

**„Niko Kralj: Der König der Stühle“  
Über Selbstverständlichkeit einer slowenischen Designerlegende**

Eine Ausstellung des slowenischen Museums für Architektur und Design ([www.mao.si](http://www.mao.si)) im Rahmen der Vienna Design Week

Eröffnung: 3. Oktober 2012, 19 Uhr

Ausstellungsdauer: 4. – 15. Oktober 2012, täglich 10 – 19 Uhr

Ort: Architekturzentrum Wien, Museumsquartier, Museumsplatz 1, 1070 Wien

Organisation: SKICA – Slowenisches Kulturinformationszentrum ([www.skica.at](http://www.skica.at))

Kontakt: Ana Novak, Leiterin SKICA, [office@skica.at](mailto:office@skica.at), tel. 0699 1 504 6696

Zur Eröffnung sprechen:

**Dietmar Steiner**, Direktor Az W,

**Matevž Čelik**, Direktor des Museums für Architektur und Design, Ljubljana,

**Thomas Feichtner**, Professor für Industriedesign an der Muthesius Kunsthochschule Kiel, mit Vortrag: **„Design als Teil kultureller Identität“**.

Durch die Ausstellung führen Autorinnen **Špela Šubic** und **Barbara Predan**.

\*\*\*

**Niko Kralj (geb. 1920) ist Industriedesigner und gilt in Slowenien als einer der Pioniere auf diesem Gebiet. Er schuf einige der prägnantesten Ikonen der slowenischen Materialkultur, die wegen ihrer scheinbaren Selbstverständlichkeit lange Zeit übersehen wurden. In der Ausstellung werden Kraljs Arbeiten zwischen 1952 und 1992 präsentiert, die stellenweise noch immer eine unentbehrliche Ausstattung öffentlichen und privaten Raumes darstellen. Kraljs Stühle repräsentieren durch ihre unverzichtbare Modernität einen wichtigen Teil der slowenischen Kulturidentität.**

\*\*\*

**Wie soll man Niko Kralj jemandem näherbringen, der noch nie von ihm gehört hat?** Am einfachsten scheint es so: Niko Kralj ist ein slowenischer Industriedesigner. Mit dem Nachsatz, dass er in Slowenien zweifellos als einer der Pioniere dieses Fachgebiets gilt.

Seit 1952, als er als junger Absolvent der Fakultät für Architektur in der Fabrik Stol in Kamnik zu arbeiten begann, prägt Niko Kralj mit seinem Design slowenische Materialkultur wie niemand anders.

In der relativ kurzen Zeitspanne von acht Jahren blühte Kraljs Potenzial in der Fabrik Stol gänzlich auf. Wenn wir heute zurückblicken, scheint es, als wäre es ihm im Nu gelungen, die Leitung von der Produktion zu Hause gefertigter Möbel zu überzeugen – im Tausch gegen die Position, die er ab dem ersten Tag bekleidete: die Herstellung von teilweise veränderten und fremden Lizenzprodukten.

Anders gesagt, gelang es Kralj schon in seinem ersten Berufsjahr, zwei historische Meilensteine für das slowenische Design zu setzen: im Herbst 1952 gestaltete er das Programm und organisierte den Projektierungsdienst für die erste Designentwicklung in einer Fabrik, und nicht nur in Slowenien, sondern in ganz Jugoslawien. Zugleich stellte er

im selben Jahr den Prototypen seines ersten Sessels *Rex* vor. Neben dem Klappsessel *Rex* zählen wir heute auch die Stühle *Lupina* (Schale) und *4455* zu den zeitlosen Designstücken aus dieser Periode. Letzteren bezeichnete der britische Designhistoriker Jonathan M. Woodham als das erste echte Beispiel slowenischen Industriedesigns.

Im Jahr 1960 wurde Niko Kralj Dozent für das neugegründeten Designstudium, die sogenannte „Studienrichtung B“ an der Fakultät für Architektur, Bauwesen und Geodäsie. Nach zwei Jahren wurde die „Studienrichtung B“ wegen Unstimmigkeiten und Personalmangels eingestellt. Nach einer mehrjährigen Pause wurde im Jahr 1966 an der selbe Fakultät das Institut für Industriedesign gegründet, dessen Mission die pädagogische Arbeit und Forschungsarbeit in Kooperation mit der Industrie war. Kralj wurde zum Institutsleiter ernannt, was er bis zu seiner Pensionierung 1992 blieb. Zu den Schlüsselerzeugnissen dieser Zeit zählt zweifellos die Entwicklung von modularen Systemmöbeln. Kralj setzte sich zusammensetzbare, industriefertigte Einheiten zum Ideal, die dem Verbraucher ein einfaches Zusammenbauen nach eigenem Gutdünken ermöglichen sollten. Oder wie Kralj zuletzt erklärte: Er wollte mit den Systemen *Futura*, *Savinja* und *Javor* (um nur die bekanntesten zu nennen) „Einzigartigkeit durch Serie“ erreichen.

Und mit diesen Worten könnte man auch Kralj selbst beschreiben. Er ist ein außergewöhnlicher Forscher, Innovator, Pädagoge, doch mit einem wichtigen Zusatz: In seinem Wesen ist er Industriedesigner.

\*\*\*

Špela Šubic

### **Kralj, König, Rex**

Niko Kralj ist eine Legende des slowenischen Industriedesigns. Sein Nachname bedeutet König, und die wiederum lateinische Übersetzung wurde zum Namensgeber für seinen größten Erfolg, den Sessel *Rex*.

Kralj erlernte bereits in seiner Jugend bei seinem Vater das Tischlerhandwerk, was später seine Zuneigung zur praktischen Handwerksarbeit beeinflusste. Nach Kriegsende entschied er sich für das Architekturstudium in Ljubljana. Kraljs Diplomarbeit über die Entwicklung von Sitzmöbeln deutete bereits die Richtung seines weiteren Schaffens an. Noch vor der Verteidigung seiner Diplomarbeit begann er ein Praktikum bei der Möbelfabrik *Stol*, das einige Monate später in ein Arbeitsverhältnis überging.

Kralj wusste die Tradition und das technische Potenzial der Fabrik zu nutzen, und die Firmenleitung erwartete und unterstützte die Entwicklung neuer Stuhlmodelle sowie wirtschaftliche Lösungen für die Massenproduktion. Der Aufschwung der slowenischen Möbelindustrie der frühen Fünfzigerjahre war für den selbstbewussten Designer die richtige Herausforderung für seinen Karrierestart.

Kralj gelang es bereits im ersten Jahr seiner professionellen Tätigkeit, zwei Meilensteine für das slowenische Design zu setzen: Im Herbst 1952 gestaltete er das Programm und organisierte den Projektierungsdienst für die erste designentwicklungsorientierte Fabrikarbeit in ganz Jugoslawien, und zugleich stellte er im selben Jahr den Prototypen seines ersten Sessels *Rex* vor.

Kraljs Ziel war es, ein Qualitätsprodukt herzustellen, das jedermann zugänglich ist, wobei er vor allem von der Technologie und dem Material, im besonderen Holz, inspiriert wurde:

*»Ich denke, dass der Entwicklungsmotor nicht die Unterschiede in der Form an sich sind, sondern die Technologie. So war es schon im vorigen Jahrhundert, als zum Beispiel M. Thonet seine berühmten gebogenen Möbel herstellte. Mit seinem Patent kam er zu einer neuen Lösung, woraus die zahlenmäßig stärksten Serien Stuhl Nr. 14 und 18 entstanden, von denen bereits bis 1901 über 50 Millionen Stück gefertigt wurden. Solcher Fälle, wo eine technische Neuerung die Sichtweise verändert, gibt es genug, ähnlich ist es auch bei Charles Eames und seinen Sperrholzmöbeln – auch ein wichtiger Meilenstein.«*

Noch vor Eames war Alvar Aalto einer der Ersten, der sich mit dem Design von gebogenen Sperrholzplatten beschäftigte und Kralj steigerte Eames Idee noch. Er perforierte eine gebogene Platte so dicht mit parallelen Ritzen, dass man sie problemlos auch in die andere Richtung biegen konnte. Das Resultat war auch bildnerisch interessant, die Ritzen trugen zum Transparenzeffekt bei und zugleich war der Stuhl dadurch leichter. In Streifen geschnittenes Sperrholz passt sich auch dem Körper besser an.

Der erste Klapp-Rex wurde 1956 für kleinere Wohnzimmer und Terrassen entwickelt. Der Sessel überflutete den öffentlichen und privaten Raum und erlangte bald internationale Berühmtheit. Bei diesem Modell patentierte Kralj auch das System des unproblematischen Zusammenklappens, bei dem der Sessel binnen einer Sekunde auf insgesamt zehn Zentimeter Tiefe »zusammengeräumt« wird.

Etwas weniger berühmt, doch zahlenmäßig gleich stark und womöglich brauchbarer waren zwei weitere Kralj-Stühle: Lupina (Schale) und 4455. Beide sind technologisch durchdacht, einfach, strapazierfähig und äußerlich so neutral, dass sie noch immer beliebtes Inventar in öffentlichen und privaten Räumlichkeiten sind.

Wenn Kraljs Karriere in der Fabrik Stol vor allem durch den Stuhl als Gegenstand gekennzeichnet war, so lenkte er seine Aufmerksamkeit in der zweiten Hälfte der Sechziger auf Systemmöbel, die er in Zusammenarbeit mit diversen Möbelfabriken in Slowenien realisierte. Er entwickelte zusammensetzbare Einheiten, die dem Verbraucher eine einfache Montage nach eigenem Gutdünken ermöglichen und die Verdoppelung der Wandelemente rational beenden sollten. Das System *Futura* war hierbei am radikalsten angelegt. Es wurde bis ins letzte Detail ausgearbeitet, sogar Vasen und Lampen sollten Teil davon sein. Das Schlüsselement waren Rand- und Eckverbindungen, die Kralj in der Regel für jedes Möbelsystem einzeln entwickelte. Neben der Triennale in Mailand wurde das System noch mehrfach ausgezeichnet, kam über die Phase des Holzmodells jedoch nicht hinaus. Dennoch wurde es zu einer wichtigen Grundlage für sehr erfolgreiche und allgegenwärtige Möbelsysteme, z. B. *Savinja* und *Javor*.

Trotz all seiner Bemühungen um das heimische Design und die Produktion hielt sich Kralj nie innerhalb von Staats- oder Kopfgrenzen. Er war gebildet und reiste gern und viel. So spezialisierte er sich am Anfang seiner Karriere bei Olof Pira in Schweden, später erforschte er per Ford-Stipendium die Designstudienprogramme in den USA oder war als UNO-Beauftragter für Industriedesign in Israel tätig.

Niko Kralj förderte schon in den Sechziger- und Siebzigerjahren jene Grundsätze, die noch heute als Idealbild gelten. Er sprach sich für Nachhaltigkeit und Wirtschaftlichkeit aus, was er mit den Anforderungen des modernen Verbrauchers und zugleich mit dem Potenzial der Produktion erfolgreich kombinierte. Sein Design basiert auf technologischer Problemlösung, im Bewusstsein, dass er vor allem Industriedesigner ist, der die Maßstäbe und Bedingungen der Industrie berücksichtigt, sich ihr jedoch nicht blind unterordnet, sondern sie nach besten Kräften verbessert. Er befürwortete die These, dass gutes Design jedem zugänglich sein muss.

Rex ist heute, sechzig Jahre später, kein billiger Stuhl für jedermann mehr, sondern wurde zu einem begehrten Sammlerstück. Doch das ist eine andere und neue Geschichte, die sich sowohl der Stuhl als auch sein Schöpfer verdienen.

\*\*\*

Barbara Predan

### **Der schreibende Industriedesigner**

Der Archäologe Norman Platnick schrieb einst, dass man, egal wo man sich befindet, nur einen knappen Meter von der nächsten Spinne entfernt ist. Der Anwesenheit dieser sind wir uns meistens gar nicht bewusst.

Platnicks Gedanke ist eine höchst angemessene Analogie für Kraljs Möbel im Jugoslawien ab den Fünfzigerjahren des 20. Jahrhunderts.

Wir waren nämlich immer und überall von Kraljs Erzeugnissen umgeben – in der Schule, im Kino, in Wartesälen, Krankenhäusern, im Parlament, in Büros, Wohnzimmern, Gärten... – ohne uns dessen in den meisten Fällen bewusst zu sein. Damit beschäftigten wir uns größtenteils nicht. Anders hielt es damit das Fachgebiet Design. Es erkannte Kraljs Erzeugnisse schnell als hochwertige Bausteine unseres Umfelds oder, wie Kralj sagen würde, als eines der Dokumente unserer Materialkultur.

Das Gegenteil gilt jedoch für Kraljs publizistische Arbeit. Trotz der immensen Produktivität des Autors – er verfasste über 140 Artikel, Vorträge, Referate und Berichte – blieb dieser Teil von Kraljs Schaffen der breiteren sowie der Fachöffentlichkeit weniger bekannt und nur über Vordrucke verstreut oder als Manuskript und Maschinentext in seinem Archiv erhalten. Neben zahlreichen technischen Erläuterungen seiner Erzeugnisse schrieb Kralj souverän sowohl über allgemeine als auch fachbezogene Themen. Zu seinen bedeutendsten Interessen zählt seine Beziehung zur Natur, denn er war der festen Überzeugung, dass jeder Designer stets die Natur berücksichtigen müsse, da wir nur durch Anlehnung an klare Erkenntnisse aus der Natur eine viel schnellere Entwicklung erreichen können:

*»Der Designer versucht bewusst, die Entwicklungen in der Natur nachzuahmen, wo alles abstirbt, was unnötig wird, und wo nichts ohne Grund entsteht. Die synthetische Morphologie und die Methode des Entdeckens von Naturphänomenen, die das Resultat von Gegensätzen sind, helfen dem Designer, auf kürzestem Wege technische Vervollkommnungen und neue Formen zu erreichen, die keine Vorbilder in der Vergangenheit haben.«*

Doch diese neuen Formen müssen – im Einklang mit der typisch modernistischen Maxime – die organische Logik der Dinge erfüllen. Um eine organisch gestaltete Lösung zu finden, müssen Kralj zufolge »die Formen der Erzeugnisse auf all diese Ansprüchen hinhören und ihnen folgen, und wenn sich nur einer davon verändert, verändern sich mit ihm auch die Formen der Erzeugnisse.«

Es geht also um einen ganzheitlichen Zugang. Ein Zugang, der nicht favorisiert, sondern gleichwertig dosiert. Ein Prozess, der das Gleichgewicht in einem sich rapide verändernden Umfeld sucht. Und genau darin – in dieser Suche nach Gleichgewicht – liegt die größte Herausforderung. Sie verbirgt sich im Bewusstsein des Designers, dass er mit der Einführung von Neuem zugleich in den existierenden Kontext des Umfelds eingreift, also eines Umfelds, das sich gerade durch dieses neue Eingreifen erneut verändern wird. In diesem Kontext zeigt sich die Macht (und Ohnmacht) des Designers am stärksten. Sie zeigt sich in der Fähigkeit, ein augenscheinlich unmögliches Gleichgewicht zu schaffen, was Christopher Alexander in seinem Werk *Notes on the Synthesis of Form* als sukzessiven Prozess der »Fehlerreduktion« bezeichnet. Oder, wie Kralj sagt:

*»Ich bin mit nichts vollends zufrieden, ich könnte all meine Erzeugnisse weiter entwickeln, Perfektion ist unerreichbar und ich kann mich ihr nur annähern. Alles ist Bewegung, wie in der Natur.«*

Von diesem Blickpunkt aus betrachtet verstehen wir die Evolution des Stuhls Rex umso besser. Jenes Stuhls, den Kralj vier Jahre lang intensiv weiterentwickelte und von dem er mehr als 16 Varianten und Verbesserungen herstellte.

Es verwundert also nicht, dass Kralj in den meisten seiner Texte, angelehnt an die Idee der Natur im Design, die Idee der Evolution klar und deutlich vertritt, aber mit einem wichtigen Zusatz, und zwar der Einführung eines weiteren biologischen Terminus – der Mutation. Nach Kralj bedeutet Mutation in der Natur genetische Veränderungen, und im Design definiert er damit Erfindungen wie die Nähnadel, das Rad oder die Glühbirne. Es handelt sich also um Ereignisse, Umbrüche, plötzliche Veränderungen. Veränderungen, die nicht nur das Design drastisch beeinflussen, sondern die Gesellschaft als Ganzes, da sie die Art des Handelns und Verstehens verändern; es geht um Ereignisse, die unsere Bedürfnisse verändern.

In diesem Kontext kommen wir zu Kraljs nächstem Thema, zu seinem Verständnis vom Verhältnis zwischen Design und technologischer Entwicklung. Kralj bleibt hierbei zunächst zweideutig. Einerseits reduziert er die Rolle des Designs auf die eines Beschatters von technologischer Entwicklung, andererseits aber erkennt er gerade im Design jenes Element wieder, das für das Überschreiten rein technischer Lösungen notwendig ist. Im Laufe der Zeit erkennt er die Lösung für diese zweideutige Situation in der Vereinigung von Designer und Erfinder. Dadurch, dass er die technischen Andersartigkeiten in die Hände des Designers legt, schafft er die Grundlage für die gesuchte Mutation, für den gewünschten gesellschaftlichen Sprung.

Und gerade durch diese gesuchten Sprünge muss man Kraljs zahlreiche Prognosen und Vorhersagen für die Zukunft auslegen. Kralj vertritt nämlich ganz klar den Standpunkt, dass jeder Designer sowohl das Vergangene kennen (das Bewusstsein darüber, auf wessen Schultern er steht) als auch in Buckminster-Fuller'scher Manier möglichst vorausschauend sein muss. Er muss sich vor allem Gedanken über einen breiteren

gesellschaftlichen Kontext machen und somit versuchen festzustellen, wie wir leben werden. Darin war Kralj wirklich gut. Er sah den Kontext voraus und kam zu den gesuchten Antworten.

Kralj gehört mit seiner effizienten publizistischen und praktischen Geschichte zur alten Garde, die in der Symbiose von Wort und Erzeugnis die Notwendigkeit nach Überlegung, Bestätigung und Feinschliff von Ideen erkannte, und zugleich nutzte er all das für die Ausbildung der Öffentlichkeit. Obwohl Kralj als ausgezeichneter Praktiker in die Geschichte des slowenischen Designs einging, der vor allem in den Fünfzigern die Grenzen der slowenischen Möbelindustrie neu definierte, muss man ihn zweifellos auch als Publizisten begreifen.

Auf der Basis seiner Texte sind seine strengen Anforderungen nach organischer Problemlösung leichter zu verstehen; sein unaufhörliches Beharren darauf, dass sich Designer zugleich auch als Erfinder etablieren müssen; sein ambitioniertes Ziel, Grenzen zu verrücken und Mutationen einzubringen, die nachhaltige Spuren in der Gesellschaft hinterlassen sollten. Spuren, aufgrund derer unsere Nachfolger die Höhepunkte der technischen Kultur des 20. Jahrhunderts bewerten werden.

\*\*\*

## **Das slowenische Industriedesign – ein Überblick**

Die Professionalisierung des slowenischen Industriedesigns reicht bis in die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg zurück, als Slowenien noch Teil von Jugoslawien war. Der Wunsch nach dem Ausbau einer neuen (besseren) Gesellschaft war der Schlüsselfaktor für die Nachkriegsentwicklung des Designs, wodurch ein Bedürfnis nach Modernisation ausgelöst wurde, und der Katalysator war die Übersiedlung der ländlichen Bevölkerung in die Stadt. Der Ausbau einer neuen Gesellschaft harmonisierte konzeptuell mit der Idee des Modernismus, der sich im Design im bewussten Bruch mit der Vergangenheit begründete und sich in Slowenien in der beschleunigten Industrialisierung manifestierte.

Einzelne Designer, wie Edvard Ravnikar, France Ivanšek und Majda Dobravec Lajovec, werden sich schon in den ersten drei Nachkriegsjahren der gähnenden Leere am Gebiet des Designs in Slowenien bewusst. Um die traditionelle Architekturausbildung zu modernisieren und inhaltlich auszuweiten begründet 1948 Ravnikar wöchentliche Gespräche mit Studenten über die Bedeutung kleiner Industriegegenstände.

Der Konflikt zwischen Stalin und Tito in 1948 brachte die im Entstehen begriffene slowenische Industrie in eine weitere Schlüsselsituation: die Entwicklung eigener Erzeugnisse. Das Bedürfnis nach einer eigenen technologischen Entwicklung schuf die Grundlage für die Entwicklung von Design in Industriebetrieben, wie z. B. Stol Kamnik, Iskra, Gorenje, Meblo. In diesen Betrieben treten bereits in den Fünfzigern, vor allem aber in den Sechzigern die Namen der ersten professionellen Industriedesigner zutage: Niko Kralj, Albert Kastelec, Davorin Savnik, Ciril Cesar, wie auch heute noch einzelne klingende Namen wie Marko Turk (der erste slowenische Designer, der in die Industriedesign-Sammlung des MoMA aufgenommen wurde), Saša J. Mächtig und Oskar Kogoj.

Nach den Fünfzigern, den Pionierjahren, bezeichnen wir die Sechzigerjahre als Ära der

Institutionalisierung von Design. 1964 sind wir Zeuge der ersten internationalen Biennale für Industriedesign (Bienale za industrijsko oblikovanje, BIO) in Ljubljana. Den Aufstieg des Grafikdesigns in Slowenien bestätigt 1966 der internationale Kongress ICOGRADA, der nur drei Jahre nach seiner Gründung in Bled gastiert. Obwohl das slowenische Industriedesign in den Sechzigern zahlreiche internationale Erfolge einführt, tauchen in den Siebzigern bereits erste Risse auf. Kritiker, Theoretiker und Praktiker warnen vor der unaufhörlichen Begrenzung der Mittel für die Entwicklung. Trotz der Warnungen schlägt die jugoslawische Wirtschaft allmählich die Richtung des Lizenzerwerbs ein. Dies stellt sich als einer der gravierendsten Fehler heraus, denn nach dem Zerfall des jugoslawischen Marktes finden sich zahlreiche Unternehmen ohne Entwicklungs- und Designabteilungen auf dem europäischen Konkurrenzmarkt wieder.

Anfang der Achtzigerjahre erlebt das Fachgebiet letztendlich doch die Gründung einer Designabteilung an der Akademie für bildende Kunst in Ljubljana. Der Beginn der professionellen Ausbildung ist durch eine schwere Wirtschaftskrise des einstigen gemeinsamen Staates und die anschließende Unabhängigkeitserklärung Sloweniens (1991) gekennzeichnet. Trotz der schwierigen Zeiten nach der Unabhängigkeit setzt das slowenische Design bereits 1992 einen internationalen Industriedesignkongress auf die Weltkarte – den 17. ICSID unter dem vielsagenden Motto *Am Scheideweg (Na križišču)*. In den darauffolgenden zehn Jahren übernimmt die junge, Anfang der Neunziger ausgebildete Generation von Designern und Designerinnen des Ruder am Gebiet der Weiterentwicklung von Design. Die nach der Unabhängigkeit relativ unterernährte Wirtschaft findet wieder eine feste Nische, die Designern erneut Zusammenarbeit und Arbeit bei der Entwicklung von Erzeugnissen sowohl des Industrie- als auch Grafikdesigns ermöglicht.