

entdecke design

WAS IST DESIGN?

Pädagogenfortbildung

6. November 2016

Deutsches Architekturmuseum

Frankfurt am Main

Was ist Design? Pädagogenfortbildung im Rahmen der Kultur- und Bildungsinitiative ENTDECKE DESIGN

Die Stiftung Deutsches Design Museum fördert und vermittelt Design als bedeutsamen Bestandteil der angewandten Kunst und der Alltagskultur an eine breite Öffentlichkeit.

Seit 2014 lädt unsere bundesweite Bildungs- und Kulturinitiative ENTDECKE DESIGN Kinder und Jugendliche ein, in praxisorientierten Workshop-Programmen die Welt des Designs zu entdecken und in eigenen Arbeiten kreativ umzusetzen.

Stärker ansprechen und fördern wollen wir auch Pädagogen im Rahmen spezieller Fort- und Weiterbildungen.

Unser Angebot richtet sich an Lehrende, die bereits einen Bezug zum Thema Design haben sowie an alle, die sich zum Thema Design im Unterricht weiterbilden wollen. Design ist derzeit im Curriculum im Kunstunterricht verortet. Als vernetzte Disziplin ist das Thema aber ebenso in Fächern wie Biologie, Ethik oder Deutsch zu integrieren oder als fächerübergreifendes Angebot z. B. in Verbindung mit Wirtschaft, Politik, Geografie etc. möglich.

Im Vordergrund der Pädagogenfortbildungen steht die Vermittlung aktueller Designthemen, die durch einen professionellen Designer vorgestellt werden. Vorhandenes Wissen wird aufgefrischt oder erweitert. Alle Inhalte und praktischen Übungen sind so aufbereitet, dass sie unkompliziert auf den Unterricht übertragen und vielfältig eingesetzt werden können. ENTDECKE DESIGN steht im Zeichen einer Forschungsreise mit klarem Ziel: Gemeinsam wollen wir das Bewusstsein für Design ebenso wie den Umgang mit Design gezielt und interdisziplinär fördern. Wir laden Lernende und Lehrende, Schulen und weitere Bildungseinrichtungen herzlich dazu ein!

Das Fortbildungsangebot WAS IST DESIGN? ist ein 1-Tagesangebot mit drei Themenfeldern die Antworten auf eben diese Frage geben. Die Herangehensweise ist analog unserer Empfehlung zur theoretischen Einführung bei den Workshops im Rahmen unserer Initiative ENTDECKE DESIGN:

DESIGN IST ÜBERALL.

Die allermeisten Produkte, mit denen wir in unserem Alltag umgehen, wurden von einer oder mehreren Personen entwickelt und gestaltet.

DESIGN IST SERIE.

Die allermeisten Produkte, mit denen wir in unserem Alltag umgehen, wurden von einer oder mehreren Maschinen in Serie hergestellt.

„DESIGN IST ETWAS, WAS MAN TUT.“ Charles Eames

Die allermeisten Produkte, mit denen wir in unserem Alltag umgehen, wurden im Dialog und mit Zeichnungen und Modellen entwickelt und gestaltet.

In den theoretischen Teilen wird im Rahmen des Workshops jeweils Hintergrundwissen vermittelt. Produkte, die besprochen werden, sind vor Ort; die konkrete Auseinandersetzung mit den Produkten selbst ist wesentlicher Bestandteil der Vermittlung.

Bei den praktischen Teilen liegt der Fokus auf dem Selbermachen. Die Inhalte sind so aufbereitet, dass sie anschließend im Unterricht einfach angewendet werden können.

Was ist Design? Design ist überall.

DESIGN IST ÜBERALL.

Die allermeisten Produkte, mit denen wir in unserem Alltag umgehen, wurden von einer oder mehreren Personen entwickelt und gestaltet.

PERLENFLASCHE

Jeder von uns hatte sie wohl schon einmal in der Hand und sogar an den Lippen: Die „Perlenflasche“, eigentlich: „Normbrunnenflasche“, die seit 1969 in Deutschland für Mineralwasser verwendet wird. Sie ist mit mehreren Milliarden Exemplaren tatsächlich eines der meistproduzierten Designobjekte der Welt.

Bevor mehr über die Perlenflasche und ihren Designer verraten wird, nehmen wir sie noch einmal sorgfältig und bewusst in die Hand und untersuchen sie ganz genau. Es gibt an ihr nämlich eine Menge gute Ideen und Funktionen zu entdecken.

Aufgabe: Finde für alle Aufkleber den richtigen Platz an der Perlenflasche!



Foto: Rainer Zenz

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Normbrunnenflasche>, zuletzt aufgerufen: 1.11.2016

erinnern an die sprudelnde Kohlensäure

Was ist Design? Design ist überall.

leicht zu öffnen und zu verschließen

sind griffig und verhindern das Abrutschen in der Hand

schützen das Etikett

man sieht den Inhalt der Flasche

kann gut gegriffen werden

zylindrische Form

erinnert an einen Wassertropfen

symbolisieren Frische

Herstellerhinweis

Was ist Design? Design ist überall.

Die Normbrunnenflasche, 1969 von dem Designer Günter Kupetz entworfen, wurde seitdem mehr als 5 Milliarden mal hergestellt. Man bezeichnet sie daher auch als das wohl meistproduzierte Designobjekt. Sie ist in Deutschland allgegenwärtig. Die 230 Perlen auf der Glasoberfläche sind der Grund dafür, dass sie Perlenflasche genannt wird. Charakteristisch für die Form ist zudem die Taille, die einen sicheren Griff ermöglicht. Sie entstand mit dem Ziel, den Mitgliedern des Verbands Deutscher Mineralbrunnen ein bundesweit standardisiertes Vertriebs- und Mehrwegsystem anbieten zu können, um so auf den Wettbewerb durch internationale Konzerne wie z.B. Coca Cola, reagieren zu können. Seit einigen Jahren nutzen die Mineralbrunnen zusätzlich zu den Glasflaschen auch leichte Mehrwegflaschen aus dem Kunststoff PET, die sich formal eng an die klassische Perlenflasche anlehnen.

DIETER RAMS: 10 THESEN FÜR GUTES DESIGN

Was ist gutes Design? Dieter Rams, der vor allem als Chefdesigner von Braun zu einem der bekanntesten und einflussreichsten deutschen Produktgestalter wurde, hat dazu in Form von zehn Thesen* Stellung bezogen. Natürlich sind diese Thesen keine Naturgesetze, denn die Vorstellung, was gutes Design ist, entwickelt und verändert sich so, wie auch Technik und Kultur beständig in Bewegung sind. Aber sie sind ‚in Rams‘ eigenen Worten, „nützlich zur Orientierung und zum Verständnis“ von Design.

* Dieter Rams: Zehn Thesen für gutes Design
(zitiert gemäß den Grundsätzen der Creative Commons Lizenz CC-BY-NC-ND 3.0)

Aufgabe: *Jede These von Dieter Rams wird mit einem Beispiel aus dem Design illustriert.
Finde selbst weitere Beispiele – positiv oder auch negativ!*

Gutes Design ist innovativ

Die Möglichkeiten für Innovation sind längst nicht ausgeschöpft. Die technologische Entwicklung bietet immer wieder neue Ausgangspunkte für zukunftsfähige Gestaltungskonzepte, die den Gebrauchswert eines Produktes optimieren. Dabei entsteht innovatives Design stets im Zusammenschluss mit innovativer Technik und ist niemals Selbstzweck.

BMW i3 von BMW (Design: Benoit Jacob, 2013)



Foto: BMW Group

Was ist Design? Design ist überall.

Obwohl der kompakte, voll elektrische BMW i3 schon seit 2013 auf dem Markt ist, irritiert er immer noch die Sehgewohnheiten im Straßenbild: Hier wurde nicht einfach ein Elektroantrieb in ein vorhandenes oder konventionell designtes Fahrzeug verpflanzt, sondern technologisch und gestalterisch ganz neue Wege beschritten. Ob die Fahrzeugstruktur aus Carbon oder die Innenverkleidungen aus Naturfasern: Neue Materialien und Technologien spiegeln sich in einem ebenso innovativen Raum- und Designkonzept. Das verschafft dem Fahrzeug und damit dem Zukunftsthema Elektromobilität viel öffentliche Aufmerksamkeit.

Gutes Design macht ein Produkt brauchbar

Man kauft ein Produkt, um es zu benutzen. Es soll bestimmte Funktionen erfüllen – Primärfunktionen ebenso wie ergänzende psychologische und ästhetische Funktionen. Gutes Design optimiert die Brauchbarkeit und lässt alles unberücksichtigt, was nicht diesem Ziel dient oder ihm gar entgegensteht.

Elektrowerkzeuge von Hilti

„Sieben Sekunden. Länger dauert es nicht, bis ein Handwerksprofi sein erstes Urteil fällt, wenn er zu einem neuen Gerät greift.“ Stephan Niehaus, Chefdesigner der Hilti AG



Foto: Hilti Deutschland AG

Das Design der Bauwerkzeuge von Hilti steht für funktionelle Höchstleistung durch Premiumqualität, Leistung, Langlebigkeit und technologischen Mehrwert, transportiert aber auch emotionale Werte wie Besitzerstolz und Begeisterung.

Das Unternehmen nutzt Design als nonverbales Kommunikationsinstrument zum Kunden, um sowohl die Marke emotional aufzuladen, als auch produktbezogenen Mehrwert „begreifbar“ zu machen.

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design ist ästhetisch

Die ästhetische Qualität eines Produktes ist integraler Aspekt seiner Brauchbarkeit. Denn Geräte, die man täglich benutzt, prägen das persönliche Umfeld und beeinflussen das Wohlbefinden. Schön sein kann aber nur, was gut gemacht ist.

YADD-I von Abus (2016)



Foto: ABUS August Bremicker Söhne KG

Schönheit und Vernunft gehen nicht immer miteinander einher: So werden Fahrradhelme oft mit der Begründung nicht getragen, dass man sich damit nicht schön fühle, die Frisur zerstört werde, der Helm nicht „cool“ sei. Gutes Design für einen Fahrradhelm bietet deshalb nicht nur funktionale Sicherheit, sondern bezieht die ästhetische Komponente bewusst mit ein. Die Gestaltung muß genau untersuchen, mit welchen ästhetischen Stilmitteln und Attributen sich der Helm bei der jeweiligen Zielgruppe als schickes, als sportliches, als angesagtes Accessoire positionieren lässt.

„Erst schön und richtig ist richtig schön.“ Franco Clivio, Designer

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design macht ein Produkt verständlich

Es verdeutlicht auf einleuchtende Weise die Struktur des Produkts. Mehr noch: Es kann das Produkt zum Sprechen bringen. Im besten Fall erklärt es sich dann selbst.

Fairphone von Fairphone (Design: Seymourpowell, 2014)



Foto: Fairphone B.V.

Das einzige Smartphone auf dem Markt, bei dem „faire“ Bedingungen für Rohstoffe und Produktion im Vordergrund stehen, verfügt durch das Betriebssystem Android über ein intuitiv bedienbares Touchscreen-Interface, das man auch ohne langes Lesen von Handbüchern sofort nutzen kann. Aber nicht nur die Software zur Bedienung erklärt sich selbst. Das Smartphone ist ausserdem so „von innen nach außen gestaltet“, dass es auch vom Besitzer selbst repariert werden kann, sollte zum Beispiel der Akku nachlassen oder das Display kaputtgehen.

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design ist unaufdringlich

Produkte, die einen Zweck erfüllen, haben Werkzeugcharakter. Sie sind weder dekorative Objekte noch Kunstwerke. Ihr Design sollte deshalb neutral sein, die Geräte zurücktreten lassen und dem Menschen Raum zur Selbstverwirklichung geben.

Lichtschalter Interruttore Rompitratta von VLM Electrics (Design: Achille Castiglioni, 1968)



Foto: Tobias Stuntebeck

Nach seinem liebsten eigenen Entwurf gefragt, nannte der berühmte italienische Designer Achille Castiglioni (1918-2002) zum Erstaunen der Zuhörer nicht einen seiner Leuchten- oder Möbelklassiker, sondern einen simplen, weißen Elektro-Schnurschalter. In seinen Augen ist er alles, was ein Design-Produkt im Idealfall sein kann: perfekt in der Handhabung, unaufdringlich und nicht minder perfekt in der Formgebung.

Ein dienstbarer Geist für den Anwender, ein Beweis der Originalität seines Erfinders. Diesen Lichtschalter zu bedienen ist eine tägliche Freude. Castiglioni sammelte übrigens Alltagsgegenstände – mit Leidenschaft und aus der Überzeugung heraus, dass in jedem Objekt wichtige Lektionen für einen Designer stecken.

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design ist ehrlich

Es lässt ein Produkt innovativer, leistungsfähiger, wertvoller erscheinen, als es in Wirklichkeit ist. Es versucht nicht, den Verbraucher durch Versprechen zu manipulieren, die es dann nicht halten kann.

C-Leg von Otto Bock (Design: Otto Bock Designteam, 1997, C-Leg 4 2015)



Foto: Otto Bock HealthCare GmbH

Das C-Leg ist eine mechatronische, computergesteuerte Beinprothese. Das besondere an seinem Design: Es versucht erst gar nicht, wie ein „echtes“ Bein auszusehen, sondern unterstreicht viel mehr mit einer High-Tech-Anmutung, was an Funktionalität in ihm steckt. Und kommuniziert auf diese Weise auch „Gesunden“, was ein Bein im Alltag alles leistet – für mehr Wertschätzung für den Körper. Prothesenträger können das C-Leg zudem auf vielfältige Weise individualisieren und so zu einem einzigartigen „technischen Körperteil“ machen, das seinen Besitzer in seiner Unabhängigkeit unterstützt.

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design ist langlebig

Es vermeidet, modisch zu sein, und wirkt deshalb nie antiquiert. Im deutlichen Gegensatz zu kurzlebigen Mode-Design überdauert es auch in der heutigen Wegwerfgesellschaft lange Jahre.

Freischwinger-Stuhl S 43 von Thonet (Design: Mart Stam, 1931)



Fotos: THONET GmbH

Was ist Design? Design ist überall.

Der Architekt und Designer Mart Stam (1899-1986) gehört zu den wichtigsten Gestaltern der Moderne und unterrichtete unter anderem am Bauhaus in Dessau. Er setzte bei all seinen Möbelentwürfen auf Geradlinigkeit in der Form, auf ästhetische Sparsamkeit der Konstruktion und auf den Nutzen verbesserten Sitzkomforts. Beim S 43 kombinierte er das Stahlrohr-Gestell mit Formholzschalen für Sitz und Rücken und schaffte damit eine absolute Reduktion. Durch den bequemen Schwingeffekt des Gestells kann man auf eine Polsterung verzichten. Seine klare, zurückhaltende Form macht diesen Freischwinger zu einem exemplarischen Entwurf im Geiste der Moderne.

1933 wurde die Deutsche Nationalbibliothek in Leipzig mit dem Klassiker S 43 F ausgestattet. Während dem Krieg, der russischen Besetzung und der DDR-Zeit war es nicht möglich, die Bestuhlung zu ersetzen oder zu ergänzen. Erst nach dem Mauerfall, über 70 Jahre nach der Erstausrüstung lieferte Thonet zum gut erhaltenen Bestand neue Exemplare des Freischwingers S 43 nach: ein Beispiel für Nachhaltigkeit durch langlebiges Design.

Gutes Design ist konsequent bis ins letzte Detail

Nichts darf der Willkür oder dem Zufall überlassen werden. Gründlichkeit und Genauigkeit der Gestaltung sind letztlich Ausdruck des Respekts dem Verbraucher gegenüber.

Gardena Combi System von Gardena (Design: Dieter Raffler und Franco Clivio, ab 1968)



Foto: GARDENA GmbH

Wie Design zum Erfolg einer Firma beitragen kann, das lässt sich am Beispiel von Gardena illustrieren. Mit der Steckkupplung hatten die Gestalter, zunächst Dieter Raffler und später Franco Clivio, beide noch Studierende an der HfG Ulm, ein Grundprinzip entwickelt, das als Basis für ein ganzes System an Gartengeräten diente. Es kam ab 1968 als Original Gardena System auf den Markt, wurde stetig erweitert und ist bis heute aktuell. Alle Elemente, bis zum einfachsten Steckverbinder aus Kunststoff, sind mit großer Sorgfalt system- und markenkonform gestaltet: So entsteht maximaler Nutzwert für markentreue Kunden.

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design ist umweltfreundlich

Design leistet einen wichtigen Beitrag zur Erhaltung der Umwelt. Es bezieht die Schonung der Ressourcen ebenso wie die Minimierung von physischer und visueller Verschmutzung in die Produktgestaltung ein.

Lunar WC-Bürste von Authentics (Design: Barber Osgerby, 2004)



Foto: Authentics GmbH

Der integrierte Deckel schützt die Hände während des Putzens vor Spritzwasser. Durch ein längliches Loch im Bürstenhalter kann die Bürste besser trocknen. Der Bürstenkopf kann abgeschraubt und ersetzt werden: Das verlängert die Nutzungsdauer, spart Abfall und somit Ressourcen.

Was ist Design? Design ist überall.

Gutes Design ist so wenig Design wie möglich

Weniger Design ist mehr, konzentriert es sich doch auf das Wesentliche, statt die Produkte mit Überflüssigem zu befrachten. Zurück zum Puren, zum Einfachen!

Post-it Haftnotizen von 3M (Design: Spencer Silver und Art Fry/3M, 1974-1980)

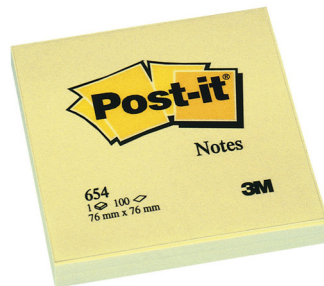


Foto: 3M Deutschland GmbH



Foto: Christof Jakob

Die Idee, Notizzettel mit einem Klebstoff zu versehen, der ohne Rückstände wieder vom Untergrund abgelöst werden kann, hat die Welt erobert. Dabei haben die Wissenschaftler des Herstellers 3M zunächst jahrelang ergebnislos nach einer praktischen Anwendung eines neuen Klebstoffs gesucht, der nur ein bisschen klebte. Mehr als die innovative Funktion und die prägnante kanariengelbe Farbe als Designfaktor waren nicht nötig für ein Produkt, das heute allgegenwärtig ist und Kommunikationsprobleme aller Art löst.

Was ist Design? Design ist überall.

2-EUR-AUFGABE

Auch hier geht es darum, den Designfaktor in Alltagsgegenständen zu entdecken.

Aufgabe: Jeder Teilnehmer bringt einen kleinen Gegenstand mit spezifischen Eigenschaften mit, der nicht mehr als 2 EUR kosten darf. Was ist daran Design? Die Teilnehmer machen sich gemeinsam mit dem Designer auf die Suche nach den designrelevanten Aspekten in den Dingen, präsentieren und diskutieren ihre Produkte. Die „zehn Thesen zum Design“ von Dieter Rams (siehe oben) können dabei als eine Richtschnur dienen.

Die Idee zu dieser Übung stammt von Franco Clivio, einem Schweizer Designer, der sie ursprünglich als „2-Franken-Aufgabe“ in der Designausbildung einsetzte. Übrigens ist auch Clivio leidenschaftlicher Sammler von Alltagsgegenständen.

Der Dozent selbst stellt als 2-EUR-Produkt eine Hand-Zahnbürste vor. Die Zahnbürste ist im Rahmen unserer Workshops ein beliebtes Beispiel für ein Serienprodukt: Sie ist überall verfügbar, hat in der Regel eine komplexe Form, besteht aus verschiedenen Kunststoffteilen mit unterschiedlichen Eigenschaften, sie wird in großen Stückzahlen, in vielen Farb- und Formvarianten und zu einem vergleichsweise geringen Preis produziert.

Was ist Design? Design ist Serie.

DESIGN IST SERIE.

Die allermeisten Produkte, mit denen wir in unserem Alltag umgehen, wurden von einer oder mehreren Maschinen in Serie hergestellt.

FRAGEN, ANWORTEN

Das Design ist Teil des komplexen Entwicklungsprozesses von Serienprodukten. Nur selten haben Verbraucher die Möglichkeit, Einblick in diesen Prozess zu bekommen. Die folgenden Fragen und Antworten geben diesen Einblick am Beispiel eines konkreten Produkts. Protagonist unserer Fallstudie ist der Stuhl PRO des Herstellers Flötotto, entworfen von dem Designer Konstantin Grcic. Wir haben Beteiligten aus verschiedenen Disziplinen Fragen zum Design- und Entwicklungsprozess gestellt. Die Struktur der Fragen und viele Erkenntnisse aus den Antworten lassen sich auch auf die Analyse anderer Produkte übertragen.

Die Wahl fiel auf den PRO als Beispiel, weil er als Schulstuhl nahe an der Lebenswelt von Lehrern und Schülern, und zweifellos als Gegenstand relevant. Er ist ein aktueller Entwurf und seine Designqualität wurde durch Auszeichnungen von Fachjürs bei Designpreisen bestätigt. Die Betrachtung eines konkreten Produkts sollte nicht als „Werbung“ mißverstanden werden: Sie ist notwendig, weil Design zur Umsetzung in Serienprodukte auf die Industrie angewiesen ist. Gutes Design kann durchaus als ein Beitrag von Unternehmen zur Kultur betrachtet werden – auch das soll mit der Wahl des Beispiels gewürdigt werden.

1. Was oder wer ist PRO?

PRO ist ein Stuhl, der aktives und dynamisches Sitzen fördern soll. Er ist für den Einsatz an Schulen konzipiert und steht in der Tradition des „Flötotto Formsitz“ aus den 1950er Jahren, der über 21 Mio. mal gebaut wurde. Aus 2 Sitzschalen und 11 Gestelltypen entstehen 22 Varianten des Stuhls, PRO ist also eigentlich eine Stuhl-Kollektion. Die verschiedenen Varianten machen den Stuhl in ganz unterschiedlichen Bereichen flexibel einsetzbar, vom Objektbereich bis zur Privatwohnung.

Die typischen Einsatzbereiche des Stuhls sind:

- Kindergarten und Vorschule
- private und öffentliche Schulen
- Universitäten und Studentenwohnheime
- Öffentliche Gebäude (Theater, Kirchen, Bibliotheken)

Dort wird er zum Beispiel angewendet für:

- Klassen- und Gruppenräume
- Seminar- und Fachräume
- Bibliotheken
- Lehrerzimmer
- EDV-/IT-Arbeitsplätze
- Mensa und Kantine
- Aula/Großraum
- Büros
- Wartezonen
- Wohnräume auf Zeit
- Thekensituationen/Counter

Der Namen PRO war ein Vorschlag des Designers Konstantin Grcic. Er folgt der Assoziationskette PRO-aktives Sitzen, PRO-fessionelle Lösung, PRO = positiv, PRO = man ist dafür. Und er ist kurz und einprägsam.

Was ist Design? Design ist Serie.



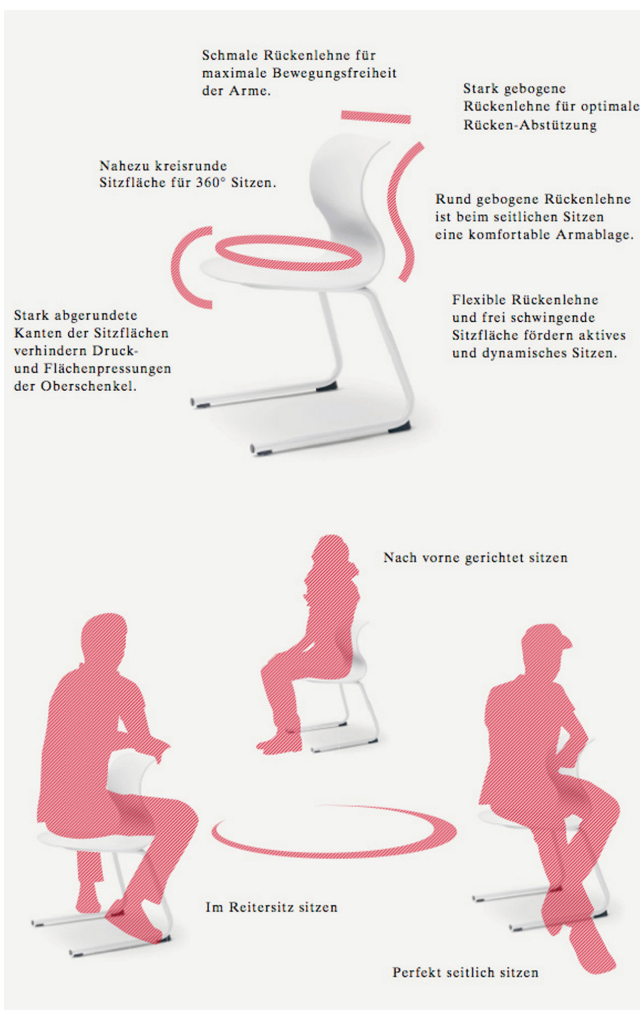
Fotos: Oliviero Toscani

Was ist Design? Design ist Serie.

2. Was zeichnet den PRO aus?

Aspekte: Entwicklungsziel, Ergonomie, System, Schutzrechte, Ökologie, Ökonomie, Ästhetik, Tradition, normativer Rahmen

Das **Entwicklungsziel** beim PRO war es, den Schülern ein aktives und dynamisches Sitzen zu ermöglichen und so zu einer verbesserten, gesunden Haltung beizutragen. Die Grundlage dafür liefern wissenschaftliche Studien, unter anderem von Dr. Dieter Breithecker, „Arbeitsplatz Schule – Wie sieht das Klassenzimmer der Zukunft aus?“ Herausgegeben von der Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung e.V. Kernfrage der Studie und der vorangegangenen Recherche war: Wie kann die Lernbereitschaft von Kindern durch Möbel gefördert werden? Zusätzlich haben die Designer des Büros Konstantin Grcic Industrial Design (KGID) über ein Jahr lang mehrmals Schulen besucht, Schüler und Lehrer befragt sowie Beschaffer interviewt.



„Die besondere Ergonomie der Stühle sowie ihre Robustheit und das Design haben uns an PRO überzeugt. Die neuen und modernisierten Räume in unserem Berufskolleg wirken dank der frischen Stuhlfarben freundlich und einladend.“

Horst Klüter, Schulleiter

Felix-Fechenbach-Berufskolleg Detmold

Was ist Design? Design ist Serie.

Merkmale der **Ergonomie**, also der gesunden und körpergerechten Gestaltung beim PRO sind unter anderem:

- Eine nahezu kreisrunde Sitzfläche für 360-Grad-Sitzen.
- Stark abgerundete Kanten der Sitzflächen, die Druckstellen am Oberschenkel verhindern.
- Eine schmale Rückenlehne für maximale Bewegungsfreiheit der Arme.
- Eine stark gebogene Rückenlehne für optimale Rückenabstützung.
- Die flexible Rückenlehne und frei schwingende Sitzfläche, um aktives und dynamisches Sitzen zu fördern.
- Die PRO-MATIC *, eine spezielle 3-D-Sitzmechanik für aktives, dynamisches Sitzen wie auf einem Ball.



* Die PRO-MATIC ist eine dreidimensionale Sitzmechanik als Ausstattungsoption für den PRO Drehstuhl. Sie folgt den Bewegungen des Nutzers in alle Richtungen. Gleichzeitig federt sie die Sitzschale optimal ab und sorgt für ein stabiles und sicheres Sitzgleichgewicht. Im Gegensatz etwa zu einem Sitzball ist der Nutzer aber nicht damit beschäftigt, mühsam sein Gleichgewicht zu halten, sondern kann sich voll konzentrieren und ist nicht durch Schwanken und Gegensteuern abgelenkt. Die 3D-Sitzmechanik bewirkt, dass das Nervensystem permanent über mehr Leistungsfähigkeit verfügt, die Wirbelsäule und Bandscheiben entlastet werden und die Rückenmuskulatur gestärkt und stabilisiert wird.

Wie viele Produkte, bildet auch der Stuhl PRO ein **System**, in dem sich durch verschiedene Kombinationen einzelner Elemente Varianten bilden lassen. So eignet sich der Stuhl einerseits für die Serienproduktion, andererseits kann er auf unterschiedlichste Anforderungen hinsichtlich Größe, Aufgabe, Einsatzorte usw. individuell abgestimmt werden. Bei PRO sind diese Elemente verschiedene Sitzschalen und Gestelle.

Was ist Design? Design ist Serie.

„Nur den schönen Po, den haben alle gemeinsam.“ Konstantin Grcic, Designer



Foto: Gerhard Kellermann

Was ist Design? Design ist Serie.



PLEASE HAVE A SEAT






Experience the comfort of *highly developed ergonomic seating* – designed by *Konstantin Grcic*.
You can compose your *individual PRO* out of 14 different base frames, two differently shaped seat shells (PRO CHAIR / PRO ARMCHAIR)
and a seat cushion or full upholstery.

Discover the world of PRO.

www.floetotto.de

FLÖTOTTO

Was ist Design? Design ist Serie.

Größe	Sitzhöhe	Körpergröße	Altersklasse
3 	350 mm	119–142 cm	6–10 Jahre
4 	380 mm Drehstuhl: 365–475 mm	133–159 cm	8–12 Jahre
5 	430 mm Drehstuhl: 420–550 mm	146–177 cm	10–14 Jahre
6 	460 mm	159–188 cm	12–99 Jahre
7 	510 mm	174–207 cm	12–99 Jahre

Als Schulmöbel-Programm gemäß DIN EN 1729 bilden bei PRO fünf verschiedene Größen eine wichtige Dimension des Systems: Es sind die Größen 3 (6 – 10 Jahre), 4 (8 – 12 Jahre), 5 (10 – 14 Jahre), 6 (12 – 99 Jahre) und 7 (Körpergröße 174 – 207 m) lieferbar. Eine Farbcodierung an den Stühlen kennzeichnet die Größe.

Eine weitere System-Dimension bilden die zwei Sitzschalen CHAIR und ARMCHAIR, einmal ohne und einmal mit angeformten Armlehnen, ergänzt vom Hocker STOOL. Die Kunststoffschalen sind in den 6 Farben Schneeweiß, Graphitschwarz, Granitgrau, Aquablau, Korallrot und Kiwigrün erhältlich. Ab 300 Stück können beliebige RAL-Farben als Sonderfarben bestellt werden.

Die Sitze werden mit aktuell 11 verschiedenen Gestellvarianten kombiniert: Unter anderem C-Gestelle, die einfach am Tisch hochgestellt werden können, Vierfußgestelle aus Stahlrohr oder Holz, Kufengestell aus Stahlrohr oder Drehstühle.

Warum diese Variantenvielfalt? Die Anforderungen und Wünsche an Stühle sind sehr unterschiedlich: In einigen Schulen wird Reinigung groß geschrieben – die Stühle müssen ein C-Gestell haben, so dass sie unkompliziert hochgestellt werden können. In anderen Schulen zeigte die Erfahrung, dass die Stühle nicht geworfen werden, wenn sie Rollen haben und somit weniger kaputt geht.

Zum Schutz vor Plagiaten, also Nachahmerprodukten, können die Produzenten **Schutzrechte** für das Design ihrer Produkte geltend machen. So ist zum Beispiel die Sitzschale der PRO Kollektion als Gebrauchs- und Geschmacksmuster weltweit geschützt. Die Sitzschale ist mit dem größten Entwicklungsaufwand und der größten Investition verbunden. Zudem wird sie durch ihre Gestaltung zum Alleinstellungsmerkmal des Produkts. Deshalb entschloß sich der Hersteller Flötotto, die Sitzschale schützen zu lassen. Schutzrechte sind allerdings auch mit hohen Kosten verbunden: Neben der Anmeldung kommen jährlich Kosten für die Aufrechterhaltung des weltweiten Schutzes hinzu.

Bei einem Produkt, das in großen Stückzahlen hergestellt wird, spielt die **Ökologie** eine wichtige Rolle. Dabei müssen viele Faktoren miteinander abgewogen werden. Ökologische Aspekte beim PRO Stuhl sind unter anderem die Materialwahl: Die Sitzschale besteht aus 100% Polypropylen, das sich sortenrein recyceln lässt. Dies ist zum Beispiel bei Kunststoff mit Glasfaser-Zusatz nicht möglich. Auch das sogenannte „Pagh Holz“, aus dem Flötotto früher Stuhlsitze formte, besteht zwar aus dem nachwachsenden Rohstoff Holz, kann aber nicht recycelt, sondern nur thermisch entsorgt, sprich: verbrannt werden.

Was ist Design? Design ist Serie.

Der Hersteller gibt 10 Jahre Nachkaufgarantie auf PRO Stühle, so dass für institutionelle Kunden wie Schulen oder Universitäten Investitionssicherheit besteht. Eine lange Nutzungsdauer ist ein entscheidender ökologischer Faktor. Auch die Logistik spielt in der Ökobilanz eine wichtige Rolle – so wie bei einem Verbraucher, der beim Kauf einer Kiste Bier für ca. 80% des CO₂-Fußabdrucks selbst verantwortlich ist, sobald er mit dem Auto zum Supermarkt fährt.

„Pag-Holz ist ein interessantes Material, das sehr widerstandsfähig ist. Allerdings bietet es wenig gestalterische Freiheit, weil man es, wie bei Formholz typisch, eigentlich nur zweidimensional verformen kann. Wir haben von Anfang an angestrebt, einen modernen, kostengünstigen und damit wettbewerbsfähigen Stuhl zu entwickeln und herzustellen – mit einem Material, das alle Möglichkeiten bietet. So hat sich das Projekt ab einem gewissen Punkt ganz natürlich in Richtung Kunststoffspritzguss entwickelt, obwohl diese Entscheidung deutlich höhere Werkzeugkosten bedeutete.

Die Familie Flötotto hat diesen Entschluss mitgetragen, das hat mich beeindruckt und mir gezeigt, wie sehr sie an das Projekt glauben. Wir haben intensiv in die Möglichkeiten nicht fossiler Kunststoffe recherchiert, mussten aber feststellen, dass derartige Materialien für unsere spezielle Anwendung zwar mit Hochdruck entwickelt werden, aber noch nicht serienreif verfügbar sind. Durch die intelligente, extrem dreidimensionale Formgebung ist es uns schließlich gelungen, die Sitzschale so zu konstruieren, dass wir sie aus 100% reinem Polypropylen herstellen können, das heißt ohne Fiberglas-Zusatz.“ Konstantin Grcic, Designer

Das Produktdesign steht immer unter dem Einfluß der **Ökonomie**. Ein Produkt muß unter den gegebenen Bedingungen eines Unternehmens wirtschaftlich produzierbar und absetzbar sein. Die Entscheidung für das Produktionsverfahren Spritzguss bei der Sitzschale des PRO bedingt zum Beispiel hohe Investitionskosten, ermöglicht dann aber die Herstellung von sehr vielen Teilen in gleichbleibender Qualität zu einem günstigen Stückpreis. Die gewünschte Varianz im Produktsystem kann durch unterschiedliche Gestelle erzeugt werden, bei denen die Investitionen geringer sind. 22 unterschiedliche Stühle mit nur 2 verschiedenen Sitzschalen sind eine ökonomische Lösung.

Der Hersteller Flötotto sah für den Stuhl PRO eine Marktlücke, und zwar bei Schulstühlen mit Designanspruch: Ein innovativer Stuhl für den Bildungsbereich, der Schüler und Lehrer motiviert und die Konzentrationsfähigkeit fördert, fehlte am Markt. Dazu schrieb auch Thomas Bärnthaler im SZ Magazin im Frühjahr 2010 den Bericht „Versetzung gefährdet“, in dem er die Inneneinrichtung von deutschen Schulen einer kritischen Betrachtung unterzog und zu extrem negativen Ergebnissen kam. Er forderte eine Gestaltung, die zur Lösung des Problems beitragen sollte. Damals war der PRO bereits in der Entwicklung, der Hersteller fühlte sich in seiner ökonomischen Einschätzung des Marktpotentials noch einmal bestätigt.

Quelle: <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/33354/2/1> (zuletzt aufgerufen am 1. November 2016)

„Wir haben uns sehr intensiv mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen im Bereich Schulmobiliar beschäftigt. In den vergangenen Jahren gab es verschiedene Studien im Bezug auf Schulmöbel, doch der Markt hat noch nicht darauf reagiert, deshalb wollten und mussten wir reagieren. Die Kernfrage dieser jüngeren Studien lautet: „Wie kann die Lernbereitschaft von Kindern durch Möbel gefördert werden?“. Heute weiß man, dass Konzentration durch ein „dynamisches Sitzen“, sprich: Bewegungsfreiheit und die Möglichkeit zur Bewegung, gefördert wird.“

Konstantin Grcic, Designer

„Es war die Entscheidung, ein wirklich industrielles Produkt zu produzieren, was für die Herstellung von großen Stückzahlen vorgesehen ist.“ Konstantin Grcic, Designer

Was ist Design? Design ist Serie.

Die **Ästhetik** von Produkten wird oft als erstes mit ihrem Design assoziiert, doch sie ist, wie wir sehen, nur einer von vielen Faktoren, die miteinander in Wechselwirkung stehen. Die ästhetische Wertschätzung eines Produkts wirkt sich beispielsweise auf den Umgang der Nutzer damit aus. Der Designer des PRO formuliert das in Bezug auf seinen Entwurf so:

„Die Menschen, die mit diesen Objekten umgehen und sie nutzen, die müssen diese Objekte mögen und wenn sie sie mögen, dann behandeln sie sie gut. Dann wendet sich alles ins Positive. Diese kalte Materie wird plötzlich etwas, was man gerne mag, was man schätzt.“

Konstantin Grcic, Designer

Quelle: Konstantin Grcic, Designer, in der Dokumentation „Absolut Grcic“, Arte, <https://www.youtube.com/watch?v=QEqxBvFAXQw>, Start 0:25 min (zuletzt aufgerufen am 1.11.2016)

„Ich wollte, dass der Stuhl auch ein bisschen cool wird. Was ich cool finde, demoliere ich vielleicht nicht.“ Konstantin Grcic, Designer

Konstantin Grcic, der bereits eine Vielzahl von Stühlen entworfen hat, machte sich bereits an anderer Stelle Gedanken zur ästhetischen Funktion von Stühlen:

„Ich habe mal nachgezählt: Ich besitze 17 Stühle, dazu kommen vier Hocker, drei Balkonstühle und zwei alte Kinossessel im Keller. (lacht) Viele Stühle hat man ja auch gar nicht, um darauf zu sitzen. Manche sind nur dafür da, um Kleider abends abzulegen oder Bücher darauf zu stapeln. Manche sind als Teil eines Raumes gedacht, die nur in Zuordnung zu anderen Objekten im Raum funktionieren. Ein Stuhl ist ein verblüffendes Möbelstück, er hat einen Charakter. Vielleicht hat das damit zu tun, dass er wie ein Tier vier Beine hat. Ein Stuhl hat ein Gesicht, ein Tisch nicht. Ein Tisch ist eher ein architektonisches Ding, ein Stuhl ist eher wie ein Mitbewohner.“ Konstantin Grcic, Designer

Auch wenn bei der Vermarktung von Produkten oft der Neuigkeitswert im Vordergrund steht, bewegen sich gerade Möbel stets auch im Rahmen von **Traditionen**. Solche Traditionen, die das Design beeinflussen, bilden sich aus der Historie eines Produktgenres wie „Schulmöbel“, aber auch aus der Marken- und Unternehmensgeschichte des Herstellers. Im Fall des PRO beziehen sich Produkt und Design ganz offen auf den millionenfach produzierten Flötotto-Schulstuhl mit flexibler, ergonomisch geformter Sitzschale aus Paghholz. Er gehört gewissermaßen zur „DNA“ der Marke Flötotto.



Fotos: Archiv Flötotto



Was ist Design? Design ist Serie.

Je nach Produktgenre wirkt sich auch der **normative Rahmen**, also geltende Vorschriften, Industrienormen oder Gesetze, mehr oder weniger stark auf das Design aus. Im Fall eines Schulmöbels wie dem PRO ist dieser normative Rahmen stark ausgeprägt, denn bei der Ausstattung von Schulen und öffentlichen Gebäuden gelten eine Vielzahl von Regeln und Verordnungen, zum Beispiel:

- DIN 1729 für Möbel in Bildungseinrichtungen: viele neue Öko-Kunststoffe sind zum Beispiel noch nicht nach dieser Norm zertifiziert und können daher nicht verwendet werden.
- Brandschutzbestimmungen: Ein sensibles Thema, das gerade im öffentlichen Bereich besondere Brandschutzeigenschaften von Möbeln erfordert. Die schwer entflammbaren Sitzschalen sind mit Additiven ausgerüstet und wurden geprüft nach DIN 4102-1 für die Baustoffklasse 1; auch die Sitzpolster sind mit schwer entflammbarem Stoff und flammenhemmenden Schaum bezogen.
- GS-Zeichen für „Geprüfte Sicherheit“
- Dauerbelastungstests
- CE-Zeichen



Foto: Gerhard Kellermann

Was ist Design? Design ist Serie.

3. Welches Unternehmen produziert und vertreibt den PRO?

„Design ist für mich die sinnvolle Kombination von Material, Form und Funktion, um ein Problem zu lösen.“ Frederik Flötotto, Unternehmer



Foto: Carsten Behler

Die Flötotto Systemmöbel GmbH ist ein Familienunternehmen in 4. Generation, mit Sitz in Gütersloh, Ostwestfalen. Seit 1907 produziert die Familie Flötotto Möbel, dabei haben sich die Schwerpunkte immer wieder verschoben. Wegweisend war das Patent für den innovativen Pag-Formsitz von 1952: Fritz Flötotto erfand diese Sitzschale für Stühle, die aus verdichtetem, mit Phenolharz getränktem Buchensperrholz hergestellt wird – im Prinzip eine Schale aus Holz mit den Vorteilen von Kunststoff. Mehr als 21 Mio. Stück wurden von diesem Formholzstuhl produziert, so wurden die Flötotto Schulstühle zu einer Konstante in der Alltagskultur ganzer Generationen in Deutschland und Europa.



Grafik und Foto: Archiv Flötotto



Was ist Design? Design ist Serie.



Fotos: Archiv Flötotto



In den 1970er Jahren entstand mit dem Flötotto Profilsystem ein weiterer zukunftsweisender Entwurf, der bis heute das Image der Marke prägt. Doch in den folgenden Jahrzehnten machte das Unternehmen mehrere Besitzerwechsel, Insolvenzen und Neustarts durch, bei denen der Erfolg der vorausgegangenen 30 Jahre aufs Spiel gesetzt wurde. 1995 endete die Schulmöbelproduktion, und bis 2007 sah es nicht danach aus, als würde die Marke wieder an frühere Erfolge anknüpfen können.



Foto: Flötotto

Seit 2008 agiert die Flötotto Systemmöbel GmbH unter dem Dach der Elmar Flötotto Holding, zu der auch die Marken Authentics und Sitting Bull gehören. Das Unternehmen nimmt wieder Fahrt auf, mit technologisch neuesten Produktionsanlagen wird zunächst wieder das bekannte Profilsystem produziert. Parallel wird eine neue Strategie entwickelt: Was ist die eigentliche DNA, der Gencode der Marke? Das Ergebnis ist, sich erneut auf den Schulmöbelmarkt zu fokussieren. Die Entwicklung des Schulstuhls PRO beginnt.

Was ist Design? Design ist Serie.

„Es gibt eine Flötotto DNA, die in der speziellen Form der Sitzschale und der damit einhergehenden Funktionalität begründet ist.“ Frederik Flötotto, Unternehmer

2012 stellt Flötotto die neue Stuhlkollektion PRO, die zusammen mit dem Designer Konstantin Grcic entwickelt wurde, auf der Kölner Möbelmesse „imm cologne“ vor. Aktuell hat die Flötotto Systemmöbel GmbH 20 Mitarbeiter.



Orgatec 2016, Fotos: Flötotto

Was ist Design? Design ist Serie.



Orgatec 2016, Foto: Flötotto



Showroom im Firmensitz, Foto: Nicole Rehage

Was ist Design? Design ist Serie.

4. Wer ist der Designer, der den PRO entworfen hat?

Das Design des PRO entwickelte das Münchner Büro KGID (Konstantin Grcic Industrial Design). Sein Gründer Konstantin Grcic (ausgesprochen: „Gritschitsch“) gehört zu den international renommiertesten deutschen Designern.



Foto: Gerhard Kellermann

Grcic wurde 1965 als Kind eines serbischen Vaters und einer deutschen Mutter in München geboren. Er wuchs in Wuppertal auf und hat eine Schwester, die Künstlerin Tamara Grcic. Sein Traumberuf war Bootsbauer, doch zunächst arbeitete er nach dem Abitur bei einem Möbelrestaurator. Mit diesem Einblick ins Handwerk begann er an der John Makepeace School in Dorset, England, eine Ausbildung zum Möbelschreiner. Nach dem Abschluß dort folgte ein Masterstudium im Bereich Design am Royal College of Art, London. Seine Lehrer während der Studienzeit waren unter anderem der italienische Architekt und Industriedesigner Vico Magistretti und der englische Designer Jasper Morrison, der damals am Beginn seiner Karriere stand und heute zu den bekanntesten Designern weltweit gehört.

Nach seinem Studienabschluß arbeitete Grcic zunächst im Büro von Jasper Morrison und gründete 1991 sein eigenes Designbüro KGID in München. Die Arbeit des Büros umfasst sowohl das Design von Möbeln und industriell hergestellten Produkten als auch Ausstellungsgestaltung und Interior Design. KGID ist für einige der führenden Marken der Designindustrie tätig, viele Produkte wurden mit internationalen Design-Preisen ausgezeichnet. Entwürfe von Grcic sind Teil der Sammlungen und Dauerausstellungen der weltweit bedeutendsten Museen, darunter das Museum of Modern Art (MoMA) in New York und das Centre Pompidou in Paris.

Was ist Design? Design ist Serie.

„Diesen Punkt an Projekten, an der Entwicklung, wo man das Gefühl hat, jetzt, jetzt haben wir den Weg gefunden, jetzt wissen wir wie es geht, jetzt fügen sich die Puzzlesteine zusammen, das ist ein unheimliches Glücksgefühl. Dieses Gefühl, das trägt uns eigentlich ständig oder auch die Sucht nach diesem Gefühl oder auch der Rausch. Man will natürlich bei jedem Projekt immer wieder dieses Gefühl bekommen. Das ist ganz wichtig.“ Konstantin Grcic, Designer

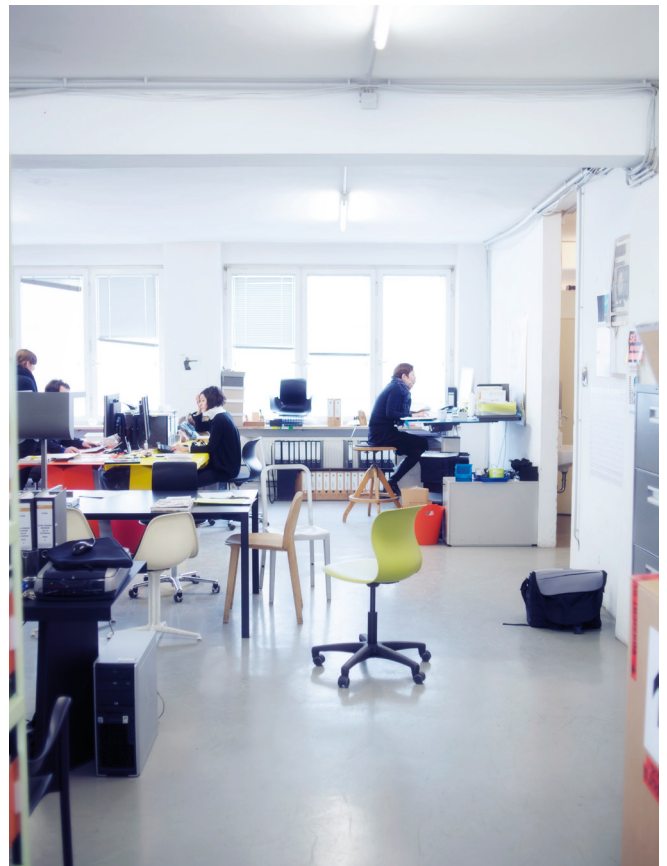
Quelle: Konstantin Grcic in: Absolut Grcic (Doku) (deutsch) Dokumentation Arte, <https://www.youtube.com/watch?v=QEqxBvFAxQw>, Start 15:03 min (zuletzt aufgerufen: 1. November 2016)

Konstantin Grcic hatte bereits für die Marke Authentics, die zur Flötotto Gruppe gehört, Produkte entworfen. Insofern war die Beauftragung für das Projekt eines neuen Schulstuhls naheliegend, denn die Zusammenarbeit mit dem Designer war bekannt und erprobt. Neben der Designleistung des Büros entfaltet natürlich auch die Bekanntheit von Konstantin Grcic eine Zugkraft, die bei der Markteinführung eines neuen Produkts hilfreich ist. Der Markt für Stühle ist bereits von vielen Wettbewerbern besetzt. Architekten und Innenarchitekten wählen gezielt Produkte von anerkannten Möbeldesignern aus. Ursprünglich war der PRO als einzelner Schulstuhl konzipiert. Erst im Verlauf der Produktentwicklung entwickelte sich daraus eine ganze Kollektion mit unterschiedlichen Einsatzgebieten bis hinein in den privaten Wohnbereich: Ein Potential des Entwurfs, das anfangs nicht erwartet wurde.

„Ich fand das Schulmöbelprojekt spannend und war sofort begeistert, mich mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Ich hatte das Gefühl, dass wir mit einer offenen Herangehensweise und kritischen Designhaltung hier wirklich etwas bewirken können. Wir haben die Möglichkeit gesehen, mit PRO einen wirklich sinnvollen und zeitgemäßen Stuhl zu entwickeln.“ Konstantin Grcic, Designer



Fotos: Gerhard Kellermann



Was ist Design? Design ist Serie.

5. Welche Abteilungen / Unternehmen / externe Organisationen waren am Design- und Entwicklungsprozess vom PRO beteiligt?

1. Hersteller und Inverkehrbringer: Flötotto Systemmöbel GmbH
Rolle: Initiator, Recherche, Auswahl Designer, Auswahl Produzenten, Prototypen, Produktionsplanung
2. Design: Konstantin Grcic Industrial Design
Rolle: Recherche, Design, Modelle, Projektbegleitung
3. Zielgruppe: Schulen, Universitäten
Rolle: Partner bei der Recherche, Gespräche mit Schülern, Lehrern, Schulleitern, Studenten, Professoren, Hausmeistern, Einkäufern
4. Wissenschaft: Deutsche Sporthochschule
Rolle: Ergonomiestudien, Beratung für aktives dynamisches Sitzen
5. Engineering:
Rolle: Konstruktion, Konvertierung der CAD-Daten in Maschinensteuerprogramme
6. Werkzeugbau Link: <https://de.wikipedia.org/wiki/Werkzeugbau> (zuletzt aufgerufen am 1. November 2016)
Rolle: Herstellung der Spritzgussformen, z.B. für die Sitzschale, Gleiter, Abdeckstopfen etc.
7. Hersteller für Kunststoff-Spritzgussteile Link: <https://de.wikipedia.org/wiki/Spritzgie%C3%9Fen> (zuletzt aufgerufen am 1. November 2016)
Rolle: Produktion der Kunststoffteile im Spritzgussverfahren
8. Hersteller für Metallteile
Rolle: Produktion der Metallteile
9. Akkreditierte Prüfungsinstitute (TÜV, CATAS)
Rolle: Produktprüfung gemäß GS-geprüfte Sicherheit, Dauerbelastungstests, DIN Normen

Was ist Design? Design ist Serie.

6. Wie lange hat die Entwicklung von der Idee bis zum fertigen Produkt gedauert?

Insgesamt dauerte der Entwicklungsprozess des PRO knapp 4 Jahre. Dabei durchlief das Projekt diverse Phasen und Stationen:

- Initiale Entscheidung im Unternehmen
- Anfrage, Gespräch mit Konstantin Grcic
- Recherche (Studien, Interviews vor Ort)
- Zeichnungen
- Anfrage, Gespräch mit Produktionspartnern
- Modelle
- Testing
- Prototypen
- Kollektion planen, Farben, Zukaufteile, Features
- Kommunikation (Fotos, Texte, Kataloge, Website ...)
- Präsentation auf der imm cologne 2012

Im Lauf des Design- und Entwicklungsprozess entstehen immer wieder Situationen, an denen Richtungsentscheidungen gefällt werden müssen. Im Fall des PRO fiel zum Beispiel erst etwa 1,5 Jahre nach Projektstart eine endgültige Entscheidung gegen eine Sitzschale aus Pagholz und für Kunststoff als Material. Die gewünschte stark dreidimensional gekrümmte Form ließ sich mit Pagholz nicht materialgerecht realisieren, in entsprechenden Experimenten wurde das Pagholz wellig.



Foto: Flötotto

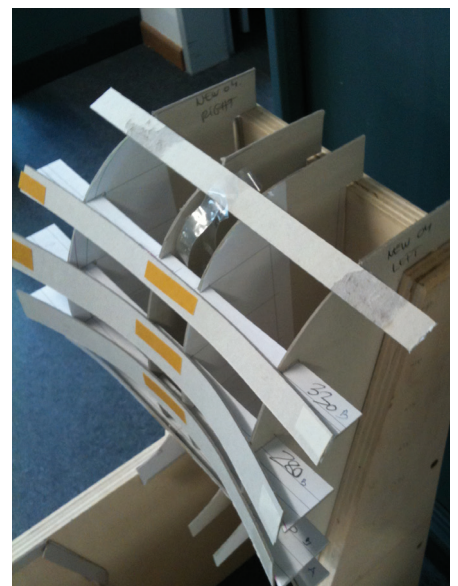
Was ist Design? Design ist Serie.



Foto: Gerhard Kellermann



Foto: Flötotto



Fotos: Flötotto

Was ist Design? Design ist Serie.



Foto: Gerhard Kellermann

Was ist Design? Design ist Serie.

7. Wie wird der PRO produziert?

Der PRO besteht aus den Baugruppen Sitzschalen und Gestelle, die von unterschiedlichen Zulieferern nach genauen Vorgaben von Flötotto bezogen werden. Bei Flötotto selbst erfolgt nur die Endmontage der Stühle. Die Gestelle werden in Deutschland hergestellt. Die Sitzschalen werden in Italien produziert. Die Produktion einer Sitzschale dauert ca. 3 Minuten. Weitere Teile wie Abstandhalter, Schrauben und Gleiter werden zugekauft und bei Flötotto bis zur Endmontage gelagert.

Die Gestelle bestehen vor allem aus Federstahlrohren und werden in metallverarbeitenden Spezialbetrieben gebogen, geschweißt, pulverbeschichtet oder verchromt. Durch die unterschiedlichen Gestelle erfüllt PRO die verschiedensten Anforderungen, die in Bildungseinrichtungen, öffentlichen Gebäuden oder im privaten Bereich an eine Stuhlkollektion gestellt werden.

Die Sitzschalen werden bei einem Kunststoffverarbeiter im sog. Spritzgussverfahren hergestellt. Dabei wird geschmolzener Kunststoff (Thermoplast) in eine geteilte Form gepresst. Relativ große Kunststoffteile wie eine Sitzschale benötigen entsprechend auch große Formwerkzeuge. Im Fall des PRO misst das Werkzeug für eine Sitzschale 120 x 120 x 120 cm. Es besteht aus hochwertigem Spezialstahl und besitzt ein Einspritzloch sowie zwei Wasserkreisläufe für heißes bzw. kaltes Wasser. Die Bauteilform sowie alle Muster und Oberflächenstrukturen sind als Negativ in die Form eingearbeitet, vergleichbar einem Stempel oder einem Waffleisen. Als Befestigungspunkte, an denen später die Sitzschale mit dem Gestell verbunden wird, werden vor jedem Spritzgussvorgang Messingmuffen in die Form eingelegt.

Anschließend wird die Form geschlossen, mit heißem Wasser vorgewärmt und das verflüssigte Granulat durch das Einspritzloch mit hohem Druck eingespritzt. Im heißen Werkzeug kann der flüssige Kunststoff auch feinste Strukturen der Form gleichmäßig füllen. Zum Entformen öffnet sich die Form und wird mit kaltem Wasser gekühlt. Das neu geformte Bauteil zieht sich beim Abkühlen minimal zusammen und löst sich dadurch leicht aus der Form. Die extremen Temperaturschwankungen im Spritzgusszyklus stellen besonders hohe Anforderungen an den Werkzeugstahl.

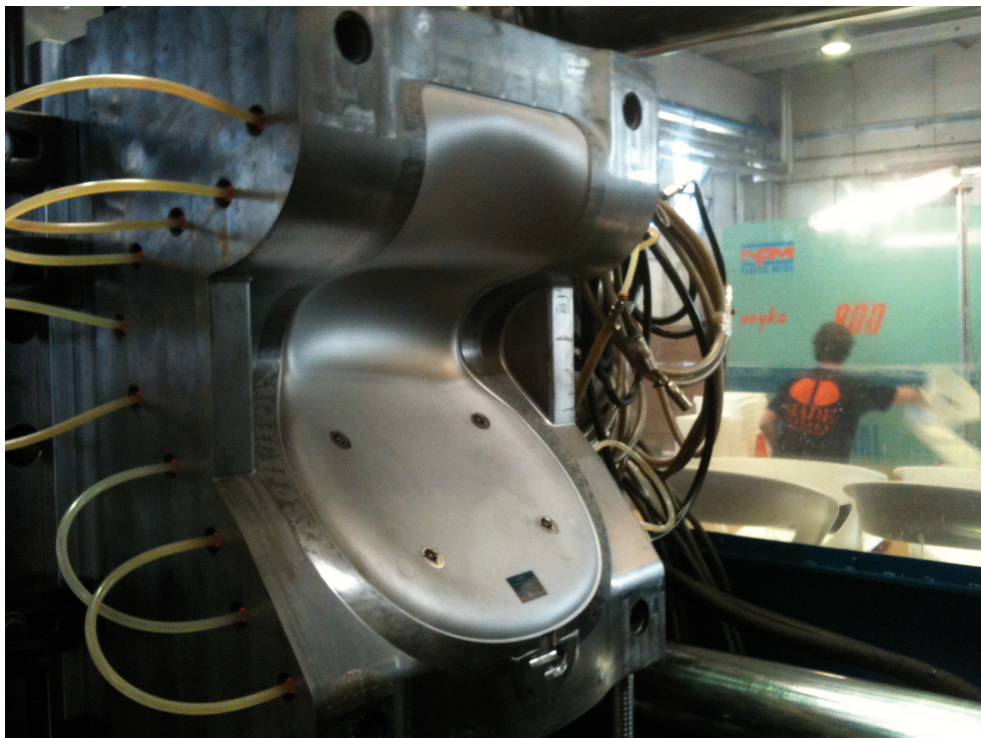


Foto: Flötotto

Was ist Design? Design ist Serie.

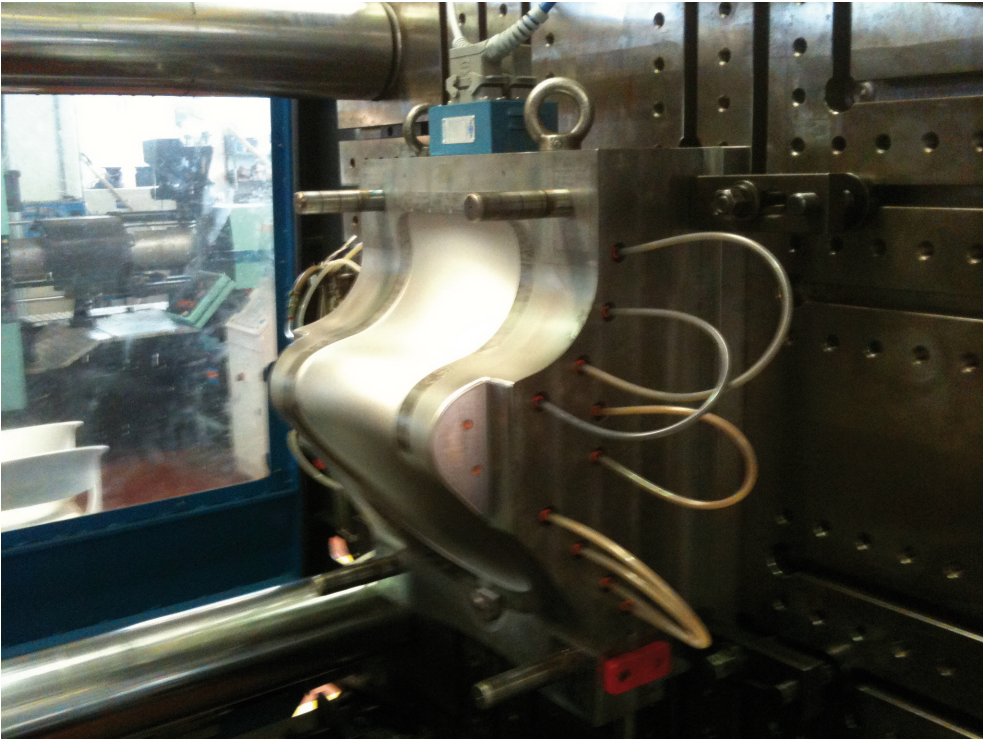
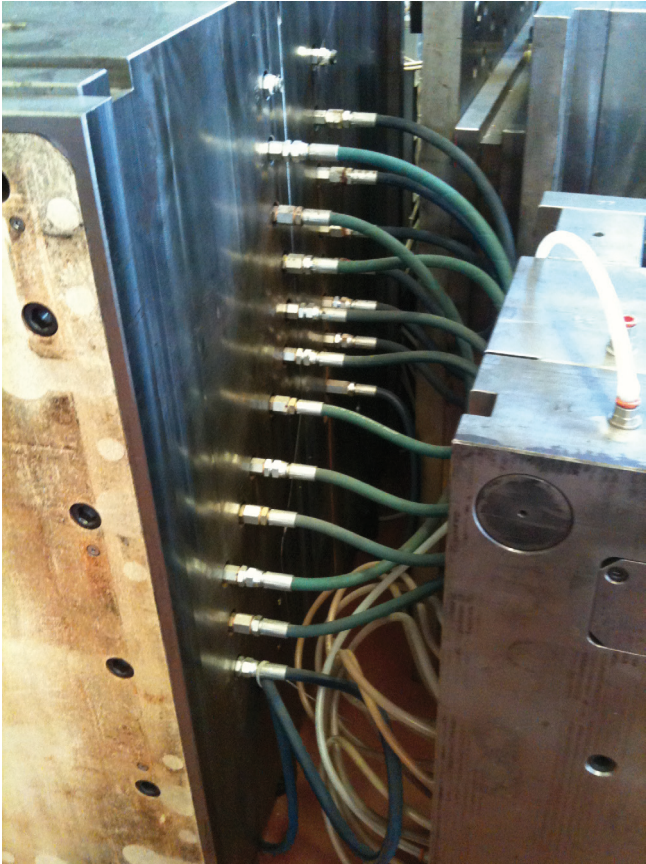


Foto: Flötto



Was ist Design? Design ist Serie.



Foto: Flötotto

Was ist Design? Design ist Serie.

8. Wie teuer ist ein Werkzeug, mit dem der PRO produziert wird?

Serienproduktion bedeutet in der Regel, zuerst in relativ teure Werkzeuge oder Formen zu investieren, um dann eine große Zahl gleicher Teile zu niedrigen Stückkosten produzieren zu können. Für die Produktion von PRO sind mehrere Werkzeuge für verschiedene Bauteile notwendig – große wie für die Sitzschalen und kleinere für Bauteile wie Gleiter oder Stopfen. Werkzeuge wie Spritzgussformen verschleßen im Gebrauch und müssen nach einer bestimmten produzierten Stückzahl überarbeitet oder ersetzt werden.

Im konkreten Fall des PRO kostet ein Werkzeug für die Sitzschale ca. 85.000 EUR. Mit dem Werkzeug werden ca. 50-70.000 Sitzschalen produziert, dann muß es überarbeitet werden. Auch vorher ist eine regelmäßige Wartung notwendig, denn die großen Temperaturwechsel im Spritzgusszyklus beanspruchen das Material des Werkzeugs extrem. Für die gesamte PRO Kollektion wurden mehr als 35 Werkzeuge gebaut. Die Formen für kleine Kunststoffteile wie Gleiter oder Stopfen kosten mit ca. 5-10.000 EUR pro Stück natürlich deutlich weniger.

Einige Komponenten wie zum Beispiel Gasdruckfedern werden als fertige, standardisierte Teile zugekauft: Hier sind Eigenentwicklungen nicht wirtschaftlich.



Foto: Flötotto

Was ist Design? Design ist Serie.

9. Wie viel kostet der PRO im Handel und wie setzt sich dieser Preis zusammen?

Die günstigste Variante der PRO-Familie ist der PRO CHAIR Vierbeinstuhl und er kostet im Handel 155 EUR inkl. MwSt. Wie ein solcher Preis im konkreten Fall zustande kommt, verraten Unternehmen aus Gründen des Wettbewerbs verständlicherweise nicht. Auch eventuelle Mengenrabatte bei der Ausstattung großer Bauprojekte werden erst in einem konkreten Angebot ermittelt.

Doch die Betriebswirtschaftslehre bietet eine Reihe von Ansätzen für die Preiskalkulation (Wikipedia: Kostenrechnung https://de.wikipedia.org/wiki/Kosten-_und_Leistungsrechnung, zuletzt aufgerufen am 1. November 2016). Der Preis sollte einerseits die Kosten von Entwicklung und Produktion des Produkts selbst decken, andererseits zu den Gemeinkosten (Verwaltung etc.) und dem Gewinn des Unternehmens beitragen. Zu diesem Abgabepreis des Unternehmens kommt die Händlermarge hinzu, die je nach Branche und Einzelfall in weiten Bereichen schwanken kann. Schließlich entscheidet der Markt in Person der Kunden darüber, ob das Produkt zum angebotenen Endpreis tatsächlich akzeptiert wird.

Für eine sinnvolle Preiskalkulation muss das Unternehmen einerseits die absetzbaren Stückzahlen des Produkts realistisch einschätzen, denn die Investitionen in die Produktentwicklung und in Werkzeuge werden auf die erwartete Stückzahl umgelegt. Andererseits muss parallel zum Entwicklungsprozess kontinuierlich berechnet werden, was die Produktion des Produkts in seiner geplanten Form kosten würde. Auf diese Weise kann die Entwicklung auf eine bestimmte, als konkurrenzfähig eingeschätzte Preislage hin gesteuert werden.

In die Kalkulation fließt eine Vielzahl von Kostenfaktoren ein, unter anderem:

Produktentwicklung:

- Recherche
- Designerhonorar
- Modelle/Prototypen
- Werkzeuge
- Material
- Zertifizierungen, Dauerbelastungstests
- Geschmacks- und Gebrauchsmusterschutz
- Lohnkosten Entwickler

Produktion

- Material
- Lohnkosten Werker

Logistik & Lagerhaltung

Kommunikation

- Fotos
- Texte
- Kataloge, Flyer, Plakate, Website
- Teilnahme an Designwettbewerben*
- Messestand (Miete für Fläche, Messebau), Reisekosten
- Lohnkosten Marketing

Gemeinkosten des Unternehmens, z.B. Verwaltungskosten, Raummieten, Strom/Heizung etc.

Lizenz-Zahlungen an Designer (ab dem ersten verkauften Stuhl)

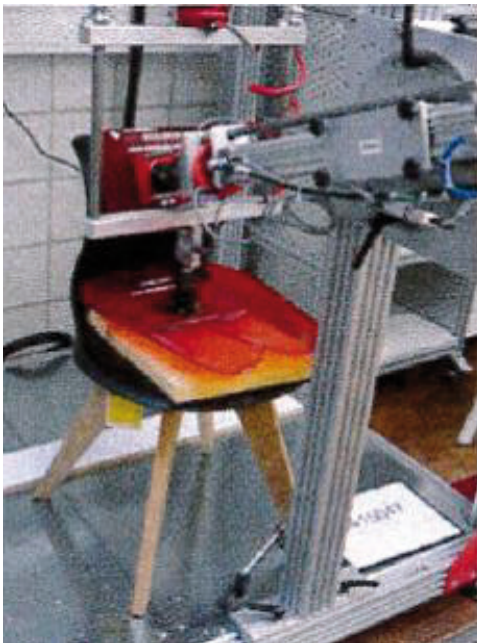
Was ist Design? Design ist Serie.

* Der PRO hat eine Reihe von **Designpreisen** gewonnen: Unter anderem red dot design award winner 2012, interior innovation award 2012 Best of Best, German Design Award Nominee 2013, Designpreis der Bundesrepublik Deutschland 2013 nominiert, if product design award 2013, German Design Award Gold 2013. Designpreise sind für den Handel ein wichtiges Verkaufsargument.

Es ist auch interessant, die Betrachtung einmal umzukehren: Wie lange hält ein PRO Stuhl, und in welche Relation setzt das den Preis?

- ein PRO hält voraussichtlich ca. 12 Jahre (laut Dauerbelastungstests*)
- 190 Schultage pro Jahr
- $12 \times 190 = 1.440$ Tage
- $155 \text{ EUR} : 1.440 = \mathbf{0,11 \text{ EUR pro Tag}}$
(Schultage umfassen bis zu 10 Schulstunden!)

* Bei den Dauerbelastungstest werden sowohl der Stuhl als auch das Gestell bestimmten Belastungen unterzogen: z. B. Kraft auf den Belastungspunkt der Sitzfläche (statische Belastung), Schlaghammer fällt aus definierter Höhe auf die Rückenlehne und Sitzfläche (Schlagprüfungen), mehrfaches Werfen aus der Höhe (Fallprüfungen), sicherheitstechnische Anforderungen (Kanten, Rohrabdeckungen, Verstellvorrichtungen, Lichtreflexion, Standsicherheit, Festigkeit und Dauerhaltbarkeit). Die Prüfungen erfolgen bei externen Prüfinstituten wie TÜV, EPH (Dresden), CATAS (Italien).



Fotos: Prüfinstitut

Was ist Design? Design ist Serie.

10. In wie vielen Ländern kann man den PRO kaufen?

Aktuell (Stand August 2016) wird der PRO in 27 Ländern verkauft: Deutschland, Dänemark, Schweden, Norwegen, Finnland, Island, Grönland, Belgien, Holland, Luxemburg, Frankreich, Spanien, Italien, Schweiz, Österreich, Polen, China, Hong Kong, Taiwan, Japan, Korea, Singapur, Australien, Neuseeland, USA, Great Britain, Philippinen (Sortierung zufällig). Dabei machte das Unternehmen Flötotto interessante Beobachtungen: So sind die Bildungseinrichtungen in Skandinavien viel offener als anderswo für das Argument guter Gestaltung. In Asien dagegen spielt das Thema Marke eine sehr große Rolle. Eine weitere Besonderheit bei den nach Asien gelieferten PRO Stühlen: Sie werden demontiert im Container verschickt. Fachpersonal vor Ort montiert die Stühle – so passen wesentlich mehr Stühle in einen Container, was sich positiv auf die Transportkosten und die Umwelt auswirkt.

Besonders gelungene Anwendungsbeispiele für den PRO sind:

- Uni Kassel: Hier wird eine sehr große Menge an PROs in der Mensa den täglichen hohen Anforderungen gerecht.
- Felix-Fechenbach-Berufskolleg, Detmold: Die erste Bildungseinrichtung, die mit PRO ausgestattet wurde. Vor dem Hintergrund der zurückhaltenden, modernen Architektur wird besonders deutlich, wie das Design von PRO wirkt.
- Jesuiten Schule Barcelona: Der PRO Stuhl ist hier Teil eines neuen Bildungsgedankens geworden. Das Unterrichtskonzept sieht größere Klassenverbände vor, in jeder Unterrichtsstunde sind 2 Lehrer, die Klassen haben mehrere Räume. Es wurde ein Stuhl gesucht, der die Anforderung an flexible Räume erfüllt: Die Entscheidung fiel auf PRO.



Uni Kassel, Foto: Andreas Fischer

Was ist Design? Design ist Serie.



Felix-Fechenbach-Berufskolleg, Detmold, Fotos: Nicola Rehage

Was ist Design? Design ist Serie.



Felix-Fechenbach-Berufskolleg, Detmold, Fotos: Nicola Rehage

Was ist Design? Design ist Serie.



Jesuiten Schule Barcelona, Fotos: Jose Hevia Fotografia

Was ist Design? Design ist Serie.



Jesuiten Schule Barcelona, Fotos: Jose Hevia Fotografia

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

„DESIGN IST ETWAS, WAS MAN TUT.“ Charles Eames*

Die allermeisten Produkte, mit denen wir in unserem Alltag umgehen, wurden im Dialog und mit Zeichnungen und Modellen entwickelt und gestaltet.

Für die Ausstellung Qu'est-ce que le ‚design‘?, die 1969 im Louvre stattfand, stellte das Musée des Arts Décoratifs den Designern eine Reihe von Fragen, und die Eames übernahmen Fragen und Antworten in ihr Ausstellungsdisplay. Auf die Frage, ob Design ein „Mittel [sei] Allgemeines zum Ausdruck zu bringen“, antwortete Charles Eames: „Nein – Design ist etwas, was man tut.“ (Quelle: Ernst & Sohn: Die Welt von Charles & Ray Eames, 1997, Berlin)

* Das Ehepaar Charles und Ray Eames (1907-1978 bzw. 1912-1988) gehörten zu den prägendsten Designern des 20. Jahrhunderts, ihre Entwürfe und Methoden sind bis heute richtungsweisend.

10-MINUTEN-STUHL

Der „10-Minuten-Stuhl“ ist eine Fingerübung im Design, die der Designpädagoge Traugott Haas konzipiert hat. Sie lässt sich allein oder in kleinen Gruppen (bis zu 5 Teilnehmer) umsetzen. Die Vorgaben sind ein eng begrenztes Sortiment an Materialien, aus denen in 10 Minuten ein Stuhlmodell im Maßstab 1:6 gebaut werden soll. Es müssen nicht alle Materialien verwendet werden. Abschließend werden die Ergebnisse präsentiert.

Damit modelliert der Workshop die klassischen Rahmenbedingungen im Entwurfsprozess:

- Definierter Zeitrahmen
- Fixe Parameter
- Iterativer Prozess (ggf. auch Teamarbeit)

Notwendiges Material pro Stuhlmodell:

- 1 Postkarte
- 2 Gummiringe
- 2 Kunststoff-Trinkhalme
- 2 Büroklammern
- 2 Musterbeutel-Klammern

Notwendiges Werkzeug:

- Papierschere

Typische Beobachtungen bei dieser Übung sind, dass trotz des hohen Schwierigkeitsgrads der Aufgabe und den Restriktionen in puncto Zeit und Material erstaunliche Ergebnisse entstehen. Eine weitere Beobachtung: Die Aufgabe wird mit zunehmendem Alter oft als schwieriger empfunden – je jünger die Teilnehmer, desto unbefangener die Resultate.

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

PLAKAT-PORTRAIT

Der 10-Minuten-Stuhl ist fertig. Nun gestaltet jede Gruppe ein Plakat für ihr Stuhlmodell. Diese Übung verdeutlicht: Design sollte nie isoliert betrachtet werden, sondern immer im Kontext von Kommunikation, Marke, Produktsystem usw. stehen. Gute Gestaltung verfolgt einen ganzheitlichen Ansatz.

Für den Plakatentwurf können Fragen relevant sein wie: Was zeichnet den Stuhl-Entwurf aus? Hat er ein besonderes Feature? Für welchen Einsatzzweck ist er gestaltet? Wer ist die Zielgruppe, die Platz nehmen soll? Gibt es einen Produktnamen? Welche Bedeutung haben Farben, Muster, Atmosphäre? Wie lässt sich der Stuhl als Bild darstellen?

Notwendiges Material:

- ENTDECKE DESIGN-Plakatvorlagen
- Buchstaben zum Ausschneiden
- farbiges Papier
- farbiges Tape

Notwendiges Werkzeug:

- Klebstoff
- Schere, Cutter
- Schneidunterlage

PLAKATGESTALTUNG – DIE DO'S UND DONT'S

Plakatgestaltung ist eine Kunst für sich. Doch mit einer kreativen Grundhaltung und der Beachtung einiger handwerklicher und gestalterischer Regeln sind Erfolgserlebnisse und ansehnliche Resultate garantiert.

1. Plakatvorlage

Wir arbeiten mit einer Plakatvorlage im Format DIN A2, die die Agentur PIXELGARTEN für die Initiative ENTDECKE DESIGN gestaltet hat. Sie besteht aus Affichenpapier, einem speziellen Papier für Plakate, das durch den blauen Rücken wenig durchscheinen lässt und gut naß verklebt werden kann.

Auf der Plakatvorlage befindet sich ein feines Raster, das bei der Gestaltung Hilfestellung bietet: Es verhindert, dass zum Beispiel Schrift nach rechts abhebt oder kleiner wird, Flächen lassen sich zügig anlegen, Dimensionen sind schnell bestimmt. Die Plakatvorlage schafft den Rahmen für ein einheitliches Gesamtbild der Plakate und bietet eine professionelle Grundlage für die Gestaltung.

2. Material

Bei der Materialwahl gilt die Devise Konzentration und Reduktion – das heisst aber nicht, dass wenig Material zur Verfügung stehen sollte, sondern dass im Vorfeld eine bewusste Auswahl getroffen wird.

Die Kreativität wird besonders angeregt, wenn zuvor unbekannte, alternative Materialien eingesetzt werden können, die nicht zum Standardrepertoire im Schulranzen gehören. Zum Beispiel: Ausschließlich Tonpapier – aber in vielen Farben oder besonderen Farbkombinationen, Reduktion auf Schwarz/Weiß – Fokus auf grafische Gestaltung, ausschließlich Tape – Fokus auf die Anwendung einer unbekannten Technik.

Es gilt: Weniger ist mehr!

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

Beispiele:



Foto: Sascha Wolters

Käthe-Kollwitz-Schule, Hannover, 5. Jahrgang, April 2016

- Material: ausschließlich farbiges Papier, Schere und Kleber + Schrift
- Reduktion ergibt sich von selbst
(Darstellung eines Baumes: 1000 kleine Blätter oder ein großer runder Kreis?)
- Es entstehen individuelle Plakate, die zugleich als Reihe funktionieren
- Die Ausrede „Ich kann aber nicht zeichnen.“ kommt nicht vor
- Das Plakat entsteht als Collage: Dimension, Formen und Farben können ausprobiert und neu arrangiert werden, bevor die Teile final fixiert werden



Foto: Ben Bischof

IGS Linden, Hannover, 9. Jahrgang, Juni 2015

- Ausschließlich Schwarz/Weiß
- Schriftarten zur Wahl mit der Überlegung „Welche Schrift passt zu welchem Inhalt?“
- Unterschiedlich dicke Marker

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

3. Idee

Für die Ideenfindung sollte ausreichend Zeit eingeplant werden. Die Ideen sollten in der Gruppe vorgestellt und besprochen werden – Feedback ist wertvoll, auch um die eigene Idee zu überprüfen. Je genauer die Idee durchdacht und formuliert ist, desto einfacher und schneller lässt sie sich umsetzen.

Beispiel:



Foto: Ben Bischof

Käthe-Kollwitz-Schule, Hannover, 5. Jahrgang, April 2016

4. Plakate sind keine großen Flyer

Aus der Kommunikationsaufgabe, die ein Plakat übernimmt, ergeben sich Regeln für die Gestaltung. Plakate werden im Vorbeigehen oder –fahren gelesen, das muß das Design ermöglichen. Ein Flyer, der eingesteckt und in Ruhe gelesen wird, kann dagegen wesentlich mehr Text enthalten. Auch der Ort, an dem Plakate hängen, spielt eine wichtige Rolle: Wer soll und wird sie sehen?

Grundsätzlich gilt: So wenig Text wie möglich, nur inhaltlich relevanter Text. Visuelle Elemente wie Fotos, Illustrationen oder Grafiken sollten viel Raum bekommen. Der Betrachter nimmt zuerst Farben und Bilder wahr, erst dann entscheidet er, ob er die Schrift liest oder nicht. Die Masterregel für gute Plakatgestaltung sagt: Maximal 5 Wirkelemente (z.B. Hintergrund, Headline, Sub-Headline, Bild, Absender).

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

5. Farbe

Farben spielen bei der Gestaltung von Plakaten eine wichtige Rolle, denn sie wecken Emotionen und Assoziationen, sie bleiben besonders gut im Gedächtnis und steigern so den Wiedererkennungswert, schließlich können sie auch die Lesbarkeit unterstützen.

Das Ziel ist, eine Farbkombination zu finden, die die gewünschte Wirkung erzielt, die gut lesbar und gut zu erkennen ist und die in das Plakatkonzept passt.

Beispiele:



Fotos: KOEPERHERFURTH

Hugo-Knauer-Schule, Herdecke, 4. Jahrgang,
Juni 2015

- Farbkombination: Schwarz/Weiß/Pink

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames



Oberschule am Leibnitzplatz, Bremen, 11. Jahrgang, Mai 2016

- Reduzierte, aber fein aufeinander abgestimmte Farbigkeit
- Gute Lesbarkeit durch den hohen Kontrast zwischen Schrift und Grafik

Fotos: Katrin Adler

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

Die Headline oder Schlagzeile ist der wichtigste Text auf einem Plakat, denn sie wird – wie das Bild – schon von weitem wahrgenommen. Als Daumenregel für eine gute Größe der Headline können 8% der Formathöhe kalkuliert werden. Headlines sind per Definition kurz und knapp: 5 Worte genügen, zwei Zeilen sollten das Maximum sein. Häufig wird noch ein Claim (durchgehende Markenbotschaft) hinzugefügt. Sprachliche Mittel, um Interesse zu wecken, sind zum Beispiel Wortspiele oder rhetorische Fragen. Bei der Typografie, also der Gestaltung der Schrift, sollten Klarheit und Lesbarkeit im Vordergrund stehen.

„Als Schlagzeile (auch englisch Headline) bezeichnet man in der Regel die Überschrift einer Anzeige oder einer Zeitung, Zeitschrift oder Broschüre.

Die Aufgabe einer Schlagzeile besteht darin, die Aufmerksamkeit eines flüchtig und selektiv lesenden Betrachters zu erzielen, ihn anzusprechen und auf den anschließenden Fließtext zu leiten. Schlagzeilen und Überschriften helfen dem Leser zu selektieren, was ihn interessiert und was nicht. Untersuchungen zufolge lesen doppelt so viele Leser die Überschrift eines Artikels wie den Artikel selbst.

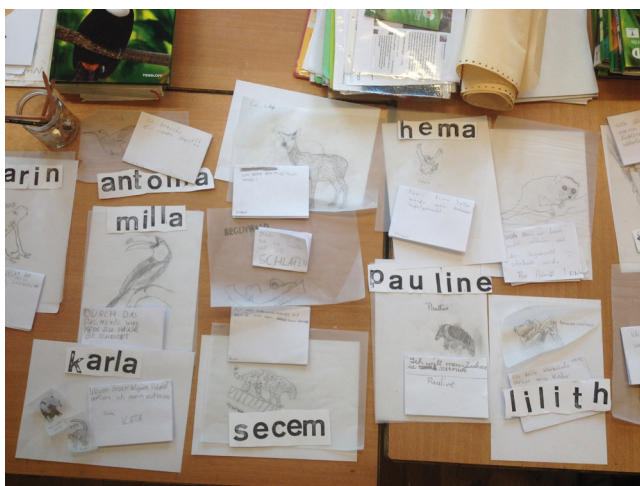
Dazu muss sie, auf ein ähnliches oder lebendig gestaltetes Umfeld abgestimmt, sichtbar herausragen und ihren Inhalt kurz, verständlich und prägnant darbieten und dabei nicht den Inhalt des Artikels verfälschen. Eine Schlagzeile muss eingängig sein, auffallen und zugleich verstanden werden. Um mehr Aufmerksamkeit zu generieren, wird oft mit einer sprachlichen Zuspitzung gearbeitet. [...] Neben ihrer Aussage wirken Schlagzeilen vor allem durch ihre Gestaltung, durch Schriftwahl, Schriftgröße und Schriftfarbe. In Zeitschriften, Broschüren und in der Anzeigenwerbung ist die Funktion dieser typografisch gesteuerten Anmutung groß und häufig an das Zusammenwirken mit Abbildungen gekoppelt. [...]“

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Schlagzeile> (zuletzt aufgerufen: 1. November 2016)

7. Bild, Illustration, Grafik

Ein (gutes) Bild sagt sprichwörtlich mehr als 1000 Worte. Während Text sequentiell gelesen werden muß, nimmt man Bilder simultan, als Ganzes wahr. Bilder wecken Emotionen, machen neugierig, teilen mit, informieren, überzeugen oder provozieren. Ein Bild, das man erklären muß, ist kein gutes Bild. Auch für die Größe von Bildern auf Plakaten gibt es eine Daumenregel: Ca. 40% der Formathöhe. Zu viele kleine Details im Bild können verwirren – eine klare Bildsprache verstärkt dagegen die Wirkung.

Beispiele:



Theodor-Haubach-Schule, Hamburg, 3. und 4. Jahrgang, April 2016



Fotos: Erik Tuckow

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames



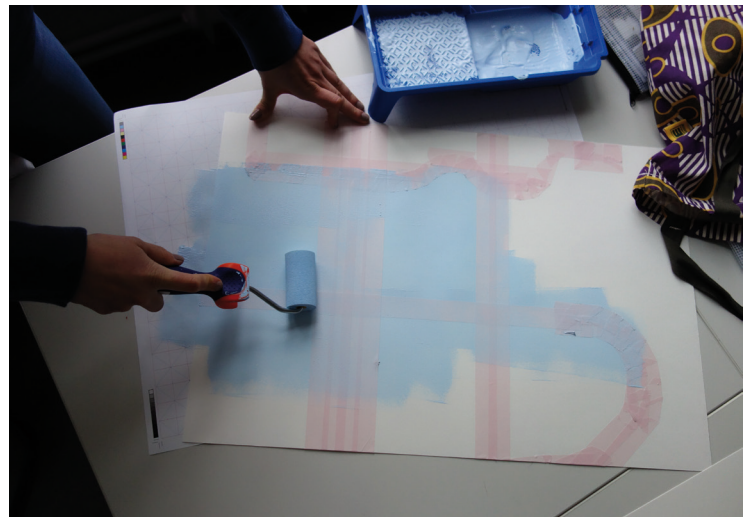
Fotos: Erik Tuckow

Grundschule am Kiefernberg, Hamburg, 4. Jahrgang, September 2016

- Bilder klein zeichnen und vergrößert kopieren
- Tierabbildungen wurden unter Transparentpapier gelegt und durchgepaust
- Das Hochkopieren der eigenen Zeichnung führt zu einer erstaunlichen Wirkung



Fotos: Katrin Adler



Oberschule am Leibnitzplatz, Bremen, 9. Jahrgang, Mai 2016

- Flächen abkleben (mit Malerkrepp) und mit Rolle und Farbe einfärben
- Es entstehen homogene farbige Flächen

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames



Fotos: Rita Fürstenau & Carmen José

Freiherr-vom-Stein-Schule Europaschule Gladenbach, 12. Jahrgang, April 2016

- Grafiken und Bilder werden ausschließlich über Grundformen entwickelt
- Stempel können z.B. aus Moosgummi selbst hergestellt werden

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames

8. Schrift

Auch hier ist weniger mehr – das bedeutet für die Schrift auf dem Plakat maximal 3 klar unterschiedliche Schriftgrößen sowie eine klare Anordnung der Textblöcke, um einen guten Lesefluss zu gewährleisten. Orientierung gibt die Frage: Welche Schrift passt zur angepeilten Leser-Zielgruppe?

Und wie kommt die Schrift aufs Papier? Hier raten wir ausdrücklich zum Technikeinsatz. „Gedruckte“ Schrift sieht sofort viel „professioneller“ aus als Handschrift und ist meistens auch besser lesbar. Ein gewisser Aufwand lohnt sich: Zum Beispiel das Ausdrucken der Texte via Computer und Laserdrucker, die anschließend in Einzelbuchstaben oder Worte zerschnitten und auf dem Plakat platziert werden.

Beispiele:



Käthe-Kollwitz-Schule, Hannover, 5. Jahrgang, April 2016

- Text am Rechner schreiben
- Buchstaben in Blöcken oder einzeln ausschneiden und auf das Plakat kleben



Fotos: Sascha Wolters

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames



Fotos: Katrin Adler



Oberschule am Leibnitzplatz, Bremen, 11. Jahrgang, Mai 2016



Fotos: Rita Fürstenau & Carmen José

Freiherr-vom-Stein-Schule Europaschule Gladenbach, 12. Jahrgang, April 2016

- Buchstaben werden gestempelt, entweder direkt auf die Plakatvorlage oder auf ein anderes Papier und dann ausgeschnitten
- Große Stempel sind allerdings recht schwer zu bekommen
- Sind die Buchstaben ausgeschnitten, entsteht das Plakat als Collage: es kann ausprobiert und neu arrangiert werden, erst im Anschluss wird fixiert

Was ist Design? „Design ist etwas, was man tut.“ Charles Eames



Fotos: Lutz Sternstein

IGS Kastellstraße, Wiesbaden, 8. Jahrgang und ERS II, Frankfurt am Main, 8. Jahrgang, Juli 2015

- Ausgestellt im Rahmen der Ausstellung ENTDECKE DESIGN im MUSEUM GIERSCHE der GOETHE UNIVERSITÄT, August 2015
- Entwicklung einer eigenen Schrift, orientiert am Raster, ähnlich wie Tape Art – Ein neues Wappentier für Frankfurt

entdecke design

Stiftung Deutsches Design Museum

Wie vielfältig Design das kulturelle und wirtschaftliche Zusammenleben prägt, vermittelt die Stiftung Deutsches Design Museum in ihrer bundesweiten Bildungs- und Kulturinitiative ENTDECKE DESIGN. In zielgruppen-orientierten Workshops werden Lernende und Lehrende im Prozess der Co-Creation dazu angeregt, kreatives Potential zu entfalten und die Umwelt durch eigene Beiträge mitzugestalten. Angeboten werden Workshops für Industrie-, Produkt-, Kommunikationsdesign und Social Design. Sie finden in Schulen, Bildungseinrichtungen und Museen in ganz Deutschland statt und werden gemeinsam mit Förderpartnern realisiert. Für ihr Engagement wurde die Stiftung Deutsches Design Museum mehrfach ausgezeichnet. Ihr Projekt SCHULBLÜTE erhielt den „Orange Social Design Award 2015“ von SPIEGEL ONLINE, im Juni 2016 wurde sie für den „BKM-Preis Kulturelle Bildung 2016“ nominiert.

Kontakt

Stiftung Deutsches Design Museum
Frau Birgit Quiel, Geschäftsführung
Friedrich-Ebert-Anlage 49
60327 Frankfurt am Main
Tel. +49 69 74 74 86 63
quiel@deutschesdesignmuseum.de
www.deutschesdesignmuseum.de

© Stiftung Deutsches Design Museum

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung der Stiftung. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung gescannt und in ein Netzwerk gestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Auf verschiedenen Seiten dieses Dokuments befinden sich Verweise (Links) auf Internet-Adressen. Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Sollten Sie bei dem angegebenen Inhalt des Anbieters dieser Seite auf kostenpflichtigen, illegalen oder anstößigen Inhalt treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail davon in Kenntnis zu setzen, damit zukünftig der Verweis gelöscht wird.