

8.1 Lösungen

8.1.1 Einleitung

1 Den Begriff Designklassiker kennen

zeitlose Gestaltung, Qualität, zeit-typisch, innovativ, große Präsenz

2 Produktionsweisen erklären

- a.
 1. (Kunst-)Handwerk
 2. Manufaktur
 3. industrielle Produktion
- b.
 1. Beim (Kunst-)Handwerker alles in einer Hand
 2. Trennung von Entwurf, Herstellung und Vertrieb der Produkte beginnt, Spezialisten arbeiten zusammen, überwiegend Handarbeit an einem Produkt
 3. Arbeitsteilung vollzogen, Entwerfer, Ingenieur, (teils ungelernte) Arbeiter, Fabrikant, Vertrieb, Verkäufer u. a. Maschinenarbeit, wenig Handgriffe dabei erforderlich

3 Vorlage für designgeschichtliche Analyse von Produkten

Analyse je nach gewähltem Produkt:
 Zu Frage a vergleiche Kapitel 1.5.2.
 Zu Frage b vergleiche auch Band *Produktdesign*, im Kapitel 5 Werkstoffe.
 Zu Frage c, d, f vergleiche das Kapitel, das die Epoche des gewählten Produkts beschreibt.
 Zu Frage e vergleiche Kapitel 7 Design-tendenzen.

8.1.2 Epochen – Vorgeschichte Design

1 Antike Gestaltungsweise erklären

- „Schönheit“ durch ausgewogene Proportionen von Höhe, Breite und Länge, Streben nach Harmonie und

- Perfektion, durch Symmetrie betont
- Klarer Aufbau, kubische Grundformen, viele Säulen
- Mathematische Berechnungen der Verhältnisse der Größen zueinander
- Bewusste kleine „Abweichungen“ bringen Lebendigkeit und verhindern eine starr wirkende Gestaltung.

2 Romanische Bauweise erklären

Massive Bauweise mit dicken Wänden, außen wenig Verzierungen und kleine Fenster, wirkt burgartig und wehrhaft, steht für Stärke, Macht, Wehrhaftigkeit

3 Gotische Bauweise erklären

- Skelettbauweise: Gerüst wie ein Gerippe, über das Druck und Gewicht nach unten abgeleitet werden.
- Die Flächen dazwischen, ohne tragende Funktion, werden für große Glasfenster verwendet.
- Die mystische immaterielle Wirkung des farbigen Lichts der Fenster steht für eine jenseitige göttliche Welt, ebenso der gesamte Kirchenbau mit seiner die Höhe betonenden und aufgelöst wirkenden Gestaltung.

4 Barocke Bauweise beschreiben

Architektur, Plastik, Malerei und Verzierungen bilden eine Einheit. Alles scheint zu verschmelzen; bewegte, fließende, üppige, gerundete Verzierungen überziehen den Innenraum (kein statischer rechter Winkel), Malerei verwischt die Grenzen, Licht bildet den Raum.

5 Leben und Arbeiten von Kunsthandwerkern vorindustrieller Zeit kennen

- a. Eine christliche Zeit, Mönche arbeiten überwiegend anonym in Klos-

terwerkstätten, fertigen für Kirche, König, Adel etc. sakrale Arbeiten.

- b. Stadtentwicklungen führen zu einer Zunahme des Handwerks. Zünfte bilden sich als Zusammenschluss von Handwerkern, dienen als Interessengemeinschaft. Eine Zunft regelte das gesamte Arbeitsleben der Mitglieder.
- c. Vorbild Antike, Mensch steht im Mittelpunkt der Erforschung der Welt, Bildung als Ideal, neues Selbstbewusstsein und Entwicklung der Gestalterpersönlichkeit, eigener Stil, Werke werden signiert
- d. *Repräsentationsdesign*: zeigt sozialen Stand, Zurschaustellen von Reichtum, Macht, Bildung, Wissen
dekoratives Design: üppige Verzierungen
teils Autoredesign

6 Stilistische Merkmale erkennen

- a. Gotik: mit stilistischen Merkmalen gotischer Kirchenarchitektur, aufgelöste Form, Betonung nach oben
- b. Barock: üppige C- und S-Formen, fließend, gekurvt, bewegt, Goldwirkung, prächtig und prunkvoll
- c. Gotik: Verzierungen mit Maßwerk, geometrische gotische Kreiskonstruktion
- d. Barock: geschwungene, bewegte Außenform, C- und S-Formen

7 Stilmerkmale vergleichen

- a. Links Romanik, rechts Gotik
- b. Romanik: Rundbogen, Gotik: Spitzbogen, Maßwerk, bei Romanik und Gotik: christlicher Figureschmuck

8 Bedeutung des Kupferstichs kennen

Einfachere Vervielfältigung von Entwürfen wird möglich, größere Anzahl kann gedruckt werden, Trennung von Entwurf

und Anfertigung, Ideen verbreiten sich, auch in späteren Zeiten (19. Jh.) nutzbar

9 Gesamtkunstwerk erklären

Architektur, Plastik, Malerei und Verzierungen bilden eine Einheit. Alles scheint zu verschmelzen, die Grenzen der Künste werden aufgehoben.

8.1.3 Vorindustrielle Gestaltung

1 Stilistische Merkmale erkennen

Klassizismus: klar erkennbarer Grundaufbau, Säulenform mit senkrechten Rillen, Anregung Antike bei Verzierungen und Motiven, Girlanden, Widderköpfe, waagrechte Bänder wie Perlstab, Palmetten

2 Klassizistische Architektur kennen

- a. Beispiele: Brandenburger Tor und Konzerthaus in Berlin, Glyptothek in München, Stadt Putbus auf Rügen
- b. Repräsentationsbauten von Reichtum und Staatsmacht: Triumphbögen, Stadttore, Museen, Alleen mit Plätzen, Parlamentsgebäude, Opernhäuser, Rathäuser oder Villen

3 Architektur zeitlich einordnen

Klassizismus: Antike als Vorbild; Front wie Tempel, klare geometrische Gliederung, sparsame Ornamentik, Flachdach, Säulen in Reihungen, Stufen nach oben

4 Produktionsweisen kennen

- a. 1. (Kunst-)Handwerk, 2. Manufaktur
- b. 1. Anfertigung überwiegend von einer Person in Handarbeit, Unikate
2. Mehrere Personen arbeiten als Spezialisten von Hand und mit Ma-

schinen an einem Produkt, Serienproduktion

5 Innenräume vergleichen

- a. Abb. 1: Klassizismus, Abb. 2: Biedermeier
- b. Abb. 1: Antike Gestaltungsformen: römische Rundbogen mit Statuen, Wände klar gegliedert durch Ornamentbänder, Girlanden, zurückhaltende Farbigkeit mit Weiß und Pastellgrün, wenige funktionale Möbel, edle, repräsentative, weitläufige Raumwirkung, wirkt wenig bewohnt. Abb. 2: Wohnzimmerwirkung, dekoriert mit persönlichen Objekten, Bildern, Tischdecken, Gardinen; Möbel aus Holz, Stühle mit Polster, Einfachheit, Bequemlichkeit, Funktionalität
- c. Abb. 1: Ursprünglich für Premierminister John Stuart, 3. Earl of Bute, das Gebäude wurde zum sozialen und politischen Treffpunkt der Oberschicht.
Abb. 2: Bürgertum, die privaten Räume zum Wohnen sind besonders als Rückzugsort und Treffpunkt der Familie wichtig.

8.1.4 Frühindustrielle Gestaltung

1 Thonet – Designklassiker erklären

- a. Entwicklung des Bugholzverfahrens (Holz mit Wasserdampf gebogen)
- b. Stuhl aus wenigen Einzelteilen, dadurch: neu kombinierbar, als Einzelteile platzsparend beim Verschicken, einfach montierbar, Stühle sind leicht, variabel, mit geschwungenen reduzierten eleganten Formen, preiswert durch Massenproduktion, zur Massenbestuhlung in Cafés, Bars u. a., werden bis heute hergestellt und eingesetzt.

2 Shaker – Designtendenzen, Gestaltungsweise und Leitsätze kennen

Ausdruck einer Lebensweise – Funktionsdesign: klare reduzierte Formen, hoch funktional, zweckmäßig, Schönheit einfacher Formen, Ökodesign: Holzwirkung, langlebig und nachhaltig durch Qualität – beide Designtendenzen heute noch aktuell, (wenn auch ohne religiösen Bezug), Shakermöbel immer noch gefragt, zeitlose Gestaltung

3 Historismus – Produktionsweise, Gestaltung und Zielgruppe erklären

- a. Industrielle Massenproduktion: kompliziert und handwerklich wirkende Formen möglich, Verzierungen werden jedoch üppig und reichhaltig als Styling nachträglich auf Produkte aufgebracht, teils auch Qualitätsverlust durch Massenproduktion, aber günstigere Herstellung der Produkte
- b. Besonders das Bildungsbürgertum zeigte damit Stand, Status, Bildung. Produkte, die reich verziert, repräsentativ und wertvoll wirkten und bisher feudalen Gesellschaftsschichten vorbehalten waren, erreichten als erschwingliche Massenware zunehmend den Geschmack aller Schichten.

4 Historismus – stilistische Merkmale beschreiben und einordnen

Architektonischer Aufbau, wie gotisches Kirchenfenster mit Spitzbogen, Rosette, Maßwerk, Fialen, reichverziert, Einfluss vergangener Epochen bei Ornamenten (hier Neogotik), wirkt aufwändig und wertvoll, beeindruckend und üppig, manchmal protzig, wie kunsthandwerklich hergestellt, im Historismus jedoch meist maschinell gefertigt

5 Relevanz von Ausstellungen kennen

Der neueste technische Fortschritt, die Errungenschaften und Erfindungen werden der Welt vorgestellt; hat auch ökonomische Bedeutung als Mustermesse für Handel, Kauf und Austausch.

6 Was sind Vorlagemappen?

Zusammenstellung der Entwürfe von Künstlern und Musterzeichnern; diese zeigen den Zeitgeschmack – als Vorlage und Anregung für Fabrikanten oder Handwerker, als Mustermappe für Bestellungen und Kauf, sowie als Vorlage in der Ausbildung für Lernende, Schüler, Studenten.

7 Die Arts-and-Crafts-Bewegung erklären

- a. *Designkritik*: Richtete sich gegen industrielle Massenproduktion, die unsozialen Arbeitsbedingungen; *Ökodesign*: gegen Umweltverschmutzung, die schlechte Qualität der Produkte, den Historismus mit Epochen imitierenden Stil, Verlust individueller Gestaltung und kunsthandwerklichen Könnens
- b. William Morris
- c. Forderungen: Erneuerung und Wertschätzung des Kunsthandwerks, eine neue Qualität, maschinenlose Gemeinschaftswerkstätten; Sozialdesign: soziale Arbeitsbedingungen, Gestaltung von der Natur beeinflusst
- d. Jugendstil, anfangs auch Deutscher Werkbund und Bauhaus

8 Einfluss der Produktionsweise im Jugendstil erklären

- a. Kunsthandwerk ist wichtig.
- b. Produkte oft als Einzelstück, Unikate

werden teils signiert, bekommen dadurch individuelle und exklusive Bedeutung, sind daher teuer und nicht für jeden erschwinglich.

9 Stilistische Merkmale zuordnen

- a. Jugendstil
- b. Von 1899, wie aus der Natur entsprungen, organisch, geschwungene elegante Linien als Tischbeine, wirken verästelt, wurzelartig
- c. Von 1902, würfelfartige Grundform, Sitzfläche mit Schachbrettmuster hell-dunkel, Seitenfläche Dreiecke – Gestaltungsweise der Wiener Secession mit meist geometrischer strenger Wirkung, diese Formgebung hat Einfluss auf die Moderne.

8.1.5 Weg der Moderne

1 Bedeutung des „Deutschen Werkbunds“ erklären

- a. Meilenstein: Übergang zum modernen Industriedesign – Forderung nach Massenware mit gestalterisch-künstlerischem Anspruch und standardisierter, industrieller Massenproduktion.
Funktionsdesign: qualitätsvoll, reduzierte Form, materialgerecht, funktional
Sozialdesign: Preiswerte Produkte durch Serienproduktion, auch für den Arbeiterhaushalt erschwinglich.
- b. Für AEG entwickelte Behrens eine umfassende Corporate Identity, die das moderne Image der Firma prägte und weltweit zu etwas Besonderem machte. Behrens setzte mit neuen technischen Möglichkeiten eine (für damals) moderne Gestaltung um, die auch als Imagegewinn für Industrieprodukte gesehen wurde.

Sachliches Funktionsdesign und klare Formensprache entspricht den neuen Produktarten. Durch Typisierung und Standardisierung der industriellen Produktion sind Variantenbildungen möglich.

2 Frankfurter Küche kennen

- a. Sozialer kommunaler Wohnungsbau in Frankfurt, 1920er Jahre, Sozialdesign, Funktionsdesign
- b. Elemente und Varianten davon in heutigen Küchen: alles zusammenpassend, modular aufgebaut, funktional, mit vielen praktischen Ideen und Details, siehe Aufzählung in Kapitel 5.3.3 *Frankfurter Küche*

3 Bedeutung des Bauhauses kennen

- a. 1919–1933, den Nationalsozialisten war das Bauhaus zu unangepasst, international, offen, teils politisch, die Gestaltung undeutsch, zu kühl, kühn und die Architektur irgendwie „orientalisch“
- b. Ausführliche Erklärung in Kapitel 5.2.2 *Bauhaus* zum neuen pädagogischen Lehrprogramm: das Zusammenwirken von freier und angewandter Kunst, Bedeutung und Einfluss der Industrie auf den Gestaltungsprozess und die Gestaltung, Funktionsdesign, Sozialdesign, Stellenwert der Architektur
- c. Funktionsdesign mit Stahlrohr, nur fünf rechteckige textile Flächen, reduzierte ornamentlose geometrische Gestaltung, klare Anzeichenfunktion des Klappmechanismus

4 Die Stromlinienform zuordnen

- a. Abb. 1: Tropfenform (als ideale Stromlinienform) setzt Wind den

geringsten Widerstand entgegen – schnellere Geschwindigkeit möglich. Abb. 2: Bei Alltagsprodukten als Styling eingesetzt und Produkte damit umhüllt; Konsumdesign: Form war modisch, dynamisch, bewegt.

- b. Form als Styling eingesetzt, auch wenn kein technischer Grund besteht (siehe Abb. 2), Form lässt sich gut frei über die verschiedensten Produkte ziehen und wirkt trotzdem elegant, bewegt, modern, wird dadurch gerne gekauft.

5 HfG Ulm – Ziele und Gestaltung?

- a. Ziele und Leitgedanken:
 - Funktionsdesign: klar ersichtliche Funktion, meist reduzierte Form
 - Systemgedanken und modulare Gestaltungsweise: Durch Rasteranordnung sind Einzelelemente im Baukastenprinzip zusammensetzbar.
 - Baukastenprinzip in der Anwendung: Viele Kombinationsmöglichkeiten bringen individuelle Anwendungen.
 - Verwissenschaftlichung des Designs: systematische Produktplanung und Analysen, Ergonomie
 - Zusammenarbeit mit der Industrie
 - Gegen schnelllebiges Konsumdesign und Styling
- b. Reduzierte klare Form aus nur vier Einzelteilen, der typische rechte Winkel von Ulm, unkompliziert herzustellen, multifunktional einsetzbar, modular kombinierbar als Hocker, Tischchen, Trage, Regal, Trennwand usw.

6 Kriterien für „Gute Form“ kennen

- a. *Funktionsdesign*: übersichtliche Gestaltung, Verständlichkeit durch klare Ordnung, eindeutige Anzeichenfunktionen, meist einfache reduzierte

geometrische Formen, reduzierte Farbigkeit

Sozialdesign: hoher Gebrauchswert, lange Lebensdauer, Qualitätsanspruch, gute Verarbeitung, Materialgerechtigkeit, zeitlose Gestaltung, Ergonomie

- b. Deutschland: Designer der HfG Ulm, die Firmen Braun, Siemens, Telefunken, Erco, Arzberg, WMF, Rowenta, Bulthaupt, Italien: die Firmen Olivetti, Brionvega, Artemide u. a.
- c. Abb. 1

Farbwirkung durch braun, beige, schwarz, weiß, gold, Bedienbarkeit wenig übersichtlich, Bandspielgerät verdeckt oben eingebaut

- b. Abb. 1: Interesse an technisch wirkendem kühlen Design, intellektuelle Konsumentenschicht
Abb. 2: Bürgertum mit Vorliebe für gediegene traditionelle Gestaltung mit Holzwirkung, verziert, teils Styling

7 Organische, geschwungene, stromlinienförmige Gestaltung 1950er Jahre

- a. Konsumdesign: In den USA schon seit den 1930er Jahren (z. B. Loewy), das Deutschland der Nachkriegszeit ist geprägt durch Wiederaufbau mit Hilfe der Amerikaner (Marschallplan). Die neuen Formen kommen daher auch aus den USA, stehen für Fortschritt, Dynamik, Optimismus und Neubeginn.
- b. Beispiele für Werkstoffe:
- Sperrholz (Schichtholz): frei formbar
 - Glasfaserverstärkte Kunststoffe: für beliebige freie plastische Formen
 - Resopal, ein dekorativer Schichtstoff: abwaschbar, hitzebeständig, farbig
 - Aluminium: formbar, oft als Drehfuß

8 Stilistische Merkmale einordnen

- a. Beide aus den 1950er Jahren!
Abb.1: reduziertes klares technisch wirkendes Design, geometrische Form, Metallwirkung, wenig Holz, kühle Farbwirkung, Bedienelemente gut sichtbar, Anzeichenfunktion eindeutig
Abb. 2: Außenform leicht schräg, abgerundete Kanten, Holzwirkung, Stoffbezug, Zierleisten, warme

8.1.6 Nach der Moderne

1 Zeitbezug Pop-Design kennen

- Bildende Kunst (Pop-Art): Auflehnung gegen traditionelle Kunst; neue Motive aus Comics, Film, Werbung oder Gebrauchsgegenstände werden umgewandelt in plastische, skulpturartige, farbige, überdimensionierte, dadurch verfremdete Produkte und zeigen eine neue Sichtweise.
- Jugendkultur, Hippie-Bewegung: Auflehnung gegen bürgerliche Verhaltensweisen und Lebensformen, gegen althergebrachte Wohnformen
- Faszination Weltraum
- Einfluss auf neue Wohnformen: Grundrisse sind offener, freier, alles fließender, wichtig ist Farbigkeit, Sofas werden breiter, niedriger, es entstehen „Wohnlandschaften“ und „Liegewiesen“, die Bereiche gehen ineinander über, Ess-, Wohn-, Schlafzimmer lösen sich auf.
- Gestaltung individuell nach eigenen Bedürfnissen: Flohmarkt Möbel, Kitsch, Sperrmüllmöbel, selbstgebaute Möbel, die ersten Baumärkte
- Vieles erst möglich durch neue Kunststoffarten!

2 Kunststoff - Eigenschaften kennen

Vorteile: formbar, daher beliebig freie Formen möglich, große Farbenvielfalt, für Massenproduktion geeignet, Produkte werden billiger, sind leicht, sogar durchsichtig, gut zu reinigen und abzuwaschen, haltbar, je nach Kunststoff weich, hart, biegsam, extrem dünn
Nachteile: je nach Produkt ein „billiges“ Image, nicht nachhaltig, zersetzt sich fast nicht – großes Umweltproblem, nur mit Bewusstsein einzusetzen

3 Stilistische Merkmale dem Pop-Design zuordnen

Einige der folgenden Merkmale:

- Auffällige bunte, leuchtende Farben, eine Vorliebe für orange und braune Farbtöne und weiß glänzend
- Bewegte wilde Muster, oft aus geometrischen Formen zusammengesetzt
- Fließende und organische Formen, Kugelformen
- Motive oft überdimensional vergrößert, Anregung aus Kunst, Film, Comic, Alltagsgegenständen, Jugendkultur, Werbung, Faszination des Weltraums
- „Psychedelisch“ und „spacig“; ein Hang zu hintsinnigem Witz und Ironie
- Intensiver Kunststoffeinsatz

4 Im Stil des Pop-Designs entwerfen

- a. Lösung individuell: Ein „nomaler“ Hocker hat meist eine Sitzfläche und Hockerfüße – Zeichnung evtl. wie ein vergrößertes, verfremdetes Zahn-Objekt
- b. z. B. Kunststoff in beliebigen Formen

5 Sitzsack Designtendenzen zuordnen

Pop-Design, Radical Design:

- *Teils Designkritik* am konventionellen Industriedesign des gehobenen guten Geschmacks und gegen nüchternes Funktionsdesign.
- *Teils Konsumdesign* als Ausdruck einer freien Gestaltung und modernen Zeit mit den neuen Möglichkeiten des Kunststoffs.
- *Teils Autoredesign*, da Firmen und Designer zugeordnet werden sollen.

6 Stilistische Kennzeichen zuordnen

- a. Postmoderne
- b. Kubische Grundformen sind ungewöhnlich miteinander kombiniert, wie bunte Bauklötzchen zusammengesetzt. Sesselfüße irritieren: hinterer Sesselfuß eine Kugel, vorne eine gebogene Fläche, Einzelelemente jeweils mit kräftigen bunten Farben, wirkt wie Kinderspielzeug, auffallend

7 Intentionen/Designtendenzen der Postmoderne kennen

- a. Ungewöhnliche, teils schräge Anordnung der Regalbretter, zeichenhafte Wirkung, freie individuelle Assoziation zur Anordnung (wirkt wie ein afrikanisches Strichmännchen), farbiges Laminat, Basisplatte gesprengelt
- b. *Designkritik*: Als Regal wenig funktional, da für wenig Bücher, aber als Raumteiler verwendbar. Objekte werden zum Kommunikationsobjekt, man spricht über sie, sie fallen auf. Die Gestaltung zwingt Stellung zu nehmen, was bei Regalen von Ikea eher nicht der Fall wäre, diese sind im Vergleich unauffälliger, auf ihre Funktion als Regal ausgerichtet.

Dekoratives Design: Wirkt als Objekt an sich, das Spaß macht, bunt und fröhlich ist.

Autorendesign: Das ungewöhnliche Design ist mit Sotssass (Memphis) verbunden und bekannt.

8 Neues Design – Designtendenzen erklären

Designkritik: gegen Funktionsdesign der Moderne, gegen Tradition bisheriger Designausbildung, Arbeitsweise und Designprozesse des Industriedesigns, gegen industrielle Produktion

Autorendesign: oft handwerkliche Arbeiten, Einzelstücke, Grenzüberschreitungen zur Kunst, ungewöhnlich, provokativ, spontan gestaltet, Selbstinszenierung, Selbstvermarktung

9 Design heute – Produkte mit Individualität erzielen

- Selbermachen als „Do-it-yourself“
- Customizing – Produkt wird an die Wünsche des Kunden angepasst
- Veränderung des Produkts durch den Kunden selbst (zusätzlich bearbeiten, bemalen, ergänzen)
- Handwerk/Kunsthandwerk – Unikat und Kleinserie: individuell produziert
- 3D-Druck: Produkt individualisiert als Einzelstück oder in Serie
- Industrielle Möglichkeit: Systemdesign mit Variations- und Kombinationsmöglichkeiten von Einzelelementen im Baukastenprinzip, möglich durch modulare Gestaltung und Standardisierung
- Emotion durch Namensgebung

10 Design als Wirtschaftsfaktor kennen

Design fällt an Produkten als Erstes auf – Autorendesign daher wichtig, um

aus der Menge der Produkte herauszustechen. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, muss „Besonderes“ gestaltet und eventuell über Werbekampagnen bekannt werden, auch um neue Zielgruppen zu erreichen.

11 Retrodesign als Phänomen kennen

- a. Retrodesign: neue Produkte im Stil vergangener Zeiten
Redesign: vorhandene Produkte überarbeiten, verändern
Vintage: Originale, echte ältere Produkte seit den 1920er Jahren
- b. Individuelle Ausdruckssuche in vielen Lebensbereichen anzutreffen, nostalgischer Rückgriff auf „die gute alte Zeit“
- c. Besonders Römer, Renaissance, Klassizismus, Empire, Neoklassizismus, Art Déco, Postmoderne. Als reduzierter, harmonischer, geometrisch klarer Gestaltungsstil auch in der klassischen Moderne zu finden.

8.1.7 Designtendenzen

1 Designtendenzen zuordnen

Funktionsdesign

Anonymes Design verschiedener Zeiten, Biedermeier, Thonet, Shaker, Deutscher Werkbund, Peter Behrens – AEG, Bauhaus, Frankfurter Küche, teils Streamlining, teils Organic Design, HfG Ulm, die „Gute Form“, Design heute

Konsumdesign

Historismus, teils Streamlining, Organic Design, Pop-Design, anonymes Design, Design heute

Marken- und Autorendesign

teils Renaissance, teils Barock, Jugendstil, Pop-Design, Postmoderne, Neues

Design, Design heute, oft hochwertiges
Kunsth Handwerk

Ökodesign – Ecodesign

Shaker, Arts-and-Crafts-Bewegung,
HfG Ulm, die „Gute Form“, teils Design
heute, oft Kunsth Handwerk

Sozialdesign

Arts-and-Crafts-Bewegung, Deutscher
Werkbund, Bauhaus, Frankfurter Küche,
HfG Ulm, die „Gute Form“, teils Design
heute

Dekoratives Design

Die großen vorindustriellen Epochen
wie Romanik, Gotik, Renaissance und
Barock, ebenso Klassizismus, Empire,
Historismus, Jugendstil, Streamlining,
Art Déco, Pop-Design, Postmoderne,
teils Neues Design, anonymes Design,
teils Design heute, oft Kunsth Handwerk

Designkritik

Arts-and-Crafts-Bewegung, teils Ju-
gendstil, Bauhaus, HfG Ulm, Anti- und
Radical Design, Postmoderne, Neues
Design, teils Design heute

Repräsentatives Design

Die großen vorindustriellen Epochen
wie Romanik, Gotik, Renaissance und
Barock, ebenso Klassizismus, Empi-
re, Historismus, Jugendstil, Art Déco,
Marken- und Autoredesign, Gelsen-
kirchener Barock, Postmoderne, teils
Design heute, oft Kunsth Handwerk

2 Zuordnung Designkritik

Loos lebte um 1900 (1870–1933), war
gegen Jugendstil und Historismus.

Links

Antike Keramik in großer Vielfalt
https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Formen,_Typen_und_Varianten_der_antiken_griechischen_Fein-_und_Gebrauchskeramik

Betrachtungen zu antiker Keramik
www.form.de/de/magazine/revisit/design-history/part3

Das Bauhaus heute und als Archiv
www.bauhaus.de

Weitere Informationen zur Bibliothek der Mediengestaltung
www.bi-me.de

Über Design – Vitra Design Museum
www.design-museum.de

Umfassende Plattform über Design
www.designwissen.net

Magazin mit ausführlichen Artikeln zu Design
www.form.de

Umfangreiches Designlexikon
www.designlexikon.net

Der Deutsche Werkbund Heute
www.deutscher-werkbund.de

William Morris und Sozialdesign
www.gfdg.org/sites/default/files/Koenig2.pdf

Literatur

Silvia Barbero und Brunella Cozzo
ecodesign
Tandem Verlag GmbH 2009
ISBN 978-3833152788

Catharina Berents
Kleine Geschichte des Design
Verlag C.H.Beck oHG 2011
ISBN 978-3406622410

H. Andrea Branzi
Was ist Design
Epochen, Stile, Schulen und große Namen
Neuer Kaiser Verlag 2008
ISBN 978-3704390202

Peter Bühler et al.
Produktdesign: Konzeption – Entwurf – Technologie (Bibliothek der Mediengestaltung)
Springer Vieweg 2019
ISBN 978-3662555101

Bernhard E. Bürdek
Design – Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung
Birkhäuser – Verlag für Architektur 2005
ISBN 978-3764370282

Petra Eisele
Klassiker des Produktdesign
Reclam Verlag 2014
ISBN 978-3150191705

H. Jeannine Fiedler, Peter Feierabend
Bauhaus
Könemann Verlagsgesellschaft mbH 1999
ISBN 3895086002

Charlotte & Peter Fiell
Design des 20. Jahrhunderts
Taschen GmbH 2005
ISBN 3822840777

H. Volker Fischer, Anne Hamilton
Theorien der Gestaltung – Grundlagentexte
Verlag form GmbH, 1999
ISBN 3931317358

Raymond Guidot
Design
Deutsche Verlags-Anstalt GmbH 1994
ISBN 3421030677

Thomas Hauffe
Design – Ein Schnellkurs
DuMont Buchverlag 1995
Neuausgabe 2002 und 2008
ISBN 978-3832190729

Thomas Hauffe
Geschichte des Designs
DuMont Buchverlag 2014
ISBN 978-3832191160

G. J. Janowitz
Wege im Labyrinth der Kunst
Begriffe, Daten, Stile, Aspekte, Tabellen, Werke
Sera Print 1987
ISBN 3926707003

H. Herbert Lindinger
Ulm... Die Moral der Gegenstände
Ernst & Sohn Verlag 1991
ISBN 3433022720

Bernd Löbach
Industrial Design – Grundlagen der Industrie-
produktgestaltung
Verlag Karl Thieme 1976
ISBN 352104050X

H. Noel Riley
Kunsth Handwerk & Design
Stile, Techniken, Dekors von der Renaissance
bis zur Gegenwart
E. A. Seemann Verlag 2004
ISBN 3865020917

Gert Selle
Geschichte des Design in Deutschland
Campus Verlag GmbH 1997
ISBN 3593356759

Gert Selle
Design im Alltag – Vom Thonetstuhl zum
Mikrochip
Campus Verlag GmbH 2007
ISBN 978-3593383378

John A. Walker
Designgeschichte – Perspektive einer wissen-
schaftlichen Disziplin
Scaneg Verlag 1992
ISBN 389235202X

H. Elisabeth Wilhide
Design – Die ganze Geschichte
DuMont Buchverlag 2016
ISBN 978-3 832199296

8.3 Abbildungen

- S2, 1, 2: MET
- S3, 1a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 08.12.2018) 1b: MKG 2a: Republic of Fritz Hansen (Foto Kim Ahm) 2b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 30.10.2018)
- S4, 1: Memphis Milano (Foto Lucien Schweitzer Galerie et Editions) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 04.11.2018)
- S5, 1, 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 10.10.2018) 3: Auktionshaus Nagel
- S6, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018) 2: MET 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 08.08.2018)
- S7, 1: MET 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 03.11.2018)
- S8, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 08.08.2018)
- S9, 1, 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018) 2: Autoren
- S10, 1: Autoren
- S11, 1: Auktionshaus Nagel 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 10.10.2018)
- S14, 1a: MET 1b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018)
- S15, 1: MKG 2: MET
- S16, 1, 2a: beide Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 6.8.2018) 2b: Autoren
- S17, 1, 2: MET
- S18, 1: MET 2a, 2b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018)
- S19, 1, 2, 3: Autoren
- S20, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018) 2: KHM-Museumverband, Wien
- S21, 1: MET 2a: MKG (Zugriff: 06.08.2018) 2b: Autoren
- S22, 1: MKG (Zugriff: 08.12.2018) 2, 3: Autoren
- S23, 1: Autoren
- S24, 1, 2: MET
- S25, 1: MET 2: MKG 3a, 3b, 3c: Autoren
- S26, 1: Autoren
- S27, 1, 2: MET 3: Autoren
- S28, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018) 2: MET
- S29, 1, 2: MET
- S30, 1: MKG 2: Autoren
- S31, 1: MET 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018)
- S32, 1, 2a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 04.11.2018) 2b, 2c: MET
- S33, 1, 2: MET
- S34, 1- 3: Thonet
- S35, 1-3: Autoren
- S36, 1, 2, 3a: MET 3b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018)
- S37, 1: Autoren 2a, 2b: MET 2c: Autoren
- S38–39, alle drei Abbildungen: MET
- S40, 1, 2a: MET 2b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 06.08.2018)
- S41, 1a: MKG 1b: MET 2a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 04.11.2018) 2b: MKG
- S42, 1: MET 2, 3: Autoren
- S43, 1: MKG 2: MET
- S44, 1a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 08.12.2018) 1b: Autoren
- S45, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 7.8.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 31.10.2018)
- S46, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 07.08.2018)
- S47, 1, 3b: Autoren 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 18.10.2018) 3a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 07.08.2018)
- S48, 1, 2a, 2b, Thonet 2c: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 12.10.2018) 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 13.10.2018)
- S49, 1: Alessi 2: MET 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 14.10.2018)
- S50, 1, 2: Autoren 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 07.08.2018)
- S51, 1, 2a, 2b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 07.08.2018)
- S52, 1: Autoren 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 09.10.2018) 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 26.10.2018) 4: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 08.12.2018)
- S53, 1, 2a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 08.12.2018) 2b, 2c, 2d: MET

- S54, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 26.10.2018) 2: Autoren 3: Lounge Chair, Design Charles & Ray Eames, © Vitra (www.vitra.com) (Foto Marc Eggimann)
- S55, 1: Autoren 2: Republic of Fritz Hansen 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018)
- S56, 1: Autoren 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018) 3: Miniatur Paimio von Aalto, © Vitra (www.vitra.com) Vitra
- S57, 1, 2b, 3a: Republic of Fritz Hansen 2a: The Museum of Fine Arts, Houston 3b, 3c: Wire Chair, Plastic Armchair, Plastic Side Chair und Plastic Side Chair, Design Charles & Ray Eames, © Vitra (www.vitra.com) (Foto Marc Eggimann)
- S58, 1, 2, 3: HfG-Archiv / Museum Ulm, 4: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 13.10.2018)
- S59, 1: HfG-Archiv / Museum Ulm
- S60, 1, 2: Autoren 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 26.10.2018)
- S61, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 27.10.2018) 2a: HfG-Archiv / Museum Ulm 2b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 26.10.2018) 2c: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 13.10.2018)
- S62, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 03.11.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 04.11.2018) 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 05.11.2018)
- S63, 1: Zanotta 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 04.10.2018) 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 26.10.2018)
- S64, 1, 2a: Autoren 2b, 2c: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018)
- S65, 1: Autoren 2a: Verner Panton Design 2b: Panton Chair by Verner Panton © Vitra (www.vitra.com) (Foto Hans Hansen)
- S66, 1: Auktionshaus Nagel 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018)
- S67, 1, 3a: Zanotta 2: Miniatur Bocca von Studio 65, © Vitra (www.vitra.com) 3b: Auktionshaus Nagel
- S68, 1, 2a: Autoren 2b: Memphis Milano (Foto Pariano Angelantonio)
- S69, 1: Autoren 2: Memphis Milano (Foto Pariano Angelantonio) 3: Memphis Milano (Foto Aldo Ballo, Guido Cegani, Peter Ogilvie)
- S70, 1, 2: Auktionshaus Nagel
- S71, 1a: Alessi (Foto Stephan Kirchner) 1b: Alessi 2: Miniatur Well Tempered Chair, Ron Arad, © Vitra (www.vitra.com)
- S72, 1a: Algue by Ronan & Erwan Bouroullec, © Vitra (www.vitra.com) (Foto Andreas Sütterlin) 2b: Workbase by Ronan & Erwan Bouroullec, © Vitra (www.vitra.com) (Foto Ronan Bouroullec) 1b: Alessi (Foto Riccardo Bianchi) 2a: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 02.11.2018)
- S73, 1a: Jasper Morrison Ltd (Foto Studio Frei) 1b, 1c: Jasper Morrison Ltd 1d: Konstantin Grcic Design (Foto Magis) 2: Konstantin Grcic Design (Foto Konstantin Grcic Design) 3: Konstantin Grcic Design (Foto Florian Böhm)
- S74, 1: Wiggle Side Chair by Frank Gehry, © Vitra (www.vitra.com) 2a: Alessi 2b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 01.11.2018)
- S75, 1a: Alessi (Foto Stephan Kirchner) 1b, 1c: Alessi
- S76, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 16.12.2018)
- S77, 1a, 1b: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 24.10.2018) 1c, 1d: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 17.10.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 01.11.2018)
- S79, 1, 2: Droog (Foto Gerard van Hees)
- S80, 1, 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 17.12.2018)
- S81, 1: Miniatur Lockheed Lounge, Marc Newson, © Vitra (www.vitra.com) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 05.11.2018) 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 26.10.2018) 4: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 19.12.2018)
- S82, 1: Foto Simon Stauss 2a, 2b: Bär+Knell 2c: Droog (Foto Gerard van Hees)
- S83, 1: alphacam 2: slogdesign / alphacam
- S84, 1: Zanotta 2: Memphis Milano (Foto Studio Azzurro)

S85, 1: Memphis Milano (Foto Pariano Angelantonio)

S87, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 10.10.2018) 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 27.10.2018) 3: Autoren

S88, 1: Zanotta 2: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 11.10.2018) 3: Autoren

S89, 1: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 04.10.2018) 2, 3: Autoren

S90, 1, 3: Public Domain, Wikipedia (Zugriff: 22.10.2018) 2: MET

Danksagung für Abbildungen

Dank an die folgenden Museen und Unternehmen für die Möglichkeit, Abbildungen einsetzen zu können:

Insbesondere dem „The Metropolitan Museum of Art, New York“ (MET), www.metmuseum.org für die großzügig zur Verfügung gestellten Abbildungen als Open Access, ebenso dem „Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg“ (MKG), www.mkg-hamburg.de für die „Public Domain“-Abbildungen, dem Auktionshaus Nagel, Stuttgart für die zur Verfügung gestellten Abbildungen, dem „Technikmuseum Kratzmühle“ für die Erlaubnis, Fotos machen zu können.

Ebenso geht ein Dank an folgende Unternehmen und Institutionen:

Alessi, Crusinallo, Italien
 alphacam GmbH, Schorndorf, Deutschland
 Bär+Knell, Bad Wimpfen, Deutschland
 Droog, Amsterdam, Niederlande
 Konstantin Grcic Design, Berlin, Deutschland
 Republic of Fritz Hansen, Allerød, Dänemark
 HfG-Archiv/Museum Ulm, Ulm, Deutschland
 KHM-Museumverband, Wien, Österreich
 Memphis S.r.l., Milano, Italien
 Jasper Morrison Ltd, London, Großbritannien
 Verner Panton Design, Basel, Schweiz
 Thonet GmbH, Frankenberg, Deutschland
 Vitra International AG, Birsfelden, Schweiz
 Zanotta, Nova Milanese, Italien

Alle Zugriffe bei Wikipedia erfolgten auf „Public Domain“-Abbildungen.

8.4 Index

A

Aalto, Alvar 56
Adam, Robert 31
AEG 45, 46, 75
Aicher, Otl 58
Alessi 49, 69, 71, 72, 74, 75
Analyse 10, 11
– pragmatische 11
– semantische 10
– syntaktische 10
anonymes Design 11, 29, 55, 88, 90
Antike 14, 15, 20, 21, 26, 27, 53, 69, 80
Anti- und Radical Design 64, 67, 89
Apple 76, 77
Arad, Ron 71
Arbeitsteilung 6, 8, 15, 39
Art Déco 4, 52, 53, 69, 80
Arts-and-Crafts-Bewegung 38, 39, 40, 81, 86, 89
Autorendesign 69, 71, 74, 87, 88

B

Bär+Kneill 82
Barock 22, 26, 35, 55, 60, 68, 69
Bauhaus 3, 39, 47, 58, 62, 86
Baukastenprinzip 34, 59, 79
Behrens, Peter 44, 45, 46, 75, 86
Bey, Jurgen 79
Biedermeier 4, 5, 28
Bildende Kunst 47, 64, 74, 88, 89
Bill, Max 58, 60, 63
Bouroullec, Ronan & Erwan 72
Brandt, Marianne 49
Braun 61, 75, 81
Breuer, Marcel 48, 49, 62
Bugholzverfahren 5, 34

Bürgertum 5, 18, 21, 26, 28, 36, 40

C

Carwardine, David 87
Castiglioni, Achille 67
Cellini, Benvenuto 20, 21
Colani, Luigi 72
Corporate Design 46, 76, 88
Corporate Identity 45, 46, 61, 74, 75
Customizing 79, 83

D

Danhauser 29
Das Neue Design 70
Dekonstruktivismus 74
dekoratives Design 19, 22, 36, 41, 53, 56, 69, 72, 86, 87, 90
Design heute 10, 72
Designklassiker 10, 11, 34, 49, 69, 81
Designkritik 67, 69, 71, 86, 89
Designtendenz 5, 12, 69, 86, 87
Deutscher Werkbund 39, 44, 62
Digitalisierung 76, 78
Do-it-yourself 66, 79, 82
Dokumenta 71, 80
Dresser, Christopher 36, 38
Droog 78, 79, 82
Dürer, Albrecht 21

E

Eames, Ray & Charles 7, 54, 55, 57
Edison, Thomas 9
Eiffel, Gustave 8
Eklektizismus 35
Elektrizität 28, 46, 83
Empire 27, 86

F

Feininger, Lyonel 49
Frankfurter Küche 5, 50, 51, 89
Funktion 14, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 27, 45, 48, 52, 59, 77, 82, 87, 88
Funktionalismus 64, 65, 69, 70, 71, 73
Funktionalität 44, 47, 48, 49, 60, 71, 73, 89
Funktionsdesign 33, 48, 49, 52, 59, 60, 61, 68, 69, 72, 73, 86, 87, 90

G

Gaertner, Eduard 28, 31
Gaillard, Eugène 41
Gehry, Frank 74
Gelsenkirchener Barock 55, 56, 60
generative Fertigungsverfahren 2, 83
Gesamtkunstwerk 3, 22, 23, 40, 41, 47
Ginbände 71
Gotik 18, 35
Graves, Michael 69
Grcic, Konstantin 73
Gropius, Walter 44, 47, 48, 58
Gründerzeit 8, 35
Guerrero, Alessandro 69
Gugelot, Hans 58, 61, 63
Guimard, Hector 43
Gute Form 4, 56, 59, 60, 61, 64, 68

H

Hadid, Zaha 72, 74
Handwerk 2, 6, 8, 9, 18, 44, 47, 71, 79
Hirche, Herbert 61
Historismus 8, 35, 36, 38, 40, 44, 80, 89

Hochschule für Gestaltung
Ulm 58, 60, 63, 86, 87
Hoffmann, Josef 41, 44
Horta, Victor 41

I

Ikea 4, 67, 76, 79
Indiana, Robert 64
Individualität 45, 78, 80
Industrialisierung 2, 6, 8, 9, 29,
35, 36, 38, 40, 81
Interaktionsgestaltung 78
Internet der Dinge 78
Itten, Johannes 49
Ive, Jonathan 77

J

Jacobsen, Arne 3, 55, 57
Jucker, Carl Jacob 48
Jugendstil 3, 39, 40, 41, 44,
86, 89

K

Kandinsky, Wassily 49
Klassizismus 26, 27, 29, 35, 53,
69, 80
Klee, Paul 49
Klenze, Leo von 26
Konsum 10, 67, 69, 75, 88
Konsumdesign 52, 59, 60, 67,
88, 90
Kunst 2, 4, 6, 12, 18, 21, 23, 37,
39, 44, 47, 53, 58, 64, 66, 71,
74, 79, 88
Kunstflug 71
Kunsth Handwerk 6, 8, 9, 17, 20,
21, 38, 47, 79, 80, 90
Kupferstich 21

L

Lalique, René 4, 40, 41
Le Corbusier 44

Leeser, Till 70
Leitsätze 32
Lichtenstein, Roy 64, 65
Loewy, Raymond 53, 81
Löffelhardt, Heinrich 60
Loos, Adolf 50, 89
Lucchi, Michele De 69
Luxusdesign 48, 90

M

Mackintosh, Charles Rennie
3, 40, 41
Maldonado, Tomás 58
Manufaktur 6, 8, 9, 34
Markendesign 88, 90
Massoni, Luigi 67
May, Ernst 50
Meilenstein 2, 34, 44
Memphis 4, 68, 69, 70, 86
Mendini, Alessandro 68, 69,
75, 81
Meyer, Hannes 48, 49
Mills, John 70
Mittelalter 16, 18, 19, 20, 90
Möbel perdu 71
Moderne 15, 33, 44, 50, 53, 55,
64, 67, 68, 72, 74, 80, 87
modular 59, 72, 76
Moholy-Nagy, László 49
Morrison, Jasper 73
Morris, William 38, 39, 40, 47
Moser, Koloman 40, 41, 43
MUJI 73
Museum 27, 37, 74
Musterzeichner 8, 37
Müthen, Ulrich 64
Muthesius, Hermann 44, 45

N

Neuzeit 20, 22
Newson, Marc 81
Normierung 7, 48

O

Oerke, Thilo 66
Ökodesign 81, 86, 88, 89
Olbrich, Joseph Maria 44
Oldenburg, Claes 64
Organic Design 54, 55, 56, 57

P

Panton, Verner 4, 65, 66
Paxton, Joseph 9, 37
Pentagon 71
Percier, Charles 27
Pop Design 64, 66, 67
Postmoderne 4, 68, 69, 80
Produktanalyse 10
Produktion 15, 47, 48, 58, 71,
79, 89
Produktionsweise 15, 29, 33,
39, 45, 60, 70, 83, 90
– handwerkliche 40
– industrielle 15, 45, 70

R

Radical Design 64, 67, 69, 89
Rams, Dieter 61, 75
Recycling 82
Redesign 68, 69, 81
Remy, Tejo 79, 82, 83
Renaissance 20, 35, 37, 80
repräsentatives Design 21,
23, 86, 90
Retrosdesign 72, 80
Reuleaux, Franz 36
Riemerschmied, Richard 44
Roericht, Hans 59
Rohe, Ludwig Mies van der
11, 44, 48, 49, 61
Rokoko 23, 26, 35
Romanik 16, 19, 35
Rossi, Aldo 75
Ruhlmann, Jacques-Émile 53
Ruskin, John 38

S

Sapper, Richard 60, 81
Schinkel, Karl Friedrich 27
Schlemmer, Oskar 49
Schütte-Lihotzky, Margarete 50, 51
Serienfertigung 2, 9, 36, 40, 69, 70
Shaker 4, 32, 33
Shire, Peter 84
Skandinavisches Design 56
Skelettbau 3, 8, 19, 37
Slogdesign 83
Slutzky, Naum 48, 49
Solis, Virgil 21
Sottsass, Ettore 68, 69, 85
Sozialdesign 5, 48, 50, 86, 87, 89
Space-Age 66
Spitzweg, Carl 28
Stam, Mart 44, 48, 49
Standardisierung 7, 34, 45, 46, 60
Starck, Philippe 71, 75, 87
Stirling, James 68
Stromlinienform – Streamlining 52, 53, 55, 60, 72, 86
Studio 65 67
Studio Alchimia 69
Styling 36, 52, 53, 59, 81, 86, 87, 88
Superstudio 67
Symbolik 16, 19, 23
Systemdesign 59, 79

T

Thonet, Michael 2, 5, 34, 48, 69, 74
Thun, Matteo 69
Tiffany 36, 41
Typisierung 7, 15, 45, 46, 48

U

Unikat 36, 40, 47, 64, 70, 71, 72, 79, 82, 88
user experience 76

V

Variantenbildung 15, 34, 46, 50, 51, 57, 59, 79, 83
Velde, Henry van de 44, 45
Vinci, Leonardo da 20, 21
Vintage 81
Vitra 72, 74
Vorlagemappe 21, 27, 37, 42
VW 80

W

Wagenfeld, Wilhelm 48, 49, 60
Warhol, Andy 65
Watt, James 2, 8
Wedgwood 6
Weltausstellung 8, 9, 11, 33, 36, 37, 41, 53
Winckelmann, Johann Joachim 26
Wirtschaftswunder 5, 54

Z

Zanini, Marco 4, 69
Zanotta 63, 67, 88
Zanuso, Marco 81
Zeischegg, Walter 58