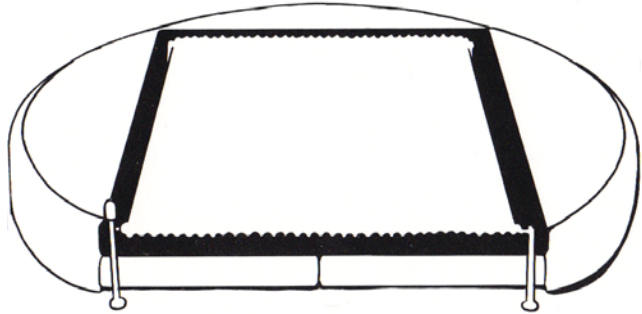


# Sachgemäß



## Ralph Künzler

In der jüngeren Geschichte ist das Wort Design zum Leitbegriff für jede gestalterische Tätigkeit geworden. Mit geradezu inflationärer Ausbreitung werden heute die unterschiedlichsten Gestaltungserzeugnisse zum Designartikel. Selbst vor der menschlichen Schöpfung macht das formverschönernde Styling keinen Halt mehr. In der Nomenklatur des Alltags verknüpft sich mit dem Ausdruck Design die Vorstellung von einer exklusiven und unkonventionellen Ästhetik für gehobene Ansprüche. Wo es noch vor wenigen Jahrzehnten um den verkaufsfördernden Entwurf marginaler Konsumgüter, Modeartikel oder Haushaltsgeräte sowie dessen Umsetzbarkeit in einem industriellen Massenfertigungsprozess ging, da hat sich in der Gegenwart die Idee vom Produktdesign auf die komplette Verbrauchsgüter- und Unterhaltungsindustrie, auf das image- und werbewirksame Auftreten von Persönlichkeiten und Firmen ausgedehnt. Design ist heute zu einem Lebensgrundsatz geworden – ein kulturelles Phänomen, das Ralph Künzler in seiner künstlerischen Arbeit mit den unterschiedlichsten Medien und Methoden beleuchtet, hinterfragt, ironisiert und ad absurdum führt.

Die Welt von Ralph Künzler ist die Welt des Industrie- und Werbedesigns. Ein ganzes Arsenal willfähriger Gebrauchsobjekte bürgt für den

sachlichen Blick auf die Instrumente unserer tagtäglichen Verrichtungen. Ralph Künzler nutzt die Summe der Gegenständlichkeit als motivisches Reservoir und formale Inspirationsquelle zur Entwicklung seiner skurrilen Groß- und Kleinobjekte. In einem nonkonformistischen Übergangsbereich zwischen Bildhauerei und Design erhebt er die Dinge unseres gewohnten Lebensraums, Haushaltswaren und elektrische Gerätschaften, Fortbewegungsmittel, Aufbewahrungsutensilien und Möbel in den Stand ästhetischer Zeichen. Mit einer besonderen Vorliebe für die Formsprache der 1950er- bis 70er-Jahre sammelt er Ausrangiertes und Ausgedientes auf den Flohmärkten dieser Welt. In aufwändiger Handarbeit seziiert er die Gerätschaften, um sie von ihren herkömmlichen Anschauungssymptomen zu befreien und unter neuen körperlichen Gesichtspunkten und mit stilfremden Transplantaten zu zweckfreien Ideengebilden zusammenzufügen.

Wo Marcel Duchamps den seriellen Gebrauchsgegenstand als deklariertes Ready-made zum interesselosen Kunstwerk erhebt, da bekennt sich Ralph Künzler zum (re)konstruierten Ready-made. Unter dem Prädikat der unverwechselbaren Einmaligkeit entwickelt sich seine Kunst aus Ge- und Erfundenem. Küchenwaage, Föhnhaube, Kindersitz und Wohnwagen, Handstaubsauger, Spaten, Lenkstange und Faltboot, Heizkörper, Sofa, Gartenschere, Mixer, Einkochbesteck, Waschbecken, Thermometer, Zapfhahn und Bügeleisen verschmelzen zu bizarren Artefakten und hybriden Versuchsobjekten, mit denen der Künstler die Verunsicherung im Übergang vom wirklichen in den fiktionalen Raum der plastischen Designmodelle erprobt.

Mit seinem künstlerischen Ansatz unterwandert Ralph Künzler die grundlegenden Anforderungen, die der Produktgestalter bei seiner Arbeit berücksichtigen muss. Design wird nur dann für gut befunden, wenn Ästhetik, Ergonomie, Haltbarkeit, Funktion, Ökologie und Komfort einander ergänzen und miteinander harmonisieren, wenn die kostengünstige Effektivität eines Produktes und seine rasche Wiederholbarkeit gewährleistet werden. Ralph Künzlers Prototypen sind weder rasch noch überhaupt reproduzierbare Unikate. Sie simulieren nutzbringende Verwendbarkeit, doch die Dramaturgie ihrer Inszenierung folgt stets den Regeln der Erfindung. Herausgelöst aus ihrem ursprünglichen instrumentalen Kontext offenbaren die Objektmontagen trotz aller strukturellen Analogien mit der Gegenständlichkeit ihre künstlerische Autonomie. Als Metaphern für

Skulptur spielen sie im traditionell bildhauerischen Sinne mit beziehungsreichen Form- und Farbkompositionen und einer labilen Ponderation der Flächen und Gewichte.

„Während ich jedes Ding betrachten kann als etwas, das ich zur Befriedigung meiner unmittelbaren Bedürfnisse benutze, so dass ich es im Gebrauch verbrauche (oder verzehre), muss ich das Kunstwerk betrachten als einen Gegenstand, dessen Bedeutung sich mir in reiner Anschauung gibt und den ich... nicht verbrauchen und verzehren kann.... Indem es den Anspruch auf Bedeutung durch Darstellung erhebt, büßt es seine materielle Nützlichkeit ein. Es wird vergeistigt.“<sup>1</sup> In der formalen Verfremdung schwindet die vertraute Tatsächlichkeit der Dinge. Die serielle Anonymität des funktionalen Konsumartikels wird außer Kraft gesetzt. Ralph Künzlers Apparate vereiteln die Illusion von Rationalität und Pragmatismus in einem skulpturalen Panoptikum. Als Medium der Bewusstseinsbildung und parodistische Modellattrappen zwischen absurdem Gerät und Identifikationsobjekt befragen sie die Konditionierung unserer Wahrnehmung und die Nutzenanwendung unserer Alltagsgüter. Über fiktive Gebrauchsdeutungen hinaus eröffnen sich überraschend affektive und assoziative Dimensionen. So zeigt der *Windjammer* keine Nachbildung eines schnittigen Großseglers, sondern eine Kreuzung aus Staubsaugerbeutel, Höhensonne und Armstützen. Und auch der *Kriechstrom* meint kein Derivat aus Gleich- oder Wechselstrom, sondern eine neue Form der universellen Tretmühle für drei Beine, deren Mechanismus zum experimentellen Testgebrauch einlädt.

Ralph Künzler revitalisiert Wegwerfartikel mit Kultstatus. Unmissverständlich konserviert sich in ihnen das tagtägliche Dasein. Ausgestattet mit vielfältigen Erinnerungen an lapidare Lebensgewohnheiten treten sie in der Summe ihrer Einzelelemente in den Stand der „geschichtlichen Zeugenschaft.“<sup>2</sup> Als Relikte der Alltagsroutine verwandeln sie sich in kostbare Hinterlassenschaften persönlicher Identität. Vor dem Hintergrund des artifiziellen Nonsens befragen sie zugleich und nicht ohne Augenzwinkern die ästhetische Durchmusterung unserer industriell gefertigten Warenwelt.

<sup>1</sup> Hans Heinz Holz: Vom Kunstwerk zur Ware. Darmstadt 1972 S.116.

<sup>2</sup> Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt 1977<sup>4</sup> S.13. Vgl. hierzu auch S....

Die Ideale des Bauhauses, das in den 20er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts das interdisziplinäre Zusammenwirken von Kunst, Kunsthandwerk und industrieller Formgebung mit dem Ziel einer klaren, sachlichen und zweckmäßigen Gestaltung der Umwelt propagiert hat, scheinen im Werk von Ralph Künzler eine zeitgenössische Rezeption zu erfahren. Seine Kunst gibt alles her, was man zum materiellen Überleben braucht. So treten im Sinne eines Gesamtkunstwerkes zu den hybriden Designgeräten auch Bildcollagen, Multiples, Miniaturserien und Buchobjekte, mit denen Ralph Künzler die Fetischisierung der Konsumgüter ironisiert und umdeutet. Als „Ingenieur skurriler Weltversionen“<sup>3</sup> schreckt er nicht davor zurück, das Kuriositätenkabinett seiner verführerisch irritierenden Entwürfe um weitere Raritäten aus Gesellschaft und Warenproduktion zu ergänzen. So entwirft er einen Satz interaktiver Roboter, eine Strickkollektion aus Pullunder, Pudelmützen, Hot-Pants und Strapsen, ein eigenes Firmenlogo, eine Bibliothek und eine neue Partei mit passendem Spendenbuch. Selbst seine eigene Hochzeit stilisiert er als *Opus 0* zum Kunstwerk. Immer kristallisieren sich in den Liebhaberstücken von Ralph Künzler Sehnsüchte, Wünsche, Fixierungen, Standards und Klischees in unzähligen Bezügen, metaphorischen Querverweisen und fließenden Übergängen zwischen Kunst und Leben, Design und Dada.

© 2004 Stephanie Dathe



<sup>3</sup> Christoph Tannert: Mix mir die Aura, Ausstellungskatalog Kunstverein Mannheim 1997