

scheinbar logische Ergebnis zu erreichen. Das Schaffen soll zum «Wahrnehmen um Ecken und Kanten» werden. Es können sich Ideen (formale, inhaltliche, technologische) zeigen oder in den Weg stellen, die zuvor schlicht nicht vorstellbar oder aufzeichnenbar waren, die ganz direkt den vorgängigen gestalterischen Prozess beeinflussen und den weiteren Verlauf beeinflussen können oder werden. Der Akt wird zum visuell-materialen Diskurs.

HANDSTORMING

Während der Einstiegsphase wird dem direkten praktischen Schaffen ein grosser Stellenwert eingeräumt. In Analogie zum Brainstorming wird eine Ideensammlung produziert. Es gelten dabei dieselben Regeln: ohne Schere im Kopf Ideen und Einfälle spontan mit Material umsetzen; ohne Selbst- oder Fremdzensur (keine Killerphrasen, kein Killerface).



Kokon – verblüffende Ideen dank Dreidimensionalem Skizzieren.

BLITZAUFTRAG «TABOURETTE» FÜR DAS FEST AM ABEND

Ein bequemes Sitzen-Liegen-Chillen-Ding erschaffen – Bedingung ist, dass das Objekt nur funktioniert, wenn örtliche Gegebenheiten raffiniert genutzt werden: bequem hocken dank Schottersteinen, massgeschreinert chillen im Schneehaufen, angenehm plärgeln auf dem Dachfirst, hängen an der Wand ...

Aufwand: für Tag 1 maximal zwei und für Tag 2 sechs Lektionen.

Material (Handstorming): Kieferholzleisten 5 x 10 mm, Küchenschnur, geglühter Eisendraht 0,8 mm.

Material (Blitzauftrag): Vierkanteleisten 25 x 50 mm, Kletterseile, Gurten, Schlauchbriden; in speziellen Fällen ist das Materialsortiment erweiterbar (Kauschen, Karabiner).



Am Baum – direkte Umsetzung der Idee.



Camper – Weiterentwicklung einer Idee.



Camper – Inszenierung fürs Fotoshooting.

TAG 1 INITIATION & IDEENSTURM

Die Gegebenheiten auskundschaften und unmittelbar Ideen dreidimensional skizzieren — Handstorming.

- Moodboard gestalten; im Plenum die Auslage aller 3-D-Skizzen betrachten, vorstellen und befragen.
- Seilschaften bilden; Ideensturm und lautes Denken im kleinen Team.
- Eventuell einen Steckbrief erstellen mit Angaben und Aufzeichnungen zu spezifischen Anforderungen, auch «Furzideen» dreidimensional skizzieren.

INKUBATION

- Einmal darüber schlafen, tag-nacht-träumen.

TAG 2 ENTWICKLUNG & FERTIGUNG

Im Team gezielt experimentieren und eine Idee direkt umsetzen.

- Spezifische Qualitäten oder Anforderungen definieren.
- Die Auseinandersetzungen fotografisch festhalten.
- Für Werbezwecke ein Etikett, eine Karte gestalten; Fotoshooting, Artikelbenennung, Slogan etc.
- «Ernsthaft geprüft» wird die TABOURETTE an der Präsentation.

VERNISSAGE & PRÄSENTATION

- TABOURETTE präsentieren; Werbeauftritt als Designteam.
- Praktisch-technische Funktionalität analysieren; Fertigung, Entwicklung und Prozesserfahrungen dokumentieren.

ABSCHLUSS

Im Schulhaus eine kleine feine Ausstellung gestalten.

IDEEN ZUR WEITERENTWICKLUNG

Die aufkeimende Dynamik, insbesondere in der Endphase, ist animierend und inspirierend. So passieren erfrischende Fotoshootings und Präsentationen, bei denen die Seilschaften sich richtig ins Zeug legen, um ihr Ding zu verkaufen und anzupreisen.

Als ideal erwiesen hat sich, wenn anschliessend die Möglichkeit besteht, solo oder erneut in Teamarbeit, einen Prototyp zu entwickeln und zu fertigen.

Hilfreich ist dabei, im Blick zurück ein persönliches Fazit zu ziehen und im Blick nach vorn Verbesserungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Dazu empfiehlt es sich, die Auseinandersetzungen mit dem Auftrag während des ganzen Prozesses im Skizzenheft kontinuierlich festhalten.

FOTOS

Die Fotos stammen aus Projekten mit Studierenden des Vorbereitungskurses F18 der Pädagogischen Hochschule Schwyz und des Gestalterischen Vorkurses H17 der Hochschule Luzern Design & Kunst.

AUTORIN

Hedwig Renggli ist Dozentin für Wahrnehmung und Dreidimensionales Gestalten am Gestalterischen Vorkurs der HSLU und für Technisches Gestalten Design & Technik an der PHSZ.