

Swiss Design Collection

Design Highlights: Inhaltliche Einführung für Lehrpersonen



Inhalt

Das Museum für Gestaltung Zürich	3
Die Sammlungen Kunstgewerbe und Design	4
Die Swiss Design Collection	4
Thematische Schwerpunkte der Tour «Design Highlights»	6
Ausstellungsbesuch	7
Fakten und Fragen	8
Hintergrundinformationen zu den Aufgaben	9
Ausstellungspläne: Tour «Design Highlights»	16
Faltanleitung Zine	17
Didaktische Impulse für den Unterricht	18
Bezüge zu den Lehrplänen	24
Medien	27

Impressum

© Vermittlung Museum für Gestaltung Zürich, ZHdK

Konzept

Felizitas Küng, Mitarbeiterin Vermittlung

Text

Nicola von Albrecht, Kuratorin Vermittlung, Felizitas Küng und Museum für Gestaltung Zürich

Illustration

Julia Trüb

Grafik

Skala Design, Zürich

Das Museum für Gestaltung Zürich

Das Museum für Gestaltung Zürich widmet sich an drei Standorten der Erforschung und Präsentation von Design, visueller Kommunikation und Architektur. Mit einer Sammlung von über einer halben Million Objekten aus den Bereichen Grafik, Kunstgewerbe, Design und Plakat dokumentiert es Entwicklungen und Trends im Design bis in die Gegenwart. Die Objekte in der Sammlung spiegeln auch den Wertewandel in einer Gesellschaft.

Das ehemalige Kunstgewerbemuseum wurde bereits 1875 als Vorbildersammlung für Ausbildung, Gewerbe und Industrie angelegt. Die zugehörige Schule, Vorgängerin der ZHdK, wurde kurz darauf gegründet. Im Zuge der Industrialisierung traten im 19. Jahrhundert die Nationen mit ihrer Produktion auf Weltausstellungen in einen Wettstreit. Die erste fand 1851 im Crystal Palace in London statt. Gleichzeitig stellte sich die Frage nach der gestalterischen Qualität der industriell hergestellten Dinge. In vielen Städten Europas wurden deshalb Ausbildungsorte geschaffen und Museen eingerichtet. Vorbild war das Londoner «South-Kensington-System», in dem das spätere Victoria and Albert Museum und das Royal College of Art sich ergänzten. Die meisten dieser Partnerschaften wurden im Lauf der Zeit wieder aufgelöst. In Zürich gehören Schule und Museum bis heute zusammen. Mehr als 50 Jahre lang waren das Museum, die Schule und die einzelnen Sammlungen an unterschiedlichen Orten in der Stadt untergebracht, eine Zeit lang auch im Ostflügel des Landesmuseums. Mitte der 1920er Jahre wurde ein Wettbewerb ausgelobt, um für Schule und Museum ein eigenes Haus zu schaffen. 1933 wurde das Gebäude an der Ausstellungsstrasse eröffnet. Es ist eines der bedeutendsten Beispiele für die Architektur der Moderne in der Schweiz.

2014 zogen Schule und Museum ins Toni-Areal, eine ehemalige Joghurtfabrik. Dabei konnten erstmals auch alle Sammlungen unter einem Dach vereint werden. Beim Umzug der riesigen Sammlung brauchte es rund 31 000 Zügelkartons. Die Objekte werden im Archiv im Untergeschoss gelagert. Die Nutzfläche der Sammlung entspricht etwa einem halben Fussballfeld. Der lebendige ZHdK-Campus mit seinen Ausbildungsgängen von Design über Art Education bis hin zu Musik und Tanz ist für das Museum eine inspirierende Umgebung. Hier ist immer etwas los! Vielleicht ist er für die älteren Schüler:innen auch als zukünftiger Ausbildungsort interessant? Das Haus an der Ausstellungsstrasse ist nach wie vor ein Arbeits- und Ausstellungsort des Museums. Seit 2019 führt das Museum im Auftrag der Stadt zudem den Pavillon Le Corbusier im Seefeld. Vielleicht kennen Ihre Schüler:innen diese drei Standorte des Museums bereits? Oder haben schon einmal an einem Workshop teilgenommen?

Die Sammlungen Kunstgewerbe und Design

Die Kunstgewerbesammlung ist neben der Grafiksammlung die älteste Sammlung des Museums und eine der bedeutendsten Kollektionen des internationalen Kunsthandwerks in der Schweiz. Einzelne Bereiche wie koptische und altperuanische Textilien reichen weit in die Vergangenheit zurück, andere bis in die Gegenwart. Der Schwerpunkt der Sammlung liegt im 19. und 20. Jahrhundert. Das vielfältige Profil folgt der künstlerischen bzw. handwerklichen Verarbeitung von Glas, Keramik, Metall, Holz und Textil und konzentriert sich geografisch neben Beispielen aus den USA und Japan vorwiegend auf Europa.

Die Designsammlung fokussiert auf seriell hergestellte Produkte des 20. Jahrhunderts und der Gegenwart sowie auf die darin zum Ausdruck kommenden Ideen und Prozesse. Der Schwerpunkt liegt auf einer umfassenden Darstellung von Schweizer Design, dem Referenzbeispiele internationaler Herkunft gegenübergestellt werden. Gesammelt werden sowohl Produkte bekannter Gestalter:innen als auch anonym gestaltetes Alltagsdesign. Die mittlerweile auf über 50 000 Objekte angewachsene Sammlung umfasst serielle Objekte bis hin zu Kleinstserien, ergänzt durch Prototypen und Modelle. Gesammelt werden Konsumgüter aus den Bereichen Produkt-, Textil- und Modedesign, Möbel und Innenarchitektur sowie Verpackungsdesign.

Die Sammlungsobjekte sind – zu einem grossen Teil – auf dem eMuseum online oder werden in Büchern und Zeitschriften veröffentlicht. Immer wieder werden sie auch als Leihgaben an Ausstellungshäuser im In- und Ausland verschickt. Oder sie werden Teil unserer eigenen Ausstellungen, wie jetzt in der neuen Dauerausstellung *Swiss Design Collection*.

Die Swiss Design Collection

Die *Swiss Design Collection* präsentiert in vier Ausstellungsbereichen rund 2 500 Objekte. Zudem zeigt sie in temporären Inszenierungen unterschiedliche Perspektiven auf die Sammlungsbestände und gewährt Einblicke in die Sammlungsarbeit. Sie lädt das Publikum dazu ein, Neues zu entdecken, Wissen zu vertiefen, sich auszutauschen und selbst aktiv zu werden. Erstmals erstreckt sich eine Ausstellung bis hinunter ins Archiv.

Bereich «Highlights»:

Die Ausstellung beginnt mit einer Auswahl bedeutender Objekte aus den umfangreichen Beständen des Museums. Gebrauchsgegenstände, Textilien und Schriftentwürfe aus verschiedenen Epochen zeigen das breite Spektrum der Sammlungen. Lichtempfindliche Originale sind in Schubladen untergebracht, damit sie über mehrere Jahre ausgestellt werden können. Die Besuchenden können die Schubladen selbst aufziehen. Darin ist viel zu entdecken. Jede einzelne Schublade ist wie eine Mini-Ausstellung eingerichtet. An der Wand geben Plakate zu wechselnden Themen einen Eindruck von der Vielfalt der Plakatgestaltung.

Zudem wird eine Auswahl besonders prägnanter Logo-Entwürfe aus der Schweiz gezeigt, von denen einige bis heute unser visuelles Gedächtnis prägen. Zu sehen sind auch Objekte und Fotografien zur Initiative des Schweizerischen Werkbunds «Die gute Form», die für die Entwicklung des Schweizer Designs bedeutend war.

Bereich «Forum»:

Das Museum möchte wissen, wie verschiedene Menschen die Objekte aus seiner Sammlung sehen. Es lädt regelmässig Personen aus unterschiedlichen Bereichen ein, ihre Sicht auf die Dinge zu teilen. Aktuell zu sehen sind folgende Beiträge:

«Curated by Lena Amuat & Zoë Meyer»: Die Fotografinnen beschäftigen sich seit 2008 mit Sammlungen in ganz Europa und untersuchen Fragen rund um Wert, Erinnerung und die Geschichten von Objekten. Am Museum für Gestaltung Zürich nahm das Duo die Keramiksammlung in den Fokus. Studierende des Bachelorstudiengangs «Graphic Design» der Hochschule Luzern (HSLU) setzten sich unter der Leitung von Megi Zumstein, Valentin Hindermann und Mirko Leuenberger mit der Frage auseinander, wie sich Sammlungsobjekte in zeitgemässe Publikationen übersetzen lassen. Im Projekt «Healing Light» entstanden Lichtobjekte in einer Kooperation des Bachelorstudiengangs Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) mit dem Universitäts-Kinderspital Zürich. Gemeinsam mit jungen Patient:innen untersuchten die Studierenden, wie gestaltetes Licht beruhigen, ablenken oder trösten kann. «Hands-on! Die Sammlung zum Anfassen»: Design erschliesst sich nicht nur über das Sehen! Am runden Tisch dürfen ausgewählte Sammlungsobjekte ertastet werden. Auswahl und Konzept entstanden mit Expert:innen mit Sehbehinderungen. Besucher:innen können sich von den Hörbeschreibungen der blinden Radiojournalistin Yvonn Scherrer leiten lassen. Das Forum richtet den Blick auch auf die globalen Verflechtungen des Schweizer Designs. Im Mittelpunkt der Präsentation von Garner Tüchern stehen sogenannte Mouchoirs Sénégalais – in Glarus produzierte Baumwolltücher für den westafrikanischen Markt aus den 1920er bis 1940er Jahren. Die als «Hänggiturm» konzipierte Installation zeigt, wie eng Schweizer Textilproduktion bereits im 19. Jahrhundert mit internationalen Handelsnetzwerken verbunden war.

Des Weiteren informiert das Museum für Gestaltung Zürich im Forum in der Nische «Provenienzforschung: Wege in die Sammlung» über aktuelle Projekte zur Erforschung der Herkunft seiner Sammlungsobjekte, aktuell stehen altperuanische Textilien im Fokus. Im Forum finden Sie noch zwei weitere Nischen, in denen Sie und Ihre Schüler:innen Ihr Wissen über die Sammlung vertiefen können: «eMuseum: Stöbern in der Sammlung» und «Video-Archiv: Stimmen des Designs».

Kurzführungen finden Sie im [digitalen Guide](#).

Bereich «Studio»:

Im Studio ist das Publikum eingeladen, Design aktiv und mit allen Sinnen zu erleben. In einer Papierwerkstatt stehen Ideen und Material für Kinder, Junge und Erwachsene bereit – eine Einladung zum Falten, Experimentieren und Gestalten. Rund um den Werkstattisch gruppieren sich unterschiedliche Stühle. Die Originalentwürfe sind unten im Archiv zu sehen. Im Studio sind es Neuproduktionen von Klassikern oder zeitgenössische Modelle. In der Bibliothek können Interessierte in Büchern stöbern, sich austauschen oder auch einfach entspannen. An der Rückwand des Studios sind fast 2000 auf Papier abgezogene Fotos mit Sammlungsobjekten wie Schindeln an der Wand befestigt. Diese Schindelwand lässt sich öffnen. Dahinter liegt die Studio-Box, der neue Raum für Workshops.

Bitte beachten Sie: Die Gestaltungsangebote der Papierwerkstatt und die Bibliothek sind Individualbesuchenden vorbehalten und nicht für Schulklassen gedacht. Gerne können sie aber mit Ihren Schüler:innen die Stühle in der Werkstatt ausprobieren, sofern diese nicht gerade besetzt sind.

Bereich «Archiv»:

Im Untergeschoss des Museums lagern die rund 580 000 Objekte. Zum ersten Mal kann das Publikum im Rahmen der *Swiss Design Collection* einen Teil dieses Archivs selbständig erkunden.

Hier wird insbesondere die Möbelsammlung in ein neues Licht gerückt – mit einem Schwerpunkt auf Schweizer Design. Die Möbel sind nach Typologien, Konstruktion, Material oder Entwurfsprozessen geordnet, was Einsichten in die handwerklichen und gestalterischen Grundlagen der Objekte ermöglicht. Ein gläserner Steg führt durch die zweigeschossige Regalanlage und bietet einen spektakulären Blick in die Tiefen der Sammlung. Keine Sorge: Der Glasboden ist 6 cm dick und könnte sogar mit einem schweren Auto befahren werden. Darüber hinaus gibt es zahlreiche weitere Glanzlichter zu entdecken: Schuhe von Stefi Talmann, Haute-Couture des spanischen Modeschöpfers Cristóbal Balenciaga, Marionetten von Sophie Taeuber-Arp – ein eindrückliches Zeugnis der Zürcher Avantgarde – sowie wertvolle, teilweise über 300 Jahre alte Musikinstrumente.

Thematische Schwerpunkte der Tour «Design Highlights»

In der Tour «Design Highlights» beschäftigen sich die Schüler:innen mit sieben Objekten und inhaltlichen Schwerpunkten aus den Sammlungen Kunstgewerbe und Design: Mit technischen Geräten im Alltag, Marionetten von Sophie Taeuber-Arp, Willy Guhl's «Scobalit-Stuhl», Aluminium im Design, Textildesign, dem Thema «Die gute Form» sowie dem On-Laufschuh.

Ausstellungsbesuch

Der Einstieg wird von der Lehrperson moderiert. Hierzu bieten sich die Fakten und Fragen zum Museum für Gestaltung Zürich, zur *Swiss Design Collection* und zur Tour «Design Highlights» an.

Das Zine (Faltbuch) «Design Highlights» führt die Schüler:innen mit sieben Stationen durch zwei Bereiche der *Swiss Design Collection*: Highlights und Archiv. An den Stationen können die Schüler:innen jeweils Aufgaben lösen.

Für die Lehrperson gibt es zu jeder Station Hintergrundinformationen als Ergänzung und zur Vertiefung.



Fakten und Fragen

Fakten

- Das Museum für Gestaltung Zürich bespielt drei Standorte: Das historische Stammhaus an der Ausstellungsstrasse, das Toni-Areal und den Pavillon le Corbusier. Im Jahr 2025 feiert das Museum sein 150-jähriges Jubiläum.
- Seine Sammlung beinhaltet weit über eine halbe Million Objekte. Die Objekte werden im Archiv im Untergeschoss gelagert. Die Nutzfläche der Sammlung entspricht etwa einem halben Fussballfeld.
- Die Ausstellung *Swiss Design Collection* zeigt rund 2 500 Objekte in vier Bereichen: Highlights, Forum, Studio und Archiv.
- Das Museum sammelt in den vier gestalterischen Feldern Grafik, Kunstgewerbe, Design und Plakat.
- Es sammelt sowohl Objekte bekannter Designer:innen als auch anonym gestaltetes Alltagsdesign: Ob Gemüse-Sparschäler, Migros-Leuchtreklame oder Kinder-Dreirad: Die Schüler:innen werden in der *Swiss Design Collection* viele Bekannte treffen.

Fragen

- Das Museum heisst Museum für Gestaltung Zürich. Die englische Übersetzung von Gestaltung ist Design, darum *Swiss Design Collection*, auch wenn unsere Sammlung nicht nur Design, sondern auch Grafik, Kunstgewerbe und Plakate sammelt. Was stellt ihr euch unter «Gestaltung» oder «Design» vor?
Ihr seid ja umgeben von Dingen und Räumen, die alle von irgendjemandem gestaltet wurden: Das Gebäude des Toni-Areal wurde z.B. umgeplant vom Architekturbüro EM2N, der Ausstellungstitel *Swiss Design Collection* aus Aluminiumguss an der Wand verwendet die Schriftart «Riforma», entworfen vom Grafikstudio NORM.
Ihr tragt Kleidung, Schuhe oder Brillen, die gestaltet sind. Und ihr kennt sicherlich viele Marken und auch ihre Logos (Grafikdesign!). Beim Modedesign geht es nicht nur darum, wie das Outfit aussieht. Es ist z.B. auch wichtig, wie sich ein Stoff anfühlt, ob er wärmt oder kühlt, oder er wasserabweisend, atmungsaktiv oder aus umweltfreundlichem Material ist, ob das T-Shirt unter fairen Bedingungen hergestellt wurde und ob der Preis stimmt. Die Sohle eines Turnschuhs sollte stossdämpfend sein, ein Brillengestell nicht nur chic aussehen, sondern auch gut auf der Nase sitzen. All diese Aspekte gehören zu Gestaltung/Design.
Zudem erzählen gestaltete Produkte immer auch etwas über die Zeit, in der sie hergestellt wurden, über Kunst und Kultur, Politik, gesellschaftliche Entwicklungen oder die neuesten technischen Erfindungen.
- Was ist der Unterschied zwischen Design und Kunstgewerbe?
Designer:innen arbeiten in der Regel für die serielle Produktion. Als Kunstgewerbe werden vor allem künstlerisch oder handwerklich hergestellte Einzelgegenstände bezeichnet. Die Grenzen – auch zur Kunst – sind jedoch offen.

Hintergrundinformationen zu den Aufgaben

1 Technik im Alltag

An dieser Station geht es um technisches Gerät im Alltag: Die ästhetische Reformbewegung um 1900 ist eng verbunden mit den umwälzenden Entwicklungen im wissenschaftlich-technischen Bereich. Die Werkbünde forderten eine zeitgemässe, moderne Gestaltung für das neue technische Zeitalter und den Verzicht auf Imitation von Handarbeit, Material und historische Stilformen.

Die Elektrizität als neu verfügbare Energieform begann den Alltag zu verändern. Ein Netz von Strassenbahnschienen, Telefonkabeln und elektrischen Leitungen prägte die Städte. In die Haushalte zogen nach und nach elektrische Geräte ein und ersetzten die mechanischen. 1914 waren in der Schweiz bereits 85 000 elektrische Bügeleisen im Einsatz. Der zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit einem Elektromotor ausgestattete Staubsauger erschien Anfang der 1920er Jahre auf dem Markt, und 1930 wurde ein erstes Modell im Versandkatalog von Jelmoli angeboten. Allerdings fehlten in den meisten Haushalten bis in die 1930er Jahre noch Steckdosen und Elektrogeräte waren für die breite Bevölkerung zu teuer. Spätestens seit den 1950er Jahren sind sie jedoch auch aus dem durchschnittlichen Haushalt nicht mehr wegzudenken.

Die *Swiss Design Collection* zeigt unter anderem Leuchten der Firma BAG Turgi und technische Geräte wie das ikonische Telefon von Henry Dreyfuss (1930), das Telefon der Fellmann Design AG (1984), Bügeleisen (um 1927) und Toaster (1940) der Firma Maxim, einen Ventilator der Firma Solis (um 1940), eine Elna-Nähmaschine (1940), die Saftpresse Turmix (1950er), das Fernsehgerät Wegavision (1966/67), eine Schneidmaschine der Zyliss AG (1977), sowie einen Staubsauger des französisch-amerikanischen Designers Raymond Loewy (1948).

In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts waren technische Geräte zumeist Werksentwürfe, das heisst von Techniker:innen mit besonderem Formverständnis gestaltet. Der junge Tüftler und Design-Autodidakt Samuel Blumer (1881-1959) gründete beispielsweise 1904 in Schwanden einen Fabrikbetrieb «für elektrische Heiz- und Kochapparate» und konnte mit seinem Bügeleisen «Therma» einen internationalen Erfolg erringen. Oft waren die Geräte von Künstler:innen, Architekt:innen oder Handwerker:innen entworfen, die mit der Industrie zusammenarbeiteten. Als Berufsbild ist «Design» relativ jung. Erst ab 1950 wurde industrielle Gestaltung als eigenes Ausbildungsfach etabliert. Eine der ersten Ausbildungsstätten ist die von Max Bill, Otl Aicher und Inge Aicher-Scholl gegründete – am Bauhaus orientierte – Hochschule für Gestaltung in Ulm (1953). An der Zürcher Kunstgewerbeschule führte Willy Guhl das Fach Produktdesign ein.

Die Biografien von Max Bill und Willy Guhl finden Sie im [eMuseum](#).

2 Das Marionetten-Theater

An dieser Station geht es um Marionetten von Sophie Taeuber-Arp: Zürich war nach Ausbruch des ersten Weltkriegs Zufluchtsort vieler Künstler:innen. Unter ihnen formierte sich die Dada-Bewegung, die in Happenings im Cabaret Voltaire Wassily Kandinskys abstrakte Theaterideen erprobten. Das komplette Marionettenspiel «König Hirsch» ist eine der wichtigsten Objektgruppen des Dada. Seine Schöpferin, Sophie Taeuber-Arp (1889-1943), war eine aussergewöhnlich experimentierfreudige Gestalterin: Tänzerin, Kunstgewerblerin, Lehrerin, Designerin, Architektin, Grafikerin, Publizistin und Künstlerin in einer Person. Von 1915-1932 war sie Mitglied im Schweizerischen Werkbund und lehrte von 1916-1929 textiles Entwerfen an der Zürcher Kunstgewerbeschule. Ihr Werk hat viele Kolleg:innen und Schüler:innen beeinflusst.

Sophie Taeuber-Arps Marionetten sind abstrakte, bewegliche Kunstwerke. Zusammengesetzt aus stereometrischen Körperelementen, mit kräftigen Farben und klaren Linien haben sie wenig mit klassischem Marionettenbau zu tun. Die Holzteile wurden nach Taeuber-Arps Entwurfszeichnungen von Carl Fischer, einem Lehrerkollegen an der Kunstgewerbeschule, gedreht. Die Körperglieder sind sichtbar mit Drahtösen verbunden. Sie schlenkern in alle Richtungen, was den freien Bewegungen des modernen Tanzes entsprechen sollte. Die Puppenspieler:innen merkten an, dass sich die Puppen nicht wie andere Marionetten präzise führen liessen.

«König Hirsch» wurde anlässlich der Werkbundaussstellung 1918 in Zürich uraufgeführt. Im Rahmen dieser Ausstellung wurde auch das «Schweizerische Marionettentheater» gegründet. Die Inszenierung war eine dadaistische Aktualisierung des Märchenspiels «Re Cervo» von Carlo Gozzi aus dem Jahr 1762 – einer Mischung aus orientalischem Märchen und Commedia dell' Arte. Es handelt von Zauber und Verwandlungen und ist gleichzeitig eine Parodie auf die Psychoanalyse von Sigmund Freud und Carl Gustav Jung.

Die grotesk-unheimlichen Puppen im unteren Regalfach stammen von Fred Schneckenburger (1902–1966). Sie entstanden unter dem Eindruck des Zweiten Weltkriegs ab 1947 als Puppencabaret für Erwachsene.

Einige der König Hirsch-Figuren hängen auf dem Weg zu Station 3 im Riesenformat von der Decke in Nachbarschaft zu Hans Hilfikers Bahnhofsuhr sowie dem Papier-Mobile «Minoshi Garden» und den blauen Leuchten «Oïphorique», beides entworfen vom Westschweizer Designbüro Atelier Oï.

Die Biografie von Sophie Taeuber-Arp finden Sie im [eMuseum](#).

3 Testsitzen

An dieser Station geht es um Willy Guhls «Scobalit-Stuhl»: Nach dem zweiten Weltkrieg bestand die Notwendigkeit, in grosser Menge kostengünstige Sitzmöbel herzustellen, die sich auch für beengte Wohnverhältnisse eigneten. Auch die Frage der ergonomischen, das heisst der bequemen und dem Körper angepassten, Form war aktuell. «Lässt sich eine Stuhlform ermitteln, die eine Summe vieler individueller Sitzarten darstellt?» fragte Willy Guhl (1915-2004). Zudem waren einige Designer:innen damit befasst, Möbel aus Kunststoff zu entwickeln.

Im August 1947 schrieb das Museum of Modern Art in New York einen internationalen Wettbewerb für «Low-Cost Furniture Design» aus. Willy Guhl und sein Bruder Emil reichten 1948 Fotos von neuartigen Sitzschalen ein, deren Formen aus Körperabdrücken ermittelt waren. Die Brüder hatten in der Nähe einer Badi am Rhein Holzgestelle aufgebaut und mit Lehm belegt. Sie baten die Badegäste, jeweils für etwa eine halbe Stunde im Lehm Platz zu nehmen. Die Ergebnisse des Experiments hielten sie in Gipsmodellen fest, die nicht nur in den USA Aufsehen erregten.

Die Gipsmodelle waren die Grundlage für Stuhlentwürfe aus unterschiedlichen Materialien, die sie 1950 in einer Werkbundausststellung im Kunstgewerbemuseum Zürich zeigten. Eine Sitzschale aus Kunststoff konnte Willy Guhl erst 1951 mit Heinz Bader und dessen Firma Scott Bader & Co AG realisieren. Die Firma produzierte Platten aus glasfaserverstärkten Polyesterharzen unter dem Namen Scobalit. Scobalit lässt sich vielseitig sowohl für Innen- als auch für Aussenanwendungen einsetzen. Willy Guhls «Scobalit-Stuhl» gilt als der erste Kunststoffschalenstuhl in Europa. Er wurde nur in einer Kleinserie von ca. 120 Exemplaren produziert. Zunächst als Gartenstuhl gedacht, können Sitzschale und Gestell auseinandergenommen und z.B. für den Winter platzsparend eingelagert werden. Die gesammelten Abdrücke der Oberschenkel, der Rücken und der Gesäss-Rundungen und der Handballen von Guhls Sitzstudien lassen sich an den Modellen für Sitzschalen links im Regal wie auch am Scobalit-Stuhl selbst noch erahnen.

Das amerikanische Designer:innenpaar Charles und Ray Eames hatten auch am New Yorker Wettbewerb teilgenommen und beschäftigten sich mit ähnlichen Ideen. Sie lancierten Kunststoff-Stühle bereits 1950 auf dem internationalen Markt. In den USA gab es damals bessere Bedingungen für die Produktion und den Vertrieb von Kunststoff-Möbeln als im Nachkriegs-Europa. Auch entsprachen Kunststoffmöbel im Wohnraum hier noch kaum dem Publikumsgeschmack. Eames-Stühle sind im Regal rechts neben den Guhl-Entwürfen ausgestellt.

Die Biografie von Willy Guhl finden Sie im [eMuseum](#).

4 Leichtgewicht

An dieser Station geht es um Aluminium im Design: Spätestens seit seinem Auftritt im Aluminiumpavillon der Schweizerischen Landesausstellung 1939, gilt das Leichtmetall als typisches Schweizer Metall, auch wenn das Rohmaterial importiert werden musste. Mit ihren Wasserkraftwerken konnte die Schweiz die für seine Herstellung benötigten Mengen an Elektrizität aufbringen. Die Kriegswirtschaft beförderte den Einsatz des Metalls. Während des ersten Weltkriegs wurden rund 90 Prozent des erzeugten Aluminiums für Kriegszwecke eingesetzt, namentlich in der Luftfahrtindustrie. Das Material ist leicht und gleichzeitig hart, kaum brennbar und gut zu formen. Dank dieser Eigenschaften und der Vielfalt möglicher Fertigungstechniken (u.a. Fliesspressen, Tiefziehen und Spritzguss) hat es nicht nur das Schweizer Design im 20. Jahrhundert geprägt. Aluminium wurde mit Modernität, Dynamik und Reinheit assoziiert.

1933 schrieb die Aluminiumindustrie einen internationalen Wettbewerb für Aluminiummöbel aus. In diesem Kontext entwarf Marcel Breuer, auch einer der Pioniere des Stahlrohrmöbels, in Zusammenarbeit mit den Embru-Werken Stühle und Liegen aus Aluminiumprofilen. Die Prototypen sind im «Archiv» ausgestellt.

1936 meldete Alfred Neweczerzal (1899–1959) das Patent für einen Gemüseschäler mit verstellbarem Messer an. Das Design ist seit 1947 unverändert und noch immer ist der Rex zu einem günstigen Preis im Supermarkt erhältlich. Das mag daran liegen, dass der Sparschäler produktionsgerecht entworfen ist und maschinell einfach zu produzieren. Mit seinen seitlichen Griffmulden liegt er auch ungeschickten Köch:innen gut in der Hand. Der Rex Sparschäler kann als eine Ikone des Schweizer Designs bezeichnet werden und ist international in Sammlungen und Ausstellungen von Designmuseen vertreten.

So auch der 1938 entwickelte «Landi-Stuhl» von Hans Coray. Auf einem Gestell aus Aluminiumprofilen fasst der Stuhl Sitz und Rückenlehne in einer ergonomisch geformten Schale aus einem einzigen Aluminiumblech zusammen. Die gebördelten (an der Kante umgebogenen) Löcher verleihen dem Blech seine Stabilität. Mit 1500 Exemplaren war der nur drei Kilogramm leichte Stuhl auf dem Areal der Landesausstellung verteilt. Nach dem Ende der Landi konnte er für 15 Franken gekauft werden. Der mit dem Gütesiegel «Die gute Form» ausgezeichnete Landi-Stuhl nimmt das Prinzip der Kunststoffschalen von Willy Guhl oder Charles und Ray Eames um Jahre vorweg. 1953 variierte Coray ihn im leichteren Gartenstuhl Modell Coray.

Die Biografie von Hans Coray finden Sie im [eMuseum](#).

5 Laufen wie auf Wolken

Der ehemalige Profi-Athlet Olivier Bernhard suchte nach einer Verletzung gelenkschonende Schuhe. 2005 begann er zusammen mit einem befreundeten ETH-Ingenieur selbst zu tüfteln: Vom ersten Experiment bis zur Produktionsreife brauchte es rund vier Jahre. Für einen ersten Prototyp klebten sie Gartenschlauch-Abschnitte mit Sekundenleim an die Sohle. Die flexiblen Röhren funktionieren als dreidimensionale Dämpfung und «sorgen für eine weiche Landung. Am Boden flach gedrückt, werden sie wiederum hart und bieten eine feste Unterlage für den Abstoss» (Renate Menzi). Inzwischen ist das sogenannte CloudTec-System weltweit durch Patente geschützt.

2010 gründete Oliver Bernhard zusammen mit den Marketing Experten David Allemann (Produktion und Marketing) und Caspar Coppetti (internationaler Markenaufbau) die Firma On. Sie beauftragten den Designer Thilo Alex Brunner (geb. 1977) mit der Gestaltung des neuartigen Schuhs aus 3D-Gewebe, perforiertem Nubuk PU, Reflektormaterial, sowie Nylon mit PU-Verstärkung.

On visualisiert seine innovative Dämpfung als zentrales Gestaltungselement. Der Claim heisst entsprechend: «Run on Clouds», Laufen wie auf Wolken. Das Logo auf dem Schuh entstand in Zusammenarbeit mit der Zürcher Agentur für Grafik und Design Raffinerie AG. David Allemann erklärte 2024 in einem Interview: «Unser Ziel ist es, die stärkste Premiummarke im Sport zu bauen, und zwar weltweit.» Seit 2025 gibt es einen Flagship-Store in Zürich am Limmatquai in den ehemaligen Räumen des Musikhaus Hug.

Mehr Informationen finden Sie im [eMuseum](#).

Siehe auch <https://www.forbes.at/artikel/from-head-to-toe>

6 Stoffmuster

An dieser Station geht es um Textildesign: Die Kunstgewerbesammlung bewahrt eine grosse Anzahl historischer und zeitgenössischer Textilien. Bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts spielte Zürich weltweit eine bedeutende Rolle in der Seidenindustrie. Das Zürcher Independent-Label Fabric Frontline, 1980 gegründet von den Geschwistern André, Elsa und Maya Strutz, produzierte in erster Linie Krawatten, Schals und Foulards aus leuchtend-farbigen und aufwändig bedruckten Seidenstoffen. Charakteristisch sind figürliche Motive, in strenger Aufreihung oder spielerisch gestreut, im Rapport mit offenem Fond oder dicht gesetzt. Fabric Frontline arbeitete mit grossen Haute Couture-Häusern zusammen und hat illustre Fans wie Vivienne Westwood, das Künstlerduo Gilbert & George oder Elton John.

Seit 1987 brachte Fabric Frontline Stoffe mit Mustern der in Umweltfragen engagierten Textildesignerin Cornelia Hesse-Honegger auf den Markt. Mit ihrem Hintergrund als technische und wissenschaftliche Zeichnerin arrangierte sie Motive aus der Tier- und Pflanzenwelt wie vom Aussterben bedrohte einheimische Marienkäferarten oder gleichermassen bedrohte Giftfrösche aus dem Amazonas sowie mutierte Insekten und Pflanzen aus der Umgebung von Schweizer Atomkraftwerken. Die Motive wurden mit handgefertigten Schablonen in einer auf Ätzdruck spezialisierten Manufaktur in Como gedruckt.

Die Muster von Cornelia Hesse-Honegger wurden zu einem Markenzeichen des Zürcher Labels. In den 1990er-Jahren waren sie Kult. Das Tragen der luxuriösen Krawatten, Westen oder Foulards mit den gleichermassen attraktiven wie subversiv aufklärerischen Mustern war gleichzeitig auch ein Statement. In einer der Schubladen der «Highlights» ist eine Auswahl zu sehen.

Bis heute fördert Claudia Hesse-Honegger mit Vorträgen an Museen, Hochschulen, in Publikationen oder auf politischen Treffen einen Dialog über Atomstrom und andere ökologische Themen. 2015 erhielt sie einen Preis der Nuclear Free Future-Foundation.

Die Biografie von Cornelia Hesse-Honegger finden Sie im [eMuseum](#).

7 Die gute Form

An dieser Station geht es um ein Gütesiegel des Schweizerischen Werkbunds (SWB), einer 1913 gegründeten wirtschaftskulturellen Vereinigung von Künstler:innen, Architekt:innen, Unternehmer:innen und Handwerker:innen. Der SWB hat Architektur, Innenräume und Design sowie die gestalterische Ausbildung in der Schweiz (wie der DWB in Deutschland und der ÖWB in Österreich) bis in die späten 1960er Jahre massgeblich bestimmt. Dabei setzte er nicht nur Normen für «die gute Form», sondern war davon überzeugt, dass die Erziehung zur «guten Form» – und gleichzeitig zum «guten Geschmack» – zu einem besseren Leben beitragen würde.

Der Begriff «Die gute Form» wurde geprägt durch eine von Max Bill im Auftrag des SWB realisierte Fotoausstellung unter diesem Titel. Sie wurde im Mai 1949 als Sonderschau der Schweizer Mustermesse in Basel aufgebaut und tourte dann in zwei Exemplaren durch die Schweiz, Deutschland, Österreich und Holland.

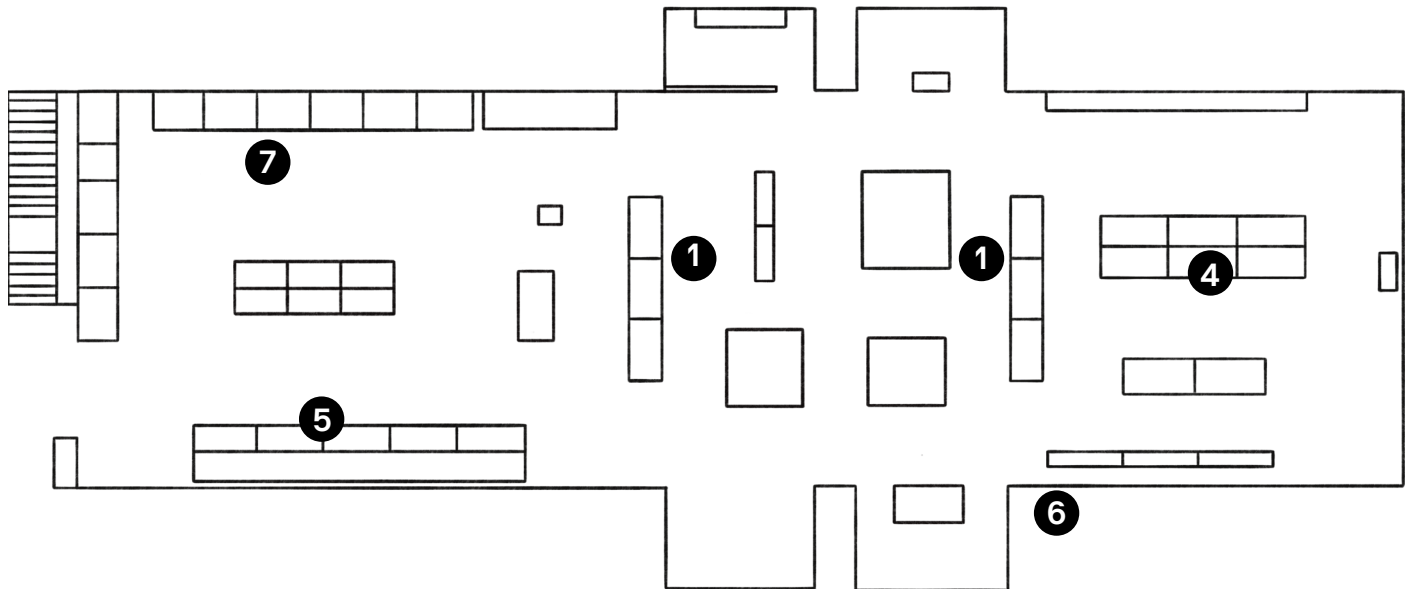
Von 1952 bis 1968 wurde im Rahmen der Basler Messe von einer internationalen Fachjury jährlich ausgewählten Produkten das geschützte Prädikat «Die gute Form / la forme utile» verliehen. Die Firmen konnten erfolgreich mit diesem Label werben. Ausgezeichnet wurden industriell gefertigte Produkte wie Möbel (z. B: Hans Corays Landi-Stuhl), Teppiche, Leuchten, Bad- und Sanitärausrüstung, Haushalts- und Küchenartikel (z.B. die Zilyss Knoblauchpresse), Büroapparate, Radio- und Sportgeräte sowie Artikel für den Reisebedarf, aber auch die Spielfiguren von Antonio Vitali. Der Holzbildhauer reduzierte seine Formen auf das Wesentliche und arbeitete mit den spezifischen Qualitäten des Materials. Max Bill charakterisierte das Spielzeug so: «Die Holzmaserung unterstreicht den Ausdruck. Die Formen sind nicht nur vom ästhetischen Standpunkt aus richtig, sondern nehmen Rücksicht auf die Kinderhand.» Auch die Vorstellung der kindlichen Entfaltung der Sinne durch grundlegende Sinneserfahrungen als Basis für eine ästhetische Erziehung war werkbundgemäss. Weitere Kriterien der «guten Form» finden Sie unter: Didaktische Impulse.

Das Museum für Gestaltung Zürich bewahrt Karteikarten des SWB zu Objekten mit dem Label «Die gute Form» und sammelt die prämierten Objekte. Viele von ihnen sind in der *Swiss Design Collection* ausgestellt. Einige Exemplare gibt es auch in der Hands-on Sammlung im «Studio». Sie dürfen angefasst und ausprobiert werden. Fragen Sie den Publikumsservice danach.

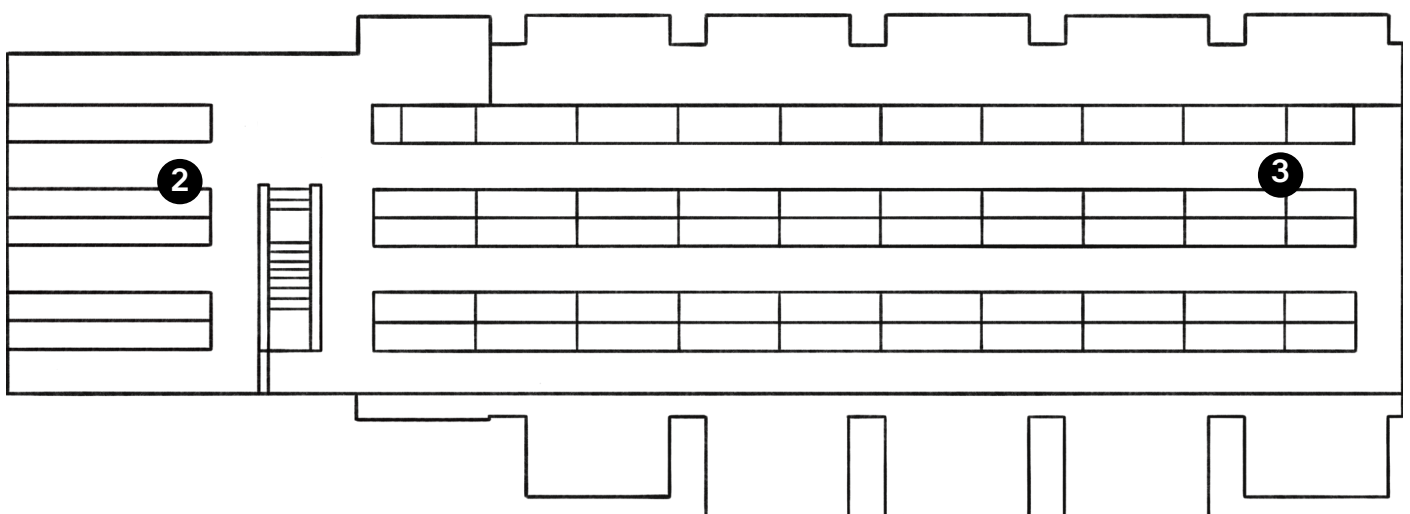
Die Biografien von Max Bill, Hans Coray und Antonio Vitali finden Sie im [eMuseum](#).

Ausstellungspläne: Tour «Design Highlights»

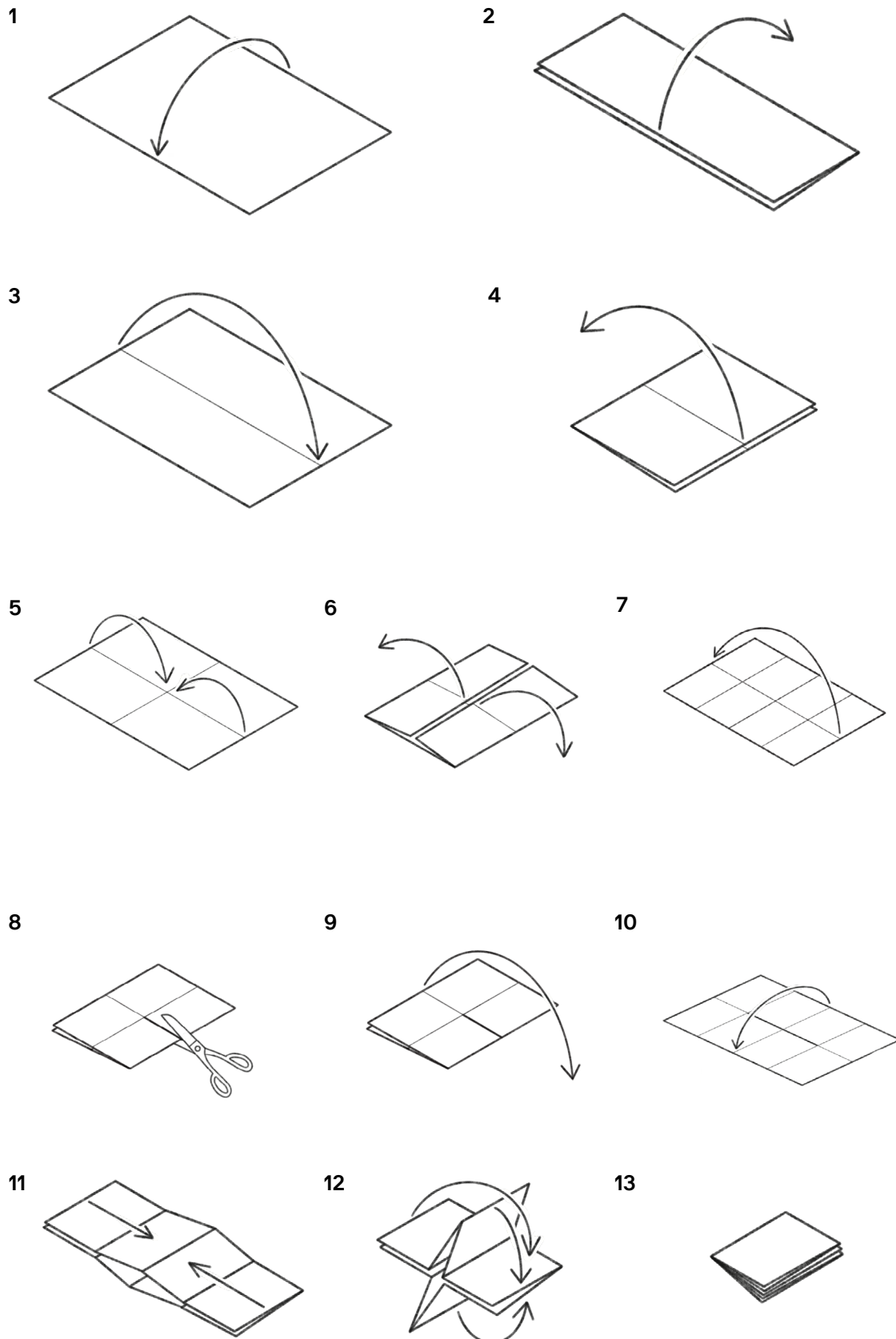
Plan Ausstellungsraum



Plan Archiv



Faltanleitung Zine



Didaktische Impulse für den Unterricht

Die folgenden Impulse können aufeinander aufbauen und/oder kombiniert werden.
Die Zyklus- und Stufenangaben sind flexibel anpassbar.

Zyklus 1 und 2

Form und Funktion – Welche Alltagsgegenstände passen zu mir?

Die Schüler:innen testen verschiedene Gegenstände und ordnen sie nach ihrer Form und Funktion. Sie überlegen, welche sich am besten für bestimmte Tätigkeiten eignen.

Sammeln

- Die Schüler:innen suchen kleinere Gegenstände in der Schule zusammen oder bringen Alltagsgegenstände von zu Hause mit. Dies könnten sein: Schere, Bleistift, Leuchtstift, Radiergummi, Würfel, Lineal, Klebbandabroller, Becher, Löffel, Dose, Bürste, Haarspange, Messer, Gabel, Schlüssel, Sparschäler, Schwingbesen, Eieruhr, Garnrolle oder Nadelkissen. Idealerweise gibt es von den jeweiligen Gegenständen unterschiedliche Exemplare, so dass sie verglichen werden können.
- Die Schüler:innen benennen die Funktionen der Gegenstände.

Betrachten, Befühlen und Beschreiben

- Die Schüler:innen betrachten die Formen und beschreiben sie (rund, eckig, dick, dünn, eiförmig, tropfenförmig, lang, kurz, scharfkantig, abgerundet, gleichmässig, ungleichmässig, gebeult, bauchig, gebogen, gequetscht, eingedellt, gerillt ...).
- Die Schüler:innen nehmen die Gegenstände in die Hand und beschreiben, wie sie sich anfühlen (weich, hart, rau, glatt, kalt, warm, spitz, stumpf, scharf, nachgiebig ...).
- Die Schüler:innen untersuchen, aus welchen Materialien die Gegenstände gemacht sind.

Ordnen

- Die Schüler:innen ordnen die Gegenstände nach Formen.
- Die Schüler:innen ordnen die Gegenstände nach Farben.
- Die Schüler:innen ordnen die Gegenstände nach Materialien.
- Die Schüler:innen ordnen die Gegenstände nach Funktionen.
- Die Schüler:innen gruppieren von klein bis gross, von hell bis dunkel, von weich bis hart etc..

Analysieren und Vergleichen

- Die Schüler:innen analysieren die Handhabung der Objekte. Liegt der Gegenstand gut in der Hand? Funktioniert er gut? Wie bewahrt man ihn auf? Ist die Aufbewahrung praktisch?
- Die Gegenstände werden mit anderen verglichen. Gibt es Gegenstände mit ähnlicher Form mit anderen Funktionen? Gibt es Gegenstände mit derselben Funktion in unterschiedlichen Formen?
- Bei welchem Gegenstand passt die Form besonders gut zu seiner Funktion, oder eben nicht?

Dokumentieren

- Der Gegenstand bekommt eine Karteikarte für die Sammlung.
- Er wird gezeichnet (von verschiedenen Seiten).
- Es werden auf der Karteikarte notiert: Name, Funktion und Material des Gegenstandes, sowie drei oder vier Eigenschaften, die den Gegenstand auszeichnen.

Zyklus 2 und 3

«Die gute Form» an deiner Schule

Die Schüler:innen untersuchen Gegenstände in ihrem Schulhaus und vergleichen sie mit Kriterien der «guten Form», wie sie vom Schweizerischen Werkbund bis in die späten 1960er Jahre vertreten wurde.

«Gut» war damals nicht nur ein ästhetisches Kriterium, sondern gleichzeitig ethisch-moralisch aufgeladen und diente auch wirtschaftspolitischen Interessen. Diese Kriterien sind grundsätzlich auch heute noch wichtig für gutes Design, auch wenn sich der Werkbund spätestens im Zuge der gesellschaftspolitischen Umwälzungen um 1968 davon abgewendet hat, Normen für «Die gute Form» und den guten Geschmack zu setzen und das Kaufverhalten der Konsument:innen kontrollieren zu wollen.

Die Lehrperson erklärt einige Kriterien der «guten Form»:

- Zweckmässigkeit/Funktionalität: Das Produkt erfüllt seinen Zweck und ist einfach zu benutzen.
- Das Design wirkt klar, einfach, geordnet und sinnvoll. Es kommt ohne überflüssige Verzierungen/Ornamente aus.
- Das Produkt imitiert keine vergangenen Stilformen.
- Die «Hülle entspricht dem Inhalt».
- Langlebigkeit: Die Produkte werden in hoher Qualität hergestellt, so dass sie eine lange Lebensdauer haben.
- Materialgerechtigkeit: Das Material wird entsprechend seinen spezifischen Eigenschaften bearbeitet/eingesetzt.
- Materialehrlichkeit: Verzicht auf Materialimitation. Das Produkt täuscht nichts vor, zum Beispiel Kunststoff, der wie Holz aussieht.
- Dauerhaftigkeit, Beständigkeit, Zeitlosigkeit: Design soll modern aber nicht modisch sein. Produkte sollen auch nach Jahren noch als schön empfunden werden.
- Wirtschaftlichkeit: Das Produkt ist effizient herzustellen und für die Konsument:innen erschwinglich. Es ist seinen Preis wert.
- Die Produkte werden unter guten Arbeitsbedingungen hergestellt.
- Ergonomie: Das Produkt ist angenehm zu benutzen, es liegt gut in der Hand oder ist bequem.

Es gibt viele unauffällige Objekte, die uns täglich wie selbstverständlich umgeben, Dinge die scheinbar niemand gestaltet hat und deren Form seit Jahrzehnten unverändert ist: Pappkarton, Kette, Schraubenzieher, Büroklammer. Gewöhnliche Dinge, die sich in Form und Funktion decken, gehören ganz selbstverständlich zu unserem Alltag.

Recherchieren und Auswählen

- Die Schüler:innen gehen auf Erkundungstour durch die Schule.
- Sie wählen einen Gegenstand aus, der dem ersten Eindruck nach den Prinzipien der «guten Form» entspricht, zum Beispiel Türklinke, Lichtschalter, Lavabo, Wasserhahn, Stuhl oder Geschirr.
- Je nach Objekt wird der Gegenstand gezeichnet und/oder fotografiert oder ins Klassenzimmer mitgenommen.

Analysieren

- Der Gegenstand wird genauer beschrieben und analysiert: Welche Materialien wurden verwendet? Welche Farben? Welche Formen? Welche Eigenschaften hat er? Ist er funktional? Ist er bequem oder praktisch? Ist er schlicht in der Form oder verziert?
- Der Gegenstand wird mit den Kriterien der «guten Form» verglichen: Ist er zeitlos? Hat er eine klare, einfache Form? Ist er funktional und praktisch? Ist er angenehm in der Handhabung? Falls nicht: Wie könnte man ihn verbessern? Was liesse sich verändern und wie?

Ideen entwickeln

- Die Schüler:innen entwerfen einen Gegenstand für die Schule, der den Kriterien der «guten Form» entspricht (Skizze, Papiermodell, Drahtmodell, Modell aus plastischer Masse wie Ton etc.).

Zyklus 2 und 3 sowie Sekundarstufe 2

Designrecherchen

Die Schüler:innen lernen die Sammlung des Museum für Gestaltung Zürich online kennen und recherchieren zu ausgewählten Gestalter:innen.

Auswählen

Die Schüler:innen gehen auf die Website eMuseum und stöbern durch die Sammlung. Sie wählen einen der folgenden Namen aus und geben diesen im Suchfeld ein:

- Sophie Taeuber-Arp
- Willy Guhl
- Hans Coray
- Cornelia Hesse-Honegger
- Max Bill
- Antonio Vitali

Recherchieren

- Wann und wo wurde diese Person geboren?
- Welche Dinge hat die Person entworfen?
- Findet ihr Genaueres über die Person und ihr Werk heraus? Was überrascht euch?

Präsentieren

- Die Schüler:innen erstellen ein Poster oder eine digitale Präsentation mit Bildern und Infos zu ihren Recherchen und erzählen der Klasse oder in kleinen Gruppen darüber.

Reflektieren

- Was beeindruckt euch an der/dem jeweiligen Gestalter:in besonders?
- Wie kommt ihr mit dem eMuseum zurecht?
- Welche Objekte hättet ihr in der Sammlung nicht erwartet?

Zyklus 3 und Sekundarstufe 2

Textildesign

Die Schüler:innen setzen sich mit gestalterischen und/oder gesellschaftlichen Aspekten von Textildesign auseinander.

Analysieren

- Verschiedene Muster werden analysiert, zum Beispiel geometrische, florale, figürliche oder grafische.
- Die Materialien von Stoffstücken werden durch Anfassen, Dehnen und Fühlen der Oberfläche bestimmt. Die Schüler:innen halten ihre Eindrücke und Studien mit Notizen fest.

Ausprobieren

- Stoffstücke werden kombiniert, collagiert, vernäht oder bestickt.
- Stoffstücke werden mit eigenen Mustern erweitert, zum Beispiel mit Stoffmalfarben oder Stempeln.
- Stoffstücke werden mit eigenen Zeichnungen ergänzt, neue Kompositionen zusammengestellt.

Beobachten

- Wie beeinflussen Muster unsere Wahrnehmung?
- Wie hängen das Textildesign und die Materialwahl zusammen?

Gestalten

- Die Schüler:innen entwerfen eigene Textildesigns, zum Beispiel für ein T-Shirt oder eine Tasche.
- Eigene Muster digital entwerfen, zum Beispiel mit Figma, Procreate oder Photoshop.

Erweitern

- Reflexion über: Trends und Identität, Tradition trifft Moderne, Verbindung von Textildesign und Umweltschutz, Fast Fashion vs. Slow Fashion, Frage der Nachhaltigkeit etc.
- Reflexion: Welche Verantwortung tragen Gestalter:innen in der Textilindustrie? Wie können wir Verantwortung übernehmen?
- Besuch eines Ateliers, das sich mit nachhaltigem oder traditionellem Textildesign beschäftigt.

Bezüge zu den Lehrplänen

Die folgende Auflistung dient als Orientierung und stellt eine Auswahl dar. Alle Bezüge können ergänzt und erweitert werden.

Lehrplan 21: Zyklus 1, 2 und 3

Textiles Gestalten

TTG.1 Wahrnehmung und Kommunikation

- 1.A.1 Die Schüler:innen können gestalterische und technische Zusammenhänge an Objekten wahrnehmen und reflektieren.
- 1.B.1 Die Schüler:innen können Gestaltungs- bzw. Designprozesse und Produkte begutachten und weiterentwickeln.
- 1.B.2 Die Schüler:innen können Gestaltungs- bzw. Designprozesse und Produkte dokumentieren und präsentieren.

TTG.2 Prozesse und Produkte

- 2.A.1 Die Schüler:innen können eine gestalterische und technische Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.
- 2.A.2 Die Schüler:innen experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.
- 2.B.1 Die Schüler:innen können Funktionen verstehen und eigene Konstruktionen in den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Mode/Bekleidung, Bau/Wohnbereich entwickeln.
- 2.C.1 Die Schüler:innen können die Gestaltungselemente Material, Oberfläche, Form und Farbe bewusst einsetzen.

TTG.3 Kontexte und Orientierung

- 3.A.1 Die Schüler:innen können Objekte als Ausdruck verschiedener Kulturen und Zeiten erkennen und deren Symbolgehalt deuten.
- 3.B.3 Die Schüler:innen können handwerkliche und industrielle Herstellung vergleichen.

Sprachen

D.3 Sprechen

- 3.C.1 Die Schüler:innen können sich aktiv an einem Dialog beteiligen.

Berufsschule: Allgemeinbildender Unterricht

Aspekt Kultur

- A** Die Lernenden entwickeln ein Bewusstsein für die gestaltete und ästhetische Welt und verstehen verschiedene kulturelle Ausdrucksmittel. Sie erkennen die Ausdrucksformen der Massenkultur und deren Auswirkung auf ihr Lebensumfeld.
- C** Die Lernenden reflektieren im Umgang mit Werken der Kunst eigene Wahrnehmungen, finden dafür Ausdrucksmöglichkeiten und erweitern im Dialog mit anderen ihre Vorstellungen von Wirklichkeit.
- D** Die Lernenden erproben ihre eigenen Gestaltungs- und Ausdrucksfähigkeiten und erweitern sie.

Aspekt Ökologie

- C** Die Lernenden analysieren an konkreten Beispielen wie Konsum oder Mobilität individuelle und gesellschaftliche Verhaltensmuster im Umgang mit Umwelt und Ressourcen. Sie entwickeln persönlich und gesellschaftlich nachhaltige Handlungsmöglichkeiten.

Rahmenlehrplan Gymnasiale Maturitätsschulen: Bildende Kunst

Überfachlich-methodische Kompetenzen

- Wahrgenommenes und Beobachtetes abstrahieren und mit bildnerischen Mitteln vereinfacht oder schematisch darstellen
- Strategien zur Ideenfindung nutzen
- Digitale Instrumente effektiv und bewusst einsetzen

Selbst- bzw. persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

- In offenen, kreativen Prozessen navigieren, experimentieren, darin unerwartet Neues entdecken und mit der Fülle und Komplexität von Möglichkeiten umgehen
- Sich auf Neues, Unbekanntes, Fremdes und potenziell Irritierendes einlassen

Sozial-kommunikative Kompetenzen

- (Non-)Verbal kommunizieren durch Visualisieren, Ausstellen und Präsentieren

Lerngebiete und fachliche Kompetenzen

Sammeln

- Wahrgenommenes erkunden und dabei unterschiedliche Zugänge, Sichtweisen und Zusammenhänge erproben
- Sich Wahrgenommenes und Gefundenes mit unterschiedlichen Methoden aneignen und sichtbar machen

Imaginieren

- Vielfältige Inspirationsmöglichkeiten nutzen, um die eigene Vorstellungskraft anzuregen

Gestalterische Grundlagen

- Funktionen, Bedeutungen und Kontexte von gestalteten Produkten unterscheiden und auf die eigene Arbeit beziehen

Kontextualisieren

- Werke, Akteurinnen und Akteure sowie Strategien in Kunst und Design untersuchen und persönliche Bezüge herstellen
- Sich anhand gewonnener Einblicke in historischen und aktuellen Kontexten orientieren

Kommunizieren

- Bildnerische Prozesse und Produkte visuell und sprachlich anschaulich dokumentieren und präsentieren

Medien

Literaturempfehlungen Sammlung

100 Jahre Schweizer Design

Museum für Gestaltung Zürich, Christian Brändle, Renate Menzi und Arthur Rüegg (Hg.), 100 Jahre Schweizer Design, Zürich, 2014

Formfächer

Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) / Vertiefung Industrial Design, Museum für Gestaltung Zürich, Renate Menzi und Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle (Hg.), Formfächer, Zürich, 2009

Gestaltung Werk Gesellschaft. 100 Jahre Schweizerischer Werkbund SWB

Thomas Gnägi, Bernd Nicolai, Jasmine Wohlwend Piai (Hg.), Gestaltung Werk Gesellschaft. 100 Jahre Schweizerischer Werkbund SWB, Zürich, 2013

Weggefährten. Geschichten von Ikonen zum Wohnen

Silvie Walther-Biaggi, Susana Bruell, Weggefährten. Geschichten von Ikonen zum Wohnen, Bern 2018

Willy Guhl. Denken mit den Händen

Museum für Gestaltung Zürich, Renate Menzi (Hg.), Willy Guhl. Denken mit den Händen, Zürich 2023

Max Bill. Sicht der Dinge

Lars Müller (Hg.), Max Bill. Sicht der Dinge. Die gute Form: Eine Ausstellung 1949, Zürich 2015

Sophie Taeuber-Arp

Museum Bellerive (Hg.) Sophie Taeuber-Arp, Gestalterin Architektin Tänzerin, Zürich 2007

Interieurs und Möbel der Donationen Arthur Rüegg und Ruggero Tropeano

Museum für Gestaltung Zürich (Hg.), Interieurs und Möbel der Donationen Arthur Rüegg und Ruggero Tropeano, in: Sammeln heisst forschen 1, Zürich 2015

Lasst die Puppen tanzen

Museum für Gestaltung Zürich (Hg.), Lasst die Puppen tanzen, in: Sammeln heisst forschen 3, Zürich 2017

Patterns. Muster in Design, Kunst und Architektur

Petra Schmidt, Annette Tietenberg, Ralf Wollheim (Hg.), Patterns. Muster in Design, Kunst und Architektur, Basel, 2006

Literaturempfehlungen Methoden

Das Design Thinking Toolbook

Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer, Das Design Thinking Toolbook, München, 2020

Wirksamer Kunstunterricht

Nadia Bader und Miriam Schmidt-Wetzel (Hg.), Wirksamer Kunstunterricht, Hohengehren, 2024

Literaturempfehlungen Lehrmittel

Zyklus 1 und 2

Werkweiser 1 und 2, Textiles und Technisches Gestalten

Karolin Weber, Autor:innen Team, Werkweiser 1 und 2, Textiles und Technisches Gestalten, Bern, 2021

bildÖffner, Bildnerisches Gestalten Grundlagen

Autor:innen Team, bildÖffner, Bildnerisches Gestalten Grundlagen Bern, 4. Auflage 2018

bildÖffner 1 und 2

Autor:innen Team, bildÖffner 1 und 2, Bern, 7. Auflage 2023

Querblicke Verpackung

Autor:innen Team, Querblicke Verpackung, Herzogenbuchsee, 2. Auflage 2020

Himmelhoch und türkisblau

Elisabeth Gaus-Hegner, Ursula Homberger, Anja Morawietz; PH Zürich (Hg.), Himmelhoch und türkisblau, Bern, 5. unveränderter Nachdruck 2020

Technik und Design, Grundlagen

Thomas Stuber u.a., Technik und Design, Grundlagen, Bern, 3. Auflage 2022

Technik und Design, Handbuch für Lehrpersonen 1. Zyklus

Thomas Stuber, Barbara Wyss, Technik und Design, Handbuch für Lehrpersonen 1. Zyklus, Bern, 1. Auflage 2020

Technik und Design, Lernheft (2. und 3. Zyklus)

Thomas Stuber u.a., Technik und Design, Lernheft (2. und 3. Zyklus), Bern, 2. Auflage 2022

Zyklus 3 und Sekundarstufe 2

Kunst und Bild

Ursula Aebersold, Monica Bazzigher-Weder, Susanne Junger, Claudia Niederberger (Hg.), Kunst und Bild, Bern, 2. Auflage 2024

Werkweiser 3

Autor:innen Team, Werkweiser 3, Bern, 4. unveränderte Auflage 2018

Design Studio

Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) (Projektleitung: Andreas Kohli und Stefan Wettstein),
Pädagogische Hochschule Luzern (Projektleitung: Peter Bussmann), Design Studio, Zürich, 2021

bildÖffner, Bildnerisches Gestalten Grundlagen

Autor:innen Team, bildÖffner, Bildnerisches Gestalten Grundlagen Bern, 4. Auflage 2018

bildÖffner 3

Autor:innen Team, bildÖffner 3, Bern, 4. unveränderter Nachdruck 2023

Technik und Design, Grundlagen

Thomas Stuber u.a., Technik und Design, Grundlagen, Bern, 3. Auflage 2022

Technik und Design, Handbuch für Lehrpersonen Freizeit, Mode, Wohnen

Thomas Stuber u.a., Technik und Design, Handbuch für Lehrpersonen Freizeit, Mode, Wohnen, Bern, 2. Auflage 2020

Technik und Design, Lernheft

Thomas Stuber u.a., Technik und Design, Lernheft, Bern, 2. Auflage 2022