MEILENSTEINE

WIE GROSSE IDEEN DAS DESIGN VERÄNDERTEN

MEILENSTEINE

WIE GROSSE IDEEN DAS DESIGN VERÄNDERTEN

NINA KOZEL
MIT BEITRÄGEN VON CLAUDIA HELLMANN

PRESTEL
München · London · New York

Pioniere des Designs

Bugholz

Bauhaus

Stahlrohr

Design und Marketing

Streamline

Corporate Design

Kragstuhl

Organisches Design

Design für alle

Kunststoff

Pop-Kultur

Postmoderne

Minimalismus

Papier

Hightech-Design

Ökologisches Design

Skandal!

Banaldesign

Kunst im Design

INHALT

6 Einleitung
8 Pioniere des Designs – vom Handwerk zur Industrialisierung
18 Bugholz – auf Biegen und Brechen
28 Das Bauhaus – Design kommt an die Hochschule
36 Stahlrohr – das Symbol kühler Sachlichkeit
46 Design und Marketing – wie Designklassiker entstehen
52 Streamline – die Ästhetik der Geschwindigkeit
60 Corporate Design – die visuelle Identität eines Unternehmens
68 Kragstuhl – Sitzen in der Luft
78 Organisches Design – nach dem Vorbild der Natur
90 Design für alle – Design wird demokratisch
100 Kunststoff – vom Ersatzprodukt zum unverzichtbaren Werkstoff
110 Pop-Kultur – neue Formen des Wohnens
120 Postmoderne – Design zeigt Emotionen
128 Minimalismus – Schönheit durch Schlichtheit
136 Papier – ein filigraner Werkstoff erobert die dritte Dimension
144 Hightech-Design – Technik wird sichtbar
152 Ökologisches Design – grüne Tendenzen in der Gestaltung
162 Skandal! – Design an der Grenze des guten Geschmacks
170 Banaldesign – Formgebung ohne Designer
178 Kunst im Design – Design in der Kunst
188 Designer und Künstler
189 Literatur
190 Register
192 Bildnachweis | Impressum

»Design is everything – everything!« Paul Rand

EINLEITUNG

In unserer modernen Gesellschaft ist Design allgegenwärtig. Die Tasse, aus der wir trinken, der Stuhl, auf dem wir sitzen, die Kleider, die wir tragen, das Auto, in dem wir fahren – all diese Gegenstände brauchen jemanden, der sie »in Form bringt«. Dabei wird der Begriff immer mehr auch als Prädikat verwendet: Man denke an die Designer-Couch, das Designer-Kleid oder die Designer-Stereoanlage. Doch was ist eigentlich Design? Was verbirgt sich hinter diesem in der heutigen Zeit so inflationär gebrauchten Begriff?
Design ist ein relativ neues englisches Wort, das wie die Industrialisierung, in dessen Zusammenhang es auch aufkam, zum weltweiten Exportschlager wurde. Durch die Arbeitsteilung entstand die Entwurfstätigkeit, die nach einem neuen Begriff verlangte. Etymologisch leitet sich »Design« sowohl vom französischen »dessin« (Zeichnung, Muster, Plan, Entwurf) als auch vom italienischen »disegno« (Zeichen, beabsichtigen, bezeichnen) ab. Im Oxford Dictionary taucht es erstmals 1885 als »ein von einem Menschen erdachter Plan oder eine Zeichnung von etwas, das realisiert werden soll« auf, und wird sowohl für das Entwerfen als Vorgang als auch das Produkt, das daraus hervorgeht, gebraucht. Eine kurze, prägnante Design-Definition, wie sie auch diesem Buch zugrunde liegt, lieferte der englische Design-Kritiker Stephen Bayley: »Design ist das, was sich ereignet, wenn Kunst auf Industrie trifft, wenn die Leute anfangen zu entscheiden, wie die Produkte der Massenherstellung aussehen sollen.« Im Grunde ist also jedes Objekt, das von Menschen geplant, entworfen und industriell hergestellt wird, Design.
Dieses Buch will mit seinen 20 Meilensteinen in die Entwicklungen des modernen Designs einführen, von seinen Anfängen in der Industrialisierung bis hin zu den neuesten Trends in der Produktgestaltung. Dabei werden sowohl technische Innovationen und neu erfundene Materialien vorgestellt, als auch die verschiedenen Stilrichtungen und kulturelle Einflüsse, die ihre Spuren im Design hinterließen. Daneben werden spezielle Objekte und Ideen gewürdigt, die nachhaltig Einfluss auf die komplexe Welt des Entwurfs von Gebrauchsgegenständen ausübten. Gestaltung und Entwurf ist ein weites Feld, das sich in verschiedene Teilgebiete aufgliedert. Thematischer Schwerpunkt dieses Buches ist das Produktdesign gehobener Konsumgüter, das sowohl kulturelle und technische als auch soziale Phänomene widerspiegelt.

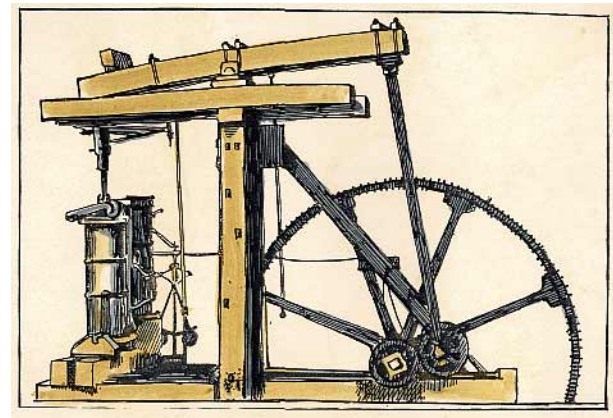
links—**Frank Gehry, Wiggle Side Chair** | 1972

1736–1819 James Watt

1796–1871 Michael Thonet

PIONIERE DES DESIGNS – VOM HANDWERK ZUR INDUSTRIALISIERUNG

Die vorindustrielle Gesellschaft kannte noch keine Designer – Gebrauchsgegenstände wurden von Handwerkern und Kunsthandwerkern hergestellt. Auch wenn der Handwerker kreativ-gestalterisch tätig war, ergab sich erst aus der Massenproduktion die Notwendigkeit, einen Gegenstand so zu entwerfen, dass er in Serie gehen konnte. Dafür wurde jemand benötigt, der technisch-materialkundliche, aber auch ästhetisch-gestalterische Fähigkeiten besitzen musste. An der Schnittstelle von Kunst und Industrie entstand so ein neuer Beruf, der des Designers, der am Anfang viele andere Namen wie Formgestalter, Modellierer oder Musterzeichner hatte. Bevor sich das Bauhaus mit dem erklärten Ziel formierte, diese Schnittstelle von Kunst und Industrie zu gestalten, gab es von der Erfindung der Dampfmaschine bis zum ersten industriell gefertigten, modernen Design zahlreiche andere Entwicklungen.
Als James Watt 1783 die erste funktionstüchtige Dampfmaschine (Abb. rechts) präsentierte und damit eine unabhängige Energiequelle zum Antrieb von Maschinen lieferte, gab er den Startschuss zur Industriellen Revolution. Es folgten viele weitere technische Innovationen, die den Alltag der Menschen immer mehr veränderten. Besonders die Zeit zwischen 1830 und 1870 gilt als »industrieller Take-off«. Dies führte zu zwei entscheidenden Entwicklungen bei der Gestaltung von Gebrauchsgegenständen: Zum einen kam es zur Trennung von Entwurf und Herstellung, und zum anderen wurden immer mehr Gegenstände und Gerätschaften mit neuen Funktionen erfunden, die nach einer angemessenen Gestaltung verlangten.



links—— **Charles Rennie Mackintosh, Hill-House-Stuhl** | 1904
rechts—— **Dampfmaschine von James Watt, 1788** | Holzschnitt aus dem 19. Jh.

Die neu entwickelten Produktionsmethoden ermöglichten nun eine rasche, preiswerte Herstellung in großer Auflage. Allerdings blieb dabei größtenteils die ästhetische Qualität auf der Strecke. Die Gestaltung wurde meist von ungelernten Arbeitern übernommen, die maschinell Verzierungen produzierten und anschließend an die Möbel, Geräte oder Dekorationsartikel montierten. Während die Herstellung immer fortschrittlicher wurde, blieb die Gestaltung nostalgisch und imitierte Stilelemente aus Renaissance, Barock oder Gotik. Die Funktionen der Dinge wurden dabei häufig unter überladenen Verzierungen verdeckt, und auch neue Erfindungen wurden mit den historischen Dekoren überzogen. Kritiker sprechen dabei von einer epigonalen, also unschöpferischen, nachahmenden Haltung. Dabei entstanden teilweise skurrile Gegenstände, wie beispielsweise ein Renaissance-Sofa (Abb. oben). Skurril deshalb, weil Sofas erst im 19. Jahrhundert aufkamen, während die Renaissance ihre Hochzeit im 15. und 16. Jahrhundert hatte. Dieser Historismus spiegelt auch das Luxusbedürfnis des aufsteigenden Bürgertums wider, das seinen Reichtum zur Schau stellen wollte und der Aristokratie nacheiferte.

Die Errungenschaften des neuen Zeitalters der industriellen Revolution wurden auf der Londoner Weltausstellung von 1851 der Öffentlichkeit präsentiert: neue Technik, Maschinen, Materialien und industriell gefertigte Produkte. Die Ausstellung begeisterte hauptsächlich architektonisch durch den neu errichteten Kristallpalast (Abb. rechts) von Joseph Paxton, sowie durch die ausgestellte Technik. In Sachen Stil fiel die Kritik vernichtend aus: Die ungeheure Menge an Dingen, die das Industriezeitalter hervorgebracht hatte, war nichts weiter als oft schlechte und mit Dekor überladene Kopien von vergangenen Epochen. William Morris, der mit seinen reformerischen Ideen

oben——**Tripleback-Sofa im Renaissance-Stil** | 19. Jh.
rechts——**Joseph Paxton, Kristallpalast für die Weltausstellung 1851 im Londoner Hyde Park** | Innenansicht um 1900

TO THE
PICTURE
GALLERY

UNVERKÄUFLICHE LESEPROBE

Nina Kozel

Meilensteine - Wie große Ideen das Design veränderten

Paperback, Flexobroschur, 192 Seiten, 19,3x24,0
150 farbige Abbildungen
ISBN: 978-3-7913-4785-1

Prestel

Erscheinungstermin: April 2013

Von der Idee zur Design-Ikone – die etwas andere Geschichte des Produktdesigns

Im neuen Band der Reihe MEILENSTEINE stehen die bahnbrechenden Ideen und Wendepunkte der Designgeschichte im Mittelpunkt. Anders als in anderen Publikationen wird die Geschichte des Designs nicht in chronologischer Reihenfolge präsentiert, sondern jedes Kapitel widmet sich einem Designobjekt, das eine neue Stilrichtung begründet, neue Gestaltungsformen ermöglicht, Materialwelten aufgetan, Produktionstechniken gefördert oder Funktionen von Design neu definiert hat. Demgegenüber stehen Objekte, die in der Folge entstanden sind und die Grundidee weiterdenken, verfeinern, perfektionieren, ironisch überzeichnen – oder mit neuen Ideen kombinieren. In den 20 Kapiteln, von Funktionalismus, Design & Dekor, Minimalismus, Design & Recycling, Corporate Design bis zum Design für jedermann, eröffnet sich ein spannender Überblick über die wichtigsten Innovationen und Entwicklungslinien des Produktdesigns von seinen Anfängen bis in die heutige Zeit.

Der Titel im Katalog