

Projektangebot Kunst/ Kultur, Schuljahr 2023/24 Sekundarstufe II

Maxiprojekt Durchführung: Jens Bommert

### Ein Designworkshop – das Moodboard als kreatives Werkzeug



Kreative Disziplinen sind heute ein zentraler Baustein für den wirtschaftlichen Erfolg eines Unternehmens. Dabei spielt das vorbildlich gestaltete Produkt eine ebenso wichtige Rolle wie die damit verbundene Marketingstrategie. Jeder Gang durch die Stadt und jeder Abend vor dem Fernseher, jeder Blick auf das Smartphone, wird inzwischen von Werbebotschaften für neue Produkte begleitet. Der Workshop gibt die Möglichkeit, sich intensiv mit dieser Art der Kommunikation auseinanderzusetzen.

Im Rahmen des Workshops werden die Schülerinnen und Schüler eigene Ideen für einen fiktiven Werbeauftrag entwickeln und dabei die einzelnen Schritte dieses kreativen Prozesses kennenlernen: Was sind die herausragenden Eigenschaften des Produktes? Welche Zielgruppe soll mit der Kampagne angesprochen werden? Mit welchen Mitteln kann das Produkt dargestellt werden? Wie können die ersten Ideen für eine Werbekampagne mit dem Auftraggeber kommuniziert werden? Bei all diesen Fragen kann das Moodboard als Werkzeug eingesetzt werden: Es ist eine Art Collage aus Fotos, Zeichnungen, Zeitungsausschnitten und Begriffen. Die einzelnen Elemente können aus unterschiedlichen Kontexten entnommen oder selbst gezeichnet und fotografiert werden. Das Moodboard ist ein wandelbares Arbeitsmittel, das sowohl das Ergebnis eines Prozesses abbildet, aber auch als Kommunikationsmittel eingesetzt wird. Die praktische Arbeit und das Nachdenken über die eigene Tätigkeit gehen so eine enge Verbindung ein.

Wilhelm Wagenfeld war ein Pionier der modernen Unternehmenskultur und hat zahlreiche innovative Produktlinien entworfen. Er hat darüber hinaus Marketingstrategien entwickelt und einzelne Werbekampagnen gestaltet. Sein Werk eignet sich daher besonders gut, um den komplexen Ablauf eines Auftrags beispielhaft zu verfolgen. Arbeitsproben aus seiner langjährigen Zusammenarbeit mit der Industrie werden daher die praktische Arbeit der Schülerinnen und Schüler begleiten. Auf diese Weise können übergreifende Themen diskutiert werden: Mit wem arbeitet ein Designer zusammen? Welche Aufgaben erfüllt der Gestalter - und welche Verantwortung gegenüber der Gesellschaft trägt er? Wie kommt das Neue in die Welt?