

Designart

Der Kulturwissenschaftler Andreas Reckwitz diagnostiziert in seinem aktuellsten Buch – »Die Gesellschaft der Singularitäten« – einen Paradigmenwechsel in der gegenwärtigen Kulturproduktion. Die Gesellschaft der Gegenwart zielt nicht mehr, wie noch in der klassischen Moderne, auf das Allgemeine, sondern auf das Besondere. Statt eines massenproduzierten Sofas würden wir lieber ein Vintage-Fundstück in unserem Wohnzimmer platzieren, lieber einzigartige Orte aufsuchen anstelle üblicher touristischer Ziele wie Paris, wir hätten den Anspruch, alle Aspekte in unserem Leben gleichsam zu »kuratieren« – wie Reckwitz erklärt.¹ Dies geht so weit, dass wir stets neue Singularitäten produzieren müssen, sodass ein ständiges Streben nach Einzigartigkeit nichts Besonderes mehr ist, weil es zum Massenphänomen geworden ist – was sich nicht zuletzt an den strukturell immergleichen Hipster-Bars von Berlin bis Shanghai zeigt.

Man könnte nun die Konsequenzen dieser Veränderung für alle möglichen Lebensbereiche betrachten, ich möchte jedoch die Verschiebung vom Allgemeinen zum Besonderen in Reckwitz' Darstellung zum Anlass nehmen, um – insbesondere mit Blick auf die »Grenzen des Ästhetischen« – ein durchaus interessantes Nischenphänomen des zeitgenössischen Produktdesigns zu diskutieren, und zwar die sogenannte »Designart«. Die Designart ist, wie ich meine, paradigmatisch für den von Reckwitz diagnostizierten Wandel, da innerhalb des Designs seit den 1960er Jahren die Erweiterung des Spektrums vom massenproduzierten Industriedesign bis zum Einzelstück beobachtbar ist. Während man Design im Allgemeinen auch meist heute noch mit klassischem seriell produzierten Industriedesign assoziiert, haben sich im Zuge der Hinwendung unserer Gesellschaft zur Singularität in den letzten Jahren auf der ganzen Welt Galerien dem Verkauf von Einzelstücken namhafter Designer verschrieben. Die Arbeiten dieses neuen Designgenres machen das Singuläre zum Ausgangspunkt der Gestaltungsidee an sich.

Dies ist für den Designbegriff und das Verhältnis zur Kunst nicht unerheblich. Ich möchte jedoch die begriffliche Diskussion meinen nachfolgenden Rednern überlassen und eher eine Art Bestandsaufnahme wagen, denn die Designart selbst hat schon eine eigene Historie.

Was meine ich nun, mit Designart? Als *Designart* bezeichne ich handwerklich produzierte Einzelstücke und Kleinserien, meist in Form von Möbeln und dekorativen

¹ Vgl. Andreas Reckwitz: Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin 2017, S. 9.

Wohnobjekten, die in Museen ausgestellt und über Galerien vertrieben werden. Eine andere, hierfür auch übliche Bezeichnung ist der Begriff »Collectible Design«, das insbesondere auf der Messe Design Miami/Basel verkauft wird. Galerien, die die handwerklich und digital gefertigten Produktionen verkaufen, sind zum Beispiel Rossana Orlandi, Libby Sellers, die Chamber Gallery in New York und schließlich Helmrinderknecht in Berlin, um nur einige wenige zu nennen. Um diese Galerien herum hat sich ein elitärer Zirkel aus Designern gebildet, die in ihren Ateliers für die Galerien, aber auch im Auftrag von Sammlern exklusive Möbel produzieren. Wie Sammlern zeitgenössischer Kunst geht es den Sammlern von Designart darum, ein singuläres, einzigartiges Artefakt jenseits der Massenproduktion zu erwerben. Die Galeristin Libby Sellers charakterisiert das »collectible design« als funktional aber auch als »begehrtestwert«.² Objekte der Designart sind begehrtestwert, weil sie, anders als massengefertigte Dinge, eben *Unikate* sind, wie wiederum Andreas Reckwitz erklärt. So schreibt Reckwitz: »[...] Die extreme Ausformung des seltenen Dings ist das Unikat, die Einmaligkeit im strengen Sinne, wie sie paradigmatisch dem Kunstwerk zukommt, vor allem dem Gemälde oder der Skulptur.«³ Aber auch solche Dinge, die normalerweise dem Gebrauch dienen, wie handwerklich produzierte Artefakte, können, etwa qua personalisierter Einzelanfertigung, einen Unikatcharakter besitzen.

Auch wenn Reckwitz in seinem Text vor allem auf handwerkliche Einzelstücke zu sprechen kommt, so sind, wie ich meine, die mit teils handwerklichen, teils digitalen Techniken gefertigten Einzelstücke der Designart nicht mit den Produktionen des Kunsthandwerks zu verwechseln. Sie sind genuin Objekte des Designs, weil sie in einem Designprozess entstehen. Zwar gehen sie nicht in Serie, weil sie stets auf der Ebene des ersten, schon funktionierenden Prototypen verbleiben. Als Designobjekte greifen sie aber die Methodiken und historischen Ideen des Industriedesigns auf und entwickeln diese weiter. Oder aber sie brechen mit diesen Ideen, und machen den Bruch zum Konzept, sodass sie darin wiederum auf das historisch gewachsene Industriedesign Bezug nehmen.

So gehört zum Beispiel die Eindhovener Designerin Kiki van Eijk zu einer Generation von holländischen Designern seit den 2000er Jahren, für die das Paradigma der Serienproduktion keine Bedeutung mehr hat. Kiki van Eijk kreiert Kollektionen von Einzelstücken, die ähnlich wie in der Mode zu einem Thema zusammengefasst sind. Ihre Kunden sind meist private Sammler oder Luxusmarken, weite Teile ihrer Kollektionen werden von Hand in ihrem Studio in Eindhoven produziert. Sie verknüpft Traditionen

2 Libby Sellers: Why/What/How. Collecting design in a contemporary market. HSBC Private Bank 2010, S. 14.

3 Reckwitz 2017, S. 131.

handwerklicher Produktion, die vor der Moderne liegen, mit aktuellen Techniken der digitalen Produktion. So verweist zum Beispiel die Arbeit *One More Time* (2011), eine Serie von Tischuhren, deren Zifferblatt von einem Drahtgerüst gehalten wird, auf digitale Modellierungsmethoden. Wie ein Wireframe-Modell aus dem CAD-Programm bestehen die Uhren aus einem gitterartigen Konstrukt. Sie wurden jedoch nicht in einem digitalen Produktionsprozess erstellt, vielmehr wurde der Draht anhand einer Schablone von Hand verbogen, verdrillt und gewickelt. Verbindungspunkte und Schlaufen verweisen auf den Prozess der Herstellung, sie zeigen, wie nach und nach anhand des Drahts eine Form zusammengesetzt wurde. So entsteht der Eindruck einer vorläufigen, skizzenhaften Konstruktion. Die Uhr scheint gewissermaßen erst im Moment ihrer Produktion gestaltet worden zu sein.

Die Uhren sind nur eine von vielen Produktionsideen der Designerin. Ihr Geschäftsmodell liegt darin, immer wieder neue Kollektionen von Objekten zu entwickeln und jedesmal neue Produktionsprinzipien zu erfinden. Van Eijk verwendet für ihre Objekte Methoden der Collage oder der Improvisation und sie nutzt bestehende Archetypen und verfremdet sie. Die Arbeiten werden von ihr selbst und ihren Assistenten in ihrem riesigen Atelier in Eindhoven hergestellt. Van Eijks Arbeitsweise ist dabei ganz auf den sehr speziellen Markt der Designart zugeschnitten.

Die Designart war jedoch zunächst keinesfalls eine marktförmige Kategorie innerhalb des Designs, sondern sie war der Versuch klassische Produktionsformen, aber auch Begrifflichkeiten aufzubrechen. Entwickelt hat sich diese kunstnahe Richtung des Designs in den 1960er Jahren – was ich im Folgenden skizzieren möchte.

In einem traditionellen Verständnis sind Design und Kunst als eigene Formen der Praxis zu denken, sie erfahren aber unterschiedliche Weisen der Rezeption. Normalerweise verbindet man daher mit Design als dem Anderen der Kunst in Serie gefertigte Gebrauchsdinge. Genau in der Abwendung von funktionalen, massenproduzierten Designprodukt liegt daher zunächst das produktive Moment der Designart.

Dabei gilt es vorab zu sagen, dass diese Entwicklung freilich nicht ausschließlich aus dem Design heraus entstand. In der bildenden Kunst wurden Dinge des Designs zum Gegenstand künstlerischer Produktion gemacht, auch die Grenzen zwischen den Gattungen, also zwischen Malerei, Skulptur, Architektur, Photographie, Film und Musik lösten sich auf. Juliane Rebentisch spricht in Bezug auf diese Entwicklungen von einer

Tendenz zur Entgrenzung, die in den 1960er Jahren bisherige Bestimmungen von Kunst infrage stellte.⁴

Auf diesen Prozess der Entgrenzung bezieht sich auch der italienische Designer Bruno Munari. Munari selbst ist eine eine Figur, die im Grenzbereich von Design und Kunst agiert. Er entwarf zum Beispiel die »Falkland Lamp«, die seit 1964 bei Danese in Produktion ist. Von den 1940er Jahren bis in die 1960er Jahre realisierter er unter dem Titel »Useless Machines« eine Reihe von kinetischen Plastiken, die wiederum den Calder-Mobilés nicht unähnlich sind. Interessant aus Sicht der Designwissenschaft ist aber vor allem sein Text »Design As Art« (1966), eine Art Kompendium künstlerischer Methoden für das Design. Munari verweist darin auf eine Rückbesinnung der Kunst auf ihre Ursprünge in der Gestaltung von Alltagsobjekten. Die Kunst, moniert Munari hier, sei seit der Moderne elitär geworden und habe sich von ihrem Publikum entfremdet. Erst in der letzten Zeit sei – als eine Art gegenläufige Tendenz – eine Hinwendung zum Alltag und zum Gewöhnlichen zu beobachten. Der Grund dafür sei der Wunsch, den Betrachter an der Kunst *partizipieren* zu lassen. Dies sei am besten dort möglich, wo Gestaltung und Gebrauch sich verschränken.⁵ »The artist has to regain the modesty he had when art was just a trade, and instead of despising the very public he is trying to interest he must discover its needs and make contact with it again.«⁶ So verstanden, erscheint die Kunst dem Rezipienten dann nicht mehr als autonomes Werk im Museum, sondern als Alltagsprodukt im Shop.

Munaris Text zeigt dabei auch, dass Ideen der Verschränkung von Kunst, Technik und Handwerk – die insbesondere die Anfänge des Designs mit dem Werkbund geprägt hatten – auch in der späten Moderne noch Bestand hatten, obwohl der Zeitraum, aus dem Munaris Text stammte, im Design eigentlich bestimmt war von einer Affirmation der Massenproduktion und von einem strengen Funktionalismus (Ulm).⁷ Bruno Munaris Text zeigt auch, dass man das Verhältnis von Kunst und Design insbesondere in Italien entspannter sah. Die Grauzone, die sich in diesem besonderen Zeitraum in Italien auftat brachte dann Strömungen wie Memphis und Alchimia hervor.

Im deutschen Designdiskurs, der mehr noch als das italienische Design von einem rigiden Funktionalismus geprägt war, entstand zu Beginn der 1970er Jahre dann das *Neue Deutsche Design* die als eine Strömung gelten kann, die Züge der heutigen Designart

4 Vgl.: Juliane Rebentisch: Theorien der Gegenwartskunst zur Einführung. Hamburg 2013, S.16.

5 Vgl. Bruno Munari: Design as Art. New York 2008 (1966), S. 12.

6 Munari 2008, S. 13.

7 Vgl. hierzu die Diskussion bei Theodor W. Adorno: Funktionalismus heute. Vortrag gehalten auf der Tagung des Deutschen Werkbundes in Berlin am 23.Oktober 1965; In: Gesammelte Schriften Band 10,1. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977.

schon vorwegnahm. Die Protagonisten des Neuen Deutschen Designs versuchten als Gegenposition zur klassischen industriellen Moderne eine Art »Antidesign« herauszubilden. Einer der bekanntesten Entwürfe war der zum Möbel umgebaute und golden lackierte Einkaufswagen von Stiletto (»Consumer's Rest« 1983). Man produzierte aus Restmaterial, billigen Wegwerfartikeln und industriellen Halbzeugen Einzelstücke, die schnell das Interesse etablierter Kunstinstitutionen erregten. Sie wurden zum Beispiel bei der documenta 8 gezeigt. Versuche, die Entwürfe über Galerien zu vermarkten scheiterten jedoch – der von Libby Sellers skizzierte Markt musste sich erst noch etablieren.

Mit dem Neuen Deutschen Design und ähnlichen Strömungen wie Memphis und Alchimia in Italien bildete sich schließlich ein Feld heraus, das für experimentelle Produktionen bekannt war, und das den Ursprung der heutigen Designart bildete.

Marktförmigkeit und Entzauberung

Auch heute handelt es sich um Einzelstücke im Bereich des Möbeldesigns, die zwischen Kunsthandwerk und Materialexperiment oszillieren. Während jedoch der produktive Impuls des Neuen Deutschen Designs in der Sichtbarmachung einer Grenzverwischung zwischen Design und Kunst bestand, scheint die Designart bei skulpturalen Möbelentwürfen stehengeblieben zu sein, sie vermögen die Idee von Singularität bloß auf der Ebene der Form auszubuchstabieren.

Ein Extrembeispiel für eine in den Kitsch abdriftende Designart sind die Stücke des holländischen Duos Nynke Tynagel und Job Smeets, die unter dem Label Studio Job operieren. Sie produzieren monumentale Möbelskulpturen und Objekte, die narrative Strukturen eines Comics aufweisen, wie zum Beispiel den »Train Crash Table« (2015). Der Tisch in Form zweier kollidierender Dampflokomotiven symbolisiert in mit ironischer Geste den »romantic breakup« von Nynke Tynagel und Job Smeets.

In der Wiederholung des immergleichen Prinzips – der unmittelbaren bildlichen Übertragung von Erzählungen auf die Objekte – stagnieren sie, ihre Arbeit ist nicht experimentell, sondern marktförmig. Die Entzauberung dieser experimentellen Kategorie von Design geschieht dabei auf zwei Weisen. Zunächst sind Designobjekte im Kontext der Designart plötzlich der Marktförmigkeit eines eigenen Kunstbetriebes unterworfen. Die Designart hat einen Zug zum Elitären, weil darin die ursprünglich demokratische Idee des Designbegriffs unterlaufen wird. Die Designer vermarkten sich wie Künstlerfiguren, ihre Objekte erscheinen nur in limitierter Auflage sodass sie besonders selten und exklusiv

sind. Reckwitz spricht diesbezüglich von einer »Rarifizierung«.⁸ Spektakulär war etwa der Verkauf von Marc Newsoms »Lockheed Lounge« für 2,434,500 £. Ganz ähnlich wie in der bildenden Kunst haben sich also längst innerhalb der Designart Strukturen von marktförmiger Gestaltung und Verwertungslogiken herausgebildet – wie beispielsweise die Verwendung von bewusst aufwändigen handwerklichen Prozessen und teuren Materialien, die den Ideen von Recycling, Experiment und Improvisation etwa des Neuen Deutschen Designs zuwiderlaufen.

Ein weiteres problematisches Moment der Designart ist, neben dem Zug zum Elitären, die Frage nach dem Neuen. Besteht innerhalb des Feldes der Designart die Möglichkeit, Design wirklich auf seine disziplinären Grenzen hin zu erweitern und Projekte zu liefern, die im Rahmen von klassisch industriellen Produkten nie zustande gekommen wären?

Zwar machten streckenweise wie im Fall der »Aim Lamp«, die Ronan und Erwan Bouroullec für die Galerie Kreo 2010 entwarfen, Designobjekte zunächst als Neuheiten im Feld der Designart Karriere und fanden dann schließlich Eintritt in die serielle Produktion. Die Leuchte wurde später von Flos in Serie produziert. Das Argument, die Designart würde quasi jenseits der engen Grenzen des Industriedesigns operieren und darin ebendieses Industriedesign weiterentwickeln, mithin gänzlich neue Formen produzieren, kann jedoch über weite Strecken nicht aufrechterhalten werden.

Ihre besten Momente hat die Designart heute außerhalb der hierfür installierten Formate, und zwar dort, wo sie an Forschungszusammenhänge aus den Ingenieurs- und Naturwissenschaften anschließt. In den letzten 5 Jahren sind insbesondere und um die Technik additiver Fertigung immer mehr Projekte entstanden, die Handwerk und Technik mit Konzepten verbinden, die das Verhältnis von Serialität und Singularität adressieren, Zufallsverfahren nutzen und deren Entwerfer nicht wie ein Forscher im Laboratorium agieren, sondern sich selbst und die Maschine performativ mittels Video in Szene setzen. Ein in dieser Hinsicht sehr typisches Beispiel ist der »Solar Sinter« von Markus Kaiser (2011), ein solargetriebener 3D-Drucker, der anhand eines Laserstrahls Wüstensand schichtweise zu Skulpturen formt. Weil hier Handwerk, Design und Technik auf so anschauliche Weise miteinander verbunden wurden, avancierte der Solar Sinter zum Sinnbild für das transformatorische Potential der additiven Fertigungsmethoden. Die Wirkungsvolle Inszenierung des 3D-Druckers in Interaktion mit dem *Operator* im marokkanischen Wüstensand hat dem RCA-Absolventen zu einiger Popularität verholfen.

⁸ Vgl. Reckwitz 2017, S. 131.

Solche Projekte geraten dann ebenfalls in den Kontext der Designart. Die »Printed Bags« des MIT Self Assembly Labs zum Beispiel, die mit einer neuen 3D-Druck Technologie gefertigt werden, wurden live auf der Messe Design/Miami 2017 produziert.

In einem ähnlichen forschungsmäßigen Zusammenhang entstanden sind auch die Projekte der Industriedesignerin und Kunsthistorikerin Babette Wiezoreck aus Berlin Weißensee, die einen Keramikdrucker gebaut hat und darin parametrisches Design und traditionelles Handwerk verbindet. Aus technischer Sicht ist das Setup ihres Projekts »Zirkuläre Prozesse und Rückkopplungen in additiven Fertigungsverfahren« (2016) mit einem Pastenextruder zunächst nicht außergewöhnlich. Das Gestell des Druckers basiert auf einem ganz üblichen Prinzip – es handelt sich um einen Deltadrucker, dessen Druckkopf an drei Armen hängt.⁹ Mit Druckluft wird eine keramische Masse – in diesem Fall Porzellan – durch einen Extruder gepresst, der auf einer Druckplatte aus Gips schichtweise ein Modell aufbaut.¹⁰ Interessant an dieser Stelle ist der Übergang vom digitalen Modell zum im Drucker entstehenden Artefakt. Die määndernden, ineinander verschränkten Strukturen, die im Drucker entstehen, muten an wie »Glitch Art«. Der Entwurf nutzt einen beim 3D-Druck üblichen Fehler, den sogenannten y-Shift, bei dem eine Schicht verrutscht. In diesem Fall aber handelt es sich nicht um einen Fehler, sondern um einen experimentellen Prozess, in dem eine Rückkopplung zwischen der materiellen Herstellung und der Programmierung der Form stattfindet. Die Druckplatte aus Gips ist beweglich gelagert, sodass sie immer dann, wenn das Material ein bestimmtes Gewicht erlangt, aus der Balance gerät. Ein Grasshopper Script, das mit der Druckplatte über einen Sensor in Verbindung steht, sorgt dafür, dass der Drucker die Form des Modells noch im Prozess verändert, sodass die Platte sich wieder stabilisiert.¹¹ Dort, wo die Platte nach oben kippt, wird in sich überlagernden Schleifen mehr Material aufgebracht, als dort wo sie nach unten kippt. Es entsteht eine zylindrische Form, die jedoch jedesmal unterschiedliche Strukturen aufweist.

9 Das Material hat freilich einige Besonderheiten gegenüber den sonst in der additiven Fertigung üblichen Kunststoffen. Nicht jede Masse eignet sich für den keramischen 3D-Druck, und die Geschwindigkeiten und der Schichtdurchmesser müssen auf das besondere Material angepasst werden. Und freilich liegen hier auch einige Herausforderungen – Porzellan ist nicht zuletzt wegen der hohen Brenntemperaturen ein unberechenbares Material.

10 Das Setting bestehend aus dem Drucker und der Keramikpumpe ist technisch gesehen eine Entwicklung der Open Source-Gemeinde, die sich rund um die Technik des Keramikdrucks gebildet hat.

11 Grasshopper ist eine visuelle Programmieroberfläche, die von Designern meist zur Erstellung generativer Formen eingesetzt wird. Grasshopper erlaubt jedoch auch, einen 3D-Drucker direkt anzusteuern und die Pfade des Druckers – also die einzelnen Schichten des Modells – direkt abzufahren. Normalerweise muss man erst ein Modell zeichnen, das dann in einzelne Schichten und dann in Maschinencode übertragen wird. Mit Grasshopper ist es aber möglich – und das ist für den Keramikdruck nicht unerheblich – die Pfade in einer unendlichen Spiralarartigen Bewegung abzufahren anstatt zwischendurch die Druckdüse abzusetzen.

Bei dem Grasshopper-Script von Babette Wiezoreck liegt nun die eigentliche Singularität. Die Form wird quasi »live« generiert. Anhand des Pfads, den Grasshopper als Reaktion auf die Daten des Sensors beziehungsweise als Reaktion auf das vom Material verursachten Kippen der Platte erzeugt, werden die materiellen und die digitalen Aspekte des Druckens miteinander verbunden. Der Drucker und das Script könnten theoretisch endlos laufen. Die einzelnen Artefakte, die Wiezoreck in ihrem Drucker produziert, sind dann nicht abgeschlossene Formen, sondern nur Ausschnitte aus dem Prozess der ständigen Rückkopplung zwischen dem Kippen der Platte, den Schlaufen, die sich bilden und dem endlos laufenden Script.

Jenseits des Paradigmas der Serialität werden in solchen Projekten Strukturen erzeugt, die Handwerk, aber auch Digitalität in einer neuen Kategorie von Artefakt sichtbar machen. Dass solche Projekte außerhalb der industriellen Formate laufen, ist klar. Sie werden möglich nicht nur durch die Technik, sondern durch die kulturelle Verschiebung hin zur Singularität, die Reckwitz beschreibt. Hier sollte die Designart ansetzen, wenn sie progressive Projekte liefern will.