

Welten bauen

Modelle zum Entwerfen, Sammeln, Nachdenken

15.7.2016 – 8.1.2017

Einleitung

Modelle sind Vieleskönnen. Als Arbeitsinstrumente sind sie unentbehrlich beim Entwerfen von Möbeln oder Häusern, Spielzeug-Miniaturen kommen ebenso handlich wie originalgetreu daher, und manche wissenschaftliche Idee wird erst durch Visualisierungen nachvollziehbar.

Modelle lassen uns Dinge besitzen, die wir anders nicht haben können. Man denke nur an die zahllosen Sammlungen von Eisenbahn- oder Automodellen. Modelle regen uns zum Nachdenken an und oft auch zum Spielen. Manche sind ästhetisch reizvoll und faszinierender als die Wirklichkeit, auf die sie sich beziehen: Sie sind meist kleiner und damit überschaubarer oder existieren nur digital. Bildet ein Modell die Wirklichkeit zudem nur wenig detailliert ab, verkörpert es deren Essenz.

Die Ausstellung zeigt die mannigfaltigen Welten heutiger Modelle in Design, Wissenschaft und Freizeitkultur – und lädt zum Selberbauen ein.

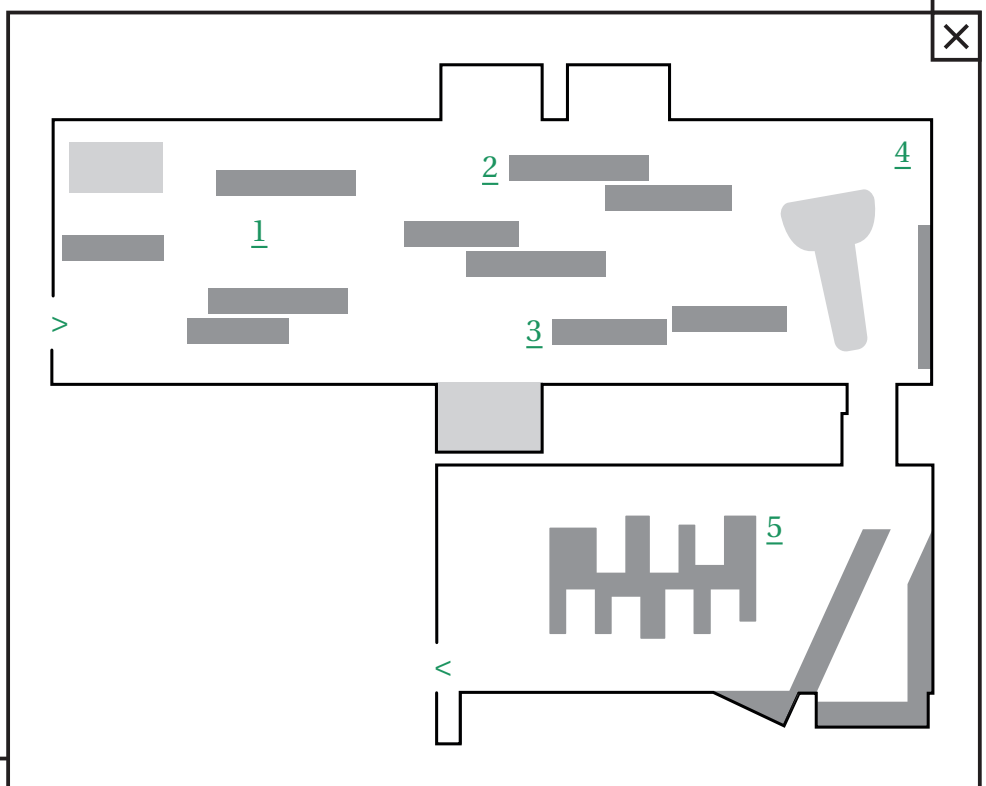
1 Arbeitsinstrument im Entwurf

2 Macht des Materials

3 Replik entwerfen

4 Sammeln

5 Nachdenken



Arbeitsinstrument im Entwurf

Das Modell ist ein unerlässliches Arbeitsinstrument beim Entwerfen in sämtlichen Masstabsbereichen und gestalterischen Disziplinen. Beim leichtgewichtigen Sperrholz-Stuhl «Houdini» von Stefan Diez wie bei der Isolierkanne «Thermos» von Jörg Boner half es auf bisweilen gewundenem Weg zur definitiven Form und Konstruktion. Dabei ist es wesentlich, einen Entwurf nach der Konzeptphase nicht nur im Originalmaterial, sondern möglichst auch in Originalgrösse zu prüfen. Der dafür notwendige Aufwand wurde auch beim kommenden SBB-Hochgeschwindigkeitszug «Giruno» von Nose Design und Stadler Rail nicht gescheut, trotz der beachtlichen Dimensionen.

In bemerkenswerten Ausnahmefällen wird die Ästhetik des Arbeitsmodells zum zentralen Thema des Entwurfs wie bei Thomas Dreissigackers Bühnenbild zu «Die Physiker».

Macht des Materials

Beim Arbeitsmodell wie bei der Spielzeug-Replik spielt die Materialwahl eine wesentliche Rolle. Originalmaterialien oder bedruckter Karton, wie sie Modellamateure gerne für ihre virtuosen Arbeiten verwenden, ermöglichen ebenso naturalistische Resultate wie immaterielle Computerprogramme. Plexiglas, Plastilin und Textilien hingegen werden eher für abstrakte oder konzeptionelle Modelle gewählt.

Die Entwürfe von Tribecraft oder Zaha Hadid Architects verdeutlichen die Macht des Materials im Modellbau und zeigen, wie heute im professionellen Arbeitsprozess selbstverständlich zwischen analogen und digitalen Mitteln hin und her gewechselt wird. Das gilt auch für die grosse Dimension des Städtebaus: Zürich zählt zu jenen Städten, die sowohl über ein grosses physisches Modell der ganzen Stadt als auch über dessen digitales und damit interaktiv nutzbares Pendant verfügen.

Replik entwerfen

Jedes Modell ist selber das Resultat eines Entwurfs. Bei einer Modellbahn-Lokomotive oder einem Spielzeugtier steht die Frage im Vordergrund, wie die stark verkleinerte Replik mit ihren reduzierten Details das Vorbild möglichst gut wiedergeben kann. Wenn dabei grobkörnige Modul-Bausteine wie Lego verwendet werden, ist umso mehr Einfallsreichtum gefragt. Wird ein Original indes nur wenig und also kaum erkennbar verkleinert wie bei der Krönlihalle Bar, erhält die Wahl der Ersatzmaterialien grosse Bedeutung für die Atmosphäre des Raums.

Computergestützte Verfahren ermöglichen hohe Auflösungen, sei es physisch mit 3D-Druck, sei es bildlich mittels CGI-Verfahren (Computer Generated Imagery). In der Werbung sind digitale Darstellungen etwa von Autos, die in gegebene Szenerien montiert werden, mittlerweile die Regel. Noch vor wenigen Jahren waren für solche wirklichkeitsgetreue Bilder aufwendige und entsprechend teure Foto-Aufnahmen mit stundenlangen Strassensperrungen notwendig.



Sammeln

Manche sorgfältig realisierte und entsprechend kostspielige Miniatur-Replik entsteht einzig, um von Sammlern erworben werden zu können. Die Eisenbahnmodelle aus dem Nachlass von Claude Nobs stehen für die oft lebenslange Leidenschaft des Sammelns durch Ankaufen, mit dem man sich Ausschnitte von oft schon vergangenen Welten nach Hause holt.

Themenparks setzen auf die menschliche Faszination für Simulationen und Kopien ebenso wie für Abenteuer auf Verlangen: Sehenswürdigkeiten sind dort in Gehdistanz versammelt, als meist verkleinerte und damit gut überblickbare Touristenattraktionen. Genügen dafür bei Swissminiatur im schweizerischen Dorf Melide 14 000 m², belegen die immer zahlreicheren Parks der rasant gewachsenen chinesischen Grosstädte gerne gegen 500 000 m². Solches Sammeln durch Nachbauen kann weite Reisen ersetzen. Fotos und Videos wie die hier gezeigten ersparen wiederum das Reisen zu diesen nachgebauten Welten.

Nachdenken

Modelle helfen beim Nachdenken über die Wirklichkeit, um etwa in den Wissenschaften ein vertieftes Verständnis neuer Ansätze zu erlangen. Anhand der Proteinforschung von Kurt Wüthrich lässt sich der historische Wechsel vom handgeformten Drahtmodell zum 3D-gedruckten Kunststoffmodell nachvollziehen. Ein an der Zürcher Hochschule der Künste entwickeltes interaktives Modell der Titanwurz ermöglicht es, diese grösste und nur selten blühende Blume virtuell zum Wachsen zu bringen und ihr Inneres zu erkunden.

Die Fotokünstler Aydın Büyüktaş, Philipp Sidler und Clement Valla beschäftigen sich in ihren Bildern mit der Modellhaftigkeit heutiger digitaler Landschafts- und Architekturdarstellungen. In der Politik hingegen sind Fotos, auf denen Modelle die Ankündigung von grossen Bauvorhaben unterstützen, weit verbreitet; diese werden so zu Medien, die Zukunft behaupten. Auch in filmischen Erzählungen dienen Modelle als zeitliche Verweise, vor allem jedoch als Metaphern.

Vermittlung

Live in der Ausstellung

Einem Modellbauer über die Schulter schauen

Sa/So, 27./28. August, 10–17 Uhr

3D-Druck mit Kunststoff

Mit Roman Jurt, Leiter Industrial Design Lab, ZHdK

Sa/So, 29./30. Oktober, 10–17 Uhr

Karton

Mit Thomas Grüninger, «Mister Mikro»

Sa/So, 12./13. November, 10–17 Uhr

Lego

Mit Peter Kammer, Swiss Lego Users Group

Sa/So, 10./11. Dezember, 10–17 Uhr

Naturmaterialien

Mit Marcel Ackle, Architekt

Führungen

Mittwoch, 18 Uhr:

20.7., 3.8., 17.8., 24.8., 31.8., 7.9., 21.9., 28.9., 5.10.,
12.10., 19.10., 26.10., 2.11., 16.11., 14.12., 28.12.2016

Sonntag, 11 Uhr:

17.7., 31.7., 14.8., 28.8., 11.9., 25.9., 2.10., 9.10., 16.10.,
23.10., 30.10., 13.11., 27.11., 11.12.2016, 8.1.2017

Workshops

Samstag, 8. Oktober und 3. Dezember, 14–16.30 Uhr

Welten bauen im Schneegestöber

Schneekugel-Workshop mit Kitschfaktor

Mit Franziska Mühlbacher, Kuratorin Vermittlung

Für Familien

Samstag, 1. Oktober und 19. November,

jeweils 14–16.30 Uhr

Modelle zum Abheben

Workshop für Familien mit Kindern ab 5 Jahren

Mit Franziska Hess, Mitarbeiterin Vermittlung

Spaziergang

Freitag, 4. November, 11–16 Uhr

Dimensionen einer Stadt

Für Erwachsene und Jugendliche ab 16 Jahren

Mit Sandra Bischler,

Kunst- und Designwissenschaftlerin

und Mitarbeiterin der Ausstellung

Anmeldung für Spaziergang und alle Workshops:

+41 43 446 66 20,

vermittlung@museum-gestaltung.ch

In den Sommerferien

Montag–Freitag, 18.–22. Juli, 10–16 Uhr

Ich baue meine Welt, wie sie mir gefällt

Projektwoche für Kinder von 8–12 Jahren

In Kooperation mit Pro Juventute Ferienplausch

Anmeldung: projuventute.ch

Für Schulen

Massstab 1:87

Workshop für das 3.–10. Schuljahr,

Mittel- und Berufsschulen

Mit Franziska Hess und Julia Wacker,

Mitarbeiterinnen Vermittlung

In Kooperation mit schule&kultur

Daten und Anmeldung: schuleundkultur.zh.ch

Symposium

Freitag, 25. November

Modell und Erkenntnis

Zur Bedeutung, Funktion und Ästhetik von
Zeichnung, wissenschaftlicher Illustration
und Visualisierung als Instrumente in Design-
und Forschungsprozessen

Organisation: Fachrichtung Knowledge

Visualization, ZHdK, in Zusammenarbeit

mit dem Museum für Gestaltung

Weitere Informationen: museum-gestaltung.ch

Konzert

Mittwoch, 30. November, 18 Uhr

Musik und Modell im Dialog

Mit mehreren Saxophon-Duos von

ZHdK-Studierenden

Leitung: Lars Mlekusch,

Professor für Saxophon, ZHdK

Öffnungszeiten

Dienstag–Sonntag: 10–17 Uhr

Mittwoch: 10–20 Uhr

Feiertage: 1. August, 24., 26., 31. Dezember

sowie 2. Januar, 10–17 Uhr

Geschlossen: Montags sowie 25. Dezember

und 1. Januar

Museum für Gestaltung

Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96

8005 Zürich

+41 43 446 67 67

Tram 4, Haltestelle Toni-Areal

