



June H. Park (Hrsg.)
Didaktik des Designs





Design & Bildung

Schriftenreihe zur Designpädagogik Bd. 1

Die Schriftenreihe zur Designpädagogik Design & Bildung® wurde begründet vom Fach Designpädagogik der Universität Vechta, vertreten durch den Fachsprecher June H. Park, und von der Stiftung Deutsches Design Museum, vertreten durch den stellvertretenden Vorsitzenden des Vorstands Lutz Dietzold.





Didaktik des Designs

Herausgegeben von June H. Park
mit einem Vorwort von Johannes Kirschenmann

kopaed (münchen)
www.kopaed.de





Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Herausgeber von Design & Bildung, Schriftenreihe zur Designpädagogik

June H. Park und Lutz Dietzold

Herausgeber von Design & Bildung Band 1

June H. Park

Titel von Design & Bildung Band 1

Didaktik des Designs

Redaktion

Nils Aschenbeck
Traugott Haas
June H. Park
Stefan Scheuerer

Lektorat

Nils Aschenbeck
Traugott Haas
June H. Park
Stefan Scheuerer

Titelbild und Titelgestaltung

Hendrik Schomburg

Layout

Hendrik Schomburg, Traugott Haas

Verlag

© 2016 kopaed verlagsgmbh,
arnulfstr. 205, 80634 münchen,
fon: 089.68890098 fax: 089.6891912
info@kopaed.de www.kopaed.de

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen
Gedruckt auf säurefreiem Papier, hergestellt aus chlorfrei gebleichtem Zellstoff

Schrift

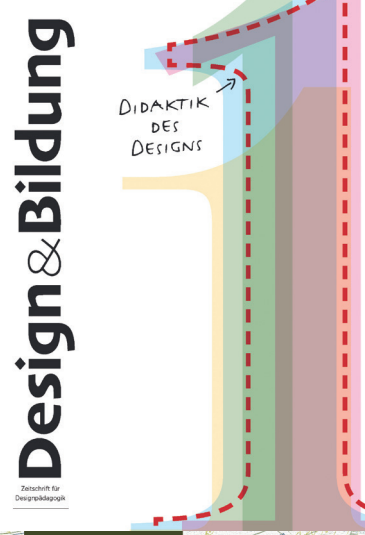
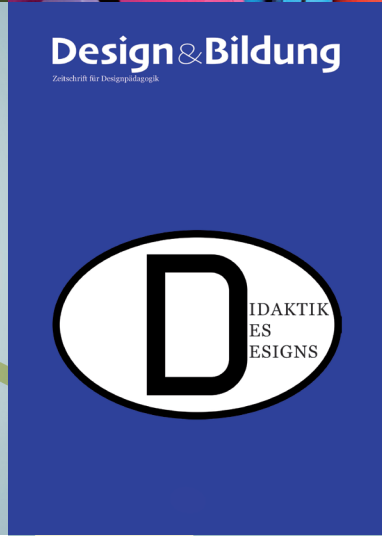
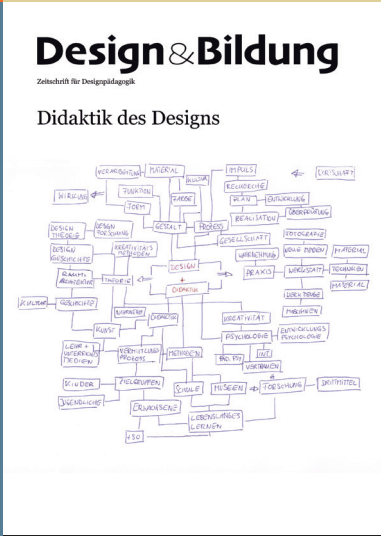
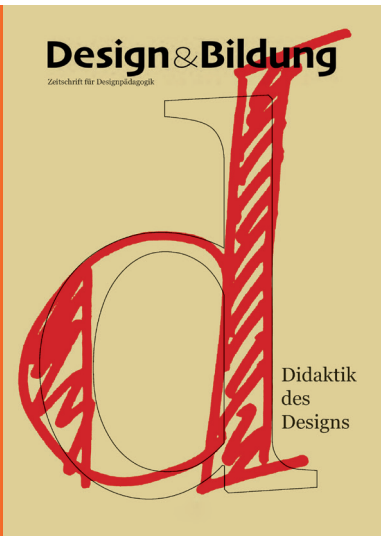
Georgia, Myriad Pro

Urheberrecht

Alle Beiträge und Abbildungen in der Publikation sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes mit Ausnahme der gesetzlich zulässigen Fälle ist ohne Zustimmung der/des Herausgeberin/Herausgebers und der Autorinnen/Autoren untersagt.

ISBN 978-3-86736-411-9







*Abb.: Entwürfe der Titelseiten
(Nummerierung laufend von links
nach rechts und oben nach unten).
Entwürfe Nr. 4, 6 und 13: Traugott Haas.
Entwürfe Nr. 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 12,
14, 15 und 16: Hendrik Schomburg.
Entwurf Nr. 11: Ruth Weiler.*



Anmerkungen der Begründer der Schriftenreihe *Design & Bildung*

Design verkörpert Lebensweise, manifestiert Werte und Orientierung und ist zugleich Mittel kulturellen Wandels. Für Wirtschaft und Industrie sowie Arbeit und Leben ist die Bedeutung von Design seit Jahrzehnten unbestritten. Und die gesellschaftliche und kulturelle Relevanz des Designs nimmt weiter zu. Design in der Bedeutung des Entwerfens und des Entwurfs wird Strategie und Modell der Zukunftsgestaltung.

Der vielfältige Lehr- und Lernstoff Design ist jedoch an Schulen und Hochschulen kaum aufbereitet. Ein schulpädagogischer und hochschuldidaktischer Diskurs zu Design ist unverzichtbar, zumal das Selbstverständnis des Designs als angewandte Kunst nicht mehr trägt. Dass im Alltag noch oft die Vorstellung des Designs als Formgebung oder Styling weiter gepflegt wird, ist ein bedauerliches Phänomen, zu dessen Korrektur die wenigen kritischen Beiträge offenbar bisher nicht viel bewirken konnten.

Dennoch: Der Designbereich ist in der Diskussion um die Nachhaltigkeit ein unverzichtbarer Teil. Neben der ökonomischen, ökologischen kommen auch soziale sowie kulturelle Dimensionen des Designs hinzu. Die Frage drängt sich auf, ob und wie die Profession Design nachhaltig sein kann, und damit tritt in der Konsequenz auch die weiter gehende wissenschaftliche Fragestellung nach der Tragfähigkeit des Begriffs Design und das Warum und Wie seiner Vermittelbarkeit hervor. Die didaktischen, theoretischen und philosophischen Aspekte des Designs sind untrennbar in der Designpädagogik verankert.

Die Schriftenreihe zur Designpädagogik *Design & Bildung* wurde in Kooperation zwischen dem Fach Designpädagogik der Universität Vechta und der Stiftung Deutsches Design Museum begründet.

Design & Bildung bietet eine Plattform für eine fundierte Auseinandersetzung mit vielfältigen Themen der Designpädagogik, die da heißen können: gesellschaftsrelevante Kreativität, postindustrielle Lebensentwürfe, nachhaltige Zukunftsgestaltung, kulturelle Transformation u. v. m. Sie befasst sich mit der Bedeutung von Design auf allen Bildungsstufen (Primar-, Sekundar-, Tertiär- und Quartärstufe, also den Bereich des lebenslangen Lernens) und setzt Impulse für Forschung und Entwicklung in Zusammenhang mit Designwissenschaft und Bildungswissenschaft.

June H. Park
Fachsprecher Designpädagogik
Universität Vechta

Lutz Dietzold
Stellvertretender Vorsitzender des Vorstands
Stiftung Deutsches Design Museum



Inhalt

- 07 *June H. Park und Lutz Dietzold*
Anmerkungen der Begründer der Schriftenreihe *Design & Bildung*
- 09 *Johannes Kirschenmann*
Vorwort: Die Musterkoffer des Lifestyles – Streifzüge zu einer Designpädagogik
- 11 *June H. Park*
Einführung
- 14 *Karl-Eckhard Carius*
Designpädagogik: Das neue Fach zu denken – fällt schwer
- 19 *Roland Meinel*
Selbst gestaltet statt fremd bestimmt! Zu einigen Aspekten der Designpädagogik
- 29 *Werner Stehr*
Alltagsgegenstände untersuchen – forschende Theorie und ihre Anwendung im Handumdrehen
- 36 *June H. Park*
Designpädagogik – Bildungsbeitrag des Designs
- 43 *Holger van den Boom und Felicidad Romero-Tejedor*
Zur Pädagogik des Designs: Die Notwendigkeit von Bildung in der Designausbildung
- 49 *Philip Zerweck,*
Design-Begriffs-Landschaft: Ableitungen für Designdidaktik und Designpädagogik
- 57 *Guido Kühn*
Wir Designer müssen reden. Über den Stellenwert von Didaktik im Studienbereich Design
- 64 *Marion Godau*
Designfragen
- 70 *Lutz Dietzold*
Designkompetenz fördern
- 76 *Traugott Haas*
Design to Improve Life Education
- 83 *Stefan Scheuerer*
Didaktik des Designs oder Design der Didaktik?
- 92 *Robert Schwermer*
Der Designprozess als modulare Unterrichtssequenz – eine Erprobung
- 101 *James Skone*
„Be-geistern“ – Deep Design Mentoring
- 107 *Peter Truniger, Stefan Wettstein, Andrea Zimmermann*
Systemisch-lösungsorientiertes Mentorat in Designprozessen
- 116 *Konrad Baumann und Peter Purgathofer*
Hommage an Henrik Gedenryd – How Designers Work
- 122 *Robert Glogowski*
Kreative Problemlösung als Allgemeinbildung in einer globalen Gesellschaft und Arbeitswelt
- 127 *Autorinnen und Autoren*
- 131 *Call for Papers*



Vorwort:

Die Musterkoffer des Lifestyles – Streifzüge zu einer Designpädagogik

JOHANNES KIRSCHENMANN

Der Auftrag war klar: Die wohl sortierten Taschen und Kannen für den geschmackvoll gedeckten Tisch sollten schon in der Schule den Weg weisen zur Guten Form, die nach den dunklen, braunen Jahren dem geschichtsvergessenen Konsumbürger des späten Wirtschaftswunders mit der schlichten Eleganz von Form und klarer Funktionalität ein ästhetisches Sein und Bewusstsein mitgeben wollte. Im eigenen Urteil irritierte Pädagogen bekamen in beigelegten Heften die Kriterien für den guten Geschmack zum Diktat an die Eleven gleich mitgeliefert. Die Werkbundkisten als Musterkoffer eines geläuterten, späten Funktionalismus waren der Nukleus dessen, was noch einige Dekaden brauchte, um sich als vielschichtige Designpädagogik zu entfalten.

Derweil färbte ein popkultureller Mainstream alles, was nicht in Jutetaschen nach Hause getragen wurde, nach dem modischen Zeitgeist in kurzen Intervallen immer wieder neu ein. Und während das legendäre Reifensofa die Kunde von Recycling und Ökologie in die sich langsam abseits der alten Institutionen formierende, deutlich offenere und weniger dogmatische Designpädagogik getragen hat, hörten die Jugendlichen ihre Hymnen von Rock 'n' Roll aus Geräten im Military-Look. Die Ästhetisierung des Alltags machte riesige Schritte hinein in ihre Anästhetisierung. Ob Viktor Papanek oder Wolfgang Fritz Haug – ihre Analysen, Mahnungen und Vorschläge für ein sozial gedachtes, ein ökologisches Design kamen allenfalls als Fragmente einer Aufklärungspädagogik in der Schule und ihren Curricula an. Doch dort und vor allem draußen in den öffentlichen Foren mit ihren Spaces und Nischen laufen bis heute die antriebsstarken Generatoren der Inszenierung eines Lebensgefühls heiß. In dessen Fluidum gedeihen Marken und Labels zu quasireligiösen Spendern neuer Kraft durch Freude am Design.

Willkommen in der Experience

Economy

Keine andere Marke als Hollister von Abercrombie & Fitch führt ihre Wareninszenierung als Lifestyle so radikal und so konsequent auf. Am Anfang der Hollister-Erzählung stand die erfolgreiche Kunstfigur eines famosen kalifornischen Geschäftsmanns, stets lässig gekleidet, cool im Auftritt. Die Hollister-Läden sind von außen mit Jalousien und Postern verdeckt, der Einlass zu den abgedunkelten Höhlen mit lauter Musik wird kontrolliert, Absperrbänder lenken die Besucher. Wer Beratung sucht, ist schon als Unkundiger entlarvt, denn die Storemodels dienen als leicht bekleidete Beaus mehr der Staffage. Ein regelmäßiger Parfumausstoß hüllte in der Anfangszeit das Mysterium ein und komplettierte die Parallelwelt der imitierten Strandhäuser mit Surfbrettern und Videobildschirmen, die den kalifornischen Strand mit Sonne und Wellen ins raue Winterklima Deutschlands holten.

Design als Individualisierung

Während vor 50 Jahren ein Neckermann-Katalog viel über unsere Produktkultur erzählte, breitet sich heute reiches Quellenmaterial in den Lifestylemagazinen aus. Ästhetik kann heute mit Wolfgang Welsch nicht mehr das Schöne meinen, sondern das Virtuelle und Modellierbare. Und das führt unmittelbar zum homo aestheticus, der seine ethische Orientierungslosigkeit über eine vielfach angeordnete ästhetische Kompetenz auszugleichen sucht.

Design verheißt auch ein Stück Individualisierung im großen Meer der egalisierenden Zeichen aus den produktkulturellen Codes. Es gilt für den Produzenten, vielfältige, im industrialisierten Massenmarkt auch personalisierte Produkte anzubieten. Der Konsument nutzt Design zur Optimierung seines Selbstbilds, Design und Lifestyle sichern Status und Orien-

tierung. Für den Kulturwissenschaftler Wolfgang Ullrich ist die Konsumwelt zu einer großen Fürsorgemaßnahme für das Individuum geworden; die Dinge nehmen die Rolle von Therapeuten, Lehrern, Freunden ein.

Der Kleinwagen „Adam“ von Opel lässt sich innen und außen in über 17.000 Varianten konfigurieren, Toyota stellt online einen „Style-mixer“ bereit. All dies dient einer Selbstentfaltung des Konsumenten und das Design assistiert mit einem Stilmix die Virtualisierung des Seins. In all diesen Stilpluralitäten, die den Alltag „überzuckern“, stiftet Emotional-Design Gefühlsanker, und Retro-Design will den Sinn-suchenden Erinnerungsanker zuwerfen – Welche Fürsorge inmitten eines emotionalen Kapitalismus! Emotionaler Kapitalismus meint, so die Soziologin Eva Illouz, die umfängliche Ästhetisierung aller Lebensbereiche, die gerade auch die Ausgestaltung persönlicher Beziehungen nach Merkmalen ästhetisch verkleideter Marktgesetze steuern.

„Do it yourself“ – auch DIY genannt – kommt aus der ökologischen und zuweilen als antikapitalistisch geadelten Bewusstseinsdemonstration in den Wohngemeinschaften nach 1968: Ich baue mir Bett und Tisch selbst! Heute hat DIY beinahe jeden Bereich unseres alltäglichen Lebens erfasst und mit den 3-D-Druckern wird die materielle Kultur in jedem Wohnzimmer zur disponiblen Größe. Der Prosumer als neues Zwitterwesen aus der Fusion von Produktion und Konsum betritt die Designszene, fast heimlich und ohne Konkurrenzdenken. Inmitten einer alles bestimmenden Digitalität avanciert das DIY für immer mehr Zeitgenossen zum Lebensmotto. Diese Helfer eines neuen Selbermachens lassen die sonst über die Touchscreens zuckenden Finger mit aller Sinnlichkeit des Tastens und Fühlens, mit Werkzeug und Konzept ein großes Stück Handarbeit als Subjektarbeit erfahren.

Was es zu verhandeln gilt ... – Erwartungen an „Design & Bildung“

Mit DIY, einem Design, das im Lifestyle als Ensemble aufspielt, geraten alte Fragen zur Produktkultur erneut auf die Tagesordnung einer Designpädagogik: Definiert das Selbstgebaute meinen Lebensstil neu? Gibt es ein Design jenseits eines vielschichtig bestimmten Marktes? Gerade die historische Dimension von Objekt, Design und kulturellem Gebrauch sensibilisiert als Designpädagogik ohne den erhobenen Finger einer an Lust und Genuss vorbezielenden Aufklärungsattitüde.

Das analytische Umkreisen der Produkte gehört zum klassischen Repertoire der Design-

pädagogik; doch das wird heute über die Schranken der zu eng gewordenen Trias von Form, Funktion und Symbol hinausgehen. Design kommt nicht nur in der glänzenden, das Begehren evozierenden Oberfläche daher, es ist Spiegel einer ganz besonderen Wirklichkeit. Deren Wahrheit liegt immer weniger in den Produkten, sie siedelt in den dynamischen Vernetzungen dahinter wie z.B. den Apps, die das Design als Interface vom Menschen zu den Objekten radikal umschreiben und vor allem erweitern werden – und davon sollte „Design & Bildung“ berichten. Strukturen und Denkweisen mutieren, Wissen und Können, das Haben und Sein changieren ohne festen Boden in einer Welt, in der in einer Minute 1,8 Millionen Likes bei Facebook spendiert werden und bei Amazon 227.000, bei Apple 348.000 Dollar umgesetzt werden. In solch einem Alltag bringt das Design Formen und Symbolwelten zum Tanzen – und davon sollte „Design & Bildung“ berichten. Die Apps werden Design umschreiben und die künftige Produktkultur neu formatieren: Das Design einer Smartphone-Anwendung wird wichtiger als das Produktdesign der Dinge! Die YouTube-Kanäle werden die Aufklärungsfilme des 21. Jahrhunderts. Das wird eine künftige Designpädagogik berücksichtigen.

Der Körper spielt eine nie gekannte Rolle und Designpädagogik wird sich dem ästhetisch formatierten Körper zuwenden, der sich in ständiger Selbstoptimierung dem Ästhetischen in einer Like-it-Kultur unterwirft. Designpädagogik wird weniger das Leben mit den schönen, guten Warendingen einüben, sondern dem Übermaß an Positivität mit ungewohnten Entwürfen eine Utopie von Design als Bruch, Dysfunktion und Aufstörung entgegensetzen – auch davon sollte „Design & Bildung“ berichten.

Nicht zuletzt, von Anfang an

„Design & Bildung“ wird in die Schule hineinwirken. Sie wird an die Museen, vor allem an die Orte der sozialen Arbeit mit Jugendlichen ihre neuen Musterkoffer als erprobtes Methodenset schicken, um im spielerischen Navigieren durch die Inszenierungswelten den Blick und das Wissen um einen stets mutierenden Designbegriff zu schärfen. Gegenüber der Werkbundkiste sind das Suchbewegungen in schwierigem Terrain – eine Herausforderung, für die das Pflichtenheft mit jeder Ausgabe neu akzentuiert wird.

Viel Erfolg!

Einführung

JUNE H. PARK

Den ersten Band der Schriftenreihe *Design & Bildung* widmen wir dem Schwerpunktthema *Didaktik des Designs* und bewegen uns in einem kaum erforschten Themenbereich. Bei der Auseinandersetzung mit dem Thema stellen sich viele Fragen parallel, z. B.: Wie ist der Begriff Design zu fassen; warum ist eine Didaktik des Designs von Bedeutung; auf welchen bildungstheoretischen Annahmen fußt sie; wer ist damit konfrontiert; wie sieht ein konkretes Beispiel für eine Didaktik des Designs aus? Daneben kommen weitere Aspekte wie die Theorie und Praxis der Vermittlung generell und ebenfalls die des Designs hinzu. Die in diesem Band zusammengeführten Beiträge behandeln Design und Designpädagogik ebenso wie auch Pädagogik, Erziehungs- bzw. Bildungswissenschaft im Allgemeinen. Die Beiträge geben in ihrem Perspektivenreichtum und ihrer Tiefe insgesamt einen guten Überblick über den gegenwärtigen Stand der Auseinandersetzung mit der Didaktik des Designs und offenbaren zugleich den weiter bestehenden Nachholbedarf, das Phänomen Design mit seinen vielen Facetten soziokultureller, soziotechnischer und sozioökonomischer Art – um nur einige Themenbereiche zu nennen – als bildungswissenschaftliches Thema zu fassen. In den Beiträgen lassen sich auch Häufungen von Fachausdrücken, Wendungen und Begründungsmustern feststellen, die auf einen sich vollziehenden Begriffs- und Theoriebildungsprozess hindeuten.

Ein Beispiel dafür ist der Begriff Design selbst. In fast allen Beiträgen wird der Begriff Design in seiner engen oder erweiterten Begriffsdimension explizit und zum Teil ausführlich behandelt. Das Bedürfnis nach Begriffsklärung geht mit dem Hinweis auf seinen inflationären Umgang einher. Trotz der vielfältigen Zugänge, die bei der Annäherung an den Begriff gewählt werden wie historiografische, pädagogische und fachpraktische, ist eine deutliche Konvergenz der Befunde der meisten Beiträge unverkennbar. Man könnte fast meinen, dass die stereotype Vorstellung des Designs als Styling oder Formgestaltung überwunden worden ist und eine allgemeingültige Definition des Designs sich eingestellt hat. Das wäre jedoch eine zu eindimensionale Annahme. Das Ergebnis der Bemühung, den Designbegriff genauer zu

fassen, wären nicht allein ein besseres Verständnis und eine ebensolche Kommunikabilität des Designbegriffs, sondern vermutlich auch weitere Fragen nach Abgrenzung und Kontextualisierung dessen, was unter Design im erweiterten Sinne verstanden werden kann.

Es ist zu wünschen, dass der Prozess der Begriffsbildung und Theorieentwicklung sich fortsetzt, weitere Forschungen und Reflexionen nach sich zieht und auf diese Weise das Fach Design weitere fachwissenschaftliche und fachdidaktische Fundierung erfährt und zur Fortschreibung der Designwissenschaft und Designpädagogik beiträgt. Wir hoffen auch, dass die Beiträge Anlass zu einem spannenden und weiterführenden Diskurs bieten.

„Design-Denker und Pädagogen an die Bildungsfront!“ fordert *Karl-Eckhard Carius* im ersten Beitrag vor dem Hintergrund der „Überdeterminierung“ des Designs auf der Seite des Konsums. Er warnt vor dem „ästhetischen Analfabetismus“ durch mangelnde Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit in der ästhetisch-kulturellen Bildung an Schulen und fordert angesichts der gesellschaftlichen Transformationsprozesse den Typus eines Pädagogen, der sich als „Konzeptorgan“ begreift.

Im Beitrag „Selbst gestalten statt fremdbestimmt! Zu einigen Aspekten der Designpädagogik“ konstatiert *Roland Meinel*, in der Designpädagogik sei Design analog zum erweiterten Kunstbegriff als erweiterter Designbegriff zu fassen. Design sei nicht mehr allein Produktdesign, sondern „Rahmendesign“ (*Wolfgang Welsch*)¹. Er sieht die gegenständlich-räumliche Umwelt der Kinder und Jugendlichen, die er „Designrealität“ nennt, fremdbestimmt und demonstriert das didaktische Potenzial des Designprozesses als „Vorbild für alle Lebens- und Denkprozesse – Fragen und Antworten“.

Werner Stehr weist auf die Bedeutsamkeit designgeschichtlicher Herangehensweise zur Untersuchung von Alltagsgegenständen hin. Am Beispiel eines unspektakulären Küchengerätes, dessen Funktion heute in Vergessenheit geraten ist, zeigt er anschaulich, wie ein forschendes Lernen als eine Entdeckungsreise in die soziale, kulturelle und ökonomische Wirklichkeit der Vergangenheit angelegt werden kann.

¹ Welsch, Wolfgang: „Postmoderne Perspektiven für das Design der Zukunft“, in: *Kunstforum*, Bd. 107, April/Mai 1990, S. 266.

Im Beitrag von *June H. Park* wird die Eigenart der Designpädagogik geschichtlich und theoretisch untersucht sowie begrifflich und normativ zusammengefasst. Es werden dabei Artefakte aller Art als Gegenstand der Designforschung benannt und die erzieherischen Momente des Designs herausgearbeitet. Im Zentrum der Designpädagogik steht demnach die Entwurfskompetenz allgemein mit dem Ziel, „Kinder und Jugendliche zum Forscher ihrer eigenen Lebenswelt und Entwickler ihrer eigenen Zukunft zu machen“.

Holger van den Boom und *Felicidad Romero-Tejedor* werfen einen Blick auf die Designausbildung und setzen sich mit deren qualitativer Beschaffenheit auseinander. Sie konstatieren die fehlende Allgemeinbildung in der Designausbildung und sehen darin eine Ursache für das Auseinanderklaffen von Dekodieren und Verstehen: die „Designokratie“. Produktsprachlich befähigte Produkte und kommunizierende Maschinen würden die Tendenz aufweisen, die Rolle der Menschen von einem erkenntnisfähigen Subjekt zum reaktiven Aktant² zu verschieben. Gefordert sind daher „denkende Designer“.

Es ist durchaus kritisches Hinterfragen angebracht, zumindest eine Differenzierung vonnöten, wenn das Design bzw. der Designprozess als Modell für eine generelle Problemlösungsstrategie dienen soll. In diesem Sinne übernimmt *Philip Zerweck* eine Modellierung des Bedeutungsumfangs des Designs als eine „Design-Begriffs-Landschaft“ unter sinnfälliger Zuhilfenahme der Termini aus der physischen Geografie. Auf diese Weise werden die verschiedenen Designauffassungen – Design als Zeichen der verfeinerten Lebensart bis Design als Handlungsweise – in seiner Relevanz für Designpädagogik und Designdidaktik kartographisch dargestellt und so einer weiterführenden Erkundung zugänglich gemacht.

Ebenso geht *Guido Kühn* auf den Designbegriff im Rahmen der institutionellen Entwicklung der heutigen Designstudiengänge ein. Bezüglich der Hochschuldidaktik des Designs kritisiert er die einseitige Betonung der Kallistik, also der Lehre des Schönen im Künstlerischen, und erteilt den Lehrmeinungen, die die Nichtlehrbarkeit von Design propagieren, eine Absage. Er hält die Professionalisierung der Lehre abseits des Autodidaktentums als eine notwendige Aufgabe in der Diskussion zur Didaktik des Designs.

Belege und Begründungen dafür, dass sehr wohl nachvollziehbare Kriterien für die Güte eines Designs und für die Lehre in der Designerausbildung existieren, liefert *Marion Godau* in ihrem Beitrag anhand konkreter Beispiele

aus der Designpraxis, Designgeschichte und -theorie. Sie sieht den Sinn des Designunterrichts in den Schulen zum einen in der Heranbildung von qualitätsbewussten Konsumenten und zum anderen in der wertvollen innovationsfördernden Hilfestellung für die Berufsbildung auch außerhalb des Designs.

In Anerkennung der Relevanz der Designbildung für die schulische Bildung unternimmt die Stiftung Deutsches Design Museum mit „Entdecke Design“ ein bundesweites Projekt, in dem Designer und Pädagogen mit Kindern und Jugendlichen direkt vor Ort an den jeweiligen Schulen in einem Workshop reale Designprozesse durchlaufen. *Lutz Dietzold* erläutert die Hintergründe und das Konzept des Projekts, wonach Kinder und Jugendliche aus bildungsfernen Schichten ebenso einbezogen werden. Eine Besonderheit sei, dass die MINT-Fächer in das Konzept nahtlos und praxisnah integriert werden.

Im Beitrag von *Traugott Haas* geht es um die Arbeitsweise im Designprozess am Beispiel des Konzepts „Design to Improve Life“ aus Dänemark. Darin wird das Konzept nicht nur vorgestellt, sondern auch seine Besonderheiten nach einem Praxistest mit den Studierenden der Designpädagogik der Universität Vechta reflektiert. Die „Design to Improve Life-Education“ sei ein geeignetes Instrument zur Integration der Designbildung an Schulen, da sie der Zielsetzung „Empowerment“ (*James Skone*) diene.

Einen vertieften Blick wirft *Stefan Scheuerer* auf die Didaktik des Designs aus dem Blickwinkel der allgemeinen Didaktik und hebt die fächerintegrierende und fächerübergreifende Funktion der Didaktik des Designs hervor. In seiner Diskussion über didaktische Modelle und Unterrichtsmethoden zeigt er systematisch auf, wie das Thema Design im erweiterten Sinne fachdidaktisch strukturiert und weitergedacht werden kann.

Ein ausführliches Fallbeispiel mit Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Oberstufe stellt *Robert Schwermer* vor. Es wird dabei ein Unterrichtskonzept angewendet, das an einem professionellen Designprozess angelehnt ist. In diesem Beitrag sind die Aufgabenstellungen, verschiedene methodische Bausteine und die Ergebnisse exemplarisch dargestellt. Die konkreten Beispiele, Beobachtungen und Analysen geben einen guten Einblick, wie über ein modulares Unterrichtskonzept der Designprozess erfahrbar gemacht werden kann.

Beim Vermitteln von Designkompetenz kommt dem interpersonellen Aspekt eine entscheidende Rolle zu. Dies verdeutlicht *James Skone* in seinem autobiografisch angelegten Beitrag, worin er seine eigenen Lehrjahre und langjährige Lehrtätigkeit reflektiert. Er veran-

² Vgl. Akteur-Netzwerk-Theorie.

schaulich die mentorierende Beziehungsarbeit, die er „Deep-Mentoring“ nennt, anhand von Beispielen aus dem Bereich des Sportkletterns, der Psychotherapie und der Musik.

Einen erweiterten Einblick in eine mentorierende Beziehungsarbeit bzw. in die Kommunikation und Begleitung der Lernenden im Mentorat zeigt der Beitrag von *Peter Truniger*, *Stefan Wettstein* und *Andrea Zimmermann* anhand des Projektbeispiels „Hotel Portable“. Die detaillierte Beschreibung, Begründung und die kritische Reflexion der Vorgehensweise im Mentorat geben vergleichbar einer fotografischen Nahaufnahme ein differenziertes Bild von den entscheidenden Momenten eines schöpferischen Prozesses im gestalterisch-künstlerischen Studienbereich wieder.

Konrad Baumann und *Peter Purgathofer* stellen einen fundamentalen Beitrag zur Didaktik des Designs vor, der aus der Dissertation „How Designers Work“ von Henrik Gedenryd stammt. Fundamental, weil er die gängigen Phasenmodelle des Designprozesses und die Trennung der Problemdefinition von der Problemlösung begründet in Frage stellt und die „interaktive Kognition“ als Lösung zur Überwindung der „intermentalalen Kognition“ aufzeigt.

Robert Golgowski stellt die neue Sprache „Visual“ als ein globales Inszenierungsmedium und Design als das Mittel für deren Anwendung und Reflexion vor. Die „Kreativierung“ sei ein aktuelles Bildungsthema, und er plädiert für die Einführung des Faches Design an allgemeinbildenden Schulen. Seine Interviews mit Vertretern von Designinstitutionen aus verschiedenen Ländern geben darüber Auskunft, dass Design als Bildungsthema international Beachtung findet.

Dank

Für das Zustandekommen dieses Bandes danke ich den Autorinnen und Autoren* für die wertvollen Beiträge und die produktive Zusammenarbeit. Ebenfalls danke ich dem Verlag kopaed, der sich der designpädagogischen Thematik angenommen hat. Dass die Publikation realisiert werden konnte, verdanke ich der Stiftung Deutsches Design Museum, insbesondere Lutz Dietzold und Birgit Quiel danke ich für ihre wertvolle Unterstützung. Mein Dank gilt auch Hendrik Schomburg, der seine Expertise als Editorial Designer für das Layout und die Gestaltung der Titelseite beisteuerte, und Ingeborg Kähler für das abschließende Korrekturlesen. Nicht zuletzt gilt mein Dank den Mitgliedern des Redaktionsteams Design & Bildung Nils Aschenbeck, Traugott Haas und Stefan Scheuerer, die an dem Projekt von Anfang an mit Rat und Tat und großem Engagement mitgewirkt haben.

Herzlich danke ich auch meiner Frau, ohne ihr Verständnis und ihre Geduld wäre die Publikation nicht möglich gewesen.

Kiel, 09.10.2016
June H. Park

* Wir haben es den Autorinnen und Autoren überlassen, wie sie die geschlechtergerechte Sprache verwenden. Aus Gründen der Lesbarkeit wird in einigen Beiträgen bzw. an einigen Stellen das generische Maskulinum verwendet. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass in diesen Fällen weibliche Personen mit benannt werden.

Designpädagogik: Das neue Fach zu denken – fällt schwer

KARL-ECKHARD CARIUS

„Wer heute in den Bereichen Kunst, Gestaltung und Kulturvermittlung zu arbeiten hat, wird vom Bekenntnisekel geschüttelt“, konstatiert Bazon Brock. – So überkommt es einen, wenn man die gegenwärtige Situation der kulturell-ästhetischen Bildung betrachtet – mit der stillschweigenden Übereinkunft, dass sie so nicht sein dürfe, wie sie ist. Seit „PISA“ ist die Kritik am deutschen Bildungssystem ein Dauerbrenner. Veränderungs- und Reformansätze blieben bislang weitestgehend Stückwerk. In der viel diskutierten Krise im Bildungsbereich, was die Lehreinrichtungen für Design und Kunst betrifft, verstärkt sich der Eindruck, dass die Institutionen sowie Ministerien nicht mehr zu vermitteln vermögen, wofür sie stehen – und vor allem, worauf sie sich verpflichtet haben. Bleibt also auch hier zu lernen, mit grundsätzlich unlösbaren Problemen intelligent umzugehen, sich auf ein Dauernotstandsprogramm einzulassen, der Zeit hinterherzuhecheln – oder, wie es der Philosoph R. D. Precht in einem ZEIT-Artikel¹ fordert, das Schulsystem radikal umzubauen. – Design-Denker und Pädagogen an die Bildungsfront!

