

suchen...



Home | Architektur | Design | Materialien | Preise & Wettbewerbe

NOV

Design

SPIELWARE in Münchens einziger Kunst- und Design-Galerie

von [Redaktion Detail Daily](#) am 23.11.2010



Eine, Meine, Deine Bank vom Wiener Duo walking chair

Wie immer volles Haus - wenn die Münchner Galerie Filser & Gräf zur jährlichen Designausstellung lädt: SPIELWARE war das gestrige Motto. Hansandfranz (Note 1 für Spieltrieb!), walking chair und Samy Ayadi setzten ihre Ideen dazu in Szene. Eröffnet wurde die Ausstellung von [DETAIL](#)-Redakteur Frank Kaltenbach.



hansandfranz' Flugschau

"München ist auf dem internationalen Parkett unbestritten eine der renommiertesten Zentren für Kunst und Design mit hochkarätigen Museen und Galerien. Die [Galerie Filser & Gräf](#) ist nicht nur eine der jüngsten Galerien Münchens sondern auch die einzige der Stadt, die Kunst und Design in ihrem Namen trägt, zeitgenössische Kunst und zeitgenössisches Design auch ausstellt und es war längst überfällig, dass sich eine Galerie auch dem Design annimmt", strich Frank Kaltenbach das ungewöhnliche Konzept von Filser & Gräf heraus, die schon im vergangenen Jahr mit einer viel

beachteten Ausstellung mit Tischgespräch, moderiert von Prof. Florian Hufnagel, Leitendem Sammlungsdirektor der Neuen Sammlung in der Münchner Pinakothek der Moderne, in die Designoffensive gingen.

Und auch die Ausstellung SPIELWARE setzt diesen Diskurs fort. Objekte zum interaktiven Gebrauch - auch eine Interpretation von Spielen - sind zu sehen, die von zwei Designer-Duos, hansandfranz alias Konstantin Landuris und Horst Wittmann, sowie den Wienern walking chair, Fidel Peugeot und Karl Emilio Pircher, sowie Samy Ayadi, Assistent von Konstantin Grcic spannend umgesetzt wurden.

"Der Designer ist immer ein homo ludens, homo faber und homo oeconomicus in einer Person", so Frank Kaltenbach - und die Ergebnisse, die diese dreifaltigen Personen hervorbringen können, haben es in sich. Nicht nur zum Spielen sind sie da, sie erfüllen immer auch noch weitere Zwecke, nicht zuletzt den der Aufforderung zur Interaktion miteinander.

"Ping meets Pong" ist neben "eine Bank, meine Bank, deine Bank" ein zweites Objekt von walking chair - die Tischtennisplatte in kreisrund, als Besprechungstisch mit Drehteller in der Mitte ebenso gut geeignet für das kleine Spielchen zwischendurch.



... und die dazugehörigen Propeller

Meistgesuchte Begriffe

[design](#) [ausstellung](#) [detail](#) [architektur](#) [preisverleihung](#) [museum](#) [filser & gräf](#) [hamburg](#) [bau 2011](#) [hansandfranz](#) [london](#) [preis](#) [rom](#) [samy ayadi](#) [schwimmbad](#) [holz](#) [research](#) [red dot](#) [raum](#) [serralunga](#)

Partner

WINI
MEIN BÜRO.

vola



Newsletter



DETAIL.de
Das Architekturportal

Projekte und Details zur Inspiration

Werden Sie Fan auf Facebook

Finde uns auf Facebook



Detail

Gefällt mir

Detail DETAIL-Messeplaner für Ihren Rundgang auf der BAU 2011

Nur ein paar Klicks und schon steht Ihr Plan für den Besuch der BAU 2011: Wählen Sie einfach Produkte oder Hersteller, die Sie interessieren, und Ihre Merkliste führt Sie durch die Hallen. Ein Service von DETAIL.

Zum Messeplaner auf http://www.detail.de/rw_3_Messep...
[Mehr anzeigen](#)

Die "Flugschau" von hansandfranz (inspiriert vom klassischen Plastik-Propellerspielzeug, an das wir uns alle wohl erinnern können) - nur schade, dass das coole Objekt aufgrund der Deckenhöhe und Menschenmenge in der Galerie nur per Video in Aktion zu erleben ist.

An Stehaufmännchen und Kreisel erinnern die Tischchen Derwisch von Samy Ayadi - auch diese mit tieferem Sinn: "Während ein gewöhnlicher Kreisel in dem Moment in dem er zur Ruhe kommt, jegliche Funktion verliert und nur noch Platz versperrt, verwandelt sich der Derwisch im Moment des Stillstands in einen vollwertig nutzbaren Tisch."



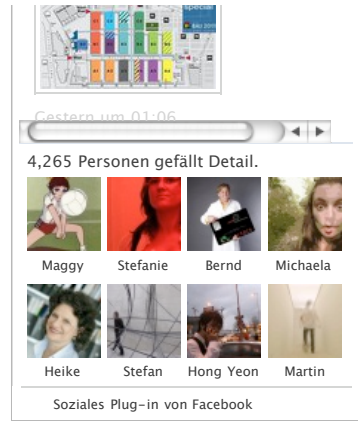
Samy Ayadis "Derwisch"

Das treffende Fazit von Frank Kaltenbach: Die Ausstellung Spielware erhebt nicht den Anspruch zu zeigen, was das richtige Design ist, aber sie zeigt, was Design heute sein kann. Und obwohl die spezifische Aufgabenstellung der Kuratorin Sabrina Duchow scheinbar einen Randbereich des ganzen Designspektrums zum Thema hat, treffen alle drei Arbeiten genau den Nerv unserer Zeit:

Heute gilt nicht primär »Form follows function«, sondern »Form evoques communication«. Die ausgestellten Objekte wollen nicht mit Erfurcht betrachtet werden, sie fordern uns geradezu auf, mit ihnen in Kontakt zu treten - Design als Katalysator für Austausch und Kommunikation, neue Ideen.

Wie die Kunst schärft und verändert Gutes Design unsere Wahrnehmung. Und dennoch gibt es einen gravierenden Unterschied zur Kunst: Zusätzlich zur intellektuellen und emotionalen Auseinandersetzung ist Design zum Anfassen, zum physischen Erleben. So wie ein Bild erst durch den Betrachter zur Kunst wird, wird ein Objekt erst durch den direkten Kontakt mit unserem Körper zum Design.

Dabei ist ist gutes Design ist nicht deterministisch, sondern es schafft Spielraum und es lässt Spielraum.



Ping meets Pong - als Besprechungs oder Eßtisch mit Drehteller...



... und als Interaktions- und Entspannungsspieltisch.

2 Personen gefällt das.



[Zurück](#)