

Inhaltsverzeichnis

VERSTEHEN	7	
1 Design im Laufe der Zeit – Designgeschichte	9	Design aus der Sicht des Konsumenten/der Konsumentin
2 Stilgeschichte oder die Entwicklung des Wohnraumes in den letzten 100 Jahren	35	Ästhetisches Stufenprinzip – eine Sichtweise des Handels
1900–1914: Zeit der Erneuerung?	35	
Aufbruch in eine bessere Welt?	35	
Jugendstil – ein Stil mit vielen Ausprägungen	36	
Architektur zu Beginn der Moderne – aus der Tradition heraus geboren	38	
Der Übergang von einer Zeitepoche zur anderen – die Geburt der Moderne	39	
Welche Entwicklungen beeinflussten die Moderne zwischen 1918 und 1933?	41	
Der „internationale Stil“ – eine zu große Herausforderung?	44	
Die Zeit nach 1950 – eine Ära des Aufbruchs?	44	
1968: „Traue keinem über 30“ – Popkultur und Utopien	49	
1980: Die Postmoderne	50	
1990 bis heute: Dekonstruktivismus und Minimalismus	50	
3 Das Material ist unschuldig, Designer/innen nie	52	
Materialgerechtes Design	53	1 Was ist Design? Was sind Designer/innen?
Oberfläche und Material	56	Der Werdegang des Designers/der Designerin
Materialauswahl	58	Ist Design Kunst?
Materialeinzelbestimmung	59	Der Beruf des Designers/der Designerin in der heutigen Zeit
Materialverbesserung	60	
Kriterienkatalog zur Beurteilung von Materialien am Beispiel Metall	60	
4 Nachhaltigkeit	61	2 Was ist wertvolles Design?
Aspekte der Nachhaltigkeit	61	11 Punkte für wertvolles Design
Nachhaltigkeit im Bereich der Gestaltung und Konstruktion	62	Wie erkenne ich wertvolles Design?
5 Design in anderen Kulturen	65	3 Durch die Blume gesagt
Wie Bedürfnisse Einfluss auf Stile und Design nehmen	65	Die Natur als Quelle der Kreativität
Japanisches Design	68	Fragenkatalog: Durch die Blume gesagt
Orientalisches Design	69	Design – im Zweifelsfall „durch die Blume gesagt“
Finnisches Design	71	
6 Wirtschaft und Design	72	4 Semiotik und Semantik – die Lehre und Bedeutung von Zeichen
Menschliche Bedürfnisse	72	Semiotik, Semantik, Pragmatik
Basismarketinginformation als Grundlage für Designarbeit	72	Das elementare und das kulturgeprägte Design
		Optische Intelligenz
		5 Form und Funktion – ewiger Richtungsstreit in der Entwurfsphase
		Funktionalismus und Formalismus
		Die Postmoderne
		Der Stilpluralismus – Vielfältigkeit bestimmt die Designentwicklung
		LERNEN
		97
		1 Was ist Design? Was sind Designer/innen?
		Der Werdegang des Designers/der Designerin
		Ist Design Kunst?
		Der Beruf des Designers/der Designerin in der heutigen Zeit
		2 Was ist wertvolles Design?
		11 Punkte für wertvolles Design
		Wie erkenne ich wertvolles Design?
		3 Durch die Blume gesagt
		Die Natur als Quelle der Kreativität
		Fragenkatalog: Durch die Blume gesagt
		Design – im Zweifelsfall „durch die Blume gesagt“
		4 Semiotik und Semantik – die Lehre und Bedeutung von Zeichen
		Semiotik, Semantik, Pragmatik
		Das elementare und das kulturgeprägte Design
		Optische Intelligenz
		5 Form und Funktion – ewiger Richtungsstreit in der Entwurfsphase
		Funktionalismus und Formalismus
		Die Postmoderne
		Der Stilpluralismus – Vielfältigkeit bestimmt die Designentwicklung
		75
		7 Design verstehen mithilfe der Literatur
		Ästhetisches Stufenprinzip – eine Sichtweise des Handels
		8 Ideen und Phänomenologie
		Phänomene mithilfe von Zitaten näherkommen
		Schülerarbeiten, die ebenfalls stark von einer Idee geprägt sind
		9 Proportion und Maßstab
		Proportionslehre
		Die Theorien zur Proportion
		Maßstäbe
		10 Aphorismen und Zitate
		Das österreichische Recht
		Der Design(er)-Vertrag
		11 Designrecht und Designschutz
		1 Was ist Design? Was sind Designer/innen?
		Der Werdegang des Designers/der Designerin
		Ist Design Kunst?
		Der Beruf des Designers/der Designerin in der heutigen Zeit
		2 Was ist wertvolles Design?
		11 Punkte für wertvolles Design
		Wie erkenne ich wertvolles Design?
		3 Durch die Blume gesagt
		Die Natur als Quelle der Kreativität
		Fragenkatalog: Durch die Blume gesagt
		Design – im Zweifelsfall „durch die Blume gesagt“
		4 Semiotik und Semantik – die Lehre und Bedeutung von Zeichen
		Semiotik, Semantik, Pragmatik
		Das elementare und das kulturgeprägte Design
		Optische Intelligenz
		5 Form und Funktion – ewiger Richtungsstreit in der Entwurfsphase
		Funktionalismus und Formalismus
		Die Postmoderne
		Der Stilpluralismus – Vielfältigkeit bestimmt die Designentwicklung
		81
		7 Design verstehen mithilfe der Literatur
		Ästhetisches Stufenprinzip – eine Sichtweise des Handels
		8 Ideen und Phänomenologie
		Phänomene mithilfe von Zitaten näherkommen
		Schülerarbeiten, die ebenfalls stark von einer Idee geprägt sind
		9 Proportion und Maßstab
		Proportionslehre
		Die Theorien zur Proportion
		Maßstäbe
		10 Aphorismen und Zitate
		Das österreichische Recht
		Der Design(er)-Vertrag
		11 Designrecht und Designschutz
		1 Was ist Design? Was sind Designer/innen?
		Der Werdegang des Designers/der Designerin
		Ist Design Kunst?
		Der Beruf des Designers/der Designerin in der heutigen Zeit
		2 Was ist wertvolles Design?
		11 Punkte für wertvolles Design
		Wie erkenne ich wertvolles Design?
		3 Durch die Blume gesagt
		Die Natur als Quelle der Kreativität
		Fragenkatalog: Durch die Blume gesagt
		Design – im Zweifelsfall „durch die Blume gesagt“
		4 Semiotik und Semantik – die Lehre und Bedeutung von Zeichen
		Semiotik, Semantik, Pragmatik
		Das elementare und das kulturgeprägte Design
		Optische Intelligenz
		5 Form und Funktion – ewiger Richtungsstreit in der Entwurfsphase
		Funktionalismus und Formalismus
		Die Postmoderne
		Der Stilpluralismus – Vielfältigkeit bestimmt die Designentwicklung
		121

Hightech-Design	122	LERNEN VON ANDEREN	159
Miniaturisierung von Produkten	122		
Dekonstruktivismus	122		
6 Der gedachte Raum – ohne Raumverständnis ist kein Entwurf möglich	123	1 Gestaltwerdung – das Wechselspiel zwischen Geometrie und Organik	161
Theorien zur Raumgestaltung und Proportion	123	Ein neuer Beruf entsteht	161
7 Kultur der Sinne	125	Jede Entwicklung hat ihre Geschichte	161
Denken, Fühlen und Machen	125	Der Wechsel von der Geometrie zur Organik	163
Der Tastsinn	126	Die Moderne oder das neue Bauen	166
Der Geruchssinn	127		
Der Geschmackssinn	127	2 Elementare Gestaltungsprinzipien	167
Der Farbsinn	128	Ursprung, Entstehung, Wirkung	167
8 Gestalten mit Farbe	129	Überlegungen zur Gestaltung	167
Farbe ist Leben	129	Möglichkeiten der Entwurfsentwicklung	169
Der Farbkreis von Johannes Itten	130		
Die sieben Farbkontraste	131	3 Raum und Fläche	172
Die Wirkung von Farben	137	Grundbegriffe	173
9 Licht	142	Raum entsteht durch Flächen	174
Vom Licht der Natur	143	Raumbildung mit vertikalen Flächen	176
Mit Licht Stimmung machen	143	Raumorganisation – räumliche Beziehungen	178
Künstliches Licht	143	Elemente des Raumes	179
Natürliches Licht	146	Öffnungen zwischen Flächen	180
10 Wohnen ist (k)ein Kinderspiel	147		
Wohnen leicht(er) gemacht	147	4 Andrea Palladio	181
Raumgestaltung	148	Lebenslauf	181
Raumkorrigierende Maßnahmen	149	Die Entwicklung einer systematisch vermittelbaren Architektur	182
Jeder Raum ist wie ein Luftballon	150	Villenarchitektur – jedem Bauherren seine Villa	184
11 Die Präsentation – was den Unternehmen und den Kunden nützt	151	Pallazzi und öffentliche Gebäude	185
Einer präsentiert für den anderen	151	Nicht alles wurde verraten	186
Corporate Identity	151		
Marketing	151	5 Die Shaker	187
Konkurrenzbeobachtung	152	Gründungsgeschichte	187
Werbung	152	Lebensweise und Geisteshaltung der Shaker	187
Imagepflege	152	Sätze und Regeln der Shaker	190
Die Präsentation im Handel	153	Erfindungen und Verbesserungen, die den Shakern zugeschrieben werden	192
Die Präsentation auf Messen	153		
12 Designmanagement	155	6 Adolf Loos	193
Was ist Design? Was ist Management?	155	Lebenslauf	193
Designmanager/innen – Multitalente?	163	Gedanken von Adolf Loos	195
Misslungenes Designmanagement oder viele Köche verderben den Brei	164	Adolf Loos, „Von einem armen reichen manne“	198
Erfolgreiches Designmanagement	157		
		7 Josef Hoffmann	200
		Lebenslauf	200
		Der Raum, das Möbel als Grafik (optisch zweidimensional)	200
		Die Wiener Werkstätte – neue Wege des Vertriebs	201
		Zehn Jahre verändern das räumliche Verständnis	201
		Matrix – Hilfestellung oder Zerstörung der Kreativität?	201

Ein Konflikt der Betrachtungsweise	202	2 Projekte	234
Hoffmannmöbel werden noch immer produziert	203	Übungsinhalte	234
8 Josef Frank – Raum und Einrichtung	204	Projektvorschläge	236
9 Das Bauhaus	209	Beispiele mit klaren Anforderungen	240
Das Bauhaus in Weimar – eine einzigartige Schule	209	3 Andere Wege zum Entwurf	249
Vorgeschichte und Gründung	210	Es war einmal ...	249
Walter Gropius	211	Entwerfen für ein Vorbild	252
Der Vorkurs am Bauhaus	211	Die Beschäftigung mit dem Alltäglichen	252
Das Bauhaus in Dessau	212	Entwurfsbeginn mit Sequenzen eines Films	254
Die Meisterhäuser und die Siedlung Törten	214	Kadenz – Abschluss einer geregelten Folge der Harmonie	255
Die Bauhauswerkstätten	214	4 Sitzlinienraster	256
10 Bernhard Rudofsky – keine neue Bauweise, eine neue Lebensweise tut not	220	Psychologische und orthopädische Gesichtspunkte zur Sitzhaltung	256
Die Suche nach neuen „Lebensformen“	220	5 Fächerübergreifender Unterricht	258
<hr/> AUSFÜHREN	223	6 Unterricht in der Grundschule	260
1 Der gute Strich – ohne Zeichnen geht gar nichts!	225	Architektur und Design – spielend Lernen für Kinder ab dem Volksschulalter	260
Der Bleistift – „Dolmetscher“ von Ideen	225	Projektvorschläge	260
Flächen- und Raumkompositionen	229	<hr/> ANHANG	266
Die Schrift	232	Begriffserklärungen	266
Die Skizze	233	Epilog	272