

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Herausgeber: Bund Schweizer Architekten
Band: 71 (1984)
Heft: 4: Erinnerungs-Male = Marques du souvenir = Monuments

Artikel: Architektur und Design
Autor: Branzi, Andrea
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-54224>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 14.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Architektur und Design

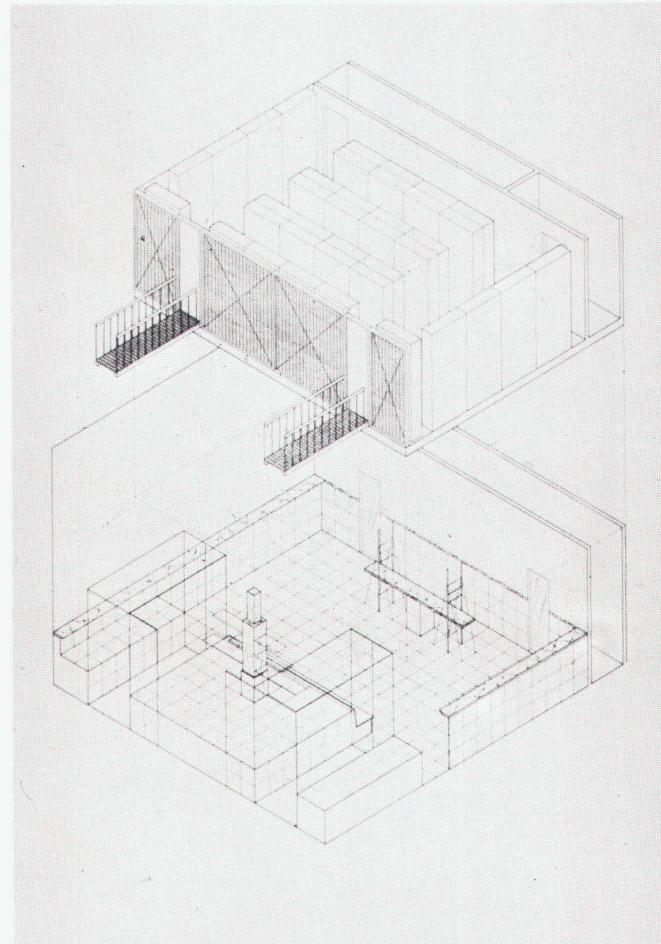
Dem Design wurde noch nie eine richtige eigene Autonomie anerkannt; es wurde immer entweder als ein Teil der industriellen Kultur oder als ein sonderbarer Aspekt in der Geschichte des Brauches betrachtet.

In der modernen Architekturgeschichte wird dem Designprojekt im allgemeinen eine unbedeutende Rolle, die eines anwendbaren Mittels, zugewiesen; 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 funktionalen Unterscheidungen zwischen Städtebau, Architektur und Design auffinden zu können glaubte.

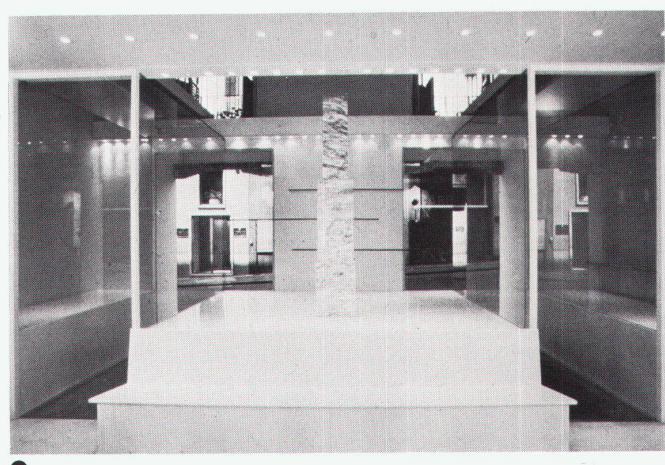
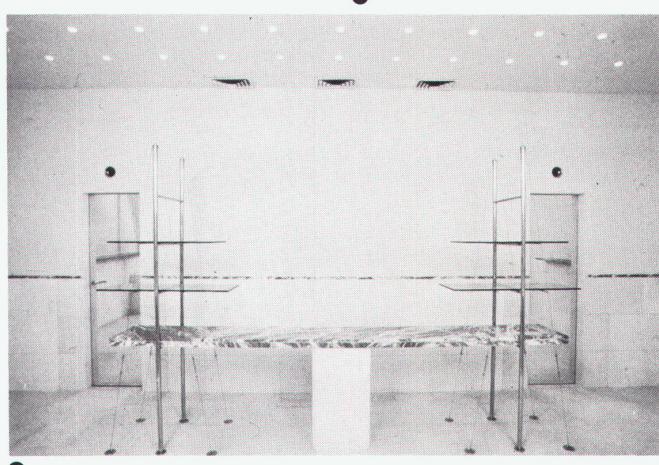
Diese Art von operativer Ein-



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 Konfliktslage 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-



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 Schwesterndisziplinen: 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, einzutreten 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

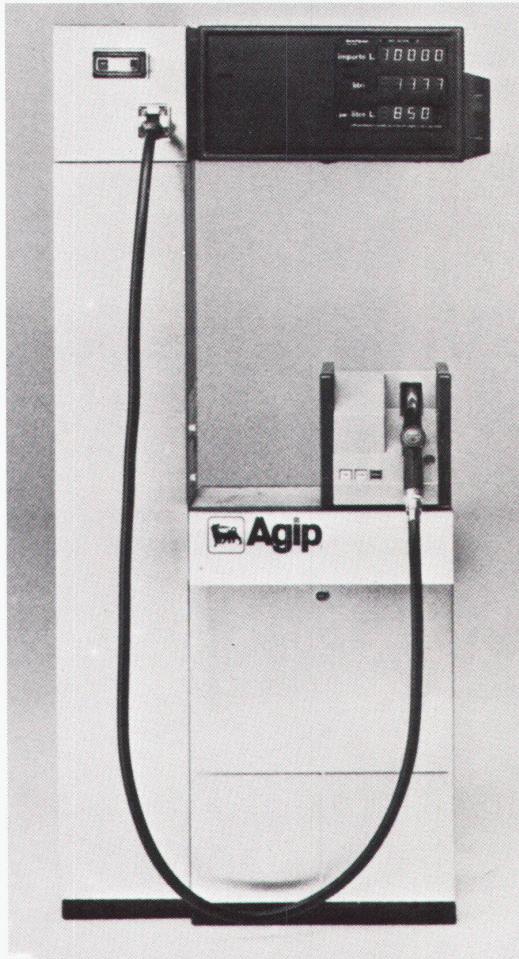
Führung bei unseren einzigen Sicherheiten.

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 internationale 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 Transzendentale, 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

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 arbeiten mit dem Ziel, das gebaute Universum un-



8

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 bescheidenere Weise eine mögliche, partiale 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 projektiert: 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-

tierens 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. Mirenzi), 1971
8 Beschilderung für die U-Bahn in Mailand, Designer Studio Albini, Helg und Piva, 1963