

KUNST UND GESTALTUNG | TECHNIK UND DESIGN





Abb. 1 Umfrageposter Vienna Design Week 2022: Wie viele Sneaker haben Schüler:innen? (Foto: Heike Derwanz)

rechte Seite: Abb. 2 Die Lernstationen des Materialpakets Sneak-a-Round mit Anleitungspostern der Vienna Design Week 2022 (Foto: Ronja Fabian)

Abb. 3 Angeleitetes Putzen von Sneakern auf der Vienna Design Week 2022 (Foto: Heike Derwanz)

Heike Derwanz, Laszlo Lukacs

Sneak-a-Round: Sneaker-Design

Wie können wir die Komponente des Designs mehr in den Unterricht des neuen Faches *Technik und Design* integrieren und ihr zugleich eine nachhaltige Ausrichtung geben? Wie können wir uns dabei ernsthaft auf die Lebenswelt der Schüler:innen einlassen? Im folgenden Artikel stellen wir ein Lehrforschungsprojekt vor, in dem Studierende der Akademie der bildenden Künste in Wien zusammen mit der Kulturanthropologin und Fachdidaktikerin Heike Derwanz und dem Designer, Lehrer und Hochschullehrer Laszlo Lu-

kacs Lehreinheiten für verschiedenste Lerngruppen entwickelt haben. Laszlo Lukacs' eigene Umsetzung in der 4. Oberstufenklasse der BAFEP De la Salle Schule Strebersdorf stellen wir im Detail vor.

Ausgangspunkt des Projekts war das Seminar *Erweiterte Praxisfelder* im Master *Gestaltung im Kontext*, wie der Master für das Unterrichtsfach an der Akademie der bildenden Künste genannt wird. Mit Hilfe einer lokalen Designer:in ist ein Vermittlungs-Projekt für die Vienna Design Week im September 2022 entstanden. Die Studierenden

wählten das Designlabel Lukacs Laszlo aus Wien, das für Schuhe, Accessoires und Kleidung bekannt wurde. Besonders ein Sneaker aus Leder, den der Designer Laszlo Lukacs als Auftragsarbeit für den österreichischen Pavillon der Expo entworfen und produziert hatte, war von Interesse. Sneaker, so die Studierenden des Seminars, seien gut verankert in der Lebenswelt der Schüler:innen (Abb. 1), transportieren für Kinder und Jugendliche Moden und sind in diesem Fall aus dem Material Leder, das insbesondere von Jugendlichen heute sehr kritisch gesehen wird. Nur – Sneaker, das wurde schnell klar, sind meist gar nicht nachhaltig – weder in der Herstellung noch im Konsum und nicht in der Endphase des Produktes.

Nach der Auswahl des Sneakers als Designgegenstand einigte sich die Seminargruppe darauf, auf der Design Week 2022 Workshops sowohl für Schulklassen als auch für die Allgemeinheit zu konzipieren. Diese Angebote wurden von sieben Schulklassen (Abb. 1) mit Schüler:innen von 13 bis 18 sowie Interessierten zwischen 6 und 45 Jahren im offenen Workshop besucht. Die entstandenen Lernspiele und Materialboxen wurden im Anschluss zu einem Materialpaket zusammengeführt und von den Studierenden für ihren eigenen Unterricht in den Schulen ausgeliehen (Abb. 2). Auch die beiden Lehrenden entwickelten weitere Stationen zum Thema Sneaker und erprobten sie in der Weiterbildung von Mentor:innen oder in der Schule.

Dieser Artikel soll dazu anregen, neue Unterrichtsthemen anzupacken, die Kinder und Jugendliche als Expert:innen für das Design in ihrer eigenen Lebenswelt interessieren.

Vom Sneaker aus arbeiten

Das Hochschulseminar begann zunächst mit dem Zugang über Nachhaltigkeit, d.h. Studierende hielten als Erstes Refe-

rate zum Thema Design und Nachhaltigkeit. Lebendig wurde der Unterricht aber vor allem durch das Thema *Sneaker*. Auf diesen Aspekt wollen wir uns in diesem Artikel konzentrieren. Denn Sneaker können, ganz im Sinne des mehrperspektivischen Unterrichts, materiell, kulturwissenschaftlich, wirtschaftlich oder von der Mode- und Designwissenschaft her erschlossen werden.

Mit der Bezeichnung *Sneaker* (to sneak – schleichen) soll schon 1917 ein Marketing-Experte für die Turnschuhe mit besonders leisen Sohlen geworben haben (Sokolowski 2009: 640). Die über 200-jährige Geschichte der Turnschuhe begann im Zuge der Kolonialisierung, als sie aus Kautschuksohlen und Baumwolle z.B. für Tennis entwickelt wurden (Turner 2019). Sneaker sind heute die meistverkauften Schuhe, mit einem weltweiten Umsatz von über 130 Milliarden Dollar (AMR 2022). Im Kontext Schule ist dies ein interessanter Aspekt, denn Sneaker werden von wirklich allen, von jungen und alten Personen aller Geschlechter getragen. Sneaker sind ein globales Produkt: Sie werden oft für internationale Konzerne im globalen Norden designt und im globalen Süden gefertigt. Ihre Produktion verläuft selten ökologisch oder fair (McLoughlin 2023), bestehen sie doch aus vernähten oder verklebten Kunststoffen wie Polyurethanschäumen, synthetischem Gummi, Kunstledern oder Teilen von echtem Leder. Sneaker sind aus zwei Gründen hinsichtlich der Nachhaltigkeit problematisch: Der Hauptbestandteil von Sneakern ist Erdöl und durch die Art der Verarbeitung sind ihre Bestandteile meist nicht trennbar oder recycelbar. Einige Designer:innen beschäftigen sich mit dem Material der Sneaker und ihrem Design in Bezug auf Nachhaltigkeit: Die Britin Helen Kirkum, die New Yorkerin Nicole McLaughlin, sowie die Niederländerin Elisa von Joolen zeigen ihre aus bereits bestehenden Sneakern



umgearbeiteten Modelle mittlerweile in Ausstellungen und Museen. Im Gegensatz dazu verläuft der Designprozess in der Industrie heute meist digital, in einzelnen Fällen werden Sneaker auch schon digital produziert (Sammelhack 2022). In manchen Fällen kommt es auch gar nicht mehr zur Produktion,

die Sneaker werden als reine Modelle der *virtual* oder *digital* Fashion im Internet gezeigt und verkauft. Neben diesen künstlerischen und industriellen Praktiken mit Sneakern sind auf YouTube zahlreiche Videos zu finden, in denen sogenannte *Sneakerfans* (*Sneakerheads*) zeigen, wie sie besondere Modelle von

Heike Derwanz ist Assistenzprofessorin für die Fachdidaktik Materielle Kultur und Nachhaltigkeit mit dem Schwerpunkt zirkuläres Design und Reparatur an der Akademie der bildenden Künste in Wien.



Laszlo Lukacs, geboren in Zalaegerszeg, Ungarn, hat an der Universität für Angewandte Kunst in Wien studiert. Seit 2015 arbeitet er als Lehrer und Designer in Wien. Sein pädagogisches Engagement erstreckt sich über die BAFEP de la Salle, wo er Fachkompetenzen in Bildnerischer Erziehung, Textilem Gestalten und Werkerziehung vermittelt zur Universität für Angewandte Kunst, wo er inklusive didaktische Ansätze unterrichtet.



Sneakern sammeln, customizen, restaurieren oder dekonstruieren.

Aus dieser Vielfalt an Themen zum Sneaker machten die Master-Studierenden zunächst vier Themenfelder aus, die mit dem Fokus auf Nachhaltigkeit in Lernstationen umgewandelt wurden:

- ◆ Technik- und Designgeschichte der Schuhe,
- ◆ das heutige digitale Design,
- ◆ das Material Leder und die Nutzung von Produktionsresten sowie schließlich
- ◆ das Putzen und Pflegen von Sneakern.

Im Sinne einer Objektanalyse bilden die Themenfelder abstrahiert die Aspekte historische Entwicklung, Produktion, Material und Konsum ab (Abb. 2). Die Lernstationen wurden je nach Zeit und Lerngruppe des Workshops verschieden miteinander kombiniert und ggf. nur als didaktische Reserve genutzt. Ein vorher beschlossenes Kriterium für die Lernstationen war, dass alle haptischen Komponenten enthalten und als kreative Arbeit oder Lernspiel konzipiert sein mussten. Ein weiteres Ziel war, verschiedene Lernformen abzuwechseln.

Überraschenderweise erhielt die am wenigsten aufwändige Lernstation den meisten Zuspruch in allen Lerngruppen: Putzen und Reparieren von Sneakern (Abb. 3 und 4). Zunächst gab es für die Beteiligten eine Hemmschwelle, nämlich die dreckigen Schuhe auf den Tisch zu stellen. Als erste Lernstation hatte gerade dies aber den Vorteil, dass der persönliche Bezug zum Lerngegenstand sofort vorhanden war und sich Gespräche über Erfahrungen, Vorlieben und das Design der Schuhe als soziale Komponente entfalteten. Geputzt wurden die weißen Sneaker mit alten Zahnbürsten und Backpulver. In allen Lerngruppen gab es auch Personen, die Sneaker zur Reparatur mitgebracht hatten. Teilnehmende sprachen über ihre Bereitschaft zur Re-

paratur, aber auch darüber, dass ihnen das Wissen dazu fehle.

Eine zweite Lernstation, die wir für Schulklassen wählten, war das gestalterische Erarbeiten kleiner Accessoires aus den Produktionsresten einer Schuhfabrik. Über das Herstellen von Schlüsselanhängern, Quasten oder kleinen Täschen kam es zu einer Reflexion über das Material Leder. Eine Tastbox mit den Teilen zerlegter Schuhe komplettierte die Station zum Material von Sneakern.

Eine komplexe Lernstation hatte die digitale Produktion von Schuhen zum Thema, wobei eine Schuhsohle von Anwesenden gescannt und mit Hilfe der Designsoftware Fusion 360 in ein digitales Modell umgearbeitet und verändert wurde. In einem anderen Teil konnten Lernende auf digital gedruckten, kleinen Schuhsohlen mit 3D-Stiften eigene Schuhdesigns anfertigen und die Prinzipien der digitalen Produktion kennenlernen.

Die vierte Lernstation war ein Memory Spiel zur Design- und Technikgeschichte, das in der Lerngruppe gespielt wurde und mit Zusammenhängen aus einhundert Jahren Designentwicklung bekannt machte.

Das Design in den Mittelpunkt stellen

Im Unterricht an der BAfEP De la Salle sollte das Design noch einmal spezifisch in den Mittelpunkt gestellt werden, weshalb wir zusätzlich neue Lernstationen entwarfen, die im Folgenden vorgestellt werden. Als Material brachten Schüler:innen je ein Paar alte Sneaker sowie alte Kartonagen/Verpackungen von Lebensmitteln, Kreppklebeband und Papier mit. Als Werkzeuge wurden lediglich Stanley-Messer, Scheren und Stifte benötigt.

Teil 1: Die Anatomie meiner eigenen Schuhe (2 x 45min)

Die erste Lerneinheit sollte für den Lerngegenstand sensibilisieren und seine Ver-

bindung zu den einzelnen Schüler:innen herstellen. Deren Aufgabe war, eine Anatomie ihrer mitgebrachten Schuhe anzufertigen, d.h. sie in alle ihre Einzelteile zu zerlegen (Abb. 5). Lernziel war, ein Grundverständnis für den Aufbau des Designproduktes zu entwickeln, sowie Material und Schnitt kennenzulernen.

Die Auseinandersetzung begann mit dem vorsichtigen Lösen der Schnürsenkel, dem Öffnen der Zunge und dem Entfernen der Einlegesohle (Einlegesohlen werden so gestaltet, dass sie dem Fußgewölbe Halt bieten). Alle diese Teile sind auch im alltäglichen Umgang mit Schuhen sichtbar. Die Faszination der Arbeit des Auseinandernehmens entfaltete sich, als die äußere Hülle aufgeschnitten wurde und ein komplexes Geflecht an Polstern aus verschiedenen Materialien sichtbar wurde. Sie haben die Funktion, den Fuß zu stabilisieren und atmungsaktiv zu sein. Es kamen noch weitere Sohlen (Abb. 6) hervor, die dann auch Abnutzungsspuren zeigten. Besonders die Zwischensohle unterscheidet Sneaker von anderen Schuhen durch ihre starke Dämpfung, die ein federndes Gefühl beim Tragen erzeugt. Im Anschluss an das ca. 60-minütige Zerlegen strukturierten die Schüler:innen die Einzelteile derart, dass ihre Funktion sowie ihr Design zusammen besprochen werden konnten. Im abschließenden Unterrichtsgespräch wurde die Verbindung von Design, Technologie und Funktion diskutiert.

Teil 2: Die Designgeschichte der Sneaker als Memory Spiel (2 x 45 min)

Die zweite Lerneinheit – wieder zwei Unterrichtsstunden á 45 Minuten – vertiefte die gesammelten Erkenntnisse zum Design auf Grundlage von Form und Schnitt. Hier wurden nun kulturelle Aspekte von Sneakern wie z.B. ihre subkulturelle Bedeutung hervorgehoben und mit der Entwicklung der technischen Produktion verknüpft.

Aufgabe der Schüler:innen war, ein Memory Spiel zu entwickeln (Abb. 7), wie es die Master-Studierenden entworfen hatten. Sie mussten selbst zu folgenden Themenfeldern in von uns gesammelten Büchern und Artikeln, vor allem aber im Internet, recherchieren:

- ◆ Welche historischen Modelle von Sneakern gibt es? Wann wurde welches Modell entwickelt?
- ◆ Welche nachhaltigen Entwicklungen gibt es bei Sneakern? Welche neuen Materialien oder Produktionsmethoden beinhaltet das? Gibt es Initiativen von Hersteller:innen?
- ◆ Welche Sneaker-Modelle haben in welchen Subkulturen eine besondere Bedeutung? Welche Marken haben z.B. im HipHop, in der Skaterkultur eine Beziehung zu ihren Zielgruppen entwickelt? Haben diese Sneaker besondere Funktionen?

Nach dem Memory-Spiel wurde im abschließenden Gespräch die Beziehung zwischen Design und Mode mit den Schüler:innen besprochen.

Teil 3: Auf dem Weg zum eigenen Sneaker-Design (6 x 45 min)

Die dritte und mit sechs Stunden umfangreichste Lerneinheit betraf erste eigene Gestaltungsaufgaben, die wir in Arbeitsbüchern zu Schuhen oder bei Helen Kirkum kennengelernt hatten. Sie umfasste zwei Arbeitspakete: einmal das Zeichnen von Sneakern (Abb. 8), um sich einer eigenen Darstellungsform zu nähern, und im Weiteren den nicht auf Vorplanung, sondern auf vorhandenem Material beruhenden intuitiven Bau von Sneaker-Modellen.

In den ersten beiden Lernstationen beschäftigten sich die Schüler:innen mit den tatsächlichen Gegenständen und mit Werbefotografien von existierenden und historischen Schuhmodellen und damit mit vorhandenem Design. In dieser Station aber wurden



Vorhergehende Seiten:

links:

Abb. 4 Reparieren von Sneakern auf der Vienna Design Week 2022 (Foto: Heike Derwanz)

Abb. 5 Zerlegen der Schuhe (Foto: Laszlo Lukacs)

rechts:

Abb. 6 Nach dem Zerlegen der Schuhe werden Schnittmuster und Bestandteile sichtbar. (Foto: Laszlo Lukacs)

Abb. 7 Memory Spiel der Schüler:innen der BAfEP zur Designgeschichte von Sneakern (Foto: Laszlo Lukacs)

Abb. 8 Zeichenaufgabe: Zeichne Sneaker, ohne abzusetzen! (Foto: Laszlo Lukacs)

Abb. 9 Ein Sneaker-Modell entsteht aus Restmaterialien und Klebeband. (Foto: Laszlo Lukacs)



sie mit zwei Kreativmethoden dazu angeregt, selbst zu gestalten. Die Methoden sind bewusst nicht auf rationale Komponenten wie Genauigkeit, Funktionsfähigkeit oder ästhetische Kriterien wie Symmetrie ausgerichtet. Die Zeichenaufgabe zwingt zu schnellem Handeln, indem sie eine kurze Zeit (30 oder 45 Sekunden) vorgibt und variiert: Zeichnen ohne abzusetzen, mit geschlossenen Augen, mit der linken Hand. So entstanden pro Schüler:in drei Zeichnungen, deren Erfahrungen besprochen werden konnten.

Für die zweite Übung wurden Verpackungsmaterialien und Krepppapier zum Kleben benötigt (Abb. 9). Die Schüler:innen fertigten zunächst das Basismodell einer Sandale und addierten dann weitere Schnittteile der Sneaker. Die Teile unterstreichen den Charakter von Sneakern oder reduzieren diesen. Es entstanden Gespräche darüber, welche Gestaltungselemente Sneaker ausmachen. Die Modelle (Abb. 10+ Titelbild) wurden ausgestellt und mit der Lerngruppe besprochen.

Abschließende Reflexion

Dem Design wird in den nächsten Jahren eine besondere Bedeutung in der nachhaltigen Entwicklung zukommen. Die Designpädagogik, vertreten z.B. durch die Schriftenreihe Design und Bildung – Schriften zur Designpädagogik, ist jedoch erst ein kleiner Forschungszweig und wird wenig gelehrt. Als Fachvertreter:innen sollten wir uns in den nächsten Jahren vermehrt auch mit unserem Design-Begriff und den vielfältigen Praktiken damit auseinandersetzen, um hier mehr Unterrichtskonzepte zu entwickeln. Anders als mit dem in der Hochschule beispielsweise häufig gewählten Gegenstand *Stühle* haben wir einen Unterrichtsgegenstand gewählt, mit dessen Design sich Kinder und Jugendliche im Privaten durch die Mode ohnehin beschäftigen. Alle Per-



Abb. 10 Sneaker-Modell (Fotos: Laszlo Lukacs)

sonengruppen in unserer Gesellschaft tragen Sneaker und gerade für Kinder und Jugendliche sind sie häufig Ausdruck von Mode und Identität. Die fachdidaktische Wahl dieses Gegenstandes verspricht also eine Sensibilisierung, die weit in den eigenen Konsum und eigene Entscheidungen von Kindern und Jugendlichen hineinragt. Sneaker haben noch weitere Vorteile – sie sind technisch und textil zugleich, können analog und digital designt, produziert und konsumiert werden, alles unterschiedliche Themenbereiche des Curriculums, die multiperspektivisch betrachtet werden können.

Uns hat methodisch besonders interessiert, neue Zugänge zum Umgang mit Design im Unterricht zu finden, die nicht auf eine perfekte Zeichnung oder einen rationalen Umgang mit Darstel-

lungen hinauslaufen. Schüler:innen sollen sich stattdessen mit dem realen Gegenstand und seinem Material vertraut machen und verschiedene Tools einüben. Sie sollten Mut haben, auf den Gegenstand haptisch-analytisch zuzugehen.

Und schließlich gibt es in der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) oft ein Paradoxon: sich nachhaltig verhalten und gleichzeitig modisch handeln. Vielen Kindern und Jugendlichen ist ihre modische Haltung bei der Auswahl von Sneakern bewusst. Diese sind, wenn auch bisher nicht nachhaltig produziert, ein idealer Ausgangspunkt, um über nachhaltigen Konsum zu sprechen.

Quellen

AMR (Allied Market Research 2022), Sneaker Market. <https://www.allied->

[marketresearch.com/sneaker-market-A16906](https://www.allied-marketresearch.com/sneaker-market-A16906), Zugriff am 9.11.2023.

McLoughlin, Danny (2023), All eco sneakers do is kill the planet a little bit slower. <https://runrepeat.com/eco-sneakers-research>, Zugriff am 9.11.2023.

Semmelhack, Elisabeth (2022), Future now. Virtual sneakers to cutting edge kicks. Rizzoli.

Sokolowski, Susan (2009), Sneaker. In: Steele, Valerie (Hg.) The Berg Companion to Fashion. Bloomsbury, S. 640–645.

Turner, Thomas (2019), The sports shoe. A history from field to fashion. Bloomsbury Visual Arts.

Weitere Buchempfehlung: Wolfgang Korn (2019), Lauf um Dein Leben. Die Weltreise der Sneakers. Hanser Verlag.