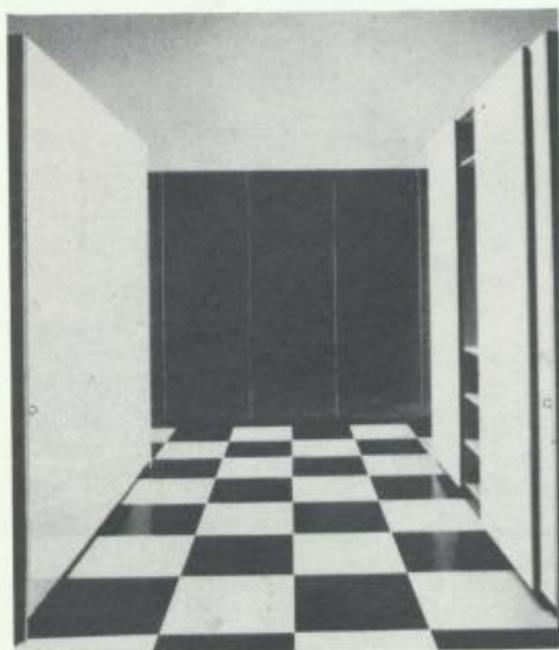


17



18



19

Brianza. Möbel aus Brianza sind etwas Besonderes durch die Feinheiten ihrer Lösungen für Griffe, Scharniere, Verbindungen...

Die Designer haben ihre Zusammenarbeit mit den Betrieben dieser Region begonnen. Es gibt kleine, aber auch große Betriebe. Sie können eigentlich alles produzieren – vom Auto bis zum kleinsten Produkt

UBERTAZZI: Stellen Sie sich eine Biene vor, die von Blüte zu Blüte fliegt – so etwa muß der Designer an vielen Projekten teilhaben, verschiedenste Produkte entwerfen, mit Holz, Metall, Plaste arbeiten, dann ergibt das zum Schluß ein Ganzes. Wir nennen dieses Phänomen „indotto“ (verursachen). Das heißt, ein Hersteller, der sich eines Produktes annimmt, beispielsweise der Neuentwicklung eines Autos, stellt dafür die wesentlichen Teile selbst her, läßt sich aber das Zubehör von spezialisierten Betrieben liefern. Die Wahl dieser Betriebe wird entschieden anhand der Qualität ihrer Produktion, was dazu führt, daß auch kleine Betrie-

be sehr viel Geld für die Forschung verwenden.

Der Designer, der am Projekt teilnimmt, verfügt durch seine Arbeit in vielen Bereichen, für unterschiedlichste Technologien, mit vielfältigen Materialien über eine Erfahrung, die ihm reichhaltige Lösungsmöglichkeiten eröffnet. Diese Erfahrung ist sein Potential. Im Betrieb fest angestellt, müßte der Designer eine Doppelfunktion erfüllen: er müßte Projektant sein und außerdem Besteller, Kritiker, Kontrolleur. Als Projektant gehen ihm eines Tages die Ideen verloren, weil er an nur einen Aufgabenbereich gebunden ist.

MOLINARI: Wissen Sie, vor einiger Zeit bin ich gefragt worden, ob ich Möbel für Argentinien und Brasilien entwerfen würde. Ich war einverstanden und bin dort in die Betriebe gefahren. Es fehlten die kleinen Dinge, ohne die man kein gutes Möbel machen kann, und ich habe den Auftrag abgelehnt. Ich hatte auch ein Angebot aus Ungarn. Dort sollte eine Fertigungslinie errichtet werden für Exportmöbel. Solche Aufgaben sind nicht interessant, sie würden die Entwicklung des Designs nicht vorantreiben.

UBERTAZZI: Design kann niemals in einem monotecnologischen Klima gedeihen. Es muß ein Ideenspielraum vorhanden sein. Dafür kann die Technologie fortschrittlich sein, muß es aber nicht. Vor allem muß sie genau, präzise sein.

MOLINARI: Für einen Tisch zum Beispiel brauche ich keine Hochtechnologie. Die Technologie ist einfach. Allerdings muß das Material gut sein und die Technologie selbst vollkommen arbeiten, zum Beispiel eine saubere Kante fertigen können.

UBERTAZZI: Es gibt Hersteller, die haben sich auf die Blechverarbeitung

17
Küche für Wohnungen und Gemeinschaftsräume „Metrosistema“, 1979

Gestalter: Claudio Salocchi
Hersteller: Alberti Arredamenti

18
„Abitacolo“, 1979
Gestalter: Bruno Munari
Hersteller: Robots, Milano

19
Schwebetürschränke „Sisamo“, 1984
Gestalter: Studio Kairos; Bonetti, Manente, Mion
Hersteller: B&B Italia, Novedrate (Como)

spezialisiert. Doch man kann nicht alles aus einem Material machen. Jedes Material hat seine Grenzen. Die Orientierung an nur einer Technologie ist nicht designfördernd, ist nicht praktikabel.

Für uns Designer ist die Integration in viele Bereiche und Projekte wichtig. Projekte sind eine revolutionäre Kraft in der Gesellschaft, festgelegte Strukturen haben Beharrungsvermögen. Wir müssen vorausahnen, was uns der Auftraggeber eigentlich sagen müßte. Wir müssen das Ziel suchen, das zu erreichen war, und dafür auch noch eine Lösung finden.

MOLINARI: Der Erfolg des italienischen Designs liegt in zwei Dingen: in seiner Qualität und darin, daß es Produkte für den persönlichen Gebrauch sind. Diese Qualität soll der breiten Masse zugute kommen. Dafür arbeiten wir. Doch ist diese Absicht wohl an unsere Generation gebunden, weil wir eine starke Beziehung zur sozialen Umwelt haben, eine stärkere als sie unsere Lehrer hatten.