

# Wann ist Design? Design zwischen Funktion und Kunst

Jakob Steinbrenner

Ziel der folgenden Überlegungen ist es, ein tieferes Verständnis zu bekommen, wie wir den Ausdruck »Design« verwenden. Dass diese Fragestellung nicht von rein akademischem Interesse ist, wird spätestens klar, wenn man sich an einem Ort wie dem Neuen Museum in Nürnberg befindet, in dem sowohl Design- wie Kunstgegenstände ausgestellt sind. Denn offensichtlich ist es nicht immer ein leichtes Unterfangen, festzustellen, ob es sich bei einem Gegenstand um ein bloßes Artefakt, einen Designgegenstand, einen im Museum ausgestellten Designgegenstand oder gar um ein Kunstwerk handelt.

Um dies zu klären, werde ich in einem ersten Schritt versuchen, die Frage »Was ist Design?« zu beantworten. Dies wird prinzipielle Schwierigkeiten aufwerfen, die dazu führen, dass ich mich stattdessen der Frage »Wann ist Design?« zuwenden werde. Eine Antwort wird weiter zur Frage »Wann ist gutes Design?« führen. Diese zu beantworten, ist eine schwierige Aufgabe, da sich fast jeder von uns für einen Geschmacksexperten hält und sich daher immer wieder wundert, was für einen schlechten Geschmack unser Gegenüber hat, dem es bei unserem Anblick vermutlich nicht anders geht. Ungeachtet dieser Problematik werde ich zu guter Letzt für die These argumentieren, dass Design ungleich Kunst ist – eine These, die heutzutage weniger sexy denn je klingt.

## Was ist Design?

Versucht man diese Frage zu beantworten, ist vorneweg erst einmal zu klären, was wir überhaupt als Design bezeichnen, beziehungsweise wann wir davon sprechen wollen, dass ein Gegenstand Design besitzt. Erinnert man sich an Ausdrücke wie »Application Design«, »Axiomatic Design«, »Corporate Design«, »Interaction Design«, »Food Design«, »Designerdroge«, »Mind Design«, »Design der Natur« oder »Body Design«, fällt auf, dass es scheinbar nichts gibt, das man nicht als Design bezeichnen könnte. Eine Frage lautet, ob all diese unterschiedlichen Verwendungen von »Design« so etwas wie einen gemeinsamen Kern enthalten.

In Anbetracht der Vielzahl der Verwendungen von »Design« liegt die Vermutung nahe, dass die Gemeinsamkeit im Gebrauch letztlich in einem bestimmten intellektuellen Modetrend liegt, alles erst einmal – vielleicht aus Verkaufsgründen – Design zu nennen. Gilt dies aber beispielsweise auch für den Ausdruck »Mind Design«? Sprechen Wissenschaftler, und in diesem Fall speziell Kognitionswissenschaftler, nicht deshalb vom Mind Design, weil sie das modellhafte ihrer Rekonstruktion der Hirn- und Denkfunktionen unterstreichen wollen? Aber trifft dies nicht für die meisten Verwendungen des Ausdrucks »Design« zu? Geht man bei seinem Gebrauch nicht immer davon aus, dass den bezeichneten Gegenständen das Entworfensein zukommt? Liegt hier also der gemeinsame Kern all der verschiedenen Verwendungen von »Design«? Hiergegen spricht, dass nicht jedes Entwerfen notwendig einen Designgegenstand zur Folge hat. Auch der Schüler entwirft einen Plan, wie er seine Ferien zu verbringen gedenkt, aber seine Ferien haben kein Design, auch wenn Marketingexperten uns vielleicht davon überzeugen wollen, dass es sich hier um »Holiday Design« handeln würde. Aber könnte man nicht sagen, dass das Entwerfen zwar nicht notwendigerweise zu einem Designgegenstand führt, aber dass zumindest alle Designgegenstände die Eigenschaft Entworfensein teilen?

Wie sieht es aber mit Fundstücken wie einem Ast aus, den wir als Spazierstock benutzen? Hat dieser nicht auch Design, obwohl er nicht von Menschen entworfen wurde? Nehmen wir einmal fürs Erste an, dass Fundstücke dieser Art deshalb kein Design besitzen, weil sie nicht von Menschen angefertigte Gegenstände sind. Diese Annahme führt somit zur *Artefaktthese*, nämlich dass nur von Menschen angefertigte Gegenstände Design besitzen können.

Mit dieser These wird gleichwohl nicht behauptet, dass jedes Artefakt sogleich ein Designgegenstand ist. Man denke beispielsweise an einen Traktorreifen, der als Sitzgelegenheit benutzt wird, oder an einen Bierkasten, der als Tisch dient. Für beide gilt, dass sie von Menschen produziert und überdies entworfen sind. Aber deshalb handelt es sich erst einmal weder um eine Designersitzgelegenheit, noch um einen Designertisch. Der Traktorreifen und der Bierkasten mögen zwar von Designern entworfen sein und es mögen daher Designertraktorreifen und Designerbierkästen sein, aber deshalb sind sie weder eine Designercouch noch ein Designertisch. Anders gesagt, der Traktorreifen mag als Traktorreifen und der Bierkasten als Bierkasten Design besitzen, wenn wir sie aber als Couch und Tisch benutzen, müssen wir ihnen deshalb nicht notwendig Design zusprechen.

Sind wir hier aber nicht schon an der Lösung angelangt, nämlich einer Definition, was Design ist?

**Erster Definitionsversuch:** Ein Gegenstand (Artefakt) besitzt genau dann Design, wenn er (1) von einer Person (oder Personen) zu einem bestimmten Zweck entworfen ist und (2) zu diesem Zweck auch gebraucht wird.

Hiergegen lassen sich zumindest zwei Einwände erheben. Der erste wendet sich gegen (1), denn es gibt Artefakte, von denen wir nicht mehr wissen, was für einen Zweck sie hatten. Artefakte dieser Art mögen zwar einmal Designobjekte gewesen sein und auch zu ihrem Zweck gebraucht worden sein, aber sie müssen es nicht mehr heute für uns sein.<sup>1</sup> Gegen (2) sprechen Designobjekte, die nie zu ihrem erdach-

ten Zweck benutzt werden und trotzdem Designobjekte sind. Man denke beispielsweise an Designmodelle ohne Gebrauch.<sup>2</sup>

Ungeachtet der Ergebnislosigkeit meiner bisherigen Überlegungen zeigen die Beispiele an, dass weder das Merkmal des Entworfenseins, noch das explizitere Von-einer-Person-zu-einem-bestimmten-Zweck-entworfen-zu-sein-und-zu-diesem-Zweck-auch-gebraucht-zu-werden, dazu ausreicht, einem Gegenstand Design zuzuschreiben. Wie lässt sich aber dann bestimmen, was ein Designgegenstand ist? Nimmt man überdies Ausdrücke wie »Mind Design« ernst, dann lässt sich nicht einmal mehr behaupten, dass Designgegenstände notwendigerweise von Personen erfunden werden müssen. Was lässt uns aber dann noch hoffen, überhaupt zu erfassen, was unter »Design« zu verstehen ist?

Aufgrund meiner bisherigen Schwierigkeiten bei der Bestimmung, was Design ist oder wie eine Definition von »Design« aussehen könnte, möchte ich vorerst die Suche abbrechen. Deutlich sollte gleichwohl geworden sein, dass die sprachlichen Intuitionen, was als Design bezeichnet wird, höchst unterschiedlich sind. Ich wende mich deshalb einem Gebiet zu, das unstrittig als ein Kernbereich des Designs gilt, nämlich dem Industriedesign. Mein Ziel hierbei ist es, in diesem weniger strittigen Bereich nach Merkmalen zu suchen, die weiterhelfen zu klären, was einen Gegenstand zu einem Designgegenstand macht.

**Industriedesign.** Selbst im Bereich Industriedesign tut man sich schwer, eine Einigung darüber zu erzielen, was man heute als Design bezeichnen soll. Ich glaube aber, dass sich dieses Terrain durch bestimmte Koordinaten vermessen lässt. Betrachtet man dazu auf der einen Seite eine Ralph-Lauren-Unterhose, die sich in Schnitt und Material nicht von anderen Unterhosen unterscheidet, sondern alleine durch den Gummizug mit der Aufschrift »Ralph Lauren«, und auf der anderen Seite ein Industriekugellager, bei dem alleine die Funktion von Interesse ist, lässt sich feststellen, dass in beiden Fällen die Designleistung gegen null tendiert. Im ersten Fall manifestiert sie sich alleine im Schriftzug auf dem Gummizug und im anderen Fall löst sie sich in

einer reinen Ingenieursleistung auf. Beide Gegenstände liegen somit an der Grenze des Bereichs Industriedesign.

Als Kernbereich des Industriedesigns können dagegen sicherlich technische Massenprodukte wie Kameras, Stereoanlagen, Pkws et cetera gezählt werden. Stellen wir also angesichts ihrer die Frage:

»Was ist Design?« Klar ist, dass Industriedesigngegenstände Artefakte sind. Aber wie gesehen, reicht der Artefakt-Charakter alleine dafür nicht aus, dass etwas ein Designgegenstand ist. Was muss noch hinzukommen? Was ist das geheimnisvolle X? Eine erste Antwort könnte lauten, dass das X die ästhetische Einstellung ist, mit der wir ein Artefakt betrachten, die dieses zu einem Designgegenstand macht. Stimmt das aber?

Betrachten wir dazu folgendes Beispiel: Ich schaue aus meinem Arbeitszimmer auf das gegenüberliegende Dach, dort steht eine alte Fernsehantenne (siehe Abb. 1). Wir können offensichtlich problemlos die Antenne als Skulptur betrachten und einen bestimmten ästhetischen Reiz bei ihrem Anblick verspüren. Dies alleine macht die Fernseh-

antenne jedoch noch nicht zu einem Designobjekt.<sup>3</sup> Was aber fehlt noch? Eine Antwort könnte lauten, dass Designgegenstände im Gegensatz zu bloßen Artefakten zudem Zeichen sind, die – wie auch Kunstwerke – eine bestimmte Bedeutung haben.<sup>4</sup>

**Sind Designobjekte Zeichen?** Unleugbar sind zahlreiche Designgegenstände wie Schrifttypen, Uhren und andere Anzeigegeräte Zeichen.<sup>5</sup> Aber daraus folgt nicht, dass beispielsweise ein Essbesteck ein Zeichen ist. Wenn ich mit meinem Löffel Suppe esse, ist der Löffel erst einmal kein Zeichen, sondern ein Werkzeug, wie für den Neander-



Abb. 1  
Skulptur oder bloß eine Fernsehantenne?

taler der Knüppel, mit dem er gegebenenfalls seinem Nachbarn eins über den Kopf zieht. Damit sie zu Designobjekten werden reicht es, wie angedeutet, auch nicht aus, dass der Neandertaler oder ich unsere Werkzeuge mit ästhetischem Interesse mustern. Unstrittig scheint dagegen zu sein, dass der WMF-Löffel Design besitzt, auch wenn er kein Zeichen ist. Stimmt es aber überhaupt, dass der Löffel Design besitzt? Besitzt der Löffel etwa auch für einen Vierjährigen Design? Nein, denn der Vierjährige hat noch nie etwas von Design gehört und weiß gar nicht, was das sein soll. Er kann zwar Löffel im Besteckkasten einteilen, in diejenigen, die er mag und die er nicht mag, und zu letzteren mögen auch die gehören, mit denen er schlecht essen kann – ungeachtet dessen, weiß er weder was, noch *wann* etwas Design besitzt.

Aber zeigt das Beispiel meines Suppenlöffels nicht auch, dass dieser unter Umständen sehr wohl als Zeichen für bestimmte ästhetische Merkmale stehen kann? Das Material, die Oberflächenbehandlung, die Form scheinen doch zuerst einmal ästhetisch ähnlich relevant zu sein, wie die Form, die Farbpigmente und der Farbauftrag beispielsweise eines monochromen Gemäldes von Yves Klein. Wenn wir jedoch dem Löffel ähnliche ästhetische Merkmale wie einem gewöhnlichen Kunstwerk zuschreiben können, dann liegt folgende Definition nahe.

**Zweiter Definitionsversuch:** Ein Gebrauchsobjekt besitzt solange Design, solange es als Zeichen innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems funktioniert.

Unter einem ästhetischen Zeichensystem ist dabei ein System zu verstehen, das festlegt, welche Merkmale eines Gegenstandes ästhetisch relevant sind.<sup>6</sup> Im Falle des Bilds von Yves Klein sind die ästhetischen Merkmale unter anderem der Farbauftrag (versus Abstrakter Expressionismus), das Format und die Rahmung beziehungsweise Nichtrahmung, die Ultramarin-Farbpigmente, die Klein verwendete (dies ging ja bekanntermaßen so weit, dass er sein Blau patentieren ließ).

Was der Vergleich von WMF-Löffel und Yves-Klein-Bild veranschaulicht, ist, dass kein Gegenstand per se ein Designgegenstand oder

Kunstwerk ist, sondern er nur dann zu einem Kunstwerk oder Designgegenstand wird, wenn wir seine Merkmale innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems deuten. Für den Vierjährigen und andere Kunstkenntnislose ist dagegen der Löffel nur ein Löffel und Yves Kleins Bilder sind nur blaue Flächen. Dieser Vergleich zeigt zudem, dass man sinnvollerweise die Frage »Was ist Kunst?« durch »Wann ist Kunst?« ersetzen sollte. Denn ein Designgegenstand oder ein Kunstwerk ist nur solange ein Designgegenstand oder Kunstwerk, solange er oder es als Zeichen innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems funktioniert. Diese Einsicht verdanken wir Nelson Goodman, einem der Väter der Analytischen Philosophie.<sup>7</sup>

## Wann ist Design?

Beantwortet zumindest mein zweiter Definitionsversuch die Frage »Wann ist Design?«? Hiergegen sprechen dem ersten Anschein nach zwei Typen von Kunstwerken. Auf der einen Seite Readymades, also Kunstwerke, die von üblichen Gebrauchsobjekten ununterscheidbar sind, wie beispielsweise Duchamps *Flaschentrochner*, der zudem ein schönes Beispiel dafür ist, dass Kunstwerke nicht per se Kunstwerke sind, sondern unter Umständen reine Gebrauchsobjekte. Auf der anderen Seite können Kunstwerke ins Feld geführt werden, die als Kunstwerke und Gebrauchsgegenstände funktionieren, wie beispielsweise kleine bronzene Figuren, die als Briefbeschwerer verwendet werden. Diese Kunstwerke sind Gebrauchsgegenstände und können zudem als Zeichen innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems funktionieren. Aber es sind keine Designgegenstände. Wir dürfen also vorläufig festhalten, dass ein Kunstwerk, das zu einem praktischen Zweck verwendet wird, deshalb noch lange nicht zu einem Designgegenstand wird. (Die heiklere Frage, auf die ich später noch zurückkommen werde, ist jedoch vielmehr die: Ist es möglich, dass ein Kunstwerk, das zu einem praktischen Zweck verwendet wird, zu einem Designgegen-

stand wird?) Gegen meinen zweiten Definitionsversuch lassen sich schließlich Designobjekte anführen, die mehr zum Ansehen und nicht zum Gebrauchen gedacht sind, zum Beispiel fahruntüchtige Automodelle in Originalgröße.

Meine bisherigen Versuche, die Fragen »Was ist Design?« beziehungsweise »Wann ist Design?« zu beantworten, zeigen hoffentlich mehr, als dass sich Philosophen im Allgemeinen schwer mit dem Design tun. Sie zeigen hoffentlich überdies auch, dass ein Designobjekt nicht einfach die Summe aus Gebrauchsobjekt und Kunstwerk ist. Meine These lautet daher:

Designobjekte sind Gegenstände, die zwischen den Polen der reinen Gebrauchsgegenstände auf der einen Seite (erinnert sei an die Fernsehantenne oder auch an Kugeln aus Kugellagern) und Kunstwerken auf der anderen Seite anzusiedeln sind.

Besagt diese aber mehr als meine beiden bisherigen Definitionsversuche? Ich glaube, in einer bestimmten Lesart schon. Doch dazu ist es sinnvoll, sich der Frage »Wann ist gutes Design?« zuzuwenden. Nur unter Rückgriff auf diese Frage lässt sich mit Einschränkungen die vorhergehende »Wann ist Design?« beantworten.<sup>8</sup>

## Wann ist gutes Design?

Erinnert sei erneut an typische Fälle von Industriedesign, wie Kameras, Autos und Küchenmixer. Diese Geräte funktionieren dann als Gebrauchsgegenstände optimal, wenn wir bei ihrer Benutzung nicht durch bestimmte ihrer Details gestört sind. In diesem Punkt gleichen sie gewöhnlichen Gebrauchsgegenständen. Diese schätzen wir, wenn ihre Technik gut funktioniert. Im Fall der Kugel im Kugellager kann dies allein daran liegen, dass sie aus einem sehr widerstandsfähigen Material ist und gute Rolleigenschaften besitzt. Betrachtet man dazu noch ein Kugellager als Ganzes, seinen Aufbau und die Art seiner

Herstellung, dann ist klar, dass hier höchste Ingenieurskunst vorliegen kann. Aber ungeachtet dessen handelt es sich in meinen Augen nicht um Design. Zu einem Designobjekt wird dagegen ein Gebrauchsobjekt dadurch, dass wir seine Funktionsweise ästhetisch bewerten. Wir betrachten also den Gegenstand qua Gegenstand nicht als Kunstwerk, sondern wir betrachten den Gegenstand als funktionales Objekt unter ästhetischen Gesichtspunkten.

Ein Beispiel hierfür sind Korkenzieher. Jeder der häufiger Weinflaschen öffnet, hat eine ziemlich klare Vorstellung davon, wann ein Korkenzieher gut funktioniert, wie er in der Hand liegen soll et cetera. Hinzu kommen Unterschiede, in welchem Kontext der Korkenzieher gebraucht werden soll: Also ob er beispielsweise in der Hosentasche des Kellners Platz finden muss oder fest installiert an der Bar. Das Design bemisst sich gleichwohl bei all diesen verschiedenen Korkenziehern daran, wie technische Vorgaben unter ästhetischen Gesichtspunkten umgesetzt sind.

Der Unterschied zwischen Kunstwerken und Designobjekten besteht daher darin, dass wir bei Designobjekten ihre praktische Funktion – und nicht alleine ihr Äußeres – unter ästhetischen Gesichtspunkten bemessen, während wir bei Kunstwerken nur ihren künstlerischen Ausdruck werten, den sie als Zeichen innerhalb eines Kunstzeichensystems besitzen. In diesem Sinne ist eine kleine bronzene Figur Giacomettis große Kunst, aber sie besitzt, wenn sie als Briefbeschwerer verwendet werden sollte, nur mittelmäßiges Design (für ein kleines Kind, das die Giacometti-Figur wie eine Playmobil-Figur verwendet, ist sie weder ein Kunstwerk noch ein Designobjekt).

Wenn wir aber die Funktionalität eines Gebrauchsobjekts betrachten und dabei die ästhetische Umsetzung bewundern oder auch nur bewerten, dann erheben wir dieses Objekt durch unsere Bewertung der ästhetischen Umsetzung seiner funktionalen Aspekte zu einem Designobjekt.<sup>9</sup> Dabei ist das Design eines Gegenstandes je höher zu bewerten, umso deutlicher die funktionalen Eigenschaften des Gegenstands Merkmale tragen, die als zeichenhafte Merkmale innerhalb

eines ästhetischen Zeichensystems funktionieren. In dem Sinne besteht gutes Design nicht nur in gelungener Funktionalität, sondern das Designobjekt als funktional-ästhetisch-zeichenhafter Gebrauchsgegenstand ist Ausdruck einer künstlerischen Auffassung. Dabei steht der Designer vor dem altbekannten Problem, ein Gleichgewicht zu finden, zwischen Funktionalität und künstlerischem Ausdruck. Großes Design besteht daher in großer Funktionalität gepaart mit großem künstlerischen Ausdruck.

Meine Antwort auf die Ausgangsfrage lautet somit:

**Definition D:** Design besitzen Gegenstände genau dann, wenn sie funktionale Artefakte sind und ihre funktionalen Merkmale unter ästhetischem Gesichtspunkt, das heißt innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems, bewertet werden.

Ein Designobjekt kann also nie nur für sich alleine als Designobjekt betrachtet werden, sondern nur wenn es als Zeichen eines bereits etablierten ästhetischen Systems betrachtet wird. Zwei Strategien sind hierbei besonders wirksam:

- (1) Design als Weiterführung von oder Auseinandersetzung mit bestimmten künstlerischen Strömungen
- (2) Design als Fortsetzung historischer Designkultur

Die erste Strategie ist beispielsweise in Yves Saint Laurents Mondrian-Kleidern aus dem Jahre 1965 verwirklicht. Die zweite findet sich im Beetle als Fortentwicklung des klassischen VW Käfers oder auch in der Porsche 911-Serie. Gerade hier lässt sich die Gratwanderung zwischen Funktionalität und Design beobachten. So soll eine neue 911er-Generation nicht nur sogleich als 911er erkannt werden, sondern sie muss zudem auf dem neuesten Stand der Sportwagentechnik sein.

Bei beiden Strategien kommt es dadurch zur Zeichenhaftigkeit der Designobjekte, dass bestimmte Merkmale des Gegenstandes auf Kunstwerke oder vorhergehende Designgegenstände verweisen. Gegen solch eine intellektuelle Bestimmung von Design steht der Einwand,

dass wir an einem Designobjekt einfach seine Schönheit, sein angenehmes Anfühlen et cetera schätzen und ihm deshalb gutes Design zusprechen. Dies alles hat aber mit dem Erfassen von bedeutungstragenden Merkmalen erst einmal nichts zu tun. Auf diesen Einwand lässt sich zumindest auf zweifache Weise antworten.

Das Sehen von Schönheit ist ein höchst kulturspezifischer Vorgang, der meiner Auffassung nach durch Kunstwerke, Beschreibungen, Artefakte und so weiter erlernt wird. Das heißt, wenn wir ein Artefakt als schön empfinden, dann tun wir dies, weil wir dieses Empfinden auf eine Weise erlernt haben, in der Kunstwerke eine entscheidende Rolle spielen (erinnert sei an Strategie (1)). Kurzum, meine Auffassung steht einer biologistischen entgegen, die das Erfassen von Schönheit als mehr oder minder angeborne Fähigkeit bestimmt.

Damit will ich nicht leugnen, dass wir an Designgegenständen ihre Wohlfühleigenschaften häufig schätzen. Aber eine solche Eigenschaft besitzt auch eine Kastanie in der Hand, ohne deshalb Design zu besitzen. Gleiches gilt für die Federung eines Autos, die wir zu schätzen wissen. Aber die Federung besitzt kein Design, auch wenn sie Teil eines Designgegenstandes, nämlich eines Autos ist. Wir schätzen eben unter anderem das Design eines Autos deshalb, weil es funktional ist und dazu gehört der Federungskomfort. Aber der Federungskomfort ist normalerweise kein Merkmal des Autos, dem wir eine ästhetische oder künstlerische Bedeutung zuschreiben wie etwa dem Kühlergrill. Wie bereits bemerkt, ich vertrete die konservative Auffassung, dass gutes Design in einer gelungenen Mischung zwischen Funktionalität und ästhetischer oder künstlerischer Qualität besteht.<sup>10</sup>

Kurze Zusammenfassung: Was Design ist, lässt sich allgemein nicht klar definieren. Gleichwohl lassen sich der Kernbereich des Designs und seine Grenzen zumindest grob bestimmen. Dieser Bereich ist das Industriedesign und dieses lässt sich von bloß technisch-funktionalen Gegenständen (zum Beispiel Kugellager) und Pseudodesign (Unterhosen, bei denen die Designleistung in der Schrift auf dem Gummizug besteht) abgrenzen. Eine weitere Grenzlinie ist auf der einen Seite jene

zwischen bloßen Artefakten (zum Beispiel eine Antenne) und Designobjekten und auf der anderen Seite jene zwischen reinen Kunst- und Designgegenständen. Mit Kunstwerken teilen Designgegenstände, dass sie Zeichen sind, die unter ästhetischen Gesichtspunkten, das heißt innerhalb eines ästhetischen Zeichensystems, bewertet werden. Verengt man den Bereich von »Design« auf das Industriedesign, so gelangt man zur Definition D.

Eine weitere Strategie, die gerade in der aktuellen Designdiskussion einen wichtigen Platz einnimmt und in gewisser Hinsicht meinen Thesen widerspricht, ist zudem folgende:

### (3) Kunst als Fortsetzung von (historischer) Designkultur

Bekanntermaßen sind heutzutage Legionen von Künstlern im Grenzbereich zwischen Kunst und Design bei ihrem Kampf anzutreffen, diese Grenze niederzureißen. Zwei ihrer Helden und Väter im Geiste sind Donald Judd und Claes Oldenburg. Einer unserer aktuellen Helden ist sicherlich Tobias Rehberger und sehr deutlich wird diese Strategie durch den »Sessel« *Dommage à Corbu, Grand confort, Sans confort* aus dem Jahre 1980 von Stefan Zwicky vor Augen geführt (siehe Abb. 2).

Handelt es sich bei all diesen Werken aber überhaupt um Design? Will man diese Frage beantworten, muss man zumindest grob die verschiedenen künstlerischen Herangehensweisen unterscheiden. Auf der einen Seite stehen Künstler wie Judd, die sowohl als Künstler wie auch Designer arbeiten und in ihrer Arbeit die Grenze ausloten zwischen Design und Kunst. Auf der anderen



Abb. 2  
Stefan Zwicky, *Dommage à Corbu, Grand confort, Sans confort*, 1980

Seite haben wir es, wie im Falle von Oldenburg mit einer gegenständlichen Kunst zu tun, in der Designgegenstände dargestellt werden. Erinnerung sei beispielweise an Oldenburgs *Bedroom Ensemble – Replica I* im Museum für Moderne Kunst in Frankfurt oder auch seine *Großskulptur mit Löffel und Kirsche*.

Oldenburgs Darstellungen sind vergleichbar mit jenen von fiktiven Gegenständen; so ist sein *Bedroom* keine Darstellung eines realen Schlafzimmers, sondern eines fiktiven. In diesem Sinne sind viele andere Arbeiten Oldenburgs Darstellungen von fiktivem Design. Eine Herangehensweise, wie sie Oldenburg und zahlreiche andere wählen, würde ich als Nonsensdesign bezeichnen. Normalerweise würde niemand auf die Idee kommen, es sich in Oldenburgs Schlafzimmer bequem zu machen, und auch der Betonsessel lädt nur bedingt zum Sitzen ein.

Anders sieht es bei Judd aus. Seine Stühle mögen nicht besonders bequem sein, aber sie sind zum Sitzen gedacht. Bei Judds Stühlen handelt es sich um Stühle und nicht um Darstellungen von Stühlen oder Modelle für Stühle. Arbeiten wie die von Judd sind daher bei genauerer Betrachtung nicht der Strategie (3), Kunst als Fortsetzung von Designkultur, sondern der Strategie (1), Design als Weiterführung oder Auseinandersetzung mit bestimmten künstlerischen Strömungen, zuzuordnen.

Die Unterscheidung zwischen diesen beiden verschiedenen künstlerischen Vorgehensweisen scheint mir eine wichtige zu sein, denn sie zeigt, dass ein großer Unterschied zwischen einem Designgegenstand und einem Modell für einen solchen besteht. Meiner Auffassung nach produzieren die meisten Künstler Modelle für Designgegenstände oder Darstellungen von Designgegenständen, aber keine Designgegenstände. Ähnliches trifft zwar auch auf Designer zu, aber ihre Modelle oder Darstellungen zielen im Normalfall darauf, verwirklicht zu werden, was im Falle des Industriedesigns eine höchst komplexe Technik und Logistik erfordert.

Mein Vorschlag ist also, möglichst scharf zwischen Modellen für Designgegenstände und wirklichen Designgegenständen zu unter-