

Foto Bettina Matthiessen



Jochen Eisenbrand

Jochen Eisenbrand ist leitender Kurator am Vitra Design Museum. Dort kuratierte er unter anderem die Ausstellungen *Airworld. Design und Architektur für die Flugreise*, *Heimliche Helden. Das Genie alltäglicher Dinge*, *Night Fever. Design und Clubkultur 1960 – Heute* sowie Retrospektiven zu Louis Kahn (mit Stanislaus von Moos), Alvar Aalto und Alexander Girard. Eisenbrand studierte Angewandte Kulturwissenschaften an der Universität Lüneburg und promovierte 2014 an der Bergischen Universität Wuppertal in Designgeschichte. Seine Dissertation *George Nelson. Ein Designer im Kalten Krieg* wurde von Park Books in Zürich veröffentlicht.

Architekturmodelle: Zwischen Werkzeug und Kunstobjekt

Das Vitra Design Museum widmet sich in seinen Ausstellungen der Geschichte und Gegenwart des Designs sowie der modernen und zeitgenössischen Architekturgeschichte. Chefkurator Jochen Eisenbrand spricht im Interview über die spektakulären Entwurfsmodelle des Pritzker-Preisträgers Frank Gehry, die Bedeutung von Modellen in Architekturausstellungen und über die Chancen, die sich mit Virtual Reality für die Vermittlung von Baudenkmälern eröffnen.

Frank Gehry hat das Vitra Design Museum 1989 als erstes Projekt in Europa realisiert. Gehry ist bekannt für seine extrovertierte Formgebung. Zu seinen Markenzeichen gehören dynamische, fragmentierte oder ineinandergeschachtelte Fassadenelemente. Diese Formen entwirft er direkt am Modell. Herr Eisenbrand, können Sie etwas über Gehrys speziellen Entwurfsprozess sagen?

Wie bei anderen Architekten auch beginnen Gehrys Entwürfe mit Handskizzen. Oft sind das nur ein paar grob hingeworfene Linien, die kaum als ein Gebäude erkennbar sind. Es geht Gehry dabei vor allem um den Ausdruck des späteren Baus. Die eigentliche Entwurfsarbeit findet dann aber tatsächlich am Modell statt. Die Zeichnungen bilden die Grundlage für ein erstes Entwicklungsmodell, an dem Gehry gemeinsam mit seinen Mitarbeitern weiterarbeitet. Diese Modelle sind sehr eindrücklich. Im Entwurfsprozess werden zerknülltes Papier, gebogene Bleche, Textilien oder Maschendraht scheinbar willkürlich kombiniert, auseinandergerissen und wieder verleimt. Die Formen, die Gehry auf diese Art entwirft, sind so komplex, dass sie zeichnerisch gar nicht mehr darstellbar sind. Deshalb wird das Entwurfsmodell drei-

dimensional eingescannt und am digitalen Modell weitergearbeitet. Gehry hat dafür eine Software aus der Flugzeugindustrie weiterentwickelt, die es ihm erlaubt, die gewellten und gefalteten Gebäudestrukturen darzustellen und in Baupläne zu überführen. Trotz seiner ansonsten eher künstlerischen Arbeitsweise hat Gehry hier eine Pionierrolle übernommen.

Welche Rolle spielen die erwähnten Materialien, die Gehry für die Modelle verwendet?

Die Verwendung eher ungewöhnlicher Materialien ist natürlich auch den aussergewöhnlichen, dekonstruktiven Formen geschuldet, die Gehry für seine Gebäude erschafft. Klassische Materialien wie Holz oder Pappe eignen sich da nur bedingt. Interessanterweise hat er zu Beginn seiner Karriere auch bei seinen Bauten Materialien verwendet, die wenig etabliert waren. Für sein eigenes Wohnhaus in Santa Monica setzte er industriell gefertigte Werkstoffe, wie zum Beispiel Sperrholz, Wellblech oder Maschendraht, ein. Diese Materialien und ihre Kombination wurden Teil von Gehrys unverkennbarer Architektursprache.

In Ausstellungen werden Modelle hinter Glas gezeigt. Damit erhalten sie, um mit Walter Benjamin zu sprechen, die Aura eines Kunstwerks. Haben Modelle bekannter Architekten wie Gehry mittlerweile den Stellenwert von Kunst- oder Designobjekten erreicht?

Es ist tatsächlich ein Markt entstanden für Architekturmodelle. Meistens sind Modelle in erster Linie Werkzeuge, die nicht wie Kunst zum Selbstzweck gemacht wurden. Es gibt aber mittlerweile Galerien, die mit ihnen handeln, und das wirkt sich auch auf ihren Wert aus. Für Museen ist das zunehmend ein Problem, weil sie sich die Objekte nicht mehr leisten können. Es ist interessant, zu beobachten, wie Modelle an Wert und Wertschätzung gewinnen, sobald sie in einen Galerien- oder Museumskontext eintreten. Als zum Beispiel die Objekte für die Ausstellung *Frank O. Gehry – Seit 1997* bei uns ankamen, war das Modell der Walt Disney Concert Hall durch den Transport beschädigt. Der mitgereiste Mitarbeiter aus Gehrys Büro reparierte es kurzerhand mit Heisskleber. Allein weil das Modell noch in Gehrys Besitz war, wurde dies nicht zu einem grösseren Versicherungsfall. Heute gehört ein grosser Teil von Gehrys Modellen dem Getty Research Institute. Ein beschädigtes Modell aus dieser Sammlung würde Restauratoren und Kuratoren vermutlich wochenlang beschäftigen.

Welche Bedeutung haben Modelle allgemein in Architekturausstellungen?

Für die Darstellung und Vermittlung von Architektur spielen Modelle eine zentrale Rolle. Denn das Grundproblem von Architekturausstellungen ist ja, dass das Objekt, über das gesprochen wird, selbst nicht präsent ist. Man arbeitet stets mit Repräsentationen der Architektur. Architekturmodelle sind als reelle, dreidimensionale Objekte Bindeglieder zwischen der realen, aber vor Ort nicht präsenten Architektur und den zweidimensionalen Zeichnungen und Fotografien. Modelle, die speziell für den Bauherrn gefertigt wurden, eignen sich für die Vermittlung der Volumen eines Gebäudes und wie sich die Räume zueinander verhalten. Fast spannender als solche Präsentationsmodelle sind aber die Studienmodelle, die einen Einblick in den Arbeitsprozess des Architekten geben. Das sind in erster Linie interne Arbeitsinstrumente, und sie konzentrieren sich meist auf eine bestimmte Fragestellung. Louis Kahn hat zum Beispiel schöne Modelle aus Karton gebaut, anhand deren er den Lichteinfall in ein Gebäude studiert hat.



Was tun Sie, wenn kein originales Architekturmodell für eine Ausstellung zur Verfügung steht?

Wenn wir kein originales Modell bekommen oder keines existiert, bauen wir das mittlerweile in der museumseigenen Werkstatt nach. Idealerweise haben wir dafür die ursprünglichen Pläne des Architekten. Dabei versuchen wir aber nicht, den Stil des Architekten zu kopieren, sondern es stehen eher didaktische Überlegungen im Vordergrund. Es ist nicht immer einfach, den richtigen Massstab für die Modelle zu finden. Für die Ausstellung *Louis Kahn. The Power of Architecture* haben wir einen Turm einer nicht realisierten Synagoge als Teilmodell gebaut. Dieser war rund 3 m hoch und sollte einen Eindruck der Monumentalität von Kahns Gebäuden geben, die allein über Fotografien nicht vermittelt

Modell des Ray and Maria Stata Center, Cambridge (1998–2004).
Ansicht der Ausstellung
Frank O. Gehry – Seit 1997.
© Vitra Design Museum. Foto
Bettina Matthiessen 2010



Modell der Fondation Louis Vuitton, Paris (2005–2014). Ansicht der Ausstellung *Frank O. Gehry – Seit 1997*. © Vitra Design Museum. Foto Bettina Matthiessen 2010

Modell der Walt Disney Concert Hall, Los Angeles (1987–2003). Ansicht der Ausstellung *Frank O. Gehry – Seit 1997*. © Vitra Design Museum. Foto Bettina Matthiessen 2010

werden konnte. Der gewählte Massstab hat leider überhaupt nicht funktioniert. Das Modell war zwar phänomenal, aber leider nicht mehr als Turm erkennbar, sondern sah aus wie eine postmoderne Telefonzelle.

Welches Architekturmodell gefällt Ihnen persönlich besonders gut?

Das Modell des City Tower von Louis Kahn und Anne Tyng finde ich besonders beeindruckend. Der 180 m hohe, helixförmige Turm war als Ergänzung zum historischen Rathaus von Philadelphia gedacht, blieb jedoch unverwirklicht. Seine Form war von der Struktur der DNA inspiriert, die damals gerade entdeckt worden war. Der Turm windet sich so in die Höhe, dass jede nächsthöhere Etage zur vorherigen Etage leicht verschoben ist. Die genaue Form und Drehung zu finden, war eine grosse Herausforderung, denn es stan-

den uns nur Originalzeichnungen und Fotos eines historischen, nicht mehr existierenden Modells aus Kahns Büro zur Verfügung. Das Modell, das unsere technische Abteilung schliesslich entwickelte und das von unserer Werkstatt gebaut wurde, unterstrich eindrucksvoll, wie sich Kahn bei seinen Entwürfen unter anderem auch von den Bauformen der Natur inspirieren liess. Zudem wirkt das Projekt aus den 1950er Jahren heute seiner Zeit um Jahrzehnte voraus.

Heute kann man dank Virtual Reality direkt in ein Modell oder ein Gebäude eintauchen. Ist dieses neue Medium für das Vitra Design Museum interessant? Wieweit verändern diese neuen Medien und Möglichkeiten die Rolle von Architekturmodellen?

Für uns als Museum ist Virtual Reality auf jeden Fall interessant, gerade weil Architektur nicht ausstellbar ist. Wir konkurrieren da paradoxerweise oft mit den eigentlichen Gebäuden selbst. Das räumliche Erlebnis – zum Beispiel Lichteinfall, Geräusche oder Gerüche – können wir nicht wiedergeben und versuchen das auch gar nicht. Wir konzentrieren uns eher auf den Entwurfsprozess und die Inspirationen eines Architekten. Modelle leisten hier einen unersetzbaren Beitrag, ihre Rolle sehe ich nicht gefährdet. Das Faszinierende an Virtual Reality ist, dass man ganz in ein Gebäude eintauchen und es scheinbar durchschreiten kann. Diese räumliche Erfahrung hilft ungemein, ein Gebäude zu verstehen und sich auch auf Plänen und Zeichnungen zu orientieren. Wenn 3-D-gereinigtes Material zur Verfügung stand, haben wir das auch schon in unseren Ausstellungen eingesetzt. Ein Nachteil sind aus praktischer Sicht die Virtual-Reality-



Nachgebautes Modell des City Tower (1952–1958) von Louis Kahn und Anne Tyng im Massstab 1:50. Ansicht der Ausstellung *Louis Kahn. The Power of Architecture*. © Vitra Design Museum. Foto Ursula Sprecher 2013

Studienmodelle für Sher-e-Bangla Nagar, Regierungssitz von Bangladesch, Dhaka (1962–1983), von Louis Kahn. © Louis I. Kahn Collection, University of Pennsylvania and the Pennsylvania Historical and Museum Commission. Foto Matt Wargo

Brillen, ohne die es momentan noch nicht funktioniert. Meistens gibt es eher zu wenige davon, und man kann sich dem Erlebnis nicht ganz hingeben, wenn andere Besucher hinten drängeln. Wir sehen dieses Medium zurzeit mehr als Ergänzung zu den klassischen didaktischen Mitteln.

Die Gesellschaft für Schweizerische Kunstgeschichte bietet seit 2017 in der E-Book-Ausgabe der *Kunstdenkmäler der Schweiz* 360°-Innenansichten von bestehenden Bauten an. Welche Chancen sehen Sie durch Virtual Reality für die Vermittlung von Baudenkmälern?

Im Grunde dieselben wie für Architekturausstellungen. Virtual Reality hilft, ein Gebäude besser zu verstehen. Dazu kommt, dass Virtual Reality ein tendenziell jüngeres Publikum anspricht. Besondere Chancen

sehe ich dort, wo sie Gebäude erlebbar macht, die es nicht mehr gibt oder die nicht zugänglich sind. In der Ausstellung *Alvar Aalto. Second Nature* zum Beispiel konnte man den berühmten Finnischen Pavillon der Weltausstellung von 1939 in New York virtuell besuchen. Das dreidimensional dargestellte Modell wurde da zusätzlich mit historischem Bildmaterial verknüpft, was das Erlebnis des nicht mehr bestehenden Gebäudes noch gesteigert hat. Diese Möglichkeit sehe ich auch für Baudenkmäler.

Vielen Dank für das Gespräch. ●

Stephanie Ehram