



/ Produkt mit Mehrfachnutzen: Das Erlebnismöbel „Mark“ des Designteams „Pajoma“ kann als Hochsitz, Ohrensessel oder Wippe genutzt werden. (Kooperationsbetrieb HFR Tischlerei, Münster)

Projekt an der Akademie Gestaltung im Handwerk Münster

Intelligente Möbel

Im Rahmen eines praxisnahen Workshops haben Studierende der Akademie Gestaltung in Münster, in Kooperation mit Handwerksbetrieben, nützliche Helfer für den Alltag entwickelt. Unter dem Titel „Intelligente Möbel“ sind interessante Prototypen für unterschiedliche Anwendungen entstanden. HEINZ FINK

Die Akademie Gestaltung im Handwerk Münster bietet gewerksübergreifende Designstudiengänge für Handwerker an. Ziel ist seit Gründung der Akademie im Jahr 1991, die Stärkung der Gestaltungskompetenz im Handwerk und die Förderung der Gestaltung im Handwerk als Dienstleistung in der Öffentlichkeit. In drei oder sechs Semestern werden in drei Studiengängen „Gestalter im Handwerk“, „Meistergestalter“ und „Projektgestalter“ ausgebildet. Nach erfolgreichem Abschluss der staatlich anerkannten Fortbildungsgänge dürfen die Absolventen die,

entsprechend den Studiengängen lautenden Titel tragen. Studierende des vierten Semesters im Fortbildungsstudiengang „Projektgestalter“ haben im Rahmen eines Workshops zum Thema „Intelligente Möbel“ verschiedene Produkte entwickelt, die dem Nutzer dienen bzw. helfen sollen. In enger Kooperation mit Handwerksbetrieben wurden die Ideen dann im Maßstab 1:1 umgesetzt und in der praktischen Anwendung erprobt. Der Workshop wurde von den Dozenten der Akademie Gestaltung, Dr. Peter Neumann und Mathias Knigge, geleitet.

Akademie Gestaltung im Handwerk, Münster – S. 97
Intelligente Möbel

TSD Pokal Bayern – S. 100
Neue Schreiner (Azubis) braucht das Land

Bundesentscheid Gute Form 2012 – S. 102
Nachwuchs in Höchstform

Meisterstücke – S. 104
Eingeklappt und aufgeschoben

Variable Einsatzbarkeit

Das Team Pajoma – eine Abkürzung aus den Vornamen der Studenten Patrick Tenbrinck, Jonas Scholz und Maren Schmitz – entwickelte mit dem Kooperationsbetrieb HFR Tischlerei, Münster, einem integrativen Unternehmen in dem behinderte und nicht-behinderte Menschen arbeiten, das Erlebnismöbel „Mark“. Der Wende- und Schaukelsessel ist ein Erlebnismöbel und kann als Hochsitz, Ohrensessel, Höhle oder Wippe interpretiert werden. Durch die Ausschnitte in den Seiten ergeben sich Haltegriffe, die gleichzeitig ein Fantasie anregendes Licht- und Schattenspiel erzeugen. „Um uns dem Thema zu nähern“, so die Studenten, „hospitierten wir in verschiedenen Kindertagesstätten. Wir setzten uns auf diesem Wege intensiv mit unserer Zielgruppe auseinander, einerseits durch Kommunikation mit Kindern und Erziehern, andererseits durch ausgiebige Beobachtung des Kindergartenalltags. Vor Ort war es möglich, Problemfelder zu erkennen und Ideen zu generieren. Im Kontext der Integration sowie Inklusion waren uns variable Einsatz- und Nutzungsmöglichkeiten wichtig.“



/ Neu interpretiert: Sogar einem selbstverständlichen Alltagsgegenstand kann eine neue, zeitgemäße Form gegeben werden, wie die Wäscheklammer „becco“ von Björn Kwapp zeigt.

/ Ein Schaukeltier mit dem Namen „Kopfnicker“ erdachte Lena Niestegge. Es kann von Kindern mit Kreide individuell gestaltet werden. (Kooperationsbetriebe: Neue Arbeit Stuttgart und Greim Design, Münster)

Auf die Leine gebracht

Björn Kwapp interpretierte mit seiner Wäscheklammer „becco“ einen profanen Alltagsgegenstand völlig neu. Seine Entwicklung beschreibt er wie folgt: „Verbunden mit den Kriterien des „Designs für Alle“ entstand in einem intensiven Entwicklungsprozess die Wäscheklammer „becco“. Sie soll von möglichst vielen Menschen ohne Anpassung genutzt werden können und Ästhetik, Funktion sowie Nachhaltigkeit in einem Produkt vereinen.“ Ein Zusammendrücken der Schenkel, wie bei herkömmlichen Wäscheklammern, entfällt, sodass die Handhabung auch mit kraftlosen Fingern möglich wird. Unterstützend wirkt zudem die kreisrunde Öffnung, die Finger oder Daumen aufnimmt und Flexibilität in der Benutzung gewährleistet. Dank der geschwungenen Bauweise kann die

Klammer Textilien unterschiedlicher Dicke fassen. Die breiten Schenkel verhindern hierbei die Abdrücke, die normalerweise auf der Kleidung zurückbleiben. „Die Funktionsweise der ursprünglichen Steckwäscheklammer aufzugreifen, war der Grundgedanke meines Entwurfes“, so Kwapp. „Mit einer Vielzahl von Funktionsmodellen wurden Nutzertests durchgeführt. Die Wäscheklammer „becco“ erfüllt die gestellten Anforderungen und funktioniert für nahezu jeden, auch für Menschen mit Arthrose oder anderen Einschränkungen beim Fingerbewegen.“

Auf dem Rücken der (Schaukel-)Pferde

Warum schaukeln immer nur Pferde? Dieser Gedanke ging Lena Niestegge vielleicht beim Entwurf ihres Schaukeltiers „Kopfnicker“ durch den Kopf. „Inspiriert von traditionellen

Schaukelpferden, stellt der Kopfnicker jedoch längst nicht nur ein Pferd dar“, so die gelernte Tischlergesellin. „Durch seine außergewöhnliche Kopfform kann er sich in verschiedensten Tiere verwandeln. Hinzu kommt, dass der Kopf mit bunter Tafelfarbe versehen ist. Er lässt den Kleinen auf diese Weise sehr viel Spielraum für Fantasie und Kreativität. Die Kinder können mit Kreide ihre eigens erdachten Gesichter aufmalen und sooft sie wollen, neue Wesen erschaffen. Heute reiten sie auf dem störrischen Esel, morgen schon auf dem schnellsten Gepard der Welt. Dieser Entwurf lässt sich aus Vollholz sowie aus Plattenmaterialien fertigen.“

Mit „Tang“ sicher geführt

Jim Honermann, ausgebildeter Metallbauergeselle, entwarf und fertigte einen



/ Oft erleichtern die unscheinbaren Dinge den Alltag: Der plastische Handlauf von Jim Honermann bietet Halt, Orientierung und Sicherheit. (Kooperationsbetrieb: Tischlerei Hagemann, Münster)

/ Sandra Kerkhoffs Hocker „BambooH“ aus Bambus und Edelstahl lädt ein zum Platznehmen beim Duschen. (Kooperationsbetrieb: Neue Arbeit, Stuttgart)

Handlauf mit haptischen Elementen mit dem Titel „Tang“. Partielle Verdickungen des Handlaufprofils in definiertem Abstand bieten dem Nutzer Halt, Orientierung und Sicherheit beim Treppenaufstieg. „Handläufe benutzen wir jeden Tag, oft mehrmals, jedoch fast nie bewusst. Der Gedanke an die älter werdende Gesellschaft und der Wille, Mobilität und Unterstützung für alle zu wahren, ließ den Entwurf für dieses Produkt entstehen. Die Idee war, dem Handlauf mehr Aufmerksamkeit und einen Mehrwert durch verbesserte Greifmöglichkeiten zu geben.“

Im Sitzen duschen

Einen interessanten Ansatz verfolgte auch Sandra Kerkhoff mit ihrem Entwurf eines Duschhockers mit dem Titel „BambooH“ – komfortabel, stabil, aber trotzdem filigran

und edel. Wohlfühlen im Bad, unter der Dusche und an vielen anderen Orten im Innen- und Außenbereich.

Mit prägnanten Worten beschreibt die Designstudentin ihren Entwurf: „Wie ein wärmendes Sitzkissen sind Holzleisten aus Bambus auf dem Hocker platziert. Diese verleihen dem stabilen Hocker eine moderne, leichte und edle Anmutung. Die abfallenden Armlehnen unterstützen die Aufstehfunktion und sind wegen der angenehm warmen Haptik ebenfalls mit Bambus belegt.“ Die Funktion des Hockers ist in Nutzertests entwickelt und erprobt worden. Bei dem Ausstellungsstück handelt es sich um einen Prototypen aus Edelstahl und ökologischem, wetterfestem Bambus-Thermoterrassenholz. Zur Gewichtsminimierung wurde das Gestell in der Endfassung aus Aluminium hergestellt.

Erfolgreiche Öffentlichkeitsarbeit

In diesem Jahr präsentierten die Münsteraner Jungdesigner ihre Arbeiten während der Kölner Möbelmesse im Off-Programm der Passagen. Studierende und Dozenten standen am Stand – entworfen unter Leitung des Dozenten, Diplom-Designers und Tischlers Jan Eisermann – während sieben Messtagen Interessierten Rede und Antwort zum Thema „Intelligent Furniture“.

Akademie Gestaltung im HBZ
48163 Münster
www.akademie-gestaltung.de