

# ZONA#3

[www.unibz.it](http://www.unibz.it)

per l'osservazione di un territorio instabile  
for the observation of an unstable territory  
für die Erkundung eines ungewissen Feldes

## CONFINI SFUMATI

Supplemento di · Supplement to · Beilage von  
**Abitare** #489, 02/2009

BLURRING BOUNDARIES  
GRENZVERWISCHUNGEN

# IN ZONA:

3.....	EDITORIALE · EDITORIAL
6.....	Jörg H. Gleiter
	OLTRE LA VISIBILITÀ
	BEYOND THE VISIBLE
	JENSEITS DER SICHTBARKEIT
11.....	Anish Kapoor
12.....	Philipp Ursprung
14.....	Mario Carpo
	RIVOLUZIONI
	REVOLUTIONEN
19.....	Holger Kleine
28.....	Michaela Ott
30.....	Gerhard Schweppenhäuser
	DIE QUELLE DES KITSCHES
	LA FONTE DEL KITSCH
	THE SOURCE OF KITSCH
34.....	Thomas Kronbichler
38.....	Emanuela De Cecco
40.....	ZONA BOOK REVIEW
44.....	AUTORI · AUTHORS · AUTOREN
I-XVI.....	TRADUZIONI · TRANSLATIONS ÜBERSETZUNGEN

Q

## ZONA#3    CONFINI SFUMATI BLURRING BOUNDARIES GRENZVERWISCHUNGEN

a cura di · edited by · herausgegeben von:

Jörg H. Gleiter

Un progetto realizzato in collaborazione tra la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano e la rivista *Abitare*.

A joint project of the Faculty of Design and Art of the Free University of Bozen-Bolzano and the magazine *Abitare*.

Ein gemeinsames Projekt der Fakultät für Design und Künste der Freien Universität Bozen und der Zeitschrift *Abitare*.

**“NON È LONTANO** il momento in cui qualunque vetturino avrà appeso sopra al divano il suo cubista o futurista preferito”. È quanto scriveva, ormai quasi 100 anni fa, lo storico d’arte tedesco Julius Meier-Graefe. E, se non prendiamo alla lettera le sue parole, aveva ragione. Tuttavia, come sappiamo oggi, le cose sono andate diversamente. Con la cultura di massa post-industriale, ritroviamo quasi ovunque i famosi *putti* di Raffaello, dai flaconi per cosmetici alle borsette da donna e agli asciugamani, mentre le melodie di Puccini e Mozart sono utilizzate come suonerie dei cellulari. Grazie alle nuove tecnologie mediatiche digitali, questa tendenza sembra essere in aumento: i confini tra real life e second life si dissolvono, esattamente come accade tra le discipline figurative, tra arte, design e architettura.

Proprio questo dissolvimento dei confini, non solo sotto il profilo estetico, ma anche nel senso di liberazione dai vincoli delle convenzioni sociali, era

ciò che Meier-Graefe aveva riconosciuto come grande piano d’emancipazione dell’era moderna, allorché era considerata ancora un’epoca eroica, intesa come emancipazione da rapporti di sovranità iniqui, della condizione femminile, successivamente dalle macchine e, infine, dalla Storia stessa (*La fine della Storia*). Alla luce della globalizzazione svincolata e delle diffuse calamità ambientali e umane che caratterizzano il mondo attuale, sembra essere rimasto poco o nulla di questo eroismo e delle speranze di salvezza. Al contrario, è entrato ormai a far parte della coscienza collettiva il fatto che l’era moderna sia basata su una dialettica tra annullamento e definizione dei confini che, nella sfera d’influenze culturali dinamiche, a ciascuna dissoluzione pone nuove frontiere, seppur inizialmente invisibili, ma non meno penetranti nei loro effetti.

Questo spostamento dinamico e questa ridefinizione dei confini, senza dubbio una delle tecniche culturali dominanti dell’era moderna, è l’ar-

gomento cui *zona* ha dedicato questo terzo numero, affrontandolo in tre saggi, accompagnati da un commento ciascuno, e in tre diversi progetti. Jörg H. Gleiter ha approfondito la tematica dei confini tra il visibile e l’invisibile nel design, al centro della teoria del design stesso; Mario Carpo ci mostra come le nuove tecnologie computerizzate digitali e algoritmiche abbiano annullato e ridefinito la netta linea di demarcazione tra l’atto intellettuale della progettazione e quello materiale della produzione, esistente da 500 anni; infine, Gerhard Schweppenhäuser esamina il tema del dissolvimento dei confini tra cultura elevata e popolare nella civiltà di massa post-industriale. I tre progetti, invece, si avvalgono di tecniche impressioniste e di tutta la forza di convincimento delle immagini per scandagliare i “blurring boundaries” tra città e design (Anish Kapoor), tra architettura e design (Holger Kleine) e tra gli stessi fenomeni quotidiani (Thomas Kronbichler). *zona#3* ringrazia gli autori e i colla-

boratori della Facoltà di Design e Arti per aver contribuito con tanta energia all'ultimazione di questo numero.

**“THE TIME IS** no longer very far away when every cabby will have his own cubist or futurist work of art hanging above his sofa”. That was written nearly 100 years ago by the German art historian Julius Meier-Graefe. He had a point, if we do not take his words too literally! Nevertheless, as we know today things turned out quite differently. As a result of post-industrial mass culture, we find Raphael's famous *Putti* (cherubs) everywhere today: on cosmetic bottles, handbags and bath towels and in our everyday lives mobile phones ring to the tunes of Puccini or Mozart. With the help of new digital media technologies this appears to be on the increase. The boundaries between *real life* and *second life* are becoming blurred in the same way as they are among the design disciplines of art, design and architecture.

Then, when it was still seen as the heroic modern age, Meier-Graefe had recognised the blurring of boundaries as the great emancipatory agenda of the modern age, not only in an aesthetic sense, but as a release from the fetters of social conventions. It was about emancipation from the unjust conditions of power, about the emancipation of women, later about the emancipation from the machine and lastly about the emancipation of history itself (*The End of History*). In the face of the forces of unbridled globalisation and universal environmental and human catastrophes, it would appear however today that there is little of this heroism and our hopes for salvation left. On the other hand, it is part of our general consciousness today that the modern age consists of the dialectics of boundary abolition and demarcation that, in a dynamic cultural force filed the abolition of boundaries creates new boundaries; perhaps invisible to begin

with, but no less determined in their effect.

Without doubt, the dynamic shifting and redefining of boundaries is one of the central cultural techniques of the modern age. *zona#3* is addressing this modern phenomenon. Here this central theme is the subject of three essays, each with its own commentary, and three projects. Jörg H. Gleiter takes as his theme the boundary between what is visible and what is invisible in design and what constitutes design theory. Mario Carpo shows how the new digital, algorithmic computer technologies have removed the clear division that has existed for 500 years between the intellectual act of design and the material act of manufacture, and how they re-structure it. Gerhard Schweppenhäuser addresses the blurring of boundaries between high and popular culture in post-industrial mass culture. With the full persuasive power of images, the three projects, on the other hand, raise the issue of the blurring boundaries between city and design (Anish Kapoor), between architecture and design (Holger Kleine) and among the phenomena of everyday life itself (Thomas Kronbichler). *zona#3* would like to express its gratitude to all authors and colleagues of the Faculty of Design and Art who have worked so tirelessly to complete this edition.

„**DIE ZEIT IST** nicht mehr fern, wo jeder Droschkenkutscher seinen Kubisten oder Futuristen über dem Sofa hängen hat“. Das schrieb vor nahezu 100 Jahren der deutsche Kunsthistoriker Julius Meier-Graefe. Wie recht hatte er, wenn man das nicht ganz wörtlich nimmt! Und doch kam es, wie wir heute wissen, ganz anders. Mit der postindustriellen Massenkultur finden wir heute Raffael Sanzios berühmte *Putti* überall, auf Kosmetikflaschen, Handtaschen und Badetüchern, und Puccini oder Mozart gehören als Handy-Klingeltöne zu unserem Alltag. Mit den neuen digi-

talen Medientechnologien scheint dieser Trend noch zuzunehmen, die Grenzen zwischen *real life* und *second life* verwischen ebenso wie zwischen den Gestaltungsdisziplinen, zwischen Kunst, Design und Architektur.

Die Verwischung der Grenzen, aber nicht nur in ästhetischer Hinsicht, sondern als Befreiung von den Fesseln gesellschaftlicher Konventionen, das hatte Meier-Graefe als das große emanzipatorische Programm der Moderne erkannt, damals, als sie sich noch als heroische Moderne verstand. Es ging um die Emanzipation aus den ungerechten Herrschaftsverhältnissen, um die Emanzipation der Frau, später um die Emanzipation von der Maschine und letztendlich um die Emanzipation von der Geschichte (*Ende der Geschichte*) selbst.

Angesichts der entfesselten Globalisierung und der flächendeckenden Umwelt- und Menschheitskatastrophen scheint heute jedoch vom Heroismus und von den Heilserwartungen wenig übrig. Dagegen gehört es heute zum allgemeinen Bewusstsein, dass die Moderne aus einer Dialektik von Grenzaufhebungen und Grenzziehungen besteht, dass in einem dynamischen kulturellen Kräftefeld jede Auflösung einer Grenze neue Grenzen schafft, vielleicht zunächst unsichtbare, aber in ihrer Wirkung nicht weniger scharfe.

Zweifellos, die dynamische Verschiebung und Neudeinition von Grenzen ist eine der zentralen Kulturttechniken der Moderne. *zona#3* widmet sich diesem modernen Phänomen. Es soll hier in drei Essays, die jeweils von einem Kommentar begleitet werden, und drei Projekten thematisiert werden. Jörg H. Gleiter thematisiert die Grenze zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren des Designs, was das Thema der Designtheorie ist; Mario Carpo zeigt, wie die neuen digitalen, algorithmischen Computertechnologien die Trennung aufheben und neu strukturieren, die seit 500 Jahren zwischen dem

intellektuellen Akt des Entwurfes und dem materiellen Akt der Herstellung besteht, und Gerhard Schweppenhäuser widmet sich der Verwischung der Grenzen zwischen hoher und populärer Kultur in der postindustriellen Massenkultur.

Mit der ganzen Überzeugungskraft der Bilder thematisieren dagegen die drei Projekte eindrucksvoll die „blurring boundaries“ zwischen Stadt und Design (Anish Kapoor), zwischen Architektur und Design (Holger Kleine) und zwischen den Phänomenen des Alltags selbst (Thomas Kronbichler).

*zona#3* bedankt sich bei allen Autoren und den Mitarbeitern der Fakultät für Design und Künste, die mit viel Energie an dieser Ausgabe gearbeitet haben.

*Jörg H. Gleiter*

# OLTRE LA VISIBILITÀ SULLA TEORIA DEL DESIGN

JÖRG H. GLEITER

6

Secondo un motto di spirito, la teoria dell'arte per gli artisti, ha il medesimo valore dell'ornitologia per gli uccelli. Dobbiamo dedurne che il suo significato è uguale a zero, visto che gli uccelli, tanto più se variopinti, non hanno bisogno di queste nozioni per godersi la vita, anche perché non ne capirebbero nulla. Ora, proprio tra designer, architetti e artisti, gli uccelli variopinti abbondano ma, diversamente dal mondo animale, sono proprio i più colorati tra loro a cercare continuamente di spiegare con la teoria il loro comportamento. Anche se non lo fanno pubblicamente, per loro la teoria esercita una funzione importante nel processo creativo: infatti, vanno alla ricerca del nesso nascosto tra le cose, di ciò che le determina al di là del confine tra visibile e invisibile e si sottrae, così, all'osservazione diretta. Un design senza teoria sembra essere divenuto, oggi, quasi impensabile. Ma perché? Cos'è la teoria del design? Sicuramente non la semplice somma di riflessioni individuali sulle cose. E dunque?

**L'INCONSAPEVOLEZZA OTTICA** Per rispondere a questa domanda, dobbiamo però partire da una semplice constatazione: di regola, prestiamo pochissima attenzione agli oggetti quotidiani. Facciamo affidamento su di loro, come se fosse la cosa più ovvia del mondo, e tuttavia non li consideriamo quasi. Spesso, trascorsi solo pochi minuti, non ricordiamo nemmeno il colore, il materiale o la collocazione spaziale di una situazione. A tale proposito, Walter Benjamin parla di

“inconsapevolezza ottica” (Benjamin 1991, p. 500), con cui percepiamo le cose nel quotidiano, in maniera accidentale se non addirittura automatica. L'arte, invece, di regola viene vissuta con un atteggiamento contemplativo: cerchiamo cioè d'immedesimarci nell'oggetto raffigurato, facendo scomparire il mondo intorno a noi. Nella sua *Analytik des Schönen* (Analisi del bello), Immanuel Kant definisce questo modo di porsi nei confronti delle cose un “compiacimento disinteressato” (Kant 1996, pp. 1–5): questa, a suo avviso, è la base dell'atteggiamento contemplativo nell'arte.

Naturalmente la percezione automatica e inconsapevole non vale per tutte le situazioni quotidiane, così come l'atteggiamento contemplativo non viene messo in atto in tutte le esperienze artistiche. Ma è proprio questo il punto. È stato nuovamente Benjamin a riconoscere con estrema evidenza che i nuovi mezzi tecnologici (nel 19° secolo gli apparecchi fotografici, all'inizio del 20° secolo la macchina da presa e, oggi, le tecnologie dei media digitali) stimolano massicciamente la nostra abituale percezione, cioè quella automatica o contemplativa. Nell'arco di prolungate epoche storiche, le modalità di percezione attraverso i sensi sarebbero alterate dal mezzo attraverso il quale si manifestano. La macchina fotografica, ad esempio, avrebbe liberato la pittura dalla raffigurabilità mimetica, schiudendo la possibilità di esaltare il colore, cioè il vero aspetto pittorico, a oggetto dell'arte, come accade nelle opere impressioniste di Max Liebermann. Andando oltre, la macchina da presa avrebbe la quasi capacità di penetrare dietro alla facciata delle cose o degli attori, portando alla luce l'inconsapevolezza ottica. Con il loro “interrompere e isolare, stendere e stringere, ingrandire e rimpicciolire la sequenza degli eventi” (Benjamin 1991, p. 500), le tecniche cinematografiche riducono le distanze rispetto alle cose. Inoltre Benjamin afferma che, solo grazie ai nuovi mezzi cinematografici, è possibile tematizzare e rendere esperibile l'inconsapevolezza ottica, allo stesso modo in cui solo la psicoanalisi consente di fare luce sugli impulsi inconsci della nostra anima.

Come direbbe Benjamin, proprio questo è il compito della teoria. La sua funzione analitica è quella di trasferire lo sguardo distratto e l'osservazione contemplativa in una percezione consapevole. La teoria deve dare un nome alle cose, in modo che sia possibile parlarne. Ciò è indispensabile nell'era moderna in cui, a causa della dinamica sociale e tecnologica accelerata, la modernità non può affidarsi ciecamente alle tradizioni. La nostra era risulta priva di modelli cui fare riferimento, come ha riconosciuto Jürgen Habermas, e “non riesce a ricavare i parametri orientativi dagli esempi di epoche passate, ma deve crearsi la propria normatività” (Habermas 1988, p. 16). Dove tutto è in movimento e in costante rinnovamento, la modernità non può affidarsi alle procedure tradizionali e consolidate per la risoluzione dei problemi aperti, ma deve rivedere e adeguare le regole e gli standard del



suo agire alle esigenze in continuo mutamento. La riflessione teorica deve, quindi, andare oltre il sapere tramandato dalla tradizione: attraverso la ricerca della teoria, design e arte si riavvicinano alla scienza, tornando quasi al loro punto di partenza allorché, nel Rinascimento, design, arte e scienza non erano ancora divise, ma tutt'uno.

**L'ESSERE DELLE COSE** Fa parte della nostra esperienza quotidiana la soddisfazione provata nel momento in cui un coltello taglia bene, e il nostro riporlo nel cassetto quasi sovrappensiero. Semplicemente, non ci pensiamo più. Se capita, è solo quando il coltello dev'essere affilato e, di conseguenza, non è più in grado di assolvere in maniera soddisfacente alla sua funzione. Tuttavia, con un piccolo sforzo, potremmo anche immaginarci una situazione completamente diversa: il coltello, magari un modello giapponese, è così maneggevole e taglia in maniera così perfetta da incuriosirci e spingerci a prenderlo con l'altra mano, che per la maggior parte di noi è la più debole, cioè la sinistra. In questo modo non impugniamo più l'oggetto con l'intenzione di tagliare, bensì al solo scopo di osservarlo attentamente. Lo rigiriamo, lo agitiamo in aria e passiamo delicatamente la punta di un dito sulla lama.

Solo allora ne percepiamo la pesantezza, avvertendo il freddo e la levigatezza dell'acciaio, ma anche il calore del manico, la forma dell'impugnatura e la sua massa. Forse siamo anche tentati di mettere il coltello in equilibrio su un dito, per testarne il baricentro.

Facendo così, abbiamo acquisito un rapporto completamente nuovo nei confronti di quest'oggetto. Abbiamo la sensazione che non solo assolva egregiamente alla sua funzione, ma anche che tutto sia in qualche modo armonico. Il coltello è stato privato della sua funzione e noi cominciamo a chiederci perché: perché le cose sono così come sono. Abbiamo modificato il nostro atteggiamento nei confronti del coltello e la nostra percezione non è più automatica e inconsapevole, ma non è nemmeno contemplativa: piuttosto essa è riflessiva, critica e interrogativa. Stiamo cercando d'indagare sull'"essere" del coltello. Ci chiediamo come sia stata realizzata una tale meraviglia artigianale, così confortevole in mano, così gradevole alla vista e così perfetta all'uso. In altre parole, iniziamo ad assumere un atteggiamento teorico nei suoi confronti.

E così, ora, possiamo tentare una prima definizione di teoria del design. La teoria del design è la riflessione con-



cettuale sull'essere e sul divenire dell'ambiente concepito e si basa su un cambiamento di atteggiamento nei confronti delle cose, prendendo il via quando cominciamo a chiederci "il perché e il per come" delle cose stesse, al contrario della situazione in cui, stanchi e spossati, ci abbandoniamo su una poltrona, con l'unica pretesa che sia comoda e che non sia spigolosa. Se vogliamo farci un caffè, ci affidiamo alla caffettiera di Alfonso e Renato Bialetti. Non siamo consapevoli che tale oggetto ha una storia alle spalle, che nella stessa identica forma veniva prodotto già nel lontano 1933 e che, quindi, è nato in un contesto storico, quello del cambiamento verso la struttura familiare moderna, quello della famiglia nucleare e della prima emancipazione femminile. In linea generale, non percepiamo tutti questi dettagli storico-sociali. Per la buona riuscita del caffè, in fondo, non fa alcuna differenza, no?

#### LA SFERA DELLE INFLUENZE CULTURALI

Da quanto sin qui delineato, ne deriva che le cose sono sempre legate a un contesto culturale più ampio. Nulla esiste solo in funzione di se stesso. Che le cose stiano effettivamente così e quale sia il loro significato, si manifesta solo nel momento in cui il contesto cambia, intenzionalmente o meno. Improvvisamente la nostra attenzione è attratta nuovamente dagli oggetti, che in questo processo possono addirittura mutare significato. Il primo caso è stato descritto dal formalista russo Viktor Šklovskij, che ha parlato di arte come di un "processo di alienazione". Secondo Šklovskij, l'arte non persegue mai il nuovo e tanto meno il nuovo fine a se stesso. Obiettivo dell'arte, invece, è quello "di trasmettere una sensazione dell'oggetto, in termini di visione e non di riconoscimento" (Šklovskij 1994, p. 15). L'arte è alienazione nel senso

di de-automatizzazione del vedere: suo compito è quello di rendere la pietra nuovamente esperibile come tale. La tecnica d'avanguardia dell'epoca moderna è, pertanto, quella di ottenere nuova attenzione su tutto ciò che è "vecchio" e conosciuto, ciò che nella quotidianità percepiamo come automatizzato e atrofizzato. Nel momento in cui qualcosa emerge in un contesto nuovo, immediatamente lo percepiamo in maniera diversa: improvvisamente siamo consapevoli che c'è. Quindi, non si tratta tanto di "ciò che vediamo", quanto piuttosto di "come vediamo qualcosa".

Nella sua analisi del processo di alienazione nell'arte, Šklovskij ha tuttavia tacito il fatto che, con lo spostamento del contesto, non solo le cose vengono messe sotto una luce diversa, ma in tal modo possono modificare anche la loro funzione in un'entità culturale più ampia. Marcel Duchamp ha voluto dimostrare questa tesi con la sua opera ready-made chiamata Fountain. Ha preso un comunissimo orinatoio, come se ne possono trovare a centinaia in un qualunque mercato fai-da-te, lo ha privato della sua funzione sistemandolo su un lato, lo ha posto all'interno di una galleria d'arte e lo ha collocato, come il busto del Cardinale Scipione Borghese di Gian Lorenzo Bernini, su un piedistallo. Firmandolo con R. Mutt, lo ha inserito nel contesto di una personalità artistica fittizia, attribuendogli un nuovo nome evocativo, un diritto che spetta a ciascuna opera d'arte, ovvero Fountain. Duchamp ha quindi trasportato l'oggetto banale oltre tre confini, dal cantiere nel museo, quindi dal quotidiano nell'istituzione dell'arte. D'altro canto, collocando l'orinatoio su un piedistallo, lo ha anche inserito nella storia dei ritratti plastici e, firmandolo, nella vicenda individuale di un artista, seppur fittizio. Con questo triplice sfasamento contestuale, l'oggetto è diventato qualcosa di diverso senza esser stato modificato (Danto 1996, pp 17-61). Ancora oggi gli spettatori non ammirano un banale oggetto quotidiano, bensì un'opera d'arte con ambizioni filosofiche oppure, proprio perché è rimasto sempre lo stesso oggetto, un orinatoio.

Una piccola modifica di contesto, un lieve cambiamento della quotidianità, e già le cose vengono percepite in maniera diversa assumendo un aspetto completamente nuovo. E quindi gli oggetti non rappresentano solo se stessi: oltre alla relazione immanente, ovvero all'essere stesso delle cose, rivestono anche una funzione culturale che va oltre la loro utilità pratica. Come percepiamo le cose, cosa rappresentano per noi e quindi quali sono il significato e la funzione che attribuiamo loro, viene trasmesso essenzialmente per mezzo del contesto culturale. Ecco che possiamo ampliare la nostra definizione:





la teoria del design è la riflessione concettuale sull'essere e sul divenire dell'ambiente concepito, nonché sulla sua funzione nella sfera generale delle influenze culturali.

**IL DESIGN È TUTT'ALTRO CHE INNOCENTE** Il design nasce sempre da un concreto contesto storico, economico, sociale e materiale, spesso diverso da quello in cui verrà successivamente percepito e interpretato. Dobbiamo riconoscere, in ogni caso, che è prevalentemente il contesto culturale a determinare e modificare il significato delle cose che nel corso del tempo non rimangono immutate. E, dunque, secondo Gerd Selle, il design è sempre, al contempo, "espressione simbolica e prodotto materializzato" (Selle 2007, p 9). Come in questa sede ho lasciato intuire, il design è tutt'altro che innocente. Addirittura, potremmo azzardare che più un oggetto è bello meno esso è innocente. Dietro alla bellezza del design si celano profondità psicologiche e politiche, decenni o secoli di storia del design, tracce e segni dell'economia e della politica in cui si articolano le brame e le nostalgie di singoli individui e del tempo.

Alla domanda sul perché c'è bisogno della teoria e della storia del design abbiamo pertanto già risposto, o quasi. Oltre all'essere delle cose, la teoria del design si occupa anche della loro funzione culturale in continuo mutamento, cercando di portarle alla luce, interrogandole criticamente e contribuendo così alla consapevolezza del design. A tale scopo la teoria del design si serve di diverse scienze, come la psicologia della percezione e la semiotica, la filosofia e l'estetica, nonché la storia della cultura e dell'arte. In tal modo, dopo due fasi preliminari, siamo giunti alla nostra definizione definitiva, in base a cui la teoria del design è la riflessione concettuale sull'essere e sul divenire dell'ambiente concepito, nonché sulla sua funzione nella sfera generale delle influenze culturali in continuo mutamento.

L'aspetto emozionante del design è che le cose sono in continua evoluzione e che, viceversa, il design determina, almeno in parte, il mutamento culturale. Il design non si limita, infatti, alla somma dei singoli aspetti di un oggetto, ma va oltre il visibile. Design è l'esperienza tra la relazione affettivo-sensoriale che ci lega al mondo e la struttura razionale che siamo al processo vitale. Design e teoria formano un'unità. In un campo di influenze culturali dinamicamente in mutamento essi appartengono l'un l'altro, non potrebbe essere diversamente, non riuscendo l'uno a fare a meno dell'altra: essi esistono esclusivamente nella relazione reciproca, penetrando ciascuno nell'essenza dell'altro. Nell'atto creativo del design, che è sempre un atto intuitivo e intellettuale, essi formano così un'unità inscindibile.

**ANISH KAPOOR CLOUD GATE**  
2006 MILLENIUM PARK, CHICAGO



**BIBLIOGRAFIA**

- Benjamin, Walter (1991): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica], in: Gesammelte Schriften, vol. I.2, Frankfurt/M. 1991.
- Danto, Arthur C. (1984): Die Verklärung des Gewöhnlichen [La trasfigurazione del banale], Frankfurt/M. 1984.
- Danto, Arthur C. (2007): La storicità dell'occhio, a cura di Michele Di Monte, Roma 2007.
- Friedrich, Thomas e Jörg H. Gleiter (ed.) (2007): Einfühlung und phänomenologische Reduktion. Grundlagenexte zu Architektur, Kunst und Design, Münster 2007.
- Groys, Boris (1992): Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie, München 1992.
- Habermas, Jürgen (1988): Der philosophische Diskurs der Moderne, Frankfurt/M. 1988.
- Kant, Immanuel (1996): Kritik der Urteilskraft [Critica del giudizio], Frankfurt/M. 1996.
- Schweppenhäuser, Gerhard (2007): Ästhetik. Philosophische Grundlagen und Schlüsselbegriffe, Frankfurt/M. e New York 2007.
- Selle, Gerd (2007): Design im Alltag. Vom Thonetstuhl zum Mikrochip, Frankfurt/M. e New York 2007.
- Šklovskij, Viktor (1994): Die Kunst als Verfahren [L'arte come procedimento], in: Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa, a cura di Jurij Striedter, München 1994.

# IL MONDO COME LOUNGE

PHILIPP URSPRUNG

12

Oggi, la maggior parte degli artisti e degli architetti si sente competente nel campo del design: ci sono artisti che creano sculture utilizzabili come mobili, mentre molti architetti non disdegnano di progettare caffettiere, lampade o macinini per il pepe. L'Unione Europea è alla ricerca di un'immagine che la identifichi e Rem Koolhaas propone un codice a barre colorato. Una metropoli in difficoltà economiche come New York chiede un'attrazione per i turisti e Olafur Eliasson risponde con *Waterfalls*. Artisti e architetti si sentono, ormai, in grado di fare qualsiasi cosa. Parlano di *dissolvimento dei confini*, occultando così la loro brama di nuovi spazi da conquistare.

E se si stessero ingannando? Se un po' alla volta non fosse invece il design a inglobare arte e architettura? Con design mi riferisco non solo all'ideazione di prodotti, ma alla progettazione in senso lato e quindi anche alla pianificazione e organizzazione delle nostre vite sul piano politico, tecnico, econo-

mico e sociale. Al tempo stesso intendo quell'insieme di strategie che incorporano il futuro nel presente e creano nesse nella discontinuità del vivere, un mezzo per dare un volto a ciò che è inumano, rendere atmosfericamente afferrabile l'incomprensibile, far sì che sia percepibile dai sensi. In questa prospettiva, ad esempio, anche il funesto discorso di Colin Powell al Consiglio di Sicurezza nel 2003, con cui legittimava la guerra in Iraq, costituisce un tipico caso di design.

Se invece il design ha a che fare con il semplificare le complessità, limare gli spigoli delle incongruenze e trasformare la discontinuità in connessione, allora artisti e architetti hanno motivo di essere scettici: il *dissolvimento dei confini*, infatti, potrebbe ricadere su di loro, facendo letteralmente mancare loro il terreno sotto i piedi. Se il mondo diventa una lounge dove il tempo si ferma, allora non abbiamo bisogno né di quadri né di edifici. L'apertura è positiva, ma non dobbiamo dimenticare

dove sono i confini. Per dirla con le parole di Robert Smithson, "oggi il problema centrale dell'arte è la domanda sui confini".

## THE WORLD AS A LOUNGE

Today, most artists and architects regard themselves as qualified to deal with the field of design. Many artists create sculptures that can also be used as furniture. Architects do not consider it beneath them to design coffee percolators, lamps or pepper mills. The European Union is looking for an image to identify it. Rem Koolhaas's answer comes in the form of a coloured bar code. The metropolis New York is strapped for cash and needs to attract tourists. Olafur Eliasson has the answer in the form of *Waterfalls*. Today, artists and architects are qualified to deal with anything and everything. They speak of *blurring the boundaries* and in doing so conceal their appetite to search for ever new pastures.

But what if they are mistaken? What if in reality design gradually assimilates art and architecture? By design, I am not speaking about designing products, but conceptual design in its widest sense, that is the technical, political, economic and social planning and organisation of our lives. By this I mean strategies that incorporate our present into our future, that pull our erratic environment together. By this, I understand the means to make the incomprehensible atmospherically comprehensible, to make our senses feel and to give a face to what is inhuman. In this regard for example, Colin Powell's disastrous speech in 2003 before the UN Security Council to legitimise the war in Iraq is a typical case of design.

If design is meant to simplify complexity, to smooth the sharp edges of what is contradictory, to transform discontinuity into coherence, then artists and architects have cause to be sceptical. The *blurring of boundaries* can fall back on them and literally pull the rug from under their feet. If the world becomes a lounge in which time stands still then we need neither pictures nor buildings. The opening up of boundaries is good, but we must not forget where they are. In the words of Robert Smithson: "I think the major issue now in art is what are the boundaries."

**DIE WELT ALS LOUNGE** Die meisten Künstler und Architekten fühlen sich heute für Design zuständig. Viele Künstler schaffen Skulpturen, die auch als Möbel benutzt werden können; Architekten sind sich nicht zu schade, Kaffeekocher, Lampen oder Pfeffermühlen zu entwerfen. Die Europäische Union sucht ein Bild für ihre Identität: Rem Koolhaas findet die Lösung in Gestalt eines farbigen Strichcodes. Die ökonomisch gebeutelte Metropole New York braucht eine Attraktion für die Touristen: Olafur Eliasson hat die Antwort

in Form der *Waterfalls*. Künstler und Architekten sind heute für alles zuständig. Sie sprechen von *Grenzverwischung* und verdecken damit ihren Appetit auf immer neue Territorien.

Was, wenn sie sich täuschten? Was, wenn in Wirklichkeit das Design allmählich die Kunst und Architektur absorbierte? Mit Design meine ich nicht die Gestaltung von Produkten, sondern den Entwurf im weitesten Sinne, also die technische, politische, ökonomische und soziale Planung und Organisation unseres Lebens. Ich verstehe darunter Strategien, welche die Zukunft unserer Gegenwart einverleiben, welche unsere diskontinuierliche Umgebung in einen Zusammenhang gießen. Und ich verstehe darunter die Mittel, das Unverständliche atmosphärisch greifbar, sinnlich fühlbar zu machen, dem Unmenschlichen ein Gesicht zu verleihen. Unter diesem Aspekt ist beispielsweise Colin Powells unselige Rede vor dem Sicherheitsrat im Jahre 2003, die den Krieg im Irak legitimierte, ein typischer Fall von Design.

Wenn Design damit zusammenhängt, Komplexität zu vereinfachen, die Kanten des Widersprüchlichen zu glätten, und Diskontinuitäten in einen Zusammenhang zu verwandeln, dann haben Künstler und Architekten Anlass, skeptisch zu sein. Die *Grenzverwischung* kann auf sie zurückfallen und ihnen buchstäblich den Boden unter den Füßen wegziehen. Wenn die Welt eine Lounge wird, in welcher die Zeit stillsteht, dann brauchen wir weder Bilder noch Bauten. Die Öffnung von Grenzen ist gut. Aber wir dürfen nicht vergessen, wo sie verlaufen. In den Worten von Robert Smithson: „Heute ist das zentrale Thema der Kunst die Frage nach den Grenzen“.

# REVOLUTIONS SOME NEW TECHNOLOGIES IN SEARCH OF AN AUTHOR

MARIO CARPO

14

Not long ago, revolutions were thought to be the midwives of history – or at least one of history's propelling forces. Which begs the question: can a revolution take place in post-historical times? The *end of history* was first famously proclaimed by the theoreticians of post-modernity in the late seventies, and some years later, in the aftermath of the fall of the Berlin wall, the same notion was recycled and exploited – to different ends – by some neoconservative ideologues. As a result, in the early nineties, for different and sometimes opposite reasons, many thought that the *end of history* had come for good: as some claimed that the final station of history had been attained and from there, one could go no further; while others (from the opposite end of the ideological spectrum) claimed that the very notion of one Hegelian line of progress going from A to B had become meaningless and irrelevant (Lyotard 1979, p 31).

It is in this post-historical environment that, against all odds, at least one self-defined revolution took place in architecture: the digital revolution. For the first time in modern history a wave of technological progress unfolded in the absence of any underpinning or related ideology of progress; and the digital revolution in architecture may well have been the first self-defined revolution in recent times to occur in an historicist vacuum. But even in a post-historical environment, a revolution without an enemy is an anomaly.

A revolution, even a technical one, should aim at changing something – the course of history, for example; or at least some pre-existing technology. A revolution without an enemy is a solution without a problem. In the early nineties, the digital revolution in architecture had no clearly identified course of history to call into question: in true post-modern fashion, it had no pre-set destination – no target, as it were, and almost no end in mind. Indeed, fifteen years later, some may reasonably claim that as the digital turn had nowhere to go, it went nowhere. Considering the often uninspiring state of the theory and practice of today's (2008) digital design, there is no lack of evidence of that.

There is also some evidence to the contrary. If we look at the recent past from an historical perspective, in the *longue durée* of historical time, it appears that some long-established architectural paradigms have already been disrupted by the digital revolution – albeit often unknowingly, covertly, or inadvertently. Non-standard architecture has often been sold as a visual commodity, based on complex geometries or irregular shapes, thus concealing or even covering up its subversive technological content. On the contrary, as I have argued elsewhere, non-standard seriality – namely, the serial reproduction of non-identical parts – implies the reversal of some of the technical logic that has accompanied the industrial revolution from its very start. Today, we can mass-produce variations at no extra cost. The moral aura of the standard, and the social imperative of standardization, which were such poignant arguments only a few years ago, have no justification in a digital environment – except, perhaps, nostalgia.

The vertical integration of CAD-CAM technologies (a.k.a. file-to-factory processes) is also reversing another long-established paradigm of Western architecture – one that goes back to its early-modern beginnings. For it was Leon Battista Alberti, the humanist, who first famously claimed that architects should stop making things, and that they should design things instead. It was with Alberti's theory that architecture first formally acquired the status of notational, or allographic art that architecture has retained ever since, and which has defined architecture until very recently. In the Albertian tradition, a building is not made by the architect – it is scripted by the architect, to be built by others. But today, the technical continuity between digital design and digital production is already blurring this divide, as the design process can now manipulate the object itself, as it were, via its multifarious, real-time digital avatars: designers can now simultaneously shape and make two-dimensional digital drawings as well as three-dimensional digital prototypes, seamlessly, and interactively; emulating and reenacting to some extent the way of making things that prevailed in traditional hand-making and in artisanal processes.

But this is not the only Albertian principle of design that today's digital technologies are now reversing, and almost making obsolete. As an indispensable corollary to the separation between design and making which he advocated, Alberti also had to impose a drastic separation between the author's variations on, and revisions of his own design, which the author could change and fine-tune at will, and the final translation of the author's drawings and models into actual buildings. These final authorial drawings and models were designed to be materially built by others, but built just as the author had conceived them. In the Albertian paradigm, every non-authorized change is an error: after the creative act of design is completed, sealed, stamped, and signed, the final script must be carried out verbatim – or more often figurativum – without any change; no one but the author may alter the author's idea. This is a commonplace today, but it was not at the time when Alberti first said it: in fact, Alberti's authorial stance was even too ambitious vis-à-vis the often collaborative way of building that prevailed at the end of the Middle Ages. And as every architect will attest, this ideal separation between the intellectual act of design and the material act of building was never fully implemented in practice – not even in the twentieth century. Alberti's authorial paradigm has nevertheless inspired most of Western architecture for the last five centuries, and it is at the root of the dominant legal framework that today still regulates the global practice of the architectural profession. But it is at the dawn of modernity that Alberti – with a little help from some friends – forcefully shaped that pervasive and essential tenet of Western humanism, asserting that works of the intellect, including architectural works, have one author, and one archetype, which executors (scribes, or draftsmen, or builders) are required to reproduce identically, and are prohibited from altering (Alberti 1966).

Recent developments in digital technologies are going counter to this authorial paradigm. As digital technologies have been evolving towards a fully symmetrical, bidirectional, and interactive environment, participation and user-generated content have become the catchwords of the current discussions on what is now frequently called the Web 2.0. Accordingly, the emphasis in architectural discourse has recently shifted from the vertical integration of design and production (which was the main topic during the first age of digital architecture) to the horizontal integration of all actors that may intervene in the design process – technical actors, machines, and human and social actors alike.

The conflation of these two trends (CAD-CAM integration and interactive modeling) increasingly points toward a collaborative design environment, where the potential open-endedness of non-standard seriality is put to task to invite more participants to take part in the design

process: participants that may include different teams of designers, patrons or sponsors, and, at the opposite end of the chain, end-users, such as customers, clients, patrons, and even citizens. Participation is hardly a new thing in the history of architectural design and, digitally enhanced or not, participatory design processes inevitably imply some reduction or diminution of the authorial role of the architect. One could argue that a meaningful difference separates the traditional, consensual ways of collective decision-making in design (also known as design by committee, a practice which never gained much currency among architects) from the current, digitally supported modes of interactivity, which are based on a theoretically unlimited accumulation of individual and independent interventions, which thrive on diversity, and where consensus is neither sought for nor ever achievable. Regardless, the rise of the so called Web 2.0 and of user-generated content has re-ignited the old debate on the death of the author, this time not as an artistic stance of the avant-garde, but as an almost inevitable consequence of a new techno-social environment.

Once a modernist theory, the death of the author is already a well entrenched post-modern practice. When many authors may intervene, simultaneously or sequentially, on the same object, or media object, at the end of the day it may be hard to tell who did what. This is why, in spite of the traceability of all changes, a page of *Wikipedia* is often as collective as it is anonymous, and untrustworthy, much as a Medieval manuscript may have been after ten rounds of copies by ten different copyists – of which one may have been drunk, one illiterate, and another maliciously intent upon deleting a chapter, and adding a new one of his own making. In fact, *Wikipedia* and medieval manuscripts have much in common. Technically speaking, both are fully symmetrical, Read-and-Write information technologies: if you can read from a manuscript, you can write on it – just as you can read from, and write on, any *Wikipedia* page. Every medieval scribe was to some extent a blogger, and the other way around: which is why manuscript transmission was so notoriously unreliable, much to the dismay of the first humanists; and which is why today we still tend to trust a stable and authorial printed page of the *Encyclopedia Britannica* more than a drifting, collective and anonymous web page – much to the dismay of our students.

Of course interactivity in the design of a manufactured object is more difficult to attain than interactivity in the composition of lighter media objects, such as texts and images or music; but the trend is here, and the digital avant-garde is actively testing it – challenging and questioning, inevitably, the authorial role of the designer in a new, collective, interactive and possibly even anonymous design process. At the end of the last century, digital technologies first

garnered architectural attention for their capacity to generate stunningly unusual visual forms: shapes based on advanced geometries, and irregular or non-geometrical objects that architects could hardly have designed or built in the absence of digital tools. Yet, alongside this formal revolution, the digital turn prompted a number of less conspicuous but deeper and possibly more crucial architectural disruptions. As I have briefly suggested in this paper, the digital turn is already threatening two foundational tenets of contemporary architectural theory: the modern idea of the standard, which rose with the industrial revolution and has defined modern architecture in the twentieth century; and the early-modern idea of the author, which rose with the humanists in the Renaissance, and has defined early modern and then modern art and architecture ever since. This is not too bad a result for a revolution that, at its start, was meant to be aimless.

Of course, one of the advantages of historical observation is that, over the long term, one may detect change as well as continuity. To some extent, we shall always need authors; and hopefully we may manage to maintain some standards. But the new digital standards are different from the old, mechanical ones. Open-ended, invisible algorithms have already phased out indexical visual imprints. Digitally designed and produced architecture is no less indexical of its design and production process than any other architecture ever was. But its mode of design and production has changed, and the new digital index is no longer the imprint of a stable and frozen authorial matrix: on the contrary, it is the endlessly variable, drifting, and at times, almost indiscernible trace of a non-visual, generative code. Even the most open of all "open-source" design processes will need some authors, somewhere. But the new author of an open-ended, non-standard series is the designer of the series, not of any variable and individual item in it. The new object of design is a general, not a specific object.

And, indeed, when the author's domain of authority confines itself to the design of a generative notation or an *objecstile* (Deleuze 1988, pp 20–22), and other participants may intervene in the process to further define each individual instantiation of the author's script, both the ontological and the social status of the object are bound to change. The making of this new participatory object may become again an act of gathering, a knotting or tying together of individual and social intentions – as Bruno Latour recently suggested, less of a Heideggerian *Gegenstand* and more of a Heideggerian *Ding*: an ideally living gathering of creative endeavors similar to the shared communalities that in the pre-mechanical world used to make things public, and to be associated with, and dignify, all Things man-made (Latour 2004, pp 225–248)

In order for this to happen, however, to go back to where I started, one precondition has to be fulfilled, and a determinant one: namely, that a new, digital post-modernity may rise after the end of the *end of history* – of the end of history as it was proclaimed almost one generation ago. History, in short, should be restarted, and should reassume its historical role as an interpretive tool, and as an agent of change. Even, when necessary, as an agent of revolution.

*This essay is based on a paper presented at the symposium "As Is": A Symposium in honor of Phyllis Lambert on the occasion of her 80th birthday, New York, Institute of Fine Arts, 20 Oct 07; forthcoming in Log 15, ed. Cynthia Davidson (New York, 2009).*

## BIBLIOGRAPHY

- Alberti, Leon Battista (1966): *De re aedificatoria*, ed. by Giovanni Orlandi, Milan 1966.
- Alberti, Leon Battista (1988): *On the Art of Building*, transl. by Joseph Rykwert, Neil Leach, Robert Tavernor, Cambridge Mass. 1988.
- Baudrillard, Jean (1981): *Simulacres et Simulations*, Paris 1981.
- Carpo, Mario (2005a): *Tempest in a Teapot*, Log 6/2005.
- Carpo, Mario (2005b): Review of exhibition catalogue *Architectures non standard*, ed. by Frédéric Migayrou and Zeynep Mennan (Paris 2003), in: *Journal of the Society of Architectural Historians* 64, no. 2/2005.
- Carpo, Mario (2008a): *Monstrous Objects, Morphing Things, Perspecta* 40/2008.
- Carpo, Mario (2008b): *Video Killed The Iconic Star*, in: *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, ed. by Jörg H. Gleiter, Norbert Korrek and Gerd Zimmermann, Weimar 2008.

- Carpo, Mario (2008c): Non Standard Morality: Digital Technology and its Discontents, in: Architecture Between Spectacle and Use, ed. by Anthony Vidler, Williamstown Mass. and New Haven 2008.
- Carpo, Mario (2009): The Alphabet and the Algorithm, forthcoming 2009.
- Deleuze, Gilles (1988): *Le pli: Leibniz et le baroque*, Paris 1988.
- Fukuyama, Francis (1992): The End of History and The Last Man, New York and Toronto 1992.
- Keen, Andrew (2007): The Cult of the Amateur, New York 2007.
- Latour, Bruno (2004): Why Has Critique Run Out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern; in: *Critical Enquiry* 30, no. 2/2004.
- Lyotard, Jean-François (1979): *La condition postmoderne*, Paris 1979.
- Rheingold, Howard (2002): Smart Mobs: The Next Social Revolution. Transforming Cultures and Communities in the Age of Instant Access, Cambridge Mass. 2002.
- Surowiecki, James (2004), *The Wisdom of Crowds: why the many are smarter than the few and how collective wisdom shapes business, economies, societies, and nations*, New York 2004.
- Sennett, Richard (2008): *The Craftsman*, New Haven and London 2008.





**HOLGER KLEINE**  
SCHREIBHAUS  
2006 STEINHÜDE, DEUTSCHLAND











# TRADUZIONI TRANSLATIONS ÜBERSETZUNGEN

---

## ZONA#3

CONFINI SFUMATI  
BLURRING BOUNDARIES  
GRENZVERWISCHUNGEN

P.6 JÖRG H. GLEITER:

### BEYOND THE VISIBLE: ON THE THEORY OF DESIGN

There is a saying that theory of art means as much to artists as ornithology does to birds. In other words nothing, we can conclude, given that birds, particularly those with more vivid plumage, do not need this knowledge to take pleasure in life; they would barely understand it anyway. Designers, architects and artists currently offer plenty of brightly-hued species: in contrast to the animal world, however, even the most colourful among them have attempted to explain their works theoretically. Even when not made public, theory plays a significant role in their design processes. They are looking for the secret nexus between things; looking for what determines those things beyond the visible which escapes direct observation. Today, design without theory no longer seems conceivable. But why is this so? What is design theory? It cannot be the mere sum of individual *reflections* on things. What, then, is it?

THE OPTICAL UNCONSCIOUS In order to answer the question about theory, let us start from the simple observation that, as a rule, we pay little attention to the objects of our everyday world. We rely on them, taking them for granted and barely noticing their existence. Often, within minutes, we can no longer remember with any degree of clarity the colour, material, size or layout of a given situation. In this regard, Walter Benjamin spoke of the “optical unconscious” (Benjamin 1991, p 500) with which we perceive things in our everyday lives incidentally or merely automatically. Art, on the contrary, is classically enjoyed in an attitude of contemplation: in other words, we empathise with what is being represented by blanking out the world around us. In his *Analytic of the Beautiful*, Immanuel Kant described this attitude towards things as “pleasure without interest” (Kant 1996, pp 1–5). This, he maintains, is the source of the contemplative approach to art.

Naturally, automated, optically unconscious perception is not applicable to all everyday life situations, nor will the contemplative approach be valid for every art experience. But that is precisely the point. Again it was Benjamin who recognised the full implications of modern technical media, the camera in the 19th century and the movie camera at the beginning of the 20th century, in radically challenging our habitual – that is to say, automated or contemplative – perception. In his view, the very nature of sensory perception is altered over extended periods of time through the medium employed. The camera, for example, freed painting from mimetic representation and opened up the possibility of rendering line and colour, the essence of the pictorial, as an object of art, for example in the Impressionist works of Max

Liebermann. The movie camera has the further potential to all but reach behind the façade of objects or actors, thus revealing the optical unconscious. Filming, with “its interrupting and isolating, its stretching and compressing of events, its zooming in and out” (Benjamin 1991, p 500), reduced or eliminated the distance to things. Benjamin further asserted that, with the arrival of the new film techniques, it was now possible to address and conceive of the optical unconscious, in exactly the same way as psychoanalysis had first brought to light our libidinal subconscious.

As Benjamin might say, this is the precise purpose of theory. It has the analytical function of transforming automated seeing and contemplative observation into conscious perception. Theory should make things nameable so we can speak about them. This appears indispensable in our modern age where, owing to accelerated social and technological dynamics, modernity can no longer rely on tradition alone. Modernity has no *models on which to rely*, as Jürgen Habermas affirmed: it can “no longer borrow the criteria for its orientation from the models supplied by another epoch; it has to create its normativity from itself.” (Habermas 1988, p 16). In a world of constant movement and transformation, modernity can no longer rely on familiar, traditional means to resolve current problems. It has to re-think and adjust the rules and standards of its actions in accordance with the constantly changing needs of the present. Theoretical reflection must, therefore, extend beyond the knowledge handed down by tradition. The need for theory means that design and art are once more approaching science, almost returning to their point of origin during the Renaissance, where design, art and science had not yet been separated but remained a single entity.

**THE COMING INTO BEING OF THINGS** It is part of our everyday experience that, if a knife cuts well, we are satisfied with the result and, as a rule, we put it away again after use without giving it any further thought. We will think no more about it, or perhaps only if the knife becomes blunt and no longer fulfils its purpose satisfactorily. However, let us imagine another scenario. Perhaps the knife is a Japanese model, a joy to handle, that cuts so well that we become curious and take it in our other hand that is, for most of us, our weaker left hand. Then we are no longer holding the object with the intention of cutting, but rather of looking at it closely. Now we turn it in our hands, brandish it in the air and run a finger very lightly across the blade. Then we feel its weight, the coldness and smoothness of the steel, but also the warmth of the handle, its shape and dimensions. Perhaps we are tempted to balance the knife on one finger to find its centre of gravity.

Our relationship with this object is now completely different. We have the feeling that the object not only fulfils its function extremely well, but that somehow everything fits together. The knife no longer has its prime function and we begin to ask ourselves why it is as it is. We have changed our attitude towards it. Our perception is no longer automatic and unconscious, but neither is it contemplative. It is reflective, critical and questioning. We are in the process of questioning the *coming into being* of the knife. We ask ourselves how such a wonderfully crafted item, that is so pleasant to handle, so pleasing to look at and so perfect to use, could have been made. We have begun to adopt a theoretical approach towards it.

And so now we can attempt a first definition of design theory. Design theory is the conceptual reflection on the coming into being and the being of the designed environment. Theory is based on a change in attitude towards objects whenever we question the why and how of things. This is in stark contrast to just falling into an armchair whenever we are tired, with the sole expectation that it should be comfortable, with no rough edges. If we want to make an espresso, we place our trust in a Bialetti coffee maker. We are not conscious that this little device has a history, that it has been produced without alteration since 1933 and that it has therefore existed in an actual historical context, namely the radical change towards the modern family structure, the nuclear family and the onset of women’s emancipation. We generally take no notice of such historical and social details. They are of no importance when we are making an espresso – or are they?

**THE CULTURAL FORCE-FIELD** From the above it follows that things are inherently linked to a larger cultural context. Nothing can stand alone. The truth and significance of this becomes clearer when the context shifts, whether intentionally or otherwise. The objects in question suddenly recapture our attention and, in doing so, may even alter their meaning. The Russian formalist Viktor Shklovsky described the first of these cases. He spoke of art as a “process of defamiliarisation”. According to Shklovsky, art never pursues what is new and certainly never the “new for new’s sake”. He goes on to say that the purpose of art is, on the contrary, to “impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known” (Shklovsky 1994, p 15). Art, he says, is defamiliarisation in the sense of the de-automation of our perception. It should be possible to experience the stone as stone. The technique of the avant-garde in the modern age is, he believed, to allow us to see with fresh eyes all that is old and well-known, all that we perceive in everyday life in an automated, dulled manner. As soon as something appears in a different context, we perceive it afresh. We suddenly become

aware that there is something there after all. It is not just therefore matter of what we see, but fundamentally of how we see it.

However, in his analysis of the defamiliarisation process in art, Shklovsky refrained from expressing the notion that a shift in context not only makes things appear differently, but can change their overall cultural function. Marcel Duchamp demonstrated this to us with his readymade *Fountain*. He took a commercially available urinal, de-functionalised it by lying it on its back, brought it into the unfamiliar environment of an art gallery and then placed it on a pedestal, just like Bernini's bust of Cardinal Scipione Borghese. By signing it with the name R. Mutt, he placed it in the context of a fictitious artist and gave it, as is the right of every work of art, a new, associative name, namely *Fountain*. Duchamp thus crossed three frontiers with this banal object: bringing the urinal from the builder's yard to the museum, i.e. from everyday life into an art institution; on the other hand, he placed it on a pedestal and thus introduced it into the history of sculpture and then, by signing it, made it part of the individual history of an artist, albeit a fictional one. Without having changed in any way, the object became another with the threefold shifting of context (Danto 1996, pp 17–61). Even today, viewers do not see a banal object, but rather a work of art that makes a philosophical point, despite or precisely because of the fact that it has remained one and the same thing: a urinal.

A small change in context, a shift in the large tableau of everyday life and we at once perceive things differently and see something else. Things therefore do not stand for themselves alone. Beyond the immanent relationships, that is, beyond the being of the objects themselves, they also have a cultural function of far greater import than their practical value. How we see things and what they are for us, that is, their meaning and function, is essentially transmitted by their cultural context. So we can now widen our definition of design theory: design theory is the conceptual reflection on the coming into being and the being of the designed environment and its function in the general cultural force-field.

**DESIGN IS ANYTHING BUT INNOCENT** Design therefore always evolves from an actual historical, economic, social and material context that is often not the same as that in which it is later perceived and interpreted. We cannot but concede the point that it is essentially the cultural context that determines and changes the meaning of things. Things do not remain unchanged with the passing of time. According to Gerd Selle, design is always simultaneously "symbolic expression and materialised product" (Selle 2007, p 9). As has been generally alluded to here, design is anything but

innocent. Perhaps it may be that the greater the beauty of an object, the less innocence it possesses. Hidden psychological and political depths lie behind the beauty of design. Decades or even centuries of design history are contained within; it carries the marks and signs of economics and politics and articulates the ambitions and longings of particular individuals and of time.

Thus the question of why we need design theory and history is now all but resolved. Above and beyond the being of things, design theory concerns itself with their constantly changing cultural function. It attempts to shed light on these aspects, questions them critically and in this manner contributes to the awareness of design. In addition, design theory draws on various sciences such as the psychology of perception and semiotics, philosophy and aesthetics, as well as cultural and art history. A definition of design theory can thus be concluded following two preliminary stages, which hold that design theory is the conceptual reflection on the coming into being and the being of the designed environment and on its cultural function in a dynamically changing cultural force-field.

This is what is exciting about design. Things are in a constant state of flux and design itself ultimately has a significant say in such change. Design is not simply the sum of the individual aspects of an object. It goes beyond what is visible. Design is the adventure between our affective-sensual relationship with the world and our rationalised structuring of the process of living. Design and theory thus form a unity. They belong together in a dynamically changing cultural force-field. They cannot help it; they need each other. They exist in a reciprocal relationship, one penetrating the other. In the creative act of design, which is always both an intuitive and an intellectual act, they form an inseparable unity.

≡

#### P.6 JÖRG H. GLEITER

#### **JENSEITS DER SICHTBARKEIT: VORBEMER-**

#### **KUNGEN ZU EINER THEORIE DES DESIGNS**

Man kennt das Bonmot, dass Kunsththeorie für Künstler soviel bedeutet wie Ornithologie für Vögel. Also nichts, so müssen wir schließen, da Vögel, zumal bunte, dieses Wissen nicht benötigen, um sich des Lebens zu erfreuen – sie würden trotz allem kaum etwas verstehen. Nun gibt es gerade unter Designern, Architekten und Künstlern nicht wenig bunte Vögel. Aber im Gegensatz zur Tierwelt haben gerade die buntesten unter ihnen immer wieder versucht, ihr Tun theoretisch zu erklären. Selbst wenn sie es nicht öffentlich machen, so spielt für sie die Theorie eine bedeutende Funktion im Designprozess. Sie suchen nach dem geheimen Zusammenhang der Dinge, nach dem, was jenseits der Grenze zwischen dem Sichtbaren und Unsichtbaren die Dinge bestimmt und sich der unmittelbaren Anschauung entzieht. Design ohne Theorie, das scheint heute

nicht mehr vorstellbar. Warum aber? Was ist Designtheorie? Sicherlich nicht die Summe des individuellen *Nachdenkens* über die Dinge. Was aber ist sie dann?

**DAS OPTISCH-UNBEWUSSTE** Für die Beantwortung der Frage nach der Theorie soll hier von einer einfachen Beobachtung ausgegangen werden: In der Regel schenken wir den Gegenständen unserer Alltagswelt wenig Aufmerksamkeit. Wir rechnen mit ihnen, wir verlassen uns mit aller Selbstverständlichkeit auf sie und nehmen sie doch kaum wahr. Oft passt es, dass wir die Farbe, das Material oder die räumliche Konstellation einer Situation nach kurzem schon nicht mehr klar erinnern können. Walter Benjamin sprach in diesem Zusammenhang vom „Optisch-Unbewußten“ (Benjamin 1991, S. 500), mit dem wir die Dinge im Alltag wahrnehmen, beiläufig wenn nicht sogar nur automatisch. Die Kunst dagegen genießen wir klassischerweise in einer Haltung der Kontemplation. Kontemplation heißt, dass wir uns in das Dargestellte hineinversetzen, indem wir die Welt um uns herum ausblenden. In seiner *Analytik des Schönen* bezeichnete Immanuel Kant diese Haltung den Dingen gegenüber als „interesseloses Wohlgefallen“ (Kant 1996, S. 1–5). Dieses sei die Grundlage der kontemplativen Einstellung in der Kunst.

Natürlich gilt das automatisierte, optisch-unbewusste Wahrnehmen nicht für alle Alltagssituationen, und die kontemplative Einstellung gilt auch nicht für jede Kunsterfahrung. Aber gerade darum geht es. Es war wiederum Benjamin, der in aller Klarheit erkannt hatte, dass die neuen technischen Medien – im 19. Jahrhundert der Fotoapparat, zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Filmkamera und heute die digitalen Medientechnologien – massiv unsere gewohnte, das heißt automatisierte oder kontemplative Wahrnehmung herausfordern. Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändere sich durch das Medium, in der sie erfolgt, die Art und Weise der Sinneswahrnehmung. Der Fotoapparat habe so zum Beispiel die Malerei von der mimetischen Abbildhaftigkeit befreit und die Möglichkeit eröffnet, die Linie und die Farbe, also das eigentliche Malerische, zum Gegenstand der Kunst zu erheben, wie zum Beispiel in der impressionistischen Malerei von Max Liebermann. Die Filmkamera habe darüber hinaus die Fähigkeit, quasi hinter die Fassade der Dinge oder der Schauspieler einzudringen und das Optisch-Unbewusste zu Tage zu fördern. Mit „ihrem Unterbrechen und Isolieren, ihrem Dehnen und Raffen des Ablaufs, ihrem Vergrößern und ihrem Verkleinern“ (Benjamin 1991, S. 500) gäben die filmischen Verfahren die Distanz zu den Dingen auf. Benjamin stellte darüber hinaus fest, dass es erst mithilfe der neuen technischen Mitteln des Films möglich wurde, überhaupt das Optisch-Unbewusste zu thematisieren und erfahrbar zu machen, genauso wie wir erst durch die Psychoanalyse ins Triebhaft-Unbewußte unserer Seele Einblick bekommen hätten.

Mit Benjamin gesprochen liegt hierin gerade die Aufgabe der Theorie. Es ist eine analytische Aufgabe, nämlich das automatisierte Sehen und die kontemplative Betrachtung in bewusste Wahrnehmung zu überführen. Die Theorie soll die Dinge benennbar machen, sodass man über sie sprechen kann. Nötig scheint dies in der Moderne, wo aufgrund der beschleunigten gesellschaftlichen und technologischen Dynamik die Moderne sich nicht mehr ohne weiteres auf die Traditionen verlassen kann. Die Moderne ist *vorbildlos* auf sich geworfen, wie Jürgen Habermas feststellte, sie kann „ihre orientierenden Maßstäbe nicht mehr Vorbildern einer anderen Epoche entlehnen, sie muß ihre Normativität aus sich selber schöpfen“ (Habermas 1988, S. 16). Wo alles in Bewegung und ständig im Umbau ist, kann sich die Moderne für die Lösung der anstehenden Probleme nicht mehr auf die bekannten, traditionellen Verfahren verlassen. Sie muss entsprechend der aktuellen, sich ständig ändernden Bedürfnisse die Regeln und Standards ihres Tuns immer neu überdenken und anpassen. Neben das überlieferte Wissen der Tradition tritt die theoretische Reflexion. Mit der Notwendigkeit zur Theorie nähern sich Design und Kunst wieder der Wissenschaft an. Sie kehren quasi an ihren Ausgangspunkt zurück, als in der Renaissance Design, Kunst und Wissenschaft noch nicht getrennt waren, als sie noch Eines waren.

**DAS GEMACHTSEIN DER DINGE** Es gehört zu unserer Alltagserfahrung, dass, wenn ein Messer gut schneidet, wir mit dem Resultat zufrieden sind, und dass wir das Messer in der Regel anschließend gedankenlos weglegen. Wir denken nicht weiter daran, vielleicht erst wieder, wenn das Messer stumpf geworden ist und seinen Zweck nicht mehr befriedigend erfüllt. Man kann sich jedoch auch eine andere Situation vorstellen: Es könnte ja das Messer, vielleicht ein japanisches Messer, so gut in der Hand liegen und so fantastisch schneiden, dass wir neugierig werden und es in die andere Hand nehmen, die für die meisten die schwächere linke Hand ist. Dann halten wir das Objekt nicht mehr mit der Intention zum Schneiden in der Hand, sondern um es ausgiebig zu betrachten. Wir drehen es jetzt in der Hand, fuchteln damit in der Luft herum und fahren mit dem Finger ganz leicht über die Klinge. Wir spüren dann die Schwere, fühlen die Kälte und Glätte des Stahls, aber auch die Wärme des Griffes, seine Form und seine Masse. Vielleicht werden wir dazu verleitet, das Messer auf einem Finger zu balancieren und seinen Schwerpunkt auszutarieren.

Jetzt haben wir eine ganz andere Beziehung zu diesem Objekt. Wir haben das Gefühl, dass das Objekt nicht nur auf wunderbare Weise seine Funktion erfüllt, sondern dass alles irgendwie zusammenpasst. Das Messer ist jetzt entfunktionalisiert, und wir fangen an, uns nach dem Warum zu fragen, warum es so ist wie es ist. Wir haben ihm gegenüber unsere

Einstellung geändert. Unsere Wahrnehmung ist jetzt nicht mehr automatisch und unbewusst, sie ist aber auch nicht kontemplativ, sondern reflexiv, kritisch, fragend. Wir sind dabei, das Messer auf sein Gemachtsein hin zu befragen. Wir fragen uns, wie solch ein Wunderwerk des Handwerks, das so angenehm in der Hand liegt, so ästhetisch im Anblick und so perfekt im Gebrauch ist, überhaupt gemacht werden konnte. Wir haben begonnen, ihm gegenüber eine theoretische Haltung einzunehmen.

So können wir jetzt eine erste Definition für die Designtheorie versuchen: Designtheorie ist die begriffliche Reflexion über das Gemachtwerden und das Gemachtsein der gestalteten Umwelt. Theorie beruht auf einer Einstellungsänderung den Objekten gegenüber, wenn wir nach dem Warum und Wie der Dinge fragen. Ganz im Gegensatz zur Situation wenn wir müde sind und uns in einen Sessel fallen lassen. Dann erwarten wir einfach, dass er bequem ist und keine Kanten und Ecken hat. Wenn wir uns einen Espresso machen wollen, so vertrauen wir auf die Cafetiera von Alfonso und Renato Bialetti. Wir sind uns dann nicht bewusst, dass dieses Gerät eine Geschichte hat, dass es in unveränderter Form schon seit 1933 produziert wird, dass es also in einem konkreten historischen Kontext entstanden ist, nämlich im Kontext des Umbruchs zur modernen Familienstruktur, zur Kleinfamilie und der beginnenden Emanzipation der Frau. Im Allgemeinen nehmen wir diese historischen und sozialen Details nicht wahr. Es spielt ja für den Akt des Espressomachens keine Rolle – oder vielleicht doch?

**DAS KULTURELLE KRÄFTEFELD** Aus dem bisher Ausgeführten folgt, dass die Dinge immer in den größeren kulturellen Kontext eingebunden sind. Nichts steht für sich allein. Dass dieses so ist und was es bedeutet, wird immer dann sichtbar, wenn der Kontext sich verschiebt, willentlich oder auch nicht. Dann werden wir plötzlich auf die Dinge wieder aufmerksam. Mithin verändern sie dadurch ihre Bedeutung. Den ersten Fall hat der russische Formalist Viktor Šklovskij beschrieben. Er sprach von der Kunst als einem „Verfahren der Verfremdung“. Die Kunst verfolgt nach Šklovskij nie das Neue und schon überhaupt nicht das Neue um des Neuen Willen. Ziel der Kunst sei es dagegen, „ein Empfinden des Gegenstandes zu vermitteln, als Sehen, und nicht als Wiedererkennen“ (Šklovskij 1994, S. 15). Kunst sei Verfremdung im Sinne der Entautomatisierung des Sehens. Sie solle den Stein wieder als Stein erfahrbar machen. Die Technik der Avantgarde der Moderne sei daher, dem Alten und Altbekannten, was wir im Alltag automatisiert und abgestumpft wahrnehmen, neue Aufmerksamkeit zuteilwerden zu lassen. Etwas taucht in einem anderen Kontext auf, und schon nehmen wir es neu wahr. Plötzlich werden wir uns bewusst, dass da überhaupt

etwas ist. Es geht also nicht nur darum, *was wir sehen*, sondern wesentlich darum, *wie wir etwas sehen*.

Šklovskij hat bei seiner Analyse des Verfremdungsverfahrens jedoch unterschlagen, dass mit der Verschiebung des Kontextes die Dinge nicht nur neu ins Auge fallen, sondern dass sie damit auch ihre Funktion im größeren kulturellen Ganzen verändern können. Marcel Duchamp hat uns das mit seinem ready made *Fountain* vorgeführt. Er nahm ein Urinal, wie es im Baumarkt zu haben ist, entfunktionalisierte es, indem er es auf die Seite legte, brachte es artfremd in einen Galerieraum und stellte es zudem noch wie die Büste des Kardinals Scipione Borghese von Gian Lorenzo Bernini auf einen Sockel. Indem er es mit R. Mutt signierte, stellte er es in den Kontext einer fiktiven Künstlerpersönlichkeit und gab ihm, worauf jedes Kunstwerk ein Recht hat, einen assoziativen Namen, nämlich *Fountain*. Duchamp hat das banale Objekt also über drei Grenzen getragen, von der Baustelle ins Museum, also vom Alltag in die Institution der Kunst; andererseits hat er es, indem er das Urinal auf einen Sockel stellte, in die Geschichte der plastischen Porträtdarstellungen gestellt und dazu, indem er es signierte, in die individuelle Geschichte eines, wenn auch fiktiven Künstlers. Mit der dreifachen Verschiebung des Kontextes wurde das Objekt, ohne dass es verändert wurde, zu einem anderen (Danto 1996, S. 17–61). Bis heute sehen die Betrachter nicht ein banales Objekt, sondern ein künstlerisches Werk mit philosophischem Anspruch, auch oder gerade weil es ein und dasselbe geblieben ist: ein Urinal.

Eine kleine Änderung des Kontextes, eine kleine Verschiebung des großen Tableaus des Alltags und schon nehmen wir die Dinge neu wahr und sehen etwas anderes. Die Dinge stehen also nicht für sich alleine. Über die immanente Beziehungen, also über das Gemachtsein der Dinge hinaus besitzen diese auch eine kulturelle Funktion, die mehr ist als ihre praktische Gebrauchsfunktion. Wie wir die Dinge sehen und was sie für uns sind, also welche Bedeutung und Funktion sie haben, ist wesentlich vermittelt durch den kulturellen Kontext. So dass wir jetzt die Definition der Designtheorie erweitern können: Designtheorie ist die begriffliche Reflexion über das Gemachtwerden und Gemachtsein der gestalteten Umwelt und über ihre Funktion im allgemeinen kulturellen Kräftefeld.

#### DESIGN IST ALLES ANDERE ALS UNSCHULDIG

Design entsteht also immer aus einem konkreten historischen, ökonomischen, sozialen und materiellen Kontext. Er ist oft nicht derselbe, in dem es später wahrgenommen und interpretiert wird. Wir müssen uns eingestehen: Es ist wesentlich der kulturelle Kontext, der die Dinge in ihrer Bedeutung bestimmt und verändert. Die Dinge bleiben über die Zeit hinweg nicht unverändert. Design ist eben nach Gerd Selle immer „symbolischer Ausdruck und materialisiertes Produkt“ (Selle 2007,

S. 9) zugleich. Wie hier in lockerer Erzählung sichtbar wurde, ist Design alles andere als unschuldig. Vielleicht ist es sogar so, dass je schöner ein Objekt ist, es umso weniger unschuldig ist. Hinter der Schönheit des Designs verbergen sich psychologische und politische Tiefen, Jahrzehnte oder Jahrhunderte von Designgeschichte sind ihm eingeschrieben, es trägt die Male und Zeichen der Ökonomie und der Politik, es artikulieren sich in ihm die Begierden und Sehnsüchte einzelner Personen und der Zeit.

Die Frage, warum wir Designtheorie und -geschichte brauchen, ist damit fast schon beantwortet. Über das Gemachtsein der Dinge hinaus beschäftigt sich die Designtheorie mit der stetig sich ändernden kulturellen Funktion der Dinge, sie versucht diese ans Licht zu bringen, sie hinterfragt diese kritisch und trägt so zum Bewusstsein des Designs bei. Dazu bedient sich die Designtheorie verschiedener Wissenschaften wie der Wahrnehmungspsychologie und der Semiotik, der Philosophie und der Ästhetik sowie der Kultur- und Kunstgeschichte.

Damit kann nach zwei Vorstufen die Definition von Designtheorie zum Abschluss gebracht werden. Designtheorie ist demnach die begriffliche Reflexion über das Gemachtwerden und Gemachtsein der gestalteten Umwelt und über ihre kulturelle Funktion im dynamisch sich ändernden kulturellen Kräftefeld.

Es ist das Aufregende des Designs, dass die Dinge stetig im Wandel sind und letztendlich umgekehrt durch das Design der kulturelle Wandel maßgeblich mitbestimmt wird. Design ist eben nicht einfach die Summe der Einzelaspekte an einem Objekt, dieses geht über das Sichtbare hinaus. Design ist das Abenteuer zwischen dem affektiv-sinnlichen Weltbezug und unserer vernunftmäßigen Strukturierung des Lebensprozesses. Design und Theorie bilden dabei eine Einheit. In einem dynamisch sich ändernden kulturellen Kräftefeld gehören sie zusammen, sie können nicht anders, sie brauchen einander. Sie existieren im jeweiligen Bezug aufeinander und durchdringen einander. Im kreativen Akt des Designs, der immer ein intuitiver *und* ein intellektueller Akt ist, gehen sie eine unzertrennbare Einheit ein.

#### P.14 MARIO CARPO

#### RIVOLUZIONI: NUOVE TECNOLOGIE IN CERCA

**D'AUTORE** Fino a non molto tempo fa le rivoluzioni erano considerate le “levatrici” della storia o, almeno, una delle “forze propulsive del cambiamento”. Quindi la domanda: cosa può essere una rivoluzione in un’epoca post-storica? La “fine della Storia” è stata proclamata per la prima volta dai teorici del post-modernismo verso la fine degli anni Settanta. Alcuni anni più tardi, in seguito alla caduta del muro di Berlino, lo stesso concetto è stato riciclato e sfruttato – a

scopi diversi – da ideologi d’orientamento neoconservatore. Conseguenza, agli inizi degli anni Novanta, per ragioni differenti e talvolta opposte, molti pensavano che la “fine della Storia” fosse arrivata davvero. Questo valeva per chi asseriva che la Storia fosse giunta al capolinea e che da lì non si potesse andare oltre come per chi (dall'estremo opposto dello spettro ideologico) sosteneva che l'intera nozione di una linea hegeliana di progresso che va da un punto A a un punto B fosse ormai insignificante (Lyotard 1979, p 31).

È in questo ambiente post-storico che, contro ogni aspettativa, si è prodotta una rivoluzione (o, almeno, autodefinita tale) in architettura – la rivoluzione digitale. Per la prima volta nella storia moderna, una corrente di progresso tecnologico si è manifestata in assenza di un'ideologia del progresso. Tuttavia, anche in ambiente post-storico, una rivoluzione senza un nemico è un'anomalia. Una rivoluzione, anche se tecnologica, deve ambire al cambiamento di qualcosa, ad esempio del corso della Storia o, in mancanza di meglio, di una tecnologia preesistente. Una rivoluzione senza nemico è una soluzione senza problema. Agli inizi degli anni Novanta la rivoluzione digitale in architettura non ha messo in discussione alcun corso della Storia chiaramente identificabile: secondo la migliore tradizione post-moderna, la rivoluzione digitale in architettura non aveva apparentemente alcuna meta predefinita, nessun target, per così dire, e quasi nessun limite all’orizzonte.

Infatti, quindici anni dopo, qualcuno potrebbe ragionevolmente obiettare che, poiché la svolta tecnologica non sapeva dove andare, non è andata da nessuna parte. Considerando la condizione, spesso poco ispirata, della teoria e della prassi dell’odierno (2008) design digitale, quest'affermazione sembrerà ragionevole a molti.

Ma c’è anche qualche prova del contrario. Se guardiamo al passato recente in una prospettiva storica, quindi in un arco temporale prolungato, è evidente che alcuni paradigmi architettonici consolidati sono già stati sovvertiti dalla rivoluzione digitale, anche se spesso inconsapevolmente, furtivamente o inavvertitamente. L’architettura “non-standard” è stata spesso venduta come un fenomeno visivo basato su geometrie complesse o forme irregolari, celando o dissimulando il suo contenuto tecnologicamente sovversivo. Al contrario, come ho già sostenuto altrove, la serialità non standard, ovvero la riproduzione in serie di elementi non identici, implica il capovolgimento di parte della logica tecnica che ha accompagnato la rivoluzione industriale dai suoi esordi. Oggi siamo in grado di produrre in serie varianti individuali senza costi aggiuntivi. L’aura morale dello standard e l’imperativo sociale della standardizzazione, fino a qualche anno fa argomenti inevitabili, non hanno più alcuna giustificazione in un ambiente digitale – salvo forse la nostalgia.

L'integrazione verticale delle tecnologie CAD-CAM (conosciute anche come processi file-to-factory) sta capovolgendo

un altro paradigma consolidato dell’architettura occidentale che risale agli inizi dell’età moderna. È stato l’umanista Leon Battista Alberti il primo ad affermare che l’architetto non deve fare cose, ma *progettarle*. Ed è sempre grazie alla teoria di Alberti che l’architettura, per la prima volta, ha acquisito formalmente lo status di arte notazionale o allografica, che da allora ha sempre mantenuto, fino quasi ad oggi. Nella tradizione albertiana, un edificio non è fatto dall’architetto, ma è disegnato da un architetto per essere costruito da qualcun altro. Al contrario, oggi, la continuità tecnologica tra progetto e produzione digitale sta erodendo questa linea di demarcazione, poiché il processo progettuale può manipolare in tempo reale l’oggetto stesso attraverso i suoi molteplici avatar digitali: ora i progettisti possono contemporaneamente formare e creare disegni digitali bidimensionali e prototipi tridimensionali in maniera continua e interattiva, emulando e rimettendo in scena, per un certo verso, il modo di “fare le cose” che prevaleva nel lavoro fatto a mano e nella produzione artigianale.

Ma questo non è l’unico principio albertiano che le attuali tecnologie digitali stanno sovvertendo e rendendo quasi obsoleto. Come corollario indispensabile alla separazione tra progetto e costruzione, da lui rivendicata, Alberti aveva dovuto imporre una netta demarcazione tra le variazioni e le revisioni del progetto, che l’autore può adottare e mettere a punto a piacimento, e la materializzazione finale di disegni e modelli nelle opere costruite. Questi disegni e modelli sono stati progettati per essere materialmente realizzati da altri, ma costruiti esattamente come l’autore li ha concepiti. Nel paradigma albertiano, ogni cambiamento non “autorizzato” (cioè, non d’autore) equivale a un errore: una volta che l’atto creativo della progettazione è concluso, sigillato, timbrato e sottoscritto, il progetto finale dev’essere eseguito verbatim – o, più frequentemente, figurativam – senza alcuna modifica: nessuno, al di fuori dell’autore, ha facoltà di alterarlo. Se oggi questo è un luogo comune, ai tempi in cui Alberti lo affermò per primo, non lo era ancora: in effetti, la sua definizione di “autore” era troppo ambiziosa rispetto alle tecniche collaborative in uso nei cantieri del tardo Medioevo. Del resto, come ogni architetto potrà confermare, questa separazione ideale tra progettazione e atto materiale di costruzione non è mai stata completamente applicata, neppure nel ventesimo secolo. Il paradigma albertiano dell’autore, ciò nonostante, ha ispirato la maggior parte dell’architettura occidentale degli ultimi cinque secoli, ed è alla base del quadro legale dominante che ancora oggi regola la pratica globale della professione di architetto. Ma è all’inizio dell’età moderna che Alberti (e i suoi amici umanisti) hanno dato forma a quella dottrina perVASIVA ed essenziale dell’umanesimo occidentale, secondo cui le opere dell’intelletto, incluse quelle architettoniche, hanno un solo autore e un solo archetipo, che gli esecutori (scrittori,

disegnatori o costruttori) devono riprodurre identicamente, astenendosi da ogni alterazione (Alberti 1966).

I recenti sviluppi delle tecnologie digitali vanno in senso contrario rispetto a questo paradigma autoriale. Le nuove tecnologie stanno creando un ambiente comunicativo completamente simmetrico, bidirezionale e interattivo. La partecipazione e i contenuti generati dagli utenti (*user-generated content*) sono temi centrali nel dibattito intorno al fenomeno oggi spesso detto “Web 2.0”. Conseguentemente, anche nella teoria architettonica l’attenzione si è recentemente spostata dall’integrazione verticale di progetto e produzione (tema principale nella prima fase dell’architettura digitale) all’integrazione orizzontale di tutti gli attori che possono intervenire nei processi progettuali – attori tecnici, umani o sociali.

La fusione di questi due trend (integrazione CAD-CAM e modelli interattivi) suggerisce un ambiente di progettazione collaborativo, dove la potenziale indeterminatezza della serialità non standard invita più partecipanti a prendere parte al processo progettuale: questi partecipanti possono essere team di progettisti, committenti o sponsor e, all’estremo opposto, utenti finali: clienti, consumatori e anche cittadini. La partecipazione non è propriamente una novità nella storia del design architettonico e tutti i processi partecipativi, supportati da sistemi digitali o meno, implicano inevitabilmente una riduzione o una diminuzione del ruolo autoriale dell’architetto. Una differenza importante separa le forme tradizionali e consensuali di decisione collettiva nella progettazione (conosciute anche come “design by committee”, una prassi che gli architetti non hanno mai visto con simpatia) dalle modalità d’interattività attuali, supportate digitalmente e basate su una successione teoricamente illimitata d’interventi individuali e indipendenti: un processo decisionale che si fonda sulla diversità, e dove il consenso non è cercato né potrà essere mai ottenuto. Malgrado ciò, l’ascesa del cosiddetto Web 2.0 e dei suoi contenuti “generati dagli utenti” ha rianimato l’antico dibattito sulla morte dell’autore, questa volta non come posizione artistica dell’avanguardia, ma come conseguenza quasi inevitabile di un nuovo ambiente tecno-sociale.

Una volta considerata una teoria modernista, la morte dell’autore è oggi una prassi post-moderna. Quando più autori hanno la possibilità d’intervenire, simultaneamente o consecutivamente, sullo stesso oggetto, anche mediatico, alla fine può risultare difficile stabilire chi ha fatto cosa. Questo è dovuto al fatto che, nonostante la rintracciabilità di ogni intervento di modifica, ogni pagina di *Wikipedia*, per esempio, è tanto collettiva, anonima e inattendibile quanto poteva essere un manoscritto medievale, dopo esser stato ricopiato dieci volte da dieci amanuensi diversi, di cui uno ubriaco, uno illitterato e un altro che aveva deciso, per conto suo, di togliere un capitolo e di aggiungerne un altro di sua invenzione. In effetti, *Wikipedia* ha molto in comune con i mano-

scritti medievali. Tecnicamente, in entrambi i casi abbiamo a che fare con tecnologie dell'informazione “leggi e scrivi” (Read and Write) completamente simmetriche: è possibile leggere un manoscritto e sovrascriverlo, esattamente com’è possibile leggere una pagina di *Wikipedia* e correggerla. Ogni amanuense medievale, in una certa misura, era un blogger, e viceversa: è questo il motivo per cui la trasmissione dei manoscritti era così inaffidabile – a detimento dei primi umanisti. Ed è anche il motivo per cui, oggi, tendiamo ancora a fidarci più di una pagina “stabile” e stampata, firmata da un autore dell’*Encyclopedia Britannica*, piuttosto che di una pagina web errante, collettiva e anonima – spesso a detimento dei nostri studenti.

Naturalmente, l’interattività nel design di oggetti materiali è più difficile da ottenere rispetto all’interattività nella composizione di oggetti mediatici più leggeri, testuali, figurativi o musicali. Ma il trend è vivo e l’avanguardia digitale lo sta attivamente sperimentando, mettendo inevitabilmente in questione il ruolo di autore dell’autore in un processo progettuale collettivo, interattivo e, al limite, anonimo. Alla fine del secolo scorso, per la prima volta, le tecnologie digitali in architettura hanno attirato l’attenzione del pubblico per la loro capacità di generare forme visive insolite, basate su geometrie avanzate e oggetti irregolari o non geometrici (*free form*), che nessun architetto avrebbe potuto progettare o costruire in assenza di strumenti digitali. Eppure, insieme a questa rivoluzione formale, la svolta digitale è stata la causa di altre rivoluzioni architettoniche, meno vistose, ma più profonde e incisive. Come ho brevemente suggerito in questo testo, la svolta digitale sta già minacciando due principi fondamentali della teoria architettonica moderna: l’idea di standard, sviluppatasi con la rivoluzione industriale, che ha definito l’architettura moderna nel ventesimo secolo, e il concetto di autore, nato con gli umanisti rinascimentali, che da allora ha definito l’arte e l’architettura moderna. Non è un risultato di poco conto per una rivoluzione che, ai suoi esordi, sembrava predestinata a non far nulla.

Naturalmente, uno dei vantaggi dell’osservazione storica risiede nel fatto che, a lungo termine, è possibile vedere i cambiamenti ma anche le continuità. In una certa misura, avremo sempre bisogno di autori, e forse riusciremo anche a mantenere certi standard. Ma i nuovi standard digitali sono diversi da quelli tradizionali e meccanici: una nuova generazione di algoritmi aperti e invisibili ha già eliminato gradualmente l’antica abitudine alle impronte visive basate sull’indice (*index*), o traccia. L’architettura progettata e prodotta digitalmente non è meno indiziale (*indexical*) del suo proprio processo di design e produzione di quanto non lo sia ogni altra architettura. Ma le modalità di progettazione e creazione sono cambiate, e il nuovo parametro digitale non è più l’impronta di una matrice d’autore stabile e statica: al contrario,

è la traccia inesauribilmente variabile, errante e, a volte, quasi indistinguibile di un codice non visivo e generativo. Anche il più aperto di tutti i processi di design “open-source”, prima o poi, ha bisogno di autori. Ma il nuovo autore di una serie aperta e non standardizzata è il designer della serie stessa, non di un qualunque oggetto variabile e individuale al suo interno. Il nuovo oggetto di un processo progettuale digitale è un oggetto generico, non specifico.

E, difatti, quando il dominio dell’autore e della sua autorità si sposta verso il design di una notazione generativa o *objectile* (Deleuze 1988, pp 20–22), e altri partecipanti possono intervenire nel processo per definire ogni istanziazione individuale della notazione (*script*) dell’autore, sia lo status ontologico che sociale dell’oggetto sono destinati a cambiare. La produzione di questo nuovo oggetto partecipativo potrà divenire, nuovamente, un atto di raccoglimento, un legame d’intenzioni individuali e sociali. Come ha recentemente suggerito Bruno Latour, meno di un *Gegenstand* e più di un *Ding* heideggeriano: una riunione idealmente viva di sforzi creativi, simile in questo alla collegialità condivisa che, nel mondo pre-meccanico, era solita rendere pubblica, e nobilitare, la produzione manuale degli oggetti materiali (Latour 2004, pp 225–248).

Tuttavia, perché questo possa verificarsi, per tornare al mio punto di partenza, dev’essere soddisfatto un pre-requisito essenziale. Bisogna che dopo la fine della fine della Storia (com’è stata proclamata quasi una generazione fa), possa sorgere una nuova post-modernità digitale. In breve, la Storia dev’essere fatta ripartire, per riappropriarsi del suo ruolo come strumento interpretativo e agente del cambiamento. Se necessario, anche come agente rivoluzionario.

*Questo saggio deriva da un testo presentato al simposio “As if”, organizzato in occasione dell’80° compleanno di Phyllis Lambert, New York, Institute of Fine Arts, 20 ottobre 2007, di pubblicazione imminente in Log 15, ed. by Cynthia Davidson (New York, 2009). Tradotto dall’inglese a cura della redazione e dell’autore.*

#### P.14 MARIO CARPO

**REVOLUTIONEN: NEUE TECHNOLOGIEN AUF DER SUCHE NACH EINEM AUTOR** Vor gar nicht allzu langer Zeit galten Revolutionen noch als Zündfunken der Geschichte – oder zumindest als einer ihrer treibenden Kräfte. Daher folgende Frage: Sind Revolutionen auch im Zeitalter der Posthistoire noch möglich? Ende der 70er Jahre wurde von den Theoretikern der Postmoderne erstmals das *Ende der Geschichte* verkündet. Etwas später dann, kurz nach dem Fall der Berliner Mauer, wurde dieses wieder aufgegriffen und von neokonservativen Ideologen für ihre eigenen Zwecke umgemünzt. Tatsächlich war in den frühen 90er Jahren für

viele, aus unterschiedlichen und zum Teil stark voneinander abweichenden Gründen, endgültig das *Ende der Geschichte* gekommen: Manche behaupteten sogar, die Menschheit hätte die allerletzte Stufe erreicht, von der aus es nicht weiter gehen könne. Andere, von der entgegengesetzten Seite des ideologischen Spektrums, meinten dagegen, dass selbst Hegels Idee eines linearen historischen Fortschritts von A nach B leer und irrelevant geworden sei (Lyotard 1979, S. 31).

Jedoch, allen Erwartungen zum Trotz, fand im posthistorischen Umfeld zumindest eine selbsterklärte Revolution statt, nämlich die digitale Revolution in der Architektur. Zum ersten Mal in der modernen Geschichte wurde die Welt von einer Welle des technologischen Fortschritts erfasst, die ohne Fortschrittsideologie auskam. So ist die digitale Revolution in der Architektur vielleicht die erste selbsterklärte Revolution der jüngeren Geschichte, die in einem historischen Vakuum stattfand. Aber eine Revolution ohne Gegner oder Feindbild ist selbst im posthistorischen Umfeld eine Unmöglichkeit: Denn selbst eine technologische Revolution sollte auf Änderungen abzielen – auf eine Änderung des Geschichtsverlaufs zum Beispiel oder zumindest auf eine Änderung oder Weiterentwicklung bereits existierender Technologien. Eine Revolution ohne Gegner ist dagegen wie eine Lösung, der das Problem abhanden gekommen ist. Dennoch, die digitale Revolution in der Architektur der frühen 90er Jahre richtete sich gegen keine bestimmte historische Strömung: In bester postmoderner Tradition hatte sie keine klare Ausrichtung, sie hatte weder ein Ziel noch einen besonderen Zweck.

Zu Recht kann man jetzt 15 Jahre später behaupten, dass die digitale Revolution nirgends hingeführt hat, denn sie hatte schlachtweg kein Ziel. Angesichts der oft recht trockenen Theorie der digitalen Praxis (2008) mangelt es hierfür nicht an Beweisen.

Trotzdem, es lässt sich auch das Gegenteil belegen: Wenn wir die jüngste Vergangenheit aus der historischen Perspektive der *longue durée* geschichtlicher Entwicklungen betrachten, so scheint es, dass einige althergebrachten Paradigmen der Architektur bereits vor der digitalen Revolution zersetzt wurden – wenn auch zum Teil unabsichtlich, verdeckt oder auch nur zufällig. Die nicht-standardisierte Architektur wird oft als visuelle Ware, die auf komplexen Geometrien und unregelmäßigen Formen beruht, angepriesen. Dadurch bleibt jedoch ihr subversiver technologischer Inhalt verdeckt oder wird sogar absichtlich unterdrückt. Wie ich bereits an anderer Stelle angemerkt hatte, impliziert die nicht-standardisierte Serialität – also die serienmäßige Produktion nicht identischer Teile – eine Umkehrung der technischen Logik der industriellen Revolution. So haben wir heute die Möglichkeit, ohne zusätzliche Kosten serienmäßig viele Varianten zu produzieren. Das heißt, dass im heutigen digitalen Habitat die moralische Aura und der soziale Imperativ der Standardisierung, die vor wenigen

Jahren noch Gültigkeit hatten, keine Rechtfertigung mehr besitzen oder vielleicht nur noch einen nostalgischen Wert.

Auch die vertikale Integration von CAD-CAM-Technologien (auch „File To Factory“ genannt) stellt ein auf die Frühmoderne zurückgehendes, lange gültiges Paradigma der westlichen Architektur auf den Kopf. Der Humanist Leon Battista Alberti war es, der erstmals gefordert hatte, dass Architekten sich darauf beschränken sollten, zu entwerfen, aber nicht zu produzieren. Mit Albertis Theorie erhielt die Architektur erstmals den formalen Status einer notierten oder allographischen Kunst, was bis heute gültig ist und die Architektur bestimmt. Nach Alberti wird ein Gebäude nicht von Architekten gebaut. Der Architekt liefert allein die Pläne und überlässt anderen die Ausführung. Heute allerdings lösen die digitalen Technologien die starren Grenzen zwischen Entwurf und Ausführung auf, insofern als heute durch vielfältige digitale Avatare der Entwurfsprozess in Echtzeit selbst Einfluss auf die Objekte nehmen kann. Designer können interaktiv von der zweidimensionalen Zeichnung zum dreidimensionalen Prototyp wechseln. In gewisser Weise praktizieren sie damit wieder ähnliche Verfahren wie in der traditionellen handwerklichen Produktion.

Dies ist allerdings nicht das einzige Albertische Prinzip, das von den digitalen Technologien auf den Kopf gestellt und so gut wie überflüssig gemacht wird. Vor dem Hintergrund der Trennung von Entwurf und Realisierung unterschied Alberti konsequenterweise auch zwischen dem Recht auf Variation und Verbesserung eines Entwurfs, die dem Architekten zusteht, und der Übertragung seiner Zeichnungen und Modelle in reale Gebäude durch andere. Denn die vom Architekten autorisierten Pläne und Zeichnungen sollen von anderen in die Realität übertragen werden, die dabei aber immer streng den Vorgaben und Vorstellungen des Autors folgen sollen. Nach Alberti ist jede vom Autor nicht genehmigte Änderung ein Fehler: Nach Ende des kreativen Akts, nachdem der Entwurf abgeschlossen, versiegelt, gestempelt und unterzeichnet ist, muss der letzte Stand verbatim, also wörtlich – oder eher figurativ, also von der Form her – entsprechend der Vorlage exakt und ohne Änderungen ausgeführt werden; keiner außer dem Urheber selbst darf den Entwurf abändern. Heute versteht sich das von selbst; was aber zu Albertis Zeiten keineswegs selbstverständlich war. Andererseits, in Bezug auf den üblichen kollektiven Bauprozess scheint Albertis autoritäre Geste nicht nur zu seiner Zeit, am Ende des Mittelalters, etwas zu ehrgeizig gewesen zu sein. Wie jeder Architekt bestätigen kann, wird die ideale Trennung des geistigen Aktes des Entwurfes und des materiellen Aktes des Bauens niemals zur Gänze vollzogen – nicht einmal im 20. Jahrhundert. Trotzdem hat Albertis Theorie über die letzten fünf Jahrhunderte die Architektur stark geprägt. Sie bildet immer noch die gesetzliche Grundlage für die weltweite Praxis der Architektur. Trotzdem

steht fest, dass Alberti am Beginn der Moderne – mit der Hilfe von einigen Freunden – das Grundverständnis des westlichen Humanismus formulierte, dass geistige Werke, wozu auch das Werk der Architekten gehört, *einen* Urheber haben *und* einem Idealbild folgen, an das die Ausführenden (Schreiber, Zeichner oder Bauherren) sich ohne jede Abweichung zu halten haben (Alberti 1966).

Jedoch, die jüngsten Entwicklungen der digitalen Technologien widersprechen Alberti. Während die digitalen Technologien zunehmend ein gänzlich symmetrisches, in beide Richtung offenes und interaktives Arbeitsfeld definieren, wurden die Begriffe *Benutzerbeteiligung* und *benutzergenerierte Inhalte* zu den neuen Schlagworten der zeitgenössischen Diskussionen über das so genannte Web 2.0. Dementsprechend hat sich der Schwerpunkt innerhalb der Architektur von der vertikalen Integration von Entwurf und Produktion (eines der wichtigsten Themen in der ersten Phase der digitalen Architektur) hin zur horizontalen Integration aller am Entwurfsprozess Beteiligten verlagert – seien es die technischen Verfahren, die Maschinen oder auch die beteiligten Personen.

Die Verschmelzung dieser beiden Trends (CAD-CAM-Integration und interaktive Gestaltung) führt zu einer Form der Partizipation, bei der die nicht-standardisierte Serialität dazu eingesetzt wird, um weitere Beteiligte in den Gestaltungsprozess einzubinden: unterschiedliche Gestalterteams, Auftraggeber und Sponsoren oder am anderen Ende die Nutzer, Verbraucher und selbst die Bürger. Nun ist Benutzerbeteiligung in der Geschichte der Architektur nichts Neues. Es ist bekannt, dass partizipatorische Entwurfsprozesse, mit oder ohne Einsatz digitaler Technologien, gezwungenermaßen zur Verminderung der Autorenschaft des Architekten führen. Doch man muss feststellen, dass ein genereller Unterschied zwischen den zwei verschiedenen Partizipationsmodellen besteht: zwischen den traditionellen, auf Einstimmigkeit beruhenden Partizipationsmodellen (auch als kollektives Design bezeichnet, das jedoch unter Architekten nie sehr populär wurde) und der derzeitigen, durch die digitalen Technologien beförderten Interaktivität, die theoretisch eine grenzenlos individuelle Einflussnahme erlaubt. Wo die digitale Interaktivität auf Vielseitigkeit zielt, ist tatsächlich im traditionellen Sinne Einstimmigkeit nicht das Ziel, es wäre auch nicht erreichbar. So kann man festhalten, dass die Erfolgsgeschichte des so genannten Web 2.0 und der benutzergenerierten Inhalte die alte Debatte über den Tod des Autors wieder anheizen, dieses Mal jedoch nicht unter den Vorgaben der künstlerischen Avantgarde, sondern mit der Unausweichlichkeit des neuen, technisch-sozialen Kräftefelds.

Die Idee des Todes des Autors war zunächst Teil der Theorie der Moderne, populär wurde sie jedoch erst in der Postmoderne. In der Tat, wenn mehrere Autoren gleichzeitig oder hintereinander am selben Gegenstand oder am selben

medialen Objekt arbeiten, kann man am Ende nicht mehr eindeutig feststellen, wer für welche Änderung verantwortlich ist. Wie zum Beispiel bei *Wikipedia*. Denn selbst dann, wenn die Änderungen sich nachvollziehen lassen, so ist doch eine Seite auf *Wikipedia* so kollektiv wie anonym und daher so unzuverlässig wie ein mittelalterliches Manuskript, nachdem es schon von zehn verschiedenen Kopisten kopiert wurde, wovon der eine vielleicht betrunken war und der andere Analphabet, während wieder ein anderer vorsätzlich ein Kapitel wegließ und dafür ein eigenes hinzufügte. Zweifellos haben *Wikipedia* und mittelalterliche Dokumente vieles gemeinsam. Von der technischen Seite gesehen sind beide vollständig symmetrische Lese-Schreibe-Informationstechnologien: Wer ein Manuskript lesen kann, kann es auch beschreiben, genau so wie man eine Seite auf *Wikipedia* lesen, aber auch in ihr schreiben kann. In gewisser Weise waren die mittelalterlichen Schreiber Blogger und umgekehrt. Zum Leidwesen der ersten Humanisten waren im Mittelalter die Abschriften von Manuskripten sehr unzuverlässig. Aus demselben Grund auch vertrauen wir heute, zum Leidwesen der Studenten, eher einer gedruckten, festen und unveränderlichen Seite aus der *Encyclopædia Britannica* als einer sich ständig verändernden, kollektiv verfassten und anonymen Website.

Natürlich ist Interaktivität beim Entwurf von realen Objekten schwieriger zu erzielen als bei der Herstellung medialer Objekte wie Texte, Bilder oder Musik. Interessanter sind aber die realen Objekte, worauf auch die digitale Avantgarde ihr Augenmerk richtet. Zwangsläufig muss sie die Autorenschaft des Designers herausfordern und diese im Rahmen neuer, kollektiver, interaktiver und möglicherweise auch anonymer Verfahren hinterfragen. Aufgrund ihrer Fähigkeit, ungewohnte Formen zu generieren, zogen am Ende des vergangenen Jahrhunderts die digitalen Technologien erstmals das Interesse der Architekten auf sich. Da ließen sich Formen komplexer Geometrie, unregelmäßige und ungeometrische Objekte erzeugen, die die Architekten ohne die digitalen Werkzeuge kaum hätten entwerfen noch bauen können. Neben dieser Revolution im Formalen führte der *digital turn* aber auch zu weiteren, weniger auffälligen, aber möglicherweise einschneidenderen Veränderungen. Wie bereits erwähnt, bedroht der *digital turn* zwei Grundsätze der zeitgenössischen Architekturtheorie: einerseits die moderne Idee der Standardisierung, die während der industriellen Revolution entstanden ist und wesentlich die moderne Architektur des 20. Jahrhunderts bestimmte; andererseits die frühmoderne Idee des Autors, die von den Humanisten der Renaissance aufgebracht wurde und die frühe Moderne beeinflusste, besonders die moderne Kunst und Architektur – das ist dann letztendlich kein schlechtes Ergebnis für eine Revolution, die wie die digitale Revolution ursprünglich kein eigenes Ziel verfolgte.

Natürlich, einer der Vorteile der Geschichtsschreibung ist, dass man über längere historische Abschnitte hinweg neben den Veränderungen auch Kontinuitäten feststellen kann. Zu einem gewissen Maß brauchen wir immer Autoren, und wir werden hoffentlich immer auch an einigen Standards festhalten. Aber die neuen digitalen Standards unterscheiden sich von den alten, mechanischen Standards. Nicht abschließbare, unsichtbare Algorithmen lösen die visuelle Indexikalität ab. Natürlich ist die digital entworfene und hergestellte Architektur nicht weniger indexikalisch in Bezug auf die Entwurfs- und Realisierungsprozesse als dies die Architektur immer schon war. Aber die Art und Weise des Entwurfes und der Realisierung hat sich geändert. Der digitale Index ist nicht mehr die Spur einer festen und quasi eingefrorenen auktorialen Matrix: im Gegenteil, er ist die variierbare, vagabundierende und manchmal kaum identifizierbare Spur eines unsichtbaren, generativen Codes. Selbstverständlich braucht auch der offenste Open-Source-Gestaltungsprozess immer einen Urheber, aber der Autor einer offenen, nichtstandardisierten Serie bleibt der Gestalter einer Serie, aber nicht der variablen und individuellen Teilaspekt. Das neue Designobjekt ist ein allgemeines, nicht spezifisches Objekt.

Und in der Tat, wenn der Anspruch des Autors auf Autorenschaft sich auf die Gestaltung einer generativen Notation oder eines *Objectiles* (Deleuze 1988, S. 20–22) beschränkt und andere in den Prozess eingreifen können, um die vom Autor zuvor festgelegten Details zu ändern, ändert sich zwangsläufig der ontologische und soziale Status des Objekts. Die Verwirklichung eines solchen neuen partizipatorischen Objekts kann so zu einem Akt der Vereinigung, der Verknüpfung und Verbindung individueller oder sozialer Vorstellungen werden – wie Bruno Latour erst kürzlich anmerkte, weniger jedoch im Sinne eines Heideggerscher *Gegenstands* als im Sinne eines Heideggerschen *Dings*: als eine ideale, lebendige Begegnung kreativer Energien, ähnlich jenem Gemeinsinn, der in der vormechanischen Welt Voraussetzung für Öffentlichkeit war und der sich mit der Würde von handgemachten Dingen verbindet (Latour 2004, S. 225–248).

Wir kehren zum Ausgangspunkt des Vortrags zurück. Damit all dies tatsächlich geschehen kann, muss eine Voraussetzung erfüllt sein: dass nämlich nach dem Ende des *Endes der Geschichte*, wie es nahezu vor einer Generation verkündet worden war, eine neue digitale Postmoderne entsteht. Kurzum, die Geschichte muss wiederaufgenommen werden und ihre historische Rolle wieder erhalten: als einerseits Werkzeug der Interpretation wie auch als Auslöser von Wandel, wenn notwendig sogar als Auslöser einer Revolution.

Dieser Aufsatz entstand auf der Vorlage eines Vortrags, der am 20. Oktober 2007 am Institute of Fine Arts in New York im Rahmen des Symposiums „As If“ (anlässlich des 80.

Geburtstags von Phyllis Lambert) gehalten wurde. Er wird auch in Log 15 (Verlag Cynthia Davidson, New York 2009) erscheinen.

### P.30 GERHARD SCHWEPPENHÄUSER

#### LA FONTE DEL KITSCH: ESPERIENZA ESTETICA

**NELLA QUOTIDIANITÀ** “La fonte del kitsch è la categorica intesa con l’essere”, affermava Milan Kundera nel romanzo di successo *L’insostenibile leggerezza dell’essere*. Come ha scritto Kundera oltre un quarto di secolo fa, “l’identità del kitsch politico non sarebbe determinata da una strategia politica, ma da immagini, metafore e scelta terminologica” (Kundera, 1984). Le immagini della cerimonia inaugurale e conclusiva delle Olimpiadi di Pechino offrono l’occasione per riflettere sul tema del kitsch, soprattutto laddove architetti di prim’ordine dell’Europa occidentale, con un approccio trasversale tra le culture, hanno contribuito in modo determinante alla messa in scena del kitsch rappresentativo del potere. Tuttavia in primo luogo non tratteremo di architettura e kitsch rappresentativo, bensì della domanda fondamentale del kitsch come fenomeno per il superamento e la dissoluzione dei confini tra arte e quotidianità.

**DISSOCIAZIONE DALL’ARTE** Nel dogmatismo estetico del 20° secolo, il kitsch era considerato un sostituto dell’arte e a questo verdetto sono stati sottoposti, in primis, prodotti dell’arte applicata come, per esempio, dipinti che assolvevano a scopi decorativi, musica in grado di creare esclusivamente atmosfere sentimentali, oggetti che, al di là della loro funzionalità, erano pregni di contenuti estetici, ma in particolare presenti nella quotidianità e privi di funzione in senso stretto, come i famosi nani da giardino tedeschi che, in inglese, sono stati classificati nell’ambito del concetto generico, fresco e privo di pregiudizi, di *garden ornaments*. Una “persona kitsch”, invece, era colui che soddisfaceva le sue esigenze estetiche in un modo da sembrare retrò, limitata e indifferenziata.

Alla fine degli anni Trenta, il critico d’arte Clement Greenberg ha pubblicato il suo influente articolo “Avanguardie und Kitsch” (Avanguardia e kitsch), in cui ha descritto il kitsch come “rimpiazzo” culturale per tutti coloro che “sono insensibili ai valori della vera cultura ma che, ciò nonostante, sono affamati di diversione, indotta solo dalla cultura, di qualunque genere”. I criteri di Greenberg sono attuali anche oggi: “Il kitsch è meccanico e funziona secondo formule ben definite. Il kitsch è un’esperienza di seconda mano, una sensazione simulata, è l’essenza di tutto ciò che è finto nella nostra vita attuale.” Nel 20° secolo, il kitsch è stato “prodotto meccanicamente” e commercializzato con profitto da un “gigantesco

apparato di vendita, le cui pressioni sono palpabili da parte di ogni membro della società” (Greenberg, 1939). Questa surrogata cultura universale della modernità industriale avrebbe distrutto non solo l’Avanguardia, ma anche la cultura popolare, affermava Greenberg.

Un esempio del kitsch di second’ordine, originato attraverso la trasposizione di materiali e forme della tradizione in un certo senso schietta e folcloristica nella produzione cultural-industriale, si potrebbe osservare nell’adattamento di Walt Disney delle fiabe di Biancaneve o della Bella addormentata nel bosco. L’intima ma, nel contempo, inquietante aura della fiaba, in cui i rapporti dominanti vengono presentati come naturali che, attraverso interventi magici, si sviluppano in Bene e Male, viene trasformata da Disney nell’atmosfera sobria e distaccata del razionale mondo borghese degli affari basato su rapporti compagnoneschi.

Quasi trent’anni più tardi, Gillo Dorfles ha redatto un catalogo di caratteristiche rappresentative per il discorso critico sul kitsch, basato sulla dissociazione dell’arte, che è, innanzitutto, lo pseudo-mito, mirato a stilizzare le persone nelle cosiddette figure culturali. Quindi si registra spesso un trasferimento da un mezzo all’altro, dal romanzo al film, dalla musica classica a quella popolare, dal dipinto alla vetrata (in questa sede non mi occuperò della problematica di questo criterio, secondo il quale, l’opera di Alban Berg “Wozzeck” per esempio, sarebbe sottoposta al verdetto del kitsch). Un ruolo fondamentale è svolto in generale dal principio della minimizzazione. Se poi qualcosa appare sotto forma di qualcos’altro, per esempio un timer per uova nelle vesti di una pentola, o se gli oggetti d’uso comune sono sovradimensionati, si può parlare di kitsch, come nel caso dell’imitazione di un’altra epoca e del suo stile (Dorfles, 1969). Per Dorfles e molti altri, il codice di distinzione “vero e falso” viene trasposto dalla scienza nei settori delle arti libere e applicate: kitsch è, quindi, falso localmente (p.e. musica industriale come “musica folcloristica”), temporalmente (p.e. armonia classica nella musica moderna) o materialmente (p.e. i rivestimenti per pavimenti in PVC che hanno l’aspetto di mattonelle in arenaria o marmo).

**LA STORIA DEL KITSCH** Il termine kitsch è stato inserito nel vocabolario del linguaggio artistico solo nel 19° secolo, senza però voler denunciare l’arte involontariamente scadente, bensì prodotti destinati sin da principio ad esercitare determinati effetti desiderati. I critici del kitsch prendevano di mira oggetti stereotipati prodotti razionalmente al fine di ottenere la massima rendita economica con il minimo sforzo. Presumibilmente questo termine ha le sue radici nel gergo dei commercianti (Elias, 1935), ma si pensa che abbia anche origini regionali e artigianali. Nel suo campo semantico sono compresi, da un lato, il significato di oggetto poco costoso e abboracciato, per essere venduto molto al di sopra del suo

valore effettivo e, dall’altro, espressioni vernacolari del settore artigianale. In questo modo entrambi gli aspetti più importanti del termine kitsch sono connessi sottoforma di concetto controverso, che artisti e intenditori indirizzavano in modo polemico contro la diffusione di articoli estetici di massa, il sospetto commerciale e lo sguardo sprezzante verso l’artigianato artistico e il design.

Nella scienza della cultura l’origine e la rapida diffusione di questa parola viene ricondotta all’ambivalente modernizzazione della società industriale-capitalistica nel passaggio dal 19° al 20° secolo (Kliche, 2001). In vista dell’espansione del mercato dei beni di consumo e della produzione industriale di massa, la definizione kitsch” è diventata un segnale critico-culturale adatto all’unificazione di concetti diversi contro i quali si è scesi in campo: “robaccia”, “massificazione”, “effetti” calcolati e “inautenticità” intesi come soddisfazione commerciale di esigenze estetiche. Si trattava spesso di un generale sospetto verso il piacere: ma nel piacere derivante da prodotti che potevano esercitare forti effetti emotivi c’era qualcosa che non andava e, dalla prospettiva di un discorso estetico, questi erano ritenuti stucchevoli e insulti da Kant a Goethe e Schiller fino a Hermann Broch. Sono i famigerati “stimoli” a essere sospetti nel discorso sul kitsch, mentre problematico è il desiderio più o meno sublimato, ovvero quell’elemento erotico nel piacere del bello artistico che oggi sembra prendersi gioco di tutta la critica ascetica nel segno dell’edonismo della quotidianità estetizzata.

La messa in scena cultural-industriale della sensazione e dell’esperienza estetica pone il discorso sul kitsch di fronte a nuove domande per le cui risposte è possibile fare tranquillamente ricorso ad antichi principi. Intorno alla metà del 20° secolo Greenberg riteneva il kitsch una forma attuale di cultura di massa. Nello stesso periodo Theodor W. Adorno sottolineava la differenza tra kitsch e “industria culturale” il cui potente apparato commerciale e produttivo non trascinava solo la cultura elevata in un vortice omogeneizzante, bensì anche i suoi settori complementari, ovvero la cultura popolare e, di conseguenza, anche il kitsch. Per Adorno il kitsch è un elemento della cultura popolare e anche di quella elevata: un elemento minacciato d’estinzione come tutte le altre forme e gli altri atteggiamenti, allo stesso modo naturali ed estetici. Il nome “industria culturale” non è sinonimo di kitsch prodotto meccanicamente che ricopre la cultura autentica: tradizione, avanguardia e kitsch affondano insieme, rimpiazzati da una nuova cultura sempre più “merceologica”, innovativa solo nella sua forma di produzione.

**ATTUALIZZAZIONE DEL CONCETTO DI KITSCH** Negli ultimi anni, i parametri di valutazione sono cambiati. L’impiego del termine kitsch viene criticato nelle sue fondamenta e il legame dell’arte con la verità e l’autenticità viene messo in

discussione. Il contrario di kitsch e arte ha perso il suo potere legittimante e, dalla Pop Art e dall'arte post-moderna, la parola kitsch viene impiegata di rado nei discorsi teorici con un significato svalutativo anzi, talvolta, è sinonimo di avanguardia, come ha formulato argutamente il filosofo austriaco Konrad Paul Liessmann (Liessmann, 2002). Gernot Böhme, un filosofo tedesco, ha perorato la causa per la “riabilitazione del kitsch,” anche se non in un contesto artistico, bensì nella quotidianità, al di fuori dell’ambito artistico statico dei musei. I prodotti e le atmosfere kitsch aiuterebbero a soddisfare il bisogno legittimo e naturale di un’estetica “al di fuori dei propri confini” e, in seguito, a mostrarsi, a “mettersi in scena” per essere percepiti dagli altri (Böhme 1995).

Oggi la contrapposizione arte/kitsch è considerata obsoleta, tanto che la sua validità era già stata messa in discussione da Adorno: “Il kitsch è mescolato a tutta l’arte sotto forma di sostanza tossica” (Adorno, 1970). Spesso diventa quasi un’apologia pseudo-religiosa che prima veniva diffamata come kitsch: gli intenditori sanno, così afferma Konrad Paul Liessmann, “quale kitsch è in voga come arte e quale arte è indiscutibilmente kitsch” (Liessmann, 2002). L’appagamento estetico di bisogni triviali ed erotici nella sfera dell’apparenza è considerata legittima anche negli “ambienti sacri” della grande arte. Per la descrizione di prodotti della cultura di massa quotidiana ci si riferisce, sin dal 1980, ai principi scientifico-socio-culturali, per i quali non si tratta più solo di puro escapismo o di un mezzo per il lavaggio del cervello. (Schweppenhäuser, 2006; Dettmar/Küpper, 2007); ci s’interessa delle codificazioni ironiche e del rapporto sfuggente con fenomeni kitsch nelle subculture e nei mass media. Trivialità, sentimentalismo e fantasia possono esercitare effetti parodistico-liberatori, contrapposti alla funzione ideologica del kitsch. Il film di Rosa von Praunheim *Die Bettwurst* ne è un esempio, così come le rappresentazioni di Christoph Schlingensief. Ma anche opere del mondo artistico (Jeff Koons, Pierre et Gilles, Damien Hirst, ecc.) o del settore dell’artigianato artistico mediale (David LaChapelle) vengono qui messe in questione.

Nel frattempo, il termine kitsch viene impiegato senza riserve solo nel gergo comune o negli inserti culturali dei giornali, mentre nella dialettica degli esperti estetici è diventato problematico, pur descrivendo un’interpretazione di produzione ed esperienza estetica, per cui fino ad oggi non è stato individuato un concetto similmente adatto: non ne esiste, infatti, nessuno così corto e vago e, proprio per questo, adatto agli impieghi più disparati e controversi. Come abbiamo visto, è sparita anche l’originaria definizione generale di kitsch, ovvero la valutazione sminuente nell’ambito di un’ironica ricodificazione della terminologia ereditata del “buono” e del “cattivo” gusto. Infatti i prodotti della cultura di massa e della quotidianità consentono un’esperienza esteticamente autentica, così come codificazioni multiple, senza trascurare

la sovranità del pubblico: le persone sfruttano offerte kitsch della cultura popolare come fonte di divertimento, decodificandole in modo diverso, rispetto a come sono codificate. È arrivata l’ora di separare il concetto di cultura popolare dalla struttura storico-filosofica, essendo la cultura di massa un’elevata cultura in decaduta (Schweppenhäuser 2008). Ciò che importa è rendere visibile il carattere ideologico dell’arte di massa e delle sue opportunità estetiche nella società attuale.

### P.30 GERHARD SCHWEPPENHÄUSER

#### THE SOURCE OF KITSCH: AESTHETIC EXPERI-

#### ENCE IN EVERYDAY LIFE

“The source of kitsch is the categorical agreement with being”, says Milan Kundera in his successful novel, *The Unbearable Lightness of Being*. As Kundera wrote more than a quarter of a century ago, “the identity of political kitsch is not set by a political strategy but by pictures, metaphors and the choice of words” (Kundera 1984). The images of the opening and closing ceremonies at the 2008 Beijing Olympics give cause to reflect once more on the subject of kitsch, especially where, straddling cultural boundaries, top architects from western Europe made a substantial contribution to the staging of the official form of kitsch. However, what follows is not meant to be about architecture and representative kitsch in the first instance, but more fundamentally about the question of kitsch as a phenomenon of crossing and blurring the boundaries between art and everyday life.

**DISSOCIATION FROM ART** Kitsch was regarded in the aesthetic dogma of the 20th century as a substitute for art. Initially, products of applied arts were included under this heading, for example, paintings for decorative purposes, exclusively sentimental music, everyday objects that were burdened with aesthetic statements beyond their functional purpose and, in particular, those items around us that strictly speaking have no function but are intended to please the eye, such as the famous garden gnomes; mythological figures that are in English collectively referred to by the refreshingly straightforward term of *garden ornaments*. A *kitsch-man* meant an individual who satisfied his or her aesthetic needs in a way that was regarded as backward, limited and undiscriminating.

At the end of the 1930s, the art critic Clement Greenberg published his influential essay *Avantgarde and Kitsch*. He described kitsch as ersatz culture, “destined for those who, insensible to the values of genuine culture, are hungry nevertheless for the diversion that only culture of some sort can provide”. Greenberg’s criteria are still valid today: “Kitsch is mechanical and operates by formulas. Kitsch is vicarious experience and faked sensations. Kitsch is the epitome of all that is spurious in the life of our times”. He

goes on to say that kitsch in the 20th century “is turned out mechanically” and marketed profitably by a “great sales apparatus which brings pressure to bear on every member of society” (Greenberg 1939). This universal ersatz culture of the modern industrial age is, according to Greenberg, destroying not only the avant-garde, but also popular culture.

Walt Disney’s adaptations of fairytales such as *Snow White* and *Sleeping Beauty* can be regarded as examples of the sort of second-order kitsch that emerges from the transfer of the subject and form of a quasi-instinctual tradition of popular culture into cultural industrial production. The simultaneously cosy and sinister aura of the fairytales, where power relationships appear natural and develop into good or evil through magical intervention, is transformed by Disney into the sober, business-like atmosphere of a rational, bourgeois business world where relationships are based on partnership.

Almost 30 years after Greenberg, Gillo Dorfles compiled a catalogue of representative characteristics for the critical discourse on kitsch based on the latter’s dissociation from art. First there is the pseudo-myth that stylises persons into so-called cult figures. Then there are often transfers from one medium to another: from novels to films, from classical to popular music or from paintings to stained glass windows. (I shall not address here the problem whereby, for example, Alban Berg’s opera *Wozzeck* would according to this criterion be classified as kitsch.) The principle of *cutifying* something generally plays a major role. Moreover, if something appears in the shape of another completely different object, for example, an egg timer in the form of a cooking pot, or if everyday items take on outlandish dimensions, this would be just as kitsch as imitating another period and its style (Dorfles 1969). Dorfles and many others transfer the *true/false* differentiation code from science to the liberal and applied arts. According to this test, kitsch is false in terms of its location (e.g. industrial music as folk music), in terms of its time (e.g. classical harmony in contemporary music) or in terms of its material (e.g. PVC flooring that looks like sandstone or marble tiles).

**ON THE HISTORY OF KITSCH** The term kitsch entered the vocabulary used to describe art in the late 19<sup>th</sup> century. The intention was not to denounce art that was unintentionally bad, but rather to censure products that were from the outset calculated to have certain desired effects. The critics of kitsch had in their sights stereotyped and pattern-based products that were efficiently produced to attain maximum profit for minimum outlay. One theory is that the word kitsch came from the jargon used by merchants (Elias 1935); others have suggested regional or industrial origins. The semantic field on the one hand indicates an item that

is quickly and cheaply put together in order to be sold well above its value, while on the other conjecturing a vernacular expression from the craft sector. Thus kitsch, when used as a polemical term by artists and experts against the proliferation of aesthetic mass products, combines the two most important aspects of the word: a suspicion of all things commercial and a contemptuous view of handicrafts and design.

In cultural studies, the genesis and rapid diffusion of the word are attributed to the ambivalent modernisation of capitalist industrial societies in the transition from the 19<sup>th</sup> to the 20<sup>th</sup> century (Kliche 2001). In the course of the expansion of the market for mass-produced industrial consumer goods, the term kitsch became a culturally critical signal that encapsulated the various concepts that drove people to take up arms, for example *rubbish*, *stereotyping*, *calculated effects* and *fake*, i.e. commercially driven, fulfilment of aesthetic needs. There was often also a suspicion of pleasure in general: to this way of thinking, there was something wrong with enjoying products that generated strong emotional effects. Aesthetic discourse – exemplified by Kant, Goethe and Schiller, all the way through to Hermann Broch – regarded such things as mawkish and vulgar. These are the infamous *stimuli* that are regarded with suspicion in any discourse on kitsch. A problem arose with the more or less sublimated desire, i.e. that erotic element in the enjoyment of the artistically beautiful, that today appears to mock all ascetic criticism under the sign of the hedonism of an aestheticised daily life.

Today, the kitsch discourse is faced by new questions relating to the culture industry’s staging of sensation and aesthetic experience, although a recourse to earlier approaches can of course be helpful. Around the middle of the 20<sup>th</sup> century, Greenberg considered kitsch to be the current form of mass culture. Theodor W. Adorno emphasised at around the same time the difference between kitsch and culture industry, maintaining that the powerful sales and production apparatus of the culture industry not only drew high culture into its homogenising vortex, but also the complementary area of popular culture and, along with it, kitsch. According to Adorno, kitsch is an element of popular and high culture. It is an element that is threatened with extinction just as much as all other quasi-instinctual, aesthetic forms and types of behaviour. The name culture industry does not mean mechanically produced kitsch that envelops authentic culture: tradition, avant-garde and kitsch all perish together, to be replaced by a new, thoroughly commodified culture that is only innovative in its forms of production.

**UPDATING THE CONCEPT OF KITSCH** In recent years, the evaluation parameters have been transformed. The use of the term kitsch has been fundamentally criticised, with

the linking of art to truth and authenticity now questioned. The contrast of kitsch and art has lost its power to legitimise. Since the advent of pop art and postmodernism, the word kitsch has seldom been used pejoratively in theoretical discourse. Kitsch itself is at times regarded as avant-garde, as the Austrian philosopher, Konrad Paul Liessmann, has emphasised (Liessmann 2002). Gernot Böhme, a German philosopher, has pleaded for a “rehabilitation of kitsch”, admittedly not in the context of art, but in everyday life outside the inactive environment of the art gallery. Kitsch products and atmospheres would, he feels, help satisfy the legitimate and natural need for an aesthetic “stepping outside oneself”, in other words the need to show oneself, to “play to the gallery” and thus be noticed by others (Böhme 1995).

Today, this art-kitsch opposition is regarded as obsolete, with its validity previously questioned by Adorno: “Kitsch has been mixed with all art forms as poison” (Adorno 1970). Often this becomes almost a pseudo-religious apologia for what was earlier defamed as kitsch. According to Konrad Paul Liessmann, experts know “what kitsch is in vogue as art and which art is as kitsch unworthy of discussion. (Liessmann 2002). The aesthetic satisfaction of trivial and erotic desires in the sphere of appearance is seen as legitimate even in the *sacred chambers* of high art. In describing products of mass and everyday culture, we now draw on methods from cultural studies and the social sciences that no longer see in kitsch simply a form of escapism or an aid to brain-washing (Schweppenhäuser 2006; Dettmar/Küpper 2007). Today there exists an interest in the ironic codifications and shimmering associations with kitsch phenomena in sub-cultures and the mass media. Triviality, sentimentality and fantasy can thus achieve liberating effects of parody that oppose the ideological function of kitsch. Rosa von Praunheim’s film *Die Bettwurst* or the productions of Christoph Schlingensief are be examples of this. But works from the world of art (Jeff Koons, Pierre et Gilles, Damien Hirst and others) or from the area of media-based creations (David LaChapelle) can also be considered here.

Meanwhile, the word kitsch is still only used without reservation in everyday speech or newspaper features, while it has become problematic in discourse among aesthetic experts. Nevertheless, it characterises a variation of aesthetic production and experience for which, to date, there is no similarly suitable concept. In any event, there is no term that is at the same time so brief and vague but that – for this very reason – can be used in all manner of controversial ways. As we have seen, the original common denominator of kitsch, i.e. as a pejorative valuation, has also dissolved in the course of ironic recodings of the conventional terminology of *good* and *bad taste*. Because the products of mass and everyday culture surely permit an authentic, aesthetic experience. Multiple

codings are possible and the sovereignty of the public must not be neglected: people use *kitschy* offerings from popular culture as a source of pleasure, decoding them differently from their original encoding. It is now time to develop a concept of popular culture that breaks with the historical-philosophical construction whereby mass culture is decadent high culture (Schweppenhäuser 2008). The important issue is to make visible the ideological character of mass art and its aesthetic possibilities in current society.









# DISSOLVIMENTO DEI CONFINI FILOSOFICO-ARTISTICI

MICHAELA OTT

28

La filosofia post-strutturalista degli anni Ottanta di Gilles Deleuze e Félix Guattari è basata sul dissolvimento dei confini concettuali. Con *Mille Plateaus*, nel 1980, gli autori hanno presentato un volume in cui venivano cancellati i confini tra i campi teorici, nonché rivelate singole correlazioni tra loro, che fanno sembrare affini la storia naturale e la letteratura, la sociologia e la musica. In tale processo è stata microscopicamente ispezionata la classificazione concettuale della filosofia e delle scienze correlate procedendo a una nuova suddivisione, dando origine a nuovi collegamenti e creando, così, una struttura concettuale meno gerarchica rispetto alla tradizione. In questo senso Deleuze e Guattari hanno cercato di sostituire la classica struttura gnoseologica ad albero con un modello che ricorda più un micelio fungino o un rizoma.

Partendo dalla filosofia dello strutturalismo, operante per coppie antitetiche quali maschio-femmina, la filosofia

post-strutturalista critica, appunto, questa modalità di pensiero, cercando di sottrarvisi in maniera creativa. Teorizza la cancellazione dei confini linguistici, ma anche di quelli figurativi, volgendo la sua attenzione all'incontro tra dimensioni disparate, al loro "acciuffarsi l'un l'altra" e al sorpasso reciproco. In questo modo, la filosofia post-strutturalista desidera creare "zone d'indeterminazione" concettuale, spostando ciò che fino a quel momento era rimasto inosservato nell'area del concepibile.

È interessante notare come Deleuze e Guattari partano dal presupposto che la posizione maschile non è in contrapposizione a quella femminile, poiché la prima, statica e irremovibile, non può nemmeno incontrarsi con la seconda, caratterizzata da dinamismo. Testimonianza ne sono le auto-invenzioni fotografiche di Cindy Sherman, al pari dei modi di "diventare donna" delle immagini di Jürgen Klauke. Più significativo rispetto alla contrapposizione dei sessi tra uomo e donna, a Deleuze e

Guattari pare, infatti, il sovvertimento della classificazione dei generi, poiché il femminile si presenta come processualità che, proprio perché non identificabile con il padre, la legge e la lingua, da sempre risulta sfalsato e indeterminato. Cancellazioni di confini ancora più radicali e modi di divenire indeterminato sono viste nel "diventare bestie" delle opere di Virginia Woolf. Allo stesso modo anche le architetture, come il rococò con le sue variazioni di stucco, lavorano per rendere indeterminato lo spazio.

**PHILOSOPHICAL AND ARTISTIC BORDER BLURRING** The 1980s poststructuralist philosophy of Gilles Deleuze and Félix Guattari is based on the concept of border blurring. In 1980, the authors produced a book, *Mille Plateaus*, that blurred the borders between areas of theory and revealed beyond this the unique correlations between them so that natural history appeared to be related to literature and sociology

to music. At the same time, they looked very closely at the conceptual classifications of philosophy and the adjoining sciences, reclassified and interrelated them differently and thus established a less hierachal structure of concepts *vis à vis* tradition. On this note, Deleuze and Guattari sought to replace the traditional epistemic tree structure with a model that recalls an image of a mycelium or rhizome.

Poststructuralist philosophy emerged from the philosophy of structuralism whose major theory proposed that there are certain theoretical and conceptual opposites, such as male-female. Poststructuralist philosophy criticises this very thinking in pairs of opposites and tries to bypass it creatively. It theorises on linguistic but also figurative border blurring and earmarks the meeting of unlike dimensions of its reciprocal aligning and two-way passing. In this way, poststructuralist philosophy would like to establish conceptual “zones of indeterminacy” and shift what was hitherto unseen into the sector of what is conceivable.

Interestingly, Deleuze and Guattari thus assume that the male does not form an opposite to the female as the static and immutable male is no match at all for the dynamic female. Cindy Sherman's photographic self-discoveries bear witness to this just as the ways of “becoming a woman” do in Jürgen Klauke's photographs. It appears to Deleuze and Guattari therefore that the subversion of sex attribution is more significant than the sexual opposites of man and woman. The female appears as flux and motion and is always out of alignment and indeterminate, because she cannot identify herself with father, law or language. Deleuze and Guattari see even more radical blurring of the borders and modes of becoming linguistically indeterminate in Virginia Woolf's literary turning into an animal. Even styles of architecture

do the preliminary work for spatial indeterminacy, such as Rococo does with its stucco variations.

### PHILOSOPHISCH-KÜNSTLERISCHE GRENZVERWISCHUNG

Die poststrukturalistische Philosophie der 80er Jahre von Gilles Deleuze und Félix Guattari gründet im Anliegen begrifflicher Grenzverwischung. Mit *Mille Plateaus* legten die Autoren 1980 ein Buch vor, das die Grenzen zwischen den Theoriefeldern verwischte und darüber hinaus einzelne Korrespondenzen zwischen ihnen offenbarte, so dass die Naturgeschichte mit der Literatur, die Soziologie mit der Musik verwandt erschien. Dabei haben sie die Begriffsteilungen der Philosophie ebenso wie die der angrenzenden Wissenschaften gleichsam mikroskopisch in Augenschein genommen, neu unterteilt, anders verknüpft und so ein im Vergleich zur Tradition weniger hierarchisches Begriffsgefüge erstellt. In diesem Sinn suchten Deleuze und Guattari die herkömmliche erkenntnistheoretische Baumstruktur durch ein Modell zu ersetzen, das an ein Pilzgeflecht oder ein Rhizom denken lässt.

Hervorgegangen aus der Philosophie des Strukturalismus, der in Gegensatzpaaren wie männlich-weiblich operiert, kritisiert die poststrukturalistische Philosophie eben dieses Denken in Gegensatzpaaren und sucht dieses kreativ zu unterlaufen. Sie theoretisiert sprachliche, aber auch bildliche Grenzverwischungen und denkt der Begegnung ungleichartiger Größen, ihrem „wechselseitigen Einfangen“ und „gegenseitigen Überholen“ nach. Auf diese Weise möchte die poststrukturalistische Philosophie begriffliche „Unbestimmtheitszonen“ anlegen und in ihnen bislang Nichtgesehenes in den Bereich des Denkbaren rücken.

So gehen Deleuze und Guattari interessanterweise davon aus, dass die männliche Position keinen Gegensatz zur weiblichen bildet, da die statische

und unveränderliche männliche Position dem dynamischen Weiblichen gar nicht begegnen kann. Die fotografischen Selbsterfindungen Cindy Shermans legen davon Zeugnis ab, ebenso wie die verschiedenen Arten des *Frau-Werdens* in den Fotografien von Jürgen Klauke. Bedeutsamer als die geschlechtliche Entgegensetzung von Mann und Frau erscheint Deleuze und Guattari daher die Subvertierung der Geschlechtszuschreibung. Denn das Weibliche erscheint als Prozessualität, die, weil sie sich nicht mit dem Vater, dem Gesetz, der Sprache identifizieren kann, immer schon verschoben und unbestimmt ist. Noch radikalere Grenzverwischungen und Arten sprachlichen *Unbestimmt-Werdens* sehen sie im literarischen *Tier-Werden* bei Virginia Woolf. Auch die Architekturen wie jene des Rokoko arbeiten in den Variationen ihres Stucks einem *Unbestimmt-Werden* des Raums zu.

# DIE QUELLE DES KITSCHES

GERHARD SCHWEPPENHÄUSER

30

„Die Quelle des Kitsches ist das kategorische Einverständnis mit dem Sein“, heißt es in Milan Kunderas Erfolgsroman *Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins*. Die Identität des politischen Kitsches sei, wie Kundera vor nun über einem Vierteljahrhundert geschrieben hat, „nicht durch eine politische Strategie bestimmt, sondern durch Bilder, Metaphern und Wortwahl“ (Kundera 1984). Die Bilder von den olympischen Eröffnungs- und Abschlussfeiern in Peking geben nun Anlass, über das Thema des Kitsches wieder nachzudenken, besonders wo westeuropäische Stararchitekten grenzüberschreitend zwischen den Kulturen einen wesentlichen Beitrag zur Inszenierung des Herrschaftskitsches geleistet haben. Aber es soll im Weiteren nicht in erster Linie um Architektur und Repräsentationskitsch gehen, sondern grundlegender um die Frage des Kitsches als Phänomen der Grenzüberschreitung und -verwischung zwischen Kunst und Alltag.

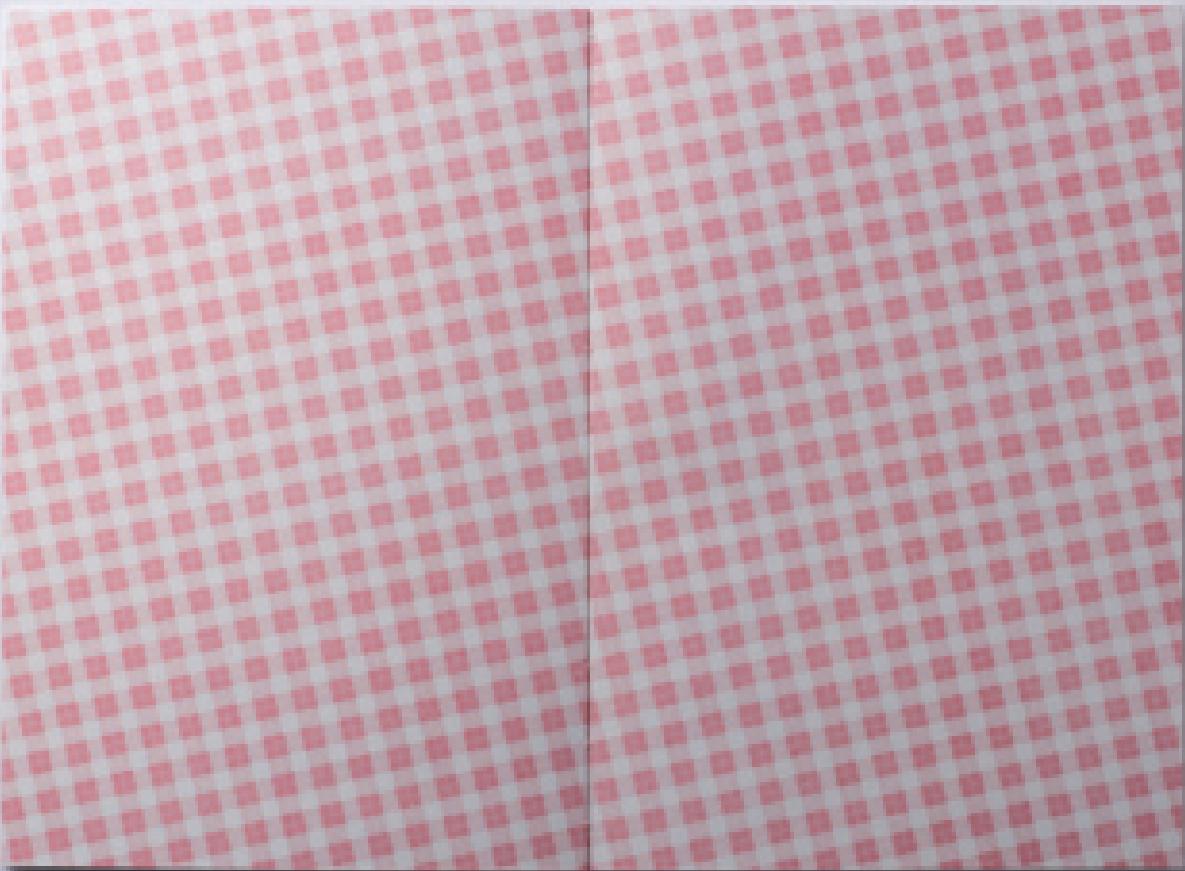
**ABGRENZUNG ZUR KUNST** Kitsch galt in der ästhetischen Dogmatik des 20. Jahrhunderts als Kunstersatz. Unter das Verdikt fielen zunächst Produkte der angewandten Künste: zum Beispiel Malereien, die dekorativen Zwecken dienten; Musik, die ausschließlich sentimentale Stimmungen erzeugte; Gebrauchsgegenstände, die über ihren Funktionszweck hinaus mit ästhetischen Statements beladen waren; und ganz besonders jene im strengen Sinne funktionslosen Dinge der alltäglichen Umgebung, die das Auge des Betrachters

erfreuen sollten, wie etwa die berühmten deutschen Gartenzwerge – mythologische Gestalten, die man im Englischen unter den erfrischend aufgeklärten Sammelbegriff *garden ornaments* rubrizieren kann. Als *Kitschmensch* galt, wer seine ästhetischen Bedürfnisse auf eine Art und Weise befriedigte, die als zurückgeblieben, restringiert und undifferenziert galt.

Ende der 1930er Jahre veröffentlichte der Kunstkritiker Clement Greenberg seinen einflussreichen Aufsatz *Avantgarde und Kitsch*. Er bezeichnete Kitsch als Kulturersatz für all jene, „die unempfänglich für die Werte der echten Kultur sind, aber dennoch nach der Zerstreuung hungrig, welche nur Kultur, gleich welcher Art, verschaffen kann“. Greenbergs Merkmale sind bis heute geläufig: „Kitsch ist mechanisch und funktioniert nach festen Formeln. Kitsch ist Erfahrung aus zweiter Hand, vorgetäuschte Empfindung. Kitsch ist der Inbegriff alles Unechten im Leben unserer Zeit.“ Kitsch werde im 20. Jahrhundert „mechanisch hergestellt“ und von einem „gewaltigen Verkaufsapparat“ profitabel vermarktet, „dessen Druck jedes Mitglied der Gesellschaft zu spüren bekommt.“ (Greenberg 1939) Diese universale Ersatzkultur der industriellen Moderne zerstöre nicht nur die Avantgarde, sondern auch die populäre Kultur, meinte Greenberg.

Als Beispiel für Kitsch zweiter Ordnung, der durch Übertragung von Stoffen und Formen der gleichsam naturwüchsigen, volkskulturellen Überlieferung in die kulturindustrielle Produktion entsteht, könnte man Walt Disneys Adaptionen von Märchenstoffen wie Schneewittchen und Dornröschen betrachten. Die ebenso heimelige wie unheimliche Aura der Märchen, in denen Herrschaftsverhältnisse wie Naturverhältnisse erscheinen und sich durch zauberhafte Eingriffe zum Guten oder Bösen entwickeln, wird bei Disney in eine nüchterne, geschäftsmäßige Atmosphäre der bürgerlich-rationalen Geschäftswelt von partnerschaftlichen Beziehungen verwandelt.

Gillo Dorfles hat fast dreißig Jahre nach Greenberg einen Katalog von Merkmalen aufgestellt, der repräsentativ ist für den kritischen Diskurs über Kitsch, der auf Abgrenzung zur Kunst basiert. Da ist zunächst der Pseudo-Mythos, der Personen zu sogenannten Kultfiguren stilisiert. Dann wird häufig von einem Medium ins andere transferiert: vom Roman zum Film, von der klassischen in die populäre Musik oder von Gemälden auf Glasfenster. (Auf die Problematik dieses Kriteriums, nach dem z. B. Alban Bergs Oper *Wozzeck* unter das Kitschverdikt fiele, werde ich hier nicht eingehen.) Eine wesentliche Rolle spielt ganz allgemein das Prinzip der Verniedlichung. Wenn ferner etwas in der Form von etwas ganz anderem auftritt, zum Beispiel eine Eieruhr in Gestalt eines Kochtopfs, oder wenn Dinge des täglichen Gebrauchs übersteigerte Dimensionen haben, dann haben wir es ebenso mit Kitsch zu tun wie im Falle der Nachahmung einer anderen Zeit und ihrer Stile (Dorfles 1969). Bei Dorfles und







83

1 - Michel Costa



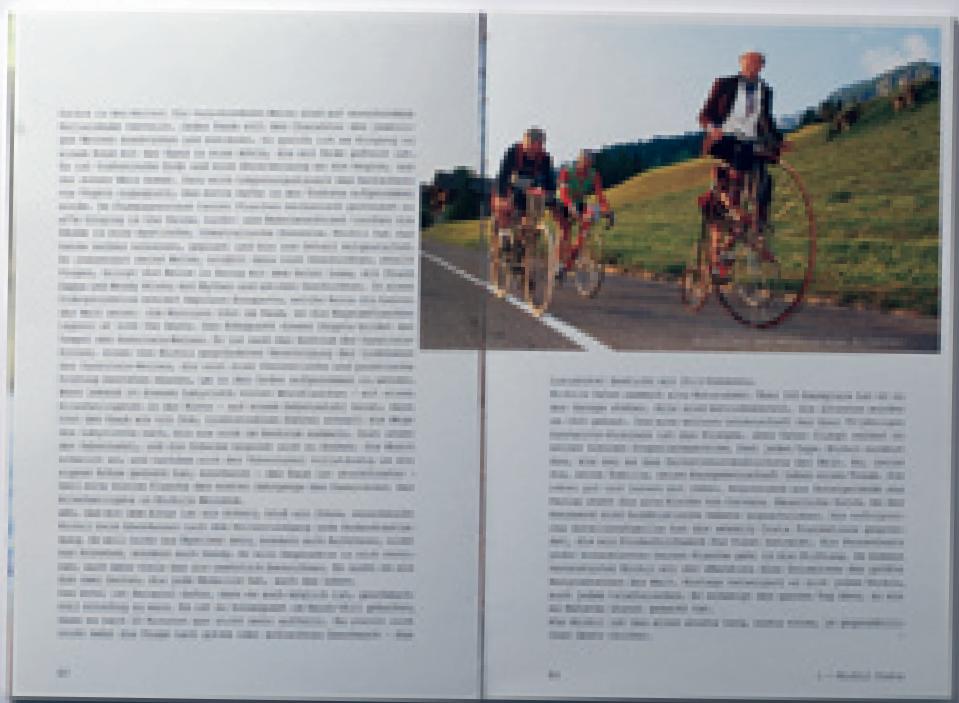
**THOMAS KRONBICHLER**  
**SIEBEN SÜNDEN IN EINEM LAND**  
**BOZEN 2008**  
**AUSSCHNITT AUS DEM**  
**DIPLOMPROJEKT (BA)**

34

vielen anderen wird der Unterscheidungscode *wahr und falsch* aus der Wissenschaft in den Bereich der freien und der angewandten Künste übertragen: Kitsch ist demnach lokal falsch (z.B. Industrie-Musik als Volksmusik), temporal falsch (z.B. klassische Harmonik in der Musik unserer Zeit) oder material falsch (z.B. Fußbodenbeläge aus PVC, die wie Fliesen aus Sandstein oder Marmor aussehen).

**ZUR GESCHICHTE DES KITSCHES** Der Begriff Kitsch war im späten 19. Jahrhundert in das Vokabular des Sprechens über Kunst aufgenommen worden. Man wollte damit aber nicht Kunst denunzieren, die ungewollt schlecht ist, sondern Produkte, die von vornherein darauf berechnet waren, bestimmte gewünschte Wirkungen zu erzeugen. Die Kitsch-Kritiker hatten stereotype und schablonenhafte Produkte im Visier, die rationell hergestellt wurden, um mit minimalem Aufwand maximalen ökonomischen Ertrag zu bringen. Vermutlich stammt das Wort aus dem Sprachgebrauch des Jargons der Händler (Elias 1935); man hat auch vermutet, dass es regionale, handwerkliche Ursprünge hat. In sein Bedeutungsfeld gehört einerseits die Rede davon, dass etwas billig und schnell zusammengefuscht wird, um es weit über seinem Wert zu verkaufen, und andererseits mundartliche Ausdrücke aus dem handwerklichen Bereich. Damit hängen die beiden wichtigsten Aspekte des Wortes Kitsch als Kampfbegriff zusammen, den Künstler und Kenner polemisch





gegen die Verbreitung ästhetischer Massenware richteten: der Kommerz-Verdacht und der verächtliche Blick auf Kunsthandwerk und Design.

In der Kulturwissenschaft werden die Entstehung und die rasche Verbreitung des Wortes auf die ambivalente Modernisierung der kapitalistischen Industriegesellschaften im Übergang vom 19. zum 20. Jahrhundert zurückgeführt (Kliche 2001). Im Zuge der Expansion des Marktes für Konsumgüter der industriellen Massenproduktion konnte die Bezeichnung Kitsch zu einem kulturkritischen Signal werden, das sich eignete, um verschiedenartige Konzepte zusammenzufassen, gegen die man zu Felde zog: Schund, Vermassung, kalkulierte Effekte und die unauthentische, weil kommerziell betriebene Befriedigung ästhetischer Bedürfnisse. Es ging dabei oft um einen Generalverdacht gegen den Genuss: Mit dem Genuss von Produkten, die starke emotionale Wirkungen hervorbringen können, stimmt demnach etwas nicht. Sie galten aus der Perspektive des ästhetischen Diskurses von Kant, Goethe und Schiller bis hin zu Hermann Broch als gefühlsselig und abgeschmackt. Es sind die berüchtigten *Reize*, die im Kitsch-Diskurs als verdächtig gelten. Problematisch war die mehr oder weniger sublimierte Lust: also jenes erotische Element im Genuss des Kunstschoßen, das heute, im Zeichen des Hedonismus eines ästhetisierten Alltagslebens, aller asketischen Kritik zu spotten scheint.

Die kulturindustrielle Inszenierung des Erlebens und der ästhetischen Erfahrung stellt den Kitsch-Diskurs heute vor neue Fragen; bei deren Beantwortung kann freilich der Rekurs auf ältere Ansätze helfen. Greenberg hielt Kitsch um die Mitte des 20. Jahrhunderts für die aktuelle Gestalt der Massenkultur. Theodor W. Adorno betonte etwa zur gleichen Zeit die Differenz zwischen Kitsch und Kulturindustrie. Der gewaltige Verkaufs- und Produktionsapparat der Kulturindustrie ziehe nicht nur die Hochkultur in seinen homogenisierenden Strudel, sondern auch deren komplementären Bereich, nämlich die populäre Kultur – und damit eben auch den Kitsch. Kitsch ist nach Adorno ein Element der populären *und* der hohen Kultur: ein Element, das ebenso vom Aussterben bedroht ist wie alle anderen, gleichsam naturwüchsigen, ästhetischen Formen und Verhaltensweisen. Der Name Kulturindustrie steht nicht für mechanisch hergestellten Kitsch, der die authentische Kultur überzieht: Tradition, Avantgarde und Kitsch gehen gemeinsam unter. Sie werden durch eine neue, durch und durch warenförmige Kultur ersetzt, die aber nur der Produktionsform nach innovativ ist.

**AKTUALITÄT DES KITSCHBEGRIFFES** In den letzten Jahren hat sich der Bewertungsrahmen gewandelt. Die Verwendung des Kitschbegriffs ist grundlegend kritisiert und die Bindung von Kunst an Wahrheit und Authentizität hinterfragt worden. Der Gegensatz von Kitsch und Kunst hat seine Legi-

timationskraft verloren. Seit Pop Art und Postmoderne wird das Wort Kitsch in theoretischen Diskursen selten abwertend verwendet; mitunter gilt der Kitsch selbst als Avantgarde, wie der österreichische Philosoph Konrad Paul Liessmann pointiert formuliert hat (Liessmann 2002). Gernot Böhme, ein deutscher Philosoph, hat für eine „Rehabilitierung des Kitsches“ plädiert; allerdings nicht im Kunstkontext, sondern im Alltag, außerhalb des handlungsentlasteten Kunst-Raums der Museen. Kitschprodukte und -atmosphären würden dabei helfen, das legitime, naturhafte Bedürfnis nach einem ästhetischen „Aus-sich-Heraustretens“ zu befriedigen, also danach, sich zu zeigen, sich „in Szene zu setzen“ und von anderen dabei wahrgenommen zu werden (Böhme 1995).

Heute gilt die Kunst-Kitsch-Opposition als obsolet, deren Geltung bereits von Adorno in Frage gestellt worden ist: „Als Giftstoff ist der Kitsch aller Kunst beigemischt“ (Adorno 1970). Häufig wird das zu einer quasi alltagsreligiösen Apologie dessen, was früher als Kitsch diffamiert wurde: Kenner wissen, so Konrad Paul Liessmann, „welcher Kitsch als Kunst en vogue ist und welche Kunst als Kitsch indiskutabel ist.“ (Liessmann 2002). Die ästhetische Befriedigung trivialer und erotischer Bedürfnisse in der Sphäre des Scheins wird als legitim angesehen, auch in den *heiligen Hallen* der hohen Kunst. Zur Beschreibung von Produkten der Massen- und Alltagskultur bezieht man sich seit den 1980er Jahren auf kultur- und sozialwissenschaftliche Ansätze, für die der Kitsch nicht mehr nur purer Eskapismus oder Hilfsmittel zur Gehirnwäsche ist (Schweppenhäuser 2006; Dettmar/Küpper 2007). Man interessiert sich für ironische Kodierungen und den schillernden Umgang mit Kitsch-Phänomen in Subkulturen und Massenmedien. Trivialität, Sentimentalität und Phantastik können demnach befreiende, parodistische Wirkungen erzielen, die der ideologischen Kitsch-Funktion entgegengesetzt sind. Rosa von Praunheims Film *Die Bettwurst* wäre ein Beispiel oder die Inszenierungen von Christoph Schlingensief. Aber auch Arbeiten aus der Kunstwelt (Jeff Koons, Pierre et Gilles, Damien Hirst u.a.) oder aus dem Bereich des medialen Kunsthandwerks (David LaChapelle) kommen hier in Betracht.

Inzwischen wird das Wort Kitsch nur noch in der Alltagssprache oder im Zeitungsfeuilleton ohne Vorbehalte verwendet, während es im Diskurs ästhetischer Experten problematisch geworden ist. Dennoch bezeichnet es eine Spielart ästhetischer Produktion und Erfahrung, für die es bis heute keinen ähnlich geeigneten Begriff gibt. Es gibt auf jeden Fall keinen, der zugleich so knapp und so vage ist und sich gerade deswegen für die verschiedensten, kontroversen Verwendungen anbietet. Wie wir gesehen haben, hat sich auch der ursprüngliche Generalnennner von Kitsch, also die herabsetzende Bewertung, im Zuge ironischer Umcodierungen der überlieferten Terminologie des guten und schlechten Geschmacks

aufgelöst. Denn die Produkte der Massen- und Alltagskultur erlauben durchaus authentische ästhetische Erfahrung. Mehrfachkodierungen sind möglich und die Souveränität des Publikums ist nicht zu vernachlässigen: Menschen nutzen *kitschige* Angebote der Populärkultur als Quelle von Vergnügen, indem sie diese anders dekodieren, als sie enkodiert worden sind. Heute ist ein Konzept der populären Kultur an der Zeit, das mit der geschichtsphilosophischen Konstruktion bricht, Massenkultur sei herabgesunkene Hochkultur (Schweppenhäuser 2008). Es kommt darauf an, den ideologischen Charakter der Massenkunst und ihre ästhetischen Möglichkeiten in der gegenwärtigen Gesellschaft sichtbar zu machen.

## BIBLIOGRAPHIE

- Adorno, Theodor W. (1978): Musikalische Warenanalysen [1939–40], in: Ders., Gesammelte Schriften, hrsg. v. R. Tiedemann u. a., Bd. 16, Frankfurt/M. 1978, S. 284–297.
- Adorno, Theodor W. (1970): Ästhetische Theorie, in: Ders., Gesammelte Schriften, Bd. 7, hrsg. v. G. Adorno u. R. Tiedemann, Frankfurt/M. 1970.
- Böhme, Gernot (2007): Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik [1995], in: Einfühlung und phänomenologische Reduktion. Grundlagenexte zu Architektur, Design und Kunst, hrsg. v. Th. Friedrich u. J. H. Gleiter, Berlin u. Münster 2007, S. 287–310.
- Dettmar, Ute u. Thomas Küpper (Hg.) (1999): Kitsch. Texte und Theorien, Stuttgart 2007.



Dorfles, Gillo (1969): *Der Kitsch* [1968], Tübingen 1969.

Eco, Umberto (1992): *Die Struktur des schlechten Geschmacks* [1963], in: Ders., *Apokalyptiker und Integrierte*, Frankfurt/M. 1992, S. 59–115.

Elias, Norbert (2004): *Kitschstil und Kitschzeitalter* [1935], in: Ders., *Kitschstil und Kitschzeitalter*. Mit einem Nachwort von H. Korte, Münster 2004, S. 1–40.

Greenberg, Clement (1997): *Avantgarde und Kitsch* [1939], in: Ders., *Die Essenz der Moderne*, hrsg. v. K. Lüdeking, Amsterdam u. Dresden 1997, S. 29–55.

Kliche, Dieter (2001): *Kitsch*, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, hrsg. v. K. Barck u. a., Bd. 3, Stuttgart u. Weimar 2001, S. 272–288.

Kundera, Milan (1987): *Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins* [1984], Frankfurt/M. 1987.

Liessmann, Konrad Paul (2002): *Kitsch! oder Warum der schlechte Geschmack eigentlich der gute ist*, Wien 2002.

Schweppenhäuser, Gerhard (2006): *Paper Moon, Blum- und Kornfeld. Über Kitsch und populäre Ästhetik*, in: *Wirklichkeitsexperimente. Architekturtheorie und praktische Ästhetik*, hrsg. v. J. H. Gleiter, N. Korrek u. S. Schramke, Weimar 2006, S. 41–67.

Schweppenhäuser, Gerhard (2008): *Das Recht des Kitsches. Synthetische Kunst, populärer Widerschein und reflexive Pragmatik*, in: *Die Permanenz des Ästhetischen*, hrsg. v. S. Sander u. a., Wiesbaden 2008.

# SUL CONFINE/DAL CONFINE

EMANUELA DE CECCO

38

I confini sfumati, confusi, offuscati, arrotondano le differenze. In loro presenza il passaggio da una parte all'altra, da un tempo all'altro, da un luogo ad un altro, da un lavoro ad un altro, da una disciplina ad un'altra, da una condizione sentimentale ad un'altra, da una stagione all'altra e via dicendo, avviene senza traumi, con gradualità. Mi chiedo quante volte questa condizione si verifichi davvero e quante altre non si tratti piuttosto di una forma retorica che funziona bene perché consente di pensarsi liberi, o meglio in transito tra più possibilità naturalmente reversibili. Mi chiedo se spesso non si tratti di una forma di auto rassicurazione alla quale ci si appella per prendere le distanze dalla fatica che portano con sé i confronti, le scelte e/o le imposizioni che richiedono una trasformazione.

L'alternativa ai confini sfumati sono i confini netti, ben segnalati, facilmente riconoscibili. Per esempio i confini stabiliti dalle frontiere tra gli

Stati, i confini stabiliti dal calendario e dall'orologio, e molti altri confini che scandiscono l'esistenza umana, compreso l'ultimo, tra la vita e la morte.

Paradossi di ordinaria amministrazione: il confronto con i confini netti può arrivare ad essere insostenibilmente duro, ma i confini sfumati non sono esenti da tranelli. Leggi non scritte, parole non espresse, sguardi, gesti, atteggiamenti, odori, inclusioni ed esclusioni insondabili se non tramite un lieve accento, particolari nell'abbigliamento: segni materiali e immateriali che possono produrre dei confini difficili da tracciare e per questo difficili da superare.

Il confine sfumato è mobile e la sua conformazione dipende sempre e comunque dal contesto.

Di chi sostiene che i confini sfumati siano l'emblema del mondo di oggi e che ciò sia la prova di uno scambio in atto tra soggetti differenti non c'è molto da fidarsi. Spesso è un modo per non prendere in considerazione nella

migliore delle ipotesi le diversità, nella peggiore le disugualianze.

Il confine sfumato da trappola si trasforma in un luogo necessario quando le parti confinanti sono realmente disposte a mettersi in gioco e ad esercitare reciprocamente uno sguardo attento verso chi sta dall'altra parte, a perdere e a ricevere qualcosa.

**ON THE BOUNDARY/FROM THE BOUNDARY** Blurred, confused and dim boundaries round off the differences. In their presence, the transit from one part to another, from one time to another, from one place to another, from one job to another, from one discipline to another, from one sentimental condition to another, from one season to another and so on takes place gradually without any trauma. I wonder how many times this condition really occurs and how many other times it is not more a rhetorical form that functions well because it allows us to think we are free or rather that

we can move between several naturally reversible possibilities. I wonder if often it is not a kind of self reassurance to which we appeal in order to dissociate ourselves from the effort that the comparisons, choices and/or impositions that need transformation imply.

The alternative to blurred boundaries is sharp boundaries, clearly marked and easily recognisable. For example, boundaries established between states, those fixed by the calendar or clock and many other boundaries marked by human existence, including the final one, between life and death.

Standard administrative paradoxes; the comparison with clear-cut boundaries can prove to be unbearably hard, but blurred boundaries are not without their pitfalls. Unwritten laws, unspoken words, looks, gestures, attitudes, odours, incomprehensible inclusions and exclusions if not by a slight accent, details of dress, material and immaterial signs that can produce boundaries difficult to trace and for this reason difficult to overcome.

The blurred boundary is changeable and therefore its structure always depends on the context.

Whoever maintains that blurred boundaries are a symbol of today's world and that this is proof of an exchange underway between different subjects is not to be relied on very much. Often it is a way of at best not taking into consideration the diversity and at worst the inequalities.

The blurred pitfall-like boundary transforms itself into an indispensable place when the neighbouring parts are really prepared to put themselves at risk, to exchange glances attentively with who is on the other side and to lose or gain something.

## AUF DER GRENZE/VON DER

**GRENZE** Grenzen, die verwischt, unklar und verdunkelt sind, verklären die Unterschiede. Stufenlos und ohne Trauma findet in ihrer Gegenwart der Übergang statt von einer Seite zur anderen, von einer Zeit zur anderen, von einem Ort zum anderen, von einer Arbeit und einer Disziplin zur anderen, von einem Gefühl und einer Jahreszeit zur anderen und so weiter. Ich frage mich, wie oft dies wirklich der Fall ist, und wie oft es sich nur um Rhetorik handelt, die funktioniert, weil uns dadurch ein Gefühl der Freiheit oder besser der Wahlfreiheit zwischen verschiedenen, jederzeit widerrufbaren Möglichkeiten vermittelt wird. Ich frage mich, ob es sich nicht oft um eine Form der Selbstberuhigung handelt, mit der wir uns von der mühevollen Aufgabe drücken, die Gegenüberstellungen, Entschlüsse und/oder Ausschlüsse mit sich bringen?

Die Alternativen dazu sind klar markierte, leicht erkennbare Grenzen. Beispielsweise die Grenzen zwischen Staaten, die Grenzen, die der Kalender und die Uhr vorgeben, und viele andere Grenzen mehr, die dem menschlichen Dasein Regeln geben, einschließlich der letzten Grenze – jener zwischen Leben und Tod.

Alltägliche Paradoxe: Mit klaren Grenzen konfrontiert zu werden, kann unerträglich hart sein, aber auch die verwischten Grenzen haben ihre Tücken. Ungeschriebene Gesetze, unausgesprochene Worte, Blicke, Gesten, Gebärden, Gerüche, bestenfalls durch einen leichten Akzent erkennbare Ausgrenzungen, Besonderheiten in der Bekleidung: materielle oder immaterielle Zeichen können Barrieren aufrichten, denen man schwer habhaft werden kann und die deswegen schwer zu überwindend sind.

Die verwischten Grenzen sind in Bewegung, die Art ihrer Beschaffenheit hängt stets vom jeweiligen Kontext ab.

Wer behauptet, dass die

verwischten Grenzen charakteristisch für die Welt von heute sind, und wer dies als Beweis nimmt für einen Austausch zwischen zwei Individuen, dem sollte man besser nicht trauen. Oft geht es dabei nur darum, sich im besten Fall nicht mit der Vielfältigkeit und im schlimmsten Fall nicht mit der Ungleichheit der Dinge auseinanderzusetzen.

Eine verwischte Grenze wandelt sich von einer Falle zu einem notwendigen Ort, wenn die Parteien der beiden Seiten dazu bereit sind, Risiken einzugehen und einen aufmerksamen Blick auf die andere Seite zu werfen, um dabei etwas zu verlieren, aber im Gegenzug auch etwas zu erhalten.

# LA GAIA SCIENZA

JÖRG H. GLEITER

40

Com'è possibile che oggetti semplici e banali superino i confini ben definiti della quotidianità, diventando opere d'arte come, per esempio, il famoso orinatoio di Marcel Duchamp, le scatole Brillo di Andy Warhol o la rana verde sulla croce di Martin Kippenberger? Ogni visita a un museo d'arte moderna dà ripetutamente origine a questa domanda. Forse perché siamo spinti alla riflessione, perché facciamo impavidamente spallucce a decenni di pratica artistica avanguardistica o perché ci concediamo un tenue sorrisetto, che si spegne però davanti ai risultati della recente vendita all'incanto: *Balloon flower* (Magenta) di Jeff Koon, un banale palloncino annodato e trasformato quindi in un fiore gigante in acciaio, nel luglio di quest'anno è stato venduto da Christie's a ben 25,7 milioni di Euro.

Com'è possibile, dunque, che oggetti reali della quotidianità assurgano a opere d'arte? A questa domanda risponde lo storico dell'arte e filosofo Arthur C. Danto, nel suo volume epocale *The*

*Transfiguration of the Commonplace*, ora tradotto in lingua italiana con il titolo *La trasfigurazione del banale*. Finalmente, dobbiamo dire, poiché proprio all'Italia, la terra di Giotto, Raffaello e Caravaggio, il libro riserva una sorpresa. Le opere di Duchamp, Warhol o Kippenberger non perseguono affatto la novità assoluta e non vogliono creare una rottura avanguardistica con la tradizione. Al contrario, secondo Danto, si allineano perfettamente con la tradizione della storia dell'arte europea e, in particolare, italiana.

Secondo la tesi sbalorditivamente semplice di Danto che, in realtà, è meno triviale di quanto possa sembrare di primo acchito, l'arte e la trasfigurazione del banale e ciò che viene rappresentato con essa, appare in una luce diversa. Infatti, per trasfigurazione, Danto intende oggi, nell'era della cultura di massa, qualcosa di diverso, non più il bello, l'ideale e il trascendentale. La Pop-Art e l'arte concettuale, l'espressionismo astratto e l'arte concreta del

20° secolo non si occupano più della rappresentazione di qualcosa e, quindi, neppure della sua raffigurabilità. L'arte non sarebbe più rappresentazione come nel 19° secolo, bensì trasformerebbe le cose in oggetti di riflessione sullo stato dell'arte stessa. Come Danto ha formulato chiaramente, nelle opere emancipate degli anni Sessanta e Settanta del ventesimo secolo, arte e filosofia si aprirebbero improvvisamente l'una all'altra, esigendosi a vicenda per tener si reciprocamente lontane.

Come questo accada, con quali tecniche e metodi concettuali e quali siano gli effetti provocati nell'osservatore, viene esplicato da Danto con alcune opere chiave dell'Avanguardia. Egli dimostra che l'artista deve far attraversare all'oggetto quotidiano tre soglie: la prima, quella dalla quotidianità allo spazio istituzionalizzato dell'arte, ovvero la galleria o il museo. Da qui, deve posizionare l'oggetto nel contesto della storia dell'arte e in quello della biografia dell'artista. Se questo gli riesce, come



Arthur C. Danto  
La trasfigurazione  
del banale  
Editori Laterza  
Bari 2008  
ISBN 978-88-420-8541-6



Arthur C. Danto  
The Transfiguration  
of the Commonplace  
Harvard University Press  
Cambridge (Mass) 1981  
ISBN 0-674-90346-3

è accaduto per Duchamp con i suoi *ready mades* tra cui l'urinatoio, allora lo stesso oggetto, senza alcun intervento o cambiamento, da un banale prodotto di uso comune, di un supermercato o di un cantiere si trasforma in opera d'arte. Ciò che fino a questo momento era percepito accidentalmente prende ora distanza dalla quotidianità, diventando oggetto di riflessione.

Grazie alla sua ricchezza di riferimenti storici la filosofia dell'arte di Danto, anche dopo 25 anni, non ha perso il suo carisma e la sua attrattiva. Il libro è facilmente comprensibile e scritto in modo divertente cosa che, secondo la tradizione scientifica anglosassone a differenza di quella continental-europea, lo annovera tra la scienza di qualità. Parafrasando Friedrich Nietzsche, *La trasfigurazione del banale* di Danto è gaia scienza, un libro che, nonostante lo stile narrativo leggero e scorrevole, ha una grande portata filosofica, capace di rendere il generale visibile nell'evento singolo concreto.

**GAY SCIENCE** How is it possible that simple and banal objects can transcend the clearly defined boundaries of everyday life to become works of art like, for instance, Marcel Duchamp's famous urinal, Andy Warhol's Brillo boxes or Martin Kippenberger's green frog on a crucifix? Each visit to a museum of modern art provokes this question time and again. Perhaps we are prodded into reflection; perhaps we just shrug our shoulders, hardened by decades of avant-garde artistic experience; or perhaps we allow ourselves a quiet smile, destined to fade when we hear the outcome of the latest auction. Jeff Koon's *Balloon flower (Magenta)*, a stainless steel reproduction of a gigantic balloon twisted into a flower, fetched the incredible sum of 25.7 million euro in July this year at Christie's.

How, then, is it possible for everyday objects to become objects of art? Art historian and philosopher Arthur C. Danto has attempted to

come up with an answer in his epoch-making book *The Transfiguration of the Commonplace*, at last available in an Italian translation with the title *La trasfigurazione del banale*. At last we say, for even in Italy, the land of Giotto, Raffaello and Caravaggio, the book comes up with a surprise. That the works of art of Duchamp, Warhol or Kippenberger do not venture into completely uncharted territory and do not aspire towards a break from tradition at any and all costs. On the contrary, according to Danto, they can be classified as complying fully with the traditional European and in particular with the Italian history of art.

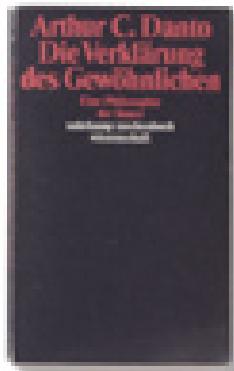
According to Danto's astoundingly simple thesis, less frivolous than it may appear at first glance, art is the transfiguration of the commonplace; what it portrays re-emerges in a different light. For, again according to Danto, this transfiguration follows a different intent in our era of mass culture; it no longer pursues the quest

of the beautiful, the ideal and the transcendental. Pop Art and Concept Art, Abstract Expressionism and the Concrete Art of the 20<sup>th</sup> century are no longer concerned with the portrayal of something. Art, he says, is no more the simple representation that it was in the 19<sup>th</sup> century. It transforms things into objects of reflection on the status of art itself. As Danto clearly expresses, art and philosophy suddenly opened up to each other in the emancipated works of the 1960s and 1970s. They needed one another in order to maintain their reciprocal distance.

Danto uses several avantgarde key works to exemplify how this happens, to show the techniques and conceptual processes and the effects that are

triggered in the viewer. He shows us that the artist has to bring these everyday objects across three barriers or thresholds. Firstly, he must bring it over the barrier of everyday life into the institutionalised space of art, the gallery or museum. Then he has to give the object its place in the context of the history of art and the biography of the artist. If he succeeds in doing this, as Duchamp did with his ready mades his urinal, for example, then the very same object transforms itself, without a hand being raised, without any change, from a commonplace object of everyday life, of the supermarket or the building site into an object of art. What had hitherto been perceived only incidentally distances itself from everyday life and becomes an object of reflection.

Even after 25 years, Danto's philosophy of art, with its wealth of historical references, has lost none of its appeal and persuasive power. The book is entertaining and easy to understand; that, in Anglo-Saxon academic tradition, in contrast to that of continental Europe, is precisely what good science is about. As Friedrich Nietzsche would say, Danto's *The Transfiguration of the Commonplace* is "gay science", a book however, which despite its easy, chatty narrative, has a far-reaching philosophical influence and one that is capable of rendering the overall picture discernible through a single concrete event.



Arthur C. Danto  
Die Verklärung  
des Gewöhnlichen  
Suhrkamp  
Frankfurt am Main 1996  
ISBN 3-518-28557-2

## FRÖHLICHE WISSENSCHAFT

Wie ist es möglich, dass einfache und mithin banale Objekte die klar definierten Grenzen des Alltags überschreiten und zu Kunstwerken werden, wie zum Beispiel Marcel Duchamps berühmtes Urinal, Andy Warhols Brillo Schachteln oder Martin Kippenbergers grüner Frosch am Kreuz? Jeder Besuch eines Museums für moderne Kunst provoziert immer wieder aufs Neue diese Frage. Vielleicht animiert uns dies zum Nachdenken, vielleicht aber zucken wir abgebrüht durch Jahrzehnte von avantgardistischer Kunstpraxis auch nur mit den Achseln. Oder wir gewinnen uns ein mildes Lächeln ab, das uns jedoch angesichts der neuesten Auktionsergebnisse vergehen mag. Jeff Koons *Balloon flower (Magenta)*, das eine aus einem banalen Luftballon gedrehte Blumenform in vielfacher Vergrößerung in Edelstahl nachbildet, erbrachte im Juli dieses Jahres bei Christie's einen Erlös von 25,7 Millionen Euro.

Wie ist es also möglich, dass reale Alltagsobjekte zu Kunstobjekten werden können? Darauf versucht der Kunsthistoriker und Philosoph Arthur C. Danto eine Antwort zu finden. Jetzt liegt endlich sein epochales Buch *The Transfiguration of the Commonplace* auch in italienischer Übersetzung mit dem Titel *La trasfigurazione del banale* vor. Endlich muss man sagen, denn gerade für Italien, das Land von Giotto, Raffaello und Caravaggio, wartet das Buch mit einer Überraschung auf. Die Kunstwerke von Duchamp, Warhol oder Kippenberger verfolgen keineswegs das ganz Neue, sie praktizieren gerade nicht den avantgardistischen Bruch mit der Tradition. Im Gegenteil, nach Danto lassen sie sich lückenlos in die Tradition der europäischen, besonders auch der italienischen Kunstgeschichte einreihen.

Kunst ist Verklärung des Gewöhnlichen. Was in ihr zur Darstellung kommt, erscheint in einem anderen Licht, so Dantos verblüffend einfache These, die jedoch weniger trivial ist als sie im ersten Moment scheinen mag. Denn Verklärung meint, so Danto, heute im Zeitalter der Massenkultur etwas anderes, nicht mehr das Schöne, Ideale und Transzendentale. Der Pop-Art und der Konzeptkunst, dem abstrakten Expressionismus und der konkreten Kunst des 20. Jahrhunderts gehe es nicht mehr um die Darstellung von etwas sondern über etwas. Kunst sei eben nicht mehr Repräsentation wie noch im 19. Jahrhundert, sie verwandle die Dinge in Objekte der Reflexion über den Status der Kunst selbst. Wie Danto sehr klar formulierte, wurden in der fortgeschrittenen Kunst der sechziger und siebziger Jahre des 20. Jahrhunderts Kunst und Philosophie plötzlich füreinander offen, sie brauchten einander, um sich gegenseitig auseinanderzuhalten.

Wie dieses geschieht, welches die Techniken, die konzeptuellen Verfahren und die Wirkungen sind, die im

Betrachter ausgelöst werden, das macht Danto an einigen Schlüsselwerken der Avantgarde deutlich. Er zeigt, dass der Künstler die Alltagsobjekte über drei Schwellen tragen muss. Einmal über die Schwelle vom Alltag in den institutionalisierten Raum der Kunst, das ist die Galerie oder das Museum. Weiter muss er das Alltagsobjekt in den Kontext der Kunstgeschichte und in den Kontext einer Künstlerbiographie stellen. Gelingt ihm dies wie Duchamp mit seinen *ready mades*, wie zum Beispiel mit seinem Urinal, so wandelt sich ein und dasselbe Objekt, ohne Hand anzulegen, ohne Veränderung, von einem banalen Objekt des Alltags, des Supermarktes oder der Baustelle in ein Kunstobjekt. Was bisher nur nebenbei wahrgenommen wurde, tritt so in Distanz zum Alltag und wird zum Objekt der Reflexion.

Mit ihrem Reichtum an historischen Verweisen hat Dantos Philosophie der Kunst auch nach über 25 Jahren nichts an ihrer Ausstrahlungs- und Überzeugungskraft verloren. Das Buch ist leicht verständlich und unterhaltend geschrieben, was in der angelsächsischen Wissenschaftstradition – im Gegensatz zur kontinentaleuropäischen – gerade zur guten Wissenschaft gehört. Im Sinne von Friedrich Nietzsche ist Dantos *Die Verklärung des Gewöhnlichen* eine fröhliche Wissenschaft, ein Buch, das jedoch trotz des leichten, parlierenden Erzählstils von großer philosophischer Tragweite ist; am konkreten Einzelereignis macht es das Allgemeine sichtbar.

## AUTORI · AUTHORS · AUTOREN

44

### MARIO CARPO

(Dr) - Professore di Storia dell'architettura presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Saint-Étienne, Paris.

Professor of Architectural History at the School of Architecture at Saint-Étienne University, Paris.

Professor für Architekturgeschichte an der Architekturfakultät der Universität Saint-Étienne, Paris.

*Pubblicazione/Publication/Veröffentlichung:* Architecture in the Age of Printing, Cambridge Mass. 2001.

### EMANUELA DE CECCO

(Dr) – Critica d'arte e professoressa di Storia dell'arte contemporanea presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano.

Art critic and professor of History of Contemporary Art at the Faculty of Design and Art at the Free University of Bozen/Bolzano.

Kunstkritikerin und Professorin für Geschichte der zeitgenössischen Kunst an der Fakultät für Design und Künste der Freien Universität Bozen.

### JÖRG H. GLEITER

(Dr.-Ing. M. S.) – Architetto e Professore di Estetica presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano.

Architect and Professor of Aesthetics at the Faculty of Design and Art at the Free University of Bozen/Bolzano.

Architekt und Professor für Ästhetik an der Fakultät für Design und Künste an der Freien Universität Bozen.

*Pubblicazione/Publication/Veröffentlichung:* Architekturtheorie heute, Bielefeld 2008.

**ANISH KAPOOR**

Artista e scultore. Insignito del Turner Prize nel 1991; vive e lavora a Londra.

Artist and sculptor. Winner of the Turner Prize 1991; he lives and works in London.

Künstler und Bildhauer. 1991 Auszeichnung mit dem Turner Prize; er lebt und arbeitet in London.

**HOLGER KLEINE**

Architetto, vive e lavora come libero professionista a Berlino. È l'architetto dell'ambasciata tedesca a Varsavia (ultimata nel 2008).

Architect, lives and works in Berlin. He is the architect of the German embassy in Warsaw (completed in 2008).

Architekt, lebt und arbeitet in Berlin. Er ist der Architekt der Deutschen Botschaft in Warschau (fertiggestellt 2008).

**THOMAS KRONBICHLER**

Designer, nel 2008 tesi di laurea (BA) alla Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano.

Designer, 2008 degree project (BA) at the Faculty of Design and Art at the Free University of Bozen/Bolzano.

Designer, 2008 Abschlussarbeit (BA) an der Fakultät Design und Künste der Freien Universität Bozen.

## AUTORI · AUTHORS · AUTOREN

46

### MICHAELA OTT

(Dr. phil.) – Professoressa di Estetica  
alla HafenCity Universität, Hamburg.

Professor of Aesthetics at HafenCi-  
ty University, Hamburg.

Professorin für Ästhetik an der  
HafenCity Universität, Hamburg.

*Pubblicazione/Publication/Veröf-  
fentlichung:* Gilles Deleuze zur Ein-  
führung, Hamburg 2005.

### GERHARD SCHWEPPENHÄUSER

(Dr. phil.) – Professore di Teoria del  
design, della comunicazione e dei media  
alla Fachhochschule Würzburg.

Professor of Design, Commu-  
nication and Media Theory at  
the University of Applied Science  
Würzburg.

Professor für Design-, Kommu-  
nikations- und Medientheorie an der  
Fachhochschule Würzburg.

*Pubblicazione/Publication/Veröf-  
fentlichung:* Ästhetik, Frankfurt/Main  
2007.

### PHILIPP URSPRUNG

(Dr. phil.) – Professore di Arte mo-  
derna e contemporanea all’Università di  
Zurigo.

Professor of Modern and Contem-  
porary Art at the University of Zürich.

Professor für moderne und zeit-  
genössische Kunst an der Universität  
Zürich.

*Pubblicazione/Publication/Veröf-  
fentlichung:* Grenzen der Kunst: Allan  
Kaprow und das Happening, Robert  
Smithson und die Land Art, München  
2003.

Direttore responsabile · publisher  
verantwortlicher Herausgeber  
Kuno Prey  
A cura di · edited by · herausgegeben von  
Jörg H. Gleiter  
Coordinamento · coordination · Koordination  
Martina Berger  
Progetto grafico · graphic design · Gestaltung  
Philipp Heinlein, Silke De Vivo  
Traduzioni · translations · Übersetzungen  
Studio Bonetti - Bolzano  
Casa editrice · publisher · Verlag  
Bozen - Bolzano University Press  
Stampa · printing · Druck  
Elcograf marchio Pozzoni Spa, Beverate di Brivio (LC)  
Produzione · production · Produktion  
Facoltà di Design e Arti,  
Libera Università di Bolzano

Crediti fotografici · fotocredits · Bildnachweis  
Shihmei Barger 7-11  
Jörg H. Gleiter 1, 18, 20-23, 26, 27  
Werner Huthmacher 19, 24, 25  
unibz 31-43

*zona* desidera ringraziare Shihmei Barger per  
la cortese concessione dei diritti sulle immagini.  
*zona* would like to thank Shihmei Barger for  
kindly making the image copyright available.  
*zona* dankt Shihmei Barger für die freundliche  
Einräumung der Bildrechte.

Supplemento di · Supplement to · Beilage von  
*Abitare* #489, 02/2009

© 2008 Bozen - Bolzano University Press  
Bozen · Bolzano, Italy  
Tutti i diritti riservati · all rights reserved ·  
alle Rechte vorbehalten

Per definizione, una serie si compone di almeno tre elementi. Con questa rivista, esce il terzo numero di *zona*, consentendoci così di portare a termine la nostra opera di *costruzione*. La Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano è lieta del fatto che, con *zona#3*, la collaborazione con *Abitare* abbia raggiunto un livello di continuità che ci permette di guardare con fiducia al futuro.

Il formato di rivista può, a ragione, essere definito straordinario. Concepito come supplemento semestrale per *Abitare*, *zona* è un documento unico di cooperazione tra dottrina e ricerca accademica e una rivista internazionale di architettura, design e arte, rivolta a un ampio e sofisticato pubblico specializzato.

*zona* ha così colmato un'interfaccia culturale, scandagliando i confini tra le discipline attraverso analisi critiche, in parte dissolvendoli, per approdare a nuove definizioni. Proprio questo è anche il tema che si è posto *zona#3*, ovvero i confini sfumati: esaminando una delle principali tecniche culturali dell'era moderna, affronta il dissolvimento, l'annullamento e la ridefinizione dei confini culturali, in altre parole delle linee di faglia che definiscono le culture nel loro profondo.

Conclusa l'attività pionieristica di Emanuela De Cecco, la redazione di *zona* passa a Jörg H. Gleiter, professore di Estetica alla Facoltà di Design e Arti che, grazie alla sua formazione di architetto, saprà esplorare nuove zone.

A series consists of at least three elements. This issue is the third edition of *zona*. Therefore we can consider our groundwork as complete. The Faculty of Design and Art of the Free University of Bozen-Bolzano is pleased that with *zona#3* our collaboration with *Abitare* has reached a consistency that bodes well for the future.

The magazine presentation can quite rightly be described as extraordinary. Planned as a half-yearly supplement for *Abitare*, *zona* can be seen as unique evidence of cooperation between academic teaching and research and an international magazine for architecture, design and art that appeals to a wide, sophisticated readership of experts and specialists.

For this reason, *zona* occupies a cultural interface. It explores the boundaries between disciplines by examining them critically and partly abolishing them in order to re-define them. *zona#3* has taken *blurring boundaries* specifically as its theme. By doing this it is addressing one of the most important cultural techniques of the modern age; namely dynamic blurring, abolition and re-definition of cultural boundaries; in more general terms, the tectonic fault lines that define the very centre of cultures.

After Emanuela De Cecco's preparatory work, Jörg H. Gleiter will now take over the editorial department of *zona*. Gleiter is Professor of Aesthetics at the Faculty for Design and Art. As an accomplished architect, he will search out new zones for *zona*.

Eine Serie besteht aus mindestens drei Elementen. Mit diesem Heft erscheint nun die dritte Ausgabe von *zona*. Somit können wir die Aufbauarbeit als abgeschlossen betrachten. Die Fakultät für Design und Künste der Freien Universität Bozen freut sich, dass mit *zona#3* die Zusammenarbeit mit *Abitare* eine Kontinuität erreicht hat, die zuversichtlich für die Zukunft stimmt.

Das Zeitschriftenformat von *zona* kann zu Recht als außergewöhnlich bezeichnet werden. Als Halbjahresbeilage für *Abitare* konzipiert, ist *zona* ein einzigartiges Dokument der Kooperation zwischen der akademischen Lehre und Forschung und einer sich an ein breites, anspruchsvolles Fachpublikum wendenden, internationalen Zeitschrift für Architektur, Design und Kunst.

*zona* besetzt damit eine kulturelle Schnittstelle, sie lotet die Grenzen zwischen den Disziplinen aus, indem sie diese kritisch hinterfragt und zum Teil auflöst, um sie wieder neu zu definieren. *zona#3* hat sich gerade dieses zum Thema genommen: die Grenzverwischung. Sie widmet sich damit einer der wichtigsten Kulturtechniken der Moderne, nämlich der dynamischen Verwischung, Auflösung und Neudefinition kultureller Grenzen, allgemeiner gesprochen den tektonischen Verwerfungslinien, die die Kulturen im Innersten definieren.

Nach der Pionierarbeit von Emanuela De Cecco übernimmt nun Jörg H. Gleiter die Redaktion von *zona*. Gleiter ist an der Fakultät für Design und Künste Professor für Ästhetik. Er wird mit seinem Blick als Architekt weitere neue Zonen erforschen.

Kuno Prey

[www.abitare.it](http://www.abitare.it)



[www.unibz.it](http://www.unibz.it)



BOZEN · BOLZANO UNIVERSITY PRESS