

Joachim Penzel

## Designpädagogik

### Von der Geschmackserziehung zum nachhaltigen Denken

Designpädagogik fördert eine reflektierte Auseinandersetzung mit der gestalteten Umwelt, insbesondere in den beiden Bereichen der *Rezeption*, die auf die Schulung eines kritischen Konsumentenbewusstseins der Heranwachsenden abzielt, und der *Produktion*, die praktische Gestaltungskompetenzen mit Blick auf eine künftige Berufsausübung, aber ebenso für die ästhetische Her- und Einrichtung des privaten Heims vermittelt. Die Grundvorstellungen der Designpädagogik sind so alt wie die Kunstpädagogik: Beide erlebten ihre Geburtsstunde innerhalb der Industrialisierung, die seit den 1860er Jahren sukzessive alle europäischen Länder erfasst hatte. Auf den Weltausstellungen der damaligen Zeit wurden Produkte nicht nur aus rein ökonomischen Erwägungen heraus präsentiert, sondern ebenso, um im Sinne von Mustermessen eine breitenwirksame Geschmackserziehung durchzusetzen. Diese fand ihren Widerhall in der beginnenden museumspädagogischen Arbeit der Kunstgewerbemuseen in England, Frankreich und Deutschland, die ihre didaktischen Angebote vor allem für Handwerker und Arbeiter zusammenstellten. Unter dem Leitthema der Vermittlung „guter Form“ wurde diese Bildungsarbeit von 1907 bis in die 1970er Jahre vom Deutschen Werkbund innerhalb von Ausstellungen, Publikationen und transportablen thematischen Musterkoffern für den Schulunterricht fortgesetzt. Seit der Bund Deutscher Kunstpädagogen (BDK) 1971 die Erweiterung des Kunstunterrichts um den Bereich der gestalteten Alltagsgüter gefordert hatte, ist die Designpädagogik fest im Curriculum der verschiedenen Schulformen verankert. Allerdings muss sie sich auch heute noch in einem starken Konkurrenzfeld behaupten – einerseits gegenüber der an Themen und Techniken vielfältig aufgestellten Gegenwartskunst und andererseits seit Ende der 1990er Jahre auch gegen einen ominipräsenten und hegemonial gebrauchten Bildbegriff, der alle gestalteten Kulturzeugnisse der Kunst, des Alltags und der Massenmedien vereinnahmt. Die feste und in diesem Sinne unverzichtbare Verankerung von Designthemen innerhalb des Kunstunterrichts bzw. der Fächer bildnerische und technische Erziehung belegen die Lehrpläne der einzelnen Bundesländer, ebenso Themenhefte der Fachzeitschriften „Kunst + Unterricht“, „BÖKWE“ und „Werkspuren“, außerdem spezielle Lehrbücher zum Design und Informationsplattformen wie „designpädagogik.de“. Während in den Anfangsjahren die Geschmacksschulung, in den 1970er Jahren die Ausbildung eines kritischen Konsumentenbewusstseins und am Ende des 20. Jahrhunderts eine eigenständige Gestaltungsfähigkeit im Alltag die didaktischen Ziele der Designpädagogik ausmachten, steht gegenwärtig die Vermittlungsidee einer nachhaltigen Produktions- und Konsumkultur im Zentrum des pädagogischen Interesses.

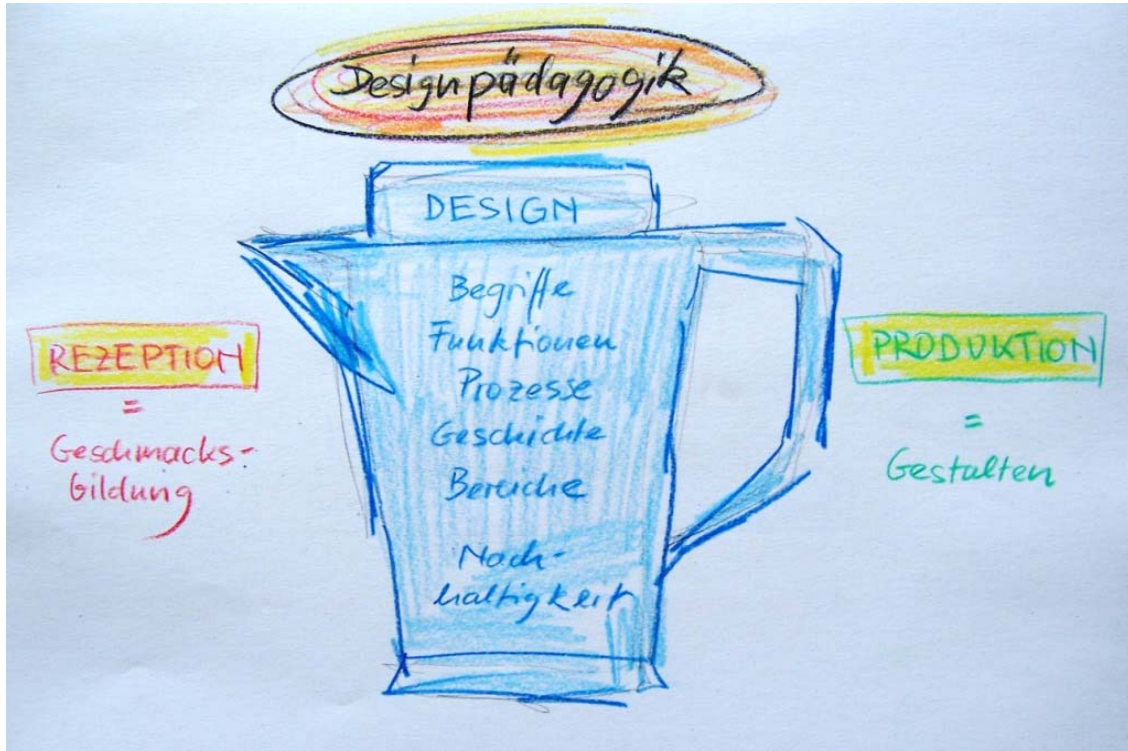
### Designpädagogik im Kunstunterricht

Obwohl heute selbstverständlich von Designpädagogik gesprochen wird, gibt es doch keinen einheitlichen Theorierahmen und keine verbindliche Unterrichtsmethodik, sondern eine Vielzahl individueller Ansätze. Hier lassen sich sechs große Themenbereiche ausmachen, die

von der inhaltlichen Spannweite des Themas im Kontext der unterschiedlichen Schulformen zeugen.

- 1) *Designbegriffe erschließen*: Hier geht es maßgeblich darum, die Vorstellung einer materiellen Gestaltung eines Gegenstandes bzw. Raumes zugunsten der Erfahrung seiner Wirkung auf das menschliche Handeln, Denken und Empfinden aufzugeben. Designpädagogik vermittelt, dass jede Art von Gestaltung letztlich auf eine, meist positiv intendierte Beeinflussung des menschlichen Verhaltens hinausläuft; folglich zielt Design nicht auf die Dinge, sondern auf den Menschen. Jede materielle Gestaltung hat immaterielle Konsequenzen.
- 2) *Designfunktionen erkennen*: Heranwachsende sollten lernen, dass Dinge nicht nur eine äußere Ästhetik, also eine gestaltete Form besitzen, sondern dass diese jeweils auf einen speziellen Gebrauch, eine klar definierbare Nutzungsfunktion angelegt ist, außerdem, dass in den Dingen durch Gestaltung symbolische Aspekte und atmosphärische Qualitäten, die auf emotionale Wirkung zielen, angelegt sind. Es können emotionale, ästhetische, utilitaristische, symbolische und wirtschaftliche Funktionen unterschieden werden.
- 3) *Designprozesse kennen*: Sowohl auf theoretischer Grundlage anhand exemplarischer Produkte als auch im eigenen Gestalten sollen Schüler erfahren, wie komplex Designprozesse angelegt sind. Sie reichen von einer spezifischen Problemstellung über Recherchen zu existierenden Lösungen, zu Materialien und Fertigungstechnologien, über zeichnerische Entwürfe und Modellbau bis zur Herstellung des Produkts; sie umfassen aber auch dessen Inszenierung innerhalb von Werbemedien und Verpackungen, Tauglichkeitsprüfung und Untersuchung der Entsorgungsbedingungen bzw. des Recyclings.
- 4) *Designgeschichte erkunden*: Innerhalb der knapp bemessenen Wochenstundenzahl ist es unmöglich, eine komplette Designgeschichte innerhalb der Schule zu durchlaufen. Design ist daher einerseits im Zusammenhang mit der Kunst- und Architekturgeschichte als ein Gesamtzusammenhang der Kulturgeschichte gestalteter Güter zu vermitteln; andererseits kann an ausgewählten Beispielen in knapper Form ein Problembewusstsein geschaffen werden, um den Wandel von Designzielen in den letzten 100 Jahren zu erkennen – von der Erfüllung von Grundbedürfnissen um 1900, über die funktionale Gestaltung der Bauhaus- und Nachkriegszeit, der Stimulierung von Bedürfnissen durch Produktdesign und der Gestaltung von Lebensstil in den 1980er und 1990er Jahren, bis zum nachhaltigen Design im Kontext ökologischen Denkens der Gegenwart.
- 5) *Arbeitsbereiche des Designs*: Die aktuelle Produktvielfalt erschließt alle Gebiete des Alltagslebens und der Arbeitswelt. Exemplarisch (bspw. in Gruppenarbeit) sind folgende Bereiche zu thematisieren: Innenarchitektur (Wohnung und Geschäftswelt), Esskultur (Geschirr, Besteck), Mode (Kleidung, Accessoires), Automobilen und Maschinen, Verpackungen und Werbung, Kommunikation (Handy, iPhone, Tablett) und Internet (Webgestaltung)
- 6) *Nachhaltig denken*: Jede Produktgestaltung steht heute vor komplexen Voraussetzungen, die bei der Produktion und Konsumtion berücksichtigt werden sollten: u.a. Rohstoffressourcen (bspw. nachwachsende oder recyclebare Rohstoffe), Energiebilanz (bei Herstellung, Transport, Entsorgung), Nutzungsdauer,

Herstellungsbedingungen (Kinder- und Ausbeutungsarbeit, faire trade, Schurkenstaaten),  
Copyright, Tierversuche usw.



Die Designpädagogik vermittelt ihre Unterrichtsinhalte gleichermaßen in Prozessen der Rezeption und der Produktion.

### Unterrichtspraxis: Design zwischen Analyse und Gestaltung

Einige Unterrichtsbeispiele sollen zeigen, wie verschiedene Kompetenzen im Lernbereich Produktdesign erworben werden können:

Im Projekt „Das geht unter die Haut“ untersuchen die Lernenden die multisensuellen Gestaltungsaspekte von Shampooflaschen. Hierbei geht es um eine gestaltungspraktisch durchzuführende Produktanalyse, bei der die Mittel der Zeichnung, der Malerei und Plastik eingesetzt werden (ausführliche Darstellung >>> siehe Integrale Unterrichtsmodule Schlagwort: Design). Zeichnerisch wird der Formaufbau der Flasche und der Schriftgestaltung des Etiketts untersucht, mittels einer qualitativen und quantitativen Analyse werden die Farben der Shampooflasche analysiert, mit Modellierknete werden die Flaschen im verkleinerten Maßstab nachgebaut, um die Form genauer zu erkennen, mittels Collage und Datenrecherche werden Inhaltsstoffe mit Blick auf mögliche Gesundheitsschäden, Tierversuche und Herstellungsbedingungen (bspw. faire trade) untersucht und abschließend werden alle Erkenntnisprozesse in den Entwurf einer eigenen Shampooflasche integriert.



Formanalyse im Projekt „Das geht unter die Haut“, praktische Produktuntersuchung (3. Semester Lehramt Kunst/Gestalten an Grund und Förderschulen der MLU Halle-Wittenberg)

Eigene kleine gebrauchsfähige Produkte zu entwickeln, stellt für Heranwachsende eine wichtige Herausforderung dar. In dem Projekt „Recyclingdesign“ wird als Ausgangspunkt festgelegt, Produkte aus im Haushalt anfallenden Verpackungsmaterialien anzufertigen (ausführliche Darstellung >>> siehe Integrale Unterrichtsmodule Schlagwort: Design). Dazu werden Materialien, Halbzeuge und Verbundstoffe zunächst gesammelt, nach Gruppen sortiert und weiterhin nach möglichen Bearbeitungstechniken untersucht. Im Anschluss entwickeln die Schüler zunächst Ideenskizzen für Produkte, die anschließend mit geeigneten Materialien umgesetzt werden. In einem Modellprojekt der MLU Halle entstanden u.a. Wäscheboxen, Taschen, Tabakbehältnisse und Regenschuhe aus Plastikfolien von Einkaufsstüten, außerdem Lampenschirme, Kerzenständer und Trinkgefäße aus Plastikflaschen.



Regenschuh fürs Fahrrad aus Plastiktüten im Projekt „Recyclingsdesign“ (3. Semester Lehramt Kunst/Gestalten an Grund und Förderschulen der MLU Halle-Wittenberg)



Vielen Heranwachsenden fehlt heute der unmittelbare Zugang zu alltäglichen Erfahrungen. So ist den meisten aus dem Physikunterricht zwar bekannt, wie elektrischer Strom hergestellt wird, doch bleibt dieses Wissen abstrakt und ist mit dem eigenen Leben und den Steckdosen in jedem Zimmer nicht wirklich zu verbinden. In dem Projekt „Stromerzeugung erfahrbar machen“ werden Modelle gebaut, in denen unterschiedliche mechanische Verfahren genutzt werden, um geringe Spannungen zu erzeugen – bspw. durch Radantrieb, Handarbeit, Fotovoltaik, Wärme und Wasserkraft.



„Schaukeln bis Strom fließt“, Modell im Projekt „Stromerzeugung erfahrbar machen“ (Unterricht von Prof. Frithjof Meinel, 6. Semester Lehramt Kunst/Gestalten an Grund und Förderschulen der MLU Halle-Wittenberg)

Es gehört zu den wichtigen Erfahrungen, dass mittels Design nicht nur Dinge, sondern viel weiter reichend, verschiedene Alltagshandlungen gestaltet werden. Die Dinge beeinflussen Gewohnheiten, Tätigkeiten und Atmosphären. Das wird besonders im Bereich der Ess- und Trinkkultur deutlich. Hier gibt es eine etablierte Kultur mit normativ verbreiteter Etikette, diese ist an konventionelle Dinge (Tassen, Teller, Besteck) gebunden. Wie die Dinge des Essens die Tischkultur verändern, wird meist erst klar, wenn man einmal an einer Festtafel in einer fremden Kultur teilnehmen kann. Im Projekt „Tischkultur verändern“ werden die Lernenden aufgefordert, nach einer umfangreichen Recherche über Tischsitten für ein Themenfest Besteck und Geschirr zu entwerfen und zu bauen. Dieses soll die spezifischen Kommunikations- und Handlungsabläufe des jeweiligen Festes unterstützen.



Kollektiver Snackspies für eine Cocktailparty (Arbeit von Christin Sachse, Unterricht von Enrico Wilde, 6. Semester Lehramt Kunst/Gestalten an Grund und Förderschulen der MLU Halle-Wittenberg)

### **Designpädagogik im Kontext der Integralen Kunstpädagogik**

Da das Design von Gegenständen, Räumen und Situationen heute über komplexe Voraussetzungen verfügt, werden alle Persönlichkeitsbereiche der personalen Ganzheit der Lernenden beansprucht. Das bedeutet allerdings nicht, dass diese Bereiche tatsächlich explizit gefördert werden. Natürlich sind Fantasie und Vorstellungskraft nötig, um Dinge zu entwerfen und im Experiment technische Lösungen zu entwickeln. Diese Aspekte des psychischen Subjekts werden zwar integriert genutzt, sie stehen aber im Dienst der Produktgestaltung mit all ihren technischen und symbolisch kommunikativen Anforderungen und sind kein pädagogisches Hauptziel der Designpädagogik. Das heißt, lösungsorientiertes Denken braucht natürlich Fantasie, fördert diese aber nicht schwerpunktmäßig – analog zu angewandter Kunst könnte man hier auch von angewandter Vorstellungskraft sprechen. Die Hauptbereiche sowohl der theoretischen als auch der praktischen Auseinandersetzung der Designpädagogik liegen in den Bereichen des kulturellen und des materiell-technischen Subjekts. Die kommunikativen, symbolischen, funktionalen und ergonomischen Aspekte von Produkten werden hier zunächst erforscht und anschließend in Auseinandersetzung mit Materialien und Bearbeitungstechniken exemplarisch gestaltet. Genauso ist festzustellen, dass Produkte zwar mit dem menschlichen Körper in Kontakt stehen und dass jede Produktgestaltung unter handwerklicher Beteiligung des Körpers zustande kommt, dennoch geht es aber der Designpäda-

gogik nicht primär um die Förderung der motorischen Fähigkeiten von Heranwachsenden. So entspricht sie also einer künstlerischen Schwerpunktpädagogik, bei der Kompetenzen des kulturellen und des materiell-technischen Subjekts im Zentrum des Bildungsinteresses stehen.

### Literatur (Auswahl)

- *designpädagogik.de*
- *Design vermitteln* – Themenheft der Werkspuren. Fachzeitschrift für die Vermittlung von Design und Technik, Nr. 118, 2/2010
- GODAU, MARION (2003): *Produktdesign*. Eine Einführung mit Beispielen aus der Praxis, Basel
- DEUTSCHER WERKBUND NORD (HG.) (2007): *DESIGN ENTDECKEN – Der Werkbund macht Schule*, München
- KAMMERLOHR (2008), *Themen der Kunst: Design*, Oldenburg
- PENZEL, JOACHIM und MEINEL, FRITHJOF (Hrsg.) (2010): *Gestalten und Bilden*. Methodendiskurs für den Unterricht, München
- SELLE, GERT (1978): *Die Geschichte des Designs in Deutschland von 1870 bis heute*, Köln
- KUNST + UNTERRICHT (1997): *Design* der Zeitschrift, Themenheft Kunst + Unterricht, Nr. 216 Seelze
- KUNST + UNTERRICHT (2013): *Design denken – machen – lernen*, Beiheft zu Kunst und Unterricht, Nr. 374/375
- WALCH, JOSEF (2010): *Zur Entwicklung designorientierter Gestaltungsfähigkeiten im Rahmen schulischer Bildung*. Eine historisch kritische Bestandsaufnahme, in: Penzel/Meinel (2010, 89-111)
- WALCH, JOSEF und GRAHL, PETER (Hrsg.) (2010): *Schroedel Praxis Kunst: Design*, Braunschweig