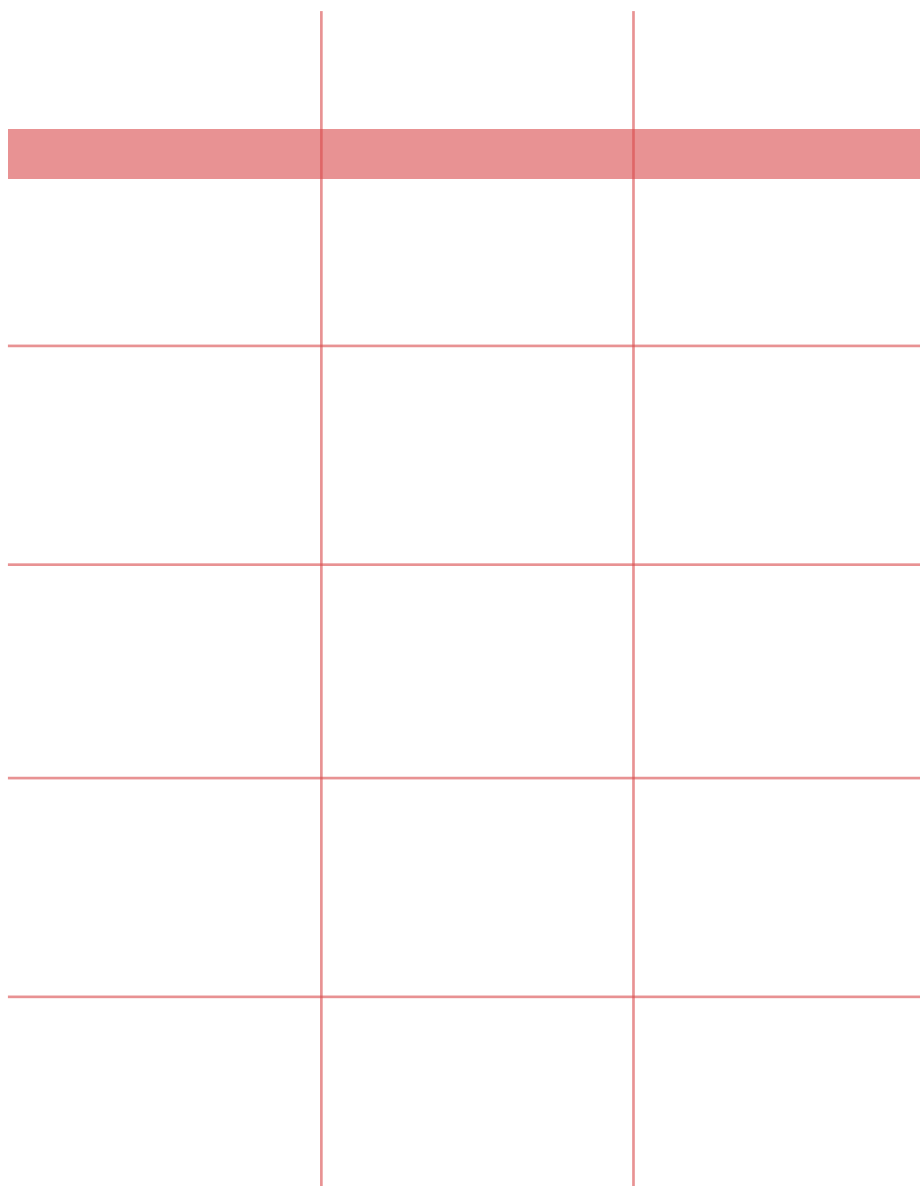


Design für die Große Transformation - gestern heute übermorgen

// Workshopdokumentation und Anleitung mit Templates



// Inhalt

DESIGN FÜR DIE GROSSE TRANSFORMATION	03
HINTERGRUND	04
KOOPERATION	05
DIE WORKSHOPREIHE	06
WORKSHOPS	07
—— Objektworkshops // Aufgabenstellung	09
—— Objektworkshops // Ergebnisse	10
—— Chartaworkshop // Aufgabenstellung	11
—— Chartaworkshop // Ergebnisse	12
FAZIT UND AUSBLICK	14
DESIGN FÜR DIE GROSSE TRANSFORMATION II	15
DIE WORKSHOPREIHE	16
WORKSHOPS	
—— Materialworkshops // Aufgabenstellung	18
—— Materialworkshops // Ergebnisse	19
FAZIT UND AUSBLICK	20
KONTAKT	21
TEMPLATES	23



// Design für die Große Transformation

Gegenwärtig häufen sich globale Krisen. Wir verbrauchen so viel Ressourcen wie niemals zuvor und Ressourcenknappheit ist eine drängende und sichtbare Herausforderung geworden. Klimabedingte Naturkatastrophen sind die Regel, und das Credo eines stetigen (Wirtschafts-)wachstums muss hinterfragt werden.

Eine Große Transformation im Sinne eines neuen Gesellschaftsvertrags für eine nachhaltige Zukunft scheint unumgänglich. Nie war es wohl dringender, im Denken und im Handeln neue Wege zu gehen und Lösungen zu entwickeln, die die Welt, in der wir leben, zukunftsfähig und „enkeltauglich“ zu machen. Wie kann aber diese Transformation gelingen und wo werden diese Lösungen erdacht und gefunden? Die Themen und Angriffspunkte sind so vielfältig wie die Herausforderungen.

Die bewusste und durchdachte Gestaltung von Objekten, aber auch von Prozessen und Systemen können einen wesentlichen Beitrag dazu leisten, neue Wege zu gehen und Transformation anzustoßen.



// Hintergrund

Im April und Juni 2022 fand im *X-D-E-P-O-T* der *Neuen Sammlung* die Workshopreihe „Design für die Große Transformation – heute morgen übermorgen“ statt. Diese Kooperationsveranstaltung zwischen *Die Neue Sammlung – The Design Museum* und dem *social design lab* der *Hans Sauer Stiftung*, zwei Münchner Akteurinnen, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven dem Thema „Design“ widmen oder nähern, erfreute sich eines breiten Interesses. An fünf Terminen haben jeweils bis zu 20 Personen an den Workshops teilgenommen.

Im Folgenden werden sowohl die Workshopreihe dokumentiert, die Workshopergebnisse vorgestellt als auch die Templates und Aufgabenstellungen zur eigenen Durchführung zur Verfügung gestellt.



// Kooperation

Die Workshopreihe war eine Kooperationsveranstaltung im Frühjahr 2022 von *Die Neue Sammlung – The Design Museum* und dem *social design lab* der *Hans Sauer Stiftung*.

Das **social design lab** beschäftigt sich schon seit 2018 mit Social Design-Prozessen, mit deren Wirkungen und vor allem auch deren Transformationskraft. Das Lab erprobt u. a. in verschiedenen Themen- und Arbeitsfeldern, wie Gestaltungsprozesse und die Mitwirkung jedes Einzelnen einen Beitrag zur Großen Transformation leisten und so den akuten gesellschaftlichen Herausforderungen unserer Zeit begegnet werden kann.

Neben operativen Projekten mit verschiedenen Akteur*innen wie beispielsweise Vertreter*innen der Zivilgesellschaft, der Münchner Stadtverwaltung oder interdisziplinären Forschungsteams, ist im Rahmen der Lab-Arbeit das Museum zum wiederholten Male als passender Ort identifiziert worden, an welchem die großen Themen unserer Zukunft mit allen Interessierten verhandelt werden können.

Die Neue Sammlung, eine der größten Design-Sammlungen der Welt, eröffnete im September 2021 das *X-D-E-P-O-T*, einen neuen Raum für die Besucher*innen im Untergeschoss der Pinakothek der Moderne. Das *X-D-E-P-O-T* widmet sich insgesamt 30 Designthemen mit rund 600 Objekten aus verschiedenen Epochen, aus verschiedenen Materialien und aus unterschiedlichen Kontexten. Um neue Sichtweisen zu ermöglichen, existieren keine Chronologie, keine geografischen Grenzen und keine Hierarchie. Das *X-D-E-P-O-T* ist ein Ort des Entdeckens, Erforschens und Erlebens.

Ziel der Workshopreihe war es, die beiden unterschiedlichen Perspektiven auf Design und Gestaltung – die des *social design lab* ausgehend vom Prozess, sowie die der *Neuen Sammlung* ausgehend vom Objekt – zusammenzuführen.

Für alle Beteiligten war das ein spannender und ergebnisoffener Prozess, der am Ende in einer „Charta – Design für die Große Transformation“ mündete.

social design lab



// Die Workshopreihe

In der Workshopreihe wurden anhand von Objekten aus der Vergangenheit und Gegenwart Kriterien für zukunftsfähige Gestaltungen erarbeitet und diese auf die großen Zukunftsfragen hin geprüft. Dabei wurden die vier Themenfelder Social Design, Transformative Städte, Circular Design und Sozialraumgestaltung betrachtet. Die Themenfelder wurden nicht zufällig gewählt, sondern sind aktuell die operativen Arbeitsfelder des *social design lab* (Stand Juni 2022).

Für jedes Themenfeld wurden zwei Objekte aus der Sammlung ausgewählt, je ein historisches und ein zeitgenössisches Objekt. Zunächst wurden diese Objekte einzeln und unabhängig voneinander anhand von 10 Themenfeldern „dekonstruiert“ und hinterfragt. Dabei wurden Aspekte wie beispielsweise Entstehungsprozess, Material, Funktion, aber auch Gender, Zielgruppe und Kulturkreis genauer betrachtet und durch Leitfragen gestützt im Kontext der einzelnen Objekte untersucht.

In einem zweiten Schritt wurden die erarbeiteten Ergebnisse und Antworten der jeweiligen Objekte miteinander verglichen und gemeinsam darüber diskutiert, wie die jeweiligen Antworten – auch im Vergleich miteinander – zu bewerten sind. Aus diesen Diskussionen wurden dann Aspekte entwickelt und formuliert, wie Kriterien für das Design der Großen Transformation definiert werden könnten.

In einer abschließenden Session wurden die Ergebnisse der Objektworkshops in einer Charta „Design für die Große Transformation“ zusammengeführt. (vgl. 4) Der Charta Workshop). Die Workshops dauerten jeweils 2,5 Stunden. Die Ergebnisse wurden nicht nachbearbeitet.

// Workshops

Folgende Themen und Objekte wurden in den vier Objektworkshops vorgestellt und bearbeitet:

WS 1 // SOCIAL DESIGN

Was ist eigentlich Social Design und welche Objekte stehen für dieses? Was kann soziales Design bewirken und wo liegen die Grenzen? In diesem ersten Workshop wurde der One Laptop Per Child, ein von Nicholas Negroponte initiiertes Projekt, und die Solarleuchte Little Sun von Olafur Eliasson untersucht. Stehen diese Objekte wirklich für soziales Design oder vielleicht auch nur für einzelne Aspekte davon?



► **Notebook OLPC XO-1, 2005**
Nicholas Negroponte und Yves Béhar, (fuseproject) // Hersteller: Quanta Computer, Taoyuan, Taiwan // Auftraggeber: One Laptop per Child, Miami, USA



► **Solar-Leuchte Little Sun, 2012**
Olafur Eliasson, Frederik Ottesen // Hersteller und Auftraggeber: Little Sun GmbH, Berlin

WS 2 // CIRCULAR DESIGN

Die Nutzung von Ressourcen und Dingen folgt im gegenwärtigen Gesellschafts- und Wirtschaftsmodell weitgehend einem linearen Muster, dem des „take, make, waste“. Auch die Gestaltung von Objekten folgte und folgt vielfach bis heute diesem Muster. Die zwei Objekte, die Pfandflasche „Perlenflasche“ von Günter Kupetz und die Gefäße der Serie Autarchy des Designstudios Formafantasma versuchen dieses Muster zu durchbrechen – wirkungsvoll, ressourcenschonend und zukunftsweisend?



► **Mineralwasserflasche, 1969**
Werksentwurf und Günter Kupetz // Hersteller: Gerresheimer Glas AG, Düsseldorf // Auftraggeber: Genossenschaft Deutsche Brunnen, Bonn



► **Autarchy Schalen-Set, 2010**
Simone Farresin, Andrea Trimarchi // Hersteller: Formafantasma, Niederlande

WS 3 // TRANSFORMATIVE STÄDTE

Urbane Räume sind essenzieller Bestandteil der Großen Transformation und entscheiden maßgeblich darüber, wie diese erreicht werden kann. Wie könnte also das städtische Zusammenleben (in München) so gestaltet werden, dass die Entwicklung der Stadt nachhaltig wird und sie für alle ein lebenswerter Ort wird oder auch bleibt? Untersucht wurden in dieser Session das Münchner Olympia-Areal und das Elektrofahrrad JUMP (Nick Foley, Jacob Bouchard, Michael Liu).



► **Münchner Olympia-Areal: Sitz der Bestuhlung des Münchner Olympiastadions, um 1970**

Günther Behnisch, Nick Roehricht, Horst Fleischmann // Hersteller: Wesifa GmbH, Vlotho, Deutschland



► **Elektrofahrrad JUMP, 2018**

Nick Foley, Jacob Bouchard, Michael Liu // Hersteller: Uber, USA

WS 4 // SOZIALRAUMGESTALTUNG

Teilhabe in immer diverseren Gesellschaften zu gestalten ist eine der zentralen Aufgaben unserer Zeit. Partizipative Gestaltungsprozesse können neue Interaktions- und Handlungsräume entstehen lassen und dadurch neue Beteiligungs- und Integrationspfade in Gemeinschaften eröffnen. Mit dem Ulmer Hocker von Max Bill, Hans Gugelot und Paul Hildinger sowie dem Habibi Dome von Franziska Wirtensohn, Obada Hamza und Michael Wittmann wurden zwei Objekte gewählt, die soziale Räume auf verschiedene Weise denken und gestalten und von denen man lernen kann, Zukunft inklusiver zu gestalten.



► **Ulmer Hocker (HfG-Hocker), 1954**

Max Bill, Hans Gugelot, Paul Hildinger // Hersteller: Hochschule für Gestaltung, Ulm



► **Habibi Dome, seit 2016**

Obada Hamza, Franziska Wirtensohn, Michael Wittmann // Ein Projekt entwickelt in Habibi.Works

// AUFGABENSTELLUNG OBJEKTWORKSHOPS:

Die Workshops lassen sich in verschiedenen Kontexten umsetzen. Die Wahl zweier Objekte (auch unabhängig von ihrer Entstehungszeit) ist sinnvoll, um die Unterschiede im Kontext der verschiedenen Themengebiete herauszuarbeiten und die Diskussion anzuregen. Sollten die Workshopteilnehmer*innen die Objekte nicht kennen, empfiehlt sich, kurze Einführungsvorträge zu den jeweiligen Objekten anzubieten. Auch die Objekte vor Ort bereit zu stellen, sie auch aus der Nähe betrachten zu können und sie bestenfalls zu berühren, hilft dabei, die Objekte besser zu verstehen und zu durchdringen.

DIE AUFGABENSTELLUNGEN DAZU LAUTEN:

— Aufgabenstellung 1

In einem ersten Arbeitsschritt soll es darum gehen, die beiden Objekte jeweils genauer zu betrachten. Dazu gibt es zehn Themenfelder, die genauer diskutiert werden sollen. Der graue Bereich der Tabelle soll nun in der ersten Gruppenarbeit ausgefüllt werden. Die Leitfragen helfen dabei, Teilaspekte der Objekte genauer zu verstehen und zu diskutieren.

ACHTUNG:

Es geht weder um Vollständigkeit noch um perfekte Quellenarbeit – es darf mit Annahmen und Hypothesen gearbeitet werden!

— Aufgabenstellung 2

In einem zweiten Schritt wird die dritte Spalte des Templates (in rosa gefärbt) ausgefüllt. Dabei soll es darum gehen, aus den Ergebnissen aus der Befragung der Objekte von gestern und heute Kriterien für das Design für Übermorgen abzuleiten und diese in die dritte Spalte stichwortartig einzutragen.

TEMPLATE

	Objekt 01 Entstehungszeit: Entwickler von:	Objekt 02 Entstehungszeit: Entwickler von:	... das Design von Übermorgen?
1. WER			
2. WANN			
3. WOHIN			
4. WIE			
5. WER			
6. WANN			
7. WOHIN			
8. WIE			
9. WER			
10. WANN			
11. WOHIN			
12. WIE			

► Template_Objekte (DIN A1)

Die Templates stehen online [zum Download](#) zur Verfügung und sind diesem Dokument angefügt.

// ERGEBNISSE OBJEKTWORKSHOPS:

Aus jedem Workshop gingen je nach Teilnehmendenzahl ein bis vier große Template-Plakate hervor. Mit diesen wurde im Charta-Workshop weiter gearbeitet.



// AUFGABENSTELLUNG CHARTAWORKSHOP

Eine Große Transformation bedarf konkreter Orientierungshilfen, um sie für alle verstehbar zu machen und Teilhabe zu ermöglichen. In einem abschließenden Workshop wurde basierend auf den Ergebnissen der vorangegangenen Workshops an Prinzipien für ein Design für die Große Transformation gearbeitet. Am Ende der Workshopreihe entstand eine Charta, die konkreten Kriterien formuliert und mithin sogar Handlungsempfehlungen geben kann.

Für die Erstellung der Charta wurden die Empfehlungen aus den einzelnen Objektworkshops zu den zehn Themenfeldern zusammengetragen, fusioniert und neu formuliert, so dass sie allgemein übertragbar sind. So ergaben sich am Ende für jedes Themenfeld ganz konkrete Handlungsempfehlungen.

DIE AUFGABENSTELLUNGEN DAZU LAUTEN:

—— Aufgabenstellung 1 (Template_Sammeln)

Sammeln: Schaut Euch die Ergebnisse der letzten Workshops an, konzentriert Euch dabei vor allem auf die roten Spalten und notiert auf dem Template die Post-Its, die euch relevant erscheinen.

—— Aufgabenstellung 2 (Template_Clustern)

Clustern: Welche Kriterien für das Design von Übermorgen wurden in den verschiedenen Workshops zu den jeweiligen Themenfeldern erarbeitet? Tragt diese auf den Templates zusammen, clustert und findet allgemeingültige Prinzipien. Ergänzt, wenn Euch etwas fehlt.

—— Aufgabenstellung 3 (Template_Charta)

Ausformulieren und Präsentieren: Nun gilt es die Charta zu formulieren! Füllt dafür das Charta-Template auf Basis der erarbeiteten Sammlungen aus.

Wählt eine Person, die das Ergebnis präsentiert.

TEMPLATES

WORKSHOP 05 // Workshopergebnisse				
	Workshop 01 Social Design	Workshop 02 Circular Design	Workshop 03 Transformative Städte	Workshop 04 Sozialvernetzung
1. Energie				
2. Mobilität				
3. Ernährung				
4. Wasser				
5. Abfall				
6. Gesundheit				
7. Bildung				
8. Arbeit				
9. Soziale Gerechtigkeit				
10. Diversität				

► Template_Sammeln (DIN A4)

#01 ENTWURFS-PROZESS

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit dem Entwurfsprozess.

Das bedeutet, dass ...

So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass ...

Ein erster Schritt wäre, ...

► Template_Clustern (DIN A3)

#01 ENTWURFS-PROZESS

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit dem Entwurfsprozess.

Das bedeutet, dass ...

So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass ...

Ein erster Schritt wäre, ...

► Template_Charta (DIN A4)

Die Templates stehen online [zum Download](#) zur Verfügung und sind diesem Dokument angefügt.

// ERGEBNISSE CHARTAWORKSHOP

Im Workshop entstand mit Hilfe der Templates die folgende Charta:

Die Charta – Design für die Große Transformation

#01 Entwurfsprozess

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit dem Entwurfsprozess. Das bedeutet, dass der Entwurfsprozess den gesamten Lebenszyklus und die Wirkung und das Nachleben des Produktes berücksichtigt. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass es transparenter, nachhaltiger und sozialer wird. Ein erster Schritt wären interdisziplinäre Teams, die kooperieren anstatt konkurrieren.

#02 System und Historie

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit System und Historie. Das bedeutet, dass Standards überprüft und wenn nötig für die Zukunft aktualisiert werden. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass Verantwortung für Gesellschaft und Umwelt übernommen wird. Erste Schritte wären transparente Designprozesse und Open-Source-Prozesse.

#03 Material + Produktion

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Material und Produktion. Das bedeutet, dass mit Produktion und Material verantwortungsvoll und schonend umgegangen wird. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass Ressourcen geschont werden, Schadstoffe reduziert werden und die Langlebigkeit erhöht wird. Erste Schritte wären vernunftbasierte Vorgaben und ein Appell an die Eigenverantwortung!

#04 Funktion, Form und Ästhetik

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Funktion, Form und Ästhetik. Das bedeutet, dass die Funktion bedarfsorientiert und selbsterklärend ist und dass die Formen modular gedacht werden und Ästhetik bewusst eingesetzt wird. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass das Design sinnhaft, flexibel und attraktiv wird und so auch Zugänge schafft.

#05 Nachhaltigkeit (sozial und ökologisch)

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit. Das bedeutet, dass langlebig, transparent und mit Verantwortung von allen für alle / alles gestaltet wird. So kann das Design von Übermorgen beispielsweise dazu beitragen, dass Transportwege verringert, Material und Verpackung reduziert und Dinge reparierbar werden.



► Die Chartaformulierungen

#06 Zielgruppe

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit der Zielgruppe. Das bedeutet, dass sensibel für und mit der Zielgruppe gestaltet wird. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass unsere Gesellschaft inklusiver, gerechter und gebildeter wird.

#07 Gender

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Gender. Das bedeutet, dass Teilhabe keinen (Geschlechter-) Unterschieden unterworfen ist und gendergerechtes Design auf die Gender eingeht. Es schafft genderoffene und sensible Räume wo möglich. Der ganze Mensch soll in seiner Emotionalität und Rationalität empathisch berücksichtigt werden. Ein erster Schritt wären gleichberechtigte, partizipative Designprozesse, die von Diversitätsprinzipien geleitet werden.

#08 Kultur(kreis) und Gesellschaft

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Kulturkreis und Gesellschaft. Das bedeutet, dass Werte und Handlungen sich ändern und wir aufbauend auf solidarischen Traditionen aller Kulturkreise arbeiten, inklusiven Kulturen des „Selber-Machens“ und des Sorgens. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass wir zu einer Kultur des Teilens statt des Besitzens kommen.

#09 Wirkung und Innovation

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Wirkung und Innovation. Das bedeutet, dass kreative und iterative Prozesse gelebt werden. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass wir die Zusammenhänge kennenlernen und verstehen lernen. Ein erster Schritt wäre, dass Innovation an sich als Methode und nicht als Ziel oder Selbstzweck erkannt wird.

#10 Trend und Konsum

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Trend und Konsum. Das bedeutet, dass wir einen Sinneswandel anstoßen: langlebiger, weniger, besser. So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass nachhaltigere Gestaltungsentscheidungen getroffen werden.



► Ausgefüllte Templates

// Fazit und Ausblick

Der Workshop stieß vor allem bei Gestalter*innen auf großes Interesse. Aber auch themenbezogenes Interesse sorgte dafür, dass Personen mit vielfältigen Hintergründen, Berufsbildern und unterschiedlicher Altersgruppen an den Workshops teilnahmen. Insgesamt war die Zeit mit 2,5 Stunden vor allem für den Charta-Workshop sehr knapp bemessen. Das spiegelt sich auch in den Ergebnissen wider: Diese erscheinen auf den ersten Blick etwas oberflächlich und redundant und müssten für eine Veröffentlichung und Nutzung zum einen intensiver erarbeitet und zudem überarbeitet und iteriert werden.

Letztendlich ist aber die Idee des Workshops auch nicht, ein druckbares Endergebnis zu erzeugen, sondern den Prozess dorthin zu durchlaufen. Der Workshop wollte dazu anregen, darüber nachzudenken, in welchen Systemen Objekte stattfinden und welche Prozesse diese beeinflussen. Daraus resultierten sehr angeregte und spannende Diskussionen, die sich eben nicht nur um Objekte und deren Gestaltung drehten, sondern viel mehr um die Verantwortung, die wir alle tragen, aber auch die Gestaltungsmöglichkeiten, die wir haben, wenn es um die Zukunft unserer Welt, aber auch unserer Gesellschaft geht.

Der Workshop lässt sich in dieser oder ähnlicher Form und mit anderen Objekten durchführen. Auch eine Übertragung auf andere Kontexte ist denkbar, so beispielsweise die Anwendung in Lehrveranstaltungen, die sich kritisch und reflektiert mit (Produkt)Design, Prozessen und Systemen auseinandersetzen wollen.



// Design für die Große Transformation II

Die Fortsetzung – STOFFE UND MATERIALIEN

Im Herbst 2023 kam es zu einer Fortsetzung der Workshopreihe mit einem neuen Schwerpunkt „STOFFE UND MATERIALIEN“.

Die Ausgangslage für diese Workshopreihe war die gleiche: Die Welt steckt in einer globalen Krise. Wir verbrauchen so viele Ressourcen wie niemals zuvor, Klimakatastrophen sind die Regel geworden, und das konstante (Wirtschafts-)Wachstum muss hinterfragt werden. Eine Große Transformation im Sinne eines neuen Gesellschaftsvertrags für eine nachhaltige Zukunft scheint unumgänglich. Nie war es wohl dringender, im Denken und im Handeln neue Wege zu gehen und transformative Lösungen zu entwickeln. Doch diesmal lag der Schwerpunkt nicht auf spezifischen Themenfeldern sondern auf Stoffen und Materialien. In der vierteiligen Workshopreihe wurden anhand von jeweils zwei Objekten aus der Neuen Sammlung Materialien untersucht und auf ihre Zukunftsfähigkeit in verschiedenen Anwendungs-, Wiederverwendungs- und Entsorgungskontexten geprüft. Dabei wurden Objekte aus den Materialien Textil, Kunststoff, Beton und Holz genauer betrachtet. Dafür wurde das Template aus der ersten Workshopreihe überarbeitet und angepasst. (Das Template findet man zur Nachahmung des Workshops auf S. 27)

Jeder Workshop dauerte ca. 2,5 Stunden und endete damit, Handlungsempfehlungen zum Einsatz des jeweiligen Materials zu formulieren. Auch dieses Mal waren keine Vorkenntnisse zur Teilnahme an den Workshops nötig, die Workshops bauten nicht aufeinander auf und konnten einzeln besucht werden.



// Workshops

Folgende Themen und Objekte wurden in den vier Objektworkshops vorgestellt und bearbeitet:

WS 1 // TEXTIL

Textilien bestimmen die menschliche Existenz. Sie sind ein Spiegel kultureller sowie gesellschaftlicher Strömungen und ihrer Traditionen. Sie waren Wegbereiter des Industrial Design und wichtige Impulsgeber für die Entwicklung der künstlerischen Moderne. Heute befassen sich Designer*innen unter anderem mit Themen von Umwelt und Nachhaltigkeit sowie Innovationen im räumlichen Gestalten, in der Bauarchitektur und anderen Lebensbereichen.



► **Wandbehang Nr. 247, 1926**
Gunta Stözl



► **„A search Behind Appearances“, 2016**
Hella Jongerius

und weitere Textilien zum Anfassen und Ausprobieren.

WS 2 // KUNSTSTOFF

Kunststoff ist ein vielseitiges Material, das in vielen Bereichen Anwendung findet – und auch in der Designgeschichte eine wichtige Rolle spielt. Trotz seiner Beliebtheit birgt es etliche Herausforderungen. Die Herstellung erfordert fossile Brennstoffe und trägt weltweit zu Umweltverschmutzungen bei. Dennoch gibt es auch nachhaltige Alternativen wie recycelbare und biobasierte Kunststoffe, die aus nachwachsenden Rohstoffen hergestellt werden und vielfältig einsetzbar sind. Durch Recycling und eine verantwortungsvolle Entsorgung kann Kunststoff zu einer nachhaltigen Lösung werden.



► **Campinggeschirr, 1958**
Hans Merz



► **Campingservice, ca. 1965**
Martin Kelm, Albert Krause,
Horst Giese



► **Hängeleuchte Bottleformball, ca. 2005**
Heath Nash

und weitere Beispiele aus der Sammlung.

// Workshops

Folgende Themen und Objekte wurden in den vier Objektworkshops vorgestellt und bearbeitet:

WS 3 // BETON

Beton ist als Baumaterial nicht mehr wegzudenken. Er zeichnet sich als vielfältig einsetzbarer Baustoff aus, der aufgrund seiner besonderen Eigenschaften die optischen, statischen und bauphysikalischen Anforderungen ganzheitlich erfüllen kann. Auch wenn die Grundbestandteile von Beton aus der Natur stammen, so ist es aufgrund von Herstellungs-, Nutzungs- aber auch Entsorgungsprozessen kein nachhaltiges Material – ganz im Gegenteil.



► **Chair_One, Stuhl mit Betonsockel, 2003**
Konstantin Grcic



► **Projekt Rockaway Beach, ca. 2017**
Paula Scher

WS 4 // HOLZ

Holz ist ein nachhaltiges Material, das vielseitig einsetzbar ist. Das spiegelt sich auch in der Vielzahl an Designobjekten aus Holz wieder. Es ist erneuerbar, biologisch abbaubar und hat eine geringe CO₂-Bilanz. Holz bietet zudem eine natürliche Ästhetik und eine hohe Stabilität. Es kann in vielen Bereichen eingesetzt werden, von der Möbelherstellung bis hin zum Hausbau. Durch den bewussten Umgang mit vorhandenen Holzressourcen und die Förderung von Aufforstungsprojekten kann Holz als nachhaltiges, nachwachsendes Material auch zukünftig gehandelt werden und birgt enormes Potential.



► **Sessel GJ, 1963**
Grete Jalk



► **Holzfahrrad Arvak, 2014**
Paule Guérin/Till Breitfuss

// AUFGABENSTELLUNG STOFFE UND MATERIALIEN-WORKSHOPS:

Die Workshops lassen sich in verschiedenen Kontexten umsetzen. Die Wahl zweier Objekte (auch unabhängig von ihrer Entstehungszeit) ist sinnvoll, um die Unterschiede im Kontext der verschiedenen Themengebiete herauszuarbeiten und die Diskussion anzuregen. Sollten die Workshopteilnehmer*innen die Objekte nicht kennen, empfiehlt sich, kurze Einführungsvorträge zu den jeweiligen Objekten anzubieten. Auch die Objekte vor Ort bereit zu stellen, sie auch aus der Nähe betrachten zu können und sie bestenfalls zu berühren, hilft dabei, die Objekte besser zu verstehen und zu durchdringen.

DIE AUFGABENSTELLUNGEN DAZU LAUTEN:

— Aufgabenstellung 1

In einem ersten Arbeitsschritt soll es darum gehen, die beiden Objekte und das ausgewählte Material genauer zu betrachten. Dazu gibt es zehn Themenfelder, die genauer diskutiert werden sollen. Der graue Bereich der Tabelle soll nun in der ersten Gruppenarbeit ausgefüllt werden. Die Leitfragen helfen dabei, Teilaspekte der Objekte und des Materials genauer zu verstehen und zu diskutieren.

ACHTUNG:

Es geht weder um Vollständigkeit noch um perfekte Quellenarbeit – es darf mit Annahmen und Hypothesen gearbeitet werden!

— Aufgabenstellung 2

In einem zweiten Schritt wird die dritte Spalte des Templates (in rosa gefärbt) stichwortartig ausgefüllt. Dabei soll es darum gehen, aus den Notizen der Befragung der Objekte und des Materials aus der grauen Spalte, Kriterien, Handlungsempfehlungen oder Nutzungshinweise für das Design für die Zukunft abzuleiten und diese in die dritte Spalte einzutragen. In einer Abschlussrunde teilt jede*r die persönlich wichtigste / spannendste / neueste Erkenntnis.

TEMPLATE

DESIGN FÜR DIE GROSSE TRANSFORMATION II		
// TEMPLATE		MATERIALIENSTUTTE
Objekt 01	Objekt 02	Quelle und Materialien für Übertragung?
Entstehung von	Entstehung von	Entstehung von
// VORFRAGEN	ENTWICKELUNG UND GEGENSTÄNDE	ENTWICKELUNG UND GEGENSTÄNDE
1. WELCHE MATERIALIEN SIND VERWENDET WORDEN?		
2. WELCHE FARBEN SIND VERWENDET WORDEN?		
3. WELCHE FORMEN SIND VERWENDET WORDEN?		
4. WELCHE VERFAHREN SIND VERWENDET WORDEN?		
5. WELCHE WERKZEUGE SIND VERWENDET WORDEN?		
6. WELCHE MATERIALIEN SIND VERWENDET WORDEN?		
7. WELCHE FARBEN SIND VERWENDET WORDEN?		
8. WELCHE FORMEN SIND VERWENDET WORDEN?		
9. WELCHE VERFAHREN SIND VERWENDET WORDEN?		
10. WELCHE WERKZEUGE SIND VERWENDET WORDEN?		

► Template_Material (DIN A1)

Die Templates stehen online [zum Download](#) zur Verfügung und sind diesem Dokument angefügt.

// ERGEBNISSE STOFFE UND MATERIALIEN-WORKSHOPS:

Aus jedem Workshop gingen je nach Teilnehmendenzahl ein bis zwei große Template-Plakate hervor.



// Fazit und Ausblick

Es erwies sich als sinnvoll, den Einfluss und die (Transformations-)Kraft von Material im Kontext eines gesellschaftlichen Wandels an konkreten Objekten zu diskutieren. So konnten viele verschiedene Facetten von Materialien und Stoffen veranschaulicht, die Objekte verglichen und die Bedeutung des jeweiligen Designs für das Material besser eingeschätzt werden. Eine Herausforderung stellte der Abstraktionsschritt von einem konkreten Objekt hin zu einer allgemeineren Handlungsempfehlung dar, konnte aber durch Moderation und Leitfragen gelöst werden.

Es entstanden spannende, lehrreiche Diskussionen innerhalb der diversen Teilnehmer*innengruppe – auch im Austausch mit Expert*innen des Museums. Dabei viel auf, wie unterschiedlich die Diskussionen im Kontext der jeweiligen Materialien ausfielen. Je nach Material entstanden somit auch Empfehlungen, die sich stark unterschieden. Bei einigen Themen, wie beispielweise der Suffizienz oder des Recyclings, war man sich dann trotz der unterschiedlichen Materialien und ihrer Anwendungsbereiche einig.



// Kontakt

Ein Produkt des social design lab
Bei Interesse und Rückfragen: B.Lersch@hanssauerstiftung.de

Alle Templates stehen online zum Download zur Verfügung:
socialdesign.de/portfolio/designfuerdiegrossetransformation

Verantwortlich gesamt: Barbara Lersch
// Konzept: Barbara Lersch, Hans Sauer Stiftung
 Dr. Angelika Nollert, Die Neue Sammlung
// Layout und Satz (Templates und Dokumentation):
Laura Höpfner, Jenny Gallen, Melina Oppelt, Hans Sauer Stiftung
// Fotos
Objekte: Die Neue Sammlung
Habibi Dome: Habibi.works
Workshops: Hans Sauer Stiftung

// Herausgeber:
social design lab, Hans Sauer Stiftung

Haus des Stiftens
Landshuter Allee 11
80637 München
Tel.: 089 / 613 672 11

www.hanssauerstiftung.de
www.socialdesign.de

München, 2024



// TEMPLATE_OBJEKTE (DIN A1)

DESIGN FÜR DIE GROSSE TRANSFORMATION // TEMPLATE			
	Objekt 01 Entstehungsjahr: Gestaltet von:	Objekt 02 Entstehungsjahr: Gestaltet von:	... das Design von übermorgen?
// LEITFRAGEN	gestern	heute	übermorgen
#01 ENTWURFS-PROZESS Wie und von wem wurde das Objekt entworfen? Gab es Besonderheiten, positiv wie negativ, im Entwurfsprozess?	Gruppenarbeit 01		Gruppenarbeit 02
#02 SYSTEM + HISTORIE In und unter welchen gesellschaftlichen / politischen / wirtschaftlichen Systemen und Bedingungen (historischen Ereignissen, Krisen, Trends, ...) ist das Objekt entstanden?			
#03 MATERIAL + PRODUKTION Wo, wie und woraus ist das Objekt und seine Verpackung hergestellt worden? Musste es bzw. die Materialien lange (gerechtfertigte) Transportwege zurück legen?			
#04 FUNKTION, FORM + ÄSTHETIK Erfüllt das Objekt eine Funktion und wenn ja, welche? Welche Rollen spielen dabei Form und Ästhetik?			
#05 NACHHALTIGKEIT (SOZIAL + ÖKOLOG.) Wo taucht Nachhaltigkeit im Objekt auf: Material, Funktionalität, Entstehungsbedingungen, Verbundstoffe, Reparierbarkeit, Entsorgung, sortenreine Trennbarkeit, Langlebigkeit, Resilienz, ...			
#06 ZIELGRUPPE Für welche Zielgruppe ist das Objekt gemacht worden und warum? Wurde diese in einen Entstehungsprozess mit eingebunden? Erfüllt das Objekt konkrete Bedürfnisse oder löst Probleme?			
#07 GENDER Wer entwirft für wen und warum? Ist das Objekt genderspezifisch entworfen worden und macht das Sinn?			
#08 KULTUR(KREIS) + GESELLSCHAFT Lässt sich das Objekt einer sozialen Gruppe / einem spezifischen Kulturkreis zuordnen? Wie exklusiv (bspw. Auflage) oder inklusiv (bspw. Bezahlbarkeit) ist das Objekt? Ist es ein Statussymbol?			
#09 WIRKUNG + INNOVATION Hat das Objekt zu maßgeblichen Veränderungen, sowie positiven und negativen Wirkungen geführt? Welche Aspekte des Objekts sind innovativ, welche ggfs. überflüssig?			
#10 TREND + KONSUM Hat ein Trend zur Entstehung beigetragen oder überdauert es Entwicklungen? In welchem Umfang wird / wurde das Objekt konsumiert und aus welchen Gründen (Status, Mode, Nutzen ...)?			



// TEMPLATE_SAMMELN (DIN A4)

WORKSHOP 05 // Workshopergebnisse				
	Workshop 01 Social Design	Workshop 02 Circular Design	Workshop 03 Transformative Städte	Workshop 04 Sozialraumgestaltung
#01 ENTWURFS- PROZESS				
#02 SYSTEM + HISTORIE				
#03 MATERIAL + PRODUKTION				
#04 FUNKTION, FORM + ÄSTHETIK				
#05 NACHHALTIG- KEIT (SOZIAL + ÖKOLOG.)				
#06 ZIELGRUPPE				
#07 GENDER				
#08 KULTUR(KREIS) + GESELLSCHAFT				
#09 WIRKUNG + INNOVATION				
#10 TREND + KONSUM				

WORKSHOP 05

#01 ENTWURFS- PROZESS

// Sammeln und Clustern:
Welche Kriterien für das Design von
Übermorgen wurden in den Workhops
zu diesem Themenfeld erarbeitet?
Tragt diese hier zusammen, clustert
und findet allgemeingültige Prinzipien.
Ergänzt, wenn Euch etwas fehlt.



WORKSHOP 05 // Charta

#01 ENTWURFS- PROZESS

Das Design für die Große Transformation beinhaltet eine Auseinandersetzung mit dem Entwurfsprozess.

Das bedeutet, dass ...

So kann das Design von Übermorgen dazu beitragen, dass ...

Ein erster Schritt wäre, ...



// TEMPLATE_MATERIAL (DIN A1)

DESIGN FÜR DIE GROSSE TRANSFORMATION II

// TEMPLATE

MATERIAL HEUTE		
Objekt 01 Entstehungsjahr: Gestaltet von:	Objekt 02 Entstehungsjahr: Gestaltet von:	<b style="color: red;">Stoffe und Materialien für übermorgen?
// LEITFRAGEN	GRUPPENARBEIT 01: DEKONSTRUIEREN	GRUPPENARBEIT 02: REKONSTRUIEREN
#01 HERKUNFT & TRANSPORT Wo und wie wird das Material (o. die Basis) gewonnen, welche Aufwände, Prozesse und Transportwege sind nötig?		
#02 HERSTELLUNG Welche Herstellungsschritte sind nötig, welche Kombinationen mit anderen Materialien sind für einen Einsatz nötig / denkbar?		
#03 EIGENSCHAFTEN Welche Eigenschaften und Funktionen hat das Material? Was unterscheidet es von anderen Materialien – auch in Formbarkeit und Ästhetik?		
#04 OBJEKT & DESIGN / GESTALTUNG Welche Rolle spielt das spezifische Material für Design / Gestaltung des Objekts? Wäre es ersetzbar?		
#05 EINSATZ & KONSUM Wie wird das Material üblicherweise eingesetzt? Wer benutzt / konsumiert es? In welchen Kontexten? Wer ist Zwischen- und wer Endkonsument*in?		
#06 ABNÜTZUNG, VERWENDUNG & ENTSORGUNG Nutzt sich das Material ab? Wird es ver- oder aufgebraucht? (Wie) kann es repariert, recycled oder upcycled werden? Wie sieht eine Entsorgung aus?		
#07 HISTORIE In und unter welchen gesellschaftlichen / politischen / wirtschaftlichen Systemen und Bedingungen (historische Ereignisse, Krisen, Trends,...) ist das Material das erste Mal eingesetzt worden?		
#08 WIRKUNG & INNOVATION Hat das Material zu maßgeblichen Veränderungen (positive oder auch negative) in Gesellschaft und Industrie geführt? Welche Aspekte des Materials waren / sind innovativ?		
#09 WERT & IMAGE Welchen gesellschaftlichen (Stellen)wert / Image hat und hatte das Material? Gilt es beispielsweise als wertig?		
#10 ZUKUNFT Gibt es für das Material eine Zukunftsperspektive? Wie wird sich der Einsatz in der nahen und fernen Zukunft verändern? Wie essenziell war / ist das Material für die Menschheit und wird es zukünftig sein?		

DESIGN FÜR DIE GROSSE TRANSFORMATION II

social design lab