

Geht doch! Erfindungen, die die Welt (nicht) braucht

**Mitmach-Ausstellung
im Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch**

23.9.2022 – 11.2.2024

Pressekontakt
Ulrike Reimann
Kommunikation und Kulturvermittlung
Tel.: +49 (0) 711 89 535 150
presse@landesmuseum-stuttgart.de

Inhalt

„Geht doch! Erfindungen, die die Welt (nicht) braucht“	Seite 3
Daten zur Ausstellung	Seite 5
Was? Für wen? Wann? Wie? und Wie weiter? – Themenräume rund ums Erfinden	Seite 6
1. Schöner, schneller, praktischer: Kein Haushalt ohne Erfindungen	Seite 6
2. Erfindungen für alle? Innovationen zwischen Markt und Non-Profit	Seite 7
3. Zu spät – zu früh? Die Bedeutung des richtigen Zeitpunkts	Seite 8
4. Von der Idee zur Realisierung und Vermarktung: Tipps rund ums Erfinden	Seite 9
5. Erfindungen, die die Welt (dringend) braucht	Seite 10
Begleitprogramm zur Ausstellung	Seite 11
Das Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch	Seite 16

Geht doch! Erfindungen, die die Welt (nicht) braucht
Mitmach-Ausstellung im Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch
23. September 2022 bis 11. Februar 2024

Ob im Haushalt, in der Arbeitswelt, im Verkehr oder in der Freizeit – große und kleine Erfindungen sind allgegenwärtig. Vom 23. September 2022 bis zum 11. Februar 2024 stellt das Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch sie in den Mittelpunkt der Mitmach-Ausstellung „Geht doch! Erfindungen, die die Welt (nicht) braucht“. Erfindungen sollen Probleme lösen: alltägliche oder auch große wie den Klimawandel. Dank einer Erfindung geht manches, was zuvor unmöglich schien, auf einmal doch.

Oftmals versprechen die neuen Dinge aber auch Lösungen von Problemen, von denen wir gar nicht wussten, dass wir sie haben. Trotzdem schaffen wir uns immer wieder Gegenstände an, die nach kurzer Zeit beiseitegelegt werden und in Schränken verschwinden. Der Haushalt bietet ein unerschöpfliches Feld für Erfindungen aller Art. Weltweit werden jedes Jahr 250 Milliarden Euro für Haushaltsgeräte ausgegeben. Immer neue Funktionen locken zum Kauf. Die Ausstellung zeigt bewährte und kurzlebige Erfindungen vom 18. Jahrhundert bis heute, von der Kaffeemühle über den Schnellkochtopf bis zu Schälmashine, Thermomix und Pasta-Maker. Anstatt von „Erfindung“ oder „Verbesserung“ sprechen Marketingleute gern von „Innovation“. Die Bezeichnung „innovativ“ wird dann synonym mit „kreativ“ verwendet und dient vor allem als Verkaufsargument.

Bahnbrechend für blinde und sehbehinderten Menschen waren Erfindungen wie die Braille-Schrift und entsprechende Schreibmaschinen und Displays. Doch häufig stehen Bedürfnisse von Menschen mit körperlichen Einschränkungen nicht im Fokus der Erfinder. Woran liegt es, dass es Bereiche mit vielen Innovationen gibt und andere, in denen kaum etwas geschieht? Die Ausstellung zeigt den Zusammenhang von Innovation und Investition auf. Die Wirtschaft fördert vor allem solche Erfindungen, die als Motor für den Konsum geeignet sind. Die Gelder für Finanzierung, Produktion und Wissensvermittlung sind ungleichmäßig verteilt. Gemeinschaftliches Wirtschaften kann dieser Ungerechtigkeit entgegenwirken. Vorgestellt werden innovative Initiativen wie Konsumgenossenschaften, Crowdfunding-Projekte, Einrichtungen zum nachhaltigen Ausleihen, Fablabs oder die Open-Source-Bewegung.

Dem Bild vom einsamen Erfinder, der in einer Sternstunde eine geniale Verbesserung schafft, stellt die Ausstellung ein alternatives Modell gegenüber: Probleme werden oft in Zusammenarbeit gelöst, durch Verhaltensänderungen oder technische Anpassungen. Erfinden können alle! Der Heureka-Moment stellt sich allerdings nicht von alleine ein. Es kommt zunächst darauf an, das Problem genau zu erfassen und zu überlegen, wie man es am besten angeht, bevor das Tüfteln beginnt und die Erfinder*innen am Ende – hoffentlich – zu einer guten Lösung kommen.

Wie könnten sinnvolle Erfindungen aussehen? Diese Frage dürfen die Besucher*innen in der Ausstellung selbst beantworten und dort auch als Erfinder*innen aktiv werden: beim Zeichnen von Entwürfen, im Ideenzelt, mit dem Ideengenerator oder in der Tüftelwerkstatt. Und sie können ihr Urteil

abgeben: Armbandradio, Smart Speaker, radioaktive Zahnpasta – ob die Welt diese und viele andere in der Ausstellung gezeigte Dinge wirklich braucht oder nicht, das ist oft Ansichtssache.

Die Ausstellung „Geht doch!“ findet **im Rahmen des Festivals „ÜBER:MORGEN“ der KulturRegion Stuttgart 2022** statt.

Ein vielfältiges **Begleitprogramm** ergänzt die Ausstellung. Es umfasst Veranstaltungen mit und für unterschiedliche Communities und Initiativen: Kreativ-Workshops zum Erfinden, Gespräche, Exkursionen und Performances. Ein Fokus liegt auf Angeboten für Familien und Kinder.

Daten zur Ausstellung

Ausstellungsort	Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch, Kirchgasse 3, 71111 Waldenbuch	
Laufzeit	23.9.2022 – 11.2.2024	
Öffnungszeiten	Di bis Sa 10 bis 17 Uhr So und Feiertage 10 bis 18 Uhr Mo geschlossen, außer an Feiertagen	
Eintritt	Erwachsene	4€
	Ermäßigt	3€
	Kinder und Jugendliche bis 17 Jahre	frei
	Schüler*innen	frei
	Gruppen ab 10 Personen	3€
	Kombiticket mit Museum Ritter	8€/erm. 5€
	Jeden Mittwoch ab 14 Uhr	Zahl, was du willst!
Veranstalter	Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch, eine Außenstelle des Landesmuseums Württemberg (Stuttgart)	
Kooperationspartner	KulturRegion Stuttgart im Rahmen des Festivals ÜBER:MORGEN (23.9. – 16.10.2024)	
Ausstellungleitung	Dr. Markus Speidel, Leiter des Museums der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch	
Kuratorische Mitarbeit	Julia Marzoner M.A., Wissenschaftliche Mitarbeiterin, und Verena Plath M.A., Wissenschaftliche Volontärin, Fachabteilung Populär- und Alltagskultur am Landesmuseum Württemberg	
Marketing	Andrea Goletz M.A., Landesmuseum Württemberg	
Projektsteuerung	Dr. Marc Kähler, Landesmuseum Württemberg Peter Bibinger, Landesmuseum Württemberg	
Ausstellungsgestaltung	Gitti Scherer Szenografie, http://gitti-scherer.de Polina Maykova (Grafik)	
Internet	museum-der-alltagskultur.de , facebook.com/Alltagskultur	
Kontakt	info@landesmuseum-stuttgart.de Tel. 0711 89 535 111	

Was? Für wen? Wann? Wie? und Wie weiter? – Themenräume rund ums Erfinden

1. Schöner, schneller, praktischer: Kein Haushalt ohne Erfindungen

Weltweit werden jedes Jahr 250 Milliarden Euro für Haushaltsgeräte ausgegeben. Neue Funktionen oder gewandelte Ästhetik locken zum Kauf. Die Geräte versprechen, den Haushalt praktischer oder schöner, die Ernährung gesünder oder abwechslungsreicher und einzelne Arbeitsschritte präziser und leichter zu machen. Kurz: Sie versprechen ein bequemeres und besseres Leben. Allerdings herrscht keine Einigkeit über den Nutzen mancher Geräte. Für die einen erleichtern sie den Alltag, für die anderen sind sie unnötige Staubfänger im Küchenschrank.

Über 70 Haushaltsgegenstände werden im ersten Raum „Was?“ präsentiert – vom Avocado-Löffel, über Tropfenfänger, Partypilz und Shisha bis hin zum Gebäckmodel. Es sind Objekte aus den letzten 200 Jahren; die neuesten stammen aus dem Jahr 2022. Ihre Anordnung gibt Auskunft über die verschiedenen Bedürfnisse, die sie befriedigen sollen: Ästhetik, Status, Geschwindigkeit, Gemeinschaft, Frische, Erleichterung, Freizeit/Mobilität, Sparen, Präzision und Gesundheit. Bei den Besucher*innen werden viele Gegenstände ein Wiedererkennen hervorrufen und wohl auch manches Schmunzeln auslösen: „Stimmt, das Gerät kenne ich auch!“ „Das steht bei mir zuhause auch nur noch herum, damals musste ich es unbedingt haben“. Manche Dinge werden auch Kopfschütteln bewirken: „Wer kauft denn so etwas?“

An mehreren Mitmach-Stationen haben die Besucher*innen die Möglichkeit, ihre Erfahrungen mitzuteilen: Sie können notieren, welche Gegenstände in ihrem eigenen Haushalt für sie absolut essentiell und sinnvoll sind und welche sich im Nachhinein als Fehlkauf herausgestellt haben und seitdem in der hintersten Ecke des Schranks liegen.

Bei manchen Objekten gehen die Meinungen erheblich auseinander; deshalb dürfen die Besucher*innen ihre Ansichten zu Thermomix und Amazon Echo in der Ausstellung hinterlassen: Erleichtern diese Gegenstände ihren Alltag oder würden sie sich so etwas niemals anschaffen?

Schließlich sind die Besucher*innen eingeladen, hier in einige Gegenstände zu investieren: Würden sie das Fondu-Set für gesellige Stunden finanziell unterstützen oder doch lieber den praktischen Auskratzlöffel? Zwischen sechs verschiedenen Gegenständen kann gewählt werden

2. Erfindungen für alle? Innovationen zwischen Markt und Non-Profit

Erfindungen entstehen häufig dort, wo investiert wird. Bei der Entwicklung muss der Nutzen gegenüber den Kosten einen Mehrwert bieten. Bei kleinen Mengen sind die Produktionskosten aber schnell höher als die Einnahmen. Erfindungen rund um bestimmte Hilfsmittel kommen so erst gar nicht auf den Markt, obwohl sie für die betroffenen Personen nützlich wären. Die Bedürfnisse kleiner Gruppen erhalten damit auch weniger Aufmerksamkeit.

Im Raum „**Für Wen?**“ zeigt die Ausstellung Gegenstände, die abseits des großen Markts entwickelt wurden. Solche Dinge entstehen meist, wo Menschen mit ähnlichen Bedürfnissen zusammenkommen und versuchen, die benötigten Dinge in kleiner Menge selbst zu produzieren. Dazu gehört beispielsweise Unterwäsche für trans* und nicht-binäre Personen, um Geschlechtsmerkmale zu kaschieren. Die gezeigte Spezialkleidung wurde von den Menschen, die diese nutzen, selbst produziert. Ebenfalls ausgestellt ist eine Braille-Schreibmaschine und eine Tastatur für Menschen mit Sehbehinderung.

Finanziert werden solche Erfindungen oft durch alternative Geschäftsmodelle, wie Konsumgenossenschaften oder Crowdfunding-Aktionen. So zum Beispiel die Schallplatte „Wie der Punk nach Stuttgart kam und wo er hinging“ (2017) oder ein Wimmelbuch aus Ludwigsburg (2022). Auch das Wissen über diese Produkte und ihr Besitz können geteilt werden. In der Ausstellung werden Initiativen zu den Themen OpenSource, nachhaltiges Ausleihen und Fablabs vorgestellt.

In welche Initiative würden die Besucher*innen investieren? In der Ausstellung haben sie die Möglichkeit, an Mitmach-Stationen ihre liebste Idee zu unterstützen.

3. Zu spät – zu früh? Die Bedeutung des richtigen Zeitpunkts

Nicht nur Geld bestimmt über den Erfolg einer Erfindung, häufig ist auch der passende Zeitpunkt entscheidend. Kommt ein neues Produkt genau zum richtigen Moment auf den Markt, wird es ein Renner. Ist dagegen die Zeit noch nicht reif dafür, oder ist die Konkurrenz schneller, wird eine Erfindung schnell zum Ladenhüter – oder landet im Museum.

Manche Erfindungen waren während einer gewissen Zeit beliebt, erweisen sich aber rückblickend wegen der Verarbeitung bestimmter Materialien als untragbar. Beispiele im Raum „**Wann?**“ sind eine radioaktive Zahncreme, „Doramad“ (1930-1950), und ein Pedoskop (1952), ein Gerät um mit Röntgenstrahlen die Passform der Schuhe zu überprüfen. Vertreten sind auch ein Einwegrasierer und Picknick-Teller aus Kunststoff. Plastik galt jahrzehntelang als das flexibelste und vielseitigste Material. Doch mittlerweile zeigt sich: Plastik ist auch gefährlich. Es zerfällt in kleinste Teile und findet sich überall in der Umwelt.

Andere Erfindungen werden durch neuere Techniken oder veränderte Bedürfnisse überholt: Eine Lichtputzscheren zum Kürzen eines brennenden Kerzendochts (1870-1910), ein Zuckerhutbrecher zum Zerteilen eines Zuckerhuts (18. Jahrhundert) oder ein Wäscherührer zum Umrühren der Wäsche in der heißen Seifenlauge (1950-1960) – sie alle werden heute nicht mehr benötigt.

Einige Erfindungen hatten die Entwicklung bestimmter Technologien und Vorläufer zur Voraussetzung, um funktionstüchtig zu sein. Das ausgestellte Armbandradio „Panasonic R-72S“ (1972) wurde durch die Transistortechnik und die Erfindung des Batteriebetriebs ermöglicht. Tiefkühlgerichte von Dr. Oetker (1989-1991) etablierten sich infolge der Verbreitung von Tiefkühlgeräten in Privathaushalten. Andere Erfindungen waren ihrer Zeit voraus, so z. B. ein komplett aus Kunststoff gefertigtes Fahrrad. Wegen seiner geringen Belastbarkeit war ihm kein Erfolg beschieden. Heute gibt es allerdings sehr gut funktionierende Fahrräder aus Carbon, einem mit Kohlenstofffasern verstärkten Kunststoff.

Diese und weitere Objekte werfen die Frage auf: Welche Erfindungen werden wir noch in 100 Jahren kennen? Welche sind so zeitlos und perfekt wie die Nadel, eines der frühesten Werkzeuge der Menschheit? Auf welche Erfindung von heute werden wir morgen mit Reue zurückschauen? Die Besucher*innen sind eingeladen zu entscheiden, welche Gegenstände sie in Zukunft nicht nur im Museum sehen, sondern wieder in ihren Alltag integrieren wollen.

4. Von der Idee zur Realisierung und Vermarktung: Tipps rund ums Erfinden

In der Ausstellung können die Besucher*innen selbst zu genialen Erfinder*innen werden. Der Raum „Wie?“ ist dem Prozess des Erfindens gewidmet. Im Idealfall hat jede*r Besuchende am Ende eine eigene Erfindung gemacht, ob die Welt sie braucht oder nicht. Da Erfinden nicht immer leicht ist, können die Besucher*innen Schritt für Schritt den Prozess des Erfindens durchlaufen und zur eigenen genialen Erfindung kommen.

Am Anfang jeder Erfindung steht ein Problem: Die Schnürsenkel gehen immer auf, die Bleistiftspitze bricht ständig ab, die Luft steckt voller Abgase. Die Besucher*innen werden aufgefordert, über die Probleme nachzudenken, die ihren Alltag erschweren.

— Weiter geht es mit dem Recherchieren: Welche Erfindungen gibt es schon? Ist etwas witzig und praktisch zugleich? Ist es kostengünstig und sieht auch noch gut aus?

Die brillantesten Ideen kommen dann, wenn man sich Zeit lässt. Im sogenannten Ideenzelt können sich die Besucher*innen in gemütlicher Atmosphäre entspannen und kreativ werden.

Wer nach diesen Schritten noch keine Ideen hat, der*die kann den Ideengenerator zu Rate ziehen. Mit Hilfe von Würfeln können Ideen kombiniert werden. Dabei können lustige und geniale Erfindungen entstehen.

— Am besten wird die Idee dann zu Papier gebracht. Für die Fertigung der Entwürfe stehen Zeichentische bereit.

In der Tüftelwerkstatt kommt die Idee dann vom Papier auf den Basteltisch. Zahlreiche verschiedene Materialien, Gegenstände und Hilfsmittel stehen zur Verfügung, damit die Besucher*innen ihren ersten Prototypen bauen können.

Abschließend dürfen die Erfindungen vor der Marketingwand in Szene gesetzt werden. Die gestaltete Wand lädt ein zum Posieren und Posten auf Social Media. Die Erfinder*innen können dann ihre Schöpfungen im Genial-Regal präsentieren, um andere Besucher*innen zu inspirieren.

5. Erfindungen, die die Welt (dringend) braucht

Am Ende der Ausstellung steht auch die Frage, ob Erfindungen uns helfen, die Probleme der Menschheit zu lösen. Im Zeichen von Klimawandel, Krieg und Hunger können wir nicht untätig auf eine zündende Idee warten, sondern müssen gemeinsam handeln.

Zur Ausstellung gehört deshalb auch ein Raum für Gesprächsformate. In diesem „**Wie weiter?**“ überschriebenen Raum mit einer Bibliothek können Besucher*innen lesen, sich austauschen und miteinander diskutieren. Das Museum lädt regelmäßig Expert*innen ein, die mit Blick auf die Zukunft von bedeutsamen Erfindungen und Innovationen sprechen.

Auch symbolisch können die Besucher*innen an einem gemeinsamen Projekt arbeiten. An einer Wand soll während der Laufzeit der Ausstellung eine Installation aus unterschiedlichen Textilien entstehen, die zusammen ein großes Ganzes ergeben. Die Besucher*innen sind eingeladen, sich ein Stück Stoff oder Wolle zu nehmen und strickend, häkelnd oder flechtend einen Teil zum Gesamtkunstwerk beizutragen.

Begleitprogramm

September 2022 bis Februar 2023

Mitmachen, sich Austauschen und alleine oder gemeinsam Ideen entwickeln – das sind zentrale Aspekte der Ausstellung „Geht doch!“. Das Begleitprogramm bietet für Klein und Groß zahlreiche Möglichkeiten, selbst aktiv zu werden und sich als Erfinder*in zu betätigen.

Eröffnungswochenende (Eintritt und Programme kostenfrei)

Sa/So 24.+25.9.2022, 11-17 Uhr

Mit Jahrmarkt der Ideen am Sa 24.9., 15-19 Uhr

Im Rahmen des **Festivals ÜBER:MORGEN der Kulturregion Stuttgart und in Kooperation mit der Stadt Waldenbuch** gibt es am **Samstag, 24.9., 15-19 Uhr, im Schlosshof einen Jahrmarkt der Ideen:** Ganz unterschiedliche Stände informieren über Projekte, die sich forschend, spielerisch oder ganz praktisch mit Zukunftsperspektiven beschäftigen.

Am Stand des **Cycle-Stores Waldenbuch** haben die Besucher*innen die Möglichkeit, Fahrräder auszuprobieren.

Die **Oskar-Schwenk-Schule** präsentiert eine Ausstellung mit selbst gebastelten Robotern und eine Zeitkapsel, die darauf wartet, mit den Zukunfts-Wünschen und -Ideen der Besucher*innen gefüllt zu werden

Die **Projektgruppe „Nachhaltige Mobilität für Waldenbuch“** bietet eine Präsentation und Mitmachaktionen.

Auch über das **Pilotprojekt „Holzbau-Offensive“** können sich Interessierte informieren: Beim Kommunalen Ideenauftrag „Holzbau als Bestandteil des kommunalen Klimaschutzes“ ist die Stadt Waldenbuch mit einem Projekt beteiligt
(<https://www.holzbauoffensivebw.de/de/frontend/product/detail?productId=22>).

An einem weiteren Stand gibt das **Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart** Einblick in die Zukunftsforschung: Mit Hilfe von Supercomputern können u. a. digitale „Zwillinge“ von Städten visualisiert werden (<https://www.uni-stuttgart.de/universitaet/aktuelles/schaufenster/hlrs/>). Als weitere wissenschaftliche Einrichtung ist die **Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen** vertreten.

Zum Thema „Erfindungen“ gibt es **Workshops für Kinder und Erwachsene:**

Mit **Fabian Kühfuß** kann aus Elektroschrott und anderen Materialien ein „**Kunstroboter**“ gebaut werden.

Jennifer Keusgen, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, gibt Anleitung zur **Herstellung eines E-Textils** (ohne Vorkenntnisse).

Für das leibliche Wohl stehen ein **Foodtruck und eine Cocktailbar** bereit.

Ein **DJ** sorgt für eine entspannte Atmosphäre und rundet das Programm ab.

Das Museum der Alltagskultur bietet an beiden Tagen kostenfreie Führungen rund ums Erfinden: **Am 24. und am 25.9. führen die Ausstellungsmacher*innen um 11 und 13 Uhr durch die neue Ausstellung „Geht doch!“.**

Tüftel-Werkstatt Specials

Für Nerds und Mutige: Die „Tüftel-Werkstatt Specials“ wollen Lust machen, den Alltag neu zu entdecken und gemeinsam zu tüfteln. Einmal im Monat können junge Nachwuchs-Tüftler*innen, aber auch Erwachsene hier bauen, experimentieren, erfinden und unterschiedlichste Techniken, Methoden und Werkzeuge kennenlernen. Die Werkstatt-Programme bieten (fast) alles, was es zum Erfinden braucht – von der Idee über Prototypen bis zur Vermarktung. Der Zugang ist mal spielerisch, mal technisch, mal wird der Computer eingesetzt. Für die „Tüftel-Werkstatt Specials“ arbeitet das Museum der Alltagskultur mit unterschiedlichen Kooperationspartnern zusammen. Sie bieten Anregungen, die Herausforderungen unserer Zeit zu erkennen und unter Nutzung aktueller technischer Möglichkeiten Erfindungen zu realisieren.

Lego Mindstorms Roboter

Sa 22.10.2022, 10.30-12.30 Uhr

Anfänger-Kurs im Programmieren

9 bis 12 Jahre

Roboter können die unterschiedlichsten Aufgaben erfüllen und sind heute überall im Einsatz. In dieser Tüftel-Werkstatt können Kinder zwischen 9 und 12 Jahren die Komponenten eines (Lego Mindstorms EV3) Roboters kennenlernen. Spielerisch entdecken sie, wie leicht es ist, diesen zu programmieren. Nachdem die Teilnehmer*innen die Grundlagen erlernt haben, erstellen sie mit Hilfe eines Laptops ein Programm. Auf bestimmte Befehle hin werden die Motoren und Sensoren des Roboters angesteuert. So bringen die Kinder ihm bei, selbständig vorwärtszulaufen, anzuhalten und dann z. B. mit den Armen einen Ball aufzunehmen.

Im Rahmen der Code Week BW kostenfrei

Anmeldung unter: <https://landesmuseum-stuttgart.ticketfritz.de/Event/Kalender/10515/29013?Typ=Vorlage>

In Kooperation mit dem IBM Klub Böblingen e.V. - Sparte "Technikgeschichte und Robotics"

Erfinde dein Design

Sa 5.11.2022, 10-14 Uhr

Taschen besticken mit TurtleStitch

Ab 10 Jahren

Im Kurs "Erfinde dein Design" besticken die jungen Teilnehmer*innen mit „TurtleStitch“ individuell Taschen. Hierbei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die Muster, Schriftzüge und Formen der Stickereien werden von den Teilnehmenden im Laufe des Kurses durch das Computerprogramm „TurtleStitch“ selbst entworfen und kreiert. Hierbei bekommen sie einen ersten Einblick in die Welt der Informatik und ins Programmieren. Programmiert wird mit Blöcken, einer Sprache, die Scratch (Snap!) ähnlich ist.

Kostenbeteiligung: 7€

In Kooperation mit dem Jugendforschungszentrum Energie und Umwelt, Landkreis Böblingen e.V.

Mein 3D Drucker! Geht doch!

Sa 12.11.2022, 10-17 Uhr

Selbst bauen und mitnehmen: Aufbau und Einrichtung eines 3D-Druckers

Ab 16 Jahren, Kursgröße: 6-12 Teilnehmer*innen

Geschenke, Spielzeuge, Werkzeuge, Haushaltshelfer, Modellbauzubehör oder sonstige Teile einfach aus Kunststoff herstellen? Wer hätte sich das nicht schon oft gewünscht? Nach diesem eintägigen Kurs ist das auch zuhause möglich. Im Workshop lernen die Teilnehmer*innen die Grundlagen des 3D-Druckens kennen und bauen unter Anleitung ein eigenes Modell. Nach der Justage und der Einrichtung des Druckers können erste kleine Probendrucke gemacht werden. Bestandteil des Workshops ist auch die Einweisung in die Drucksoftware (Cura) und das Aufzeigen sinnvoller Tuningmöglichkeiten.

Wichtige Hinweise:

Der Druckerbausatz wird vom Dozenten bestellt und die Kosten (200 Euro für den Bausatz mit leisen Schrittmotortreibern, 32Bit Motherboard) werden direkt im Kurs abgerechnet. Ebenso kann Filament zum Selbstkostenpreis erstanden werden. Das Werkzeug ist im Druckerbausatz enthalten.

Möglichst, aber nicht zwingend, eigenen PC/ Laptop mitbringen.

Vorkenntnisse: keine!

Kursgebühr: 50 € + 200 € Sachkosten (Begleitpersonen zahlen die Hälfte der Kursgebühr.)

Anmeldung & Rückfragen: voeh@gmx.de

Kursleiter: Michael Vöhringer

Gamecontroller aus Schrott

Sa 21.1.2023, 10-15 Uhr

Unglaubliche Eingabegeräte für Spiele bauen

9 bis 16 Jahre

Der klassische Gamecontroller ist out! In dieser Tüftel-Werkstatt werden Eingabegeräte für Spiele gebaut, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Gemeinsam suchen die Teilnehmenden im Elektroschrott nach funktionierender Elektronik und Mechanik, die sie dafür verwenden, neue Arten der Mensch-Maschine Kommunikation zu nutzen. Mit Hilfe der Frisbee, dem Tinkertank-Mikrocontroller, basteln sie Interfaces, mit denen altbekannte Spiele wie Pong oder Pacman gesteuert werden können. Sie hacken Mäuse und Keyboards und bauen daraus Raumanzüge, Gehirnstrom-Messmaschinen oder Feuchtigkeitssensoren. Am PC angeschlossen, lässt sich mit dieser Auswahl an simplen Spielen und Anwendungen das neue Eingabegerät testen. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt: Die Game-Fans spielen Pong mit zwei Bügeleisen und Temperatursensoren, Pacman per modifiziertem Staubsauger oder hüpfen auf einer umgebauten Personenwaage, um SuperMario durch seine Welt springen zu lassen.

In Kooperation mit TINKERTANK - KREATIVLABOR | MAKERSPACE

Wir bauen einen Kunstrobooter

Sa 11.2.2023, 14-17 Uhr

Upcycling-Workshop

10 bis 14 Jahre

Gemeinsam zerlegen die Teilnehmenden unter Anleitung zunächst (gestellten und selbst mitgebrachten) Elektroschrott. Dann steht der Ideenfindung nichts mehr im Weg. Deren Umsetzung

erfolgt mithilfe des gefundenen Schrott-Materials und weiteren gestellten Materialien in kleinen Gruppen. Nach der Fertigstellung präsentieren die jungen Tüftler*innen ihre eigenen Kunstroboter.
Anmeldung: museum-der-alltagskultur.de/ausstellungen/geht-doch
Kursleiter: Fabian Kühfuss

Online-Veranstaltungen

vhs.KinderUni der vhs Böblingen-Sindelfingen:

„Können Roboter intelligenter als Menschen werden?“

So 9.10.2022, 11-12 Uhr

Online Vortrag von Prof. Nadine Bergner, Technische Universität Dresden
für Kinder von 8-12 Jahren

Einen Roboter, der euer Zimmer aufräumt - das wäre doch super! Vielleicht kann er sich sogar mit euch unterhalten. Vielleicht auch die Hausaufgaben erledigen. Unmöglich? Vielleicht aber auch bald Realität. Der Schlüssel dazu ist Künstliche Intelligenz oder kurz KI. Aber was ist eigentlich KI? Wie wird KI unsere Welt verändern? Wie intelligent können Roboter werden? Und wie wollen wir mit ihnen zusammenleben? Antworten auf diese Fragen will diese Kinderuni-Vorlesung geben und gleichzeitig mit euch gemeinsam überlegen, wie unsere Welt mit intelligenten Robotern einmal aussehen soll. Zusätzlich gibt es spannende Beispiele zum Mitmachen und Selbst-Programmieren.

Gebühr: 5 €

<https://www.vhs-aktuell.de/programm/junior.html/kurs/483-C-N81602910/t/vhskinderuni-koennen-roboter-intelligenter-als-menschen-werden>

vhs.Akademie der vhs Böblingen-Sindelfingen:

„Es war einmal ... eine Idee II: Die Geschichte der Lebensmittelverpackung“

Do 24.11.2022, 19-20 Uhr

Webinar mit Kunsthistorikerin Nicole Klemens

Warum essen wir mit Besteck? Seit wann gibt es Gabeln? Und wer hat eigentlich Verpackungen erfunden? Was ist die Geschichte des Papiers? Oft sind es die kleinen Dinge in unserem Alltag: sie sind für uns selbstverständlich, wir nutzen sie täglich, aber was ist eigentlich die Geschichte dahinter? Eine Entdeckungsreise zu den kleinen und großen Dingen des Alltags, zur Geschichte hinter den Dingen.

Gebühr: 9 €

<https://www.vhs-aktuell.de/programm/akademie.html?action%5B85%5D=course&courseId=483-C-N81028610&rowIndex=2>

Öffentliche Führungen (Dauer 45 min)

Jeden vierten Sonntag im Monat, um 14 Uhr

Teilnahmegebühr: 3€ pro Person zzgl. Eintritt

Dauer: 45 Minuten

Vom Flaschenöffner bis zum Thermomix: Erfindungen erleichtern uns den Alltag und lösen Probleme. Oder etwa nicht? Angesichts der vielen Dinge, die immer neu auf den Markt kommen, stellt sich die Frage: Lösen diese Innovationen wirklich ein Problem? Brauchen wir das oder kann das weg? Entdecken Sie in der Führung Dinge, die mal mehr, mal weniger nützlich sind, treffen Sie Tüftler*innen und werden Sie in der Tüftel-Werkstatt selbst zum*r Erfinder*in!

Öffentliche Kurator*innenführungen

Sa/So 24. + So 25.9.2022 jeweils 11 und 13 Uhr

(Eröffnungs-Wochenende, Eintritt und Führung kostenfrei)

So 22.1.2023 und So 26.2.2023, jeweils 14 Uhr

Kosten und Dauer siehe „Öffentliche Führungen“

Öffentliche Führung mit Ausstellungsgestalterin Gitti Scherer

So 23.10.2022, 14 Uhr

Kosten und Dauer siehe „Öffentliche Führungen“

Wie machen wir die verschiedenen Prozesse auf dem Weg zu einer neuen Erfindung für die Besucher*innen begehbar und erlebbar? Wie zeigen wir neben vorgefertigten Lösungen auch eher versteckte Nischenmärkte für engagierte Gruppen? Diese Aufgaben stellten sich dem Ausstellungsteam mit Ausstellungsgestalterin Gitti Scherer. Als Szenografin erfand sie für die oft abstrakten Ausstellungsthemen passende „Raumbilder“. So konzipierte sie den ersten Raum als „Supermarkt der Möglichkeiten“ und den langen, schmalen Flur als Shoppingmall mit „Schaufenstern“ in Form eines „Boulevards der Lösungen“. Die Umsetzung hatte sich natürlich an den räumlichen Gegebenheiten und dem Budget zu orientieren. Um möglichst nachhaltig zu arbeiten, wurden auch wiederverwendbare Elemente eingesetzt, etwa die Rahmen der „Schaufenster“ im Flur, die zuvor in der Pop-Up-Ausstellung im Kaufhaus Leitz in Knittlingen (2021) verwendet wurden. Dass die Ausstellungsbesucher*innen sich angesprochen fühlen, aktiv mitzumachen, eigene Produktideen zu entwickeln, dazu leistet die Gestaltung einen wichtigen Beitrag. Gitti Scherer arbeitet als Szenografin und Bühnenbildnerin für Theater, Museen und Agenturen. Nach ihrem Diplom für Bühnen und Kostümbild an der Hochschule für Bildende Künste Dresden erweiterte sie ihre szenografische Arbeit auf den Bereich Ausstellung.

Das Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch

Das Museum der Alltagskultur – Schloss Waldenbuch, eine Außenstelle des Landesmuseums Württemberg, ist im ehemaligen Jagdschloss der württembergischen Herzöge in Waldenbuch (Kreis Böblingen) beheimatet. Es zählt es zu den bedeutendsten volkskundlichen Museen im deutschsprachigen Raum. Die Schausammlungen bieten Einblick in die Kultur und Lebensweise breiter Bevölkerungsgruppen in Württemberg vom 18. Jahrhundert bis heute. Im Fokus stehen das Leben und die Erfahrungen ganz gewöhnlicher Menschen. Einen großen Raum nimmt neben den „ZeitSprüngen“ die facettenreiche Präsentation „Wohnwelten“ ein.

— Derzeit befindet sich das Museum der Alltagskultur in einem Wandlungsprozess, denn heute beschäftigen uns ganz andere Themen als zur Zeit der Museumgründung vor 32 Jahren. Es sind beispielsweise Fragen nach Geschlechteridentität, nach der Kolonialgeschichte, nach unserer Erinnerungskultur, oder danach, wie wir unsere Freizeit gestalten, was wir unter Eigentum verstehen und wie wir in unserer digitalisierten Welt leben wollen.

Aus dem reinen Ausstellungsort soll ein Diskursraum werden. Indem die Schausammlungen auch als Werkstatt verstanden werden, können Fragen zur sozialen Nachhaltigkeit vermehrt in den Mittelpunkt rücken: Wie zugänglich, divers, inklusiv und gesellschaftlich relevant ist das Museum der Alltagskultur? Welche gesellschaftlichen Gruppen finden sich in der Sammlung wieder und werden ihre Geschichten dort bewahrt? Hierzu versteht sich die Ausstellungsergänzung „Meine kleinen Schätze“ als Beitrag: Geschichten, die bisher nur wenig im Museum vertreten waren, erhalten dort einen dauerhaften Platz.