

Ist das Ziehen der Grenze zwischen Kunst und Design eine einfache Frage der Platzierung? Bestimmt sich der Status eines Objektes durch dessen Präsentation in einer Galerie, einem Regal oder in einem Wohnzimmer? Diese Fragen betreffen nicht nur die Unterscheidung zweier Gattungen medialer Gestaltung, sondern darüber hinaus auch jene nach der disziplinären Bestimmung von realen und institutionellen Räumen und nach der Möglichkeit von Autonomie in der Kunst an sich. Wenn man vermuten muss, dass sich Kunst allein dadurch von anderen Disziplinen abgrenzt, wo sie zu sehen ist, wird die Brisanz in der Diskussion um die Verwischung von Kunst- und Gebrauchswert seit Marcel Duchamp verständlich, da ihr kritischer Anspruch selbst bedroht zu sein scheint.

Ein Rückblick auf die Kunstgeschichte zeigt, dass Design und Kunst nicht als fix getrennte Gattungen verstanden werden können, sondern immer wieder neu verhandelte Kategorien mit unterschiedlichen Verbindungen darstellen. In der ästhetischen Theorie der Renaissance ist der Begriff des *disegno* noch als zentrales Paradigma für die Frage der Gestaltung und das Finden der richtigen Form allen weiteren Differenzierungen in Architektur, Bildhauerei und Malerei übergeordnet – dieses Verständnis lebt bis ins 19. Jahrhundert im Ideal des alle Gattungen umfassenden Gesamtkunstwerkes fort.^[2] In der *Art Nouveau*, der *Arts and Crafts* Bewegung oder den *Avantgarden* der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts (*De Stijl*, *Bauhaus*, *Wiener Werkstätte*) wurde ein Bezug der autonomen Sphäre der Kunst zur massenproduzierten Kultur des Industriedesign noch durch den euphorischen Glauben an den Fortschritt im Hinblick auf die technologischen und politischen Implikationen der „angewandten“ Kunst als kollektive Produktion bejaht. Gleichzeitig zeigte Duchamp mit dem *Readymade*, dass ein Objekt Tauschwert besitzen kann, ohne ökonomisch wertvoll zu sein, wenn es in etwas „Anderes“ (Kunst) umgewandelt wird. Er präsentierte eine neue Form von Skulptur, die ihren eigenen Status hinterfragt und eine Benutzung durch den Betrachter oder die Betrachterin suggeriert.

Dass die Diskussion um eine konkrete Trennung von (benutzbarem/funktionalem) Design und (unbenutzbarer/autonomer) Kunst gerade im Zusammenhang mit der Minimal Art ab 1965 aufgekommen ist, mag nicht verwundern. Das Spielen mit einer durch die Hinterfragung erst etablierten Grenze geht dabei über den Einsatz industriell vorgefertigter, ersetzbarer und multifunktionaler Materialien durch Künstler wie Donald Judd, Robert Morris oder Dan Flavin hinaus. Die im Raum verteilten geometrischen Formen, vermeintlich neutral, objektiv und nicht-illusionistisch, wurden letztlich zum quasi-funktionellen „Dekor“ des *White Cube*. Gerade durch die angestrebte Verlagerung der künstlerischen Gestaltung vom Objekt weg auf die Betonung der Beziehung zum Raum, zum Rezipienten/zur Rezipientin und zur jeweiligen Ausstellungssituation, also durch die ins Zentrum gerückte subjektive, körperliche Erfahrung wird die eigentliche materielle Anordnung zum funktionellen Hintergrund derselben. Wie ein Möbelstück wird das „Werk“ nicht mehr von „außen“ betrachtet, sondern als Teil des Körpers erfahren und zum Sockel für ebendiesen.

Über eine Analyse der Wahrnehmungsbedingungen und Erkenntnisfähigkeit hinaus führte die „interne“ Bedeutungsverweigerung der Minimal Art zu einer Repräsentationskritik von übergeordneter Form. Mit der Minimierung des „Kunst-Gehaltes“, die Duchamps Verweigerung von Autorschaft fortführt, liegt die eigentliche „CruX“ der Minimal Art – wie Hal Foster gezeigt hat – darin, dass sie „die formalistische Autonomie der Kunst gleichzeitig erreicht und aufgebrochen“ hat. So leitet sie letztlich „die ‚systemimmanente‘ Kritik der Postmoderne ein (die Analyse der institutionellen und diskursiven Bedingungen der Kunst).“^[3] Mit dem Versuch der absoluten Verobjektivierung der Kunst geht der Verlust ihrer Spezifik einher. Was von den Minimal-Gegnern wie Michael Fried als „theatralisch“ und von Clement Greenberg als Ausdruck der „Nicht-Kunsthaftigkeit“ verurteilt wurde,^[4] weist durch die Konzentration auf den Ort und die Funktion von Kunst auf die in den 1970ern sich etablierende Institutionskritik voraus. Das Ausstellen der „realen“ Struktur, der Mechanismen von Produktion, Präsentation und Rezeption der Kunst, der Bruch mit den von ihr geschaffenen Illusionen von Autonomie, Originalität oder Erhabenheit, dieser „praxisorientierte“ oder „problemlösende“ Anspruch

steht, so Foster, für die Erfüllung des von Peter Bürger definierten, avantgardistischen Ziels der Überführung von Kunst in die „Lebenspraxis“ und der Aufhebung der Unterscheidung von Kunst und alltäglichem Leben.^[5] Während gesellschaftskritische Ansätze und ästhetische Strategien der Untergrabung jeglicher Möglichkeit von Kommerzialisierung von Künstlerinnen und Künstlern wie Michael Asher, Hans Haacke, Andrea Fraser oder Louise Lawler eigentlich gerade im diametralen Gegensatz zu jeder Form von „Auftragskunst“ zu stehen scheinen, wird bei näherer Betrachtung deutlich, dass für institutionskritische Praxen die Nähe zum Design konstitutiv ist.

Helmut Draxler hat darauf hingewiesen, dass gerade die formale Frage der Institutionskritik (und der Konzeptkunst) nicht ohne die Referenz auf Strategien des Design verstanden werden kann.^[6] Die Verwendung von Layout- und Displayformen bei der Aufbereitung von Information, die Arbeit mit Grafik-, Publikations- und Ausstellungsdesign ist für diese zentral. Wenn Roberta Smith behauptet: „Artists can do whatever they want in their art; [...] Design involves a kind of selflessness and a complex awareness of the givens: the human body and its needs, social space, the laws of gravity, the means of production and the demands of the marketplace“^[7], so macht sie durch die Umdeutung der „Nicht-Funktionalität“ von Kunst zur reinen Willkür, die keine speziellen Kompetenzen oder Erfahrungen voraussetzen scheint, jeglichen Anspruch von deren Kritikalität fragwürdig und übersieht zugleich, dass sich Künstlerinnen und Künstler seit den 1980er und 90er Jahren gerade mit den „komplexen Gegebenheiten“ der Entstehung von Kunst auseinandergesetzt haben. Begriffe wie „Service“, „Auftrag“, „Analyse“, „Proposal“ und „Ausführung“ sind seither in Positionen der bildenden Kunst ebenso häufig wie im Design. Beide arbeiten mit dem Suchen, Sortieren, Ordnen und Verbinden von Informationen. Beide schaffen in Abhängigkeit von Erwartungen, Material, Technik, Budget und Verwirklichungsmöglichkeiten. Das Spiel mit der Vermischung von Orten, Funktionen und Stilen, die unterschiedlich konnotiert sind, kommt dabei in allen Disziplinen vor. Da das Medium leicht und jederzeit gewechselt und die unterschiedlichen Kontexte erweitert, umdefiniert oder verschoben werden können, wird die individuelle Spezialisierung von „freier“ oder „angewandter“ Kunst abgelöst durch eine übergeordnete Bewertung des kritisch-reflexiven Anspruches einer Methode an sich.^[8] Schlagwörter wie „Produktionsästhetik“ oder „Referentialismus“, die zurzeit für die Bestimmung von zeitgenössischer Kunst herangezogen werden, stehen gleichzeitig für eine erneute Bejahung des Bezuges zum Design.

Ein weiteres Verbindungsparadigma oder eine Überkategorie stellt die Utopie dar.^[9] An der Grenze zu Architektur, Stadtplanung, kollektiver Aktion und partizipatorischer Intervention werden unterschiedliche künstlerische Formen als Mittel und Werkzeug der Verwirklichung technologischer, ökologischer und sozialer (Neu-) Entwürfe der Gesellschaft verstanden. Während im Design avantgardistische Ansprüche einer Verbesserung der Welt oder eines „Formens“ der Zukunft weiterleben, spielen in der bildenden Kunst visuelle Kommunikationsmittel der Planung und Präsentation eine größere Rolle: Modell, Prototyp und Skizze stehen für die Transgression des traditionellen Werkbegriffs, die Prozessualität des Schaffens, eine tendenzielle Unabgeschlossenheit sowie die Verhandelbarkeit des Entwurfs. Vermittelndes Medium und fertiges Produkt sind dabei gerade im Ausstellungsraum nicht mehr eindeutig zu unterscheiden. Durch die Herauslösung aus und Abstrahierung von der Wirklichkeit, bei gleichzeitigem Bezug auf ebendiese, durch visuelle Repräsentation also, erlangt das Modell „Kunstwert“. Da seine Bedeutung potentiell offen ist, es seinen eigenen Objektstatus und seine möglichen Funktionen zur Disposition stellt, kann es als skulpturale Position verstanden werden.

Im Zeitalter der „kulturellen Logik des spätkapitalistischen Museums“^[10] kann nicht verleugnet werden, dass der ideelle Raum der Kunst mit der gleichen Struktur wie das kapitalistische System produziert wird. Gerade durch das bewusste Spiel mit der Interdisziplinarität der visuellen Kultur, mit Kontextualisierungsmöglichkeiten und Bedeutungszuschreibungen, mit Zitate und Imitationen, kann dieser Raum jedoch immer noch als „Denkraum“ genutzt werden.^[11] Die Verbindung von Kunst zu Fragen und Problemen des Design geht somit

weit über die in den späten 1990ern mit dem Begriff „DesignArt“ in Verbindung gebrachten künstlerischen Positionen^[12] oder Designobjekte, die auf dem Kunstmarkt und in Museen zu finden sind, hinaus.

Die in der Ausstellung TWILIGHT ZONE gezeigten Arbeiten von internationalen Künstlerinnen und Künstlern verschiedener Generationen bewegen sich an den zahlreichen und riskanten Schnittstellen von Kunst und Design. Praktisch und kontemplativ, multifunktionell und -perspektivisch, modular und eklektizistisch werden Strategien aus beiden Disziplinen entlehnt und wiederum auf beide angewandt. Handelsübliche und ungewöhnliche Materialien werden verfremdet, recycelt und umfunktioniert, funktionelle Zwischenräume narrativ erkundet und durch den Einsatz verschiedener Medien sichtbar gemacht, Präsentationsformen werden in Frage gestellt und die Schönheit der abstrakten Form, des Dekors oder der Oberfläche verteidigt. Die Uneindeutigkeit der Bestimmung der gezeigten Objekte macht die Kraft ihrer Reflexivität aus, die dabei meist weit über die simple Geste einer Re-Platzierung von einem Raum/Kontext in den anderen hinausgeht und mit kalkuliert-ironischer Distanz das Postulat hinterfragt, dass ästhetische Phänomene gänzlich frei von Konnotationen der Benutzbarkeit erfahren werden können.

[1] Das Zitat stammt von Alex Coles in Bezug auf „Untitled (Pleasure Boat)“ [2005] von Jorge Pardo. Coles bemerkt, dass Pardos „Speedboat“ nicht nur dafür steht, dass der „White Cube“ ebenso von ökonomischen Kriterien durchdrungen ist wie ein kommerzieller Ausstellungsraum, sondern auch eine Reihe anderer Fragen in Bezug auf die Vermischung von Kunst und Design aufwirft. Vgl. Alex Coles, „Introduction//Beyond Designart“, in: Derselbe (Hrsg.), *Design and Art*, London/Cambridge 2007, S. 10-15, hier: 11.

[2] Vgl. Matteo Burioni (Hrsg.), *Giorgio Vasari. Einführung in die Künste der Architektur, Bildhauerei und Malerei. Die künstlerischen Techniken der Renaissance als Medien des disegno*, Berlin: 2006; Roger Fornoff, *Die Sehnsucht nach dem Gesamtkunstwerk. Studien zu einer ästhetischen Konzeption der Moderne*, Hildesheim/Zürich/New York 2004.

[3] Hal Foster, „Die Crux des Minimalismus“ (1986), in: Gregor Stemmerich (Hrsg.), *Minimal Art. Eine kritische Retrospektive*, Dresden/Basel 1998, S. 589-633, hier: 610.

[4] Vgl. Clement Greenberg, „Neuerdings die Skulptur“ (1967); Michael Fried, „Kunst und Objekthaftigkeit“ (1967), in: Stemmerich (Hrsg.), *Minimal Art*, S. 324-333; 334-374.

[5] Peter Bürger, *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt am Main 1974.

[6] Helmut Draxler, „Loos lassen. Institutionskritik und Design“, in: Alexander Alberro, Sabeth Buchmann (Hrsg.), *Art After Conceptual Art*, Wien/Köln 2006, S. 170-181. Weiters hat Sabeth Buchmann gezeigt, dass mit dem Konzeptualismus eine Relativierung und Neubewertung des Produktionsbegriffes in der Kunst einhergeht. Vgl. Sabeth Buchmann, *Denken gegen das Denken. Produktion, Technologie, Subjektivität bei Sol LeWitt, Hélio Oiticica und Yvonne Rainer*, Berlin 2007.

[7] Roberta Smith, „Designers for a Day: Sculptors Take a Turn“, in: *The New York Times*, Sept. 10/2004, URL: www.nytimes.com/2004/09/10/arts/design/10SMIT.html (12.04.2009).

[8] Vgl. Barbara Steiner, „Interdisziplinarität zwischen Abgrenzung und Auflösung – ein Dilemma“, in: Gerald Bast/Krüger & Pardeller/Monika Pessler (Hrsg.), *UNDISZIPLINIERT / UNDISCIPLINED. Das Phänomen Raum in Kunst, Architektur und Design / The Phenomenon of Space in Art, Architecture and Design*, Wien 2008, S. 134-143.

[9] Im Zusammenhang mit dem Utopiebegriff steht auch die Diskussion eines politischen Anspruches von Design. Vgl. Paul Rand, „Politics of Design“ (1981), in: *Graphis Annual*, Zürich: 1981, S. 233, wieder abgedruckt in: Coles (Hrsg.), *Design and Art*, London/Cambridge 2007, S. 34-37.

[10] Vgl. Rosalind Krauss, „The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum“, in: *October*, 54/1990, S. 3-17.

[11] Julie Thompson Klein beschreibt Interdisziplinarität als problemlösendes Mittel, das singulären Methoden und Ansätzen überlegen ist: „Interdisciplinarity is a means of solving problems or answering questions that cannot be satisfactorily addressed using single methods or approaches.“ Vgl. Julie Thompson Klein, *Interdisciplinarity. History, Theory and Practice*, Detroit 1990, S. 196.

[12] In diesem Zusammenhang werden u.a. Angela Bulloch, Liam Gillick, M/M, Jorge Pardo, Tobias Rehberger, Studio van Lieshout, Pae White, Andrea Zittel oder Heimo Zobernig genannt. Vgl. Alex Coles, *DesignArt. On Arts Romance with Design*, London 2005.