

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 21 (2008)
Heft: 1-2

Artikel: Machen und Mitmachen : Ausstellungskritik
Autor: Zulauf, Tim
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-123414>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Machen und Mitmachen

Text: Tim Zulauf
Fotos: Francis Ware

Sie können nicht voneinander lassen, die Kunst und das Design. Doch was lässt sich aus ihrer Begegnung gewinnen? Ein Symposium und eine Ausstellung, die ab Februar in Zürich gezeigt wird, verhandeln das Verhältnis zwischen Design und Kunst auf ein Neues. Dabei geht es weniger um ähnliche Ausdrucksformen als um Arbeitsweisen.

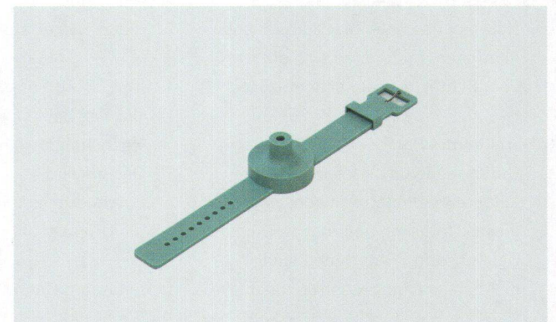
Die Geschichte des Designs ist eine der feindlichen Übernahmen: Vom (Art Déco) über (just-in-time) produzierte, personalisierte Produkte bis hin zu virtuellen Werbe- und Datenlandschaften – überall ist Design. Aber wo selbst die eigene Persönlichkeit mit Schönheitschirurgie, Psychopharmaka und Genmanipulation gestaltet und damit zum Designproblem werde, schwinde Handlungsspielraum. Das die Analyse des Kunsthistorikers Hal Foster anlässlich des Genfer Projekts (AC*DC) – eines Symposiums und einer Ausstellung, die das Centre d'Art Contemporain (CAC) und die Haute école d'art et de design in Genf veranstaltet haben. Die Ausstellung (Wouldn't it be nice ...) führt Arbeitsweisen aus Kunst und Design zusammen. Statt auf formale Ähnlichkeiten zu setzen, verstehen die Kuratoren Emily King, Katya García-Antón und Christian Brändle Formgebung als Einmischung in den Alltag. Sie stützen sich dabei auf die Begriffe (Performativität) und (relationale Ästhetik). Mit (Performativität) untersuchen Kulturwissenschaftler, wie inszenierte Handlungen gesellschaftliche Realität herstellen. Und (relationale Ästhetik) meint eine Kunstauffassung, die sich für die Bearbeitung zwischenmenschlicher Beziehungen interessiert, anstatt in erster Linie Sachverhalte abzubilden. Die Kunstkritik hat in dieser Arbeitsweise einen Neuaufbruch der Kunst in den Neunzigerjahren ausgemacht.

Design, Kunst und umgekehrt

Wie sieht das aus, wenn gesellschaftliche Realität hergestellt, zwischenmenschliche Beziehungen verändert werden sollen? Die Ausstellung versammelt dazu eine Reihe



1



2



3

von Projekten, die aus dem Zwischenbereich von Design und Kunst stammen. Zum Beispiel Stuart Bailey und David Reinfurt, die unter dem Namen Dexter Sinister zusammen arbeiten: Sie produzieren das Journal *«Dot Dot Dot»* gleich vor Ort. Laufende Druckmaschinen verleihen der Ausstellungshalle die Atmosphäre einer Werkstatt. Dexter Sinister stellen nicht die Zeitung aus, sondern ihre Herstellung. Sie thematisieren damit die Finanzierung und Distribution von Design- und Kunstpublikationen.

Umgekehrt nimmt Design Kunstcharakter an: Der Designer Martino Gamper zimmert Unikate aus vor Ort gesammelten Brockenhaus-Möbeln zusammen. Diese *«Kunst»* wird gebraucht: In der Ausstellung dienen die Skulpturen als Sitzgelegenheiten und Displays für Kataloge und Flyer. Die beiden Modemacherinnen von BLESS unterteilen die Halle mit drei Hängematten. Sie veredeln südamerikanische Lebens- und Möbelformen zu plastisch stark wirkenden Objekten, die neogotischen Glanz ausstrahlen. Martí Guixé – der bekannte Katalane nennt sich nun *«Ex-Designer»* – brachte gleich sein eigenes *«Museum Guixé»* mit. Auf Tüchern, wie sie fliegende Händler benutzen, zeigt er einen Querschnitt durch sein Schaffen. In Erinnerung bleibt das *«Gratis-Essen»*: Martí Guixé will Mahlzeiten für Bedürftige kostenlos anbieten, indem er sie sponsert und in Form von Firmenlogos aufhängen lässt.

Die Ausstellung stellt einen Beitrag neben den anderen, ohne eine Gewichtung vorzunehmen. Das hat den Nachteil, dass sie die einzelnen Werke auf Begriffe wie *«Performativität»*, *«Unikat»*, *«Prototyp»* oder *«Konzept»* festlegt. Statt eines gesellschaftlichen Ziels geraten die Übertra-

gungen zwischen Kunst und Design in den Blick. So übernimmt Design von der Kunst den spektakulären Aufführungscharakter: Unikate werden live und mit dem Risiko zu scheitern vor dem Publikum entworfen und gebaut. Künstler setzen sich mit Fragen serieller Produktion oder Copyright auseinander. Solche Verfahren wurzeln in der Konzeptkunst der Sechzigerjahre: Produkte müssen nicht mehr hergestellt werden, die Ausstellungsbesucher oder Nutzerinnen fertigen sie nach Vorgabe selbst an.

Gebrauchsanweisungen

Gerade Arbeiten, die sich von ihrer Absicht her nahe stehen, erscheinen dadurch inhaltlich unverbunden: Die dänische Künstlergruppe Superflex etwa stellt ihr Rezept für ein Spezialbier zur Verfügung. Wer möchte, kann sich mit dem Rezept als Kleinunternehmer betätigen und das Bier unter dem Künstler-Etikett verkaufen. Auch Tobias Rehberger beschäftigt sich mit der Frage nach Prototyp und offener Serie: aus Versatzstücken im Stil der Pop-Art baut er das Modell einer Feuerstelle. Eine Gebrauchsanweisung erklärt die Skulptur zur Vorlage, nach der funktionsfähige Feuerstätten gebaut werden können. Wer dem Künstler die Fotografie eines Nachfolger-Produkts schickt, erhält ein Zertifikat, das dessen Replika als originale Rehberger-Kunst ausweist. Im Nebeneinander dieser ähnlichen Projekte neutralisieren sich deren unterschiedliche Engagements. Bemüht sich Superflex darum, Konsumenten zu Produzenten zu machen, stellt Rehberger den Originalitätsbegriff in Frage. Im Zusammenhang der Ausstellung bleibt da nur eine formale Klassifizierung übrig. →



4



5

1 Alicia Framis beauftragte verschiedene Designer, aus der chinesischen Flagge Kleider zu entwerfen: *«China Five Stars»*, 2007

2 Dunne & Raby und Michael Anastassiades erforschen, wie Design unser Verhalten im Alltag beeinflusst: *«Risk Watch»*, 2007.

3 Design als Mittel, den Umgang mit Medien zu analysieren: Dunne & Raby und Michael Anastassiades, *«Sex Obsession»*, 2007.

4 Der Designer Martino Gamper baut Unikate aus Sperrgut, die im Museum zur Installation werden: *«Gallery Furniture»*, 2007.

5 Jeder kann dieses Bier mit Künstleretikette herstellen und dementsprechend geadelt verkaufen: Superflex, *«Free Beer Kit»*, 2006.

Das Projekt «AC*DC»

«AC*DC – Art Contemporain/Design Contemporain» entstand zwischen dem Centre d'Art Contemporain CAC und der Haute école d'art et de design in Genf. Koproduzenten sind das Museum für Gestaltung Zürich und die Zürcher Hochschule der Künste.

Die Ausstellung «Wouldn't it be nice ...» wurde kuratiert von Emily King, Londoner Designhistorikerin, Katya García-Antón, Leiterin des CAC, und Christian Brändle, Direktor des Museums für Gestaltung Zürich. www.museum-gestaltung.ch

--> 8. Februar bis 25. Mai 2008, Museum für Gestaltung, Zürich

→ Wenn Design und Kunst gekonnt miteinander verknüpft werden, kann Medienkritik entstehen. Das zeigt der gewichtige Beitrag der drei Londoner Dunne & Raby und Michael Anastassiades. In «Sex Obsession» (2007) verfügt ein Harddisk-Player fürs Heimkino über einen langen, hautfarbenen Auswuchs, den es beim Betrachten von pornografischen Inhalten in die Hand zu nehmen gilt. Das Handstück misst den Erregungszustand – je grösser die Erregung, desto gröber die Bildpixel. Erst die Abstumpfung erlaubt den unzensurierten Blick und ermöglicht die Kritik am Bild – eine Kritik, die allerdings vom schalen Beigeschmack der Selbst-Dressur getragen ist. Auch die «Risk Watch» (2007) verbindet Formgebung mit Interaktion. Eine steril anmutende Armbanduhr verkündet denjenigen, die sie ans Ohr halten, wie riskant ihr Aufenthaltsort ist. Das eingebaute GPS-System lokalisiert Trägerin oder Träger, ein Internet-Suchprogramm wertet Daten zur Sicherheitslage aus. «Design» führt hier die Bedingungen und Folgen von Sicherheit vor: Die «Risk Watch» muss wie ein ärztliches Instrument in den Gehörgang eingeführt werden, der Wunsch nach Risikoverminderung liefert den Menschen medizinischer und medialer Kontrolle aus.

Klischees aufbrechen

Nicht nur interaktive Medien, auch Mode verändert unsere Sicht der Welt. Das zeigt Alicia Framis mit der fünfzehnteiligen Arbeit «China 5 Stars». Die Künstlerin hat Designerinnen und Designer beauftragt, aus der chinesischen Flagge Kleider «für die Chinesin von heute» zu entwerfen. Entstanden sind Kleider, die das Klischee vom Billigtex-

til-Land aufbrechen: Hugo Gallego erinnert mit überlangen Ärmeln an die Mode der Han-Epoche (206 v. Chr. bis 220 n. Chr.). Die konfuzianische Moral von damals schlägt im strengen Schnitt seines Anzugs um in das Bild einer Zwangsjacke. Ingrid Pastor schneidert eine Daunenweste, die als Kreuzung aus Rettungsweste und Hamburger erscheint. Ihr Stück erfasst die Kälte eines Landes, das zwischen der maoistischen Katastrophe und einem sich ankündigenden Hyperkapitalismus feststeckt. Auch wenn Alicia Framis' konservative Unterscheidung zwischen der konzeptuellen und der ausführenden Arbeit befremdet: Sie nutzt hier gekonnt das Modedesign für einen eindeutigen politischen Kommentar.

Mitmachen auf Befehl

Am Symposium zur Ausstellung bezeichnete Dierich Diederichsen den Trend zum Mitmachen als neuen, restriktiven Imperativ der Gesellschaft: Wer nicht teilnimmt, wird ausgeschlossen. Der Professor an der Merz Akademie Stuttgart verwarf aber künstlerische Strategien der Verweigerung. Er plädierte für «praktische Utopien», für Teilnahme als Teil künstlerischer Arbeit. Auf die Ausstellung bezogen hiesse das: Welche Projekte können durch Mitmachen Alternativen zum «Mitmachzwang» anbieten? Die Ausstellung «Wouldn't it be nice ...» ist dort spannend, wo sie mit oder durch Design gesellschaftliche Aspekte neu zu lesen gibt. Ihr Interesse am Machen oder Mitmachen hingegen bleibt unkritisch: Beim Versuch, das Produkt als Fetisch zu umgehen, erhebt sie «Beziehungsnetze» oder «ausgestelltes Produzieren» zum Fetisch. •

27.02.
— 08.03.

Amberg Baumgartner Blaser
Chevalier Elsener Etter Ezzat
Kriste Lippert Pini Schena
Walther Wettstein Zhang

ewz-Unterwerk Selnau, Zürich



• • • • Berner Fachhochschule
• Hochschule der Künste Bern

Die Hochschule der Künste Bern vereint eine Vielzahl von Disziplinen unter ihrem Dach. Das Angebot umfasst Bachelor- und Masterstudiengänge sowie Weiterbildungen in den Bereichen Design, Kunst, Konservierung und Restaurierung, Literatur, Oper und Theater sowie Musik.

Master-Studiengänge Kunst und Design an der Hochschule der Künste Bern

Master of Arts in Art Education

künstlerisches-wissenschaftliches-pädagogisches Dreifachstudium für angehende Vermittlerinnen und Vermittler in Kunst und Design

Master of Arts in Kommunikationsdesign

bildet Gestalterinnen und Gestalter aus, die sich in neuen und in klassischen Medienumgebungen in leitender Funktion behaupten können

Master of Arts in Contemporary Arts Practice

führt Autorinnen und Autoren aus Fine Arts und Music & Media Art zusammen, um ihnen im randlosen Raum der Kunst eine transdisziplinäre Plattform zur Entwicklung eines eigenständigen Werks zu bieten

Zahlreiche Wahlfächer ermöglichen individuelle Spezialisierungen, so auch durch Mitarbeit in Forschungs- und transdisziplinären Projekten. Die Master-Studiengänge beginnen erstmals im Herbst 2008, vorbehaltlich der Bewilligung durch die Behörden. **Anmeldeschluss: 15. März 2008. Aufnahmeprüfungen Mitte April 2008. Infotag**

HKB: 20. Februar 2008

www.hkb.bfh.ch