

## Grauzone Design Art

### Neither Art nor Design?

**Text:** Markus Zehentbauer (redaktion@form.de)

**So umstritten der Begriff „Design Art“ ist – er hat sich nicht nur für den Handel mit limitierten Editionen durchgesetzt, auch die Design-Szene kommt um ihn nicht herum. Doch was bezeichnet „Design Art“ eigentlich? Und hat es wirklich etwas mit Kunst zu tun? Einige Gedanken zu einer fortdauernden Diskussion.**

Man ist ja einiges gewohnt von Design-Events, aber was sich das britische Möbelunternehmen Established & Sons voriges Jahr beim London Design Festival erlaubte, das war wirklich auf Provokation ausgelegt. In den Katakomben der Westminster University standen die Besucher im Dunkeln, vor sich riesenhafte Sockel, auf denen in sechs Meter Höhe im gleißenden Licht von Scheinwerfern einzelne Möbelstücke erstrahlten. Es waren, wie man lesen konnte, Stücke aus der aktuellen Kollektion, von Jasper Morrison und Zaha Hadid, die nun als Unikate in Carrara-Marmor produziert worden waren. „Die Sehnsucht nach Objekten der so unglücklich bezeichneten ‚Design Art‘ hat den Siedepunkt erreicht“, hieß es in einer Pressemitteilung von Established & Sons. Und deshalb sei die Ausstellung dazu gedacht, eine dringend notwendige Debatte darüber anzustoßen:

„Sollte das Design der Kunstwelt hinterherlaufen? Sind die Behauptungen, Design Art sei eine neue Bewegung, wirklich stichhaltig?“ Eine bemerkenswerte Einlassung für ein Unternehmen, das wie keines sonst vom neuen Markt der limitierten Editionen profitiert.

Established & Sons trieben hier die Wahrnehmung des Phänomens „Design Art“ auf die Spitze, indem sie die Möbelstücke stellvertretend auf eine Ebene hoben, die sonst der Kunst vorbehalten ist, jener Disziplin, die in der Hierarchie traditionell weit über ihrer viel jüngeren Schwester Design steht. Wie Kultgegenstände erschienen die Objekte da oben, und das war auch noch eine Anspielung auf den quasi-religiösen Status, der der Kunst in letzter Zeit immer wieder zugesprochen wird. War dieses Spektakel eine Kritik am System? Wohl eher eine affirmative, ironisch wirkende Maßlosigkeit mit den Mitteln des Systems – ohne das System selbst in Frage zu stellen, wie es die Kunst vielleicht tun würde. Und selbstverständlich gab es in London eine zweite Ebene, von der aus man die Stücke auch auf Augenhöhe sehen konnte.

Dennoch bleibt die Frage, ob sich der Status des Design in jüngster Zeit verändert hat. Erleben wir eine Um- oder Aufwertung des Design, eine Annäherung an die Kunst? Das zumindest impliziert der Begriff „Design Art“, wenn man ihn wörtlich nimmt: „Design-Kunst“ – und eben nicht „Kunst-Design“ – ist ein Kompositum, das von seinem zweiten Element determiniert wird. Demnach bezeichnet der Begriff so etwas wie eine „designerische Kunst“. Das aber wäre doch etwas anderes, als es das Auktionshaus Phillips de Pury im Auge hatte, das 2005 die neue Kategorie „Design Art“ für eine bestimmte Art von Design-Objekten einführte. Wie so oft stammt der Begriff nicht von den Künstlern und Designern selbst, sondern er wurde ihnen übergestülpt – in diesem Fall offensichtlich als Instrument einer Marketingstrategie, um den Boom des Kunstmarkts dazu zu nutzen, auch das Design besser zu verkaufen. Phillips de Pury hat den Begriff zwar nicht erfunden, aber so lanciert, dass ihn der Handel begeistert aufgriff; kein anderer Begriff hat in den vergangenen drei Jahren so sehr die Runde gemacht in der Design-Szene wie der der „Design Art“, und keiner ist so umstritten – weil oder auch obwohl er eng mit den tatsächlichen Verkaufserfolgen einer bestimmten Art von Design verbunden ist.

### Wenn dieses paradoxe Phänomen Design Art weder Design noch Kunst ist, was dann? Es ist ein seltsam kategorielloser Zwischenreich, in dem sich diese Objekte bewegen.

Was aber ist mit dem Begriff gemeint? Design Art bezieht sich auf Möbelentwürfe, bevorzugt Stühle und Tische, aber auch Leuchten und Vasen, von denen die Designer selbst, in den meisten Fällen aber Galerien und Auktionshäuser Prototypen, Unikate und limitierte Editionen zum Kauf anbieten; die Herstellungskosten übernehmen in der Regel die Galeristen. In Miami, Basel (Design Miami/Basel) und London (Design Art London, Form London) sind entsprechende Sammlermessen entstanden, die Zahl der Galerien in Los Angeles, New York, London und Paris wächst. Damit wäre vor allem der wirtschaftliche Zusammenhang beschrieben. Ob sich daraus auch Aussagen über die formalen Qualitäten, womöglich eine neue Ästhetik der Objekte ableiten lassen, ist allerdings fraglich. „Bei mir realisieren Designer ihre Träume“, behauptet jedenfalls der Pariser Galerist Didier Krzentowski.<sup>1</sup> Die Bandbreite der Design Art reicht, nur zum Beispiel, von

den aus Fundstücken von der Straße zusammengezimmerten Stühlen Martino Gampers bis zu den hochglänzenden, ausschweifenden, computergenerierten Tischen Zaha Hadids.

Es ist nicht sonderlich schwer, diese Möbel aus der Kategorie des Design auszuschließen. Erstens, weil sie der Idee und Definition des modernen Design widersprechen, wonach aus einem Entwurf erst dann Design wird, wenn er in die industrielle Serienproduktion geht. Zweitens, weil sie das ureigene Kriterium des Design, Probleme lösen zu wollen und das Leben zu verbessern, nicht erfüllen. Das heißt aber nicht, dass man solche Sammlerstücke nun ohne weiteres der Kunst zuschlagen könnte. Was ihnen abgeht, ist jene Autonomie, die jedes Kunstwerk unmissverständlich demonstriert. Sie kommen nicht aus ohne einen letzten Anschein ihrer Funktion, nicht ohne den Hinweis auf einen Typus – selbst wenn ihre Funktionalität nur ein Versprechen ist, das sie gar nicht einlösen können. Auf manchen Sitzobjekten Ron Arads kann man sich nicht lange halten. Doch die aus dem Design kommenden Protagonisten wie Arad arbeiten sich nach wie vor an den Typen Tisch, Stuhl, Sofa ab. Wer es, wie vor kurzem das „Zeit-Magazin“, auf die Formel bringt, Design sei heute „Kunst minus Bedeutung“,<sup>2</sup> macht es sich zu einfach.

Wenn dieses paradoxe Phänomen Design Art weder Design noch Kunst ist, was dann? Es ist ein seltsam kategorielloser Zwischenreich, in dem sich diese Objekte bewegen, und vermutlich ist es das, was sie so begehrenswert macht. Auch die Kunst lebt ja schon seit Jahrzehnten davon, dass sie ständig versucht, ihre eigenen Grenzen zu überwinden. Und schließlich hält dieses Zwischenreich sowohl für den Gestalter als auch für den Sammler Vorteile bereit: Der Sammler freut sich darüber, dass er so ein Möbel gleich auf doppelte Weise rezipieren kann, als Anschauungs- und als Gebrauchsobjekt, das viel unmittelbarer und haptischer ist als zum Beispiel ein Gemälde. Und der Gestalter kann – völlig losgelöst von den Bedingungen der Möbelindustrie – Ideen verwirklichen, die sonst nicht marktfähig wären; ohne auf einen Auftraggeber, den Nutzer und die Produktionskosten Rücksicht nehmen zu müssen, kann er sich selbst verwirklichen, zumindest idealerweise.

Kein Wunder, dass selbst Konstantin Grcic, der einmal ein Verfechter des demokratischen Design gewesen ist, den Verlockungen des neuen Marktes nicht widerstehen kann. „Meine Idee von Design hat sich geändert. Als ich begann, hatte ich immer die Vorstellung, ich müsste ein Produkt für jedermann

entwerfen“, sagt er. „Heute würde ich die Rolle des Design anders definieren.“ Design könne auch kreative Selbstentfaltung sein.<sup>3</sup> Hatte Grcic früher immer darauf hingewiesen, wie wichtig das Gegenüber eines Auftraggebers für seinen Design-Prozess sei, so klagt er inzwischen darüber, wie wenig mit der Industrie möglich sei.<sup>4</sup> Und nun entwirft auch er Editionsobjekte für die Galerie Kreo und Vitra. Eine beispielhafte Entwicklung, die viele Kollegen schon vor ihm genommen haben.

Dass sie einmal ganz zur Kunst überlaufen werden, ist eher unwahrscheinlich – und doch müssen sie sich immer öfter die Frage gefallen lassen, ob sie nicht doch eher Künstler sind. Kunst oder Design? Eine Grundfrage, die alle Beteiligten schon seit dem 19. Jahrhundert beschäftigt, als die freie und die angewandte Kunst sich voneinander lösten. Immer wieder

### Noch nie haben die Designer so viel Zeit darauf verwendet, sich künstlerische Strategien anzueignen. Sie arbeiten mit Verfremdungen, Kontextverschiebungen, Wahrnehmungstäuschungen und Aleatorik.

setzte die Diskussion über das Verhältnis der beiden Disziplinen und ihre Wechselwirkungen von neuem ein, besonders intensiv geführt wurde sie im Verlauf des Werkbundstreits, am Bauhaus und an der HfG Ulm, zuletzt in den achtziger Jahren um Memphis und das Neue Deutsche Design. Als dann Ende der neunziger Jahre Künstler wie Tobias Rehberger, Jorge Pardo, Pipilotti Rist oder Andrea Zittel in die Rolle von Designern schlüpfen und Objekte und Installationen entwarfen, die auf den ersten Blick aussahen, als wären sie Design, schieben die Grenzen erneut zu verschwimmen.<sup>5</sup> Doch achteten sie sehr genau darauf, dass sie den künstlerischen Kontext nicht verließen.

Diesmal geht die Annäherung von der anderen Seite aus. Noch nie haben die Designer so viel Zeit darauf verwendet, sich künstlerische Strategien anzueignen. Sie arbeiten mit Verfremdungen, Kontextverschiebungen, Wahrnehmungstäuschungen, Aleatorik und anderen konzeptionellen Ideen. Es entstehen Assemblagen, Trompe l'œils, Ready-mades und Hybride. Kein Möbel, das nicht mit Mehrdeutigkeiten und einer Geschichte ausgestattet wird. Die Strategien sind bekannt, man kann sie in den einschlägigen Kunstwörterbüchern nachlesen. Kunst dient hier als Modell für das Design. Wäre man boshaft, könnte man sagen,

einige Designer machen nur nach, was Künstler ihnen jahrzehntelang vorgemacht haben. Tatsächlich ist vieles von dem, was heute als Design Art gefeiert wird, schon mal dagewesen, auch im Design. Bereits Achille und Pier Giacomo Castiglioni haben das Prinzip des Ready-mades auf das Design übertragen, das Radical Design verwandelte Rasenstücke und Baseballhandschuhe in Möbel, und das Spiel mit Mustern und Mehrdeutigkeiten war auch schon eine Domäne von Memphis – man denke nur an die Vasen von Sottsass.

Was aber ist das Neue an der Design Art? Vielleicht, dass sie nicht mehr, wie die Moderne, auf das Existenzminimum abzielt, sondern auf das Existenzmaximum. Man muss nicht so weit gehen wie die britische Design-Kritikerin Alice Rawsthorn, die feststellte, das zeitgenössische Design sei das neue Paradigma des modernen Luxus.<sup>6</sup> Doch makellos hochglanzpolierte Oberflächen, flamboyante Formen, funkelnde Kristallstrukturen und opulente Dimensionen lassen eine Ästhetik des Luxuriösen erahnen, die noch dominanter werden dürfte. Gut zu erkennen ist diese Tendenz an Ron Arads Rover Chair, der einmal eine Assemblage aus Fundstücken war und der jetzt für die Vitra Edition unter dem Titel „Moreover“ wiederaufgelegt wurde – in zwei Versionen aus Stahl, eine mit künstlich angesetztem Rost und eine andere, die so blitzblank verchromt ist, dass man sich drin spiegeln kann. Wenn es um Luxus geht, spielen Materialien und Hochtechnologien eine entscheidende Rolle. Möbel werden neuerdings wieder aus Marmor geschnitten, zum Beispiel ein Regal, das Jasper Morrison für die Galerie Kreo entwarf.

Da ist ein Phänomen nicht weit, das schon in der Kunst Befremden ausgelöst hat: Auf dem boomenden Kunstmarkt ist das Innovativste und Vieldeutigste an einem Gemälde oft der Preis, den es erzielt. Ohnehin stellt die Verwandlung von Nicht-Kunst in Kunst das wohl erfolgreichste Wertschöpfungsmodell der Moderne dar – so beschreibt es der Kunstwissenschaftler Wolfgang Ullrich.<sup>7</sup> Ähnliches geschieht, wenn Design als Kunst auftritt und auf Sockeln präsentiert wird. Und genauso wie Künstler meinen, sie könnten mit übergroßen Formaten die Bedeutung und den Preis eines Kunstwerks steigern, tun es ihnen die Designer nach. Die Sensationen des Überdimensionalen dominieren Messen und Galerien.

Es könnte sein, dass der Auftritt der Design Art das Design weiter trennen wird – in das Design des Alltäglichen und das Design, das man womöglich nicht mehr als solches bezeichnen darf. Hoffentlich reißt die Verbindung

vom einen zum anderen Ende der Skala nicht ganz ab, denn auf der einen Seite bietet sich Gelegenheit zum Experimentieren, und davon könnte auch die andere Seite profitieren. Während man sich noch darüber streiten kann, ob aus der modernen Utopie des demokratischen Design inzwischen Realität geworden ist, scheinen die Objekte der Design Art erst jetzt, 40 Jahre nach den ersten antifunktionalistischen Manifesten, die letzten Fesseln der Moderne abzustreifen. Noch in den achtziger Jahren war unsere Auffassung von Design völlig veraltet, erinnert sich der Niederländer Marcel Wanders: „Konzeptionell und visuell gründete sie auf einer Design-Theorie und einem Stil, der für die ersten Jahre der industriellen Revolution und die Babytage des Design entwickelt worden war. (...) Leider wurde daraus ein stilistisches Dogma, das noch heute das Design beherrscht. Die Industrie wäre inzwischen imstande, fantastische Produkte hervorzubringen, aber wir folgen noch immer diesem traditionellen Dogma, ohne das Potential der Industrie zu nutzen. Wir spüren immer noch den Drang, die Dinge einfach, ökonomisch, funktional zu machen anstatt inspirierend und fulminant.“<sup>8</sup>

Wenn es also solche Defizite gibt, was ist zu tun? Wanders, ein Protagonist der Design Art, ist überzeugt: „Wir haben es selbst in der Hand, Magier zu sein, Spaßvögel und Alchemisten, um Hoffnung zu schöpfen, wo es nur Illusionen gibt, um Realität zu schaffen, wo es nur Träume gibt!“<sup>9</sup> Womöglich ist der Nachholbedarf in Deutschland, wo die Debatte um die Design Art noch gar nicht richtig angekommen ist, besonders groß. Doch in der Heimstatt des Funktionalismus, so viel ist sicher, wird man die Moderne so schnell nicht verabschieden.



**Design oder Kunst? Front spielen mit Erwartungshaltungen. Wer sich auf diese Holzbank setzt, sinkt ein – Maserung und Astloch sind nur Imitat. In Wirklichkeit ist es ein bequemer Schaumstoffsessel.** Design or art? Front toy with our expectations. Anyone who sits down on this wooden bench sinks into it – the wood grain and knothole are imitations. In reality, the bench is a comfy armchair made of foam.

# Discourse

**Controversial the term “Design Art” may be, but it has been established not only in the trade in limited editions of furniture, but also is unavoidable in the design community. So what does “Design Art” actually denote? And does it really have anything to do with art? A few thoughts on an ongoing discussion.**

While we may be used to quite some surprises from design events, what British furniture company Established & Sons dared at least year’s London Design Festival was deliberately provocative. In the catacombs of Westminster University, visitors found themselves standing in the dark – facing huge plinths on which, six meters up, stood individual items of furniture in the dazzling glare of the spotlights. They were, or so those present could read, items from the new collection, by Jasper Morrison and Zaha Hadid, produced as one-offs in Carrara marble. ‘A persisting thirst for the unfortunately termed ‘Design Art’ is dominating the design industry and design discourse. (...) The desire for these objects is reaching fever pitch,” a press release from Established & Sons claimed. And for this reason the exhibition had been created to spark a debate that was urgently called for: “Should design be seen to be chasing the art world? Do the claims that this is a new movement really have any credibility?” A remarkable statement from a company that like no other had profited from the new market for limited editions of furniture.

Here, Established & Sons took the perception of the phenomenon of “Design Art” to the point of absurdity, granting the furniture an elevated status otherwise only reserved for art, that discipline that in the traditional hierarchy is located well above design, its far younger sister. The objects stood up there like items revered in a cult, and that also alluded to the quasi-religious status attributed to art of late. Did this spectacle criticize the system? Possibly it attacked the more affirmative, seemingly ironic immoderation with the system’s own means, and without casting the system itself into question, the way art might do. And of course there was a second level in London where you could inspect the furniture at their customary height.

Yet the question remains whether the status of design has changed most recently. Are we seeing a reevaluation, an upgrading of design, is it approximating art? That is at least implied by the term “Design Art”, if it is taken literally – and not “Art Design”, which would be determined by design. In other words, the concept terms something on the lines of “design-like art”. That would not be what the auctioneers Phillips de Pury had in mind when they introduced the new

category of “Design Art” in 2005 for a specific type of design objects. As so often, the term did not originate with the artists and designers themselves, but was imposed on them – in this case evidently as a marketing tool destined to lock into the boom in the art market and thus to better sell design. Phillips de Pury did not invent the term but positioned it such that dealers gladly took it up and no other concept has made such a stir in the design world over the last three years. And no other term is so controversial – because or although it is closely tied up with real sales successes for a specific type of design.

So what does the term mean? Design Art refers to furniture designs, preferably chairs and tables, but also luminaires and vases, of which the designers themselves (and in most cases galleries and auction houses, however) sell prototypes, one-offs or limited editions. As a rule, the production costs are borne by the galleries. In Miami, Basel (Design Miami / Basel) and London (Design Art London, Form London) corresponding trade fairs have mushroomed for collectors,

---

**It is not difficult to exclude this furniture from the category of design. It contradicts the definition of modern design, according to which a draft first turns into design when it goes into industrial mass production.**

---

and the number of galleries in New York, Los Angeles, London and Paris is growing. In other words, the term specifically describes a business context. Whether we can derive statements on formal qualities or indeed a new aesthetics of objects from it, is a moot point. “With me, designers realize their dreams,” claims gallery owner Didier Krzentowski from Paris.<sup>1</sup> The breadth of Design Art extends, merely by way of example, from chairs by Martino Gamper banged together from objects found on the street through to Zaha Hadid’s high-gloss, exuberant and computer-generated tables.

It is not difficult to exclude this furniture from the category of design. First, it contradicts the idea and definition of modern design, according to which a draft first turns into design when it goes into industrial mass production. Second, it does not fulfil the intrinsic criterion of design, namely to solve problems and enhance life. This does not mean that we can simply consider such collectors’ items as art. What they lack is the autonomy that artworks unmistakably possess. They require that last attribute of function, that final reference to a type, even if their functionality is

a mere promise that they cannot come good on. You cannot stay long on the one or other of Ron Arad’s seating objects. Yet protagonists such as Arad who have their roots in design still concentrate on tables, chairs and sofas as types. Anyone who simply suggests, as was recently the case in “Zeit-Magazin” that design today is “art minus meaning”<sup>2</sup> is being too simplistic.

If the paradox phenomenon of Design Art is neither design nor art, then what is it? These objects evidently exist in a strangely non-categorical domain in-between, and presumably that is what makes them so desirable. After all, art has for decades thrived on the fact that it constantly attempts to overcome its own limits. And this domain offers advantages for both the designers and the collectors: The latter can appreciate the objects twice, both as sculptures and as pieces to be used, far more direct and haptic than a painting, for example. And the designer can, quite independent of conditions in the furniture industry, realize ideas that would otherwise not be marketable; without a client who focuses on users and production costs, the designer can realize himself, or so the ideal case.

Today, it comes as no surprise that even Konstantin Grcic, once a champion of democratic design, could not resist the temptations of the new market. “My ideas about design have changed. When I started, I always had an idea of designing a product for everyone,” says Grcic. “I would redefine the role of design now.” Design could also thus be creative self-realization, he suggests.<sup>3</sup> Konstantin Grcic once always insisted that having a client was an important part of his design process, but now complains how little is possible with industrial clients.<sup>4</sup> And is now busy creating limited-edition objects for Galerie Kreo and Vitra. An exemplary career move that many took before him.

The notion that one day they will be turncoats and join the art camp completely is unlikely – but some designers are increasingly having to tolerate the question whether they are more artists than something else. Art or design? A basic issue that has concerned all involved since the 19th century, when the free arts parted company with the applied arts. Repeatedly a debate has been sparked on the relation of the two fields and how they interact; it was particularly fierce during the dispute over the Werkbund, in the Bauhaus and the HfG Ulm, and then in the 1980s with reference to Memphis and New German Design. When, at the end of the 1990s, artists such as Jorge Pardo, Tobias Rehberger, Joep van Lieshout, Pipilotti Rist or Andrea Zittel donned the mantle of designers and created objects and installations that at first sight looked

as if they were design, the dividing lines again blurred.<sup>5</sup> However, they paid careful attention to not leave the art context.

This time, it is the other side trying to come closer. Never have designers spent so much time appropriating artistic strategies. They make use of alienation, context shifts, perceptual deception, aleatory combinations and other conceptual ideas. The results are assemblages, trompe l’œil, hybrids and ready-mades. No item of furniture that does not come with multiple meanings and a history. The strategies are well-known, and can be checked in the relevant art dictionaries. Here, art serves as the model for design. If one were mean, one might say that some designers are simply copying what artists have shown them for decades. In fact, much of what is celebrated as Design Art today has already existed, in design, too. Achille and Pier Giacomo Castiglioni transposed the principle of the ready-made into design, Radical Design turned pieces of lawn and baseball mitts into furniture, and playing with patterns and multiple meanings was the very stuff of Memphis – one needs to think only of Sottsass’ vases.

---

**The transformation from non-art into art is probably the most successful value added mechanism in Modernism – or so art scholar Wolfgang Ullrich suggests.**

---

So what is new about Design Art? Perhaps the fact that it no longer follows Modernism in going for a minimum existence and instead wants the maximum. You need not go as far as British design critic Alice Rawsthorn, who says that contemporary design is the new paradigm for modern luxury.<sup>6</sup> But perfect high-gloss polished surfaces, flamboyant shapes, glittering crystalline structures and opulent dimensions give an idea of an aesthetic of the luxurious that will probably become ever more dominant. The trend can be seen clearly in Ron Arad’s Rover Chair, once an assemblage of found objects and now re-issued as a Vitra Edition with the name “Moreover” – in two versions made of steel, one with artificial rust, the other so cleanly chromed as to reflect your face. When it comes to luxury, materials and high-tech play a decisive role. Furniture is now once again being cut from marble, for example the shelves that Jasper Morrison has created for Galerie Kreo.

This is not far removed from a phenomenon that has already triggered disquiet in the art world: In the booming art market, the most

innovative and multi-faceted quality of a painting is often the price it fetches. The transformation from non-art into art is probably the most successful value added mechanism in Modernism – or so art scholar Wolfgang Ullrich suggests.<sup>7</sup> Something similar happens when design takes the stage as art and is presented on a plinth. And just as artists believe they can increase the importance and price of their work by opting for outsize formats, so designers go for something similar. The sensation of the outsized item now prevails in the trade fairs and galleries.

It could be that the appearance of Design Art will sub-divide design further – into designing the everyday and design that can perhaps not even be termed such. Hopefully, the cord between the one end of the scale and the other does not get completely severed, as the one side offers occasion for experimentation and the other side could benefit from it. While one could still debate whether the modern utopia of democratic design has already become a reality, the objects of Design Art are only now, 40 years after the first anti-functionalist manifestoes, shedding the last trammels of Modernism. In the 1980s, our view of design was already completely out of date, or so Dutchman Marcel Wanders remembers: “Our works were conceptually as well as visually based on a design theory and sense of style that was created for the first years of the industrial revolution and the baby days of industrial design. (...) Unfortunately, this once-interesting quest became a stylistic dogma, which is still today controlling the works of design. The industry is far more capable of creating fantastic products, but we still follow this traditional dogma and we don’t use the industry’s potential. We still feel the need to make things easy, economic, functional and simple instead of inspiring and brilliant.”<sup>8</sup>

If there are such deficits, then what is to be done? Marcel Wanders, one of the protagonists of Design Art, is convinced that “it is our responsibility to be magicians, to be jesters, to be alchemists, to create hope where there is only illusion, to create reality where there are only dreams.”<sup>9</sup> Possibly there is a great deal of pent-up demand specifically in Germany, where the debate on Design Art has not really taken off. But one thing is for sure: In the home country of functionalism people will not bid farewell to Modernism so quickly.

- 1 Architectural Digest, Februar 2007, S.135
- 2 Diez, Georg, Ich habe einen Raum, in: Zeit-Magazin Leben 44 / 07, 1.11.2007, S. 53
- 3 [http://www.proventus.se/pdf/annual\\_reports/AR\\_2006\\_talkdesign.pdf](http://www.proventus.se/pdf/annual_reports/AR_2006_talkdesign.pdf), S. 9
- 4 Vgl. Compton, Nick, But is it Art?, in: Wallpaper, September 2006, S. 66
- 5 Vgl. Tietenberg, Annette, The Art of Design, in: form 170, November / Dezember 1999, S. 64-73
- 6 Vgl. Rawsthorn, Alice, On eve of Milan fair, much to celebrate, in: International Herald Tribune, 13. April 2007
- 7 Vgl. Ullrich, Wolfgang, Gesucht: Kunst!, Phantom-bild eines Jokers, Berlin 2007, S. 273
- 8 Wanders, Marcel, The Contemporary Renaissance of Humanism, in: Fairs, Marcus, Twenty-First Century Design, London 2006, S. 6f.
- 9 Ebd.

**Der Verfasser ist Textchef dieser Zeitschrift. Er hat in München Kunstgeschichte studiert, arbeitete anschließend am Museum für Konkrete Kunst Ingolstadt und schrieb mehrere Jahre lang für verschiedene Ressorts der „Süddeutschen Zeitung“.** The author is chief staff writer of this magazine. He studied history of art in Munich, then worked at the Museum für Konkrete Kunst Ingolstadt and for several years wrote for various sections of the “Süddeutsche Zeitung“