Die Seele der materiellen Dinge

Autor(en): **[s.n.]**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art**

Band (Jahr): **61 (1974)**

Heft 9: **Japan = Japon**

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-87815

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Die Seele der materiellen Dinge

«Soul and Material Things» hiess das Thema des Internationalen Design-Kongresses in Kyoto 1973. Der Einführungsvortrag von Prof. Tadeo Umasao, Kyoto-Universität, war aufschlussreich für das Verständnis einer japanischen Design-Ideologie.

Zusammenfassung: Die Erfahrung hat gezeigt, dass Ausländer, die Japan besuchen, mit sehr verschiedenen Eindrücken aus diesem Land zurückkehren. Einige sind enttäuscht von dem, was sie als übertriebene Verwestlichung empfinden. Dieser Eindruck ist besonders bei denjenigen verbreitet, die ein exotisches Japan erwarteten oder wenigstens ein Land, das sich stark von den westlichen Ländern unterscheidet. Andere haben den Eindruck, dass Japan trotz seiner extremen Modernisierung an der Oberfläche tiefverwurzelte kulturelle Traditionen besitze. Beide Besuchertypen sehen im heutigen Japan eine Gesellschaft mit einer ausgeprägten Kultur, die ihre Modernisierung durch eine Verwestlichung erreichte.

Diejenigen, die in Japan aufgewachsen sind, sind mit dieser Anschauungsweise nicht ganz einverstanden. Viel bedeutender als der Prozess der Verwestlichung ist für uns die eigene Entwicklung parallel zur Entwicklung in den westlichen Ländern.

In Japan lebt noch der Animismus. Götter wohnen an jedem Ort, in allen Dingen. Ein Schritt weiter würde diese pantheistische Weltanschauung den Anspruch erheben, dass alle Dinge selber Götter sind.

Die Götter wohnen heute nicht nur in der Natur, sondern in allen Dingen, auch in den Städten, von den Bauten bis zu den Maschinen und Geräten. Diese Maschinen und Geräte sind manchmal sogar selber Götter. Tatsächlich scheinen sich die japanischen Götter auf dem Weg zu einer glorreichen Auferstehung zu befinden, als Folge ihrer Verbindung mit der enormen Industrie dieses Landes.

Wenn man sagt, dass Götter in den Industrieprodukten wohnen, heisst das, dass Industrieprodukte eine Seele haben. Industrial Design ist folglich die Gestaltung von Götterbildern.

Im Zuge der Industrialisierung und der damit verbundenen Massenproduktion spielen ökonomische Aspekte eine wichtige Rolle, und die Götter sind gezwungen, sich den Einschränkungen eines wirtschaftlichen Rationalismus unterzuordnen. Sie haben ihre charakteristische Subjektivität verloren, und ihre Figuren wurden verzerrt, damit sie den vorgeschriebenen Zwekken entsprechen. Dies ist, in anderen Worten, die Versklavung der Geräte und damit die Versklavung der Götter. Die Wirtschaftsmacht, unter welcher die Götter zu leiden haben, ist eine natürliche Begleiterscheinung eines unreifen Stadiums des industriellen Fortschritts.

Die Industrie ist auf den Fortschritt angewiesen, und damit sollte es immer mehr möglich sein, die Götter von ihrem Leiden zu befreien. Wenn sie von ihrer Knechtschaft befreit sein werden, werden sie wiederum eine tatkräftige autonome Existenz beanspruchen können.

Der Begriff einer entschlossenen Zielsetzung und eines entschiedenen Willens, dieses Ziel zu erreichen, wird im allgemeinen auf der ganzen Welt positiv gewertet. Nicht so in Japan, wo das hartnäckige Verfolgen eines Ziels oft als unangenehm, sogar als schlechtes Benehmen verurteilt wird. Geräte und Maschinen werden zurzeit mit zu klar definierten Zwecken hergestellt, die zu einer Verwirrung in der heutigen Welt führen.

Wenn Design sich auf die Formgebung zweckgerichteter Pläne beschränkt, bedeutet die Negierung eines Zweckes automatisch die Negierung von Design. Dies würde heissen, dass Design, das nicht auf einen Zweck ausgerichtet ist, unmöglich ist.

Das glaube ich nicht. Ich habe vielmehr das Gefühl, dass aus der Anwendung dieser Ästhetik auf dem Design etwas Neues entstehen wird. Ist es wirklich so absurd, einen Plan ins Auge zu fassen, der nicht ein Ziel verfolgt, sondern in dem Schritt für Schritt Ziele aus dem Planungsprozess hervorgehen? Dies ist offensichtlich der Fall im Gebiet der Regional- und Stadtplanung, wo eine klare Zielsetzung problematisch ist. Aber diese Methode könnte auch in der Architektur, Innenarchitektur und im Gerätedesign angewendet werden. Ist es nicht Zeit, den positiven Wert einer Befreiung von Zielsetzungen zu überlegen?

Die japanischen Götter waren ursprünglich nicht funktionsgebunden. Die wirtschaftliche Tyrannei einer jungen, primitiven Industriegesellschaft hat diese treibenden Götter zu hochspezialisierten individuellen Zielen gezwungen. Wir müssen alle Dinge, Geräte und Maschinen von ihren zielgebundenen Funktionen befreien.

Ein im Japanischen beliebter Begriff ist der Nutzen der Nutzlosigkeit. Dies bedeutet, dass demjenigen, was vollkommen nutzlos ist, am Schluss die meiste Bedeutung zukommt. Wie wenden wir dies konkret auf die Design-Aktivität an? Können wir sagen, dass das Design der Zukunft das Design der Nutzlosigkeit sein wird? Ich bin optimistisch in Erwartung einer Zeit, in der solche Dinge die Welt überfluten werden. *vh* ■

◄ *Abbildung aus der Kongress-Zeitung des ICSID' 73, Kyoto.*