

nung im Fokus, Bonn 09/09, S. 350–355.

16 Siehe S. 243 in diesem Band.

17 Vgl. Heiner Keupp, *Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identität in der Spätmoderne*, Reinbek 1999, S. 431.

18 David Renggli in einem Gespräch mit Burkhard Meltzer und Tido von Oppeln, 2009.

19 Siehe S. 225 in diesem Band.

20 Dieser Schriftzug war als Projektion in der Ausstellung *First Supper* im MAK, Wien 2008, zu lesen. Vgl. <http://www.jerszy-seymour.com/>, besucht am 19. Januar 2011.

21 Monika Kritzmöller, „Hauswirtschaft als Lifestyle-Management“, in: *Ernährung im Fokus*, Bonn, 12/08, S. 450–457; S. 454.

22 Vgl. Georg Simmel, „Soziologie der Mahlzeit“, in: Klaus Lichtblau (Hg.), *Soziologische Ästhetik*, Darmstadt 1998 [1910], S. 183–190.

223

Herstellen

Lebenssituationen herstellen

Das Gespräch fand am 2. Juni 2009 im Berliner Studio von Jerszy Seymour statt.

Tido von Oppeln Seit einigen Jahren arbeitest du mit dem Konzept des „Amateurs“. Wie und wo bist du auf diese Idee gekommen und warum ist sie so wichtig für deine Arbeit?

Jerszy Seymour Es begann 2003 mit der Projektreihe *Scum*, die 2005 zur Arbeit *Brussels Brain* führte. Das war eine Art Vorprojekt für die Amateur-Idee, mit der wir einen Kontext abgesteckt haben. Damit haben wir gesagt, OK, die Designgeschichte ist an einem bestimmten Punkt angekommen, wo es nur noch um den Markt geht. Der alte Auftrag des Designs – Produkte für das Volk – ist völlig entwertet worden. Wie findet man also einen Punkt, von dem aus man wieder neu anfangen kann? Ich denke, in den 1970er Jahren wussten die Leute nichts über Design, ebenso wenig in den 1980ern, aber in den 1990ern wusste dann jeder etwas über Design. Und ich bin auch davon überzeugt, dass heute jeder etwas über Kunst weiss. Vor 200 Jahren war Kunst in den Händen einer Elite und jetzt ist es total populär geworden, sich damit zu beschäftigen. Bei *Scum* geht es wirklich darum, die Situation eines „Nullpunkts“ herzustellen, die man selbst gestalten kann. Es begann an einem bestimmten Punkt mit der Frage: „Was ist möglich?“ Es geht vor allem darum, wie man mit Materialien umgeht, aber auch mit dem „Nullpunkt“ als Metapher – wir verwenden dabei sehr zeitgenössische Materialien, die aber sehr frei eingesetzt werden. All das führte zum Projekt *Living Systems* im Vitra Design Museum,

bei dem es um die „Ökonomie des Leerraums“ ging. Jemand befindet sich in einer Situation, in der er überhaupt nicht das antrifft, was er in der gegenwärtigen Gesellschaft sucht. Und so beginnt er, eben diese Sachen selbst zu produzieren. Er besorgt sich etwas Erde und pflanzt darin seine Kartoffeln. Daraus wiederum gewinnt er einen Kunststoff, um Dinge herzustellen, die er braucht. Die Ausstellung war ein Experiment, und es hat auch fast funktioniert. Es ging jedoch nicht darum, am Ende die Dinge zu verkaufen. Was dabei herauskam, war, dass wir diese Dinge und Formen gemacht haben, und diese Handlungen eine Art Befreiung bedeuteten.

Burkhard Meltzer Das klingt nach einem Experiment mit den Bedürfnissen, die man so hat. Und du suchst damit nach bestimmten Waren, die man auf dem Markt so nicht findet.

Jerszy Seymour Nein, es geht eigentlich um Erfahrungen, es muss gar kein Produkt sein. Die Objekte bezeugen eine Handlung, aber sie sind nicht wirklich notwendig. Und so kamen wir zur Idee des „Amateurs“. Mit Amateur meine ich einen Liebhaber und „Appassionato“. Ich benutze ein zeitgenössisches Wachs als Metapher für wechselnde und sich verändernde Wünsche. Und dann kommen wir an den Punkt, wo der „Living-Systems-Typ“ sagt: Lasst uns mal darüber reden, wie eine Alternative aussehen könnte. Der Amateur schafft sich einen bestimmten Grad von Autonomie, mit dem ein alternatives System funktionieren könnte. Auf der Website¹ gibt es ein Diagramm mit vielen Diskussionspunkten über Ökonomie, Energie und Verteilung. Es fand zuerst ein Abendessen statt, das die Diskussion eröffnete, und die Ausstellung bestand dann aus