



Die Verklärung der Verwendung: Design im Museum

Martin Hartung

In den letzten Jahren ist viel über das Verhältnis von Design und Kunst geschrieben worden, vergleichsweise wenig jedoch über ihre Beziehung vor dem Hintergrund des Ausstellens als institutioneller Praxis.¹ Eine Musealisierung von Design hat innerhalb der letzten zwanzig Jahre nicht nur entscheidend zu einem Nachdenken über die Relation von Kunst und Design angeregt, sondern die Annäherung der Sparten wesentlich mitbestimmt.² Die exklusiven Rahmenbedingungen der Institution des Museums, das sich einem breiten Publikum erst im 19. Jahrhundert öffnete, haben Designerzeugnissen, denen ein Platz in den ›Tempeln der Kunst‹ zugesichert wurde, einen besonderen Status verliehen. Die Art und Weise, wie Design im Museum präsentiert wird, steht dabei oft in einem direkten Wechselverhältnis zu Präsentationsstrategien von Kunstwerken. Das Museum als ›Produkt der Säkularisierung‹³ ist ein Ort von Dingen, die entweder unbenutzbar sind oder nicht mehr benutzt werden und deren Bestände üblicherweise der Zirkulation des Marktes entnommen wurden. Der Museumshistoriker Krzysztof Pomian hat Museumsdinge als Semiophoren beschrieben, ›zweigesichtige Gegenstände‹, die mit ihrer materiellen auch eine semiotische Seite zwischen Vergangenheit und Gegenwart vermitteln.⁴ Für Designobjekte trifft das als Exponate auf einer weiteren Ebene zu, wenn sie Serienprodukte repräsentieren, die zum Zeitpunkt ihrer Präsentation in einem Museum in anderen Kontexten, wie dem der Galerie oder des Warenhauses, noch zu erwerben sind. Im Museum werden Dinge nicht nur in ihrer Materialität, sondern auch in ihrer Bedeutung erschlossen.⁵ Designmuseen kommen historischen Museen am nächsten, da in ihnen Dinge aus authentischen und sozialen Zusammenhängen gelöst und in neue Kontexte überführt werden.⁶ Durch ihre räumliche und

zeitliche Neuverortung unterliegen Designobjekte in Museen besonderen Klassifizierungen. Als das Vitra Design Museum in Weil am Rhein 1996 die Ausstellung ›100 Masterpieces‹ aus seinen Sammlungsbeständen zeigte, war dies ein klares Statement, das die ausgewählten Objekte adelte und den Autonomieanspruch des Designs abbilden konnte, der von der Gründung eigenständiger Designmuseen seit Ende der 1980er Jahre begleitet wurde.⁷ Das ›Meisterwerk‹ war im 19. Jahrhundert zum Inbegriff des Kunstwerks geworden und eng mit der Entwicklung des Museums verbunden, das ihm als Institution sakralen Ursprungs eine besondere Aura verlieh.⁸ Noch im 17. Jahrhundert stand das Meisterwerk im Sinne eines Meisterstücks im Kontext einer Qualifizierung des Handwerkers. Im Hinblick auf die Inanspruchnahme einer Freiheit der Kunst, die sich im 19. Jahrhundert herausbildete, übernahmen Kunstakademien die Hervorbringung von Meisterwerken bald vor dem Hintergrund konzeptueller Leistungen in Abgrenzung zu technischen Fertigkeiten, wie sie im Zentrum der Ausbildung der Zünfte standen. Das Meisterwerk in der Kunst wurde im Museum zum Inbegriff des Unnachahmlichen: »Ebenso wie das Museum selbst, so lebte auch die Aura des Meisterwerks von einem Gefühl des Verlusts, wenn man das einst so sichere Ideal des ›Schönen‹ im Rückblick betrachtete.«⁹ Museen sind Orte einer besonderen Erfahrung von Zeit. Trotz aktueller Debatten um spektakuläre Museumsneubauten, wie sie gegenwärtig unter anderem in Abu Dhabi, Warschau oder Qatar errichtet werden, stellen Museen auch heute noch Orte der Entschleunigung dar, die den Besuchern eine gesteigerte Aufmerksamkeit gegenüber den Exponaten ermöglichen sollten. Seit der Aufnahme von Designobjekten in die Sammlung des Museum of Modern Art in New York in den späten 1930er Jahren hat eine publikumswirksame und permanente Visualisierung des Designs vor dem Hintergrund eines zunächst kunsthistorischen Denkens eingesetzt, dass Designobjekte anfänglich noch den Kunstwerken der Moderne zuordnete. Als erstes Museum, das ausschließlich den Angewandten und Dekorativen Künsten gewidmet wurde, gilt das 1852 in London gegründete Museum of Manufacturers, das dort ein Jahr nach der ersten Weltausstellung entstand. Im Jahr 1899 in das Victoria and Albert Museum umbenannt, beherbergt es

heute eine der weltweit größten Sammlungen internationalen Kunstgewerbes und Designs. Eine kategoriale Trennung zwischen Freier und Angewandter Kunst bildete sich im 19. Jahrhundert mit der begrifflichen Etablierung des Kunstgewerbes als einem Vorläufer des Produktdesigns heraus. Der Terminus ›Angewandte Kunst‹ bezieht sich bis heute offenkundig auf Artefakte, denen ein Verwendungskontext eingeschrieben wird, während die ›Freie Kunst‹ eine Ungebundenheit von dieser Klassifizierung deutlich macht. Eine solche eindeutige Trennung verwirrten die Avantgarden des 20. Jahrhunderts, denen der Literaturwissenschaftler Peter Bürger eine ›Lebenspraxis‹ bescheinigt, indem sie darauf abzielten, die Trennung zwischen Kunst und Leben aufzuheben.¹⁰ Bereits im frühen 20. Jahrhundert führte die Einbeziehung von Gegenständen aus Funktionskontexten in die Kunst und das damit verbundene Verlassen der Fläche des reinen Abbilds zu einer Thematisierung der Benutzbarkeit, die den Weg hin zum ›partizipatorischen Kunstwerk‹¹¹ ebnete: »Bei dieser Ersetzung der Repräsentation durch Realität wurden jedoch nicht allein Künstler zu direkten Akteuren. Auch der Betrachter wurde zum Handelnden: Er wurde Teil des Happenings, er veränderte durch Berührung die Werke kinetischer Kunst und bewegte sich vor den Objekten der Optical-Art hin und her, um die Effekte zu erleben. Die Kunst des 20. Jahrhunderts brachte als Folge des Wechsels von der Repräsentation zur Realität eine Rezipientenkultur hervor, die den passiven Betrachter zum aktiven Nutzer machte.«¹² Der Designtheoretiker John Thackara hat diese Teilhabe der Betrachter und Benutzer an der Realisierung von Arbeiten in den Bereichen Kunst und Design im Jahr 1988 mit einer »tendency to replace the modern spectator with the postmodern participant« beschrieben.¹³ Seit den 1990er Jahren befassen sich Künstler unter anderem mit der Kreation kompletter Environments, die sowohl als Kunst gelten können, in welcher sich dem Vokabular des Designs bedient wird, als sie auch funktionale Räume darstellen, die zur Nutzung bestimmt sind. Spätestens mit Tobias Rehberges Gestaltung der Cafés auf der 53. Biennale von Venedig und in der Kunsthalle Baden-Baden im Jahr 2009 wurde dem zeitgenössischen Publikum bewusst gemacht, dass die Benutzbarkeit nicht mehr als eindeutiges Kriterium einer Differenzierung von Kunst und

Design fungieren kann.¹⁴ Piet Mondrian etwa verlangte 1931 »einen Raum, in dem Malerei und Skulptur im Interieur selbst verwirklicht sein werden: als einzelne Gegenstände aufgelöst und direkt ins Leben projiziert.«¹⁵ Künstler wie Jorge Pardo oder Rikrit Tiravanija scheinen mit ihren partizipatorischen Installationen mitunter nachgerade modernistische Forderungen zu visualisieren. Im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts folgten auf die Aktionskunst, die den Betrachter unmittelbar an der Werkentstehung teilhaben lässt, Kunstkonzepte, bei denen sogar Gebrauchsanweisungen mitgeliefert wurden, so dass der Betrachter nicht nur zum Benutzer, sondern auch zum Handelnden wurde, der das Kunstwerk überhaupt erst ins Leben ruft.¹⁶ Auch im Design ist der Benutzer seit den ausgehenden 1990er Jahren am Entstehungsprozess der Produkte beteiligt. In zahlreichen Entwürfen der letzten Jahre wird erkennbar, was John Thackara als »Erlebniskunst«¹⁷ bezeichnete, womit er noch kollektive Prozesse der Produktentstehung im postmodernen Design zusammenfasste. Marijn van der Poll entwarf 1999 für Droog den Stuhl »Do hit«, der als ironischer Kommentar auf das minimalistische Design gelesen werden kann, da das intendierte Endprodukt erst zustande kommt, wenn sich der Benutzer einen Kubus aus 1,25 mm dickem Stahl in einem kräftezehrenden Arbeitsprozess mit einem Hammer zurecht gehauen hat. Die Produktbeschreibung stellt diese Arbeitsleistung vonseiten des Benutzers ins Zentrum: »*With the hammer provided and your own resources you shape the metal box into whatever you choose it to be. After a few minutes or hours of hard work you become the co-designer of Do hit*«.¹⁸ Der spanische Designer Martí Guixé entwarf im Jahr 2002 für dieselbe Firma die Lampe »Do scratch«, in deren schwarze Oberfläche vom Benutzer alle erdenklichen Formen hinein zu kratzen sind, die auf der Oberfläche Aussparungen hinterlassen, durch welche eine Leuchtfunktion überhaupt erst möglich wird. Zwei Jahre zuvor entwickelte Guixé, der sich selbst als Ex-Designer bezeichnet, für Droog das Produkt »Do frame«, ein Klebeband mit goldenem Muster, das barocken Bilderrahmen nachempfunden ist. Die Produktbeschreibung ermutigt zum Rahmen aller möglichen Dinge, um sich ein »persönliches Museum« zu erschaffen.¹⁹ Für die Design Tide in Tokio kreierte der Spanier im Jahr 2007

›Canvas Furniture‹, Einrichtungsgegenstände, deren Strukturen mit einer zu bemalenden, weißen Leinwand überzogen wurden. Auch das deutsche Mode-Duo BLESS, das in seinen Entwürfen mit der Alltagstauglichkeit von Dingen experimentiert, spricht sich für eine aktive Involvierung des Konsumenten im Hinblick auf ihre Produkte aus. Vor dem Hintergrund ihrer 2005 entworfenen ›Chairwair‹ (BLESS N° 07), mit der man alte Stühle unter Beibehaltung ihrer Funktionalität mit verschiedenen Bezügen zu einem neuen Äußeren verhelfen kann, betonten sie: »*The consumer has to finalise our products themselves.*«²⁰ Innerhalb ihrer diesjährigen Ausstellung ›Retrospective Home‹ im Kunsthhaus Graz, dessen gesamtes oberes Stockwerk die beiden deutschen Designerinnen mit etlichen Kleinobjekten und einigen Großskulpturen bespielten, wurden Hybride aus Kunst und Design präsentiert, die zum Teil benutzbar waren.²¹ Das Konglomerat aus Design-Skulpturen und ungewöhnlichen Sitzgelegenheiten erinnerte an eine Einschätzung Deyan Sudjics, dem Direktor des Design Museum London,

der in Bezug auf den Ausstellungskontext feststellt: »*The utilitarian argument for design intended for the gallery is to understand it as sharing the theatricality of runway fashion. Flamboyant, unwearable fashion has a symbiotic relationship with the mainstream of the clothing industry and function-free design can be an investment in research and innovation, in the way that the car industry uses concept cars and Formula One to explore new techniques and materials that can later be applied to mass production.*«²²

Vor kurzem konstatierte Sudjic im Hinblick auf die zeitgenössische Annäherung von Kunst und Design, dass gerade Designobjekte, die am wenigsten nutzbar beziehungsweise nützlich (›useful‹) seien, einen höheren materiellen Wert und gesellschaftlichen Status zugesprochen bekämen. Klassisch ästhetische Bewertungskriterien finden zunehmend auf Designobjekte Anwendung. Eine solche Entwicklung bildet sich vor allem im Experience Design ab, das in gedanklicher Nähe zur Konzeptkunst im Bereich des Gestaltens den Fokus auf die Nutzererfahrung lenkt, wobei funktionale Aspekte des Designs oft hintenan gestellt werden.²³ Es steht in Verbindung mit dem Aufkommen von Concept Stores, die auch den zeitgenössischen Ausstellungskontext erreicht haben.²⁴ Für ein konzeptbasiertes Design,

das ein besonderes Augenmerk auf die vielfältigen Möglichkeiten einer zukünftigen Lebensgestaltung richtet, dabei aber vor allem einen Nutzen-Mehrwert ins Zentrum des Designs stellt, können die Entwürfe des britischen Modeschöpfers Hussein Chalayan stehen. Dem gerade einmal 40-jährigen Designer türkisch-zypriotischer Herkunft richtete in diesem Jahr das Istanbul Museum of Modern Art eine umfangreiche Retrospektive aus.²⁵ Im Zentrum der Ausstellung stand unter anderem Chalayans Präsentation ›After Words‹ aus dem Jahr 2000, deren Elemente sich in der Sammlung des Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean (Mudam) in Luxemburg befinden. Das Ensemble entstand im Rahmen einer Modepräsentation und besteht aus vier, mit einem grauen Stoff bespannten, Stühlen, die um einen runden Tisch aus Kupfer gruppiert sind. Inspiriert von der eigenen Familiengeschichte des Designers, bildet das Gefüge die Erfahrung von Flüchtlingen ab, die in Kriegszeiten ohne Vorwarnung ihr Heim verlassen müssen. Jedes der insgesamt fünf Möbel lässt sich in Kleidungsstücke transformieren: Die Stühle können rasch entkleidet und der Tisch spielend leicht in einen Rock umfunktioniert werden. Chalayans visionäre Kreationen wirken geradezu hypnotisch. Immer häufiger finden Arbeiten von Designern, die überwiegend konzeptionell tätig sind, Eingang in Kunstausstellungen. Auf der documenta 8 in Kassel wurden 1987 erstmals in der Geschichte dieses ›Museums der 100 Tage‹ Positionen aus Architektur und Design zusammen mit Kunstwerken präsentiert. Die Großausstellung ließ innerhalb der Tendenz, in der Kunst den Betrachter zum Nutzer werden zu lassen, noch vermuten, dass dieser im Design eine primäre Rolle als Betrachter zugewiesen bekommt. Zugleich fasste Manfred Schneckenburger, damals künstlerischer Leiter der documenta, zusammen: »Die Kunst der späten 80er Jahre entfernt sich, richtiger, viele Künstler entfernen sich vom Autonomieanspruch der Kunst«, und er bescheinigte den (Kunst)Objekten der 1980er Jahre im begleitenden Katalog, dass sie ihren »Status jederzeit wechseln und zurück aufs Ladenregal« könnten.²⁶ Mit Michael Erlhoff bemerkte er weiter: »Design dient per se einer Funktion, doch der gegenwärtige Trend ist gegen die reine Gebrauchslogik gekehrt.«²⁷ Kunst und Design hätten sich demnach angenähert, da die Künstler



(erneut) ihren Autonomieanspruch infrage stellten, während die Designer das Funktionalitätsprimat ihrer Produkte aufgaben, die im Zuge der Ausstellung nun zu Objekten geworden waren: *»Die Künstler gaben die autoritäre Rolle des Autors – der das Werk bis ins letzte Detail festlegt – auf, für den Wunsch, dem Betrachter größere Freiheit zu gewähren, die sich nicht allein im Denken, sondern auch im Handeln zeigen sollte.«*²⁸ Seit dem Aufkommen der Minimal Art

und der Institutionskritik in den 1960er Jahren hatten Künstler zunehmend begonnen, die Rahmenbedingungen des Ausstellens in den Blick zu nehmen. In weiter Folge richteten nicht nur Künstler, sondern zunehmend auch Designer, mit

Installationen den Fokus auf die Inszenierungsstrategien ihrer Werke. Der Hintergrund von Präsentation und Praxis wurde stets mit reflektiert, so dass eine klare Trennlinie zwischen autonomem Kunstwerk und funktionsbezogener Gestaltung nicht mehr zu ziehen war. Diese Verschiebung hatte der Designer Jasper Morrison im Apollosaal des Kassler Friedericianum mit seiner Interieur-Installation ›Reuters News Centre‹ abgebildet, um über die Benutzbarkeit des gestalteten Raums mit einem erklärten Selbstverständnis als Künstler, wie er selbst schrieb: »ein zeitgemäßes und klares Design als nützliche Ergänzung der [...] documenta zu liefern.«²⁹ In seiner Installation gruppierte er innerhalb eines dreiwandigen Raumes zwei Hocker und einen Stuhl um einen zentral aufgestellten Tisch. In der rechten Ecke des Raumes befand sich ein Hutständer vor einer großflächigen Pinnwand, die mit ausgedruckten Nachrichten übersät war und deren Pendant auf der anderen Seite eine Wetterkarte bildete, vor der sich ein Radio befand. An der Stirnseite wurden Monitore für den Nachrichteneempfang angebracht. Unter ihnen war ein Telex-Drucker in die Wand eingelassen, der aktuelle Nachrichten druckte, die als Papierfahnen in den Raum ausgegeben wurden und vom Ausstellungsbesucher mittels einer beigegebenen Schere abgeschnitten werden konnten, um sie entweder zu ordnen oder an die Pinnwand zu heften. Einer Reduktion der psychogrammatrischen Raumausstattung mit Symbolträgern aus der Nachrichtenwelt stand eine Fülle materialisierter Informationen gegenüber, mit denen die Besucher konfrontiert wurden, da sie mit ihnen umzugehen hatten. Noch puristischer nahm sich Morrisons Installation ›Some New Items For The Home‹ aus, die er ein Jahr später in der DAAD-Galerie in Berlin vorstellte. Dort kreierte er einen Raum, der vollständig mit hellem Furnier verkleidet war und dessen Farbigkeit die wenigen darin platzierten Holzmöbel teilten. Die Installation visualisierte das ›Wohnen im Bild des Wohnens‹ und stellte eine kritische Reflexionsleistung vor dem Hintergrund des postmodernen Designs dar: »Mit seinem Beharren auf einer Überhöhung des Normalen, bei dem zwar äußere Formen übernommen, aber in völlig neue Zusammenhänge gestellt werden, überträgt Morrison die Theorie des ›autonomen Kunstwerks‹ erstmals auf das Design und spricht auch dieser Disziplin das Recht

zu, nicht mehr Funktionen erfüllen zu müssen. [...] Design ist heute nicht mehr nur das rationelle Gestalten von Industrieprodukten oder Räumen. Vielmehr kann es als die Verlängerung der Kunst in unser Leben begriffen werden.«³⁰

Zwei Jahre nach der documenta 8 und kurz nach den ersten konzeptionellen Raumgestaltungen Jasper Morrisons, setzte schließlich eine eigenständige Musealisierung von Design ein, indem 1989 das Design Museum in London und kurz darauf das Vitra Design Museum in Weil am Rhein gegründet wurden.³¹

Museen sind Gegenorte zur Wirklichkeit. Mit dem Sammeln und Exponieren von Design im musealen Kontext setzt eine Objektfixierung ein, die bestimmte Erzeugnisse anderen gegenüber vorzieht. Wesentlich für das Ausstellen und Sammeln sind die Auswahl und die Präsentation. Ihnen liegt eine Macht zugrunde, die Tony Bennett mit einem »Abheben des Objekts von seinem ›An-sich-sein‹« beschrieben hat: »Ebenso wie im Labor werden im Museum die Objekte ›ins Haus gebracht‹, von ihrem ›natürlichen‹ Auftreten losgelöst. Damit können Museen die Gegenstände nach ihrer Maßgabe manipulieren, um so neue Wirklichkeiten sichtbar und für das Formen und Umformen von

ISL

Gesellschaftsbeziehungen verfügbar zu machen.«³² Innerhalb des Ausstellens können sich Kuratoren Strategien bedienen, um Bedeutungen von Objekten nicht nur aufzuzeigen, sondern überhaupt erst zu generieren. Als die signifikantesten Werkzeuge dieser Strategien können Sockel und Rahmen gelten. Beide markieren eine Grenze und fordern Aufmerksamkeit ein. In seiner kleinen Schrift über den Bilderrahmen schrieb Georg Simmel: »Das Kunstwerk ist etwas für sich, das Möbel ist etwas für uns: Jenes, als Versinnlichung einer seelischen Einheit, mag noch so individuell sein: in unserem Zimmer stört es unsere Kreise nicht, da es einen Rahmen hat, d.h. – da es wie eine Insel in der Welt ist, die wartet, bis man zu ihr kommt, und an der man auch vorüberfahren und vorübersehen kann.«³³

Das, was im Rahmen ist, wird zugleich von seinem Umfeld getrennt und mit diesem verbunden. Simmel grenzte in seinen Reflexionen das Kunstwerk von seiner möblierten Umgebung ab, ebenso wie José Ortega y Gasset, der in seinen Meditationen über den Rahmen das Kunstwerk auch als eine, von der Wirklichkeit umgebene, Insel beschrieben hat: »Damit sie

entstehe, ist es notwendig, dass der ästhetische Gegenstand gegen das Medium des Lebens isoliert ist [...] Ein Isolator ist nötig. Dieser Isolator ist der Rahmen.«³⁴ Das Möbel könnte rehabilitiert werden, wenn man den Rahmen spezifiziert: »Beobachtet man das Möbel im Kontext des Raums, wo es eingerichtet worden ist, sieht man eben nur ein Möbel; beobachtet man hingegen das Möbel im Vergleich zu allen anderen ausgeschlossen bleibenden Möglichkeiten des Herstellens und Schmückens, sieht man ein Kunstwerk.«³⁵ Werden Designobjekte auf Sockeln präsentiert, wird ihr Funktionskontext zurückgestellt und die Gebrauchszusammenhänge lassen sich nur noch eingeschränkt vermitteln. Bei einer solchen Präsentation von Design wird die Form zum Protagonisten des Objekts. Zugleich wird mit ihr eine Brücke zur Etymologie des Design-Begriffs geschlagen, der »durch seine Herkunft aus der Kunsttheorie der Renaissance (*disegno*) noch auf eine Einheit der Künste verweist, die sich der Zeichnung verdanken, und damit einen Prozess des Entwerfens, Skizzierens oder Formfindens anzeigt [...]«³⁶ Wenn zuvor benutzbare Gebrauchsgegenstände zu reinen Ausstellungsstücken avancieren, verlagert sich ihr Verwendungszusammenhang auf einen solchen des reinen Verweises. In das Zentrum der Betrachtung rücken in erster Linie die visuellen Merkmale der einzelnen Objekte. Form und Oberfläche sind das, was im Wesentlichen für den Betrachter von einem Gebrauchobjekt zurückbleibt, nachdem die Transformation zum Exponat stattfand. Dahingehend können ausgestellte Designobjekte als Fragmente ihrer Bestimmung angesehen werden: Sobald sie der Berührung entzogen und dem Primat des Blicks adressiert sind, kann ihre Benutzbarkeit nur noch imaginiert werden. An dieser Stelle mag man einwenden, dass mancherorts einige Ausstellungsstücke zur Nutzung freigegeben werden, so zum Beispiel im Design Museum in London. Auch könnte eine Ausstellung wie ›Take a Seat‹, die 2009 von Dave Vikoren konzipiert wurde und nach ihrer Präsentation in Bergen vom 28. Mai bis 29. August 2010 im Museum für Angewandte Kunst in Oslo zu sehen war, ein Gegenargument zum üblichen Nutzungsverbot von Exponaten im Museum liefern. Hier wurden Sitzmöbel des norwegischen Designs der letzten 50 Jahre gezeigt, die von den Besuchern getestet werden konnten. Entsprechend wiesen

die buchstäblich vom Sockel geholten Objekte eine Reihe von Gebrauchsspuren auf, die zahlreiche und experimentierfreudige Ausstellungsbesucher hinterlassen hatten. Die Prototypen, Einzelstücke und Vorab-Exemplare zur Erprobung einer möglichen Serienfertigung, waren hingegen vom Angebot des Test-Sitzens ausgeschlossen und wurden auf Podesten präsentiert.

Dass die Ausstellung ›Take a Seat‹ im Anschluss an ihre musealen Stationen auf der Seoul Design Fair zu sehen war, verwundert nicht, auch wenn die Reiseroute hier keinesfalls den typischen Werdegang einer Design-Ausstellung markiert. Der Kontext der norwegischen Präsentation kann dennoch zwei Aspekte im Hinblick auf die Ausstellung von Design im Museum verdeutlichen. Werden im Museum Designobjekte gezeigt, die andernorts noch für den Markt produziert werden, stellen sie zugleich begehrte Werbeoptionen für Firmen dar. Das kommt den Häusern, in denen Design ausgestellt wird, meist zu Gute, da viele Ausstellungen – auch in größeren Institutionen – nur durch Sponsoring realisiert werden können. Im Hinblick auf die Auswahl der Exponate können Sponsoren jedoch mitunter entscheidend in die Konzeption einer Ausstellung eingreifen. Auch Kunstmuseen

sehen sich mit diesem Werbeaspekt konfrontiert, allerdings liegt hier der Sachverhalt für die Häuser anders. Besonders im Sektor der zeitgenössischen Kunst avancieren sie für Galerien vielfach zu lukrativen Werbeflächen. Die zum Teil enormen Preissteigerungen auf dem Kunstmarkt werden durch museale Weihen unterstützt, was jedoch dazu führt, dass sich die Museen im Gegenzug in ihren Neuankäufen sehr bescheiden müssen, weil die Kunstwerke unerschwinglich werden und daher oft in den Privatbesitz gut situierter Sammler übergehen. Die Finanzierungsproblematik erreicht dann ihren Höhepunkt, wenn darüber diskutiert wird, Teile einer Sammlung zu veräußern, um den Museumsbetrieb überhaupt aufrechterhalten zu können.³⁷

Ein weiterer kritischer Punkt, auf den die Benutzbarkeit von Exponaten in Design-Ausstellungen verweist, betrifft den ihrer Präsentation. Auf die Frage, was die größte Herausforderung im Bezug auf das Kuratieren einer Ausstellung sei, antwortete Paola Antoanelli, Senoir Curator des Architektur und Design Departments am Museum of Modern Art in New York: »The biggest challenge with design shows ist to avoid

the ›trade fair effect. ‹ You have to be able to conceptualize your objects. People now have been trained by good structuralists to think in terms of narrative in context, so framing things is crucial. But you have to make sure that the context is not a shopping context. Nevertheless, I like commercial products. To lose the commercial aspect completely would be hypocritical. It's a very, very fine balance. ‹³⁸ Im

Kontext des Ausstellens von Designobjekten zielt daher ihre Inszenierung, gerade wenn die Exponate Seriengüter darstellen, die andernorts noch in Gebrauch sind, häufig auf eine Transzendierung ab. Dabei bedienen sich Firmen auf Design-Messen mittlerweile ähnlichen Präsentationsstrategien wie sie in Designausstellungen entwickelt wurden. Ein Grund dafür ist, dass vielfach Ausstellungsdesigner angefragt werden, die in beiden Bereichen tätig sind.³⁹ Für die Präsentation der Firma Thonet auf der diesjährigen Möbelsexposition in Mailand entwarf der firmeneigene Creative Director James Irvine einen Messestand, von dessen Decke die

1 Tisch- und Stuhl-Serie 1130/130 des japanischen
3 Designers Naoto Fukasawa herabhing.⁴⁰ An ander
4 er Stelle war der Tisch 1580 von Claudio Bellini
hoch an der Wand verschraubt, so dass sich dem

Messebesucher die Front der Tischplatte darbot. Irvine reagierte mit seinem Raumentwurf einerseits auf den notorischen Platzmangel der weltweit wichtigsten Möbelsexposition, deren Mieten überdies erheblich zu Buche schlagen, und entwickelte zugleich eine Präsentation, welche die Benutzbarkeit der Möbel zugunsten ihrer formalen Eigenschaften aufgab – eine Strategie der Ikonisierung noch junger Objekte, die quasi ›kopfüber‹ auf den Markt gebracht werden sollten. Während Kunstwerke sich heute an Benutzer richten, werden anderenorts veräußerbare Möbel an die Wand gehängt. Als die Mailänder Messe am 19. April 2010 endete, hingen im Vitra Design Museum bereits seit einem Monat diverse Designobjekte an den Wänden der Ausstellung ›Die Essenz der Dinge. Design und die Kunst der Reduktion‹.⁴¹

Im Ausstellungsdesign von Dieter Thiel fand sich das Konzept der Schau visualisiert, welche im Dialog mit der bildenden Kunst den Motiven der Reduktion im Industriedesign nachspürte. Hier war das Berühren der Exponate nicht nur unerwünscht, sondern gar nicht mehr möglich. Neben einer Fokussierung auf die formalen Aspekte der ausgestellten

Objekte, die im Zentrum der Wandentwürfe stand, nahm das Arrangement auf thematische Schwerpunkte der Ausstellung Bezug. Während an einer Stelle mit einer Hängung der Objekte die Leichtigkeit von Sitzmöbeln visualisiert wurde, verwies die reliefartige Positionierung von Leuchten und Möbeln innerhalb des Ausstellungsteils zur organischen Abstraktion im Design auf formale Relationen zu Kunstwerken der Moderne. Die Präsentation richtete den Fokus auf die ästhetischen Eigenschaften der Exponate, weitere Hintergründe der Objekte wurden schriftlich vermittelt und mussten daher imaginiert werden. Ihre Hängung an der Wand ließ die Designobjekte zu einem Bild werden, das sie der Wirklichkeit enthob. Die Art und Weise der Präsentation entscheidet, welche Aspekte eines Gegenstandes hervor- oder zurücktreten. Wenn in Ausstellungen Designobjekte ihren Nutzenbezug gegen einen Bedeutungskontext tauschen, wird die Möglichkeit eröffnet, sie als Kunstwerke wahrzunehmen. Der Kontext, dem sie entstammen, bleibt ihnen jedoch inhärent. Entscheidend ist der Rahmen, an dem wir uns orientieren.

501

1 Vgl. zur Relation von Kunst und Design: Anna, Susanna (Hg.): Global Fun. Kunst und Design von Mondrian, Gehry, Versace and Friends, Ostfildern 1999; Coles, Alex (Ed.): Design and Art, Cambridge 2007 und Pavilions. Art, design, architecture? Alex Coles proposes a new approach, in: Art Monthly, 308, July / August 2007; Dorschel, Andreas: Gestaltung – Zur Ästhetik des Brauchbaren, Heidelberg 2001, S. 148; Holert, Tom: Design und Nervosität, in: Texte zur Kunst, Heft 72, Dezember 2008, S. 29–43; Kamper, Dietmar: Ästhetik der Abwesenheit. Die Entfernung der Körper, München 2008 [1999]; Sturm, Hermann: Pandoras Box: Design. Zu einer Ikonografie der Gestaltung des Nützlichen, in: Kunstforum International, Bd. 130, 1995, S. 71–143; Ursprung, Philip: Disziplinierung: Absorbiert das Design die Kunst?, in: Undiszipliniert. Das Phänomen Raum in Kunst, Architektur und Design, Wien 2009, S. 144–149 2 Vgl. Ausstellungen, die eine reflexive Verhältnisbestimmung von Kunst und Design zum Gegenstand hatten, unter anderem: Against Design, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Philadelphia 2000; Entre Deux Actes. Loge de Comédienne, Staatliche Kunsthalle Baden-Baden, Köln 2009; Design ≠ Art. Functional objects from Donald Judd to Rachel Whiteread, Cooper-Hewitt, National Design Museum New York, Washington 2004; DesignArt (ed. by Alex Coles), Tate Modern, London 2005; Totem und Tabu, Salone del Mobile, Mailand 2010; Wouldn't it be nice: wishful thinking in art and design, Centre d'Art Contemporain Genève, Museum für Gestaltung Zürich, Somerset House London, Genf 2007; Designing Design (Kenya Hara), Baden 2007. 3 Belting, Hans: Das Museum: Ort der Reflexion, nicht der Sensation, in: Merkur. Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken, 8/2002, S. 649–662. 4 Pomian, Krzysztof: Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln, Berlin 1988 [1986], S. 95. 5 Vgl. ebenda, S. 50f.: »Die produktive Tätigkeit ist damit in zwei verschiedene Richtungen orientiert zum Sichtbaren hin und zum Unsichtbaren hin, zur Maximierung der Nützlichkeit oder zur Maximierung der Bedeutung.« (Ebenda, S. 51.) Kunstwerke stehen Semiophoren insofern nahe, als sie »wesenhaft zweckfrei« sind. Vgl. Luhmann, Niklas: Die Kunst der

Gesellschaft, Berlin 1995. (Vgl. hierzu: Cevolini, Alberto: Der Rahmen der Kunst, in: Filk, Christian; Simon, Holger (Hg.): *Kunstkommunikation: »Wie ist Kunst möglich?« Beiträge zu einer systematischen Medien- und Kunstwissenschaft*, Berlin 2010, S. 79–90, S. 80: »Seit Plato lehrt man, dass das Schöne im Gegensatz zum Nützlichen dadurch gekennzeichnet ist, dass es seinen Zweck in sich selbst und nicht außer sich in etwas anderem haben muss, und insofern ein künstlich hergestellter Gegenstand auf diese Selbstreferenzialität angewiesen ist, ist das Werk kein Werkzeug sondern ein echtes Kunstwerk.«)

6 Vgl. Korff, Gottfried: Deponieren, Exponieren – am Beispiel kulturhistorischer Ausstellungen, in: Matthias Götz (Hg.): *Villa Paragone. Thesen zum Ausstellen*, Halle an der Saale; Basel, S. 123–135, hier S. 124.

7 Vgl. Vege sack, Alexander von; Dunas, Peter; Schwartz-Clauss, Mathias (Hg.): *100 Masterpieces aus der Sammlung des Vitra Design Museums*, Weil am Rhein 1996.

8 Vgl. Belt ing, Hans: *Meisterwerk*, in: Selg, Anette; Wieland, Rainer (Hg.): *Die Welt der Encyclopaedia*, Frankfurt am Main 2001, S. 253–256.

9 Ebenda. 10 Bürger, Peter: *Das Alter der Moderne. Schriften zur bildenden Kunst*, Frankfurt am Main 2001, S. 29f.

11 Vgl. Hantelmann, Dorothea von: *How to Do Things with Art: Zur Bedeutsamkeit der Performativität von Kunst*, Zürich 2007 und Reben-tisch, Juliane: *Ästhetik der Installation*, Frankfurt am Main 2003.

12 Weibel, Peter: *Bitte berühren*, in: *PLoT. Inszenierungen im Raum*, Nr. 4, 10/2009, S. 77–79, hier S. 77.

13 Thackara, John: *Design after Modernism*, London 1988, S. 32.

14 Vgl. Menne, Katrin: *Kunst, Design und Nutzbarkeit. Die Cafégestaltung von Tobias Rehberger auf der Biennale von Venedig und in der Kunsthalle Baden-Baden*, in: *kunsttexte.de, Themenheft 1: Kunst und Design*, Jain, Gora (Hg.), 2010 (7 Seiten), www.kunsttexte.de.

Für beide Institutionen möblierte Rehberger unter Verwendung von Designklassikern einen von ihm mit abstrakten grafischen Mustern total überzogenen Raum. Als ein direkter Vorläufer dieser Interventionen im Raum kann die Café-Gesaltung auf der *documenta X* in Kassel gelten, die Heimo Zobernig und Franz West 1997 konzipierten.

15 Zit. nach Ferguson, Russell: *Für die Kunst verloren, fürs Leben gewonnen!*, in: *Parkett*, 56, 1999, S. 126–129, hier S. 126.

16 Vgl. Franz Erhard Walter: »Objekte benutzen« (1968) oder Bruce Nauman: »Body Pressure«, einer Handlungsanweisung für den Betrachter, der über ein Textblatt an der Wand aufgefordert wird, seinen Körper in eine bestimmte Relation zum gebauten Umraum zu setzen.

17 Thackara, John: a.a.O. 18 Zit nach: <http://www.droog.com/products/0/do-hit-chair/> [20.10.2010].

19 Siehe: http://www.guixe.com/products/DROOG_do_frame/do_frame.html [20.10.2010].

20 BLESS im Interview mit Emily King, in: *Wouldn't it be nice: wishful thinking in art and design*, Centre d'Art Contemporain Genève, Museum für Gestaltung Zürich, Somerset House London, Genf 2007, S. 105–115, hier S. 107.

21 BLESS N° 41. *Retrospective Home* (Kunsthau Graz, 22.05.–29.08.2010).

22 Sudjic, Deyan: *The Language of Things*, London 2008, S. 177.

23 Vgl. Jones, Ronald: *Are you experienced? How designers are adopting the strategies of conceptual art*, in: *frieze*, Issue 120, 01/2009, S. 30–31.

24 Vgl. Arnolfini Bristol (Ed.): *Concept Store*. Das Magazin erscheint seit 2008 halbjährlich. 25 Hussein Chalayan: 1994–2010, Istanbul Museum of Modern Art (15.07.–24.10.2010).

26 Schneckenburger, Manfred: *documenta und Diskurs*, in: *Ausst.-Kat. documenta 8*, 3 Bde., Bd. 1, Kassel 1987, S. 15–19, hier S. 17.

27 Ebenda, S. 18. 28 Weibel, Peter: a.a.O., S. 79.

29 Morrison, Jasper: *Reuters Nachrichtenzentrum auf der documenta 8*, in: *Ausst.-Kat. documenta 8*, 3 Bde., Bd. 2, Kassel 1987, S. 170.

30 Kries, Mateo: *Funktion oder Fiktion? Zur Symbiose von Design und Kunst seit Jasper Morrison*, in: *Ausst.-Kat. Interieur/Exterieur. Wohnen in der Kunst*, Kunstmuseum Wolfsburg (29.11.2008 – 13.04.2009), Ostfildern 2008, S. 225–230, hier S. 227; Vgl.: Fukasawa, Naoto; Morrison, Jasper: *Super Normal. Sensations of the Ordinary*, Baden 2007.

31 Vgl. Usherwood, Barbara: *The Design Museum: Form Follows Funding*, in: Margolin, Victor; Buchanan, Richard: *The Idea of Design. A Design Issues Reader*, Cambridge 1995, S. 257–267. Usherwood, die in ihrem Essay das Design

Museum London kritisch untersucht, geht unter anderem auf die enge Anbindung der Institution an die Industrie ein, so wie auch das Vitra Design Museum einen Firmenhintergrund hat. Es ist darüber hinaus das erste und bisher einzige Museum der Welt, das ausschließlich Ausstellungen konzipiert, die auf Tournee gehen. Das Vitra Design Museum hat Ausstellungen damit selbst zu Produkten mit Marktwert werden lassen.

32 Bennett, Tony (Keynes, Milton): Das Kunstmuseum als zivile Maschine, in: Martintz-Turek, Charlotte (Hg.): *Storyline. Narrationen im Museum*, Wien 2009, S. 57–73, hier S. 61. (»The first problem is that, unless the precise basis for the selection of each artifact is made clear, we have no way of knowing how it is to be situated or its significance is to be assessed. Second, there is plenty scope for what Fran Hannah and Tim Putnam have called covert aestheticism, where 'taste operates as an unknown and therefore arbitrary determinant of what is selected as good or significant design,' which leads to 'indifferent design critics rather than any kind of history.'« (Usherwood, Barbara: a.a.O., S. 254.))

33 Simmel, Georg: Der Bilderrahmen. Ein ästhetischer Versuch, in: *Der Tag*, Nr. 541, 18. November 1902 (vgl.: <http://socio.cim/sim/verschiedenes/1902/bildrahmen.htm> [16.10.2010]).

34 Ortega y Gasset, José: *Meditationen über den Rahmen* [1921], zitiert nach: Buschle, Matthias: *Zum Ausstellungsvokabular: Rahmen, Sockel und Legende*, in: Götz, Matthias: a.a.O., S. 139–146, hier S. 141. (Vgl. hierzu im selben Band: Meinel, Frithjof: *Ausgestelltes Design Entsockeln – Drei Beispiele*, ein Fazit, S. 399–402.)

35 Cevolino, Alberto: a.a.O., S. 83.

36 Draxler, Helmut: *Loos lassen*, in: Alberro, Alexander; Buchmann, Sabeth (Hg.): *Art After Conceptual Art*, Wien 2006, S. 171–181, hier S. 175. (»Für beide, Gestaltung und Design, ist die generelle Orientierung an der Industrialisierung und der sozialreformatorische Impetus entscheidend, verbunden mit einer mehr oder minder expliziten Bezugnahme auf die Geschichte der utilitaristischen Ästhetik gegenüber dem Autonomieanspruch der Kunst und ihrer revolutionären politischen Rhetorik [...].« (Ebenda.))

37 Siehe die Finanzierungsnot der Hamburger Museen: <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article/1298888/Ein-schoenes-Vermoegen.html> [14.10.2010]. Vgl. Boll, Dirk: *Marktplatzmuseum: Sollen Museen Kunst verkaufen dürfen?*, Einsiedeln 2010.

38 *Design and Architecture*. Paola Antonelli interview by Bennett Simpson, in: Marincola, Paula (Ed.): *What Makes a Great Exhibition*, Philadelphia 2006, S. 86–93, hier S. 87. (Vgl. Josiah McElheny im Interview mit Lynne Cooke: *Über die ineinandergreifenden Kulturgeschichten der Produktion in Kunst, Design und Mode*, in: *Parkett* 86, 2009, S. 126–131, S. 128: »In den letzten fünfzig Jahren ist die Zahl der Menschen, die Kunstmuseen besuchen, gewaltig angestiegen. Doch nach wie vor fühlt sich nur eine kleine Gruppe mit der Kunst verbunden, während das Design – ein Miteinander ästhetischer Merkmale, das kopiert und wiederholt wird – auf gesellschaftliche Aktivitäten aller Art Einfluss nimmt.«)

39 Vgl. an dieser Stelle auch die Nähe von Ausstellungsdesign und Installationskunst: o'Doherty, Brian: *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, Los Angeles; London 1999 [1976, 1981, 1986] sowie Draxler, Helmut: *Ambivalenz und Aktualisierung. Ausstellungsdesign als künstlerische Praxis*, in: *Texte zur Kunst*, Heft 72, Dezember 2008, S. 77–87.

40 Vgl. <http://www.welt.de/lifestyle/article7146730/Wie-ein-Stuhl-seinen-Weg-zur-Moebelmesse-findet.html> [16.10.2010].

41 Vgl. Vege sack, Alexander von; Schwartz-Clauss, Mathias: *Die Essenz der Dinge. Design und die Kunst der Reduktion*, Weil am Rhein 2010.