



# GUT

Was ist gut in der Gestaltung?



# WAS IST GUT IN DER GESTALTUNG?

## 18 Haltungen als Denkanstöße

IMPRESSUM  
© FB1, TH OWL  
Prof. Dr. Andreas K. Vetter  
Gestaltet von Kyra Albrecht  
und Louise Westermann



# INHALTSVERZEICHNIS

SEITE **1 - 2** **Vorwort**

**3 - 20** **Stadtplanung**

Grigorios Bacharoudis - Marvin Göbel - Simon Hoffmann - Lutz-Leon Kloke -  
Lauritz Klöpping - Timothy Penner - Moritz Temme - Niklas Wiese

**21 - 30** **Architektur**

Kevin Dewenter - Lilly-Sophie Lake - Andreas K. Vetter

**31 - 42** **Innenarchitektur**

Kyra Albrecht - Franziska Ferstl - Johanna Tiemann - Lea Schulzki

**43 - 46** **Möbel/Produktdesign**

Louis Leber - Louise Westermann - Michelle Zilke

**Abbildungsnachweis**

# Was ist Gut?

Auf eine solche Frage wird man zweifelsohne sehr viele Antworten erhalten – und dabei ist es schon einmal vorteilhaft, wenn sich Menschen überhaupt damit auseinandersetzen. ‚Gut‘ wird dann bei den meisten sicher vorrangig mit dem moralisch oder ethisch Guten in Zusammenhang gebracht werden. Hier geht es um das Handeln, wobei der Erfolg einer Aktion im menschlichen oder allgemein umweltbezogenen Sinne positiv sein soll, also helfend, schützend, verstehend, bewahrend, ... Über die Parameter einer solchen Handlungsmaxime besteht im Allgemeinen innerhalb einer sozialen und kulturellen Gemeinschaft eine gleichsam selbstverständliche Übereinkunft, die allermeisten Aspekte werden weltweit geteilt.

Wenn wir den Qualitätsanspruch ‚Gut‘ aber in den Kontext des Gestaltens stellen – und dies mit Bezug auf die an der Detmolder Schule gelehrt Fächer –, dann geht es um die Konzeption und Beschaffenheit von Dingen, Räumen, Bauwerken und Stadtsystemen. Nicht nur die Aufzählung dieser sehr unterschiedlichen Themenfelder, sondern auch die hohe Komplexität eines großen Gebäudes, vor allem aber der Stadt, lassen jedoch vermuten, dass es nicht einfach ist, jeweils eine Gesamtqualität zu definieren, die man dann ‚be-gut-achtet‘.

Während die humanen Grundsätze für uns sowohl allgemeingültig als letztlich auch ewig maßgeblich sind – ein ‚guter Mensch‘ wäre dies um 1200 v.Chr. ebenso wie heute –, ist es offensichtlich, dass die Ansprüche an die Gestaltung von etwas sowohl zeit- als auch kulturabhängig sind. Ist beispielsweise ein damals bestens funktionierendes Stadthaus von 1780 heute noch eines, mit dem wir ‚gut‘ leben können? Folglich ergibt sich eine weitere Schwierigkeit in Bezug auf bereits Geschaffenes und auf etwas, das in einem anderen Kulturkreis entsteht.

Doch, wie heißt es so schön: „Gut, dass wir darüber einmal gesprochen haben!“ Und genau das war der Ansatzpunkt der hier dokumentierten Lehrveranstaltung. Es ging darum, sich Zeit und Denkfreiheit zu nehmen, um sich dem Begriff ‚Gut‘ zuzuwenden. Dieser wird in unserem Alltag so derart häufig verwendet, um etwas schnell als passend zu bezeichnen, dass man sich in designphilosophischer und gestalterischer Weise aufgrund seiner scheinbar oberflächlichen Funktion kaum auf ihn einlässt. Was haben wir gemacht? Unsere Diskussion ging den Weg vom allgemeinen Sprachgebrauch zur spezifischen Bewertung der Gestaltung und zeigte auf, welche enorme Tiefe in jenen drei Buchstaben stecken kann. Als Angebot an die Leser dieser kleinen Broschüre haben wir unterschiedliche Haltungen formuliert und sie auf wenigen Seiten dargestellt. Sie bilden zumindest einen maßgeblichen Aspekt des gestalterischen Denkens der jeweiligen Teilnehmer ab und sollen als Anregungen dienen, sich einmal selbst auf dieses sprachlich bescheidene, letztlich aber sehr anspruchsvolle Wörtchen einzulassen.

## Und was finden die anderen ‚gut‘?

„Mir gefallen Gebäude, die nicht autoritär sind, die wenig festlegen und möglichst viele Optionen bieten.“  
Rem Koolhaas, *Worauf wir bauen*, 2008

„Die Trennung von Kopf und Hand schadet letztlich dem Kopf.“  
Richard Sennett, *Handwerk*, 2008

„Architektur versteht sich als Dienstleistung für den ganzen Menschen.“  
Justus Dahinden, *Mensch und Raum*, 2005

Gut ist resilient.  
Gut ist zukunftsfähig.  
Gut ist  
gemeinwohlorientiert.



Die Seilbahn  
Metrocable Medellín

## Gute **Stadtplanung** ist **zukunftsfähig**:

„Nachhaltige Entwicklung ist eine Entwicklung, die die Bedürfnisse der Gegenwart befriedigt, ohne zu riskieren, dass künftige Generationen ihre eigenen Bedürfnisse nicht befriedigen können.“

World Commission on Environment and Development

Sie ist **gemeinwohlorientiert** und eine Gemeinschaftsaufgabe: „Klimaanpassung ist, wie der Klimaschutz übrigens auch, eine Querschnittsaufgabe der Stadtgesellschaft, die nicht von der Verwaltung alleine geschultert werden kann, sondern die aktive Mitwirkung der Wirtschaft, der Zivilgesellschaft und der Bürgerinnen und Bürger verlangt – auch in den Quartieren.“

Wolfgang H. Serbser, Christiane Serbser



Und besonders **resilient**: „Urbane Resilienz meint im eigentlichen Wortsinn ein Zurückfedern in den ursprünglichen Zustand nach einem krisenhaften Ereignis. Wichtig für das erweiterte Verständnis des Begriffs ist, dass wir nicht nur Zurückfedern, sondern uns auch an neue Gegebenheiten anpassen und präventiv auf Risiken vorbereiten. [...]“

Detlef Kurth

Gut ist für mich,  
wenn Funktion  
und Ästhetik  
zusammenspielen.



Innenstadt Kopenhagen

Gute Gestaltung in der **Stadtplanung** ist für mich,  
wenn **Funktion und Ästhetik**  
zusammenspielen, sowie der Mensch in seiner Gesamtheit  
verstanden wird, sie bedeutet eine **Sensibilität** für  
die komplexe Welt zu haben.

Dies ist meiner Ansicht nach deshalb so, weil es sich in der  
Vergangenheit, sowie in vielen Punkten und Städten der Welt  
etabliert hat und viele Planer wie Aldo Rossi in  
„Die Architektur der Stadt“ sich darauf bezieht, indem er in  
Kapitel 2 umschreibt:

„Dieser künstlerische Charakter städtebaulicher Phänomene hängt eng mit deren  
Qualität und Einzigartigkeit zusammen und ist deshalb ein wichtiger Gegenstand  
ihrer Analyse und Definition.“

Ebenso beschreibt dies Camillo Sitte in „Der Städtebau“ es sehr gut, er greift die  
Aussage der ‚Guten‘ Gestaltung im Bezug auf den Städtebau mit folgenden Worten  
auf „An einer solchen Stelle begreifen wir auch die Worte des Aristoteles, der alle  
Grundsätze des Städtebaus dahin zusammenfasst, dass eine Stadt so gebaut sein  
sollte, um die Menschen sicher und zugleich glücklich zu machen.“

MARVIN GÖBEL



Geschäftshaus

Düsseldorf Fürst Friedrich Alt und Neu

Gut ist  
ordnend und  
kompakt.  
Gut ist das  
menschliche Maß.



Verona, Italien

## Das Freihalten der Mitte; Geschlossenheit der Plätze; Unregelmäßigkeit der Plätze; Platzgruppen

Nach Camillo Sitte - Der Städtebau in seinen künstlerischen  
Grundsätzen

„First life, then spaces, then  
buildings - the other way around  
never works.“

Jan Gehl



**Life**



**Space**



**Buildings**



Gut ist für mich eine resiliente Stadt.



Gebäude, welches sich mit der Zeit an den Wandel angepasst hat und somit für die Resilienz in der Stadtplanung steht

Für mich ist gute Gestaltung in der **Stadtplanung** anhand der Resilienz zu bewerten.

Ich habe anhand einiger Beispiele herausgearbeitet, was für mich „GUT“ in der Stadtplanung bedeutet. Eines dabei ist eine ehemalige Brauerei aus Münster, welche unter Denkmalschutz steht und in ein neues Wohnquartier integriert und somit eine **Anpassung** an den Wandel vorgenommen wurde.



Germania Brauerei  
in den 1970er Jahren

„Wie kann man der Falle entgehen, mit großem Aufwand ‘moderne Burgen’ zu bauen, die zwar robust gegen bekannte Risiken sind, jedoch durch kleine, aber eben nicht bedachte Effekte zerstört oder vollständig entwertet werden können.“ Zolli/ Healy

Gut ist resilient.  
Gut ist Empfinden.  
Gut ist für jeden anders.



Resilientes Gebäude mit einer vertikalen Begrünung

Gute **Stadtplanung** ist resilient, sie muss zukunftsfit sein und auf Stresssituationen vorbereitet sein.

Die Stadt wird intelligent und vielseitig und arbeitet mit neuen Herausforderungen.  
"Sometimes you win, sometimes you learn."

John Maxwell

"Man muss das Gute auch am Rande des Abgrunds nicht aufgeben."

Friedrich Wilhelm Freiherr von Humboldt  
(1767-1835)





Spanische Treppe  
in Rom

Gut ist die Orientierung an  
vorhandenen Strukturen.  
Gute Gestaltung dient den Menschen.

„Es müssen unbedingt die Werke der **Vergangenheit** studiert und an Stelle der verlorenen Kunstüberlieferung die theoretische Kenntnis der Gründe gesetzt werden, weshalb die Anlagen der Alten so trefflich wirken. Diese Ursachen der guten Wirkung müssen ... als Regeln des **Städtebaus** hingestellt werden.“ Camillo Sitte

„A good city is like a **good party** - people stay longer than really necessary, because they are **enjoying** themselves.“ Jan Gehl



VM Houses  
in Kopenhagen

TIMOTHY PENNER

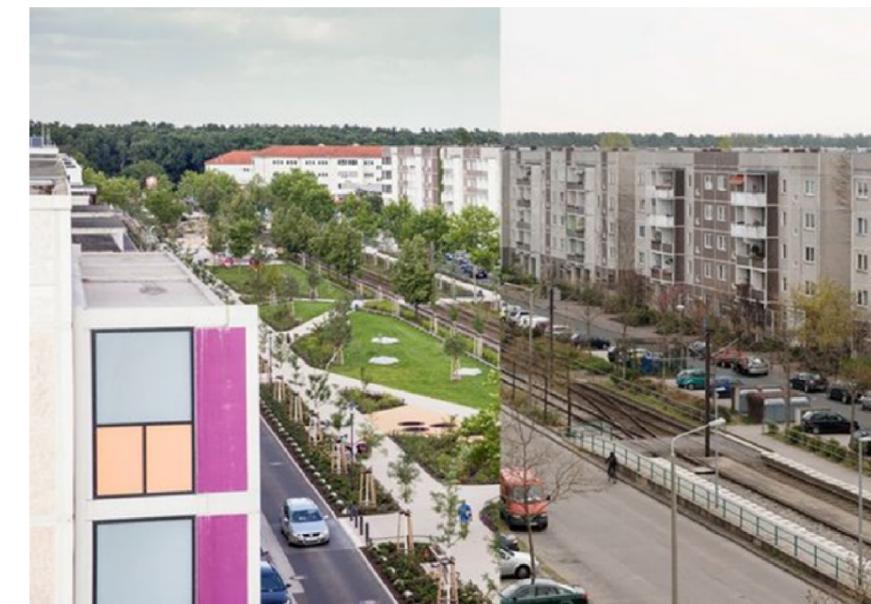
Gut ist resilient.  
Gut ist flexibel.  
Gut ist  
innovativ.  
Gut ist kreativ.



Cool Roofs

Urbane Resilienz ist **gut**, weil es Städte widerstandsfähiger gegenüber extremen Wetterereignissen und anderen Gefahren macht. Resilienz macht die Stadt **robust, flexibel** und **lernfähig**.

Gut ist es, urbane Räume so zu gestalten, dass sie generationsübergreifend funktionieren.



Gartenstadt  
Drewitz

Resilienz  
Transparenz  
Gleichheit  
Sicherheit



Superkilen Park,  
Kopenhagen

Eine gute **Stadtplanung** findet man in **Kopenhagen**, hier wird sehr viel Wert darauf gelegt, **Gleichheit, Transparenz und Sicherheit** in die Stadt zu bekommen. Dies führt wiederum dazu, dass sich mehr Menschen draußen aufhalten und somit zu einem aktiven und gesunden Leben kommen. Zudem findet man eine gesunde Mischung aus Wohnungseigentümern und Mietern, sowie vielfältige, öffentliche Räume, die es schaffen, viele unterschiedliche Kulturen unter einen Hut zu bekommen. Weitere Punkte sind das Ziel der CO<sub>2</sub>-Neutralität bis 2025, sowie verschiedenste resiliente Ansätze, wie z.B. das Regenwassermanagement in Form von Umleitung und der Speicherung von Regenwasser.



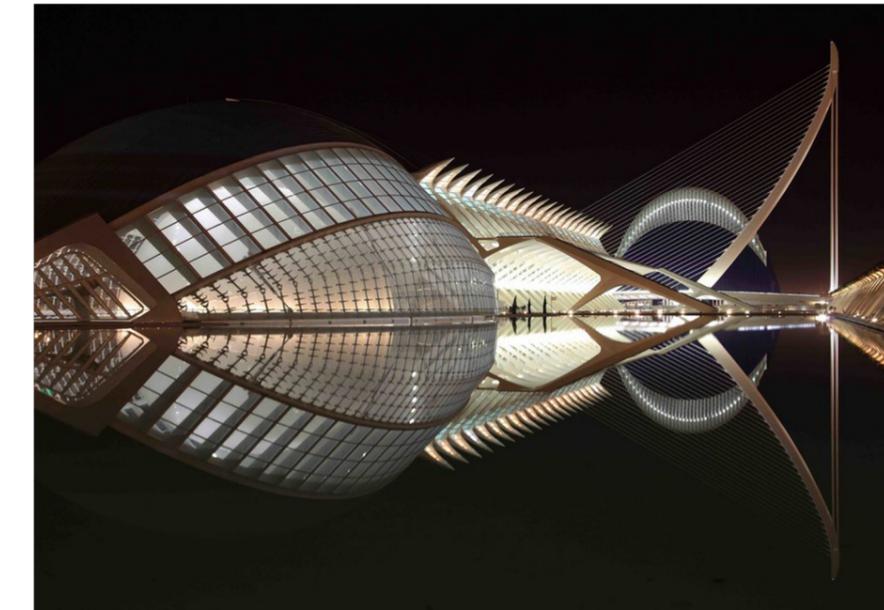
Tåsinge Plads,  
Kopenhagen

Gut ist für mich, Architektur als Kunstform zu begreifen.



City of Arts and Science

Für mich ist gute Gestaltung in der **Architektur** eine Verbindung aus Kunst und Handwerk. Die Architektur als kreativen Prozess zu begreifen, welcher den Umgang mit Farbe, Form, Material, Nutzer und Umgebung zu kombinieren weiß. Besonders gut gefallen mir die Bauten des Architekten Santiago Calatrava, die alle sehr **skulptural** anmuten. Man kann bei seinen Werken sehen, dass er seiner Kreativität freien Lauf lassen kann. Seine Bauwerke wirken nahezu lebendig. Sie verkörpern eine gewisse **Dynamik**. Bei dem hier gezeigten Projekt von Calatrava handelt es sich um mehr als nur ein Gebäude, es ist nach Eigendefinition eine ganze Stadt, bestehend aus neun Bauwerken. Angelegt in der spanischen Stadt Valencia im trockengelegten Flussbett des Turia, 2 km entfernt vom



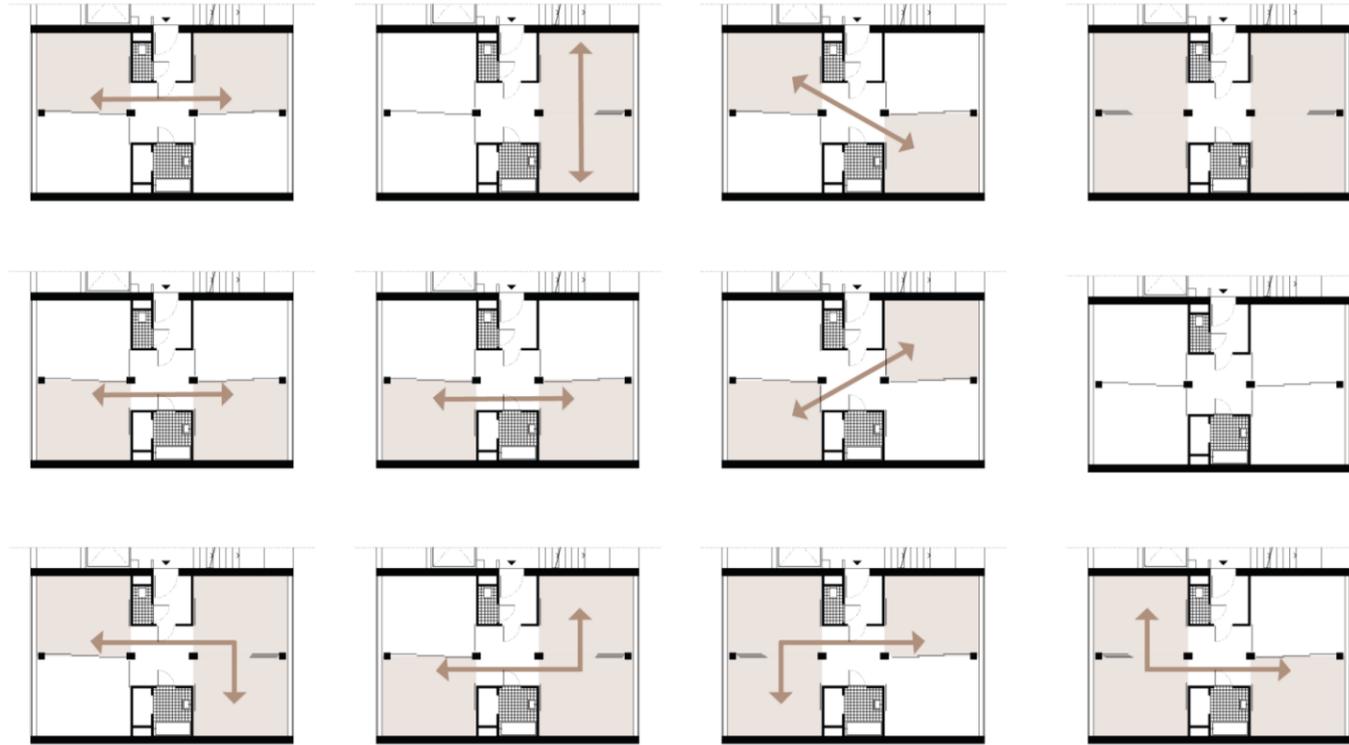
Balearen-Meer. Für mich fördert eine gute Gestaltung in der Architektur auch die **Bewegung**, sei es die Bewegung der Augen, die hin und her wandern beim Entdecken von Details oder die Hände, die sich über das Objekt bewegen um die Haptik und die Form der Materialien und Bauelemente zu fühlen. Aber auch natürlich die Bewegung zwischen unterschiedlichen Standorten um neue Eindrücke zu gewinnen und neue Perspektiven zu entdecken. Hier bin ich der Meinung, dass die „Stadt der Künste und Wissenschaften“ ein Paradebeispiel für bewegende Architektur ist, denn die Anordnung der Gebäude in Kombination mit dem, die Gebäude umgebenden, Wasser bilden regelmäßig neue Perspektiven, Interpretationsmöglichkeiten und Erlebnisse. Hierfür möchte ich auf das zweite Bild verweisen, welches eine Perspektive eröffnet in der die Gebäude durch die Wasserspiegelung die Form eines Fisches bekommen. Was naheliegend ist, denn in einem der neun Gebäude, dem „Oceanogràfic“ befindet sich das damals größte Aquarium der Welt.

- Hier bietet der Architekt dem Nutzer eine Fülle an Erlebnissen und unterschiedlichen Raumerfahrungen.

Leider wird der „Stadt der Künste und Wissenschaften“ oft das spanische Wort “despilfarro” (Verschwendung) nachgerufen, aber an dieser Stelle möchte ich das Wort **verschwenderisch** in Schutz nehmen und sehe es als ein weiteres wichtiges Wort für gute Gestaltung. Angelehnt an den Hauptsatz auf Seite 1 ist gute Architektur eine Kunstform die es zu respektieren gilt. Bedenkt man, dass manch ein Gemälde teurer ist als ein Einfamilienhaus ist es für mich nur logisch, dass auch bei gewissen Bauwerken Geld in die Hand genommen werden muss, um künstlerisch anspruchsvolle Bauwerke zu schaffen. Aus Sicht eines optimierten Bauens sind einige Formen von Calatravas Bauwerken absolut redundant und platzverschwendend. Wie viel Nutzfläche geht durch die runde Form verloren? Der Architekt versteht sich hoffentlich aber auch als Künstler und Kunst bedarf meines Erachtens nach einem gewissen Spielraum. Möchte man aus einem Bauwerk nur das ökonomische Optimum herausholen sollte man sich in meinen Augen eher in der Finanzbranche einordnen, aber einen großen Bogen um die Architektur als Kunstform machen.



Gut ist  
durchdacht,  
mehrdeutig  
und  
individuell.



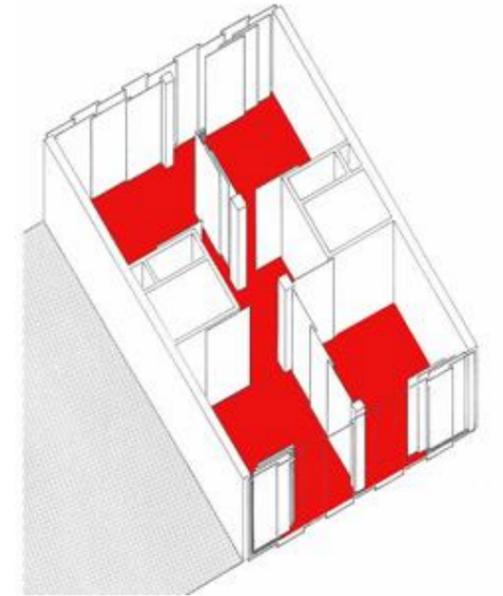
### Wohnbau Grieshofgasse

Architektur Wimmer und Partner  
Wien, Österreich 1995-1996

Gute Gestaltung in der **Architektur** ist  
ein **Grundriss**, welcher auf die Individualität des  
Benutzers eingeht und ihn in dieser bestärkt.

Um auf die Individualität des Benutzers einzugehen sollte der  
Grundriss **durchdacht mehrdeutig** sein.  
Durchdacht, um essenzielle Verhaltensweisen und soziale  
Vorgänge durch Räumlichkeit zu unterstützen.

Mehrdeutig, um eine möglichst große Bandbreite von Nutzern den  
Grundriss auf ihre jeweils individuellen Bedürfnisse und Tätigkeiten  
anpassen lassen zu können.



Gute  
Gestaltung  
muss optimal  
funktionieren.



Birdseye Architecture (Richmond VT, USA), Bank Barn in Woodstock (USA), 2019

Gut: Zeitgemäßer und hochwertiger Umgang mit regionaler Bautradition, helles Wohngeschoss, bergendes Schlafgeschoss, spannungsvolle Integration in die Landschaft

Was ist ein ‚gutes‘ Haus?

… ein Haus für den Menschen!

Und was ist im architektonischen Sinne ‚gut‘ für den Menschen?

… optimale Funktionalität und angenehme Gestaltung.

Daraus ergeben sich vier entwurfsleitende Grundsätze:

1. Vernunft und Verantwortung gegenüber Nutzern und Umwelt gebieten uns, die Produkte optimal funktionsfähig zu konzipieren. (Gestaltung mit funktionalen Defiziten ist keine gute Gestaltung.)

**Funktionsprimat** bietet beste Nutzbarkeit



Gut: Townhouse-Typ belebt die Innenstadt, zugängliche Fassade mit Aufenthaltsqualität, Anbindung der Küche an das Leben draußen, charakteristische Ästhetik erzeugt Individualität

2. Jeder Mensch ist ein Individuum und möchte sich individuelle Räume, Atmosphären und Nutzungsweisen schaffen.

**Individualität** in Konzeption und Form

3. Jeder Mensch verbringt viel Lebenszeit in architektonischen Räumen. Als vitales Wesen benötigt er dafür räumliche Flexibilität und gestalterische Anregung.

**Flexibilität** im Plan

4. Dimensionen, Formen und Oberflächen sollten auf den Kontext reagieren, die Bauweise und Materialien dabei möglichst pur zum Einsatz kommen.

**Elementare Konzeption** fördert eine authentische Ästhetik und ermöglicht sensible Einpassung.



architektur + raum, Haus HK,  
Schlafzimmer, Kempten, 2016

Gut: Warme Atmosphäre dank Holzoberflächen, differenzierte Belichtung, zum Raumtyp passende Ausblicksmöglichkeit, diskrete Fenstergröße, gute Belüftungsmöglichkeit, individualisierender Innenausbau mit integrierter Bank und Schubladen

Gut ist für mich ein gelungener Transfer zwischen Tradition und Moderne.



### Birg mich, Cili!

Umbau eines Bauernhauses im bayerischen Wald (2007/8)

Architektur: Peter Haimerl und Jutta Görlich

Für mich ist gute Gestaltung in der **Innenarchitektur** ein komplexer Begriff. Ich habe anhand des Umbaus zum Ferienhaus eines alten Bauernhauses im bayerischen Wald den Begriff 'gut' definiert.

Das Haus wurde unter der Prämisse umgebaut, dass so wenig wie möglich aus dem Bestand entfernt wurde. Und wenn doch, dann wurde es direkt für etwas Neues genutzt, wie ein Möbelstück.

Durch die tief gehende Auseinandersetzung mit dem spannenden Projekt von Peter Haimerl, der selbst auf dem Nachbarhof aufgewachsen ist, bin ich zu drei sehr starken, aber auch abstrakten Definitionen von „gut“ gekommen.



Für mich ist gute Gestaltung **kritisch**. Mit jeder Form von Gestaltung zeigt man eine Haltung. Und vor allem im Prozess der Gestaltung sollte man kritisch denken. Der Architekt hat durch den sensiblen Umgang mit dem Bestand die vorherrschende Meinung im bayerischen Wald kritisiert. Denn der Architekt sieht entgegen vieler anderer Meinungen die typischen Bauernhäuser als einen Teil der Kultur an. Heutzutage werden leider viele dieser sehr alten, traditionellen Häuser abgerissen.

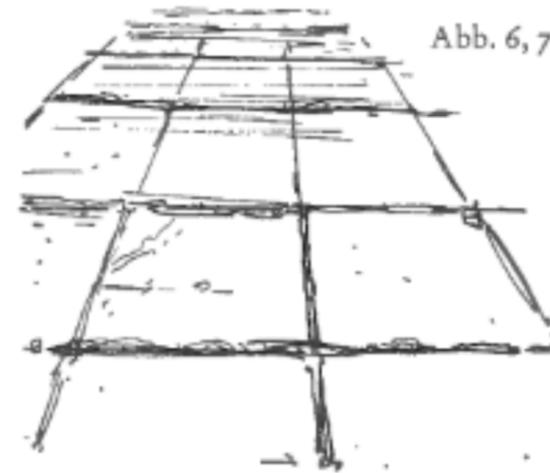
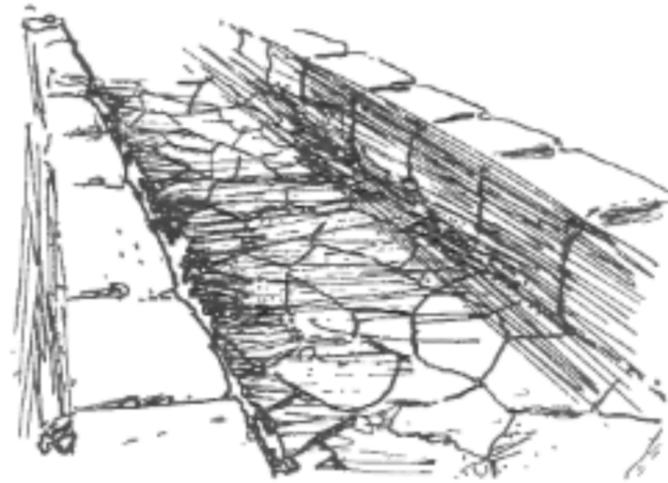
Außerdem sollte gute Gestaltung **reflektiert** sein. Nur durch das eigene ständige Hinterfragen kann es zu Innovationen kommen. So wie das Bauernhaus zu einem einzigartigen Beispiel gelungener Denkmalpflege wurde und neue Ansätze für den Umgang mit dem Bestand gegeben hat.

Zuletzt definiere ich gute Gestaltung außerdem auch als **ausdrucksstark**. Ich finde es sehr spannend und herausfordernd, dass man durch die Gestaltung seine eigenen oder auch universelle Meinungen und Haltungen zum Ausdruck bringen kann. Wie auch das umgebaute Bauernhaus durch die Gestaltung die Attitüde des Gestalters widerspiegelt.

Durch gute Gestaltung kann man die Welt verändern und sie kann uns inspirieren. Genau das ist dem Architekten hier gelungen, er hat es geschafft, dass man das Alte bewahrt, aber auch hinterfragt und trotzdem Neues schafft.



Gut ist die  
Ausgewogen-  
heit zwischen  
Chaos und  
Ordnung.



Stückelpflaster/  
Plattenstein

Ich habe versucht gute Gestaltung in der **Innenarchitektur** zu erklären, indem ich einen konkreten Aspekt hinterfrage und genauer definiere. Meiner Meinung nach ist eine gute Gestaltung ausgewogen in Chaos und Ordnung. Wir brauchen eine gewisse **Ordnung**, so sagt zum Beispiel der Architekt Francesco Milizia „Zu viel ist mehr, als das Auge mit Behagen auffassen kann.“ „Alles muss hinreichend einfach sein, um vom Auge erfasst zu werden.“



Andererseits brauchen wir auch ein gewisses **Chaos**. Ernst Gombrich vergleicht Ordnung und Chaos mit einer Methode der Wegpflasterung durch Plattensteine und Stückelpflaster. Plattensteine sind mühelos begreiflich, dass es unser Wahrnehmungsvermögen ohne hinreichende Beschäftigung lässt, indes das Stückelpflaster so viel Abwechslung bietet, dass wir es nie ganz übersehen, geschweige denn auswendig lernen können. Ein Stückelpflaster legen macht mehr Vergnügen. Den richtigen Stein finden und ein unregelmäßiges, aber gefälliges Netzwerk mit guten Fugen konstruieren ist reizvoller als ein gleichmäßiger Belag von Steinplatten.

Auch brauchen wir Chaos in Form von **Neuem**. Unser Auge sieht immer wieder gerne neue Gestaltung. So gab es im Altertum das Sprichwort *variatio delectat*: Abwechslung erfreut. Zugleich wollen wir Ordnung in Form von **Bekanntem**. Bei einem Übermaß an Neuem ist das System überladen und wir geben uns geschlagen: Es reizt uns nicht hoch komplexe Muster zu analysieren, wie zum Beispiel das Stückelpflaster. Anders liegt es mit Ordnungen, die wir überblicken und selbst ordnen können. In solchen Konstruktionen können wir das Untergeordnete einfach hinnehmen und uns auf die größeren Formen konzentrieren.



Innovation ist zugleich auch immer Irritation

Gut ist individuell und auf den Menschen bezogen.



Soup Kitchen in London

Die Frage, was gute **Innenarchitektur** ist, ist nicht leicht zu beantworten. Für mich bedeutet es, den **Menschen** in den Vordergrund zu stellen und ein für die Situation individuell angepasstes Konzept zu schaffen. Das kann man auch anhand des Beispiels der Soup Kitchen in London, die von Ilse Crawford entworfen wurde. Bevor sie sich an den Entwurf gesetzt hat, versuchte sie erst die Menschen die dort arbeiten und dort viel Zeit verbringen ein bisschen kennen zu lernen. So erfährt man, was die Menschen an diesem Ort **wirklich brauchen** und kann ihnen eine **angenehme Atmosphäre** schaffen, die auf die Abläufe des Ortes angepasst ist.



Gut ist  
situationsbedingt,  
problemlösend,  
nachhaltig.



Seaside Attic - Studio-Apartment  
aus den 1970er Jahren, umgestaltet von Pierluigi Colombo

Gute Gestaltung in der **Innenarchitektur** richtet sich für mich nach der aktuellen **Situation** und den daraus entstehenden Problemen und Bedürfnissen. In einer Zeit in der die Menschheit immer weiter wächst und mehr Wohnraum braucht, gleichzeitig die Erde vom Klimawandel bedroht wird und das Bedürfnis nach Naturnähe bei vielen wächst, muss das Vorhandene hinterfragt und weiter entwickelt werden. „**Gut machen bedeutet besser machen.**“

Um all diesen Problemen zu begegnen, müssen wir „Gut“ haushalten, unsere Ressourcen effektiver und nachhaltiger nutzen. Zum Beispiel mit multifunktionalem Interieur, um Platz besser zu verwenden.

Besser machen, bedeutet nicht alles zu verändern, sondern das Gute, das schon da ist, beizubehalten und zu erweitern. Mit regionalen Naturmaterialien wurde schon früh gebaut und gerade mit unseren heutigen Kenntnissen bieten sie eine tolle Grundlage für gutes Design.



”

Die Rolle eines Designers ist die eines sehr guten, klugen Gastgebers, der die Wünsche seiner Gäste vorausahnt.

”

Charles Eames

Respekt

Flexibilität

Emotionen

## 01 Respekt

Der Entwerfer soll Respekt vor dem Nutzer haben und seinen Bedürfnissen nachgehen. Ebenso sind Bauwerke dafür da dem Nutzer/Bewohner zu dienen und ihm sein Leben so angenehm wie möglich zu gestalten.

## 02 Flexibilität

Heutzutage ist häufig festgelegt wo zum Beispiel Bett, Sofa, Schrank stehen sollen. Um dem entgegenzusetzen ist eine Flexibilität entscheidend um möglichst viele Zielgruppen anzusprechen. Im besten Fall sollen Bauten verschieden nutzbar sein.

*„Brilliant designs to fit more people in every city.“*

## 03 Emotionen

Man sollte versuchen Bilder zu schaffen, die in Erinnerung bleiben. Ein guter Anfang ist es da, keine Bauten und Räume zu entwerfen, die abschreckend wirken.

Friedensreich Hundertwasser (1928-2000)

"Meister der Emotionen" genannt. Seine Arbeiten sind bekannt für geschwungene Linien und bunte Farben.



Michael Thonet | Modell 218

Marcel Breuer | Clubsessel B3

Charles und Ray Eames | Plastic Armchair DAW

Werner Aisslinger | Juli Chair

Gutes **Möbeldesign** ist **ehrllich**: „Die Gestalt zeigt ihre Entstehung. sie bekennt sich zu ihrer Herkunft.“ und „[...] es ist nicht die pure **Gemütsästhetik**, die dumpfe Empfindung. Hier spricht auch kein Zeitgeist, kein Weltgefühl [...]. Es ist heute der Entwurf selbst, der offenlegt. Nicht mehr der Zeitgeist. im Entwurf wird gezeigt, was vor sich ging, was Sache ist.“

Es ist **innovativ**: „Nicht das Material macht das neue Design aus. [...]. Die Frage, wie ein Teil sich mit dem anderen verbindet, ist der Schlüssel zu einer technischen Struktur, überhaupt zu einer höheren Organisationsform.“ Und „bei Bauten solcher Art gibt es eine neue Art von Ästhetik, sie spricht auch den Kopf an. Man kann diese Bauten lesen, verstehen. Man entdeckt sie. Was man sieht, ist so, weil es klüger ist als andersherum. Man entdeckt Einfälle, Logik, Witz. [...] Man sieht eine der bestmöglichen Lösungen auf eine Fragestellung.“ - zitiert nach Otl Aicher



Tantes Kommode,  
Omas Hocker



Gut kann innovativ sein.

Gut ist immer ehrlich.  
Gut ist absolut relativ...

Gut ist  
verständlich,  
einfach,  
langlebig.



Tripp Trapp® Stuhl

1972 von Peter Opsvik

Meiner Meinung nach hängt gute Gestaltung im

**Produkt- / Möbeldesign** von mehreren Kriterien ab.

Ein gut gestaltetes Produkt/Möbel sollte für sich sprechen und dem Nutzer den Gebrauch so **einfach** wie möglich machen. Die Funktion und die Nutzung sollten auf den ersten Blick sichtbar sein.

Zudem sollte die Gestaltung **zeitlos** sein, was durch natürliche Materialien und schlichte, natürliche Farben unterstützt werden kann. Um die Nutzungsdauer zu erhöhen, sodass das Möbel auch längerfristig in den Haushalt der Nutzer passt, sollte **zielgruppenübergreifend** konzipiert werden, ein passendes Beispiel wäre der Tripp Trapp, welcher von Neugeborenen bis hin zum Erwachsenen genutzt werden kann.

„Gutes Design ist so wenig Design wie möglich.“ Dieter Rams

## ABBILDUNGSNACHWEIS

Seite 3: [https://bilder.t-online.de/b/67/64/12/94/id\\_67641294/tid\\_da/die-seilbahn-metrocable-in-medellin-ueber-neu-errichtete-seilbahnen-sind-die-gemeinden-nun-eng-ans-stadtzentrum-angebunden-jpg](https://bilder.t-online.de/b/67/64/12/94/id_67641294/tid_da/die-seilbahn-metrocable-in-medellin-ueber-neu-errichtete-seilbahnen-sind-die-gemeinden-nun-eng-ans-stadtzentrum-angebunden-jpg) - Foto: Oliver Gerhard SRT

Seite 4: <https://www.world-architects.com/en/architecture-news/works/food-farm-tower> - Visualization: ABF-lab,Air-studio,Clément Talbot

Seite 5: <https://urlaub.check24.de/reisen/daenemark/kopenhagen>

Seite 6: <https://www.stone-ideas.com/de/82168/neubau-furst-friedrich-in-dusseldorf/>

Seite 7: <https://www.urlaubs-guru.at/reisemagazin/verona-tipps/>

Seite 8: <https://cdn.archilovers.com/projects/63361ecc030b4161af37a50f629a5063.jpg> Lutz-Leon Kloke:

Seite 9: <https://www.sto-ms.de/bildgeschichte/germania-brauerei/>

Seite 10: <https://www.deilmann.com/germania-campus.html>

Seite 11: <https://www.haufe.de/image/haeuser-baeume-strasse-gruen-501440-1.jpg>

Seite 12: [https://www.urban-hub.com/wp/wp-content/uploads/2020/01/Solaris\\_Building.jpg](https://www.urban-hub.com/wp/wp-content/uploads/2020/01/Solaris_Building.jpg)

Seite 13: <https://www.travelguide.de/wp-content/uploads/rom-shopping.jpg>

Seite 14: <https://cdn.archilovers.com/projects/63361ecc030b4161af37a50f629a5063.jpg>

Seite 15: <https://engineering.princeton.edu/news/2014/01/08/summer-city>

Seite 16: <https://www.vcd.org/themen/wohnen-und-mobilitaet/beispiele/gartenstadt-drewitz/>

Seite 17: <https://www.pinterest.ru/pin/53761789274354842/>

Seite 18: <https://www.malmos.as/projekt/taasinge-plads-koebenhavn/>

Seite 19: <https://www.pinterest.de/pin/575827502337926210/> - Foto: Hans Guichardo

Seite 20: <https://www.forbes.at/artikel/valencia-im-wandel-der-zeit.html>

Seite 22: <https://pixabay.com/illustrations/architecture-valencia-city-science-4775660/> - Künstler: ArtTower

Seite 23, 24: <http://www.wimmerundpartner.com/index.php?seite=projekte&projekt=grieshof&id=1&lang=de>

Seite 25: [birdseyevt.com/portfolio/bank-barn/](http://birdseyevt.com/portfolio/bank-barn/) - Foto: Jim Westphalen

Seite 26: [www.ludlo-udlo.de/projects/haus-](http://www.ludlo-udlo.de/projects/haus-) - © Ludlo Ludlo

Seite 28: [architekturplusraum.de/project/haus-hk/](http://architekturplusraum.de/project/haus-hk/) - Foto: Hermann Rupp

Seite 29, 30: <https://www.db-bauzeitung.de/architektur/gastronomie/wie-im-maerchen/> - Foto: Leandro Mazzoni

Seite 32: <https://divisare.com/projects/165344-peter-haimerl-architektur-beierle-goerlich-birg-mich-cilli> - Foto: Edward Beierle

Seite 34: <https://www.pinterest.de/pin/413486809541771379/>

Seite 36: <https://www.pinterest.de/pin/413486809539853438/>

Seite 37, 38: <https://www.studioilse.com/projects/refettorio-felix/>

Seite 39: <https://www.nevertoosmall.com/episodes/seaside-attic-a-exible-apartment/>

Seite 40: <https://www.nachhaltige-innenarchitektur.de/stamp-ehmwande-als-vorgefertigte-bauteile-kaminzimmer-ecolut-forum/>

Seite 43: <https://www.thonet.de/de/alleprodukte/detail/218> <https://designklassikermobel.de/stuehle/wassily-chair/>; <https://www.stylepark.com/de/cappellini/juli-plastic>; <https://www.connox.de/kategorien/mobel/stuehle/eames-plastic-armchair-daw.html>

Seite 44: Fotos: Louise Westermann

Seite 46: <https://www.stokke.com/DEU/de-de/hochst%C3%BChle/tripp-trapp/1001.html#!/> con gurator