

12_BK_Linke-Dengler_27.04.-01.05.20 (Beachte Anlage)

Wochenarbeitsplan

Liebe Schüler und Schülerinnen,

Bitte stellt bis nächste Woche alle bisherigen Arbeitsaufträge fertig und bringt die praktischen Arbeiten mit. Denkt auch an eure Referate.

Bis nächste Woche!

Liebe Grüße

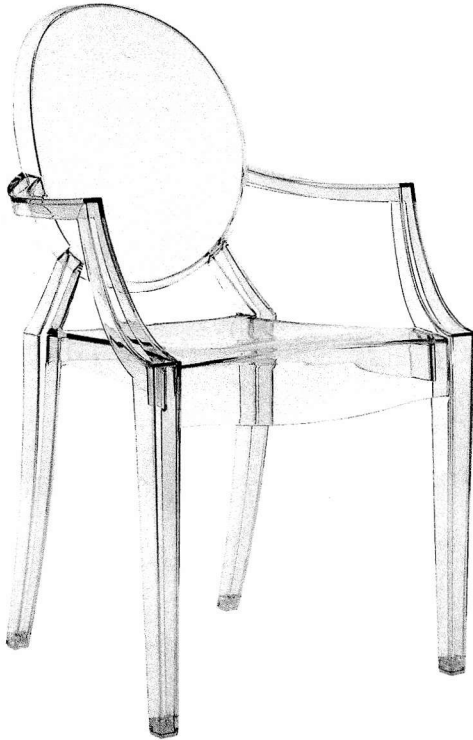
Beate Linke-Dengler

Thema: Design

Arbeitsauftrag:

Lies dir die Informationen in der Anlage sorgfältig durch und bearbeite die dazu gestellte Aufgabe 3) (Wähle hier einen Gegenstand aus deinem Wohnumfeld) sowie Aufgabe 5).

Bleibt optimistisch und motiviert!



62 PHILIPPE (PATRICK) STARCK (*1949): Stuhl *Louis Ghost*, 2002, Polycarbonat, 54x94x55 cm, Hersteller: Kartell, Italien



63 MARCEL (LAJKÒ) BREUER (1902–1981) nach einem Entwurf von MART STAM (1899–1986): *Freischwinger Modell S 32*, 1929/30, Korbgeflecht, verchromtes Stahlrundrohr, Holz, 82x58x61 cm, Hersteller: Thonet GmbH, Frankenberg

Design (engl.: Gestaltung, Entwurf) bezeichnet das ästhetische und technisch-funktionale Gestalten von Dingen des täglichen Gebrauchs. Man unterscheidet Produkt- und Industriedesign, das sich mit der Gestaltung von seriell hergestellten Gegenständen beschäftigt, und Grafikdesign, das die ästhetische Gestaltung mit Schrift und Bild erfasst.

Wichtige Kriterien für Design sind Funktionalität und Ästhetik. Das Design von Gebrauchsgegenständen ist zweckgebunden: Auf einem Stuhl etwa soll man sitzen können; der Gegenstand muss darüber hinaus ästhetische Ansprüche erfüllen, damit er gekauft wird. Form, Farbe, Material, Wirkung, Ausdruck entscheiden darüber, für welches Stuhlmodell sich der Käufer entscheidet. Design wird immer auch von psychologischen Faktoren bestimmt: Der Gegenstand ist Prestigeobjekt (die „richtige“ Armbanduhr verschafft ihrem Träger höheres Ansehen) und Statussymbol (das sprichwörtliche „dicke Auto“ soll zeigen, dass

der Besitzer über Macht und Einfluss verfügt). Man möchte mit dem Erwerb und der Nutzung bestimmter Gegenstände „zeigen, was man hat und wer man ist“, „zeigen, dass man Geschmack hat“. Die Entscheidung für ein bestimmtes Design ist Ausdruck des persönlichen „Lifestyles“ (engl.: Lebensstil).

Design steht immer im Spannungsfeld zwischen industrieller Fertigung und Gestaltung, ältere Bezeichnungen tragen dem Rechnung: Man sprach von „angewandter Kunst“ oder von „Kunstgewerbe“.

„**Form follows function**“ Die Frage, wie Gebrauchsgegenstände gestaltet werden sollen, wurde im 19. Jh., im Zusammenhang mit den nun industriell gefertigten Gegenständen, erstmals bewusst thematisiert. WILLIAM MORRIS (1834–1896) und die *Arts-and-Crafts-Bewegung* lehnten die industrielle Herstellung von Gegenständen ab und plädierten für eine Rückkehr zum handwerklich wertvollen Unikat. Andere

Künstler und Architekten begrüßten die Möglichkeiten der industriellen Produktion, waren aber unzufrieden mit der als „geschmacklos“ und rückwärtsgerichtet empfundenen Stil- und Ornamentvielfalt des Historismus ↑63. Die Dinge des modernen Industriezeitalters sollten entsprechend schlicht, sachlich und funktional gestaltet sein und nicht mit Stiliziten der Vergangenheit „verkleidet“ werden. Künstlervereinigungen wie der *Deutsche Werkbund* (gegründet 1907) entwarfen nicht nur Möbel, die auf „überflüssige“ Ornamentik verzichteten, sondern sie setzten auf ein ganzheitliches Gestaltungskonzept, das sich auf Architektur ebenso erstreckte wie auf die Dinge des täglichen Gebrauchs.

Der amerikanische Architekt LOUIS SULLIVAN ↑65 leitete sein funktionsbetontes Gestaltungsprinzip „form follows function“ aus dem Naturvorbild ab:

»Jedes Ding in der Natur hat eine Gestalt, das heißt eine Form, eine äußere Erscheinung, durch die wir wissen, was es bedeutet, und die es von uns selbst und von allen anderen Dingen unterscheidet. [...] Ob wir an den im Flug gleitenden Adler, die geöffnete Apfelblüte, das schwer sich abmühende Zugpferd, den majestätischen Schwan, [...] die ziehenden Wolken oder die über allem strahlende Sonne denken: Immer folgt die Form der Funktion.«

Vor allem das *Bauhaus*, die erste Hochschule für Design (1919–1933), hat diese Maxime des „less is more“ (LUDWIG MIES VAN DER ROHE) zum Postulat erhoben ↑65. Paradebeispiel ist der *Freischwinger* von MARCEL BREUER, der auf einem Entwurf von MART STAM aus dem Jahr 1927 basiert. „Kennen Sie den Stuhl von MART STAM, der nur zwei Beine hat? Warum vier Beine nehmen, wenn zwei ausreichen.“ (KURT SCHWITTERS)

„**Form follows fantasy and emotion**“ Gegen die strenge „Form-follows-function“-Doktrin regte sich seit den 60er Jahren Widerspruch: Das rein Funktionale, die relative Gleichförmigkeit der Gegenstände, wurde in der Folge von Postmoderne und Pop-Art als langweilig und monoton empfunden. Mit dem Slogan „less is a bore!“ (so der Architekt ROBERT VENTURI, 1966) plädierten Designer für formen- und farbenreichere, fantasievollere Designformen. Statt „form follows function“ hieß es jetzt provozierend „form follows fantasy and emotion“ – bis hin zu den in Farb- und Formgebung exzentrischen Erzeugnissen der Gruppe *Memphis* um den Designer ETTORE SOTTASS (1917–2007) in den 1980er Jahren. Beispielhaft der Stuhl *Louis Ghost* von PHILIPPE STARCK, eine Reminiscenz ans französische Barock mit modernen Werkstoffen.

Bewertung von Design Die Designtheorie hat sich immer mit der Frage befasst, woran ein „gutes Design“ zu erkennen ist.

DIETER RAMS (*1932), einer der bekanntesten deutschen Industriedesigner, führt folgende Kriterien auf:

» Gutes Design

- ist innovativ
- trägt zur Nützlichkeit des Produktes bei
- ist ästhetisches Design
- macht ein Produkt leicht verständlich
- ist unauffällig
- ist ehrlich
- ist langlebig
- ist konsequent bis ins letzte Detail
- ist ökologisch
- ist so wenig Design wie möglich «

Zehn Regeln für gutes Design, 1990

- 1 Informieren Sie sich über die Geschichte des Designs. Stellen Sie in Kurzreferaten einzelne für die Entwicklung des Designs wichtige Designer und/oder Designervereinigungen vor und erläutern Sie an ausgewählten Bildbeispielen die Entwicklung des modernen Designs.
- 2 Vergleichen Sie den *Freischwinger* mit dem Stuhl *Louis Ghost* und erörtern Sie an diesem Beispiel, worin die Unterschiede zwischen „form follows function“ und „form follows fantasy and emotion“ bestehen.
- 3 Wählen Sie einen Gegenstand aus dem Kursraum aus und bewerten Sie diesen nach den *Zehn Regeln für gutes Design* von Dieter Rams. Beurteilen Sie anschließend die Tragfähigkeit der Regeln und diskutieren Sie alternative Möglichkeiten einer Bewertung von Design.
- 4 Studieren Sie Prospekte und Kataloge mehrerer Möbel-

häuser. Untersuchen Sie das jeweilige Design und die zugrunde liegenden Geschmacksvorstellungen der potenziellen Zielgruppe.

- 5 Entwickeln Sie für einen einfachen Alltagsgegenstand (Zahnbürste, Flaschenöffner etc.) unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten, die verschiedene Zielgruppen ansprechen könnten.
- 6 Entwerfen Sie zunächst über Skizzen, anschließend über Sachzeichnungen und Modelle ein Möbelpaar oder -ensemble (z. B. Esstisch–Stuhl, Bett–Schrank, Schreibtisch–Schreibtischstuhl, Sofa/Sessel–Couchtisch). Beachten Sie bei Ihrem Entwurf, dass die Einzelstücke zusammengehören sollen, und überlegen Sie, welche Zielgruppe Sie mit Ihrem Design ansprechen wollen.