

Anregungen und Kopiervorlagen zum Film

Design ist niemals unschuldig

Dokumentarfilm von Reinhild Dettmer-Finke

Filmlänge 52 Minuten

Altersempfehlung ab 12 Jahren

Themen: Design, Konsum, Rohstoffe, Kreislaufwirtschaft, Umweltzerstörung

Schulstufe: Sekundarstufe II (Gymnasium, Fachmittelschule)



Produktion: Kobalt Documentary, Berlin

Produktionsjahr: 2020

Kamera: Daniel Waldhecker, Kerstin Pommerenke, Roland Wagner, Mark Klotz, Jamie Lucas

Schnitt: Mike Schlömer

Ton: Julius Hofstädter

Musik: Karl-Heinz Blomann

Sprache: Deutsch

Inhaltsverzeichnis

Zum Film	3
Zusammenfassung des Films	3
Die Filmmacherin	4
Hintergrundinformationen	4
Didaktischer Impuls: Design ist niemals unschuldig	9
BNE-Bezug	9
Bezüge zum Lehrplan	9
Lernziele	9
Dauer	9
Ablauf	9
Weitere Ideen	11
Arbeitsblatt 1: Was ist Design?	12
Arbeitsblatt 2: Design für die Zukunft	13

Zum Film

Design, ursprünglich entstanden um gut und schön gestaltete Dinge unter die Menschen zu bringen, hat sich mit seiner Verführungskraft zum Verbündeten des Konsums gemacht. Es definiert neue Trends und schafft so ständig neue Kaufanreize. Der Film «Design ist niemals unschuldig» porträtiert eine neue Generation von Designerinnen und Designern, die sich der Umweltzerstörung und des Klimawandels bewusst sind. Er wirft die Frage auf, was Design dazu beitragen kann, die zum Teil selbst verursachten Probleme zu lösen.

Zusammenfassung des Films

Design ist der grosse Verführer, befeuert den Massenkonsum und ist mitschuldig an Ressourcenverschwendung, der Zerstörung von Ökosystemen und am Klimawandel. Diese Aussage steht am Anfang des Films «Design ist niemals unschuldig». Doch wie mächtig ist Design wirklich? Und wie hat es sich im Laufe der Zeit verändert? Kann Design tatsächlich eine bessere Welt schaffen? Diesen Fragen geht die Dokumentation nach dem Filmintro in vier Abschnitten nach (ohne Intro und Schluss).

Im ersten Abschnitt weist die Filmemacherin auf die politische Dimension von Design hin. Expertinnen und Experten erklären, welche Wirkungsmacht Design hat. Friedrich von Borries, Professor für Designtheorie, zeigt beispielsweise auf, weshalb der VW- Käfer sowohl von den Nationalsozialisten in Deutschland, wie auch von der Hippiekultur in Kalifornien vereinnahmt wurde. Mateo Kries, der Direktor vom Vitra Design Museum, nimmt das dauernd wechselnde Design von Turnschuhen als Beispiel dafür, wie Design die Produktivität und den Konsum ankurbelt.

Mit der Frage, ob es Design jenseits von Ressourcenverschwendung und Innovationsdruck gibt, leitet die Filmemacherin den zweiten Abschnitt des Films ein. Es werden junge Designerinnen und Designer vorgestellt, die ihre Arbeiten an der Design Biennale in Saint Etienne präsentieren können und versuchen, ressourcenschonendes und demokratisches Design umzusetzen und mit einem neuen Designbegriff zu arbeiten.

Um den Designbegriff geht es auch im dritten Abschnitt des Films. Mit Sequenzen aus der Ausstellung «The Politics of Design» über den Designer Victor Papanek, der bereits in den 70er Jahren versucht hat, Design und soziales Engagement miteinander zu verbinden, wird dargestellt, dass viele Diskussionen, die heute über demokratisches und umweltschonendes Design geführt werden, keineswegs neu sind. Die Designerinnen und Designer heute geben jedoch andere Antworten darauf.

Gestalterinnen und Gestalter, die solche Antworten geben, werden dann auch im letzten Abschnitt präsentiert: Marjan van Aubel will Solarenergie für jeden zugänglich machen, indem sie Nachhaltigkeit, Technik und Design kombiniert. Julia Lohmann arbeitet mit Algen und erforscht das Potenzial von Meeresorganismen als Designmaterial. Superlux ist ein Designstudio in England, welches kritisches Design betreibt und sich mit den komplexen Herausforderungen auseinandersetzt, welchen wir heute gegenüberstehen.

Überblick Filmabschnitte

	00:00	Intro
I	01:20	Expertinnen und Experten: Alison J. Clark, Friedrich von Borries, Mateo Kries
II	07:60	System not Stuff: Design Biennale Saint-Etienne
III	15:10	The Politics of Design: Victor Papanek und die 70er Jahre
IV	23:20	Lösungsansätze: 23.20 Marian von Alben, Solarenergie, 33.00 Julia Lohmann, Objekte aus Algen, 42:20 Superflux, Wohnung der Zukunft
	49:00	Schluss

Die Filmemacherin

Reinhild Dettmer-Finke ist Autorin und Filmemacherin und hat bereits zahlreiche Dokumentationen und Dokumentarfilme für ARD, ZDF, ARTE zu Themen aus Gesellschaft, Zeitgeschehen und Kultur realisiert. Ihr Film «Design ist niemals unschuldig» hat in der deutschsprachigen Presse viel Aufmerksamkeit erhalten und wurde im Rahmen von verschiedenen Festivals und Veranstaltungen gezeigt, die sich mit dem Thema der nachhaltigen Entwicklung beschäftigen.

Hintergrundinformationen

Was ist eigentlich Design?

Design ist aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken und hat sich auch in unserer Alltagssprache niedergeschlagen. Wir sprechen von Designer-Möbeln, Designer-Autos, Designer-Kleider und Designer-Handtaschen. Die Menschen designen ihren Garten, ihren Körper und buchen ihre Ferien bei einer Reise-Designerin. Aber was heisst Design eigentlich und wie hat sich der Designbegriff im Laufe der Zeit verändert?

Die Anfänge

Um etwas Klarheit über die aktuellen Debatten zu Design und dem Designbegriff zu erhalten, lohnt sich ein Blick auf die Geschichte und die Entwicklung des Designs. Der Ursprung von Design als Disziplin ist eng mit der Industrialisierung und der mechanischen Herstellung von Produkten verbunden. Anfänglich waren es vor allem Künstler, die als Designer arbeiteten und Prototypen für die industrielle Produktion anfertigten. Später kamen dann auch andere Berufsleute wie Handwerker, Architekten, Innenarchitekten und Ingenieure dazu. Ein Versuch zu definieren, was Design ist, wurde bereits in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts unternommen. An der Weltausstellung in London von 1851 wurde Design folgendermassen beschrieben: «Design bezieht sich auf die Konstruktion aller Werkstücke, sowohl im Hinblick auf ihren Gebrauch wie auch im Hinblick auf ihre Schönheit und schliesst auch Ornamente mit ein.»¹

So alt wie das Design ist auch die Kritik am Design. Gerade in England, wo die Industrialisierung am schnellsten fortschritt, wurde gemeinsam mit der Kapitalismuskritik auch die Kritik am Design laut. Man habe zwar die Menge an Waren gesteigert, jedoch seien sie seelenlos und man habe keinen eigenen Stil hervorgebracht. Dieser Vorwurf kam vor allem von der «Arts and Craft-Bewegung», die ab der Mitte des 19. Jahrhundert wieder mehr Kunsthandwerk forderte.²

1 Berents, Catharina (2011): Kleine Geschichte des Designs. Von Gottfried Semper bis Philippe Stark. C.H.Beck, S. 11.

2 Berents, Catharina (2011): Kleine Geschichte des Designs. Von Gottfried Semper bis Philippe Stark. C.H.Beck, S. 11.

Das Bauhaus

Die erste Hochschule für modernes Design, die anfänglich auch noch unter dem Gedanken von «Arts and Crafts» stand, war das Bauhaus in Weimar. Im Laufe der Zeit setzte sich im Bauhaus die industrielle Formgebung, der Funktionalismus mit einfachen Grundformen und Stahlrohrproduktionen durch. Die Aufgabe eines Designers war im Verständnis des Bauhauses sehr viel mehr als die eines Gestalters von Produkten. Designerinnen und Designer sollten nicht nur Objekte gestalten, sondern die ganze Gesellschaft. Viele der Objekte, die damals in einem experimentellen Prozess und in interdisziplinären Gruppen entstanden, gelten als Klassiker. Am Bauhaus wurden ästhetische Normen des modernen Designs entwickelt, die bis heute Gültigkeit besitzen.³



Das Bauhaus Hauptgebäude in Weimar, © Pixabay

Geburt der Konsumgesellschaft

War das Design des Bauhauses ideologisch ausgerichtet, entwickelte sich in den USA gleichzeitig die kommerzielle Variante, das «Industrial Design». Die amerikanischen Industriedesignerinnen und -designer führten stromlinienförmige, effiziente Formen ein – für Autos bis zu Haushaltsgeräten – die den Fortschritt verkörperten. Der Massenkonsum und der Lifestyle waren geboren. Darüber hinaus wurden neue Vertriebsmethoden entwickelt, was dazu führte, dass Designer sich nicht mehr nur um das Entwerfen von Produkten kümmerten, sondern auch um die Produktions-, Markt-, und Verkaufsstrategien.



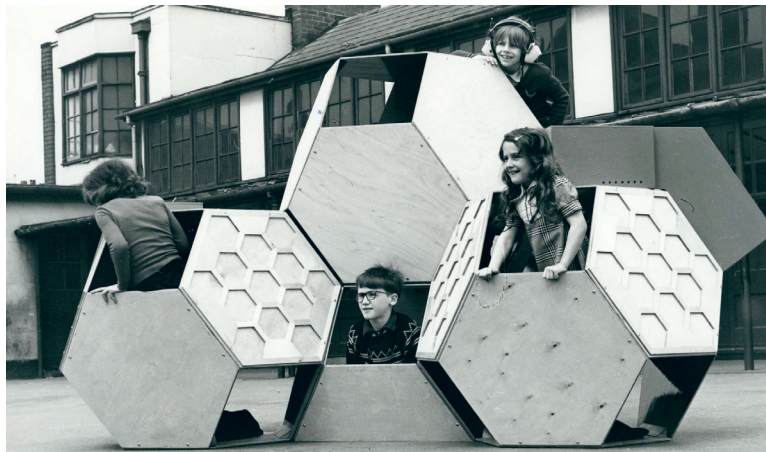
Mixer, 1945, Eric Brill, © Der Spiegel, 2012

³ Bürdek, Bernhard E. (2016): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Birkhäuser Verlag. S. 27.

Als absatzförderndes Mittel wurde in den 50er und 60er Jahren das «Styling» eingeführt. Die Form eines Gegenstands und nicht die Funktionalität wurde ins Zentrum gerückt. In dieser Zeit kamen zudem immer mehr Einwegprodukte und Verpackungen auf den Markt. Es etablierte sich ein Wegwerfkonsum. Wurden 1950 weltweit ca. zwei Millionen Tonnen Plastik produziert, waren es 1976 bereits 50 Millionen.⁴

Die frühe ökologische Designbewegung

Der bekannteste Vertreter der ökologischen und demokratischen Designbewegung der 70er Jahre war Viktor Papanek. In seinem Werk «Design for the real World» schrieb er: «Design ist zum mächtigsten Werkzeug geworden, mit dem der Mensch seine Werkzeuge und seine Umgebung formt. Dies verlangt eine hohe soziale und moralische Verantwortung der Designer.»⁵ Er forderte ein Design, das soziale und ökologische Faktoren berücksichtigt und formulierte sechs Bereiche, in denen Designer eine besondere Verantwortung übernehmen sollen: Design für die Dritte Welt, für Behinderte, für den Gesundheitssektor, für die experimentelle Forschung, für Überlebensstrategien unter schwierigen Bedingungen und für revolutionäre Konzepte. Ein Programm, das eng an die politischen Grundsätze der beginnenden Ökologiebewegung geknüpft war.⁶



Victor J. Papanek, bewegliche Spielplatz-Struktur, 1975

© Universität für angewandte Kunst Wien/Victor J. Papanek Foundation

Die Postmoderne

In den 90er Jahren vermischte sich Design immer mehr mit der Popkultur. Designmarken wurden zu Lifestyleprodukten und Design ging in die Alltagssprache und in den Massenkonsum ein. London, Mailand, Paris und New York wurden zu den Designmetropolen, das Supermodel Cindy Crawford präsentierte eine Schuhkollektion und Victoria Beckham designte Sonnenbrillen. Zusätzlich beschleunigte die Digitalisierung den Designprozess und Designmarken wurden zu Statussymbolen.

Design im 21. Jahrhundert

Seit den 1970er Jahren wird der Designbegriff und die Rolle des Designers diskutiert und erweitert. Neben dem klassischen Produktdesign haben sich neue Formen des Designs entwickelt, wie Interaction Design oder Kommunikationsdesign. Eco-Design, Green-Design, Cradle-to-Cradle sind neuere Konzepte, die versuchen, den ökologischen Fußabdruck von Produkten zu reduzieren und setzen sich vor allem mit der Wahl des Materials auseinander.

4 Mc Guirk, Justin (2022): Die Welt ist Müll – Machen wir etwas daraus. In: Das Magazin (18.3.2022), S. 22.

5 Nyfenegger, Franziska (2020): Kann Design die Welt verbessern. In: Werkspuren, Nr. 159, 2/2020, S. 14.

6 Nyfenegger, Franziska (2020): Kann Design die Welt verbessern. In: Werkspuren, Nr. 159, 2/2020, S. 14.

Seit einigen Jahren erhält auch das «Social Design» grosse Aufmerksamkeit. Dieses Interesse steht in Verbindung mit den grossen ökologischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Krisen und Herausforderungen, vor denen die Weltgemeinschaft steht und die einen Wandel erfordern. «Social» wird dabei als das Gegenteil von kommerziell und konsumorientiert verstanden. «Social Design» fordert die Designerinnen und Designer, die in einer Querschnittsfunktion in einem komplexen und interdisziplinären Feld arbeiten, dazu auf, Verantwortung für eine bessere Welt zu übernehmen und bei der Umsetzung der Ziele einer Nachhaltigen Entwicklung eine Rolle einzunehmen.⁷

Quellen

- Banz, Claudia (Hg.), (2016): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. transcript.
- Berents, Catharina (2011): Kleine Geschichte des Designs. Von Gottfried Semper bis Philippe Stark. C.H.Beck.
- Bürdek, Bernhard E. (2016): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Birkhäuser Verlag.
- Mc Guirk, Justin (2022): Die Welt ist Müll – Machen wir etwas daraus. In: Das Magazin (18.3.2022).
- Nyfenegger, Franziska (2020): Kann Design die Welt verbessern. In: Werkspuren, Nr. 159, 2/2020.
- Werkspuren (2020): Verantwortung von Design und Technik. Nr. 159, 2/2020.
- Werkspuren (2015): Vermittlung von Design und Technik. Nr. 137, 1/2015.

Relevanz BNE

Das Thema Design tangiert sämtliche Nachhaltigkeitsdimensionen und eignet sich, Zusammenhänge aufzuzeigen. Die neuen Strömungen wie «Social Design» und «Eco-Design» arbeiten zudem mit ähnlichen Fragestellungen und Methoden wie Bildung für Nachhaltige Entwicklung. Sie gehen Fragen nach wie: Was braucht es für eine Transformation der Gesellschaft? Wie kann in Zusammenarbeit mit anderen eine gerechtere Welt gestaltet werden? Wie müssen wir unsere Umwelt gestalten, damit die Grenzen der Tragfähigkeit des Systems Erde sowie die Grenzen der Regenerationsfähigkeit der Biosphäre respektiert werden?

Kreatives Problemlösen in interdisziplinären Teams für unterschiedliche Nutzungsinteressen sind dabei Stärken von Designerinnen und Designern und gleichzeitig BNE-Kompetenzen. Einige Methoden, die ursprünglich aus dem Designbereich kommen, stehen angepasst bereits für Schulklassen zur Verfügung (z.B. «Design Thinking», s. Links unten). Diese Innovationsmethoden sollen den Schülerinnen und Schülern ein Instrumentarium in die Hand geben und sie unterstützen, neue Ideen zu entwickeln, Probleme kreativ zu lösen und dabei von der Zielgruppe und ihren Bedürfnissen auszugehen.

Das Thema Design eignet sich darüber hinaus für verschiedene Fächer und besonders für den fächerübergreifenden Unterricht. Auf der Sekundarstufe II ist Design vor allem in den Fächern Technisches, Textiles und auch Bildnerisches Gestalten ein Thema. In diesen Fächern beschäftigen sich Schülerinnen und Schüler neben den Designprozessen auch mit der Auswahl von Werkstoffen und Verfahren. Dabei sollen alle Facetten von der Gewinnung über die Bearbeitung bis hin zur Entsorgung bzw. Umnutzung von Materialien thematisiert werden. Somit trägt die Auseinandersetzung mit dem Material und die Planung und Gestaltung von Produkten zur Konkretisierung von BNE bei.

⁷ Banz, Claudia (Hg.), (2016): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft.

Link zu Lernmedien mit Methoden aus dem Design Bereich

Design Thinking

- www.lehrer-online.de/fokusthemen/dossier/do/design-thinkingschool-die-methode-design-thinking-im-unterricht
- www.hs-kl.de/fileadmin/betriebswirtschaft/Aus_der_BW/Opinnometh/schriften/Design_Thinking_for_Educators_Toolkit_german_2017_02_downloadversion.pdf
- www.hopp-foundation.de/schule/unterstuetzung/design-thinking/

Social und Eco Design

- https://socialdesign.de/wp-content/uploads/2020/10/180208_Masterarbeit_Social-Design-Guide_JGallen.pdf
- www.umwelt-im-unterricht.de/wochenthemen/oekodesign-wer-gestaltet-das-nachhaltigste-produkt/

Lernmedien und Praxisbeispiele TTG, BG zum Thema Design und BNE

Praxisbeispiele éducation21

- www.education21.ch/sites/default/files/uploads/pdf-d/praxisbeispiele/fuer-die-klasse_200422_SN21_upcycling_DE.PDF
- www.education21.ch/de/aktualitaet/testimonials/martin-lehmann

Werkspuren

- http://www.zebis.ch/sites/default/files/teaching_material/trends_und_redesign.pdf
- <https://www.haupt.ch/buecher/gestalten-design/redesign.html>
- <http://www.zebis.ch/sites/default/files/2022-02/werkspuren%202020-3%20t-shirt%20upcycling.pdf>

BNE-Bezug

Dimensionen	Kompetenzen*	Prinzipien*
– Gesellschaft – Wirtschaft – Umwelt – Zeit	– Interdisziplinäres und mehrperspektivisches Wissen aufbauen – Vernetzt denken – Kritisch-konstruktiv denken – Sich als Teil der Welt erfahren – Eigene und fremde Werte reflektieren	– Visionsorientierung – Vernetztes Denken

*bezieht sich auf das Kompetenzen- und Prinzipienraster von éducation21

Bezüge zum Lehrplan

Diese Unterrichtseinheit eignet sich für Schulklassen der Sekundarstufe II (Gymnasium und Fachmittelschule) im Fach Bildnerisches Gestalten oder für den fächerübergreifenden Unterricht.

Rahmenlehrplan Gymnasien

Richtziele Bildnerisches Gestalten Gymnasium:

Maturandinnen und Maturanden...

- verfügen über ein vertieftes kulturelles und kunstgeschichtliches Wissen.
- setzen sich mit zeitgenössischer Kunst und Kultur auseinander.
- kennen ausgewählte Theorien aus Kunst, Design und Architektur.
- verstehen gestalterische und künstlerische Arbeit als Prozess.
- verfolgen und beurteilen ihre Ideen selbstkritisch.

Bildungsziele Bildnerisches Gestalten Fachmittelschulen

- Die Schüler/innen setzen sich mit gestalterischen Prozessen in Kunst, Architektur, Fotografie, Film, Grafik und Design auseinander.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können...

- verschiedene Strömungen in der Geschichte der Designs einordnen.
- den Einfluss von Design auf ökologische, ökonomische und gesellschaftliche Systeme erkennen.
- Design als Prozess verstehen und die Entwicklung und Umsetzung von eigenen Projekten reflektieren.

Dauer

4 Lektionen

Ablauf

Die Unterrichtseinheit setzt sich mit der Entwicklung des Designbegriffs und dem Berufsbild des Designers/der Designerin und seinem Einfluss auf gesellschaftliche, ökonomische und ökologische Prozesse auseinander. Der Film und der Unterrichtsimpuls können als Vorbereitung für die Arbeit mit Design- oder Innovationsmethoden oder vor der Entwicklung und Gestaltung eines Design-Projekts eingesetzt werden. Der Film und das Begleitdossier können zudem auch im Rahmen eines fächerübergreifenden Projekts zum Thema Design verwendet werden.

Sequenz	Inhalt	Material
Einstieg		
Vorwissen aktivieren	Was ist Design? 20' Die SuS erstellen ein Mindmap (online oder analog) zur Frage: Was ist Design? Anschliessend versuchen sie in Zweiergruppe den Begriff «Design» zu definieren und halten die Definition schriftlich fest.	Papier, Stift, Laptop - Wie erstelle ich ein Mindmap: https://sevdesk.ch/blog/mind-map-erstellen - Mindmap online erstellen: https://miro.com/de/mind-map
Hauptteil		
Wissens- aufbau und Vernetzung	Expertinnen und Experten 45' Erster und zweiter Abschnitt des Films (bis 15:10') im Plenum schauen. Die SuS lösen das AB1 in Zweiergruppen. Die Antworten werden anschliessend im Plenum ausgetauscht und diskutiert. Danach erweitern die SuS ihr Mindmap mit den neu dazugewonnenen Erkenntnissen.	Beamer, Leinwand AB1 Papier, Stift, Laptop
Wissens- aufbau und Vernetzung	Die Geschichte des Designs 45' Dritter Abschnitt des Films (bis 23:20') im Plenum schauen. Die LP macht eine kurze Einführung in die Geschichte des Designs und klärt die SuS über die wichtigsten Strömungen der Designgeschichte auf. Dazu können auch die Filme von der Open university (https://rb.gy/rvrydj) verwendet werden. Die SuS können sich das Thema auch selbständig mit den Hintergrundinformationen aus dem Dossier aneignen.	Beamer, Leinwand
Visionen erarbeiten/ reflektieren	Design für die Zukunft 45' Die SuS schauen sich in Gruppen ein Beispiel von zeitgenössischem Designer/innen an und diskutieren die Fragen des AB2. Anschliessend stellen sie die Projekte und ihre Diskussionen und Antworten der ganzen Klasse vor. In der Filmdatenbank von é21 gibt es die Möglichkeit, den Link zum Film mit den SuS zu teilen (siehe Streaming, Film teilen). - Gruppe A: Marian von Alben, ab 23.20' - Gruppe B: Julia Lohmann, ab 33.00' - Gruppe C: Superflux, ab 42.10'	AB 2
Schluss		
Synthese/ Transfer	Welche Verantwortung haben Designer/innen? 25' Die SuS erhalten nochmals etwas Zeit, um ihr Mindmap zur Frage «Was ist Design» zu ergänzen. Anschliessend versuchen sie in den gleichen Zweiergruppen wie im Einstieg der Unterrichtseinheit, Design nochmals zu definieren und schauen, was sich in ihrer Definition verändert hat. Anschliessend werden im Plenum folgende Fragen diskutiert: - Weshalb hat die Filmmacherin für ihren Film den Titel «Design ist niemals unschuldig» gewählt? - Was findet ihr, welche Verantwortung haben Designer/innen, welche Konsument/innen? - Wie können Designer/innen die Welt verbessern? - Wie können Designer/innen einen Wandel herbeiführen und trotzdem Geld verdienen? - Wenn ihr in Zukunft etwas designt in der Schule oder zu Hause, denkt ihr dann an die Aussagen in diesem Film?	

Weitere Ideen

- Ein Upcycling-Projekt oder Re-Use-Projekt mit der Klasse durchführen.
- Ein Projekt im Bereich Social Designs starten.
- Mit den SuS ein Repair Café organisieren und betreiben.
- Ein Problem mit den Methoden von Designer/innen (z.B. Design Thinking) zu lösen versuchen.
- Mit der Klasse einen Design Thinking Workshop besuchen.

Impressum

Impulse für den Unterricht – Anregungen zum Film «Design ist niemals unschuldig»

Autorin: Lucia Reinert

Redaktion: Angela Thomasius, Martin Seewer, Lucia Reinert

Gestaltungskonzept: pooldesign.ch

Layout: Isabelle Steinhäuslin

Copyright: éducation21, Bern 2022

Weitere Informationen: éducation21, Monbijoustr. 31, 3011 Bern, Tel 031 321 00 22

éducation21 Die Stiftung éducation21 koordiniert und fördert Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) in der Schweiz. Sie wirkt im Auftrag der Erziehungsdirektorenkonferenz (EDK), des Bundes und der Zivilgesellschaft als nationales Kompetenzzentrum für die Volksschule und die Sekundarstufe II.

www.education21.ch | Facebook, Twitter: education21ch, #e21ch



ARBEITSBLATT 1: WAS IST DESIGN?

1. Lest die Zitate der Expertinnen und Experten. Versteht ihr die Aussagen und könnt ihr konkrete Beispiele zur Aussage nennen. Füllt die dritte Spalte der Tabelle aus.

Person	Aussage	Was ist mit dieser Aussage gemeint? Beispiele?
 Reinhild Detmer-Finke, Autorin und Regisseurin (Stimme im Off)	«Design schafft ständig neue Kaufanreize.»	
 Mateo Kries, Kurator, Autor, Direktor Vitra Design Museum	«Design ist eng gekoppelt mit dem Begriff der sogenannten Innovation.»	
 Kuratorin Design Biennale in St. Etienne	«Viele Leute denken, dass es bei Design um Objekte geht, aber es geht auch um die Dinge hinter den Objekten.»	
 Friedrich von Borries, Architekt und Professor für Designtheorie	«Design ist politisch, weil es Gesellschaftsordnung schafft.»	
 Designer	«Das wesentliche ist die Kommunikation – und da ist der Designer verortet.»	

ARBEITSBLATT 2: DESIGN FÜR DIE ZUKUNFT

1. Schaut euch in Gruppen ein Designprojekt im Film «Design ist niemals unschuldig» an und diskutiert die untenstehenden Fragen.
 - Gruppe A: Marian von Alben, ab 23.20'
 - Gruppe B: Julia Lohmann, ab 33.00'
 - Gruppe C: Superflux, ab 42.10'
2. Fragen für die Diskussion:
 - Gefällt euch die Arbeit der Designerin oder des Designers? Warum? Warum nicht?
 - Welche Haltung oder Werte stehen hinter den Produkten der Designerinnen und Designer?
 - Was möchten sie mit ihrer Arbeit erreichen?
 - Welche sozialen, ökologischen und ökonomischen Aspekte enthalten die Arbeiten?
 - Was ist an ihren Arbeiten visionär?
3. Stellt das Projekt, mit dem ihr euch befasst habt, den anderen aus der Klasse vor und fasst kurz zusammen, was ihr diskutiert habt.