

able

Holzwerkstatt

Träger: VIA Werkstätten

Mitarbeiter: 30 | Material: Holz

Techniken: Schneiden, Hobeln, Schleifen,
Fräsen, Drechseln, Lackieren

Erwartung an able:

Die Teilnehmer sollen die Erfahrung
machen, eigene Ideen selbstständig umzu-
setzen und dafür Verantwortung tragen.

Langfristige Fortführung des Projektes.

Größte Befürchtung:

Fehlende Sensibilität der Studenten
gegenüber den Mitarbeitern der Werkstatt.

Wir
sind Handdenker



Ein
Notizbuch bei sich
haben, dessen Seiten niemals ausge-
hen und das man unendlich weiter benutzen
kann - das war Katy Metzgers Intention beim
Entwerfen ihres Produkts. Mit Tafellack behan-

Katy Metzger

deltes Birkenholz ermöglicht
es, die Seiten ihres Notizbu-
ches immer wieder neu mit

Kreide zu füllen und abzuwischen. Doch auch die
individuelle Gestaltung einzelner Seiten spielte
für Katy Metzger eine große Rolle. Vorgefertigte
Raster oder Wochentage sollen zu vielseitiger
Benutzung anregen. So kann der Benutzer seiner
Kreativität direkt und jederzeit freien Lauf lassen.

Notizbücher

»Der Ursprung hat damit angefangen,
dass ich zu Hause ein Buch habe
mit weißen Blättern drin.«

»Man kann Bilder raufmalen,
man kann Zahlen raufmalen,
das ist jedem selber überlassen.«

Memory

Ein Memory, dessen Motive nicht immer gleich
sind, sondern jedes mal neu von den Spielern
gezeichnet werden können. Christine Rödel
kam diese Idee bei der Auseinandersetzung mit
möglichen Zielgruppen für neue Produkte, denn
dieses Spiel ist nicht nur für Kinder gedacht, auch
ältere Menschen können damit ihr Gedächtnis
trainieren. Die 30 mit Tafellack behandelten

Christine Rödel

Spielplättchen sind für
alle Altersgruppen inter-
essant und dabei nicht
nur für Memory geeignet. Man kann sie z.B. auch
für Rechen- oder andere Zeichenspiele benutzen.
Wichtig für ein Spiel ist natürlich auch eine
gute Verpackung. Hier war es Christine Rödel
wichtig alles immer an Ort und Stelle zu
haben. Die Verpackung beinhaltet also neben
den Spielplättchen ein Fach für Kreide und
den passenden Schwamm.



Ausgehend von
den individuellen Vorstellungen
und Erwartungen der Teilnehmer an das
Projekt, begann die Arbeit in der VIA-Holz-
werkstatt mit einer Recherche zu den Objekten
unserer Alltagswelt und dem Rohstoff Holz. Die
Frage, weshalb Holz einen so hohen Stellenwert
in unserer Gestaltung hat, wurde dabei genauso
beleuchtet,
wie das Verständnis
für dessen qualitative
Vorzüge und Reize.

Vincent Krempf
Ferdinand Pechmann

In der ersten Phase wurde mit den Wechselwirkungen
zwischen Holz und anderen Materialien experimen-
tiert, unterstützt durch intuitive Übungen zu Form-
und Oberflächensprache. Danach folgten spielerische
Übungen zur Ideenfindung. Aufgrund des Bedürfnis-
ses nach einem klarer gesteckten Rahmen, aber auch
unterstützt durch reges Interesse der Teilnehmer an
dem Material, wurde der Tafellack als verbindendes
Thema festgelegt.

Die zweite
Phase konzentrierte sich auf
Experimente mit dem neuen Material, um
Möglichkeiten, Potenziale und Grenzen auszu-
loten. Im dritten Schritt der Werkstattphase
folgte die Ausarbeitung der individuellen Ideen.
Alle Stufen des Prozesses waren sehr praktisch
orientiert, um über das physische Tun zu neuen
Möglichkeiten und Potenzialen zu gelangen
und diese in einer materialgerechten Gestal-
tungsweise auszudrücken und anzuwenden.

Arbeitsprozess

able

www.able-berlin.de
info@able-berlin.de

»Solange das kein Rochen sein muss.«

Kreidetiere

Der Kreidetierpark entstand aus der Idee, die Leidenschaft Cindy Frankes für Tiere und das Zeichnen dieser auf das Material Holz zu übertragen. Ihre Lebendigkeit erhalten die entstandenen Figuren dabei nicht aus der

Plastizität des Holzes, sondern rein aus der imaginären Form-

Cindy Franke

sprache der Illustrationen, welche instinktiv die Vorstellungskraft und Fantasie des Betrachters anregen. Beim direkten Zeichnen der Motive auf das Holz zog sie ihre Inspiration aus Tierlexika, ließ bei der Gestaltung aber bewusst Spielraum, um dem Benutzer sein ganz persönliches Kreidetier entwerfen zu lassen.

able



able

Handbuchbinderei

Träger: Spektrum NetzWerk
Mitarbeiter: 10 | Material: Pappe,
Papier, Gewebe, Leder, Leim
Techniken: Material berechnen,
Schneiden, Binden, Falzen, Veredeln
Erwartung an able:
Im Idealfall Produktentwicklung
in Kooperation und weitere
Zusammenarbeit in der Zukunft
Größte Befürchtung:
Überforderung der Teilnehmer,
Reinfall des Projektes

Wir
sind
Handdenker

Create^{Typ 6} ist eine Fusion
aus Stiftebox und Skizzenbuch. Die Kanalisa-
tion und Konkretisierung der vielfältigen Ideen
Arthur Huhns war einer der Hauptaspekte unse-
rer Zusammenarbeit und ist letztendlich genau

das, worum es bei Create^{Typ 6}
Arthur Huhn geht: eigene Ideen sollen
immer und überall auf dem
Papier manifestiert werden können. In Zusam-
menarbeit mit seiner Kollegin Kathrin Atdere,
die als technischer Support das Projekt unter-
stützte, wurden zwei unterschiedliche Größen
und Farbvariationen dieses funktionalen
Produktes entwickelt.

Create^{Typ 6}

»Es wäre wahrscheinlich auch für Erwachsene,
die viel skizzieren bzw. notieren müssen!«

able ist ein partizipatives
Designprojekt junger Designer in Zusammenarbeit
mit Werkstätten für Menschen mit Behinderung.
Über Workshops und Module erlernen die Teilnehmer
eigene Produktideen zu entwickeln und gestalterisch
umzusetzen. Dabei wird einerseits das Verhältnis zur
eigenen Tätigkeit gefördert, während gleichzeitig eine
Palette reizvoller Produkte entsteht, die gute Voraus-
setzungen für Produktion und Vermarktung bieten.
Zehn Designstudenten der Kunsthochschule Berlin
Weißensee haben im Sommersemester 2012 mit
achtzehn Werkstattmitarbeitern in fünf unter-
schiedlichen Werkstätten (Tischlerei, Textilwerk-
statt, Bonbonmanufaktur, Kerzengießerei und
Handbuchbinderei) neue Produkte entworfen.
Das Projekt wurde von Isabelle Dechamps 2010
initiiert und mit Melinda Barth geleitet. Prof. Helmut
Staubach und Prof. Zane Berzina haben es betreut.



»Sie kann Gegenstände fressen!«

Geschwisterbox

Die Geschwisterbox ist Carola Paetzolds End-
ergebnis der Entwurfsphase: zwei Boxen
unterschiedlicher Größe, die als Set ineinander
verpackt verkauft werden. Der besondere Clou
sind die formal von der Norm abweichenden
Deckel der Boxen, die durch verlängerte Kanten
und schräge Winkel auch für sich als Aufbe-
wahrungsschalen zu verstehen sind. Carola
Paetzolds Interesse an Tapete als Bezugsma-
terial für Buchbinde-
Erzeugnisse führte
sie zu der bewussten

Carola Paetzold

Entscheidung, verschiedene Strukturpapeten
als Oberfläche für ihre Boxen zu verwenden.
Folglich sind die Boxen nicht nur visuell
ansprechend, sondern auch haptisch
von einzigartiger Qualität.



Bemerkenswert
ist der Aufwand und die
Sorgfalt, mit denen die Teilnehmer ihrer
Arbeit bei Spektrum nachgehen und dadurch
allen Produkten eine sehr hohe Qualität verlei-
hen. Dennoch gab es einiges an Entwicklungspo-
tential bezüglich Material, Farbe und Form – und
das, obwohl der Materialfundus der Werkstatt
neben Karton und Papier auch viele interessante
Ledersorten oder besondere textile Oberflächen
mit Glitzer, Pailletten und Aufdrucken umfasst.
Ziel von able war es
daher, die Teilneh-
mer des Projektes
zu sensibilisieren,
Farben und Materialitäten immer im Bezug zu
Form und Nutzung der Produkte und ihrer Kon-
sumenten zu sehen. Das vorhandene Potenzial
der Teilnehmer wurde drei Wochen lang durch
verschiedene Workshops erkundet, gefördert
und danach im individuellen Entwurfsprozess
angewendet. Dabei bestand die Schwierigkeit,

Christine Hausen
Christian Smirnow

zwischen klar
abgesteckter Werkstattproduktion
und experimentellem Designprozess des Projek-
tes einen gemeinsamen Mittelweg zu finden. Die
Teilnehmer sollten ihre übliche Arbeitsweise
weiterhin verfolgen können, ohne aus ihrer Routi-
niertheit heraus gerissen zu werden. Gleichzeitig
sollten sie, in ihren eigenen Ideen bestärkt und zu
kritischer Selbstreflexion angeregt werden, um so
kreative, neuartige Produkte entwickeln zu können.

Arbeitsprozess

able

www.able-berlin.de
info@able-berlin.de

SPKTRUM NetzWerk
WfBM

MOSAİK

faktura
Büro- und Kreativ-Atelier

VIA
werkstätten

weißensee

»Man kann das Heft Max nennen,
kann es Moritz nennen.
Fröhlich oder schön
... oder Fußball.«

Max-Hefte

Im Laufe der Zusammenarbeit zeigte sich deutlich Marion Schulz' abstraktes Vorstellungsvermögen von Form und Farbe. Eine strukturgebende Aufgabenstellung erleichterte ihr die Kon-

Marion Schulz

zentration auf die Herstellung individueller

Kleinstserien von Skizzenheften - jedes 3er Set der Max-Hefte wird aus einem mit Papierresten collagierten Streifen dünner Pappe herausgeschnitten. Die Farbkomposition legte Marion selbst an, in Assoziation zu einem gewählten Begriff wie Freude oder Tennis.

able



able

Textilwerkstatt

Träger: faktura

Beschäftigte: 19 | Material: Filz, Textilien | Techniken: Filzen, Nähen

Erwartung an able:

Fähigkeiten und Motivation der Beschäftigten fördern, Selbstbewusstsein stärken, kreative Unterbrechung des Alltags

Größte Befürchtung:

Überforderung und Frust der Teilnehmer, womöglich Abbruch des Projektes

Wir
sind
Handdenker



Origamibox

Von Anfang an interessierte sich Annemarie Bach für die Ästhetik der japanischen Origami-Falttechnik. Traditionell auf quadratischem Papier angewendet, fand sie einen Weg, diese Falttechnik ins Textile zu übertragen. Nähweise und Stoffverstärkung machen es möglich das Auf- und Zuklappen der Origami-Sternform als Verschlussmechanismus zu nutzen.

Annemarie Bach Beruhend auf Proben mit verschiedensten Materialien, Härtegraden und Stofflichkeiten, verbindet die Origamibox Funktionalität mit Formschönheit. Sie ist waschbar und kann in ihrer Größe variabel angefertigt werden - und bietet so jedem Inhalt eine schöne Hülle.

Filzen

ist wie mit der Hand zu denken. Mit beiden Händen. Wie dünn kann ich filzen? Was lässt sich einfilzen? Proben mit Gräsern und Blüten, rostendem Draht, Glassteinchen, goldenen Stofffetzen, Seidenbändern, Halbedelsteinen und vom Meer geschliffenen

Scherben: nur angefilzt oder die Wolle ungleich gelegt. Meine Einschlüsse

Therese Willms

ergeben natürliche und filigrane Strukturen, manchmal erst gegen das Licht sichtbar. Lampenschirme! Tags wollig weiß, nachts warm und transluzent. Und manchmal mit Farben. Rund in Form gefilzt oder eine Fläche mit wenigen Stichen in Form gebracht, damit die Falten wirken. Ganz klein für Teelichter bis hin zur großen Deckenlampe oder neue Kleider für alte Lampenschirmgestelle. Mit den Händen gedacht. - *Therese Willms*

Nebula

»Wie dünn kann ich filzen?
Was kann ich einfilzen?«



Umfangreiche technische Möglichkeiten und vielfältige Materialien, kombiniert mit dem Talent der Beschäftigten, eröffneten einen weiten Gestaltungsfreiraum in der Textilwerkstatt. In Verbindung mit ihrer jahrelangen Erfahrung im Filzen und Nähen, ermöglichte dies eine breite Grundlage für den Designprozess. Anfängliche Übungen und Materialeexperimente dienten vor allem als Anregung, um über Wahrnehmung und neue Gestaltungsmöglichkeiten nachzudenken - was sich auf die weiteren Arbeitsphasen auswirken sollte. Dabei gab es keine Beschränkung auf Textilien, vielmehr wurden in der spielerischen Ideenentwicklung für neue Produkte auch Naturmaterialien, Klang, Farbe, Wörter oder Zeichnungen einbezogen.

Kozue Kawajiri
Christine Meier

Ziel des Prozesses war, das Interesse der Teilnehmer an der Entwicklung eines eigenen Produkts zu wecken, in dem ihr Talent, ihre Interessen und ihr Bezug zum jeweiligen Material zusammengeführt und reflektiert werden. Dabei kamen Möglichkeiten ins Blickfeld, die vorher nie ausprobiert wurden und die Teilnehmer lernten einen eigenen Weg zu finden, mit Design umzugehen. In der Auseinandersetzung mit der Ästhetik des Materials, dessen Eigenschaften und der Funktion des Produkts konnte jeder einen eigenständigen Designprozess verfolgen.

Arbeitsprozess

able

www.able-berlin.de
info@able-berlin.de

»Es ist die Leidenschaft für die Arbeit und das Material selbst, die Vieles macht.«

Arthur Taschenmodule

Arthur bezeichnet eine Kollektion Taschen unterschiedlicher Größe und Form, die frei kombinierbar am Gürtel getragen ein anpassungsfähiger Begleiter im Alltag sind. Michael Homann vertiefte seinen Wunsch nach einer praktischen Werkzeugtasche

Michael Homann

in der Suche nach passenden Formen zu einzelnen

Werkzeugen. Dazu entwickelte er einen besonders belastbaren Filzstoff mit integrierter Chiffonseide, experimentierte aber gleichzeitig mit festem Baumwollstoff. So umfassen die Taschenmodule unterschiedliche Stofflichkeiten und eine Variationsbreite an Formen, die sich, individuell zusammengestellt, an die Bedürfnisse des Trägers anpassen.



able

able

Kerzengießerei

Träger: Mosaik

Mitarbeiter: 20 | Material: Wachs

Techniken: Gießen, Bemalen,

Polieren, Dekorieren

Erwartung an able:

Abwechslung für die Teilnehmer,

Entwicklung serienreifer Produkte,

Langfristigkeit des Projektes

Größte Befürchtung:

eigentlich keine, aber die Erwartung, dass

eine große Herausforderung auf die

Teilnehmer wartet; fehlende Arbeitskräfte

Wir
sind
Handdenker



Christian Knappe hatte von Anfang an die Idee, einen Kerzenständer zu entwickeln, der für in verschiedenen Größen produzierte Kerzen der Kerzenmanufaktur verwendbar ist. Er fand dafür eine rechteckige, flache

Form, die im starken Kontrast zu den zylindrischen, voluminösen

und stark farbigen Kerzen steht. Die Farbigkeit der Kerzen soll im Zusammenspiel mit dem weißen, minimalistischen Design des Kerzenständers verschiedene Assoziationen wecken und Stimmungen wie Lebendigkeit oder Entspannung hervorrufen.

Christian Knappe

Symphonie aus Wachs

„Moderne Menschen würden mein Produkt kaufen.“

able ist ein partizipatives

Designprojekt junger Designer in Zusammenarbeit mit Werkstätten für Menschen mit Behinderung.

Über Workshops und Module erlernen die Teilnehmer eigene Produktideen zu entwickeln und gestalterisch umzusetzen. Dabei wird einerseits das Verhältnis zur eigenen Tätigkeit gefördert, während gleichzeitig eine Palette reizvoller Produkte entsteht, die gute Voraussetzungen für Produktion und Vermarktung bieten.

Zehn Designstudenten der Kunsthochschule Berlin Weißensee haben im Sommersemester 2012 mit achtzehn Werkstattmitarbeitern in fünf unterschiedlichen Werkstätten (Tischlerei, Textilwerkstatt, Bonbonmanufaktur, Kerzengießerei und Handbuchbinderei) neue Produkte entworfen.

Das Projekt wurde von Isabelle Dechamps 2010 initiiert und mit Melinda Barth geleitet. Prof. Helmut Staubach und Prof. Zane Berzina haben es betreut.

»Ich könnte den ganzen Tag daran arbeiten.«

Flat Screen Kerze

Für Dominic Rudolph ist es wichtig, eine Kerze ausgiebig betrachtet zu haben, bevor sie angezündet und abgebrannt wird. So entwickelte er in sehr intuitiver Arbeitsweise die Form der Kerzenplatte und hinterfragt dabei – wenn auch eher unbewusst – Form, Farbe und Dochtsystem konventioneller Kerzen. Anhand erster Entwürfe

Dominic Rudolph

entstand eine Serie von transluzenten Flachkerzen mit mehreren Dochten, in die farbige Wachsplatten eingegossen sind. Parallel dazu entdeckte

Dominic Rudolph das Bohren für sich und entwarf zahlreiche Lochmuster. Diese inspirierten dazu, den Docht in farbiges Wachs zu tauchen und zu verstecken statt ihn einzugießen. Eine zweite Serie an Kerzen entstand.



Die Arbeit in der Kerzengießerei erforderte viel Engagement bei der Vermittlung von gestalterischem Grundwissen, bot allerdings ein hohes Maß an Potenzial. Wachs als Material ist äußerst facettenreich und bietet die Möglichkeit einer sehr individuellen Verarbeitung. So sollte jeder der Projektteilnehmer einen eigenen Ansatz finden diesen Rohstoff zu gestalten. Als Grundlage dienten kleinere werkstoff- und werkstattsspezifische Workshops,

Franziska Land
Essi-Johanna Glomb

die sich mit gestalterischen Basics wie vor allem Farbe, Form und Oberflächenstruktur beschäftigten.

Darauf aufbauend konnte jeder Teilnehmer eine eigene Idee entwickeln, die in sieben Wochen von der ersten Skizze bis zur Entstehung von produktionsfähigen Prototypen ausgearbeitet wurde. Dabei war ein großes Umdenken in der angelernten Designsprache gefragt, die nun nicht mehr die detailgetreue Darstellung einer realen Vorlage verlangte, sondern das Umsetzen einer abstrakten Idee in eine klare Formensprache ohne vorgefertigte Gussformen und Dekorationselemente.

Im Vordergrund stand also die Entdeckung der eigenen Fähigkeit diese Formensprache zu entwickeln und das altbekannte Material neu zu erleben. Durch die Kombination von theoretischem Input, praktischen Übungen, viel Gestaltungsfreiheit und intensiven Gesprächen konnten die Teilnehmer erfahren, wie ein umfangreicher Gestaltungsprozess aussieht, an dessen Ende das befriedigende Ergebnis der eigenen umsetzbaren Kreativität steht.

Arbeitsprozess

able

www.able-berlin.de
info@able-berlin.de

»Ich mach‘ gleich noch ‘ne neue Lampe.«

E-Lamp

Seine Inspiration für die E-Lamp fand Ergün Baser bereits beim ersten Workshop, einer Kompositionsübung. Dort entstand eine abstrakte Form, die starke visuelle Ähnlichkeit mit einem Satelliten oder einer Taschenlampe aufwies

und zur Entwicklung einer einzigartigen, jedoch kaum reproduzierbaren Wachs-Taschenlampe führte.

Ergün Baser

Ergün Baser hielt dennoch an seinem Wunsch fest, Leuchttechnik und Wachs zu verbinden, und entwarf die E-Lamp: eine kabelgebundene, minimalistische Lampe, die mit ihrem farbigen Textilkabel und dem Transparentwachs nicht nur eine haptisch und visuell reizvolle Materialkombination bildet, sondern auf paradoxe Weise auch zwei Epochen der Lichterzeugung vereinigt.

able



able

Bonbonmanufaktur

Träger: faktura

Beschäftigte: 8 | Material: Zuckermasse

Techniken: Kochen, Modellieren, Verpacken

Erwartungen an able:

Entwicklung neuer Produkte; Unterstützung der Teilnehmer auf dem Weg, kreativ und selbstbestimmt tätig zu sein; Mut zum Ausprobieren, sich in der Gestaltung zu zeigen und auch Misserfolge integrieren zu lernen

Größte Befürchtung:

Frustration; Stress statt Spaß;

Abbruch des Projektes

Wir
sind
Handdenker

able ist ein partizipatives

Designprojekt junger Designer in Zusammenarbeit mit Werkstätten für Menschen mit Behinderung.

Über Workshops und Module erlernen die Teilnehmer eigene Produktideen zu entwickeln und gestalterisch umzusetzen. Dabei wird einerseits das Verhältnis zur eigenen Tätigkeit gefördert, während gleichzeitig eine Palette reizvoller Produkte entsteht, die gute Voraussetzungen für Produktion und Vermarktung bieten.

Zehn Designstudenten der Kunsthochschule Berlin Weißensee haben im Sommersemester 2012 mit achtzehn Werkstattmitarbeitern in fünf unterschiedlichen Werkstätten (Tischlerei, Textilwerkstatt, Bonbonmanufaktur, Kerzengießerei und Handbuchbinderei) neue Produkte entworfen.

Das Projekt wurde von Isabelle Dechamps 2010 initiiert und mit Melinda Barth geleitet. Prof. Helmut Staubach und Prof. Zane Berzina haben es betreut.

„Die Neugier bringt uns zu den Ergebnissen“

Genusskalender

Wir alle haben viel zu tun, führen unsere To-Do-Listen und versuchen die Termine in unseren Kalendern einzuhalten. Manchmal

klappt es, manchmal weniger.

Ellen Rodriguez
Silwa
Maha Mytch
Nessi

In Gruppenarbeit haben alle Projektteilnehmer ein Belohnungssystem entwickelt,

bei dem es für jede erledigte Aufgabe ein Bonbon gibt. Auf die Vorderseite des Kalenders wird eine Aufgabe geschrieben. Ist sie gelöst, darf ein Bonbon aus der Blisterpackung entnommen werden und dem Genuss der Belohnung steht nichts mehr im Weg.

Spiel Süssrund

Die Herstellung von Bonbons ist langwierig und erfordert viele fleißige Hände. Süssrund ist ein Spiel, das versucht diesen langen Prozess zu verdeutlichen. Die Bonbons werden nicht direkt verzehrt: zuerst muss auf einem Spielplan mindestens eines von 25 Feldern erobert werden – dort wartet die süße Belohnung. Die Spielregeln bestimmen somit das Naschverhalten aller Spieler und bewirken, die gewonnenen Süßigkeiten wieder mehr zu schätzen.

Gemeinschaftswerk

»Wir alle haben unsere Höhen und Tiefen.«

Spielbox AufAb

Wird die Box auseinander geklappt beginnt das Spiel. Es warten Treppen, die dem Spieler den Weg weisen und Spielfiguren und Spielmünzen, die am Ende verzehrt werden können. Als Inspirationsquelle diente das göttliche Spiel „Lila“ aus dem Hinduismus, dessen Spielregeln und komplexer Symbolismus vereinfacht wurde.

Maha Mytch
Nessi

Wir Menschen unterliegen stetiger Veränderung - ein ständiges AufAb.



Die Herstellung von Bonbons und Lollies erfordert zahlreiche handwerkliche Fähigkeiten und ein vielschichtiges Wissen um die Eigenschaften und Verarbeitungsmöglichkeiten des Werkstoffes Zucker und dessen Zusatzstoffen. Aufgrund der unterschiedlichen Erfahrungen aller Projektteilnehmer setzte die kreative Arbeit erst beim Modellieren der Zuckermasse ein. Hier galt es, sich von den bereits bestehenden Produkten zu lösen um neue Formen und Farben zu finden. Über einen längeren Zeitraum

Stefanija Kulikova
David Sanchez

wurde experimentiert und Entwurfsideen wurden wiederholt im Material überprüft. Um die Teilnehmer für ästhetische Veränderungen zu sensibilisieren gab es begleitende Workshops über die Bedeutung von Farben und Verpackung. Die Entwicklung neuer Geschmacksrichtungen spielte so eine eher untergeordnete Rolle.

Da die Produktion in der Bonbonmanufaktur ausschließlich im Team stattfindet, hatte auch die Experimentierphase einen Einfluss auf das gesamte Team. Eine gemeinsame Erkenntnis ist, dass die eigene Anstrengung nicht immer gleich zum Erfolg führt. Insgesamt wirkten der Austausch untereinander und die kreative Arbeit überaus inspirierend und stärkten das Gruppengefühl. Alle Beschäftigten profitieren von diesen wertvollen Erfahrungen – auch in Zukunft.

Arbeitsprozess

able

www.able-berlin.de
info@able-berlin.de



SPKTRUM
Netzwerk
WfBm

MOSAİK

faktura
Allgemein
Kreative Arbeit

VIA
werkstätten

weißensee

»Wir verdrehen einfach die heiße Masse.«

Lutscherlebnis 8/8

Lutscherlebnis 8/8 ist die neue Familie von Lollis. Jeder ist einzigartig in seiner Form und trägt einen eigenen Namen.

Gemeinschaftswerk

Trotzdem bilden sie ein Kollektiv. Wird die Zuckermasse in unterschiedlichen Stadien verarbeitet, erhält die Form des Lollis mehr Lebendigkeit und erzählt eine individuelle handwerkliche Geschichte. Die entstandenen Formen sollen für den Käufer nicht nur visuell reizvoll sein, sondern beinhalten beim Verzehr ein überraschendes Spielerlebnis.

able

