

Die illusionslose Zukunft des Designs : die Ära der Wiederbegründung

Autor(en): **Fumagalli, Paolo**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **72 (1985)**

Heft 1/2: **Positionen heute : Geschichte(n) für die Zukunft = Positions d'aujourd'hui : histoire(s) pour l'avenir = Positions today : tomorrow's (Hi)story**

PDF erstellt am: **22.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-54723>

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.

Die illusionslose Zukunft des Designs

Die Ära der Wiederbegründung

Nach der Ära der Erfindungen, die die Morgendämmerung des Designs Ende des letzten Jahrhunderts prägte, nach der Gründerära in den Jahren zwischen 1920 und 1930 und der Ära der Technologien, die die Nachkriegsproduktion diktierte, scheint das Design heute – nach der tiefen Krise der letzten zehn Jahre – am Anfang einer neuen Ära zu stehen: jener der Wiederbegründung. Auf der Basis der Erkenntnis, dass sein Produkt bloss Ware ist und in nichts zur Rettung der Gesellschaft aus dem Chaos beizutragen vermag, beginnt jeder Designer bei Null. Er erlernt mit Hilfe der neuen Technologien erneut seinen Beruf und ist davon überzeugt, dass seine Aufgabe in Zukunft darin bestehen wird, die divergierenden Stimuli der heutigen spezialisierten Gesellschaft zu integrieren und deren Fragmente erneut zu einem Ganzen zusammenzufügen.

L'ère de la récréation

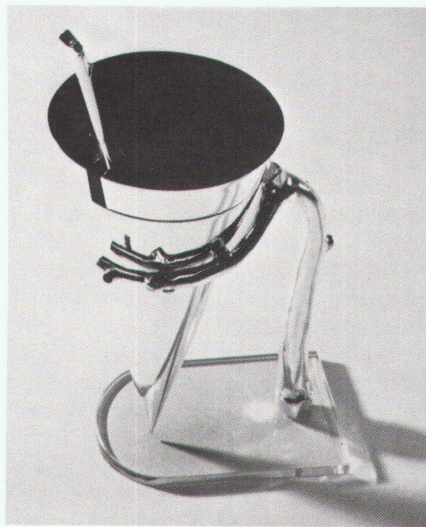
Après l'ère des inventions qui marqua l'aube du design à la fin du siècle dernier, après l'ère des fondateurs entre 1920 et 1930 et l'ère des technologies qui dicta la production de l'après-guerre, le design d'aujourd'hui, qui sort de la profonde crise des dix dernières années, semble arriver au début d'une nouvelle ère, celle de la récréation. Conscient que son produit n'est rien d'autre qu'une marchandise et qu'il ne peut nullement contribuer à sauver la société du chaos, chaque designer recommence à zéro. À l'aide de nouvelles technologies, il réapprend son métier et il est persuadé qu'à l'avenir, son rôle sera d'intégrer les stimuli divergents de la société spécialisée et de refaire un tout à l'aide de ses fragments.

The Process of Renewal

After a period of inventions, characterizing the dawn of design at the end of the last century, after the foundation period between 1920 and 1930 and the technological period dictating post-war production, design today seems to be – after the deep crisis it underwent throughout the last decade – at a new beginning: the period of renewal. On the basis of the awareness that his product is nothing more than a merchandise and cannot contribute to society's rescue from chaos, every designer has to start from zero. With the help of today's new technologies, he once more has to learn his own profession, convinced that his future task will consist in integrating the divergent stimuli of today's specialized society, combining its fragments into a new whole.

Eine Analyse der Zukunftsaussichten des Designs ist nur möglich, wenn man von den geschichtlichen Vorbedingungen, die dessen Entwicklung bestimmt haben, ausgeht. Diese Entwicklung, diese Geschichte des Designs, kann in der Individuation dreier Geschichtszyklen zusammengefasst werden: Drei Parabeln umfassen und definieren die entsprechenden Etappen.

Zunächst die *Parabel der Erfindung*. Damals, als sich Eiffel im März 1900 glücklich die Hände rieb, weil er das Geld wieder hereinkommen sah, das er persönlich für den Bau des Turms ausgegeben hatte, waren die zwei Millionen Besucher der Universalen Ausstellung von Paris nicht hingegangen, um die neuen Werke des Designs zu sehen: einfach, weil damals niemand von Design sprach, ja es existierte noch gar nicht. Die neugierige und erstaunte Menge, die sich in der *Galerie des Machines* drängte, war gekommen, um die neuen Erfindungen, die technischen Entdeckungen der neuen Materialien und der neuen Technologien zu bewundern: die Maschinen aus Eisen, die Elektrizität und den Dampf. In den Jahren zwischen der ersten Ausstellung in London 1853 und jener von Paris wa-



①

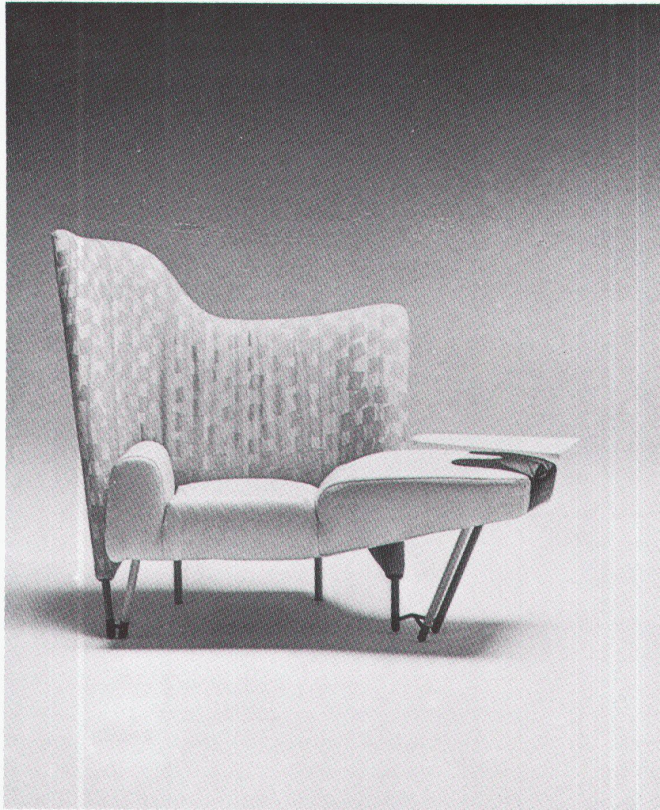
①

Andrea Branzi, Sauciere «Labrador», 1982

ren es die grossen technischen Entdeckungen, die den Gang aller Ereignisse bestimmten und die Lebensweise änderten. Sie änderten die Art zu lesen durch die Erfindung und Verbreitung der gedruckten Zeitung, die Art zu reisen durch die Erfindung der Züge und den Bau der Schienennetze, die Welt der Stille durch die des Tons mit der Erfindung des Radios, die Stunden des Tages und der Nacht durch die Erfindung der Elektrizität.

Die Gegenstände für das Haus erscheinen später, erst nach 1900, als die Produktion von Haushaltobjekten in grossen Serien beginnt. Und erst seit jenem Datum wird das Familienleben in den neuen industriellen Prozess des «Modernen» miteinbezogen.

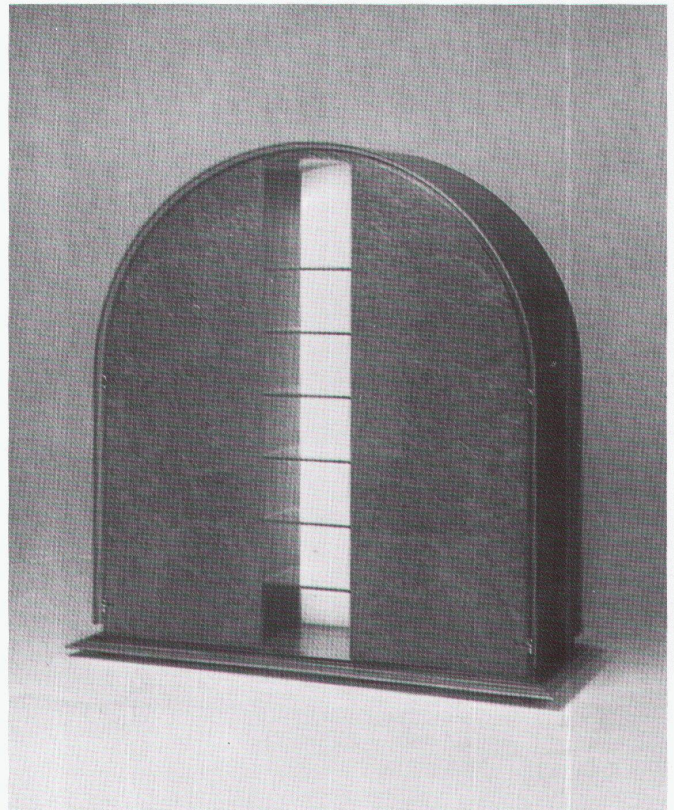
Eigentlich wird erst nach dem Ersten Weltkrieg, nach der Eröffnung der Bauhausschule, auch die Inneneinrichtung von der technologischen und produktiven Verwandlung umfasst. Die ideologischen und formalen Anstösse, aus der Schule von Gropius stammend, machten es möglich, dass die Verbreitung des Einrichtungsobjektes mit den Definitionen im Bereich des Designs parallel verlief. Auf die langlebige Parabel



2

der Erfindung und der Erforschung folgt nun die kurze, aber ergiebige *Parabel der Gründung*: nicht nur werden die theoretischen Grundlagen für die Projektierung des Designs gesetzt, sondern es wird auch der disziplinäre Rahmen festgelegt. Nachdem also der Beruf entdeckt und die Ziele gesetzt waren, befasst sich das Industrial Design in der Zeit zwischen den zwei Kriegen mit den Themen, die ihm am naheliegendsten sind, insbesondere mit der Inneneinrichtung: vom Lehnstuhl zu den Tischen, von den Lampen zu den Stoffen, von den Büromöbeln zu den Eisenwaren, von den Tapeten zu den Bodenbelägen, wie zum Beispiel das Linoleum.

Die Parabel der Gründung ist ausserordentlich intensiv, aber kurzlebig. Die Kriegsjahre brechen zuerst die internationalen Kontakte und zwingen dann die Mitwirkenden im Design, die Schule und die Heimat zu verlassen und nach Übersee auszuwandern. Die Auswanderung nach Amerika nach der Schliessung



3

des Bauhauses ist von grösster Wichtigkeit für die darauffolgende geschichtliche Entwicklung: denn sie ist die Begegnung des ideologischen europäischen mit dem produktionsfördernden amerikanischen Design, das von neuen Produktionsweisen, von neuen Industrietechnologien, von der Automatisierung, von neuen Distributionsarten diktiert war. Die *technologische Parabel* bildet den dritten Zyklus für das Design, und er ist für die Erben des Bauhauses ein Trauma: denn der Übergang zur Produktion und zum industriell-technologischen Prozess bedeutet für das Design einen Bruch des logischen Zusammenhanges zwischen Produktion und Konsum. Die Arbeit des Designers ist nämlich nicht mehr danach gerichtet, ein Objekt zu schaffen, sondern ein Produkt zu liefern. Diesen Umstand fasst Enzo Mari folgendermassen sehr klar zusammen: «Das Neue Bauen hat verloren, weil es die Utopie durch den Handel der Ware realisieren wollte. Und dies ist ein Widerspruch in den Begriffen selbst».¹

Durch das Auslösen der Utopielampe wird die Zeit der trügerischen Rolle einer herrschenden Kultur, wie sie der Architekt und der Designer angenommen hatten, abgeschlossen. Die verlassene Ideologie: «Der Designer», so fährt Mari fort, «arbeitet für die Ware: also soll er daraus nicht eine Philosophie machen!» Der Pragmatismus, der sich daraus ergab, stimmte mit der Entwicklung der Konsumgesellschaft überein: ja er war sogar die amoralische Einleitung ihrer Evolution und Weiterentwicklung, welche dann zu den Übertreibungen der sechziger Jahre geführt hat, parallel zum grössten verbreiteten Reichtum. Die zunächst moralische Krise jener Jahre hat den Verlust jeglicher Werte und Ziele bedeutet. «Es fehlt uns heute», so sagt Augusto Morello «ein «globales Projekt»,

2 Paolo Deganeli, Sessel «Torso», 1982

3 Paolo Piva, Möbel «Arcana», 1981



das Spannung und Idealismus erzeugen und innerhalb dessen man planen könnte.»

Im Bewusstsein solcher Amoralität versucht die Architektur nach den achtundsechziger Jahren, die grossen sozialen Themen und insbesondere die territorialen Probleme wiedergutzumachen. Für das Design hingegen ist dies der Abgrund, in dessen Tiefe sich die gehassten Produkte seiner Arbeit anhäufen: die Ware des Konsums. Aber fünfzehn Jahre genügen, um die Ideale des Architekten auf die Knie zu zwingen. In den achtziger Jahren ist die Architektur es müde, dauernd Formen zu erfinden, und sie verlässt jene soziale Botschaft, zu der sie bestimmt schien, um die städtischen Träume gegen eine Realität der langen Zeiten und des Bauhandels zu vernichten. Nachdem sie auch ihre historischen Männer verloren hat, beugt sich die Architektur in einem freiwilligen ideologischen Limbus über sich selbst: sie weist die neue Art der Stadtauffassung zurück, um sich in städtische Konzepte, die dem neunzehnten Jahrhundert entlehnt sind, zu flüchten. Sie weist die moderne Techno-

logie zurück, um zu Formen, die vom Handwerk ausgelehnt sind, zurückzukehren.

Und das Design, heute und dann morgen? Vor dem Angesicht des Teufels und in Kenntnis seiner Sünden nimmt das Design mit Pragmatismus die zwei Realitäten, die es bedingen, an: dass nämlich sein Produkt nur eine Ware ist und dass die Gesellschaft nicht durch seine Arbeit vom Chaos gerettet werden kann. Das Design nimmt sich nun eine neue Rolle vor: die Bindung mit der realen Welt. Das ist die *Parabel der Wiedergründung*, die vierte.

Heute fängt das Design wieder bei null an oder beinahe: die neuen Produktionstechnologien und die – intime und notwendige – Bindung mit der Industrie zwingen dazu, die Grundfragen wieder aufzugreifen, nämlich: was ist eine Farbe, was ist ein Material, was ist eine Form? Oder besser: wie macht man mit den neuen Technologien und Industriemethoden eine Farbe, wie wendet man die Materialien an, wie macht man eine Form? Nach dem Fall aller Illusionen steht das Design vor einer neuen Ge-

schichte. «Es wird eine Gesellschaft der heiteren anstelle der düsteren und uner-sättlichen Konsume entstehen», schreibt Argan, «als beinahe spöttische Antwort auf die finsternen Gesichter der nieder-trächtigen Wissenschaftler, die sich immer wieder neue und noch grausamere Mittel der Zerstörung ausdenken. Vielmehr als eine Umgebung zu bauen, wird jene Gesellschaft lernen, sich mit der Umgebung vertraut zu machen und sie zu benutzen, sich von ihr zu nähren und sie mit aller Unbefangenheit auszunutzen durch Nehmen, Geniessen und Wegwerfen: und sie wird nicht mehr eine Gesellschaft von Erbauern sein, sondern von «bricoleurs».»

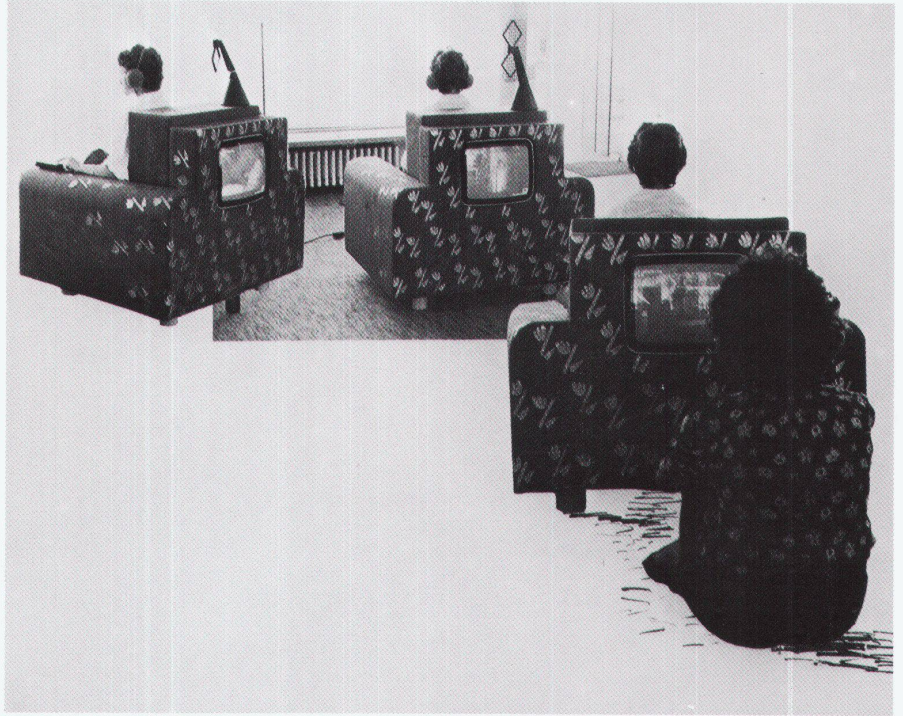
Die Geschichte des Designs ist eine Geschichte der Prothese: in der Antike waren der Spaten, der Pflug oder der Besen die *Prothesen des Körpergliedes*; in diesem Jahrhundert sind das Telefon, das Radio, die Zeitungen und dann das Fernsehen die *Prothesen der Empfindung*. Heute ist der Computer die *Prothese des Gehirns*. Und, etwas optimistisch ausgedrückt, wird mit diesem neuen Gehirn die Gelegenheit geschaffen, um die Sachen aufs neue, von Grund auf zu überlegen. «Wird es der Menschheit gelingen», so sagt Argan weiter, «der Gesellschaft der Bombe nicht wieder ein neues Mittelalter, wie einige Historiker voraussehen, sondern sogar eine neue Prähistorie entgegenzusetzen? Oder eine Postgeschichte, die den Prozesskreis schliesst, indem sie sich in den Schwanz beisst? Werden unsere Technologen imstande sein, hinter dem Rücken der Technokraten der Welt ein Design des «bricolage» zu schenken?»

In dem Augenblick, wo die Welt des Atomzeitalters am Rande des Abgrundes zu sein scheint und der Pessimismus in jeden Bereich des alltäglichen Lebens eindringt, wird die Anklage an die Hyperspezialisten, an die Wissenschaftler gerichtet. Derjenige hingegen, der mehr als ein einzelner tauber Spezialist imstande ist, eine Brücke zwischen den verschiedenen Sachgebieten herzustellen, wird hinzugezogen. Also die Notwendigkeit nach Vervollständigung.

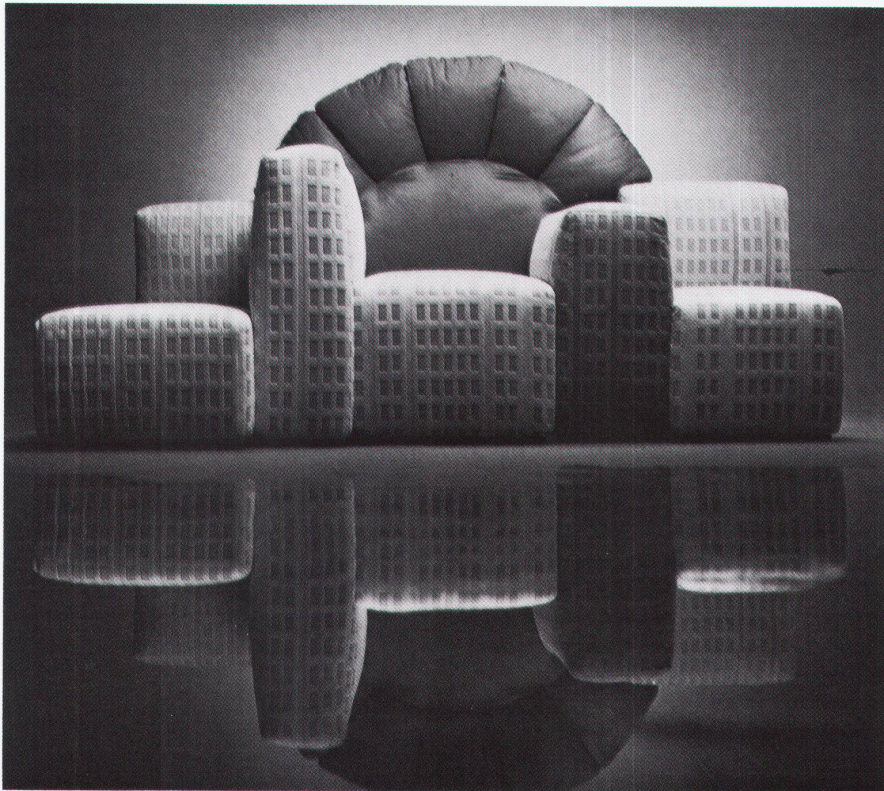
Das ist die neue Utopie, die den Designern anvertraut wird: die Bruch-

stücke wieder zusammensetzen. «Denn», so behauptet George Nelson, «der Wissenschaftler von heute, Spezialist einer Sache, riskiert unwissender zu sein als der Designer, der über nichts Experte, aber an allem interessiert ist.»

P. F.



5



6

Werk, Bauen+Wohnen Nr. 1/2/1985

1 Die im Artikel enthaltenen Zitate beziehen sich auf die verschiedenen Ausführungen, die während des Kongresses ICSID Design im Oktober 1983 in Mailand gemacht wurden.

4

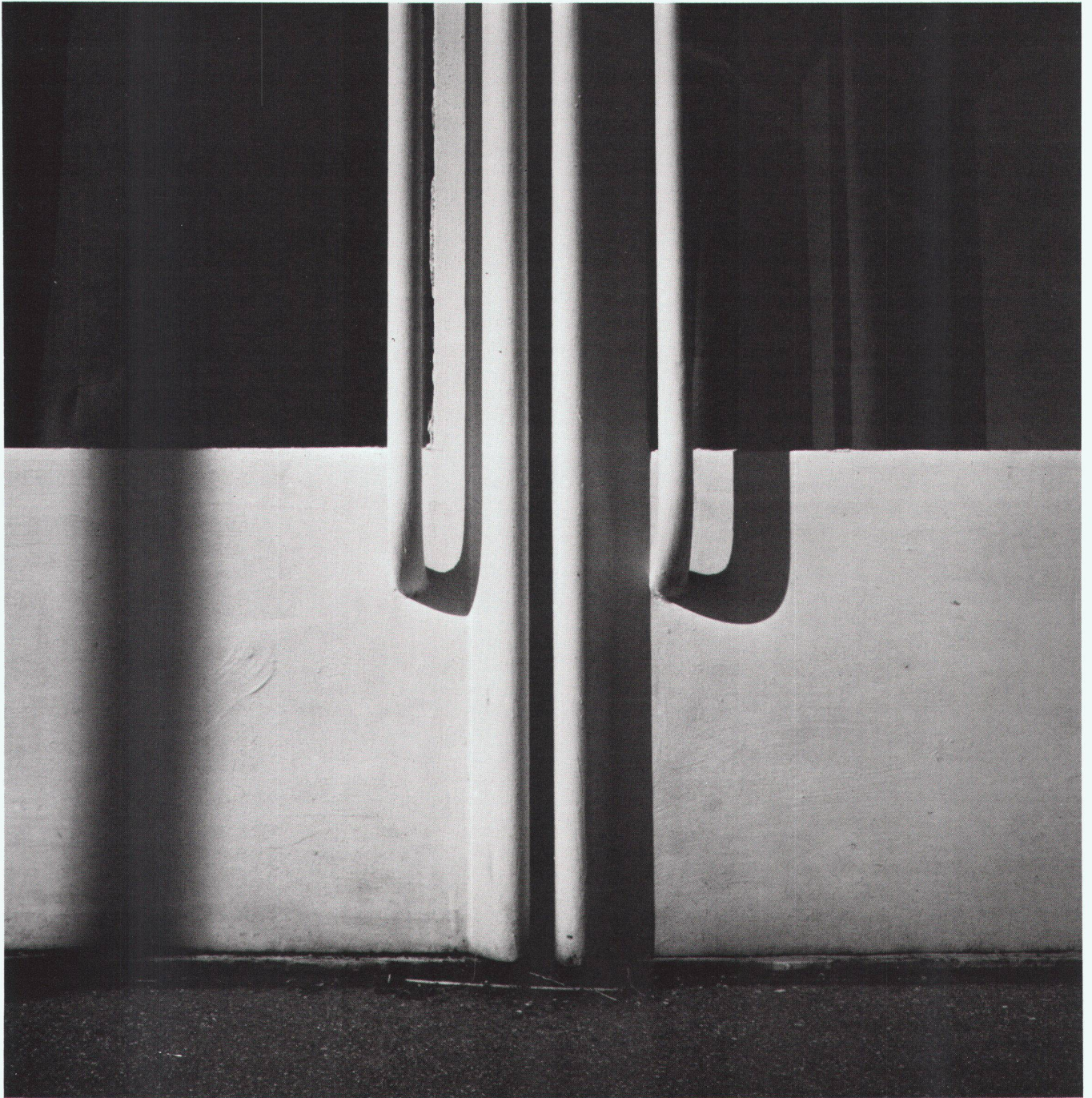
Nanda Vigo, Strassensignal in Gibellina, 1980

5

Ugo La Pietra, Drei Sessel mit Computer-Terminal, 1982

6

Gaetano Pesce, Sessel «Sonnenuntergang in New York», 1980



1