

Im Gespräch mit Jerszy Seymour



Du bist Kursdirektor an der Sandberg University, die zur Gerrit Rietveld Akademie in Amsterdam gehört. Außerdem lehrst Du an verschiedenen Universitäten in ganz Europa. Wie vermittelst Du das Thema Design?

Ich spreche nicht über Design. Ich verstehe mich auch nicht als Lehrer. Ich schaffe nur einen Kontext, etwa wie man ein Programm aufsetzt, wen man einlädt und wer dort Vorträge hält. Das ist alles. Ich schreibe aber niemandem vor, wie er gestalten soll. Es geht mir nur darum, einen Raum zur Verfügung zu stellen – Wand, Boden, Decke und noch ein paar andere Parameter. Am Ende sprechen Menschen über verschiedene Dinge und was passiert, ist vielleicht ein Designprojekt, wenn man es so sehen will.

Wenn ich aber über Design spreche, dann in dem Zusammenhang wie wir die Erde bewohnen, welche Beziehung wir zur gebauten Umwelt, zur Natur und zu uns selber herstellen. Das ist für mich Design.

Darum geht es also hauptsächlich in Deinen Arbeiten?

In meinen Arbeiten versuche ich einen Diskussionsrahmen zu schaffen. Am Ende geht es natürlich um grundsätzliche philosophische und existentielle Fragen, die hoffentlich

nicht jeder so sieht wie ich, denn der Diskurs ist ja der Sinn des Ganzen. Aber wir müssen darüber nachdenken und uns im Klaren sein, welche Entscheidungen wir tagtäglich treffen und welche Auswirkungen sie haben. Das Themenfeld Design kann hier viele Antworten geben. Und vielleicht werden wir nicht die Welt retten, aber wir sollten zumindest Spaß haben, damit umzugehen. Ich sage nicht einmal "versuchen".
(Lacht)

In meiner Ausstellung "The Universe Wants to Play" in der Crone Galerie in Berlin zeige ich Objekte, die keine offensichtlich praktische Funktion haben. Die Installation im oberen Stockwerk ist eine Art Gehirnlabor – halb Höhle, halb Raumschiff. Ein gedankliches Experiment über die Bewohnbarkeit der Erde, aber hauptsächlich unseres Geistes. Wenn wir nicht in der Lage sind unseren Geist zu bewohnen, wie sollen wir dann die Welt bewohnen?



Lädst Du potentielle Partner zu Deinen Ausstellungen ein, damit sie Dein Gedanken-Universum kennenlernen und um gemeinsame Projekte anzuregen?

Teilweise ja. Wir arbeiten beispielsweise gerade an einem Projekt mit Alessi. Sie sind sehr an Meta-Projekten interessiert, die sich vom reinen Produktdesign unterscheiden. Aber das ist sehr selten bei Herstellern. Ich habe auch solche Projekte mit Vitra gemacht, wo es eher um eine konzeptionelle Arbeitsweise ging.

Das Projekt mit Alessi ist ein Kochbuch, das eine Menge ungewöhnlicher Rezepte bereithält. Ein Thema des Buches heißt „Cooking for a New World Industry“. Ich hatte mit Alberto Alessi zusammengesessen und über die Zukunft seines Unternehmens gesprochen, das jährlich ein Wachstum von 5% jährlich generieren muss. Denn da ist dieses hungrige Monster von 400 Angestellten und will gefüttert werden. Über allen anderen Themen haben diese 400 Menschen natürlich erste Priorität. Ich schlug ihm vor, dass Alessi eine Filmproduktionsfirma werden könnte. (Lacht)

Ich habe versucht, konzeptionelle Projekte auch mit größeren Unternehmen wie Moulinex und Tefal zu entwickeln. Die Idee war dabei die Gewerkschaft einzubeziehen, aber das hat zu einigen Schwierigkeiten geführt. Der einzige Gewerkschaftler, den ich getroffen habe, war mehr in Sorge, ob seine Kaffeepause auch lang genug sein würde.

Wie sind Deine Erfahrungen als Industriedesigner?

Es gibt die kleineren Familienunternehmen wie Alessi, Vitra oder Magis. Es macht Spaß mit ihnen zu arbeiten, denn man spricht direkt mit den Besitzern. Gleichzeitig ist diese Arbeitsweise nicht repräsentativ: Magis hat 40 Mitarbeiter, Vitra ist vielleicht eine der größeren Firmen mit 1000 Leuten – aber es ist auch keine wirklich große Firma.

Wenn wir uns ernsthaft unterhalten, müssen wir uns über Unternehmen mit 20, 30 oder 40.000 Angestellten unterhalten. Firmen, die zu groß sind, um zu scheitern. Mit Moulinex und Tefal zu arbeiten war natürlich gerade deshalb sehr interessant, aber eben auch schrecklich.

Was ist der wichtigste Unterschied?

Das Wichtigste ist, dass Designer verstehen wie Produktion und Konsum zusammenhängen. Es ist eine sehr präzise Sache. Wenn man für eine große Firma arbeitet, muss man wissen, dass die Produktionskosten für einen Haartrockner beispielsweise exakt 1,2305 Euro betragen müssen. Und wenn man etwas am Designprozess ändert, ändert sich alles.

Das sind die aktuellen Themen, mit denen wir heute umgehen müssen. Politiker haben keine Ahnung davon. Sie sprechen darüber, aber was es wirklich bedeutet wissen sie nicht. Es ist nicht Teil ihrer Ausbildung. Es ist etwas, womit sich Design jeden Tag auseinandersetzt. Aber man ist auch auf das Verständnis der Unternehmen angewiesen. Und im besten Fall arbeitet man mit Firmen wie Vitra oder Magis und führt einen Dialog mit offenen, intelligenten Persönlichkeiten. Das Schlimmste ist der CEO einer Firma, in der alle Entscheider einen Marketingbackground haben. Wenn man sich vorstellt, wie wichtig ihre Jobs sind und wie schlecht sie ausgebildet sind – natürlich nicht um Geld zu verdienen, sie sind darin kurzfristig gesehen sicher sehr gut.



Das heißt, die Erde leidet an unwissenden Menschen in wichtigen Positionen?

Wenn wir jetzt an den Punkt kommen, woran die Erde leidet, dann ist das wohl eher der Mensch selber. (Lacht)

Es geht ja nicht darum, wie wir die Erde erhalten können. Betrachtet man etwa das englische Wort „sustainability“ – hier sollen Dinge beibehalten werden wie sie sind. Aber es geht nicht um die Künstlichkeit der Erde, sie ist ja bereits künstlich. Sie besteht aus Pflanzen, die in einer vom Menschen kontrollierten Umgebung wachsen. Wir sollen viel artifiziieller Denken.

Wir haben ein Bevölkerungsproblem, wir haben komplexe moralische und ethische Themen, die anstehen und da gibt es noch viele andere Themen, denen man sich annehmen muss. Also was retten wir zuerst? Welche Rechte und Freiheiten opfern wir als erstes? Und wie? Diese ganzen Probleme spielen zusammen.

Nachhaltigkeit ist zum Teil sehr weit vom eigentlichen Problem entfernt. Und das ist, wie man mit dem Kreislauf von Produktion und Konsum umgeht, mit politischen und sozialen Strukturen. Am Ende sind die Regierungen gefordert zu bestimmen, was und wie wir damit umgehen.

Aber vielleicht werden gerade durch die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit neue Perspektiven geschaffen im Produktions- und Konsumkreislauf.

Seit den 80er und 90er Jahren stehen die Menschen in der Kritik, dass sie ihre Erfüllung im Konsumieren finden. Und natürlich gibt es viele Leute, die zu viel konsumieren. Aber das Gesamtprojekt ist viel komplizierter. Jetzt, wo wir realisieren, dass Konsum mit Produktion und Produktion mit Arbeitnehmern und ihren Familien zusammenhängen. Es ist ein ökonomisches Gesamtsystem, das man nicht einfach abschalten kann.

Nachhaltigkeit ist nur ein kleiner Teil dessen, womit wir uns auseinandersetzen müssen. Viel grundsätzlicher geht es darum, wie wir leben und sterben wollen und welche Lebensqualität wir haben. Das sind die wichtigsten grundsätzlichen Themen – und damit sollte man beginnen. Deshalb ist Anarchie noch immer ein Grundpfeiler für die maximale Freiheit des Menschen. Wenn wir nicht anfangen darüber nachzudenken, wie wir leben, sterben, schmecken und alles andere wollen, werden wir nicht zum Punkt kommen.

Text: May-Britt Frank-Grosse für gp-award.com

Bilder: white lobster gmbh

