Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

Eine produktive Interaktion

Die Tendenz in Design und Kunst, sich Verfahren, Vorgehensweisen und Ziele aus der jeweils anderen Disziplin produktiv anzueignen, mag unterschiedliche Beweggründe haben. Insbesondere aber kann sie als Indiz für eine grundlegende Unzufriedenheit mit den konventionellen Möglichkeiten der Disziplin gelesen werden – oder sogar als Symptom einer eigentlichen Krise. Künstler machen sich Design-Strategien zunutze, um sozialkritische Statements abzugeben, um Alltagsphänomene zu reflektieren, um konzeptionelle Herangehensweisen zu verfeinern. Umgekehrt intervenieren Designer – der etablierten Markt- und Vermarktungsmechanismen und dem Ruf nach gut und funktional gestalteten Produkten überdrüssig – mit ihren Objekten in sozialen, politischen, ethischen, ökologischen oder ästhetischen Diskursen. Oder sie liefern mit ihren Objekten kritische Statements zur eigenen Disziplin.

Im vorliegenden Beitrag sollen anhand eines historischen Phänomens – die Möbel des tschechischen Kubismus – und einer zeitgenössischen Position – die Arbeiten Martino Gampers – grenzüberschreitende Strategien und ihre produktive Stossrichtung erläutert werden. Es zeigen sich dabei Gemeinsamkeiten, aber auch wesentliche Unterschiede.

Prag: Inspiration statt Funktion

Der tschechische Kubismus war im Westen über längere Zeit hinweg ein vergessenes Phänomen. Nur äusserst selten verirrte sich ein Bild von Bohumil Kubišta, Emil Filla oder Josef Čapek in eine Ausstellung oder Publikation jenseits des Eisernen Vorhangs; dass es auch kubistische Arbeiten der Bildhauerei, der Architektur und des Kunstgewerbes, ja sogar kubistisches Möbel- und Textildesign gab, war nur einem kleinen Kreis von Spezialisten bekannt. Mittlerweile haben mehrere Ausstellungen und umfangreiche Publikationen dieses spannende Kapitel aus der Kunst-, Architektur- und Designgeschichte ins Bewusstsein zurückgeholt.[1]

Was vor allem in Prag zu Beginn der 1910er Jahre passierte, war der umfassende Versuch von Künstlern und Architekten – zusammengeschlossen in der Skupina výtvarných umělců (Gruppe bildender Künstler) –, die künstlerische Innovation des analytischen Kubismus eines Pablo Picasso und Georges Braque auf alle Sparten des gestalterischen Schaffens zu übertragen. Der tschechische Kubismus ging in diesem Sinn über die Charakteristiken eines neuen Ismus, einer neuen Mode hinaus; er sollte vielmehr zu einem neuen Stil werden und – wie der tschechische Kulturhistoriker und Essayist Josef Kroutvor richtig festgehalten hat – „universelle Züge" tragen. Tatsächlich manifestierte sich der Kubismus nirgendwo anders derart vielfältig wie in Prag, und im Nachhinein scheint es gar, als ob die damaligen Gestalter einen komplett neuen Lebens- oder gar Weltentwurf anvisierten. Es gab hier nicht nur kubistische Malerei, sondern auch kubistische Möbel, Keramikwaren und andere Einrichtungsgegenstände. Der Kubismus beeinflusste zudem Typografie,

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

Gebrauchsgrafik und Bühnenkunst. Insbesondere aber offenbarte er sich in der Architektur und brachte eine Reihe ungewöhnlicher, jedoch umso originellerer Bauten hervor. Im Bereich der Architektur kamen die Protagonisten der neuen Bewegung alle mehr oder minder aus der Schule Otto Wagners in Wien. Haupttheoretiker war Pavel Janák (1882–1956). Er ging in seinen Schriften von den Theorien Wagners aus, die durch seinen Schüler Jan Kotěra nach Böhmen und Mähren getragen wurden, und gelangte zu einer fundamentalen Kritik der rationalistisch orientierten Architektur.[2] Diese sei „materialistisch, zu unpoetisch und irdisch flach" (Pavel Janák), orientiere sich zu sehr am Zweck, an der Konstruktion und an sozialen Fragen. Sie sei bisher zu wenig künstlerisch gewesen, ihre Formen unterlägen starren Schemen und ihre Flächen seien kahl und glatt. Nun gelte es, zur tatsächlichen Architektur vorzudringen, so wie dies bisher am ehesten der Wagnerschüler Josip Plečnik vorgeführt hatte. Aufgabe der Architekten sei es, mit „schöpferischer Energie" in die vorerst leblose Materie einzudringen und dynamische Formen aus ihr herauszuschälen. Architektur ist für Janák plastische Gestaltung geometrisch-dynamischer Masse, der Material und Konstruktion zu unterwerfen sind. Die bedeutendsten Bauten, die solchen Theorien folgten, stammten dann allerdings nicht von Janák selbst, sondern von seinen Mitstreitern Josef Gočár, Josef Chochol und Vlastislav Hofman.

Es waren – zusammen mit dem Maler Antonín Procházka – in erster Linie die Architekten, die die neuen künstlerischen Maximen auch auf die Gestaltung von Möbeln übertrugen.[3] Es entstanden Sitzmöbel, Schränke, Schreibtische, Vitrinen und Kommoden, deren Oberflächen wie in der Architektur als dramatisch-plastische Formlandschaften in Erscheinung traten. Rechtwinkligkeit war ein Tabu und Faktoren wie Materialgerechtheit wurden bewusst übergangen, denn im Vordergrund stand allein die durch den künstlerischen Genius „beseelte" Form. Diese „überstoffliche" oder „geistige Form" (Pavel Janák) wurde als äusserer Abschluss der Materie aufgefasst. So wollten die Kubisten auch ihren Möbeln einen „so ungewöhnlich verdichteten, gespannten Eindruck" verleihen, der sich aus der Koexistenz von Technik und Gestaltung ergab – eine Qualität, die „rein konstruktive Produkte nie aufweisen können".[4] Tatsächlich stellten die Ansprüche der Entwerfer die 1912 gegründeten P.U.D. (Pražské umělecké dílny, Prager Kunstwerkstätten) vor fast unlösbare Probleme bei der Herstellung. Oft musste gemogelt werden, geplante Massivteile mit Hohlräumen ausgeführt werden, um die geplanten Mobilien nicht in ortsgebundene Immobilien zu verwandeln.

Mit den Produktionsmechanismen der fortgeschrittenen Industriegesellschaft hatten die kubistischen Möbel nichts zu tun. Bei den Stücken handelte es sich bis auf wenige Ausnahmen – etwa die Einrichtung des Cafés im Geschäftshaus *U Černé Matky Boží* (Zur schwarzen Madonna) in Prag (1912) – um aufwendig produzierte Unikate. Sie sollten in erster Linie dem theoretischen Programm der Kubisten entsprechen; Material, Konstruktion und Funktion schienen nicht von Belang. An die Stelle des industriell hergestellten Massenprodukts setzten die Kubisten bewusst das individuell gefertigte Einzelstück, das damit den Charakter des Authentischen und Nicht-Reproduzierbaren annahm. Durchaus auf Interesse stiessen diese Produkte in einem internationalen Kontext; etwa im Rahmen der Ausstellung des Deutschen Werkbunds in Köln 1914, an der den Prager Kunstwerkstätten innerhalb der österreichischen Sektion ein separater Raum zur Verfügung gestellt worden war. Es handle sich um wertvolle Arbeiten, man suche an ihren „Flächen und Körpern das Schöne durch scharfkantige Umrisse und verwegene Winkel", so Peter Jessen. Ob dieser Ansatz allerdings Zukunft habe, müsse sich erst noch erweisen.[5]

Euphorischer äusserte sich der tschechische Kunsthistoriker und Kulturtheoretiker V.V. Štech in einem für die Werkbundausstellung verfassten Text. Er lobte

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

bei den Kubisten die „Unterordnung der Materie unter den Gedanken", würdigte jedes Möbelstück als „selbständigen Organismus", bei dem sich die Entwerfer „bis an die Grenzen der Statik" vorgewagt hätten, um einen möglichst überwältigenden „Eindruck von Tiefenkontrasten zu erzielen".[6]

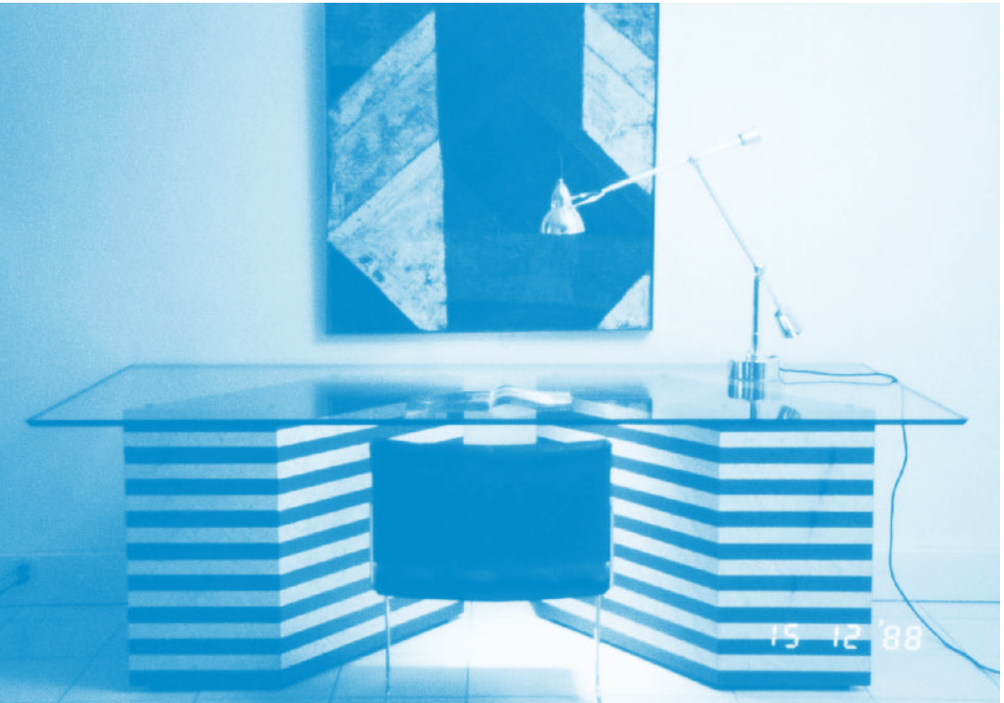
Josef Gočár, Vitrine, 1912/13

Josef Gočár, Sofa, 1913

Štech interpretierte die kubistischen Möbel ganz klar als Kunstwerke, als Resultate der „inneren Entwicklung des schöpferischen Gedankens"; Faktoren wie der Gebrauchswert oder die Herstellbarkeit interessierten ihn nicht. Entsprechend taxierte er die Arbeiten denn auch als „theoretische Möbel"[7].

Wenig Positives für den Kubismus hatten die Vertreter des Neuen Bauens übrig, allen voran Karel Teige als theoretischer Kopf der tschechischen Avantgarde. Er bewertete die Arbeiten der Kubisten als „unreales Ästhetentum" und reinen „Formalismus"; im Bereich

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89



des Kunstgewerbes bezeichnete er ihre Bestrebungen als „chaotisches Spiel der Formen, appliziert auf irgendeine Lampe, einen unpraktischen Schrank, einen unbrauchbaren Schreibtisch oder einen Sessel, auf den man sich nicht setzen konnte ohne die Gefahr umzukippen, auf eine Vase oder einen Pokal, die umkippten, wenn man sie berührte." Mit Wehmut erinnere er sich stattdessen an die „paradiesische Bequemlichkeit von amerikanischen Büroeinrichtungen, Pullmannwagen, englischen Klubsesseln und Prager Thonetstühlen, deren Loblied schon Adolf Loos gesungen hatte". Teiges Polemik gipfelte in Feststellungen, dass die Möbelstücke „eher Grabmäler denn Schränke oder Kredenzen" seien oder dass der Kubismus in Architektur und Kunstgewerbe einen „Verrat an der modernen internationalen Zivilisation" begangen habe.[8]

Josef Gočár und František Kysela, Werkbundausstellung, Köln, 1914

London: Stühle, Tische und feines Essen

100 Jahre nach den kubistischen Formexperimenten in Mitteleuropa begeht der in Meran geborene und mittlerweile in London ansässige Südtiroler Martino Gamper nicht gerade Verrat an den Errungenschaften der modernen Zivilisation, er pflegt jedoch einen ziemlich unvoreingenommenen und unbekümmerten Umgang mit den Produkten seiner teilweise sehr namhaften Berufskollegen.[9] Gemeint ist damit etwa das Projekt

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

100 Chairs in 100 Days (2006–2007), bei dem Gamper, der in Wien sowohl die Universität für angewandte Kunst als auch die Akademie der bildenden Künste besuchte, alte, nicht mehr gebrauchte Stühle vorerst auf der Strasse, dann bei Freunden zusammensammelte, sie in ihre Einzelteile zerlegte und daraus dann innerhalb von 100 Tagen jeden Tag ein neues Sitzobjekt gestaltete.[10]

Martino Gamper, *100 Chairs in 100 Days*, Installationsansicht, Cromwell Palace, London, 2007

Die Sitzmöbel wurden zum ersten Mal in einem leerstehenden Haus in London ausgestellt – und konnten selbstverständlich auch ausprobiert werden: „Ich denke, dass das Benutzen ziemlich wichtig ist", so Gamper.[11] Was einerseits etwas erstaunt, handelt es sich doch um eigenhändig vom Designer hergestellte Unikate. Andererseits sind sie jedoch durch den Produzenten selbst als Gebrauchsgegenstände definiert. Wobei wir bereits bei einem der zentralen Aspekte in Gampers Arbeit sind. Seine Möbel sind mehr als Gebrauchsdesign im herkömmlichen Sinn. Ziel des *100-Chairs*-Projekts war es etwa, den Charakter und die Art des Funktionierens eines Sitzmöbels vorerst zu erkunden und dann zu transformieren: „My intention is to investigate the potential

for creating useful new designs by blending together stylistic or structural elements of existing chair types."[12] Es handelt sich also gewissermassen um dreidimensionale Gebrauchs-Collagen, die dem Betrachter-Benützer ein breites Spektrum an Assoziationen bieten: Überlegungen zu den ursprünglichen Designern können sich einstellen, zum bisherigen Gebrauch, zu Material und Herstellungsprozess, aber auch zum kulturellen Kontext, in dem sie entstanden sind: „The stories behind the chairs are as important as their style or even their function."[13] Es sind also Objekte, die einen Mehrwert bieten, die eine Geschichte erzählen; nicht aufdringlich und doktrinär, sondern potenziell abrufbar für diejenigen, die sich darauf einlassen wollen. Zusammenfassend hält Gamper fest: „In essence, this exercise champions a certain elasticity of approach – both in terms of highlighting the importance of the sociological, personal, geographical, historical context of design, and in enabling the creative potential of elements of randomness and spontaneity to be brought to the fore."[14]

Der soziologische Kontext war es dann auch, der die Ausgangslage für das Projekt *Arnold Circus* (2006) bildete. Es ging um die Wiederbelebung und letztlich Rückeroberung von öffentlichem Raum. Der in einem Londoner Stadtviertel gelegene Arnold Circus war im Laufe der Zeit zu einer Art No-Go-Gebiet geworden. Niemand nutzte den mitten im Quartier gelegenen Platz. Engagierte Quartierbewohner begannen zusammen mit Gamper, Picknicks, Konzerte, Spielnachmittage und andere Veranstaltungen zu organisieren. Für diese Events brauchte man entsprechendes Mobiliar. Billige, kurzlebige Sitzgelegenheiten aus grossen Möbelhäusern wurden verworfen und Gamper produzierte stattdessen eine Gussform für solide Plastikhocker, die in der Folge in zahlreichen Farbvarianten zur Herstellung und auch unabhängig von diesem Projekt in den Verkauf gelangten. Wichtig bei dieser Aktion schien für Gamper – der selbst einmal als Industriedesigner in Mailand tätig war – das Vorhandensein eines tatsächli-

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

chen Bedarfs: „Für mich ist es sehr wichtig, dass es ein direktes Bedürfnis gibt und nicht irgendeine Art von Markt, den man überhaupt erst einmal dafür kreieren muss."[15] Und zudem verfügen diese Arnold-Circus-Hocker über einen Mehrwert: Stellt man sie auf den Kopf, können sie als Abfallkübel dienen.

Martino Gamper, *Scenarios*, Installationsansicht, Manifesta 7, Fortezza/ Franzensfeste, 2008

Ebenfalls um Sitzgelegenheiten ging es bei Gampers Projekt für die *Manifesta 7* in Franzensfeste/ Fortezza (2008). Gamper sollte Stühle und Bänke zur Betrachtung von Video- und Klanginstallationen liefern. Da die Ausstellung mehrheitlich in der von den Habsburgern in den 1830er Jahren errichteten Festung an der Brennerroute stattfand, entschloss er sich, auf Bestandteile von Bugholzmöbeln zurückzugreifen und daraus neue Sitzobjekte zusammenzubauen. In der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts begann bekanntlich Michael Thonet mit der Bugholztechnik zu experimentieren, um dann – als erster Möbelhersteller – bereits in der zweiten Hälfte des Jahrhunderts Stühle in Massen produzieren und ein weltweites Vertriebsnetz aufbauen zu können. Durchaus hätten die österreichischen Soldaten damals also auf solchen Stühlen die wichtige Brennerstrasse überwacht haben können. Gamper ging es offenbar um solch einen Bezug vom Objekt zum Ort; er beschränkte sich aber nicht auf den Einsatz historischer Möbelmodelle, sondern transformierte diese: „So entstand ein Mix aus den alten Thonet-Stühlen und neuen Elementen."[16] Die entstandenen Objekte warfen freilich die Frage auf, ob es sich bei ihnen nicht um Kunst handle. In ihrer skulpturalen Qualität irritierten sie dann die Betrachter vorerst, aufgrund ihres zahlreichen Vorhandenseins machten sie sie dann aber zu Benutzern, die sich auf ihnen niederliessen und sie auch spontan zu individuellen Stuhlgruppen zusammenstellten. Die Bestandteile für seine Möbelobjekte hatte Gamper übrigens bei der Möbelfabrik Mundus in Varaždin (Kroatien) aufgestöbert, die nach wie vor Möbel in der traditionellen Bugholztechnik fertigt.

Kein geringerer als Gio Ponti war der Entwerfer jenes Mobiliars, aus dem Martino Gamper 2007 im Rahmen einiger Performances – etwa an der Design-Miami, Basel unter dem Motto *If Gio Only Knew* – neue Möbelkreationen schuf.[—> S. XXVIII] Es handelte sich um Teile der ausrangierten Einrichtung des Hotel Parco dei Principi in Sorrent (1960/61), das Ponti als integrale Schöpfung errichtet hatte: von der Architektur über die Auswahl der Materialien bis zur Inneneinrichtung. Gamper ging es bei diesen Arbeiten quasi um eine Neuerfindung der ursprünglichen Möbelstücke im Sinn von Second-Hand-Objekten; er gab ihnen eine neues Schicksal und eine neue Aufgabe. Der Herstellungsprozess – mittels der Performance bezeugt – folgt Neugier und Spontaneität, das Resultat ist gestalterisch oft vom Zufall bestimmt: „The outcome is always unknown, the process is spontaneous and freewheeling and the result is a variety of objects, each with its own attitude, some functional, some pathetic, and some even beautiful."[17]

Um mehr als nur Möbelobjekte geht es bei Gampers Projekten *Trattoria* beziehungsweise *Total Trattoria*;[18] es sind dies Koch-Events für Freunde und Kollegen, bei dem an immer wechselnden Orten wie Galerien, Geschäften, Ateliers oder Museen meist unorthodox zusammengestellte, jedoch schmackhafte Menues

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

serviert werden. Oft wird das Mobiliar für solche Events spontan aus vorgefundenen Materialien zusammengebaut. Für ein *Trattoria*-Essen entstand auch der *Total Trattoria Off-Cut Table* (2008), ein hufeisenförmiges Ensemble aus 13 Einzeltischen mit unterschiedlicher Grösse, Form und Zusammensetzung des Tischblatts. Dieses besteht aus drei Sorten Holz: Teakholz von Tischen aus englischen Schullaboratorien, Eichenholz von schottischen Kirchenbänken und Pappelholz aus dem London Patent Office.

Martino Gamper schafft „funny shaped furniture"[19], wie Emily King zu Recht festgehalten hat. Seine Möbel übersteigen das, was man sich gemeinhin unter Design vorstellt. Es sind dreidimensionale Objekte, mehrheitlich aus Elementen bereits bestehender Möbelstücke zusammengesetzt; sozusagen Recycling-Design, jedoch nicht in einer neuen, homogenen Form, sondern bewusst mit physischen und semantisch aufgeladenen Ecken und Kanten belassen.

Gampers Möbelobjekte sind in ihrer handwerklichen Machart sehr präsent. Auf den ersten Blick mögen sie leicht irritieren, entpuppen sich aber sodann – nach der Identifizierung ihrer einzelnen Komponenten – als vertraute Stücke, die zum Gebrauch animieren. Schon bald vermutet man, dass der Schöpfer dieser Möbel mit Neugier und Phantasie, mit Spielwitz und Humor, aber auch mit handwerklichem Können an seine Arbeit geht. Hier wird mit Konventionen und Formen umgegangen, um etwas Neues zu schaffen, das zwar Design ist, aber ganz und gar nicht unseren Vorstellungen einer bahnbrechenden Neukreation entspricht. Andere Faktoren scheinen hier relevant zu werden.

So geht es Gamper in erster Linie darum, mit seinen Objekten und Aktionen auf die Relevanz des soziologischen, historischen und persönlichen Kontexts hinzuweisen und durch die auf den ersten Blick spontan, ja gar zufällig entstandenen Möbelstücke etablierte und akkreditierte Vorstellungen von Wert, Funktionalität und Form kritisch zu hinterfragen. Oft wird auch erst

ein bestimmter Kontext durch die eigene Neugier, durch Spontaneität oder durch das ausgeprägte Bedürfnis nach sozialer Interaktion geschaffen. Hier kann dann Design entstehen, Design, das – im Gegensatz zur angestammten Mainstream-Produktion – Fragen aufwirft, anregt, etwas bewegen und verändern will.

Martino Gamper, *Total Trattoria, Off-Cut Table*, Tischelemente, 2008

Mehr als Design

Was die Haltungen tschechischer Kubisten wie Gočár, Janák oder Hofman mit zeitgenössischen Designern wie Martino Gamper verbindet, ist das Bestreben, mehr als nur markttaugliche Gebrauchsgegenstände schaffen zu wollen. Die Positionen dieser Avantgarde-Gestalter zeugen von einem fehlenden Identifikationspotenzial mit der angestammten Disziplin, von Unbehagen, von Unzufriedenheit, gar von Opposition gegen bestehende Konventionen.

Bei ihren Möbelobjekten sind an die Stelle einer eindeutigen Ablesbarkeit der Funktion und der nachvollziehbaren Herstellungsweise andere Faktoren getreten: Sie machen aus einem auf den ersten Blick banalen Möbel-Stück einen Gegenstand vielfältiger Aussagen,

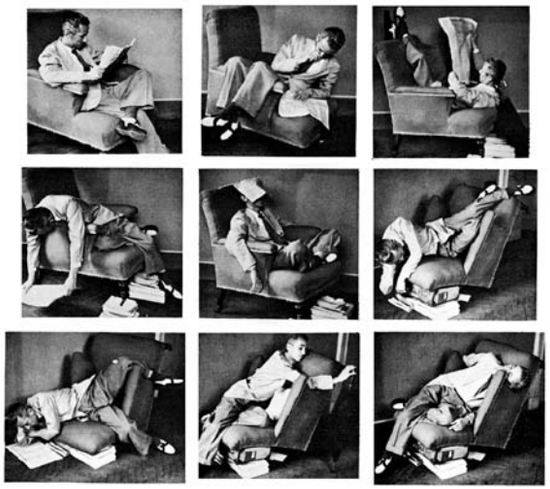
Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

Anspielungen, Referenzen. Diese können in die Vergangenheit reichen, aber auch in die Zukunft; können disziplinimmanent wirksam sein oder auf einen bestimmten lebensweltlichen Zusammenhang anspielen; können Kritik an der eigenen Disziplin üben oder sich einer Rezeption unter bisherigen Kriterien bewusst entziehen. Design wird hier zur kritischen Praxis und kann den Charakter eines Werks annehmen.[20] Freilich eines Design-Werks und nicht eines Kunstwerks; obwohl – oder gerade weil – es sich Merkmale, Verfahren und Ziele aus der Nachbardisziplin produktiv angeeignet hat.

So wird etwa die Produktion von anonymer und industriell hergestellter Massenware dezidiert in Frage gestellt und mittels eigener Kreationen gekontert, die anderen Mechanismen und Gesetzen folgen. Naheliegend für die tschechischen Kubisten wäre gewesen, ihre Bauten mit gängigen kunstgewerblichen Möbeln auszustatten – mit dem Primat von Konstruktion, Material und Zweck folgenden Stücken der aktuellen Produktion oder mit Thonet-Mobiliar, das damals gerade in Böhmen und Mähren äusserst verbreitet war. Stattdessen aber favorisierten sie die Rückkehr zum Ideal des Kunsthandwerks, der kunstvollen, vorwiegend an handwerkliche Einzelanfertigung gebundenen Gestaltung von Gebrauchsgegenständen. Und darüber hinaus liessen sie den mit dem Jugendstil endgültig verabschiedet geglaubten Hang zum Gesamtkunstwerk wiederaufleben, wie er etwa in den Raumkunstwerken eines Josef Hoffmann oder Henry van de Velde zum Ausdruck kommt. Was sich vorerst auf theoretischer Ebene manifestierte, wurde dem interessierten Publikum spätestens mit der ersten Ausstellung der Skupina im Januar 1912 im Prager Repräsentationshaus vor Augen geführt: Es ging um eine umfassende Gestaltung aller Kunst- und Lebensbereiche. Malerei, Skulpturen, Architekturmodelle, Möbelstücke, kunstgewerbliche Gegenstände – alles eingebettet in eine entsprechende kubistische Ausstellungsarchitektur – wurden hier zu einem umfassenden visuellen Erlebnis synthetisiert; die Gestaltung folgte einer eigenen Idee, die Referenzen reichten nicht nach aussen, sondern beschränkten sich auf die Objekte und Kunstgegenstände untereinander. Es erstaunt nicht, dass solche Bestrebungen in eine Sackgasse führen mussten; spätestens nach dem Ersten Weltkrieg, als die Kubisten versuchten, ihre Formensprache um Motive aus der heimischen Volkskunst zu ergänzen und zu einer neuen Art der „monumentalen Dekorationsarchitektur" (Karel Teige) gelangten. Inwiefern dann die darauffolgenden Strömungen – zumindest implizit und obwohl sie dies vehement bestritten – nicht auch dem Gedanken des Gesamtkunstwerks nachhingen, sei freilich dahingestellt. Für Martino Gamper zumindest scheinen solche Bestrebungen nicht relevant zu sein. Wenn, dann präsentiert er seine Möbelkreationen in Form von Installationen, räumlich und zeitlich offenen Environments mit beträchtlichem semantischem und auch symbolischem Potenzial. Angesichts der stets sehr stimmigen Installationen fühlt man sich fast an Adolf Loos erinnert, als er vom bürgerlichen Haus um 1800 schwärmte: „Damals richtete man sich so ein, wie man sich heute anzieht. Vom schuster nehmen wir die schuhe, vom schneider rock, hose und weste, vom hemdenfabrikanten kragen und manschetten, vom hutmacher den hut, vom drechsler den stock. Keiner kennt den andern, und doch stimmen alle sachen zusammen."[21] Gampers Stühle und Tisch mutieren trotz ihres symbolischen Kapitals nicht zu modernen Kunstwerken, bei denen Zweckzuweisungen und Gebrauchsabsichten (in der Regel) ausgeschlossen sind. Vielleicht leisten sie vorerst etwas Widerstand („Gleichzeitig wollte ich ein bisschen mit der Frage spielen, ob man sich nun darauf setzen konnte oder nicht."[22]), letztlich aber sind sie für den Gebrauch gemacht. Vielfach spielt bei solch einem Entscheidungsprozess eine situationistische Komponente mit; das immer wieder wechselnde Setting kann den Ausschlag geben, in welche Richtung die Entscheidung geht. Denken wir vor solch einem Hintergrund weiter, so

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

gelangen wir ganz generell zu einer polyvalenten, dynamischen, letztlich situationsbestimmten Definition von Design, die viele Arbeiten Gampers bestimmt. Und oft ist es sogar erst eine bestimmte sozialräumliche Konstellation oder die bewusste Störung von Routinen des Alltags, die über das Entstehen von Design entscheidet. Denn für ein nur potenzielles, durch ein Marketing- oder Trendsetting-Department einer Firma fokussiertes Publikum zu produzieren, liegt Gamper aufgrund eigener Erfahrungen fern: „Ich wollte dann auch auf einer Ebene arbeiten, die ich viel mehr kontrollieren konnte – die Situation, die Erfahrung, überhaupt den ganzen Produktionsprozess."[23]



Bruno Munari, *Ricerca di comodità in una poltrona scomoda*, Fotoserie, um 1950

Ausserdem scheinen sowohl die Kubisten als auch Gamper all jene Komponenten zu übergehen, mit denen man gemeinhin Qualität und Wert von „gutem" Design misst. Funktionalität – im Sinne optimaler Zweckerfüllung – war für die Kubisten genau das Gegenteil von dem, was sie anstrebten; vielmehr schufen sie Objekte, bei denen die Gebrauchsfunktion nur eine unter vielen anderen war. Durchaus in eine ähnliche Richtung zielen die Arbeiten Gampers. Hier geht es um Objekte, die jenseits von objektbezogener Funktionalität ein breites Spektrum anderer, erst durch das betrachtende oder benutzende Subjekt konkretisierbarer Funktionen bieten. Gampers Möbel erlangen derart eine verdichtete Aussagekraft und bergen in sich ein individuell aktivierbares Verweispotenzial auf unterschiedlichen Ebenen. Letztlich können sie auch als anregender Kommentar zur eigenen Disziplin gelesen werden; etwa zur Bequemlichkeit, die innerhalb des vom Design geforderten Auflagenkanons an Funktionen normalerweise die oberste Position einnimmt. Bequemlichkeit kann der eigentliche Gradmesser guten Designs sein, von ihr hängt die Brauchbarkeit etwa eines Sitzmöbels ab. Was nützt eine noch so funktionale, elegante, materialgerechte, zeitgemässe Gestaltung, wenn ein Fauteuil unbequem ist, wenn er nach wenigen Minuten die Lektüre eines spannenden Krimis zur physischen Qual macht? Bruno Munari hat humorvoll auf solche Umstände hingewiesen. Auf ähnliche Art tut dies Martino Gamper. Mit seinen zusammencollagierten, vielreferenziellen Sitzobjekten wirft er Fragen auf, die im Alltag oft vernachlässigt werden. Was macht Bequemlichkeit aus? Welche Materialien braucht es dazu? Ist ein Stuhl, der für mich bequem ist, automatisch auch für dich bequem? Welches waren oder sind die bequemsten Sitzgelegenheiten? Muss ein Stuhl überhaupt bequem sein? Oder: Sind es nicht oft gestalterische Faktoren, denen die Bequemlichkeit geopfert wird? Gerade diese Frage scheint den Kubisten in Prag ja wie auf den Körper geschneidert; erinnert sei hier jedoch an Le Corbusiers Vorliebe für Bugholzstühle. Wir begegnen ihnen immer wieder in seinen Interieurs. Genau hier aber schien nun Programm vor „Commodité" zu stehen, denn kein geringerer als Adolf Loos, spätestens seit seiner Einrichtung des Café Museum (1899) auf Bugholzmobiliar eingeschworen, wusste die Präferenz seines Berufskollegen durchaus zu schätzen, wies aber gleichzeitig darauf hin, dass Le Corbusier leider gerade die unbequemsten Modelle ausgewählt hatte.[24] Es zeigt sich, dass der anonyme Optimierungsprozess industriell gefertigter Gebrauchsgegenstände zwar zu einem hohen

Bitte verwenden Sie zur Zitation dieses Beitrags folgende Angaben:
Klaus Spechtenhauser, Vom Unbehagen zur Komplexität, in: It's Not a Garden Table, Kunst und Design im erweiterten Feld, Zürich, 2011, S.71 - 89

Grad an Standardisierung und formaler Perfektion im Sinne des damals von Le Corbusier favorisierten „objet-type" führen kann, allerdings ist er noch lange nicht ein Garant für Komfort und Bequemlichkeit. Ob nun Martino Gamper diese Geschichte kennt oder nicht, sei dahingestellt. Immerhin mag er sie vielleicht für diejenigen in Erinnerung rufen, die sie einmal kannten, jedoch vergessen haben. Vielmehr dürfte Gamper Bugholzmöbel ins Spiel bringen, da diese als anonyme, massengefertigte Industrieprodukte schlechthin gelten dürfen. Und den Umstand, dass in einer Transportkiste von weniger als 1 m^3 36 zerlegte Thonet-Stühle Platz finden, um dann vor Ort zusammengesetzt zu werden, scheint der Designer mit seinen versatzstückartigen Bugholz-Zitaten zudem humorvoll zu karikieren.

Mag auch die spätere Kritik am Kubismus teilweise zutreffen, hier waren bereits vor dem Siegeszug von Bauhaus und Guter Form wesentliche Mängel der funktionalen Gestaltung vorformuliert worden. Nämlich, dass ein gestaltetes Objekt – sei es ein Haus, ein Möbel oder ein Teeservice – mehr beinhalten muss als reine Zweckerfüllung, Materialgerechtheit und Marktrelevanz. Solch eine Optimierung führt genau zu jenem Gefühl der Entfremdung vom gestalterischen Prozess, den heutige Entwerfer registrieren müssen. Vorausgesetzt, sie reflektieren ihre Tätigkeit und sind ähnlicher Überzeugung wie Jasper Morrison, nämlich dass sie sich „als Designer um die vom Menschen gemachte Umgebung kümmern und sie verbessern sollten."[25] Gerade in der Arbeit von Gestaltern wie Martino Gamper widerspiegelt sich solch eine Haltung, die Design als kritische Praxis auffasst.

1 Einen guten Überblick bieten: Jiří Švestka, Tomáš Vlček (Hg.), *1909–1925 Kubismus in Prag. Malerei, Skulptur, Kunstgewerbe, Architektur*, Ausstellungskatalog, Kunstverein für die Rheinlande und Westfalen, Düsseldorf, Stuttgart 1991; Alexander von Vegesack (Hg.), *Tschechischer Kubismus, Architektur und Design, 1910–1925*, Ausstellungskatalog, Uměleckoprůmyslové muzeum v Praze, Vitra Design Museum, Weil am Rhein 1991.

2 Vgl. etwa: Pavel Janák, „Hranol a pyramida" [Prisma und Pyramide], in: *Umělecký měsíčník,* Jg. 1, 1911–1912, S. 162–170.

3 Vgl. Olga Herbenová, „Das tschechische kubistische Möbel", in: Švestka, Vlček, *1909–1925 Kubismus in Prag*, a.a.O., S. 260–283.

4 Pavel Janák, „O nábytku a jiném" [Über Möbel und anderes], in: *Umělecký měsíčník*, Jg. 2, 1912–1913, S. 21–29.

5 Peter Jessen, „Die Deutsche Werkbund-Ausstellung Köln 1914", in: *Jahrbuch des Deutschen Werkbundes*, Bd. 4, 1915 (*Die Deutsche Form im Kriegsjahr. Die Ausstellung Köln 1914*), S. 10.

6 V.V. Štech, „Čechische Bestrebungen um ein modernes Interieur", 1914, zit. nach: Švestka, Vlček, *1909–1925 Kubismus in Prag*, a.a.O., S. 447–449.

7 Ebd.

8 Karel Teige, *Moderní architektura v Československu* [Moderne Architektur in der Tschechoslowakei], Prag 1930, S. 100–105.

9 Umfangreiche Informationen bietet die Homepage Gampers: http://www.gampermartino.com/, besucht am 12. März 2011; vgl. auch die Publikationen: Martino Gamper, *What Martino Gamper did between two-thousand and two-thousand&four*, London 2004; ders., *Piccolo Volume II*, London 2009.

10 Vgl. die Publikation: Martino Gamper, *100 Chairs in 100 Days in 100 Ways*, London 2007.

11 Interview von Tido von Oppeln und Burkhard Meltzer mit Martino Gamper am 21.5.2009 in London. Siehe S. 68–71 in dieser Publikation.

12 Interview von Christian Brändle mit Martino Gamper («Martino Gamper», in: Katya García-Antón, Emily King, Christian Brändle (Hg.), *Wouldn't it be nice... wishful thinking in art and design*, Ausstellungskatalog, Centre d'Art Contemporain Genève – Museum für Gestaltung Zürich, Zürich 2007, S. 210–212.)

13 Ebd.

14 Ebd.

15 Interview von Oppeln, Meltzer, a.a.O.

16 Interview von Oppeln, Meltzer, a.a.O.

17 Interview Brändle, a.a.O.

18 Vgl. Trattoria Team (Hg.), *Total Trattoria*, London 2008.

19 http://www.gampermartino.com/about/, besucht am 12. März 2011

20 Vgl. dazu den Beitrag von Tido von Oppeln, *„Für einen Werkbegriff im Design"* in diesem Band, S. 16–34.

21 Adolf Loos, «Intérieurs», in: *Neue Freie Presse*, 5.6.1898. Abgedruckt in: Adolf Loos, *Ins Leere gesprochen. 1897–1900*, Paris 1921. Neudruck, hrsg. von Adolf Opel, Wien 1981, S. 68–74; 68.

22 Interview von Oppeln, Meltzer, a.a.O.

23 Ebd.

24 Adolf Loos, «Josef Veillich», in: *Frankfurter Zeitung*, 21.3.1929. Abgedruckt in: Adolf Loos, *Trotzdem. 1900–1930*, Innsbruck 1931. Neudruck, hrsg. von Adolf Opel, Wien 1982, S. 213–218.

25 Zit. nach Markus Brüderlin (Hg.), *Interieur/Exterieur. Wohnen in der Kunst*, Ostfildern 2008, S. 224.