

Design in archplus

Warum ein spezieller Designteil in *archplus*? Nicht, daß sich *archplus* nicht bereits mit Design beschäftigen würde, aber die anwachsende Komplexität der beiden Professionen Architektur und Design bedarf in Zukunft genauere Betrachtung. Ständig werden neue Materialien entwickelt, alternative Kommunikationsformen angeboten und neue Dimensionen in Architektur und Design erreicht – Urbanität als Gestaltungsraum.

Der neue Designteil will den Diskurs über Schnittstellen zwischen den beiden Disziplinen intensivieren und erweitern. So werden zukünftig in vier Blöcken speziell ausgewählte Nachrichten aus dem Bereich Design präsentiert, mit denen Architekturkontexte korrespondieren.

In Form eines Essays wird der erste Block über den Stand der Dinge oder neue Tendenzen im Design informieren. Der Zweite berichtet über das aktuelle Geschehen und besonders hervorzuhebende Projekte. Im dritten Block werden spezielle Events, neue Publikationen

und Wettbewerbe vorgestellt, die sich sowohl an architektur- als auch design-interessierte Leserinnen und Leser richten.

Die ganze Aufmerksamkeit des vierten und letzten Blocks gilt jeweils einem Projekt oder Thema, das sich mit einer spezifischen Schnittstelle zwischen Architektur und Design befaßt. Passend zur Sonderausgabe OMA/AMO gibt es einen Schwerpunkt über die enge Zusammenarbeit von OMA mit zwei besonderen Designern: Marten van Severen, der zu Beginn des Jahres viel zu jung gestorben ist, und Petra Blaisse mit ihrem Büro *Inside/Outside*.

Die neue *Design-Rubrik* wird informieren, kritisieren und reflektieren – sich einmischen.

Dirk Porten/*archplus*

Dirk Porten, Designer, ist Absolvent der Köln International School of Design, lebt und arbeitet in Köln. Er wird künftig die Design-Rubrik beantworten.

Architektur & Design

Michael Erlhoff im Gespräch mit Dirk Porten

Dirk Porten: *Was vermuten Sie, hat die archplus Redaktion veranlaßt, spezielle Designseiten einzurichten?*

Michael Erlhoff: Das ist ebenso intelligent wie konsequent. Architektur wie Design haben substantiell mit Artefakten, mit Sozialität und Urbanität zu tun, entwickeln neue Dimensionen von Kommunikation, Mobilität, Zusammenleben und so weiter. Da liegt es nahe, endlich die "Disziplinierungs"-Modelle des 19. Jahrhunderts *ad acta* zu legen.

Aber führt das nicht zu banaler Beliebigkeit, zu purem Durcheinander?

Nein, wir schmeißen ja nicht einfach alles zusammen. Aber wir müssen lernen, Kompetenzen und Fertigkeiten neu zu koordinieren. Womöglich jeweils im Kontext von formulierten Interessen und Perspektiven.

Welche historischen Entwicklungen sind bei der Verknüpfung von Architektur und Design besonders hervorzuheben?

Historisch betrachtet, erscheint die Geschichte der Spezialisierung der Künste und Handwerke als Emanzipationsgeschichte, als die Geschichte einer Autonomisierung. Denn einst war das ja alles gleich: Michelangelo war ebenso Bildhauer wie Maler, Architekt und Kunsthandwerker. Erst im Prozeß der Autonomisierung der Kunst aus bloßer Dekoration und Herrschaftsrepräsentation und -legitimation heraus vereinzelte sich auch die Architektur, auch gegenüber dem Handwerk. Design an-

dererseits separierte sich als eigenständig und abgesondert von Handwerk und Kunstgewerbe erst sehr spät, in der entwickelten Moderne.

Könnten Sie das bitte zeitlich einordnen? Ich behaupte gern, daß dies Anfang des 20. Jahrhunderts mit Peter Behrens – der bekanntlich auch Architektur gestaltete – und dann mit Raymond Loewy, seinem Konzept des *ReDesign*, begann, also ab etwa 1930.

Design also als ziemlich neue Disziplin ... Gewiß. Design nämlich war so sehr Kind der Moderne, daß es von Anfang an undiszipliniert und offen war, alles aufnahm und sich überall einmischte. Und gerade das machte es beispielsweise für Architekten so attraktiv, sich auch ins Design einzumischen. Etwa in den 1960er Jahren des 20. Jahrhunderts im "Disegno Radicale" und darüber hinaus.

Da Architektur oft die Vorstellungen des Architekten, wie das Gebäude nach der Fertigstellung einzurichten sei, einschließt, könnte man da nicht behaupten, daß das "klassische" Interior Design nur eine Art verkleinerte Architektur darstellt?

Sollte es so sein – und ich bestreite nicht, daß es so etwas gegeben hat – dann ist das zu einfach gedacht und praktiziert. Architektur – das haben einige schon länger begriffen – unterliegt unter anderem dem Problem, Monumente zu errichten und so entsetzlich statisch zu

sein. Weshalb Architektur formalistischen Herrschaftsstrukturen imaginierter "tausendjähriger" Existenz immer so gefiel – und Unternehmern auch. Design dagegen, auch gemeinsam mit kluger und experimenteller Architektur, ist flexibler, ist geselliger, eben lebendiger – und Design ist wohl auch vielseitiger. Darum reden wir auch vom Service-Design, Interface- und Interaction-Design und mischen uns überall ein – auch in die Realität von Architektur, eben im Diskurs mit ihr.

Da sich das Betätigungsfeld im Design rapide ausbreitet (Designstudien, Service-Design, Designmanagement, Branding, Designtheorie, Designforschung etc.), welche Kompetenzen werden Architekten und Designer in Zukunft ausbauen müssen?

schen bzw. nutzen können?

Beide sollten gegenseitige Idiosynkrasien ablegen und auf falschverstandene Abgrenzungen verzichten. Das bedeutet, wir sollten mit enormer Offenheit, engagiertem Kooperationswillen und Neugier gemeinsam diskutieren und losarbeiten. Und dies forschend begleiten – ebenso kritisch wie enthusiastisch. Diese Designseiten in *archplus* könnten ein guter Anfang sein.

Michael Erlhoff studierte und promovierte in Deutscher Literaturwissenschaft und Soziologie. 1991 wurde er Gründungs-Dekan des "Kölner Fachbereich Design" (heute: "Köln International School of Design"), wo er den Lehrstuhl für Geschichte und Theorie des Designs innehat. Er ist u.a. Präsident der "Raymond Loewy Foundation".

Vereinigte Nackte oder Vereinte Nationen

Die Schuhdesignfirma United Nude

Ein längeres, schmales Band, dessen eine Seite um 180° gedreht wird und dessen beide Enden anschließend zusammengefügt werden, wodurch ein Objekt mit einer endlosen Fläche, nur einer Seite und einer Randkante entsteht: Genau, hierbei handelt es sich um das nach dem deutschen Mathematiker und Astronom benannte Möbius Band.

Was aber hat jenes endlose Band mit Architektur zu tun? Die beiden holländischen Architekten Ben van Berkel und Caroline Bos (UN-Studio) haben sich mit ihrem 1998 fertiggestellten Möbius House im nordholländischen Het Gooi daran versucht. Nun bietet das Haus jedoch zum Glück mehr Orientierung als ein Möbius Band; dieses dient hier eher der metaphorischen Beschreibung des Generierungsprinzips – eines Diagramms von zwei miteinander verknüpften Linien, die Dynamik und Vernetzung betonen.

Und was hat das Möbius Band mit Schuhen zu tun? Ziemlich sicher dürfte die Inspiration von Rem D Koolhaas (es handelt sich nicht um den international berühmten älteren Rem Koolhaas, sondern um seinen Neffen) zu seinem "Möbius Schuh" auf jenem Architekturprojekt fußen, auch wenn auf der Website eine andere Inspirationsquelle genannt wird. Es wäre sonst zu viel Zufall im Spiel: Der holländische Architekt kannte das spektakuläre und vielfach besprochene Gebäude zweifellos, als er – so die offizielle Version –, desillusioniert von der Architektur ("too cold, too big, too old"), in einer Amsterdamer Bar auf einen jungen englischen Schuhmacher trifft (Galahad JD Clark, Sprößling des 1825 gegründeten Schuhimperiums Clarks), was zur Gründung des Designstudios United Nude führt. Man beachte: Die Abkürzung dieses Brands, obwohl offiziell nicht benutzt, wäre "UN", und UN-Studio wiederum ist die offizielle Abkür-

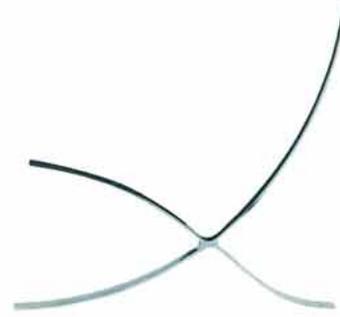
zung von "United Network". Der junge Rem D mag zwar die Architektur nicht mehr, und er hat auch – so verkündet es kryptisch die Website von United Nude – ein "broken heart", dafür aber einen durchaus professionellen Geschäftsverstand.

Was auch immer man von den Sprüchen, wie sie sich auf der Website finden, halten mag: Der Möbius Schuh ist auf jeden Fall wahrhaft außergewöhnlich. Denn er folgt nicht metaphorisch, sondern tatsächlich dem Prinzip des Möbius Bandes – ein einziges gedrehtes Band aus stabilem Leder und Kunststoff, das sich zu einem Kontinuum von Sohle, Hacke, Fußbett und Oberteil zusammenfügt. Dieser Schuh hat das Zeug zu einer Designikone, die sich sogar tragen läßt. Er kennt keine Mode, da er von Beginn an weder in, noch aus der Mode ist, er ist ein Zeichen, das sich zeitlich wie örtlich verweigert – eben unendlich, ohne Anfang und Ende. Insofern besitzt er etwas Fließendes, das bewegt, getragen werden will, gewissermaßen eine dynamische Ausstellung am schreitenden Fuß.

United Nude hat noch andere Schuhe gestaltet; auch sie eigensinnig, zum Teil schräg, immer ungewöhnlich. Wieso allerdings der Möbius Schuh laut United Nude eine weitere Ikone als angebliches Vorbild bemüht, hat sich mir nicht erschlossen: Versuchen Sie mal, in dem Möbius Schuh den Barcelona Chair Mies van der Rohes zu entdecken!
Uta Brandes

www.unitednude.com

Uta Brandes promovierte in Soziologie und Psychologie. Seit 1995 ist sie Professorin für Designforschung sowie Gender und Design an der Köln International School of Design. Sie ist Mitbegründerin des Zentrums für Gebrauchs- und Markenforschung (ZGM), Vorsitzende der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTF) und Autorin.



Der Möbius Schuh folgt nicht metaphorisch, sondern tatsächlich dem Prinzip des Möbius Bandes – ein einziges gedrehtes Band aus stabilem Leder und Kunststoff, das sich zu einem Kontinuum von Sohle, Hacke, Fußbett und Oberteil zusammenfügt.
oben: Als Inspirationsquelle wird der Barcelona Chair Mies van der Rohes genannt.

