

# Design in europäischen Metropolen

Susanne Stauch

# Metropolen

Das Städtewachstum hat in den vergangenen Jahrzehnten stark zugenommen und nimmt weiter zu. Während vor 50 Jahren nur zwei Ballungsräume - London und New York - mit mehr als acht Millionen Einwohnern gezählt wurden, soll es in wenigen Jahren mindestens 33 Megastädte mit mehr als acht Millionen Menschen geben, 21 davon allein in Asien. Heute lebt rund die Hälfte der Menschheit in urbanen Räumen, in 25 Jahren werden es vermutlich zwei Drittel sein. Die hohe Bevölkerungszahl der Metropolen beeinflusst direkt das Innovationspotenzial und damit die Experimente für die Zukunft, die in ihnen stattfinden. Das Interessante an den Metropolen ist also das Qualitative, das aus dem Quantitativen folgt: Die großen Städte sind die Orte, an denen das gesellschaftlich, technisch, kulturell und ökonomisch Neue am dichtesten aufeinander wirkt, so dass an den Metropolen modellhaft abzulesen ist, was uns im 21. Jahrhundert an Problemen beschäftigen wird. (Vgl. Gert Kaiser: Metropolen: Räume für Innovation, S. 13, in : Die Stadt als Event)

Um Metropole zu sein, müssen sich in einer Stadt die Zentren verschiedener Funktionsbereiche überlagern: Sie muss Mittelpunkt des politischen, ökonomischen und kulturellen Lebens eines Landes sein - dann, und nur dann macht es Sinn, eine große Stadt Metropole zu nennen. Außerdem bedarf eine Metropole zentralistischer Strukturen des Landes, des "Nationalstaates", dem sie zugehört, wie etwa Paris, Lissabon und London. Nationalstaaten mit eher föderaler Tradition kennen eine eindeutige Dominanz der Hauptstadt nicht: Italien, Deutschland, Schweiz oder die Niederlande als Beispiele. (Vgl. Hartmut Häußermann: Was ist eine Metropole, S.68 f., aus: Metropolen...) Das ist der erste Unterschied, den die hier vorgestellten Städte aufweisen, wenn man das Metropolitische im Zusammenhang mit dem Design sieht. London und Mailand sind zweifelsohne Metropolen des Design, sie erfüllen die Bedingung der Gleichzeitigkeit verschiedener Parameter: es gibt Industrie, Handwerk, Kultur und die entsprechenden Institutionen, die zusammen eine bestimmte Position der Gestaltung definieren. Mailand hat in Bezug auf das Handwerk sogar eine so wichtige Rolle inne, dass Designer auch aus anderen Ländern ihre Modelle dort anfertigen lassen. In Städten wie Zürich oder Amsterdam passiert eigentlich "nicht viel". Zürich hat das Museum für Gestaltung und die dazugehörige Hochschule, über welche sich das Designgeschehen der Stadt transportiert, allerdings gibt es viele freiberufliche "Hinterhölzer", die sehr gute Gestaltung machen. Es wird sicherlich genügend Handwerks- und Produktionsmöglichkeiten geben und doch läßt sich von Zürich nicht behaupten, sie sei eine Designmetropole. Amsterdam

## Metropolen, eine Einleitung

- Barcelona
- Mailand
- Amsterdam
- London
- Kopenhagen
- Zürich

### Kategorien:

- Stadtgeschichte/Designgeschichte
- wichtige Künstler und Designer in der Stadt/Statements
- Museen und Einrichtungen
- Verlage
- Messen/Veranstaltungen
- Repräsentanz des Design in der Stadt
- Dienstleistung
- Gastronomie
- Kaufhäuser
- öffentlicher Nahverkehr
- Schwerpunktentwicklung

## Internetumfrage

## Fazit

## Spiel

ist ebenso eine Kleinstadt, die trotz allem Grafiker aus aller Welt anzieht, vielleicht liegt die Anziehung dieser Städte auch gerade in der Überschaubarkeit, obwohl sie internationalen Stellenwert haben. Barcelona wiederum ist eine Stadt, die sehr wohl Metropolen-Charakter hat, ihr stilistischer Einfluß (Gaudí) ist ein wesentliches Merkmal, was das Design betrifft ist sie jedoch immernoch im Wachsen begriffen. Seit dem Ende des Franco-Regimes blüht das Design (und natürlich das ganze Leben) in der Stadt auf, so dass man bisher nicht ohne Weiteres eine Schwerpunktentwicklung definieren mag. Der Eindruck, den Kopenhagen vermittelt, ist sehr designorientiert und trotzdem kleinstädtisch, die Stadt hat bei Weitem nicht die Prominenz von London oder Mailand.

Die im folgenden untersuchten Städte haben eine lange Geschichte in Bezug auf Design. Das Design, wofür diese Städte stehen, ist sehr unterschiedlich. Skandinavisches Design steht für reduzierten Funktionalismus, Italienisches Design läßt an Memphis (Postmoderne), den Salone Satellite sowie Mode denken, die Schweiz steht für gutes Grafikerdesign, ebenso wie die Niederlande, London steht in der Tradition des Punk ebenso wie in der der Monarchie ....

Hat dieses gestalterische, ästhetische Erbe heutzutage in dem Schaffen von Designern, die in diesen Städten leben, noch eine Bedeutung? Wie ist die spezifische lokale, regionale, nationale Designgeschichte in den Städten spürbar? Wo gibt es Spuren, wo wird Design repräsentiert (Museen), wo ist es im Stadtbild sichtbar (Architektur)?

Welche Bedeutung hat die Stadt für das Design, was in ihr entsteht? Spielen nicht-räumliche Zusammenhänge, Beziehungen und Verflechtungen mittlerweile eine größere Rolle, als das tatsächliche Sein an einem Ort?

"...Die für unsere Zeit charakteristischen Veränderungen der Kommunikations- und Verkehrsnetze und die damit einhergehenden Formen von Vermittlung, Entwurzelung und Entterritorialisierung haben nach allgemeiner Auffassung unser Ortsverständnis transformiert...."

(aus: Urbane Erlebniswelten)

"...Straße, Quartier oder Platz stellen immer weniger den sozialen Raum dar, aus dem Menschen ihre Identität schöpfen. ...die Erfahrung einer zunehmenden Enträumlichung sozialer Beziehungen. Die Räume, die im Alltag Kompetenz und Orientierung ermöglichten, verlieren ihre Konturen..."

(Regina Bittner, Die Stadt als Event, S. 16)

Anhand dieser Fragen sollen die Städte "abgeklopft" werden, um den Versuch zu machen, sie miteinander zu vergleichen, Differenzen und Übereinstimmungen zu finden und die Designauffassung von Stadt und Designer greifbar zu machen.

## Barcelona

### Geschichte

Katalonien hatte für Spanien stets die gleiche problematische Stellung wie Irland für England, jedoch mit dem Unterschied, dass Katalonien das Hauptindustriegebiet der Halbinsel war und nicht ein unterentwickelter, verarmter Landstrich. Eine Einheit Spaniens war durch die Katalanen stets gefährdet, die den Franzosen mehr Sympathien schenkten als ihren eigenen Landsleuten und ihren freien aufgeklärten Geist immer temperamentvoll zu behaupten suchten. Außerdem war Katalonien in sprachlicher und kultureller Hinsicht eher ein Ausläufer Frankreichs als ein Teil von Spanien.

Im 13. und 14. Jahrhundert hatte Barcelona den Handel des westlichen Mittelmeeres beherrscht. Es dehnte seine Herrschaft bis nach Neapel, Sizilien und Griechenland aus. Erst durch die Entdeckung Amerikas und die Zerstörung des Mittelmeerhandels durch die Türken verlor Barcelona an Bedeutung und damit seinen politischen Einfluß. Der durch die industrielle Entwicklung bedingte wiederkehrende Reichtum im 19. Jahrhundert gab Anlaß für die Renaissance der verlorengegangenen Ära.

Sehr wichtig und prägend für die katalanische Hauptstadt ist selbstverständlich der Architekt Antoni Gaudí (1852-1926), der von der beginnenden Strömung des Jugendstil beeinflusst wurde, sie sogar in wesentlichen Ausformungen vorweg nahm und sie zu eigenständiger Größe führte. Klima und Licht der mediterranen Zone ermöglichten eine geradezu ideale Betrachtungsweise der Natur und der Elemente.

Die Olympischen Spiele von 1992 waren Ursprung der Renaissance einer tausendjährigen Stadt, die schon immer Bezugspunkt der Moderne in Spanien war und dies auch noch immer ist. Barcelona trägt viele Städte in ihrem Schoß und kann sich damit brüsten, eine römische Stadt, eine alte gotische und herrschaftliche Stadt, ein mächtiger Mittelmeerhafen und Hauptstadt Kataloniens, einer der dynamischsten Regionen in Europa gewesen zu sein. Diese reichhaltige geschichtliche Vergangenheit ist der Boden, auf dem das Fundament einer neuen, offenen und kosmopolitischen Stadt ruht, die dank der natürlichen Begrenzung durch Meer und Berge noch immer bewohnbar ist.

## Designgeschichte

### Olympia:

Viele versprachen sich von Olympia eine Verbesserung der städtischen Infrastruktur, Wohnqualität und eine sichtbar Entspannung des Arbeitsmarktes. Angesichts einer Erwerbslosenquote von 21,4 Prozent im Jahr 1986 dürfte das Arbeitsplatzargument ausschlaggebend gewesen sein für die weit verbreitete Olympiabegeisterung. Und zumindest dieses olympische Versprechen schien sich zu erfüllen: So sank die Erwerbslosenquote seit Mitte der 80er kontinuierlich und lag im vorolympischen Jahr 1991 bei knapp 14 Prozent. (Fünf Jahre nach Olympia war allerdings die 20 Prozentmarke wieder erreicht.)

Es veränderte sich viel im Zuge der Olympiavorbereitung, einige der ärgsten Bausünden wurden beseitigt. Die 14-spurige "Passeig de Colom", die sich früher entlang des Hafens schlängelte, ist nun eine unterirdische Durchgangsstraße, oberhalb gibt es eine Flaniermeile für Fußgänger und Straßen für Anliegerverkehr.

Der Zugang zum Meer, der vorher durch die Küsteneisenbahnlinie versperrt war, wurde durch dessen Verlagerung unter die Erde sowie den Abriss von Industrieanlagen ermöglicht. Das ehemalige Industrie- und Arbeiterwohnviertel Poblenou bekam eine Strandpromenade, ein neues Entwässerungssystem, einen Olympiahafen und das olympische Dorf am Meer. Darüber hinaus wurde das Schienennetz ausgebaut, der Stadtflughafen modernisiert und das Telekommunikationsnetz ausgebaut, um nur einige Veränderungen zu nennen. Die Pläne hierfür waren schon lange angedacht, Olympia erst machte die Verwirklichung möglich. Allerdings gibt es auch genauso viele Schattenseiten von Olympia. Da die Stadt selbst die etwa 4,5 Mio. Euro nicht aufbringen konnte, war sie maßgeblich auf private Investoren angewiesen, die sich aufgrund der schlechten Gewinnaussichten gegen die Förderung des sozialen Wohnungsbaus in den betroffenen Stadtteilen aussprachen, die Durchschnittsmieten stiegen allein zwischen 1990 und 1992 um rund 200 Prozent, Kaufpreise für Wohnungen hatten sich nach der Olympiade fast verdoppelt. Das olympische Dorf war nach der Veranstaltung ausgestorben, niemand wollte dort wohnen.

### wichtige Künstler und Designer/Statements

Wichtige Künstler des 20. Jahrhunderts kommen aus Katalonien. Sie stehen alle in der Tradition ihres Landes.

Pablo Picasso, Juan Gris, Joan Miró, Salvador Dalí, Antonio Tàpies, Eduardo Chillida.

## Produktdesign

Martí Guixé, Rolando, Eskanazi, Philip Stanton, Curro Claret, Joan Gaspar, Ana Mir, Emili Padrós, Candela Reymundo, Martín Ruiz de Azúa, Javier Mariscal, Josep Joscari, Jorge Pensi

### Gespräch mit Jörg Adam:

Spanisches Design zeichnet sich durch weichere Formen und geringere Strenge aus sowie den Bezug auf alltägliche Bilder: Bsp. Ein Sofa, das im unteren Bereich nach unten eingezogen ist, wurde abgeleitet von dem Falten- bzw. Formwurf des Rockes einer sitzenden Dame.

El Último Grito, Roberto Feo: *Spanisches Design ist sehr traditionell..*

## Grafikdesign

Josep Abril, Gabriel Torres, Curro Claret, Meritxell Duran, Gallardo, Nina Pawlowski, María Mazás, Pep Duran

### Neil Cutler (\*1961):

?Sie kommen aus England, wo es eine große Tradition im Design gibt. Welche Hauptunterschiede sehen Sie zwischen dem Design, was hier entsteht und dem in England?

"Das ist eine schwere Frage. Ich denke, das Design in England ist menschlicher. Hier ist Design ein wenig ernster, strenger. In England versuchen die Designer, kleine Witze in ihre Gestaltung zu integrieren, sie versuchen, etwas zu kommunizieren. Ich glaube, in Barcelona gibt es davon weniger. Hier gibt es sehr viel mehr Industriedesign und Architektur. Und dort, insbesondere im Grafikdesign, ist die Tendenz, humorvolle Elemente zu integrieren, viel stärker. Das versuche ich auch in meine Arbeit einfließen zu lassen, ich erzähle gerne Geschichten. Abgesehen davon gibt es wohl keine wesentlichen Unterschiede. Der Design-Standard ist besonders in den letzten fünf Jahren gestiegen."

### Carlos Poy, Kunstkritiker und Kurator:

?What place does Barcelona occupy in the European Artistic map?

"It is running well behind. It is in the back of the purposes that you envisage. It is on the first line of the creation concept. There are extraordinary people:..., really brilliant people in Barcelona and there are people who come from everywhere exactly looking for... that creativity. What's missing is that local people could realise their own present reality and that they may move to transmitting it outwards...."

Museen, Einrichtungen und Hochschulen

- Agrupación de Disseny Industrial
- Asociación de Dissenyadores Profesionales
- Asociación Española de Profesionales des Disseny
- Barcelona Centre de Disseny, Disseny Zentrua
- Fundació Mies van der Rohe
- Instituto Español del Envas yEmbalaje
- Instituto Mediana y Pequeña Industriales
- Sociedad para el Desarrollo Disseny Industrial
- Schulen: Elisava (Privatschule), Escola Massana ([www.escolamassana.es](http://www.escolamassana.es))

Verlage

Actar:

Hello Susanne,

Actar has published two books that have something to do with an exploration of the relationship between our city and its design community: Barcelona+ and Barcelona Lab. In fact both books — and the exhibitions that were presented with each book launch — were produced in collaboration with the city of Barcelona, and the mayor used the books as his official Christmas present. Barcelona has a certain tradition of marketing itself as a design capital, and with these two books the goal was to show that there is an innovative community of young designers doing independent work, and that this work is important from both an economic and a cultural point of view. Also, the books are in a way a description of the city as a network of professionals, an evolving and productive structure rather than the physical structure described in a conventional map.

During this year Barcelona has hosted many exhibitions and conferences regarding the everyday importance of design. These activities were organized on the occasion of the 100th anniversary of FAD, an association for the promotion of all aspects of design (see <http://www.anydisseny2003.org/>). An interesting book on design in Barcelona came out to mark this celebration, with a selection of interesting "design sites" put together as a group work. The book is called "100% selecció - ruta del disseny BCN" in Catalan, but I think that there is also an English edition. You can probably get more information about it from the organizers of the Year of Design festival: [secretaria@anydisseny2003.org](mailto:secretaria@anydisseny2003.org) Let me know if this email address is no longer valid. I will look for an alternative one. I hope that this information is of some use. Best regards, Albert Ferré, Actar

Santa Ecol

Designmagazine: On Disseny, AB-Magazine, Rojo, Suite, Alter Ego, B-Guided, Nochemanía

Messen/Veranstaltungen

Grafic Europe — First pan-European Graphic Design Conference

([www.graficeurope.com](http://www.graficeurope.com)),

Barcelona Design Spring Festival ([www.ub.es/5ead](http://www.ub.es/5ead)),

Equiplast, Internationale Plastic Messe

"SIDI"- Spanische Gruppe auf Möbelmessen

Año de Disseny 2003 ([www.adb2003.org](http://www.adb2003.org)): Veranstaltungen in und um

Barcelona (Badalona, Sabadell), wo sich ähnlich dem Design-Mai, Firmen, Einzelkämpfer, Gemeinschaften und Schulen präsentieren sowie Veranstaltungen und Wettbewerbe zum Thema Design stattfinden. Dazu erscheinen regelmäßig Programmhefte.

Repräsentanz des Design in der Stadt

Las Ramblas:

Den über ein Kilometer langen Innenhof Barcelonas teilen sich Bürger und Bettler, Millionäre und Müllmänner, Fakire und Fußballfans, Maler und Manager, Touristen und Taschenspieler, Prostituierte und Kulturinteressierte. Tagsüber flanieren pro Stunde 7000 Menschen über den Boulevard zwischen der Plaça de Catalunya und dem Hafen, vorbei an den überquellenden Blumenständen, den kleinen Brunnen und großen Terrassen-Cafés, den Campingtischen der Wahrsagerinnen und den Straßenmusikanten, bis es unten auf der Rambla de Santa Mònica nach Hafen riecht.

Erst nach der Jahrhundertwende entwickelte sich die Plaça de Catalunya zu einem richtigen Stadtplatz mit großen Cafés. Allein das Café Zürich ist davon übriggeblieben. Als Mischung aus bestuhlter Verkehrsinsel, Sonnenterrasse und verrauchtem Wartesaal hat das 1920 eröffnete Zürich noch etwas von seiner einstigen Zweckbestimmung als Bahnhof der Stadtbahn nach Sarrià bewahrt.

Der Park Güell ist ein in seiner Vielfalt einmaliges Kunstwerk. Die gelungene Synthese von Architektur, Skulptur und Farbigekeit, Natur, Raum und Licht ist Beispiel für die visionäre Kraft eines genialen Architekten. Hinzu kommt die städtebauliche Fähigkeit Gaudís und die Einsicht in die Notwendigkeit eines menschengerechten Wohnens, die seiner Zeit voraus war.

Gastronomie

viele Bars, die komplett durchgestaltet sind, Inventar von Designern aus Barcelona, Verewigung von Designern auf den Toiletten!

Kaufhäuser

Vinçon Designkaufhaus

Schwerpunktentwicklung

Gute Mischung aus Produkt und Grafikdesign

## Mailand

Stadtgeschichte

Mailand wurde im 4 Jh.v. Chr. von den Galliern gegründet und 222 v. Chr. von den Römern erobert. Im Jahr 1162 wird die Stadt durch Friedrich Barbarossa vollständig zerstört. Der Wiederaufbau erfolgt 1167. Im Laufe der Jahrhunderte wird Mailand von wechselnden Herrschern geleitet:

1277 — Stadtherrschaft der Visconti. Sie gründeten das Herzogtum Mailand, erweiterten die Stadtgrenzen und ließen den Dom und das Kastell der Stadt errichten.

1450 — Stadtherrschaft der Sforza

1499 - 1525 — das Herzogtum Mailand steht unter französischer Herrschaft

1535 — Mailand fällt an Spanien

1714 — Mailand gehört zu Österreich

1797 - 1814 — Die Stadt geht zurück an Frankreich

1859 — Österreich verliert Mailand an Italien

Nach der Einigung mit Italien brach in Mailand der Baueifer aus. Bis zu diesem Zeitpunkt (1866) war das Zentrum innerhalb des Kanalarings mittelalterlich geprägt.

Heute bietet Mailand keinen geschlossenen Altstadt kern mehr. Das Stadtgebiet hat sich im Laufe der Jahrhunderte entwickelt. Alte und verfallene Gebäude wurden abgerissen oder neu aufgebaut, erweitert wurde das Stadtgebiet nicht. daher kommt es, dass es heute keine mittelalterlichen Viertel oder Stadtteile aus dem 16. - 18. Jh. mehr gibt. Immer wieder unterbrechen moderne und wenig ideenreiche Bauwerke das Straßenbild.

Das berühmteste Bauwerk ist der Mailänder Dom. In jahrhundertelanger Arbeit wurde hier das größte Werk der gotischen Baukunst in Italien errichtet.

Nach der Peterskirche im Vatikan ist der Mailänder Dom die zweitgrößte italienische Kirche und die drittgrößte der Welt. 1386 begann der Bau der Santa Maria Nascente nach einem Auftrag von Herzog Gian Galeazzo Visconti. Der Baustil sollte die internationale europäische Gotik sein, zur Bauaufsicht wurden lombardische, deutsche und französische Architekten geladen. Die Fertigstellung sollte jedoch fast fünf Jahrhunderte später erfolgen (1813), was zu einer deutlichen Stilmischung führte.

## Designgeschichte

Romantisierende Vorstellungen vom Italiener und seinen geheimen Erfolgsrezepten sollte man tunlichst vergessen und sich stattdessen lieber die außerordentliche Effizienz Italiens bewußt machen, die in der Designgeschichte des 20. Jahrhunderts Modellcharakter hat. Nirgendwo sonst auf der Welt findet man eine solche Vielfalt an Konzepten und formalen Lösungen, so viele Anwendungen unterschiedlichster Technologien. Nirgendwo sind dabei alle Designbereiche so vollständig repräsentiert: von Mode über Grafik bis zu Produktdesign und Bühnenausstattung. Und wo sonst werden all diese Bereiche ausführlicher und facettenreicher in der Literatur dokumentiert und erfahren solch ein internationales Feedback wie in Italien? Durch die Verbindung der besten industriellen und kulturellen Kräfte des Landes zu einer beispiellosen Aktion nationaler Imagebildung ist italienisches Design an sich zu einer Ikone geworden, beinahe schon losgelöst von den konkreten Produkten.

Die nationalen Designkulturen erreichten ihren Zenit zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Dadurch wurden sie selbst zu temporären Symbolen in der Geschichte des Designs. Während Frankreich nach der Jahrhundertwende in den 20er Jahren an der Reihe war, Deutschland in den 30er und 40er Jahren und die USA und Skandinavien sich die 50er Jahre teilten, gehörten Italien der größte Teil der 60er und der frühen 70er Jahre, eine aufregende Epoche voller positiver Bedeutungen, die designgeschichtlich weltweit als besonders wichtig eingeschätzt wird. Es geht das Gerücht, dass während der 50er Jahre einige talentierte, jedoch arbeitslose Architekten durch einen glücklichen Zufall auf aufgeklärte Industrielle trafen, die gerade auf der Suche nach neuen Produkten waren, während die große Industrie, besonders die Chemieindustrie, vor Innovationen brodelte, die nur darauf warteten, entdeckt und angewandt zu werden. Gemeinsam schufen die beiden Seiten eine funktionierende Formel, in der ihr technisches Wissen, ihre Träume und ihre Ziele aufgingen, ein Modell, das in den 60er Jahren Früchte tragen sollte. Die besten Beispiele des italienischen Designs spiegeln diese enge Zusammenarbeit wider, von der sich Designer auf der ganzen Welt bis zum heutigen Tag bei ihren Experimenten in hohem Maße anregen lassen. Während des nun einsetzenden wirtschaftlichen Booms entzündete sich ein lebhafter Dialog zwischen dieser neu entstandenen Architektur- und Designszene und dem Rest der Welt, was den interdisziplinären Gärungsprozess in Italien nur noch verstärkte und das spektakuläre Profil des italienischen Designs weiter schärfte.

Das Memphis-Phänomen und die postmodernen Aktivitäten von Firmen wie Alessi stehen beispielhaft für einen neuen Weg im italienischen Design, der sich mehr an die Modebranche anlehnt. Folgerichtig begannen Firmen, das

Wort "Kollektion" in ihren Produktionskatalogen zu verwenden.

Bis in die 80er Jahre gab es in Italien keine Designausbildung, die Ikonen, die allesamt nach 1945 entstanden sind, stammen von Autodidakten bzw. Architekten. (Designlexikon Italien, S. 9 ff.)

## wichtige Designer/Statements

### Produkt

Matteo Thun, Michele de Lucchi, Joe Colombo, Miki Astori, Todd Bracher, Lorenzo Damiani, Jozeph Forakis, MAT (Antonio Brizzi, Babette Riefenstahl, Carla Crosina, Marco Bellomo), Fabio Novembre...

Rodolfo Bonetto (1929 - 91) Designer in Mailand, siebenfacher Gewinner des Compasso d'Oro, war von 1961 - 65 an der HfG Ulm als Dozent tätig.

Alessandro Mendini (\*1931) spielt in der Entwicklung des italienischen Designs eine zentrale Rolle. Als Herausgeber einiger Zeitungen bis 1985 war der gebürtige Mailänder nach seinem Architekturstudium viele Jahre der Theoretiker des italienischen Avantgardedesigns und Impulsgeber für neue Tendenzen. Sein Werk ist beispielhaft für die Grenzüberschreitung zwischen Kunst, Architektur und Design. 1978 gehört er zu den ersten Mitgliedern des Studio Alchimia und stellt die bis dahin unangefochtene Position des italienischen "Bella Design" in Frage. Er ist beteiligt an der Entwicklung des sogenannten Banaldesign, indem Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs mit Farben und Formen in neue, ironische Objekte transformiert werden. Mendini nennt dies "Re-Design". 1989 gründet er mit seinem Bruder Francesco, ebenfalls Architekt, das Atelier Mendini, das sowohl theoretische Studien durchführt, als auch Design- und Architekturaufträge bearbeitet.

Ettore Sottsass (\*1917) studierte Architektur in Turin, gründete 1947 sein eigenes Studio in Mailand und arbeitete als Architekt und Designer an verschiedenen Projekten. Seine Arbeit war immer auch mit kulturellen Initiativen verbunden: Sottsass nahm mehrere Male an der Mailänder Triennale teil und war auf vielen Gemeinschafts- und Einzelausstellungen vertreten. Bei Olivetti begann er 1958 seine Tätigkeit als Designberater, es entstanden unter Anderen der erste elektronische Computer Italiens, die Elea 9003, sowie diverse Schreibmaschinen, z. B. Tekne 3, Praxis und Valentine, wobei letztere im MoMA in New York zu sehen ist. 1981 gründete Sottsass mit Mitarbeitern, Freunden und international renommierten Architekten die Memphis Gruppe, die rasch zum Wegweiser des "New Design" wurde und

Pionierfunktion für die gesamte künstlerische Avantgarde dieser Zeit hatte. Im gleichen Jahr gründete er die Gesellschaft Sottsass Associati, mit der er seine Karriere als Architekt und Designer fortsetzte.

Achille Castiglioni (1918-2002) studierte Architektur am Politecnico in Mailand und begann 1947 gemeinsam mit seinen beiden älteren Brüdern zu arbeiten. Er beteiligte sich an der Organisation der Triennale und stellte dort auch fast immer aus. In den 50er Jahren verschieben sich die Castiglioni-Brüder dem Minimal-Design (z.B. Luminator-Stehleuchte). 1952 beendete er seine gemeinsame Arbeit mit Bruder Livio, 1968 endete die dauerhafte Zusammenarbeit mit Pier Giacomo aufgrund seines Todes. Achille Castiglioni erhielt den Compasso d'Oro insgesamt sieben mal, lehrte am Politecnico Turin und Mailand Industriedesign, seine Arbeiten sind im MoMA in New York, in London, Zürich, München, Prag und Jerusalem zu sehen.

"There has to be irony, both in design and in the objects. I see around me a professional disease of taking everything too serious. One of my secrets ist to joke all the time."

"What you need is a constant and consistent way of designing, not a style."

? Is Italian design better than the design of other cultures?

"No, I'm not here to say that, I'm working as an architect, as a designer,...I'm happy to serve you...even today, design should serve, oh! "

Richard Sapper:

"Die Italiener sind Individualisten. Das ist eine sehr, sehr angenehme Eigenschaft. ... Die Italiener sind manchmal hilfsbereiter und oft unordentlicher. Die Deutschen sind romantischer und verträumter, die Italiener denken viel klarer, down to earth. ... Die Menschheit, sofern sie der Gruppe mit schöpferischen Berufen angehört, ist international eng verflochten. Ein deutscher Schriftsteller hat mit einem chinesischen Schriftsteller viel mehr gemein als mit einem deutschen Buchhalter."

Sapper hält die Rivalität der Designer für Fiktion. "Die Mehrzahl der italienischen Designer sind ausgesprochene Gentlemen, sehr korrekt und freundlich. Die meisten Kunden habe ich durch Kollegen bekommen. Und ich wiederum habe meine Kollegen meinen Auftraggebern empfohlen." (aus: Richard Sapper — Werkzeuge fürs Leben)

Uta Brandes:

"...Ein typischer deutscher Designer, groß geworden in der Tradition der HfG Ulm, die zurückhaltende Funktionalität, den rechten Winkel, grau, schwarz,

und weiß sowie eine zuweilen unerbittlich rationale Systematik zu ihrem Design-Kodex erhob, blickt voller Entsetzen und Neid auf das spektakuläre, leichtfüßige, elegante italienische Design. Der typische italienische Designer blickt voller Entsetzen auf diese ordentliche, einschnürende deutsche Designwelt und bewundert die technische Perfektion und die Power der deutschen Industrie."

"Seine vielfältigen Gestaltungen sind geprägt von dem Interesse an bestimmten Mechanismen, die kategorial meist als ineinander verflochtene Gegensätze auftauchen: Öffnen — Schließen, System — Flexibilität, Erscheinen — Verschwinden, Statik — Beweglichkeit, viele Gegenstände verändern ihr Aussehen, je nachdem ob sie in Gebrauch sind oder nicht, oder andersherum: sie geben ihre Funktion erst Preis, wenn sie in Aktion treten." (aus: Richard Sapper — Werkzeuge fürs Leben)

"Für mich persönlich kommen die größten Designeindrücke nicht von der Mailänder Messe, sondern von der Alltagswelt bei uns, aber noch mehr von der anonymen Gestaltung von Bauten und Gebrauchsgegenständen aus Afrika, Indien und Indonesien."

(Rolf Fehlbaum/Vitra in Beyond the Borders, S. 182)

Mode

Giorgio Armani, Laura Biagiotti, Salvatore Ferragamo, Gianfranco Ferré, Gucci, Krizia, Prada, Trussardi, Valentino, Gianni Versace

Museen, Einrichtungen und Hochschulen

- Museo del Duomo
- Musei del Castello Sforzesco
- Museo del Teatro allo Scala...
- Action Group
- Associazione Italiana per la Ricerca Industriale
- Comitato Organizzatore del Mobile Italiano
- Istituto Italiano di Imballaggio
- Associazione Culturale Progresso Grafico
- Associazione Italiana Progettazione per la Comunicazione Visiva
- Istituto Italiano de Arte Grafiche
- Schulen: Istituto Europeo del Design, Politecnico, Naba, Domus-Akademie

Verlage

Zeitungen: Abitare, Domus, Casabella, Modo

## Messen/Veranstaltungen

- Museo Alessi am Lago Maggiore
- Salone Internationale del Mobile/Euroluce [www.cosmit.it](http://www.cosmit.it)
- Triennale, gegründet 1923 in Monza, seit 1933 in Mailand, war die erste Veranstaltung für dekorative Kunst

## Compasso d'Oro (Goldener Zirkel)

Der Preis, der erstmals 1954 vergeben wurde, zielt auf Anerkennung und Förderung der Qualität im Bereich des Industriedesign aus Italien. Die beeindruckende Jury beweist die Wichtigkeit des Compasso d'Oro, welche aus den besten heutigen italienischen Designern und Technischen Talenten besteht. Aufgrund organisatorischer und ökonomischer Hintergründe wird der Preis nicht auf regelmäßiger Basis vergeben. Der Preis trägt dazu bei, dass Planungsphase und Herstellungsphase miteinander in Verbindung gebracht werden und beide Phasen in einem Produkt objektiviert auf den Markt gebracht werden; was für alle Warenbereiche gelten kann, bei denen Design miteinbezogen wurde.

## ADI (Associazione per il Disegno Industriale)

italienischer Designverband, gegründet 1956, unter anderen von Gianfranco Frattini. Ziel des ADI ist die Förderung des Industrie- und Grafikdesigns, die Förderung der Kontakte zwischen Designern und Industrie und die Zusammenarbeit mit Kulturinstitutionen (Ausstellungen, Kongresse, Seminare). Dem Verband gehören 750 Hersteller, sowie die fähigsten Architekten und Designer Italiens an. Der ADI organisiert den Compasso d'Oro-Wettbewerb und die dazugehörigen Ausstellungen.

## Repräsentanz des Design in der Stadt

### La Rinascente

Die Geschichte der La Rinascente Gruppe begann vor mehr als 100 Jahren in der via Santa Radegonda, im Zentrum von Mailand. Die Firma wurde 1865 von Ferdinando Bocconi gegründet. Es war die erste Firma, die mit der Idee, ready-made Kleidung zu verkaufen, großen Erfolg hatte. Nach einigen Jahren zog die Firma auf den Domplatz und aus dem kleinen Geschäft wurde das erste italienische Kaufhaus. 1917 übernahm Senatore Borletti die Firma, die von dem Dichter Gabriele D'Annunzio 'La Rinascente' getauft wurde. Die Werbung wurde Marcello Dudovich, einem bekannten Maler aus dieser Zeit, anvertraut. Er war ein wahrer Pionier in den Bereichen Design, Grafische Kunst und italienischer Beschriftung. 1954 Gründung des Compasso d'Oro. Giorgio Armani hat von 1957-1964 als Einkäufer für La Rinascente gearbeitet.

Mario Bellini war von 1959-1961 im Entwurfsbüro von La Rinascente tätig. Für Schaufenstergestaltung und Präsentationen waren Bruno Munari und Tomàs Maldonado verantwortlich. Italo Lupi, Grafikdesigner, war 1962 als Berater für La Rinascente tätig. Richard Sapper, von 1959 - 1961 bei der Firma tätig, gewann als deutscher Designer neun Mal den Compasso d'Oro.

Kartell, Arteluce, Cassina, Artemide...

Schwerpunktentwicklung  
Möbel, Industriedesign, Mode

# Amsterdam

## Stadtgeschichte

Im 12. Jahrhundert war die Provinz Holland zum größten Teil kaum bewohnbar. Es war ein sehr feuchtes Gebiet, hauptsächlich bestehend aus Moor und Sumpf. Diese Landschaft wurde von mehreren Flüssen durchschnitten. einer dieser Flüsse war die Amstel, die in das IJsselmeer mündete. Gegen Ende des 12. Jahrhunderts entstand rund um einen Damm im Fluß eine kleine Fischersiedlung. Diesem Damm in der Amstel verdankt Amsterdam ihren Namen (1275 taucht erstmals der Name Amstelredam auf). Übrigens ist dieser Damm immer noch der zentralste Teil der Stadt, aber er ist zu einem Platz umfunktioniert worden. Anfang des 13. Jahrhunderts wurden Amsterdam vom damaligen Landesherrn Stadtrechte verliehen. Die Häuser stehen auf abertausenden von Fichtenstämmen, ein kompliziertes Schleusensystem sorgt dafür, dass die Pfähle stets von Wasser bedeckt sind, damit sie nicht faulen und schließlich die Stadt versinkt. Jede Nacht wird frisches Wasser aus dem IJsselmeer durch die Grachten gepumpt, das Altwasser fließt durch den Noordzeekanaal ins Meer. Die Denkmalschützer haben errechnet, dass die Stadt noch ca. 200 Jahre existieren wird...

## Kunstgeschichte/Malerei

Jan van Eyck (1385-1441) Begründer der niederländischen Malerei, Erfindung der Ölmalerei, Hieronymus Bosch (1450-1516), Pieter Brueghel d.Ä. (1525-69) religiöse Allegorien.

17. Jahrhundert (goldenes Zeitalter): der Calvinismus im Norden verbot Bilder oder Heiligendarstellungen in Kirchen, so dass sich die niederländischen Maler weltlichen Themen zuwandten (Genremalerei, Porträts, Landschaftsmalerei) — dies kann evtl. als Vorläufer für das stark ausgeprägte Graphik-Design in Holland gesehen werden. Rembrandt (1606-69) außergewöhnlicher Umgang mit Licht und Schatten (Chiaroscuro), Jan Vermeer (1632-75).

Das 18. Jahrhundert brachte keine großen Maler hervor, dies steht im Zusammenhang mit der stagnierenden Wirtschaftsentwicklung. Erst wieder im 19. Jahrhundert mit Vincent van Gogh als Wegbereiter des Expressionismus.

Cobra war eine Künstlergruppe, die ihre Arbeit als "Aufstand" gegen das "Kunstestablishment" verstand, der Name leitet sich ab von den Anfangsbuchstaben der Hauptstädte Dänemarks, Belgiens und den Niederlanden.

Piet Mondrian (1872-1944) und Theo van Doesburg (1891-1931)  
"De Stijl" — Gruppe und Zeitschrift

wichtige Künstler und Designer/Statements  
M.C. Escher (1898-1970) als wichtigster Grafiker des 20. Jahrhunderts

## Grafik

Studio Thonik, Studio Beeke, Neondesign, Sodesign

"In den Niederlanden hatten wir eigentlich meistens nur mit traditionellem Design in der Werbung zu tun, aber hier (London) haben wir die Chance bekommen, mit unseren Ideen die Identität eines Senders zu bestimmen (Nickelodeon)." KesselsKramer

"Holland ist wie Legoland. Und die Designer tragen einen großen Teil dazu bei."

Gert Dumbar von Studio Dumbar, Den Haag

## Produkt

Droog Design, Satyendra Pakhalé...

Marcel Wanders:

Es gibt in Ihrer Arbeit auch einen Zweig, den man als typisch holländisch bezeichnen kann: Produkte mit viel hintergründigem Humor. Welche Rolle spielt Humor in Ihren Entwürfen?

"Ich finde es zunächst wichtig, zwischen Humor und Witz zu unterscheiden. Witze kann man nur einmal erzählen. Ich sehe regelmäßig — und nicht nur in Holland — Witze im Design, von denen man sofort weiß, dass die nur ein einziges Mal lustig sind. Solche Entwürfe mache ich nicht."  
(aus: designreport 11/03)

Museen, Einrichtungen, Hochschulen

- Rijksmuseum: es gibt einen Überblick über die niederländische Kunst bis zum Ende des 19. Jahrhunderts, vor allem Werke von Rembrandt, Hals und den wichtigsten Künstlern des Goldenen Zeitalters.
- Van-Gogh-Museum: hier findet man die Impressionisten und van Gogh
- Stedelijk Museum: spezialisiert auf das 20. Jahrhundert
- CoBrA Museum für Moderne Kunst
- Beroepsorganisatie Nederlandse Ontwerpers,
- Centre for Packaging Research,
- European Design Centre,
- Institute for Advanced Industrial Design Engineering, Huismarseille  
[www.huismarseille.nl](http://www.huismarseille.nl)
- Schulen: Rietveld-Akademie

Verlage

Magazine: The Frame, BIS Publishers

Messen/Veranstaltungen

Repräsentanz des Design in der Stadt

Dienstleistung/Öffentlichkeit

Post, Polizei etc. gestaltet von Studio Dumber

Schwerpunktentwicklung

Graphikdesign

## London

### Stadtgeschichte

880v.Chr. besiedeln die Kelten die Insel, 43.n.Chr. unterwirft Kaiser Claudius die an der Themse siedelnden Kelten. Das ist der Beginn der römischen Siedlung "Londinium". Die Stadt London ist eine eigenwillige Verschmelzung vieler kleinen Dörfer, die alle seit Beginn des 17. Jahrhunderts dem eigentlichen Stadtkern Londons angeschlossen wurden.

### Designgeschichte

Mitte des 19. Jahrhunderts wurden die Theorien und Zusammenarbeit von William Morris (1834-96), dem Kunstkritiker und Philosophen John Ruskin und dem Illustrator und Maler W. Crane zum Vorbild für zahlreiche Künstlervereinigungen, aus denen letztendlich die Arts-and-Crafts-Bewegung entstand. Mit der Ablehnung des Historismus, der Rückbesinnung auf das Handwerk, der großen Bedeutung, die man der Kunst im Entwurf zumaß, und mit der Vorliebe für einfachere, organische Formen aus der Natur hatte die Arts-and-Crafts-Bewegung einen wesentlichen Einfluß auf den Jugendstil, den Deutschen Werkbund und das Bauhaus.

...die Idee, gefundene Objekte zu verwenden oder Gegenstände zweckentfremdet einzusetzen, ist in Großbritannien zunehmend weit verbreitet. Dies wird jedoch von einem Drang, ästhetisch wertvolle Produkte zu kreieren, ausbalanciert. Überdies sind die persönlichen Motivationen des Designers (im Gegensatz zu den Kunden) zunehmend unverhohlen und dies weitet sich oft zur legitimen Frage danach aus, was genau die Natur der Funktion eines Objekts sein sollte.

...Die achtziger Jahre gelten als das Jahrzehnt, in dem der Minimalismus London erreichte, jedoch wurde der minimalistische Stil häufig als merkwürdiges, vorübergehendes Phänomen hingestellt — schließlich war er nicht sehr britisch. Allerdings spielt der Minimalismus im britischen Charakter eine größere Rolle, als vielerseits angenommen: Großbritannien hat eine starke "reduktionistische" Tradition. In den vergangenen drei oder vier Jahrhunderten hat London in der Welt der Architektur und des Designs eine erstaunliche Zahl von Neuerungen hervorgebracht. Und alle gingen auf den Wunsch zurück, zum "Kern der Sche" zu kommen. Was könnte britischer sein?

...Kultur findet in London auch auf der Straße statt — street fashion. Obwohl die Londoner nicht nur stolz sind auf ihre Tradition, sondern sie vielmehr hätscheln und pflegen wie ein verwöhntes Kind, ist die Stadt gleichzeitig Nährboden für Neues. Vielleicht liegt es am Selbstbewußtsein der Briten, etwas besonderes zu sein. Eine geradezu unerschütterliche Attitüde,

die sich wenig darum kümmert, was die Europäer auf dem Kontinent denken. Eine Haltung, die andererseits jede Menge Freiraum schafft für neue Strömungen und Ideen. England war durch seine Insellage seit jeher isoliert und mit seiner zentralen Rolle in der Weltpolitik, als Herrscher des Empire, immer exponiert. Londoner haben keine Angst, Vorreiter oder Außenseiter zu sein- sie sind es immer gewesen und kennen nichts anderes.

wichtige Künstler und Designer /Statements

Grafik

Peter Saville, Anti Rom, Jonathan Barnbook, Nick Bell, The Designers Republic, Paul Elliman, Fuel, North, Sunbather, Tomato, Why Not Associates, Peter Rea als wichtiger Lehrer und Dozent

North/London: die Durchsetzung eines modern resoluten und europäischen Ansatzes im Grafik Design.

Jeder Versuch, irgendein verbindendes Merkmal für "britisches Grafikdesign" ausfindig zu machen, scheitert. Grafikdesign entwickelt sich, wandelt sich und verschmilzt mit anderen Formen von Kommunikation. Ein Schlüsselthema visueller Kommunikation in Großbritannien der 90er Jahre ist ihr Internationalismus. Marketing und Werbung überschreiten nationale Grenzen, Markenzeichen umspannen den Globus, das Internet ist eine Wachstumsbranche ohne Grenzen oder Beschränkungen.

"Engländer zu sein heißt, zu wissen, dass deine sogenannten größten Leistungen der Vergangenheit angehören." Nick Bell von UNA

Produkt

Inflate, Tom Dixon, Jasper Morrison, Ross Lovegrove, Ron Arad, El Ultimo Grito, Michael Anastassiades, Georg Baldele, Tord Boontje, Dunne and Raby, Mark Bond, One Foot Taller, IDEO, Michael Marriott, Marc Newson, James Auger, Shin & Tomoko Azumi, Barber Osgerby, Sebastian Bergne, Tord Boontje, Thomas Heatherwick, Sam Hecht, Arash Kaynama, Hector Serrano, Noam Toran, Ben Wilson

Mode

Vivienne Westwood: "Bei der ganzen Punksache wurde mir klar, dass ich selbst Opfer werde, wenn ich das Establishment angreife; der einzige Weg, einen Unterschied zu machen, ist mit Ideen, nicht mit Rebellion."

John Galliano, Alexander McQueen, Hussein Chalayan, Fake London, Boudicca, Robert Cary-Williams, Shelley Fox, Vexed Generation, Jessica Ogden

Museen, Einrichtungen, Hochschulen

- Designmuseum [www.designmuseum.org](http://www.designmuseum.org), [www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk),
- Victoria and Albert Museum - 1851, der Archetyp des Kunstgewerbemuseums
- Millennium Dome, zeltförmige Ausstellungshalle zur Feier des neuen Jahrtausends
- British Council
- Association of Building Hardware Manufactures
- British Design Initiative
- Centre for Industrial Design
- Chartered Society of Designers
- Design Council
- Institute of Packaging
- Lighthouse Centre
- Plastics&Rubber Institute
- Association of Illustrators
- International Federation of the Periodical Press
- Periodical Publishers Association
- Screen Printing Association
- Sign Design Society
- Society of Typographic Designers...
- Schulen: Royal College of Art, Central St. Martin's College, London Institute, London Guildhall University, London College of Printing...

Verlage

- Phaidon Press Limited
- Hyphen Press London

Messen/Veranstaltungen

- organisiert vom Royal College of Arts
- User\_Mode = Emotion+Institution in Art+Design ([www.csm.linst.ac.uk](http://www.csm.linst.ac.uk))
- 100% Design ([100percentdesign.co.uk](http://100percentdesign.co.uk)), führende kommerzielle, zeitgenössische Möbelausstellung, in der ebenso "dynamische" Jungdesigner sowie weltbekannte Marken vertreten sind. Die Ausstellung ist neben Mailand, Köln und New York eines der einflussreichsten Design-Events.
- Fashion Week März und Oktober

## Wettbewerbe

- D&AD NESTA Product Design and Innovation [www.dandad.org](http://www.dandad.org)
- Royal Designer for Industry - Höchste Auszeichnung für Produktdesign in England

## Repräsentanz des Design in der Stadt

### Dienstleistung

Sainsbury's Supermärkte

### Kaufhäuser

- Harrods
- Harvey Nichols
- Habitat von Terence Conran seit den 60er Jahren
- Liberty

1862 gegründet von Arthur Lasenby Liberty. Das Geschäft wurde so berühmt, dass man in Italien den Jugendstil danach benannte. Das Nobelgeschäft entwickelte sich zu einer Institution für guten Geschmack, egal ob gerade der "orientalische" Stil, Arts and Crafts oder Tudor vorherrschte. Nicht zuletzt ist Liberty für seine Stoffe bekannt, die immer noch aktuell sind.

### London Transport

Subway-Schilder, entworfen 1916 von Edward Johnston (Schrift "Johnston Sans Serif"), U-Bahnplan von Harry C. Beck. Der rote Doppeldeckerbus "Routemaster" wurde von Douglas Scott entworfen und in den späten 50er Jahren eingeführt.

# Kopenhagen

## Stadtgeschichte

1167 gründete Bischof Absalon Kopenhagen als eine befestigte Burganlage. Im Laufe der Zeit entwickelte sich aus der Burg eine kleine Stadt mit Hafen. 1416 wurde Kopenhagen schließlich unter König Erik von Pommern die Hauptstadt Dänemarks. König Christian IV. verschaffte Kopenhagen einen enormen Gebietszuwachs und machte die Stadt zum Treffpunkt ganz Skandinaviens.

1658 -1660 wurde Kopenhagen von dem Schwedischen König Karl Gustav belagert und stark beschädigt. Im Zeitalter des Absolutismus dehnte sich Kopenhagen immer mehr nach Osten hin aus. Obwohl machtpolitisch von äußerst großer Bedeutung, stand es mit der Wirtschaftspolitik in Kopenhagen schlecht. In den Jahren 1728 und 1795 wurde Kopenhagen von zwei großen Bränden heimgesucht, die der Stadt äußerst großen Schaden zufügten. Während des napoleonischen Feldzuges bombardierte die englische Flotte 1807 Kopenhagen, das daraufhin im Gesamtfrieden die eigene Flotte abtreten musste. Die Folgen des Krieges waren eine Verarmung der Bevölkerung und ein drastisches Wohnungselend.

Eine Erholung von diesem Elend fand Kopenhagen erst Mitte des 19. Jahrhunderts. Während der Industrialisierung war es der Stadt wieder möglich zu expandieren. Während des 2. Weltkrieges wurde Dänemark für fünf Jahre besetzt. Auch Kopenhagen blieb von der Nazi-Herrschaft in Dänemark nicht unberührt.

Ab den '68 Jahren fing der Streit um die Freistadt Christiania an. Christiania war ein Dorf innerhalb der Großstadt Kopenhagen. Der Streit um die Rechtmäßigkeit dieses "Sozialen Experimentes", wie man es auch gerne nannte, hielt lange an. Heute besteht Christiania als Stadtviertel Kopenhagens.

## Designgeschichte

Nach dem zweiten Weltkrieg erlebte Dänemark eine Zeit des Aufschwungs in der Herstellung von Mobiliar, Beleuchtung und anderen Ausstattungen für Haus und Heim: Dänisches Design wurde zu einem weltweit bekannten Begriff. International gesehen herrschten auf dem Gebiet des Designs zwei Strömungen vor: zum einen der Funktionalismus, der ganz entgegen der ursprünglichen Absicht zu einem Stil, einer Manier wurde, zum anderen die Architektur und Raumausstattung des Alltags, die selbst nach 30 Jahren Funktionalismus in vieler Hinsicht nicht funktionell waren. Dänisches Design betonte einen organischen Funktionalismus, der sich von den harten geometrischen Formen des Funktionalismus freimachte, zugleich aber eine neue

und anspruchsvollere Schlichtheit und einen Designbegriff repräsentierte, die auf der Umgebung basierten.

Bei dieser Entwicklung kamen mehrere Faktoren zusammen: eine lebendige handwerkliche Tradition mit hohem Qualitätsanspruch, eine genügsame Zeit mit ihrem Bedürfnis nach Wirtschaftlichkeit bei den Konstruktionen und nach langer Haltbarkeit und nicht zuletzt eine sich öffnende Welt. Das Zusammenspiel mit dem Benutzer wurde zu einem tragenden Element, und die Sorgfalt im Detail und der Respekt vor dem Material bei Konstruktion und Verarbeitung wurden zu einem gemeinsamen Merkmal.

Es ist kein Zufall, dass gerade Möbel zum Markenzeichen für Design aus Dänemark wurden. Die von dänischen Designern entworfenen Möbel unterscheiden sich deutlich von den übrigen nordischen Möbeln. Dies liegt vielleicht daran, dass die Zusammenarbeit von Künstlern, Designern und Möbelschreibern eine Tradition hat, die bis ins 18. Jahrhundert zurückreicht. Im 19. Jahrhundert wurden die Möbeltischler zumeist auf der königlich-dänischen Kunstakademie in Kopenhagen ausgebildet. Seither bildet das Erbe des Klassizismus die Grundlage der dänischen Möbelkunst. Die Heiligsprechung einer Periode und ihrer Werke kann jedoch auch zum Stillstand führen. Erst mit der postmodernen "tour de force" in Architektur und Design während der 80er Jahre wehte frischer Wind durch den so traditionsstarken, aber inzwischen etwas verstaubten dänischen Designbegriff.

wichtige Designer/Statements

Arne Jacobsen (1902-71), trug als Architekt zur Einführung des Funktionalismus in Dänemark in den 30er Jahren bei. Eines seiner frühesten, größten Projekte war der Bebauungsplan für das Bellevue in Klampenborg (1931-1936), eine charmante Einheit aus Theater, Strandbad und Wohnungen, deren schlichtes, kubisches und weißgekalktes Erscheinungsbild neue architektonische Ideale verkündete. Der vielseitige und produktive Jacobsen erhielt durch sein Wirken große Bedeutung in nahezu allen Bereichen der Architektur und wurde zum Erneuerer auf den Gebieten des Wohnungsbaus, des Baus öffentlicher Gebäude wie Rathäuser und Schulen, und des Baus von Fabriken sowie des Industriedesigns. Wichtig in Kopenhagen ist vor allem das SAS Royal Hotel, dessen Inneneinrichtung und insbesondere die Hotelloobby von Jacobsen gestaltet wurde.

Hans J. Wegner, Finn Juhl, Poul Henningsen, Poul Kjærholm, Verner Panton, Henning Koppel, Nanna und Jørgen Ditzel, Børge Mogensen, Vibeke Klint, Jacob Jensen, Erik Magnussen...

Dänisches Design: Bang&Olufsen, LEGO, Novo Nordisk, Danfoss, Grundfos, VELUX, Voloplast, Fritz Hansen, Louis Poulsen...

Museen, Einrichtungen und Hochschulen

- Landesverband für Industrielle Formgebung
- Landesverband Dänischer Architekten
- Verband Dänischer Designer
- Dänischer Design-Rat
- Dänisches Design-Zentrum

Verlage

Zeitschriften: Mobilia, Arkitektur DK, Design from Scandinavia, Living Architecture, Design DK

Messen/Veranstaltungen

Repräsentanz des Design in der Stadt

Dienstleistung/Gastronomie

In der ganzen Stadt (Cafés, öffentlicher Raum u.s.w.) ist der Einfluß von Arne Jacobsen zu spüren.

Schwerpunktentwicklung

Möbel und Einrichtung

# Zürich

## Stadtgeschichte

### Dada und die Stadt Zürich

Dada ist der Versuch, alte Werte und Vorstellungen aufzusprengen und zu hinterfragen, eine Umwertung der geltenden Werte herbeizuführen und sich jeder Einvernahme der Kunst für irgendwelche Zwecke durch den Einsatz von Ironie, Humor und Satire entgegen zu stellen. Diese Geisteshaltung hat heute genau wie vor bald 90 Jahren ihre Berechtigung. Der Dadaismus hat seinen Ursprung in der Stadt Zürich: Das 1916 in Zürich in der Liegenschaft an der Münstergasse 26/ Spiegelgasse 1 begründete „Cabaret Voltaire“ war ein wichtiger Treffpunkt einer Gruppe von Literaten, Malerinnen, Musikern und Tänzerinnen, die sich dem Dadaismus verschrieben. Das Interesse von Forschung, Museen, Kunstschaffenden und –interessierten ist bis heute ungebrochen; unzählige Besucherinnen und Besucher der Stadt Zürich fragen immer wieder nach dem Cabaret Voltaire, der Geburtsstätte von Dada.

Nachdem das Cabaret Voltaire in der Gegenwart für kurze Zeit wiederbelebt wurde, wurde es danach in einer stillgelegten Fabrik, dem „Sihlpapier“ weitergeführt. Massgeblich daran beteiligt waren eine Gruppe von Besetzern, die sich um Mark Divo gruppiert, der sich selbst als Künstler sieht und den Besetzerkult richtig hochstilisiert und romantisiert. Er ist sehr clever und recht gewandt auch im Umgang mit den Behörden, so dass sie nun ein Haus besetzt halten, in welchem auch Führungen stattfinden...! Das dürfte etwas untypisch zürcherisches sein, da vieles sehr schnell etabliert wird, so allerdings auch sehr schnell den Charakter des Experimentellen verliert... (Adrian Notz, Student der Fotoklasse HGKZ [www.dieklasse.ch](http://www.dieklasse.ch))

## Vorgeschichte

Die erwähnte Liegenschaft ist im Besitz der Swissville, einer Tochter der Swiss Life (Rentenanstalt). Die Swissville beabsichtigte im renovationsbedürftigen Haus Wohnungen und Geschäfte zu errichten. Im Frühjahr des letzten Jahres besetzte eine Gruppe junger Leute das Haus mit dem Ziel, auf die wichtigste Kunstbewegung aufmerksam zu machen, die je von Zürich ausgegangen ist. Im Sommer 2002 reichte die SP in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift „Hochpar-terre“ eine Petition an den Stadtrat ein. Parallel dazu entstand unter der Schirmherrschaft von „Hochparterre“ das Komitee „Pro Dada-Haus“, und zwei Gemeinderäte ersuchten mit einer Motion um die nun vorliegende Weisung.

## wichtige Designer/Statements

### Produkt

Alfredo Häberli

Swatch AG - Vivienne Westwood gestaltete eine Swatchkollektion mit dem Titel „Anglomania“

### Grafik

Elektrosmog: *„Wer will schon zwanzig Jahre lang das Design von Einkaufsstäten für Migros oder Poster für das Museum für Gestaltung machen?“*

Mäusepolizei: *„...Es ist typisch für Zürich, daß viele Dinge über den Namen laufen. Leute kommen hierher und sagen: 'Ich wußte gar nicht, daß ihr die Mäusepolizei seid'...“*

Designers Republic (England) zeigen sich auf Fotos immer nur als weiße Silhouette, totales Branding der Firma, die Personen selbst sind nicht so wichtig.

Wolfgang Weingart, Cornel Windlin, Francois Chalet, Yves Netzhammer, Norm, Martin Woodtli

### Museen, Einrichtungen und Hochschulen

- Museum für Gestaltung
- Verein Zürcher Museen
- Kunsthaus Zürich
- Schweizerische Stiftung für die Photographie
- Helmhaus
- Kunsthalle
- Migros Museum für Gegenwartskunst
- Haus Konstruktiv
- Daros Collection
- Museum Rietberg (aussereuropäische Kunst)
- Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft
- Graphische Sammlung ETH
- Hochschule für Gestaltung und Kunst (HGKZ)

- Präsidialdepartement der Stadt Zürich (Kulturpflege)
- Fachstelle Kultur des Kantons Zürich
- Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia

## Verlage

- Ammann Verlag
- Diogenes Verlag
- Edition 8
- Epoca Verlag
- Kein & Aber
- Limmatverlag
- Nagel & Kimche
- NZZ Buchverlag
- Orell Füssli Verlag
- Rotpunkt Verlag
- scalo
- Unionsverlag
- Werd Verlag
- Lars Müller Publishers
- memorycage editions

## Messen/Veranstaltungen

01/2002 erstmalige Internationale Wohn- und Möbelausstellung "Neue Räume 01"

## Repräsentanz des Design in der Stadt

Zürich ist, wie der grösste Teil der Schweiz sehr durchdesignt. Man sieht, dass da stadtplanerische Konzepte bis ins letzte Detail konsequent durchgezogen wurden. Auch auf einer theoretischen Ebene spielt Zürich eine relativ wichtige Rolle, So gibt es da den Studienbereich der Theorie der Gestaltung und Kunst(<http://sth.hgkz.ch>), und auch ein Institut der Theorie der Gestaltung und Kunst ([www.ith-z.ch](http://www.ith-z.ch)).

Das Soda ist auch aus Zürich ([www.soda.ch](http://www.soda.ch))

Die Milchfabrik tonimolkerei ag hat einen grossen symbolischen Wert für die schweizer Nationalität — mil(CH)!!

Da dieSchweiz als Markt relativ begrenzt ist, orientieren sich die meisten Designer und Künstler nach aussen und denken wie viele andere sehr europäisch: die Schweiz als Stadt.

Hans Ulrich Obrist ist als Kurator in Paris ( musee d'art moderne de la ville de Paris). Harm Lux ist als Kurator in Berlin, ehemals Kurator des Migrosmuseum für zeitgenössische Kunst ([www.migrosmuseum.ch](http://www.migrosmuseum.ch)).

Schwerpunktentwicklung: Graphikdesign

## Internetumfrage

1. Was fällt Ihnen spontan zu Design in Zusammenhang mit Ihrer Stadt ein?
2. Auf welche Weise beeinflusst die Atmosphäre Ihrer Stadt Ihre Arbeit?
3. Was halten Sie für "typisches" Design ihrer Stadt, falls es das gibt?
4. Wie wird Design sichtbar in der Öffentlichkeit?
5. Falls Sie in unterschiedlichen Städten leben, wo sind die Unterschiede, welche Stadt bevorzugen Sie aus welchem Grund?

[mail@sebastianbergne.com](mailto:mail@sebastianbergne.com), [info@ronarad.com](mailto:info@ronarad.com), [mail@azumi.co.uk](mailto:mail@azumi.co.uk), [info@tom-dixon.net](mailto:info@tom-dixon.net), [grito@btinternet.com](mailto:grito@btinternet.com), [nicodesign@adr.dk](mailto:nicodesign@adr.dk), [komplot@koplot.dk](mailto:komplot@koplot.dk), [thomas.alken@adr.dk](mailto:thomas.alken@adr.dk), [amdl@amdl.it](mailto:amdl@amdl.it), [james@james-irvine.com](mailto:james@james-irvine.com), [info@lissoni-associati.it](mailto:info@lissoni-associati.it), [a.meda@albertomeda.com](mailto:a.meda@albertomeda.com), [info@novembre.it](mailto:info@novembre.it), [sawaya-moroni@apm.it](mailto:sawaya-moroni@apm.it), [info@matteothun.com](mailto:info@matteothun.com), [design@sottsass.it](mailto:design@sottsass.it), [info@droogdesign.nl](mailto:info@droogdesign.nl), [joy@marcelwanders.nl](mailto:joy@marcelwanders.nl), [mail@frozenfountain.nl](mailto:mail@frozenfountain.nl), [marti@guixe.com](mailto:marti@guixe.com), [jll@llusca.com](mailto:jll@llusca.com), [estudio@mariscal.com](mailto:estudio@mariscal.com), [kontakt@formpol.ch](mailto:kontakt@formpol.ch), [haberli@ewmail.com](mailto:haberli@ewmail.com), [info@thutundknup.com](mailto:info@thutundknup.com), [info@punkt1.ch](mailto:info@punkt1.ch),

## London

1. schnell, unabhängig
2. erlaubt uns, die Dinge so zu entdecken, wie wir möchten.
3. London ist ein melting pot aus Menschen von der ganze Welt, ich glaube nicht, dass es hier typisches Design gibt. There is just design.
4. Fashion auf der Straße. Die Öffentlichkeit hat ein starkes Bewußtsein für Kunst und Design.
5. Wir sind in der Stadt, in der wir sein wollen.

best of luck

robertofeo @ eug (El Ultimi Grito)

## Barcelona

1. ohne Design ist es besser
  2. Es hat keinen Einfluss
  3. Ultralocal design
  4. Nur in den design shops
  5. Die Sprache, Ich mag alle gleich gern, aber nur für kurze Zeit.
- Bitte schicken Sie mir das nächste Mal keine Kettenmail, nehmen Sie sich auch Ihre Zeit. MARTI GUIXE.

## Zürich

1. Lebensqualität
2. unterschiedliche Aspekte, sehr positiv.
3. intelligent, reduziert, emotional, trauriger Weise häufig fehlender Humor
4. überall
5. ---

yours Michael (Michael Krohn, Formpol AG)

1. Grösste schweizer Designmetropole, gute Veranstaltungen, schöne Shops, interessiertes Publikum
  2. auf die schnellen Veränderungen schnell reagieren
  3. Freitag-Taschen
  4. durch Veranstaltungen/Shops wie:  
www.blickfang.com www.neueraeume.ch www.quer-design.ch  
www.puls-design.ch  
www.punkt1.ch www.einzigart.ch
  5. ---
- Beat Heuberger, Punkt1

## Mailand

1. Meine Vorstellung von Design hat nichts mit der Stadt (Mailand), in der ich lebe zu tun. Design ist eine innere Notwendigkeit, seine Gefühle auszudrücken. Dies kann überall geschehen.
  2. Natürlich ist Mailand sehr sensibel/ vernünftig? (sensible) und hat eine lange Tradition in was die Welt Design nennt. Aber wie schon gesagt, es hängt immer von einem selbst ab.
  3. Berücksichtigt man meine vorherigen Antworten, kann ich die Idee von "typischem Desgn" nicht akzeptieren, deswegen lehne ich es ab.
  4. Design wird sichtbar in der besseren Lebensqualität der Menschen um uns herum, und damit ist nicht das Ökonomischen gemeint.
  5. Ich betrachte Städte wie Räume eines Hauses, ich mag sie alle aufgrund ihrer eigenen Besonderheiten.
- Best regards, Fabio Novembre

1. Ich lebe in Mailand, der Stadt, die die "Hauptstadt des Designs" genannt wird.
  2. Das Netzwerk von Industrie und Handwerk um Mailand ist reich an kreativen Vorschlägen.
- kind regards  
a.medà

## Fazit

Inwieweit beeinflusst die Atmosphäre einer Stadt die Arbeit des Designers? Spielt der Ort überhaupt eine Rolle für die Kreativität?

Zusammenfassend läßt sich sagen, dass jede Metropole, in ihrem geschichtlich gewachsenen Kontext betrachtet, einzigartig ist und jede über ihre eigenen Wahrzeichen verfügt — auch im Bereich des Design und dessen Sichtbarkeit im urbanen Raum.

In der heutigen Zeit haben sich die Wege verkürzt — Gaudí z. B. hätte 100 Jahre später vielleicht auf der ganzen Welt gebaut, die Gebäude von Zahah Hadid sind oft nur noch virtuell. Die Lokalität, die in der geschichtlichen Entwicklung so ausschlaggebend war, verliert an Wichtigkeit. Der lokale Zusammenhang ist nicht mehr zwingend, es gibt Fernsehen, Internet, Telefon usw, viele Designer entwerfen im Flugzeug...

Es geht auch nicht um die Standortfrage Berlin als Grund für Design. Es ist die Kombination der Geschichte einer Stadt, der Lage und des Landes dieser Stadt, sowie der ganzen Designgeschichte; aber auch der ganze private Hintergrund eines Designers, warum er da ist, wo er ist. Und vor allem: Warum er das tut, was er tut!

...In einer Gesellschaft der unhintergehbaren Vielfalt und des Widerstreits von Wahrnehmungen und Orientierungen ist die vorrangige Funktion kultureller Performance nicht mehr die der symbolischen Vergemeinschaftung, denn Identitäten sind unweigerlich transitorisch, reflexiv und vielgestaltig. Im Idealfall ermöglicht liminoide<sup>1</sup> kulturelle Performance vielmehr die Erprobung von Flexibilität, von Angstfreiheit im Umgang mit Identitäten und Grenzen, erlaubt es, Anderes und Anderssein zu erahnen oder zu erfahren, zeigt andere, vielleicht neue Perspektiven. ... (Regina Bormann: Urbane Erlebnisräume, S.107, aus: Die Stadt als Event)

Mein Fazit ist das Spiel. Es enthält Bilder und Texte, die alle auf mehreren Ebenen miteinander in Verbindung stehen. Es gibt Ähnlichkeiten, die gegenüber gestellt werden können, sowie Einzigartigkeiten, die charakteristisch für einen bestimmten Standort sind.

Das Spiel verdeutlicht die Interaktivität der Städte, des Designs und der Denkweisen, zeigt Überschneidungen und Differenzen auf und bleibt doch, was es ist: Stadtdenkmäler, Regionale Besonderheiten, Designikonen sowie theoretischer Hintergrund und Statements von Designern aus Europa. "...selbst das Leben der am stärksten ortsgebundenen Menschen wird durch andere übergreifende Ereignisse beeinflusst und damit geographisch

erweitert..." (David Morley: Globalisierung, Ort und Identität, S. 60, aus: Die Stadt als Event)

Durch den intensiven Austausch, der zwischen Designern stattfindet, ist zwar eine Betrachtung/ Beurteilung des aktuellen lokalen Design beispielhaft möglich, jedoch läßt sich das Design, was von einer Stadt ausgeht, heute nicht mehr auf einen "Stil" reduzieren. Die Durchdringung und Vernetzung, nicht nur per Internet, die in den letzten Jahren stetig zunimmt (Designer leben nicht mehr nur an einem Ort), zieht den Blick eher auf die Arbeit der einzelnen Gestalter, denn auf ihr Arbeitsumfeld, selbst wenn es lokale Vor- und Nachteile gibt.

Marshal McLuhans, bekannter Medientheoretiker der 60er Jahre, verstand in seinem Buch "Understanding Media" von 1964, das "elektrische Zeitalter" mit seinen Medien nicht nur als globale Ausweitung des Gehirns, sondern auch als Vereinigung der ganzen Menschheit, die gewissermaßen zu dessen Organismus wird. Die Ausweitung durch die Technologien geht für ihn mit einer Komprimierung der Welt einher, mit einer Vernichtung von Zeit und Raum: "Elektrisch zusammengezogen ist die Welt nur mehr ein Dorf." (Florian Rötzer: Nach den Städten die Internetregionen S.51, aus: Metropolen...)

Dem würde ich dahingehend widersprechen, dass die Designzentren, welche Städte sind, nicht an Wichtigkeit verlieren, ebenso ihre geschichtliche Bedeutung wahren, trotzdem aber dazu beitragen, dass ein internationaler Austausch stattfindet. Ohne diese Städte gäbe es sicher kein Internet...

Zuletzt sei noch dieses Zitat angeführt:

"Wie Menschen allerdings Lebensstile konstruieren und auf welche Bilder und Symbole sie dabei zurückgreifen, hat viel damit zu tun, welche Bildung sie haben, welcher Generation sie angehören, über welches Einkommen sie verfügen, aus welchem Milieu sie stammen." (Regina Bittner: Die Stadt als Event, S. 21)

Hier läßt sich eine Brücke schlagen zu Sappers Aussage, dass Designer, egal, woher sie kommen, sich sehr viel besser verständigen können, als zwei Menschen aus der gleichen Stadt, die einen völlig unterschiedlichen Lebensinhalt haben.

Die Wurzeln des Einzelnen, also der Herkunftsort sowie der familiäre Hintergrund spielen eine ebenso wichtige Rolle für seine Arbeit, wie der (design)geschichtliche Hintergrund in seinem Umfeld, bzw. die Designgeschichte im Ganzen.

## Anmerkungen

zu 1: Die kulturelle Performance in traditionellen und posttraditionalem Gesellschaften ist unterschiedlich in Gestalt und Wirkungsweise. Diese Unterschiede fasst Victor Turner mit den Begriffen des "Liminalen" und des "Liminoiden". Der Begriff des "Liminalen" entstammt der Ritualtheorie und bezog sich ursprünglich auf die Schwellenphase des Rituals, die jede Art von Wechsel, sei es ein Orts-, Altersgruppen- oder Statuswechsel, umrahmt. (Vgl. Die Stadt als Event, S. 103)

## Literaturnachweis

Ypma, Herbert: London. Minimum. — München (Knesebeck GmbH&Co), 1996  
Matejovski, Dirk: Metropolen. Laboratorien der Moderne. — Frankfurt (Campus), 2000  
Sterni, Gabriele: Barcelona. Antoni Gaudí — Köln (DuMont), 1987  
Sparke, Penny: Design Lexikon Großbritannien — Köln (DuMont), 2000  
Neumann, Claudia: Design Lexikon Italien — Köln (DuMont), 1999  
Polster, Bernd: Design Lexikon Skandinavien — Köln (DuMont), 1999  
Barley, Nick: Lost and found. Kritische Stimmen im britischen Design heute. — London (British Council), 1999  
Clarke, Victoria u.a.: Spoon (100 best Designers). — London (Phaidon), 2002  
Bittner, Regina (Hg): Die Stadt als Event. — Frankfurt/M (Campus), 2001  
Brandes, Uta: Richard Sapper, Werkzeuge für das Leben. — Göttingen (Steidl), 1993  
Deichtorhallen Hamburg: Katalog zu Arne Jacobsen. Absolut Modern. — Hamburg (Hatje Cantz) 2003  
Studio Thonik : Kesselskramer 96- 01.— Amsterdam (BIS Publishers) 2001?  
Wim Pijbes (Hg): Studio Dumbar. Behind the seen. — Mainz (HermannSchmidt) 1996  
Kretschmann, Dieter (Hg) / Rat für Formgebung: Beyond The Borders. — Berlin, Heidelberg (Springer) 2000  
Bischoff, Helmuth: Richtig Reisen: Barcelona. — Köln (DuMont) 1991  
Fröhlich, Dorothea: Merian XL: London. — München (Gräfe und Unzer), 1996  
diverse Design Report und Form Ausgaben  
Internet

## Design in europäischen Metropolen Spiel

### Anleitung

1. Bild - und Textpuzzle im Anhang auf Pappe aufziehen und ausschneiden (5 x 5 cm)
2. Mit dem Spiel anfangen und sehen, was passiert.

Viel Spaß und neue Vernetzungen!

Barcelona



Sagrada Família

Olympia

Martí Guixé

Bar

Las Ramblas



Kunst am Strand

Amsterdam

Gracht

Marcel Wanders

Barcelona-Chair  
Marcel Breuer



U-Bahn Karte

Metro

Coffeeshop

Park Güell  
Antoni Gaudí



Olympia-  
maskottchen  
Javier Mariscal

Polizei  
Studio Dumbar

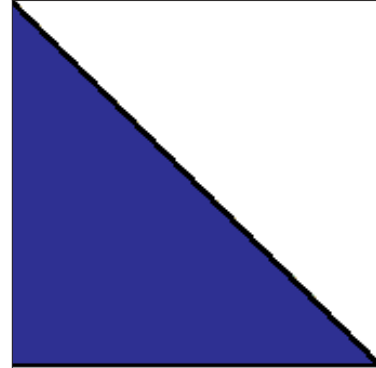
Tram  
Centraal Station

Rietveld  
Rijksmuseum



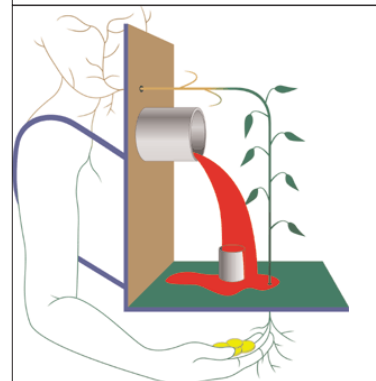
Grafikdesign  
Ausstellung  
HGKZ

Produktdesign  
Droog



Kanton Zürich  
Dada

Zürich



Yves  
Netzhammer

HGKZ - Stand

Migros

Tram



Ski

Migros  
Lebensmittel-  
kette

Swatch  
Uhren

London



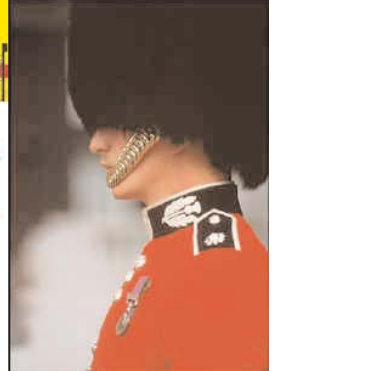
Doppeldecker  
Underground

British Council

Pub

U-Bahn

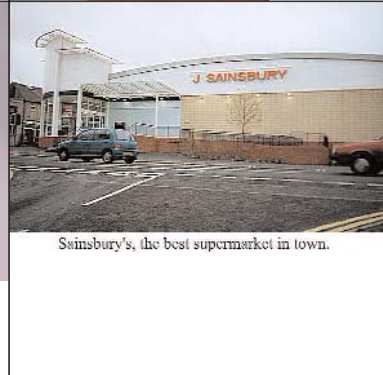
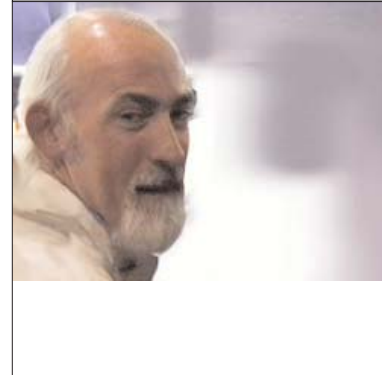
U-Bahn Karte



Why Not  
Associates

Royal Guard

El Ultimo Grito



Ross Lovegrove

Sainsbury  
Supermarkt

Marc Newson

Liberty

Royal College of  
Art



Fashion  
Westwood

Mailand

Dom

la Rinascente  
Kaufhaus

Valentine  
Olivetti

la Rinascente



Bang&Olufsen

Armani

Tram



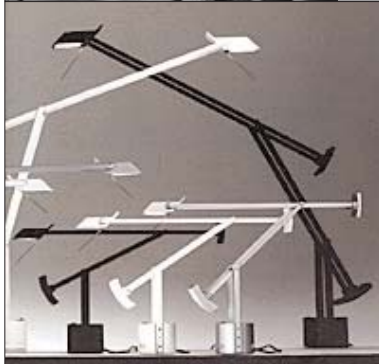
Milano: Der StraÙburger Wagen 1012 bringt im Dezember 1995 bei seinen Pro-  
befahrten von Via Meravigli in Piazza Cordusio ein. Aufnahme: Aetrenz



SAS-Hotel

Richard Sapper  
Tizio

Da Vinci  
das letzte  
Abendmahl



Arne Jacobsen

Kopenhagen

Ole Jensen  
Royal  
Kopenhagen



Royal Guard

<p>Das Layout von grafischen Dingen ist unterteilt in Gruppen. Die Dinge in Gruppe 1 erscheinen zweidimensional und beziehen sich auf etwas, das als Dreidimensionales vorkommt. Gruppe 2 fasst alle grafischen Dinge zusammen, die keinen Bezug zum dreidimensionalen Raum aufweisen. Dinge in Gruppe 3 beziehen sich auf gar nichts oder auf sich selbst. Die vierte Gruppe enthält Unvorhersehbarkeiten.</p>	<p>Eine Installation funktioniert anders, als z. Bsp. ein Poster für ein Kulturereignis. Auf einem Poster ist die Geschichte bildhaft erzählt. Im Raum ist der Betrachter selbst Teil der Geschichte und ist beteiligt an ihrer Entstehung.</p>	<p>"Die Macht der kapitalistischen Kultur hat die Mittel der Designer zur Äußerung von Kritik übernommen und diese durch die Verwendung im funkelnden Spektakel harmlos gemacht."</p>	<p>Der Preis, der erstmals 1954 vergeben wurde, zielt auf Anerkennung und Förderung der Qualität im Bereich des Industriedesign aus Italien. Die beeindruckende Jury beweist die Wichtigkeit des Compasso d'Oro, welche aus den besten heutigen italienischen Designern und Technischen Talenten besteht. Aufgrund organisatorischer und ökonomischer Hintergründe wird der Preis nicht auf regelmäßiger Basis vergeben. Der Preis trägt dazu bei, dass Planungsphase und Herstellungsphase miteinander in Verbindung gebracht werden und beide Phasen in einem Produkt objektiviert auf den Markt gebracht werden; was für alle Warenbereiche gelten kann, bei denen Design miteinbezogen wurde.</p>
<p>NORM, ZÜRICH</p>	<p>HANSJAKOB FEHR, SCHWEIZ</p>	<p>JAN VAN TOORN, NIEDERLANDE</p>	<p>COMPASSO D'ORO (GOLDENER ZIRKEL)</p>
<p>Mitte des 19. Jahrhunderts wurden die Theorien und Zusammenarbeit von William Morris (1834-96), dem Kunstkritiker und Philosophen John Ruskin und dem Illustrator und Maler W. Crane zum Vorbild für zahlreiche Künstlervereinigungen, aus denen letztendlich die Arts-and-Crafts-Bewegung entstand. Mit der Ablehnung des Historismus, der Rückbesinnung auf das Handwerk, der großen Bedeutung, die man der Kunst im Entwurf zumaß, und mit der Vorliebe für einfachere, organische Formen aus der Natur hatte die Arts-and-Crafts-Bewegung einen wesentlichen Einfluß auf den Jugendstil, den Deutschen Werkbund und das Bauhaus.</p>	<p>Spanisches Design zeichnet sich durch weichere Formen und geringere Strenge aus sowie den Bezug auf alltägliche Bilder: z. Bsp. Ein Sofa, das im unteren Bereich nach unten eingezogen ist, wurde abgeleitet von dem Falten- bzw. Formwurf des Rockes einer sitzenden Dame.</p>	<p>"Die Menschheit, sofern sie der Gruppe mit schöpferischen Berufen angehört, ist international eng verflochten. Ein deutscher Schriftsteller hat mit einem chinesischen Schriftsteller viel mehr gemein als mit einem deutschen Buchhalter. "</p>	<p>"Seine vielfältigen Gestaltungen sind geprägt von dem Interesse an bestimmten Mechanismen, die kategorial meist als ineinander verflochtene Gegensätze auftauchen: Öffnen-Schließen, System - Flexibilität, Erscheinen - Verschwinden, Statik - Beweglichkeit, viele Gegenstände verändern ihr Aussehen, je nachdem ob sie in Gebrauch sind oder nicht, oder andersherum: sie geben ihre Funktion erst Preis, wenn sie in Aktion treten."</p>
<p>ARTS AND CRAFTS, ENGLAND</p>	<p>GESPRÄCH MIT JÖRG ADAM, BERLIN</p>	<p>RICHARD SAPPER, MAILAND</p>	<p>RICHARD SAPPER, MAILAND</p>
<p>"Engländer zu sein heißt, zu wissen, dass deine sogenannten größten Leistungen der Vergangenheit angehören."</p>	<p>"There has to be irony, both in design and in the objects. I see around me a professional disease of taking everything too serious. One of my secrets ist to joke all the time."</p>	<p>Italienischer Designverband, gegründet 1956, unter anderem von Gianfranco Frattini. Ziel des ADI ist die Förderung des Industrie- und Grafikdesigns, die Förderung der Kontakte zwischen Designern und Industrie und die Zusammenarbeit mit Kulturinstitutionen (Ausstellungen, Kongresse, Seminare). Dem Verband gehören 750 Hersteller, sowie die fähigsten Architekten und Designer Italiens zu. Der ADI organisiert den Compasso d'Oro-Wettbewerb und die dazugehörigen Ausstellungen.</p>	<p>"Die Durchsetzung eines modern resoluten und europäischen Ansatzes im Grafik Design. Jeder Versuch, irgendein verbindendes Merkmal für "britisches Grafikdesign" ausfindig zu machen, scheitert. Grafikdesign entwickelt sich, wandelt sich und verschmilzt mit anderen Formen von Kommunikation. Ein Schlüsselthema visueller Kommunikation in Großbritannien der 90er Jahre ist ihr Internationalismus. Marketing und Werbung überschreiten nationale Grenzen, Markenzeichen umspannen den Globus, das Internet ist eine Wachstumsbranche ohne Grenzen oder Beschränkungen."</p>
<p>NICK BELL VON UNA, LONDON</p>	<p>ACHILLE CASTIGLIONI, MAILAND</p>	<p>ADI (ASSOCIAZIONE PER IL DISEGNO INDUSTRIALE)</p>	<p>NORTH, LONDON</p>
<p>Der Preis, der erstmals 1954 vergeben wurde, zielt auf Anerkennung und Förderung der Qualität im Bereich des Industriedesign aus Italien. Die beeindruckende Jury beweist die Wichtigkeit des Compasso d'Oro, welche aus den besten heutigen italienischen Designern und Technischen Talenten besteht. Aufgrund organisatorischer und ökonomischer Hintergründe wird der Preis nicht auf regelmäßiger Basis vergeben. Der Preis trägt dazu bei, dass Planungsphase und Herstellungsphase miteinander in Verbindung gebracht werden und beide Phasen in einem Produkt objektiviert auf den Markt gebracht werden; was für alle Warenbereiche gelten kann, bei denen Design miteinbezogen wurde.</p>	<p>"Holland, ist wie Legoland. Und die Designer tragen einen großen Teil dazu bei."</p>	<p>Es gibt in Ihrer Arbeit auch einen Zweig, den man als typisch holländisch bezeichnen kann: Produkte mit viel hintergründigem Humor. Welche Rolle spielt Humor in Ihren Entwürfen? "Ich finde es zunächst wichtig, zwischen Humor und Witz zu unterscheiden. Witze kann man nur einmal erzählen. Ich sehe regelmäßig - und nicht nur in Holland - Witze im Design, von denen man sofort weiß, dass die nur ein einziges Mal lustig sind . Solche Entwürfe mache ich nicht."</p>	<p>"...Ein typischer deutscher Designer, groß geworden in der Tradition der HfG Ulm, die zurückhalten- de Funktionalität, den rechten Winkel, grau, schwarz, und weiß sowie eine zuweilen unerbittlich rationale Systematik zu ihrem Design-Kodex erhob, blickt voller Entsetzen und Neid auf das spektakuläre, leichtfüßige, elegante italienische Design. Der typische italienische Designer blickt voller Entsetzen auf diese ordentliche, einschnürende deutsche Designwelt und bewundert die technische Perfektion und die Power der deutschen Industrie."</p>
<p>COMPASSO D'ORO (GOLDENER ZIRKEL)</p>	<p>GERT DUMBAR VON STUDIO DUMBAR, DEN HAAG</p>	<p>MARCEL WANDERS, AMSTERDAM</p>	<p>UTA BRANDES ÜBER RICHARD SAPPER, MAILAND</p>

<p>"...In einer Gesellschaft der unhintergehbaren Vielfalt und des Widerstreits von Wahrnehmungen und Orientierungen ist die vorrangige Funktion kultureller Performance nicht mehr die der symbolischen Vergemeinschaftung, denn Identitäten sind unweigerlich transitorisch, reflexiv und vielgestaltig. Im Idealfall ermöglicht liminoide kulturelle Performance vielmehr die Erprobung von Flexibilität, von Angstfreiheit im Umgang mit Identitäten und Grenzen, erlaubt es, Anderes und Anderssein zu erahnen oder zu erfahren, zeigt andere, vielleicht neue Perspektiven. ..."</p>	<p>In jahrhundertelanger Arbeit wurde hier das größte Werk der gotischen Baukunst in Italien errichtet. Nach der Peterskirche im Vatikan ist der Mailänder Dom die zweitgrößte italienische Kirche und die drittgrößte der Welt. 1386 begann der Bau der Santa Maria Nascente nach einem Auftrag von Herzog Gian Galeazzo Visconti. Der Baustil sollte die internationale europäische Gotik sein, zur Bauaufsicht wurden lombardische, deutsche und französische Architekten geladen. Die Fertigstellung sollte jedoch fast fünf Jahrhunderte später erfolgen (1813), was zu einer deutlichen Stilmischung führte.</p>	<p>"In den Niederlanden hatten wir eigentlich meistens nur mit traditionellem Design in der Werbung zu tun, aber hier (London) haben wir die Chance bekommen, mit unseren Ideen die Identität eines Senders zu bestimmen (Nickelodeon)."</p>	<p>Die von dänischen Designern entworfenen Möbel unterscheiden sich deutlich von den übrigen nordischen Möbeln. Dies liegt vielleicht daran, dass die Zusammenarbeit von Künstlern, Designern und Möbelschreibern eine Tradition hat, die bis ins 18. Jahrhundert zurückreicht. Im 19. Jahrhundert wurden die Möbeltischler zumeist auf der königlich-dänischen Kunstakademie in Kopenhagen ausgebildet. Seither bildet das Erbe des Klassizismus die Grundlage der dänischen Möbelkunst. Die Heiligsprechung einer Periode und ihrer Werke kann jedoch auch zum Stillstand führen. Erst mit der postmodernen tour de force in Architektur und Design während der 80er Jahre wehte frischer Wind durch den so traditionsstarken, aber inzwischen etwas verstaubten dänischen Designbegriff.</p>
REGINA BORMANN, URBANE ERLEBNISRÄUME	IL DUOMO, MAILAND	KESSELSKRAMER, AMSTERDAM	DÄNISCHES DESIGN
<p>"Wer will schon zwanzig Jahre lang das Design von Einkaufsstätten für Migros oder Poster für das Museum für Gestaltung machen? "</p>	<p>" ...Es ist typisch für Zürich, daß viele Dinge über den Namen laufen. Leute kommen hierher und sagen: 'Ich wußte gar nicht, daß ihr die Mäusepolizei seid'."</p>	<p>Den über ein Kilometer langen Innenhof Barcelonas teilen sich Bürger und Bettler, Millionäre und Müllmänner, Fakire und Fußballfans, Maler und Manager, Touristen und Taschenspieler, Prostituierte und Kulturinteressierte. Tagsüber flanieren pro Stunde 7000 Menschen über den Boulevard zwischen der Plaça de Catalunya und dem Hafen, vorbei an den überquellenden Blumenständen, den kleinen Brunnen und großen Terrassen-Cafés, den Campingtischen der Wahrsagerinnen und den Straßenmusikanten, bis es unten auf der Rambla de Santa Mònica nach Hafen riecht.</p>	<p>"...In einer Gesellschaft der unhintergehbaren Vielfalt und des Widerstreits von Wahrnehmungen und Orientierungen ist die vorrangige Funktion kultureller Performance nicht mehr die der symbolischen Vergemeinschaftung, denn Identitäten sind unweigerlich transitorisch, reflexiv und vielgestaltig. Im Idealfall ermöglicht liminoide kulturelle Performance vielmehr die Erprobung von Flexibilität, von Angstfreiheit im Umgang mit Identitäten und Grenzen, erlaubt es, Anderes und Anderssein zu erahnen oder zu erfahren, zeigt andere, vielleicht neue Perspektiven. ..."</p>
ELEKTROSMOG, ZÜRICH	MÄUSEPOLIZEI, ZÜRICH	LAS RAMBLAS, BARCELONA	REGINA BORMANN, URBANE ERLEBNISRÄUME
<p>1. Ich lebe in Mailand, der Stadt, die die "Hauptstadt des Designs" genannt wird. 2. Das Netzwerk von Industrie und Handwerk um Mailand ist reich an kreativen Vorschlägen.</p>	<p>viele Bars, die komplett durchgestaltet sind, Inventar von Designern aus Barcelona, Verewigung von Designern auf den Toiletten!</p>	<p>"Spanisches Design ist sehr traditionell.."</p>	<p>"...Straße, Quartier oder Platz stellen immer weniger den sozialen Raum dar, aus dem Menschen ihre Identität schöpfen. ...die Erfahrung einer zunehmenden Enträumlichung sozialer Beziehungen. Die Räume, die im Alltag Kompetenz und Orientierung ermöglichten, verlieren ihre Konturen..."</p>
kind regards A.MEDA	BARS, BARCELONA	ROBERTO FEO/ EL ULTIMO GRITO, LONDON	REGINA BITTNER, DIE STADT ALS EVENT
<p>1. Lebensqualität 2. unterschiedliche Aspekte, sehr positiv. 3. intelligent, reduziert, emotional, trauriger Weise häufig fehlender Humor 4. überall 5. --- yours Michael</p>	<p>1. Grösste schweizer Designmetropole, gute Veranstaltungen, schöne Shops, interessiertes Publikum 2. auf die schnellen Veränderungen schnell reagieren 3. Freitag-Taschen 4. durch Veranstaltungen/Shops wie: www.blickfang.com www.neueraeume.ch www.quer-design.ch www.puls-design.ch www.punkt1.ch www.einzigart.ch 5. --- BEAT HEUBERGER, PUNKT1, ZÜRICH</p>	<p>Die nationalen Designkulturen erreichten ihren Zenit zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Dadurch wurden sie selbst zu temporären Symbolen in der Geschichte des Designs. Während Frankreich nach der Jahrhundertwende und in den 20er Jahren an der Reihe war, Deutschland in den 30er und 40er Jahren und die USA und Skandinavien sich die 50er Jahre teilten, gehörten Italien der größte Teil der 60er und der frühen 70er Jahre, eine aufregende Epoche voller positiver Bedeutungen, die designgeschichtlich weltweit als besonders wichtig eingeschätzt wird.</p>	<p>Für mich persönlich kommen die größten Designeindrücke nicht von der Mailänder Messe, sondern von der Alltagswelt bei uns, aber noch mehr von der anonymen Gestaltung von Bauten und Gebrauchsgegenständen aus Afrika, Indien und Indonesien.</p>
MICHAEL KROHN FORMPOL, ZÜRICH		DESIGNGESCHICHTE, EUROPA	ROLF FEHLBAUM / VITRA

<p>1. ohne Design ist es besser  2. Es hat keinen Einfluss  3. Ultralocal design  4. Nur in den design shops  5. Die Sprache, Ich mag alle gleich  gern, aber nur für kurze Zeit.  Bitte schicken Sie mir das nächste  Mal keine Kettenmail, nehmen Sie sich  auch Ihre Zeit.</p> <p>MARTI GUIXE  BARCELONA/LONDON</p>	<p>1. schnell, unabhängig  2. erlaubt uns, die Dinge so zu entdecken, wie wir  möchten.  3. London ist ein melting pot aus Menschen von  der ganze Welt, ich glaube nicht, dass es hier typi-  sches Design gibt. There is just design.  4. Fashion auf der Straße. Die Öffentlichkeit hat ein  starkes Bewußtsein für Kunst und Design.  5. Wir sind in der Stadt, in der wir sein wollen.</p> <p>best of luck  robertofeo @ eug</p> <p>EL ULTIMI GRITO, LONDON</p>
<p>1. Meine Vorstellung von Design hat nichts mit der  Stadt (Mailand), in der ich lebe zu tun. Design ist  eine innere Notwendigkeit, seine Gefühle auszudrük-  cken. Dies kann überall geschehen.  2. Natürlich ist Mailand sehr sensibel/ vernünftig?  (sensible) und hat eine lange Tradition in was die  Welt Design nennt. Aber wie schon gesagt, es  hängt immer von einem selbst ab.  3. Berücksichtigt man meine vorherigen Antworten,  kann ich die Idee von "typischem Desgn" nicht  akzeptieren, deswegen lehne ich es ab.  4. Design wird sichtbar in der besseren  Lebensqualität der Menschen um uns herum, und  damit ist nicht das Ökonomischen gemeint.  5. Ich betrachte Städte wie Räume eines Hauses,  ich mag sie alle aufgrund ihrer eigenen  Besonderheiten.</p> <p>FABIO NOVEMBRE, MAILAND</p>	<p>Dada ist der Versuch, alte Werte und Vorstellungen  aufzusprengen und zu hinterfragen, eine  Umwertung der geltenden Werte herbeizuführen  und sich jeder Einvernahme der Kunst für irgend-  welche Zwecke durch den Einsatz von Ironie,  Humor und Satire entgegen zu stellen. Diese  Geisteshaltung hat heute genau wie vor bald 90  Jahren ihre Berechtigung. Der Dadaismus hat sei-  nen Ursprung in der Stadt Zürich: Das 1916 in  Zürich in der Liegenschaft an der Münsterergasse  26/ Spiegelgasse 1 begründete „Cabaret Voltaire“  war ein wichtiger Treffpunkt einer Gruppe von  Literaten, Malerinnen, Musikern und Tänzerinnen,  die sich dem Dadaismus verschrieben.</p> <p>DADA, ZÜRICH</p>
<p>Die Geschichte der La Rinascente Gruppe begann  vor mehr als 100 Jahren in der via Santa  Radegonda, im Zentrum von Mailand. Die Firma  wurde 1865 von Ferdinando Bocconi gegründet. Es  war die erste Firma, die mit der Idee, ready-made  Kleidung zu verkaufen, großen Erfolg hatte. Nach  einigen Jahren zog die Firma auf den Domplatz  und aus dem kleinen Geschäft wurde das erste Ita-  lienische Kaufhaus. 1917 übernahm Senatore  Borletti die Firma, die von dem Dichter Gabriele  D'Annunzio 'La Rinascente' getauft wurde. Die  Werbung wurde Marcello Dudovich, ein bekannter  Maler aus dieser Zeit, anvertraut. Er war ein wahrer  Pionier in den Bereichen Design, Grafische Kunst  und italienischer Beschriftung. 1954 Gründung des  Compasso d'Oro.</p> <p>LA RINASCENTE, MAILAND</p>	<p>"What you need is a constant and  consistent way of designing, not a  style."</p> <p>ACHILLE CASTIGLIONI, MAILAND</p>
<p>Liberty, 1862 gegründet von Arthur  Lasenby Liberty. Das Geschäft wurde  so berühmt, daß man in Italien den  Jugendstil danach benannte. Das  Nobelgeschäft entwickelte sich zu  einer Institution für guten Geschmack,  egal ob gerade der "orientalische" Stil,  Arts and Crafts oder Tudor vorherr-  rschte. Nicht zuletzt ist Liberty für  seine Stoffe bekannt, die immer noch  aktuell sind.</p> <p>LIBERTY, LONDON</p>	<p>Das Layout von grafischen Dingen ist  unterteilt in Gruppen. Die Dinge in  Gruppe 1 erscheinen zweidimensional  und beziehen sich auf etwas, das als  Dreidimensionales vorkommt. Gruppe  2 fasst alle grafischen Dinge zusamm-  men, die keinen Bezug zum dreidi-  mensionalen Raum aufweisen. Dinge  in Gruppe 3 beziehen sich auf gar  nichts oder auf sich selbst. Die vierte  Gruppe enthält Unvorhersehbarkeiten.</p> <p>NORM, ZÜRICH</p>