

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Band: 2 (1989)

Heft: 10

Wettbewerbe: "Design-Eye 89" : Grand Prix für japanisch-deutsche Freundschaft

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

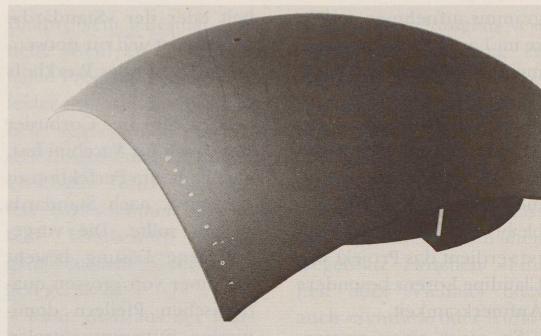
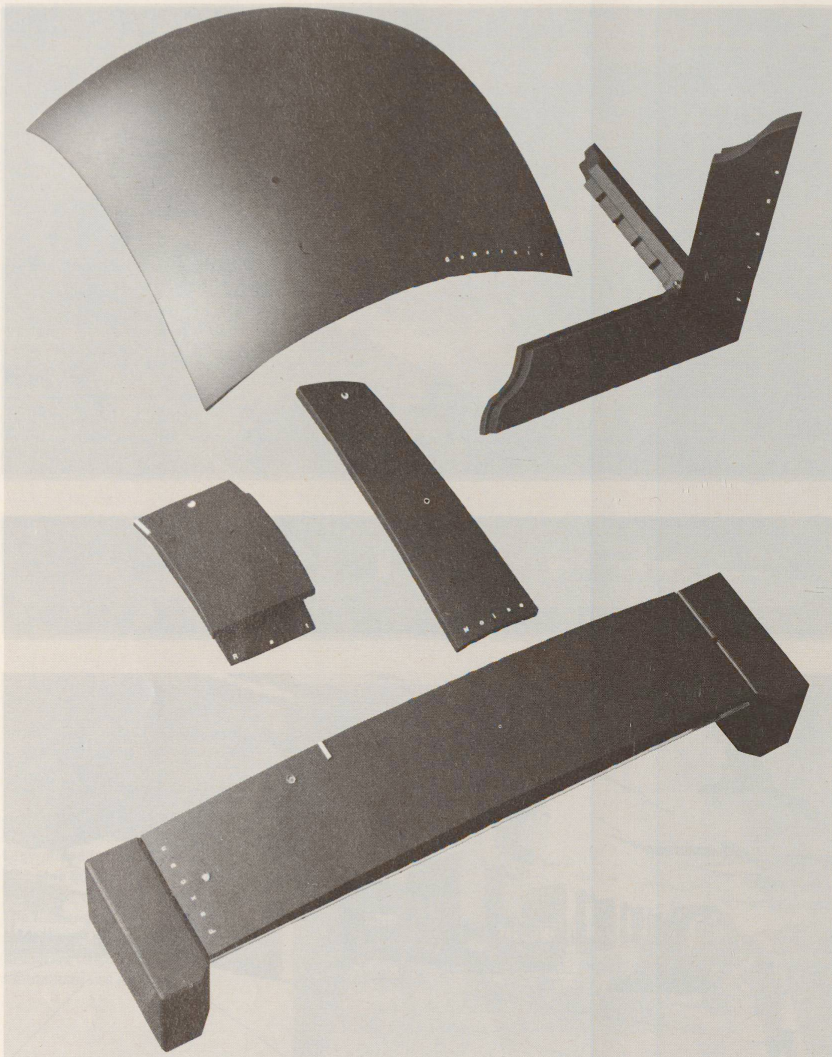
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 09.11.2024

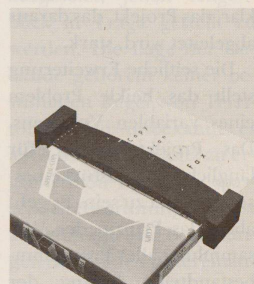
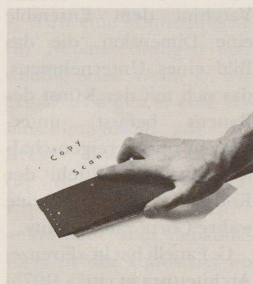
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Ein Anliegen der Arbeit von Tanaka/Zebner, die in Nagoya mit dem «Grand Prix» ausgezeichnet worden ist, ist es, eine Idee zu zeigen und nicht in erster Linie ein Produkt. Der Computer ist nicht mehr eine Zahlenmaschine, sondern ein «Netzwerk für Kommunikation». Es besteht aus dem Telefax, dem 3-D-Holographen und dem Telefon und einem Generator. Bedient wird mit der Maus oder der Stimme. Technisch ist das System noch nicht gebaut, aber die Verfasser halten es für durchaus realistisch. Alles ist machbar.

«The Generator» – der Generator ist die Schnittstelle zwischen dem System und der Aussenwelt.

«The Faxcan» – der Fax kann drucken, kopieren und Bilder lesen. Er ist, wie alle Teile, über Infrarot mit dem System verbunden.



Grand Prix für japanisch-deutsche Freundschaft

Wie das häufig so ist: ein Ereignis kommt selten allein. Die japanische Weltausstellung (siehe Seite 106) des Designs für Arrivierte schmückte sich mit einer – wie es im Untertitel heisst – «World Design Exposition for Young Expression»: dem internationalen Design-Wettbewerb «Design-Eye '89» für Studierende aus aller Welt.

Der Wettbewerb stand all jenen Design-Studenten offen, die – reichlich omnipotent – «die kreativen Führer des 21. Jahrhunderts werden wollen». Das Thema

der Ausschreibung war ebenso breit wie unklar formuliert: «eine neue Herausforderung, die spezifische Bereiche transzendiert». Unter dieser weltumspannenden Zielvorgabe fühlten sich 265 japanische und 90 ausländische Studierende zu kreativen Führern (oder auch Führerinnen) berufen. Unterstützt wurde der Wettbewerb von der Aichi-Präfektur der Stadt Nagoya, der lokalen Fernsehstation und den internationalen Verbänden der Industrie-, Grafik- und Interiordesigner, als Sponsoren

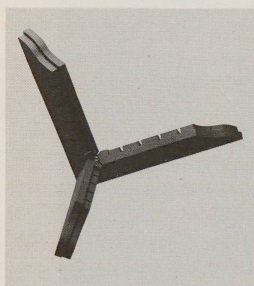
wurden die grosse englischsprachige Tageszeitung «Asahi» und die Firma «Mention» gewonnen.

So breit das Thema, so weit das inhaltliche und formale Spektrum der eingereichten Arbeiten. Posterentwürfe konkurrieren mit Spielen, Computereinheiten und Hifi-Geräte mit Wanddekorationen, Rollstühle mit Staubsaugern oder den in Europa bekannten Park-and-ride-Verkehrssystemen. Auffällig häufig, und dies gilt insbesondere für die japanischen Arbeiten, wurden aber auch

immaterielle, den heutigen Life-Style symbolisierende oder ironisierende Entwürfe präsentiert. Eines jedenfalls ist sicher: Aufgrund verschwommener Ausschreibungskriterien und mangelnder Transparenz über die öffentliche Bekanntmachung von «Design-Eye» (offenbar wurden internationale Hochschulen höchst zufällig angeschrieben) spiegeln die Resultate wohl kaum die heutige Auseinandersetzung um Design an den Ausbildungsstätten der Welt. Nach einer dreitägigen Begutachtung fand



«The Noise» – das Telefon bleibt ein Telefon mit Muschel und Hörer.



In 3-D-Holographie wird die Welt, wie sie heute am Bildschirm zweidimensional abgebildet ist, mit «the Frame» künftig dreidimensional geformt.

die fünfköpfige, international zusammengesetzte Jury 50 der 355 Vorschläge für gelungen. Eine nichtmone-täre «Anerkennung» erfuhren 41 Entwürfe, «Juroren-Preise» (je zirka 2400 Franken) gingen an vier japanische und einen amerikanischen Studenten. Japan ist sportlich, und so gab es für

die Plätze 2 bis 4 olympische Medaillen: «Bronze» (zirka 6000 Franken) für Korea, dessen Olympionike ein Buch aus übereinandergelagerten koreanischen, chinesischen und japanischen Schriftzeichen eingereicht hatte, «Silber» (knapp 12 000 Franken) und «Gold» (zirka 24 000 Fran-

ken) für Japan, das mit einem spielerischen Ereignis zur fiktiven Umgestaltung von Orten und Städten sowie mit einer nicht ernstgemeinten Ersetzung von Schriftzeichen durch eigenartige Tiere mit dem Titel «To All Designers!» vertreten war; und schliesslich thront noch über den Olympischen Spielen der dem Automobilsport entlehnte «Grand Prix» als 1. Preis.

Zu vermuten ist, dass – wie häufig bei Preisvergaben – strategische Gründe mitspielen: Man wollte keinen zu offensichtlichen Bückling vor dem gastgebenden Land machen, dieses aber auch nicht nur auf die hintersten Preisplätze, die reichlich mit japanischem Design bestückt sind, verweisen. Zum Glück ergab sich ein freundlicher Kompromiss. Den «Grand Prix» erhielten zwei Studenten der Hochschule für Gestaltung in Offenbach (BRD), von denen der eine, Frank Zebner, Deutscher, der andere aber, Tsunemitsu Tanaka, immer noch Japaner ist, obwohl er seit seiner Kindheit in der Bundesrepublik Deutschland lebt. Ihr «Communication Interface» ist ein klug komponiertes Computer-Netzwerk, das aus kleinen flexiblen Einheiten besteht, die den Computer als integrierte Lösung für Rechnerprozesse, Telefon, Telefax, Fernsehen und Stereo zugleich anbieten. Das System funktioniert mit benutzerfreundlicher Software. Technisch ist dieses integrierte Computermodell noch nicht unmittelbar realisierbar, aber Zebner und Tanaka haben die Potentiale der Mikroelektronik erkannt und eine zukünftige integrierte Kommunikationsmaschine klug und genau gestaltet. Ein Beitrag zum Wettbewerb, der, gemessen an den anderen, eher verspielt oder allzuoft diffusen, eingereichten Arbeiten seinen 1. Preis zu Recht trägt. Japanisch-deutsche Kommunikation, die mit immerhin knapp 60 000 Franken honoriert wurde.

Überarbeitungen

Immer mehr Wettbewerbe werden nicht entschieden, sondern vertagt. Handgreifliche Mängel seien es, die eine Überarbeitung dringend erforderlich machten, meint die eine Jury. Keines der ausgewählten Projekte könne in seiner präsentierten Form zur Weiterbearbeitung empfohlen werden, sagt die andere. Der zweite Rundgang – ein notwendiges Instrument gewissenhafter Entscheidungsfindung?

Zweite Rundgänge haben viele Vorteile:

- als taktisches Instrument: Aus irgendwelchen Gründen ist es einem oder mehreren Preisrichtern nicht möglich, den gewünschten Entwurf im ersten Durchgang durchzubringen.
- als Gesichtskontrolle: Die Anonymität wird aufgehoben. «Milchgesichter» und Unerwünschte können elegant und vor allem sicher ausgesondert werden.
- als Druckmittel: Die beteiligten Architekten sollen noch einmal kräftig strampeln, bevor einem von ihnen endlich (vielleicht!) ein Vertrag zur Unterschrift vorgelegt wird.
- als Kompromissformel: einer aus Vertretern verschiedener Richtungen zusammengesetzten «Starjury».
- als Nicht-Entscheidung: Statt definitive Kriterien zu formulieren, hofft man auf «neue Erkenntnisse» durch

die Überarbeitung. – als Discountleistung: im Vergleich zu einem normalen Vorentwurfshonorar nach SIA-Empfehlung.

Vorteile für wen...?

Der offene, anonyme Wettbewerb ist das einzige demokratische Vergabeverfahren. Im Idealfall steht für den Teilnehmer einem hohen Risiko die Chance auf Erteilung eines Planungsauftrags ausschliesslich aufgrund der vorge-schlagenen Architektur gegenüber. Dieser Idealfall wird nicht zuletzt durch die kurzfristige «Vorteils»-wahrung vieler Preisrichter immer mehr zur Ausnahme.

Es ist ja durchaus möglich, dass keiner der vorgelegten Entwürfe den Vorstellungen von Jury und Veranstalter entspricht. Völlig entsprechen wird er diesen Vorstellungen nie! Gerade deshalb ist es Aufgabe insbesondere der Fachpreisrichter, den relativ «besten» Entwurf ohne Umwege zur Weiterbearbeitung (unter Umständen mit Vorschlägen zur «Verbesserung») zu empfehlen. Völlig sicher ist nur der Tod. Wettbewerbe brauchen klare Entscheidungen. Zweite Rundgänge sind eine berufspolitische Fehlleistung sondergleichen, ein Misstrauensvotum an den gesamten Berufsstand.

FLORIAN MUSSO

«Design-Eye '89 Competition»

Die Jury: Kenji Ekuan, Designer, Präsident der GK Industrial Design Associates; Sigeo Fukuda, Grafikdesigner; Tucker Veimeister, Vizepräsident von Smart Design Inc.; Anne-Marie Boutin, Direktorin von «Les Ateliers», Frankreich; Waldemar Swierzy, Präsident der Internationalen Posterbiennale, Warschau.

1. Preis, «Grand Prix»: Tsunemitsu Tanaka/Frank Zebner (BRD), Hochschule für Gestal-

tung Offenbach: «Communication Interface».

2. Preis, «Gold Prize»: Keiko Kasugai (Japan), Nagoya College of Design: «To All Designers!».

3. Preis, «Silver Prize»: Akihiro Miyamori (Japan), Tama Art University: «Multipurpose Event: Space and Gate».

4. Preis, «Bronze Prize»: Jung Kyu Sang (Korea).

Preissumme insgesamt: 8,7 Millionen Yen (zirka 144 000 Franken).

UTA BRANDES