

Design – leben mit den Dingen

Roland Meinel, Leipzig

Design - ein etablierter Terminus, der unscharf bezeichnet, was massenhaft produziert wird. Design als Gestaltung der Rahmenbedingungen unserer Lebensverhältnisse, wie Wolfgang Welsch es formuliert (Welsch 1990, S. 218), das in der Zukunft vermutlich eine noch wichtigere Rolle in der Gesellschaft spielen wird? Design – zugleich ein «Allerweltsbegriff» – ein von den Medien fast inflationär gebrauchtes Wort, das unpräzise das bezeichnen soll, was «in» ist und was man gerade unverzichtbar benötigt, wenn man «up to date» sein möchte?

Diese Janusköpfigkeit zwischen gebrauchstüchtigem Objekt und vielschichtigem Kontext ist in den 80er Jahren erneut in den Blickpunkt der Theorie gerückt. Design ist die Gestaltung all der vielen Produkte in serieller Industriefertigung - gesichtslos, namenlos; Design ist aber auch das provokante, skurrile Objekt im Schaufenster der Raumausstatter für die Gutbetuchten. Das Ende des normativen Anspruchs der «Guten Form» auf die allein gültige Form, die gleichzeitige Erweiterung der funktionalen durch fiktionale Bezüge sowie die Hinwendung zur Alltagskultur stellten das bisherige, nun als verengt betrachtete Verständnis von Design in Frage.

Für die pädagogische Arbeit hatte dieser «Paradigmenwechsel» (Welsch) ebenfalls Auswirkungen: Die einstige Klarheit, orientiert an den Prämissen des Funktionalismus, noch lange dargeboten in Musterkoffern des Werkbundes, öffnete sich hin zu ästhetischer Vielfalt, die nicht immer den Vorrang des Funktionalen verfolgte, sogar an funktionale Beliebigkeit grenzte.

Heute, mit dem Wissen um die Plastizität der Werte und dem Verlust von Utopien erscheint es leichter, auf die vormals auf-

geworfenen, wie auch mit Ignoranz verdrängten Fragestellungen zu reagieren. Auch die verstärkte Hinwendung zu Subjektivität und Alltag in der Kunstpädagogik (vgl. Eucker 1991) ist in diesem Zusammenhang hilfreich. Trotzdem – oder auch dennoch: Design hat oft im Unterricht eine untergeordnete Bedeutung. Mehr denn je kann Design aus der Sicht seiner Gestalter Ausdruck des Subjektiven sein, Spiel, Spaß oder Doppeldeutigkeit sind legitime Bestandteile und Bestimmungen von zeitgenössischem Design – Aspekte, die eine Integration in den Unterricht geradezu herausfordern können.

Design im Umbruch

Verstärkt seit den 80er, eigentlich aber bereits seit den 50er Jahren und danach wird im Design dem Ausschließlichkeitsanspruch der Moderne der Pluralismus der Lebensstile gegenübergestellt: Durch Kombinieren, Zitieren, Verwenden von Banalem bis hin zum Kitsch, durch die stete Wiederkehr des Ornamentalen werden den Gestaltungsprinzipien der Moderne, die sich aus Funktionalität, Materialgerechtigkeit, letztlich einer Ästhetik aus puristischer Formgebung speist, Alternativen gegenübergestellt. Das Herstellen von Unikaten und Kleinserien, die Inszenierung sinnlicher Erscheinungsweisen mit veränderten Funktionszusammenhängen von Objekten und das Prinzip der Collage finden ihre Entsprechung in Beschreibungen der Gesellschaft: aufgesplittert, bruchstückhaft, chaotisch, mobil und virtuell.

Vom raschen Stilwechsel der bizarren und kaum verkäuflichen Formen erschöpft, kehrt Ende der 80er Jahre die Funktionalität als Kategorie in die Designdebatte und die Produktgestaltung mit

Nachdruck zurück. Grund dafür ist die veränderte Rolle des Design in der Gesellschaft: Marketing und Werbung berücksichtigen den Faktor «Design» immer stärker unter qualitativen Gesichtspunkten, Design als Wirtschaftsfaktor bis hin zur Corporate Identity eines Unternehmens verweisen auf seine veränderte Rolle. Design in Ausstellungen und den Medien wird der alltäglichen Designerfahrung gegenübergestellt und komplettiert diese. Neben ökonomischen werden nun soziale Gesichtspunkte verstärkt einbezogen, Alltagsdesign wird von renommierten Designern wie Philippe Starck mit Aufmerksamkeit bedacht: «Neobarocke» schwülstige Formen (z.B. von Ron Arad) existieren neben sehr reduzierten minimalistischen Entwürfen (z.B. die «neue Bescheidenheit» von Jasper Morrison). So zeigt sich heute Design im Stilpluralismus zwischen inszeniertem Dasein und Design, das sich nach wie vor funktionalen Bezügen wieder zuwendet und dabei die Gestaltungseinflüsse von Fiktionalem, Zeichenhaftigkeit, Mikroelektronik und High-Tech aufnimmt.

Das Dasein der Dinge

Designprodukte werden heute nicht mehr vorrangig gebraucht, um materielle Grundbedürfnisse zu befriedigen. Sie werden als Zeichen schöpferischer Individualität erworben, die auch in der Serienproduktion den Wunsch des einzelnen nach Unterscheidung in der Masse demonstrieren. Design als Lebensentwurf? Design als Inszenierung, als ästhetische Weltaneignung, wie Wolfgang Welsch schon 1989 schrieb: «Der Aufgabenbereich des Design erschöpft sich nicht im Objektdesign, sondern beginnt bereits bei der Einrichtung der Lebensverhältnisse und der Prägung der Verhaltensnormen.» (Welsch 1990, S. 217f.)

Andererseits lässt sich aber auch feststellen, dass der massenhaften Produktion von Dingen, die bewusst Individualität und Originalität vortäuschen, die einmalig und identifikationsstiftend sein wollen, gehobene Luxusgegenstände gegenüberstehen. Mit Typus, Serie und Norm, Ordnung, Anonymität und Funktionalität sind diese Angebote der Designshops zu beschreiben.

So wie Tendenzen in der Kunst darauf hinweisen, dass sie sich immer mehr im Leben auflöst, so verwischen sich auch beim Design die Grenzen zur Kunst. Funktionalität ist längst nicht mehr das exklusive Kriterium für Design – Spiel, Fiktion, Botschaft und Repräsentation nicht mehr Domäne der Kunst. Der «erweiterte Designbegriff», von dem in diesem Zusammenhang oft gesprochen wird (vgl. u.a. in Albus/Borngräber 1992) und der die Veränderungen in den Industriegesellschaften in sich aufgenommen hat, die unter dem Modewort <Individualisierung> diskutiert werden, scheint nicht zuletzt auch Ausdruck eines neuen demokratischen Verständnisses zwischen verschiedenen Stilen, Schichten und Übereinkünften zu sein.

Der Umgang mit den Dingen

Konsumieren bedeutet zunächst Güter und Dienstleistungen verbrauchen; es heißt aber auch, dass man auswählt, verwendet, verändert, umgestaltet. Im Prozess des Benutzens wird das Produkt ein zweites Mal gestaltet, es wird angepasst an die konkreten Bedürfnisse und Anforderungen des Subjekts, es wird emotional gebunden, indem es verändert wird (siehe auch: Selle 1997). Diese Veränderungen können verschiedene Richtungen haben:

Sie können das Produkt herausheben aus der Masse der anonymen Dinge, können es anreichern mit subjektiven, individuellen oder gruppenbezogenen Elementen. Sie machen es somit zu etwas Besonderem, Einmaligem, vielleicht sogar Künstlerischem (auch Pseudokünstlerischem, wie das z.B. oft bei Bastelarbeiten

geschieht) oder sie ordnen das Produkt ein in eine Reihe von Vorbildern, die als gesellschaftlich anerkannt gelten, als wertvoll, en vogue oder gar schick empfunden werden.

Unser Verhalten zu den Dingen umfasst somit eine Spanne vom Gebrauch der Objekte bis hin zur Inszenierung: vom Benutzen, dem Verbrauchen und Aufbewahren, der Veränderung der Gebilde durch Gebrauch (Gebrauchspatina) und der Veränderung durch «Inbesitznahme» der Dinge, durch Subjektivierung und «Individualisierung».

Design in der Welt der Kinder und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche leben mit den erworbenen Dingen, verändern sie gleichsam in ihrer Auswahl, Ablehnung, Zuneigung und eigener Gestaltungstätigkeit. Sie sind sozusagen auch «Designer». Ihre dingliche Welt aber ist in starkem Maße fremdbestimmt durch die Vorlieben der Eltern, durch die ästhetischen Muster in ihrer Umwelt oder auch die normativ wirkenden Standards der Hersteller. Die Objektwelt der Kinder folgt oft ihren fremden Wertigkeiten.

Zwar werden viele Produkte für die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen mit ihrem jährlichen Milliardenbudget gestaltet; Design ist aber - außer bei den klassischen Designobjekten Spielzeug, Schultensilien, Kleidung - erwachsenorientiert.

Der Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Design hat vielfältige Formen:

- Eine Beteiligung am realen Designvorgang (Partizipation) ist heute noch die Ausnahme, außer bei Preisausschreiben und Wettbewerben für Ideenfindungen (die dann kaum berücksichtigt werden) sind Kinder und Jugendliche selten in die Entwicklung industrieller Produkte einbezogen,

- Benutzen und Verbrauchen, Verändern vorgefundener Dinge. Im Aneignungsprozess werden die Dinge komplettiert, subjektiv «passend» gemacht. Bemalen und Dekorieren oder Komplettieren mit Lieblingsdingen sind Möglichkeiten dafür.
- Durch Sammeln, Archivieren und Tauschen machen Kinder wichtige Erfahrungen im Umgang mit Gegenständen und Dingen, mit Wertlosem, Seltenem, Kuriosem, Geheimnisvollem, Wertvollem. Alles kann gesammelt werden: vom einfachen Straßenstein bis zu echten und vermeintlichen Werten. Unternehmen haben dies längst erkannt (Sammelbilder, Überraschungseier usw.). In der Verdichtung eines Klassenmuseums auf Zeit, in der spielerischen Inszenierung werden die Objekte in ein neues Licht der Betrachtung und gemeinsamen Erörterung gerückt (vgl. K+U 128, S. 1 6f., S. 1 8f. und S. 22f.).
- Dinge selbst fertigen: In Spiel und Erkunden, Basteln und Bauen, Erfinden, Nacherfinden, Bricollage werden die Dinge und ihre Funktionen spielerisch erforscht und erprobt. In Analogien werden Funktionszusammenhänge analysiert, nacherfunden oder abgeleitet. Bei der Bricollage werden im Sinne des «Bastelns», fern von zielgebundenem Vorgehen, festen Regeln, ästhetischen Mustern, dem Zwang zur Vollendung und Perfektion und mit Kreativität, neue Wege, Lösungsmöglichkeiten und funktionale Beziehungen gesucht und vorhandene aus ihrem ursprünglichen Zusammenhang gerissen und neu geordnet.
- Gegenstände bei der Identitätssuche: Einzel- und Gruppenidentität ist in großem Maße an Gegenstände und Design gebunden, mit denen man sich anpasst bzw. abgrenzt. Durch Identifikation mit diesen Gegenständen wird Identität erprobt, die Objekte werden verändert bzw. neu selbst hergestellt, im Extremfall von anderen geraubt

(z. B. Markenprodukte). Der Unterricht kann hier ansetzen, die gerade «kultigen» Designobjekte zum Gegenstand eigener (Um-)Gestaltung zu machen (vgl. z.B. K+U 167, S.44f.)

- Prägung durch Jugendkulturen/Jugendästhetik: Der Einfluss der Jugendkultur ist an Gegenstände und Design wie an die Gestaltung und Inszenierung des eigenen Körpers gebunden: Kleidung, Mode, Frisuren, Haare, Make-up, Bemalungen, Piercing, Tätowierungen.



Spielzeug-Design aus Afrika - von Kindern selbst entworfen

Es zeigt sich also, dass Kinder und Jugendliche eigentlich schon immer diese «erweiterte» Bestimmung von Design handhaben – Aneignung von «Erwachsenen»design durch Umgestaltung, Abgrenzung durch Veränderung (vgl. K+U 202/1996 und 211/1997).

Design im Unterricht

Da sich im Kunstunterricht kein zur Wirklichkeit analoger Designprozess durchführen lässt, schon die Komplexität des Phänomens verhindert dies, kann ein am Gebrauch orientiertes «Umgestalten des Gestalteten», wie es ja auch in der Realität immer wieder geschieht, einen ästhetisch-praktischen Einstieg stiften. Die «erweiterte» Bestimmung des aktuellen Designbegriffs bietet sich geradezu dafür an, diesen Bereich als Unterrichtsgegenstand verstärkt zu nutzen. Kriterien, die Design als Betrachtungsgegenstand für den Unterricht legitimieren und auszeichnen, sind gewiss nicht eindeutig, deshalb sollten vor allem Gebrauchszusammenhänge im Vordergrund stehen: funktionale und symbolische, kollektive und individuelle, fiktive, mögliche und unmögliche, sinnige und unsinnige, ästhetische, absurde, offene, verdeckte oder gar negierte.

- Möglichkeiten und Grenzen

Möglichkeiten, die dem Erfahrungsbereich der Schüler entstammen und deren Fertigung bekannt oder nachvollziehbar ist, sind einem dilettierenden Vorgehen (vor allen bei der Herstellung) vorzuziehen. Unter Umständen kann man auf die Realisierung des Designprodukts völlig verzichten (vgl. Buschkühle, S. 35-37) und den Gestaltungsprozess nur bis zum Entwurf nachvollziehen lassen. Machbar sind auch analoge Prozesse, wie die Herstellung von Modellen aus Modellbauwerkstoffen (vgl. Neubaus, S. 44-49). Verbindungen zu Designern (Atelier- bzw. Bürobisuch) bzw. Unternehmen (z. B. Möbelfabrik) können den notwendigen

Praxisbezug herstellen. Möglichkeiten komplexer realer Gestaltungen – von Entwurf bis zur Fertigung (Unikat oder Serie) – werden selten sein, sollten aber in Angriff genommen werden, wenn die Anforderungen überschaubar bleiben und dem Erfahrungsbereich der Schüler entstammen.

- **Erweiterte Designbestimmung und Lebensweltbezug**

Design ist Alltag - diese verkürzte Aussage ist immer noch gültig. Aber Design ist auch Mittel für Identifikation und Subjektfindung. So können viele Fragen, Probleme und Prozesse Gegenstand des Design-Unterrichts werden. Aspekte für die Anregung zum bewussten Wahrnehmen der dinglichen Umwelt und zum Selbstgestalten der vorgefundenen Realität ergeben sich aus dem Lebensprozess der Schüler selbst (vgl. Biegert-Simm, S. 38–43). In dieser didaktischen Sicht schließt Design die Kleidung und Accessoires unbedingt ein. Insgesamt gilt, dass es keineswegs banal ist, «bestimmte Dinge eigenhändig zu fertigen, selbst unter dem Risiko, dass sie anderswo u.U. billiger oder viel perfekter gefertigt zu erwerben sind. (...) Es gilt, das Bewusstsein für das selbst gefertigte Design zu schärfen: Im vermeintlich Wertlosen liegt das eigentlich Wertvolle» (Stehr 1995, S. 8 1). Ob altes Schulmobilar oder Fundstücke vom Sperrmüll: Rohstoff zur Weiterarbeit!

- **Fachübergreifendes Herangehen**

Kaum ein Bereich ermöglicht solch vielfältige Verbindung zu anderen Fächern. Produktdesign, Grafikdesign, Mediendesign bis hin zur Architektur und Raumgestaltung und der Gestaltung des eigenen Erscheinungsbildes lassen Verbindungen zu fast allen anderen Unterrichtsfächern zu. Werken oder Technikunterricht sind hier zuerst zu erwähnen, aber auch naturwissenschaftliche Fächer (Physik) und geisteswissenschaftliche (Geschichte) sind für fachübergreifende Arbeit prädestiniert. Wenn die Designanaly-

se die kulturgeschichtliche Dimension des Gegenstandes mit einschließt, bleiben Recherchen, die sich geradezu für eine Arbeit im Team oder Projekt empfehlen, nicht aus (vgl. u.a. K+U 104, S.28f. oder K+U 167, S. 42f.).

- **Arbeiten in verschiedenen Schulformen und Schulstufenbezug**
Design als Unterrichtsge-

genstand hat in den Lehrplänen der Länder recht unterschiedliche Gewichtungen, von der bloßen Erwähnung bis hin zu ausgewiesenen Unterrichtsbereichen.

Für die *Primarstufe* wird vor allem handlungsorientiertes Lernen im Vordergrund stehen, das den realen und fiktiven Gebrauch handwerklich bzw. industriell hergestellter oder selbsterdachter Produkte zum Inhalt hat. Für Gespräche immer griffbereit und mit entsprechender Aufmerksamkeit belegt, sind die Schultaschen der Kinder, die wie zu ersinnende Fantasiefüller und Mäppchen auf die jungen Designer warten. Ebenso können verschiedene Frühstückstassen auf dem Pult und in den erkundenden Händen der Kinder zu Designfragen führen - und schon in der Primarstufe die Wahlverwandtschaften zur Kunst zeigen, wenn Meret Oppenheims «Frühstück im Pelz» gezeigt wird (vgl. K+U 167, S. 46f.).

In der *Sekundarstufe I* werden vor allem in praktischer Arbeit, im Gestalten neuer und im Verändern existierender Objekte sowie im Ordnen und Vergleichen von objektiven und subjektiven Gebrauchszusammenhängen Fragen über den Sinn und die Bedeutung von Design für die eigene Person gestellt und beantwortet. Kleidung, Schmuck, Sportausrüstung oder die Geräte der elektronischen Unterhaltungsindustrie bieten dazu das ergiebige Anschauungsmaterial, das ohne Aufforderung stets schon im Unterricht präsent ist.

Design als gesellschaftliches Phänomen in seiner Komplexität politischer, sozialer, psychologischer, emotionaler, unternehme-

rischer und ästhetischer Komponenten zu begreifen, ist Aufgabe der *Sekundarstufe II*. Hierbei wird vor allem das Industriedesign und seine Geschichte zum Thema der Auseinandersetzung. Dazu mag das jüngste Design des neuesten Porsche vielleicht besonders motivieren, doch ganz gewöhnliche Haushaltsgeräte wie ein Korkenzieher oder das Set mit Salz- und Pfefferstreuer leisten die gleichen Dienste – vielleicht sinnfälliger, nachvollziehbarer, weniger komplex (vgl. z. B. K+U 104, S. 16f.). Auch die ästhetische Praxis sollte nur bescheidene, doch anspruchsvolle Ziele stecken. «Gestaltet Leuchten für Energiesparlampen!» lautete die Aufgabe in einem Workshop in Frankfurt/M. Die Vorgabe, ein Limit von 20 Watt zu setzen, war letztlich der Sensibilisierung für den Klimaschutzgedanken geschuldet, erwies sich aber für die Schülerinnen und Schüler eher als Anreiz denn als Einschränkung. Vor der Gestaltung wird die Exploration des Kontextes deutlich: Wie unterscheiden sich Glühlampe, Sparlampe und Halogenlampe? Wozu wird das Licht benötigt, welche Lichtwirkungen sollen erzielt werden, welche Stimmungen und Raumwirkungen sollen erzeugt werden? Das Fazit des kleinen Begleitheftes zum Workshop «So viel wie 20 Watt» ist überzeugend: «Jenseits der Grenzen von Schulfächern wurde mit den Eigenschaften von Licht experimentiert, Materialeigenschaften erprobt oder mit verschiedenen Verbindungstechniken gearbeitet. Ein Exkurs in die Geschichte der industriellen Beleuchtung, der übrigen Energietechnik und ihrer Folgen machte auch den Zusammenhang von Energieverbrauch und Treibhauseffekt für die Schüler begreifbar» (S. 5).

- Theoretische und praktische Arbeit (siehe Kasten)

Die Arbeit im Bereich Design kann in theoretischer (Designtheorie und Designgeschichte) und praktischer Arbeit in Abhängigkeit von der Jahrgangsstufe sehr vielfältig sein. Die

Beispiele im Kasten verweisen auf mögliche Tätigkeiten und lassen sich noch ergänzen.

Diese theoretische Reflexion und handlungsorientierte praktische Arbeit kann mit geeigneten Medien vervollständigt und unterstützt werden. Im Handel und in Bibliotheken sind eine ganze Reihe geeigneter Materialien erhältlich. Hinzu kommen noch eine Vielzahl von Museen, die Exponate des Design und der Alltagskultur sammeln und ausstellen. Oft bieten sich auch dort Möglichkeiten für den Unterricht. Erwähnt werden müssen an dieser Stelle auch die Kinder- und Jugendmuseen, die nicht nur den Alltag der Kinder und Jugendlichen in Ausschnitten spiegeln, sondern auch Möglichkeiten praktischer Aneignung bieten.

Der Kontakt mit Designzentren und Unternehmen und der Besuch von Designbüros bzw. –ateliers mit anregender Designkultur kann vor allem für den Lehrer und ältere Schüler Anregungen und womöglich auch authentisches Material bieten.

Die Gegenstände des Design beeinflussen uns, so wie wir diese wiederum selbst verändern – «Design ist Dasein» wie schon 1987 eine Ausstellung im Museum für Kunst und Gewerbe in Hamburg bilanzieren konnte. Und in diesem Sinne helfen uns Design-Pädagogik und Design im Unterricht mit den Dingen zu leben.

Literatur:

Albus, Volker; Borngräber, Christian: Design Bilanz. Neues deutsches Design der 80er Jahre in Objekten, Bildern, Daten und Texten, Köln, 1992

Alltagskultur der DDR. Zur Ausstellung <Tempolinsen und P2>, hrsg. vom Dokumentationszentrum Eisenhüttenstadt, Berlin 1996

Baudrillard, Jean: Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen, Frankfurt /M. 1991

Bertsch, Georg C.; Hedler, Ernst; Dietz, Matthias: SED. Schönes Einheitsdesign. Köln 1990

Bürdek, Bernhard E.: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Köln 1991

Erlhoff, Michael (Hrsg.): Deutsches Design 1950 - 1990, München 1990

Eucker, Johannes: Design im Unterricht. Selbstreflexion, Gesellschaftskritik oder schöner leben lernen? In: K+ U 156/1991, S. 14f.

Fahrrad, Auto, Fernsehschrank. Zur Kulturgeschichte der Alltagsdinge, hrsg. v. Wolfgang Ruppert, Frankfurt /M. 1993.

Hauffe, Thomas: DuMont Schnellkurs Design, Köln 1995.

Ders.: Fantasie und Härte. Das "Neue deutsche Design" der achtziger Jahre, Giessen 1994

Heider, Thomas; Stegmann, Markus; Zey, Reue: Lexikon Internationales Design. Designer, Produkte, Firmen, Reinbek 1994

Jung, Michael: Studienführer Kunst und Design, München 1996

Kawakami, Kenji: Chindoku oder 99 (un)sinnige Erfindungen, bearb. von Thomas Hauffe, Köln 1997

Kunst + Unterricht 56/1979, Sonderheft 1982, 104/1986, 128/1988, 152/1991, 167/1992

Kunstforum International, Pandoras Box: Design. Bd. 130/Mai-Juli 1995

Norman, Donald A.: Dinge des Alltags. Gutes Design und Psychologie für Gebrauchsgegenstände, Frankfurt / New York 1989

Panati, Charles: Universalgeschichte der ganz gewöhnlichen Dinge.; Frankfurt /M. 1994

Pazzini, Karl-Josef. Gegenständlichkeit und sinnliche Erfahrung als Erziehungsmoment. Zur Bedeutung der Dinge und des Umgangs damit, In: Vom Umgang mit den Dingen. Ein Reader zur Museumspädagogik heute, München 1987

Selle, Gert: Siebensachen. Ein Buch über die Dinge, Frankfurt/New York 1997

Soviel wie 20 Watt. Begleitheft zum Workshop. Dezernat für Schule und Bildung der Stadt Frankfurt/M. u.a. (Hg.). o.J.

Stehr, Werner: Vom Produkt zum Prozeß? in: «Gestaltung des Alltags». Kulturelle Bildung in Design und Baukultur. Dokumentation der Fachtagung des Deutschen Kulturrates. Bonn 1995, S. 70 - 89.

Welche Dinge braucht der Mensch? Hintergründe, Folgen und Perspektiven der heutigen Produktkultur, hrsg. i. A. des Deutschen Werkbundes Hessen von Dagmar Steffen, Giessen 1995

Welsch, Wolfgang: Perspektiven für das Design der Zukunft. In: Ders.: Ästhetisches Denken, Stuttgart 1990, S. 201-218

Design kann man

analysieren (untersuchen, systematisieren, testen usw.)

anschauen, vergleichen und beschreiben

«bekunsten», als Gestaltungsmittel für Kunst verwenden oder Designobjekte als Kunst deklarieren, verpacken, Ready Mades, Objekte, Dimensionen verändern, akkumulieren, Umfeld verändern usw. (vgl. Staudenmeyer-Türk, S. 52).

«entkunsten» (den wahren Gebrauch offen legen, Redundanz entfernen usw.).

erfinden (neuschöpfen) konstruieren, bauen, basteln. Design aus Abfall und Recyclingmaterial herstellen, Bricollage, (un)sinnige Erfindungen «Chindogu».

erspielen (spielerisch umgehen, trennen und zusammensetzen, dekorieren, neue Zusammenhänge schaffen).

gestalten (praktisch arbeiten, nachvollziehen, umsetzen usw.) als Entwurf, Modell oder Produkt (Unikat oder Serie).

sammeln (Museum der Dinge), inventarisieren, gruppieren, kategorisieren, zuordnen, präsentieren, ordnen, ausstellen, inszenieren,

untersuchen nach Regeln und Gesetzen (vorhandene analysieren, verändern, ad absurdum führen, usw.)

verändern (Formen, Farben, Oberflächen, Funktionen, Zusammenhänge usw.), mit Funktionen spielen (verhindern, neu definieren, ironisieren), neue Gebrauchswerte und Zusammenhänge erfinden, absurde Gebrauchswerte suchen, Dimensionen verändern,

verfremden (Gebrauch ändern, Produkt ändern, trivialisieren usw.).