

Pressemitteilung

Living in a Box. Design und Comics

24. Mai – 20. Oktober 2019, Vitra Schaudapot

Vernissage und Opening Talk »Illustrating the Everyday« mit Christoph Niemann

23. Mai, 18:30 Uhr, Vitra Schaudapot

Peng! Krach! Bum! Mit der Ausstellung »Living in a Box. Design und Comics« im Vitra Schaudapot präsentiert das Vitra Design Museum seine Sammlung in einem neuen Zusammenhang und taucht in die Welt der Comics ein – immer im Blick die Verbindung zwischen Design und Comics. Legendäre Möbelstücke und Designklassiker sind fester Bestandteil von Comics wie »Die Abenteuer von Tim und Struppi«, »Die Peanuts« oder »Diabolik«; zugleich haben sich auch zahllose Designer von Comics inspirieren lassen und Werke geschaffen, deren Basis die Geschichten von übermenschlichen Kräften, Lichtgeschwindigkeit und messerscharfer Ironie sind. Die Ausstellung widmet sich in dieser umfassenden Schau zum Thema Comics beiden Aspekten. Präsentiert werden Comicstrips, Comichefte und Graphic Novels, und aus den Bildern heraus springen die Objekte der Sammlung des Museums und werden real.

Im Gegensatz zu Cartoons und Illustrationen erzählen Comics über eine längere Bilderstrecke eine Geschichte, die meist auch von Texten begleitet ist. Damit die Leser sofort im Bilde sind, greifen die Comiczeichner auf subtile Codes zurück, damit man eine Atmosphäre, einen gesellschaftlichen Status oder einen Gemütszustand schnell und klar erkennt, und hierzu gehört auch Design. Eine dynamisch gekleidete Comic-Figur auf einem »Eames Lounge Chair« (1943-1956) nimmt man sofort als modernen Menschen wahr, während sich der gemütlich aussehende Charakter des beliebten Comics »Moomin« (1958) als Traditionalist outet, wenn er den sogenannten »Butterfly Chair« (1938) als unbequem und unpraktisch bezeichnet. Design ist schon immer Teil imaginierter Comicwelten gewesen, denn Design ist ein großer Bestandteil unseres Alltags, den Comiczeichner widerspiegeln.

Der Durchbruch von Comics als Medium war deren gezielte Vermarktung in US-amerikanischen Zeitungen zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Farbige, ganzseitige Comicstrips in Sonntagszeitungen, wie zum Beispiel die stilistisch innovative Geschichte über die Abenteuer des träumenden Jungen »Little Nemo in Slumberland« (1905–1924) von Winsor McCay, erreichten jede Woche Millionen von Lesern. Hochkultur und einfaches Leben gleichermaßen erhielten visuelle Codierungen und wurden mit Hilfe von Design persifliert. Schließlich nahmen europäische Comiczeichner direkte Anspielungen auf existierende Designobjekte der Moderne in ihren Werken auf. So wie etwa der Belgier Georges Remi, bekannt unter seinem Künstlernamen Hergé, welcher durch seine in über 70 Sprachen übersetzten »Abenteuer von Tim und Struppi« Weltruhm erlangte. Im fünften Band des Comics aus dem Jahr 1934 zeichnete Hergé den »MR-10« Stuhl von Mies van der Rohe aus dem Jahr 1927, ein Objekt, das – wie auch Hergés vereinfacht-abstrahierender Zeichenstil »Ligne claire« – Materialeinsatz und Form auf die Funktion reduzieren sollte. Design und Comic dieser Zeit

definierten die Moderne in gleicher Weise: als Streben nach Internationalität, allseitiger Verfügbarkeit und Massenproduktion.

Seit den 1930er-Jahren werden Comics in unterschiedlicher Form veröffentlicht und bewegen sich in den unterschiedlichsten Genres. In dieser Zeit wurde eine begeisterte Comicstrip-Leserschaft an das Format der Comichefte herangeführt, und in den 1940er und 1950er-Jahren kamen neue Genres hinzu, so auch Superhelden, Horror, Liebesgeschichten und Science Fiction. Während Comics sich schon immer von existierenden Designobjekten inspirieren ließen, leiteten die 1960er-Jahre eine Phase ein, in der die Pop-Kultur – darunter auch die Comics – einen großen Einfluss auf die Hochkultur und das Design hatte. Die fantastische Bilderwelt der Science-Fiction-Comics dieser Zeit hinterließ ihre Spuren bei den Designern, die damals mit Glasfaser und Kunststoffspritzguss experimentierten: Der »Boomerang« Schreibtisch von Maurice Calka aus dem Jahr 1969 oder der »Tomato Chair« von Eero Aarnio aus dem Jahr 1971 stehen beispielhaft hierfür. In den 1980er-Jahren präsentierten Künstler wie Javier Mariscal, die Comiczeichner und Designer zugleich waren, einen vollständig neuen Ansatz. Nachdem sich Mariscal einen Namen als Comiczeichner in einer sich wieder öffnenden spanischen Gesellschaft gemacht hatte, entwarf er humorvolle Möbelstücke, darunter den »Garriris« Stuhl (1987), den es ohne den Erfolg seiner gleichnamigen Comic-Figuren nie gegeben hätte.

Während gedruckte Zeitungen seit Jahren immer mehr durch digitale Nachrichtenportale ersetzt werden und die Verkaufszahlen von Comicheften angesichts anderer verfügbarer Massenmedien sinken, steigt seit den 1990er-Jahren die Popularität von Comics als Buch – auch bekannt als Graphic Novels. Dieses Format beschäftigt sich mit ernsten Themen wie Krieg und Ungerechtigkeit in der Gesellschaft, oder es werden darin geschichtliche Ereignisse in einer Weise neu interpretiert und erzählt, die ein größeres Publikum erreicht. Dies ist auch der Fall bei der im Mai 2019 veröffentlichten Graphic Novel »Eileen Gray: A House Under the Sun«. Das Autorinnen/Illustratorinnen-Duo Charlotte Malterre-Barthes und Zosia Dzierżawska rekonstruiert die Entstehung der Villa »E.1027« aus der Perspektive der verstorbenen Designerin Eileen Gray – und stellt sich damit gegen die allgemein verbreitete Version der Geschichte, in der Grays Anteil an dem Werk jahrzehntlang keine angemessene Beachtung fand.

Um die Relevanz japanischer Mangas als weltweites kulturelles Phänomen zu würdigen, präsentiert »Living in a Box« eine Auswahl unterschiedlicher Mangas sowie drei »Manga Chairs« (2015) des japanischen Designstudios Nendo. Die Objekte werden erstmalig in einer Ausstellung im Vitra Schaudepot zu sehen sein. Jeder Stuhl soll ein Gestaltungselement aus der komplexen Bildersprache der Mangas darstellen: Ein Stuhl schießt mit Lichtgeschwindigkeit durch den Raum, ein anderer hüpfte über den Boden, der dritte fällt in sich zusammen – dabei bewegen sich die Stühle kein bisschen.

Die Ausstellung »Living in a Box« hebt den gemeinsamen Zeitgeist von Comics und Designobjekten aus der Sammlung des Vitra Design Museums hervor, der zu ihrer jeweiligen Entstehung führte – sei es mit dem Stift auf Papier oder durch Spritzguss. Die Regale des Vitra Schaudepots bieten die perfekte Kulisse für diese Ikonen der Designgeschichte, die damit als Hauptdarsteller in ihrem eigenen Comic greifbar werden.

Allgemeine Informationen

Ausstellungstitel:	Living in a Box. Design und Comics
Kuratorin:	Erika Pinner
Laufzeit:	24. Mai – 20. Oktober 2019
Eröffnung:	23. Mai 2019, 18:30 Uhr Vitra Schaudapot
Ort:	Vitra Schaudapot Charles-Eames-Strasse 2 79576 Weil am Rhein Deutschland
Öffnungszeiten:	Täglich von 10 – 18 Uhr
Social Media Hashtags:	#DesignAndComics #VitraSchaudepot
	www.design-museum.de T +49.7621.702.3200 E info@design-museum.de
Pressebilder:	www.design-museum.de/press_images
Pressekontakt:	Vitra Design Museum Lara Schuh, Head of Communications T +49.7621.702.3153 E communications@design-museum.de
	BUREAU N Sören Zuppke T +49.30. 62736.104 E soeren.zuppke@bureau-n.de