

## **VANISHING POINT 2**

### **JURGEN BEY \* KONSTANTIN GRCIC \* ROBERT STADLER**

**Eröffnung:** Donnerstag, 13. Mai 2004, 19.00 Uhr

**Ausstellung:** Freitag, 14. Mai – Mittwoch, 30. Juni 2004

Nach der Ausstellung *VANISHING POINT 1*, die im Rahmen des Salone Internazionale del Mobile vor kurzem in Mailand gezeigt wurde, führen wir die Präsentation junger Designer mit der erweiterten Folgeausstellung *VANISHING POINT 2* nun in Wien fort. Die herausragenden Arbeiten der drei Designer JURGEN BEY, KONSTANTIN GRCIC und ROBERT STADLER, die bereits in Mailand sehr gute Resonanz fanden, werden nun ab 13. Mai 2004 am Stubenring 22 zu sehen sein.

JURGEN BEY (1965/NL) zeigt in der geplanten Ausstellung seinen reception-room *Dutch Pieces*, bestehend aus Ohrenfauteuils, dem *Sits* Wall-Paper, einer Deckenleuchte und einem holländischen Perserteppich. Dieser reception-room wurde ursprünglich für das Interpolis Building in Tilburg/NL als Empfangs- und Meetingraum konzipiert. Bey lebt und arbeitet in Rotterdam.

Der bekannte Münchner KONSTANTIN GRCIC (D/1965) stellt in der Galerie seine Telefonbox *Point Blanc* aus, ein interaktives Medium für Information und Kommunikation, das den Besucher zur Beantwortung einer bestimmten Frage anregt. Die Antworten werden aufgezeichnet, sind jedoch nachträglich nicht mehr veränderbar. Auf diese Weise entsteht eine Ideendatenbank, die vom Besucher abgehört und erweitert werden kann.

ROBERT STADLER (A/1966) lebt und arbeitet in Paris. In seiner Heimatstadt Wien zeigt er nun die organisch anmutenden Lederelemente *Pools & Pouf!*, weiters die individualistischen Arbeiten *Lost* Deckenventilator und *Foreveryoung* Marmorhanteln. Diese Designobjekte, die bereits in Mailand auf großen Anklang gestoßen sind, werden durch *Tête*, eine Art Riesenperücke, sowie *Suspension*, ein Lichtobjekt, ergänzt.

Die Arbeiten von Konstantin Grcic und Robert Stadler wurden speziell für die KlausEngelhorn22-Edition entworfen und werden limitiert aufgelegt.

Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte:

Ariane Halmer, Tel. +43 1 512 79 40, [a.halmer@klausengelhorn.com](mailto:a.halmer@klausengelhorn.com)

Einen begleitenden Ausstellungstext und Biographien finden Sie unter [www.klausengelhorn.com](http://www.klausengelhorn.com),

druckfähige Fotos unter [www.klausengelhorn.com/press](http://www.klausengelhorn.com/press)

## **VANISHING POINT 2**

### **JURGEN BEY \* KONSTANTIN GRCIC \* ROBERT STADLER**

**Opening:** Thursday, 13 May 2004, 7 p.m.

**Exhibition:** Friday, 14 May – Wednesday, 30 June 2004

Following the exhibition *VANISHING POINT 1*, which was recently staged at Salone Internazionale del Mobile in Milan, we will now continue with the presentation of young designers in the extended follow-up exhibition *VANISHING POINT 2* in Vienna. The outstanding work of the three designers JURGEN BEY, KONSTANTIN GRCIC, and ROBERT STADLER, who had already won much acclaim in Milan, will feature at Stubenring 22 starting May 13 2004.

At the scheduled exhibition, JURGEN BEY (1965/NL) will display his reception-room *Dutch Pieces*, consisting of “ear chairs”, the *Sits* wall paper, a ceiling light, and a Dutch persian carpet. This reception room was originally conceived for the Interpolis Building in Tilburg/NL as reception and meeting room. Bey lives and works in Rotterdam.

The well-known native of Munich, KONSTANTIN GRCIC (D/1965), will showcase his telephone box *Point Blanc* at the gallery, an interactive medium for information and communication which animates visitors to answer a given question. The answers will be recorded and cannot be changed later on. In this way, a database of ideas is created, which visitors can listen and add to.

ROBERT STADLER (A/1966) lives and works in Paris. In his hometown Vienna, he will now be presenting the organic-like leather elements *Pools & Pouf!* together with the individualistic works ceiling ventilator *Lost* and marble dumbbells *Foreveryoung*. These artworks, which had met with great approval in Milan, are shown together with *Tête*, a kind of giant wig, as well as *Suspension*, a light object.

The works of Konstantin Grcic and Robert Stadler were designed as a limited edition especially for KlausEngelhorn22.

For further inquiries please contact:

Ariane Halmer, tel. +43 1 512 79 40, [a.halmer@klausengelhorn.com](mailto:a.halmer@klausengelhorn.com)

Please find an accompanying exhibition text and the biographies at [www.klausengelhorn.com](http://www.klausengelhorn.com),

Printable photographs at [www.klausengelhorn.com/press](http://www.klausengelhorn.com/press)

## ***VANISHING POINT 1, Milano*** ***VANISHING POINT 2, Vienna***

**Jurgen Bey - Konstantin Grcic - Robert Stadler**

by Alexandra Midal

Generell ist der offizielle Teil einer Messe der Kern, von welchem die Energie in die Stadt ausstrahlt. Bei der Mailänder Möbelmesse ist es jedoch geradezu so, dass man Lust bekommt, in dieser Weise von den „Off“-Events zu sprechen. Gerade dort haben sich Jurgen Bey, Konstantin Grcic und Robert Stadler zusammengeschlossen, um unter dem Titel *VANISHING POINT 1* ihre Arbeiten gemeinsam zu zeigen. Und selbstverständlich haben sie ihre Ausstellung als Reaktion konzipiert: auf das gerade stattfindende Messe-Event, auf die Problematik von Design-Ausstellungen, die notgedrungen das Ausgestellte neu definiert, und auf die komplexe Stellung des Designers, bei der es zugleich um die Produktion von Produkten und von Sinn geht. *VANISHING POINT 1* erzeugt eine Konstellation ausgehend von drei, durch Bey, Grcic und Stadler hier bei ihrer ersten gemeinsamen Ausstellung verkörperten Alternativen.

Die Disziplin Design kämpft neben anderen Schwierigkeiten auch damit, mit anderen Praktiken wie der Kunst und der Architektur verwechselt oder vermengt zu werden. Außerdem gelingt es ihr nur viel zu selten, ihre unterschiedlichen Ansätze und ihre unverwechselbare Methode klar und deutlich zum Ausdruck zu bringen. Bey, Grcic und Stadler präsentieren Gegenvorschläge, die als Waffen für einen produktiven Protest dienen. In diesem Licht ist auch der genaue Titel der Ausstellung *VANISHING POINT 1* (Fluchtpunkt) zu verstehen, wobei der Begriff „vanishing“ Verschwinden bedeutet. In diesem Zusammenhang bezeichnet er die Veränderung oder Verschiebung der Produktionsbedingungen und des öffentlichen Zeigens von Design. Bei ihren Projekten bringen Bey, Grcic und Stadler die Vorstellung von Langsamkeit ins Spiel; das könnte banal oder abwertend erscheinen, ist in Wirklichkeit jedoch ein gewagter Ansatz. Bei *VANISHING POINT 1* lässt sich Bey nicht von den Verlockungen des Marktes verführen und weigert sich, etwas Neues zu präsentieren. Grcic wiederum, anstatt ein weiteres raffiniertes Möbelstück zu kreieren, schafft ein Low-tech-Umfeld für Information und Kommunikation; dadurch erzeugt er eine Echtzeit-Apologie. Stadler schließlich entwickelt eine Ästhetik des Verschwindens (vanishing), die die konventionellen Auffassungen und die Definition von Design untergräbt und die Berechtigung ihrer Produktion in Frage stellt.

Wer sich für die Darstellung der Realität interessiert, muss diese zuerst verstehen wollen. Diese Forderung stellt Bey bei *Dutch Pieces*, bei der er eine häusliche Umgebung bestehend aus *Ohrenfauteuils*, einem *Sits Wall-Paper*, *Deckenleuchten* und einem *holländischen Perserteppich* vorstellt. *Dutch Pieces* ist ein ineinandergreifendes System, ähnlich wie bei den russischen Puppen, das einen Bezug zum Persönlichen und Privaten aufzeigt, das sich räumlich beschränkt, bis es schließlich beim bewohnten Körper endet. Wie bei Ray und Charles Eames' *Power of Ten* verweist dieses Spiel mit den Maßstäben auf die Stellung Beys, der sich als „Forscher“ sieht. Dem aufmerksamen Beobachter ist *Dutch Pieces* bereits bekannt, Abbildungen davon wurden insbesondere in dem im Vorjahr in Mailand vorgestellten Band *Bright Minds, Beautiful Ideas* veröffentlicht. Durch diese Vorgangsweise nimmt sich Bey die Freiheit des *replay*; damit widersetzt er sich der Verpflichtung, der Presse und dem Markt ständig neue Produkte zu liefern. Anlässlich der am stärksten mediatisierten Messe Europas bricht Bey aus dem Strom der kommerziellen

# KlausEngelhorn22

Zwänge aus, legt eine Pause ein und nimmt sich damit tatsächlich eine große Freiheit heraus.

Stadlers *Pools* („flaques“/Wasserlachen auf französisch) sind dreidimensionale Formen unterschiedlicher Ausmaße, die sich wie Lachen direkt auf Boden oder Wände legen, sie sind mit dem Hocker *Pouf!* verbunden, der geradezu wie ein Parasit aus der Ecke eines Raums herauswächst. Die Gruppe ist wie ein Chesterfield-Möbel mit einer schwarzen Lederpolsterung überzogen. Keines der Elemente lässt sich genau einordnen (handelt es sich um ein Möbelstück, ein Kunstwerk, ein Zwischending?) und spielt folglich mit der Idee der Nutzung. Indem er sich ein so eindeutig festgelegtes Element wie ein Chesterfield-Möbel aneignet, spottet Stadler auch über bestimmte Reaktionsformen auf abgenutzte Formen, wie sie Design manchmal einzig und allein aus kommerziellen Gründen praktiziert. Es züchtet Parasiten, deren Präsenz die Frage stellt, wie ein häusliches Umfeld ohne Möbel aussehen würde.

Diese Objekte sind auch durch eine gedehnte Zeitlichkeit definiert; in Verbindung mit *Lost*, einem Deckenventilator, dessen Flügel aus Spiegeln sich langsam drehen, wodurch Spiegelung und Verschllossenheit der gesamten Installation abwechseln. Dieser Ventilator mit seiner unentwegten Bewegung verkörpert die dem *film noir* eigene dramatische Spannung: man hört unaufhörlich das Maschinengeräusch und erahnt die unwahrscheinliche Erleichterung der Umwälzung der heißen Luft.

Die Gruppe ist eine sarkastische Antwort auf die von der „In“-Messe verfolgten Ziele, die nur wenige Kilometer entfernt abläuft. Als „Verunsicherungsstrategien“ verfolgen *Pools* und *Pouf!* die Absicht, Verhaltensweisen zu beeinflussen und das System bloßzustellen, und zielen letztlich auf eine strukturelle Verwandlung der Gesellschaft ab.

Die Zeitlichkeit definiert auch das Projekt von Grcic *Point Blanc*. Seine Vorrichtung lässt an ein Gesicht denken, an das eines Elefanten – abgesehen von den Augen, die aus zwei Knöpfen bestehen – und betont die strukturelle und gewohnte Einfachheit. Die angebotenen Optionen sind einfach; der Besucher holt sich einen Telefonhörer, hört die von Grcic gestellte Frage und wird aufgefordert, darauf zu antworten. Diese Antworten werden aufgezeichnet und können von jedem, der auf den grünen Knopf drückt, angehört werden. Sie haben die Wahl zwischen einem roten Knopf und einem grünen Knopf. Alles wird festgehalten: Fehler, die verschiedenen Akzente, der Tonfall der Stimme, Wutausbrüche... Danach ist nichts mehr möglich: keine Montage oder Zensur, kein Hin- und Herwechseln oder Umwandeln, keine nachträgliche Änderung. Das Projekt ist in einen realen Zeitablauf eingebunden, der jeden Wunsch, Hierarchien den Vorrang zu geben, eliminiert. Im Gegensatz zu der hyperschnellen Effizienz von SMS und sonstigen MMS, zur Hyperperfektionierung von GSM weist die Vorrichtung von Grcic der Langsamkeit ganz klar eine bis dahin nicht gekannte Qualität zu. *Point Blanc* ist genau am entgegengesetzten Ende des autoritären Anspruchs der Miniaturtechnologie der Kommunikationsinstrumente angesiedelt, die ein Ergebnis der von der Moderne postulierten fortschrittsgläubigen Design-Auffassung sind, und zeigt die Möglichkeit, parallel dazu Forschungen anzustellen, bei denen Abstimmung, Reflexion und Spontaneität miteinander vermischt werden können. Grcics Vorliebe gehört dem Zuhören, dem Wort und der Echtzeit, der Nutz- und Wirkungslosigkeit als logischer Folge der Freiheit, die nicht direkt in bare Münze umgesetzt werden können. Überstürzte Hast und Aufgeregtheit als Merkmale des *Salone del Mobile* sind vorübergehend ausgeschaltet.

Bey, Grcic und Stadler haben *VANISHING POINT 1* um das Erfinden von Geschichten herum angeordnet, das einen zweiten Leitfaden darstellt. So wie Grcic erklärt, „dass die

# KlausEngelhorn22

Geschichten sich in ein Produkt verwandeln“, definiert das Geschichtenerzählen für den Designer den Rahmen des Gestaltungsprozesses. Jeder von ihnen konstruiert seine eigene fortlaufende Geschichte. *Point Blanc* erläutert diese Entwicklung, weil es zugleich Ergebnis und Sprachrohr einer Geschichte ist. Außerdem zielt das äußere Erscheinungsbild eines großen Anrufbeantworters darauf ab, einen zugleich mentalen und tatsächlich vorhandenen Übergangs- und Verbindungsraum zu konstruieren. Die soziale Perspektive von Design wird dadurch verändert.

Stadler zielt auch auf eine Änderung der Perspektive ab, denn seine *Pools* und *Pouf!* verändern unsere Entscheidungskriterien hinsichtlich dessen, was Design ist. Sie gehen von einer Ästhetik der Konsumtion aus, die nicht nur das Objekt hinterfragt, sondern auch seine Stellung, und die Unterscheidungen zwischen Design und anderen künstlerischen Praktiken verwischt.

Diese Zwischendinge stellen ebenso wie Beys *Dutch Pieces* den von George Bataille in dem gleichnamigen Buch beschriebenen *Part Maudite* (auf dt. Der verfernte Teil) dar, in dem er behauptet, dass unsere heutige Gesellschaft mit einem Energieüberschuss konfrontiert ist, der nicht in irgendeine Produktion einfließen, sondern völlig nutzlos verzehrt und verbraucht werden soll. Da es sich um eine völlig nutzlose Verausgabung handelt, ist diese Haltung konträr zum Wirtschaftsliberalismus, der einen Teil des Design verschlingt. Stadler wie auch Bey treten für diese Konsumtion ein, die heute zweifellos eine entschlossene und unerschrockene Position darstellt.

*VANISHING POINT 1* geht von diesem Statement aus, Bey, Grcic und Stadler eröffnen uns neue Möglichkeiten und treten gegen die trügerische, uns beengende Ideologie auf, die Rem Koolhaas auf den Punkt bringt, wenn er behauptet: “Konsum ist unser Sauerstoff; es gibt keine anderen Alternativen“. Denn es gibt nicht nur welche, sondern sie sind auch offenkundig und verschiedenartig beschaffen. Eine neue Designergeneration, die bisher dazu verdammt schien, ausschließlich in Schwarz/Weiß-Kategorien zu denken und sich entweder als Ausgeburt eines verachteten Kapitalismus oder als Vertreter eines radikalen künstlerischen Anspruchs zu sehen, zeigt beim Spielen mit der Echtzeit eine Alternative auf, die immer mehr an Macht gewinnt.

## **Pressekontakt:**

KlausEngelhorn22

Ariane Halmer

Tel. +43-1-512 79 40

[a.halmer@klausengelhorn.com](mailto:a.halmer@klausengelhorn.com)

[www.klausengelhorn.com](http://www.klausengelhorn.com)

Biografien unter:

[www.klausengelhorn.com](http://www.klausengelhorn.com)

Druckfähige Fotos unter:

[www.klausengelhorn.com/press](http://www.klausengelhorn.com/press)

# KlausEngelhorn22

## **VANISHING POINT 1, Milan** **VANISHING POINT 2, Vienna**

### **Jurgen Bey - Konstantin Grcic - Robert Stadler**

by Alexandra Midal

As a rule, the "on"-event is the central point from which a show's energy wafts into the host city, but in the Milan Furniture Show this tends to be how people often feel like talking about the "off"-event. It is in this latter, under the title *VANISHING POINT 1*, that Jurgen Bey, Konstantin Grcic and Robert Stadler have decided to show their work. They have conceived of their exhibition as a response both to the larger event in progress, and to the problem-set of the design exhibition which redefines the status of what is being shown therein, and the complex position of the designer combining the production of products and meanings. *VANISHING POINT 1* forms a constellation based on three alternatives embodied by Bey, Grcic and Stadler in this, their first exhibition together.

Among other difficulties, the discipline of design is currently experiencing the problem of being confused or muddled with other praxes such as art and architecture. Furthermore, it all too rarely manages to put across the diverse range of its approaches, and the specific nature of its methodology. Instead of seeing this as cause for alarm, Bey, Grcic and Stadler have come up with counter-proposals which inform a productive challenge. This is what is implicit in the exact title of the exhibition: *VANISHING POINT 1*. In this context, the "vanishing" refers to the modification or shift of the conditions governing the production and display of design. With their projects, Bey, Grcic and Stadler introduce a slow factor; such an idea might seem commonplace or derogatory, but it actually represents a bold proposition. For *VANISHING POINT 1*, Bey refuses to present a new edition and give in to the market sirens; Grcic, for his part, creates a low-tech informational and communicational environment, instead of designing ingenious furniture; and in so doing he introduces an apology for real time. Stadler both develops an aesthetics of vanishing, which gnaws away at conventional and defining accepted meanings of design, and questions the validity of its own output.

To be interested in the representation of the real, you have to want to understand it. This is the claim made by Bey, who exhibits *Dutch Pieces*, a domestic world made up of armchairs with earflaps, Wallpaper Sits, Ceiling Lamps and a Dutch-Persian rug. *Dutch Pieces* is a system of interconnection, much like that of Russian dolls, which refers to a connection with the intimate and the private; this relation is spatially limited and ends with the inhabited body. Like Eames's *Power of 10*, this interplay of scale refers to the stance adopted by Bey, who regards himself as an "explorer". The watchful professional has already glimpsed *Dutch Pieces* whose images have already been published, specifically, in the work *Bright Mind, Beautiful Ideas*, shown last year in Milan. By working in this way, Bey uses the liberty of the replay: a position that contrasts with the obligation to come up with new products for both press and market. At the European Media Fair, Bey created a breach, a pause, amid the flow of commercial dictates, and thereby afforded himself a great deal of liberty.

Stadler's *Pools* are three-dimensional forms, of differing sizes, which are laid on the floor or affixed to walls, looking like pools of water. They are associated with the *Pouf!* stool which seems to have grown in the corner of a room, like a parasite. The whole piece is covered with black leather bosses, like the upholstery of a Chesterfield sofa. All the pieces elude precise description (are we dealing with a piece of furniture, a work, or a mutant?) and, as a result, juggles with the idea of use. By appropriating an object with the connotation of a Chesterfield sofa, Stadler also

# KlausEngelhorn22

gibes at certain reactivations of hackneyed forms which design at times espouses, with the sole aim of a commercial rehabilitation in mind. Stadler rears parasites, whose presence raises the issue of what a domestic world without furniture would be like.

These objects are also defined by a distended time-frame; associated with *Lost*, a ceiling fan whose mirror blades spin slowly, thus alternating the reflection and concealment of the installation as a whole. This fan with its inflexible movement incarnates the dramatic tension peculiar to *films noirs* in which you hear its continual mechanism and sense the improbable relief of the movement of warm air. The whole forms a sarcastic response to the aims of the "on" show happening just a mile or two away. Like so many strategies creating imbalances, the aim of *Pools* and *Pouf!* is to assume patterns of behaviour and exhaust the system, their final goal being the structural transformation of society.

Time also defines Grcic's project, *Point Blanc*. This piece conjures up a face which calls to mind an elephant's, if only because its eyes are made of two buttons, and stresses structural and everyday simplicity. The options proposed are straightforward: the visitor takes a telephone, listens to questions asked by Grcic, and is invited to answer them. These questions are recorded and can be listened to by anyone who pushes the green button--there is a choice between a red button and a green one. Everything is recorded: mistakes, accents, vocal inflections, anger... There is neither editing nor censorship, no zapping or processing is planned, and no going back to retouch is possible. The project is part and parcel of a flow in real time which erases any desire to give precedence to hierarchies. Unlike the ultra-fast efficiency of text messages, and highly perfected GSM networks, Grcic's piece candidly creates a novel quality of slowness. *Point Blanc* is the diametric opposite of the authoritarianism of the miniaturized technology of communication tools produced by the progressive conception of design established by the Modern Movement; it also demonstrates the possibility of conducting parallel research, in which cooperation, reflection and spontaneity can intermingle. Grcic favours listening, words, and real time, gratuitousness and inefficiency, corollaries of freedom which are not very "bankable" items. The haste and excitement which typify the "Salone del Mobile" are temporarily interrupted.

Bey, Grcic and Stadler have organized *VANISHING POINT 1* around the invention of stories representing a second thread. Just as Grcic explains that "...stories turn into product", so telling a story defines the framework of the designer's process. Each one of them constructs his own sequential story. *Point Blanc* explains this development, because it is, at one and the same time, the outcome and the mouthpiece of a story. What is more, its appearance, resembling a large answering machine, is intended to construct a transitional, communicating space, which is as mental as it is physical. The social perspective of design is thereby altered. Stadler also aims at a change of perspective, for his *Pools* and *Pouf!* modify our expectations about what design is. They proceed from an aesthetics of consumption which, in addition to questioning the object, uproots its status and blurs the differences between design and other artistic praxes. Like Bey's *Dutch Pieces*, these mutant witnesses represent *The Accursèd Part [La Part Maudite]* described by Georges Bataille in his book of the same title, in which he asserts that, in our society, we now have to deal with an excess of energy, which cannot be re-invested in any kind of production, but consumed and expended as pure loss. Because what is involved is expenditure as pure loss, this attitude runs counter to that of the liberal economic plan which gobbles up a part of design. Like Bey, Stadler becomes involved with this consumption which today, beyond any doubt, represents a resolute and intrepid position.

*VANISHING POINT 1* proceeds from the statement. In it, Bey, Grcic and Stadler dispute the fallacious ideology whereby there are no options other than obsolescence, for not only do counter-proposals exist, but they are also obvious and diverse. By playing with real time, a new generation of designers is formulating an alternative that is now gathering strength--even though

# KlausEngelhorn22

designers are often condemned to perceive themselves solely in a Manichean way, meaning that they are either the henchmen of an execrated capitalism or the representative of an artistic radicalism.

Translated by Simon Pleasance

**Press contact:**

KlausEngelhorn22, Ariane Halmer

Tel. +43-1-512 79 40

[a.halmer@klausengelhorn.com](mailto:a.halmer@klausengelhorn.com), [www.klausengelhorn.com](http://www.klausengelhorn.com)

Biographies available at: [www.klausengelhorn.com](http://www.klausengelhorn.com)

Printable photos available at:

[www.klausengelhorn.com/press](http://www.klausengelhorn.com/press)