

Bibliothek der Mediengestaltung

Konzeption, Gestaltung, Technik und Produktion von Digital- und Printmedien sind die zentralen Themen der Bibliothek der Mediengestaltung, einer Weiterentwicklung des Standardwerks Kompendium der Mediengestaltung, das in seiner 6. Auflage auf mehr als 2.700 Seiten angewachsen ist. Um den Stoff, der die Rahmenpläne und Studienordnungen sowie die Prüfungsanforderungen der Ausbildungs- und Studiengänge berücksichtigt, in handlichem Format vorzulegen, haben die Autoren die Themen der Mediengestaltung in Anlehnung an das Kompendium der Mediengestaltung neu aufgeteilt und thematisch gezielt aufbereitet. Die kompakten Bände der Reihe ermöglichen damit den schnellen Zugriff auf die Teilgebiete der Mediengestaltung.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/15546>

Peter Bühler
Patrick Schlaich
Dominik Sinner
Andrea Stauss
Thomas Stauss

Designgeschichte

Epochen – Stile – Designtendenzen

Peter Bühler
Affalterbach, Deutschland

Patrick Schlaich
Kippenheim, Deutschland

Dominik Sinner
Konstanz-Dettingen, Deutschland

Andrea Stauss
Schwäbisch Gmünd, Deutschland

Thomas Stauss
Schwäbisch Gmünd, Deutschland

ISSN 2520-1050
Bibliothek der Mediengestaltung
ISSN 978-3-662-55508-8
<https://doi.org/10.1007/978-3-662-55509-5>

ISSN 2520-1069 (electronic)
ISBN 978-3-662-55509-5 (eBook)

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Vieweg

© Springer-Verlag GmbH Deutschland, ein Teil von Springer Nature 2019

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer Vieweg ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer-Verlag GmbH, DE und ist ein Teil von Springer Nature

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Heidelberger Platz 3, 14197 Berlin, Germany

The Next Level – aus dem Kompendium der Mediengestaltung wird die Bibliothek der Mediengestaltung.

Im Jahr 2000 ist das „Kompendium der Mediengestaltung“ in der ersten Auflage erschienen. Im Laufe der Jahre stieg die Seitenzahl von anfänglich 900 auf 2700 Seiten an, so dass aus dem zunächst einbändigen Werk in der 6. Auflage vier Bände wurden. Diese Aufteilung wurde von Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, sehr begrüßt, denn schmale Bände bieten eine Reihe von Vorteilen. Sie sind erstens leicht und kompakt und können damit viel besser in der Schule oder Hochschule eingesetzt werden. Zweitens wird durch die Aufteilung auf mehrere Bände die Aktualisierung eines Themas wesentlich einfacher, weil nicht immer das Gesamtwerk überarbeitet werden muss. Auf Veränderungen in der Medienbranche können wir somit schneller und flexibler reagieren. Und drittens lassen sich die schmalen Bände günstiger produzieren, so dass alle, die das Gesamtwerk nicht benötigen, auch einzelne Themenbände erwerben können. Deshalb haben wir das Kompendium modularisiert und in eine Bibliothek der Mediengestaltung mit 26 Bänden aufgeteilt. So entstehen schlanke Bände, die direkt im Unterricht eingesetzt oder zum Selbststudium genutzt werden können.

Bei der Auswahl und Aufteilung der Themen haben wir uns – wie beim Kompendium auch – an den Rahmenplänen, Studienordnungen und Prüfungsanforderungen der Ausbildungs- und Studiengänge der Mediengestaltung orientiert. Eine Übersicht über die 26 Bände der Bibliothek der Mediengestaltung finden Sie auf der rechten Seite. Wie Sie sehen, ist jedem Band eine Leitfarbe zugeordnet, so dass Sie bereits am Umschlag erkennen,

welchen Band Sie in der Hand halten. Die Bibliothek der Mediengestaltung richtet sich an alle, die eine Ausbildung oder ein Studium im Bereich der Digital- und Printmedien absolvieren oder die bereits in dieser Branche tätig sind und sich fortbilden möchten. Weiterhin richtet sich die Bibliothek der Mediengestaltung auch an alle, die sich in ihrer Freizeit mit der professionellen Gestaltung und Produktion digitaler oder gedruckter Medien beschäftigen. Zur Vertiefung oder Prüfungsvorbereitung enthält jeder Band zahlreiche Übungsaufgaben mit ausführlichen Lösungen. Zur gezielten Suche finden Sie im Anhang ein Stichwortverzeichnis.

Ein herzliches Dankeschön geht an Herrn Engesser und sein Team des Verlags Springer Vieweg für die Unterstützung und Begleitung dieses großen Projekts. Wir bedanken uns bei unserem Kollegen Joachim Böhringer, der nun im wohlverdienten Ruhestand ist, für die vielen Jahre der tollen Zusammenarbeit. Ein großes Dankeschön gebührt aber auch Ihnen, unseren Leserinnen und Lesern, die uns in den vergangenen fünfzehn Jahren immer wieder auf Fehler hingewiesen und Tipps zur weiteren Verbesserung des Kompendiums gegeben haben.

Wir sind uns sicher, dass die Bibliothek der Mediengestaltung eine zeitgemäße Fortsetzung des Kompendiums darstellt. Ihnen, unseren Leserinnen und Lesern, wünschen wir ein gutes Gelingen Ihrer Ausbildung, Ihrer Weiterbildung oder Ihres Studiums der Mediengestaltung und nicht zuletzt viel Spaß bei der Lektüre.

Heidelberg, im Frühjahr 2019
Peter Bühler
Patrick Schlaich
Dominik Sinner



Bibliothek der Mediengestaltung

Titel und Erscheinungsjahr

Weitere Informationen:
www.bi-me.de

1	Einleitung	2
1.1	Designgeschichte – eine Annäherung	2
1.2	Designgeschichte – mehr als nur Stilgeschichte	4
1.3	Mensch und Technik	5
1.3.1	Zeitbezug und Gesellschaft	5
1.3.2	Werkstoffe und Technologien	5
1.4	Produktionsweisen	6
1.4.1	Kunsth Handwerk, Manufaktur und Industrialisierung	6
1.4.2	Standardisierung – Typisierung	7
1.4.3	Zuordnung – Kunsthandwerk, Manufaktur und Industrialisierung	8
1.5	Von Designgeschichte lernen	10
1.5.1	Mehrwert durch Designgeschichte	10
1.5.2	Stilanalyse – Produktanalyse	10
1.5.3	Designklassiker	11
1.5.4	Anmerkung zu den Begriffen	12
1.5.5	Vorüberlegung Designtendenzen	12
1.5.6	Selbstüberprüfung	12
1.6	Aufgaben	13
2	Epochen – Vorgeschichte Design	14
2.1	Die Antike – Griechenland	14
2.1.1	Zeitbezug – Wiege der europäischen Kultur	14
2.1.2	Das Geheimnis der „Schönheit“	14
2.1.3	Antike Keramik – ein Exportschlager	15
2.2	Das Mittelalter – Romanik	16
2.2.1	Zeitbezug – nichts ohne Religion	16
2.2.2	Romanische Architektur – Christentum und Macht	16
2.2.3	Gestaltung im Dienst der Kirche	17
2.3	Das Mittelalter – Gotik	18
2.3.1	Zeitbezug – Arbeitswelt und Leben in der Gotik	18
2.3.2	Gotische Architektur – eine neue Bauweise	19
2.4	Die Neuzeit – Renaissance	20
2.4.1	Zeitbezug – eine neue Zeit beginnt	20
2.4.2	Renaissance – die Wiedergeburt	20
2.4.3	Das neue Menschenbild	20
2.4.4	Getrennte Wege – Kunst und Kunsthandwerk	21

2.5 Die Neuzeit – Barock..... 22
 2.5.1 Zeitbezug – die zwei Wurzeln des Barock..... 22
 2.5.2 „Barock ist Bewegung“..... 22
 2.5.3 Die barocke Kirche – Bedeutung und Symbolik..... 23
 2.5.4 Exkurs Rokoko 23
2.6 Aufgaben 24

3 Vorindustrielle Gestaltung 26

3.1 Klassizismus..... 26
 3.1.1 Zeitbezug – Neuorientierung 26
 3.1.2 Das Vorbild Antike 26
 3.1.3 Exkurs Empire 27
3.2 Biedermeier..... 28
 3.2.1 Zeitbezug – Politik und Gesellschaft beeinflussen die Gestaltung 28
 3.2.2 Wohnkultur – Ausdruck einer bürgerlichen Lebensweise 28
3.3 Aufgaben 30

4 Frühindustrielle Gestaltung 32

4.1 Shaker..... 32
 4.1.1 Zeitbezug – religiöse Überzeugungen prägen die Gestaltung 32
 4.1.2 Leitsätze und deren Umsetzung 32
4.2 Thonet 34
 4.2.1 Thonet – Erfinder und Fabrikant..... 34
 4.2.2 Stuhl Nr. 14 – ein Designklassiker 34
4.3 Historismus 35
 4.3.1 Zeitbezug – Industrialisierung – wirtschaftlicher Aufschwung..... 35
 4.3.2 Historismus – Vergangenes wiederaufleben lassen 35
 4.3.3 Entwicklung und Verbreitung einer neuen Gestaltungskultur 37
4.4 Arts-and-Crafts-Bewegung 38
 4.4.1 Zeitbezug – Kritik und Reformbewegungen 38
 4.4.2 Reformgedanken..... 39
4.5 Jugendstil 40
 4.5.1 Zeitbezug – eine europäische Entwicklung 40
 4.5.2 Gestaltung im Jugendstil 41
4.6 Aufgaben 42

5 Weg der Moderne 44

5.1	Frühes Industriedesign	44
5.1.1	Deutscher Werkbund	44
5.1.2	Peter Behrens und die AEG	45
5.1.3	Neue Aufgaben im Produktdesign am Beginn des 20. Jh.....	45
5.2	Bauhaus	47
5.2.1	Das Bauhaus im Zeitbezug.....	47
5.2.2	Ziele und Leitgedanken in der Gestaltung	47
5.2.3	Auswirkungen bis heute	49
5.3	Sozialdesign – Frankfurter Küche	50
5.3.1	Zeitbezug – Wohnungsnot und Bauprojekte	50
5.3.2	Innenausbau mit Küche	50
5.3.3	Frankfurter Küche – die erste Einbauküche.....	50
5.4	Die Stromlinienform – Streamlining	52
5.4.1	Zeitbezug – das Konsumdesign entsteht.....	52
5.4.2	Stromlinienform – Formgebung mit zwei Gesichtern	52
5.4.3	Raymond Loewy – ein Marketingprofi	53
5.4.4	Exkurs Art Déco.....	53
5.5	Organic Design – organische und geschwungene Formen	54
5.5.1	Zeitbezug – Deutschland und das Wirtschaftswunder	54
5.5.2	Organische und geschwungene Formen als Ausdruck einer Zeit	54
5.5.3	Exkurs Gelsenkirchener Barock.....	56
5.5.4	Skandinavisches Design – Organisches Design	56
5.5.5	Organic Design aus den USA	57
5.6	Hochschule für Gestaltung Ulm	58
5.6.1	Zeitbezug – Gründung und Entwicklung der HfG Ulm	58
5.6.2	Ziele und Leitgedanken in der Gestaltung	59
5.6.3	Die HfG Ulm und ihr Einfluss – Auswirkungen bis heute	59
5.7	Die „Gute Form“	60
5.7.1	Zeitbezug – „Gute Form“ gegen „Schlechten Geschmack“	60
5.7.2	„Gute Form“ und die Industrie.....	60
5.7.3	Der Funktionalismus – die Zeiten ändern sich... ..	61
5.8	Aufgaben	62

6 Nach der Moderne 64

6.1	Pop-Design	64
6.1.1	Zeitbezug – Design für alle	64
6.1.2	Anregungen und Einflüsse	64
6.1.3	Der Siegeszug des Kunststoffes.....	66
6.1.4	Exkurs Anti- und Radical Design.....	67

