

Historisch betrachtet hat es zwischen den Feldern Kunst, Kunstgewerbe und Design immer Berührungen gegeben. Man kann das Entstehen eines autonomen Werkbegriffs im Zuge der Ausdifferenzierung und Trennung von Kunst und materieller Produktkultur in der Moderne für die Kunst als eine Präzisierung und Spezialisierung des Umgangs mit ihr verstehen. Kunst, Handwerk und Kunsthandwerk stehen durch ähnliche Produktionsweisen der vormodernen Lebenswelt wesentlich näher als das industriell hergestellte Produkt. Seit dem 19. Jahrhundert wurde die Produktion von Waren jedoch zunehmend von einer Industrie übernommen und dadurch die handwerkliche Produktionsweise von Gebrauchsgütern abgelöst. Ähnlich wie Karl Marx eine Entfremdung von der Arbeit beobachtete, kann in der Lebenswelt auch von einer Entfremdung der Menschen von ihren Waren gesprochen werden. Auf der einen Seite entstand das autonome Kunstwerk und auf der anderen Seite das industrielle Produkt. Beide sind der Alltagspraxis ihrer Zeit entfremdet. Dass Designpioniere

wie William Morris im England des 19. Jahrhunderts versuchten, eine Distanzierung zwischen Kunst und Handwerk zu verhindern und im Rückgriff der Disziplin Design auf das Handwerk eine Chance für eine Verbindung aus Kunst und Leben sahen, verwundert daher kaum.¹ Dieser Übergang, wie auch immer er bewertet wurde, kann als Geburtsstunde der Disziplin Design gelten.² Design ist durch das Entwerfen und Planen von Gegenständen charakterisiert, sein Ergebnis ist daher prinzipiell wiederholbar. Das Kunsthandwerk hingegen ist auf Einzelstücke orientiert. Getrennt vom Design ist es den gravierenden Umwälzungen in der Distribution und Fertigung von Dingen entgangen und hat im 20. Jahrhundert lediglich an Bedeutung verloren. Es existiert jedoch bis heute in seinen Grundzügen unverändert fort und wird oft mit dem Gegenstand verwechselt, der das Thema dieses Textes ist. Die Disziplin Design dagegen ist in der Moderne gänzlich neu entstanden und bezieht sich direkt oder indirekt auf die Gestaltung industriell gefertigter Gegenstände.³

Die Institutionalisierung des Designs geht im deutschsprachigen Raum auf den Werkbund zurück, der Design auch als Fach für die Werkkunstschulen etablierte.⁴ Auch im Werkbund wünschte man sich wie in der „Arts and Crafts“-Bewegung eine Einheit aus Technik und Kunst oder Funktion und Form – jedoch unter Einbeziehung der industriellen Massenproduktion. Dieser Vorstellung einer Einheit aus Kunst und Leben, wie sie später das Bauhaus anstrebte, steht jedoch das Konzept des autonomen Kunstwerks gegenüber.⁵ Vielleicht ist aus diesem Grund die Frage nach einer Evidenz von Kunst für das Leben nahezu das ganze 20. Jahrhundert hindurch aktuell geblieben. Sie ist – so sehr man die Nähe zwischen beiden gesucht und scheinbar gefunden hat – doch auf die Spaltung und Unterscheidung von Alltagsdingen und Kunstdingen angewiesen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Diskurs über dieses Feld zu einer Sammlung an wiederkehrenden Wünschen und utopischen Szenarien geworden ist. Dies verstehe

ich allerdings nicht als Sehnsucht nach einer verlorenen Bedeutung von Kunst in der materiellen Kultur, sondern im Gegenteil als Anspruch, mit dem Alltagsgegenstand im Rahmen des Dispositivs Kunst über das Leben zu arbeiten. Insofern kann die Forderung nach einem Verschmelzen des Alltags mit der Kunst keinesfalls als Rückgang, sondern vielmehr als Ausdehnung der Bedeutungssphäre von Kunst in die Lebenswelt verstanden werden.⁶ Die Kunst sollte aus den Museen und Galerien bis in das soziale Leben hineinreichen oder besser noch, gleich dort stattfinden. Damit ist jedoch zu keiner Zeit das Konzept der Autonomie in Frage gestellt, vielmehr versteht sich die Kunst hier als institutionenkritisch und entwickelt darüber hinaus eine differenzierte Selbstkritik. Aus dem Interesse am Alltag erwächst, als logische Folge, ein stärkeres Interesse der Kunst an der Lebenswelt.⁷ Objekte wie Accessoires, Möbel oder andere Fragmente von Einrichtungen, die das Wohnen repräsentieren, werden im Rahmen von Ausstellungen und Museen Bestandteile und Requisiten der Kunst.

Als Requisite übernimmt das Design z. B. im Rahmen von Kunstinstallationen nicht selten die Funktion des Gegenbilds zu einer Lebenswelt und liefert das materielle oder gegenständlich evidente Argument für eine gesellschaftskritische Position. Wenn von Kunstgewerbe oder Design die Rede ist, stehen Begriffe wie Zweckmässigkeit und Funktionalität im Vordergrund. Man kann also von „Kunst, die sich nützlich macht“⁸ sprechen und rückt das Design damit tatsächlich in eine begriffliche Nähe zu der von vielen Museen im Titel geführten Formel der angewandten Kunst. Im Design jedoch ein autonomes Werk zu adressieren ist vor dem Hintergrund eines kunsthistorisch dominierten Diskurses, der den Werkbegriff vornehmlich für die Kunst reserviert, die ihn wiederum selbst immer wieder hinterfragt, noch nicht geschehen.

Um neuere Entwicklungen aus den letzten 25 Jahren im Design präziser beschreiben und bestimmen zu können, aber auch um für die Disziplin Design bestimmte Freiräume zu formulieren und diesen Freiräumen eine theoretische Heimat zu geben, möchte ich im Folgenden einen solchen Werkbegriff für das Design vorschlagen und genauer bestimmen. Es erscheint mir sinnvoll, in diesem Zusammenhang einige grundsätzliche Fragen zur angewandten Kunst noch einmal neu zu stellen. Denn natürlich markieren inzwischen musealisierte Designobjekte wichtige Abschnitte der Designgeschichte, und sicher könnte man in diesen Fällen die betreffenden Objekte als *Werke des Design* bezeichnen. Die Konsequenz meiner Behauptung ist allerdings weitreichender. Ein Werk, wie ich es hier meine, ist verbunden mit der Vorstellung, dass das Design einen *eigenen* Werkbegriff hervorgebracht hat. Der autonome Status dieses Werks ist in Konventionen des Umgangs, sprich der Praxis, so etabliert wie in der Kunst. Das Design hat inzwischen einen unanfechtbaren Platz im Kanon der Hochkultur eingenommen, es ist als Objekt des Gebrauchs aber dennoch etwas anderes als die Kunst. Ich glaube, dass sich das Verhältnis zwischen Kunst und Design in den letzten 25 Jahren verändert hat. Jedoch ist weder das Design die Zukunft der Kunst, noch verschmelzen die Disziplinen in Objekten miteinander, vielmehr könnte ein solcher Autonomieanspruch eines Werks des Designs bedeuten, dass Kunst nicht länger alleine ist. Analog zu einem *l'art pour l'art* in der Kunst könnte man von einem *Design um des Designs willen* sprechen. Trotz der strukturellen Ähnlichkeit mit dem Werkbegriff der Kunst möchte ich folglich Werke des Design von Kunstwerken unterscheiden. Wie ist ein Werkbegriff des Designs beschaffen und nach welchen Konventionen gehen wir mit ihm um? Um diese Frage zu beantworten, werden zunächst begriffliche Strukturen des Werks der Kunst aufgegriffen und mit Strukturen im Design verglichen. Die Kunsttheorie unterscheidet zwischen ästhetischer Wahr-

nehmung und einem Werkcharakter der Objekte der Kunst. Der Werkcharakter wird als eine Eigenschaft des Gegenstands bestimmt. Das heisst, dass ein Ding nicht per se Kunst sein kann, sondern die Eigenschaft Kunst es als Werk erscheinen lässt. Zudem wird ein Werk als Kunst wahrgenommen und betrachtet, und durch einen Autor oder eine Institution als solche kommuniziert. Dies geschieht wiederum nur, wenn der Gegenstand über jene Eigenschaft verfügt, die als Werkcharakter bestimmt wurde. Dieser Zirkelschluss ist Bedingung und Funktionsmodell für einen Werkbegriff.

Das Werk als Begriff

Eine oft zitierte Grundlage für die Theorie der Wahrnehmung von Kunst entwickelte Immanuel Kant zu einer Zeit enormer Produktionssteigerung – insbesondere in der Textil verarbeitenden Industrie. In der *Kritik der Urteilskraft* stellt Kant 1790 das „interesselose Wohlgefallen“ an einem Gegenstand der Kunst dem wirtschaftlichen oder funktionsorientierten Interesse an einem profanen Produkt gegenüber. Kunst ist für Kant dann ein Gegenstand der ästhetischen Erfahrung, wenn sie keinem Zweck dient – wenn sich kein profanes Interesse an sie knüpft.

Diese recht schlichte Unterscheidung gilt bis heute als argumentative Orientierung und liefert auch Theodor W. Adorno in den 1960er Jahren den Anlass, die Vereinnahmung der Kunst durch die „Kulturindustrie“ und Gesellschaft zu befürchten, indem nämlich Kunst in einen Funktionszusammenhang eintritt und sich auf diesem Weg selbst entwertet.⁹ Interessant für das Verhältnis der beiden Werkbegriffe von Kunst und Design ist hier, dass Kants allgemein gehaltene Formel „Interesse/interessenlos“ jetzt durch ein Täterprofil ergänzt wird. Der Kunst droht nach Adorno immer wieder die Gefahr, durch den Betrachter und die Gesellschaft vereinnahmt und damit profanisiert zu werden. Diese Auflösung wird nach der Logik Kants und der Mahnung Adornos mit dem Entstehen eines Verwertungs-

21

Unterscheiden

interesses am Werk begründet. Das Interesse kann unterschiedliche Triebfedern haben, es wird jedoch in der Regel mit Beispielen aus der angewandten Kunst und sogenannten Gebrauchsgegenständen illustriert.¹⁰ Kants Bestimmung und Adornos Weiterentwicklung der ästhetischen Wahrnehmung lassen sich in eine These zusammenführen: Werke haben eine Widerständigkeit gegenüber der Nutzung, Vermarktung und dem rein dienenden Warencharakter.¹¹

Walter Benjamin prägte lange Zeit mit der Vorstellung von einer immateriellen Aura, die das Kunstwerk umgibt und eine Art Wirkraum bildet, den Diskurs. Benjamin bestimmt die Aura als konstitutiv für das Werk. Dem Werk wird die Aura jedoch erst durch die Wahrnehmung als Kunstwerk und einen entsprechenden Umgang mit demselben verliehen. Das originale Kunstwerk, das im Zuge industrieller Herstellungsverfahren im zwanzigsten Jahrhundert zunehmend zur Disposition steht, gründet nach Benjamin auf eine im Abendland etablierte rituelle und kulturelle Praxis.¹² „In dem Augenblick aber, da der Massstab der Echtheit an der Kunstproduktion versagt, hat sich auch die gesamte soziale Funktion der Kunst umgewälzt. An die Stelle ihrer Fundierung aufs Ritual tritt ihre Fundierung auf eine andere Praxis: nämlich ihre Fundierung auf die Politik.“¹³

Das autonome Werk bekommt im Gegenzug durch seine Fundierung auf die Politik nicht mehr eine metaphysische, sondern vielmehr eine gesellschaftliche Bedeutung zugesprochen. Ein Werk führt durch den Verlust der Aura beim Betrachter nicht mehr zur Kontemplation, es verliert sein religiöses Wirkungsmuster. Ein Betrachter kann so, frei von jeder persönlichen Betroffenheit durch das Werk, auf die Welt sehen, indem sich das Werk auf diese Welt bezieht. Auf diese Weise wird auch die Kritik ein Wesensmerkmal des Kunstwerks. Ähnlich wie Benjamin argumentiert auch Arthur C. Danto mit seiner Vorstellung von der Kunst als ein Über Etwas Sein (aboutness). Danto unterscheidet Werke,

die von oder über etwas handeln, von Gegenständen, mittels derer gehandelt wird und die folglich nur ein Für Etwas sind.

Werke haben, nach Danto, einen Inhalt oder ein Thema, auf das sie gerichtet sind, sie handeln im weitesten Sinne von unseren Gedanken oder Lebensumständen. Der Werkbegriff muss demnach in der Lage sein, eine inhaltliche Verbindung zu diesen herzustellen. Das Werk handelt „von etwas“ und ist ein Kommentar – oder eine Kritik „über etwas“.¹⁴

Martin Heidegger erläutert in seiner Suche nach einem „Ursprung des Kunstwerks“, dass „in der Kunst das Seiende ins Werk gesetzt“ wird. Er betont, dass „das Werk allein in den Bereich des Werkes gehört, das es selbst eröffnet hat“. Heidegger bestimmt damit das Werk als eine kontext-abhängige, aber auch kontext-konstituierende Entität.¹⁵

Mit der Einführung dieses Kontextbezuges beginnt er einige Überlegungen zur Welt, aus der ein solcher Kontext bestehen könnte. Er bestimmt das Seiende als das Gegenständliche, real Existierende und die Welt als jenes Werkgeschaffene, von dem das Werk handelt. Diese Unterscheidung aus Welt und Seiendem soll uns später noch einmal beschäftigen. Nach Heidegger bedeutet „Werk sein“ eine Welt aufstellen. Diese Welt ist die eigene Vorstellung einer räumlich-dinglichen Ausdehnung. Sie ist nach Heidegger „seiender als die greifbare und vernehmbare [Welt] in der wir uns heimisch glaubten“.¹⁶ „Ein Stein“, so Heidegger, „hat keine Welt, ein Tier oder eine Pflanze auch nicht“. Die Welt entsteht aus der offenen Bedeutung, die wir dem Werk zugestehen. Sie ist im Falle des Kunstwerks ein Platzhalter zu „Zeug“ und „Dingen“, die erst in der „Geräumigkeit der Welt“ des Kunstwerks ihre Eile und Weile, ihre Ferne und Nähe, ihre Weite und Enge bekommen.¹⁷ Heidegger entwickelt in seinem Konzept von Werk und Welt einen Interpretationszusammenhang, ohne den ein Werk nicht als Werk wahrgenommen werden kann. Mit diesem Zusammenhang ist ein

fachlicher und kultureller Kontext gemeint, eine Welt der Vorstellungen über das, worüber das Werk handelt. An diesem von ihm als „Welt“ bezeichneten Interpretationszusammenhang zeigt Heidegger die Bedeutung des Kontexts, aus dem heraus ein Werk verstanden werden kann. Anschaulich beschreibt er auch die Nähe, die das Werk durch diese Welt zum einzelnen Individuum herzustellen in der Lage ist. Dieser Argumentation folgend handelt das Werk nicht nur „über etwas“, sondern auch in seiner eigenen Welt, das heisst bezogen auf seinen eigenen Kontext.

Werke des Design – Jasper Morrison,
Jurgen Bey, Front, Martino Gamper

Morrison inszeniert in einem Raum von der Grösse einer Messekoje den *Plywood Chair*, indem er ihn zentral platziert und einige Objekte um ihn herum drapiert. Die Inszenierung kann jedoch nicht, wie für eine Messekoje sonst üblich, betreten werden. Sie ist das, was im Kontext der darstellenden Kunst eine Szene oder in bildenden Kunst eine Installation genannt wird. Die Situation wirkt verlassen. Es ist ein Zimmer, nüchtern und kühl eingerichtet. An den Wänden sind Regale, Bücher und Teile der Architektur aufgezeichnet. Obwohl sich die Installation an die nüchtern-funktionale Ästhetik der Moderne anlehnt, zeigt Morrison seinen *Plywood Chair* nicht als funktionales Objekt. Es scheint hier generell nicht um Funktionalität zu gehen,¹⁸ sondern vielmehr um den Versuch, eine zeitgenössische und doch reduzierte Formensprache zu finden. Morrison entwirft mit *Some New Items for the Home, Part I*, 1988 eine andere Idee von Reduktion.^[→ S. 60] Hatten Designer wie Max Bill, Dieter Rams, Wilhelm Wagenfeld oder Herbert Hirche ihre Entwürfe noch auf die Funktion reduzieren wollen, ist Morrison bewusst, dass Funktion und Gebrauchswert im Informationszeitalter keine hinreichenden Bezugspunkte mehr darstellen.¹⁹ Er konzentriert sich in seiner Arbeit auf so etwas wie ein „Wesen“ des Möbels, das heisst im Rahmen seiner Installation

zunächst auf das Archetypische eines Stuhls. Im Unterschied zu einer Reduktion auf die Funktion macht sich Morrison auf die Suche nach einem „Sein“ des Stuhls. „Die Kunst ist das Werk, das das Ding Ding sein lässt.“²⁰ schreibt Heidegger. Nach diesen Worten wäre Morrisons *Plywood Chair* ganz Stuhl. Indem er diesen Charakter annimmt, verwandelt er sich noch in etwas anderes, er wird im Kontext dieser Inszenierung ein Werk. In *Some New Items for the Home, Part I* wird die Bedeutungsstruktur eines Möbels um den Werkcharakter erweitert. Morrison muss dabei nicht einmal auf eine Gebrauchsanweisung oder auf die massenhafte Produktion desselben verzichten. Vielmehr kann in der Bildhaftigkeit der Installation und der Inszenierung der Objekte die implizite Behauptung und Konstituierung eines eigenständigen Werkbegriffs gesehen werden. Die Arbeit bezieht sich ihrem Inhalt nach auf ein Wesenhaftes des Wohnens (home), nicht jedoch im Sinne eines Funktionszusammenhangs. Vielmehr zeigt Morrisons Installation in erster Line eine Bezogenheit auf die Geschichte des Möbels und die Designgeschichte. Der selbstreferentielle Gegenstand, der auf die Geschichte des Möbels oder des Designs verweist, gibt Anlass zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit der eigenen Disziplin. Dieser Zirkelschluss kann als Merkmal für die Etablierung eines unabhängigen Bedeutungsanspruchs wahrgenommen werden, den ein *Werk des Design* erhebt.

Im aktuellen Diskurs über das Verhältnis zwischen den beiden Disziplinen Design und Kunst mehrten sich seit einiger Zeit die Auffassungen, das „Design sei die Zukunft der Kunst“²¹ oder „würde mit der Kunst verschmelzen“²². Bereits 1999 argumentiert Rainer K. Wick für eine Differenzierung zwischen den Disziplinen, bewertet aber Designer der 1980er Jahre aus dem Neuen Deutschen Design als „Künstler-Designer“ die „als kreative Anarchisten der Form“²³ agieren. Auch die Entstehung gänzlich neuer Objekte, die sowohl das eine, also Kunstwerk, als auch das andere, also Design

25

Unterscheiden

sein, scheint angesichts der weiterhin unterschiedlichen Kontexte und Objektkategorien eher zweifelhaft.²⁴ Tatsächlich kann von einer Verschmelzung kaum die Rede sein. Die Disziplinen haben sich aus dem Repertoire der Gestaltungsmittel der anderen Disziplin bedient. Das Design übernahm Arbeitsweisen aus der Kunst und die Künstler entlehnten Themen und Strategien des Designs. Die Arbeiten – und das Arbeiten – sind sich demnach durchaus ähnlicher geworden und Designobjekte sind heute formal so wenig von Kunstwerken zu unterscheiden wie umgekehrt.

Zehn Jahre nach Jasper Morrisons Installation, die zeitlich etwa mit der Gründung der Designmuseen in Deutschland und Grossbritannien zusammenfällt, präsentiert Jurgen Bey in Holland die *Tree-trunk bench*, eine Bank mit drei Stuhllehnen aus Bronze, die in einen Baumstamm eingesetzt werden. Der Baum selbst ist Teil des Designentwurfs, muss jedoch durch den Käufer erst ergänzt werden.²⁵

Studio Makkink & Bey. *Tree-trunk bench*, Droog Design für Oranienbaum, 1998



Mit der *Tree-trunk bench* bezieht sich Bey auf die Geschichte von Möbeln und deren Herkunft aus dem Handwerk und Kunsthandwerk. Der Baumstamm lässt sich unmittelbar als Metapher für das Tischlerhandwerk und den Möbelbau verstehen, während Bronze, als

typisches Material der Skulptur, eher die Tradition der Kunst repräsentiert. Vielleicht kann man sagen, Bey verbindet hier die materielle Herkunft des Möbels mit der materiellen Herkunft der Kunst zum Kunsthandwerk. Jedoch ist die Bank letztlich kein Produkt des Kunsthandwerks, denn durch seine kunsthandwerkliche Erscheinungsform tritt die Distanz des Entwurfs zu einem konventionellen Möbel als Ware umso sichtbarer in Erscheinung. Die Widerständigkeit gegenüber dem Gebrauch zeigt sich zunächst darin, dass zuerst ein Baum geschlagen und eine Lehne montiert werden muss, bevor das Produkt dem Gebrauch dienen kann. Zudem bietet das Ergebnis dieses aufwendigen Prozesses kaum mehr Komfort als das Sitzen auf dem Baumstamm selbst. Die *Tree-trunk bench* setzt, mit Heidegger gesprochen, vielmehr das Design „ins Werk“ und spiegelt auf diese Weise eine Auseinandersetzung der Disziplin mit ihrer eigenen Geschichte und Wesenhaftigkeit wieder. In der Widerständigkeit des Möbels gegenüber seiner Nutzung und seinem Warencharakter zeigt sich deutlich das Arbeiten „über“ die Geschichte des Möbels. Beys Bank handelt, im Sinne Arthur C. Dantos, mehr von der Geschichte des Designs, als dass sie dem Zweck des Sitzens dient. Die Bank als Werk der Kunst, also als Skulptur zu bezeichnen, scheint angesichts der fehlenden Referenz an die Kunst nicht sinnvoll. Die Tatsache, dass sie bis heute keinen Eingang in den Kunstdiskurs gefunden hat, bestätigt diese Einschätzung. Bey selbst positioniert überdies seine Arbeit explizit im Design und nicht in der Kunst: „Manchmal werden wir als Critical Design kategorisiert und ich mag das auch. Aber ich denke nicht, dass das immer bedeutet, gegenüber allen Dingen kritisch zu sein. Eher würde ich sagen, dass wir kritisch Dinge daraufhin anschauen, ob man es auf einem anderen Weg nicht besser machen könnte. Ich bevorzuge den Begriff klar gegenüber ‚ArtDesign‘ als Untertitel meiner Arbeit – es weiss ja keiner, was damit genau gemeint ist.“²⁶



2007 wird Martino Gamper als *Designer of the Future* auf die Designmesse DesignMiami, Basel eingeladen. Die Messe existiert erst seit einigen Jahren und präsentiert Galerien, die neben klassischem Design für einen Sammlermarkt in erster Linie zeitgenössisches so genanntes Critical Design oder ArtDesign und limitierte Editionen vertreten. Gamper zeigt die Performance *If Gio Only Knew*, in der er eine Hoteleinrichtung des Architekten und Designers Gio Ponti zersägt und zu kubistisch anmutenden Möbeln neu zusammensetzt.²⁷ [→ S. XXVIII]

Martino Gamper, *If Gio Only Knew*, Möbelserie der Design-Performance, DesignMiami, Basel, 2007



Ähnlich geht er im gleichen Jahr in einem Projekt mit dem Titel *100 Chairs in 100 Days* vor. Aus gefundenen Stühlen setzt Gamper eine Serie von einhundert Objekten zusammen, die eine Vielzahl von Designreferenzen und Kommentaren zur Geschichte des Designs in sich vereinen.

Martino Gamper, *Barbapapa* und *Bare Light* (*100 Chairs in 100 Days*), 2006



Überdies schafft Gamper in Form von Events einen Bedarf, für den er die Möbel baut und einsetzt. Dieser Nutzen lässt die Möbel scheinbar in der klassischen ökonomischen Logik von Bedarf und dessen Befriedigung durch Waren erscheinen. Die Veranstaltungen bedürfen jedoch viel weniger der Möbel als dass sie praktisch als Inszenierung um diese herum entstehen.

Front Design, Wallpaper
By Rats (Design by Animals),
2003



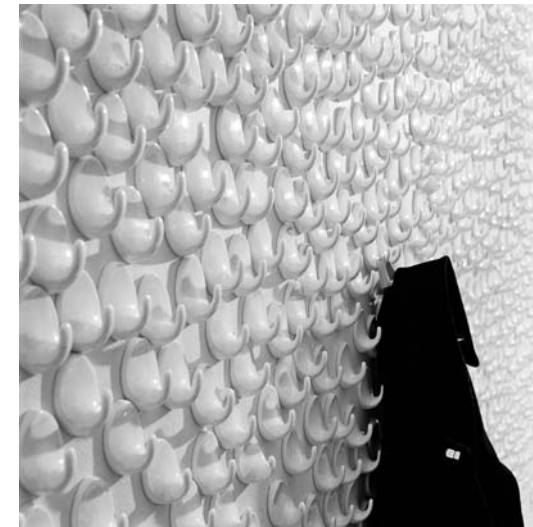
Das seit 2003 bestehende Designkollektiv Front aus Stockholm reflektiert in seinen Arbeiten die Bedingungen und Strategien des Entwurfprozesses im Design, die fast zwangsläufig auf Kompromissen zwischen ökonomischen, technischen und ästhetischen Faktoren beruhen. Es ist für die Gruppe daher naheliegend, auch gestaltungsferne Faktoren in den Entwurfsprozess einzubeziehen. *Design by Animals* involviert Tiere explizit in die Gestaltung, um die Relativität der Autorenschaft im Designprozess zu thematisieren.

Das Werk entsteht in diesem Fall durch die kritische Auseinandersetzung mit Entscheidungsprozessen bei der Entwicklung von Designprojekten. Tiere übernehmen die Rolle eines unvorhersehbaren und, bezogen auf die Gestaltung, unbeteiligten Mitspielers, der die Prozesse jedoch entscheidend prägt.

Im Fall einer Arbeit für die Tensta Konsthall (2004) sind es die Besucher des Museums, die in ähnlicher Weise in die Rolle der unbewussten Akteure schlüpfen. Ein Korb mit selbstklebenden Haken animiert die

Besucher in den Garderoben der Kunsthalle, eine Wand zu bekleben und damit zu gestalten. Selbstreflexive Komponenten sind zu einem festen Bestandteil der Arbeitsweise des Designkollektivs Front geworden. Im Interview sagt Front-Designerin Sofia Lagerkvist: „In einem gewissen Sinne arbeiten wir also wie Künstlerinnen, die sich grundlegend darum kümmern, was man als Künstlerin tun kann. Und wir beschäftigen uns mit Design auf eine ähnliche Weise – natürlich aus der Perspektive von Designerinnen: was sind die Qualitäten und Dinge, die eine Designerin dem Prozess hinzufügt und mit welchen Werkzeugen arbeiten wir als Designerinnen.“²⁸

Front Design, Tensta Cloakroom,
Installationsansicht, Tensta Konsthall,
Stockholm, 2004



Ein erweitertes Feld für das Design

Für die Einordnung und Bestimmung des Werkbegriffs im Design habe ich drei Charakterzüge von Kunstwerken isoliert, um auf eine strukturelle Ähnlichkeit mit dem Werk des Design zu verweisen. Zunächst kann durch die Verweise auf Kant und Adorno das Werk als widerständig gegenüber der Nutzung, Vermarktung und dem dienenden Warencharakter bestimmt werden. Zweitens geben die Texte Benjamins und Dantos den Hinweis darauf, dass ein Werk „von etwas handelt“ und ein Kommentar oder eine Kritik „über etwas“

sein kann. Es ist drittens nach einer Begriffsbestimmung Heideggers selbstreferentiell und bezieht sich auf seine eigene Welt, die es auch selbst erschafft. Vier prominente Positionen aus den letzten 25 Jahren des Designs zeigten deutlich eine bewusst gesetzte Selbstreferentialität des Designs durch die Präsentationsform und die Konstituierung eines eigenen Kontexts.²⁹ Dass sich das Design nicht als Kunst, oder „fast Kunst“ zeigt und auch keine Mischung aus den Kontexten besteht, wurde an den Beispielen sichtbar. Jedoch können die genannten Designpositionen mit den konventionellen Begriffen, die uns für das Design zur Verfügung stehen, nicht hinreichend beschrieben werden. In den vergangenen Jahren wurde versucht, das Diskursfeld über Design mit Begriffen wie ArtDesign oder Critical Design zu erweitern. In Anthony Dunnes und Fiona Rabys Critical-Design-Begriff ist eine Auseinandersetzung mit dem Design als Disziplin bereits angelegt. Auch die Arbeiten von Designern wie Jurgen Bey, Martino Gamper, Jerszy Seymour oder Marti Guixé und Julia Lohmann sind vielmehr als selbstreferentiell im Kontext der eigenen Disziplin zu verstehen und als solche weder an einen Gebrauch noch an technische Fragen gekoppelt. Vielmehr ist mit der Musealisierung des Designs Ende der 1980er Jahre ein Kontext für diese Arbeiten entstanden, in dem sie ihre eigene Welt im Sinne Heideggers erschaffen. Der Markt und die Konventionen haben bereits mit Designmessen und Limited Editions auf das entstandene autonome Werk des Design reagiert. Jedoch ist es bis heute als theoretische Figur nicht explizit formuliert. Dieser Beitrag möchte für die Designtheorie und das Design diese Lücke schliessen und versteht sich als Auftakt für eine Beschäftigung mit dem Begriff eines autonomen Werk des Design.

- 1 Richard Sennet, *Handwerk*, Berlin 2008, S. 115–117.
- 2 Später werden Design und Industriedesign unterschieden, aber das ist im 19. Jahrhundert noch keine übliche Praxis.
- 3 Natürlich muss der Begriff Design weiter gefasst werden. Disziplinen wie Web Design sind in diesem Begriff ebenso wenig

erfasst wie das Interaction Design. Für die Argumentation, die sich auf die materielle Kultur bezieht, sind diese Auslassungen an dieser Stelle jedoch nicht von Bedeutung. Zudem ist die hier genannte Industrie des 19. Jahrhunderts aus heutiger Sicht noch sehr am Handwerk orientiert. Ich denke z. B. an Thonet und Kohn.

- 4 Gründung deutscher Werkbund 1907, Schweizer Werkbund 1913, Österreichischer Werkbund 1912.
- 5 Birgit Recki, *Aura und Autonomie*, Würzburg 1988, S. 77.
- 6 Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main 1973, S. 383 ff.
- 7 Ausführlicher wird dieser Aspekt in dem Text „Design: Selbstkritik der Kunst“ von Burkhard Meltzer behandelt, vgl. S. 92–110 in diesem Band.
- 8 Zitiert nach einem Katalogtitel zur gleichnamigen Ausstellung in der Neuen Sammlung in München von Hans Wichmann, 1985.
- 9 Theodor W. Adorno 1973, a.a.O., S. 461.
- 10 Ebd., S. 323.
- 11 Für Adorno beginnt diese Eigenschaft bereits mit der Dekoration.
- 12 Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main 2003, S. 16 ff.
- 13 Ebd., S. 18.
- 14 Arthur C. Danto, *Kunst nach dem Ende der Kunst*, München 1996, S. 22.
- 15 Martin Heidegger, *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart 1960, S. 37 ff.
- 16 Ebd., S. 41.
- 17 Ebd., S. 41.
- 18 Zuvor war er auf der documenta VIII mit dem *Reuters News Center* vertreten und zeigt zwei Jahre später mit *Some New Items for the Home Part II* für Vitra auf der Mailänder Möbelmesse das radikale Gegenstück zu vielen Designern seiner Zeit.
- 19 Die Funktion ist nicht relational, sie kann daher nicht mehr als Ausgangspunkt für den aktuellen Diskurs über Design nach Memphis und Droog gelten.
- 20 Zitiert in: Hartmut Böhme, *Fetischismus und Kultur*, Berlin 2006, S. 86.
- 21 Philip Ursprung, „Disziplinierung: Absorbiert das Design die Kunst?“, in: Gerald Bast, Krüger & Pardeller, Monika Pessler (Hg.), *Das Phänomen Raum in Kunst, Architektur und Design*, Wien 2009, S. 144–148.
- 22 Martino Gamper und Christian Brändle, „Interview“, in: Katya García-Antón, Emily King, Christian Brändle, *Wouldn't it be nice... wishful thinking in art and design*, Zürich 2007, S. 209.
- 23 Rainer K. Wick, „Im Rückspiegel“, in: Susanne Anna, *Global fun: Kunst und Design von Mondrian, Gehry, Versace and Friends* [Ausstellungskatalog, Städtisches Museum Leverkusen] 1999, S. 11 ff.
- 24 Die Fusionsphantasien, auf die hier angespielt wird, sind in verschiedenen Artikeln aus dem Feuilleton, aber auch in wissenschaftlichen Texten zu finden, vgl. z. B. Mateo Kries, „Zur Symbiose von Design und Kunst seit Jasper Morrison“, in: Markus Brüderlin (Hg.), *Interieur/Exterieur, Wohnen in der Kunst*, Ostfildern 2008, S. 225–230 oder Katya García-Antón und Emily King in Kooperation mit Christian Brändle, „Wouldn't it be nice... wishful thinking in art and design“, in: Jean Pierre Greff (Hg.), *AC/DC Contemporary Art Contemporary Design*, Zürich 2007, S. 120.

Tido von Oppeln Sie bezeichnen sich als Designer und gestalten Gebrauchsgegenstände. Aber die Objekte, über die wir gerade sprachen, unterscheiden sich ziemlich von dem, was wir aus dem Design bisher kennen. Gibt es da doch eine Verbindung zwischen Ihrer Arbeit und der eines Künstlers?

Jurgen Bey Ich würde die Arbeit von Künstlern eher mit der von Wissenschaftlern vergleichen. Sie stellen der Welt Fragen und graben dann immer weiter, ohne daran zu denken, was am Ende herauskommt. In der angewandten Kunst denken wir darüber nach, wie man etwas nutzbar machen kann. So entsteht dann zum Beispiel aus der wissenschaftlichen Forschung ein Gerät, mit dem man Musik hören und dabei sofort von einem Titel zum nächsten springen kann. Ich brauche einen Auftrag, Künstler brauchen den nicht. Ich bin so froh, dass wir Industriedesigner haben, die sich um Ergonomie kümmern und darüber nachdenken, wie ein Stuhl zum Körper passt. Ich kann mich dann um ein anderes Gebiet des Designs bemühen. Entweder man passt eine Sache an oder man passt sich selbst an unterschiedliche Kontexte an, und man wird dann unterschiedliche Antworten bekommen. Das ist auch der Grund, warum ich mich so frei fühle, in meiner Arbeit etwas offener zu sein – jeder weiss, dass andere Leute sich um die anderen Fragen kümmern. Und das ist auch so interessant im Design, weil die ganze Disziplin so enorm wächst. Funktionalität ist im Design gleichsam zu einer eigenen Disziplin geworden. Und die sogenannten ArtDesigner bilden auch eine eigene Disziplin. Aber das einzige Wort, das viele junge Designer jetzt benutzen, heisst „Installation“ und „inspiriert von“ – das bezeichnet überhaupt nichts. Eine „Installation“ – und das wars dann. Man kann dann

- 25 Bey bezieht sich mit diesem Objekt wahrscheinlich auf den portugiesisch/brasilianischen Designer Joaquim Tenreiro (1906–1992), der in den 1950er Jahren den *Tree Trunk Chair* präsentiert. Er gilt als ein klassisch moderner Designer und entwarf unter anderem für Oskar Niemeyers Brasilia.
- 26 Zu Jurgen Beys Position zu Critical Design vgl. das Interview S. 35–38 in diesem Band.
- 27 Diese Arbeit ist in dem Text von Klaus Spechtenhauser, „Vom Unbehagen zur Komplexität“ ausführlicher beschrieben, vgl. S. 72–91 in diesem Band.
- 28 Sofia Lagerkvist im Gespräch, S. 140–143 in diesem Band.
- 29 Morrison wird im Kontext der Arbeit an einem Werkbegriff als ein Beispiel verstanden. Es wäre möglich gewesen, frühere Beispiele z. B. aus dem Radical Design der 1960er Jahre zu wählen, wenngleich die Gründungen der Designmuseen die genannten Thesen unterstützen und daher evidenter erscheinen lassen. Das Radical Design kann dennoch als Wegbereiter des Werkbegriffs im Design verstanden werden.

35

Herstellen

Das Gespräch wurde am 12. Juni 2009 per Telefon geführt.

Tido von Oppeln Sie haben kürzlich *Social Sculptures* in einer Galerie gezeigt. Sind diese Gegenstände noch als benutzbare Möbel gedacht?

Jurgen Bey Natürlich. Ich glaube überhaupt nicht an unangewandtes Mobiliar.

Tido von Oppeln Es gibt also keinen Unterschied zwischen normalem Mobiliar und dem, was Sie ausstellen?

Jurgen Bey Nein, nicht für mich. Ich denke über Design nur als benutzbares Werkzeug nach. Und solange ich Designer bin, würde ich diese Dinge als Werkzeuge bezeichnen. Ich sage nicht, dass sie das Leben einfacher machen, weil ich nicht denke, dass es darum bei Möbeln geht. Aber es sind Werkzeuge und sie sind für Andere da, um Arbeiten zu verrichten oder sich ein bisschen entspannter zu fühlen. Ich bin schon sehr stark ein Produktdesigner und ich gestalte keine Dinge, die keinen Nutzen haben.

Tido von Oppeln Aber es findet sich trotzdem das Wort „Skulptur“ in dem erwähnten Titel einer Arbeit.

Jurgen Bey Ja. Weil wir es nicht Stuhl oder Tisch nennen wollten. Aber es ist ein Arbeitsplatz. Es ist ein Ort, wo man Leute eher informell treffen und miteinander ins Gespräch kommen kann. Es ist keine Skulptur – definitiv nicht. Ich spüre momentan diese Spannung zwischen Kunst und Design. Viele Designer wollen wohl als Künstler gesehen werden, aber ich weiss, dass Künstler etwas völlig anderes machen als ich.