

# Inhalt

<b>Einleitung</b>	9
<b>Theorien der Gestaltung</b>	19
<b>1 Design. Anmerkungen zu einem unmöglichen Begriff</b>	21
1.1 Vom Mythos des Funktionalen: Löst Design Probleme?	22
1.2 Das Paradox der Planung: Von der guten Form zum unsichtbaren Design	30
1.3 Entwerfen als Selbstermöglichung: Social und Critical Design	45
<b>2 Die Form als Reform. Designgeschichte als Widerstand</b>	61
2.1 Modelle der Geschichtsschreibung: Wie sammelt man Design?	63
2.2 Die Tasse des Diogenes: Zu den Ursprüngen der Gestaltung	74
2.3 Kunst und Design: Ein Drama der Moderne	89
<b>3 Mensch und Technik. Wer gestaltet wen?</b>	103
3.1 Über technische und ästhetische Kulturen	107
3.2 Belastungs- und Entlastungsmedien: Gedanken zur Schnittstelle	113
3.3 Das ökologische Subjekt: Vom Aufstand der Antiquierten	121
<b>Topoi der Designgeschichte</b>	129
<b>4 Geschmack als Gemeinsinn. Das Design der Einfachheit um 1800</b>	133
4.1 Dinge als soziale Beziehung	136
4.2 Die Lehre der Leere: Vom Interieur zum Selbstbild	144
4.3 Kants Ästhetik als Designtheorie	155

<b>5</b>	<b>Schönhässlich. Über das Wilde in der Mode</b>	165
5.1	Vom Ende des Schönen in der Mode der Moderne	169
5.2	King Kongs Rache: Wider die Verdrängung des Anderen	176
5.3	Pop als Exotismus: Zur Erfahrung des Diversen	185
<b>6</b>	<b>Gestalten mit Nietzsche. Vom Jugendstil zum Bauhaus</b>	193
6.1	Von der „Freude am Unsinn“	195
6.2	Die Zeitschrift <i>Pan</i> : Ein Gesamtkunstwerk der Ambivalenz	201
6.3	Das schwebende Bauhaus	214
<b>7</b>	<b>Körper, Bild, Buchstabe. Zur Sinnlichkeit der Typografie</b>	225
7.1	Zur Bildtheorie des Buchstabens	226
7.2	Vom Bilderstreit zur Kippfigur	236
7.3	Das Zeichen und die Sinne	244
<b>8</b>	<b>Das animierte Bild. Illustration als Illusion</b>	253
8.1	Gestaltete Bilder von der Höhlenmalerei zum Kino	256
8.2	Animation als Dynamisierung von Raum und Zeit	264
8.3	Der gesprengte Rahmen: Zum Code des Cartoons	278
	<b>Fazit</b>	293
	<b>Literaturverzeichnis</b>	295
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	303



