

# Inhaltsverzeichnis

<b>VERSTEHEN</b>	<b>7</b>	
<b>1 Design im Laufe der Zeit – Designgeschichte</b>	<b>9</b>	Design aus der Sicht des Konsumenten/der Konsumentin
<b>2 Stilgeschichte oder die Entwicklung des Wohnraumes in den letzten 100 Jahren</b>	<b>35</b>	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	
<b>3 Das Material ist unschuldig, Designer/innen nie</b>	<b>52</b>	
Materialgerechtes Design	53	
Oberfläche und Material	56	
Materialauswahl	58	
Materialeinzelbestimmung	59	
Materialverbesserung	60	
Kriterienkatalog zur Beurteilung von Materialien am Beispiel Metall	60	
<b>4 Nachhaltigkeit</b>	<b>61</b>	
Aspekte der Nachhaltigkeit	61	
Nachhaltigkeit im Bereich der Gestaltung und Konstruktion	62	
<b>5 Design in anderen Kulturen</b>	<b>65</b>	
Wie Bedürfnisse Einfluss auf Stile und Design nehmen	65	
Japanisches Design	68	
Orientalisches Design	69	
Finnisches Design	71	
<b>6 Wirtschaft und Design</b>	<b>72</b>	
Menschliche Bedürfnisse	72	
Basismarketinginformation als Grundlage für Designarbeit	72	
<b>Design verstehen mithilfe der Literatur</b>	<b>77</b>	
<b>8 Ideen und Phänomenologie</b>	<b>81</b>	Phänomene mithilfe von Zitaten näherkommen
Schülerarbeiten, die ebenfalls stark von einer Idee geprägt sind	85	
<b>9 Proportion und Maßstab</b>	<b>86</b>	
Proportionslehre	86	
Die Theorien zur Proportion	87	
Maßstäbe	89	
<b>10 Aphorismen und Zitate</b>	<b>91</b>	
<b>11 Designrecht und Designschatz</b>	<b>94</b>	
Das österreichische Recht	95	
Der Design(er)-Vertrag	95	
<b>LERNEN</b>	<b>97</b>	
<b>1 Was ist Design? Was sind Designer/innen?</b>	<b>99</b>	
Der Werdegang des Designers/der Designerin	99	
Ist Design Kunst?	100	
Der Beruf des Designers/der Designerin in der heutigen Zeit	101	
<b>2 Was ist wertvolles Design?</b>	<b>103</b>	
11 Punkte für wertvolles Design	103	
Wie erkenne ich wertvolles Design?	105	
<b>3 Durch die Blume gesagt</b>	<b>107</b>	
Die Natur als Quelle der Kreativität	107	
Fragenkatalog: Durch die Blume gesagt	109	
Design – im Zweifelsfall „durch die Blume gesagt“	110	
<b>4 Semiotik und Semantik – die Lehre und Bedeutung von Zeichen</b>	<b>111</b>	
Semiotik, Semantik, Pragmatik	111	
Das elementare und das kulturgeprägte Design	115	
Optische Intelligenz	116	
<b>5 Form und Funktion – ewiger Richtungsstreit in der Entwurfsphase</b>	<b>118</b>	
Funktionalismus und Formalismus	118	
Die Postmoderne	121	
Der Stilpluralismus – Vielfältigkeit bestimmt die Designentwicklung	122	

Hightech-Design	122	LERNEN VON ANDEREN	159
Miniaturisierung von Produkten	122		
Dekonstruktivismus	122		
<b>6 Der gedachte Raum – ohne Raumverständnis ist kein Entwurf möglich</b>	123	<b>1 Gestaltwerdung – das Wechselspiel zwischen Geometrie und Organik</b>	161
Theorien zur Raumgestaltung und Proportion	123	Ein neuer Beruf entsteht	161
<b>7 Kultur der Sinne</b>	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	<b>2 Elementare Gestaltungsprinzipien</b>	167
Der Farbsinn	128	Ursprung, Entstehung, Wirkung	167
<b>8 Gestalten mit Farbe</b>	129	Überlegungen zur Gestaltung	167
Farbe ist Leben	129	Möglichkeiten der Entwurfsentwicklung	169
Der Farbkreis von Johannes Itten	130		
Die sieben Farbkontraste	131	<b>3 Raum und Fläche</b>	172
Die Wirkung von Farben	137	Grundbegriffe	173
<b>9 Licht</b>	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
<b>10 Wohnen ist (k)ein Kinderspiel</b>	147		
Wohnen leicht(er) gemacht	147	<b>4 Andrea Palladio</b>	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
<b>11 Die Präsentation – was den Unternehmen und den Kunden nützt</b>	151	Pallazzi und öffentliche Gebäude	185
Einer präsentiert für den anderen	151	Nicht alles wurde verraten	186
Corporate Identity	151		
Marketing	151	<b>5 Die Shaker</b>	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		
<b>12 Designmanagement</b>	155	<b>6 Adolf Loos</b>	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		
		<b>7 Josef Hoffmann</b>	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	<b>2 Projekte</b>	234
Hoffmannmöbel werden noch immer produziert	203	Übungsinhalte	234
<b>8 Josef Frank – Raum und Einrichtung</b>	204	Projektvorschläge	236
<b>9 Das Bauhaus</b>	209	Beispiele mit klaren Anforderungen	240
Das Bauhaus in Weimar – eine einzigartige Schule	209	<b>3 Andere Wege zum Entwurf</b>	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	<b>4 Sitzlinienraster</b>	256
<b>10 Bernhard Rudofsky – keine neue Bauweise, eine neue Lebensweise tut not</b>	220	Psychologische und orthopädische Gesichtspunkte zur Sitzhaltung	256
Die Suche nach neuen „Lebensformen“	220	<b>5 Fächerübergreifender Unterricht</b>	258
<b>AUSFÜHREN</b>	223	<b>6 Unterricht in der Grundschule</b>	260
<b>1 Der gute Strich – ohne Zeichnen geht gar nichts!</b>	225	Architektur und Design – spielend Lernen für Kinder ab dem Volksschulalter	260
Der Bleistift – „Dolmetscher“ von Ideen	225	Projektvorschläge	260
Flächen- und Raumkompositionen	229		
Die Schrift	232	<b>ANHANG</b>	266
Die Skizze	233	Begriffserklärungen	266
		Epilog	272