

# INHALT

## 10 EINLEITUNG

## NOT MACHT ERFINDERISCH VOR 1000 N. CHR.

- 18 **Fossilien menschlichen Verhaltens** Werkzeuge und Waffen
- 20 **Roter Ocker aus der Erde** Pigmente und Farben
- 22 **Schwungvolle Rillen und Schnörkel** Anfänge der Keramik
- 24 **Gezwirbelt, genäht & geflochten** Frühe Textilien
- 30 **Verlängerung der Hand** Werkzeug zum Kochen & Essen

- 32 **Die Welt wird kleiner** Verkehr & Transport
- 34 **Schrift: Die Fossilien der Sprache** Schriftliche Kommunikation
- 42 **Waffen, Gerätschaften und Schmuck** Produkte aus Bronze
- 46 **Mögen die Meere euch Reichtum schenken** Einfuhr von Rohstoffen
- 48 **Ton, Scheibe und Brennofen** Standardisierung der Töpferei
- 50 **Ein seltsam durchscheinender Fluss** Glasbläserei
- 56 **Ausgebreitet und aufgerollt** Papier

## ERFINDUNG UND ERLEUCHTUNG 1000–1900

- 64 **Arbeitsteilung macht es allen leichter** Frühe Massenproduktion
- 66 **Die Darstellung von Allahs perfekter Ordnung** Islamische geometrische Muster

- 70 **Mit 26 Bleisoldaten werde ich die Welt erobern** Bewegliche Lettern und frühes Grafikdesign
- 78 **Kunst zum Anziehen** Holzdruck auf Textilien
- 80 **Ungeniert prunkvoll** Möbeldesign im Barock
- 82 **Seitenweise Design zum Aussuchen** Kataloge
- 84 **Stoffproduktion: Schnell und fehlerlos** Herstellung von Textilien
- 92 **Kunsthandwerk aus der Fabrik** Massenproduktion von Keramik
- 94 **Licht kann mehr als leuchten** Farbenlehre

- |  |   |   |
|--|---|---|
| 102 <b>Typografische Ungetüme!!!</b><br>Serifenlose Schriften  | 132 <b>Aufwendig, kompliziert und launisch wie die Natur selbst</b> Jugendstil                            | 163 <b>Lasst uns also Finnen sein</b> Nationalromantik                                  |
| 104 <b>Altertum statt Neuheit</b><br>Historismus und Neogotik  | 134 <b>Die Gerade ist die Linie des Menschen, die Gebogene die Linie Gottes</b> Katalanischer Modernismus | 164 <b>Sie ziehen die Struppen des öffentlichen Bewusstseins</b> Politische Botschaften |
| 106 <b>Streng definierte Abmessungen</b><br>Austauschbare Teile  | 136 <b>Ein-Mann-Armee für die Hosentasche</b> Multifunktionswerkzeuge                                     | 170 <b>Kunst und Technik</b><br>Bauhaus   |
| 108 <b>Schnittmenge von Bild, Text, Zahlen und Kunst</b><br>Visualisierung von Daten                     | 138 <b>Die schönste Zusammenfassung des Schaffens und Denkens der Welt</b> Weltausstellung in Chicago     | 172 <b>Die Kunst der Anordnung</b> Stadtlandschaften                                    |
| 110 <b>Dekoration und Nützlichkeit</b><br>Reformströmungen   | <hr/> <b>DAS INDUSTRIE-ZEITALTER</b><br><b>1900–1950</b> <hr/>  | 174 <b>Ein Baum im Licht</b><br>Natur und Luxus   |
| 112 <b>Zur Freude von Hersteller und Benutzer</b><br>Die Arts-and-Crafts-Bewegung                        | 144 <b>Ich mache Fakten zu Grafiken</b> Informationsdesign  | 175 <b>Die Schönheit der Geschwindigkeit</b><br>Futurismus                              |
| 120 <b>Schönheit als Selbstzweck</b> Ästhetizismus   | 146 <b>Die schönste Kurve ist die Absatzkurve</b> Industriedesign   |   |
| 122 <b>Schöne Formen, sanfte Farben</b> Kunsttöpferei  | 148 <b>Hohe Kunst für 39 Cent</b> Kunststoff  |   |
| 124 <b>Sprich den Geist an, und die Hand greift in die Tasche</b> Visual Merchandising und Retail Design | 154 <b>Jede Farbe, solange es Schwarz ist</b> Das Ford Model T  |   |
|  | 156 <b>Die Macht, zu vereinen</b> Sport als Marke   |   |
|  | 158 <b>Für den Feind unsichtbar</b> Tarnmuster  |   |
|  | 162 <b>Das Zusammenwirken von Kunst, Industrie und Handwerk</b> Der Deutsche Werkbund                     |   |

**176 Eine Welt der Verfallsdaten** Geplante Obsoleszenz

**178 Kontroverse Objekte sind Gesprächsstoff** Hospitality Design

**180 Die Liquidation der Kunst** Design für gesellschaftlichen Wandel

**182 Schnelligkeit, Sicherheit und Bequemlichkeit** Reisewerbung

**184 Ein Geist, eine Haltung** Art déco

**186 Experimente in Holz** Materialorientiertes Möbeldesign

**188 Form folgt Funktion** Modernismus

**194 Eine neue Welt, ein neues Material** Frühe synthetische Stoffe

**196 Dynamischer Funktionalismus** Streamlining

**200 Design ist der stille Botschafter ihrer Marke** Branding

**208 Automatisierte Tagträume** Anfänge des Fernsehens

## **DAS KONSUM-ZEITALTER** **1950–2000**

**216 Klares Leben. Klare Linien** Mid-Century Modern

**222 Musik fürs Auge** Lichtdesign

**224 Fällt nicht um, läuft nicht aus** Tetra Pak

**226 Ein Plan fürs Leben** Design von G-Plan

**228 Einfach die Beine abschrauben** Selbstbaumöbel

**230 Optimismus, Lebensfreude und Selbstvertrauen** Jugendkultur

**234 Die grafische Erweiterung einer Firma** Corporate Identity

**236 Die Anordnung der Tische wirkte irgendwie organisch** Bürolandschaften

**238 Dünne Fäden wie Strohhalme in einem Ziegel** Kohlefaser

**242 Zurück zum Authentischen, zurück zum Einfachen** Für die Ewigkeit gebaut

**244 Eine dünne Membran vom Tod entfernt** Schützende Stoffe

**248 Die Kunst, Orte zu gestalten** Städtebau

**250 Ich nehme Pantone 123** Pantone-Farben

- 252 Die Wunder der Mikro-chips** Miniaturisierung
- 256 Allgemein verständlich** Piktogramme
- 258 Nachhaltigkeit hält ewig** Ökodesign
- 266 Befähigt und gestärkt** Prothetik und Medizintechnik
- 268 Perfekt umgesetzte Freude** Memphis
- 270 Menschen sind nur ein Teil des Prozesses** Service Design
- 272 Die Realität ist kaputt. Spieldesigner können das reparieren.** Computerspiele
- 276 Mächtig wie einst Gutenberg** 3D-Druck

- 278 Wahren Komfort bemerkt man nicht** Ergonomie
- 286 Überraschende und unkonventionelle Erfindungen** Bessere Dinge
- 288 Das letzte Exponat** Ausgang durch den Souvenirladen

**308 Jedes Element ist wandelbar** Parametrismus

**310 Drück dich aus** Customizing

**312 Wo lässt man die Löcher** Topologieoptimierung

**313 KI ist ein Spiegel** Künstliche Intelligenz

**314 Wir schreiben unser Verhältnis zur Welt neu** Intelligente Werkstoffe

## **318 ANHANG**

## **326 GLOSSAR**

## **328 REGISTER**

## **335 ZITATNACHWEIS**

## **336 BILDNACHWEIS**

# **VON DIGITAL BIS NACHHALTIG AB 2000**

**294 Simplify, simplify, simplify** Onlinewelten

**300 Ein Ökosystem der Daten** Das Internet der Dinge

**302 Nachhaltigkeit ist eine Aufgabe des Designs** Nachhaltige Materialien