

ZONA #4

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

ORNAMENTO RITORNO DEL REPRESSO

Supplemento di · Supplement to · Beilage von
Abitare #494, 08/2009

ORNAMENT: RETURN OF THE REPRESSED
ORNAMENT: RÜCKKEHR DES VERDRÄNGTEN

3.....	EDITORIALE · EDITORIAL
6.....	Achim Menges WECHSELWIRKUNGEN
14.....	Jörg H. Gleiter ORNAMENT: THE BATTLEGROUND OF THEORY
20.....	Rocker SAGGIO
42.....	Heike Hanada, Jörg H. Gleiter FANTASIE PRIMORDIALI: FOUR SQUARE HOUSE DI HEIKE HANADA
52.....	Kerstin Meyer, Gerhard Glüher FORME ORNAMENTALI INTORNO AL VUOTO
56.....	Troncon L'ORNAMENTO NON È UN TREND
58.....	Dürfeld KOMMENTAR
60.....	Antonino Benincasa AMORE E ODISSEA SANTA E PUTTANA: L'ORNAMENTO NELLA COMUNICAZIONE VISIVA
40.....	ZONA BOOK REVIEW
44.....	AUTORI · AUTHORS · AUTOREN
I–XVI.....	TRADUZIONI · TRANSLATIONS ÜBERSETZUNGEN

ZONA#4 ORNAMENTO: RITORNO DEL REPRESSO
ORNAMENT: RETURN OF THE REPRESSSED
ORNAMENT: RÜCKKEHR DES VERDRÄNGTEN

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*.

"AVANTI TUTTA verso la tradizione! L'ornamento è morto! Lunga vita all'ornamento!" Questo proclama degli anni Trenta, tra il serio e il faceto, non è frutto di una persona qualunque, bensì di Walter Gropius, fondatore e a lungo direttore dello Staatliches Bauhaus di Weimar e Dessau. L'atteggiamento dell'era moderna verso l'ornamento è ambivalente, in esso affiora la tensione e la dinamica interiore dell'epoca stessa. Avanti tutta verso la tradizione! In altre parole, nella sua contraddittorietà, l'ornamento non sarebbe altro che la forza motrice, il vero principio dinamico dell'era moderna.

Nei fatti, oggi, l'ornamento è tornato tra noi con una freschezza e nella noncuranza generale, che potremmo quasi definire scandalose. E non si rivela solo nelle manifestazioni superficiali di pubblicità, moda e design di prodotto, ma anche negli ornamenti degli spazi e nelle tecniche progettuali computerizzate dell'architettura, così come nel mondo degli oggetti

virtuali che animano gli schermi e le facciate mediatiche. I designer possono così tirare un sospiro di sollievo: finora, l'abolizione dell'ornamento era considerata tra i miti costitutivi dell'era moderna, quindi di quell'epoca che, fino ad oggi, anno in cui ricorre il novantesimo anniversario della fondazione del Bauhaus di Weimar, viene considerata la base della nostra cultura per eccellenza. Così, molte persone vivono il ritorno del rimosso come una liberazione, un passo verso l'emancipazione, come se, finalmente, fossero di nuovo a disposizione *tutti*, ma proprio *tutti* i mezzi del design, senza alcun tabù.

Ma l'ornamento era davvero scomparso? Era stato rimosso, questo è certo, ma poteva forse dirsi abolito o soppresso? Ci siamo per caso illusi? Potremmo liquidare gli ornamenti post-moderni degli anni Ottanta come una ricaduta nello storicismo, ma abbiamo forse dimenticato completamente i grandi modelli geometrici di color

arancione o ocra del design degli anni Settanta, gli ornamenti strutturali dell'architettura degli anni Sessanta, la pop art, i modelli ornamentali dell'op art e dell'arte concreta o, ancora, l'estetica generativa della prima era computerizzata? Ornamento, struttura, modello: da questa prospettiva nasce un quadro nuovo. L'era moderna non ha affatto superato l'ornamento, al contrario, sta tematizzando ora ciò che fino al XIX secolo era ovvio e naturale, ma dal quale riemerge sempre lo stato della cultura: l'ornamento.

L'ornamento, questa è la tesi di *zona#4*, è il campo di battaglia della teoria nell'era moderna, nel passaggio dal lavoro manuale a quello meccanico e alla produzione massificata, dal sistema analogico della macchina a quello digitale del computer.

"FORWARDS TO tradition!
Ornament is dead! Long live
ornament!" It was not just anybody
who proclaimed this in the 1930s:

these are the words, half ironic and half serious, of Walter Gropius, founder and long-time director of the Bauhaus in Weimar and Dessau. The attitude of modernism to ornament is ambivalent: it reveals the internal tension and dynamics of modernism. Forwards to tradition! This simply means that, in its contradictory nature, ornament is the driving force, indeed the dynamic principle of modernism.

In fact, ornament has today returned – in an almost scandalously fresh and nonchalant form. It is visible not just in the superficial appearance of advertising, fashion or product design, but also in ornaments of spaces and computer-generated architectural design processes and the virtual object world of screens and media facades. Cue a collective sigh of relief among designers, for whom the abolition of ornament represented a founding myth of modernism – that same modernism that, on the 90th anniversary of the establishment of the Bauhaus in Weimar 1919, has until today formed the very basis of our culture. So the return of the repressed is felt in many places as a liberation, as some kind of emancipation – as if finally literally *every* design medium was once again available, without any taboos whatsoever.

But did ornament ever completely disappear? It was repressed, yes, but could it ever be abolished or liquidated? Were we perhaps deceiving ourselves? We may dismiss the postmodern ornaments of the 1980s as a relapse into historicism, but have we completely forgotten the large-scale geometrical, orange and ochre-coloured patterns of 1970s design or the structural ornaments of the architecture of the 1960s, pop art, the ornamental patterns of op art and concrete art, not to mention the generative aesthetics of the early computer age? Another image arises from the ornament-structure-pattern perspective: modernism has

in no way vanquished ornament, but instead brings to the fore that which was, until the 19th century, taken for granted, yet through which the status of culture repeatedly appears in new form: ornament.

Ornament, as postulated by *zona#4*, is the battleground of theory in modernism, in the transition from craftwork to machinery and mass production and from the analogue logic of the machine to the digital logic of the computer age.

»VORWÄRTS zur Tradition!
Das Ornament ist tot! Lang lebe das Ornament! « Es war nicht irgendjemand, der dies in den 30er Jahren halb ironisch, halb ernst proklamierte: Es war Walter Gropius, Gründer und langjähriger Direktor des staatlichen Bauhauses in Weimar und Dessau. Ambivalent ist die Stellung der Moderne zum Ornament, in ihr zeigt sich die innere Spannung und Dynamik der Moderne selbst. Vorwärts zur Tradition! Das heißt soviel, dass das Ornament in seiner Widersprüchlichkeit die treibende Kraft, das eigentlich dynamische Prinzip der Moderne ist!

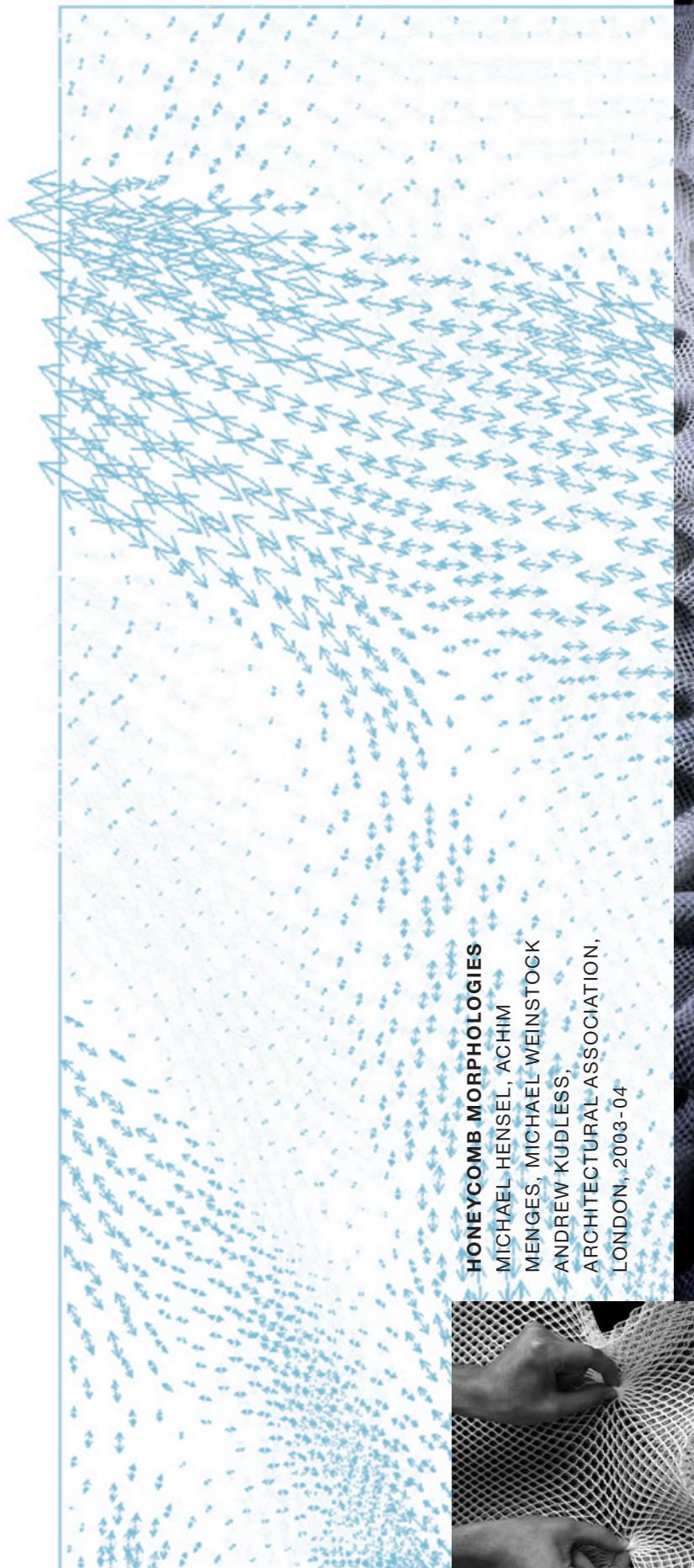
In der Tat, heute ist das Ornament wieder zurückgekehrt – in fast schon skandalöser Unbekümmertheit und Frische. Es zeigt sich dabei nicht nur in den Oberflächenerscheinungen der Werbung, der Mode und des Produktdesigns, sondern auch in den Raumornamenten und computergenerierten Entwurfsverfahren der Architektur, ebenso wie in der virtuellen Objektwelt der Bildschirme und Medienfassaden. Großes Aufatmen unter den Designern, wo die Abschaffung des Ornamentes bisher zum Gründungsmythos der Moderne gehörte, also jener Moderne, die bis heute – im 90sten Jahr der Gründung des staatlichen Bauhauses in Weimar 1919 – Grundlage unserer Kultur schlechthin ist. So wird die Rückkehr des Verdrängten vielerorts als Befreiung,

als ein Stück Emanzipation erfahren. Also ob nun endlich wieder *alle* Mittel, wirklich *alle* Mittel der Gestaltung ohne Tabu zur Verfügung stünden.

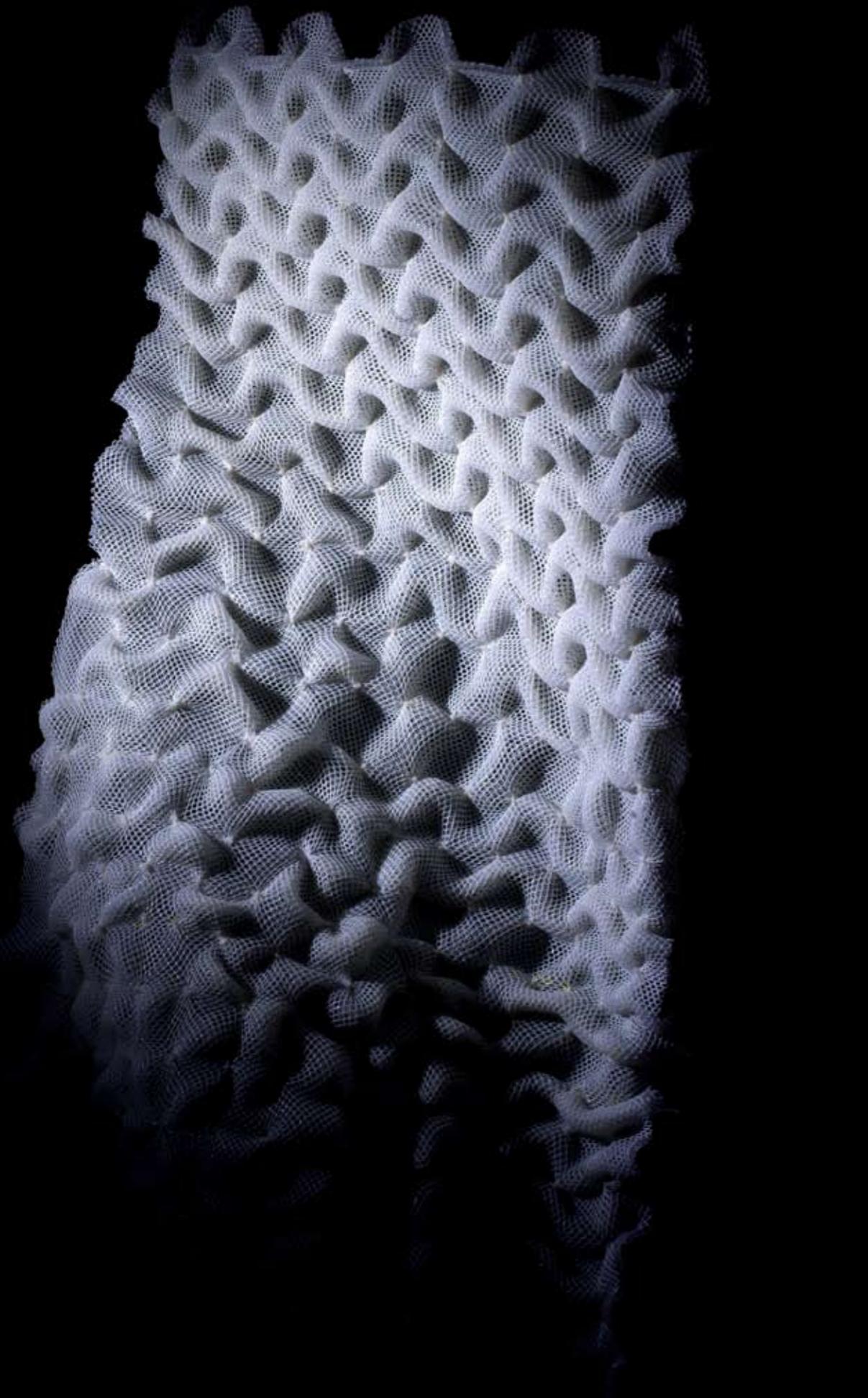
Aber war das Ornament je ganz verschwunden? Verdrängt ja, aber konnte es je abgeschafft oder gar liquidiert werden? Haben wir uns etwas vorgemacht? Wir mögen die postmodernen Ornamente der 80er Jahre als Rückfall in den Historismus abtun, aber haben wir die großformatig-geometrischen, orange- und ockerfarbenen Muster des 70er-Jahre-Designs gänzlich vergessen, oder die strukturalen Ornamente der Architektur der 60er Jahre, die Pop-Art, die ornamentalen Muster der Op-Art und der Konkreten Kunst sowie die generative Ästhetik des frühen Computerzeitalters? Ornament – Struktur – Muster, aus dieser Perspektive entsteht dann ein anderes Bild: Die Moderne hat keineswegs das Ornament überwunden, im Gegenteil, die Moderne thematisiert gerade das, was bis ins 19. Jahrhundert selbstverständlich war, an dem sich aber immer wieder aufs Neue der Status der Kultur zeigt: Das Ornament.

Ornament, so die These von *zona#4*, ist der Kampfplatz der Theorie in der Moderne, beim Übergang von der Hand- zur Maschinenarbeit und Massenproduktion, von der analogen Logik der Maschine zur digitalen Logik des Computerzeitalters.

Jörg H. Gleiter, Kuno Prey



HONEYCOMB MORPHOLOGIES
MICHAEL HENSEL, ACHIM MENGES, MICHAEL WEINSTOCK, ANDREW KUDLESS,
ARCHITECTURAL ASSOCIATION, LONDON, 2003-04



WECHSELWIRKUNGEN

PERFORMATIVE MUSTER IM COMPUTATIONAL DESIGN

ACHIM MENGES

Der folgende Text stellt auszugsweise einen Entwurfs- und Forschungsansatz des Computational Designs und die aus diesem Ansatz sich ergebenden entwurfsmethodischen Veränderungen vor. Ohne dass dies zunächst ein originäres Interesse gewesen wäre, kann dies relevant für die Erörterung des *Neuen Ornament* sein. Dabei gilt es anzumerken, dass es im vorgestellten Ansatz keine Auseinandersetzung mit der Thematik des Ornamentes gab, dass sich aber daraus ein solches neues Ornament, wie es hier in *zona#4* Thema ist, entwickeln kann. Das derzeit zunehmend populäre, aber applizierte Dekor, unabhängig ob analog oder digital erzeugt, wird hier zugunsten einer aus den computerbasierten Technologien entwickelten Form in Frage gestellt ebenso wie die strenge Grenzziehung zwischen Ornament und Form hinterfragt werden.

COMPUTATIONAL DESIGN »*Die sichtbare Gestalt - das, was in Erscheinung tritt - ergibt sich aus dem rechnerischen Zusammenwirken von innerem Regelwerk und äußerem (morphogenetischem) Druck, die beide selber aus benachbarten Gestalten entstehen (Umwelt). Das (noch nicht konkretisierte) innere Regelwerk schließt in seinem Tätigwerden eine Gestalt ein, die das ist, was heute mit dem Begriff Algorithmus klar verstanden und beschrieben wird.*« Sanford Kwinter (Kwinter 2008, 147)

Die geometrische Komplexität, die facettenreiche Formensprache und die elaborierte Oberflächenartikulationen

zeitgenössischer Architektur und Produktgestaltung kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Computer in Bezug auf die Entwurfsmethoden meist nicht innovativ eingesetzt wird. In den meisten Fällen kommt der Computer lediglich als effizientes und vielseitiges Hilfsmittel für herkömmliche Entwurfsverfahren zur Anwendung. Auch aus der Baugeschichte ist ja bekannt, dass schon in früheren Zeiten viele wegweisende, technologische Neuerungen erst mit erheblicher Verzögerung Einfluss auf die Prozesse des Entwerfens gewan-

nen. Erst der Übergang vom *Computer Aided Design* (CAD), wie zurzeit noch praktiziert, zum *Computational Design* (CD) stellt einen signifikanten Wandel im Umgang mit dem tatsächlichen Potential des Computers und mit den Entwurfsmethoden dar. Einer der entscheidenden Unterschiede ist, dass das *Computational Design* die Koexistenz von Form und Information externalisiert, wohingegen das *Computer Aided Design* dieses internalisiert. Aufgrund der vielfältigen Überschneidungen mit den klassischen Entwurfsverfahren, besonders ihres darstellenden Charakters, reduzieren die CAD-Verfahren die Fragen der Form vorschnell auf die äußere Gestalt der zu entwerfenden Objekte, im Unterschied zu den Verfahren des *Computational Design*, die das Interesse vom gestalteten Objekt auf die Prozesse der Formwerdung verschieben.

Im Computational Design wird Form nicht direkt durch

digitale Zeichen- oder Modellierverfahren definiert, sondern anhand klar definierter Verfahren und parametrischer Verknüpfungen generiert. Dabei werden die Wechselbeziehungen zwischen der algorithmischen Er- und Verarbeitung von Informationen und den Prozessen der Formgenerierung sichtbar. Dies ermöglicht eine systematische Unterscheidung zwischen (Gestalt-)Bildung, also den Verfahren der Formgenerierung, und der Form selbst, wie dies bereits Johann Wolfgang von Goethe in seinen Schriften zur Morphologie (Goethe 1987) gefordert hatte. Die Gestalt ist nur eine Momentaufnahme in Zeit und Raum, sie kann nur im Zusammenhang mit der Morphogenese, das heißt aus dem prozesshaften Zusammenspiel von Information und externen Umwelteinflüssen heraus verstanden werden.

B-A3 INTEGRALE MATERIALSYSTEME »Heute [...] beginnen wir so etwas wie den philosophischen Respekt vor den allen Materialien innenwohnenden morphogenetischen Möglichkeiten zurückzugewinnen. Auch sind wir jetzt vielleicht in der Lage, über den Ursprung von Gestalt und Struktur als etwas nachzudenken, das nicht einem tragen Stoff von außen aufgezwungen wurde, durch einen hierarchischen Befehl von oben wie an einem Fließband, sondern als etwas, das aus den Materialien selbst herrührt, eine Gestalt, die wir aus diesen Materialien herauskitzeln, wenn wir ihnen erlauben, bei den Strukturen, die wir schaffen, mitzureden.« Manuel De Landa (De Landa 2004, 21)

Die Erkenntnis, dass sich Form in der Natur immer aus der Wechselwirkung von Material, Struktur und Umwelt entwickelt, ist für den hier vorgestellten Entwurfs- und Forschungsansatz des Computational Design von ausgesprochener Wichtigkeit, was den Unterschied zu den rein computerbasierten Ansätzen ausmacht. Im Mittelpunkt steht also die Verknüpfung oder Verschränkung von Struktur- und Formwerbung. Dies stellt die Entkopplung des Entwurfsverfahrens von der Materialisierung des Entwurfs im Projekt, so wie dies auf Alberti zurückgeht und bis heute noch Gültigkeit hat, grundsätzlich in Frage. Das Konzept der Materialsysteme (Hensel/Menges 2008, 18-25) spielt hier eine zentrale Rolle.

Unter Materialsystemen verstehen wir im weitesten Sinne Strukturen, die gleichzeitig Raum bilden, Kräfte abtragen und Energie leiten oder speichern. Die Parameter, die dem jeweiligen Materialsystem zugrundeliegen, ergeben sich aus den wechselseitigen Abhängigkeiten der unterschiedlichen systemimmanenteren, also spezifischen Eigenschaften der verwendeten Materialien und Herstellungsprozesse. Der grundlegende Informationssatz oder Generierungsalgorithmus setzt sich also aus der Materialität und ihren physikalischen Eigenschaften, der Logik der Herstellungsprozesse und den topologischen Beziehungen der Elemente im Gesamtsystem der Umwelt zusammen.

HONEYCOMB MORPHOLOGIES

MICHAEL HENSEL, ACHIM MENGES, MICHAEL WEINSTOCK
ANDREW KUDLESS, ARCHITECTURAL ASSOCIATION, LONDON, 2003-04



Diese drei Ebenen der Materialisierung eines Projektes oder Gegenstandes stellen die genotypischen (May, 624) Kenndaten für die computerbasierte Generierung eines Systems dar. Da diese genotypischen Kenndaten jedoch in sich variable sind, besteht hier ein erheblicher Entwicklungsspielraum für unterschiedliche Phänotypen. Diese resultieren erst aus der Wechselwirkung mit den externen Einflüssen der räumlichen, funktionalen und performativen Kriterien.

DIFFERENZIERENDE WECHSELWIRKUNGEN UND MODULATION »Alle Verschiedenheit und aller Wandel beziehen sich auf einen Unterschied, der beides zureichend begründet. Alles, was Ereignis ist, und alles, was in Erscheinung tritt, steht in einem Zusammenhang mit Ordnungen des Unterschieds: eines Unterschieds der Ebene, der Temperatur, des inneren oder äußeren Drucks, der Spannung, des Potentials, eines Unterschieds in der Intensität.« Gilles Deleuze (Deleuze 2005, 280)

Als Differenzierung bezeichnet man die Herausbildung von strukturellen Unterschieden der Elemente und Untersysteme eines Materialsystems. Dies ist für den vorgestellten Entwurfsansatz aus zwei Gründen von entscheidender Bedeutung. Zum einen wird Differenzierung durch die im Computational Design getrennte Betrachtung von Information und Form ermöglicht. Dies erlaubt die Erfassung und Bearbeitung auch von jenen Systemen, die nicht durch eine konkrete Form oder Gestalt sondern durch die Veränderlichkeit von Form und Gestalt innerhalb der *systemimmanenten* Grenzen definiert sind.

Zum anderen ergibt sich aus den in der Regel heterogenen, *systemexternen* Faktoren ein sich lokal, also örtlich ausdifferenzierendes Gesamtsystem. Aus der Wechselwirkung beider, der systemimmanenten und -externen Faktoren resultieren dann komplexe Materialsysteme, die sich fundamental von den komplizierten Konstruktionen konventionell entworfer, zeitgenössischer Architektur unterscheiden. Im Gegensatz zur diffizilen Gestaltung dieser entworfenen Architektur, die oft nur Selbstzweck ist, resultiert die Differenzierung eines Materialsystems im Computational Design aus den besonderen räumlichen, statischen, klimatischen, luminosen, akustischen, etc. Faktoren und Anforderungen. Dabei bewirkt die Interaktion des materiellen Gefüges des Systems, also der immanenten Bedingungen, mit der (Makro-)Umwelt, also mit den systemexternen Bedingungen, Veränderungen wiederum der (Micro-)Struktur innerhalb der physischen Grenzen des Systems. Die dabei sich ergebende Besonderheit der lokalen Modulation von Raum, Kraft, Klima, Licht, Schall, etc. kennzeichnet das performativ Potential des Materialsystems.

PERFORMATIVE MUSTER »Die Systeme, aus denen Gestalt aufsteigt, und die Systeme innerhalb einzelner komplexer

Gestalten selbst werden vom Energie- und Informationsfluss durch das System aufrechterhalten. Das Fließmuster weist ständige Abwandlungen auf, die darauf eingerichtet sind, durch Rückmeldungen aus der Umwelt das Gleichgewicht zu erhalten.« Michael Weinstock (Weinstock 2004, 17)

Der hier auszugsweise vorgestellte Forschungs- und Entwurfsansatz zielt im Wesentlichen darauf, die Performanz, das heißt die Wechselwirkungen eines Materialsystems mit den äußeren Einflüssen und die dadurch sich ergebende, systemimmanente Modulation als integrale, nicht entkoppelbare Kennzeichen des Materialsystems zu verstehen. Die entwurfsmethodisch isolierten Teilespekte eines Materialsystems, wie beispielsweise tragwerkstechnische, bauphysikalische oder raumorganisatorische Kriterien, werden als Teil eines integralen Generierungsprozesses sichtbar. Er schließt die komplexen Wechselbeziehungen zwischen den Systemeigenschaften und dem performativen Potenzial ein.

Die Komplexität solcher Wechselbeziehungen erfordert die Verschiebung der Einzelbetrachtung von der Form hin zu den Mustern, die sich im Generierungsprozess der Systeme sowohl räumlich lokal wie auch entlang der Zeitachse ausdifferenzieren. Das im Computational Design genutzte Potential des Computers, multiple Einflussgrößen abzugleichen, eine Vielzahl von Prozessen durchzuführen und komplexe Zusammenhänge zu verarbeiten, ermöglicht es also, die im Entwurfsprozess generierten Muster zu erkennen, zu erkunden und für das performativ Potential, das sich aus der Integration von Form- und Materialwerdung ergibt, auf neuartige Weise zu nutzen.

Die im generativen Prozessen, das heißt aus der Wechselwirkung systemimmanenter Eigenschaften mit systemexternen Einflüssen sich bildenden Muster lassen sich dann als Entwicklungsmuster, Strukturmuster und Verhaltensmuster unterteilen. Das *neue Ornament*, das in diesen Strukturen erkennbar wird, mag so eine Ausdrucksform der Ästhetik des Performativen sein, es entsteht aus der Wechselwirkung der computerbasierten Synthese von Material, Struktur und Umwelt.

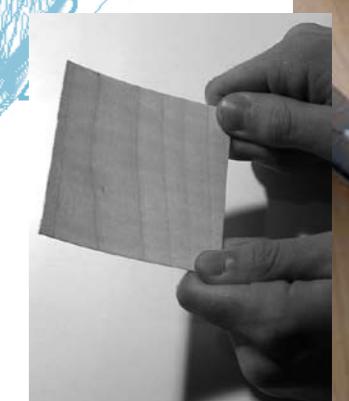
LITERATUR:

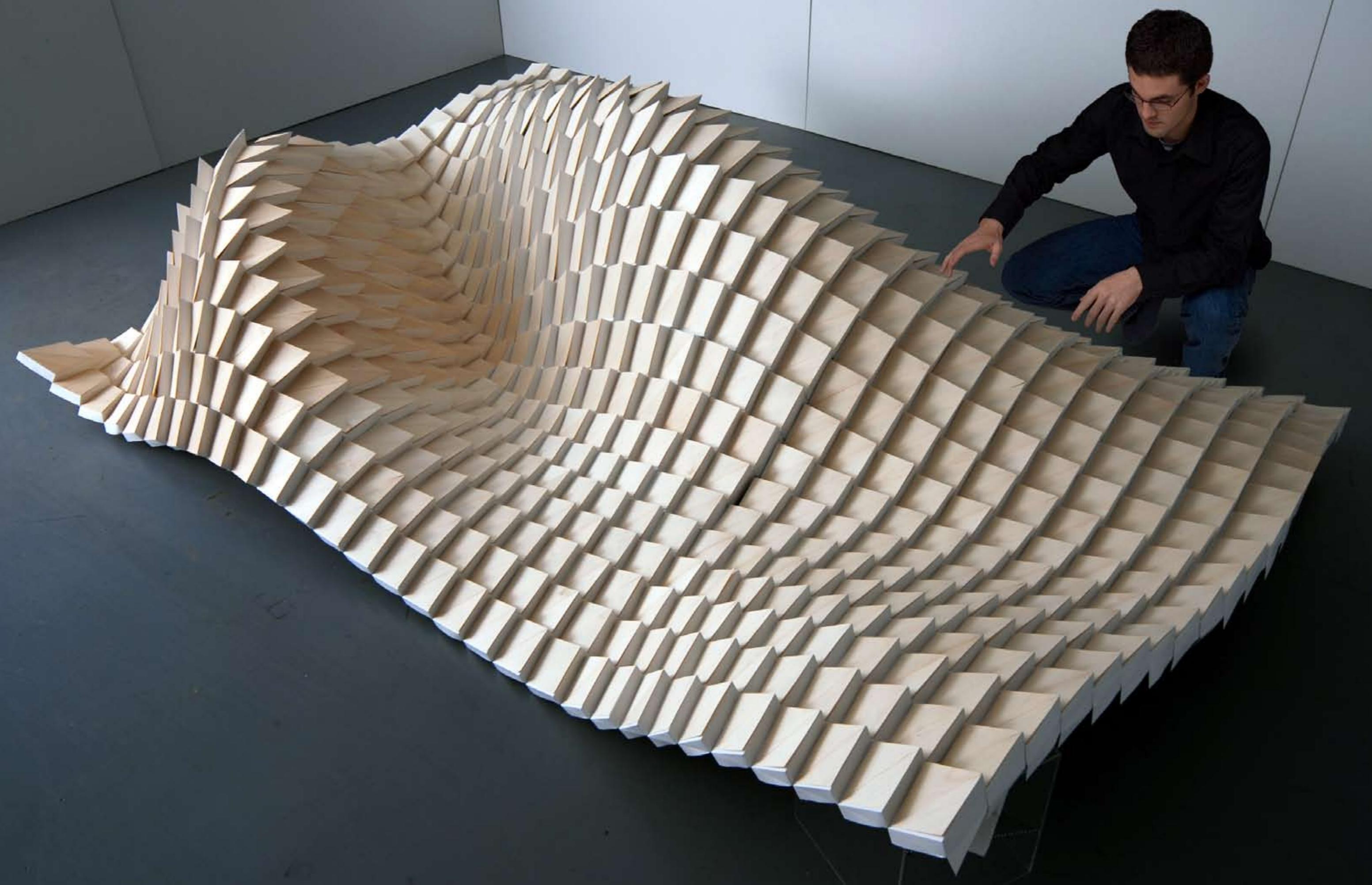
- Deleuze, Gilles (2005): Difference and Repetition (Différence et répétition, 1968), übers. v. Paul Patton, New York 1994 (Neudruck New York 2005)
- De Landa, Manuel (2004): Material Complexity, in: Neil Leach, David Turnbull u. Chris Williams (Hg.), Digital Tectonics, Chichester 2004
- Goethe, Johann Wolfgang von (1987): Schriften zur Morphologie, Frankfurt/M. 1987
- Hensel, Michael u. Achim Menges (2008): Form- und Materialwerdung. Das Konzept der Materialsysteme, in: Arch+ 188/2008
- Kwinter, Sanford (2008): Who's afraid of formalism? in: S. Kwinter, Far from Equilibrium: Essays on Technology and Design Culture, Barcelona 2008
- Mayr, Ernst (2002): Die Entwicklung der biologischen Gedankenwelt, Berlin 2002
- Menges, Achim (2008): Integral Formation and Materialisation – Computational Form and Material Gestalt, in: Branko Kolarevic u. Kevin R. Klinger (Hg.), Manufacturing Material Effects: Rethinking Design and Making in Architecture, New York 2008
- Weinstock, Michael (2004): Morphogenesis and the Mathematics of Emergence, in: M. Weinstock, Emergence: Morphogenetic Design Strategies, Chichester 2004

HONEYCOMB MORPHOLOGIES

MICHAEL HENSEL, ACHIM MENGES, MICHAEL WEINSTOCK, ANDREW KUDLESS, ARCHITECTURAL ASSOCIATION

LONDON, 2003-04





ORNAMENT: THE BATTLEGROUND OF THEORY

JÖRG H. GLEITER

14

Every time the question of ornament arises, it indicates a fundamental structural change which is therefore seen as a crisis and a major upheaval in culture. It is precisely in times of radical cultural change that the question of ornament resurfaces, such as for example at the beginning of the 20th century with the transition from production by hand to production by machine, or in the second half of the 20th century with the transition to the structural and post-structural processes of postmodernism. Today too, on the cusp of the change from the mechanical to the digital age, the talk is of the “revival of ornament”. This leads us to the thesis that the crisis of ornament is the “expression of a consciousness of the crisis in modernism” (Raulet 1993, 10) which is simultaneously one of its constituent characteristics. Modernism hones its conceptual orientation on ornament: this is where its reconceptualization in the changing cultural force field occurs. Ornament is where minds divide, but less in the sense of taste than as the point where the central theoretical questions of the period crystallise: ornament is the battlefield of theory.

ORNAMENT AND PRACTICAL AESTHETICS From the middle of the 19th century it was the transition from the traditional materials to steel, glass and machine manufacturing that stirred the debate about ornament. One aspect of ornament emerged that up to that point had

seldom been considered: the close link between ornament and the specific conditions of the material and its working. Gottfried Semper started the discussion in 1860/63 with the publication of his book *Style in The Technical and Tectonic Arts or Practical Aesthetics*. With the emphasis on “practical aesthetics”, Semper turned against the idealistic aesthetics of Immanuel Kant or Arthur Schopenhauer and directed attention away from the idea and onto the things themselves, as they directly appear to us.

As Semper shows, ornament has a close relationship with the logical structure of things. “Where men use ornament, they simply emphasise in a more or less conscious manner the natural laws of the object” (Semper 1856, 10). Man uses ornament to reveal the immanent logic of things. Semper put this in concrete form in his work *Über Baustile*. Here he writes that ornament or style are “the congruence of an artistic phenomenon with its history of becoming and with all of the preconditions and circumstances of its becoming”. The intrinsic nature of the material and the possibilities of working it constitute the immanent logic of things. Semper states that ornaments appear to us “not as something absolute, but as a result”, (Semper 1869, 107). They thus cannot be simply invented, they are nothing ideal, but in them appears “the relation between the form and the history of its creation” (Semper 1869, 107).

According to the views of his time, Semper founded his ornament theory on a cultural-historical and ethnological basis. In the unspoiled feelings of primitive peoples were still everywhere to be found “the manifesting of the basic laws of style”. This was particularly evident in art expressed through textiles, in the seams and the woven materials. Here the ornaments are visible as something made, simply “conditioned by the type of processing of the materials”. Semper’s criticism of his own culture stated: “Whereas we – imperfectly – hide the seams, for them [the Indians] they are the opportunity for artistic release. Their seams appear as seams, yet are rich in art: they thus make large stitches in complicated combinations, allowing ornament to grow from the seams and to protect those points that are subject to rapid wear. [...] Everywhere those elements whose function is to hold things together are the objects of the richest ornamental decoration” (Semper 1966, 93). The seam may be “a makeshift solution invented to join parts of a homogeneous nature, i.e. surfaces, into a whole”, but at some point people consciously began to create rich decorations from simple seams: cross-stitching became ornament.

While linear ornaments developed from seams, surface ornaments developed, according to Semper, from the weaving of materials. With the invention of weaving technology, the earliest form of ornament, tattoos, with which primitive peoples exaggerated and made visible the natural law of their

bodies, was detached from the human body to become the surface ornament of the woven materials. Thus it was no longer simply the natural law of the body that defined the ornament, but also the technology of weaving. The natural law of the human body, which originally appears in tattooing, finds its extension in the manufacturing processes of textile materials, and thus we speak of Semper’s “ornament and clothing” theory.

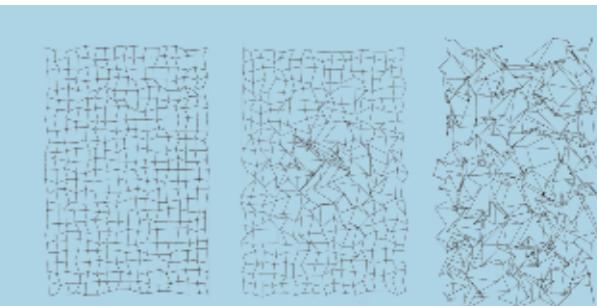
THE DOUBLE ONTOLOGICAL POLARITY OF ORNAMENT

With his explanation of ornament in terms of materiality and its special manufacturing processes, Semper drew on Marcus Vitruvius Pollio, who in 34 B.C. with his book *De Architectura Libri Decem* propounded the first *practical aesthetics*. Vitruvius showed how the ornaments of the Greek temple, such as the metope and triglyph frieze, the dentils and the mutuli, as well as the fluting (vertical structuring) and the entasis (“bulging” in the middle) of the column, all developed directly from the transition from timber to stone construction. The construction features of the wooden temple, according to Vitruvius, “have been imitated in stonemasonry by craftsmen in the building of temples of stone and marble [...]. (Pollio 34 B.C., IV/2.2) The ornaments of the stone temple are thus not the invention of architects or craftsmen, but rather rhetorical elements that recall the techniques of wooden constructions.

In the transition from one material to another, from wood to stone, the ornament shows something of the history of the temple, of the historical making of the building, and also of its present construction. Indeed, the roof structure of the stone temple is of course still made of wood, but is no longer visible behind its façade. Thus in the ornamental decoration of the temple in stone, in the metope and triglyph frieze as in the dentil, the structure of the wooden beams is visibly projected onto the façade. At the same time it also possesses a historical component insofar as the ornaments trace the development of the temple from a timber construction. The original wooden construction method and the wooden structure are alluded to and made visible in the fluting of the columns, just as the weight of the building is transformed into a suggestive image in the bulging (entasis) of the column, thus making visible the immanent logic as an image.

In the transition from timber construction to stone or from tattoos to textiles, however, the making of the ornaments cannot solely be accounted for by the technical processes involved. The criticism of the materialistic reductionism of Semper’s ornament and clothing theory can be refuted here, as, according to Semper, it is by no means just the technical processes applied to the material that produce the ornament, but also the manual processes on the part

of the craftsman. It is thanks to his skill, his special gift of conception and the local cultural context that the craftsman makes the purely technical and material object into something special, the expression of himself and of his time. Ornament is practically the intersection or interface between the technical and constructional processes that the material requires and the manual and creative processing through the craftsman or producer. Where we can differentiate an anthropological (*anthropos* = human) side from a material and constructional side with respect to the ornament, we can thus speak of the ornament having a double ontological polarity (ontology = the study of being). In the ornament both the material-constructional and the anthropological aspects become one as

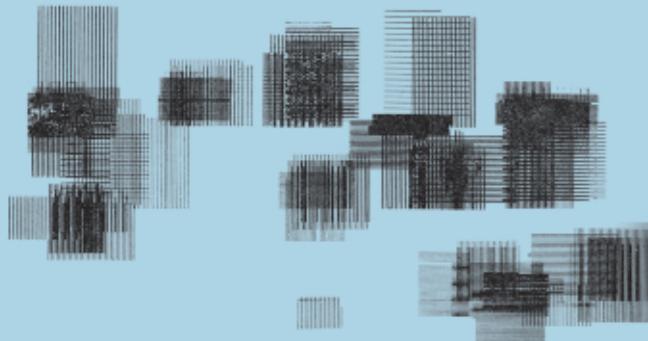


1

a visible presence.

FROM HANDICRAFT TO MASS PRODUCTION Around the turn of the 20th century, the ornament debate received new impulse through the shift from craftwork to mass production, which Semper had not fully reflected, but was now ever more clearly shaping culture. At this point came Adolf Loos’s criticism of the practice of ornament in the machine age and the age of mass production. In his theory of ornament, he took up the double ontological polarity theorised by Vitruvius and Semper, but created his theory of ornament on the anthropological side (in addition to basing it on art theory, development physiology and sociology), in psychoanalysis. He thus gave the ornament debate a modern direction.

Loos wrote his often misunderstood, provocative 1908 essay *Ornament and Crime* only a few years after Sigmund Freud had published his work *The Interpretation of Dreams* in 1900, using psychoanalysis to extend our view of humans into a new dimension. Freud saw in the sublimation and repression of human drives into the subconscious the vital condition for the cultural development of humans. Loos took up Freud’s approach but extended it, seeing in ornament the visible, material manifestation of the subconscious. According

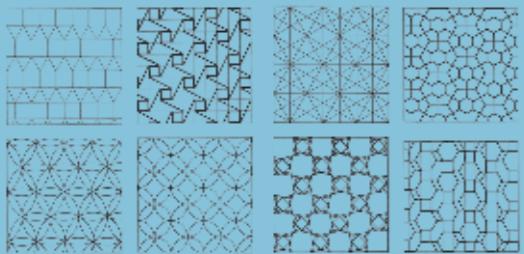


2

to Loos, ornament is motivated by how drives function, it is the place of the sublimation of drives and thus stands apart from economic considerations. Ornament manifests the subconscious of a culture and an epoch; the repressed appears in it in another guise. His call for the elimination of ornament from objects in everyday use is thus the expression of repression at a higher stage of human development in the modern age.

Loos asserted that "the first ornament created was erotic in origin" (Loos 1908, 114): it is a sign of the sublimation of drives, as Freud might say. The first artist tattooed his skin, his utensils and his walls in order to be rid of his "excesses",

16



4

Loos's term for human drives. Thus tattooing is appropriate for Papuans just as it is for the first artistic expressions of the child scribbling erotic symbols on the walls, but not for modern man, who has art as the highest form of drive sublimation to replace ornament. To free himself of his "excesses", modern man goes to concerts in the evenings, "to hear Beethoven or *Tristan*" (Loos 1908, 120). If modern man gives way to "the inner urge to daub the walls with erotic symbols" (Loos 1908, 115), Loos sees him as either a criminal or a degenerate: for him, tattoos are symbols of degeneracy, pure regression in Freudian terms, a relapse into an earlier

cultural stage. Because the soul of modern man, as Loos notes, is now too complex to sublimate itself in ornament. It is superseded by the arts.

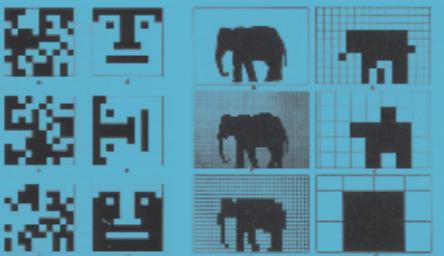
Loos proclaims: "The evolution of culture marches with the elimination of ornament from objects in everyday use" (Loos 1908, 115), with the accent on use, something that is frequently ignored in the debates surrounding ornament. Loos holds that the objects in everyday use must make do in the modern world without ornament, and that this also applies to all cultural artefacts that form part of the human socialisation process, such as telephones, typewriters, even cigarette cases, but also to the houses in which modern human beings live. These should be externally free of ornament, because



5

strength". He states: "New features of our culture (railway carriages, telephones, typewriters, etc.) must be, without conscious approval, formally separated from an already outdated style. Changes to old items to adapt them to modern needs are not permitted. Either copy, or create something new." He then adds, in oracular style, "I do not however mean here that the new always opposes what precedes it" (Loos 1962, 28). Loos thus certainly did not exclude the possibility that modernism could develop its own *new ornaments* from the special production conditions of the machine age.

The loss of craft techniques does not in fact mean that the anthropological drive in ornament, and thus ornament as a whole, is completely lost. Rather, beginning with mass production and later with digital techniques, an interesting shift occurs: from the actual production process of the object by the craftsman to the conceptualisation by the architect or designer, from the work on the building site to the drawing



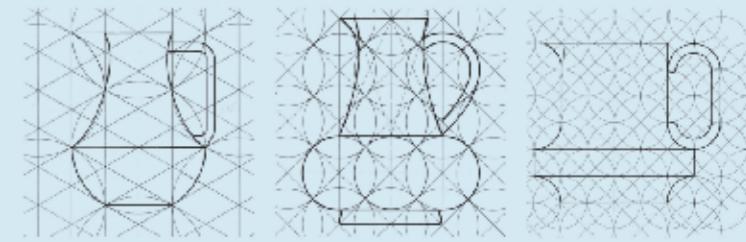
3

outside they are part of the public space and thus part of the socialisation and drive repression of humans. It may however have ornaments inside, as the interior is a place of the sublimation of individual drives, not of drive repression, according to Loos's bourgeois credo.

FROM THE MECHANICAL TO THE DIGITAL AGE Loos's argument for the elimination of ornament from objects in everyday use is based on their double ontological polarity. In contrast to Semper, who stressed the technical-material side, Loos however gives more weight to the anthropological side. Loos believes that ornament results from the added value derived from the application of drives, from its function of drive sublimation on the side of the craftsman and producer. This is also the origin of Loos's demand for the elimination of ornament from machine-manufactured, mass-produced utensils. Loos's argument is thus more psychological than functional in nature: there is no drive repression in mass production as the machines simply have no drives! The transition from manual work to machine production means that the item is no longer the object of the sublimation of a craftsman's drive, but the result of a mechanical process.

Loos thus believes that a lack of ornament is an indication of cultural advancement and a "sign of intellectual

board and then to the computer. The production process, which in ornament yearns for visibility, is now no longer that of the building site or workshop, but the design process as specified by the architect or designer. The structuralist design procedures of the 1960s (Candilis, van Eyck) and of concrete art (Bilfinger, Sol Lewitt) confirm this, as do the performative diagrammatical design procedures of the 1970s and 1980s (Eisenman, Tschumi). In diagrammatical design strategies, the repressed and suppressed ornament returned to view in a reflexive and critical form, a process that has continued since the 1990s in the algorithmic logic of the digital technologies, in computational design and in its specific processes (see the essay by Achim Menges). Today the potential for the



6

new ornament and its double ontological definition lies in the "interactive linkage" between design and construction procedures that are no longer determined mechanically but are calculated algorithmically by computer. The digital-constructional and the anthropological sides are thus interlaced via the algorithmic, digital conceptualisation of the design.

BIBLIOGRAPHY

- Arch+ 189/2008: Entwurfsmuster. Raster, Typus, Pattern, Script, Algorithmus, Ornament
- Dürfeld, Michael (2008): Das Ornamentale und die architektonische Form. Systemtheoretische Irritationen, Bielefeld 2008
- Franke, Ursula & Heinz Paetzold (pub.) (1996): Ornament und Geschichte. Studien zum Strukturwandel des Ornamentes in der Moderne, Bonn 1996
- Gleiter, Jörg (2002): Rückkehr des Verdrängten. Zur kritischen Theorie des Ornamentes in der architektonischen Moderne, Weimar 2002
- Gleiter, Jörg (2008.1): Von Loos bis Eisenman. Kritische Theorie des Ornamentes, in: idem, Architekturtheorie heute,

Bielefeld 2008

Gleiter, Jörg (2008.2): Zur Genealogie des neuen Ornaments im digitalen Zeitalter, in: Arch+ 189/2008
 Gleiter, Jörg (Pod): Kampfplatz der Theorie. Ornament im digitalen Zeitalter (Podcast), http://www.architekturtheorie.eu/?id=podcast&archive_id=268
 Loos, Adolf (1908): Ornament und Verbrechen (1908), in: V. Fischer & A. Hamilton (pub.), Theorien der Gestaltung, Frankfurt/M. 1999
 Loos, Adolf (1962): Der Stil und die Bronze-Industrie, in: idem, Sämtliche Schriften in zwei Bänden, pub. by Franz Glück, Vienna et. al. 1962
 Raulet, Gérard & Burghart Schmidt (pub.) (1993): Kritische Theorie des Ornamentes, Vienna et. al. 1993
 Semper, Gottfried (1856): Über die formelle Gesetzmäßigkeit des Schmuckes und dessen Bedeutung als Kunstsymbol (1856), Berlin 1987
 Semper, Gottfried (1869): Über Baustile (1869), in: idem, Wissenschaft, Industrie und Kunst und andere Schriften über Architektur, Kunsthantwerk und Kunstunterricht, Mainz & Berlin 1966
 Semper, Gottfried (1860): Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder praktische Ästhetik, Vol. 1, Frankfurt/M. 1860
 Semper, Gottfried (1966): Wissenschaft, Industrie und Kunst, Mainz & Berlin 1966
 Pollio, Marcus Vitruvius (34 B.C.): De Architectura libri decem, 34. B.C.

HONEYCOMB MORPHOLOGIES
 MICHAEL HENSEL, ACHIM MENGES, MICHAEL WEINSTOCK
 ANDREW KUDLESS,
 ARCHITECTURAL ASSOCIATION,
 LONDON, 2003-04



ROCKER

ROCKER

20

„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, restriktiv und undifferenziert galt.

Ende der 1930er Jahre veröffentlichte der Kunstkritiker Clement Greenberg seinen einflussreichen Aufsatz *Avantgarde und Kitsch*. Er bezeichnete Kitsch als Kunstersatz 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

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 Kunstschönen, 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 Legitimationskraft 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

21

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-Phänomenen 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 Generalnemmer 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 *kitischige* 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.

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 Legitimationskraft 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-Phänomenen 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 medi-

alen 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 verschiedenen, kontroversen Verwendungen anbietet. Wie wir gesehen haben, hat sich auch der ursprüngliche Generalnemmer 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 *kitischige* 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.



HONEYCOMB MORPHOLOGIES MICHAEL HENSEL, ACHIM MENGES, MICHAEL WEINSTOCK, ANDREW KUDLESS,
ARCHITECTURAL ASSOCIATION, LONDON, 2003-04



TRADUZIONI TRANSLATIONS ÜBERSETZUNGEN

ZONA#4

ORNAMENTO: RITORNO DEL REPRESSO
ORNAMENT: RETURN OF THE REPRESSED
ORNAMENT: RÜCKKEHR DES VERDRÄNGTEN

P.6 MENGES ITA

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 ACHIM MENGES **INTERACTIONS: PERFORMATIVE PATTERNS IN COMPUTATIONAL DESIGN**

The following text presents, in excerpt form, a design and research approach for computational design and the resulting changes to design and methodical techniques. While not initially its original interest, it may also be relevant to discussion of the *New Ornament*. It should thus be noted that there was no debate regarding ornament in the approach presented here, but that a new ornament, as discussed in this issue of zona, could develop from it. The increasingly popular, even though applied, decoration, whether produced by analogue or digital means, will be discussed here for the benefit of a form developed using computer-based technologies, while the strict boundaries between ornament and form will also be analysed.

COMPUTATIONAL DESIGN “*The manifest form – that*

which appears – is the result of a computational interaction between internal rules and external (morphogenetic) pressures that, themselves, originate in other adjacent forms (ecology). The (pre-concrete) internal rules comprise, in their activity, an embedded form, what is today clearly understood and described by the term algorithm.” Sanford Kwinter (Kwinter 2008, 147)

The geometrical complexity, the facet-rich language of form and the elaborated surface articulations of contemporary architecture and product development cannot hide the fact that the computer is not generally used for design methods in an innovative manner. It is in most cases only used as an efficient and versatile aid to conventional design processes. We also know from the history of building that many trailblazing technological innovations in the past only gained influence on the design process after a long delay. Only now does the transition from *Computer Aided Design* (CAD), as currently still practised, to *Computational Design* (CD) represent a significant change in the approach to the actual potential of the computer and to design methods. One of the crucial differences is that *Computational Design* externalises the co-existence of form and information, whereas *Computer Aided Design* internalises it. Due to their considerable overlapping with classical design processes, and particularly to their representative nature, CAD processes prematurely reduce questions of form to the external shape of the objects to be designed, in contrast to the processes of *Computational Design* which shift the interest from the object formed to the processes of becoming a form.

In *Computational Design* the form is no longer gradually determined by means of designs and models, but rather generated on the basis of clearly defined procedures and parametric linkages. The interrelations between the algorithmic formulation and processing of information and the processes of form generation thus become visible. This makes possible a systematic distinction between (form) formation, i.e. the procedures of form generation, and the form itself, as demanded by Johann Wolfgang von Goethe (Goethe 1987) in his writings on morphology. A shape is only a snapshot in time and space: it can only be understood in connection with its morphogenesis, i.e. with the process-like interaction of information and external environmental influences.

INTEGRAL MATERIAL SYSTEMS “Today (...) we are beginning to recover a certain philosophical respect for the inherent morphogenetic potential of all materials. And we may now be in a position to think about the origin of form and structure, not as something imposed from the outside on an inert matter, not as a hierarchical command from above as in an assembly line, but as something that may come

from within the materials, a form that we tease out of those materials as we allow them to have their say in the structures we create.” Manuel De Landa (De Landa 2004, 21)

The realisation that form in nature always arises from the interaction of material, structure and environment is of great importance for the design and research approach of *Computational Design* presented here, differentiating it from purely computer-based methods. At the centre thus stands the linkage or interlacing of the emergence of forms and materials, in other words the developing of the form and its materialisation. This raises the basic question of the uncoupling of the design procedure from the materialisation of the design in the project, a question first posed by Alberti that is still an issue today. The concept of material systems (Hensel/Menges 2008, 18-25) has a central role here.

By material systems, in the broadest sense of the term, we mean structures that simultaneously form spaces, dissipate forces and transmit or store energy. The parameters on which each material system is based derive from the mutual dependency of the various “*system-immanent*” characteristics, i.e. the specific characteristics of the materials and production processes used. The basic information record or generation algorithm thus consists of the materiality and its physical characteristics, the logic of the production processes and the topological relations of the elements in the overall system of the environment.

These three levels of the materialisation of a project or an object represent the genotypical (May, 624) data for the computer-based generation of a system. As this genotypical data is however of itself variable, there is a wide margin for the development of different phenotypes. These only result from the interaction with the external influences of the spatial, functional and performative criteria.

DIFFERENTIATING INTERACTIONS AND MODULATION “Every diversity and every change refers to a difference which is its sufficient reason. Everything which happens and everything which appears is correlated with orders of difference: difference of level, temperature, pressure, tension, potential, difference of intensity.” Gilles Deleuze (Deleuze 2005, 280)

Differentiation means the formation of structural differences within the elements and subsystems of a material system. This is of crucial importance for the design approach presented here, for two reasons: on the one hand, the separate viewing of information and form in Computational Design makes differentiation possible, thus permitting the recording and processing of even those systems that are defined, not by their concrete form or shape, but by the variability of form and shape within their *system-immanent* boundaries.

On the other hand, the usually heterogeneous, system-

external factors result in an overall system that differentiates itself locally, i.e. in terms of place. The interaction of the system-immanent and the system-external factors together results in complex material systems that fundamentally differ from the complicated constructions of conventionally designed contemporary architecture.

Unlike the complicated artificiality of conventionally designed architecture, which is often simply an end in itself, the differentiation of a material system in Computational Design is the direct result of particular spatial, structural, climatic, luminous, acoustic and other factors and requirements. The interaction of the material structure of the system, i.e. the immanent conditions, with the (macro-)environment, i.e. the system-external conditions, effects changes on the (micro-)environment within the physical boundaries of the system. The particular nature of the resulting local modulation of the area, power, climate, light, noise, etc., characterises the performative potential of the material system.

PERFORMATIVE PATTERNS “The systems from which form emerges, and the systems within individual complex forms themselves, are maintained by the flow of energy and information through the system. The pattern of flow has constant variations, adjusted to maintain equilibrium by ‘feedback’ from the environment.” Michael Weinstock (Weinstock 2004, 17)

The design and research approach presented here in excerpt form essentially aims to understand the performance, i.e. the interactions of a material system with its external influences and the resulting system-immanent modulation, as an integral characteristic that cannot be decoupled from the material system. The partial aspects of a material system, isolated in terms of their design methodology, for example the criteria relating to load-bearing structures, the structural-physical aspects or the organisation of space, become visible as part of an integral generation process, which includes the complex interrelations between the system characteristics and the performative potential.

The complexity of such interrelations requires a shift in the individual view away from the form and towards the patterns that differentiate themselves during the system generation process, both locally in terms of space and along the time axis. The potential of the computer when used in Computational Design to balance out multiple influencing variables, execute numerous processes and process complex connections thus makes it possible to recognise and explore the patterns generated during the design process and use them in new ways for the performative potential resulting from the integration of the process of becoming of forms and materials.

The patterns produced in generative processes, i.e. from the interaction of system-immanent characteristics with system-external influences, can then be subdivided into development patterns, structural patterns and behaviour patterns. The *new ornament* that can be recognised in these structures may thus be a form of expression of the aesthetics of the performative originating from the interaction of the computer-based synthesis of material, structure and environment.

P.14 GLEITER ITA 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, autodefinitasi 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 sovertiti 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 sovertendo 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, figuratim – 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 quasiinevitabile 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 ricopiatodieci volte da dieci amanuensi diversi, di cui uno ubriaco, uno illetterato 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 manoscritti 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 detrimenti 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 detrimenti 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, sviluppatisi 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 JÖRG H. GLEITER

ORNAMENT: KAMPFPLATZ DER THEORIE Immer wenn die Frage nach dem Ornament aufbricht, ist dies ein Zeichen eines grundlegenden Strukturwandels, der mithin als Krise und tiefer Einschnitt in die Kultur erfahren wird. Gerade in Zeiten des kulturellen Umbruchs kehrt die Frage nach dem Ornament zurück, wie zum Beispiel zu Beginn des 20. Jahrhunderts am Übergang von den handwerklichen Produktionsverfahren zur Maschinenproduktion oder in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts am Übergang zu den strukturalistischen und poststrukturalistischen Verfahren der Postmoderne. Auch heute, an der Schwelle vom mechanischen zum digitalen Zeitalter ist die Rede vom »Wiederaufleben des Ornament«. Das legt die These nahe, dass die Krise des Ornament »Ausdruck eines Krisenbewußtseins der Moderne« (Raulet 1993, 10) wie gleichzeitig eines ihrer konstituierenden Merkmale ist. Am Ornament schärft die Moderne ihre konzeptuelle Ausrichtung, an ihm findet ihre Rekonzeptualisierung im je veränderten kulturellen Krätfeld statt. Am Ornament scheiden sich die Geister, aber weniger im Sinne des Geschmacks, sondern insofern sich an ihm die zentralen theoretischen Fragestellungen einer Zeit auskristallisieren: Das Ornament ist der Kampfplatz der Theorie.

ORNAMENT UND PRAKTISCHE ÄSTHETIK Seit Mitte des 19. Jahrhunderts war es der Übergang von den traditionellen Materialien zu Stahl, Glas und zur Maschinenfertigung, welcher die Frage nach dem Ornament herausforderte. Dabei brach ein Aspekt des Ornament durch, der bis dahin wenig beachtet worden war: Die enge Verknüpfung des Ornament mit den spezifischen Bedingungen des Materials und seiner Bearbeitung. Hier setzte Gottfried Semper 1860/63 mit der Publikation seines Buches *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder praktische Ästhetik* an. Mit der Betonung auf »praktische Ästhetik« wandte sich Semper gegen die idealistische Ästhetik von Immanuel Kant oder Arthur Schopenhauer und lenkte die Aufmerksamkeit weg von der Idee auf die Dinge selbst, so wie sie uns unmittelbar erscheinen.

Wie Semper zeigt, steht das Ornament in einer engen Beziehung zur logischen Struktur der Dinge. »Wo der Mensch schmückt, hebt er nur mit mehr oder weniger bewusstem Tun

eine Naturgesetzmäßigkeit an dem Gegenstand« (Semper 1856, S. 10) hervor, so Semper. Mit dem Ornament bringe der Mensch die immanente Logik der Dinge zur Sichtbarkeit. Semper konkretisierte dies in *Über Baustile*. Dort heißt es, dass das Ornament oder der Stil »die Übereinstimmung einer Kunstscheinung mit ihrer Entstehungsgeschichte [sei], mit allen Vorbedingungen und Umständen ihres Werdens«. Die Gesetzmäßigkeit des Materials und die Möglichkeiten seiner Bearbeitung machten die immanente Logik der Dinge aus. Nach Semper treten uns die Ornamente »nicht als etwas Absolutes, sondern als ein Resultat entgegen.« (Semper 1869, 107) Sie können also nicht einfach erfunden werden, sie sind nichts Ideales, sondern es scheint in ihnen der »Bezug zwischen der Form und der Geschichte ihrer Entstehung« (Semper 1869, 107) auf.

Entsprechend dem Interesse seiner Zeit gründete Semper seine Ornamenttheorie auf kulturgeschichtlicher, ethnologischer Grundlage. Im unverdorbenen Gefühl der Naturvölker finde man überall noch »die Manifestierung der Grundgesetze des Stiles«. Das zeige sich besonders in den textilen Kunststreuungen, in den Nähten und den gewebten Stoffen. Hier seien die Ornamente als Gemachtes sichtbar, allein »bedungen durch die Art der Bearbeitung der Stoffe«: »Wo wir die Nähte, und doch immer nur unvollkommen, verstecken,« so Sempers Kritik an der eigenen Kultur, »geben sie ihnen [den Indianern] gerade Veranlassung zu künstlerischer Betätigung. Ihre Nähte erscheinen als Nähte, aber als kunstreiche, daher machen sie große Stiche in kompliziertem Verbande und lassen von den Nähten Ornamente auswachsen zum Schutze der Stellen, welche einer schnellen Abnutzung unterworfen sind. [...] Überall sind die zusammenhaltenden fungierenden Teile die Gegenstände reichster ornamental Verzierung.« (Semper 1966, 93) Die Naht sei wohl »ein Notbehelf, der erfunden ward, um Stücke homogener Art, und zwar Flächen, zu einem Ganzen zu verbinden«, aber irgendwann hätten die Menschen angefangen, die Nähte bewusst zu gestalten, aus der einfachen Naht wurden reiche Verzierungen, die Kreuzstiche wurden zu Ornamenten.

Während sich aus den Nähten die Linienornamente entwickelten, entwickelte sich nach Semper aus dem Weben von Stoffen die Flächenornamente. Mit der Erfindung der Webtechnik habe sich dabei die fröhteste Form der Ornamente, die Tätowierung, mit denen die Urvölker die »Naturgesetzlichkeit« ihres Körpers überhöhten und sichtbar machten, vom menschlichen Körper gelöst und sei in die Flächenornamente der gewebten Stoffe eingegangen. Damit war es nicht mehr ausschließlich die Naturgesetzlichkeit des Körpers, sondern zusätzlich die Technik des Webens, die die Ornamente definierte. Die Naturgesetzlichkeit des menschlichen Körpers, die ursprünglich in den Tätowierungen aufscheint, findet in den Herstellungsverfahren der textilen Stoffe ihre Erweiterung,

man spricht daher von Sempers Ornament- und Bekleidungstheorie.

DOPPELTE ONTOLOGISCHE POLUNG DES ORNAMENTS Mit der Begründung der Ornamente aus der Materialität und den je besonderen Herstellungsverfahren nahm Semper Bezug auf Marcus Vitruvius Pollio, der 34 v. Chr. mit seinem Buch *De Architectura Libri Decem* die erste praktische Ästhetik vorlegte. Dort zeigt Vitruv, wie die Ornamente des griechischen Tempels wie das Metopen- und Triglyphenfries, der Zahnschnitt und die Mutuli, aber auch die Kanneluren (vertikale »Maßierung«) und die Entasis (»Schwellung« in der Mitte) der Säule unmittelbar aus dem Übergang vom Holzbau zum Steinbau entstehen. Die Konstruktionselemente des Holztempels, so Vitruv, »haben die Handwerker beim Bau von Tempeln in Stein und Marmor [...] in Steinmetzarbeit nachgeahmt.« (Pollio 34 B.C., IV/2,2) Die Ornamente des steinernen Tempels sind also keine Erfindungen der Architekten und Handwerker, sondern rhetorische Elemente, die an die Holzbautechnik erinnern.

Im Übergang von einem Material zum anderen, von Holz zu Stein, zeigt das Ornament etwas von der Geschichte des Tempels, vom historischen Gemachtsein des Gebäudes, wie auch von der aktuellen Konstruktion. Denn natürlich ist der Dachstuhl auch im Steintempel weiterhin aus Holz, er ist aber hinter der Fassade nicht mehr sichtbar. So wird im Ornamentsschmuck des Tempels aus Stein, im Metopen- und Triglyphenfries wie auch im Zahnschnitt die Struktur des hölzernen Gebälks nach außen in die Fassade sichtbar nachgezeichnet. Gleichzeitig besitzt es auch eine historische Komponente, insofern die Ornamente die Entwicklung des Tempels aus dem Holzbau nachzeichnen. Auch in den Kanneluren der Säulen bleibt andeutungsweise die ursprünglich hölzerne Bauweise und die Holzstruktur sichtbar, ebenso wie in der Schwellung (Entasis) der Säule das Gewicht des Gebäudes in ein suggestives Bild umgesetzt wird und so die immanente Logik bildhaft zur Sichtbarkeit kommt.

Im Übergang von der Holzbauweise zum Stein oder von den Tätowierungen zu den textilen Geweben lässt sich jedoch das Gemachtsein der Ornamente nicht allein in den technischen Verfahren begründen. Hier gilt es den Vorwurf der materialistischen Verengung der Ornament- und Bekleidungstheorie Sempers zu entkräften. Denn nach Semper gehen keineswegs nur die technischen Verfahren auf der Seite des Materials ins Ornament ein, sondern ebenso die manuellen Verfahren auf der Seite des Handwerkers. Es ist seine Geschicklichkeit, seine besondere Vorstellungsgabe und der jeweils lokale kulturelle Kontext, mit dem der Handwerker das rein technisch-materielle Objekt zu etwas Besonderem, zum Ausdruck seiner selbst wie auch der jeweiligen Zeit macht. Das Ornament ist quasi die Schnittfläche, das Inter-

face zwischen den technisch-konstruktiven Verfahren, die durch das Material vorgegeben werden, und der manuellen und kreativen Bearbeitung durch den Handwerker, den Produzenten. Wo man im Ornament eine anthropologische (anthropos = Mensch) Seite von einer materiell-konstruktiven Seite unterscheiden kann, lässt sich daher von einer doppelten ontologischen Polung des Ornament (Ontologie = Lehre vom Sein) sprechen. Im Ornament kommen beide, die materiell-konstruktive und die anthropologische Seite, zu einer Einheit und zur sichtbaren Präsenz zusammen.

VOM HANDWERK ZUR MASCHINENPRODUKTION

Um die Wende zum 20. Jahrhundert erhielten die Ornamentdebatte neue Impulse, Auslöser dafür war die Verschiebung von der Handarbeit zur Maschinenproduktion, die von Semper noch nicht angemessen reflektiert worden war, nun aber immer evidenter die Kultur bestimmte. An diesem Punkt setzte Adolf Loos' Kritik an der Praxis des Ornament im Maschinenzitalter und Zeitalter der Massenproduktion an. Er nahm in seiner Ornamenttheorie die bei Vitruv und Semper thematisierte doppelte ontologische Polung auf, gründete aber seine Ornamenttheorie auf der anthropologischen Seite – neben kunsttheoretischen, entwicklungsphysiologischen und soziologischen Begründungen – in der Psychoanalyse. Damit gab er der Ornamentdebatte eine der Zeit entsprechende, moderne Ausrichtung.

X

Loos schrieb seinen oft missverstandenen, provokanten Essay *Ornament und Verbrechen* 1908, nur wenige Jahre nachdem Sigmund Freud sein Buch *Traumdeutung* 1900 veröffentlicht und mit der Psychoanalyse die Erkenntnis über den Menschen um eine neue Dimension erweitert hatte. Freud sah in der Sublimierung und Verdrängung der menschlichen Triebe ins Unterbewusstsein die entscheidende Voraussetzung für die kulturelle Entwicklung des Menschen. Loos nahm diesen Ansatz von Freud auf, erweiterte ihn aber, insofern er im Ornament die sichtbare, materielle Manifestation des Unterbewusstseins sah. Nach Loos ist das Ornament triebökonomisch motiviert ist, es ist Ort der Sublimierung der Triebe und steht als solches außerhalb wirtschaftlicher Erwägungen. Im Ornament zeigt sich das Unterbewusstsein einer Kultur und Epoche, in ihm tritt das unterdrückte Verdrängte in der Verkleidung als ein anderes in die Sichtbarkeit. Die von ihm geforderte Verdrängung des Ornament aus dem Gebrauchsgegenstand ist damit Ausdruck der Triebverdrängung in einer höheren Entwicklungsstufe des Menschen, in der Moderne. »Das erste ornament, das geboren wurde, war erotischen ursprungs« (Loos 1908, 114) so Loos, es ist Zeichen der Triebsublimierung, wie man mit Freud sagen könnte. Der erste Künstler tätowierte seine Haut, seine Gebrauchsgegenstände und seine Wände, um seine »überschüssigkeiten« – Loos' Umschreibung für die menschlichen Triebe – loszuwerden. So

ist das Tätowieren angemessen für den Papua ebenso wie für die ersten Kunstaufführungen des Kindes, das die Wände mit erotischen Symbolen bekritzelt, aber nicht mehr für den modernen Menschen. Denn dieser hat die Kunst als höchste Form der Triebsublimierung, sie löst das Ornament ab. Um seine »überschüssigkeiten« loszuwerden geht der moderne Mensch abends ins Konzert »zu Beethoven oder in den Tristan« (Loos 1908, 120). Der moderne Mensch, der »aus innerem drange die Wände mit erotischen symbolen beschmiert« (Loos 1908, 115), ist daher nach Loos ein Verbrecher oder ein Degenerierter, für ihn sind Tätowierungen Degenerationserscheinungen, freudianisch formuliert sind sie reine Regression, also Rückfall auf eine ehemals überwundene Kulturstufe. Denn die Seele des modernen Menschen ist, wie Loos anmerkt, zu komplex, um noch in Ornamenten sich zu sublimieren. An deren Stelle treten die Künste.

»Evolution der kultur ist gleichbedeutend mit dem entfernen des ornements aus dem gebrauchsgegenstande« (Loos 1908, 115), so Loos, wobei der Akzent auf dem Gebrauchsgegenstand liegt. Das wird in den Ornamentdebatten immer wieder übersehen. Der Gebrauchsgegenstand muss nach Loos in der modernen Welt ohne Ornament auskommen, das gilt auch für alle kulturellen Artefakte, die am Sozialisierungsprozess des Menschen beteiligt sind, wie für Telefone, Schreibmaschine, selbst Zigarettenzündner aber auch für das Wohnhaus des modernen Menschen. Dieses soll nach außen ornamentlos sein, weil es außen Teil des öffentlichen Raumes, damit der Sozialisierung und der Triebverdrängung des Menschen in der Gemeinschaft ist. Im Inneren dagegen darf es Ornamente haben, denn innen ist es nicht Ort der Triebverdrängung sondern der individuellen Triebsublimierung, so Loos bürgerliches Credo.

VOM MECHANISCHEN ZUM DIGITALEN ZEITALTER
Loos Argument der Verdrängung des Ornament aus dem Gebrauchsgegenstand gründet in der doppelten ontologischen Polung. Gegenüber Semper, der die technisch-materielle Seite betonte, gab Loos jedoch der anthropologischen Seite mehr Gewicht. Denn für Loos resultiert das Ornament aus seinem triebökonomischen Mehrwert, aus seiner Funktion der Triebsublimierung auf der Seite des Handwerkers und Produzenten. Hier heraus ergibt sich dann auch die Begründung für die von Loos geforderte Verdrängung des Ornament aus den maschinengefertigten, massenproduzierten Gebrauchsgegenständen. Loos' Argument ist dabei weniger funktional als psychologisch: Bei der maschinellen Produktion gibt es keine Triebverdrängung, weil die Maschine einfach keine Triebe kennt! Beim Übergang von der Handarbeit zur Maschinenproduktion ist der Gegenstand nicht mehr Objekt der Triebsublimierung eines Handwerkers, sondern Resultat eines mechanischen Prozesses.

Daher gilt für Loos, dass Ornamentlosigkeit ein Zeichen kultureller Entwicklung ist und »zeichen geistiger kraft.« »Neue erscheinungen unserer kultur (eisenbahnwagen, telephone, schreibmaschinen usw.) müssen formal ohne bewußten anklang an einen bereits überwundenen stil gelöst werden. Änderungen an einem alten gegenstande, um ihn den modernen bedürfnissen anzupassen, sind nicht erlaubt. Hier heißt es: Entweder kopieren oder etwas neues schaffen.« Er setzte dann orakelhaft hinzu: »Damit will ich aber nicht gesagt haben, daß das neue immer das entgegengesetzte des vorhergehenden ist.« (Loos 1962, 28) Loos schloss also keinesfalls aus, dass aus den besonderen Produktionsbedingungen der Maschine nicht auch eigene, neue Ornamente in der Moderne entstehen könnten.

Der Wegfall der handwerklichen Verfahren bedeutet tatsächlich nicht, dass der anthropologische Impuls im Ornament gänzlich wegfällt und damit das Ornament als Ganzes. Beginnend mit der Maschinenproduktion und später mit den digitalen Verfahren findet dagegen eine interessante Verlagerung statt: vom eigentlichen Herstellungsprozess des Objektes durch den Handwerker zur Konzeptualisierung durch den Architekten oder Designer, von der Arbeit auf der Baustelle zum Zeichentisch und weiter zum Computer. Der Herstellungsprozess, der im Ornament zur Sichtbarkeit drängt, ist jetzt nicht mehr der der Baustelle oder der Werkstatt, sondern der Entwurfprozess in seinen spezifischen Vorgaben durch den Architekten oder Designer. Dafür stehen die strukturalistischen Entwurfsverfahren der 60er Jahre (Candilis, van Eyck) und der Konkreten Kunst (Bill, Sol Lewitt), ebenso wie die performativen Entwurfsverfahren der 70er und 80er Jahre (Eisenman, Tschumi). In den diagrammatischen Entwurfstrategien kehrte in reflexiv-kritischer Form das verdrängte und unterdrückte Ornament in die Sichtbarkeit zurück, ein Prozess, der sich seit den 90er Jahren in der algorithmischen Logik der digitalen Technologien fortsetzte, im computational design und seinen spezifischen Verfahren (siehe den Aufsatz von Achim Menges). Heute liegt das Potenzial für das neue Ornament und seine doppelte ontologische Bestimmung in der »interaktiven Verknüpfung« zwischen den nicht mehr mechanisch sondern durch den Computer algorithmisch determinierten Entwurfs- und Konstruktionsverfahren. Über die algorithmische, digitale Konzeptualisierung des Entwurfs findet so die Verschränkung der digital-konstruktiven mit der anthropologischen Seite statt.

P.30 ROCKER ENG

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 colel 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 sovradianimensionati, 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 folkloristica»), 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 abbacciato, 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 "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 decadenza (Schweppenhäuser 2008). Ciò che importa è rendere visibile il carattere ideologico dell'arte di massa e delle sue opportunità estetiche nella società attuale.

THE SOURCE OF KITSCH: AESTHETIC EXPERIENCE 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, insensitive 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 19th 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 19th to

the 20th 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 20th 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.

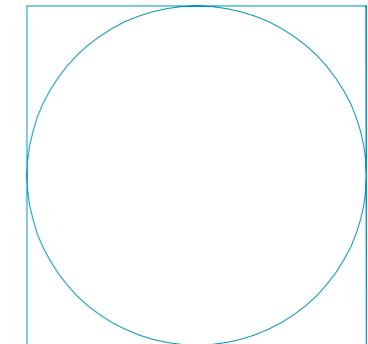
UPDATING THE CONCEPT OF KITSCH In recent years, the evaluation parameters have been transformed. The use of the term kitsch has been fundamentally criticised, with the linking of art to truth and authenticity now questioned. The contrast of kitsch and art has lost its power to legitimise. Since the advent 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 of 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 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.





FANTASIE PRIMORDIALI

FOUR SQUARE HOUSE DI

HEIKE HANADA

JÖRG H. GLEITER

30

È stato un impulso artistico singolare a guidare la mano che ha tracciato gli elementi di questo modello geometrico: immateriale e fugace com'è, la *Four Square House* di Heike Hanada è nata da un procedimento ornamentale e dal suo specifico pattern language. Proprio perché è tutta idea e sembra non trovare alcun posto in questo mondo, s'inserisce perfettamente nella tradizione di pensiero dell'architettura. Hanada, con il suo cubo cristallino, riprende una tematica che impegna l'architettura sin dai tempi di Vitruvio e che la modernità ha reinterpretato con il bianco cubo platonico, ampliandola nel costruttivismo: si tratta della domanda sulle origini, sulla prima casa, sulla capanna preistorica.

ORNAMENTO L'abbozzo ideale di Hanada è ascetico e disciplinato, dunque niente affatto casuale, come sembrerebbe suggerire la poetica descrizione *Pure Geometry_Randomness*. Con precisione creativa, Hanada raccoglie la linea costruttivista della modernità, sciogliendone al tempo stesso l'ermetismo con l'opulenza ornamentale. La casa si apre a un campo d'associazioni molteplici, troppo sfuggente per essere ridotto a una semplice opposizione tra caso (randomness) e costruzione (geometry).

Come per Gordon Matta-Clark, ma non con la stessa forza cruda, nelle superfici, nelle pareti, nel pavimento e nel tetto sono state ritagliate enormi aperture circolari, in modo che il momento costruttivista risulti frenato e trasformato in

un ornamento figurativo organico. Hanada parla di "internal floral structure". Le figure, sovradimensionate e appariscenti, sembrano riallacciarsi al procedimento dell'arte concreta di Sol LeWitt, come ad es. in *Geometric Figures* (1976). La struttura floreale, che caratterizza tutte le superfici, ricorda però anche elementi dello Jugendstil, come i disegni decorativi di Otto Wagner che, fissati su piastrelle di maiolica, ricoprono come un velo la facciata della casa nella Linke Wienzeile, oppure i motivi botanici di Herzog e De Meuron, stampati sui pannelli di vetro della biblioteca di Eberswalde.

Eppure, la tensione interna della *Four Square House* fa sì che il motivo ornamentale rimanga sempre geometricamente "domato". Non prospetta, non copre la forma ideale platonica, non trabocca e al tempo stesso non si comprime. Non è come dovrebbe essere, secondo Vitruvio, il capitello corinzio: una pianta di acanto che, spuntando da sotto un cesto di rafia posto a terra, lo avvolge con le sue foglie rigogliose e ne recupera giocosamente le forme geometriche, in un processo dove entrambi diventano metafora della riconciliazione tra cultura e natura. Nel progetto di Hanada, l'ornamento non rompe il processo geometrico: anche se ogni singola forma è spezzata, il motivo ornamentale non scavalca la forma geometrica preposta. Il cubo rimane, la forma ideale resta inviolata.

CUBO Senza dubbio, il cubo della *Four Square House* di

Hanada s'inserisce nella tradizione della "metafora della casa primordiale" della modernità classica. Non lo fa direttamente, bensì come omaggio al *Cube Problem* di John Hejduk, tema che lo impegnò fin dalla metà degli anni Sessanta. Per Hejduk, tale problema toccava la domanda fondamentale sulla "casa dell'uomo" ed è per questo che lo assegnava come compito principale ai suoi studenti di architettura della Cooper Union. Egli vedeva nel *Cube Problem* un compito particolare che toccava i fondamenti, l'essenza stessa dell'architettura, qualcosa di universale, senza luogo e senza tempo, come l'idea della capanna preistorica. Al *Cube Problem* si collegava la speculazione sulle forme elementari dell'architettura, sull'archè greco, quindi sull'inizio, la causa prima o il principio dell'architettura.

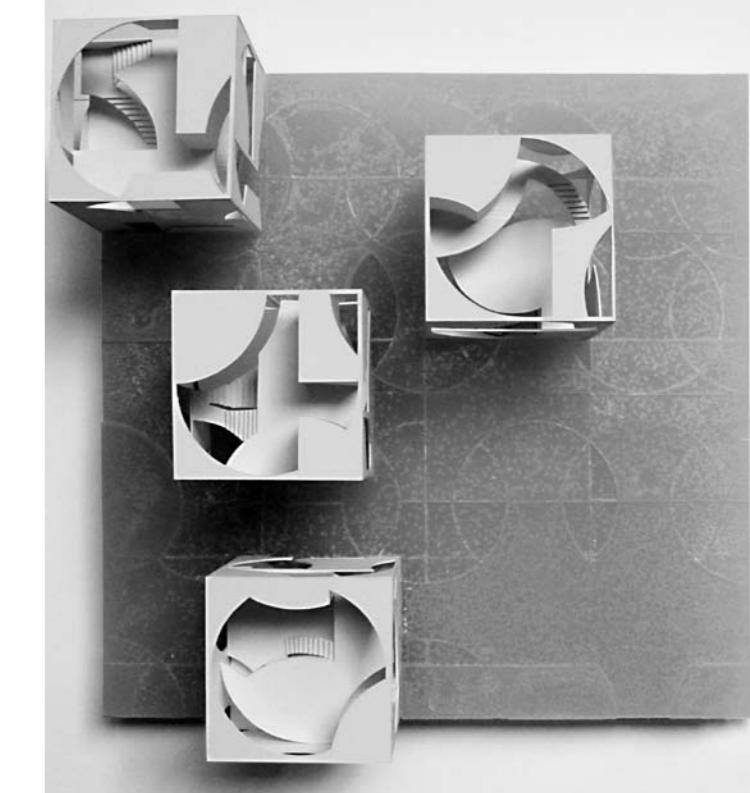
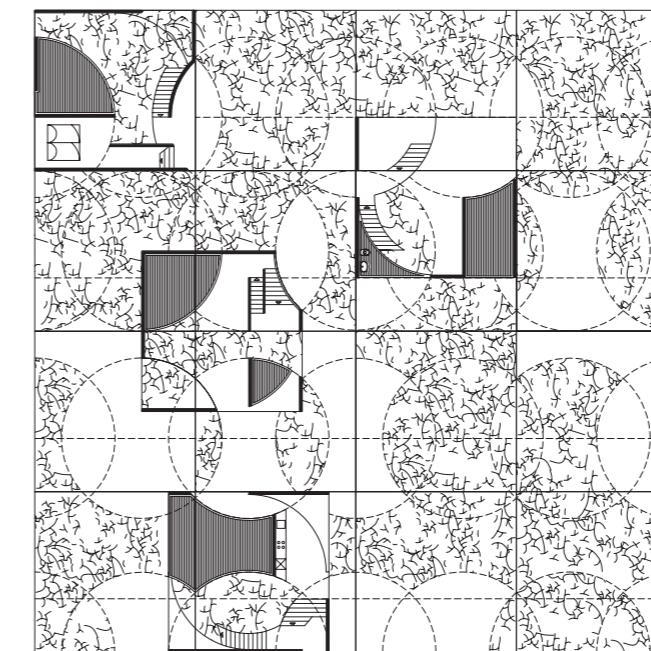
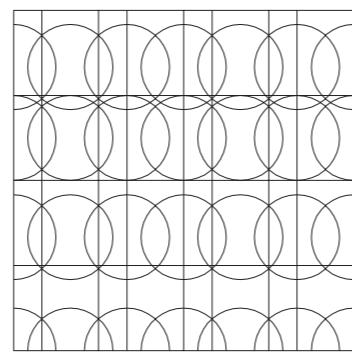
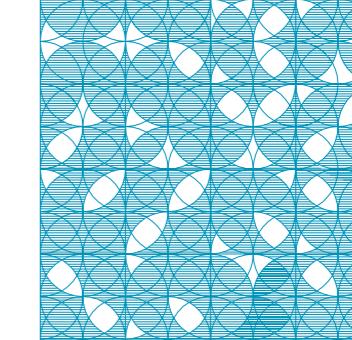
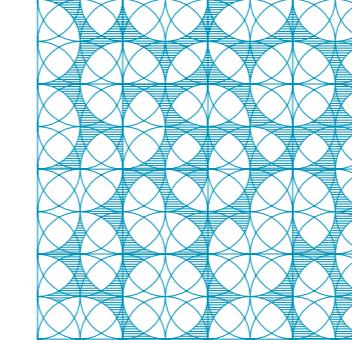
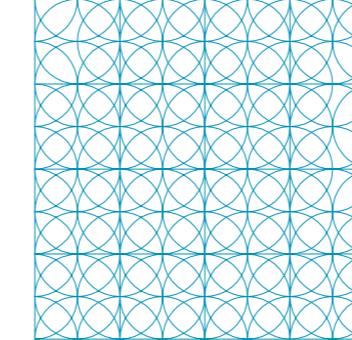
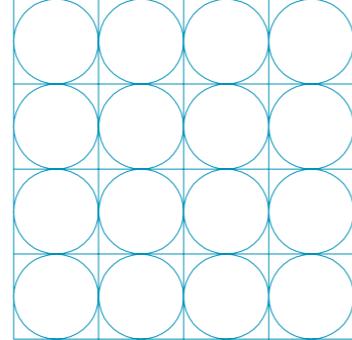
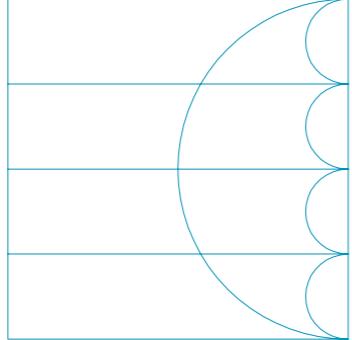
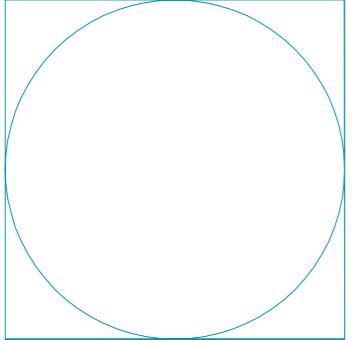
Con il cubo, Hejduk riprese il filo costruttivistico della modernità classica, perduto nel funzionalismo postbellico, in un periodo in cui questa veniva screditata dal funzionalismo volgare degli anni della ricostruzione. In realtà, la liquidazione dell'ornamento che soggiace alla modernità non riconosce che la soppressione dell'ornamento non è mai stata fine a se stessa: dietro, infatti, c'era sempre la domanda centrale sull'essenza dell'architettura, sulla forma primordiale della casa. Nell'ossessione per i corpi ideali platonici si evidenzia il desiderio della modernità di porsi come età di rinnovamento culturale, di ritorno ai principi ideali, di nuovo rinascimento in un'epoca dominata dalle macchine, con la sua

propria lingua e logica della forma, con i suoi ornamenti peculiari.

La pretesa della modernità come epoca di rinascita culturale si palesa nella derivazione della capanna preistorica che, annullando l'idillio naturale di Rousseau, ha sostituito la metafora naturale con un postulato puramente costruttivistico. La casa ideale, dapprima rappresentata come casa sull'albero, capanna di foglie o palafitta, viene sostituita dalla geometria esatta di un corpo platonico, dal cubo, come ad esempio la *Haus des weißen Mannes* (1920) di Johannes Itten o la *Einfamilienhaus* (1923) di Farkas Molnar. Hejduk ha completato poi la forma quadrata di base con il cerchio e il triangolo, non più nella loro forma pura e ideale, bensì, come nella *One-Half-House* (1966), attraverso il dimezzamento delle forme ideali, ossia attraverso il dimezzamento di un cilindro e la suddivisione diagonale di un cubo, quindi triangolare, assiale o rettangolare. I corpi platonici non sono più, quindi, interamente ideali, ma solo per metà, cioè frammenti. Si può così parlare di una strategia estetica negativa, in cui Hejduk esprimeva la sua perplessità sul positivismo della modernità classica.

ESTETICA NEGATIVA È qui che si riallaccia Hanada, pur distaccandosi dal fondamentalismo geometrico di Hejduk: nella sua *Four Square House* la metafora naturale

31



rimanda alla riflessione sul fondamento dell'architettura, non nel senso di imitazione della natura, bensì nella sua mediazione attraverso un processo geometrico. Anche se il cubo di Hanada è in linea con la riformulazione moderna della casa primordiale e con Hejduk, il procedimento creativo, il messaggio architettonico e l'effetto desiderato sono diversi. La *Four Square House* risponde a una strategia architettonica specifica, che si distacca dalla logica costruttivistica, poiché Hanada separa la creazione dei motivi architettonici dal processo propriamente architettonico-costruttivo. Il procedimento creativo non mira in primo luogo alla tridimensionalità, al volume e allo spazio, ma si configura piuttosto come un procedimento diagrammatico-figurativo. Si potrebbe anche indicare come un metodo di poetica programmata. Tutto il resto è assemblage.

Ripetizione, scaling e spostamento sono le tecniche formali con cui Hanada prepara la struttura ornamentale di base e sviluppa un pattern language del suo metodo. Ciò che prima era pura geometria, ora si trasforma in figure organico-metaphoriche, la cui dinamica di sviluppo, però, più che sulla costruzione, si basa sulla sottrazione. Nulla, infatti, viene sviluppato, combinato e costruito secondo una logica propria: le figure nascono da un sottrarre e da un togliere, quindi con un procedimento inverso rispetto al pensiero costruttivo. La casa diviene forma e figura per mezzo di ciò che viene ritagliato o asportato. Visibile è ciò che manca, è immateriale e rimane solo come forma "negativa".

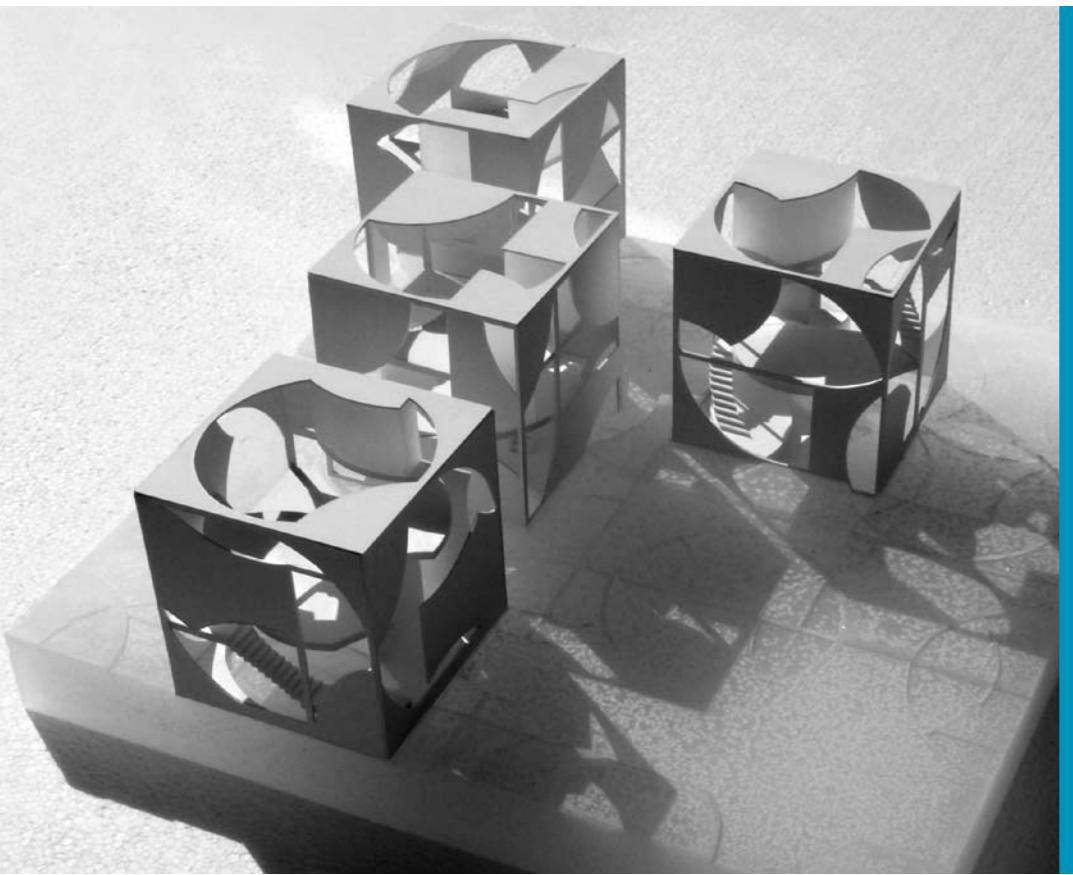
Al contrario dell'ornamento classico o del capitello corinzio, dove la metafora naturale nasce da un procedimento positivo e additivo, nella *Four Square House* la figura

ornamentale si sviluppa mediante una strategia di sottrazione, una tecnica di estetica negativa. Ed è qui che nascono gli spazi immaginativi propriamente poetici e dove si sviluppano il contenuto narrativo e l'orizzonte associativo del cubo: da una forma negativa e ornamentale, l'impulso artistico della casa primordiale di Hanada fa scaturire il momento lirico, che contagia l'architettura stessa.

PRIMAL FANTASIES—Heike Hanada's *Four Square House*. A particular artistic impulse guided the hand that drew the elements in the geometrical figure pattern from which Heike Hanada's *Four Square House* is made. The *Four Square House*, while immaterial and ephemeral, has arisen from an ornamental process and its pattern language. It is purely idea and seems to have no place in this world,

and for this very reason stands in the tradition of thinking architecture. With her crystalline cube Hanada has taken up a question that has occupied architecture since Vitruvius, interpreting modernism anew with the white, Platonic cube and extending it into the constructivist: the question of beginnings, about the first house, the primitive hut.

ORNAMENT Hanada's ideal design is ascetic and disciplined and therefore nowhere near as random as its poetic description of *Pure Geometry_Randomness* would suggest. With creative precision, Hanada takes up the constructivist line of modernism, but bursts out of its hermeticism with its quasi-ornamental opulence. The house opens itself to a multifarious field of associations that is far too intricate to be reduced to the simple opposition of randomness and



geometry.

power, extra-large, circular openings are cut into the surfaces, into the walls, floor and roof slabs, with the effect that the constructivist moment is pushed back in its presence and transformed into an organic figure ornament. Hanada speaks of an “internal floral structure”. The oversize, striking figures seem to be related to the processes of the concrete art of Sol LeWitt, for example his work *Geometric Figures* (1976). The floral structure, which is extensively applied to all surfaces, also however recalls art nouveau motifs such as Otto Wagner’s floral pattern that, baked onto tiles, like a veil adorns the facade of the house on the *Linke Wienzeile* in Vienna, or Herzog & de Meuron’s facade for the library in Elberswalde where, in a similar fashion to Wagner’s ceramic tiles, plant motifs are printed onto glass panels.

And yet the internal tension of the *Four Square House* is derived from the fact that the ornamental pattern always remains geometrically subdued. Nothing outgrows or overgrows the Platonic ideal form, nothing oozes out or seeps in between. It does not follow the development of the Corinthian capital according to Vitruvius, whereby an acanthus plant grew from under a woven basket placed on the earth, profusely entwining itself around it and thus effortlessly recovering its geometrical form for nature, both then becoming a metaphor for the reconciliation of culture and nature. In Hanada’s design the ornament does not burst the geometrical process: while each individual form is in itself geometrically broken, the ornamental motif does not however break the superordinate geometrical form: the cube and the ideal form remain untouched.

CUBE Undoubtedly, the cube of Hanada’s *Four Square House* stands in the tradition of the “primitive house” metaphor of classical modernism. It does not however do this directly, but rather as a homage to John Hejduk and the *Cube Problem* that for him took centre stage from the mid-1960s. This was, he believed, the fundamental question after the “house of man”, and Hejduk therefore gave this as their first task to his architecture students at the Cooper Union. The *Cube Problem* was for him a special task affecting the basic principles and the very nature of architecture: it is universal, outside place and time, like the idea of the primitive hut. The *Cube Problem* linked to the speculation about the elementary forms of architecture, about the Greek *arche*, and thus about the beginning, the prime cause or principle of architecture.

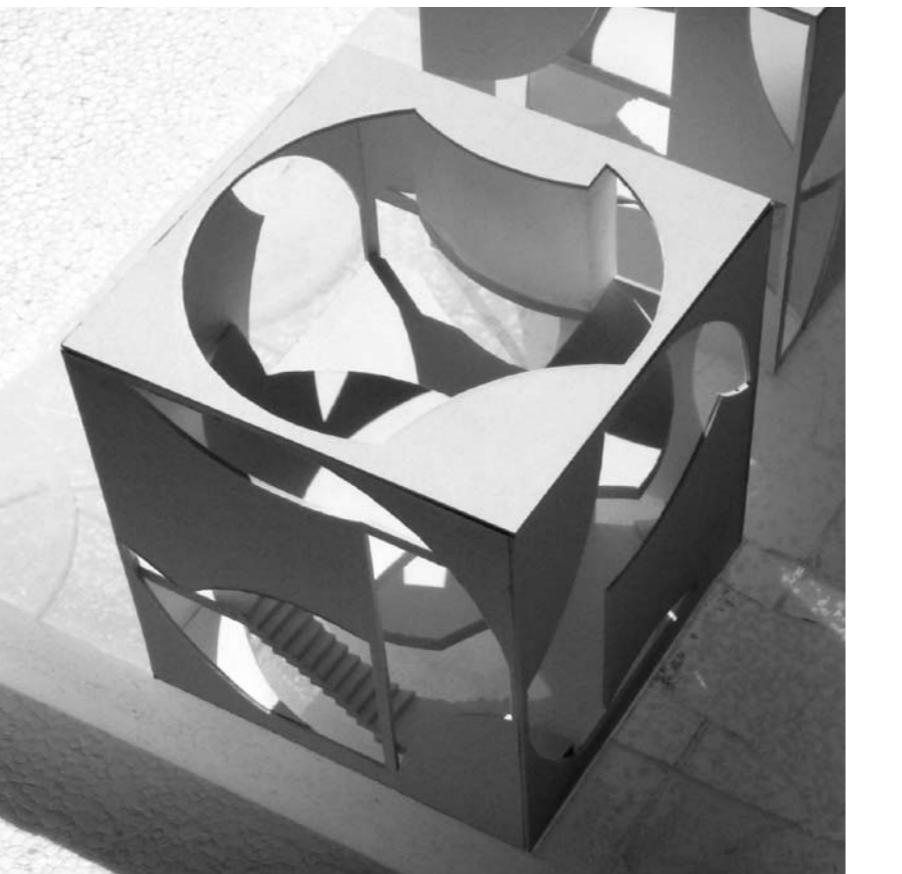
With the cube as his elementary task, Hejduk once more took up the constructivist thread of classical modernism that had been lost in postwar functionalism, at a time when this was discredited by the crude functionalism of the reconstruction years. In fact the criticism of modernism,

that it leads to the liquidation of ornament, always fails to recognise that the abolition of ornament was never an end in itself: behind it always stood the central question of the nature of architecture, the original form of the house. In its obsession with the Platonic solids, it becomes evident that modernism regarded itself as an age of cultural rebirth, as a time of the return to the supposedly ideal beginnings, as a new Renaissance in the machine age, with its own language and logic of form, with its own ornament.

Modernism’s claim to be an epoch of cultural rebirth stems from its discarding of the notion that the primitive hut is derived from nature, replacing the nature metaphor with a purely constructivist postulate. The ideal house, previously presented as a tree house, grass hut or pile dwelling, was replaced by the accurate geometry of a Platonic solid (a cube, as for example in Johannes Itten’s *House of the White Man* (1920) or Farkas Molnar’s *Single Family House* (1923)). Hejduk then supplemented the basic form of the square with the circle and triangle, but no longer in their pure, ideal forms, but, as in the *One-Half-House* (1966), by halving the ideal forms, i.e. by halving a cylinder and the diagonal – i.e. both triangular and axial – i.e. lengthwise-rectangular – division of a cube. The Platonic solids are now no longer fully ideal, but only semi-ideal solids and thus fragments. Thus we can also speak of a basically negative aesthetic strategy, through which Hejduk articulated his doubts regarding the positivism of classical modernism.

NEGATIVE AESTHETICS Hanada follows on from this; it is however as if she bursts Hejduk’s geometrical fundamentalism, with the nature metaphor in her *Four Square House* returning to the speculation about the elementary in architecture, but not in the sense of an imitation of nature, but rather in its intercession through a geometrical process. Even if Hanada’s house is consistent with the reformulation of the primitive house by modernism and Hejduk, the design procedure, the architectural statement and the intended effect are all different. *The Four Square House* is a product of a unique architectural strategy. It rejects the constructivist logic at the point where Hanada separates the appearance of the architectural sign from the actual architectural-constructive process. The design impulse is not primarily aiming at three-dimensionality, volume or space, but rather appears as a diagrammatical-figurative procedure. It can also be described as a process of programmed poetics. The rest is assemblage.

Repetition, scaling and shifting are the formal techniques with which Hanada prepares an ornamental basic structure and develops the procedure’s own pattern language. What was previously pure geometry is thereby transformed into organic-metaphorical figures. Their developmental dynamism



is however based more on a technique of subtraction than of construction, as nothing is in the real sense developed or combined and therefore built; the figures, in a reversal of constructive thinking, thus come into being through a process of taking away and removing. Form and figure is given to the house by what is cut or punched out. What is visible is what is missing, what is material-free and in the process remains only as a negative form.

In contrast to classical ornament and the Corinthian capital, in which the nature metaphor grows from a positive, additive process, the ornamental figure in the *Four Square House* develops from a strategy of subtraction, from a procedure of negative aesthetics. From this procedure arise the actual poetic spaces of the imagination, where the cube's narrative content and range of associations unfold. This also constitutes the artistic and poetic impulse of Hanada's primitive house: the poetic momentum rises up from the negative, ornamental figure and infects the architecture.

URFANTASIE – Heike Hanadas *Four Square House*. Ein eigener künstlerischer Impuls hat die Hand geführt, die in das geometrische Figurenmuster die Elemente eingezeichnet hat, aus denen Heike Hanadas *Four Square House* gemacht ist. Immateriell und flüchtig wie es ist, ist das *Four Square House* aus einem ornamentalen Prozess und seiner *pattern language* heraus entstanden. Es ist ganz Idee und scheint keinen Ort auf dieser Welt zu haben und steht gerade deswegen in der Tradition des Denkens der Architektur. Hanada greift mit dem kristallinen Kubus eine Frage auf, die die Architektur seit Vitruv beschäftigt und die Moderne mit dem weißen, platonischen Würfel neu interpretiert und ins Konstruktivistische erweitert hat: Die Frage nach den Anfängen, nach dem ersten Haus, nach der Urhütte.

ORNAMENT Asketisch und diszipliniert ist Hanadas Idealentwurf und daher gar nicht so zufällig, wie es die poetische Beschreibung Pure *Geometry_Randomness* suggerieren möchte. Mit der gestalterischen Präzision nimmt Hanada die konstruktivistische Linie der Moderne auf, sprengt aber mit der gleichsam ornamentalen Opulenz deren Hermetik. Es öffnet sich das Haus einem vielfältigen Assoziationsfeld, das viel zu schillernd ist, als dass es auf eine einfache Opposition von Zufall oder *randomness* und Konstruktion oder *geometry* gebracht werden könnte.

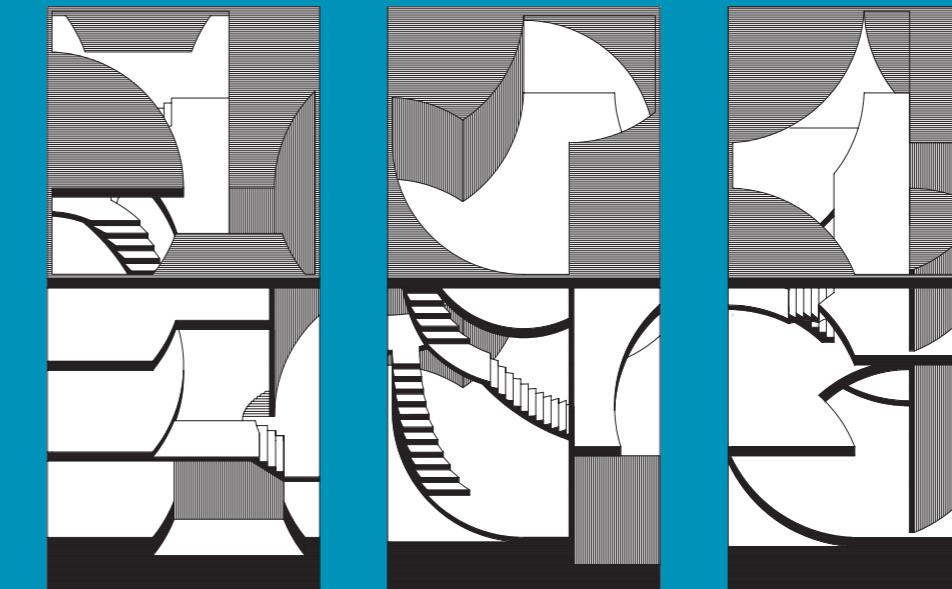
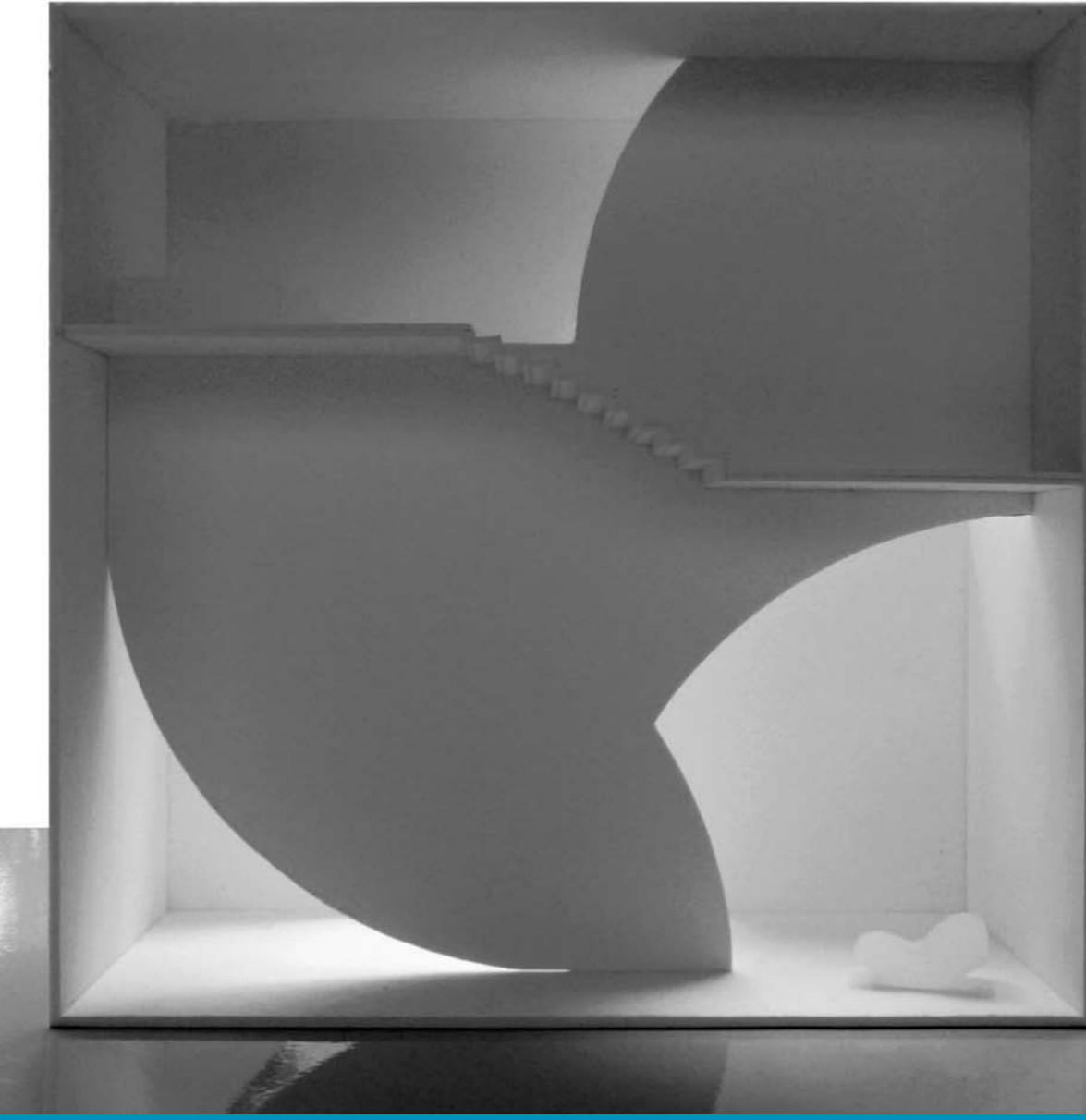
Wie bei Gordon Matta-Clark, aber nicht mit dessen roher Gewalt, sind übergroße, kreisförmige Öffnungen in die Oberflächen, in die Wände, Boden- und Deckenplatten geschnitten, mit dem Effekt, dass das konstruktivistische Moment in seiner Präsenz zurückgedrängt wird und in ein organisches Figurenornament umschlägt. Hanada spricht von einer »internal floral structure«. Die überdimensionalen,

plakativen Figuren scheinen den Verfahren der Konkreten Kunst Sol LeWitts verwandt, zum Beispiel seinem Werk *Geometric Figures* (1976). Die florale Struktur, die großflächig alle Oberflächen bestimmt, erinnert aber auch an Jugendstilmotive, wie Otto Wagners Blumenmuster, das, auf Kacheln gebrannt, wie ein Schleier die Fassade des Hauses an der linken Wienzeile bedeckt, oder auch Herzog De Meurons Fassade für die Bibliothek in Elberswalde, wo, den Keramikkacheln bei Wagner ähnlich, pflanzliche Motive auf Glaspanele gedruckt sind.

Und doch, es macht die innere Spannung des *Four Square Houses* aus, dass das ornamentale Muster immer geometrisch gebändigt bleibt. Es wuchert nicht, es überwuchert nicht die platonische Idealform, es quillt nirgends hervor und zwängt sich nirgends dazwischen. Es ist nicht so, wie nach Vitruv das korinthische Kapitel entstanden sein soll: Dass eine Bärenklau- oder Akanthuspflanze unter einem auf der Erde abgestellten Bastkorb hervortrieb, diesen üppig umrankte und so dessen geometrische Form spielerisch für die Natur zurückgewann; womit beide zusammen zur Metapher der Versöhnung von Kultur mit Natur wurde. In Hanadas Entwurf dagegen sprengt das Ornament den geometrischen Prozess nicht, wohl ist jede einzelne Form in sich geometrisch gebrochen, das ornamentale Motiv bricht aber die übergeordnete geometrische Form nicht; es bleibt der Kubus, es bleibt die Idealform unangetastet.

KUBUS Ohne Zweifel, mit dem Kubus steht Hanadas *Four Square House* in der Tradition der Urhausmetapher der klassischen Moderne. Es tut dies aber nicht unvermittelt, sondern als Homage an John Hejduk und das *Cube Problem*, das für ihn seit Mitte der 60er Jahre eine zentrale Stelle einnahm. Es berühre, wie er meinte, die fundamentale Frage nach dem »Haus des Menschen«, daher stellte es Hejduk seinen Architekturstudenten der Cooper Union als erste Aufgabe. Das *Cube Problem* sei eine besondere Aufgabe, es berührte die Grundlagen, das Wesen der Architektur, es ist universal, ort- und zeitlos wie die Idee der Urhütte. Mit dem *Cube Problem* verband sich die Spekulation über die Elementarformen der Architektur, über das griechische *arche*, also über Anfang, Urgrund oder Prinzip der Architektur.

Mit dem Kubus als elementare Aufgabe nahm Hejduk den im Nachkriegsfunktionalismus verlorenen konstruktivistischen Faden der klassischen Moderne wieder auf, zu einem Zeitpunkt, als diese durch den Vulgärfunktionalismus der Wiederaufbaujahre diskreditiert war. Tatsächlich verkennt die der Moderne unterstellte Liquidierung des Ornaments immer schon, dass die Abschaffung des Ornaments nie Selbstzweck war, sondern dahinter immer die zentrale Fragestellung nach dem Wesen der Architektur, nach der Urform des Hauses stand. In der



Obsession mit den platonischen Idealkörpern wird sichtbar, dass die Moderne sich als Zeitalter kultureller Wiedergeburt, als Zeit der Rückkehr zu den ideal gedachten Anfängen verstand, als neue Renaissance im Maschinenzeitalter, mit ihrer je eigenen Sprache und Logik der Form, mit ihren je eigenen Ornamenten.

Der Anspruch der Moderne als Epoche kultureller Wiedergeburt zeigt sich darin, dass sie die Ableitung der Urhütte aus der Natur, aus dem Rousseauschen Naturidyll strich und die Naturmetapher durch ein rein konstruktivistisches Postulat ablöste. Das bisher als Baumhaus, Blatthütte oder Pfahlbau vorgestellte Idealhaus wurde durch die exakte Geometrie eines platonischen Körpers, durch den Kubus ersetzt, wie zum Beispiel in Johannes Ittens *Haus des weißen Mannes* (1920) oder Farkas Molnars *Einfamilienhaus* (1923). Hejduk ergänzte dann die Grundrissform des Quadrats um Kreis und Dreieck, aber schon nicht mehr in ihrer reinen, idealen Form, sondern, wie im One-Half-House (1966), durch die Halbierung der Idealformen, das heißt durch die Halbierung eines Zylinders und die je diagonale, also dreieckige sowie axiale, also längsrechteckige Teilung eines Kubus. Die platonischen Körper sind nun nicht mehr ganz ideale, sondern nur noch halb ideale Körper und somit Fragmente. So kann man auch von einer ansatzweise negativen ästhetischen Strategie sprechen, an der sich Hejdus Zweifel am Positivismus der klassischen Moderne artikulierte.

50

NEGATIVE ÄSTHETIK Hieran knüpft Hanada an; sie sprengt aber gleichsam den geometrischen Fundamentalismus Hejdus, wo in ihrem *Four Square House* die Naturmetapher in die Spekulation über das Elementare der Architektur zurückkehrt, aber nicht im Sinne der Nachahmung der Natur sondern in der Vermittlung durch einen geometrischen Prozess. Auch wenn Hanadas Haus in einer Linie mit der Reformulierung des Urhauses durch die Moderne und Hejduk steht, so sind das entwerferische Verfahren, die architektonische Aussage und Wirkungsabsicht andere. Das Four Square House verdankt sich einer eigenen architektonischen Strategie. Es verweigert sich der konstruktivistischen Logik, wo Hanada die Entstehung des architektonischen Zeichens vom eigentlichen architektonisch-konstruktiven Prozess trennt. Das entwerferische Moment zielt nicht in erster Linie auf die Dreidimensionalität, das Volumen und den Raum, sondern zeigt sich als ein diagramatisch-figuratives Verfahren. Es kann auch als Verfahren programmierten Poetik bezeichnet werden. Der Rest ist Assemblage.

Repetition, Scaling und Verschiebung, das sind die formalen Techniken, mit denen Hanada eine ornamentale Grundstruktur bereitet und eine dem Verfahren eigene

pattern language entwickelt. In ihm schlägt das, was zuvor reine Geometrie war, in organisch-metaphorische Figuren um. Deren Entwicklungsdynamik gründet jedoch weniger in einer Technik der Konstruktion als in einer der Subtraktion. Denn nichts wird im eigentlichen Sinne entwickelt, kombiniert, also konstruiert; die Figuren entstehen eher durch ein Wegnehmen und Abziehen, also in Umkehrung des konstruktiven Denkens. Form und Figur ist das Haus durch das, was ausgeschnitten oder ausgestanzt ist. Sichtbar ist was fehlt, materiallos ist und im Prozess nur als negative Form übrigbleibt.

Im Gegensatz zum klassischen Ornament, zum korinthischen Kapitel, bei dem die Naturmetapher aus einem positiven, additiven Prozess entsteht, entwickelt sich im *Four Square House* die ornamentale Figur aus einer Strategie der Subtraktion, aus einem Verfahren negativer Ästhetik. Hier ist es dann, wo die eigentlichen poetischen Imaginationsräume entstehen, der narrative Gehalt und der Assoziationshorizont des Kubus sich entfalten. Das macht auch den künstlerischen, den poetischen Impuls von Hanadas Urhaus aus, aus der negativen, ornamentalen Figur steigt das poetische Moment auf und infiziert die Architektur.

ON THE BOUNDARY/FROM THE BOUNDARY

AUF DER GRENZE/VON DER GRENZE



FORME ORNAMENTALI INTORNO AL VUOTO

GERHARD GLÜHER

All'inizio del processo che ha portato alla luce questo complesso di oggetti c'era l'*haiku*, l'antichissimo componimento poetico giapponese, del quale Roland Barthes sostiene che in esso "le due funzioni fondamentali della nostra scrittura classica si dissolvono: da un lato, la descrizione e, dall'altro, la definizione." L'*haiku* rappresenterebbe la riproduzione del gesto dei bimbi per indicare una qualunque cosa, espresso solo con "quello". Negli oggetti di Kerstin Meyer, il tempo dell'indugio è divenuto spazio e gli sguardi sfuggenti dei comunicanti hanno impresso le proprie orme nel nulla. Questo tavolo e queste sedie sono il verbale materiale di un evento accaduto, trasformato e tradotto in un contesto di significati, decifrabile solo se si è a conoscenza del procedimento adottato per la sua stesura. Chi non sa che, all'epoca, sei persone erano sedute a un altro tavolo, su altre sedie, mangiando e chiacchierando, chi non sa che la designer ha documentato accuratamente le tracce degli sguardi al

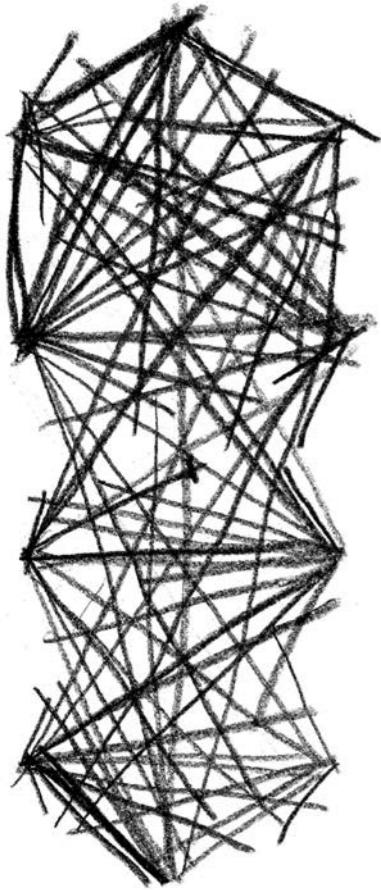
di sopra del tavolo e i movimenti delle gambe al di sotto, probabilmente, in questo gruppo non vedrà altro che un tavolo bucherellato e delle sedie dalle forme curiose, che sembrano muoversi come insetti.

Come ogni realizzazione del design di un prodotto, anche questa è preceduta da un progetto, composto da piccoli disegni, che ricordano vaghi ideogrammi piuttosto che visualizzazioni professionali di una bozza per un oggetto che dev'essere realizzato artigianalmente e meccanicamente. Quasi gettati lì maldestramente, in effetti, presentano una grande similitudine con disegni infantili, a prima vista spontanei, con quei tocanti sforzi fisici che vogliono significare tutto il mondo e che mostrano a noi, ormai in grado di vedere solo i concetti, nient'altro che scarabocchi ritmici, tracce di processi mentali divenuti esercizi diretti di scrittura. Proprio in questo senso, il tavolo di Meyer non è un elemento d'arredo, attorno al quale ci si siede a mangiare, bensì la mate-

rializzazione di linee visuali, note alla psicologia della percezione anche come linee ponte. Il fatto che l'annotazione di tali invisibili linee ponte produca un ornamento può essere interpretato come il risultato d'un processo casuale guidato, ovvero come la magica conferma della struttura d'un rituale. Entrambe le possibilità sono pretesti sufficienti per riflettere sull'immateriale.

ORNAMENTAL FORMS AROUND

THE VOID At the beginning of the process that produced this ensemble of objects stood the *haiku*, that age-old Japanese form of poem, of which Roland Barthes said that within it "the two fundamental functions of our classical writing disappear: on the one hand, description, on the other, definition". The *haiku* is thus like the reproduced gesture that a small child uses for showing, pointing with its finger at every possible item while just saying "that". In Kerstin Meyer's objects, the time spent lingering has



become a space and the fleeting glances of the persons communicating have marked their traces in the nothing of the void. This table and these chairs are the material record of a previous event, which they transform and translate into a sense context that can only be deciphered if we know the transcription procedure. Anyone who does not know that at that time six persons sat at another table, on other chairs, ate and chatted together, or who does not know that the designer carefully documented the traces of the glances over the table, as well as the movements of the legs under it, will probably not see in this ensemble anything other than a perforated table and strangely shaped chairs that seem to move in an insect-like fashion.

As for every realisation in product design, this product was also preceded by a draft version. It consists of small drawings: these resemble volatile ideograms rather than serious visualisations in the planning of an object to be produced by hand and by machine. Jotted down in an almost gauche manner, they in fact have a considerable resemblance to apparently unplanned children's drawings, those touching physical efforts supposed to signify the world and that to us, only able to see the concepts, appear simply as rhythmic doodles, traces of mental processes that have become direct writing actions. In this particular sense Meyer's table is not a piece of furniture, around which we sit down to a meal, but rather the materialisation of lines of sight, known in the psychology of perception as bridge lines. The fact that the recording of those invisible bridge lines has produced an ornament can be interpreted as the result of a controlled random process, or as the magic proof of the structure of a ritual. Both possibilities are sufficient reason to reflect on the immaterial.



ORNAMENTALE FORMEN UM DIE LEERE Stand am Beginn des Prozesses, der dieses Ensemble an Objekten hervorbrachte der Haiku, jene uralte japanische Form des Gedichtes, über die Roland Barthes sagte, dass in ihm »die zwei fundamentalen Funktionen unserer klassischen Schrift verschwinden: einerseits die Beschreibung, andererseits die Definition«. Der Haiku sei wie die reproduzierte Zeigegeste des kleinen Kindes, das mit dem Finger auf alles mögliche zeige und nur »das« sagt. In Kerstin Meyers Objekten ist die Zeit des Verweilens zu einem Raum geworden und die flüchtigen Blicke der Kommunizierenden haben ihre Spuren in das Nichts der Leere eingeschrieben. Dieser Tisch und diese Stühle sind das materielle Protokoll eines damaligen Ereignisses, das sie transformieren, übersetzen in einen Sinnzusammenhang, der sich nur dann entziffern lässt, wenn man das Verfahren der Niederschrift kennt. Wer nicht weißt, dass damals sechs Personen an einem anderen Tisch, auf anderen Stühlen sassen, zusammen gegessen und geplaudert haben, wer nicht weißt, dass die Designerin die Spuren der Blicke über, und die Bewegungen der Beine unter dem Tisch sorgfältig dokumentierte, der wird in diesem Ensemble wahrscheinlich nichts anderes sehen als einen durchlöcherten Tisch und merkwürdig geformte Stühle, die sich insektenartig zu bewegen scheinen.

Wie jeder Realisation im Produktdesign geht auch diesem Produkt ein Entwurf voraus. Er besteht aus kleinen Zeichnungen, die flüchtigen Ideogrammen mehr ähneln als ernsthaften Visualisierungen einer Planung für ein Ding, das handwerklich und maschinell umgesetzt werden möchte. Beinahe linkisch hingeworfen haben sie tatsächlich eine große Nähe zu scheinbar absichtslosen Kinderzeichnungen, jenen röhrenden körperlichen Anstrengungen, die die

Welt bedeuten sollen und uns, die wir nur noch die Begriffe zu sehen vermögen, nichts anderes zeigen als rhythmische Kritzeleien, Spuren von geistigen Prozessen, die unmittelbare Schreibhandlungen geworden sind. In ebendiesem Sinn ist Meyers Tisch kein Möbelstück, um das man sich zum Essen setzt, sondern es ist die Materialisierung von Sehlinien, welche die Wahrnehmungspsychologie als sogenannte Brückenlinien kennt. Dass die Aufzeichnung jener unsichtbaren Brückenlinien ein Ornament hervorbrachte, kann als das Ergebnis eines gesteuerten Zufallsprozesses gedeutet werden, oder es beweist auf magische Weise die Struktur eines Rituals. Beide Möglichkeiten sind Anlass genug, um über das Immaterielle nachzudenken.



RENATO TRONCON

All'inizio della sua *Grammar of Ornament*, del 1856, Owen Jones formula il capitale e ancora oggi inesplorato principio per il quale "The Decorative Arts arise from, and should properly be attendant upon, Architecture", laddove "Architecture is the material expression of the wants, the faculties, and the sentiments in which is created". Questo principio è fondamentale, ma si può e deve andare ancora oltre perché l'ornamento – lontano dall'essere orpello o aggiunta – è qualche cosa che dipende dal modo generale in cui gli artefatti e ogni azione umana comprendono la creazione e il creato e ne sono compresi.

Ora, per quanto appaia stravagante il sostenerlo, il modo di interpretare questi ultimi due è a tutt'oggi quello del newtonianesimo. Secondo esso il mondo basta a se stesso, è senza eccezioni e pertanto in linea di principio non bisognoso di fronzoli, aggiunte, divagazioni, arabeschi, parerghi e abbellimenti: è puro "ergon", pura

opera. Una maniera di regolare i conti con l'ornamento che riassorbe l'idea latina dell'ordine come qualcosa di soggiacente al mondo. Un qualcosa cui ci si può collegare solo con la intelligenza e che fa sovvenire come Platone, nel Timeo, immaginasse il cosmo come una sfera: cosa mai sarebbe l'ornamento di una sfera se non, in fondo, qualcosa di inutile, una piacevolezza condannata ad assomigliare a una divagazione?

Un'idea di mondo che faceva scrivere a Kant che se per esempio immaginiamo una barca che discende un fiume non possiamo farlo che secondo le idee "logiche" e "necessarie" delle diverse

stazioni che essa percorre, e in generale secondo l'idea della successione.

Ora, se questo è vero, è anche vero che oggi la biologia ha progressivamente sostituito la fisica, von Uexkuell ha "rimpiazzato" Newton. E poiché dal punto di vista della vita ciò che conta non è tanto lo spazio quanto il tempo, e il modo che

la vita ha di "fare" spazio, ecco che se dal punto di vista del primo una barca si sposta così che l'arrivo è sempre dopo la partenza, dal punto di vista del secondo il suo viaggio ha senso solo se l'arrivo la precede. L'ornamento è allora – o dovrebbe e potrebbe essere – la "macchia", l'imitazione, il mimicry di ciò. La temporalià di un essere vivente ha sempre la necessità di un "orlo", di una "orlazione", di un "ornamento" che sappia dire che ciò accade e soprattutto "come" accade. E che sappia accompagnare o, meglio, sappia tenere l'ordine all'interno del tempo per impedire che esso venga disperso nello spazio.

"Pregherài musicalmente con il rumore delle tue ossa e la tua cantillazione" dice la Bibbia, "le creature vive sono l'ornamento dell'universo" dice S. Tommaso, "ornerai le tue opere" dicono le arti e anche il senso comune. L'ornamento non è semplicemente un trend e neppure una trovata, ma

l'accompagnamento della creazione, il terzo ordine del completamento di ciò che è altrimenti morto, spento e letterale, anticreaturale. Così, la barca scende solo apparentemente in successione lungo il corso del fiume, un evento senza senso se non fosse parte di quella più ampia "rimessa in ordine" o "correzione della dispersione" che sono le ragioni del suo viaggio. Il suo colore, la sua sagoma, il suo galleggiamento, il suo modo di tagliare l'acqua, sono il modo che essa ha di cantare e ornare il proprio viaggio. Bisognerà, però, diffidare delle scorciatoie, e dare credito solo a quelle "orlazioni" che operano con e per il creato.

ORNAMENT IS NOT A TREND

At the beginning of his 1856 work *The Grammar of Ornament*, Owen Jones formulates the major and still unfathomed principle according to which "the Decorative Arts arise from, and should properly be attendant upon, Architecture", in that "Architecture is the material expression of the wants, the faculties, and the sentiments, of the age in which it is created". This principle is fundamental, but it is possible and necessary to go still further, as ornament – by no means merely an illusion or addition – generally depends on how works of art and human behaviour enclose the creation and the result and are enclosed in both.

It may indeed appear strange, but the interpretation of these two terms has until today remained that of Newton and his successors. According to them, the world is sufficient in itself and exists without exceptions, and in principle therefore requires no embellishment, additions, digressions, arabesques, accessories or decorations: it is pure "ergon", a pure work. This approach to ornament incorporates the Latin idea of order as something underlying the world, as something to which only our intelligence connects us

and which recalls Plato in the Timaeus representing the cosmos as a sphere: what would the ornament of a sphere be if not something fundamentally useless, a convenience, condemned to have the effect of a digression? Kant described this conception of the world as if we were to imagine a boat drifting downriver: we can only do this according to the "logical" and "necessary" ideas of the various points that it passes and, generally speaking, according to the idea of consequentiality.

If this is true, then it is also correct to state that biology has today gradually replaced physics, with von Uexkuell "taking the place" of Newton. And since, from the viewpoint of life, it is a question not so much of space as of time and the way in which life "manufactures" space, then if in the view of von Uexkuell a boat moves in such a way that its arrival always occurs after its departure, a journey will only make sense from the point of view of Newton if the arrival precedes it. Ornament is than the "blemish", the mimicry of this – or should and could be. The temporality of a living thing always requires an "edge", a "border", an "ornament" that can express that it has come about and especially "how" it has come about. And that can accompany it or better still maintain order within time to prevent it from losing itself in space. The Bible enjoins us to speak to one another with psalms, hymns and spiritual songs; Saint Thomas says that living things are the ornament of the universe; the arts and the public spirit tell you to decorate your works.

Ornament is certainly neither just a trend nor an invention, but rather an accessory of creation, the third order of the completion of what is otherwise dead, exhausted and, literally, anti-creative. Thus the boat only apparently drifts consequently downriver, an event without sense were it not part of the

greater "re-establishment of order" or "dispersion correction" that are the reasons for its journey. Its colour, its body, its floating, how it cuts through the water: these are its ways of singing and decorating its own journey. It is nevertheless important to be wary of the shortcuts and only to trust the "edges" that act with and through what is created.

DAS ORNAMENT IST KEIN TREND

Zu Beginn seiner *Grammar of Ornament* von 1856 formuliert Owen Jones das kapitale und bis heute nicht ausgelotete Prinzip, nach dem »die dekorativen Künste aus der Architektur erstehen und angemessen auf sie bezogen sein sollten«, insofern als »Architektur materieller Ausdruck der Bedürfnisse, Möglichkeiten und Gefühle ist, in denen sie geschaffen wird«. Dieses Prinzip ist grundlegend, aber es ist möglich und zwingend noch weiterzugehen, denn das Ornament – keineswegs bloß Blendwerk oder Zutat – steht ganz allgemein in Abhängigkeit davon, wie Kunstwerke und menschliches Handeln die Schöpfung und das Geschaffene einschließen und in beidem eingeschlossen sind. Nun mag dies zwar sonderbar erscheinen, aber die Interpretation dieser beiden Begriffe bleibt bis heute die Newtons und seiner Nachfolger. Ihnen zufolge genügt die Welt sich selbst, existiert ohne Ausnahmen und bedarf daher grundsätzlich keiner Schnörkel, Zutaten, Abschweifungen, Arabesken, Beiwerke und Ausschmückungen: sie ist reines »ergon«, reines Werk. Diese Art, mit dem Ornament abzurechnen, verleiht sich die lateinische Idee der Ordnung als etwas ein, das der Welt zugrunde liegt. Als etwas, mit dem uns nur unsere Intelligenz verbindet, und das daran erinnert, wie sich Platon im Timaeus den Kosmos als Kugel vorstellt: was aber wäre das Ornament einer Kugel wenn nicht etwas im Grunde nutzloses, eine Annehmlichkeit, dazu verdammt wie eine Abschweifung zu wirken? Eine Weltvorstellung, die Kant schreiben ließ, dass wenn wir

KOMMENTAR 2

MICHAEL DÜRFELD

58

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 disdegno 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".

ORNAMENTALITY AS ARTIFICIAL EVOLUTION The current discussion about a new ornament represents a milestone for architectural discourse: it must finally be admitted that the usual interpretation of ornament as decoration and adornment does not do justice to many ornamental phenomena. Particularly with computer-generated designs that work with genetic and evolutionary programs, numerous forms can be observed that are ornamental in effect and whose strange qualities call forth the question of their newness. A reformulation of the term ornament as regards architectural theory is now finally due.

We currently and justifiably assume a much more fundamental relationship between ornament and design. This

potential is however frittered away if the ornamental is prematurely made dependent on the architectural and the ornament is thought of as the result of an architectural program. We must think in a much more fundamental way and first ask ourselves about the ornamental itself, and about the foundation, formulation, form and function of the ornamental. A meaning of ornamental would come then to fruition which the sociologist Niklas Luhmann, regarding the definition of ornament, in 1995 condensed as the basic form of the developing of forms from forms. The ornamental thereby becomes visible as what it has always been: the basic principle of all artistic generation of form. Architectural ornamental could then in principle be observed as the result of an interference of artistic and architectural programs.

One of the many other purposes of this fine-tuning and abstraction of the concept of ornament is to be able to explain why, particularly in computer-generated designs using evolutionary programs, strange ornamental art is produced: the reason is that ornamental and evolutionary programs are functionally similar. The art theoretician Paul Valéry had also surmised this in 1895, but only today can the evolutionary processes of biology be simulated through the processing power of computers and applied to architectural design processes. The results prove Valéry right and require the science of architecture to consider ornamental as artificial evolution. The result is the appearance of not a new, but rather an old, original ornamental art in the strange evolutionary ornamental art.

ORNAMENTALITÄT ALS ARTIFIZIELLE EVOLUTION Die aktuelle Diskussion um ein neues Ornament bedeutet für den Architekturdiskurs einen Meilenstein: Endlich muss man eingestehen, dass die geläufige Orna-

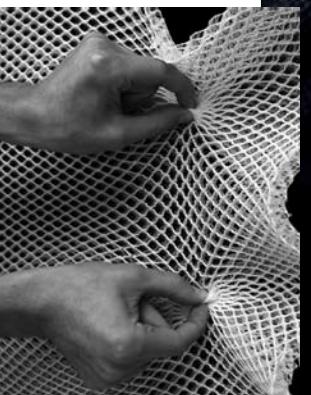
mentinterpretation als Schmuck und Verzierung vielen ornamentalen Phänomenen nicht gerecht wird. Besonders bei computergenerierten Entwürfen, die mit genetischen und evolutionären Programmen arbeiten, ist eine ornamental wirkende Formenvielfalt zu beobachten, die durch ihre Fremdartigkeit die Frage nach ihrer Neuartigkeit provoziert. An einer architekturtheoretischen Reformulierung des Ornamentbegriffs kommt man nicht mehr vorbei.

Man vermutet nun zurecht ein sehr viel grundsätzlicheres Verhältnis von Ornament und Entwurf. Dieses Potential wird jedoch verspielt, wenn vorschnell das Ornamentale vom Architektonischen abhängig gemacht und das Ornament als Resultat eines architektonischen Programms gedacht wird. Man muss viel grundsätzlicher denken und zunächst einmal nach dem Ornamentalen an sich fragen, nach Fundierung, Formulierung, Form und Funktion des Ornamentalen. Dann würde eine Bedeutung von Ornamentalität zum Tragen kommen, die der Soziologe Niklas Luhmann 1995 zu der Definition vom Ornament als der Grundform des Entwickelns von Formen aus Formen komprimierte. Damit wird das Ornamentale als das sichtbar, was es immer schon war: Das Grundprinzip jeglicher künstlerischen Formengenerierung. Architektonische Ornamentalität wäre dann grundsätzlich als das Resultat einer Interferenz von künstlerischen und architektonischen Programm zu beobachten.

Eine von vielen weiteren Pointen dieser Tieferlegung und Abstraktion des Ornamentbegriffs liegt darin, erklären zu können, warum besonders in computergenerierten Entwürfen mit evolutionären Programmen eine fremdartige Ornamentik produziert wird: Weil ornamentals und evolutionäre Programme funktional analog sind. Dies hatte übrigens schon 1895 der Kunstretheoretiker Paul Valéry vermutet, aber erst heute lassen sich evolutionäre Prozesse

aus der Biologie durch die Rechenleistung des Computers simulieren und auf architektonische Entwurfsprozesse anwenden. Die Resultate geben Valéry recht und fordern die Architekturwissenschaft auf, Ornamentalität als artifizielle Evolution zu denken. Dann zeigt sich in der fremdartigen evolutionären Ornamentik nicht eine neue, sondern eine alte ursprüngliche Ornamentik.

HONEYCOMB MORPHOLOGIES
MICHAEL HENSEL, ACHIM MENGES, MICHAEL WEINSTOCK,
ANDREW KUDLESS,
ARCHITECTURAL ASSOCIATION,
LONDON, 2003-04



AMORE E ODISSEO, SANTA E PUTTANA

L'ORNAMENTO NELLA COMUNICAZIONE VISIVA

ANTONINO BENINCASA

Amore e odio, santa e puttana: non esiste mezzo stilistico della comunicazione visiva tanto controverso quanto l'ornamento. Ciò nonostante, non sono pochi i designer che credono che l'ornamento non assolva alcuna funzione e, fungendo esclusivamente da decorazione, sia superfluo. Ma è davvero così? Crediamo forse che il *mondo del design* sarebbe migliore senza l'ornamento? Una cosa è certa: se Naomi Klein scrivesse un libro dal titolo *No Ornament*, diventerebbe subito un best-seller.

Eppure, sono proprio i designer ad aver bisogno dell'ornamento, poiché consente loro di comunicare al mondo ciò in cui credono e l'ideologia cui appartengono. Ergendolo a principio morale, possono lanciarsi in una "guerra santa" a favore o contro l'ornamento, cercando di contendersi il favore del pubblico con slogan quali "form follows function", "form is function", "form follows emotion", "fuck off form and function".

Personalmente, diffido di chi vuole attribuire al design una dimensione morale, se è vero che, quando si tratta di successo commerciale, quasi tutti i designer concordano con Bertolt Brecht: "Prima il mangiare, poi la morale!"

Tuttavia, se osserviamo l'ornamento sotto il profilo della sua struttura morfologica, le cose cambiano ed è evidente che l'ornamento si pone, in qualche modo, a metà strada tra i segni e la scrittura. Come quest'ultima, si compone di elementi ricorrenti e segue alcuni principi basilari dell'ordine: allineamento, stratificazione, schieramento, distribuzione e dispersione strutturano da sempre le superfici, i corpi e i materiali.

Esiste, però, un altro aspetto accomunante: segni, scrittura e ornamento non possono essere giudicati unicamente in base alla loro utilità, né tanto meno al gusto. Non si rende giustizia dell'essenza di questi tre veicoli comunicativi dicendo: questo segno,

questa scrittura o quest'ornamento è bello o brutto, mi piace o non mi piace. Proprio l'ornamento è, in tutta la sua evidenza, qualcosa di più: è *sexy* e seducente, desta l'attenzione dell'osservatore e suscita le sue emozioni e, proprio per questo, è così interessante come mezzo creativo nella pubblicità. Scopo dell'ornamento è conferire alla funzione di utilità un tocco di leggerezza e sensualità e, forse, anche un pizzico d'incoscienza.

LOVED AND HATED, SAINT OR WHORE – Ornament in visual communication.

Loved and hated, saint and whore – there is hardly any stylistic device used in visual communication that is so controversial as ornament. There are nevertheless many designers who believe that ornament does not fulfil any function, that it simply serves as decoration and is essentially redundant. But is this really the case? Would our design world be better off without

ornament? If Naomi Klein were to write a book entitled *No Ornament* it would surely become a best-seller.

That notwithstanding, it is these very designers who need ornament, as ornament allows them to communicate to the world exactly what they believe in and to which design ideology they belong. Elevated to a moral principle, designers are now waging a war of faith for or against ornament. Public opinion is thus courted with slogans such as "form follows function", "form is function", "form follows emotion", "fuck off form and function". I would however personally remain reluctant to attach a moral dimension to design as, when it comes to commercial success, nearly all designers agree with Bertold Brecht: "Food comes first, then morals!"

If however we regard ornament in terms of its morphological structure, it looks completely different. It becomes clear that ornament is located somewhere between signs and writing. Like these, it consists of recurring elements and follows fundamental principles of order: sequencing, layering, arraying, distribution and dispersion have always played a role in the structuring of surfaces, bodies and materials.

But there is yet another common element: signs, writing and ornament can be judged neither purely by their usefulness nor solely by taste. It would not be doing justice to these three different means of communication simply to say that this sign, writing or ornament are ugly or beautiful, that we like it or do not like it. Ornament itself is obviously more than this: it is sexy and seductive, it awakens the attention and emotions of the viewer, all of which combine to make it so interesting as a means of design in advertising: It is the purpose of ornament to provide the functional purpose with something light, something sensual and even, perhaps, something frivolous.

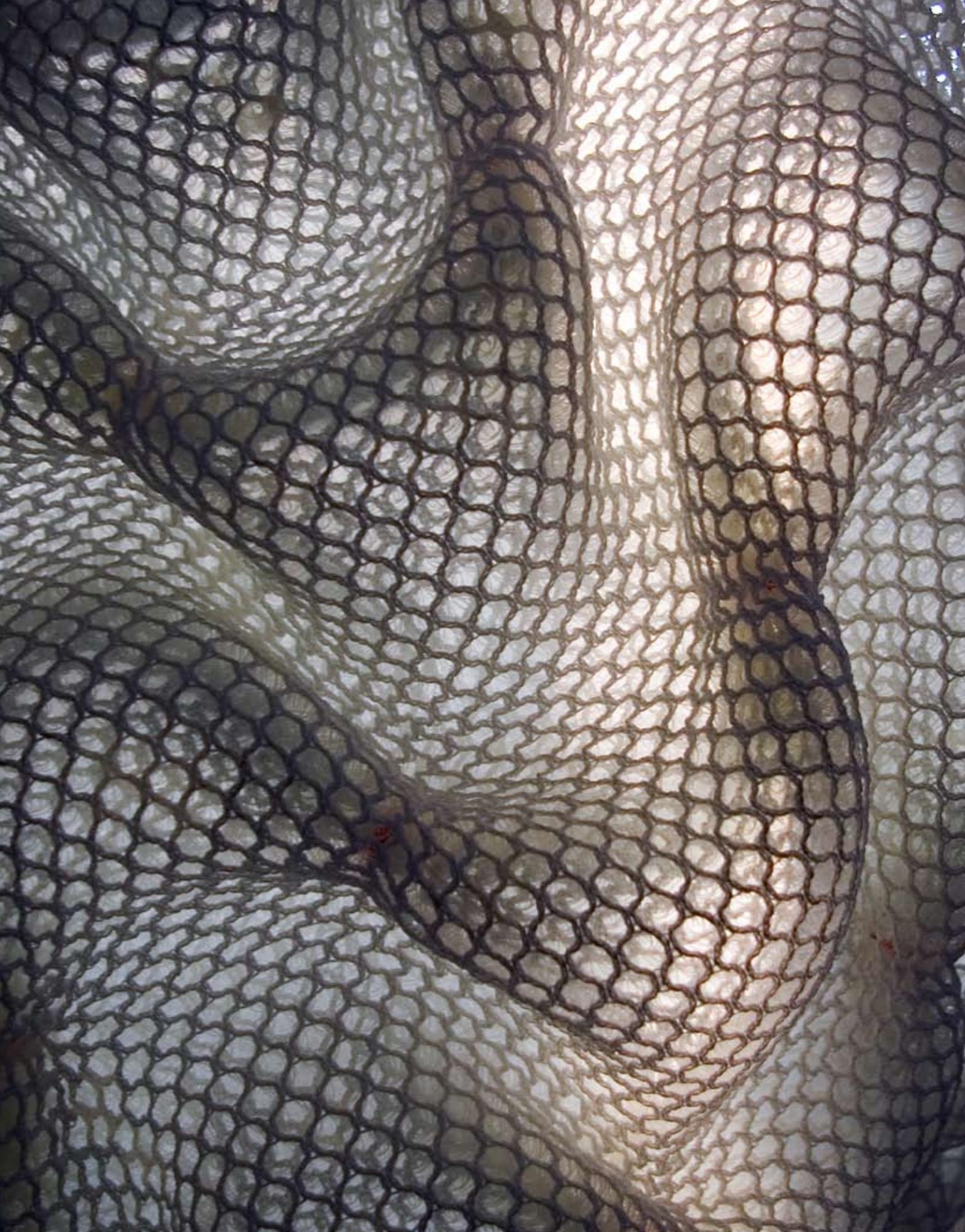
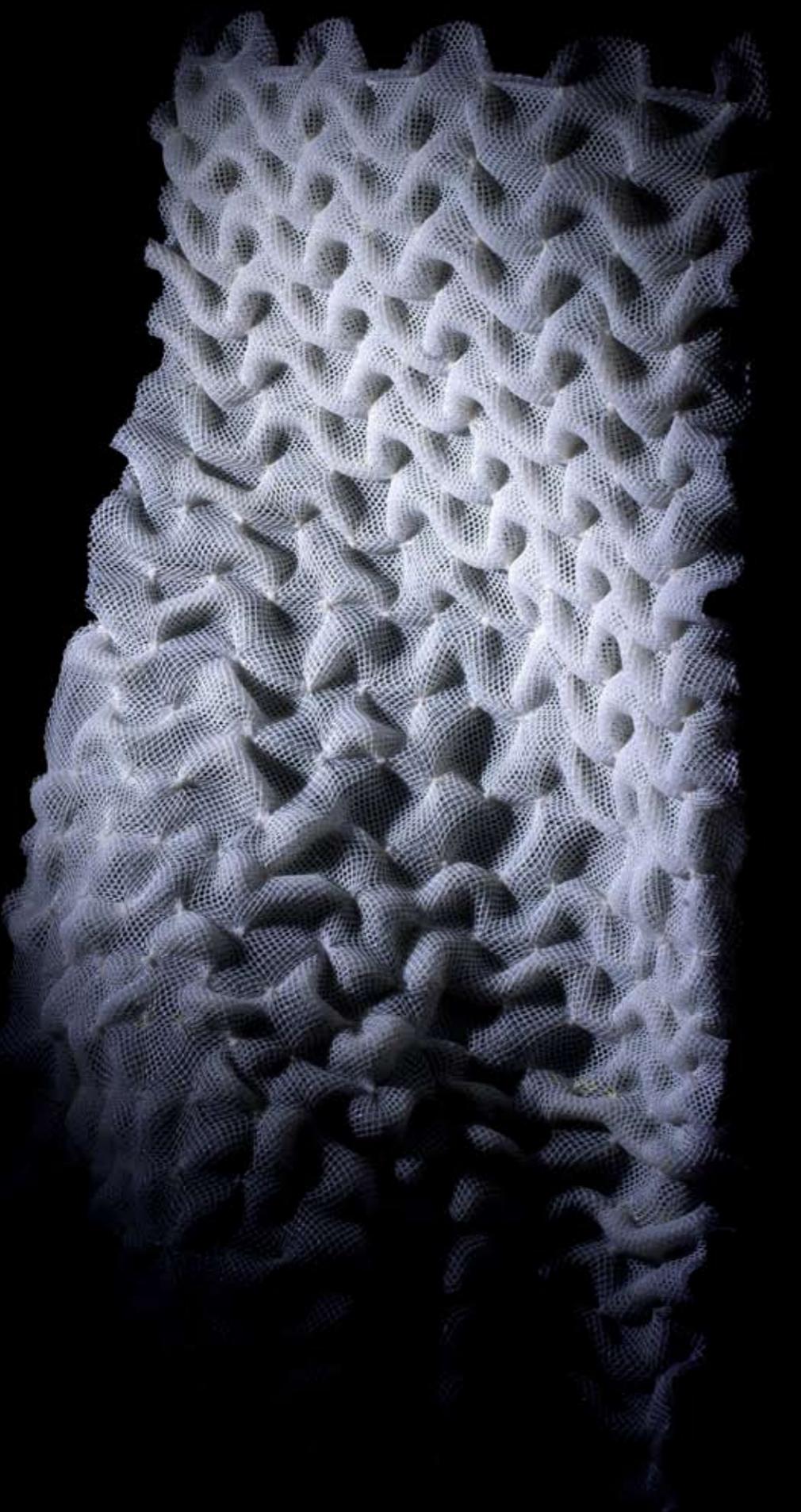
GELIEBT UND GEHASST, HEILIGE ODER HURE – Das Ornament in der visuellen Kommunikation.

Geliebt und gehasst, Heilige und Hure – kaum ein Stilmittel der visuellen Kommunikation ist so umstritten wie das Ornament. Trotzdem glauben nicht wenige Gestalter, dass das Ornament keine Funktion erfülle, sondern lediglich der Dekoration diene und im Grunde überflüssig sei. Aber ist das wirklich so? Wäre unsere Design-Welt besser ohne das Ornament? Sicherlich, schrieb Naomi Klein ein Buch mit dem Titel *No Ornament*, es könnte nichts anderes als ein Bestseller werden.

Nichtsdestotrotz, gerade die Designer brauchen das Ornament. Denn das Ornament gibt ihnen die Möglichkeit, der Welt zu kommunizieren, an was sie glauben, welcher Designideologie sie angehören. Zum moralischen Prinzip erhoben ziehen die Designer für oder gegen das Ornament schon einmal in den Glaubenskrieg. Es wird dann mit Schlagwörtern wie »form follows function«, »form is function«, »form follows emotion«, »fuck off form and function« um die Gunst des Publikums gebuhlt. Ich persönlich werde aber misstrauisch, wenn dem Design eine moralische Dimension angeheftet werden soll, denn wenn es um den kommerziellen Erfolg geht, halten es fast alle Designer mit Bertold Brecht: »Erst kommt das Fressen, dann die Moral!« Betrachten wir jedoch das Ornament von seinem morphologischen Aufbau her, so sieht das ganz anders aus. Dann wird sichtbar, dass das Ornament irgendwie zwischen Zeichen und Schrift steht. Wie diese setzt es sich aus wiederkehrenden Elementen zusammen und folgt grundlegenden Ordnungsprinzipien. Reihung, Schichtung, Staffelung, Flächung oder Streuung strukturieren schon seit alters her die Oberflächen, die Körper und Materialien.

Aber es gibt noch eine weitere Gemeinsamkeit: Zeichen, Schrift und Ornament dürfen weder allein nach

ihrer Nützlichkeit noch allein nach dem Geschmack beurteilt werden. Man wird dem Wesen der drei Kommunikationsträgern nicht gerecht, wenn man sagt: dieses Zeichen, diese Schrift oder dieses Ornament ist schön oder hässlich, gefällt oder gefällt nicht. Gerade das Ornament ist offensichtlich mehr. Es ist sexy und verführerisch, es weckt die Aufmerksamkeit des Betrachters und dessen Emotionen und ist daher als Gestaltungsmittel in der Werbung so interessant: Es ist der Zweck des Ornamentes, dass es der Zweckfunktion etwas Leichtes und Sinnliches, vielleicht auch etwas Leichtsinniges verleiht.



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 an der Freien Universität Bozen.

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

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.

ZONA#4 ORNAMENTO: RITORNO DEL REPRESSO
ORNAMENT: RETURN OF THE REPRESSSED
ORNAMENT: RÜCKKEHR DES VERDRÄNGTEN

Direttore responsabile · publishing director

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

Supplemento di · Supplement to · Beilage von

Abitare #494, 08/2009

© 2008 Bozen - Bolzano University Press

Bozen · Bolzano, Italy

Tutti i diritti riservati · all rights reserved ·

alle Rechte vorbehalten

Dopo la presunta abolizione dell'ornamento nell'era della meccanica, *zona#4* dedica questo numero al suo ritorno nell'era del computer.

Achim Menges (Università di Stoccarda) illustra gli esperimenti strutturali del *computational design*, mentre Ingeborg Rocker (Harvard University) affronta il tema del passaggio *dall'ornamento al modello* nel design del computer degli anni Sessanta e Jörg Gleiter (Libera Università di Bolzano) si addentra nei meandri teorici della doppia *polarità ontologica*, quale interfaccia tra procedure materiali-costruttive e intuitivo-antropologiche. Lo stesso enunciato antropologico è ripreso da Renato Troncon (Università degli Studi di Trento), mentre Michael Dürfeld (tu Berlin) abbozza una definizione di teoria dei sistemi. Antonino Benincasa (Libera Università di Bolzano) affronta il tema ornamento dal punto di vista della comunicazione visiva.

L'attualità di questo tema è confermata dalla tesi di laurea di Kerstin Meyer (Libera Università di Bolzano) e dal progetto *Pure Geometry Randomness* di Heike Hanada.

La Facoltà di Design e Arti desidera ringraziare gli autori e i collaboratori per l'impegno profuso nella buona riuscita di questa particolare rivista.

After the supposed abolition of ornament in the machine age, *zona#4* is dedicated to the return of ornament in the computer age.

Achim Menges (Stuttgart University) reports on the structural experiments of *computational design*. Ingeborg Rocker (Harvard University) discusses the change in status *from ornament to pattern* in the computer design of the 1960s. In a theoretical exploration, Jörg Gleiter (Free University of Bozen/Bolzano) shows ornament in its *double ontological polarity*: as an interface between material-constructive and intuitive-anthropological processes. Renato Troncon (Trento University) addresses this anthropological definition, while Michael Dürfeld (tu Berlin) sketches out a definition of system theory.

The topicality of this subject is emphatically visible in the graduation project of Kerstin Meyer (Faculty of Design and Art, Bozen/Bolzano) and in the project *Pure Geometry Randomness* by Heike Hanada.

The Faculty of Design and Art would like to thank the authors and staff for their work and their commitment to this special magazine.

Nach der vermeintlichen Abschaffung des Ornaments im Maschinenzitalter widmet sich *zona#4* der Rückkehr des Ornaments im Computerzeitalter.

Achim Menges (Universität Stuttgart) berichtet von den Strukturexperimenten des *Computational Design*. Ingeborg Rocker (Harvard University) thematisiert den Statuswandel *vom Ornament zum Muster* im Computerdesign der 60er Jahre. In theoretischer Vertiefung zeigt Jörg Gleiter (Freie Universität Bozen) das Ornament in seiner *doppelten ontologischen Polung*: als Interface zwischen materiell-konstruktiven und intuitiv-anthropologischen Verfahren. Die anthropologische Definition nimmt Renato Troncon (Università degli Studi di Trento) auf, während Michael Dürfeld (tu Berlin) eine systemtheoretische Definition skizziert.

Die Aktualität des Themas zeigt sich eindrücklich in der Laureatsarbeit von Kerstin Meyer (Fakultät Design und Künste, Bozen) und im Projekt *Pure Geometry Randomness* von Heike Hanada.

Die Fakultät für Design und Künste bedankt sich bei den Autoren und Mitarbeiter für ihr Engagement an dieser besonderen Zeitschrift.

Kuno Prey, Jörg H. Gleiter

