



















KUNST

ist eine wesentliche Ausdrucksform für Gefühle und Gedanken, welche den Menschen bewegen. Kunst ist hierbei weniger das, was Kritiker und Spekulanten für wertvoll und handelbar halten, sondern vielmehr all das, worin der Künstler ein Stück von sich selbst gegeben hat. Sei es ein großes oder ein eher bescheidenes Werk. Es ist immer Ausdruck einer expressiven Schaffenskraft und des Bedürfnisses, sich mitzuteilen.

DESIGN

Gestaltung, früher: Formgebung, Formgestaltung.

Im Rahmen emotionaler Kundenbindung spielt Design inzwischen eine große Rolle.

Neben der gebrauchstechnischen muss die ästhetische Funktion beim Design beachtet werden.

Hinzu tritt in jüngerer Zeit die semantische Funktion (Bedeutung), der Besitzer möchte sich in seiner Welt durch Produkte ausdrücken.











Ein **Objet trouvé** (franz. für ‚gefundener Gegenstand‘) ist ein Alltagsgegenstand oder Abfall, der wie ein Kunstwerk oder Teil davon behandelt wird. **Ready-made** (abgeleitet von engl. *ready-made article* = ‚Fertigware‘) wird er genannt, wenn der Künstler am vorgefundenen Objekt keine oder kaum Bearbeitungen vorgenommen hat, er den Gegenstand also lediglich vorgefunden und präsentiert hat.



KUNST oder **DESIGN**

Ausstellungsnotiz: „Arbeiten von Künstlern bewegen sich im Spannungsfeld zwischen Design und Kunst, die Grenzen zwischen den Bereichen verwischen. Alltagsgegenstände werden zu zweckfreier Kunst, Kunst-Objekte werden zu Alltags-Gegenständen.“



„Das Design sollte das Produkt sozusagen zum Sprechen bringen.“

Dieter Rams, Designer, Die leise Ordnung der Dinge, erschienen im Steidl Verlag, 1994



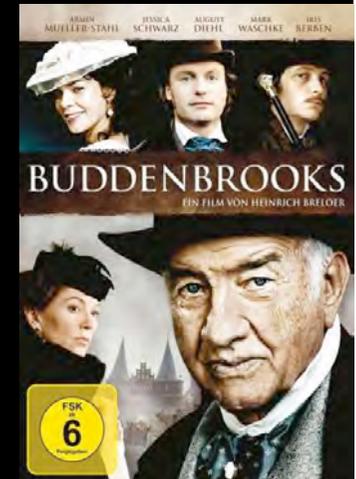
„Form folgt Funktion – das ist oft missverstanden worden.
Form und Funktion sollten Eins sein, verbunden in einer spirituellen Einheit.“

Frank Lloyd Wright, Architekt



„Ästhetik allein genügt nicht – nein,
eine politische, gesellschaftliche Haltung ist stets vonnöten.
Sonst droht Verfall.“

Heinrich Breloer, Autor und Filmregisseur



„The details are not the details. They make the design.“

Charles Eames, Designer



Design ist nicht Kunst!

Design ist auch nicht Kunst, die sich nützlich macht!

„Kunst fertigt Originale. Design Serien.

Kunst ist um ihrer selbst willen da.

Design ist auftragsbezogene Dienstleistung.

Design braucht reichlich Objektivität.

Kunst ist subjektiv.

Design schließt intelligente Kompromisse.

Kunst schließt sie aus.

Design ist auf das Machbare ausgerichtet.

Kunst auf Utopie.

Design muss begreifbar und verständlich sein.

Kunst nicht.

Design geht von etablierten Gepflogenheiten aus.

Kunst verlässt sie.“

Kurt Weidemann

1922-2011, deutscher Grafikdesigner und Typograf

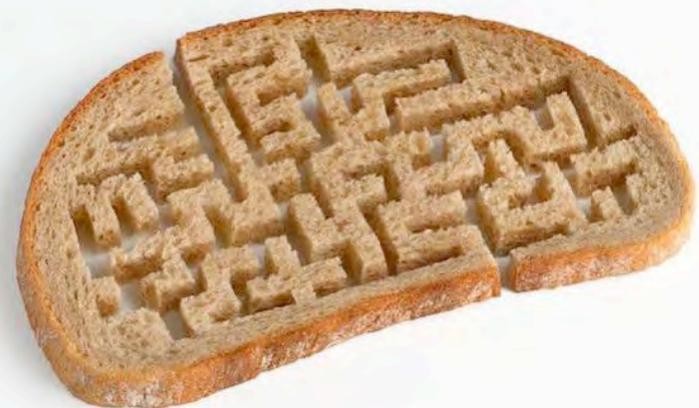


„Gutes Design ist innovativ.
Gutes Design macht ein Produkt brauchbar.
Gutes Design ist ästhetisch.
Gutes Design macht ein Produkt verständlich.
Gutes Design ist unaufdringlich.
Gutes Design ist ehrlich.
Gutes Design ist langlebig.
Gutes Design ist konsequent bis ins letzte Detail.
Gutes Design ist umweltfreundlich.
Gutes Design ist so wenig Design wie möglich.“

Dieter Rams, Designer, 10 Thesen für gutes Design

„Man kann nicht *nicht* kommunizieren!“

Paul Watzlawick, Kommunikationswissenschaftler





Ein Finger **RING** ist

ein **KUNST-** oder **DESIGN** stück

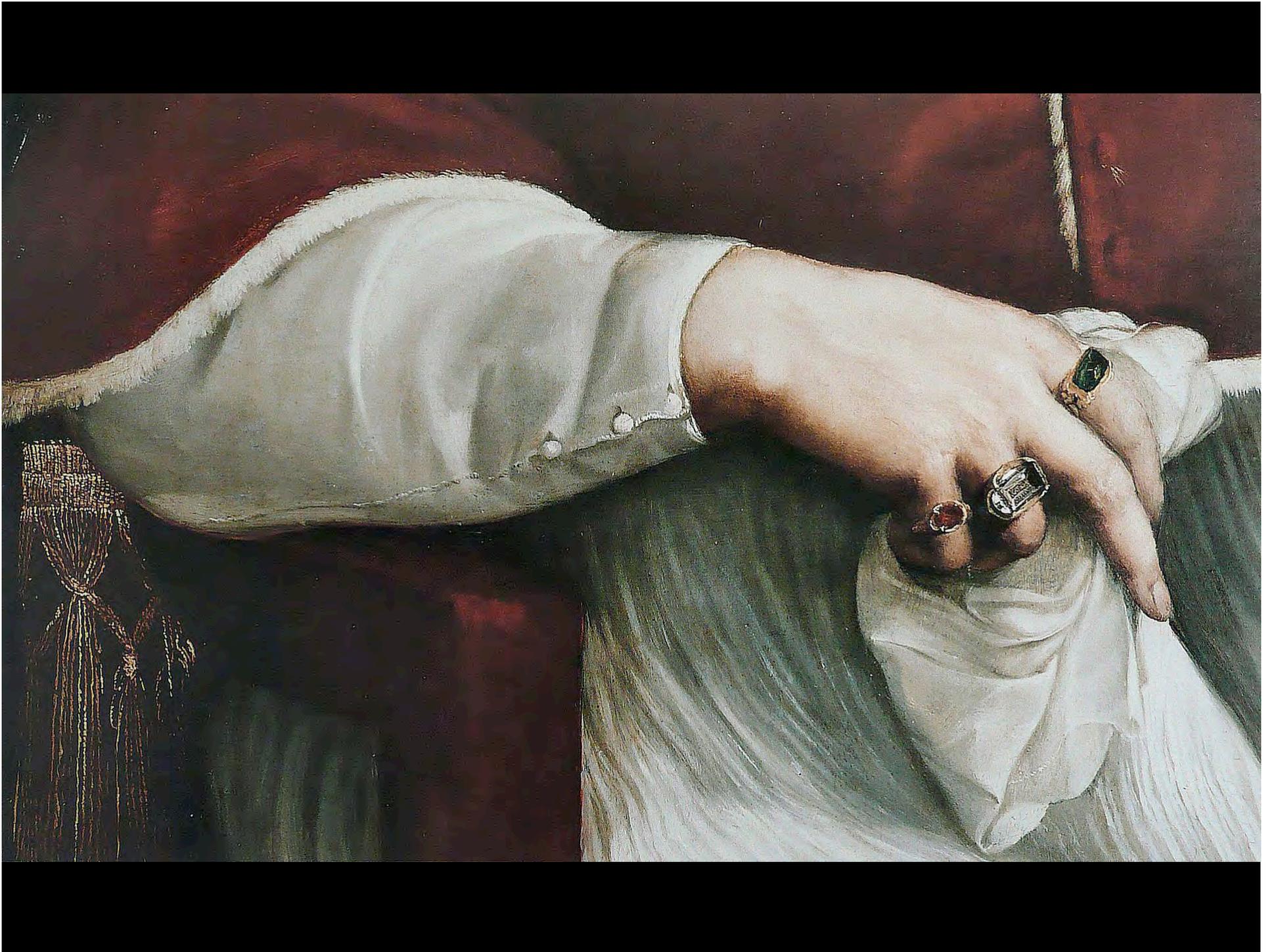




















Wörterbuch



ring

/ring/

Adjektiv SÜDDEUTSCH • SCHWEIZERISCH MUNDARTLICH

leicht zu bewältigen, mühelos

Herkunft

mittelhochdeutsch (ge)ringe, gering

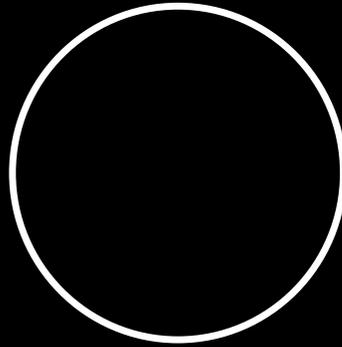
Ring

/Ríng/

Substantiv, maskulin [der]

- 1a. gleichmäßig runder, kreisförmig in sich geschlossener Gegenstand
"ein metallener Ring"
- 1b. **Fingerring**
"ein goldener, brillantenbesetzter, schmaler, breiter Ring"
- 2a. **SPORT**
[Pluraletantum] Turngerät, das aus zwei hölzernen Ringen (1a) besteht, die an zwei in einem bestimmten Abstand voneinander herabhängenden Seilen befestigt sind
"an den Ringen turnen"
- 2b. **SPORT**
Boxring
"den Ring betreten"
- 2c. **SPORT**
Wurfring (1)
3. etwas, was wie ein Ring (1a) geformt, einem Ring ähnlich ist; ringförmiges Gebilde; ringförmige Anordnung, Figur
"ein Ring aus starrenden Menschen"
4. Vereinigung von Personen, die sich zu einem bestimmten Zweck, zur Durchsetzung gemeinsamer Ziele, zur Schaffung und Nutzung bestimmter Einrichtungen o. Ä. zusammengeschlossen haben
"einen Ring für Theater- und Konzertbesuche gründen, organisieren, bilden"

RING



KUNST-DESIGN

SOCKEL



- > Skizzen und Konzept im Skizzenbuch
- > Messingguss für den Ring
- > Mündliche Präsentation

RINGe



Ring von Papst Paulus II, 15. Jh.



Meret Oppenheim, Ein herbes Frühstück: «Le déjeuner en fourrure» 1936

Zu Kunstobjekten „Objets trouvés“: Eine mit Pelz überzogene Tasse – das muss man sich auf der Zunge zergehen lassen. Oder lieber doch nicht? Die Vorstellung, aus einem solchen Gefäß zu trinken, ist keine besonders angenehme. Aber man soll ja auch gar nicht trinken aus dieser Tasse, auch den dazugehörigen Löffel nicht zum Mund führen, sondern darüber nachdenken – und darf das Ganze dabei einfach nur komisch finden. Denn auch die Herstellerin hatte keine andere Intention.

«Was mich gereizt hat, als ich diese Idee hatte: der absolute Gegensatz von Pelz und Porzellan», sagte Meret Oppenheim einst über ihr berühmtestes Werk. Die Idee dazu entstand bei einem Treffen: 1936 sass die damals fast 23-jährige Künstlerin im Pariser Café de Flore, zusammen mit niemandem Geringerem als Pablo Picasso und seiner damaligen Freundin Dora Maar. Ums Handgelenk trug sie ein selbst kreiertes Armband aus Metall, mit feinem Pelz besetzt. Picasso gefiel das Schmuckstück, und er meinte, man könnte ja eigentlich alles mit Pelz überziehen, und Oppenheim meinte, ja, auch die Tasse oder den Unterteller vor ihr.

Kurz darauf traf Oppenheim zufällig auf der Strasse André Breton, der gerade seine erste surrealistische Ausstellung für die Galerie Charles Rotton plante. Er lud Meret Oppenheim ein, etwas zu dieser «Exposition surréaliste d'objets» beizutragen. Und so spann die junge Künstlerin die im Café entstandene Idee weiter, machte sich auf in den nächsten Monoprix

Aufgabe

Ausgehend von der FORM eines Ringes soll ein Design- oder ein Kunstobjekt entwickelt werden. Neben der Ringform muss eine „Sockelform“ gestaltet werden.

Entwickle ausgehend von einer persönlichen Intention ein Kunstobjekt oder definiere die konkrete Funktion für dein Designobjekt. Vielleicht werden diese Grenzen aber bewusst verwischt. Starte zeichnerisch und notiere dir die Ideen für mögliche Umsetzungen ins Skizzenbuch.

Diese zeichnerischen Analysen, formale Studien und Funktionsnotizen sind zentrale Bestandteile des gestalterischen Prozesses.

Finde dabei auch heraus mit welcher Materialität (z.B. für den Sockel) du dein Ringobjekt, das mittels Wachsauerschmelzverfahren aus Messing gegossen wird, konfrontieren willst. Achte dabei auf die Wirkung des Materials und der Oberflächenbeschaffenheit.

Kläre ab, ob du die angedachte Umsetzung auch technisch in der Schule in der vorgegebenen Zeit auch alleine bewältigen kannst.

> 6 Atelierunterrichtseinheiten (18 Lektionen)

> Präsentation / Abgabetermin: 11.12.2018

18. Oktober 2018

BEURTEILUNGSKRITERIEN

Arbeitsprozess /Verlauf und Dokumentation

- > Intensität des inhaltlichen Prozesses?
- > Klarheit der Dokumentation?
- > Wichtigkeit der Skizzen, Prototypen?

Produktqualität 1 /Form und Wirkung

- > Gestalterische Qualität (Form, Farbe, Materialität)
- > Qualität der Funktion?
- > Intensität der Aussage?

Produktqualität 2 /Handwerk und Umgang

- > Kompetenz im Umgang mit den gewählten Materialien?
- > Sorgfalt der handwerklichen Umsetzungen?

Präsentation /Sprache und Inhalt

- > Sprachliche Qualität der Vorstellung?
- > Kompetenz der Aussagen?
- > Inhaltliche Qualität der Aussagen?



Meret Oppenheim, Zuckerring

und kaufte sich Tasse, Untertasse und einen Löffel dazu, die sie zuhause alle überzog «mit einem ganz feinen Gazellenfell, das ich ganz zufällig zuhause hatte».

Oppenheim nannte ihr Werk schlicht «Objets». André Breton war das wohl zu prosaisch, also benannte er es um in «Le Déjeuner en fourrure», in Anlehnung an Manets «Déjeuner sur l'herbe». Das Werk gefiel ihm – und ebenso dem Publikum. Eine Erfolgsgeschichte nahm ihren Lauf: Die Pelztasse wanderte nach London in eine Ausstellung, wo sie vom Direktor des Museum of Modern Art in New York entdeckt und schliesslich gekauft wurde.

Die ersten Werkinterpretationen liessen nicht lange auf sich warten, bald wurde die Tasse zum Modellfall für den Surrealismus, absurd wie sie war. Ein feministisches Werk wurde sie genannt, und selbst sexuelle Konnotationen liessen sich die Kunstwissenschaftler einfallen – was Oppenheim selber lakonisch in einem Radiointerview folgendermassen kommentierte: «All diese Auslegung, die jetzt da gemacht wird, diese ganzen erotischen Auslegungen, da habe ich nicht im Traum daran gedacht. Ich fand das nur komisch, eine Tasse mit Pelz. Also gut, von mir aus können Sie auslegen, wenn Sie wollen!»

aus Tageswoche.ch // 25.9.2013



Meret Oppenheim, Fellarmreif

BEURTEILUNGSKRITERIEN

Arbeitsprozess /Verlauf und Dokumentation

- > Intensität des inhaltlichen Prozesses?
- > Klarheit der Dokumentation?
- > Wichtigkeit der Skizzen, Prototypen?

Produktqualität 1 /Form und Wirkung

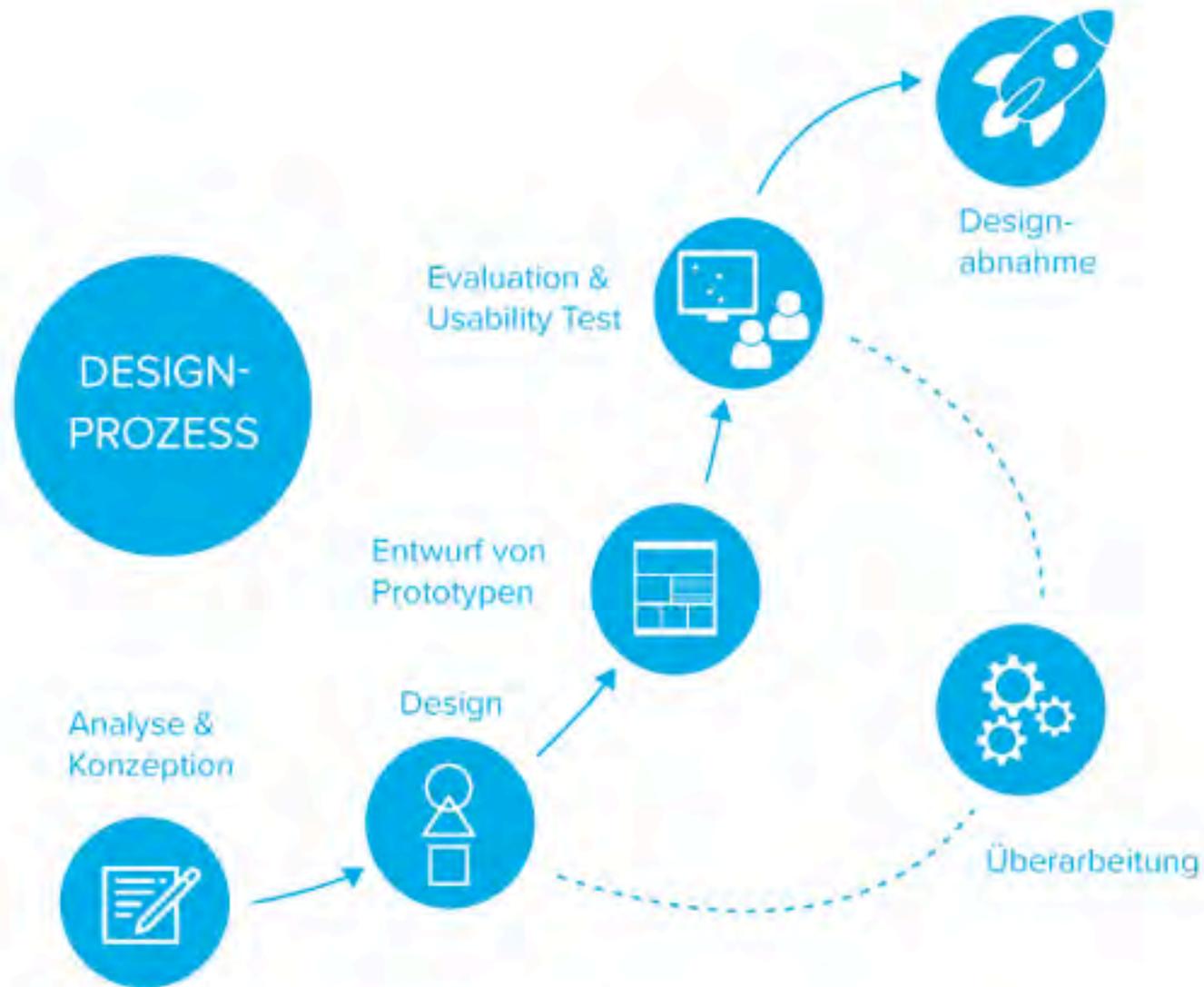
- > Gestalterische Qualität (Form, Farbe, Materialität)
- > Qualität der Funktion?
- > Intensität der Aussage?

Produktqualität 2 /Handwerk und Umgang

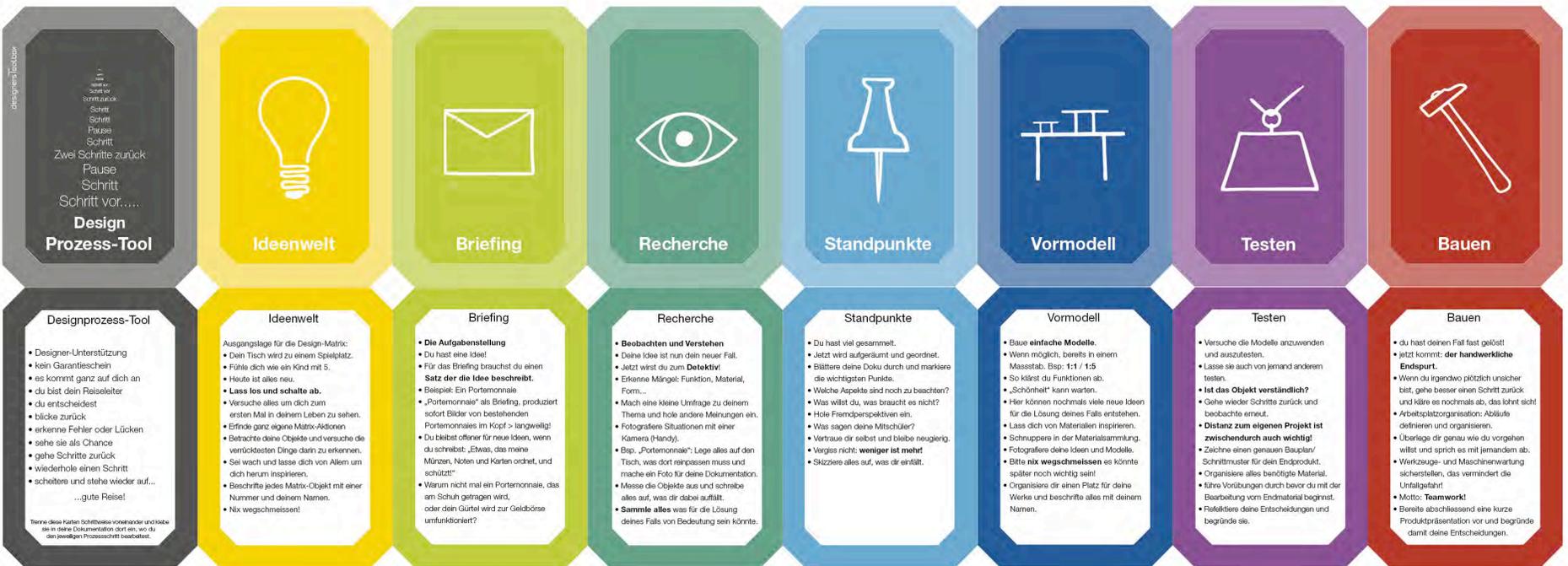
- > Kompetenz im Umgang mit den gewählten Materialien?
- > Sorgfalt der handwerklichen Umsetzungen?

Präsentation /Sprache und Inhalt

- > Sprachliche Qualität der Vorstellung?
- > Kompetenz der Aussagen?
- > Inhaltliche Qualität der Aussagen?



Der Designprozess



designer | toolbox

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

Zwei Schritte zurück
Pause
Schritt
Schritt vor.....

**Design
Prozess-Tool**

Ideenwelt

Briefing

Recherche

Standpunkte

Vormodell

Testen

Bauen

Designprozess-Tool

- Designer-Unterstützung
- kein Garantieschein
- es kommt ganz auf dich an
- du bist dein Reiseleiter
- du entscheidest
- blicke zurück
- erkenne Fehler oder Lücken
- sehe sie als Chance
- gehe Schritte zurück
- wiederhole einen Schritt
- scheitere und stehe wieder auf...
...gute Reise!

Tipp: diese Karten schrittweise voneinander und lasse sie in deiner Dokumentation dort sein, wo du den jeweiligen Prozessschritt bearbeitest.

Ideenwelt

Ausgangslage für die Design-Matrix:

- Dein Tisch wird zu einem Spielplatz.
- Fühle dich wie ein Kind mit 5.
- Heute ist alles neu.
- **Lass los und schalte ab.**
- Versuche alles um dich zum ersten Mal in deinem Leben zu sehen.
- Erfinde ganz eigene Matrix-Aktionen
- Betrachte deine Objekte und versuche die verlockendsten Dinge darin zu erkennen.
- Sei wach und lasse dich von Allem um dich herum inspirieren.
- Beschrifte jedes Matrix-Objekt mit einer Nummer und deinem Namen.
- Nix wegschmeissen!

Briefing

- **Die Aufgabenstellung**
- Du hast eine Idee!
- Für das Briefing brauchst du einen **Satz der die Idee beschreibt.**
- Beispiel: Ein Portemonnaie
- „Portemonnaie“ als Briefing, produziert sofort Bilder von bestehenden Portemonnaisen im Kopf - langweilig!
- Du bist oft offener für neue Ideen, wenn du schreibst: „Etwas, das meine Münzen, Noten und Karten ordnet, und schützt!“
- Warum nicht mal ein Portemonnaie, das am Schuh getragen wird, oder dein Gürtel wird zur Geldbörse unfunktioniert?

Recherche

- **Beobachten und Verstehen**
- Deine Idee ist nun dein neuer Fall.
- Jetzt wird dir zum **Dektiv!**
- Erkenne Mängel: Funktion, Material, Form...
- Mach eine kleine Umfrage zu deinem Thema und hole andere Meinungen ein.
- Fotografiere Situationen mit einer Kamera (Handy).
- Bsp. „Portemonnaie“: Lege alles auf den Tisch, was dort reinpassen muss und mache ein Foto für deine Dokumentation.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **Sammle alles** was für die Lösung deines Falls von Bedeutung sein könnte.

Standpunkte

- Du hast viel gesammelt.
- Jetzt wird aufgeräumt und geordnet.
- Blättere deine Doku durch und markiere die wichtigsten Punkte.
- Welche Aspekte sind noch zu beachten?
- Was willst du, was braucht es nicht?
- Hole Fremdperspektiven ein.
- Was sagen deine Mitschüler?
- Vertraue dir selbst und bleibe neugierig.
- Vergiss nicht: **weniger ist mehr!**
- Skizziere alles auf, was dir einfällt.

Vormodell

- Bauge **einfache Modelle.**
- Wenn möglich, bereits in einem Maasstab. Bsp: 1:1 / 1:5
- So klärst du Funktionen ab.
- „Schönheit“ kann warten.
- Hier können nochmals viele neue Ideen für die Lösung deines Falls entstehen.
- Lass dich von Materialien inspirieren.
- Schnuppere in der Materialsammlung.
- Fotografiere deine Ideen und Modelle.
- **Bitte nix wegschmeissen** es könnte später noch wichtig sein!
- Organisiere dir einen Platz für deine Werke und beschrifte alles mit deinem Namen.

Testen

- Versuche die Modelle anzuwenden und auszutesten.
- Lasse sie auch von jemand anderem testen.
- **Ist das Objekt verständlich?**
- Gehe wieder Schritte zurück und beobachte erneut.
- **Distanz zum eigenen Projekt ist zwischendurch auch wichtig!**
- Zeichne einen genauen Bauplan/ Schrittmuster für dein Endprodukt.
- Organisiere alles benötigte Material.
- führe Vorübungen durch bevor du mit der Bearbeitung vom Endmaterial beginnst.
- Reflektiere deine Entscheidungen und begründe sie.

Bauen

- du hast deinen Fall fest gelöst!
- **jetzt kommt: der handwerkliche Endspurt.**
- Wenn du irgendwie plötzlich unsicher bist, gehe besser einen Schritt zurück und kläre es nochmals ab, das lohnt sich!
- Arbeitsplatzorganisation: Abläufe definieren und organisieren.
- Überlege dir genau wie du vorgehen willst und sprich es mit jemandem ab.
- Werkzeuge- und Maschinenwartung sicherstellen, das vermindert die Unfallgefahr!
- **Motto: Teamwork**
- Bereite abschliessend eine kurze Produktpräsentation vor und begründe damit deine Entscheidungen.

-
 -
 -
 Schritt vor
 Schritt vor
 Schritt zurück
 Schritt
 Schritt
 Pause
 Schritt
 Zwei Schritte zurück
 Pause
 Schritt
 Schritt vor.....

Design Prozess-Tool



Ideenwelt



Briefing



Recherche

Designprozess-Tool

- Designer-Unterstützung
- kein Garantieschein
- es kommt ganz auf dich an
- du bist dein Reiseleiter
- du entscheidest
- blicke zurück
- erkenne Fehler oder Lücken
- sehe sie als Chance
- gehe Schritte zurück
- wiederhole einen Schritt
- scheitere und stehe wieder auf...

...gute Reise!

Trenne diese Karten Schrittweise voneinander und klebe sie in deine Dokumentation dort ein, wo du den jeweiligen Prozessschritt bearbeitest.

Ideenwelt

Ausgangslage für die Design-Matrix:

- Dein Tisch wird zu einem Spielplatz.
- Fühle dich wie ein Kind mit 5.
- Heute ist alles neu.
- **Lass los und schalte ab.**
- Versuche alles um dich zum ersten Mal in deinem Leben zu sehen.
- Erfinde ganz eigene Matrix-Aktionen
- Betrachte deine Objekte und versuche die verrücktesten Dinge darin zu erkennen.
- Sei wach und lasse dich von Allem um dich herum inspirieren.
- Beschrifte jedes Matrix-Objekt mit einer Nummer und deinem Namen.
- Nix wegschmeissen!

Briefing

- **Die Aufgabenstellung**
- Du hast eine Idee!
- Für das Briefing brauchst du einen **Satz der die Idee beschreibt.**
- Beispiel: Ein Portemonnaie
- „Portemonnaie“ als Briefing, produziert sofort Bilder von bestehenden Portemonnaies im Kopf > langweilig!
- Du bleibst offener für neue Ideen, wenn du schreibst: „Etwas, das meine Münzen, Noten und Karten ordnet, und schützt!“
- Warum nicht mal ein Portemonnaie, das am Schuh getragen wird, oder dein Gürtel wird zur Geldbörse unfunktioniert?

Recherche

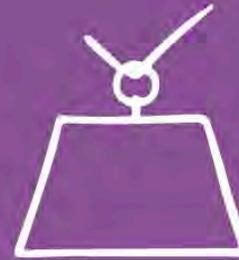
- **Beobachten und Verstehen**
- Deine Idee ist nun dein neuer Fall.
- Jetzt wirst du zum **Detektiv!**
- Erkenne Mängel: Funktion, Material, Form...
- Mach eine kleine Umfrage zu deinem Thema und hole andere Meinungen ein.
- Fotografiere Situationen mit einer Kamera (Handy).
- Bsp. „Portemonnaie“: Lege alles auf den Tisch, was dort reinpassen muss und mache ein Foto für deine Dokumentation.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **Sammle alles** was für die Lösung deines Falls von Bedeutung sein könnte.



Standpunkte



Vormodell



Testen



Bauen

Standpunkte

- Du hast viel gesammelt.
- Jetzt wird aufgeräumt und geordnet.
- Blättere deine Doku durch und markiere die wichtigsten Punkte.
- Welche Aspekte sind noch zu beachten?
- Was willst du, was braucht es nicht?
- Hole Fremdperspektiven ein.
- Was sagen deine Mitschüler?
- Vertraue dir selbst und bleibe neugierig.
- Vergiss nicht: **weniger ist mehr!**
- Skizziere alles auf, was dir einfällt.

Vormodell

- Baue **einfache Modelle**.
- Wenn möglich, bereits in einem Massstab. Bsp: **1:1 / 1:5**
- So klärst du Funktionen ab.
- „Schönheit“ kann warten.
- Hier können nochmals viele neue Ideen für die Lösung deines Falls entstehen.
- Lass dich von Materialien inspirieren.
- Schnuppere in der Materialsammlung.
- Fotografiere deine Ideen und Modelle.
- Bitte **nix wegschmeissen** es könnte später noch wichtig sein!
- Organisiere dir einen Platz für deine Werke und beschrifte alles mit deinem Namen.

Testen

- Versuche die Modelle anzuwenden und auszutesten.
- Lasse sie auch von jemand anderem testen.
- **Ist das Objekt verständlich?**
- Gehe wieder Schritte zurück und beobachte erneut.
- **Distanz zum eigenen Projekt ist zwischendurch auch wichtig!**
- Zeichne einen genauen Bauplan/ Schnittmuster für dein Endprodukt.
- Organisiere alles benötigte Material.
- führe Vorübungen durch bevor du mit der Bearbeitung vom Endmaterial beginnst.
- Reflektiere deine Entscheidungen und begründe sie.

Bauen

- du hast deinen Fall fast gelöst!
- jetzt kommt: **der handwerkliche Endspurt**.
- Wenn du irgendwo plötzlich unsicher bist, gehe besser einen Schritt zurück und kläre es nochmals ab, das lohnt sich!
- Arbeitsplatzorganisation: Abläufe definieren und organisieren.
- Überlege dir genau wie du vorgehen willst und sprich es mit jemandem ab.
- Werkzeuge- und Maschinenwartung sicherstellen, das vermindert die Unfallgefahr!
- Motto: **Teamwork!**
- Bereite abschliessend eine kurze Produktpräsentation vor und begründe damit deine Entscheidungen.

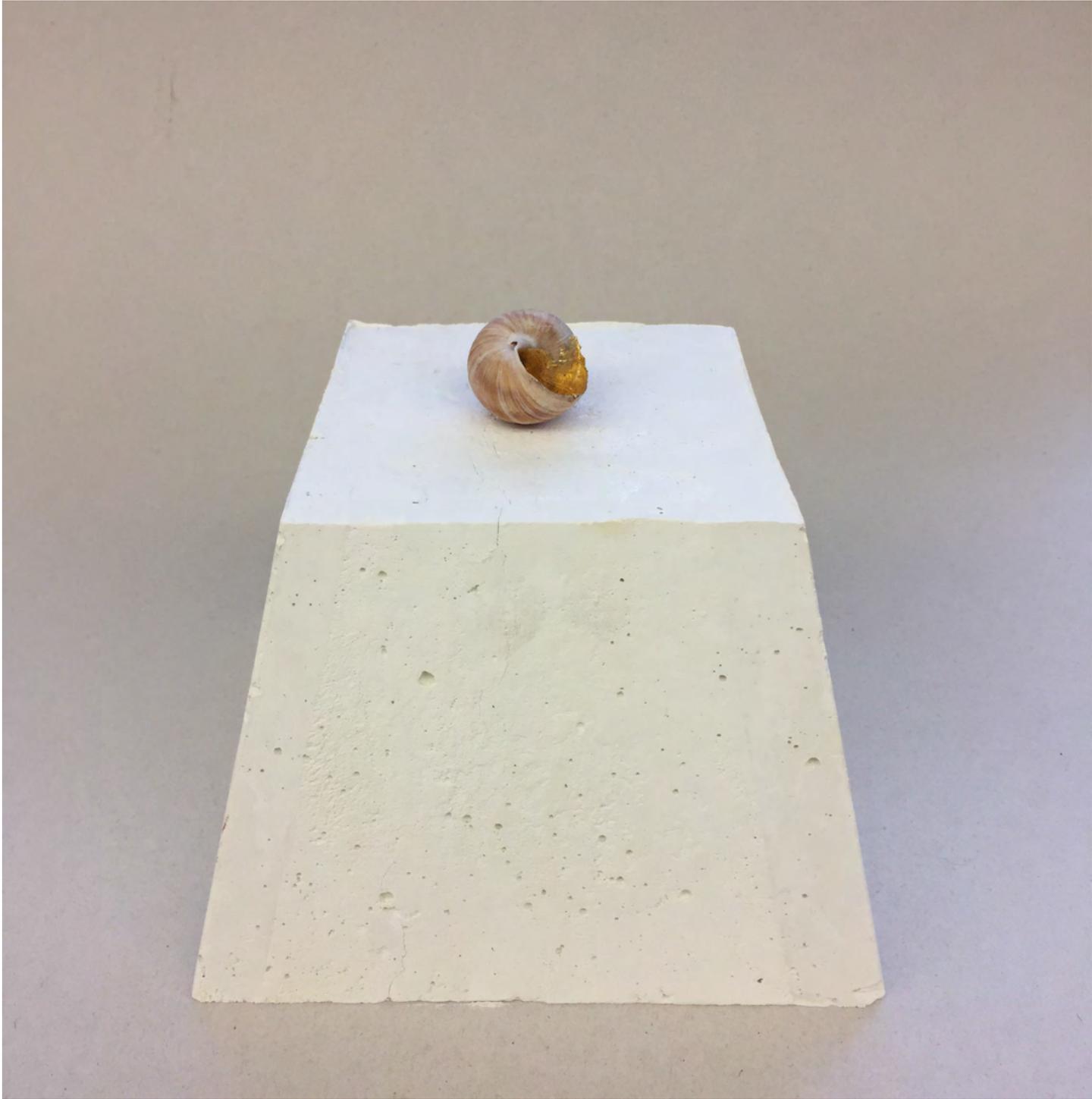
19 NOV. 2002

[Video](#)

„Wenn wir hierzulande die Retrospektive eines Künstlers betrachten, stellen wir fest, wie er in seinem Schaffen über viele Jahre hin reift oder altert. Im Falle von On Kawara ist es umgekehrt: Die in der Form gleichbleibenden, nur im Datum sich verändernden Bilder über 25 Jahre konfrontieren uns selbst mit dem älter werden. In einem Museum, das so viele Stile, Tendenzen und Sprachen vereinigt, ist dieser gleichbleibende, gewissermaßen zeitlose Duktus, der Geschehnisse und Emotionen in einem einzigen Datum verdichtet von entscheidender, meditativer Bedeutung. Die Zeit steht irgendwie still in diesen Bildern, in denen man mehr die eigene Geschichte abliest, als die Geschichte der Bilder rezipiert.“

– [Jean-Christophe Ammann](#)^[5]

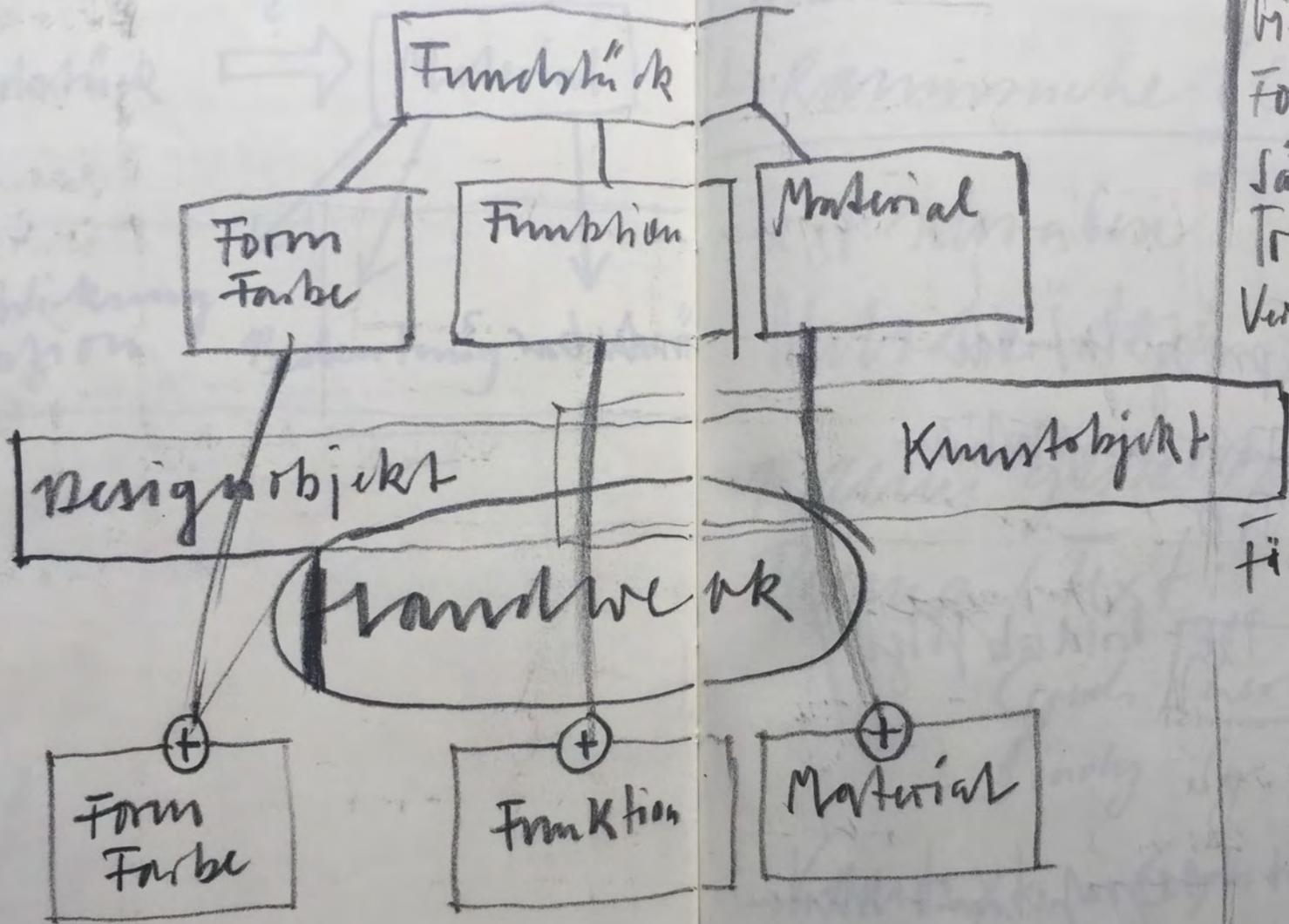












Gittern
 Formen
 Sägen
 Trennen
 Verbinden

Färben

... / 1711 / Anzüge / beschriebte

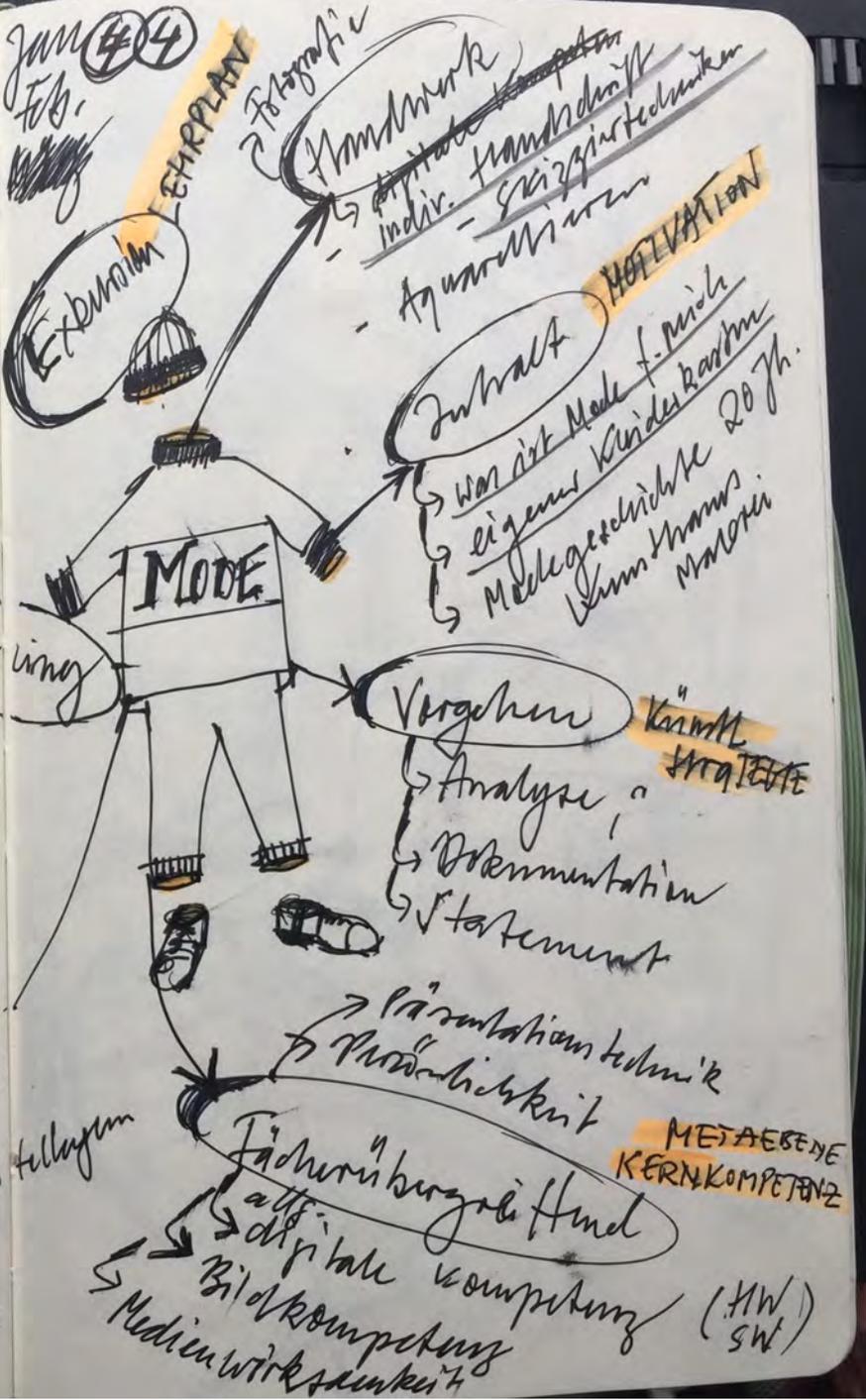
(direkte Instruktionen)
 35) Selbsterfahrung, Kurzaufgaben
 Beurteilungskriterien in Selbstbeurteilung
 Methode vorgegeben, Zeitplan
~~personlich~~ klar

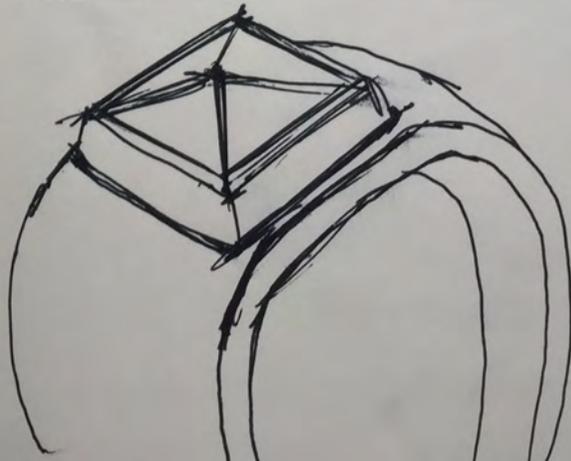
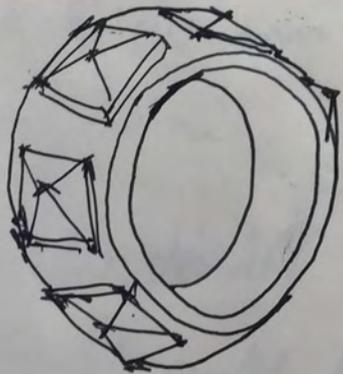
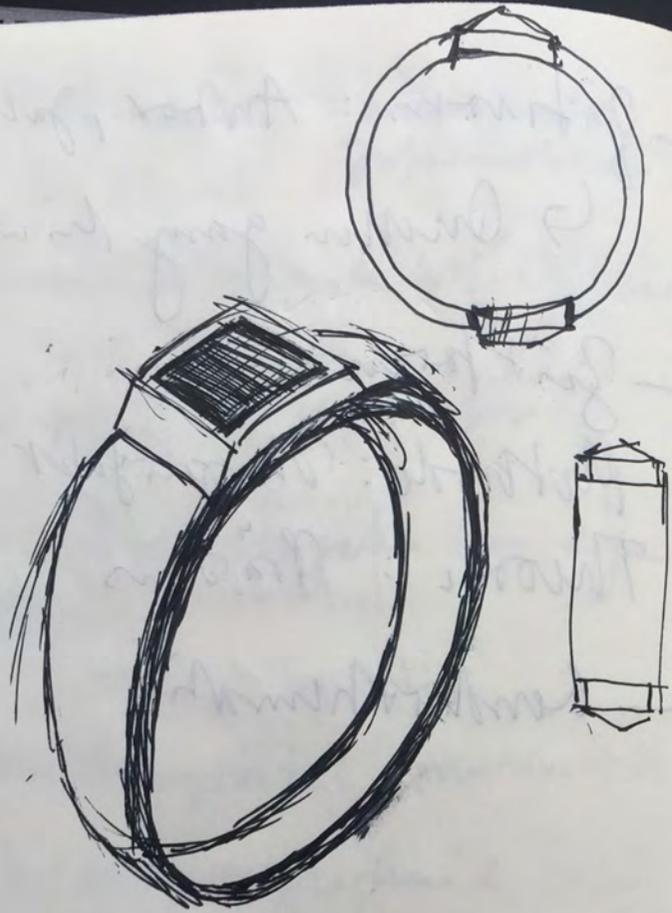
45) Inhaltliche Aussage,
 positionale Ausgangslage,
 offener Zeitplan / HA
~~personl.~~ Beurteilungskriterium Pool
 (Lösungsbeispiele)

56) Werk Aufgabe: Problemstellung
 (→ Problemverständnis fördern,
 Experimentieren)
 → individuelle Lösungen
 → individuelle Beurteilungskriterien
 → offener Zeitplan / Aufwand

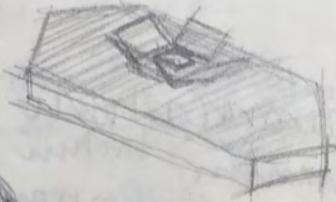
Handaufgabe
 gutartig machen

Beurteilungen
 → Kriterienpool vordr. Aufgabenstellung
 → Portfolio MODE
 → Kompromission / Reflexion
 stark





farbige Nähk



weines Tyvek

Reinraumblase

dunkles Tyvek

Solarzellen

Tyvek® Mischstoff aus Polyethylen (PE)
hochdichte (PE-HD)
4-benutzten Filamenten

Seid:

Solar:

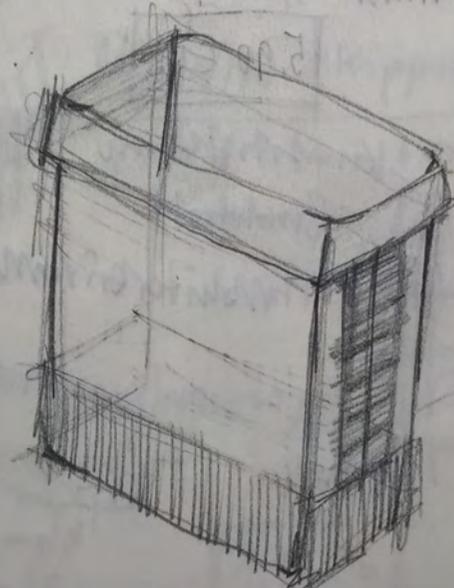
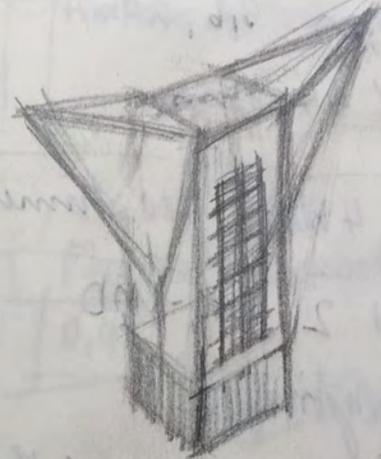
Atom element:

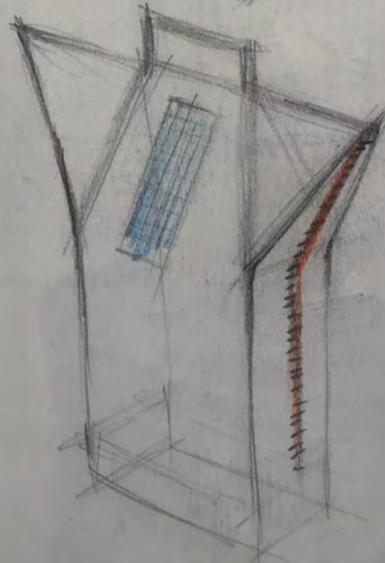
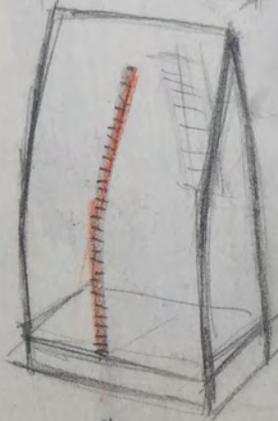
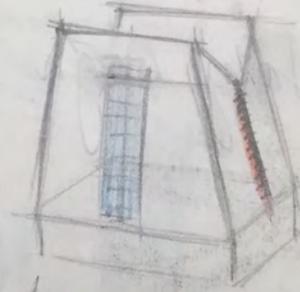
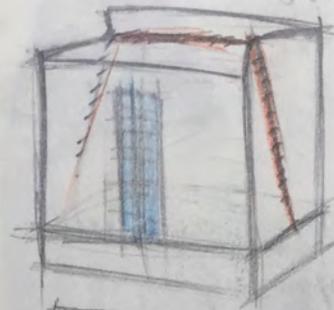
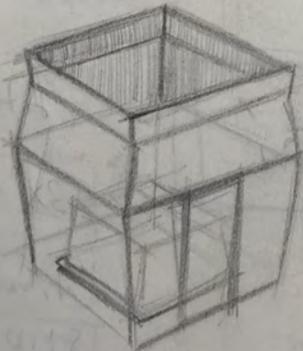
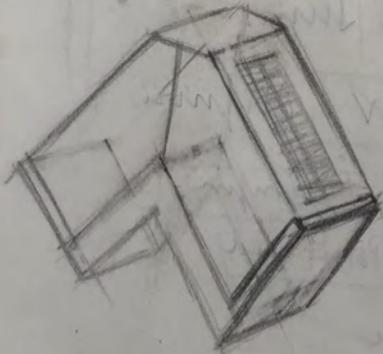
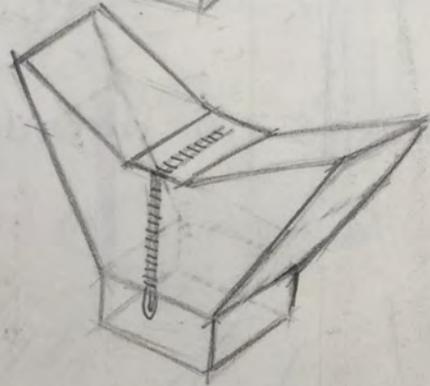
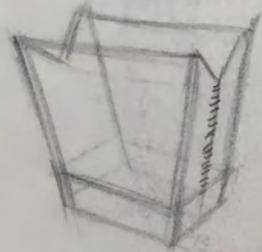
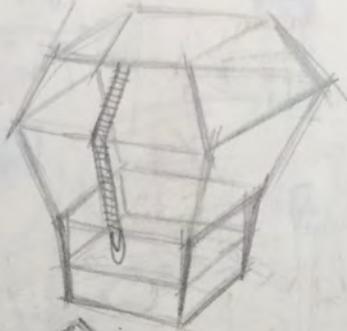
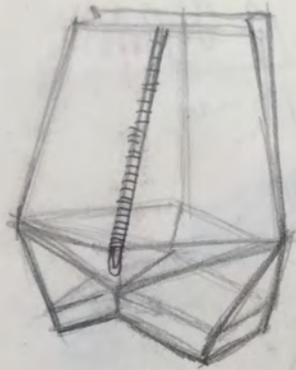
Kontrollier:

Schalter:

Kabel:

Input Bandenspeicher?





TT	TT	>Spezialgebiet 3 Künstler	TT
	>> Herbstferien <<		>> Herbstferien <<
//22.10.// Atelierunterricht // 120 Minuten OELMALEREI 6 beenden		>Abgabe Oelmalerei !	//26.10.// KUNSTGESCHICHTE 1R
//29.10.// Atelierunterricht // 120 Minuten FINGERRING 1			//2.11.// Besuch Atelier Goldschmied
//5.11.// Atelierunterricht // 120 Minuten FINGERRING 2			//9.11.// Besuch Atelier Designladen
//13.11.// Atelierunterricht // 120 Minuten FINGERRING 3			//16.11.// Besuch Atelier Künstleratelier
//20.11.// Atelierunterricht // 120 Minuten FINGERRING 4			//23.11.//
//27.11.// Atelierunterricht // 120 Minuten FINGERRING 5			//30.11.//
//27.11.// Atelierunterricht // 120 Minuten FINGERRING 6		>Abgabe FINGERRING !	//7.12.// KUNSTGESCHICHTE 2
//11.12.//	FINGERRING Präsentation	>URBAN SKETCHING 12	//14.12.//
//18.12.// .Kunstmuseum			//21.12.//