

able



be able Box 66

ein Designworkshop mit textilen Handarbeiter/-innen

Designworkshop

be able in der BOX 66

19. - 23. November 2012

be able Box 66

Dokumentation eines einwöchigen Designworkshops

Die Kreativwerkstatt der BOX 66 und be able planen ein längeres Kooperationsprojekt im Frühjahr 2013. Diese Designworkshopwoche hat einen ersten Einblick in die Arbeit von be able gegeben und ein gegenseitiges Kennenlernen ermöglicht. Es ging darum, gemeinsam herauszufinden, wie das Projekt be able Ost-X im Frühjahr gestaltet werden kann. Bei den Teilnehmer/-innen sollte Interesse geweckt werden. Für die Projektleiterinnen ging es darum herauszufinden, wo Interessen und Stärken der Teilnehmer/-innen liegen, was sie motiviert, was Freude bereitet und was sie fordert, ohne zu überfordern. Es ging um erste praktische Erfahrungen des Designprozesses.

Über eine Einführung in das Thema Design und wichtige Bestandteile der Gestaltung wie Material und Farbe, hin zu ersten Entwürfen für bestimmte Zielgruppen, entstand im Ablauf der Woche mit vielen praktischen Übungen ein Erfahrungsraum. Während der Umsetzung ausgewählter Entwürfe zu Prototypen, ging es um Detailfragen in Gestaltung und Machbarkeit. Am Ende der Woche wurde präsentiert und reflektiert. Die praktischen Erfahrungen standen dabei im Vordergrund. Theorieteile wurden in der Regel über praktische Übungen eingeleitet.

be able

be able ist ein partizipatives Designprojekt junger Gestalter/-innen in Zusammenarbeit mit Werkstätten sozialer Träger, die handwerklich produzieren. Über praktische Workshops erlernen die Teilnehmer/innen eigene Produktideen zu entwickeln und gestalterisch umzusetzen. Durch die selbstbestimmte Erfahrung des Prozesses wird das Verhältnis zur eigenen Tätigkeit und die Mitbestimmung des Arbeitsalltags gefördert. Gleichzeitig entsteht eine Palette reizvoller Produkte, die gute Voraussetzungen für die Produktion bieten. In enger Zusammenarbeit zwischen Werkstatt und be able wird eine Auswahl der Entwürfe produziert und vermarktet.

BOX 66

Die BOX 66 ist ein Integrationszentrum für ausländische Frauen und Familien. Hier werden Frauen und Männer nicht-deutscher Herkunft und Aussiedler/-innen bei ihrer sozialen und beruflichen Integration in ihre Wahlheimat Deutschland beraten, betreut, begleitet und ermutigt. BOX 66 hat im Juli 2012 das gemeinwesenorientierte Projekt „Interkulturelle Kreativwerkstatt BOX 66“, verbunden mit einem vielseitigen Rahmenprogramm für interessierte Menschen, ins Leben gerufen. Die kreative textile Handarbeit steht im Fokus der Kooperation. Einige der Handwerker/-innen verfügen über traditionelle Techniken und sind Meisterinnen im Stricken, Häkeln, Nähen, etc. Die Leiterin der BOX 66, Karin Hopfmann, hat die Kooperation mit be able mit der Idee initiiert, die traditionellen Handwerkstechniken mit zeitgenössischem Design zu verknüpfen. Dabei steht der partizipative Designansatz von be able im Vordergrund: Im kreativen Erfahrungsraum werden die Teilnehmerinnen befähigt, eigene Ideen als attraktive Produktentwürfe zu entwickeln, die sie dann in der Kreativwerkstatt BOX 66 produzieren. Ziel der Kooperation ist es, die Handarbeit zu professionalisieren und damit zukunftsfähig zu machen.

EIGEN-
INTER-
RETATION
INDIVIDUELL

VERANT-
WORTUNG

FUNKTIO
NALITÄT

STATI

BEZUG
SCHAFEN

AUSDRUCK
VON
PERSÖNLICH
KEIT

Spaß
an
Objekt

TAK

WIEDER-
ERKENN-
UNGSWERT

ETWAS
BESONDERES

SPRA

MARKETING
KONZEPT
?

Ästhetik

PROBLEME
Schaffen

VERWAND-
LUNG

NEUE
ROLLEN

Was ist Design ?

beyond T-Shirt

Spontane Umnutzungen in 2'er Teams

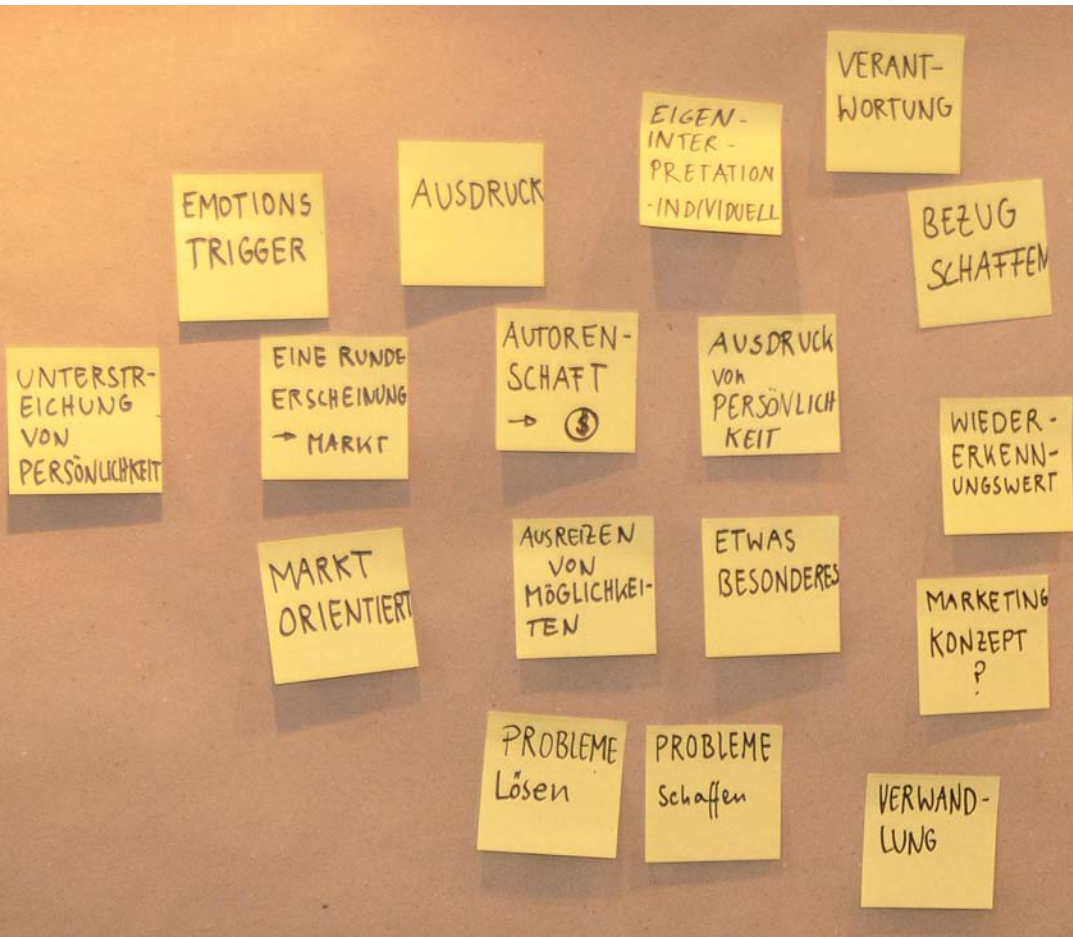
Nehmt euch als Team ein T-Shirt. Untersucht es. Was sind seine Eigenschaften? Was kann ein T-Shirt noch sein, außer ein Kleidungsstück für deinen Oberkörper? Findet neue Anwendungen, denkt frei, seid kreativ und unkonventionell. Ihr könnt auch weitere Gegenstände einbinden. Probiert aus und macht schnelle Skizzen von jeder einzelnen Idee.

Ihr dürft das T-Shirt durch Knoten oder den Einsatz von Gummis verändern, es jedoch nicht zerschneiden. Ziel der Übung ist einerseits die Stimmung aufzulockern, Aktivität zu fördern und das Gruppengefühl zu stärken. Durch die knappen Zeitvorgaben werden Ängste wie „ich bin nicht kreativ, ich hab keine Ideen“ oder „ich kann nicht zeichnen“ abgebaut bzw. gar nicht erst zugelassen. Durch das „Machen“ und dadurch, dass man nicht alleine ist, kommen die Ideen fast von alleine. Gleichzeitig erfährt man einen wesentlichen Bestandteil dessen, was Design ausmacht. Indem man das T-Shirt nicht mehr als Oberkörperbekleidung sieht, wechselt man die alltägliche Perspektive auf die Dinge. Was kann es noch sein? Um diese Frage zu beantworten, untersucht man beim Ausprobieren Haptik, Farbe, Form und Material und gibt diesen neue Funktionen bzw. neue Bedeutungen.

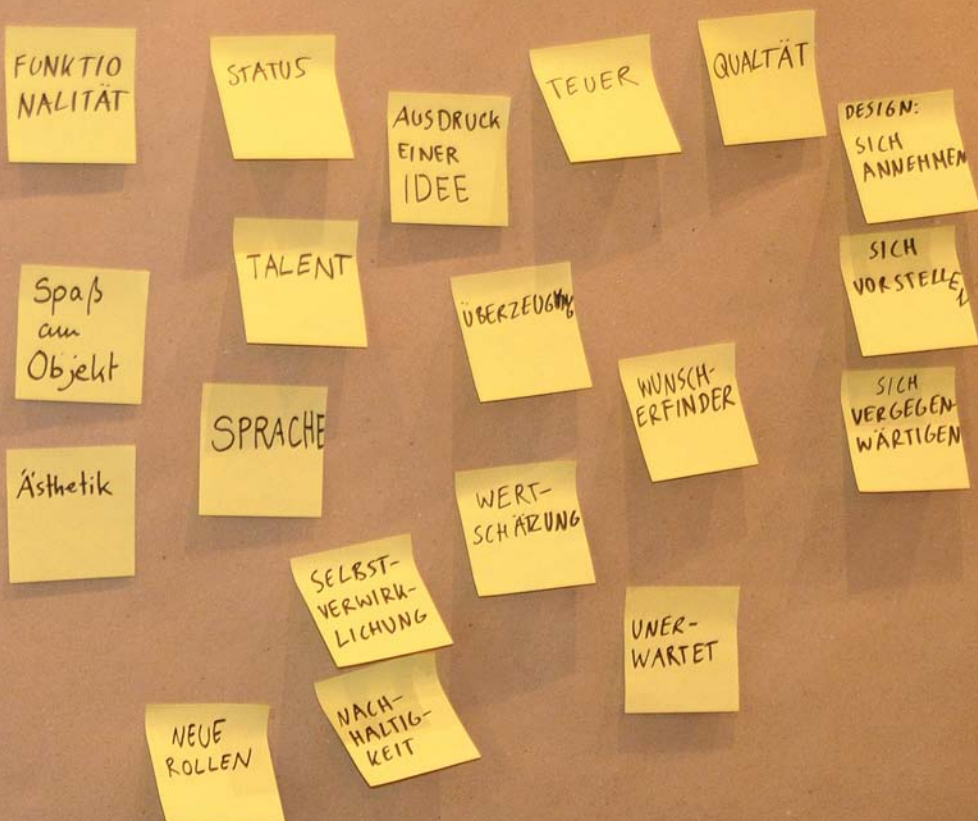


Was ist Design? Diskussion und MindMap

Nach der praktischen Annäherung in der Übung beyond T-Shirt, geht es nun darum, sich zu dem Thema „Was ist Design“ auszutauschen. Es existieren zahlreiche Vorstellungen von Design. Oftmals wird es als elitär und teuer wahrgenommen und nicht jede/r Teilnehmer/-in kann mit dem Begriff Design für sich etwas anfangen. Die Diskussion dient dem Abbau von Vorurteilen. Jede/r soll zunächst intuitiv äußern, was er mit Design verbindet. Die Workshopleiterinnen notieren Schlüsselbegriffe, ohne zu werten, auf Post It's und



ordnen sie in ein Mind Map. Sie moderieren die Diskussion so weit nötig. Wichtig ist der Austausch in der Gruppe, aber vor allem herauszufinden, was wer denkt, was für Einstellungen zu Design bestehen, um so eine gemeinsame Kommunikationsgrundlage zu schaffen. An diese Diskussion lässt sich gut bei Besprechungen im Verlauf der Zusammenarbeit anknüpfen. Interessant kann es sein, das Mind Map am Ende des Projekts zu ergänzen und in seiner Struktur erneut zu überarbeiten.



„Gerade das mit den verschiedenen Materialien fand ich halt so toll - so wie man das als Kind auch gemacht hat. Das braucht man in der Erwachsenenwelt eigentlich viel zu selten: Dieses Erleben mit den Händen. Also nicht nur Sehen, sondern auch Überlegen, und dabei entsteht dann zum Beispiel dieser Möhrenbeutel. Das finde ich toll! Dass man eben auch was anders machen könnte und so die Kreativität, die verloren gegangen ist, doch wieder ein bisschen zurückkommt...auch durch dieses Befummeln oder Befühlen...“



Material

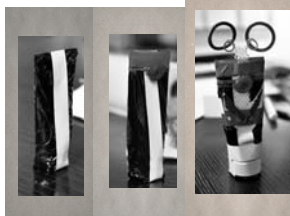
Des Nachbars Objekt verhüllen

eine intuitive Annäherung an das Thema der Woche:
die Hülle

Jede/r stellt ein Objekt vor, das er/sie bei sich trägt und viel benutzt. Dann gibt jede/r ihr/sein Objekt an den Nachbarn/ die Nachbarin, mit dem Auftrag es zu verpacken und dann ein Foto davon zu machen. Eine Fülle von Materialien und Verbindungsmöglichkeiten steht auf einem Tisch zur Verfügung.

Das verpackte, fotografierte Objekt wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Der/Die Nächste kann die Verpackung verändern, indem er etwas hinzufügt und/oder etwas wegnimmt. Wieder wird ein Foto davon gemacht. Und eine letzte Runde folgt.

Eine Hülle kann schützen, schmücken, sichern, leicht zugänglich machen, verstecken usw. Durch die Vorstellung des eigenen Objekts wird zudem die Thematik der Objekt-Besitzer Beziehung angerissen. Die knappe Zeitvorgabe dient wieder dem aktiven Gestalten ohne Angst. Intuitiv setzt sich jede/r mit Form, Materialität, Verbindungsmöglichkeiten, Farbe und Funktion auseinander. Gestalten durch Hinzufügen und Wegnehmen.



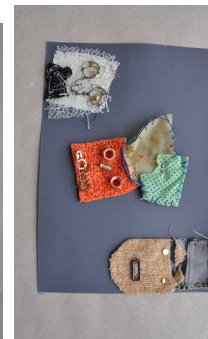
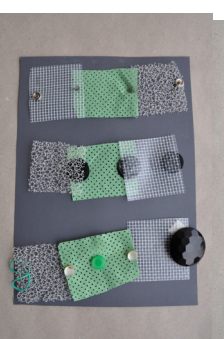
Materialexperimente

Kombination und Verbindung verschiedener Materialien

Jede/r stellt sich aus vorhandenen Materialschnipseln 3 reizvolle Materialkombinationen aus 2-3 Materialien zusammen. Diese werden auf einem A4 Karton befestigt. Dabei soll man sich von den unterschiedlichen Materialeigenschaften leiten und inspirieren lassen. Nun entscheidet man sich für eine der 3 Materialkombinationen und nimmt sich nochmals die dazugehörigen Materialschnipsel in 3facher Ausführung. Es geht nun um die Verbindung der Materialien. 3 Verbindungen sollen ausprobiert werden und auf einer weiteren Pappe befestigt werden.

Man kann z.B.: Tackern, Kleben, Nieten, Vernähen, Schnüren, Stecken, Verweben, Verflechten, ...

Nach der ersten intuitiven, gestalterischen Auseinandersetzung geht es in dieser Übung um einen bewussteren Umgang mit dem Material. Wie fühlt es sich an? Ist es dünn oder dick; hart oder weich? Kombiniert man ähnliche Materialien oder wählt man bewusst einen Kontrast? Wie werden sie verbunden? Ist die Verbindung unsichtbar oder wird sie als bewusstes Gestaltungselement eingesetzt?



„Also, ich bin festgefahren auf Problemlösungen - dass ich weiß, wie man die Reißverschluss tasche näht oder wie man dies und das macht. Deswegen hat's mir eigentlich sehr geholfen, obwohl wir da am Anfang sehr gewettet haben, unter Zeitdruck zu arbeiten. 10 Minuten nur und dann zack vorbei. So dieses: Oh Gott, jetzt ganz schnell und irgendwie und egal und weiter. Einfach mal nicht immer nur denken, sondern auch einfach mal machen. Das war für mich eigentlich hilfreich.“



Farbe

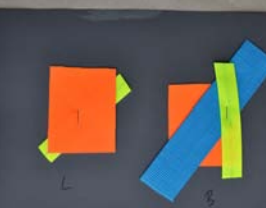
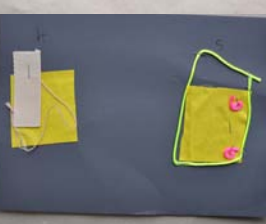
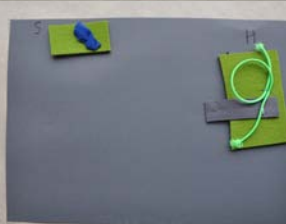
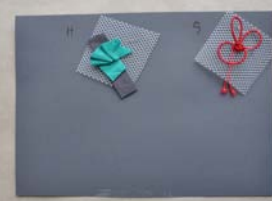
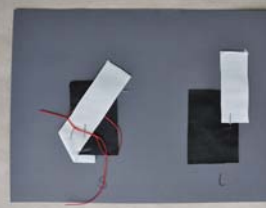
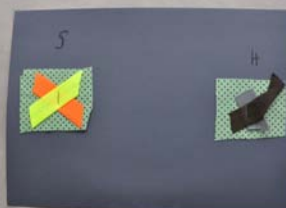
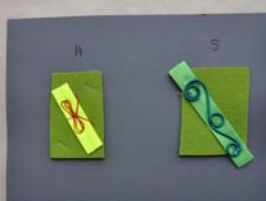
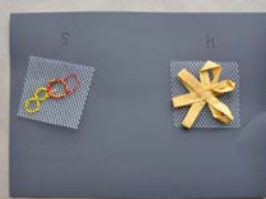
Farbexperimente

subjektive Wahrnehmung von „schön“ und „hässlich“

Nimm dir ein Material von Haufen 1 und ein bis zwei Materialien von Haufen 2. Entwickle daraus eine „schöne (S)“ oder „spannende (S)“ Farbkombination.

Nimm dir das gleiche Material von Haufen 1 und entwickle mit bis zu 2 Materialien von Haufen 2 eine „hässliche (H)“ oder „langweilige“ (L) Farbkombination..

Neben dem Material spielt auch die Farbe eine wichtige Rolle im Gestaltungsprozess. Beides beeinflusst sich gegenseitig. Minimale Details in der Farbgebung können die Gesamtästhetik enorm beeinflussen - ins Hässliche oder Schöne, ins Spannungsvolle oder Langweilige. Es ist also nicht nur wichtig, welche Farbe benutzt wird, sondern auch wieviel. Farbe wirkt in jedem Kontext anders. Doch was ist eigentlich schön? Ist das nicht ein subjektives Empfinden?



„Mir hat es gefallen, dass wir soviel nicht nur darüber gesprochen, sondern auch so praktisch gearbeitet haben. Diese Erfahrung im Umgang mit Stoffen und allem drum und dran. Ich hab immer für meine Kinder was gemacht. Ich hab irgendwas gesehen und dann dachte ich: Ja, das wird für meine Tochter passen. Da werde ich das machen oder es ein bisschen anders machen... So. Und Gestern haben wir damit angefangen. Zum ersten Mal habe ich für eine ganze Gruppe gedacht, die zum Beispiel dieser Helmut hat. Ja, das war nicht nur Helmut, sondern eine Gruppe: Männer die über 70 sind, die irgendwas tun und die wirklich was brauchen. Das war bei mir zum ersten Mal.“



Entwurf

Entwurfsübung

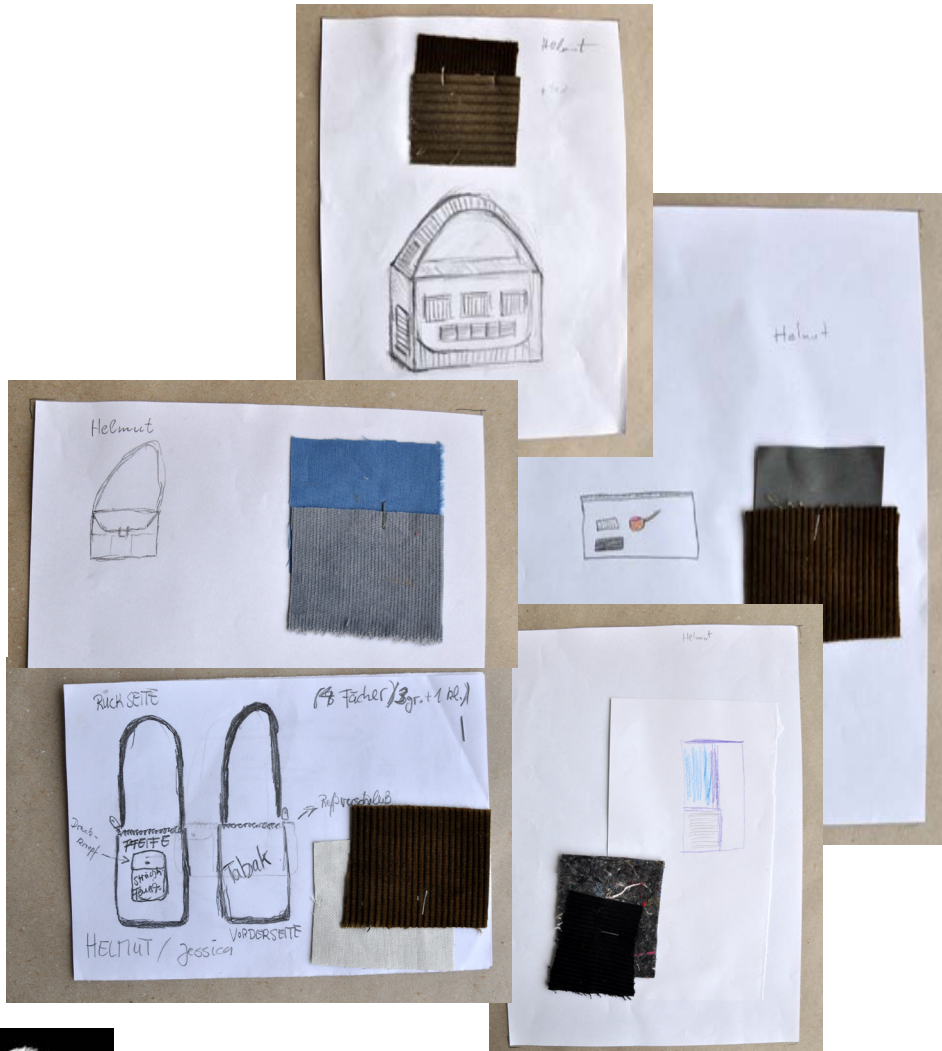
Einführung von Zielgruppen

Jede/r bekommt einen Designbrief und eine Person einer Zielgruppe. Aufgabe ist, eine Tasche für diese Zielgruppe zu gestalten. Überlege dir, was die Person darin aufbewahren möchte und welche Materialien für diesen Zweck angemessen wären. Welche Farben und Materialitäten passen zu deiner Zielgruppe? Was für einen Verschluss braucht deine Hülle oder ist sie offen? Beziehe Proben aus den Material- und Farbexperimenten in deinen Entwurf mit ein.

Zeichne einen oder mehrere Entwürfe mit Angaben zu Farbigkeit, Material und Verschluss.

Wiederhole den Entwurfsprozess für drei unterschiedliche Zielgruppen. Du hast für jeden Entwurf 10 Minuten Zeit. Wir hängen die Entwürfe an die Pinnwand und diskutieren sie kurz. Daraufhin nimmt sich jede/r einen Entwurf der sie/ihn reizt. Dies muss nicht der Eigene sein. Wenn es ähnliche Präferenzen gibt, können auch mehrere die gleiche Idee als Ausgangspunkt nehmen. Durch die Farbexperimente haben wir festgestellt, dass „schön“ und „hässlich“ auch vom subjektiven Geschmack abhängig sind. Auch deshalb ist es wichtig, sich mit Zielgruppen auseinanderzusetzen. Die knappe Zeitvorgabe diene der angstfreien Herangehensweise und dem Zulassen „dummer“ Ideen. „Dumme“ Ideen sind unumgänglich, um innovative Ansätze zu finden.

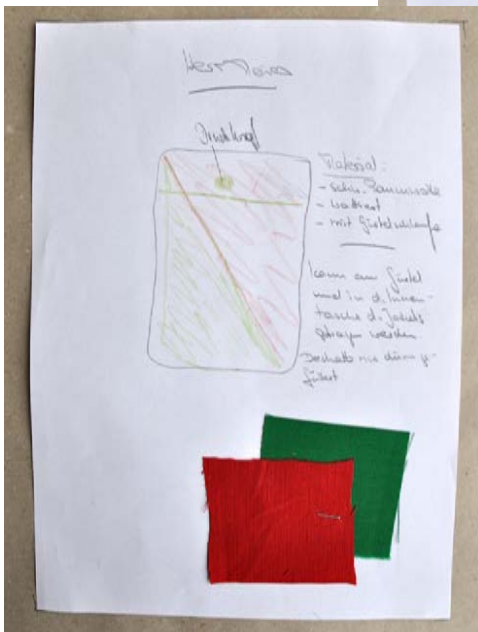
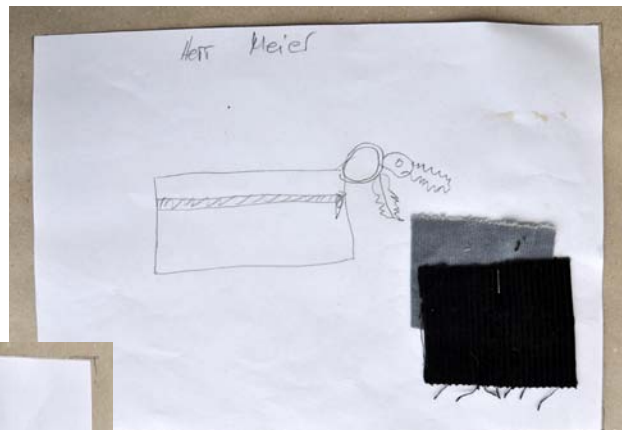
Entwirf eine Tasche für Helmut, seine Pfeife und ihr Zubehör (Tabak, Streichhölzer, Pfeifenreiniger, Filter,...). Suche 2 Materialien und 2 Farben für dein Design aus und mache eine Zeichnung. Wie geht die Tasche auf? Wo hat er die Tasche? Wie kann er darin alles geordnet unterbringen?



Helmut

75 Jahre alt, verwitwet, Schriftsteller, 1 erwachsener Sohn, Teeliebhaber, ein bisschen chaotisch. Er raucht Pfeife und sucht ständig nach seinen Streichhölzern, seinem Tabak und seinem Pfeifenreiniger.

Entwerf eine Tasche für Herrn Meier und sein Smartphone. Suche 2 Materialien und 2 Farben für dein Design aus und mache eine Zeichnung. Wie geht die Tasche auf? Wo hat er die Tasche? Wie kann sein Smartphone gleichzeitig sicher verstaut und gut erreichbar sein?



Herr Meier

45 Jahre alt, verheiratet, Geschäftsführer, 2 Kinder, spielt Tennis.

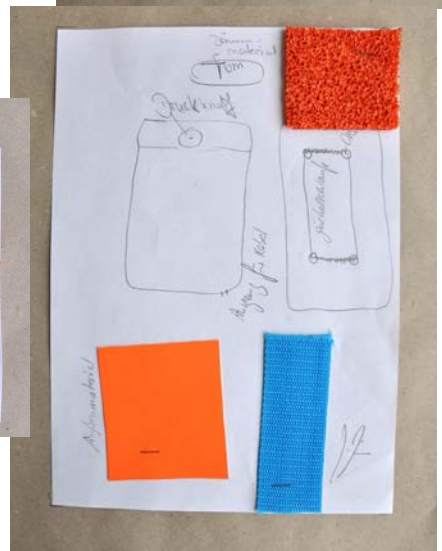
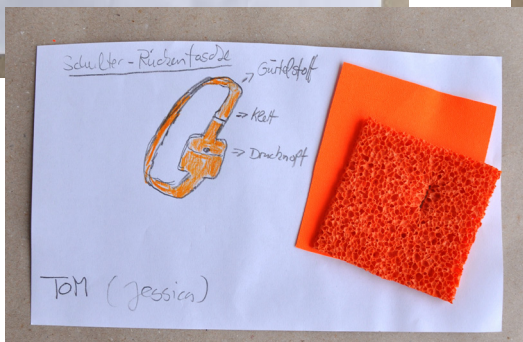
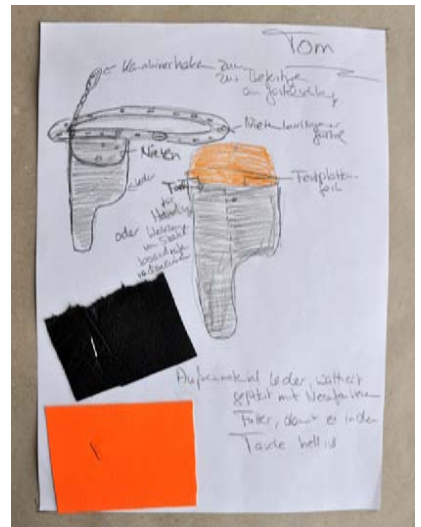
Er ist viel auf Geschäftsreise und muss ständig telefonieren, Mails lesen und Termine machen. Dafür hat er ein Smartphone.

Wie geht die Geldbörse auf? Wie kann es gleichzeitig sicher verstaut und gut erreichbar sein?



30 Jahre alt, single, wünscht sich Kinder, liebt schöne Kleidung, ist Pilotin.
Sie ist viel in fernen Ländern und geht dort gerne shoppen. Dafür braucht sie eine schicke, sichere und praktische Geldbörse.

Entwerf eine Tasche für Tom, damit seine Festplatte auch einen Sturz mit dem Skateboard übersteht. Suche 2 Materialien und 2 Farben für dein Design aus und mache eine Zeichnung.
Wie kannst du die Festplatte polstern? Wie kann die Festplatte gleichzeitig sicher verstaut und gut erreichbar sein?

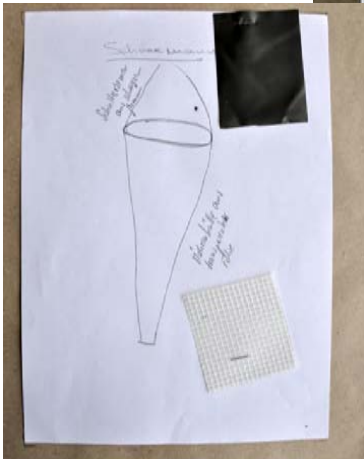
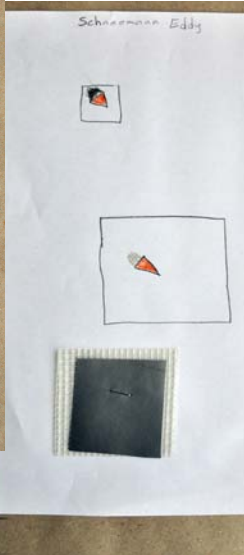
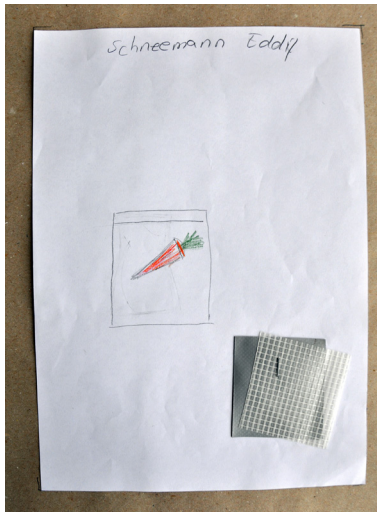


Tom

16 Jahre alt, in der 9. Klasse auf der Hauptschule, nachmittags fährt er Skateboard und hört viel Musik.

Die Musik hat er auf einer externen Festplatte dabei und tauscht die Songs mit seinen Freunden.

Entwerf eine Tasche für Eddys Möhre. Suche 2 Materialien und 2 Farben für dein Design aus und mache eine Zeichnung. Denk daran, dass sie wasser-
dicht sein sollte.



Schneemann Eddy

1 Tag alt, er reagiert stark auf Temperaturschwankungen und braucht eine Tasche in der er seine Ersatzmöhre verstauen kann.

„Manchmal dachte ich, ich werde es nicht können. Manchmal habe ich mich sehr überschätzt, manchmal unterschätzt. Es ist einfach nicht, was ich im Alltag tue, und das finde ich schade. Weil, ich mag das. Aber was habe ich hier gelernt? Vor allem, es hat mich gewundert, dass das Technische sozusagen so zwischendurch geflüstert wird, was sehr wichtig ist. Sehr interessant fand ich auch, dass es so künstlerisch, also funktionell und künstlerisch zusammen ist. Und das habe ich sonst nicht im Alltag. Weil, entweder lernt man zu nähen oder zu häkeln oder irgendetwas zu basteln. Aber dann kann man sich nicht mehr so austoben. Sagen wir so. Und hier gab es eine schöne Mischung von Beidem, dass finde ich sehr wichtig.“



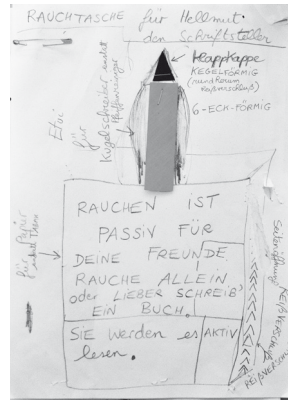
Umsetzung

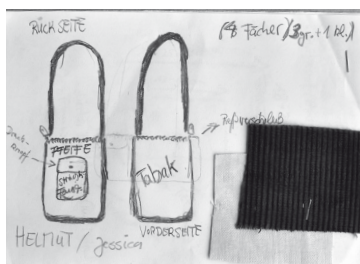
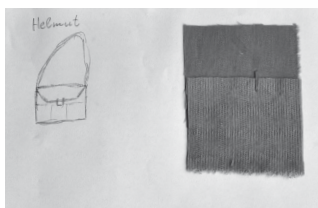
Prototypenbau

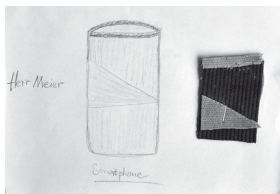
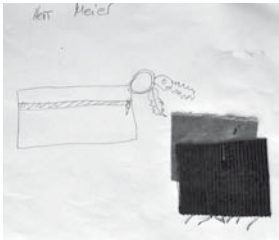
Umsetzung der Entwürfe

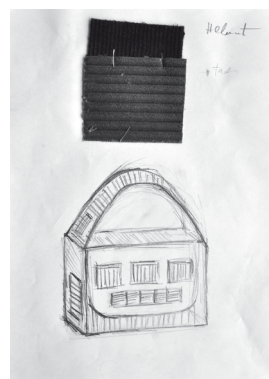
Nun geht es an die Ausarbeitung: Mache Varianten des von dir ausgesuchten Designs. Beschreibe Details genauer. Du kannst weiter zeichnen oder direkt Dinge im Material ausprobieren. Das nennen wir dreidimensionale Skizzen oder auch Mock Up's. Fertige einen Prototypen deines Entwurfs im 1:1 Maßstab an. Während des Arbeitens im Material und richtigen Maßstab begreifen wir den Entwurf im wahrsten Sinne des Wortes. Hände und Kopf erfassen nun im ständigen Dialog unvorhergesehene Probleme im funktionalen wie auch im ästhetischen Bereich. Wie ist die Handhabung? Stimmen die Proportionen? Wie wirkt die Farbwahl? Lässt sich das so produzieren? Was lässt sich vereinfachen? Was fehlt? Diese und andere Fragen stellen sich während der Anfertigung von Prototypen und lassen sich gleichzeitig durch direktes Ausprobieren beantworten. Zudem findet ein aktiver Austausch in der Gruppe statt. Sowohl technische wie auch ästhetische und funktionale Fragen und Anregungen werden geteilt. Und am Ende sieht und fühlt man, was man geschafft hat.











Reflexion

Was war gut? Was könnte besser sein?

Innerhalb dieser Designworkshopwoche gab es einen für alle Beteiligten spannenden Erfahrungsaustausch. Verschiedenste Kulturen sind aufeinander gestoßen: Menschen aus der Türkei, aus Vietnam, aus Mazedonien, aus Russland, aus Italien und aus Deutschland. Menschen mit mehr oder weniger handwerklichen Vorkenntnissen, mit und ohne Berufserfahrung, mit unterschiedlicher Schul- und Berufsbildung, Menschen verschiedenen Alters und verschiedenen Geschlechts. Eine große Herausforderung für die Workshopleiterinnen war es vor allem, in dieser heterogenen Gruppe den „richtigen“ Ausgleich zwischen Reden und Machen zu finden, zwischen praktischen Übungen und theoretischer Reflexion. Es hat sich als sehr wichtig und richtig erwiesen, theoretisches Wissen über praktische Erfahrungen zu vermitteln. Beim Erklären der Übungen ist es besonders bei dieser Zielgruppe hilfreich, Ergebnisse der Übung beispielhaft zu zeigen und/oder vorzumachen, was zu tun ist. So werden Sprachbarrieren besser überwunden und Missverständnissen wird vorgebeugt.

Die Workshopleiterinnen haben versucht, die unterschiedlichen Interessen, Motivationen und Bedürfnisse der Gruppe zu erforschen und zu fördern. Manch eine/r ist an ihre/seine Grenzen gestoßen und hat geduldig die Reflexionsrunden durchgehalten, hat bei der Umsetzung gemerkt, wie einfach das Entwerfen im Gegensatz zum Machen sein kann oder musste die schlechte handwerkliche Qualität der Prototypen ertragen, die den eigenen Ansprüchen nicht gerecht wurden. Um Grenzen zu überwinden, muss man sie erstmal anstoßen. Herausgekommen ist eine Vielzahl spannender Entwürfe. Und letztlich hat jede/r Teilnehmer/-in aus der eigenen Idee einen Prototypen entwickelt.

„Dadurch ist ja auch die Spanne der einzelnen Entwürfe so groß, weil jeder so ganz anders mit seinen eigenen Dingen reingeht.“

**„Motivation
nehm ich mit“**

„im Machen finden und erfinden“

„Ich nehm Geduld mit.“

Weil, manchmal bin ich, hast du auch gemerkt, an meine Grenzen getreten. Das hab ich runtergeschluckt, bin geduldig geblieben, und ...“

„Ja, großes Lob! Und bist du froh, dass du das gemacht hast?“

„Ja, jetzt schon.“

**„Ist auch schön zu sehen,
wie unterschiedlich wir
sind.“**

**„Man muss zulassen,
auch scheitern zu können.“**

**„Ich bin ein Mensch, der nicht so viel
reden mag und solche Sachen.“**

**„Für mich ist das das letzte Projekt,
was ich mache vor der Rente. Aber
ich plane es auf Jahre. Und wenn
es scheitert, kann ich auch ein Buch
darüber schreiben. So dass Andere
daraus lernen können. Ich bin ge-
spannt!“**

Teilnehmer/-innen:

Elena Dakik,
Michael Dreise,
Petra Wiederhöft,
Nguyen Bich Thi,
Elvira Lau,
Bui Thi Thang,
Dinh Thi Tuyet Lom,
Luong Thirhanh Ha,
Aynur Yildirim,
Cemile Duman,
Lara Pinardi,
Jessica Eschler

Workshopleiterinnen:

Isabelle Dechamps,
Melinda Barth,
Stefanija Kulikova,
Christine Meier

Kontakt:

Box66
Integrationszentrum für
ausländische Frauen und Familien
Sonntagstr. 9, 10245 Berlin
Leiterin: Dipl.phil. Karin Hopfmann
Tel: +49 (30) 81700540
box66@bqgankunft.de

be able GbR

Isabelle Dechamps & Melinda Barth
info@able-berlin.de
i.dechamps@able-berlin.de
m.barth@able-berlin.de



www.bqgankunft.de



www.be-able.info

©be able GbR
Layout/Texte/Fotos
Isabelle Dechamps & Melinda Barth

alle Rechte vorbehalten

Papier Munken Lynx 179g/120g
Gedruckt im Social Impact LAB

1. Auflage Februar 2013 50 Stück

able

