

# Architektur und Design

Autor(en): **Branzi, Andrea**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **71 (1984)**

Heft 4: **Erinnerungs-Male = Marques du souvenir = Monuments**

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-54224>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Architektur und Design

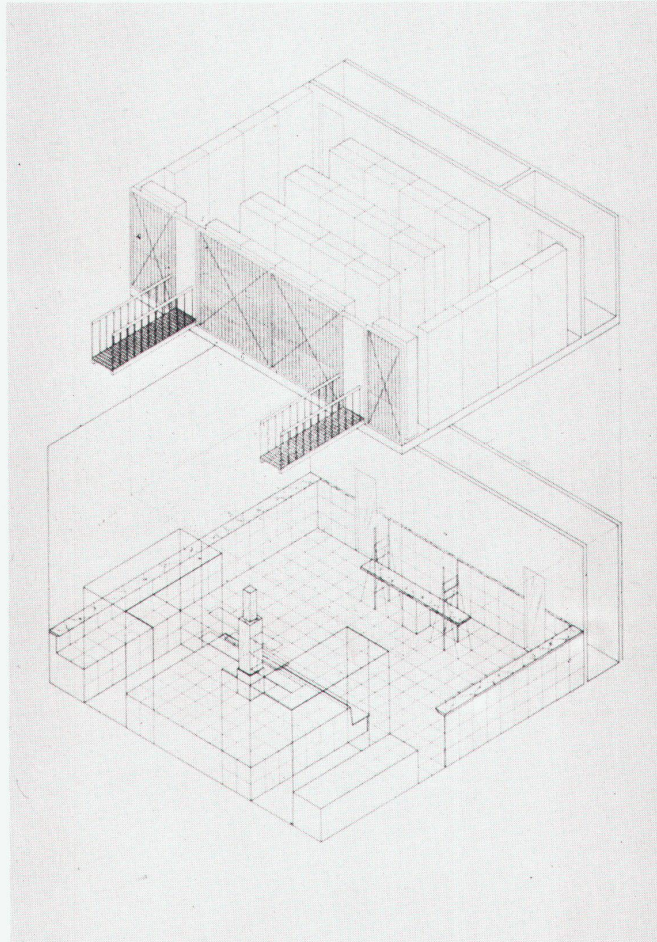
Dem Design wurde noch nie eine richtige eigene Autonomie anerkannt; es wurde immer entweder als ein Teil der industriellen Kultur oder als ein sonderbarer Aspekt in der Geschichte des Brauches betrachtet.

In der modernen Architekturgeschichte wird dem Designprojekt im allgemeinen eine unbedeutende Rolle, die eines anwendbaren Mittels, zugeteilt; es ist die disziplinäre Stelle, wo die letzten Bewegungen bei einem umfangreichen Projekt stattfinden, welches von der Metropole ausgeht und schliesslich im Gebrauchsobjekt seine erfolgreiche Vollendung finden sollte. Es sollte damit, so meinte die moderne Bewegung, die Einheitlichkeit der menschlichen Technologien herstellen.

Ernesto Natan Rogers definierte diese programmatische Einheitlichkeit mit dem Slogan: «Vom Löffel zur Stadt». Heute können wir, von dieser Definition ausgehend, verstehen, was für einen Weg das moderne Projekt in diesen Jahren zurückgelegt hat und in welche Richtung es gegangen ist.

Der Slogan von Rogers umriss den Kreis eines operativen Bündnisses, welches man jenseits der funktionellen Unterscheidungen zwischen Städtebau, Architektur und Design auffinden zu können glaubte.

Diese Art von operativer Ein-

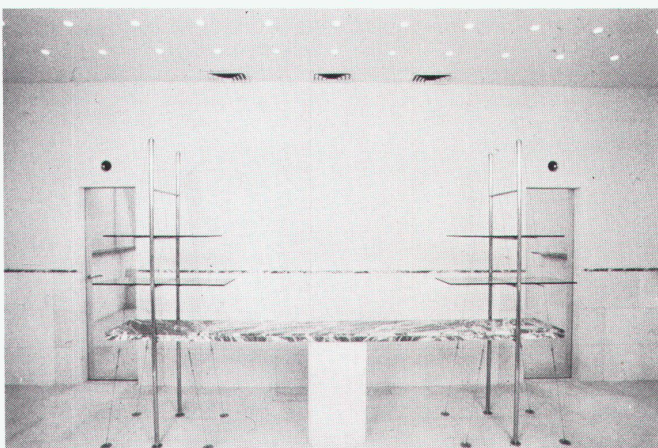


1

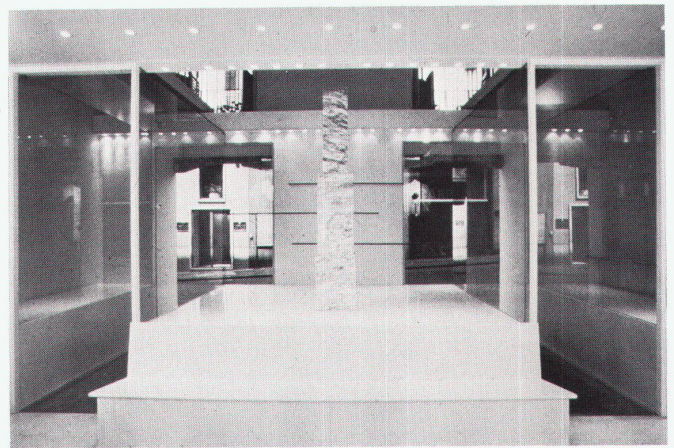
heit, die sich auf eine strenge Entscheidungshierarchie stützte, ist im Verlaufe der Zeit zerbrochen. An ihre Stelle trat nun eine weitgehende Konfliktsituation zwischen den drei Disziplinen. Letztere machen heutzutage nicht nur ihre gegenseitige totale Autonomie geltend, sondern sogar die Notwendigkeit, dass die eine der anderen gegenüber als absolute Alternative zu stellen ist.

Während der letzten 20 Jahre operierten wir in einem geschichtlichen Kontext, der alle Elemente kultureller Trennung verstärkte, in dem Sinne nämlich, dass jede Hypothese einer Einheitlichkeit im Projekt verschwand. «Vom Löffel zur Stadt» könnte heute der Slogan für jede einzelne der drei Disziplinen sein und nicht ihre Zusammenfassung.

Wir können ein kurzes Beispiel machen, um zu erklären, was man unter Konfliktlage und gegenseitige Autonomie versteht: Die jüngste post-moderne Bewegung hat eine Rückkehr zu handwerklichen Konstruktionssystemen in der Architektur vorgeschlagen, und das innerhalb eines Stadtmodells, welches die Standards des letzten Jahrhunderts wiederbringt. Tatsächlich hat sich die Architektur das Verschwinden der modernen Technologien und der modernen Metropole zur Grundlage ihres eigenen Theorems gemacht. Sie hat sich in den Mittelpunkt der Geschichte des Gebauten gesetzt, für dessen Autorität man sowohl den technischen Fortschritt als auch die aktuelle Stadtdimension opfert. Tat-



2



3

1 2 3  
Schuhgeschäft in Neapel, Architekt Andrea Branzi, Mitarbeiter S. Cappelli und P. Ranzo, 1983

sächlich erfolgt die Rettung der Architektur unter der Bedingung des Rückschrittes der anderen Schwerdisziplinen: des Designs und der Städteplanung.

Dieser neuen post-modernen Hierarchie setzt das Design nun eine andere Betrachtungsweise entgegen. Diese stützt sich auf eine Analyse, welche die Stadt nicht mehr als einen «Ort» definiert, sondern als einen «Zustand», nämlich als Konsummarkt. Nicht die Architektur bestimmt also den städtischen Zustand, sondern das Verhaltensmodell innerhalb des industriellen Marktes. Die Ware identifiziert heute vollständig die «städtische» Form: Es existiert keine einheitliche Metropole mehr, sondern ein molekulares System von Metropolen, die sich abnutzen und sich im Serienprodukt regenerieren. Indem das Design auf der Ware operiert, wird es zur einzigen Aktion beim Projekt, welche fähig ist, einzugreifen und diese neue Art von Struktur der Metropole unter Kontrolle zu halten. Das Design macht also die eigene strategische Zentrumsposition und seine Fähigkeit geltend, sich bei Phänomenen einzuschalten, die die traditionelle Architektur und den Städtebau als Tendenzen gegen die eigene Anwesenheit verzeichnen.

Gerade das, was man heute «Neues Design» nennt, hat seinen Ursprung nicht in einer disziplinären Revolution, die sich auf die Projektierung industrieller Objekte beschränkt. Vielmehr stützt sich das «Neue Design» auf eine neue Art, die Architektur und den Städtebau zu verstehen, und auf die Prüfung der Interventionshierarchien und der Wirksamkeit der kanonischen Entwurfsmittel im allgemeinen.

Wenn es also wahr ist, dass die Strategie des modernen Projekts «vom Löffel zur Stadt» führt, so stimmt es auch, dass dies über verschiedene Wege erfolgen und zu gegenteiligen Ergebnissen führen kann. Das dimensionale Wachstum von der Mikro- zur Makrostruktur kann nicht mehr durch das Angliedern von homogenen Körpern erfolgen, das heisst durch ein lineares Wachstum, bei dem innerhalb einer sprachlichen und technologischen Einheit die menschlichen Wissenschaften und Künste addiert werden. Tausend verschiedene Sprachen und unzählige technologische Welten verhindern es uns, immer noch von einer «universalen Einheitlichkeit beim Projekt» zu träumen. Das Relative und das absolut Umschriebene haben heute die

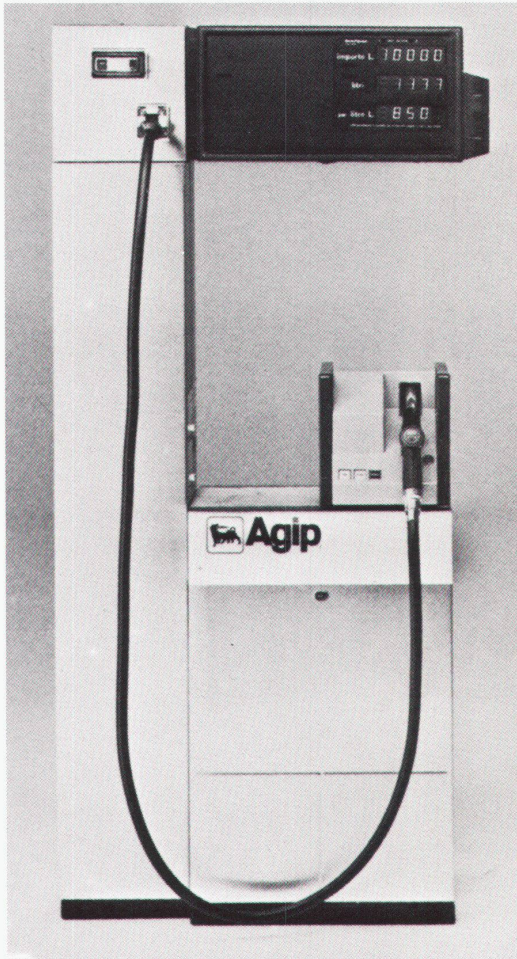


Führung bei unseren einzigen Sicherheiten.

Das Design ist nun nicht mehr eine Disziplin, die auf der Methodologie des «unfehlbaren» Projekts aufbaut, wie man bis zu den sechziger Jahren glaubte; sie ist also nicht mehr eine so «rationale» Disziplin, um jede Art von Problemen lösen zu können. Die im letzten Jahrzehnt erfolgten Wandlungen verlangen vom Entwerfer viele verschiedene Kenntnisse und Entwurfsmethoden; wir könnten sagen, dass es heute viele verschiedene Designs gibt, die an viele neue Interventionsproblematiken gebunden sind.

Die aktuelle post-industrielle Gesellschaft wird von den Theoretikern als das Entwicklungsstadium bezeichnet, welches dem erreichten «Seinmüssen» der Industrie entspricht: Es handelt sich um eine Welt, in der die Industrie ihre Periode heroischen Wachstums zu Ende geführt hat; eine Periode, die durch eine rationalistische und internationalistische Kultur gekennzeichnet ist und in der anstelle der homogenen Gesellschaft von Gleichen eine Gesamtheit von Minoritäten getreten ist, von Konfliktgruppen, welche sich nicht mehr auf verschiedene produktive ökonomische und soziale Funktionen, sondern auf verschiedene Kulturen, Traditionen und Religionen stützen. Es handelt sich um eine Welt, die die Kultur, das Transzendente, die Tradition als grosse geschichtliche Stärken aufkommen sieht. Die Gleichmacherei, die für die gesamte moderne Kultur und für die Architektur so wichtig war, gerät so in eine Krise. Der Mythos von der Einheitlichkeit aller Sprachen und aller Technologien in einem Projekt überlässt seinen Platz einem «erzählenden» Prozess der technischen und der kulturellen Diskontinuität und Partialität.

Der Markt, den man eine Zeitlang als eine homogene Pyramide von Verbrauchern betrachtete, die von einer schmalen Spitze von Opinion-leaders geführt wurden, reorganisiert sich heute nach einem polyzentrischen Modell. Er wird durch «semantische Gruppen» ersetzt, so würde Jencks sagen, die sich im spezialisierten Konsum auf eingeschränkten, aber intensiven Marktgebieten, bei denen starke selektive Filter wirken, «auto-identifizieren»: Die Produktion neigt schon dazu, sich abseits des Mythos der «universalen» Serienprodukten zu reorganisieren. Sie verfolgt schon ab heute das Ziel



7



8

einer technologischen Flexibilität, die es ihr ermöglicht, in die Lücken einer aus unterschiedlichen und gegensätzlichen Teilen bestehenden Konsumwelt einzudringen. Die grosse Automobilindustrie hat schon ihre Absicht gezeigt, ihr fortgeschrittenes Stadium der Robotisierung für die unzählige Variantenproduktion eines Grundmodells zu benutzen; der Fordismus (ein Modell, ein Wert), der so sehr die Mythen des modernen Designs beeinflusst hat, überlässt seinen Platz (in der Fabrik, in der er geboren wurde) einem neuen Universum von Varianten.

Bei dem Stand der Dinge werden einige theoretische Annahmen über das moderne Design weggeräumt. Das Design hat sich eine unbestreitbare Identität als Basis seines operativen Bündnisses mit der Industrie gebildet: Beide arbeiteten mit dem Ziel, das gebaute Universum un-

ter Kontrolle zu halten (eben «vom Löffel zur Stadt»). Beide machten sich den «Zustand der Notwendigkeit» zur Grundlage ihrer Verhaltensregeln: mehr Rationalität, produktive Effizienz, Antworten auf die menschlichen Bedürfnisse. Während dieses «dimensionalen» Wachstums der Industrie, einer Phase, die wir eben «Industrialisierung» nennen können, hat das Design die Führung über alle kulturellen Bezüge übernommen, welche diesen Wachstumsprozess als «Gemeinwohl» definieren würden. Da nun dieser Prozess durch den realen Besitz aller produktiven Kreisläufe und aller Stellen, die Kommunikation erzeugen, ersetzt wurde, leitet das Design nicht mehr die Logik, die zu einem unvermeidbaren Fortschritt führt. Es leitet nun auf viel bescheidenerer Weise eine mögliche, partielle Logik, besser noch eine der vielen möglichen Logiken

des Bestehenden.

Das ideologische System, das die Rolle des Designs innerhalb der modernen Industrie als «Zustand der Notwendigkeit» deckte, ist also zusammengebrochen: Das Design muss mit vielen anderen Lebens- und Projektstilen zusammenleben, es muss sich mit anderen sprachlichen Möglichkeiten messen. Das gesamte industrielle Universum, welches uns umgibt, ist projiziert: Die Unterscheidung, ob es sich um gutes oder schlechtes Design handelt, ist irrelevant. Ihm entspricht nicht mehr eine rationale Qualität und eine Logik der getroffenen Wahlen: Ihm entspricht nur ein Stil, nämlich der «Industrie-Stil». Dem «Industrie-Stil» wiederum entspricht die Benutzung eines kompositiven und expressiven Kodex, der sich nach 60 Jahren Anwendung festgelegt hat. Der «Industrie-Stil» stellt eine der möglichen Arten des Projek-

tiens dar: Er entspricht einem moralischen Kodex, einem Lebensstil, dem von einer sozialen Minorität ein Wert und eine Identität zugesprochen wird. Der «Industrie-Stil» besitzt eine eigene semantische Gruppe und nichts weiteres.

Andrea Branzi

4 Schreibmaschine, Designer Mario Bellini, 1981

5 Nähmaschine, Designer Giorgio Giugiaro, 1982

6 Self Service Terminal, Designer Douglas Kelley, 1982

7 Elektronischer Benzintank, Designer Unimark International (F. Mirenti), 1971

8 Beschilderung für die U-Bahn in Mailand, Designer Studio Albini, Helg und Piva, 1963