

Sabine Dorscheid

### **Wahrzeichen, Wortzeichen, Losungen, Lösungen**

Das Modell ist seit einigen Jahren überproportional stark in der Kunstproduktion vertreten. Diese Hinwendung der Künstler zur modellhaften Skulptur hängt mit parallelen Entwicklungen in der industriellen Fertigung und mit den veränderten Möglichkeiten bei der virtuellen Simulation zusammen. Dieser Technologieschub in Naturwissenschaften, Ingenieurwissenschaften, Architektur, Design und Industrie hängt jedoch nicht *linear* mit der zunehmend größeren Zahl der *Kunstmodelle* zusammen – denn das hieße, auch die Künstler würden lediglich vermehrt die neuen Technologien nutzen. Tatsächlich liegt ein komplexeres Verursacherprinzip vor. Die beiden Entwicklungen, Technologieerneuerung und Modellflut in der bildenden Kunst, sind indirekt miteinander verbunden. Die grundlegenden Veränderungen im Produktionsalltag haben bewirkt, dass die manuell hergestellten Modelle im Arbeitsalltag beinahe verschwunden sind. Das freigewordene Genre des Modells konnte so neu von der Kunst definiert werden. Modelle als gedanklicher Freiraum. Die vielfältigen Qualitäten des Modells, die durch hundert Jahre industriellen Fertigungsprozess banalisiert wurden, sind in der Kunst wieder zunehmend präsent. Instrumentalisierte Modelle waren zuvor häufig nur Vor- oder Zwischenstufe von etwas anderem. Sie verwiesen auf Größeres, Perfekteres und Benutzbares. Diese unmittelbare Verweisstruktur ist nun zunehmend aufgebrochen und das Modell ist fähig, zu einer eigenen Kunstgattung zu werden.

Im Produktionsalltag ist das in Handarbeit gebastelte Modell durch virtuelle Nachfolger ersetzt worden und auch Endprodukte können zunehmend im rapid prototyping hergestellt werden: eine digitale Datenmenge reicht aus, um mit Hilfe von 3D-Plottern einen Gegenstand herzustellen. Dieses Verfahren wird sich in naher Zukunft auch in unseren Haushalte abspielen. Neil Gershenfeld (MIT) beschrieb dies bereits 2005 in seiner Publikation „FAB – The Coming Revolution on Your Desktop – From Personal Computers to Personal Fabrication“: Der 3D-Drucker wird auf unseren Schreibtischen stehen wie heute unser Printer. Schon jetzt sind solche Geräte für 20.000 USD erhältlich.

Das Spielfeld des herkömmlichen Modells wurde von den meisten Ingenieuren verlassen. So wie im Falle von verlassenen Stadtvierteln, bei denen nach einer gewissen Zeit des Leerstandes der Prozess der *Gentrification* einsetzen kann, kommt es augenblicklich auch bei den Modellen zu einer kreativen Umnutzung einer offenen Struktur. Die Künstler nutzen, dass Modelle in verschiedensten Rollen agieren können. Rollen, die das Modell immer schon hatte (Analyse, Reflexion, Vision etc.), die aber im industriellen Arbeitsprozess bislang nicht im Vordergrund standen. Die große Quantität der neuen *Kunstmodelle* bespielt gerade diese Bandbreite mit der Folge, dass das neue Genre Modell keineswegs homogen ist. Lediglich die verstärkte Präsenz des Modells und der stattgefundene Umbruch können als einheitliches Phänomen wahrgenommen werden. 2005 illustrierte die Überblicksausstellung *post\_modellismus* (Wien Krinzinger Projekte; Bergen Kunsthalle) dieses neue Phänomen und ordnete es historisch ein.<sup>1</sup>

Nick Ervinck ist einer der neuen Modellkünstler. Er schafft Landmarken und Wahrzeichen, die nicht auf einen realen Nutzungshintergrund im Stadtbild abzielen, sondern er reflektiert mit seinen Modellen die soziostrukturelle Verwendung von Stadt-, Landschafts- und Raummarkierungen.

Wer denkt bei Ervincks *Etebnozoy Dec2005* nicht an projektierte Flughäferminals oder bestehende Architekturen, wie das St. Petersburg Pier in Florida. Die Wahrzeichen von Städten sind zunehmend Marketinginstrumente geworden. So werden industrielle Landschaften von Künstlern überformt und mächtige Investorenarchitekturen sollen durch den Eingriff von Stararchitekten noch lohnender auftreten. Städtische Verwaltungen können aufgrund leerer Kassen nichts gegen diesen Trend setzen bzw.

geben sich sogar erfreut, dass ohne öffentliches finanzielles Engagement neue Erkennungsmarken geschaffen werden.

Der Wortursprung Wahrzeichen hat somit seinen Sinn verloren, denn diese Art der heutigen Landmarken sind schnelllebig und verschwinden häufig, nachdem sich die Bausubstanz abgenutzt hat. Diese rasch gesetzten Zeichen sind selten wahr. Das Wahrzeichen war früher ein Wortzeichen, eine Art Losung, mit der die wandernden Gesellen belegen konnten, dass Sie an den verschiedenen Orten gewesen waren. Nick Ervinck macht solche imaginierten Wahrzeichen mobil, indem er beispielsweise die Abtei von Cluny auf ein riesiges Schiff setzt und - im Gedankenspiel - in Florenz platziert, dort wo der Dom noch immer als wahres Wahrzeichen verweilt. Eine andere Arbeit von ihm, bei der die Kontinente der Erde in ihren Umrissen als Formen skulptural aufragen, erinnert beispielsweise an die künstliche Inselwelt, die vor der Küste von Dubai anlegt wird, bei der alle Inseln so angeordnet sind, dass eine Miniaturwelt im Ozean entsteht.

Ervincks Computersimulationen präsentieren Wunderkonstruktionen aus simulierten realen Materialien und rein virtuellen Elementen und bilden als Zugabe den staunende Betrachter gleich mit ab. In seinen ausgeplotteten Schautafeln reflektiert ein simulierter Mensch als scheinbare Bezugsgröße die Unfassbarkeit des Dargestellten. Wenn beispielsweise ein großes Backsteingebäude aufgeklappt sein Innerstes preisgibt und als seinen einzigen Inhalt ein riesiges eiförmiges Gebilde zeigt, dann staunt der abgebildete Mensch für uns mit, schafft aber gleichzeitig auch zusätzliche Distanz. Zwar identifizieren wir uns mit dem Befremden als dargestellter Emotion, doch andererseits schauen wir wie auf einen fremden Kosmos, indem es andere Bewohner gibt, die möglicherweise anderen Regeln folgen, wenngleich sie uns sehr zu ähneln scheinen. Es ist eine Scheinwelt, die uns zeigt, wie sehr auch unsere Welt eine Scheinwelt ist. Denn wir erschaffen den Schein. Der Schein, das Image, die Landmarke wird real. Es ist das, worüber wir staunen. Das London Eye wird heutzutage so selbstverständlich als Orientierungspunkt in London verwendet wie Westminster.

Der Widerstreit zwischen konventionellem Architekturmodell (box) und virtuellem Entwerfen (blob)<sup>2</sup> durchzieht alle Arbeiten von Ervinck. Er wählt den dritten Weg: die Sythese von beidem. Die meisten Architekten bekennen sich zu der einen oder anderen Entwurfsschule. Einige wenige wählen hybride Entwurfsmethoden, so wie der britische Architekt Wil Alsop<sup>3</sup>, der seine Vorgehensweise zum Kult erhoben hat: erst fasst er seine Gebäude als Gemälde, die er dann von seinen Mitarbeitern in einigermaßen umsetzbare Architektursprache übersetzen lässt. Diese Methode wird im Englischen bereits ironisch *to alsop* genannt.

Nick Ervinck bedient mit seinem Zwischenweg die Sehnsüchte des wieder erkennbaren Monumentalen, das er mit vertrauten Elementen kombiniert. Er holt den Betrachter zu einer Reise durch die bildlichen Zeichensysteme ab. Der Kapitalismus hat die Produktion von Zeichen und Bedeutungen extrem beschleunigt. Zeichen sind Bedeutungsträger. Wir leben in einer Welt, in der Wertschöpfung eine zentrale Praktik des wirtschaftlichen und sozialen Lebens geworden ist. Ervincks Zeichenhervorbringung ist ein Spiegel unserer realen alltäglichen Zeichenmaschinen der Industrien und Investoren.

Alle realen Gebäude, die als Vergleiche mit Ervincks Skulpturen in Frage kommen, sind Landmarken außergewöhnlicher Art. Sie mischen Geschmacklosigkeit mit Kühnheit und wirken oft aus der Zeit gefallen. Sie wirken eigentümlich antiquiert in ihrer zu offensichtlichen Modernität. Sie sind vergangene, leicht utopische Entwürfe, die aber jeweils sehr präzise in ihrer Entstehungszeit verhaftet und leicht zu datieren sind. Sie besitzen den Charme eines Amphibienfahrzeuges, das den Konsumenten immer wieder mit seiner Raffinesse überrascht, aber die Masse der Menschen nie überzeugen könnte, es besitzen zu wollen. Die Vermischung verschiedener Kategorien hat einen Verblüffungseffekt, manchmal auch Verwirrung zur Folge. Das nicht Gekannte, nicht Gesehene wird aus vertrauten Elementen gebastelt und scheint uns deshalb mehr zu erstaunen als es alle Atommodelle oder Abstraktionen je könnten, die unserem durchschnittlichen Intellekt unzugänglich sind. Das Amphibienfahrzeug ist es, dass uns

darauf hinweist, dass wir theoretisch alle Möglichkeiten hätten. Die Kreation ist möglich, wenngleich ihr praktischer Wert, dann doch geringer ausfällt als erwartet.

Der Mensch muss immer noch verstehen, dass er vielleicht alles nicht ganz begreift, damit sich ein Staunen einstellt, ansonsten folgt Desinteresse. Insofern haftet dem Staunen immer etwas Populistisches an, denn es ist ein Halbverstehen, ein Propagieren. In diesem Sinne lässt die Arbeit *GNI D GH clu29.tif sept2004* an Theorien der Geomantiker denken. Diese semi-wissenschaftlichen Bereiche, die in der Bereich der Esoterik fallen, und die sich mit Erdstrahlungen und -kräften befassen, versuchen nicht sichtbaren Kräfteverhältnisse mit physikalischen Erklärungen zu erklären. Ein beliebtes Untersuchungsfeld der Geomantiker ist es, Erklärungsmuster für die Standortwahl historischer spiritueller Gebäude zu finden. Insbesondere bei den gotischen Kathedralen wird häufig behauptet, dass die äußeren Formen der Gebäude das oberirdische Abbild der unterirdisch laufenden Kraftlinien widerspiegeln. Diese Verdoppelung des Diesseitigen im Gegengewicht zum unsichtbaren unterirdischen Jenseitigen ist passende Anekdote zu der ganz und gar nicht so gemeinten Arbeit von Nick Ervinck, aber diese Möglichkeit der Interpretation beweist, wie aufladbar offene, undefinierte Zeichensysteme sind.

---

<sup>1</sup> Katalog zur Ausstellung: Sabine Dorscheid, Krinzinger Projekte (Hrsg.): *post\_modellismus*. Wien 2005. ISBN: 3200005416

<sup>2</sup> siehe z.B. Themenheft von arch+ „Von der Box zum Blob und wieder zurück“, 1999, Bd. 148

<sup>3</sup> [www.alsoparchitects.com](http://www.alsoparchitects.com)