertigen Produkt zu planen und adäquate künstlerische und technische Verfahren, Materialien und Werkzeuge auszuwählen“ (S. 28). Im Detail bedeutet dies die Förderung folgender Kompetenzen:

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen die unterschiedlichen Funktionen, die ein Produkt-Design erfüllen kann
- beurteilen Logos anhand von fachspezifischen Kriterien

- ▶ analysieren Design im Hinblick auf Gestaltung und Wirkung
- ▶ reflektieren die Verbindungen subjektiver Bildempfindungen mit formalen und inhaltlichen Gestaltungsmerkmalen
- ▶ setzen theoretische und praktische Erkenntnisse in einem eigenen Gestaltungskonzept gezielt um
- ▶ wenden künstlerisch-praktische und handwerkliche Fähigkeiten im Umgang mit Material und Werkzeug an

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ erfahren, wie man Arbeitsprozesse in einzelnen Arbeitsschritten organisieren und strukturieren kann
- ▶ reflektieren den Nutzen von Restriktionen bei der Entwicklung von Ideen
- ▶ lernen vielfältige Bildideen zu formulieren und zu skizzieren

Selbst- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ reflektieren ihre Wahrnehmung von Design-Produkten
- ▶ diskutieren und hinterfragen ihre eigenen Produkte
- ▶ äußern Kritik an Entwürfen und Produkten von Mitschülerinnen und Mitschülern sachorientiert und konstruktiv

Bausteine

Zeitraumen

Die Dauer der Unterrichtseinheit ist variabel. Je nachdem, welche Bausteine kombiniert werden, kann sie mindestens vier und maximal zehn Doppelstunden umfassen. Sie kann nicht nur unterschiedlich ausführlich gestaltet werden, sondern auch geteilt und auf den Bereich des Produkt-Designs, also die Entwicklung eines Keks-Designs, beschränkt werden.

Übergeordnete Aufgabe

1. Entwickle ein Konzept für ein neuartiges Keks-Design! Gestalte eine entsprechende Backform und backe deinen Keks im Klassensatz!
2. Gestalte ein passendes Logo für die Vermarktung deines Kekses!

Die übergeordnete Aufgabe enthält zwei Aufgabenteile, die nicht gleichzeitig genannt werden müssen. Es kann sinnvoll sein, zunächst nur die erste Aufgabe zu stellen, um die Schülerinnen und Schüler nicht unter Druck zu setzen und eine Konzentration auf den ersten Teil der Arbeit zu erleichtern.

Unterrichtsform

Der Unterricht vollzieht sich im Wechsel von analytischen und kreativen Aufgaben.

Baustein 1

Design als Gestaltung in Hinblick auf Funktionen begreifen

(1 ES)

Der Einstieg in die Unterrichtseinheit erfolgt mit einer Abbildung eines Trinkgefäßes für Kleinkinder aus Plastik vor einem bepflanzten Pokal aus Sandstein. Durch den Vergleich beider Objekte und den Versuch, die Unterschiede zu begründen, werden nicht nur Gestaltungsbereiche des Designs

(Größe, Material, Form, Farbe), sondern auch Bedingungen und Funktionen, die für das Design entscheidend sein können, von den Schülerinnen und Schülern selbst thematisiert. Der Arbeitsbogen, der im Anschluss daran gemeinsam gelesen wird, bietet Informationen zur Definition von Design sowie zu zentralen Funktionen, außerdem dazu, was unter Food-Design zu verstehen ist.

Anhand von Lebensmittelproben oder Abbildungen von Lebensmitteln sammeln die Schülerinnen und Schüler mögliche Gestaltungsweisen des Food-Designs, zum Beispiel: zerkleinern und portionieren, färben und entfärben, formen, dekorieren, polieren, neue Arten züchten, backen oder kochen, kombinieren. Besonders günstig sind für diese Aufgabe Lebensmittel wie Ostereier, Reisbeutel, Schokoladentafeln mit Bruchkanten, bunte Nudeln, elegante Nudeln, Teddywurst, Lachs mit Dill, Bonbons, gemahlene Mandeln, Senf, weißer Zucker, Kartoffel-Chips, Reiswaffeln, polierte Äpfel, gelbe Tomaten und Babybananen, Marmelade. Die Schülerinnen und Schüler schließen daraus auf Funktionen des Food-Designs:

- ▶ Erleichterung des Verzehrs
- ▶ Erleichterung der Weiterverarbeitung
- ▶ Anregen des Appetits
- ▶ Geschmacks-Optimierung
- ▶ Konsistenz-Optimierung
- ▶ Konservierung
- ▶ Überraschung und Unterhaltung
- ▶ Adressierung
- ▶ Image

➔ F1 [Einstieg Design]
➔ A1 [Design]

Baustein 2

Keks-Designs vergleichen

(1 ES oder weniger)

Diesem Baustein geht die Hausaufgabe voraus, je Schülerin und Schüler einen Lieblingskeks mitzubringen. Ziel ist die Sammlung möglichst vieler unterschiedlicher Keks-Designs. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich in Gruppen gegenseitig ihre Kekse vor. Leitend sind die beiden Fragen:

- ▶ „Was unterscheidet meinen Keks von anderen?“ und
- ▶ „Welche Vorzüge besitzt mein Keks?“

Die Aufgabe dient dazu, den Zusammenhang von Funktion und Gestaltung noch einmal im Hinblick auf Trockengebäck zu spezifizieren und die Schülerinnen und Schüler dafür zu sensibilisieren, was alles aus welchen Gründen an einem Keks gestaltet werden kann.

Zur Ergänzung können weitere ungewöhnliche Keks-Designs, die die Lehrkraft auf OHP-Folie oder über den Beamer zeigt, im Plenum analysiert werden. Dies kann sowohl zur Sicherung als auch zur Erweiterung der gedanklichen Möglichkeiten genutzt werden.

Baustein 3

Ein eigenes Design-Konzept entwickeln

(1-3 DS)

Um die Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung einer originellen Idee zu unterstützen, erhalten sie zunächst einen Arbeitsbogen mit Fragen, die assoziativ Möglichkeiten und Anlässe für eine Keksgestaltung erkunden.

Es müssen nicht alle Fragen beantwortet werden und eine Idee kann auch vor oder nach der Beschäftigung mit diesen Fragen entstehen – Ziel ist es, die Fantasie der Schülerinnen und Schüler anzuregen. Wie auf dem Arbeitsbogen gefordert, entfalten sie dann ihre Idee zu einem Konzept, indem sie auf der Mindmap alle für das Design notwendigen Entscheidungen überdenken und aufeinander abstimmen.

Erst dann sammeln sie zeichnend Ideen für das optische Erscheinungsbild ihres Kekses. Diese Reihenfolge zu reflektieren, kann für die Schülerinnen und Schüler erhellend sein, da viele von ihnen unter Design zunächst nur eine optische Gestaltung verstehen und ohne entsprechende Anleitung womöglich eine Idee dafür entwickeln würden, die sie hübsch, modern oder witzig finden – ohne darauf zu achten, inwiefern sich diese Idee tatsächlich zu einem stimmigen Konzept erweitern lässt. Auch die Aufgabe, drei verschiedene Entwürfe zu skizzieren, soll einer voreiligen Entscheidung für die erstbeste Gestaltungsidee entgegen wirken.

Im Vergleich der Entwürfe und ihrer Beurteilung im Hinblick auf das vorhandene Konzept (in Partnerarbeit) vergegenwärtigen sich die Schülerinnen und Schüler, welche optischen Merkmale welche Wirkung verursachen. Hier ist die Berücksichtigung von Adressat und Image von entscheidender Bedeutung. Schließlich wird der beste Entwurf – eine Synthese aus den besten Ideen – in das mittlere Feld der Mindmap gezeichnet, sodass sich auf diesem Blatt das Konzept für den Keks präsentiert. Möglich wäre auch eine professionelle 3D-Darstellung mit dem PC-Programm *Sculptris*. Dies bietet sich vor allem für Kekse an, die plastisch aufwendig gestaltet sind oder die fächerverbindend mit dem Technik-Unterricht hergestellt werden.

➔ A2 [„Frag dich selbst“]

➔ A3 [Mindmap]

Baustein 4

Herstellen der Kekse

(1 DS)

Die Herstellung der Keksform bereiten die Schülerinnen und Schüler vor, indem sie zunächst ein Modell ihres Kekses aus Ton formen. Dieses Modell muss eine flache Unterseite besitzen; die Oberseite darf als Relief keine Einschlüsse aufweisen. Denn im Anschluss werden die Tonmodelle auf den Boden einer Kunststoff- oder Pappschachtel gelegt und leicht festgedrückt, sodass sie direkt auf dem Boden des Gefäßes aufliegen und kein flüssiger Gips dazwischenlaufen kann. Dieser wird in die Schachtel gegossen und kann nach dem Aushärten daraus entnommen und vom Ton befreit werden. So entsteht ein Förmchen aus Gips, in das später der Teig gedrückt werden kann. Vor dem Backen wird der Keks-Teig aus diesem ausgeschüttelt, sodass es für den nächsten Keks zur Verfügung steht. Schülerinnen und Schüler, die eine vorhandene Ausstech- oder Backform oder gar kein Förmchen verwenden wollen, können ein Modell aus Knetgummi formen, das auch schon die geplante Farbgestaltung beziehungsweise das Dekor veranschaulicht.

Lehrgangsartig informieren entweder die Lehrkraft oder zuvor mit entsprechenden Mini-Referaten beauftragte Schülerinnen und Schüler über unterschiedliche Teige und ihre Verarbeitungseigenschaften, Konsistenz und Geschmacksrichtungen. Hier soll auch darauf hingewiesen werden, welche Teige sich für welches Formgebungsverfahren eignen und wie man Geschmack und Konsistenz verändern könnte.

Das Backen der Kekse ist Hausaufgabe. Jeder backt den Keks im Klassensatz und zwei weitere Exemplare für die Lehrkraft, damit sie je einen verkosten kann und einen weiteren zum Ausstellen in der Schule hat.

➔ A4 [Materialkunde – Teigkunde]

Baustein 5

Was ist ein gutes Logo?

(1 ES)

Der Einstieg erfolgt mit einem Foto, das eine Werbetafel in einer U-Bahn zeigt, welche für die Samenbank von London wirbt. Über die Benennung von Auffälligkeiten (worüber wird gelacht?) lässt sich thematisieren, was ein Logo ist und wozu es dient. Vorwissen kann hier eingebracht werden.

Dieses wird ergänzt durch das gemeinsame Lesen eines informierenden Arbeitsbogens über Logo-Design. Dadurch erfahren die Schülerinnen und Schüler Grundlegendes über die Gestaltung und Funktionen von Logos.

Die Anwendung der Qualitätskriterien üben die Schülerinnen und Schüler in Gruppen- oder Partnerarbeit beim Deuten, Vergleichen und Beurteilen von Logos, die als Bildbeispiele gezeigt werden. Hier eignen sich Logos aus der Gebäck-Branche; um nicht zu viele Ideen vorwegzunehmen, könnten aber auch Logos aus anderen Branchen gezeigt werden. In dem so vorbereiteten Plenumsgespräch reflektieren die Schülerinnen und Schüler, welche Gestaltungsmittel dem Logo-Designer zur Verfügung stehen (Schriftart, Größe, Farbe, Bildelemente, Rahmen, Anordnung ...) und wie diese die Anmutung des Logos beeinflussen.

- ➔ F1 [Einstieg Logo]
- ➔ A5 [Logo]
- ➔ F2 [Bildbeispiele Logo]

Baustein 6

Anmutung von Schriftarten reflektieren

(1 ES)

Falls die Schülerinnen und Schüler wenig Erfahrungen und Kenntnisse im Bereich Typografie haben, sollte dieses Thema zumindest exkursartig aufgegriffen werden, da die Verwendung einer bestimmten Schriftart die Wirkung eines Logos beeinflusst.

Durch die Konfrontation mit einer verfremdeten Wortmarke aus der Gebäckbranche und die dadurch ausgelöste Irritation erfahren die Schülerinnen und Schüler zunächst, wie stark der Einfluss der Schriftgestaltung auf die Anmutung eines Logos ist. Sie werden aufgefordert, diese neue Version zu beurteilen und im Hinblick auf die neue Wirkung zu begründen.

- ➔ F3 [Verfremdetes Logo]

Nach diesem Einstieg erhalten sie die Aufgabe, ihnen zugeteilte Schriftarten zum Sprechen zu bringen, sich die Schriftart als Person vorzustellen und assoziativ einen Kommentar abzugeben, wie ihn diese Person von sich geben könnte. (Das Blanko-Arbeitsblatt A7 kann mit Alphabeten in unterschiedlichsten Schriftarten gefüllt werden, welche man im Internet kostenlos herunterladen kann, zum Beispiel unter <http://www.1001freefonts.com>). Um diese ungewöhnliche Aufgabe zu verstehen, löst das Plenum sie einmal exemplarisch für eine auf Folie dargebotene Schriftart (A6). Danach erarbeitet jede Schülerin und jeder Schüler einen passenden Kommentar für die eigene Schriftart und findet außerdem Adjektive, die deren Anmutung beschreiben (A7).

- ➔ A6 [Schrift charakterisieren]
- ➔ A7 [Schrift charakterisieren - blanko]

In der anschließenden Gruppenarbeit stellen sich je vier Schülerinnen oder Schüler gegenseitig ihre Schriftarten und deren Kommentare vor und verwenden bei der Präsentation die vorbereiteten Adjektive, um ihr Ergebnis zu erläutern und zu begründen. Ein kritischer Austausch ist hier erwünscht, falls Gruppenmitglieder unterschiedlich wahrnehmen.

Danach führen die Schülerinnen und Schüler die Wirkung ihrer Schriftart auf deren Gestaltungsmerkmale zurück. Hier kann man die möglichen Merkmale auf einem Arbeitsbogen vorgeben und, soweit es sich um Fachbegriffe handelt, erklären, damit Schülerinnen und Schüler mit geringem Vorwissen keine Merkmale vernachlässigen, die ihnen zum Beispiel zu selbstverständlich erscheinen, um beachtet zu werden.

Die Sicherung dieser Aufgabe geschieht anhand einiger Beispiel-Lösungen, die (mithilfe eines auf Folie abgedruckten und um den entsprechenden Kommentar ergänzten Alphabets) mündlich präsentiert und im Plenum diskutiert werden.

Abschließend geben die Schülerinnen und Schüler ihrem Keks-Produkt einen Namen. Sie wählen aus den vorliegenden, aus weiteren mitgebrachten oder selbst erstellten Schriften eine zu ihrem Design-Konzept passende Schrift aus. Die Entscheidung kann mit Mitschülerinnen und Mitschülern diskutiert werden. Zuletzt führen sie mit Transparentpapier zum Durchpausen den Produktnamen einmal in der gewählten Schriftart aus.

➔ *A8 [Schriftarten analysieren]*

Baustein 7

Schrift gestalten

(1 DS)

Um die Schülerinnen und Schüler für mögliche Gestaltungsweisen der Schriftelemente im Logo zu sensibilisieren, können verschiedene Übungen angeboten werden, die je nach Arbeitstempo und Interesse ausgewählt werden. Die Übungen verstehen sich als Anlässe zu Experimenten mit dem zuvor erstellten Schriftzug des Produktnamens – nicht schon als Entwurfsarbeit. Insofern können auch Bildideen erprobt werden, die nicht von vornherein passend erscheinen. Die Übungen zeigen Möglichkeiten, Schriftzüge hinsichtlich Anordnung, Größe, Hintergrund, Grundlinie, Material, Farbe und Ähnlichem zu variieren. Am Ende der Doppelstunde werden in einem Rundgang die nach Aufgaben geordneten Ergebnisse reflektiert. Hier sollen Anmutungen benannt und auf Gestaltungsmerkmale zurückgeführt werden.

➔ *A9 [Mit Schrift gestalten]*

Baustein 8

Mit Restriktionen experimentieren

(1 ES)

Die Erfahrung zeigt, dass eine unbeschränkte Vielzahl an Möglichkeiten die Kreativität vieler Schülerinnen und Schüler überfordert, sodass sie auf naheliegende, stereotype Lösungen zurückgreifen. Einschränkende Aufgabenstellungen haben nicht nur den Vorteil, ungewöhnliche Lösungen geradezu zu erzwingen, sondern fordern dazu heraus, einen eigenen Lösungsweg zu finden, statt darüber nachzudenken, was die Lehrkraft erwartet.¹ Als Einstieg kann entweder eine schon entstandene Schülerarbeit im Vergleich mit ähnlichen Logos, die man im Internet findet, oder nur eine Sammlung ähnlich gestalteter Logos präsentiert werden. In der Spekulation über das Zustandekommen solcher Ähnlichkeiten und der Reflexion eigener Probleme bei der Suche nach originellen Bildideen werden die Schülerinnen und Schüler vermutlich die Probleme nennen, dass man oft schon zu viele bekannte Lösungen im Kopf hat, die die Sicht auf neue verstellen, sowie die Blockade, die ein weißes Blatt und unbegrenzte Möglichkeiten hervorrufen können.

¹ Vgl. Tina Pagel: *Die Restriktion als pädagogischer Ansatz künstlerischen Denkens und Handelns*. In: BDK-Mitteilungen, Heft 4 (2012), S.13-17.

Daraufhin lädt die Lehrkraft den Kurs zu einem Experiment ein. Zehn verschiedene Gebote werden den Schülerinnen und Schülern zugestellt. Unter deren Einhaltung sollen sie etwa 25 Minuten lang eine oder mehrere Logo-Ideen für ihren Keks entwickeln. Selbstverständlich kann es sich bei den Ergebnissen nur um Skizzen handeln. Schülerinnen oder Schüler mit gleichlautenden Geboten dürfen sich austauschen. Entscheidend für diese Aufgabe ist ein großes Materialangebot aus verschiedenen Papieren, Stiften, Farben, Werkstoffen und Werkzeugen (zum Beispiel Sprühlack, Ton, Luftpolsterfolie, Textilien, Locher, Tacker, Transparentpapier und Ähnliches).

Nach der Arbeitsphase reflektieren die Schülerinnen und Schüler einige Minuten lang allein das Experiment und machen sich dazu Notizen. In der anschließenden kurzen Gruppenarbeit tauschen sie sich aus und formulieren ein gemeinsames Fazit, das im Plenum präsentiert wird. Durch den Vergleich und die Diskussion der Gruppenergebnisse können die Stärken und Gelingens-Bedingungen einer restriktiven Aufgabenstellung erschlossen werden – auch in Hinblick auf Ideenfindungen in anderen Arbeitsbereichen.

- ➔ A10 [Zehn Gebote]
- ➔ A11 [Reflexion]

Baustein 9

Das Logo präsentationsfertig darstellen

(1 ES)

Je nach Ausmaß der Vorarbeit werden die Schülerinnen und Schüler unterschiedlich schnell mit der Entwicklung eines zufriedenstellenden Entwurfs für ihr Logo vorankommen. Wenn feststeht, wie dieses aussehen soll, wird eine Druckvorlage hergestellt, die genau das zeigt, was die im Entwurf dargestellte Idee meint. Diese Druckvorlage kann sorgfältig mithilfe von Vorlagen, Lineal und Zirkel oder Transparentpapier konstruiert sowie mit Filzstiften koloriert werden. Möglich ist aber auch eine Darstellung oder Bearbeitung mit einem digitalen Bildbearbeitungsprogramm am PC. Hier empfiehlt sich zum Beispiel die Arbeit mit *Gimp*. Insbesondere wenn diese nicht fachgerecht im Unterricht angeleitet werden kann, sollte dies nur als Möglichkeit angeboten und eine saubere Zeichnung als gleichwertig betrachtet werden.

Baustein 10

Kekse vermarkten

Dem Verkauf der Kekse geht zunächst die Verpackung voraus. Denkbar sind hier einfache Varianten, bei denen das Logo auf ein Papier gedruckt und die Kekse darin eingeschlagen und verschnürt werden. Es können aber auch Schachteln hergestellt und mit einem Logo beklebt werden. Anleitungen dazu gibt es im Internet, zum Beispiel unter: http://www.besserbasteln.de/Basteln/schachteln_falten.html (letzter Zugriff am 19.09.2013).

Auf den Verkauf in der Schule lässt sich auf unterschiedliche Weise aufmerksam machen. Von passenden Plakaten über eine schlichte Durchsage, von der Platzierung der Produkte in der schuleigenen Cafeteria bis zum Aufbau eines ins Auge fallenden Verkaufsstandes an zentralem Ort sind viele Lösungen denkbar.

Die Ausgaben für die Produktion müssen vor dem Verkauf gesichtet und zum Ausgangspunkt der Preisgestaltung gemacht werden. Außerdem sollte geklärt werden, was mit dem Gewinn geschehen wird. Er könnte für Investitionen wie Zutateneinkauf, Druck von Aufklebern mit Logo oder Druck von Werbeplakaten genutzt, aber auch einem anderen Zweck zugeführt werden, etwa dem Ausflug zu einer Design-Ausstellung, der Anwerbung einer Fachkraft für einen Workshop oder einer zweckgebundenen Spende.

Bewertung und Evaluation

Die Bewertung der Unterrichtsergebnisse kann zeitlich getrennt zunächst nach der Konzeption und Produktion des Kekses und dann nach der Fertigstellung des Logos geschehen. Möglich ist aber auch die Bewertung von beidem zusammen als Teil-Leistungen eines Projektes.

Gegenstand der Bewertung sind zum einen das Konzept für den eigenen Keks und ein Produktexemplar zum Verkosten. Hier steht in erster Linie die Stimmigkeit des Konzepts und erst in zweiter die Angemessenheit seiner Umsetzung im Vordergrund. Eine andere Gewichtung würde sich nur dann rechtfertigen, wenn der handwerklichen Gestaltung von Keksform und Keks im fächerübergreifenden Unterricht Raum und Unterstützung gegeben würde.

Bei der Bewertung des Logos sollte das Konzept berücksichtigt werden. An der Intention wird das Logo gemessen, das heißt, es sollte dem Image, Anlass und Adressaten entsprechen. Hinzu kommen die Qualitätskriterien für Logos im Allgemeinen: Verständlichkeit, Unverwechselbarkeit, Einprägsamkeit, Reproduzierbarkeit sowie die Sorgfalt in der Darstellung.

Die gegenseitige Bewertung von Leistungen durch die Schülerinnen und Schüler bietet diesen Gelegenheit, sich noch einmal Qualitätskriterien zu vergegenwärtigen und das Urteilsvermögen auch hinsichtlich des Zusammenhangs von Gestaltung und Wirkung zu üben. Nach einem Rundgang und der Bewertung durch einen Mitschüler oder eine Mitschülerin nimmt die Lehrkraft eine Bewertung vor.

➔ *B1 [Bewertung des Kekses-Designs]*

➔ *B2 [Bewertung des Logos]*

Alternativen

Während sich für jüngere Jahrgänge eine Konzentration auf den Design-Prozess von Keks und Logo empfiehlt, der in der Rückschau konsumkritisch betrachtet werden kann, könnten in der Oberstufe auch die Thematisierung und kritische Reflexion von Bedarfserfindung, Produktversprechen, Werbung durch die Gestaltung eines Marken-Images während des Prozesses Platz finden.

Die Unterrichtseinheit kann im Hinblick auf technische Aspekte – Arbeit mit PC-Programmen – oder auf Übungen zur Ideenentwicklung – insbesondere in der Entwicklung des Logos – erweitert und vertieft werden.

Design

Name: Klasse: Datum:

Design ist die gezielte Gestaltung eines Produktes, das heute meist industriell gefertigt wird. Es leitet sich vom französischen *dessin* ab, das auf die Herstellung eines (dekorativen) Musters hinweist. Der Designer entwirft den Prototyp, er stellt aber nicht jedes Exemplar her.

Entgegen der Tradition des *Dessinateurs* (Muster-machers) fühlt sich ein Designer heute nicht nur der ästhetisch attraktiven Gestaltung eines Produktes verpflichtet, sondern auch einer möglichst hohen Funktionalität. „Form follows function“ proklamierte der US-amerikanische Architekt Louis Sullivan Anfang des letzten Jahrhunderts und forderte damit eine Abkehr vom aufgesetzten Schmuckelement hin zu einem ganzheitlichen Design. *Funktionalität* oder auch *Ergonomie* meinen eine Anpassung an den Menschen, seine Bedürfnisse

und Fähigkeiten, die zu einer optimalen Brauchbarkeit des Produktes führt. Als drittes und viertes Kriterium für gutes Design gelten heute die Optimierung von Kosten und Nutzen, also eine hohe *Wirtschaftlichkeit*, und *ökologische beziehungsweise ethische Verträglichkeit* (Herstellung, Gebrauch, Recycling).

Der Begriff **Food Design** setzt sich aus dem englischen Wort *food* (dt.: Lebensmittel) und dem Wort *design* (dt.: Gestaltung) zusammen. Er findet sowohl Verwendung im Zusammenhang mit der Entwicklung neuer Lebensmittelprodukte durch die Lebensmittelindustrie als auch im Zusammenhang mit der Präsentation von Lebensmitteln auf Fotos, sowie auch (populärwissenschaftlich) als Begriff für künstlich veränderte Nahrungsmittel.

Wie gestalten wir Lebensmittel?

Warum gestalten wir Lebensmittel?

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

Frag dich selbst ... und finde Inspiration für einen neuen Keks!

Name: Klasse: Datum:

Bei welchen Gelegenheiten esse ich Kekse?

.....
.....

Welche Gefahren möchte ich dabei umgehen?

.....

Was stört mich an manchen Keksen?

.....

Wann brauche ich einen Keks?

.....

Zu welchem Zweck kaufe ich Kekse?

.....

Was tue ich mit Keksen, außer sie zu verzehren?

.....

Was *könnte* man mit Keksen noch anstellen?

.....

Wie dürfte ein Keks keinesfalls aussehen?

.....

.....

Welches Kek-Design wäre für mich einfach unwiderstehlich?

.....

Was kann man mit einem Keks alles sagen?

.....

.....

Welches Image hätte ich gern (das mein Keks unterstützen könnte)?

.....

Welchen Lebenswunsch habe ich (den mein Keks unterstützen könnte)?

.....

Welchen Wunsch für die Welt habe ich (den mein Keks unterstützen könnte)?

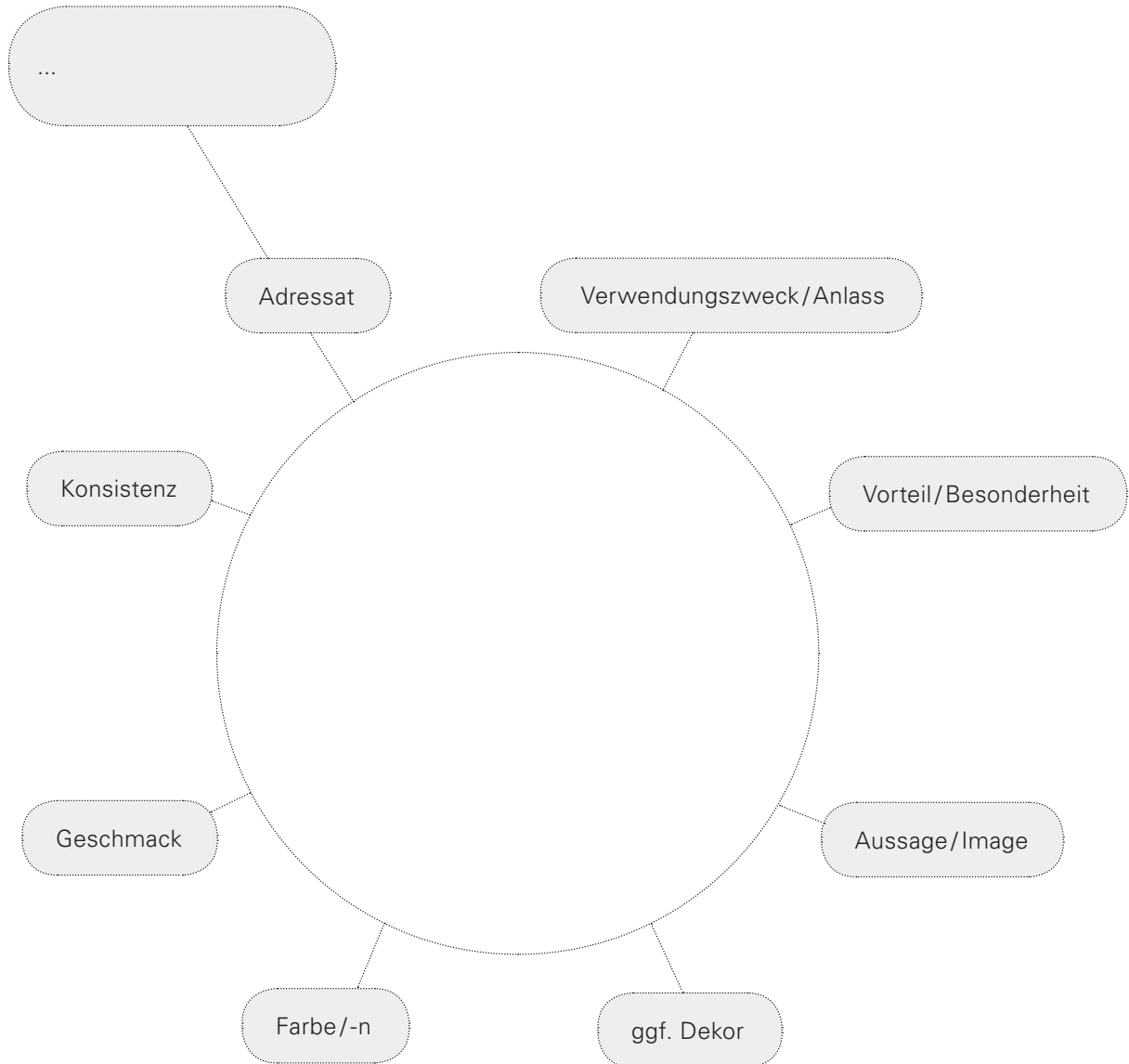
.....

Aufgaben

- ▶ Lesen Sie Ihre Antworten durch! Gibt es eine Antwort oder sogar mehrere, die Sie inspirieren, einen Keks zu erfinden, den es so noch nicht gibt? Markieren Sie diese farbig!
- ▶ Erfinden Sie einen Keks! Notieren Sie sich auf dem Mindmap-Arbeitsbogen alles, was beim Design dieses Kekses zu beachten ist – zuerst das, was Ihnen schon klar ist, treffen Sie dann den Rest der Entscheidungen passend zur Grundidee.
- ▶ Erst dann skizzieren Sie bitte drei *unterschiedliche* Entwurfsskizzen für die optische Erscheinung Ihres Kekses. Entscheiden Sie sich für einen Entwurf und zeichnen Sie ihn in die Mitte der Midmap!

Mindmap

Name: Klasse: Datum:



Materialkunde – Teigkunde

Name: Klasse: Datum:

Konsistenz

Für Plätzchen, die durch eine Gipsform ihre Form erhalten, eignet sich nur ein fester Teig, der nicht reißt, wenn der Teig aus dem Förmchen herausgeholt wird.

Für Kekse, die ausgestochen werden, gilt Ähnliches, auch wenn der Teig hierbei weniger „aushalten“ muss und etwas weicher sein darf.



Plätzchen, die in der Form gebacken werden (wie z. B. auf der Abbildung links) können aus einem Teig bestehen, der matschig oder dickflüssig ist. Zähne Massen kann man auf Backblättern backen. Auch eine Spritztüte kann verwendet werden.

Zutaten

Der Klassiker unter den Plätzchenteigen ist der Mürbeteig. Er ist stabil und kann problemlos durch zusätzliche Zutaten variiert oder später dekoriert werden. Für 30 Plätzchen braucht man etwa

- ▶ 500 g Mehl
- ▶ 200 g Zucker
- ▶ 250 g Butter
- ▶ 2 Eier
- ▶ 1 Pck. Vanillinzucker

Zusätzlich können gemahlene Mandeln oder Nüsse, Backkakao, etwas Marzipan, fein gehackte Nüsse, Rumaroma, Gewürze wie Zimt oder Vanille, Anis etc. einge-

arbeitet werden. Ist der Teig dann zu trocken, fügt man noch ein Eigelb oder ein ganzes Ei hinzu.

Für die Dekoration eignen sich Zuckerglasur (farbig in Tuben zu kaufen, in weiß selbst herzustellen aus Puderzucker, Eiweiß und evtl. etwas Zitronensaft), Streusel aller Art, Nüsse, Süßigkeiten (z. B. Smarties), Kuvertüre (= Schokolade), Zuckerperlen, Marmelade, kandiertes oder (gefrier-)getrocknetes Obst, Kokosraspel, Baisermasse etc.

Wichtig ist es, zwischen Dekorationen, die mitgebacken werden können (Baisermasse, Nüsse), und solchen, die nach dem Backen aufgebracht werden (Kuvertüre, Smarties), zu unterscheiden!

Backen

Für Mürbeteig-Variationen gilt: Zucker, Vanillinzucker und Butter mit den Eiern schaumig rühren, Mehl mit Backpulver mischen und zufügen.

Den Teig auf bemehlter Arbeitsfläche ausrollen und Plätzchen nach Wahl ausstechen – oder portionsweise in die bemehlte Gipsform drücken, um ihn anschließend wieder herauszukippen,

Auf ein mit Backpapier belegtes Backblech legen und im vorgeheizten Backofen bei 180 bis 200°C 10 bis 15 Minuten goldgelb backen. (Andere Teige nach entsprechendem Rezept backen.)

Logo – Entwicklung und Gestaltung

Name: Klasse: Datum:



Das **Unternehmenslogo** ist Teil des visuellen Erscheinungsbildes (Corporate Design) eines Unternehmens. Der Begriff *Logo* hat sich verallgemeinert: Bezeichnete er vormals nur Schriftzüge (griech. logos = Wort), so schließt er heute oft auch Symbole mit ein. In Fachkreisen unterscheidet man je nach Aufbau zwischen Wortmarken, Bildmarken oder auch Wortbildmarken.

- ▶ Besteht ein Firmenzeichen lediglich aus Schrift, so nennt man es **Wortmarke**.
- ▶ Besteht es nur aus einem Bild, so nennt man es **Bildmarke**.
- ▶ Werden Text und Bild kombiniert, nennt man es **Wort-Bild-Marke**.

Eine *Bildmarke* kann man sich sehr gut merken (z. B. von *Puma*), es sei denn, sie ist sehr abstrakt gestaltet (z. B. von der *Deutschen Bank*); dies kann die Einprägsamkeit vermindern, besonders falls es sich um ein noch unbekanntes Unternehmen handelt.

Buchstabenzeichen wie *AEG* sind abstrakter und lassen sich weniger gut merken als Bilder. Da es sich oft um

Abkürzungen handelt, geben sie aber einen deutlichen Hinweis auf die dahinterstehende Firma oder Institution.

Zahlenzeichen (wie z.B. *4711 Kölnisch Wasser*) sind sehr selten, weil man sie sich schlecht merken kann. *Wort-Bild-Marken* vereinen die Vorzüge von Bildmarken und Textmarken; deshalb sind sie besonders verbreitet.

Auch wenn man eine Bildmarke mit starkem Wiedererkennungswert besitzt, gibt es Situationen, in denen der Firmenname hinzugefügt werden muss: Wenn die Markenbekanntheit nicht in allen Regionen gleich hoch ist wie im Heimatmarkt, aus rechtlichen Gründen oder wenn im Wettbewerbsumfeld andere Marken ausschließlich mit ihrem Firmennamen auftreten.

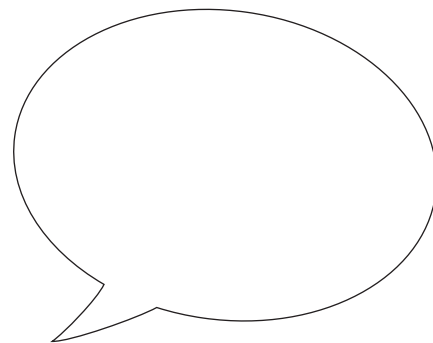
Funktionen und daraus resultierende Qualitätskriterien

Logos repräsentieren Unternehmen und Institutionen. Sie sollen in ihrer Anmutung zum Image passen. Darüber hinaus müssen sie unverwechselbar erscheinen, Aufmerksamkeit auf sich ziehen, einprägsam und in ihrer Botschaft verständlich sein. Aus technischen Gründen ist es außerdem wichtig, dass das Logo gut reproduzierbar ist, also auch gut verkleinerbar und vergrößerbar ist, ohne seine Wirkung einzubüßen.

Schrift charakterisieren

Name: Klasse: Datum:

A B C D E F G
H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z



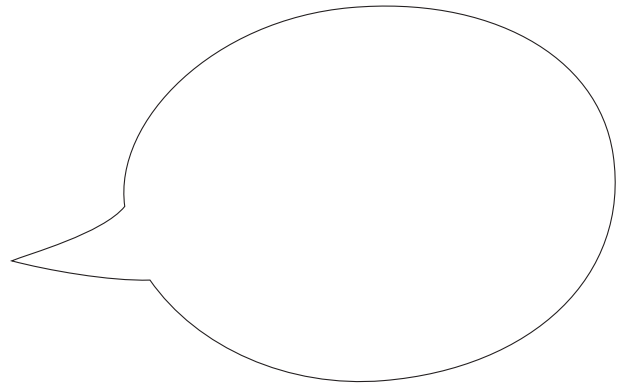
- 1.) Bringen Sie Ihre Schrift zum Sprechen!
(Wenn Ihre Schriftart eine Person wäre, worüber spräche sie und mit welchen Worten?)
- 2.) Wählen Sie Adjektive aus, die die Wirkung Ihrer Schrift näher beschreiben!
Ergänzen Sie gegebenenfalls weitere Adjektive!

fein	grob
lebendig	tot
verträumt	nüchtern
robust	zart
straff	schlaff
weich	hart
aggressiv	friedlich
schwer	leicht
fließend	stockend
langsam	schnell
geordnet	zufällig

ernst	verspielt
schwankend	stabil
vertraut	fremd
statisch	dynamisch
altmodisch	modern

Schrift charakterisieren – blanko

Name: Klasse: Datum:



- 1.) Bringen Sie Ihre Schrift zum Sprechen!
(Wenn Ihre Schriftart eine Person wäre, worüber spräche sie und mit welchen Worten?)
- 2.) Wählen Sie Adjektive aus, die die Wirkung Ihrer Schrift näher beschreiben!
Ergänzen Sie gegebenenfalls weitere Adjektive!

fein	grob	ernst	verspielt
lebendig	tot	schwankend	stabil
verträumt	nüchtern	vertraut	fremd
robust	zart	statisch	dynamisch
straff	schlaff	altmodisch	modern
weich	hart		
aggressiv	friedlich		
schwer	leicht		
fließend	stockend		
langsam	schnell		
geordnet	zufällig		

Schriftarten analysieren

Name: Klasse: Datum:

Arbeiten Sie in Partnerarbeit die formalen Merkmale heraus, die hauptverantwortlich für die Wirkung Ihrer Schrift sind!

Formales Merkmal	Wie tritt es hier auf?	Wie wirkt es?
Strichstärke (fett – mager)		
Richtung (kursiv – gerade)		
Buchstabenbreite im Verhältnis zur Buchstabenhöhe		
Duktus (gleichmäßige/ungleich- mäßige Strichstärke)		
Verzierungen (Serifen, Schnörkel, Schleifen, ...)		
Form (rund, eckig, ...)		

Mit Schrift gestalten

Name: Klasse: Datum:

Wählen Sie aus den folgenden Anregungen und Vorschlägen einige aus und wenden Sie sie versuchsweise auf den Produktnamen Ihres Kekses an!

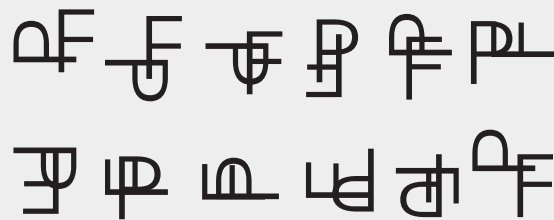
A Kürzen Sie den Produktnamen ab und experimentieren Sie mit möglichen Anordnungen der Buchstaben sowie mit Farben, Mustern und Texturen. Gestalten Sie dazu je eine Schablone pro Buchstabe der Abkürzung, schneiden Sie mehrere Exemplare der jeweiligen Buchstaben aus verschiedenen Papieren und Ähnlichem aus. Kleben Sie diese dann in variierenden Anordnungen zueinander!

Systematische Entwicklungsreihen entstehen durch

Nebeneinander



Überschneidung



Zusammenstoss



Schrägen



Abbildungen auf A 9, 1–3, entnommen aus:
 Gerstner, Karl: *Kompendium für Alphabeten.*
Systematik der Schrift. Sulgen: 1972.

B Verändern Sie die Gestalt des Schriftzuges! Hier einige Beispiele:

~~zerschneiden~~
zerschneiden

konturieren

verziehen

auflösen

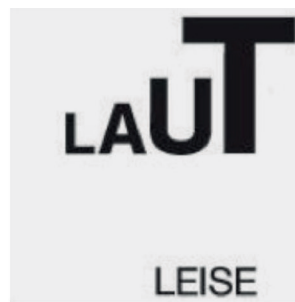
soften

den Grund sprengen

- C** Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Schreibwerkzeugen! Zweckentfremden Sie dazu auch Gegenstände wie Holzstückchen, Trinkhalme, Finger, ... Sie können sogar plastisch arbeiten und Reliefs gestalten, die dann als Schablonen oder Druckstöcke weiterverwendet werden können.

malen *Schreiben* zeichnen

- D** Nutzen Sie bildliche Metaphern, um den Ausdruck Ihres Schriftzuges zu unterstützen! Dies kann durch die Integration von Bildmotiven, aber auch durch die Anordnung der Buchstaben beziehungsweise Worte geschehen.



Tipp:

Recherchieren Sie in diesem Zusammenhang nach Bildbeispielen aus der „Visuellen Poesie“, um sich inspirieren zu lassen!

Zehn Gebote für das Logo-Design

Name: Klasse: Datum:

- 1.) Du sollst weder zeichnen, noch malen, noch schreiben, noch kleben.
- 2.) Es darf keine Farbe ins Papier eindringen.
- 3.) Beim Schreiben oder Zeichnen dürfen Stift oder Pinsel ... nur am Lineal entlanggeführt werden.
- 4.) Du sollst ausschließlich mit den Umrisslinien einer Schere arbeiten.
- 5.) Das Blatt, auf dem das Logo erscheint, muss hinterher komplett schwarz sein.
- 6.) Das Blatt, auf dem das Logo erscheint, muss weiß bleiben.
- 7.) Du darfst beliebig viele Logos entwerfen, aber für jedes hast du jeweils nur 1 Minute lang Zeit.
- 8.) Das Material für das Logo darf ausschließlich aus dem Mülleimer stammen.
- 9.) Du darfst nur einen einzelnen Buchstaben beim Gestalten verwenden.
- 10.) Deine einzigen Werkzeuge sind deine zwei Hände.

Reflexion

Name: Klasse: Datum:

Vergleichen Sie Ihr Arbeitsergebnis mit dem der letzten Stunde! Haben Sie heute Fortschritte gemacht?
Falls ja, benennen Sie sie!

Welchen Einfluss hatte die zugestellte Bedingung, an die Sie sich halten mussten, auf Ihre Arbeit?

Inwiefern könnte diese Erfahrung Ihren zukünftigen Umgang mit Unterrichtsaufgaben verändern?

Tauschen Sie sich mit zwei bis drei Mitschülern oder Mitschülerinnen über das Experiment und Ihre Antworten auf die oben stehenden Fragen aus! Welcher Gedanke erscheint Ihnen besonders mitteilenswert? Formulieren Sie ein gemeinsames Fazit zum Experiment, das Sie dem Kurs präsentieren werden!

Bewertung des Keks-Designs

Name: Klasse: Datum:

Kriterien	Feedback Schüler/-in	Feedback Lehrkraft
Ist das Konzept für den Keks neu und originell?		
Sind Adressat und Image auf die Keks-Idee (= Besonderheit/ Vorteil des Kekses oder besonderer Anlass zum Keksverzehr) abgestimmt?		
Passen Geschmack, Aussehen und Konsistenz zur Keks-Idee, die dem Keks zugrunde liegt?		
Passen Geschmack, Aussehen und Konsistenz zum Image bzw. zum Adressaten des Kekses?		
Entspricht das Produkt-Beispiel in Aussehen, Geschmack und Konsistenz dem Konzept?		
Sonstiges		

Für Ihre Leistung erhalten Sie insgesamt Punkte.

Bewertung des Logos

Name: Klasse: Datum:

Kriterien	Feedback Schüler/-in	Feedback Lehrkraft
Ist das Logo dem Konzept angemessen (passt zum Design-Konzept)?		
... verständlich (durch erkennbare, einheitliche Aussage)?		
... einprägsam (durch Einfachheit)?		
... reproduzierbar (kein Verlust der Erkennbarkeit und Wirkung bei Verkleinerungen/Vergrößerungen)?		
... unverwechselbar (durch Originalität)?		
... sorgfältig dargestellt und als Druckvorlage brauchbar?		

Für Ihre Leistung erhalten Sie insgesamt Punkte.

Einstieg Logo



Kew Gardens, London: ein ungleiches Paar ...

London Sperm Bank



The rec

Every year demand for
male and aged between
and help create a life

Interested? We will be
Grand Connaught Road

For details visit [www](#)

THE LONDON SPERM BANK ARE PROUD

Bildbeispiele Logo

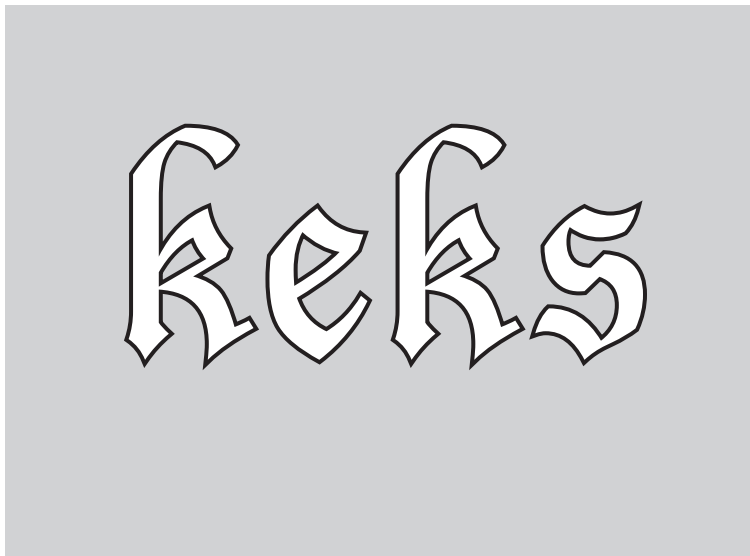


kekswerkstatt.

Lindt 

MAÎTRE CHOCOLATIER SUISSE
DEPUIS 1845

Verfremdetes Logo



6 Flora

Mode-Projekt mit bildhauerischen Mitteln

Britta Hansen, 2012

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewegung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Arbeitsprozessportfolio	Ausstellung	Bildhauerische Mittel	Choreografie
Einladungskarte	Expertenprinzip	Figurine	Kaschieren
Künstlerkonferenz	Mode	Montieren	Nachhaltigkeit
Nähen	Ökologie	Performance	Plakatgestaltung
Recyclingmaterial	Redesign	Skribbeln	Typografie

Differenzierung und Individualisierung

Arbeitstempo	<p>Baustein 3, 4, 5 Planung der Choreografie, Ausstellungsaufbau, Vorbereitung der Moderation werden parallel ausgeführt.</p>
Interesse	<p>Baustein 1 Individuelle Ideen werden in die Partnerarbeit eingebracht.</p> <p>Baustein 4 - 6 Die unterschiedlichen Aufgaben werden nach Neigung gewählt.</p>
Kenntnisse Fähigkeiten Fertigkeiten	<p>Baustein 1 Zeichenerfahrene Schülerinnen und Schüler erfinden und zeichnen ihre Figurine selbst. Zur Unterstützung stehen Vorlagen zur Verfügung, die mit Kohlepapier durchgezeichnet, als Collage-Elemente verwendet oder abgezeichnet werden können.</p> <p>Baustein 2 Die Kostümentwürfe werden je nach Kenntnis und Materialerfahrung mit Draht und Pappmaché, durch Nähen, Häkeln oder Stricken realisiert. Schülerinnen und Schüler stellen Expertenwissen in den Arbeitstechniken zur Verfügung und leiten die anderen an.</p> <p>Baustein 3 - 6 Die unterschiedlichen Aufgaben werden nach Vorkenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten gewählt.</p>

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Biologie
Botanik, Pflanzenbestimmung

Sport
Entwicklung der Choreografie der Präsentation

Medien und Materialien

Baustein 1

Entwurfszeichnungen:

Zeichenutensilien, Figurine, Kohlepapier, Zeichenkarton DIN A2

Materialproben:

Schere, Klebstoff

Farbpaletten:

Pinsel, Deck- oder Acrylfarben

Baustein 2

Bau des Kostüms:

Recyclingmaterial, Fundstücke, Blumendraht, dicker Draht, Maschendraht, Pappmaché, Papier, Kleister, Stoff (Altkleidersammlung), Nähmaschine, Wolle, Band

Bearbeitungsmethoden:

Knoten, Flechten, Kleben, Heißkleben, Kaschieren, Bemalen, evtl. Nieten, Nähen, Stricken, Häkeln

Baustein 3

Fotoapparat

Baustein 4

PC, Fotoapparat

Baustein 5

PC, Beamer, Bühne, Lautsprecher, Mikrofon

Baustein 6

Ausstellung:

Bilderrahmen, Beschriftungstafeln, Ausstellungsraum

Dokumentation:

Fotoapparat, Videokamera

Programme

Baustein 6

Plakat, Einladungskarte: Grafikprogramm, zum Beispiel *CorelDraw*

Literatur und Internetadressen

- ▶ Diekamp, Kirsten; Werner Koch: *Eco Fashion – Top Labels entdecken die grüne Mode*. München 2010.
Rezension dazu: <http://bib.de/Eco-Fashion-Top-Labels-entdecken-die-Gruene-Mode-68827> (letzter Zugriff am 06.06.2013).
- ▶ Hein, Carolina: *Mode in der zeitgenössischen Jugendkultur*. München 2009.
- ▶ Maaz, Hans-Joachim: *Die narzisstische Gesellschaft – ein Psychogramm*. München 2010, S. 33.
- ▶ Salberg-Steinhardt, Barbara: *Die Schrift: Geschichte, Gestaltung, Anwendung. Ein Lern- und Lehrbuch für die Praxis*. Köln 1983.
- ▶ Sommer, Carlo Michael: Mode. In: Dieter Frey; Carl Hoyos (Hrsg.): *Psychologie in Kultur, Gesellschaft und Umwelt*. Weinheim 2005.
- ▶ Themenheft Kunst + Unterricht: *Kunst und Mode*, H. 298 (2005).

- Themenheft Kunst + Unterricht: *Ausstellen* (Beilage: Tipps zur Ausstellung), H. 312/313 (2007).
- Themenheft Kunst + Unterricht: *Paper Dress*, H. 359/360 (2012).
- Willberg, Hans Peter; Friedrich Forssman: *Erste Hilfe in Typografie*. Mainz 1999.
- www.grossplastiken.de (letzter Zugriff am 06.06.2013).
- www.world-of-eco-fashion.de (letzter Zugriff am 06.06.2013).

Filme

Aufführungen des „Triadischen Balletts“ von Oskar Schlemmer, zum Beispiel:

- <http://www.youtube.com/watch?v=lds53ljo6P4&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=xMDtwC76HjA>

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Das Projekt „Flora“ stellt für Schülerinnen und Schüler der 10. bis 12. Klassenstufe einen Einstieg ins Modedesign dar. Es geht um Entwurf, Realisierung und Präsentation eines Prototyps. Die Umsetzung erfolgt mit bildhauerischen Mitteln und mit Recyclingmaterial sowie mit umweltfreundlichem, günstigem Material wie Draht, Papier und Pappmaché. Schneiderkünste oder Erfahrungen einzelner Schülerinnen oder Schüler in anderen Techniken wie zum Beispiel Filzen können als Expertenwissen in den Unterricht einfließen. Es wird keine Perfektion weder in der Schnitttechnik noch in der Schneiderkunst vorausgesetzt.

Auf eine erste Entwurfsphase, bei der Sammeln und skizzierendes, entwerfendes Zeichnen im Vordergrund stehen, folgt eine zweite Phase der gestalterischen Umsetzung des Kostümprototyps. Diese werden anschließend in der Natur oder vor anderen geeigneten Hintergründen fotografisch inszeniert. Abschließend wird eine Ausstellung und in diesem Rahmen eine schulöffentliche Modenschau mit Performancecharakter durchgeführt.

Die Schülerinnen und Schüler lernen alle Arbeitsphasen eines künstlerischen Konzepts und dessen Umsetzung kennen. Von einer ersten impulsgeleiteten Ideenfindung über Entwurfszeichnungen, die Umsetzung ihres Kostümprototyps im Modell bis hin zur Organisation und Durchführung der Präsentation erarbeiten sie sich diese Phasen weitgehend selbstständig. Dabei können sie unterschiedliche Vorkenntnisse und Fähigkeiten einbringen und erfahren, dass künstlerische Arbeit durch eine gut organisierte Teamarbeit unterstützt werden kann.

Kunstpädagogische Relevanz

„Alles, was der Mensch an Objekten produziert oder – heute häufiger – als Konsument für seine persönliche Sphäre auswählt, ob Möbel, Fortbewegungsmittel, Nahrungsmittel, Kleidung, Freizeitgeräte etc., ist Objektivierung und Ausdruck seiner Identität und wirkt zugleich auf diese zurück ... Mit der Kleidung transformieren wir unseren biologischen Körper in eine sozial bedeutsame Erscheinung. In dieser Gestaltung entwerfen und vergegenwärtigen wir uns für uns selbst wie für unsere Mitmenschen.“¹

¹ Carlo Michael Sommer: Mode. In: Dieter Frey; Carl Hoyos (Hrsg.): *Psychologie in Kultur, Gesellschaft und Umwelt*. Weinheim 2005, S. 1.

Ein bedeutendes Ziel jugendlicher Entwicklung ist die Herausbildung der eigenen Identität.² Sich mit Mode produzierend und reflektierend zu beschäftigen hilft den Jugendlichen bei der Erfüllung dieses Ziels. Das Thema „Modedesign“ stammt aus ihrer Lebenswelt. Jugendliche versuchen sich durch eigenes Styling eine besondere Individualität zu schaffen und diese über ihre Kleidung nach außen zu tragen, zugleich erfahren sie aber auch die Grenzen individueller Selbstdarstellung durch Normierung, Zeitgeist und Modediktat.³ Sie erfahren, wie sie aufgrund ihrer Kleidung automatisch auf gesellschaftliche Zwänge stoßen und mit Fragen konfrontiert werden wie: Soll man sich Gruppen, die sich mit Markenkleidung Status und Prestige verschaffen, anpassen? Soll man, nur um dazuzugehören, seinen eigenen Kleidungsstil verwerfen? Oder sollte man sich bewusst gegen bestimmte Normen abgrenzen und einen eigenen individuellen Kleidungsstil wagen? Welche Position vertrete ich?

Ziel des Kunstunterrichts ist es, die Jugendlichen in der Findung ihrer eigenen Individualität zu unterstützen, ihnen Mut zu machen, ihre eigene „Art und Weise“, ihren eigenen „Maßstab“ des Aussehens, ihre eigene Mode zu finden und zu reflektieren.⁴ Dieser Unterrichtsvorschlag regt Schülerinnen und Schüler der 10. bis 12. Klasse an, mit ihrer eigenen äußeren Erscheinung auf spielerische Weise zu experimentieren. Sie werden ermutigt, ein eigenes Äußeres neu zu entwerfen, es mit professionellen künstlerischen Mitteln zu realisieren und öffentlich zu präsentieren. Dabei entwickeln und festigen sie ihr Selbstgefühl. Die Unterrichtseinheit arbeitet damit, originelle Kostüm-Unikate aus Recyclingmaterial zum Thema „Flora“ mit einfachen bildhauerischen und anderen künstlerischen Verfahren zu schaffen, die nichts mit der perfekt industriell hergestellten Massenkonfektionsware gemein haben. Das allein nimmt den Schülerinnen und Schülern schon die Angst, Ansprüchen der *Haute Couture* gerecht werden zu müssen. Es werden auch keine Kenntnisse der Schneiderkunst vorausgesetzt. Expertenwissen im Schneidern und Nähen kann allerdings bei Bedarf einfließen. Die Schüler und Schülerinnen verwenden bekannte künstlerische Techniken wie Buntstiftzeichnung und Acrylmalerei in neuen Zusammenhängen, und sie lernen neue dazu wie etwa das plastische Arbeiten mit Pappmaché.

Außerdem berührt die Unterrichtseinheit ein wesentliches Kernproblem des Lehrplans, den „Erhalt der natürlichen Lebensgrundlagen“.⁵ Das Ausgangsmaterial, mit dem die Schülerinnen und Schüler in der Hauptsache arbeiten, sollte Recyclingmaterial sein, gefundenes, liegengeliebenes Material, Altkleider etc. Damit können aktuelle politische, wirtschaftliche und kulturelle Forderungen wie Nachhaltigkeit, Redesign, Ecofashion im Unterricht angesprochen werden.⁶ Nicht nur im Bereich Ernährung und Energiegewinnung, sondern auch in der Textilindustrie wird im Sinn von Nachhaltigkeit ökologische Mode und eine kontrollierte Produktion immer wichtiger.

Kompetenzen

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ lernen zielorientiert zu entwerfen, setzen gezielt Farben und Formen ein, um beabsichtigte Wirkungen zu evozieren

² Vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): *Lehrplan für die Sekundarstufe I Kunst*, S. 4.

³ Hans-Joachim Maaz: *Die narzisstische Gesellschaft*. München 2010, S. 33.

⁴ Vgl. Carolina Hein: *Mode in der zeitgenössischen Jugendkultur*. München 2009, S. 6.

⁵ Vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): *Lehrplan für die Sekundarstufe I Kunst*, S. 5.

⁶ Vgl. dazu Kirsten Diekamp; Werner Koch: *Eco Fashion – Top Labels entdecken die grüne Mode*. München 2010.

- wenden ihre Kenntnisse in der Zeichnung an, stellen eindeutige, plastische, detailgetreue Zeichnungen her
- lernen das Arbeiten mit Figurinen kennen
- erwerben neue Kenntnisse und Fähigkeiten in Materialbearbeitung und -verbindung
- wenden ihre Kenntnisse im Kaschieren, Montieren, Nähen, Stricken, Häkeln an, erweitern sie und lernen neue Verfahren kennen
- erarbeiten im Klassenteam eine Choreografie für die Modenschau
- präsentieren die eigenen Entwürfe
- wenden ihre Kenntnisse in der Gestaltung von Plakat und Flyer an und erweitern sie

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- planen und organisieren über einen längeren Zeitraum ihren Entwurf
- entscheiden sich für eine für ihren Entwurf geeignete Technik
- setzen ihr Vorhaben zielgerichtet in Einzelschritten um
- planen und organisieren die Ausstellung der Entwürfe und der Fotografien
- präsentieren Entwürfe und Kostüme
- reflektieren ihre Arbeitsschritte

Selbst-und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- arbeiten, reflektieren mit einem Partner, einer Partnerin oder in der Gruppe
- bringen Expertenwissen in die Gruppe ein
- erfahren Freude und Bestätigung in der Umsetzung eigener Ideen im Hinblick auf Entwurf und Performance
- setzen ihr Produkt selbst in Szene, stellen es aus und bringen es auf die Bühne
- entwickeln Teamfähigkeit in Zusammenarbeit mit dem Partner oder der Partnerin
- stimmen die Entwicklung der Choreografie in der Gruppe ab
- sammeln Erfahrungen als Redner/Rednerin in der Rolle des Conférenciers

Arbeitsprozessportfolio

Die gesamte Unterrichtseinheit von der Ideenfindung über den Entwurf, die Gestaltung des Kostüms, die inszenierte Fotografie bis zur Präsentation kann von einem Arbeitsprozessportfolio begleitet werden.

Bausteine

Zeitraumen

Der Unterrichtsvorschlag umfasst ca. 12 Doppelstunden zu 90 Minuten.

Übergeordnete Aufgabe

Entwerfen Sie individuelle, tragbare Prototypen für Kostüme zum Thema „Flora“ und setzen Sie einen ausgewählten Prototyp um!

Der Arbeitsprozess erfolgt in mehreren Schritten:

- ▶ Lassen Sie sich durch die Natur inspirieren, durch Pflanzenbestimmungsbücher, durch andere Abbildungen von Flora und Fauna zum Beispiel in Gartenzeitschriften oder Kalendern. Zeichnen und/oder fotografieren Sie Blumen und Pflanzen und sammeln Sie Skizzen und Fotos in einer Sammelmappe (Portfolio).
- ▶ Entwickeln Sie einen Blick für zur Umsetzung geeignetes Recyclingmaterial und fangen Sie an zu sammeln.
- ▶ Stellen Sie eine Entwurfszeichnung für einen Prototyp zum Thema „Flora“ her. Figurinenvorlagen liegen als Hilfsmittel vor.
- ▶ Wählen Sie einen gut umzusetzenden Entwurf aus und setzen Sie in Partnerarbeit einen Entwurf mit Recyclingmaterial um!
- ▶ Inszenieren Sie den Prototyp an einem geeigneten Ort, sodass er optimal wirkt, und fotografieren Sie die Inszenierung!
- ▶ Zum Abschluss findet eine öffentliche Präsentation auf der Bühne statt. Zum Gelingen dieser Modenschau sind einige Extraaufgaben zu vergeben, die Sie frei wählen können:
 - Eine Choreografie muss einstudiert werden, bei der jedes Kostüm zum Einsatz kommt.
 - Ein Plakat und/oder eine Einladung für die Präsentation muss gestaltet werden.
 - Als Rahmen für die Veranstaltung wird eine Ausstellung aller Kostüme und Vorarbeiten aufgebaut. Dazu gehören Entwurfszeichnungen, Materialproben und die inszenierten Fotografien.
 - Performance und die Ausstellung werden mit Videokamera oder Fotoapparat dokumentiert.

Unterrichtsform

Der Unterricht verläuft in Partner- und Einzelarbeit. Regelmäßig finden gemeinsame Werkstattgespräche und Reflexionen über einzelne Arbeitsschritte statt. Baustein 2 ist als Werkstatt organisiert, die Bausteine 3 bis 6 finden projektorientiert in Kleingruppen statt. Dabei ist es wichtig, die Schülerinnen und Schüler auf die Einhaltung des Zeitplans hinzuweisen.

Baustein 1

Ideenfindung, Entwurfszeichnungen, Materialsammlung

(3 DS)

Zum Einstieg werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, nach Abbildungen von Blüten und Pflanzen zu suchen und selbst Pflanzen zu fotografieren. Über diesen ungewöhnlichen Arbeitsauftrag im Zusammenhang mit dem Thema „Modedesign“ soll ein motivierender Zugang geschaffen werden. Zur weiteren Inspiration können Bestimmungsbücher aus der Biologie als Anschauungsmaterial hinzugezogen werden.

Gemeinsam wird das Thema „Flora“ für Entwurf und Gestaltung eines Prototyps für ein Kostüm formuliert, die Rahmenbedingungen (Zeitraumen, Recyclingmaterial, maximale Geldinvestition ca. 5 €) und die Bearbeitungsmethoden werden festgelegt. Passend zum Thema werden weitere Motive und Formbeispiele gesucht, die in einem Portfolio gesammelt werden.

Über Scribbeln und erste Skizzen wird zur Entwurfszeichnung hingeführt. Unterstützend stehen dabei Umrisszeichnungen von Figurinen zur Verfügung, die neben den selbstständig gezeichneten Figurenumrissen differenzierend eingesetzt werden können. Mit Bleistift, Buntstift, Acryl- und Deckfarben werden die Entwürfe weiter bearbeitet, wobei Formgebung, Plastizität und Farbgebung die Materialität verdeutlichen. Farbpaletten visualisieren ein mögliches Farbspektrum des Kostüms.

- A1 [Entwurf der Figurinen]
- A2 [Vorlage für die Figurinen]
- F1 [Schülerarbeiten: Entwurfszeichnungen]
- F2 [Schülerarbeit: Materialproben Naturkleid]

Parallel dazu beginnt die Phase der Materialsammlung. Die Schülerinnen und Schüler suchen nach Material für die Realisierung des Prototyps. Sie finden vielleicht Altkleider, Wollreste, Kaffeesäcke, Kokosnüsse, Bettlaken usw. In Einzelarbeit entwirft jede Schülerin und jeder Schüler ein Kostüm, aber eine Absprache untereinander und gegenseitige Unterstützung bei der Materialsuche ist notwendig. In dieser Phase des Unterrichts werden ökologische Aspekte und die Bedingungen von Nachhaltigkeit bei der Materialwahl thematisiert.

Baustein 2

Realisierung des Kostümprototyps

(6 DS)

Die in Einzelarbeit erstellten Entwürfe werden nach gemeinsam festgelegten Kriterien gesichtet und auf Realisierbarkeit überprüft. Dabei werden erste Überlegungen zu Material und Mitteln der Umsetzung angestellt. Die Reflexion kann in der Form einer Künstlerkonferenz stattfinden. Für die Partnerarbeit wird jeweils ein Entwurf zur gemeinsamen Umsetzung ausgewählt.

Dazu stehen unterschiedliche Techniken zur Verfügung: Bau von Drahtgerüsten, Kaschieren, Montieren, Filzen, Nähen. In diese Arbeit kann das Expertenwissen einzelner Schülerinnen und Schüler einfließen. Die Lehrkraft ergänzt die Vorschläge der Schülerinnen und Schüler. Zur anschaulichen Erweiterung des Repertoires an bildnerischen Mitteln kann die Bildhauerwerkstatt von Jacques Tilly in Köln gezeigt werden, in der Plastiken, Kulissen und Dekorationen für Event, Messe, Bühne und Film entworfen und umgesetzt werden.

Ziel dieser Unterrichtsphase ist die Herstellung eines tragbaren „Modeobjekts“, das für eine Präsentation auf der Bühne geeignet ist. Um die Größe festzulegen, muss rechtzeitig entschieden werden, wer das Modell präsentiert. Die Phase wird in der Unterrichtsform der Werkstatt umgesetzt.

➔ A3 [Umsetzung des Kostüms]

Baustein 3

Fotografie der inszenierten Prototypen

(1 DS)

Die Kostüme werden inszeniert und fotografiert. Für die Inszenierung suchen die Schülerinnen und Schüler einen geeigneten Hintergrund, der entweder inhaltlich mit dem Kostüm übereinstimmt oder im Kontrast dazu steht. Die Inszenierung soll so gestaltet werden, dass Farben und Formen auffallen. Ein Schüler oder eine Schülerin der Klasse kann die Rolle des Fotografen übernehmen oder jede Gruppe macht ihre eigenen Fotos ihres Kostüms. Die Bilder werden Teil der Ausstellung.

➔ F3 [Naturkleid]

➔ F4 [Efeumarie]

Baustein 4

Gestaltung von Einladung und Plakat

(2 DS)

Für die Gestaltung der Werbemittel für die Präsentation greifen die Schülerinnen und Schüler auf Kenntnisse in Bildbearbeitung und Grafikprogrammen zurück (z. B. *CorelDraw* oder *Powerpoint*). Ebenso werden Grundkenntnisse zur Gestaltung von Plakaten angewandt:

- ▶ Fernwirkung
- ▶ Reduktion der Bildelemente, Einsatz von Eyecatchern
- ▶ Berücksichtigung von suggestiver, imperativer, appellativer Wirkung
- ▶ Berücksichtigung der notwendigen Textelemente
- ▶ Verbindung von Bild und Text in übersichtlichem Layout
- ▶ Berücksichtigung der Leserichtung

- ➔ A4 [Basiswissen: Plakatgestaltung und Typografie]
- ➔ A5 [Basiswissen: Satz]
- ➔ F5 [Einladungskarte]

Baustein 5

Entwicklung und Einstudierung der Choreografie der Modenschau

(2 DS; parallel zu Baustein 4 und 6)

In Einzel- und Partnerarbeit entwickeln die Schülerinnen und Schüler erste Ideen für den Auftritt ihres Modells. Im Rahmen einer Planungssitzung stellen sich alle Beteiligten ihre Vorstellungen gegenseitig vor und überprüfen sie auf Realisierbarkeit. Sie einigen sich auf

- ▶ Präsentationsort
- ▶ eventuell auf gemeinsame Requisiten
- ▶ eine atmosphärisch stimmige Lichtführung
- ▶ musikalische Begleitung
- ▶ Leitideen für die Choreografie.

Die Gruppen bestimmen einen Conférencier und entwickeln ihre Choreografie in Abstimmung mit ihm weiter und studieren sie ein. Der Conférencier entwirft die eigene Rede in Abstimmung mit den Gruppen beziehungsweise erhält von den Gruppen Textbausteine, mit denen er arbeiten kann. In einer zweiten Planungssitzung werden die Choreografien der Gruppen fein abgestimmt und der Ablauf reflektiert. Jede Gruppe und jedes Modell soll sich akzeptiert fühlen, damit eine gute Stimmung am Veranstaltungstag gewährleistet ist. Der Veranstaltung sollte eine Generalprobe vorausgehen. Zur Orientierung kann das „Triadische Ballett“ von Oskar Schlemmer gezeigt werden.

- ▶ <http://www.youtube.com/watch?v=lds53ljo6P4&feature=related>
- ▶ <http://www.youtube.com/watch?v=xMDtwC76HjA>

Baustein 6

Präsentation der Modenschau / Dokumentation der Veranstaltung

(2 DS; parallel zu Baustein 4 und 5)

Die Ausstellung sollte im räumlichen und zeitlichen Zusammenhang mit der Präsentation der Modelle stattfinden. In der Ausstellung werden die Entwurfszeichnungen und die inszenierten Fotografien präsentiert, eventuell ergänzen die Schülerinnen und Schüler auch digitale Präsentationen über PC und Beamer. Die Gruppen wählen die Zeichnungen und Fotografien aus, schneiden Passepartouts, rahmen ihre Arbeiten und entwickeln ein Hängekonzept. Einige Schüler oder Schülerinnen dokumentieren die gesamte Veranstaltung, indem sie Fotos oder ein Video herstellen. Die Arbeit kann als Differenzierungsmaßnahme eingesetzt werden, Schülerinnen und Schüler können besondere Fähigkeiten und Interessen für Videoaufnahme oder Fotografie einbringen. Für die Ausstellungsvorbereitungen und den -aufbau muss genügend Zeit eingeplant werden.

Bewertung und Evaluation

Zentral für die Bewertung sind die Prozessbeobachtung, die Entwurfszeichnungen, die inszenierten Fotografien und die umgesetzten Modelle. Die Bewertung kann durch Portfolio und Kompetenzraster begleitet werden.

➔ *B1 [Vorschlag zur Bewertung]*

Alternativen

Die Unterrichtseinheit zum Thema „Flora“ wurde in einer Klasse der Sekundarstufe II durchgeführt, die überwiegend aus Schülerinnen bestand. Wenn es sich um eine geschlechtergemischte Gruppe mit überwiegend Schülern handelt, kann das Thema variiert werden. Schüler könnten sich zum Beispiel mehr für die Funktionen von Kleidung interessieren als Schülerinnen. Für sie könnte die Herstellung einer „Rüstung aus Recyclingmaterial“ eine Alternative sein. Die Vorgehensweise wäre vergleichbar: Entwurf, Realisierung, Performance für die Öffentlichkeit und Ausstellung mit Dokumentation. Inhaltliche Vorgaben könnten hier zur weiteren Differenzierung dienen: Die Rüstung könnte historisch oder zukunftsorientiert sein, die Schüler und Schülerinnen könnten historische Rüstungen persiflieren oder Science-Fiction-Rüstungen erfinden, bauen und vorführen.

Entwurf der Figurinen

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Entwerfen Sie ein Kostüm aus Recycling- und Naturmaterialien zum Thema „Flora“!

Für die Herstellung der Entwürfe ist es wichtig, zunächst eine „Stoffsammlung“ anzulegen.

Sammeln Sie dazu alle Materialien, die Sie in Ihrer Umgebung finden und die in irgendeiner Weise zu Ihrem „Flora-Kostüm“ passen könnten: zum Beispiel Verpackungsmaterial, Papiere, Naturmaterialien, Farben, Tapetenreste, Strandgut ...

Hinweise zur Bearbeitung

Wenn Sie eigene menschliche Figuren für die Figurine entwickeln wollen, zeichnen Sie direkt auf den Zeichenkarton! Wenn Sie beim Figurenzeichnen Unterstützung brauchen, verwenden Sie die Figurinenvorlage (Arbeitsblatt 2)!

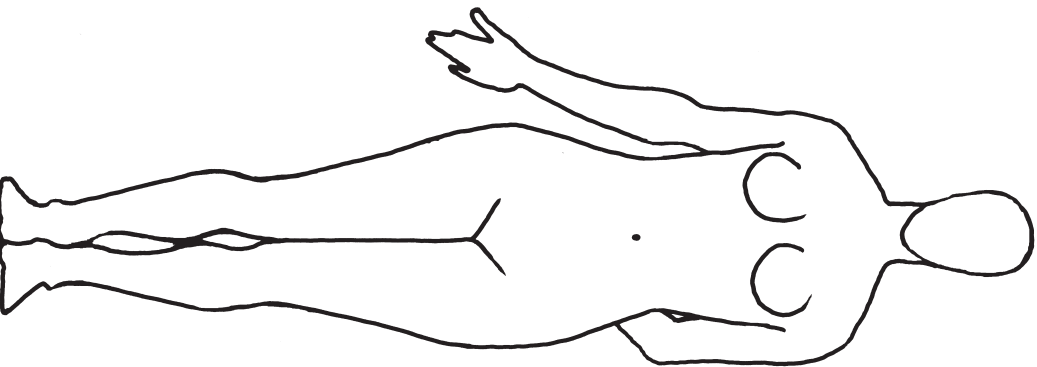
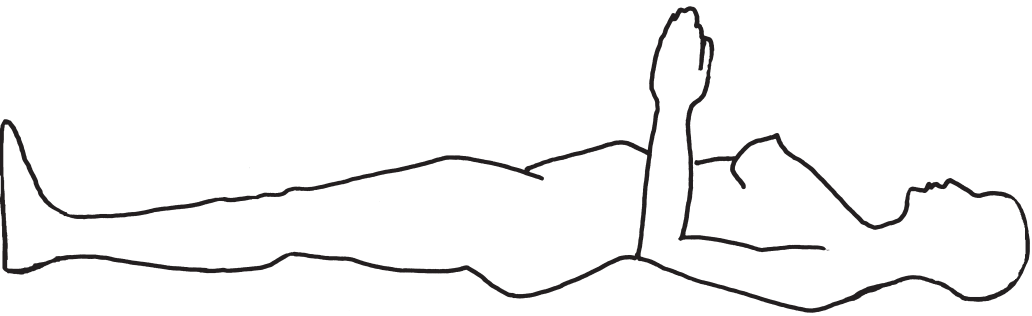
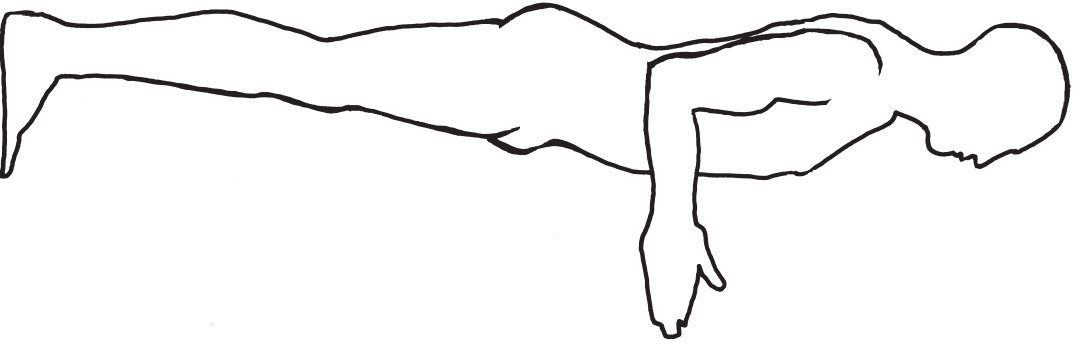
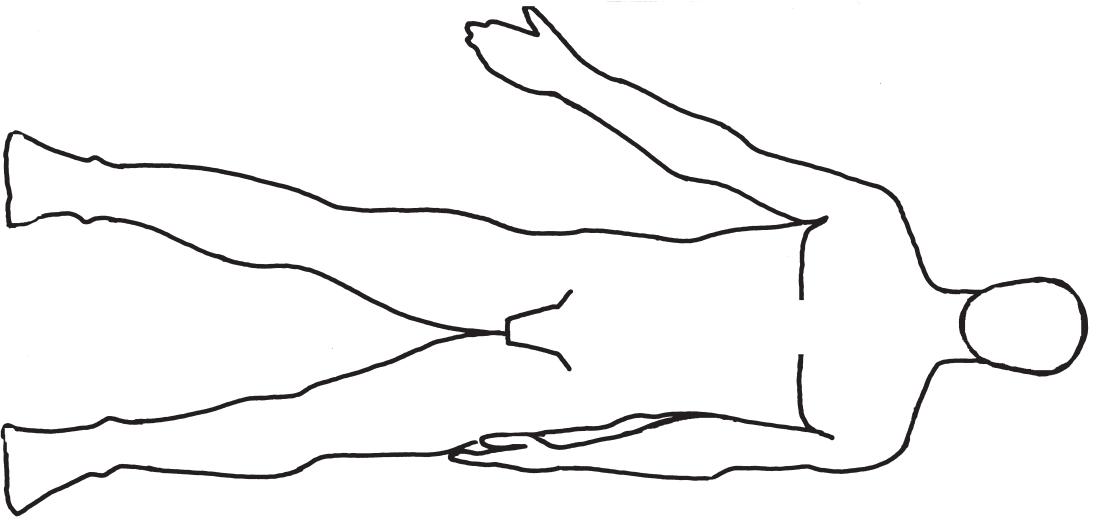
- Legen Sie einen Zeichenkarton in DIN-A3- oder DIN-A2-Format für den Entwurf bereit.
- Legen Sie entweder Kohlepapier zwischen die Vorlage und den Zeichenkarton oder reiben Sie die Rückseite der Vorlage mit Graphitstift ein und zeichnen Sie die Umrisslinien durch.
- Arbeiten Sie mit den Figurenumrissen auf dem Zeichenkarton weiter, indem Sie zeichnen, collagieren oder malen.
- Legen Sie eine Farbpalette an, die für das Kostüm infrage kommt.
- Das Entwurfsblatt soll nicht nur das Kostüm in Form und Farbe zeigen, sondern auch Aufschluss über die Materialien geben, die sich für die Realisierung eignen.

Materialien

- Zeichenkarton DIN A2 oder DIN A3
- Zeichenutensilien: Buntstifte, Kohlepapier oder Bleistift, farbige Papiere, Graphitstaub
- Für die Collage: Materialproben, Schere, Klebstoff,
- Für die Farbpaletten: Pinsel, Deck- oder Acrylfarben

Zeitvorgabe: 3 Doppelstunden

Vorlage
für die Figürinen



Umsetzung des Kostüms

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Setzen Sie Ihren Kostümentwurf zum Thema „Flora“ mit bildhauerischen Mitteln um!

Mit Draht, Papier, Kleister und Farbe kann man wie ein Bildhauer, eine Bildhauerin für das Theater oder für den Rosenmontagsumzug beim Karneval unterschiedliche große und kleine plastische Formen herstellen.

1.) Um eine ausladende und stabile Form herzustellen, empfiehlt sich zuerst die Herstellung eines Drahtgerüsts.

- ▶ Schneiden Sie von der Rolle ein Stück Maschendraht ab und verformen Sie es so, wie Sie es für Ihren Entwurf brauchen. Es ist möglich, mit dem Seitenschneider „Abnäher“ oder Löcher einzuschneiden, an die man andere Formen ansetzen kann.
- ▶ Man kann Enden mit Blumendraht „vernähen“ oder mit dem Maschendraht selbst verzahnen, indem man die Enden umbiegt.
- ▶ Wer runde Formen herstellen möchte, kann Luftballons für den „Unterbau“ verwenden. Die Luftballons werden genauso wie das Drahtgerüst kaschiert.

2.) Die Gestaltung der Oberfläche mit der Kaschiermethode

- ▶ Rühren Sie zunächst einen Eimer mit Kleister an. Verwenden Sie möglichst einen verschließbaren Eimer, so dass der Kleister für die nächsten Wochen feucht bleibt (Kleister besteht aus Zellulose und ist schadstofffrei).
- ▶ Reißen Sie das Zeitungspapier oder Makulaturpapier in handgroße Stücke und streichen Sie sie mit Kleister ein. Sie können dazu Pinsel verwenden.
- ▶ Es empfiehlt sich die Form an der Oberfläche und ebenfalls an der Unterseite zu kaschieren, sodass das geklebte Papier besser hält und nicht wegrutscht.
- ▶ Spezielle Oberflächenstrukturen, wie z. B. riffelige, raue Strukturen, lassen sich mit der zweiten und dritten Schicht sehr gut einarbeiten.
- ▶ Schon kaschierte und getrocknete Luftballons lassen sich gut zerschneiden und zu neuen Formen oder auch mit dem Drahtgerüst verkleben.
- ▶ Die Trocknungszeit beträgt einige Tage.

3.) Die farbige Gestaltung der Oberfläche

- ▶ Bemalen Sie die getrockneten, kaschierten Formen mit Acryl- oder Dispersionsfarben, lackieren Sie eventuell.
- ▶ Die Plastizität können Sie bei der Bemalung durch Farbübergänge betonen.

Materialien:

- ▶ Drahtgerüst: Maschendraht (verzinkt, Ø 1,0 mm), Blumendraht auf der Rolle, Seitenschneider, evtl. Luftballons
- ▶ Oberflächengestaltung durch Pappmaché: Zeitungspapier, Kleister, verschließbarer Eimer
- ▶ Dispersionsfarbe, Acrylfarben, evtl. Lack
- ▶ Film zur Anschauung: Das Jacques-Tilly-Team entwirft und baut Plastiken, Kulissen und Dekorationen für Event, Messe, Bühne und Film: ➔ http://www.grossplastiken.de/workshop/2013_06/workshop.html

Basiswissen: Plakatgestaltung und Typografie

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Basiswissen: Plakatgestaltung

- ▶ Ein Plakat soll auf die Entfernung klar und auffällig wirken, was durch eine reduzierte Anzahl von Bildelementen zu erreichen ist.
- ▶ Durch den Einsatz von Kontrasten in Form- und Farbgebung kann ebenfalls eine auffällige Wirkung erzielt werden.
- ▶ Das Plakat braucht einen Eyecatcher: ein formal oder inhaltlich auffälliges Bildelement.
- ▶ Das Plakat soll eine suggestive Wirkung haben, das heißt, es soll das Gefühl der Betrachter ansprechen.
- ▶ Das Plakat sollte eine indikative Wirkung haben, das heißt, es soll Informationen sachlich vermitteln.
- ▶ Das Plakat sollte eine appellative Wirkung haben, das heißt, es soll Betrachter auffordern, die Veranstaltung zu besuchen.
- ▶ Bei der Komposition des Layouts sind Blickführung und Leserichtung zu berücksichtigen.
- ▶ Das Layout soll so gestaltet sein, dass Bild und Text übersichtlich miteinander verbunden sind.

Basiswissen: Typografie

- ▶ Die Auswahl der Schriftart (Schrifttyp) ist wichtig für die Wirkung der typografischen Gestaltung:
Direktor Direktor Direktor *Direktor*
- ▶ Die Größe der Schrift.
Die Bedeutung eines Worts kann durch die Größe der Schrift gesteigert werden.
- ▶ Die Lesbarkeit eines Satzes wird durch die Abstände der Buchstaben entschieden.
- ▶ Je länger die Zeile ist, desto größer muss der Zeilenabstand sein.
- ▶ Je kürzer der Satz ist, desto geringer kann der Zeilenabstand (Durchschuss) sein.
- ▶ Texte in Groß- und Kleinschreibung lesen sich schneller als Texte nur aus Versalien oder nur aus Minuskeln.
- ▶ VERSALIEN bzw. MAJUSKELN (Großbuchstaben) sind schlechter lesbar als minuskeln (Kleinbuchstaben).
- ▶ 8 Pt. sollte die kleinste Schriftgröße sein. Bei kleinerer Schrift ermüden die Augen.

Literatur:

Hans Peter Willberg; Friedrich Forssman: *Erste Hilfe in Typografie*. Mainz 1999.

Basiswissen: Satzsetzung

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Ein Text kann in vier verschiedenen Arten gesetzt werden:

Satzart	Beispiel	Wirkung
Blocksatz	Dies ist ein Blindtext. An dem lässt sich vieles ablesen über die Schrift, in der er gesetzt ist. Auf den ersten Blick wird der Grauwert der Schriftfläche sichtbar. Dann kann man prüfen, wie gut die Schrift zu lesen ist und wie sie auf den Leser, die Leserin wirkt. Man kann nachmessen, wie breit oder schmal	Blocksatz (symmetrisch) wirkt eher statisch, ruhig
Asymmetrischer Flattersatz; linksbündig;	Dies ist ein Blindtext. An dem lässt sich vieles ablesen über die Schrift, in der er gesetzt ist. Auf den ersten Blick wird der Grauwert der Schriftfläche sichtbar. Dann kann man prüfen, wie gut die Schrift zu lesen ist und wie sie auf den Leser, die Leserin wirkt. Man kann nachmessen, wie breit oder schmal	Flattersatz wirkt eher ungezwungen, natürlich, dynamisch
Asymmetrischer Flattersatz; rechtsbündig	Dies ist ein Blindtext. An dem lässt sich vieles ablesen über die Schrift, in der er gesetzt ist. Auf den ersten Blick wird der Grauwert der Schriftfläche sichtbar. Dann kann man prüfen, wie gut die Schrift zu lesen ist und wie sie auf den Leser, die Leserin wirkt. Man kann nachmessen, wie breit oder schmal	Flattersatz auf Rechtsachse ist ästhetisch manchmal eine reizvolle Satzart, auf die aber die Sprache höchst sensibel reagiert, da die links herausragenden Wörter und Wortreste durch den Zufall des Zeilenumbruchs akzentuiert werden
Flattersatz auf Mittelachse	Dies ist ein Blindtext. An dem lässt sich vieles ablesen über die Schrift, in der er gesetzt ist. Auf den ersten Blick wird der Grauwert der Schriftfläche sichtbar. Dann kann man prüfen, wie gut die Schrift zu lesen ist und wie sie auf den Leser, die Leserin wirkt. Man kann nachmessen, wie breit oder schmal	Satz auf Mittelachse ist eine ästhetisch anspruchsvolle Satzart, die aber künstlich wirkt. Die Gesamtform muss abgewogen sein, die Zeilenbrechung soll zugleich wenigstens in Maßen sinngerecht erfolgen

Vorschlag zur Bewertung

Name: Klasse/Kurs: Datum:

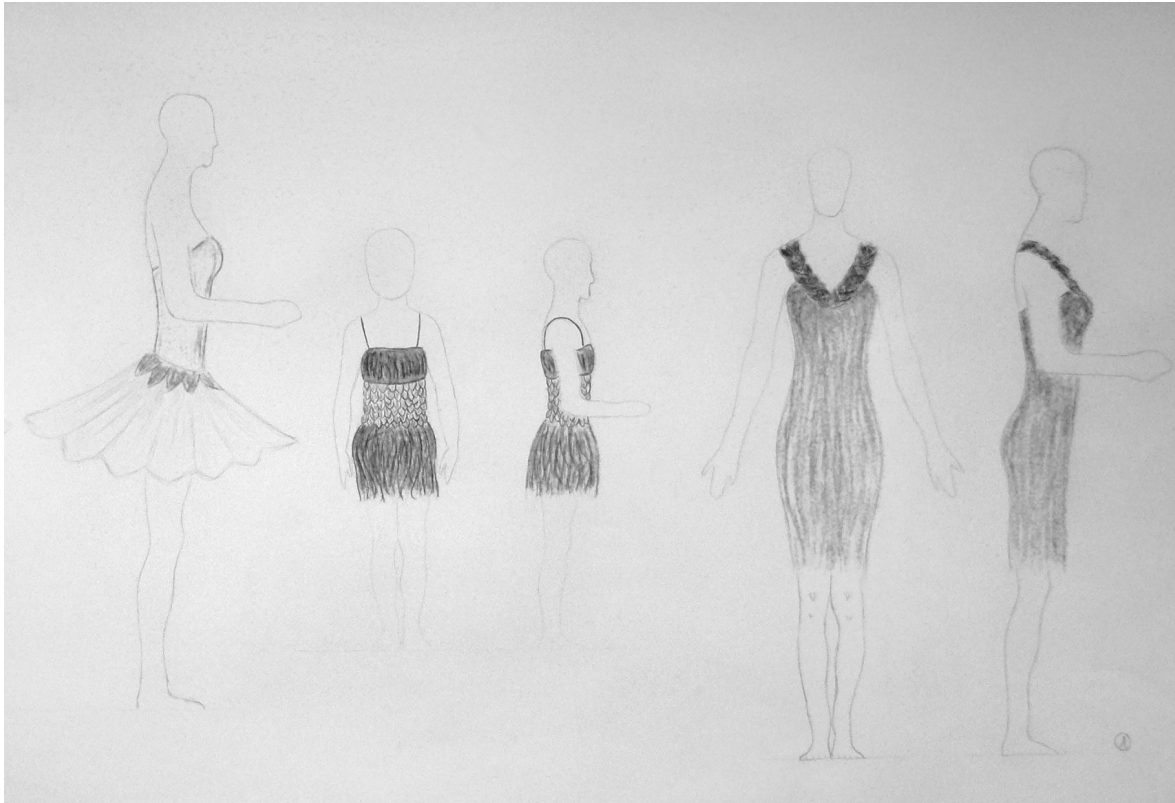
Grundlagen der Bewertung

- 1.) Entwurfszeichnungen
- 2.) Prototyp zum Thema Flora
- 3.) Inszenierte Fotografie des Prototyps
- 4.) Zusätzliche Aufgaben zur Wahl:
 - ▶ Gestaltung eines Plakates zur Modenschau
 - ▶ Gestaltung einer Einladung zur Modenschau
 - ▶ Dokumentation der gesamten Präsentation
 - ▶ Organisation der Ausstellung

Bei der Gewichtung der Teilbereiche liegt der Schwerpunkt auf den Pflichtaufgaben 1 bis 3. Mindestens eine Wahlaufgabe aus dem Aufgabenbereich 4 muss bearbeitet werden. Über zusätzliche Leistungen im Aufgabenbereich 4 kann die Note individuell verbessert werden. 1/2/3/4 = 2/5/1/1 (+ nach Wahl: 1/1/1)

Kriterien für die Bewertung	Erreichte Punkte mit Begründung
1.) Entwurfszeichnung (z. B. Darstellung von Plastizität, Stofflichkeit, Detailgenauigkeit; Deutlichkeit in der Form und Farbgebung, angemessene Proportionen, Materialproben; Originalität etc.)	
2.) Prototyp zum Thema Flora (z. B. Aufwand, Perfektion in der Umsetzung, Tragbarkeit, Einhaltung des Themas, der genannten Auflagen etc.)	
3.) Inszenierte Fotografie des Prototyps (z. B. Einsatz von Farb- und Formkontrasten, Maßnahmen, die dafür sorgen, dass der Prototyp auffällt. etc.)	
4.) Gestaltung eines Plakats (z. B. Fernwirkung, Auffälligkeit, auf das Thema bezogen, indikative, suggestive, imperative Wirkung, etc.)	
+ Gestaltung einer Einladungskarte (z. B. auf das Thema bezogen, originelle Idee, Berücksichtigung typografischer Gesetze wie z. B. Schrifttyp, Schriftgröße, Zeilenabstand, Lesbarkeit)	
+ Organisation der Ausstellung (z. B. Sorgfalt in der Hängung der Bilder, Aufwand bzgl. Hängekonzept)	
+ Dokumentation der Präsentation (z. B. fachgerechter Einsatz der Videokamera/des Fotoapparates, Visualisierung aller wichtigen Ausstellungsstücke in Ruhe/in Aktion)	

Schülerarbeiten: Entwurfszeichnungen



Entwürfe

Emty

Rock: - wird aus dem beiliegen-
- am Draht gefertigt
- hinter den Draht wird
- weißer Stoff befestigt

Top: - wird aus vielen ver-
- schiedenen Stoffen
- in den unterschiedlich-
- ten Farben und Mustern
- gefertigt
- die Träger bestehen aus
- mehreren Nebenmaterialien

Hose: - die Hose ist aus weißem Stoff

Oberteil: - wird aus gelbem Stoff
- gefertigt
- die Träger bestehen aus
- Bast
- die Blumen werden aus
- Pappe gemacht
- die Bänder um den Bauch
- werden aus Bast geflochten
- und mit grünem Draht, an
- dem kleine Papierblumen
- geklebt werden, umwickelt

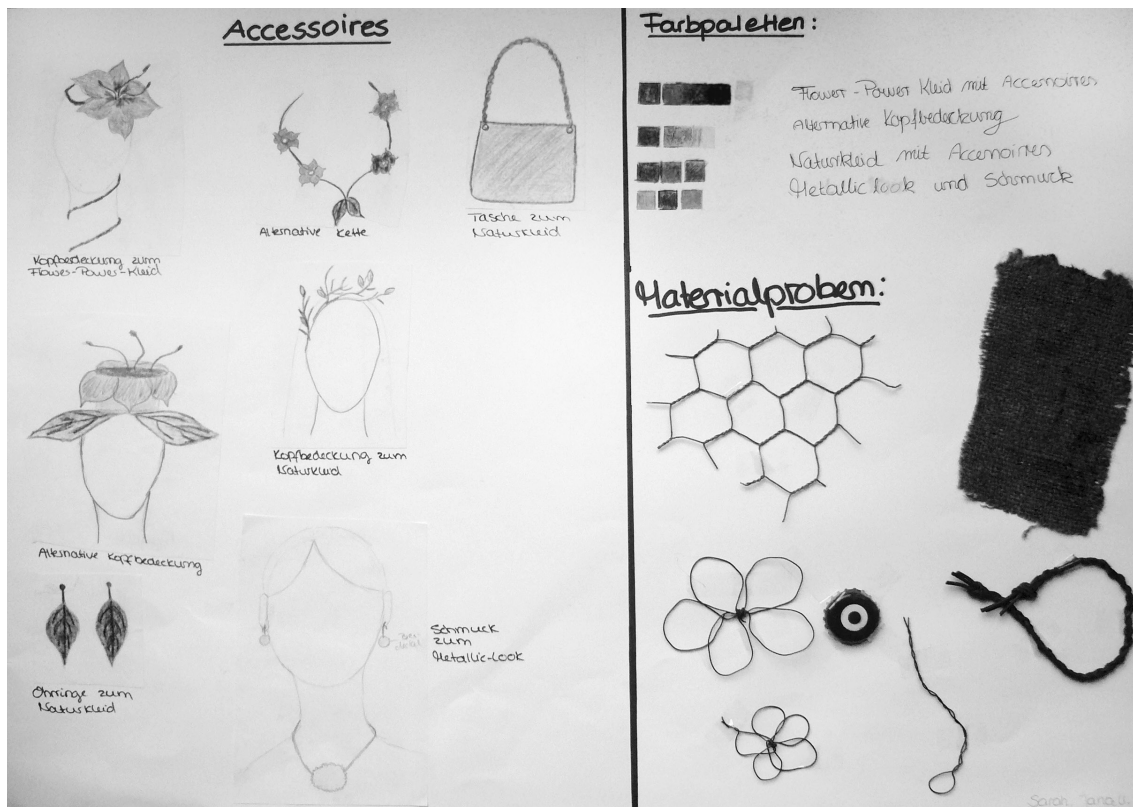
Hut: - der Hut ist ein Sommer-
- Strohhut
- er ist mit grünem Draht
- umwickelt
- auf ihm ist auch eine

Maske: - die Maske wird aus stabile
- Pappe gemacht und dann
- bemalt
- sie wird von einem Draht
- gehalten

Kleid: - wird aus weißem Stoff
- genäht
- die Blätter aus gekauften
- Stäben der Bananenstau-
- de am das Kleid genäht
- auch der Träger ist ein
- Bananenblatt

Unten: Entwurf Graskleid

Schülerarbeit: Materialproben Naturkleid



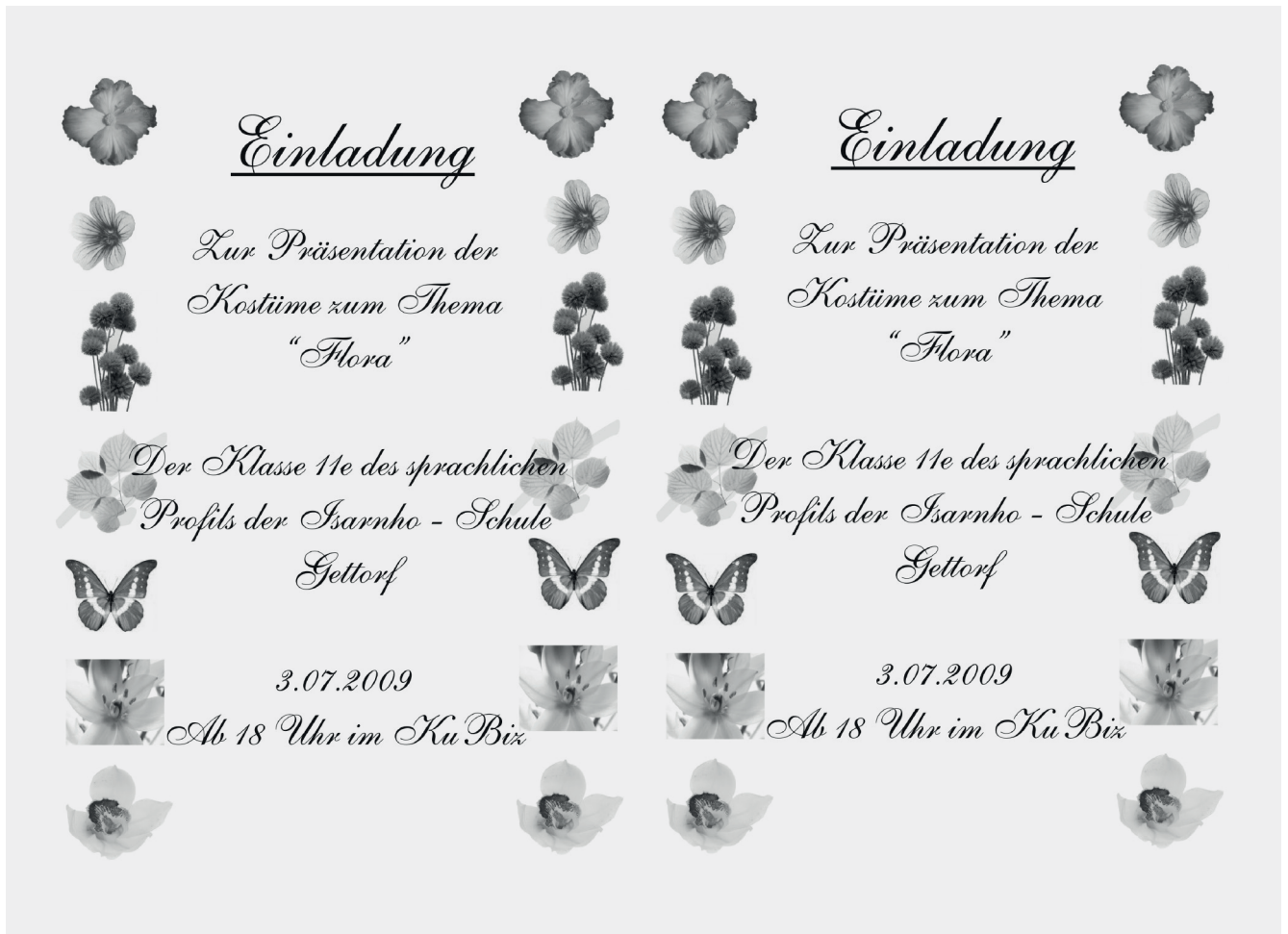
Naturkleid



Efeumarie



Einladungskarte



7 Einführung in die Designgeschichte

Stationsarbeit

Karoline Schmidt, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Schülerzeichnungen

Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewe-
gung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Baukastensystem	Designgeschichte	Entwurf	Industriedesign
Knetgummi	Modellieren	Objektdesign	Skizze
Stationsarbeit	Ton		

Differenzierung und Individualisierung

Interesse und Arbeitstempo

Die Schülerinnen und Schüler wählen Abbildungen nach Interesse. Die Schülerinnen und Schüler wählen fünf von sechs Stationen nach Interesse. Es gibt Pflicht- und Wahlstationen, sodass diejenigen, die schneller arbeiten, zusätzliche Stationen bearbeiten können.

Kenntnisse, Fähigkeiten, Fertigkeiten

Die Schülerinnen und Schüler können im Tandem arbeiten, um sich schwierige Sachverhalte gemeinsam zu erarbeiten. Je nach Fertigkeiten können Schülerinnen und Schüler einen Schwerpunkt auf gestalterische oder schriftlich-analytische Aufgaben legen.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Deutsch

Werbung, Kommunikationsmodelle

Geschichte

Geschichte der Industriellen Revolution bis heute

Fremdsprachen

Designentwicklungen in Europa, zum Beispiel *Art nouveau* in Frankreich

Wirtschaft/Politik

Produktion, Strategie, Vertrieb von Gebrauchsgütern, Unternehmensstrukturen

Medien und Materialien

Für alle Stationen

Aufgabenblatt der Station, Lehrtexte, Skizzenblätter, Schreib- und Zeichenutensilien, Buntstifte, ggf. auch Wasserfarben, Ton oder Knetgummi, ggf. Tonwerkzeug, Digitalkamera, PC-Maus, Illustrierte, Internetzugang oder entsprechende Literatur (bzw. einige farbige Abbildungen im DIN-A4-Format). Hilfreich: Ablagekästen, Prospekthüllen

Station 1

- ▶ Aufgabenblatt A2 (1 x in Prospekthülle)
- ▶ Lehrtext D 1 (in Kopie)
- ▶ Skizzenpapier für Schaubild
- ▶ Farbige Abbildung in DIN A4 (s. Baustein 1)

Station 2

- ▶ Aufgabenblatt A3 (1 x in Prospekthülle)
- ▶ Lehrtext D 2 (in Kopie)
- ▶ Illustrierte
- ▶ Skizzenpapier
- ▶ Zeichenutensilien, ggf. Wasserfarben, Farbstifte
- ▶ Farbige Abbildungen in DIN A4 (s. Baustein 1, Variante 1)
- ▶ Internetzugang bzw. Literatur (s. Baustein 1, Variante 2)
- ▶ Gegebenenfalls (Handy-)Kamera

Station 3

- ▶ Aufgabenblatt A4 (1 x in Prospekthülle)
- ▶ Lehrtext D 3 (in Kopie)
- ▶ Skizzenpapier
- ▶ Zeichenutensilien, Buntstifte
- ▶ Farbige Abbildungen zu Designobjekten in DIN A4 (s. Baustein 1)
- ▶ Gegebenenfalls Arbeitsblatt A5 (in Kopie, s. Baustein 1, Variante 1)

Station 4

- ▶ Aufgabenblatt A5 (1 x in Prospekthülle)
- ▶ Lehrtext D 4 (in Kopie)
- ▶ Abbildungen Stühle F6 – F9 (zur Auswahl in Kopie zum Überarbeiten)
- ▶ Zeichenutensilien, Farbstifte
- ▶ Internetzugang oder entsprechende Literatur oder Abbildungen zu Memphis Group (s. Baustein 1)

Station 5

- ▶ Aufgabenblatt A6 (1 x in Prospekthülle)
- ▶ Lehrtext D 5 (in Kopie)
- ▶ PC-Maus zum Analysieren (s. Baustein 1, Variante 1)
- ▶ 5 faustgroße Portionen Ton oder Knete, Tonwerkzeug (s. Baustein 1, Variante 1)
- ▶ Alle Handys des Kunstkurses (s. Baustein 1, Variante 2)
- ▶ Digitalkamera für Dokumentation, hilfreich: kleine Zettel für Namen (DIN A6)

Station 6

- ▶ Aufgabenblatt A7 (1 x in Prospekthülle)
- ▶ Lehrtext D 6 (in Kopie)
- ▶ Skizzenpapier
- ▶ Schreibutensilien
- ▶ Abbildungen OLCP-Laptop (s. Baustein 1)
- ▶ Gegebenenfalls Zusatzlehrtext D 7 (in Kopie)

Literatur und Internetadressen

- ▶ Felgentreu, Simone und Nowald, Karlheinz (Hrsg.): *Kunst Gymnasiale Oberstufe*. Frankfurt, Berlin 2006.

- ▶ Hauffe, Thomas: *Design: ein Schnellkurs*. Köln 2008.
- ▶ Klant, Michael und Walch, Josef (Hrsg.): *Praxis Kunst Design*. Braunschweig 2008.
- ▶ Landesinstitut für Schulentwicklung (Hrsg.): *Design. Meisterwerke der Kunst*. VS-Villingen 2005.
- ▶ Morteo, Enrico: *Design-Atlas von 1850 bis heute*. Köln 2010.
- ▶ <http://www.designwissen.net/> (letzter Zugriff: 29.09.2013).
- ▶ <http://www.kettererkunst.de/lexikon/jugendstil-in-deutschland.shtml> (letzter Zugriff am 06.10.2013).
- ▶ http://lehrerfortbildung-bw.de/kompetenzen/gestaltung/forum_m_g/07_gestaltungsgrundlagen/07_7_autoren/designgeschichte.pdf (letzter Zugriff am 26.03.2013).

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich an sechs Stationen einen historischen Überblick zur Designgeschichte. Dabei informieren sie sich anhand von Lehrtexten über die unterschiedlichen historischen Ausprägungen, entwerfen zeichnerisch oder am Modell Designobjekte im themenbezogenen Kontext und analysieren gestalterische Probleme oder Fragestellungen. Auf diese Weise entwickeln sie ein Bewusstsein für die historischen Ausprägungen des Designs in Abhängigkeit vom technischen Fortschritt und auch von den gesellschaftlichen und politischen Bedingungen im Europa des 19. bis 21. Jahrhunderts. Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich ein Verständnis für die Notwendigkeit von Design und die damit einhergehenden gestalterischen Fragen und Probleme. Sie erproben sowohl kognitiv-analytisch als auch mit gestalterischen Übungen das Arbeitsfeld eines Designers, einer Designerin, indem sie zum einen Gestaltungsprozesse nachvollziehen, zum anderen eigene Entwürfe anfertigen. Dabei wird Wert auf unterschiedliche Herangehensweisen an die gestalterischen Probleme gelegt, indem sich die Schülerinnen und Schüler zeichnerisch, modellierend oder umgestaltend betätigen.

Nach einem kurzen Rundgang zur Einführung an allen Stationen und organisatorischen Anmerkungen beziehungsweise nach dem Baustein 0 beginnt die Arbeit an den Stationen (Baustein 1). Diese sind chronologisch geordnet, können jedoch unabhängig voneinander bearbeitet werden. Zum Teil werden untereinander Bezüge hergestellt, die sich im Verlauf der Stationsarbeit zusammenführen lassen. Bei allen Stationen bildet ein Einführungstext die theoretische Grundlage, anschließend erproben und vertiefen die Schülerinnen und Schüler das Gelesene mithilfe von analytischen, meist auch praktischen Aufgaben im Kontext.

Kunstpädagogische Relevanz

Produktdesign gehört neben Architektur in den angewandten Bereich der Kunst und ist ein zweckgebundener, allgegenwärtiger Ausdruck unserer Kultur. Unter dem Themenfeld B *Mensch und Umwelt* des Lehrplans Kunst für die Sekundarstufe II sollen sich Schülerinnen und Schüler „mit Gestaltungen des Menschen in der Welt in Vergangenheit und Gegenwart beschäftigen“ und ferner in „eigenen Gestaltungsentwürfen“ durch „Planung, Entwurf und modellhafte Umsetzung die Beziehung zwischen ästhetischen, symbolischen und funktionellen Aspekten erfahren.“¹ Der Lebensweltbezug für die Schülerinnen und Schüler ist somit bereits angelegt und kann durch Einbeziehung eigener Gegenstände (zum Beispiel Schüler-Handys) verstärkt werden.

¹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): *Lehrplan Bildende Kunst für die Sekundarstufe II Gymnasium, Gesamtschule, Fachgymnasium*. Kiel 2002, S. 33.

Die Schülerinnen und Schüler lernen Formen des Designs in historischen Kontexten zu verstehen, ein Gespür für die verschiedenen Ausprägungen im Design zu entwickeln, Strukturen und Gestaltungsweisen wiederzuerkennen und machen sich bewusst, dass sie in einer weitgehend von Menschen gestalteten Umwelt leben. Thematisch wird der prozesshafte Charakter der Entwicklungen im Design hervorgehoben. So wird in der Stationsarbeit weitgehend darauf verzichtet, namhafte Designerinnen und Designer und ihre Arbeit in Augenschein zu nehmen. Vielmehr werden nach der ersten Station zu den Anfängen des Industriedesigns Jugendstil und Bauhaus als Strömungen im historischen und gesellschaftlichen Kontext beleuchtet. Daran anschließend gelingt mit der Postmoderne noch eine Art zusammenfassender Überblick, der sich jedoch in den folgenden Stationen so nicht mehr durchführen lässt. Daher wurden in den Stationen 5 (Electronic Design) und 6 (Design heute) vor allem die Lebensbereiche beleuchtet, in denen Design neuen, sich fortentwickelnden Bedingungen ausgesetzt ist.

Kompetenzen

Die Kompetenzen werden nach den Kompetenzbereichen des Lehrplans für die Sekundarstufe II dargestellt, da die Bildungsstandards sich vorwiegend an die Sekundarstufe I wenden. Eine Übertragung ist möglich.

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ verstehen gestaltete Gebrauchsgegenstände in ihrer Abhängigkeit von historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen
- ▶ denken und gestalten umweltbewusst
- ▶ gestalten eigenständig mit bildnerischen Mitteln
- ▶ beherrschen bildnerische Techniken und Verfahren

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ werten Informationen aus Texten, Designobjekten und anderen Medien aus
- ▶ planen eigene Gestaltungen und wählen dafür adäquate künstlerische und technische Verfahren, Materialien und Werkzeuge aus
- ▶ präsentieren Gestaltungsergebnisse in vielfältiger Form

Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ entwickeln ihre visuelle und haptische Sensibilität weiter
- ▶ unterscheiden bei der Rezeption von Design zwischen emotionaler Reaktion und rationaler Analyse
- ▶ beurteilen die eigene gestalterische Leistung und die anderer sachorientiert

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ setzen sich mit vielfältigen Formen des Designs auseinander
- ▶ reflektieren die Bedeutung der gestalteten Umwelt im eigenen Lebensumfeld und in der Gesellschaft
- ▶ übernehmen in einem Team Aufgaben und Verantwortung zur Bewältigung theoretischer und gestalterischer Vorhaben

Bausteine

Zeitraumen

Die Unterrichtseinheit umfasst bei der Bearbeitung von fünf aus sechs Stationen etwa fünf Doppelstunden.

Übergeordnete Aufgabe

Erarbeiten Sie Lösungsmöglichkeiten für folgende Fragen und Probleme:

- ▶ Wie hat sich Design – die Welt der gestalteten Dinge – bis heute entwickelt?
- ▶ Inwiefern spiegeln sich in der Gestaltung historische und gesellschaftliche Bedingungen?
- ▶ Welche grundlegenden Strömungen beeinflussen das Design bis in die heutige Zeit?

Unterrichtsform

Der Unterricht ist als Lernen an Stationen organisiert. Es können Lerntandems gebildet werden, die eine Bearbeitung in Partnerarbeit ermöglichen. Eine Stationsvariante (Station 5, Variante 2) ist als Gruppenarbeit konzipiert, die zeitgleich von zwei Lerntandems durchgeführt werden kann.

Baustein 0

Produktfunktionen

(2 DS)

Den Schülerinnen und Schülern müssen die Produktfunktionen eines Gebrauchsgegenstands bekannt sein, damit sie an den Stationen erfolgreich arbeiten können. Dieser Baustein führt in den Aspekt ein. Wenn die Produktfunktionen bereits erarbeitet wurden, kann er weggelassen werden.

Es bietet sich an, mit Gegenständen statt mit Abbildungen zu arbeiten, um die Funktionen besser analysieren zu können. Dazu können Gegenstände mitgebracht werden (zum Beispiel Schuhe). Einfacher ist es allerdings, Gegenstände aus der Schule zu sammeln, deren Produktfunktionen unterschiedlich ausgeprägt sind: Kaffeebecher, Kaffeetassen, Thermobecher, Thermoskannen oder Teedosen. Es sollte eine ausreichende Anzahl unterschiedlicher Gegenstände aus demselben Gebrauchsbereich vorhanden sein, damit ein Vergleich möglich ist. Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Produktfunktionen in Dreiergruppen.

➔ *A0 [Analyse von Produktfunktionen]*

Als Einstieg wird ausgehend von einem beliebigen Designprodukt die Frage gestellt, was ein Gebrauchsgegenstand für den Menschen leisten soll. Die Schülerinnen und Schüler nennen Eigenschaften wie „praktikabel“ oder „sinnlich ansprechend“, aus denen sich die drei Produktfunktionen ableiten lassen. Nach dem Gesprächsimpuls beginnen die Schülerinnen und Schüler mit der Arbeit an Lernplakaten. Sie dokumentieren ihren Gegenstand zeichnerisch oder fotografisch und ordnen die drei Funktionen entsprechend an. Dabei arbeiten sie unter der folgenden Aufgabenstellung: „Analysieren Sie die Produktfunktionen des Ihnen vorliegenden Produkts und veranschaulichen Sie Ihre Ergebnisse in Form eines Lernplakats.“ Der Bewertungsbogen beschreibt den Erwartungshorizont.

➔ *F1 [Beispiele für Lernplakate]*

➔ *B0 [Bewertungsbogen Lernplakat]*

Alternativ zur Erstellung von Lernplakaten wäre es möglich, eine Tabelle auf einer großen Pinnwand anzulegen, in die die Ergebnisse eingetragen werden.

Je nach Ausstattung und Möglichkeiten wurden teilweise unterschiedliche Varianten für Stationen erstellt, aus denen die Lehrkraft im Vorfeld auswählen sollte. Jede Station enthält einen Lehrtext, eine Aufgabe zum Textverständnis sowie zum Teil praktische Aufgaben, in denen das an der Station Gelernte erprobt und umgesetzt werden kann. Der Erwartungshorizont lässt sich aus dem Bewertungsbogen B 1 entnehmen.

Organisation der Stationsarbeit

Es wird empfohlen, an jeder Station Ablagekästen bereitzustellen, aus denen alle notwendigen Arbeitsunterlagen, Skizzenpapier und Abbildungen entnommen werden können. Die Arbeitsblätter selbst (A2 - A7) werden nicht ausgegeben, Ausdrücke in Prospekthüllen oder laminierte Blätter stehen in den Ablagekästen zur Verfügung. Abbildungen sollten möglichst im A4-Format und farbig vorliegen.²

Laufzettel

Der Laufzettel A 1 enthält alle wichtigen Informationen zur Organisation und Abgabe der Ergebnisse. Er ist nach dem Baustein 0 beziehungsweise vor Beginn der Stationsarbeit einzusetzen. Es kann ein gemeinsamer Abgabetermin vereinbart werden. Pro Station sollten nicht mehr als 45 Minuten Arbeitszeit benötigt werden. In der Datumsspalte kann die Dauer für die Arbeitszeit an der Station vermerkt werden. Unter Umständen kann die Bewertung der Stationsarbeit auch auf dem Laufzettel erfolgen, wenn der Bewertungsbogen (B 1) nicht zum Einsatz kommen soll.

- ➔ A1 [Laufzettel Stationsarbeit]
- ➔ B1 [Bewertungsbogen]

Station 1: Industrielle Revolution

Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen historischen Überblick zu den Anfängen des Designs. Sie entwickeln aus dem Lehrtext ein Schaubild, das die unterschiedlichen Herstellungsprozesse im Handwerk und in der Massenproduktion beleuchtet.

Die komplexe Aufgabe lässt sich gut als Partnerarbeit durchführen, damit Möglichkeiten zum Austausch gegeben sind. Abbildungen folgender Objekte werden empfohlen:

- ▶ Ornamental verzierte Nähmaschine aus dem 19. Jahrhundert (Bezug zum Text)
- ▶ Herrenzimmer oder Damensalon

Da der Informationstext recht lang ist, wird an dieser Station auf eine gestalterische Aufgabe verzichtet.

- ➔ A2 [Station 1: Industrielle Revolution]
- ➔ D1 [Vom Handwerk zur Massenproduktion: Industrielle Revolution]

Station 2: Jugendstil

Die Schülerinnen und Schüler machen sich mit der Formensprache des Jugendstils vertraut. Im Text D 2 werden unterschiedliche Ausprägungen des europäischen Jugendstils vorgestellt, denen die Lernenden nachspüren. Sie entwerfen zeichnerisch eigene Designobjekte, die sie aus gesammelten organischen Formen (Pflanzenteilen) entwickeln.

Bei dieser Station liegen zwei Varianten vor, die sich durch die Zahl der notwendigen Abbildungen unterscheiden. Die praktische Aufgabe ist gleich.

² Aus rechtlichen Gründen dürfen die entsprechenden Bilder hier nicht abgedruckt werden. Daher werden im Folgenden Abbildungen exemplarischer Designobjekte genannt, die leicht im Internet zu finden sind.

Variante 1

Im Unterricht leichter zu handhaben, anschaulicher und weniger zeitintensiv bei der Stationsarbeit, erfordert diese Variante etwas mehr Vorbereitung. Die unten genannten Abbildungen sollten als farbige A4-Drucke vorliegen. Möglich ist auch die anzulegende Tabelle für schwache Lerngruppen als Arbeitsblatt dazuzugeben. Abbildungen folgender Objekte werden empfohlen:

- ▶ Metrostation in Paris um 1900 von Hector Guimard
- ▶ Gläser von Emile Gallé
- ▶ „Hillhouse Chair“ von Charles Rennie Macintosh (1920)
- ▶ Leuchte von Tiffany um 1900
- ▶ Vitrine von Koloman Moser um 1900
- ▶ Modell der Fassade des Depeschensbüros „Die Zeit“ nach dem Entwurf von Otto Wagner 1902
- ▶ Plakat der Zeitschrift „Jugend“ von Otto Eckmann
- ▶ „Palais Stoclet“ von Josef Hoffmann

Variante 2

Hier werden Internetarbeitsplätze (möglichst mit internetfähigen Handys der Schülerinnen und Schüler) oder einschlägige Literatur zur Recherche benötigt. Die Lerngruppe recherchiert die im Text genannten Erscheinungsformen des Jugendstils und ergänzt zeichnerisch die Tabellen, um den Text selbst zu veranschaulichen.

- ➔ A3.1 [Station 2: Jugendstil, Variante 1]
- ➔ A3.2 [Station 2: Jugendstil, Variante 2]
- ➔ D2 [Jugendstil, Art nouveau, Modern Style und Wiener Sezession]

Station 3: Bauhaus

Ausgehend vom Lehrtext D 3 werden die gestalterischen Grundprinzipien der Kunstakademie Bauhaus untersucht. Im Anschluss planen die Schülerinnen und Schüler eigene Entwürfe für ein Kaffeegeschirr. Wie bei Station 2 gibt es zwei Varianten, deren praktische Aufgabe gleich ist.

Variante 1

Für diese Station liegt für leistungsschwächere Lerngruppen ein Arbeitsblatt vor, das bereits eine Tabelle enthält (A 4.3). In diese sollten kleine Abbildungen der genannten Bauhausobjekte vor dem Vervielfältigen eingefügt werden, um diesen Arbeitsschritt zu erleichtern. Es ist auch möglich, wie in Station 2 mit größeren Abbildungen zu arbeiten. Eine zweite Möglichkeit ist, die Schülerinnen und Schüler selbst Bilder suchen und einkleben oder zeichnen zu lassen. Für beide Versionen der Aufgabe liegt ein Arbeitsblatt vor. Abbildungen folgender Objekte werden empfohlen:

- ▶ Wagenfeld-Leuchte
- ▶ Wassily-Stuhl
- ▶ Teeservice von Marianne Brandt

Variante 2

Bei dieser Variante wird nur eine Abbildung benötigt:

- ▶ Teeservice von Marianne Brandt
 - ➔ A4.1 [Station 3: Bauhaus, Variante 1]
 - ➔ A4.2 [Station 3: Bauhaus, Variante 2]
 - ➔ A4.3 [Tabelle zum Bauhaus]
 - ➔ D3 [Bauhaus]

Station 4: Postmoderne

Der schrille Stil der Memphis Group steht bei dieser Station im Fokus, wobei auch die daran anschließende Entwicklung des Neuen Designs knapp skizziert wird. Auch an dieser Station kann die Internetrecherche ersetzt werden, indem Bilder zu Memphis und zum Neuen Design bereitgestellt werden. Die praktische Aufgabe sieht vor, dass Abbildungen von Stühlen so überarbeitet werden sollen, dass sie den Stil von *Memphis-Design* aufnehmen. Abbildungen folgender Objekte werden empfohlen:

- ▶ Regal „Carlton“ von Ettore Sottsass (Memphis)
- ▶ Couch der Gruppe Memphis
- ▶ Memphis-Raum
- ▶ Zitronenpresse „Juicy Salif“ von Alessi
- ▶ Typische Armbanduhr(en) von Swatch
- ▶ Abbildungen von vier Stühlen, die nach Aufgabe A 5, Teil 3, bearbeitet werden sollen, liegen im Anhang vor und können in Kopie an die Schülerinnen und Schüler ausgegeben werden.

- A5 [Station 4: Postmoderne – Memphis Group]
- D4 [Die Postmoderne – von Memphis zum „Neuen Design“]
 - F2 [Verschiedene Stühle]
 - F3 [Schülerarbeit: Skizze zu Regal im Memphis-Design]
 - F4 [Schülerarbeiten: Stuhlentwürfe]

Station 5: Electronic Design

Der Lehrtext D 5 zeichnet die revolutionäre Entwicklung elektronischer Geräte und Medien nach und stellt die Gestaltungsprinzipien dieses Designbereichs vor. Dabei machen sich die Lernenden den Unterschied zwischen Hardware und Software sowie deren unterschiedliche gestalterische Anforderungen bewusst. In den praktischen Aufgaben kann nur auf das Hardware-Design eingegangen werden, dem sich die Schülerinnen und Schüler wiederum auf zwei unterschiedliche Weisen nähern können.

Variante 1: Modellieren

Die Schülerinnen und Schüler modellieren eine PC-Maus, die sie nach eigenen gestalterischen Schwerpunkten entwickeln. Dem vorangestellt ist eine knappe Analyse der Produktfunktionen einer PC-Maus, die als Anschauungsmaterial für Aufgabe 2 als Originalgegenstand vorliegen sollte. Fünf faustgroße Portionen Ton (oder Knete) werden gebraucht, die jedoch nicht gebrannt werden müssen, sodass der Ton wiederverwertet werden kann. Zur Dokumentation der Ergebnisse ist auch ein Foto (mit Namen) denkbar, sodass eine Digitalkamera bereitgestellt werden sollte. Wenn die Schülerinnen und Schüler während der Stationsarbeit immer mit derselben Kamera fotografieren, hat man für die Bewertung alle Bilder zusammen.

Variante 2: Handy

Falls kein Ton vorhanden ist, lässt sich diese Station alternativ mit allen vorhandenen Handys des Kunstkurses durchführen. In diesem Fall gibt es keinen weiteren praktischen Arbeitsauftrag. Die Mobiltelefone werden nach eigenen Kategorien von den Schülerinnen und Schülern geordnet und die Ergebnisse tabellarisch festgehalten. Denkbar wären Ordnungsbegriffe wie Größe, Preis, Alter, Zustand, Funktionsumfang und Ähnliches. Bei dieser Station sollten gern mehr als zwei Schüler oder Schülerinnen zusammenarbeiten, damit die vorhandenen Handys nicht aufgeteilt werden müssen. Denkbar ist auch hier eine Dokumentation per Fotografie, bei der die Lernenden die verschiedenen Ordnungssysteme veranschaulichen. Die Aufgabe funktioniert jedoch auch ohne Kamera.

- A6.1 [Station 5: Electronic Design – Modellieren, Variante 1]
 - A6.2 [Station 5: Electronic Design – Handy, Variante 2]
 - D5 [Electronic Design]
 - F5 [PC-Maus und Tonskizzen]

Station 6: Design heute

Der Lehrtext D 6 weist auf die neuen Herausforderungen des Designs zu Beginn des 21. Jahrhunderts hin, indem unter anderem Bereiche wie Design für Menschen mit Behinderung oder Design für energieunsichere Gebiete sowie die Nachhaltigkeit von Design thematisiert werden. Die oftmals fremden Bedingungen sind im Text nur angerissen und werden von den Schülerinnen und Schülern bei der Aufgabenbearbeitung reflektiert, indem sie nachvollziehen, welchen Anforderungen beispielsweise ein Laptop für Schülerinnen und Schüler in der sogenannten Dritten Welt gerecht werden muss.

Hier können Abbildungen von OLPC (vgl. Text D 6: One Laptop per Child) bereitgestellt werden, um die Aufgabe 2 (A 7) zeitsparender bearbeiten zu können. Denkbar ist auch eine eigene Internetrecherche zu diesem Projekt. Da diese Station wenig umfangreich ist, gibt es einen Zusatztext zum Massenphänomen IKEA, der Geschichte, Struktur und Einfluss des Unternehmens beleuchtet und auf den Prüfstand stellt. Es liegt an den Lernenden, die aufkommenden Fragen zu beantworten.

➔ A7 [Station 6: Design heute]

➔ D6 [Design heute]

➔ D7 [Individualität für die Massen: das Phänomen IKEA]

Baustein 3

Nachbereitung Stationsarbeit

(1 DS)

Nachdem die Stationsarbeit beendet worden ist, sollte die nachfolgende Stunde einen Überblick über die Designgeschichte bieten, um das Erarbeitete zu sichern.

Mögliche Herangehensweisen:

- ▶ Es werden drei Zitate (Jugendstil, Bauhaus, Postmoderne / heutiges Design) in der Klasse verteilt, die arbeitsteilig erläutert und einer Designströmung zugeordnet werden. Dies kann zunächst in Kleingruppen, anschließend im Unterrichtsgespräch stattfinden (A 8).
- ▶ Die zehn Thesen für gutes Design von Herbert Lindinger (HfG Ulm) und/oder Dieter Rams (Prof. für Industrial Design HfBK) werden zunächst erläutert und schließlich anhand des Gelernten in den historischen Kontext eingeordnet und dahingehend beurteilt, inwiefern sie (noch?) zeitgemäß sind.
- ▶ Es wird ein Zeitstrahl mit den Designentwicklungen angelegt und zum Beispiel zu politischen und gesellschaftlichen Bedingungen in Beziehung gesetzt. Vor allem die vielschichtige zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts ließe sich hier vertiefend behandeln. Schlagworte wie *Wohnungsknappheit*, *Wirtschaftswunder* oder *Konsumgesellschaft* wären denkbare Orientierungspunkte.
- ▶ Um das Gelernte zu überprüfen, bietet sich auch eine Gestaltungsübung an, in der ein Objekt für einen bestimmten Stil entworfen werden soll, etwa eine Zuckerdose: „Entwerfen Sie je eine Zuckerdose nach den Gestaltungsprinzipien des Jugendstils, des Bauhauses und im Sinne postmodernen Designs.“

➔ A8 [Zitate Nachbereitung]

Baustein 4

Anschlussarbeiten

Die Stationsarbeit sollte nach Möglichkeit die theoretische Grundlage für eigene Entwürfe bilden, die im Sinne einer größeren Aufgabe in den Folgestunden bearbeitet und so weit wie möglich umgesetzt werden. Kriterien können dabei die Thesen für gutes Design sein.

Die Gestaltung eines echten Objekts ist dabei dem zeichnerischen oder modellierten Entwurf vorzuziehen. Hier einige Ideen für praktische Arbeiten im Kontext der Stationsarbeit:

- ▶ Eine Lampe entwerfen (Lichterketten, Glühlampenfassungen sind recht günstig zu bekommen, weiteres Material kann gesammelt werden)
- ▶ Einen Kerzenständer entwerfen (Ton, Mixed Media o. Ä.)
- ▶ Eine Federtasche entwerfen (Textilien z. B. aus Musterbüchern oder Stoffresten, Nähmaschine oder Heißkleber zur Verarbeitung, mit transparenter Klebefolie beklebtes Papier lässt sich ähnlich verarbeiten)
- ▶ Ein Brillenetui entwerfen (Mixed Media oder schlichte einfache Etuis umgestalten)

Bewertung und Evaluation

Für die Stationsarbeit gibt es einen Bewertungsbogen, der auch den Erwartungshorizont formuliert. Er kann je nach Einsatz der Varianten verändert werden. Vorab sollte geklärt werden, wie mit fehlenden Schülerinnen und Schülern umgegangen wird. Diese könnten zum Beispiel verpflichtet werden, fehlende Stationen als Hausaufgabe nachzuarbeiten.

➔ *B1 [Bewertungsbogen Stationsarbeit Designgeschichte]*

Probleme und Lösungsansätze

Die Schülerinnen und Schüler brauchen für ihre Arbeit länger als erwartet. Im Schnitt sollten etwa 45 Minuten pro Station eingeplant werden, doch einige besonders fleißige, motivierte Lernende können sich schon einmal in einer Zeichnung verlieren. Dieses bekannte Problem des Kunstunterrichts lässt sich mit dem Hinweis auf das Zeitmanagement angehen. Auch eine Begriffsklärung kann hilfreich sein: „Skizzen“ sollten als schnelle, auch unvollständige Zeichnungen verstanden werden, „Entwürfe“ sollten sich selbst erklären und dürfen ausführlicher sein. Als letztes Mittel kann die Kürzung des Arbeitsauftrags (zum Beispiel vier statt fünf Stationen zu bearbeiten) dienen. Möglicherweise kann auch darauf verwiesen werden, sich selbst eine Aufgabe als Hausaufgabe zu stellen, wenn im Unterricht zu wenig geschafft wurde.

Vorab sollte geklärt werden, wie sich Fehlzeiten auf das Ergebnis der Stationsarbeit auswirken. Sollte Versäumtes nachgeholt werden? Wie kommen die Lernenden an das benötigte Material, um zu Hause arbeiten zu können? Können diese Schülerinnen und Schüler weniger Stationen einreichen, wenn sie ihr Fehlen entschuldigen?

Die praktischen Arbeiten, die im Anschluss an die Arbeit an den Stationen entstehen, sollten nach Möglichkeit im unterrichtlichen Kontext erstellt werden. Im Allgemeinen erweist es sich als schwierig, in diesem Themenfeld mit möglichst wenig Mitteln gute Ergebnisse zu erzielen. Ratsam ist es, ein Budget festzulegen, um den Einsatz teuren Materials auszuschließen. In jedem Fall sollte die anschließende Verwendbarkeit bei der Gestaltung von Designobjekten eine übergeordnete Rolle spielen.

Analyse von Produktfunktionen

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Analysieren Sie die Produktfunktionen eines Gegenstands, indem Sie die unten stehenden Aspekte auf den zu analysierenden Gegenstand anwenden!

Tipp:

Nicht jeder Aspekt hat für jeden Gegenstand Gültigkeit. Wählen Sie die Passenden aus!

1. Praktische Funktion	
Zweck	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Erkennbarer Zweck des Produkts ▶ Ablesbare Handhabung/Bedienung ▶ Funktionalität der einzelnen Komponenten ▶ Eignung des Produkts für angegebenen Zweck
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Maße/Proportionen dem menschlichen Körper angepasst ▶ Kraftaufwand beim Gebrauch
Mögliche Gefahren	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Standfestigkeit ▶ Verletzungsgefahr (z. B. durch scharfe Kanten, Splitter ...) ▶ Sicherheitsprüfzeichen (z. B. TÜV-Siegel)
Lebensdauer	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Stabile Verbindungen der Einzelteile ▶ Belastbarkeit der verwendeten Materialien ▶ Mögliche Verschleißteile
Pflege/Reparatur	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Art der Reinigung ▶ Notwendigkeit der Reinigung ▶ Aufwand der Reinigung ▶ Möglichkeit von Reparatur einzelner Teile oder des Gegenstands insgesamt
Verpackung/ Entsorgung	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Recyclbare, reduzierte Verpackung, die sicheren Transport garantiert ▶ Transportaufwand des Produkts ▶ Benötigter Platz des Produkts ▶ Recyclfähig

2. Ästhetische Funktion

Material	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Eigenschaften (Bezug zur praktischen Funktion herstellen) ▶ Bearbeitung ▶ Wirkung des Materials, der Oberfläche
Farbe	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Einfarbig oder mehrfarbig ▶ Haupt- oder Nebenfalten ▶ Farbige Hervorhebungen funktional oder formal ▶ Aktive oder passive Farben ▶ Wirkung der Farbe (psychologisch, symbolisch ...)
Formale Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Grundform und Maße des Produkts ▶ Haupt- und/oder Nebenformen ▶ Dominierende Richtungen ▶ Wirkung des Erscheinungsbildes ▶ Proportionen der Einzelteile zueinander ▶ Modisch aktuell, trendy
Dekor	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Formcharakter, Art des Dekors ▶ Erkennbare gestalterische Prinzipien ▶ Dekorverarbeitung (Print, Relief, Malerei ...) ▶ Funktion und Wirkung

3. Symbolische Funktion

Persönliche Beziehung zum Gegenstand	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Z. B. Geschenk ▶ Gebrauchserfahrung +/- ▶ Bedingungen zum Erwerb
Statussymbol	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Typisch für bestimmte Benutzergruppe ▶ Anzeichen für bestimmten sozialen Status
Ausdruck bestimmter Kultur	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Kulturelle Traditionen ▶ Ökologisch ▶ Ausdruck bestimmter Gesellschaftsform ▶ Aktuellen Trends folgend ▶ Zukunftsorientiert

Laufzettel Stationsarbeit

Designgeschichte

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgabe: Bearbeiten Sie fünf der sechs Stationen zur Geschichte des Designs.

Dieses Blatt hilft Ihnen, sich einen Überblick über die bereits bearbeiteten Stationen zu verschaffen.

- ▶ Tragen Sie dazu in der unten stehenden Tabelle jeweils die Stationen ein, die Sie schon bearbeitet haben. Eine Reihenfolge ist nicht festgelegt.
- ▶ Versehen Sie jedes Arbeitsblatt mit Namen und Nummer der zugehörigen Station.
- ▶ Sammeln Sie die Ergebnisse und geben Sie sie gemeinsam mit diesem Blatt (als Deckblatt) nach Stationen geordnet am Ende Ihrer Arbeit ab. Die Textblätter brauchen nicht dabei zu sein.

Station (Nr., Titel)	Datum, Dauer	Bewertung

Vereinbarter Abgabetermin:

Bemerkungen:

.....

.....

.....

Station 1: Industrielle Revolution

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Vom Handwerk zur Massenproduktion: Die Industrielle Revolution*.
- 2.) Fertigen Sie ein Schaubild an, aus dem die Unterschiede zwischen der vorindustriellen Gebrauchs-güterproduktion und der industriellen Produktion hervorgehen.
- 3.) Erklären Sie die Funktion von Ornamenten bei der Gestaltung von Massenware im Zeitalter der Industriellen Revolution.

Material / Medien

- ▶ Schreibutensilien
- ▶ Abbildung Nähmaschine
- ▶ ggf. ähnliche Bildbeispiele

Textgrundlage

Vom Handwerk zur Massenproduktion: Die Industrielle Revolution

Station 2: Der Jugendstil (Variante 1)

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Jugendstil, Art nouveau, Modern Style und Wiener Sezession*.
- 2.) Vergleichen Sie anhand der Abbildungen die europäischen Erscheinungsformen der Reformbewegung und notieren Sie Ihre Ergebnisse stichwortartig in einer Tabelle.
- 3.) Sammeln Sie organische Formen von Pflanzen und Blumen in Form von echten Pflanzenteilen, Abbildungen oder eigenen Fotografien (3 – 8 Beispiele).
- 4.) Fertigen Sie danach zwei Zeichnungen von Designobjekten an (z. B. Türklinke, Vase, Schmuckstück ...).

Material / Medien

- ▶ Text,
- ▶ Abbildungen Jugendstil (z. B. Metrostation Paris um 1900, Macintosh-Hillhouse-Stuhl 1920, Leuchte von Tiffany um 1900, Koloman-Moser-Vitrine um 1900)
- ▶ Skizzenpapier A4/A5
- ▶ Bleistifte
- ▶ ggf. Wasserfarben
- ▶ Buntstifte
- ▶ gesammelte Blätter etc. bzw. Bildbeispiele Internet

Textgrundlage

Jugendstil, Art nouveau, Modern Style und Wiener Sezession

Station 2: Der Jugendstil (Variante 2)

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Jugendstil, Art nouveau, Modern Style und Wiener Sezession* und legen Sie eine Tabelle zu den Erscheinungsformen des Jugendstils in Europa an.
- 2.) Recherchieren Sie Bilder zu den im Text genannten Strömungen der Reformbewegung und ergänzen Sie Ihre Tabelle mit eigenen, knappen Skizzen (mindestens 3 Skizzen, inkl. Name des Objekts, Designer/-in, wenn möglich Entstehungsjahr).
- 3.) Sammeln Sie organische Formen von Pflanzen und Blumen in Form von echten Pflanzenteilen, Abbildungen oder eigenen Fotografien (3 – 8 Beispiele).
- 4.) Fertigen Sie danach zwei Zeichnungen von Designobjekten an (z. B. Türklinke, Vase, Schmuckstück ...).

Material / Medien

- ▶ Text,
- ▶ Illustrierte
- ▶ (Handy-)Kamera
- ▶ Bleistifte
- ▶ Skizzenpapier
- ▶ Zeichenutensilien
- ▶ ggf. Wasserfarben
- ▶ Farbstifte
- ▶ Internetzugang bzw. Literatur

Textgrundlage

Jugendstil, Art nouveau, Modern Style und Wiener Sezession

Station 3: Das Bauhaus (Variante 1)

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Bauhaus*.
- 2.) Vergleichen Sie die vorliegenden Abbildungen der Designobjekte und analysieren Sie, auf welche Weise sich darin der *Geist des Bauhauses* widerspiegelt. Notieren Sie stichwortartig Ihre Ergebnisse.
- 3.) Gestalten Sie einen Entwurf für drei Objekte eines Teeservices (Tasse, Untertasse, Becher, Teller, Teelöffel, Stövchen ...), bestehend aus den geometrischen Grundformen. Machen Sie auch Aussagen zu Material und Größe.

Material / Medien

- Text
- Abbildungen zu Designobjekten vom Bauhaus (z. B. Wagenfeld-Leuchte, Wassily-Stuhl, Marianne-Brandt-Teeservice)
- ggf. Arbeitsblatt
- *Skizzenpapier*

Textgrundlage

Das Bauhaus

Station 3: Das Bauhaus (Variante 2)

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Bauhaus*.
- 2.) Beschreiben Sie stichwortartig das vorliegende Designobjekt und analysieren Sie, auf welche Weise sich darin der *Geist des Bauhauses* widerspiegelt.
- 3.) Gestalten Sie einen Entwurf für drei Objekte eines Teeservices (Tasse, Untertasse, Becher, Teller, Teelöffel, Stövchen ...), bestehend aus den geometrischen Grundformen. Machen Sie auch Aussagen zu Material und Größe.

Material / Medien

- ▶ Text
- ▶ Abbildungen Teeservice Marianne Brandt
- ▶ Skizzenpapier A4
- ▶ Bleistifte
- ▶ Lineal
- ▶ Zirkel
- ▶ Buntstifte

Textgrundlage

Das Bauhaus

Tabelle zum Bauhaus

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgabe

Vergleichen Sie die vorliegenden Abbildungen der Designobjekte und analysieren Sie, auf welche Weise sich darin der *Geist des Bauhauses* widerspiegelt.

Tischleuchte <i>MT 9</i> Wilhelm Wagenfeld 1923 / 24	Silberne Teekanne Marianne Brandt 1924	Stuhl <i>Wassily</i> Marcel Breuer 1925

Aufgaben

- 1.) Fügen Sie die fehlenden Abbildungen ein (Zeichnung oder Foto).
- 2.) Vergleichen Sie die vorliegenden Abbildungen der Designobjekte und analysieren Sie, auf welche Weise sich darin der *Geist des Bauhauses* widerspiegelt.

Abbildung
Wagenfeld-Leuchte einfügen

Abbildung
Teekanne einfügen

Abbildung
Wassily-Stuhl einfügen

**Tischleuchte *MT 9*
Wilhelm Wagenfeld 1923 / 24**

**Silberne Teekanne
Marianne Brandt 1924**

**Stuhl *Wassily*
Marcel Breuer 1925**

Station 4: Postmoderne – Memphis Group

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Die Postmoderne – von Memphis zum Neuen Design*.
- 2.) Recherchieren Sie im Internet Bilder zur Memphis Group und skizzieren Sie mindestens ein Objekt farbig (DIN A5).
- 3.) Überarbeiten Sie einen der in Kopie vorliegenden Stühle im Stil des Memphis-Designs.

Material / Medien

- ▶ Text
- ▶ Papier DIN A4/A5
- ▶ Bleistifte
- ▶ Radiergummi
- ▶ Buntstifte
- ▶ Internetzugang und/oder entsprechende Literatur
- ▶ ggf. Abbildungen zur Memphis-Gruppe
- ▶ Abbildungen Stühle

Textgrundlage

Die Postmoderne – Memphis

Station 5: Electronic Design – Modellieren (Variante 1)

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Design und Technologie: Electronic Design* und erläutern Sie schriftlich die Begriffe *Hardwaredesign* und *Softwaredesign*.
- 2.) Analysieren knapp Sie die vorliegende Computermaus im Hinblick auf ihre Produktfunktionen.
- 3.) Modellieren sie einen Prototyp für eine eigene Computermaus.
- 4.) Dokumentieren Sie Ihr Ergebnis fotografisch und erläutern Sie Ihr Modell kurz.

Material / Medien

- ▶ Text
- ▶ Schreibutensilien
- ▶ Computermaus
- ▶ ca. 4 – 6 Portionen Ton/Knete oder ähnliche Modelliermasse
- ▶ ggf. Tonwerkzeuge
- ▶ (Handy-)Digitalkamera
- ▶ kleine Zettel für Namen, die Sie für das Foto zum Objekt dazulegen

Textgrundlage

Design und Technologie: Electronic Design

Station 5:

Electronic Design – Handy (Variante 2)

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Design und Technologie: Electronic Design* und erläutern Sie schriftlich die Begriffe *Hardwaredesign* und *Softwaredesign*.
- 2.) Analysieren Sie die aktuelle Benutzersituation von Handys in diesem Kunstkurs, indem Sie die ausliegenden Mobiltelefone nach von Ihnen festgelegten Kriterien ordnen (min. fünf Kriterien). Dokumentieren Sie Ihre Erkenntnisse schriftlich, gegebenenfalls auch fotografisch, und ziehen Sie ein Fazit.
- 3.) Was verstehen Sie in diesem Zusammenhang unter dem Begriff *emotionales Design*?
Nennen Sie alle Namen ihrer Gruppe!

Material / Medien

- ▶ Text
- ▶ Schreibutensilien,
- ▶ alle Handys des Kunstkurses
- ▶ ggf. (Handy-)Digitalkamera

Textgrundlage

Design und Technologie: Electronic Design

Station 6: Design heute

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Aufgaben

- 1.) Lesen Sie den Text *Design heute*.
- 2.) Welchen Anforderungen müssen Laptops, die für Kinder in der sogenannten Dritten Welt produziert werden, gerecht werden (vor allem die Hardware)?
- 3.) Erläutern Sie mindestens vier Ihnen bekannte Beispiele für Ability Related Design.
- 4.) Überlegen Sie, inwiefern in Ihrer Schule Menschen mit Behinderung zurechtkommen können. Wo sehen Sie Handlungsbedarf und wie ließen sich Probleme lösen?

Zusatzaufgabe

- 5.) Lesen Sie den Text *Individualität für die Massen: das Phänomen IKEA* und versuchen Sie, Antworten auf die im Text gestellten Fragen zu finden.

Material / Medien

- ▶ Text(e),
- ▶ Schreibutensilien,
- ▶ ggf. Abbildung OLPC-Laptop

Textgrundlage

Design heute

Individualität für die Massen: das Phänomen IKEA

Zitate

Nachbereitung

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Jugendstil

Walter Gropius	<p>Der tschechische Kunstkritiker Frantisek Xaver Salda formulierte Anfang des 20. Jahrhunderts treffend:</p> <p>„... Zweck ist, an der Verschönerung des Lebens zu arbeiten, am Ganzen zu wirken und dem Ganzen zu dienen ... Einheit von Kunst und Leben, wird Gegenstand unseres Hoffens ... Wir wollen ... eine neue Ehe zwischen Kunst und Leben, eine neue Weihe des Alltags, eine neue Einheit von Schönheit und Arbeit, von Schönheit und Wirklichkeit, eine neue Religion der Menschlichkeit ... die dauernd auch in den kleinsten unserer Häuser und in den unruhigsten unserer Gassen, in unseren Gärten, in unseren Uferstraßen, an unseren niederen Schulen und Hochschulen, in unseren Werkstätten und in unseren Krankenhäusern Wohnung nehme ...“</p> <p>Quelle → http://www.schwarzaufweiss.de/Prag/was_ist_jugendstil.htm, 02.06.2013.</p>
----------------	---

Bauhaus

Walter Gropius	<p>„Ein Ding ist bestimmt durch sein Wesen. Um es so zu gestalten, daß es richtig funktioniert – ein Gefäß, ein Stuhl, ein Haus –, muß sein Wesen zuerst erforscht werden; denn es soll seinem Zweck vollendet dienen, d. h. seine Funktion praktisch erfüllen, haltbar, billig und ‚schön‘ sein.“</p> <p>Quellen → Walter Gropius/László Moholy-Nagy (Hrsg.): <i>Neue Arbeiten der Bauhauswerkstatt. Bauhausbücher 7</i>. München 1925, S. 5 – 8. → http://de.wikiquote.org/wiki/Walter_Gropius, 02.06.2013.</p>
----------------	--

Postmoderne

Ettore Sottsass	<p>„Heute wird alles, was man produziert, verbraucht. Es wird dem Leben gewidmet, nicht der Ewigkeit.“</p> <p>Quelle → Hauffe, Thomas: <i>Design: ein Schnellkurs</i>. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 153.</p>
Albrecht Bangert (1991)	<p>„Punk, Luxus, Ethno, Mikroelektronik, Ökologie, neue Bescheidenheit, apokalyptische Ängste, Hedonismus – all das und mehr gehört zu den Ingredienzien, aus denen der brodelnde Designkessel eine endlose Flut von Objekten ausspuckte, vom oberflächlichen Modeschnickschnack bis zur klug durchdachten und phantasievoll ausgeführten Innovation.“</p> <p>Quelle → Hauffe, Thomas: <i>Design: ein Schnellkurs</i>. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 154.</p>

Bewertungsbogen: Lernplakat zu Produktfunktionen

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Kriterium	Beurteilung	Bemerkungen
<p>Informationsgehalt Die wesentlichen Produktfunktionen werden konkret benannt und mit dem Produkt (Abbildung) in Beziehung gesetzt. Texte sind knapp (z. B. stichwortartig), aber treffend formuliert. Das Plakat enthält ein Fazit.</p>		
<p>Struktur / Layout Überschrift, Funktionen, Abbildung, Fazit etc. sind deutlich abgegrenzt, Zusammenhängendes z. B. farbig kenntlich gemacht.</p>		
<p>Anschaulichkeit Der Gegenstand ist auf dem Plakat in ausreichender Größe und angemessen platziert abgebildet (zeichnerisch oder fotografisch).</p>		
<p>Lesbarkeit Die Schrift ist auch aus einiger Entfernung noch lesbar, Text und Bild stehen in einem angemessenen Verhältnis.</p>		

Bewertungsbogen

Stationsarbeit Designgeschichte

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Station	Nr.	Aufgabe ggf. Erwartungshorizont	Beurteilung
1	2	Schaubild zur vorindustriellen vs. industriellen Gebrauchsgüterproduktion: Übersichtlichkeit, Verständlichkeit, Vollständigkeit, Gegenüberstellung	
	3	Funktion Ornamente: Platzhalter für neue, noch nicht entwickelte Formsprache, sollen Wert und Schönheit der neuen Dinge widerspiegeln, auf gehobenen Stand verweisen, u. a.	
2	1/2	Tabelle mit Jugendstilausprägungen und Abbildungen/Skizze oder Foto beziehungsweise Gemeinsamkeiten und Unterschiede aufzeigen	
	4	Zwei Skizzen-Entwürfe zu Designobjekten nach Naturvorlage	
3	2	Geist des Bauhauses beschreiben: geometrische Grundformen, Reduktion des Materials, sorgfältige Komposition von Materialien und Farben, Schönheit durch Schlichtheit und Funktionalität	
	3	Entwürfe Teeservice: geometrische Grundformen auf das Wesentliche reduziert, dreidimensional, selbst-erklärend, Qualität der Zeichnung	
4	2	Farbige Skizze Memphis Group	
	3	Stuhl nach Memphis überarbeiten: bunt, Formenvielfalt auch dysfunktional, Betonung der ästhetischen/symbolischen Funktion	
5 Ton	2	Produktfunktionen Computermaus: praktische, ästhetische, symbolische Funktion bezogen auf Kriterien wie Funktionalität, Material, Preis, Ergonomie, Farbe, Komfort, ...	
	3/4	Prototyp-Maus, fotografiert und erklärt: Aussagen analog zu Analyse aus Aufgabe 2	

5 Handy	1	Erklärung der Begriffe Hardware und Software	
	2	Benutzersituation von Mobiltelefonen analysieren: Qualität der Kriterien, zum Beispiel Preis, Alter, Gebrauchsspuren, Größe, Smartphone?, Farben/ Style ...; Gehalt des Fazits	
	3	Erläuterungen des Begriffs Emotionales Design in Bezug auf Handynutzung: z. B. Gebrauchsgegenstand vs. Accessoire vs. Statussymbol	
6	2	Anforderungen Kinder-Laptops sog. Dritte Welt: Hardware: Robustheit, Haltbarkeit der Materialien, Schlichtheit, Handlichkeit, möglichst unempfindlich gegenüber Regen und Sand (geschlossener Zustand), Energie durch Sonne oder Wind manuell erzeugbar	
	3.1	Erläuterung der Beispiele für Ability Related Design: zum Beispiel absenkbare Busse, Rollator, (Treppen-) Lift, Trinkhilfen, speziell geformtes Besteck, barrierefreie Badezimmer ...	
	3.2	Probleme und Lösungen für Menschen mit Behinderung an der eigenen Schule: Fahrstuhl, Rampen, barrierefreies WC, Klassenraum je nach Behinderung anpassen	
Bemerkungen:			

Nichtzutreffendes wird gestrichen.

Vom Handwerk zur Massenproduktion: Industrielle Revolution

Der Begriff *Design* bezeichnet heute ganz allgemein den Entwurf und die Planung von Industrieprodukten. Damit lässt sich die Geschichte des Designs eingrenzen auf die Zeit nach der Industriellen Revolution, also mit Beginn der Industrialisierung, die in Italien später, in England etwas früher als in Deutschland einsetzte.¹

Bis weit ins 19. Jahrhundert entstanden in Deutschland Gebrauchsgüter in den Meisterwerkstätten der Handwerksbetriebe. Planung, Entwicklung und Fertigung unterstanden demnach der alleinigen Verantwortung des Meisters, dessen Mitarbeiter, zumeist Altgesellen, daran mitwirkten. Die Produkte der kleinen Manufakturen waren in der Regel Maßanfertigungen, also Unikate; in mittleren Manufakturen konnten auch nach sorgfältiger Musterzeichnung aus der eigenen Werkstatt Kleinserien in Auftragsarbeit angefertigt werden.² Kleinstaatliche Zersplitterung, der damit fehlende einheitliche Binnenmarkt sowie ein fehlendes leistungsstarkes Verkehrsnetz waren zweifellos für Deutschland die Faktoren, die die in England bereits seit Beginn des 19. Jahrhunderts einsetzende Industrielle Revolution aufhielten. Die Binnenzölle konnten schließlich mit Gründung des Zollvereins 1834 abgeschafft werden, sodass zusammen mit dem Ausbau des Eisenbahnnetzes die grundlegenden Bedingungen für die industrielle Entwicklung gegeben waren.³

Besonders die gestiegene Bedeutung des Katalogs, in welchem zum Beispiel auf Vorrat produzierte Möbel zum Verkauf angeboten wurden, förderte die Loslösung der 20 Entwurfszeichnung (Kopfarbeit) von der Produktion (Handarbeit). Mappen und Musterbücher wurden dank neuer farbiger Druckverfahren (Lithografie) in relativ hohen Auflagen gedruckt, um Aufträge zu beschaffen, weshalb sich auch die Ausbildung von Zeichnern professionalisierte. Neben den klassischen Kunstakademien traten ab Mitte des 19. Jahrhunderts Kunstgewerbeschulen und -museen, die durch ihre Sammlungen der Ausbildung des Geschmacks in der Bevölkerung dienen sollten.⁴ Das Museum für Kunst und Gewerbe in Hamburg stammt aus dieser Zeit und bot den durch neuen Wohlstand zunehmend gutbetuchten, bürgerlichen Besucherinnen und Besuchern Einblicke in *Einrichtungstrends*, wie sie heutzutage in den entsprechenden Möbelhäusern oder auf Messen geboten werden. Wenn auch die Kunstgewerbemuseen inzwischen von ihrer geschmacksbildenden Funktion befreit wurden, so bewahren sie für uns bis heute unter anderem einen Überblick über die Entwicklungen des Designs.

Für die Produktion war die Erfindung der Dampfmaschine entscheidend, um die bisherige Handarbeit durch Maschinenarbeit ersetzen zu können. Die Maschinen, welche häufig von ungelerten und schlecht entlohnten Arbeitern bedient werden konnten, ermöglichten nun, ein Produkt in großen Mengen herzustellen und für einen niedrigen Endpreis auf den Markt zu bringen. Diese billige Massenware wurde so für immer mehr Menschen erschwinglich.⁵ Im Gegensatz zum Handwerk gliedert

¹ Vgl. Hauffe, Thomas: *Design. Ein Schnellkurs*. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 18.

² Felgentreu, Simone; Nowald, Karlheinz (Hrsg.): *Kunst Gymnasiale Oberstufe*. Frankfurt, Berlin: Duden Paetec Schulbuchverlag, 2006, S. 451 f.

³ Ebd.

⁴ Vgl. Hauffe, S. 19.

⁵ *Maschinen ersetzen Menschen: Die Industrielle Revolution* aus: Klant, Michael; Walch, Josef (Hrsg.): PRAXIS KUNST Design. Braunschweig: Schroedel-Verlag, 2008, S. 28.

40 sich die Industrie (bis heute) in unterschiedliche Arbeits- und Prozessbereiche (Ab-
 45 teilungen), die auf ständigen Informationsaustausch angewiesen sind. Strategisch-
 unternehmerische Entscheidungen wie Organisation, Investition und Verkauf unter-
 stehen der Leitung, um die Planung und Entwicklung von Prototypen und Modellen
 kümmern sich die Dessinateure, die Fertigung und serielle Ausführung erfolgt schließ-
 50 lich in der Produktionsabteilung.⁶

Die ersten großen Gestaltungsfragen dieser Zeit stellten sich hinsichtlich der
 neuen Gegenstände und Geräte mit neuen Funktionen, die aus den Innovationen⁷
 des technischen Fortschritts hervorgingen. Wegen fehlender Tradition in Form und
 Gebrauch der Dinge griff man zunächst auf die vorhandene Ästhetik,⁸ die altherge-
 55 brachten historischen Stilformen (Historismus) zurück, anstatt eine eigene Form-
 sprache für technische Produkte zu entwickeln. Da dekorative Muster aus den ver-
 schiedensten Stilepochen überall als Kopiervorlagen kursierten, bewältigte man
 die gestalterische Unsicherheit durch „ornamental gestaltete, maschinengestanzte
 Blechverkleidungen“, die neue industriell produzierte Massenware *verschönerten*.⁹
 60 (Abbildung Nähmaschine)

Der Begriff des *Materialschwinds* bezeichnet diese Entwicklung treffend, sowohl
 für den Bereich der Technik als auch für Gegenstände des alltäglichen Bedarfs.
 Eigens für das gesellschaftlich-öffentlich gewordene Leben der bürgerlichen Ober-
 schicht, zu der sich auch das industriell zu Ansehen und Reichtum gekommene
 65 Unternehmersbürgertum zählte, wurden *Gesellschaftsräume* wie Herrenzimmer oder
 Damensalons eingerichtet, die den schönen Schein zu Schau trugen: Bemaltes
 Blech imitierte Marmor, Pappmaché und Gips erschienen als Rosenholz und Alabas-
 ter, Glas übernahm die Rolle leuchtender Edelsteine. Die Funktion wurde durch die
 zierende Form geradezu verschleiert, Technik war kaum als solche zu erkennen.¹⁰

Mit der ersten Weltausstellung in London 1851 sollte sich der Absatzmarkt für
 die britischen Produkte erweitern, indem sie im internationalen Vergleich mit ihren
 Wettbewerbern der Öffentlichkeit gezeigt wurden. Sechs Millionen Besucher
 strömten trotz der widrigen Verkehrswege nach London, um die Exponate aus 41
 70 Ländern in dem extra entworfenen Bau aus Gusseisen und Glas zu bestaunen.
 Auch architektonisch begann hier mit dem Kristallpalast des Gartenarchitekten Joseph
 Paxton eine neue Ära. Die Idee der Weltausstellung wurde sogleich von anderen
 Ländern übernommen; der Pariser Eiffelturm steht in der Tradition, die markanten
 Bauwerke früherer Weltausstellungen in ihrer Imposanz zu übertreffen, und wurde
 1889 anlässlich der Weltausstellung in Paris als höchster Turm der Welt errichtet.¹¹

⁶ Vgl. http://lehrerfortbildung-bw.de/kompetenzen/gestaltung/forum_m_g/07_gestaltungsgrundlagen/07_7_autoren/designgeschichte.pdf, 26.03.2013.

⁷ Erneuerungen, neue Erfindungen

⁸ Das sinnlich Wahrnehmbare; hier: Aussehen, Formensprache

⁹ Klant/Walch, S. 28/29.

¹⁰ *Duden Kunst*, S. 454 f.

¹¹ *London 1851: Die erste Weltausstellung* aus Klant/Walch S. 30/31.

Jugendstil, Art nouveau, Modern Style und Wiener Sezession

Billige Massenware, gestalterischer Historismus¹ sowie die Idee, alle Lebensbereiche künstlerisch durchzugestalten, waren die Gründe für eine umfassende europäische Reformbewegung um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert: den Jugendstil.²

- 5 Mit zunehmenden gestalterischen Möglichkeiten und der neuen Wertschätzung des Entwurfs entstand auch ein größeres Bewusstsein für gestalterische Fragen. Die Reformer wandten sich vor allem gegen den alten Stil des 19. Jahrhunderts und besannen sich auf die Vorteile des Handwerks. So wurden Massenproduktionen konsequent abgelehnt, da diese unter anderem wegen ihrer schlechten Qualität in
- 10 Verruf geraten waren. Die aufwendig und kunstvoll gestalteten Objekte wurden in Kleinserien hergestellt, die sich allerdings wegen der hohen Produktionskosten nur ein kleiner, wohlhabender Teil der Bevölkerung leisten konnte. Man kann von einer allgemeinen „Hinwendung zur Natur“³ sprechen, die nicht nur in den präferierten Naturmotiven zu finden war, sondern auch „in gleichzeitigen Phänomenen
- 15 wie der Freikörperkultur und der Wandervogel-Bewegung.“⁴ Formal drückte sich dieser Wandel in „bewegten, organisch geschwungenen Linien, stilisierten Pflanzenformen, Blütenstengeln und Ranken, die zum Ornament wurden“, aus.⁵ Die häufig asymmetrisch gestalteten Gegenstände wirkten wie natürlich gewachsen.⁶ Nicht nur im Möbelbau und in der Architektur fanden die neuen Ornamente schnell Anklang. Mit der Idee des *Gesamtkunstwerks* wurde der Raum mit allen
- 20 darin enthaltenen Gegenständen nach der neuen Mode gestaltet. So waren bald auch Tapeten, Stoffe, Wohnaccessoires, Geschirr und Schmuck im Design des Jugendstils erhältlich. „Zum Inbegriff des Jugendstils sind für viele Menschen die Leuchten des Amerikaners Louis C. Tiffany geworden.“⁷
- 25 Während in Deutschland die Zeitschrift *Jugend* für den neuen Stil Pate stand, so war in Frankreich und Belgien das Pariser Einrichtungshaus *Art Nouveau* (Neue Kunst) Namensgeber. Die berühmten Eingänge der Pariser Metrostation von Hector Guimard zeugen noch heute von Paris als einem internationalen Zentrum der *Art nouveau*, aber auch Gläser von Emile Gallé oder Schmuck von René Lalique sind
- 30 typische Werke aus Frankreich.⁸ Eine weitere Jugendstil-Hochburg entstand in Wien durch die Künstlervereinigung *Sezession* (= Abspaltung). Schon mit ihrem Namen machte die 1897 gegründete Gruppe deutlich, dass sie sich von den althergebrachten Formen abspalten und etwas Neues entwickeln wollte. Neben den Architekten Josef Hoffmann und Joseph Maria Olbrich gehörten auch die Maler
- 35 Gustav Klimt und Koloman Moser dazu.⁹ Letzterer ist vor allem für seine Möbel be-

1 Althergebrachten historischen Stilformen, vgl. Text *Vom Handwerk zur Massenproduktion: Die Industrielle Revolution*.

2 Vgl. Hauffe, Thomas: *Design. Ein Schnellkurs*. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 40 f.

3 Hauffe, S. 41.

4 *Zurück zur Natur. Der Jugendstil*. Aus: Klant, Michael; Walch, Josef (Hrsg.): *PRAXIS KUNST Design*: Braunschweig: Schroedel-Verlag 2008, S. 34.

5 Hauffe, S. 41.

6 Vgl. ebd.

7 Klant/Walch, S. 34.

8 Vgl. ebd.

9 Vgl. Hauffe, S. 41.

rühmt geworden. Der britische Jugendstil (*Modern Style*), dessen Vorläufer die *Arts & Crafts-Bewegung* ist, orientiert sich dagegen an der japanischen Kunst, so dass hier eher einfache geometrisch-lineare Strukturen vorliegen und die Ornamente deutlich reduziert zutage treten. Sein wichtigster Vertreter ist der Schotte

40 Charles Rennie Mackintosh (1868 – 1929), dessen Möbelentwürfe ihn zu einem Pionier für modernes Design machten.¹⁰ In Deutschland fanden sich mit sowohl organisch-geschwungenen als auch sachlich-konstruktiven Formen im Jugendstil französische wie auch britische Einflüsse. „Die wichtigsten Zentren des bis zum

45 Ersten Weltkrieg anhaltenden Jugendstils waren München, Darmstadt und Berlin. Hervorzuheben sind Künstler wie Otto Eckmann, Hermann Obrist, August Endell und Peter Behrens.“¹¹

¹⁰ Morteo, Enrico: *Design-Atlas von 1850 bis heute*. Köln: Dumont Buchverlag 2010, S. 34.

¹¹ <http://www.kettererkunst.de/lexikon/jugendstil-in-deutschland.shtml>, 06.04.2013.

Bauhaus

Zwischen 1919 und 1933 war das *Bauhaus* in Weimar eine der international bedeutendsten Schulen für angewandte Kunst. Designer, Künstler und Architekten waren hier der Idee verpflichtet, künstlerische und kunstgewerbliche Ausbildung gemeinsam unter einem Dach zu lehren.¹ Ausgehend von der Kunst, so die Idee des Bauhauses, sollten hier professionelle Gestalter ausgebildet werden, die ihr künstlerisches Können mit dem handwerklichen zu verbinden wussten. Dem regen Zulauf an lehrenden Künstlern wie Lionel Feininger, Paul Klee, Oskar Schlemmer, Wassily Kandinsky oder László Moholy-Nagy ist es zu verdanken, dass die Werkstätten am Bauhaus schnell an internationaler Bedeutung gewannen und sich zu einem Zentrum für europäisches Design entwickelten.²

Ein wesentlicher Leitgedanke des Bauhausgründers Walter Gropius (1883 – 1969) war es, durch das von Künstlern entworfene Design die Kunst im Volk zu verankern und die gestalteten Gegenstände erschwinglich und für jedermann verfügbar zu machen. Dabei war ein gestalterischer Grundsatz, den vorherrschenden Historismus zu überwinden und zu einer klaren, rationalen Formsprache zu finden, die sich industriell reproduzieren ließ. Das reformerische Gestaltungsprinzip *form follows function*, das der amerikanische Hochhaus-Architekt Louis Sullivan Ende des 19. Jahrhunderts prägte, wurde somit auch am Bauhaus richtungsweisend: In der Einfachheit der Gestaltung sah man ein Gegengewicht zu den bis dahin vorherrschenden Strömungen des überladenen Formalismus des 19. Jahrhunderts. Nur was funktional war, sollte auch sichtbar und gestaltet sein. Auf dekorative Elemente wurde verzichtet, Formen möglichst auf ihre einfachsten Ausprägungen, die elementaren geometrischen Grundformen, reduziert. Technoide Materialien wie Stahl, Glas und Beton wurden bewusst mit Naturmaterialien wie Holz, Stein und Leder kombiniert.³ In dem Spannungsfeld zwischen menschlichen Bedürfnissen und Lebensformen einerseits und Technologie und Material andererseits sollte mit dem Anspruch gestaltet werden, funktionale Anforderungen mit Schönheit zu verbinden.⁴

Die wichtigsten Jahre des Weimarer Bauhauses waren zwischen 1923 und 1928, als die besten der ersten Absolventen die theoretischen Grundlagen weiterentwickelten.⁵ Neben Marianne Brandt gehörten auch Marcel Breuer und Wilhelm Wagenfeld zu dieser Gruppe, der Klassiker des modernen Designs zu verdanken sind.

Von Anfang an wurden dem Bauhaus kommunistische Tendenzen vorgeworfen, sodass es an Rückhalt in der Bevölkerung mangelte, für die jedoch eigentlich entworfen und produziert werden sollte. Auch die Ortswechsel der Schule, 1925 nach Dessau und 1932 nach Berlin, konnten den Anfeindungen und Protesten nicht entgegenwirken, wodurch die Schließung des Bauhauses durch die Nazis 1933 noch begünstigt wurde. Der wichtigste Versuch, die Ideen der 20er und 30er Jahre im Nachkriegsdeutschland wiederzubeleben, liegt in der Arbeit der Hochschule für Gestaltung Ulm im Jahr 1953. Die Eröffnungsrede wurde vom Bauhausgründer Gropius gehalten. Während des Krieges waren er und andere Bauhauslehrer in die USA emigriert, wo sie vor allem im Bereich der Architektur erfolgreich die gestalterischen Grundsätze des Bauhauses lehrten und verwirklichten.

¹ Vgl. *Ikone der Moderne: Das Bauhaus*. Aus: Klant, Michael; Walch, Josef (Hrsg.): Praxis Kunst Design. Braunschweig: Schroedel-Verlag, 2008, S. 38.

² Vgl. Morteo, *Enrico: Design-Atlas von 1850 bis heute*. Dumont Buchverlag 2010, S. 86.

³ Klant/Walch, S. 39.

⁴ Vgl. ebd.

⁵ Vgl. ebd.

Die Postmoderne – von Memphis zum „Neuen Design“

Die Überflusgesellschaft der 1980er Jahre brach ausgehend von Italien mit der althergebrachten „Design-Doktrin“¹ des *Funktionalismus*². Vorherrschende Leitbilder

5 für gutes Design wie Einfachheit, Reduzierung auf pure Funktionalität sowie die Definition über die industrielle Massenproduktion mussten in ganz Europa einem neuen Designverständnis weichen, das in erster Linie Emotionen wecken und schön sein wollte.³ Nicht mehr form follows function, sondern form follows emotion hieß nun die Devise,⁴ im Design beginnt die Zeit der Postmoderne:

10 Wo früher die *langlebige gute Form* im Fokus stand, rückte an ihre Stelle eine Vielzahl von historischen Stilzitate; Prunk, Kitsch, Spaß, Gefühl und Individualität hielten die Designerinnen und Designer der Massenproduktion entgegen. Wurde vorher die praktische Funktion eines Objekts betont, stand bei dieser Entwicklung die semantische⁵ im Vordergrund. Die Objekte sollten in erster Linie frech, witzig, emotional, lustbetont – auch ironisch – sein, während ihre Benutzbarkeit in den Hintergrund rückte.⁶
15 Die einzigartigen Möbel und Lampen waren verspielt und wurden von kegel-, kugel-, pyramiden- und würfelförmigen Elementen aus verschiedenen Materialien beherrscht.⁷ Häufig wählten die Designerinnen und Designer ganz bewusst Stoffe wie Plastiklamine, die „traditionell als ‚billig‘ galten und mit ‚schlechtem Geschmack‘ in Verbindung gebracht wurden“.⁸ Die Oberflächen wurden mit Comic-, Film- oder
20 anderen kitschigen Prints dekoriert, wilde Muster, dazu klare, aber schrill-bunte Farben waren vorherrschend.⁹ Nicht zuletzt der technische Fortschritt, durch den man mit computergesteuerten Maschinen nun auch Kleinserien rentabel umsetzen konnte, ermöglichte diese provokative Entwicklung im Design.¹⁰

25 Vor allem die in Italien durch den Designer Ettore Sottsass 1981 gegründete Gruppe Memphis verschrieb sich diesem Design. Sie entwarf neben knallbunten Möbeln auch Glas, Keramik und Wohntextilien sowie Schmuck und Kleidung – und hielt mit großer Vehemenz besonders in Deutschland Einzug. Ihr Design ist zugleich Protesthaltung und optimistische, konstruktive Kraft von etwas Neuem. Obwohl die Entwürfe zunächst nicht für die Massenproduktion vorgesehen waren, gab die Popularität der
30 neuen Ästhetik doch Impulse für viele spätere Designerinnen und Designer. Bekannt wurden unter anderem Firmen wie Swatch und Alessi durch ihr knalliges, farbenfrohes Design, deren Designer die Ideen der Memphis-Gruppe fortentwickelten.

35 Unter dem Begriff *Neues Design* versteht man antifunktionalistische Strömungen im europäischen Design, die bei *Memphis* ihren Anfang nahmen. Die unterschiedlichen Ausprägungen in Spanien, England, Frankreich und Deutschland lassen sich unter der Idee vereinen, dass sie sich vom Funktionalismus abkehrten und großstädtisches Lebensgefühl mit verschiedenen Einflüssen der Subkulturen, Ironie, Witz und Provokation in ihren Entwürfen umsetzten und in Kleinserien produzierten. Häufig präsentierten sie ihre Arbeiten sogar gruppenweise in Museen, deren Besucherzahlen mit großen Ausstellungen konkurrierten.¹¹
40

1 System von Ansichten und Aussagen; oft mit dem Anspruch, allgemeine Gültigkeit zu besitzen.

2 Vgl. Text Bauhaus.

3 Vgl. Hauffe, Thomas: Design. Ein Schnellkurs. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 16.

4 *Die Postmoderne: Alchimis und Memphis*. Aus: Klant, Michael; Walch, Josef (Hrsg.): Praxis Kunst Design. Braunschweig: Schroedel-Verlag 2008, S. 51.

5 Etwas ist mit Bedeutung aufgeladen.

6 Klant/Walch S. 51.

7 <http://de.lauritzblog.com/2012/06/22/memphis-group-uber-das-spielzeug-verspielter-italiener>, 10.3.2013.

8 Klant/Walch, S. 51.

9 Vgl. Klant/Walch, S. 51.

10 Hauffe, S. 16.

11 Hauffe S. 156.

Design und Technologie: Electronic Design

Vergleichbar mit der Industriellen Revolution Mitte des 19. Jahrhunderts ist der Siegeszug der Digitalisierung und der Computertechnik, der in den 1980er Jahren begann. Immer leistungsfähigere Prozessoren und Computer sowie die Erfindung des Internets veränderten das Leben grundlegend.

5 Schon in der Nachkriegszeit vervielfachten sich die elektrischen Geräte im Lebensalltag der Menschen, und auch in der industriellen Fertigung wurden Maschinen und Produktionsroboter entwickelt beziehungsweise optimiert. In rasanter Entwicklung wurden ab den 1970er Jahren viele Geräte miniaturisiert. So entwickelte sich aus dem Telefon das Handy, aus dem PC der Laptop, der Kassettenrecorder wurde
10 zum Walkman, was zum einen eine größere Mobilität der Technik ermöglichte, zum anderen mehr Technik auf kleinerem Raum zuließ.¹ Neue Geräte kamen hinzu, darunter bahnbrechend: Navigationssysteme für Autos, digitale Fotografie sowie Smartphones. Dabei kommt es häufig zu multifunktionalen Geräten, enthält doch ein Smartphone neben einem Mobiltelefon einen MP3-Player, eine Digitalkamera mit Videofunktion und schließlich die Möglichkeit, ins Internet zu gehen. Manche
15 Funktionen erscheinen nahezu *gegenstandslos* erfüllt zu werden, haben doch die meisten technischen Geräte inzwischen eine digitale Datums- und Uhrzeitanzeige durch einen winzigen Chip eingebaut: Kaum jemand benötigt also noch eine Armband- oder Wanduhr, um zu wissen, wie spät es ist.²

20 In der Gestaltung der Geräte (Hardware) formiert sich – nicht zum ersten Mal in der Designgeschichte – die Auffassung, dass die Gegenstände auch als technische Geräte erkennbar sind. Man kann von einer Ästhetisierung der Technik sprechen, wenn technisch- oder konstruktionsbedingte Merkmale als Dekorationselemente eingesetzt werden. Sowohl in der Architektur als auch im Design führten diese Gestaltungsansätze zum sogenannten Hightech-Stil. Nicht nur Materialien und Fertigteile
25 aus der Industrie wurden für Möbel- und Produktgestaltung verwendet, seit den 1980er Jahren fand sich schließlich auch in Deutschland der Trend, leere Fabrikhallen in Wohnlofts umzuwandeln.³ Bis heute haben technische Geräte weitgehend eine eigene Formensprache, die sie auch optisch als solche ausweisen. Form, Material und Farbe des Hardware-Designs können jedoch je nach technischem Nutzen und Hersteller variieren.

30 Spätestens gegen Ende des 20. Jahrhunderts tritt im Bereich der Software ein weiterer Designaspekt hinzu, wird doch die Bedienung der Geräte durch immer neue und mehr Funktionen derartig komplex, dass die Designerinnen und Designer zunehmend als Schnittstellen zwischen Bediener und Gerät fungieren. Digitales
35 Design findet nicht nur in immer weiter technisierten und digitalisierten Arbeitsbereichen nahezu jeder Branche statt, mit der Entwicklung von PC und iMac der konkurrierenden Firmen Microsoft und Apple dringt der Computer auch in den privaten Bereich vor. „Der Umgang mit dem Computer ist inzwischen eine fundamentale

¹ Vgl. Hauffe, Thomas: *Design. Ein Schnellkurs*. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 165.

² Vgl. *Fast alles ist möglich: Design heute*. Aus: Klant, Michael; Walch, Josef(Hrsg.): *Praxis Kunst Design*. Braunschweig: Schroedel-Verlag 2008, S. 52.

³ Vgl. Hauffe, S. 166.

⁴ Hauffe, S. 171.



Centre George Pompidou Paris 1977

- 40 Kulturtechnik geworden“.⁴ Damit gehört die möglichst einfache und selbsterklärende Gestaltung von Erscheinungsbild, Menüführung und Handhabung von Programmen zu einem der wichtigsten Bereiche des Schnittstellendesigns (auch: Interface-Design).⁵ Ebenso hat das Web-Design die Aufgabe, Nutzerführung und Erscheinungsbild von Websites für die Nutzung des Internets (WWW) zu gestalten.
- 45 Somit hat der Siegeszug der Technik nicht nur neue Gestaltungsbereiche für das Design erschlossen, auch die Designprozesse wurden in den letzten zwanzig Jahren revolutioniert, sodass heutige Designerinnen und Designer in erster Linie ihre Entwürfe und Modelle an Computern erstellen. Neuartige 3D-Drucker ermöglichen in Zukunft sicher noch weitere revolutionäre Entwicklungen für dieses Arbeitsfeld.

⁵ Vgl. Hauffe S. 173.

Design heute

Die Entwicklungen im Neuen Design, die die modernen Grundsätze des Funktionalismus auf den Prüfstand stellten, haben das Industrie- oder Produktdesign vor allem seit den 1990er Jahren nachhaltig verändert, weil nun neben der Betonung der praktischen Funktion auch symbolische und emotionale Funktionen von Design anerkannt werden.¹ So entsteht eine neue Offenheit gegenüber Formen, Materialien und Bedeutungen von gestalteten Gegenständen, die der Vielfältigkeit der globalen Gesellschaften entspricht. Kleine Zielgruppen mit speziellen Ansprüchen erfordern neue Herangehensweisen an gestalterische Fragen, sodass der Designer häufig zum Manager einer Marke wird, deren Repräsentation es heute selbstverständlich im designten Produkt zu berücksichtigen gilt.² Schnelle Trends, die durch Testkäufe, Evaluierungsmaßnahmen oder Trendscouts möglichst genau erspürt werden, gehören ebenso zum Erfolg eines Produkts wie die gestalterische Beteiligung der Konsumenten, indem diese sich beispielsweise eigene Farb- und Formkombinationen ihrer neuen Sneakers im Internet zusammenstellen können. Daher lässt sich im Design kaum noch von Stilen sprechen, vielmehr gilt es, die neuen Herausforderungen, die an die Designer gestellt werden, in Augenschein zu nehmen:

Kommunikationsdesigner und -designerinnen verstehen sich als Schnittstellen zwischen Kundschaft und Auftraggebern. Von Werbung über Marketing erstreckt sich ihr Arbeitsfeld bis in die Public Relations (PR). Nicht selten werden dabei Strategien verfolgt, die über Emotionen den Zugang zu ihren Zielgruppen suchen und ein bestimmtes Bedürfnis wecken, das mit dem Produkt in Verbindung gebracht wird.

Ein gewachsenes Bewusstsein in der Bevölkerung erfordert auch neue gestalterische Aspekte hinsichtlich Ökologie und Nachhaltigkeit von Produkten. Sogenanntes Ökologiedesign stellt sich daher den Fragen der Nachhaltigkeit bei Fertigung und Endprodukt und versucht darüber hinaus auch unter sozialen Aspekten nachhaltig zu arbeiten. Energie- und materialarme Produktion und Handhabung stehen dabei genauso im Fokus wie vielseitiger, ungiftiger und zuverlässiger Einsatz und schließlich der Anspruch, recycelfähig zu sein. Ökologiedesign funktioniert nur als ganzheitlicher Ansatz und ist damit auch nur interdisziplinär durchführbar.³ Im Zuge von Globalisierung und technischem Fortschritt wird offenbar, dass ein großer Teil der Weltbevölkerung kaum Zugang zu modernen Informationsmedien hat. Daher gibt es in diesem Bereich immer dringenderen Bedarf an speziell für Entwicklungsländer entwickelten Designs. Das Projekt One Laptop per Child (OLPC) verfolgt den Ansatz, mittels eigens entwickelter Laptops Kindern und Schulen in aller Welt den Zugang zu modernen Medien und Ausbildung zu ermöglichen.⁴

Schließlich wendet sich das Ability Related Design der Gestaltung von Dingen, die der „besonderen Physis und Psyche älterer und behinderter Menschen angepasst sind“.⁵ Ziel ist die nach dem Behindertengleichstellungsgesetz (BGG) zu gewährleistende „Barrierefreiheit“, die Menschen mit Behinderungen die gleichberechtigte Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ermöglichen soll. Gestaltungsgebiete zeigen sich hier bei der Mobilität, im Haushalt, in der Nutzung von Informations- und Kommunikationsmedien etc.

¹ Vgl. Text *Die Postmoderne – von Memphis zum „Neuen Design“*

² Vgl. Hauffe, Thomas: *Design. Ein Schnellkurs*. Köln: Dumont Buchverlag 2008, S. 164.

³ http://lehrerfortbildung-bw.de/kompetenzen/gestaltung/forum_m_g/07_gestaltungsgrundlagen/07_7_autoren/designgeschichte.pdf, 26.03.2013.

⁴ Vgl. *Energie selbst erzeugen. Design für die Dritte Welt*. Aus: Klant, Michael; Walch, Josef (Hrsg.): *Praxis Kunst Design*. Braunschweig: Schroedel-Verlag 2008, S. 168.

⁵ *Barrierefrei. Design und gesellschaftliche Verantwortung*. Aus: Klant/Walch, S. 167.

Individualität für die Massen: das Phänomen IKEA

Die IKEA-Geschichte beginnt 1943 im kleinen Dorf Agunnaryd in Schweden, als der IKEA-Gründer Ingvar Kamprad gerade 17 Jahre alt war. Seitdem ist der IKEA-Konzern zu einem riesigen Einzelhandelserlebnis mit 139.000 Mitarbeitern in 44 Ländern/Hoheitsgebieten herangewachsen und generiert jährliche Umsätze von 27 Milliarden Euro.¹

Das Unternehmen IKEA beschreibt auf seiner Internetseite selbst den großen wirtschaftlichen Erfolg der letzten 60 Jahre. Kaum ein deutscher Haushalt, in welchem nicht Artikel von IKEA zu finden sind. Die Produkte sind günstig, in nahezu jeder größeren deutschen Stadt verfügbar und zeigen sich modern und zeitgemäß. Sie vermitteln Individualität trotz Massenproduktion, ein Trend, der vor allem seit den 90er Jahren die Ansprüche einer Gesellschaft bedient, die – vom wirtschaftlichen Überfluss „gegangweilt“ – Selbstinszenierung und Eventcharakter im Design sucht. Die Marke IKEA legt dabei größten Wert auf ihre schwedischen Wurzeln. Dies zeigt sich bereits bei der Außengestaltung der Einrichtungscontainer in den schwedischen Nationalfarben. Kunden werden, wie im Schwedischen üblich, geduzt, es gibt in den hauseigenen Kantinen schwedische Gerichte, selbst die Warenbezeichnungen klingen schwedisch.

Der jährlich erscheinende IKEA-Katalog bereitet seine Kunden gut auf den Einkauf vor, zudem sind Erscheinungsbild, Aufbau der Einrichtungshäuser, Kinderbetreuung sowie die freundliche Ansprache der Kunden hilfreich, um sich im Geschäft gut auszukennen beziehungsweise sich beim Einkaufserlebnis wohlfühlen.

IKEA verkauft Massenprodukte, die in Höchstauflagen auf der ganzen Welt produziert werden, ein Design, das für jeden erschwinglich ist. Allein diese Idee ist nicht neu, liegt ihr Ursprung doch bei Bauhaus und Werkbund, die schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts den Anspruch hatten, künstlerisch wertvolle, alltagstaugliche Produkte zu günstigen Preisen für die breite Gesellschaft bezahlbar zu machen.²

Der Grundgedanke von IKEA ist einfach: Da Designermöbel von guter Qualität teuer sind, entscheidet Unternehmensgründer Kamprad in den 50er Jahren, funktionale Einrichtungsgegenstände herzustellen, die preiswerter sind.³ Das Geschäft wird zunächst als Versandhandel betrieben, weshalb die Möbel so konzipiert sein müssen, dass sie in möglichst flache Pakete passen. Kostensenkend wirkt sich zudem auch die Heimmontage durch die Käufer selbst aus. Auch heute noch muss das IKEA-Produkt in die Flachverpackung passen und vom Kunden zu Hause montiert werden. Das spart Platz beim Transport der Ware und somit Geld. Der große wirtschaftliche Erfolg des Unternehmens ist jedoch in der *eigentlichen Erfindung* Kamprads zu suchen, schafft er doch mit der Gesamtheit seiner Produkte und den Katalogen eine ganz eigene IKEA-Welt: „Alles ist schlicht, einfach zu montieren, unprätentiös⁴, ziemlich preiswert und vor allem aufeinander abgestimmt, zusammenhängend, komplett.“⁵ Der weltweite wirtschaftliche Erfolg des Unternehmens steht für sich. Dennoch bleiben einige Fragen offen:

- 40 ▶ Vertragen sich flache Verpackung mit gutem Design und hoher Möbelqualität?
- ▶ Sollte ein Unternehmen derart Einfluss auf die Geschmacksbildung der Bevölkerung haben?
- ▶ Gelingt es IKEA tatsächlich, nachhaltig und günstig zu produzieren, oder zahlt am Ende doch jemand einen hohen Preis für unsere billigen Regale?

¹ http://www.ikea.com/ms/de_DE/about_ikea/facts_and_figures, 07.04.2013.

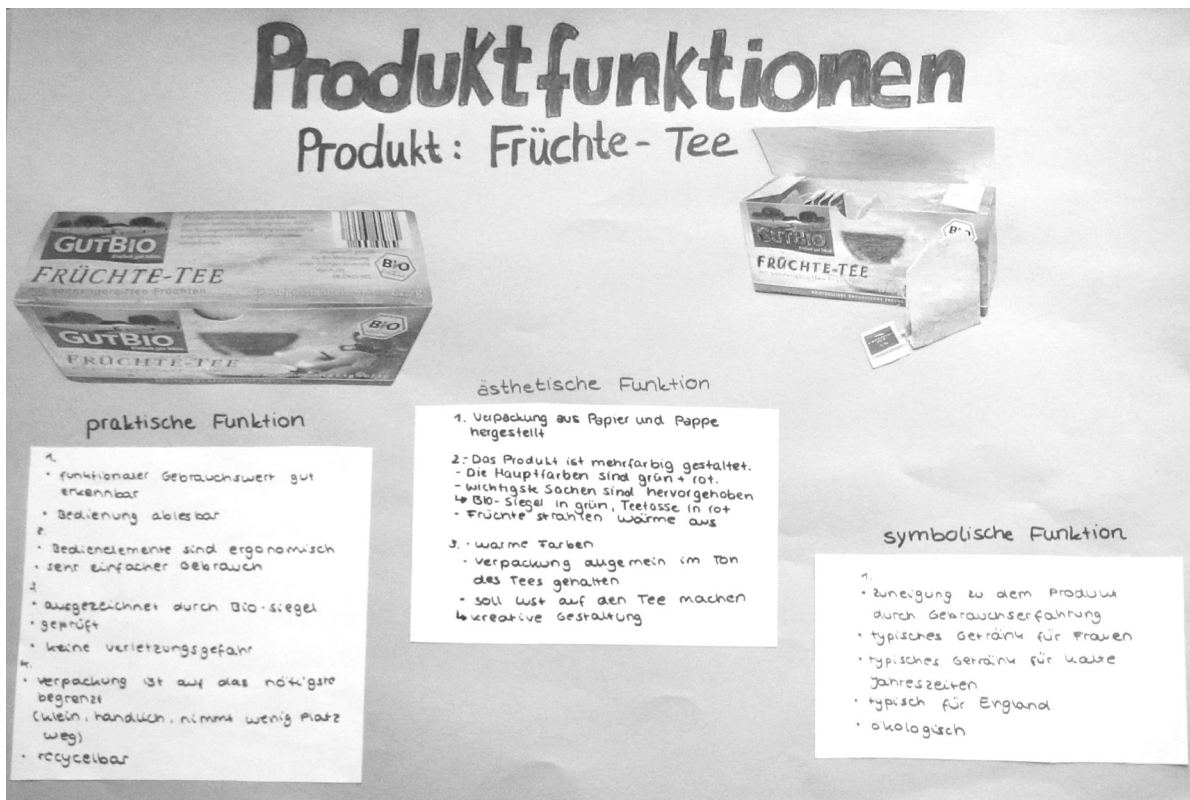
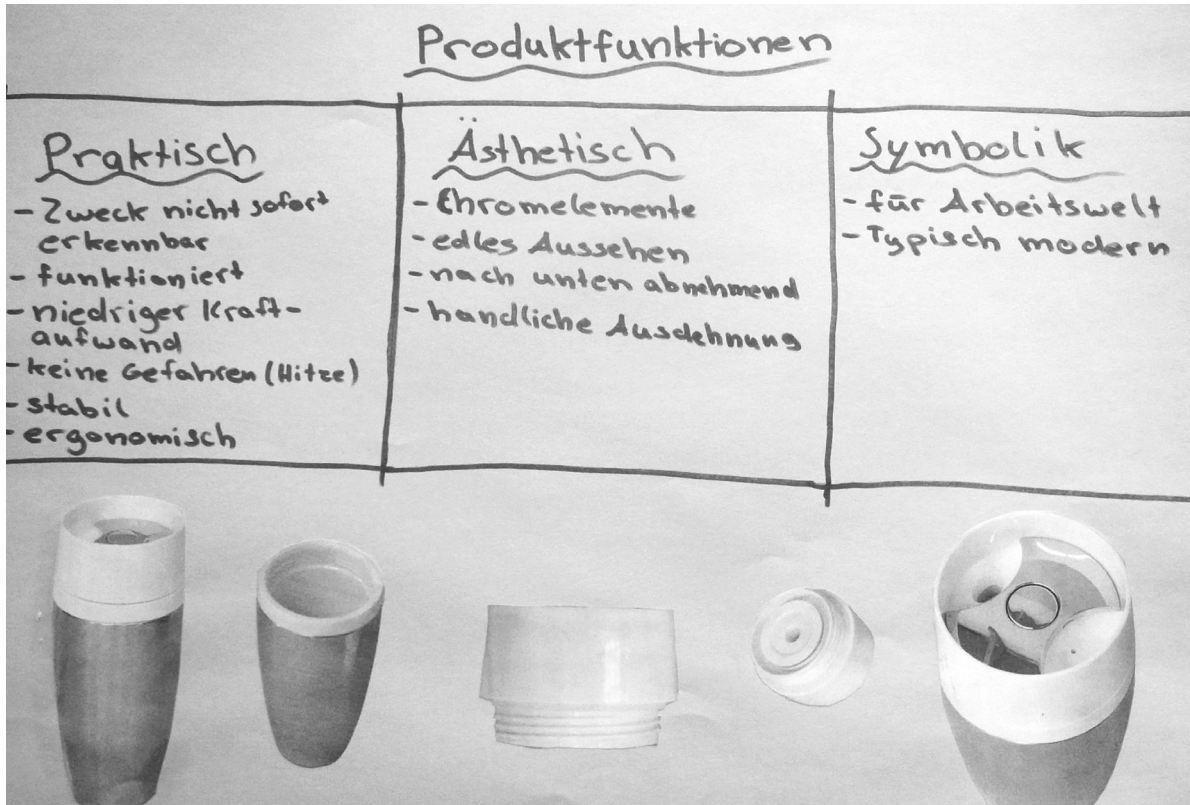
² Vgl. Text „Das Bauhaus“

³ Vgl. Morteo, Enrico: *Design-Atlas von 1850 bis heute*. Köln: Dumont Buchverlag 2010, S. 378.

⁴ Zurückhaltend, genügsam

⁵ Morteo, Enrico: *Design-Atlas von 1850 bis heute*. Köln: Dumont Buchverlag 2010, S. 378.

Beispiele für Lernplakate



Produktfunktionen einer Tasse

Praktische Funktion

- Kaffeetasse dient zur Aufnahme von Heißgetränken: gut erkennbar
- wenig ergonomisch: Henkel ist bei Gebrauch und Lagerung hinderlich
- zerbrechlich & irreparabel, bei Zerbruch: Neukauf → Schutz ist nötig
- muss nach jedem Gebrauch mit Spülmittel gereinigt werden

Ästhetische Funktion

- Material des Produkts: Porzellan (kann brechen)
- Farbgebung: weiß (aktive Farbe)
Wirkung: Ruhe, Eleganz, Kälte
- Dekor durch andere Farben nicht vorhanden
↳ sondern formale Gestaltung
↳ runde Formen, blumenartige Verzierungen → verschnörkelt, Oma
- Hauptform: Tasse
- Nebenform: Henkel, Untersetzer
- Zusammenklang: harmonisch
- Trend entsprechend: Ja, für entsprechendes Alter

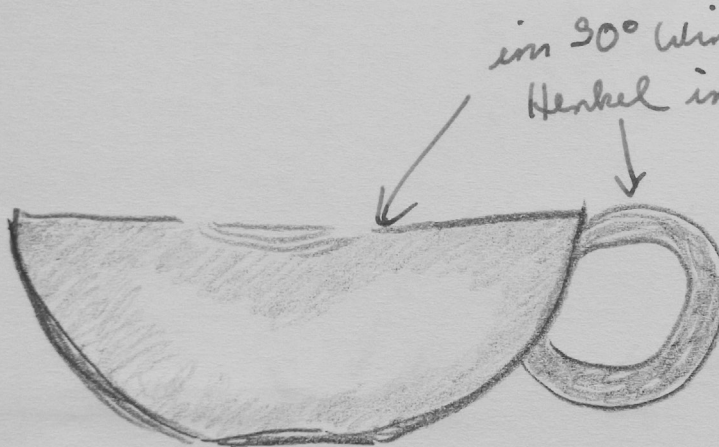


Symbolische Funktion

- Worin besteht die symb. Funktion des Produktes?
- in fast allen Haushalten
 - häufig bei älteren Paaren mit Kindern / Enkelkindern
 - konservativer / spießiger Status
 - Besitzer will Eindruck schinden

- Ist das Produkt typisch für eine bestimmte Kultur?
- Assoziation mit Lords/England
 - nichts zukunftsorientiert
 - eher altmodisch
 - zeitlos, da schlicht
 - Zielgruppe ältere Damen, da niedlich & verspielt

da Tee kaum auslaufen kann ...



im 90° Winkel zum robusten Henkel ist hier eine Abflachung des Randes, der das Trinken vereinfacht

5cm

aus Keramik
cremefarben

Halbkugelform

Vorlage eines Stuhls zur Bearbeitung

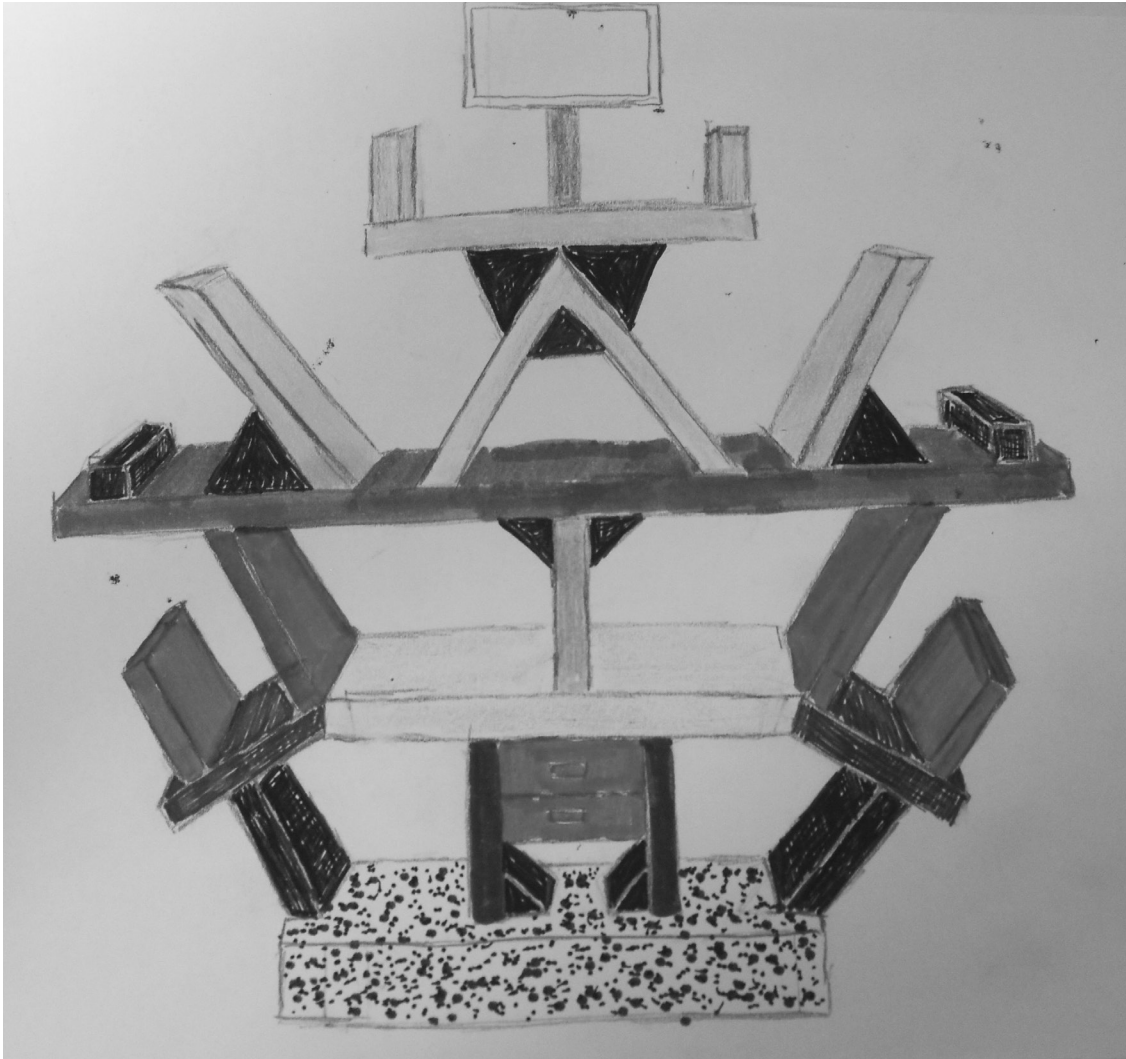




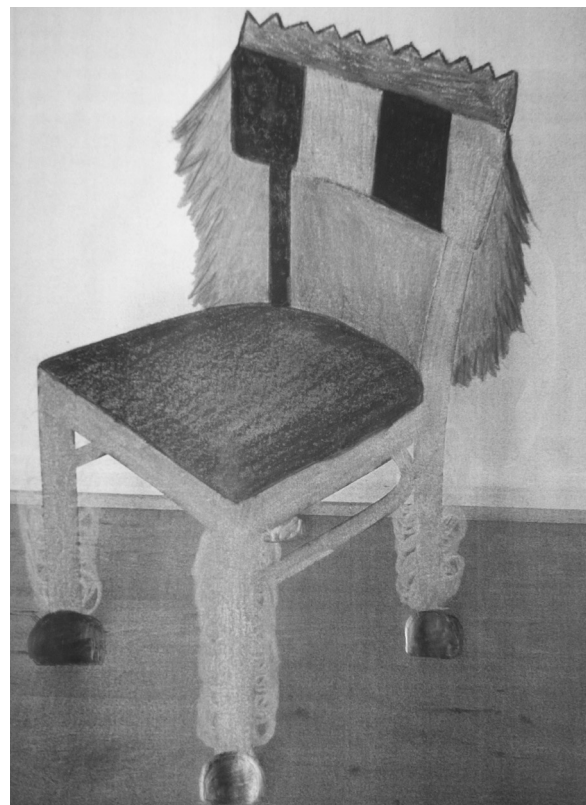
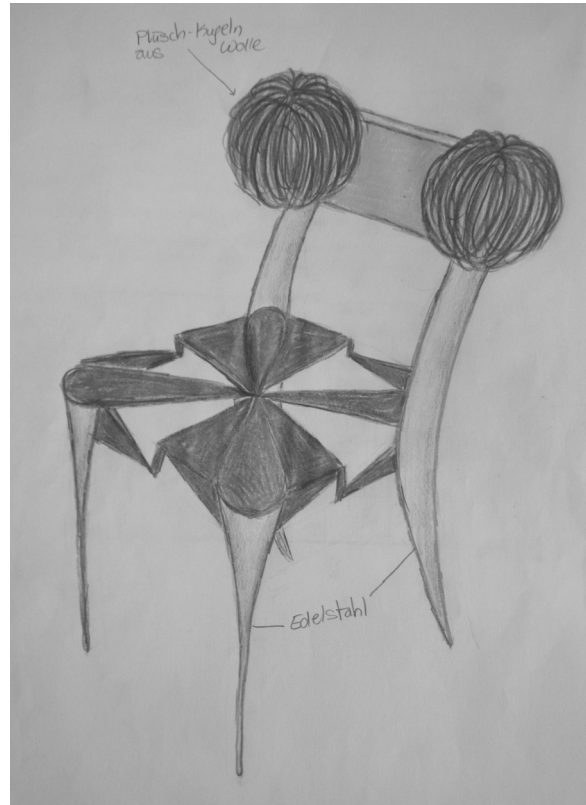




Schülerarbeit: Skizze zu Regal im Memphis-Design



Schülerarbeiten: Stuhlentwürfe



PC-Maus und Tonskizzen



Annalena Götsche

- optimale Anpassung an alle 5 Finger
- gewollt liegt nur der vordere Teil der Hand auf → kleines Objekt; praktisch, mobil und aktiv
- natürlich kabellos und ausgestattet mit Lichtsensor (anstatt einer Rollkugel)
- Touch-Feld in der Mulde des Mittelfingers zum Scrollen
- unrichtbare Maustasten



⑧ Kostbarer Müll

Strategien der Aufwertung scheinbar wertloser Materialien

Ulrike Thoms, 2013

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Werkbetrachtung
Kunstgeschichte
Kunsttheorie
Bild

Zeichnung
Malerei
Collage

Plastik
Objekt
Objektdesign

Wohnung
Gebaute Umwelt
Architektur

Grafikdesign
Druck
Fotografie

Bewegte Bilder
Film
Digitale Medien
Video
Computer

Spiel
Bewegung
Aktion

Schlüsselbegriffe zur Orientierung

Experiment	Nachhaltigkeit	Portfolio	Recycling
Umdeutung	Werkstatt	Wert schätzen	Wert schaffen
Wiederverwertung			

Differenzierung und Individualisierung

Lerntyp	Analytische, assoziative und sinnliche beziehungsweise praktisch-experimentelle Zugänge werden kombiniert.
Arbeitstempo	Der Abgabetermin kann nach dem Ende der Unterrichtseinheit liegen.
Interesse	Material und Aufwertungsstrategie können individuell gewählt werden.

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht

Chemie

Wenn man die Auswahl an Materialien auf Kunststoffe einengt, können deren Eigenschaften (Formbarkeit, Stabilität, Haltbarkeit, Recycling, Zersetzung) im Chemieunterricht analysiert werden.

Technik

Die praktische Phase der Unterrichtseinheit kann anteilig im Technikunterricht erfolgen, sodass mehr und andere Werkzeuge und technische Kenntnisse zur Verfügung stehen.

Erdkunde

Wirtschaft/Politik

In der Beschäftigung mit Wirtschaftsabläufen können exemplarisch die Herstellung eines Plastikprodukts (zum Beispiel Kinderspielzeug in China), der Transport und Handel damit bis hin zum Umgang mit entsprechendem Plastikmüll verfolgt werden. Diese Auseinandersetzung dient der Problematisierung und damit der Motivation für ein Recycling-Projekt im Kunst-Unterricht.

Medien und Materialien

Baustein 1

Präsentationsmedium (PC und Beamer)

Bilder von Werkbeispielen:

- ▶ Alicja Kwade: *Bordsteinjuwelen* (2007) <http://www.artnet.de/magazine/alicia-kwade-artnet-questionnaire/images/6/> (letzter Zugriff am 5. 5.13)

- ▶ Gerd Rohling: *Wasser und Wein* (2003) <http://www.gerd-rohling.de/weindat/wein1.html> (letzter Zugriff am 5. 5.13)
- ▶ Karsten Bott: *Hosentaschensammlung* (1996) <http://kultur-online.net/node/14950> (letzter Zugriff am 5. 5.13)
- ▶ Marcel Duchamp: *Fontaine* (1917) <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fontaine-Duchamp.jpg> (letzter Zugriff am 5. 5.13)
- ▶ Stiletto: *Consumer's Rest* (1983) <http://www.design-museum.de/de/sammlung/100-masterpieces/detailseiten/consumers-rest-stiletto.html> (letzter Zugriff am 5.5.13)
- ▶ I. & S. Kopystiansky: *Incidents* (1997) <http://www.youtube.com/watch?v=4ISmAPVOM8> (letzter Zugriff am 5. 5. 13)

Baustein 2

- ▶ Digitalkameras und/ oder Handycameras
- ▶ Materialsammlung:
Verpackungsmaterial, Altpapier, Tüten, Altkleidung, Wollreste, Schrottteile, Baumaterial aus Abrisscontainer, Holzabschnitte, Sägespäne etc.
- ▶ Verfügbare Werkzeuge:
Bunsenbrenner, Nähmaschine, Nietenzange, Heißklebepistole, Tacker, Säge, heißer Draht, Webrahmen, Zange, Bohrer, Glasschneider u.ä.

Literatur und Internetadressen

- ▶ Brenne, Andreas: *Künstlerische Feldforschung. Ästhetisch-forschende Zugänge zur Lebenswelt*. In: Kunst und Unterricht, Themenheft Feldforschung, H. 320 (2008), S. 4-7.
- ▶ <http://de.dawanda.com> (Suchbegriff: Recycling).
- ▶ Fröhlich, Grit: *Mut zum Irrtum*. In: Oya, H. April/Mai 2013, S. 36 f.
- ▶ Hilgenstock, Andrea: *Mit Bombenresten gegen den Krieg*. In: Hamburger Morgenpost online vom 7.7.2002.
- ▶ Hüsch, Anette (Hrsg.): *From Trash to Treasure. Vom Wert des Wertlosen in der Kunst*. Bielefeld 2011.
- ▶ Krautz, Jochen: *Ergebnisreflexion. Entwurfszeichnung und Prototyp*. In: Kunst und Unterricht, Themenheft: Lernen – Üben – Können, H. 369/370 (2013), S. 47-54.
- ▶ Nida-Rümelin, Julian; Steinbrenner, Jakob (Hrsg.): *Kunst und Philosophie. Ästhetische Werte und Design*. Hamburg 2010.
- ▶ Scherpe, Mary: *Art in Berlin*. Auf: www.stilnberlin.de (2010).
- ▶ Thompson, Henrietta; Whittington, Neal: *Mach Neu aus Alt. Welt retten, Geld sparen, Style haben*. London 2009.
- ▶ Von Borries, Friedrich: *Keine Zauberformel*. In: Wired, H. 1 (2011), S. 44.
- ▶ Wetzels, Tanja: *Taschen/Objekte. Design an der Grenze zur Kunst*. In: Kunst und Unterricht, Themenheft: Alltagsgegenstand, H. 291 (2005), S. 18-21.

Filme

Baustein I

Werkbeispiele:

- ▶ I. & S. Kopystiansky: *Incidents* (1997) <http://www.youtube.com/watch?v=4ISmAPVOM8> (letzter Zugriff am 5. 5. 13)

Oder alternativ:

- ▶ Ausschnitt aus Sam Mendes: *American Beauty* (1999), 60. - 63. Minute

Kurzbeschreibung mit Hauptintention

Die Unterrichtseinheit verfolgt das Ziel, die Schülerinnen und Schüler dafür zu sensibilisieren, wie Gegenstände für uns Wert entwickeln und welchen Wert Recycling-Produkte haben können. Dazu werden Werkbeispiele aus Kunst und Design analysiert, die mit unterschiedlichen Strategien vorhandene, oftmals entbehrlich gewordene Dinge aufwerten.

Die Schülerinnen und Schüler sollen erfahren, wie sie selbst Werte schaffen können, ohne dabei neue Rohstoffe zu verbrauchen. Müll soll als Rohstoff umgedeutet werden. Dazu erforschen sie die Eigenschaften eines Wegwerfproduktes und entwickeln darauf aufbauend eine Idee zu dessen Aufwertung. Der Prozess wird dokumentiert und bewertet, um seine Bedeutung für die Entwicklung von innovativen Ideen in den Fokus zu rücken und die Bereitschaft der Schülerinnen und Schüler zu erhöhen, sich darauf einzulassen.

Eine Versteigerung der entstandenen Produkte dient schließlich dazu, den Jugendlichen einen Anreiz für eine reale Aufwertung zu geben und diese messbar zu machen. Sie betont die Relevanz des Vorhabens für die außerschulische Lebenswelt.

Kunstpädagogische Relevanz

Wir leben in einer „Wegwerfgesellschaft“, in der nicht nur Nahrung, sondern auch Textilien, Papier, Möbel und Haushaltsprodukte weggeworfen werden, lange bevor sie tatsächlich unbrauchbar geworden sind. Rohstoffe werden zugleich knapp, die Belastung unserer Umwelt mit Müll und Schadstoffen wächst in bedrohlichem Ausmaß und die Nachfrage nach immer mehr und immer billigeren Produkten fördert unfaire Arbeitsbedingungen und Löhne. Eine veränderte Konsumhaltung kann deshalb zu Recht gefordert werden und ist dank eines breit wachsenden Problembewusstseins oft schon ein diskutiertes Thema unter Jugendlichen.

Wert wird im Hinblick auf Waren gewöhnlich mit teuren Materialien, technisch aufwändiger Verarbeitung, Neuheit und hohen Preisen assoziiert. Recycling-Produkte haben deshalb für viele den Geschmack eines unangenehmen Kompromisses oder gar des Verzichtes. Soziale und umweltethische Einzigartigkeit, Verträglichkeit, die Geschichte eines Gegenstandes oder seine Brauchbarkeit als Metapher sind im Design-Bereich noch selten Verkaufsargumente.

Allerdings scheint es einen Trend zu geben, der diese als Qualitätskriterien mit in den Blick nimmt: Der Verkauf von Bau- und Bastelmaterialien, Textilien und Werkzeugen für Laien boomt. Gebrauchte Möbel und Haushaltsgeräte sowie Kleidung werden verkauft und getauscht, in neu eröffneten Läden, aber auch im Internet. Ebenso erleben handgemachte Produkte eine erhöhte Nachfrage, wie zum Beispiel der Erfolg des Internetvertriebs auf *www.DaWanda.com* zeigt. Und Recycling-Tipps finden sich zuhauf im Buchhandel und Internet. Dafür gibt es mehrere Gründe: Der Wunsch nach Abgrenzung gegen anonyme Massenprodukte schuf einen stärker werdenden Trend zu Unikaten und individualisierter Gestaltung, seltenen Gegenständen und Gegenständen mit Geschichte. Dinge sollen ihren Eigentümer als einzigartig repräsentieren, etwas über ihn ausdrücken. Dazu kommen die Motivationen, Geld zu sparen, faire und innovative Arbeitsweisen zu fördern sowie die Umwelt zu schonen.

Ein Zitat von Alicja Kwade stellt als Unterrichtseinstieg die These, der Wert von Diamanten sei reiner Zufall, zur Diskussion – welche den Ausgangspunkt für die als Beweisversuch formulierte Aufgabenstellung darstellt, scheinbar wertlosen Materialien Wert zu verleihen. Aus der Betrachtung und Analyse von gestalterischen Produkten, die weggeworfene Materialien aufwerten,

können die Schülerinnen und Schüler Strategien der Aufwertung und Gründe für eine Wertzuschreibung erschließen. Die Trennung von Kunst und Design wird in diesem Zusammenhang notwendig fragwürdig und ist als Diskussionsthema vorgesehen. Ebenso wird die kritische Beurteilung von Waren im Hinblick auf Sozial- und Umweltverträglichkeit angeregt. Dadurch erweitern die Schülerinnen und Schüler die ihnen bekannten konventionellen Wertmaßstäbe für Design, wie ästhetische Attraktivität, Brauchbarkeit, Haltbarkeit und Verständlichkeit, um (umwelt-)ethische, künstlerische und persönlich-biografische. Das wiederum legt die Anerkennung von recycelten Produkten als Wertgegenstände nahe und verleiht der Aufgabe, selbst etwas zu recyceln, weitere Relevanz.

Eine gewissenhafte Erforschung von Materialien, die sonst weggeworfen würden, begründet die Entwicklung von eigenen materialgerechten und innovativen Ideen für eine Aufwertung. Hierbei ist zu beachten, dass die Schülerinnen und Schüler Materialien wählen sollten, die sie in ausreichender Menge besorgen können, um auch Experimente und Fehlversuche damit durchführen zu können. Einzelstücke sind weniger geeignet. In einer Werkstatt arbeiten die Jugendlichen zwar jeweils mit unterschiedlichen Materialien, können sich aber dennoch im Hinblick auf Umgangsweisen gegenseitig inspirieren. Sie arbeiten in einer Atmosphäre von Aktivität und Sinnlichkeit, die „verkopftem Brüten“ über Ideen und Zögerlichkeit beim Anfangen entgegenwirken soll. Von den Eigenschaften des Materials auszugehen und diese experimentell zu erforschen, wird nicht nur die Entwicklung kitschiger Gestaltungsideen hemmen, sondern auch unkonventionelle Verarbeitungstechniken und sonst unbemerkte ästhetische Qualitäten erkennbar machen.

Dabei sollen die Beobachtung und Dokumentation des Prozesses eine Reflexion von gestalterischen Arbeitsprozessen ermöglichen und in der Folge den Aufwand der Ideenentwicklung zu würdigen helfen. Oftmals scheuen die Jugendlichen das praktische Ausprobieren von Ideen und versuchen, die Entwicklungsarbeit so kurz wie möglich zu halten, um die zur Verfügung gestellte Arbeitszeit effektiv zu nutzen und das Risiko zu scheitern zu minimieren. So bleiben sie nicht selten bei konventionellen Konzepten stehen, die sich bereits als erfolgreich erwiesen haben, also keine eigene Erfindung darstellen. Das Prozess-Portfolio als Aufgabenteil und Grundlage der Bewertung soll ihre Motivation für eine ergebnisoffene, problemorientierte und geduldige Arbeitsweise erhöhen.

Die abschließende Versteigerung hat schließlich den Sinn einer breiten Wirkung der durch das Umdenken ermöglichten Erfahrung. In einer Ausstellung werden die Arbeitsergebnisse nicht nur füreinander, sondern mindestens auch der Schulöffentlichkeit präsentiert. Mögliche Interessenten können die Exponate besichtigen und für die Versteigerung als Besucher und Bieter angeworben werden. Die Versteigerung dient den Schülerinnen und Schülern als authentisches Messinstrument für den Erfolg ihrer Arbeit und bringt ihnen öffentliche Anerkennung, die die Bewertung durch die Lehrkraft ergänzt. Dadurch wird ihnen die außerunterrichtliche, lebensweltliche Relevanz ihrer Erfahrungen noch einmal deutlich. Eine Reflexion eventueller eklatanter Abweichungen der öffentlichen Wertschätzung von der eigenen oder der der Lehrkraft ist im Falle ihres Auftretens ein guter Anlass, um gemeinsam über die Veränderung von öffentlichem Bewusstsein und die Verbreitung von (neuen) Wertkonzepten nachzudenken. Hier könnte sich eine Unterrichtseinheit zum Bereich Werbung oder politischer Plakatgestaltung anschließen.

Kompetenzen

Den Forderungen des schleswig-holsteinischen Lehrplans für das Fach Kunst entsprechend widmet sich die hier vorgestellte Unterrichtseinheit dem Kernproblem „Erhalt der natürlichen Lebensgrundlagen“, wobei sie auch das Kernproblem „Partizipation“ miteinbezieht (S. 10). Sie strebt dementsprechend die Vermittlung der Sachkompetenz an, umweltbewusst und eigenständig zu denken und zu gestalten (S. 27), sowie der Selbstkompetenz zur Reflexion der „Bedeutung der

Kunst im eigenen Lebensumfeld und in der Gesellschaft“ (S. 29). Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei die methodische Fähigkeit erwerben, „eigene Gestaltungen von der Idee bis zum fertigen Produkt zu planen und adäquate künstlerische und technische Verfahren, Materialien und Werkzeuge auszuwählen“ (S. 28).

Im Detail bedeutet dies die Förderung folgender Kompetenzen:

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ reflektieren Wertmaßstäbe im Hinblick auf Produkte aus Kunst und Design
- ▶ lernen verschiedene Gestaltungstrategien im Umgang mit weggeworfenem Material kennen
- ▶ diskutieren die Rolle des Materials bei der Wertzuschreibung
- ▶ nehmen Materialien bewusst wahr und erproben ihre Eigenschaften
- ▶ erkunden experimentell Gestaltungen im Zusammenspiel von Form, Material und Medium
- ▶ setzen theoretische und praktische Erkenntnisse in einem eigenen Gestaltungskonzept um
- ▶ wenden künstlerisch-praktische und handwerkliche Fähigkeiten im Umgang mit Material und Werkzeug an

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ analysieren Werkbeispiele im Hinblick auf Gestaltung und Wirkung
- ▶ planen, strukturieren und organisieren Arbeitsprozesse in einzelnen Arbeitsschritten
- ▶ dokumentieren und reflektieren den Planungs- und Arbeitsprozess
- ▶ planen und organisieren eine Ausstellung oder Versteigerung

Selbst- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ▶ reflektieren ihre Wahrnehmung und ihr eigenes Wertempfinden
- ▶ präsentieren, diskutieren und hinterfragen ihre eigenen Produkte
- ▶ äußern Kritik an Entwürfen und Produkten von Mitschülerinnen und Mitschülern sachorientiert und konstruktiv
- ▶ erfahren eventuelle Brüche und Misserfolge in der Planung und Durchführung ihres Vorhabens als Chance

Arbeitsprozess-Portfolio

Das Portfolio umfasst fotografische, plastische, schriftliche und zeichnerische Zeugnisse der Material-Erforschung, eine Sammlung von mehreren Ideen, die schriftlich und zeichnerisch skizziert und diskutiert werden, sowie die Erläuterung des ausgewählten Konzeptes mit einer Begründung, warum die Schülerin oder der Schüler sich dafür entschieden hat. Es enthält eine Beschreibung des Verwirklichungsprozesses, bei der Herausforderungen, Lösungsstrategien und Abweichungen vom Konzept nachvollziehbar dokumentiert und begründet werden. Eine Fotografie des Arbeitsproduktes ist ebenfalls enthalten. Das Portfolio ist Grundlage der Bewertung; der Prozess steht bei der Beurteilung der erbrachten Leistung im Vordergrund.

Bausteine

Zeitraumen

Die Unterrichtseinheit ist auf eine Dauer von mindestens zehn Unterrichtsstunden beziehungsweise fünf Doppelstunden ausgelegt.

Übergeordnete Aufgabe

„Gestalten oder inszenieren Sie weggeworfenes Material so, dass es möglichst viel an Wert gewinnt!“

Diese Aufgabe wird als Prüfstein für die die Einheit einleitende These präsentiert, der zufolge die im Grunde zufällige Seltenheit von Materialien ihren Wert ausmacht. Sie erhält aber auch Relevanz durch die Problematisierung von ökologischen und sozialen Konsequenzen verantwortungslosen Konsumverhaltens oder Designs.

Unterrichtsform

Die praktische Phase der Unterrichtseinheit ist von der Arbeit in einer Werkstatt geprägt, die den materialorientierten, experimentellen und sinnlichen Charakter der Ideenfindung und Weiterentwicklung unterstützt.

Baustein 1

Problematisierung

(1 ES)

Der Einstieg erfolgt über die Konfrontation der Schülerinnen und Schüler mit einem Zitat der Künstlerin Alicja Kwade: „Es ist Zufall, dass Diamanten etwas wert sind in dieser Welt.“¹ Mit der Diskussion und Deutung dieser These erfolgt eine Reflexion der Gründe für den Wert von Diamanten im Besonderen und Gegenständen im Allgemeinen. Dabei ist vor allem die Nennung der Seltenheit und Schönheit von Diamanten als Gründe zu erwarten. Die bedeutungsvolle Aufgabe wird den Schülerinnen und Schülern als eine Art Prüfung dieser These präsentiert. Es soll geprüft werden: Können auch Gegenstände aus massenweise verfügbarem Material, das als entbehrlich und oft auch als ästhetisch unattraktiv gilt, Wert haben?

➔ A1 [Werte schätzen und schaffen]

Baustein 2

Wert auf Werte zurückführen, Aufwertungsstrategien erkennen

(1 ES)

In der gemeinsamen Betrachtung und Analyse von Kunst- oder Designobjekten erkennen die Schülerinnen und Schüler Werte beziehungsweise verschiedene Gründe für die Zuschreibung von Wert:

- ▶ Schönheit
- ▶ Rarität
- ▶ Technisch anspruchsvolle Verarbeitung
- ▶ Anregung der Fantasie und des Verstandes (Provokation)
- ▶ Biografischer oder historischer Zeugnischarakter
- ▶ Bedeutung/Repräsentation einer Idee
- ▶ Brauchbarkeit

¹ Mary Scherpe: *Art in Berlin*: Alicja Kwade, 15. November 2010. Auf: www.stilinberlin.de (Letzter Zugriff: 19.09.2013).

Um diese Liste der Werte zu ergänzen, kann im Zuge eines Gesprächs über die Unterscheidung von Kunst und Design auch gesammelt werden, welche Funktionen gutes Design erfüllen sollte. Sollten die Schülerinnen und Schüler hier nicht schon selbst alle relevanten Qualitätskriterien nennen, wird das gemeinsame Lesen und Erörtern des Artikels „Keine Zauberformel“² bei der Ergänzung der Werte-Liste helfen. Folgende Punkte könnten hinzukommen:

- ▶ Sozialverträglichkeit, sozialer Nutzen
- ▶ Umweltverträglichkeit, ökologischer Nutzen
- ▶ Individuelle Anpassung, individueller Nutzen

Hier kann auch darüber reflektiert werden, dass Wert nichts Objektives ist. Er wird zugeschrieben und hängt von den Bedürfnissen und Prioritäten des jeweiligen Subjektes ab, das „wert-schätzt“. Insofern ist Wert auch von sich verändernden Lebensbedingungen abhängig.

Gleichzeitig werden bei der Analyse der Bildbeispiele Gestaltungsstrategien erschlossen, die bei der Aufwertung zum Einsatz kommen können:

- ▶ Wertvolle Gegenstände nachahmen
- ▶ Anspruchsvolle Verarbeitungstechniken auf billiges Material anwenden
- ▶ Gern übersehene ästhetische und metaphorische Qualitäten inszenieren
- ▶ Gegenstände umnutzen
- ▶ Gegenstände durch einen neuen Kontext umdeuten

➔ A1 [Werte schätzen und schaffen]

Baustein 3

Materialerforschung

(1 ES)

Diesem Baustein sollte am besten eine Hausaufgabe vorangehen: Die Schülerinnen und Schüler sollen eine Fotokamera und Materialien, die weggeworfen wurden oder die normalerweise weggeworfen würden, in größerer Menge mit zum Unterricht bringen.

Der Einstieg erfolgt mit der Deutung einer These von Raffael Rheinsberg: „Jeder Gegenstand hat eine Seele“.³ Neben der individuellen Geschichte, die Gegenstände haben und auf die sie verweisen können, kann mit „Seele“ auch das Wesen im Sinne der typischen oder einzigartigen Eigenschaften gemeint sein. Dies bei einem selbst gewählten Material zu finden, ist die Aufgabe, die die Schülerinnen und Schüler anhand von verschiedenen Forschungsaufträgen in der Werkstatt bearbeiten. Diese Aufträge umfassen sowohl verbale Assoziationen, Beobachtungs- und Beschreibungsaufgaben als auch verschiedene praktische Versuche, Fotografien und Zeichnungen.

Die Dauer der Erforschung erstreckt sich auf eine Einzelstunde, bei der Erforschung von zwei oder mehr Materialien pro Schüler oder Schülerin empfiehlt sich eine Doppelstunde. In dieser Phase sollte die Arbeit mit und am Portfolio erläutert werden.

➔ A2 [Materialerforschung]

² Friedrich von Borries: *Keine Zauberformel*. In: *Wired*, H. 10/2011, S. 44.

³ Andrea Hilgenstock: *Mit Bombenresten gegen den Krieg*. In: *Hamburger Morgenpost* vom 7.7.2002.

Baustein 4**Konzept und Umsetzung***(2 – 3 DS)*

Die Konzeption und deren Umsetzung verzahnen sich im Sinne ständiger Reflexion, Prüfung und Überarbeitung miteinander. Dabei bleibt die Werkstatt als Rahmen bestehen; sie soll den gegenseitigen Austausch und die praktische Erprobung von Ideen fördern. Die Schülerinnen und Schüler suchen in den Eigenschaften und Verarbeitungsmaterialien Chancen für eine Aufwertung. Dabei rufen sie sich die in der Werkbetrachtung erschlossenen Aufwertungsstrategien ins Gedächtnis und entscheiden, welche Funktion ein Gegenstand, den sie herstellen könnten, entfalten soll. Sie skizzieren verschiedene Ideen, diskutieren sie in Gruppen im Hinblick auf Umsetzbarkeit und Aufwertungspotenzial, um schließlich die überzeugendste auszuwählen und an ihre Verwirklichung zu gehen. In der Phase der praktischen Umsetzung werden vielleicht bis dahin unbedachte Schwierigkeiten und Einwände auftauchen, die weitere Versuche und gedankliche Lösungen erfordern.

In dieser Phase ist es sinnvoll, die Arbeit der Schülerinnen und Schüler mit Beratungsgesprächen zu begleiten und für Fragen verfügbar zu sein, aber im Übrigen auf die Selbstorganisation der Jugendlichen zu setzen, um die Projekte sichtbar in ihrer Hand zu lassen. Ermunterung bei Rückschlägen und die Erinnerung daran, möglichst alle Schritte zu dokumentieren, sind ebenfalls Aufgabe der Lehrkraft. Präsentationen von Zwischenergebnissen, die zur Diskussion gestellt werden, sind ein hilfreiches Mittel, um den Prozess wirksam zu unterstützen und ihm Anschub zu geben, wenn sich Schülerinnen oder Schüler vorschnell mit Ergebnissen zufriedengeben wollen oder zu resignieren drohen.

Als Zeitrahmen für diese Phase ist je Schüler/Schülerin sicherlich eine andere Stundenzahl zu veranschlagen – abhängig von der Komplexität des Vorhabens. Im Sinn von Binnendifferenzierung dokumentieren diejenigen, die ihre Arbeit früher abgeschlossen haben, ihre Arbeit im Portfolio in der verbleibenden Unterrichtszeit, während andere, die länger brauchen, ihr Objekt und das Portfolio zu Hause fertigstellen.

Baustein 5**Präsentation und Versteigerung***(1 DS)*

Zum Abgabetermin bringen alle Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse mit und geben die Portfolios zur Bewertung ab. Dann werden die Ergebnisse ausgestellt, sodass sie innerhalb der Schule wahrgenommen werden können. Hier ist es eventuell sinnvoll, für die Ausstellung und Versteigerung erläuternde Texte oder Gebrauchsanweisungen zu erstellen, die den Objekten in erklärender Funktion beigelegt werden. Die Inszenierung kann für einige Arbeiten entscheidend sein; man sollte also angemessene Präsentationsbedingungen sicherstellen. Wenn die Versteigerung über die Schulgemeinschaft hinaus beworben werden soll, muss an die Information der Presse und an entsprechende Plakate oder Flyer gedacht werden; andernfalls reichen Aushänge oder Durchsagen zur Ankündigung.

Bei der Versteigerung gibt es sowohl die Möglichkeit, in konventioneller Weise Geldgebote anzunehmen, als auch eine Art Eintritt zu erheben, der in Form von Punkten zurückerstattet wird, die wiederum die Währung bei der Versteigerung darstellen. So wird die Bereitschaft mitzubieten erhöht. Neben einer Versteigerung, bei der der Höchstbietende das Objekt gegen Zahlung des Höchstgebotes erhält, kann man auch eine „amerikanische“ Versteigerung veranstalten: Hier werden von Interessenten solange kleine feststehende Beträge eingesammelt, bis niemand mehr etwas zu geben bereit ist – der letzten Person, die etwas zum Preis beigesteuert hat, gehört dann das Objekt. Der Vorteil davon ist, dass schon die Zahlung von kleinen Beträgen sich zu einem beträchtlichen Gesamtgebot summieren kann. Die Wahl der Versteigerungsform hängt von der Größe

und Zahlungsbereitschaft des Publikums ab, aber auch von der Qualität der Projektergebnisse und der zu erwartenden Wertschätzung. Künstlerische, aber wenig brauchbare Produkte werden voraussichtlich weniger Kaufinteressenten anwerben und profitieren von herabgesetzten Hürden.

Bewertung und Evaluation

Falls eine Versteigerung nicht infrage kommt, bietet es sich an, alle Projektergebnisse einzeln vor dem Kurs präsentieren zu lassen und dann ein gegenseitiges Feedback mittels Punktvergabe oder Bewertungsbriefen anzuregen.

Die Benotung durch die Lehrkraft erfolgt anhand des Prozess-Portfolios. Dabei steht der Arbeitsprozess gleichwertig neben dem Produkt. Bewertet wird anhand von Kriterien, die mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erarbeitet werden oder die ihnen zu Arbeitsbeginn bekannt gemacht werden – nämlich dann, wenn die Portfolio-Methode erläutert wird. Ein Bewertungsbogen, der schon zu Beginn im Portfolio-Ordner eingeklebt sein könnte, macht die Kriterien transparent und wird am Ende der Unterrichtseinheit von der Lehrkraft ausgefüllt. Es ist denkbar, eine Kopie des Bogens von den Schülerinnen und Schülern selbst ausfüllen zu lassen, um eine abschließende Reflexion über den Arbeitsprozess und dessen Bedeutung einzuleiten.

Kriterien für die Bewertung können sein:

A Prozess

- ▶ Eine ausführliche Material-Erforschung
- ▶ Die Entwicklung mehrerer Ideen
- ▶ Eine plausible Begründung und Darstellung eines Konzeptes
- ▶ Die Auseinandersetzung mit Problemen

B Ergebnis

- ▶ Die Lösung von Problemen
- ▶ Eine handwerklich angemessene Umsetzung
- ▶ Das Maß der Aufwertung
- ▶ Die Originalität der Idee

Die Gewichtung dieser Kriterien kann gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern festgelegt werden, sie kann aber auch individuell in Absprache mit einzelnen variieren. Lediglich die Gleichwertigkeit von Prozess und Ergebnis sollte deutlich werden.

- ➔ B1 [Bewertungsbogen]
- ➔ F1 [Schülerarbeiten: Kostbarer Müll]

Probleme und Lösungsansätze

Die Versteigerung der entstandenen Schülerarbeiten soll ihre gesellschaftliche Relevanz betonen und den Schülerinnen und Schülern ein Stück weit als Prüfstein für die angestrebte Aufwertung dienen – natürlich mit dem Ziel der Anerkennung. Daher sollte auf eine Versteigerung dann verzichtet werden, wenn wenig Aussicht auf ein angemessenes öffentliches Interesse besteht.

Falls die Qualität der Ergebnisse stark variiert, ist zu empfehlen, dass die Teilnahme an der Versteigerung angeboten, aber nicht als selbstverständlich vorausgesetzt wird. Schülerinnen und Schüler können dann selbst beurteilen, inwiefern eine Teilnahme für sie sinnvoll ist. Es ist möglich, dass die Höhe der Gebote sehr stark davon abhängt, wie präsent und zahlungswillig die jeweiligen Verwandten und Freunde der Schülerinnen und Schüler sind. Ebenso kann es zu Diskrepanzen zwischen der Beurteilung durch Kurs oder Lehrkraft und dem erzielten Preis kommen, zum Beispiel weil eine künstlerische Arbeit im Privathaushalt schlecht präsentiert werden kann und deshalb auf weniger Kaufinteresse stößt. Diese Möglichkeiten sollten mit den Schülerinnen und Schülern im Voraus besprochen werden – sodass auch fraglich werden kann, inwiefern das jeweils erzielte Gebot tatsächlich den Wert der Arbeiten beziffert.

Hier kann noch einmal über das Verhältnis von Preis und Wert diskutiert werden, insbesondere am Beispiel des Kunstmarktes, der von Investoren und Spekulanten beeinflusst wird, aber auch über Formen der Wertschätzung und über Möglichkeiten, Wertempfindungen zu ändern. Die Schülerinnen und Schüler sollten selbst entscheiden, ob und wie eine Versteigerung stattfindet, wie mit den Einnahmen zu verfahren ist und welchen Aussagewert sie dem Kaufinteresse der Bietenden beimessen wollen.

Alternativen

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Gestaltungsideen ausgehend vom Material, dessen Eigenschaften und Möglichkeiten. Das engt sie auf die Verwendung von Dingen ein, die in großer Zahl zur Verfügung stehen. Denkbar wäre auch, defekte oder aus anderen Gründen entbehrlich gewordene Geräte, Möbel oder Kleidungsstücke mitbringen zu lassen, um über deren Umnutzung oder Reparatur nachzudenken. So kann eine defekte Küchenuhr schnell zum Tablett werden und ein altes Herrenhemd zum femininen Oberteil umgeschneidert werden. Um möglichst viele Dinge zur Verfügung zu haben, könnte der Kurs eine Sammlung in der Nachbarschaft veranstalten – und dabei erfahren: „Ich muss nicht Dinge wegwerfen, ich kann sie auch weitergeben. Ich muss nicht alles neu kaufen, andere haben genau das übrig, was ich gerade brauche.“⁴ Hier geht es nicht mehr nur um ein verändertes Verhältnis zum Recycling, sondern auch darum, das Tauschen und Verschenken als Alternative zum Entsorgen in den Fokus zu rücken.

⁴ Grit Fröhlich: *Mut zum Irrtum*. In: Oya, H. März/April 2013, S. 36..

Wert schätzen und schaffen

Name: Klasse/Kurs: Datum:

„Es ist Zufall, dass Diamanten etwas wert sind in dieser Welt.“¹

Alicja Kwade

Welchen Wert können Gegenstände für uns haben?

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Wodurch kann man ein anscheinend wertloses oder geringwertiges Material aufwerten?

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Notizen:

.....

.....

.....

¹ Mary Scherpe: Art in Berlin: Alicja Kwade, 15. November 2010. Auf: www.stilinberlin.de (Letzter Zugriff: 19.09.2013).

Materialerforschung

Name: Klasse/Kurs: Datum:

„Jeder Gegenstand hat eine Seele – finden Sie sie!“

Raffael Rheinsberg

- 1.) Beschreiben Sie den Gegenstand möglichst genau, indem Sie eine Adjektivliste anlegen!
Nutzen Sie alle Ihre Sinne, am besten einzeln nacheinander!

- 2.) Zerstören oder verformen Sie mehrere Ihrer Gegenstände mit jeweils verschiedenen Methoden!
- 3.) Versuchen Sie mehrere Ihrer Gegenstände miteinander zu verbinden! Erproben Sie verschiedene Techniken!
- 4.) Nehmen Sie Fotos davon aus verschiedenen Blickwinkeln und Entfernungen, bei wechselnden Lichtverhältnissen und vor verschiedenen Hintergründen auf!
- 5.) Fertigen Sie eine vereinfachte Zeichnung Ihres Gegenstandes an und sammeln Sie Assoziationen (auch die anderer) dazu, was dort dargestellt sein könnte!
- 6.) Finden Sie weitere Methoden, Ihr Material zu erforschen, und wenden Sie sie an!
- ➔ Sammeln Sie nun, ausgehend von Ihren Erkenntnissen über das Material, Ideen für dessen Aufwertung!

Bewertungsbogen: Kostbarer Müll

Name: Klasse/Kurs: Datum:

Gestalten oder inszenieren Sie weggeworfenes Material so, dass es möglichst viel an Wert gewinnt!

Das Portfolio sollte fotografische, plastische, schriftliche und zeichnerische Zeugnisse der Material-Erforschung enthalten, eine Sammlung von mehreren Ideen (schriftlich/zeichnerisch) für eine Aufwertung, sowie die Erläuterung des ausgewählten Konzeptes mit einer Begründung, warum Sie sich dafür entschieden haben. Hinzu kommen eine Beschreibung des Verwirklichungsprozesses und eine fotografische Dokumentation Ihres Endergebnisses.

➔ Gestalten Sie für das Portfolio ein passendes Deckblatt und legen Sie ein Inhaltsverzeichnis an!

Der Prozess und das Ergebnis sind gleichwertig. Bewertungskriterien werden sein:

Haben Sie das ausgewählte Material gründlich erforscht?	
Haben Sie mehrere Ideen für eine Verwendung dieses Materials entwickelt?	
Haben Sie Ihr Konzept plausibel begründet und nachvollziehbar beschrieben?	
Haben Sie sich im Prozess der Verwirklichung mit möglichen Problemen und Einwänden auseinandergesetzt?	
Haben Sie Probleme erfolgreich gelöst bzw. Einwände überzeugend entkräftet?	
Ist die Umsetzung des Konzeptes handwerklich gelungen?	
Haben Sie das Material erheblich aufgewertet?	
Ist Ihr Produkt originell?	
Gesamtnote:	

Schülerarbeiten: Kostbarer Müll



Gewächshaus to go



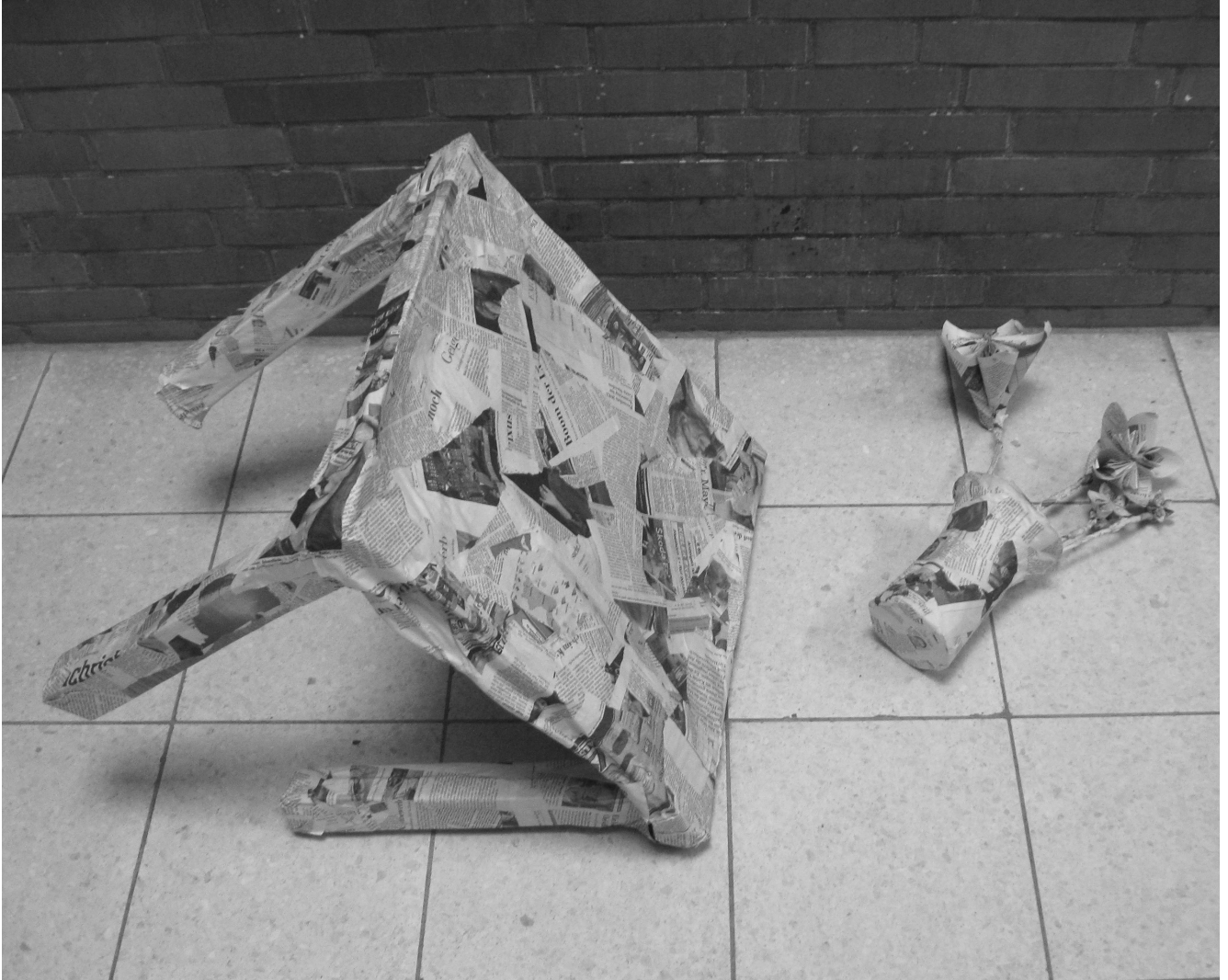
Schönheit in Scherben



Foto-Schmuck



Obstkisten-Hocker



Stilleben