

A large, solid black crescent shape is positioned on the left side of a white background. The crescent is oriented vertically, with its concave side facing right. The text "Was ist Design?" is written in white, bold, sans-serif font across the middle of the black shape.


Was ist Design?

ach
furt


Designtheorie Was ist Design

Abb. Yoshifumi Nakamura





Was ist Design?



Was ist Design?
Nennen Sie Berufe, Produkte
und Protagonisten, bei denen
Gestaltung eine entscheidende
Rolle spielt!

Designtheorie

Definition des Begriffs Industrie-Design

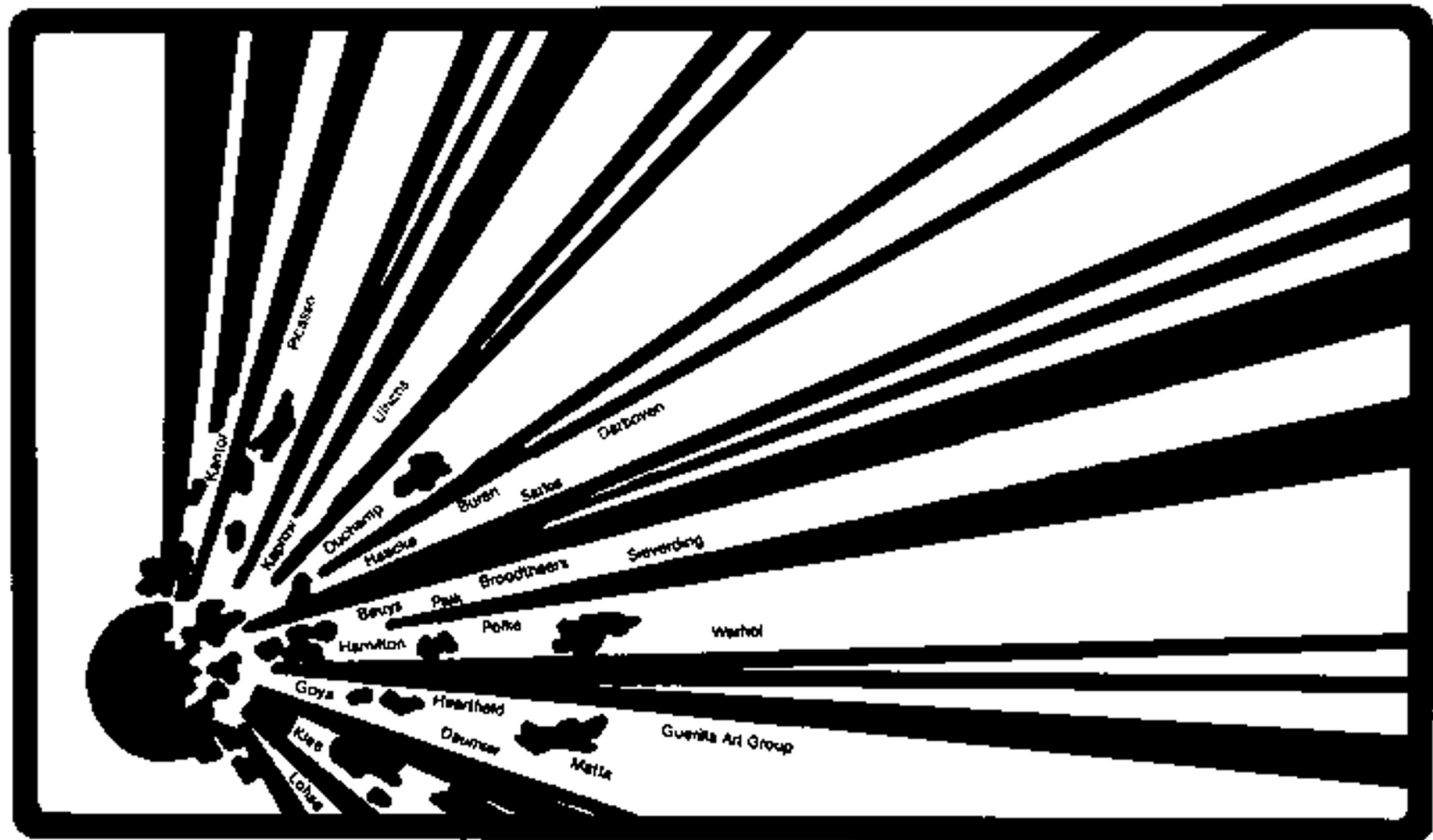
Kreativität ist das
Verschieben eines
Rahmens, wie etwas
wahrgenommen
wird!

Unter Industrie-Design oder Produkt-Design wird heute die Gestaltung industriell gefertigter Güter verstanden. Dabei bezeichnet Industrie-Design sowohl den Prozess der Gestaltung als auch das Endprodukt.

Industrie-Design unterscheidet sich von der Einzel- oder Auftragsfertigung dadurch, dass das industriell gefertigte Produkt in der Regel arbeitsteilig und für eine größere Menge von Konsumenten hergestellt wird.

Die wesentliche Herausforderung liegt in der Fülle der zu berücksichtigenden Faktoren und in der Tatsache, dass am Ende ein eindeutiges, verständliches und in gewisser Weise auch kompromissloses Produkt Resultat des Prozesses sein soll.

„... darüber hinaus ist Design ein Stück Kulturgeschichte der Menschheit. In seinen Anfängen [hier] im heutigen Äthiopien durch die ersten modernen Menschen, weiter auf deren Vormarsch vor knapp 60.000 Jahren in das heutige Europa, wo vor ca. 40.000 Jahren mit dem „Löwenmenschen“ auf der Schwäbischen Alb in Deutschland eine der weltweit frühesten künstlerischen Skulpturen entstand, bis in unsere Zeit, in der das Kulturbewusstsein des Menschen am besten über die Aussage [des Ihnen Herr Minister Ayele gut bekannten] Richard v. Weizäckers dargestellt wird, ...dass Kultur nämlich kein Luxus ist, den wir uns entweder leisten oder nach Belieben streichen können, sondern der geistige Boden der unsere eigentliche innere Überlebensfähigkeit sichert.“ (Vortrag Prof. Stephan Schupbach „Europäische Strategien im Marken- & Designmanagement“ (Amharisch). Ministry of Trade & Industry, Addis Ababa, Ethiopia, 1997)



VORSICHT KUNST!

Designtheorie

Marken- und Produktdesign

Das sagen die Unternehmenslenker...

„Jedes Produkt ist ein Markenträger.“
Warum schlüssige Marken- und Designstrategien wichtig für Marktführerschaft im Maschinenbau sind:
Top-Manager von Arburg, EBM-Papst, Hilti und Liebherr schildern, wieso Markenidentität und Design so wichtig für den Erfolg von Maschinenbauern sind.
Die Gespräche führte Jürgen Schmidt in: VDI Nachrichten Nr. 6, 22. März 2024 und VDI Nachrichten Nr. 14, 12. Juli 2024.

„Ich weiß, dass Design ein ganz entscheidendes Markenelement ist. Nicht zuletzt ist es sichtbarer Ausdruck der Denkhaltung eines Unternehmens: Von einem schlechten, weil lieblosen, uninspirierten und unstrukturierten Design schließe ich automatisch auf ein schlecht geführtes Unternehmen.“ (Christoph Schumacher, Vice President Global Marketing der Arburg GmbH, 850 Mio. € Umsatz, 3.700 Mitarbeiter).

Für Tomas Smetana transportiert eine Markenidentität vor allem die Produkteigenschaften und -funktionen, die das Unternehmen dem Kunden bieten will (...). Design spielt für Tomas Smetana eine wichtige Rolle. Es macht nicht nur besondere Features sichtbar und erleichtert die Bedienung. Sondern die Ästhetik spiegelt auch die Innovationskraft eines Unternehmens wider. (Tomas Smetana, Chief Technology Officer der EBM-Papst-Gruppe, 2,6 Mrd. € Umsatz, 15.000 Mitarbeiter).

Designtheorie

Marken- und Produktdesign

Das sagen die Unternehmenslenker...

Für Stephan Niehaus vom Werkzeughersteller Hilti ergibt sich Designidentität zwangsläufig aus der Markenidentität. Allerdings wird mit der Zeit diese Designidentität so intuitiv von den Kunden wiedererkannt, dass diese wiederum Einfluss auf die Markenidentität nimmt. Beides, Marken- und Designidentität, sind für ihn vorrangig die Bausteine für die emotionale Beziehung zu den Kunden; Sie transportieren die Premiumaspekte eines Produkts auf einer Ebene, auf der es die reine Funktion nicht mehr kann. *“Alles was wir tun, ist letzten Endes darauf ausgerichtet, anhaltende Produktbegeisterung und Markenfaszination zu kreieren.”* (Stephan Niehaus, Head of Corporate Product Design bei der Hilti AG, 3,5 Mrd. CHF Umsatz, 34.100 Mitarbeiter).

Designgeschichte

Vorwort

Altsteinzeit (Paläolithikum)



Zweckoptimierte
Produkte, einfache
Werkzeuge, Keil,
Faustkeil

Die Linie zu den Hominiden begann vor 6 bis 8 Millionen Jahren, als wir zum letzten Mal gemeinsame Vorfahren mit lebenden Bonobos und Schimpansen hatten. „Neue Erkenntnisse eines internationalen Forscherteams besagen, dass Vorfahren des Menschen schon vor 3,4 Mio. Jahren Werkzeuge nutzten, um z.B. Fleisch von Knochen zu schaben“.

Designgeschichte

Vorwort

Altsteinzeit (Paläolithikum)

Flintstonefeld/
Produktionsstätte
durch den Homo-
sapiens vor ca.
150.000 Jahren in
der Nähe von Djebel
Irhoud (Nord-West-
Afrika). Nutzung von
Flintstone (Feuer-
stein) als Grundma-
terial für grazilere
und schärfere Werk-
zeuge und Waffen,
z.B. für Klingen, Pfeil-
spitzen, Harpunen,
Speerspitzen etc.

Stichwort: Definition
Design = seriell und
arbeitsteilig.

Homosapiens ist in
Afrika seit rund
300.000 Jahren fossil
belegt.

Viele Jahrtausende
ausschließlich Jäger/
Sammler/ Nomade
(Wild- und Nah-
rungsverfolgung).



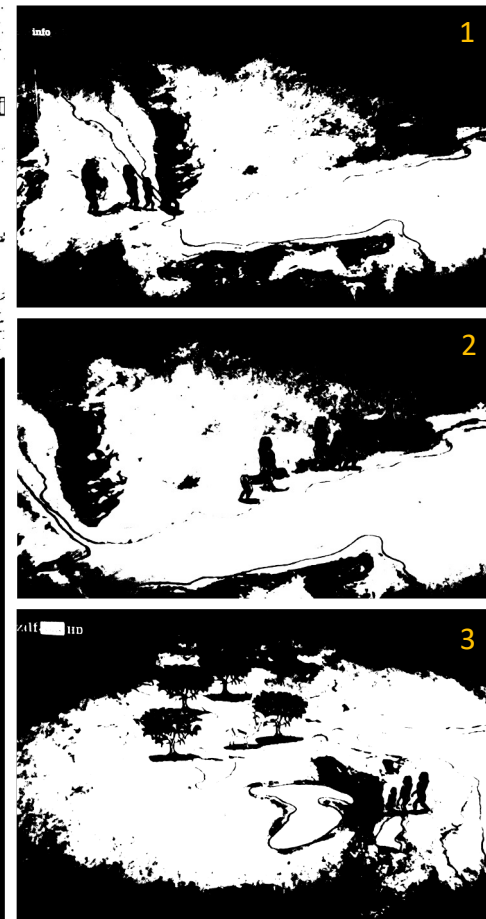
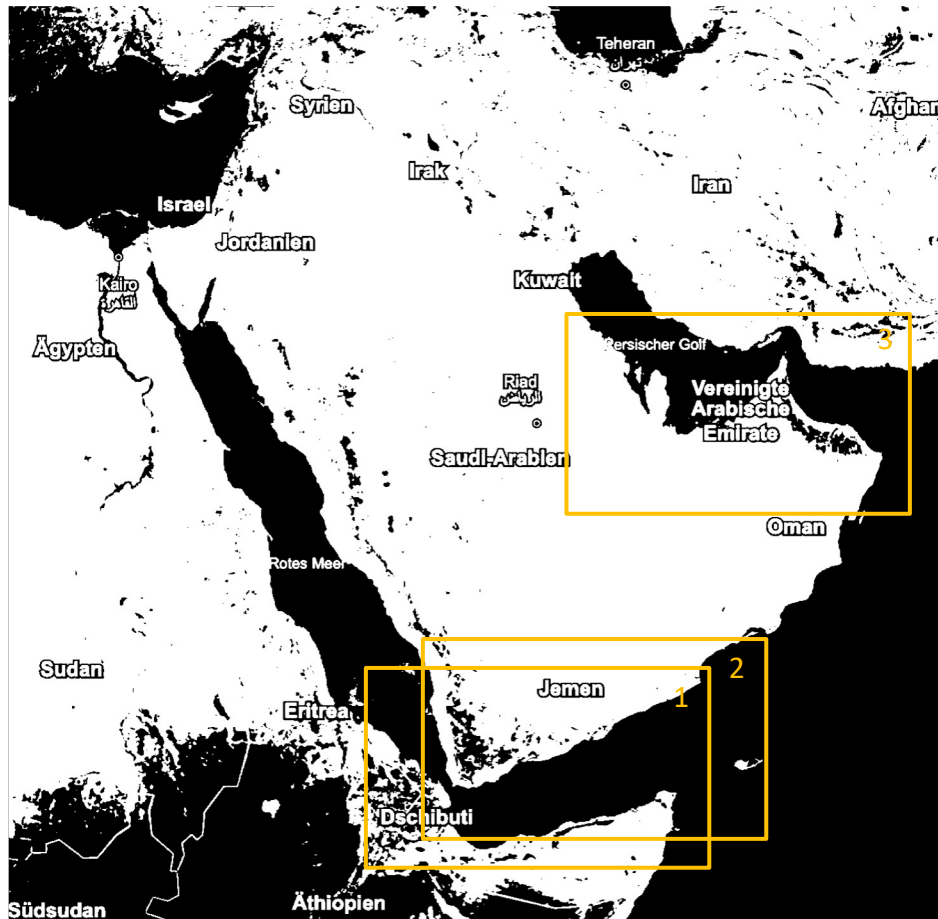
Designgeschichte

Vorwort

Altsteinzeit (Paläolithikum)

Vor ca. 120.000 Jahren, Aufbruch von ca. 200 Personen/Homosapiens von Ostafrika in die Welt (Ursprung aller 8 Mrd. Menschen auf der Erde). Übergang über die Meerenge zwischen dem Jemen auf der Arabischen Halbinsel und Dschibuti und am Horn von Afrika.

Die Küste der heutigen Staaten Jemen, Oman und Vereinigte Arabische Emirate wurde von früher Hochkultur bevölkert, die diese „EDEN“ nannte ...



Erster forensisch
aufgebauter Kopf,
basierend auf einem
in Rumänien gefun-
denem Frühschädel;
Datierung ca. 40.000
Jahre vor Chr. (Eis-
zeit: ca. 115.000 bis
ca. 10.000, ungefäh-
rer Beginn der Jung-
steinzeit, v. Chr.).

Bevölkerung im
Gebiet vom heutigen
Europa vor 40.000
Jahren, nur ca. 1.500
Menschen; 2022 in
Europa: 751 Mio
(Quelle: Wissen-
schaftsmagazin
„Scinexx“).

Weltbevölkerung
1900: ca. 1,6 Mrd.

Weltbevölkerung
1990: ca. 5 Mrd.
Menschen.

Weltbevölkerung
2025, ca. 8 Mrd.
Menschen.

Weltbevölkerung
2050 (Prognose), ca.
9-10 Mrd Menschen.



Designgeschichte

Vorwort

Altsteinzeit (Paläolithikum)

Margaret Mead
(geb. Dez. 1901
in Philadelphia,
gest. November
1978 in New York).
US-amerikanische
Ethnologin (cultural
anthropologist). Sie
gilt als eine der
entschiedensten
Vertreterinnen
des Kulturrelati-
vismus im 20.
Jahrhundert.

*(1) Höhle = Hinweis
auf Eiszeit (ca.
115.000 bis ca.
10.000 v. Chr., ca.
Beginn der
Jungsteinzeit.

Stichwort: Philoso-
phische Mensch-
werdung.

Wann genau begann die Zivilisation?

Einmal wurde die berühmte Anthropologin Margaret Mead gefragt, wann aus ihrer Sicht die Zivilisation begann.

Der fragende Student rechnete mit Antworten wie: „Die Erfindung des Rades“, „Die ersten Werkzeuge“, „Der Fund von Tonscherben“ oder „Das Fertigen von Angelhaken“.

Doch Mead sagte etwas völlig Unerwartetes: „Als man in einer Höhle(1) erstmalig einen geheilten Oberschenkelknochen fand.“*

Verwunderung. Warum das? Sie erklärte: „Im Tierreich bedeutet ein gebrochenes Bein meist den Tod. Ein verletztes Tier kann nicht jagen, nicht fliehen – es ist verloren. Aber ein geheilter Knochen bedeutet etwas anderes: Dass jemand geblieben ist. Jemand hat sich gekümmert. Jemand hat den Verletzten versorgt, gefüttert, beschützt – und gewartet. Jemand war geduldig.“

„Der Beginn der Zivilisation“, sagte Mead, „ist kein Werkzeug – sondern Mitgefühl.“ Und genau das macht uns menschlich und zivilisiert: Nicht was wir bauen – sondern ob und wie wir füreinander da sind, wenn es schwierig wird. (Quelle: Internetfund; Görlitz Insider, Facebook)

Designgeschichte

Vorwort

Jungsteinzeit (Neolithikum)

Ca. 10.000 Jahre vor Chr. Beginn der Sesshaftwerdung, Ackerbau, Viehzucht, Erstellung von Nutz- und Waffentechnik (Gestaltung dieser!). Aufbau erster Dorfgemeinschaften und erster einfacher Infrastruktursystemen. Nutzung von Langhäusern in Europa, Lehmhäusern in Vorderasien. Siehe auch „Ötzi“, Todeszeitpunkt 3258 ± 90 v. Chr.



Designgeschichte

Vorwort

Jungsteinzeit (Neolithikum)

Der Faustkeil aus
Flintstone wird zum
echten Werkzeug/
Messer mit Flint-
stone/ Feuerstein
als Klinge und Holz
als Griff. Birkenpech
als Klebstoff.

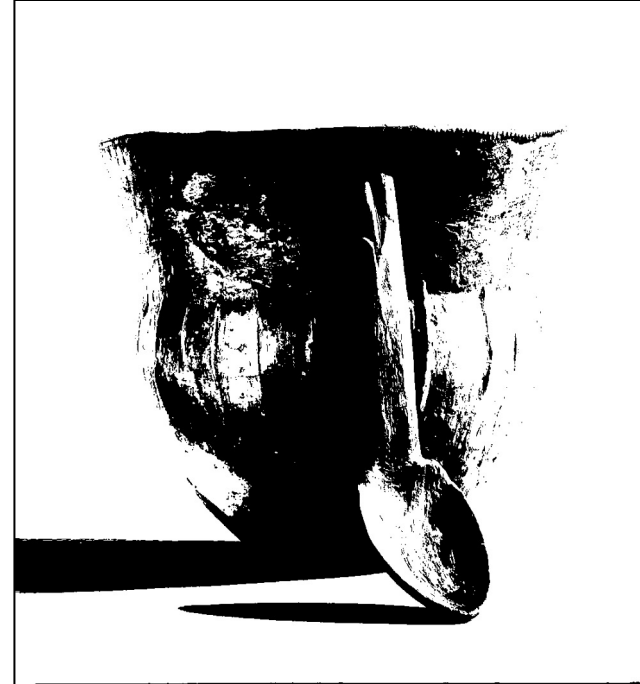


Designgeschichte

Vorwort

Jungsteinzeit (Neolithikum)

Eine angefüllte Vorratskammer und ein bestelltes Feld. Das Hauptnahrungsmittel der Steinzeit ist Getreide als Brei: Emmer, Einkorn, Nacktweizen und Gerste. Für den Eintopf muss das Getreide schon am Vortag eingeweicht werden. Zudem gejagtes Fleisch und geangelter Fisch. Obst, Pilze, Nüsse, Engerlinge und Insekten werden gesammelt, oder gefangen. Das Essen ist recht gesund.



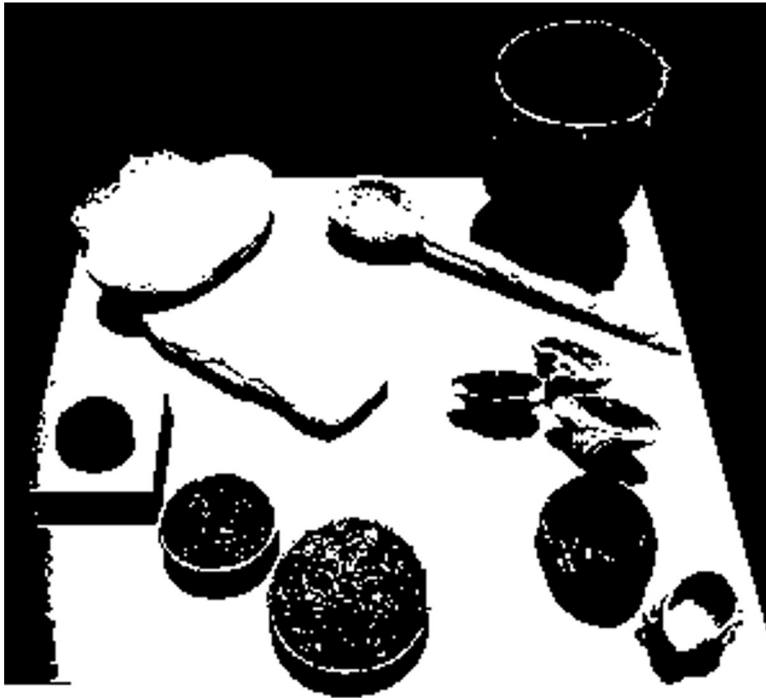
Designgeschichte

Vorwort

Jungsteinzeit (Neolithikum)

Geschirr „Design“
(ca. 6.000 v.Chr.):
Mahlsteine,
Kochtopf aus Ton,
Trinkgefäße aus
Hirschgeweih und
Holz.

Werkzeuge: Sichel,
Hacke aus Stein,
Holz und Horn.



Prof. S. Schupbach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.25
Folie 19

Designgeschichte

Vorwort

Jungsteinzeit (Neolithikum)

Musikinstrument
(Jungsteinzeit).

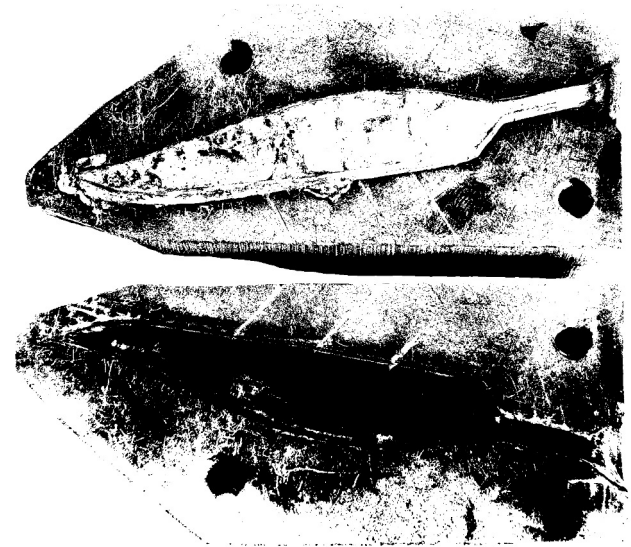


Designgeschichte

Vorwort

Jungsteinzeit, Übergang in die Bronzezeit

Bronzezeit vs.
Hochkulturen.
Bronze = Legierung
aus Kupfer und Zinn
(Verhältnis 9 + 1).
Bronze wurde
gegossen, wodurch
serielle Herstellung
von identischen
Teilen möglich war
...z.B. Klingen,
Pfeilspitzen u.a.m.
Stichwort: Definition
Design!

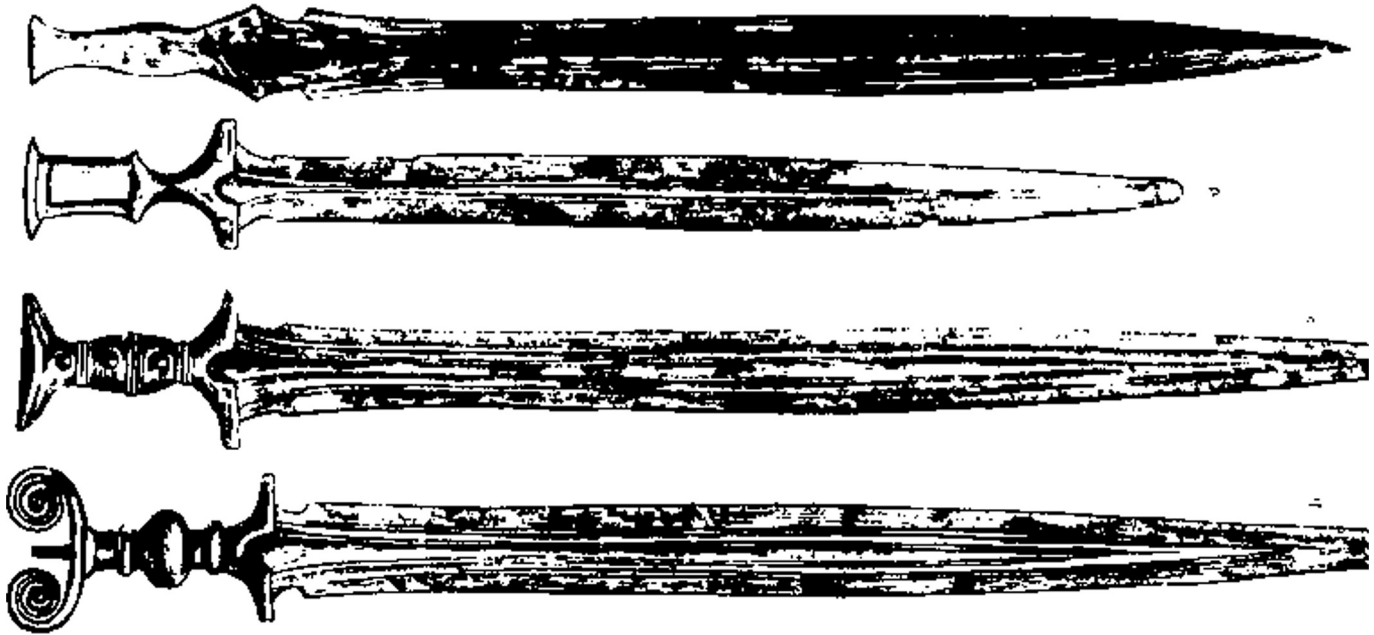


Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffen-, Nutztechnik Bronzezeit (Beginn der Hochkulturen)

Bronzezeit (erste Hochkulturen).
Bronzeschwert;
Stichwort: Stich statt Hieb vs. Hollywood-filme.

China: Die Chinesische Armbrust besteht aus Holz, Horn und Bronze-teilen. Sie hat eine lange Tradition in China und wurde bereits in der Zeit der Streitenden Reiche, etwa 475 v. Chr. benutzt.



Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffen-, Nutztechnik Bronzezeit (Beginn der Hochkulturen)

Terrakotta Figuren,
El Ma´ mariya,
Ägypten 3.500-3.400
B.C. (Brooklyn
Museum).

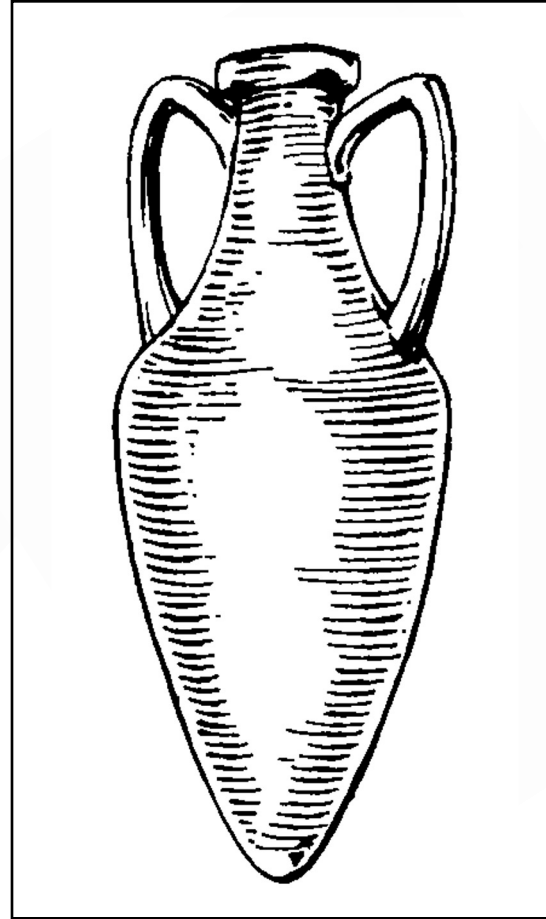
Stichwort:
Modernität (Henri
Matisse) vs. Venus
vom Hohle Fels.



Designgeschichte

Anfänge des Designs – Nutztechnik (Branding) Eisenzeit/ Antike

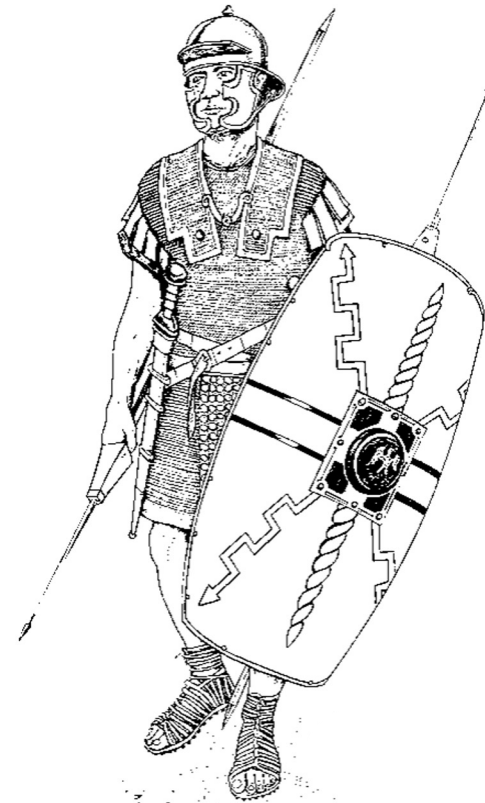
Markierung, Marke,
Branding.



Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffentechnik Eisenzeit/ Antike

Römischer Soldat (Augustuszeit) in Rüstung, mit Schild, Gladius und Pilum. Zudem Kochgeschirr, Spaten, Zelt, private Utensilien. Klassische Marschstrecke täglich waren 30 bis 35 km in 5 Stunden bei 20 kg Gepäck und 9 kg Rüstung.

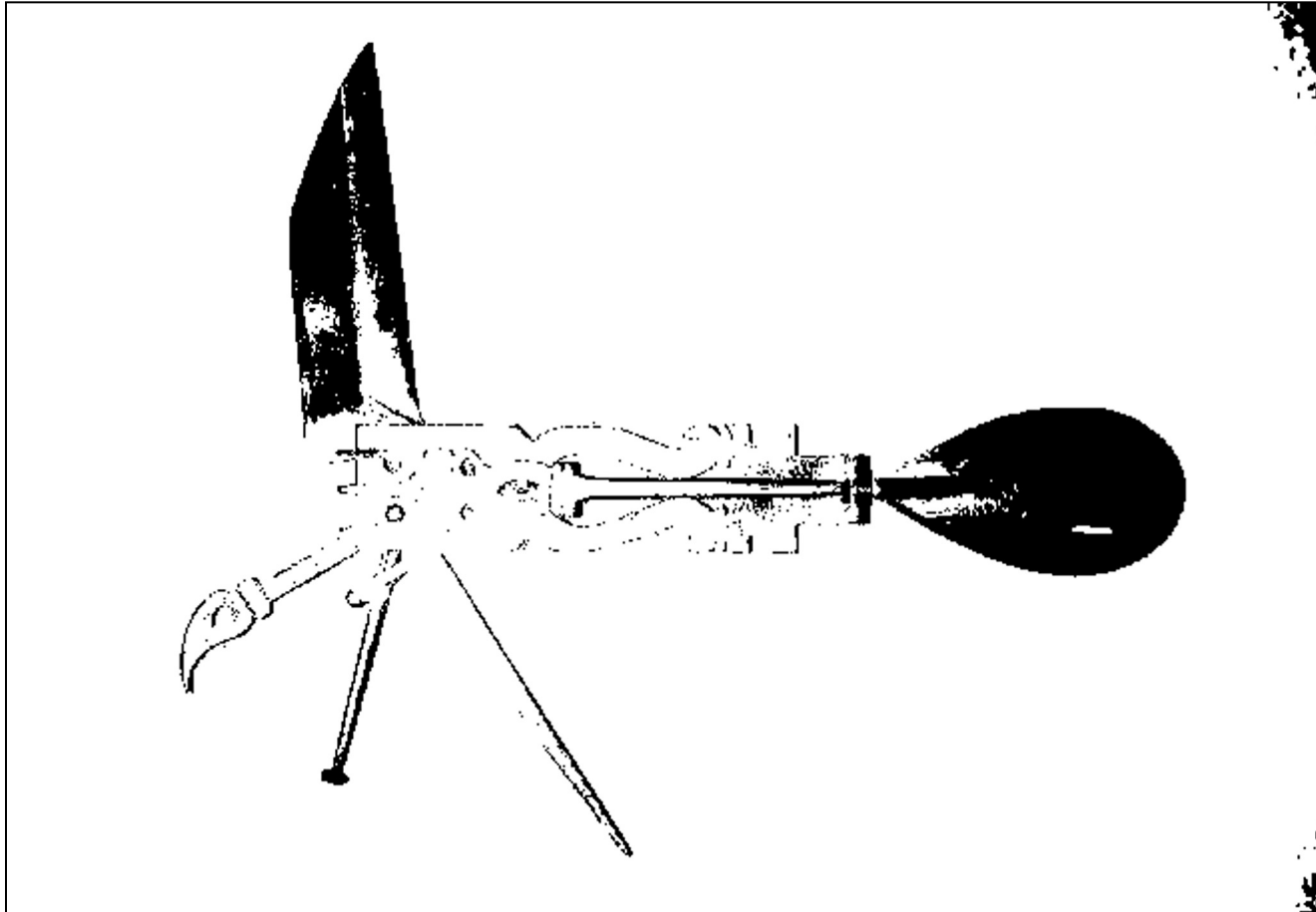


Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffen-, Nutztechnik

Eisenzeit/ Antike

Römisches
„Schweizer-Messer“
vor 1.800 Jahren.



Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffen-, Nutztechnik

Multi-
Taschenmesser.
(Schweizer-Messer).



Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffentechnik Mittelalter

„Trebuchet“. Belagerungsmaschine. So kam die Pest nach Europa:

“Wie der italienische Chronist Gabriele de Mussis schreibt, ließ Dschani Beg die Seuchenopfer nicht bestatten. Stattdessen katapultierte er sie mittels gigantischen Wurfmaschinen über die Stadtmauern nach Kaffa. Ein Leichenregen ging über die Bewohner nieder, tödlicher als alle anderen Waffen, die die Mongolen bisher genutzt hatten. Die Pest war angekommen in Kaffa“ (Das Monster vom Yssykköl, in: DER SPIEGEL Nr. 25/18.06.2022)

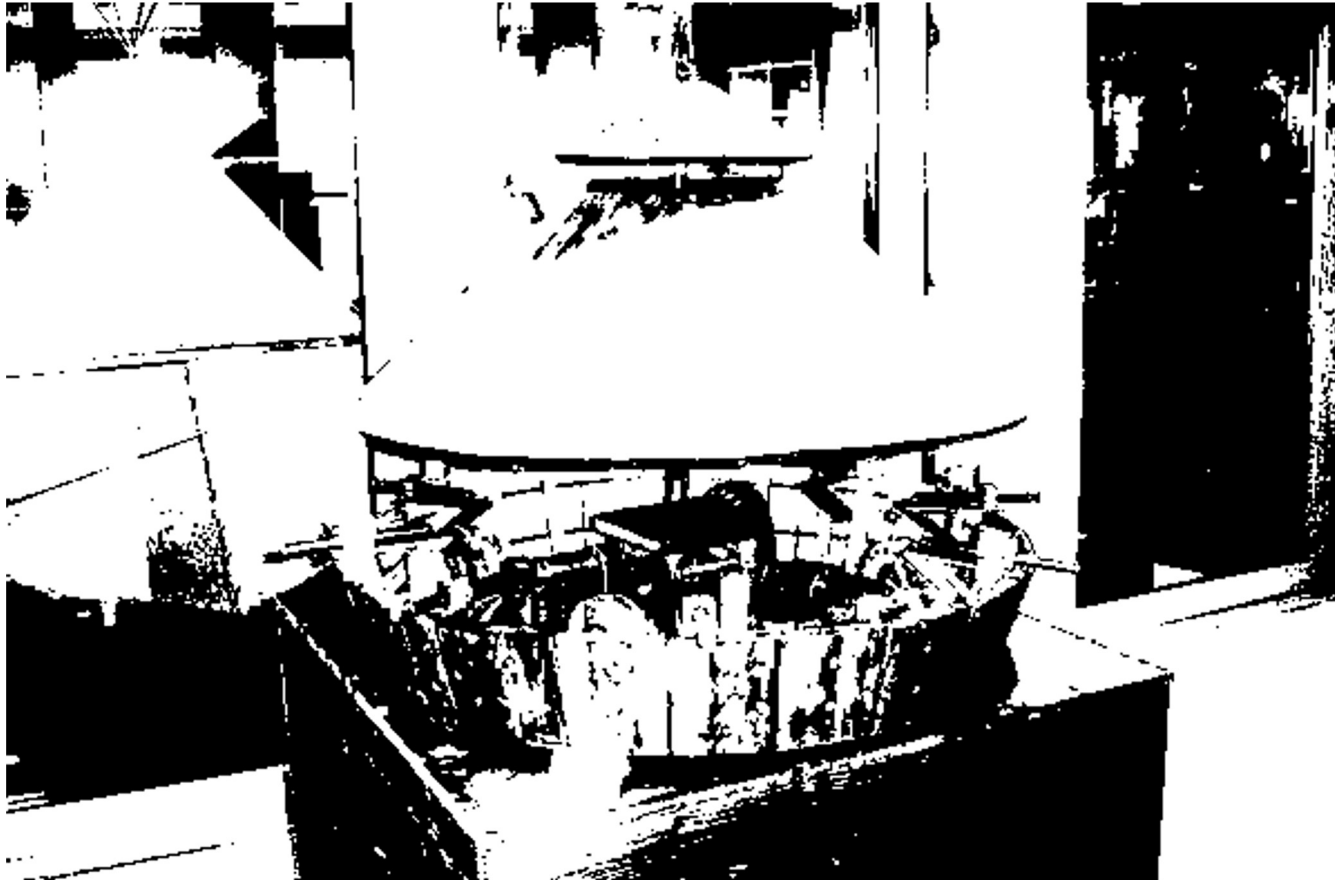


Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffentechnik Neuzeit/ Renaissance

Waffentechnik von
Leonardo da Vinci
Renaissance.

Erfinderische
Leistungen
Leonardo da Vincis
in der Renaissance.
Stichwort:
Konstruktive
Formalästhetik,
reine Funktion.



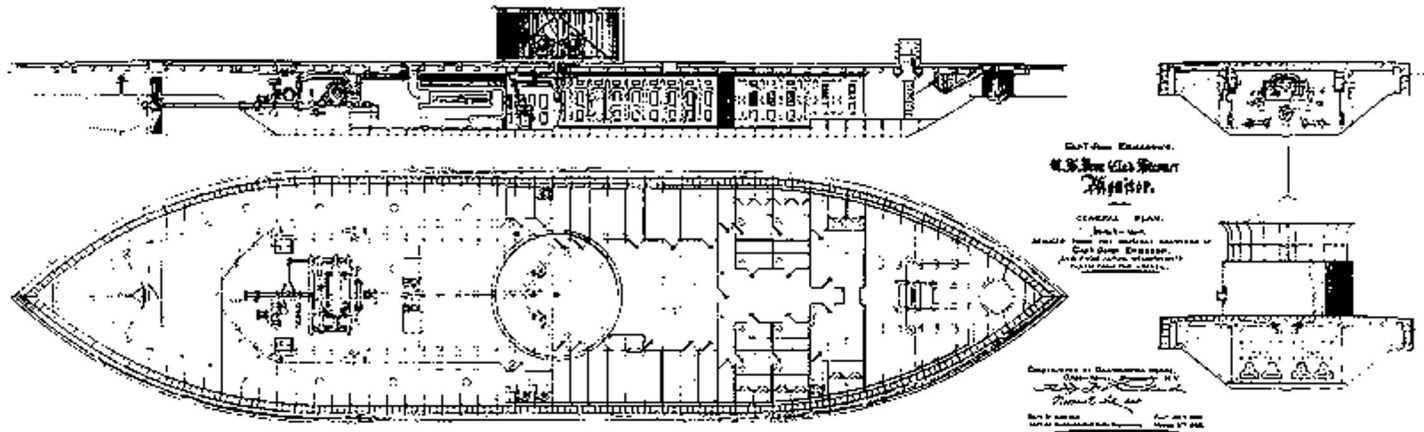
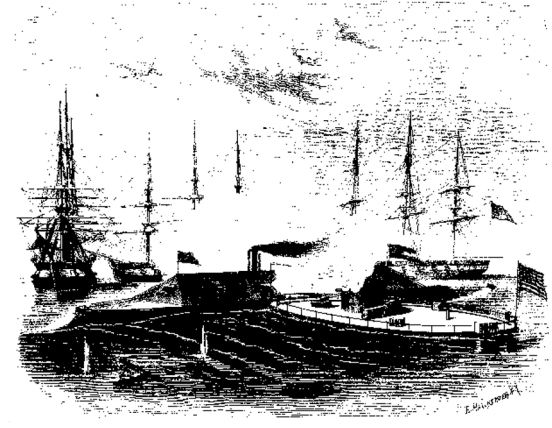
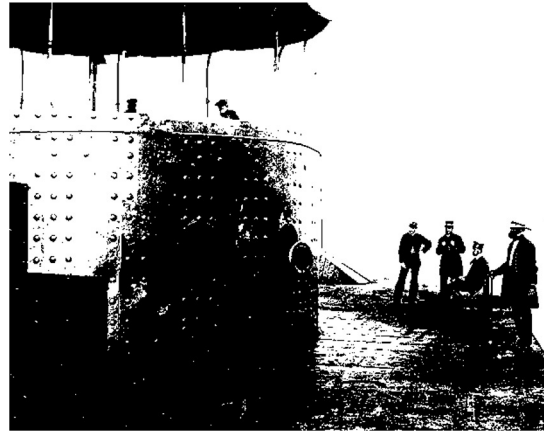
Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffentechnik

Neuzeit/ Industrialisierung

Die "Schlacht der Panzerschiffe" (auch bekannt als Schlacht von Hampton Roads) war ein historisches Seegefecht zwischen der USS Monitor und der CSS Virginia (ehem. Merrimack) während des Amerikanischen Bürgerkrieges. Die Schlacht, die im März 1862 stattfand, war das erste Gefecht zwischen gepanzerten Kriegsschiffen der Geschichte und dauerte vier Stunden.

Stichwort: Eisenkugeln/Holzsplitter vs. Industrialisierung



Designgeschichte

Anfänge des Designs – Waffentechnik morgen

„Panther“
(Rheinmetall).

Konzept Vernetzte
Operationsführung:
Komplette Vernet-
zung und Steuerung
der Systeme. Die
Gesamtformation
des Systems ist
jedem System-
teilnehmer der
einzelnen Waffen-
systeme sichtbar.



Designgeschichte

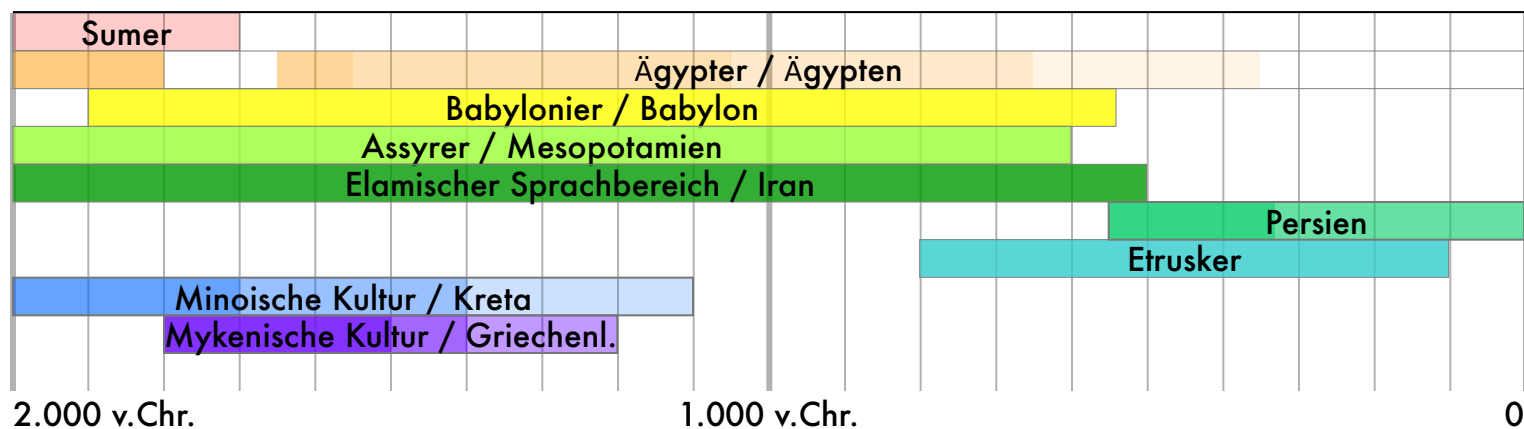
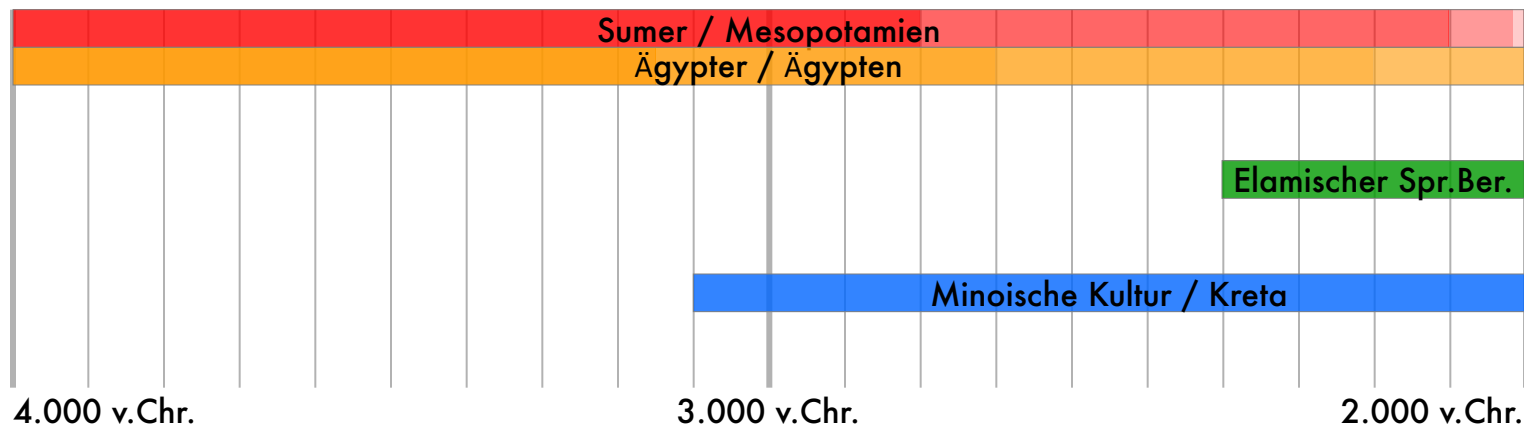
Anfänge des Designs – Waffentechnik morgen

Konzept Vernetzte Operationsführung

Konzept Vernetzte
Operationsführung,
vernetzte Waffen-
systeme.
Designschwerpunkt:
User Interfacedesign



Epochen Zeitachse Hochkulturen rund um das Mittelmeer

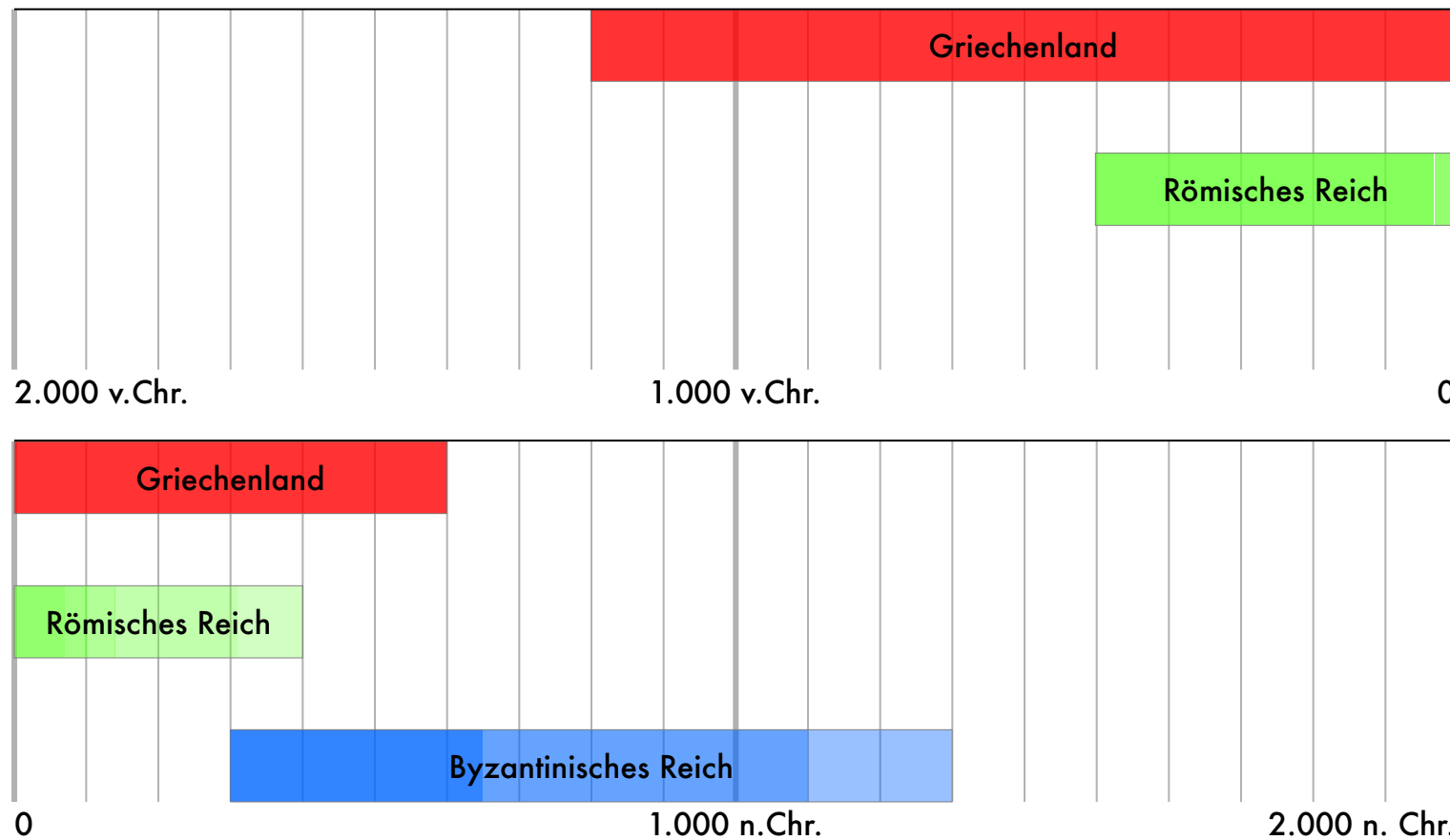


Die Farbabstufungen stellen die jeweilige Epochen dar.

Epochen

Zeitachse

Antike und Byzantinisches Reich

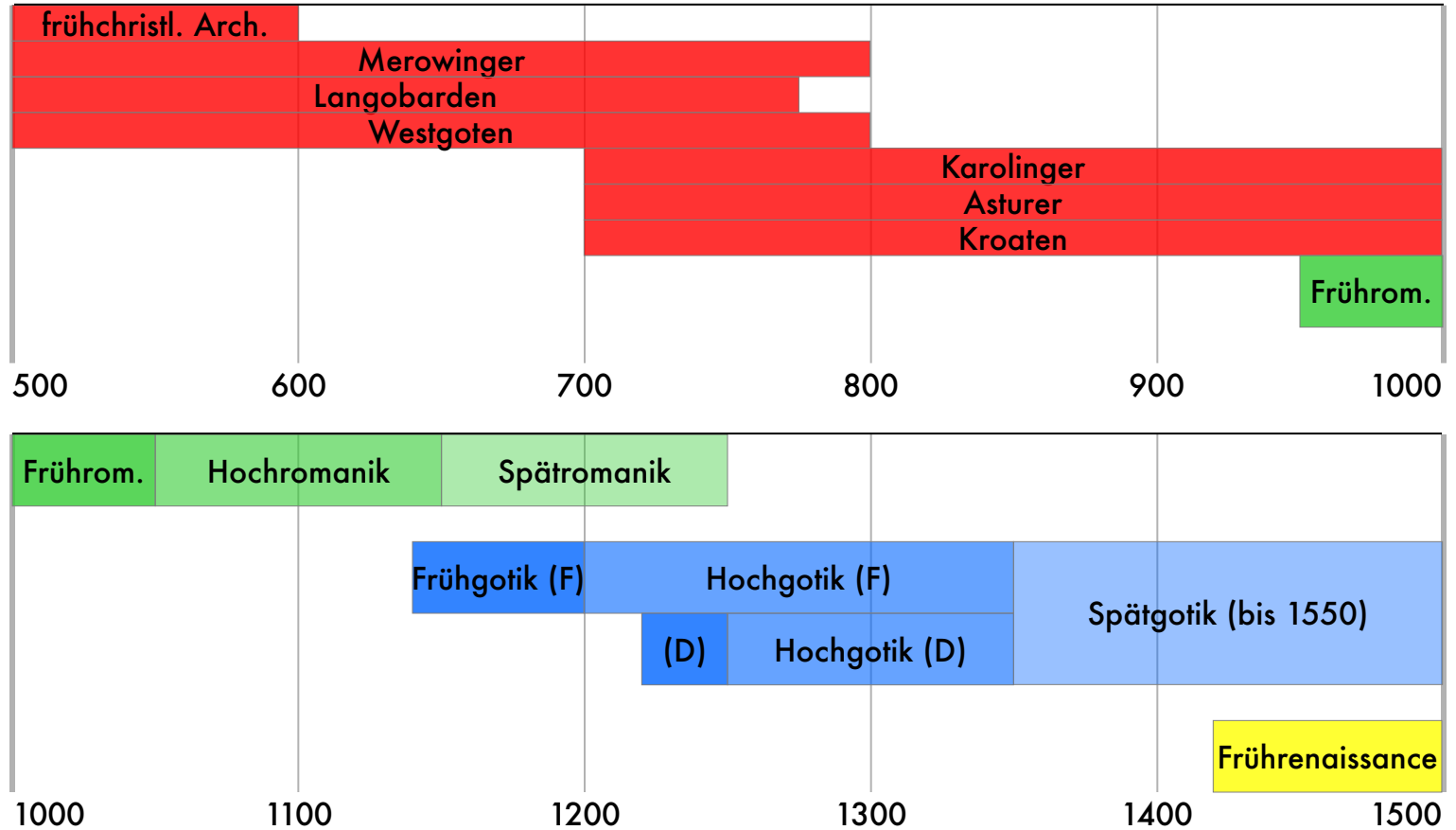


Epochen Zeitachse Vorromanik, Mittelalter (Romanik, Gotik)

Anmerkung:
Baubeginn der
Kathedrale Notre
Dame in Paris 1163,
ein Jahr nach der
Geburt von
Dschingis Khan 1162

Entdecker wie
Christoph Kolumbus
lebten und wirkten
in der Renaissance.
Ab der Renaissance
wollen die Men-
schen wissen und
nicht mehr glauben.

KOLUMBIANISCHES
ZEITALTER.



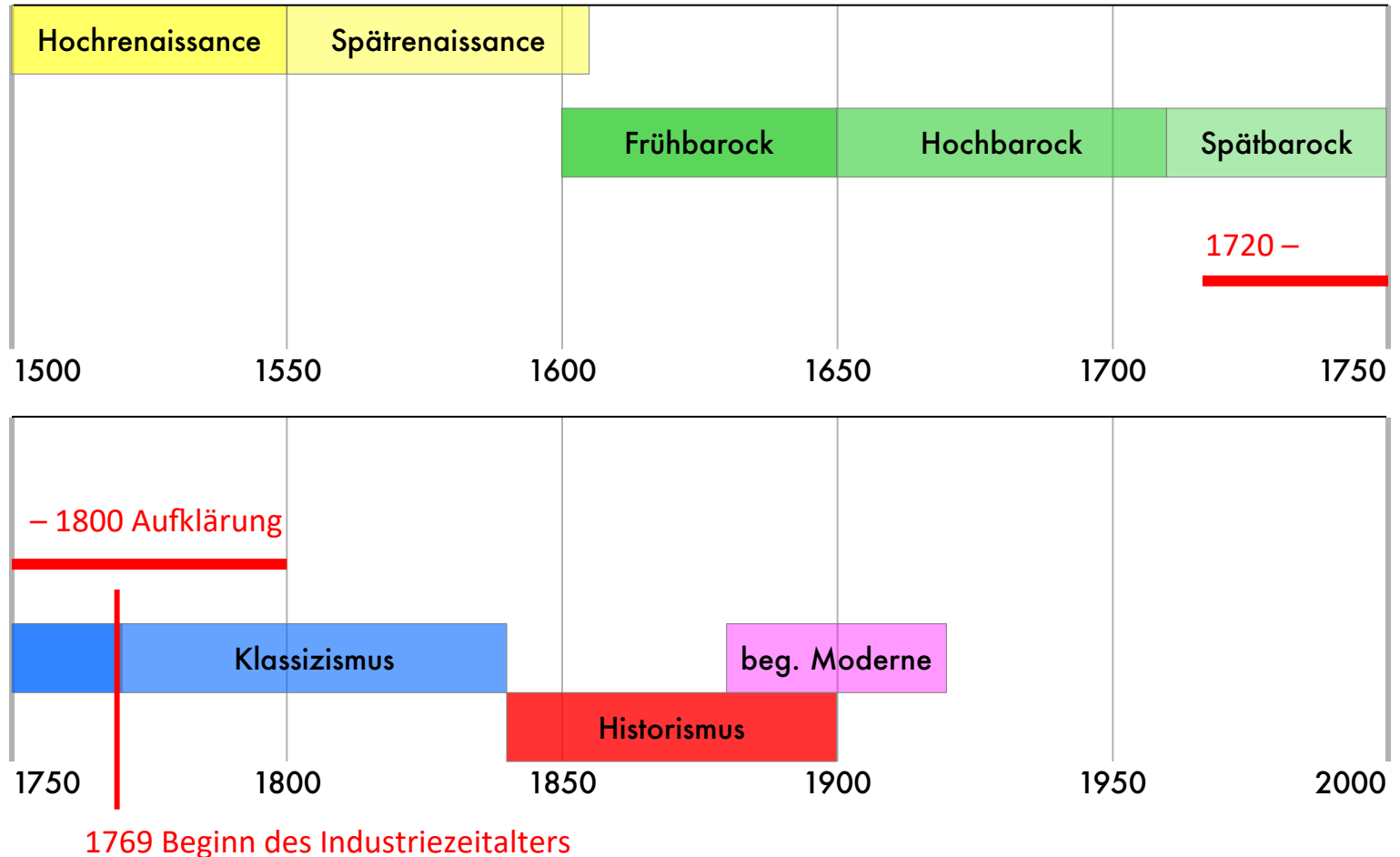
Epochen Zeitachse Neuzeit (5. Januar 1769 Beginn des Industriezeitalters)

Barock: Ludwig XIV (13te)/ Kardinal Richelieu/„Drei Musketiere“ (1601 – 1643) und Dreißig-jähriger Krieg (1618 – 1648), selbe Zeit.

Klassizismus:
Thomas Jefferson/
Friedrich Schiller/
Napoleon/ Ludwig
van Beethoven/
Johann Wolfgang
von Goethe/
Alexander von
Humboldt =
Zeitgenossen.

Jefferson/ Napoleon
/ Louisiana/ Mexico/
Alexander von
Humboldt.

Napoleon/ Goethe/
Italien/ Beethoven,
Eroica/ Alexander
von Humboldt.



Aufklärung, Klassizismus Erste Maschinen – ab dem 18. Jahrhundert



Prof. S. Schupbach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.24
Folie 37

Designgeschichte Epoche Jugendstil

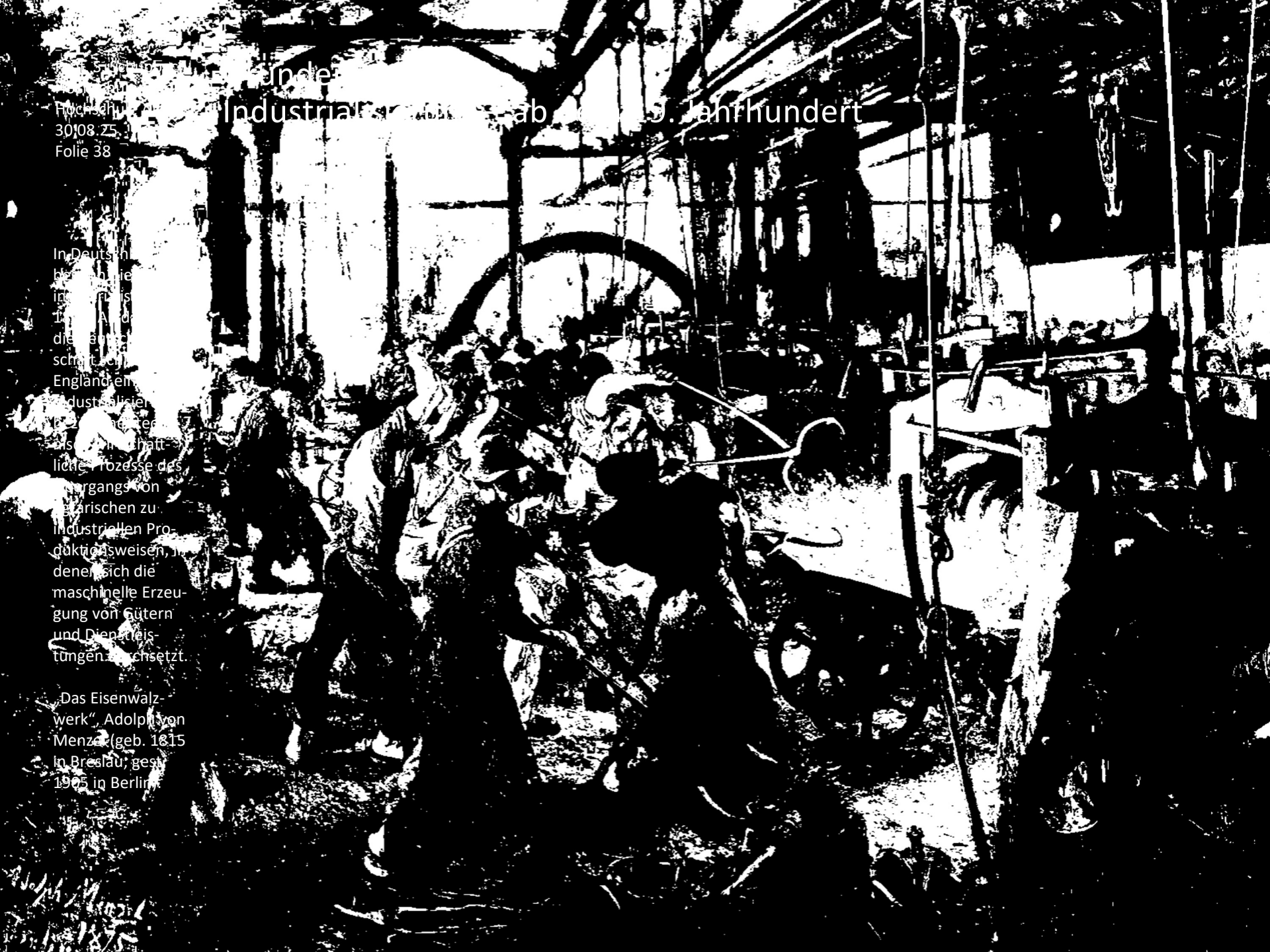


Hande- Industriearbeit ab 19. Jahrhundert

Hochschule
30.08.25
Folie 38

In Deutschland
beginnt die
industrielle
Produktion
die allgemeine
schrittliche
Englandern
Industrialisierung
beendet
als ein schritt-
weise Prozesse des
Wegangs von
handarischen zu
industriellen Pro-
duktionsweisen, in
denen sich die
maschinelle Erzeu-
gung von Gütern
und Dienstleis-
tungen durchsetzt.

„Das Eisenwalz-
werk“, Adolph von
Menzel (geb. 1815
in Breslau; gest.
1905 in Berlin)



Adolph von Menzel
1815-1905

Prof. S. Schupbach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.25
Folie 39

Anfänge Deutscher Werkbund – 20. Jahrhundert

1907 Deutscher
Werkbund. Plakat
zur Werkbundaus-
stellung „Wohnung
und Werkraum“.

Ziel war vor dem
Hintergrund der
aufkommenden
Industrialisierung,
durch gute Ge-
staltung Deutschen
Produkten eine
hervorragende
Position auf dem
Weltmarkt zu
verschaffen.



**WOHNUNG
WERKRAUM
WERKBUNDAUSSTELLUNG
IN Breslau 1929
15. JUNI BIS 15. SEPTEMBER**

Prof. S. Schupbach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.25
Folie 40

1919 – 1933 Weimarer Republik Bauhaus – 20. Jahrhundert

1919 Signet des
Bauhauses.

Unter der Leitung
von Walter Gropius
entstand 1919 das
Staatliche Bauhaus
Weimar, das zum
zentralen Ausgangs-
punkt der weiteren
Entwicklung des
Designs wurde.



1933 – 1945 Nationalsozialismus


Zwölf Jahre des Stillstands/Rückschritts?

Nationalsozialismus:
Politische Bewegung, die in Deutschland in den Krisen nach dem Ersten Weltkrieg entstand, 1933 die Weimarer Demokratie beendete und eine Diktatur errichtete. Der Nationalsozialismus verfolgte extrem nationalistische, antisemitische, rassistische und imperialistische Ziele, die sich gegen die bürgerliche Freiheit, gegen die Gewaltenteilung im Staat, gegen die Gleichheit aller vor dem Gesetz und vor allem gegen die Würde eines jeden Menschen stellte.



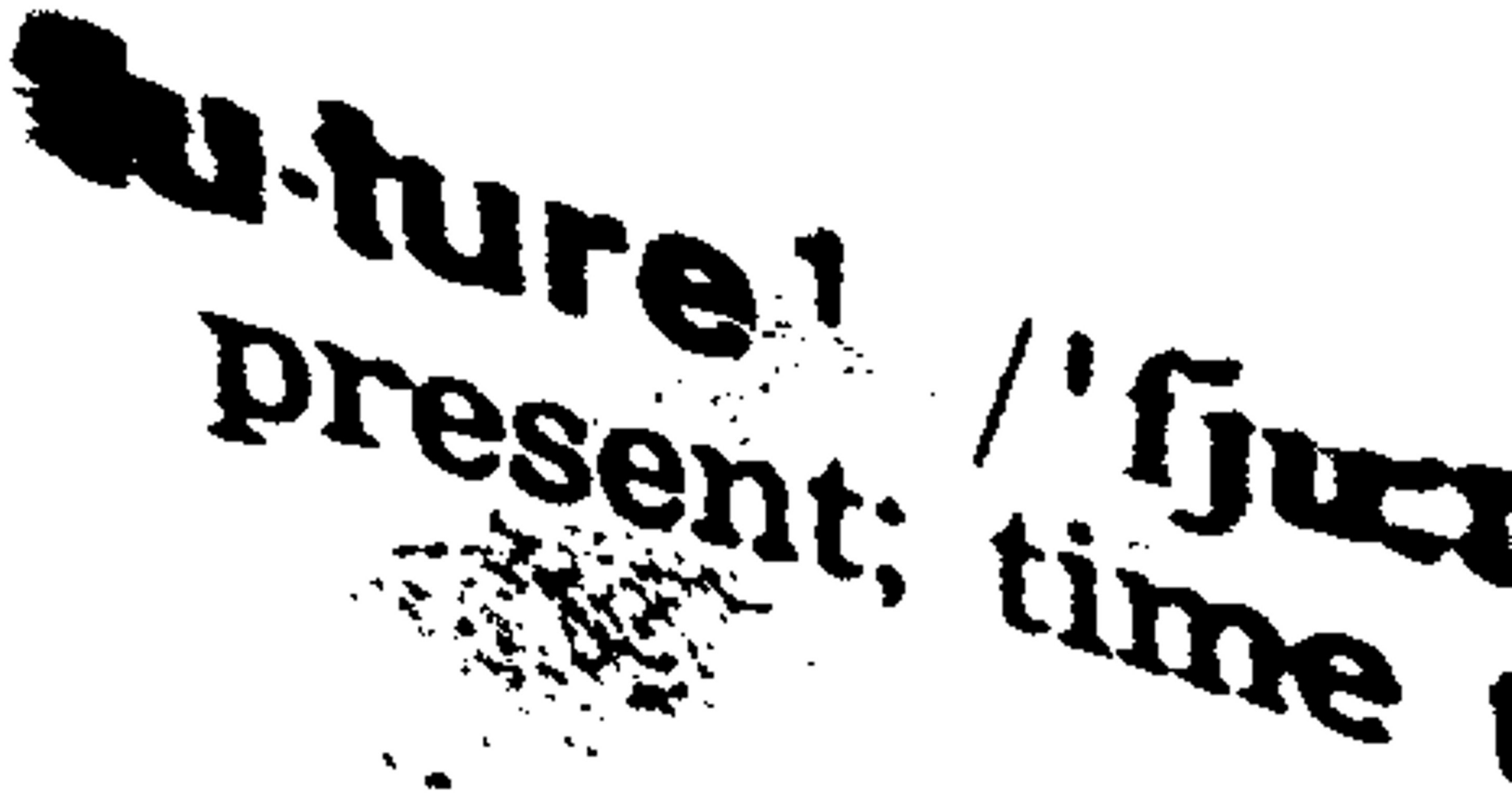
Prof. S. Schupbach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.25
Folie 42

Nachkriegszeit HfG Ulm 1955 – 1968



Das Ausbildungskonzept steht unter dem übergreifenden Vorzeichen, wissenschaftlich-technische sowie künstlerisch-gestalterische Fähigkeiten und Kenntnisse mit dem Bewusstsein gesellschaftspolitischer Verantwortung und Bildung zu verbinden. Folgende Fachrichtungen werden angeboten: Information, Visuelle Gestaltung, Produktgestaltung sowie Industrialisiertes Bauen.“
(Rene Spitz in: HfG Ulm: Anmerkungen zum Verhältnis von Politik und Design, 1953–1968, 2017).

Funktionalismus versus Funktionalismuskritik



Prof. S. Schubach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.25
Folie 44

frogdesign

Form follows Emotion

Der Versuch im Design die funktionalistische Linie um einen emotionalen und kulturbezogenen Ansatz zu erweitern. Berühmt geworden ist das Motto von frog design „Form follows Emotion“.

frog

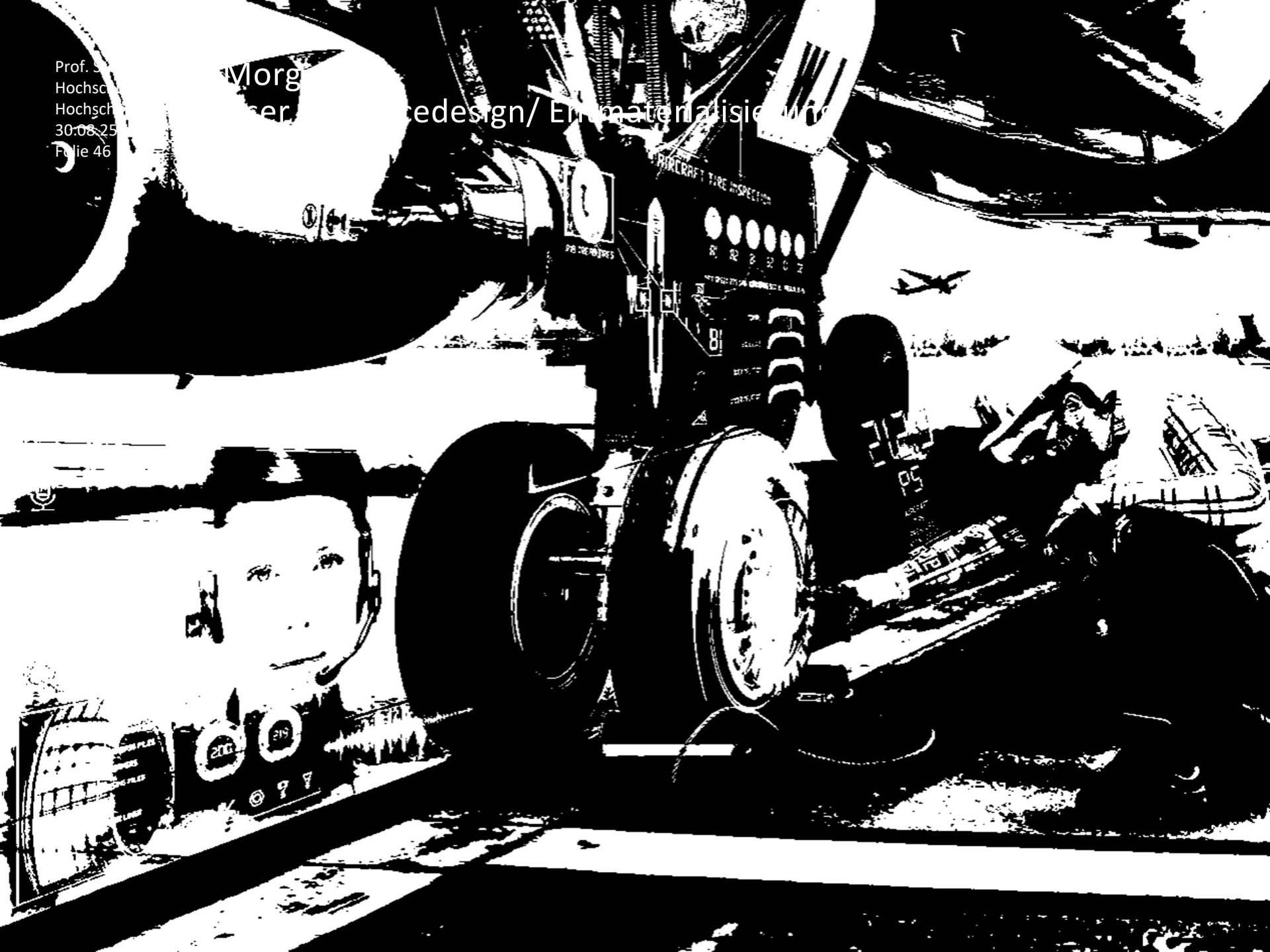
Prof. S. Schubach
Hochschule Frankfurt
Hochschule Aalen
30.08.25
Folie 45

Heute Das 21. Jahrhundert

Aitana, virtuelles Model aus Spanien. Sie sieht aus wie eine reale 25-Jährige hat Hobbys und Gefühle. Dabei existiert sie lediglich auf dem Bildschirm: Aitana Lopez ist Spaniens erstes KI-Model und verdient sogar ihr eigenes Geld. Nach wenigen Monaten hat Aitana bereits über 200tsd. Follower auf Instagram.



redesign/ Entmaterialisierung



bach
furt

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Bei der vorliegenden Beispielsammlung handelt es sich um ein Dokument von Stephan Schubach welches ausschließlich für hochschulinterne Lehrveranstaltungen eingesetzt wird, weshalb Abildungsrechte nicht betroffen werden. Jede Form der Vervielfältigung und Veröffentlichung durch Dritte sind durch den Autor ausdrücklich untersagt.

Stephan Schubach, Frankfurt am Main