

Legende der Symbole	7
1 Einleitung	9
2 Was ist Rhetorik? – Grundbegriffe	13
3 Die rhetorische Situation	39
4 Eine kurze Problemgeschichte der Rhetorik als ein Lehrstück für die Designtheorie	55
5 Ethos – Charaktere entwerfen	83
6 Pathos – Emotionen gestalten	113
7 Logos – An Neutralität und Funktionalität appellieren	143
8 Bilder zeigen gar nichts – Rhetorik des Zeigens	187
9 Ich mache mir aus einem Designer gerade so viel, als er imstande ist, ein Beispiel zu geben	225
10 Designaktivismus – Ironie, Autorität und Subversion	243
11 Intellectio – Probleme muss man haben	271
12 Inventio – Vom Suchen und Finden	295
13 Dispositio – Ordnung schaffen	323
14 Elocutio – Gestalten mit Figuren	335

Literaturverzeichnis	375
Tipps und Musterlösungen zu den Aufgaben	385
Glossar	405
Danksagung	413