

Bitte setzen und anfassen!



Dieckmann (2. von rechts) und Schüler testen seine Gartenmöbel. © Sammlung Stadtarchiv Halle (Saale), Finsler

Das Berliner Kunstgewerbemuseum präsentiert Sitzmöbel des Bauhäuslers Erich Dieckmann

Eine Ausstellung, in der Objekte des gewürdigten Gestalters benutzt werden können, ist einnehmend. Auch wenn es sich im Raum „Living like Dieckmann?“ um Nachbauten handelt, zum Teil leicht vergrößert, um den heutigen Körpermaßen zu entsprechen. Vom Sehen zum Sitzen – das ermöglicht die Retrospektive „Stühle: Dieckmann! Der vergessene Bauhäusler Erich Dieckmann“, die das Kunstgewerbemuseum am Kulturforum Berlin ausrichtet.

Nach dem Jubiläumsjahr 2019 hätte vermutet werden können, das Bauhaus sei samt Personal und Schülerschaft restlos durchleuchtet. Erich Dieckmann (1895–1944) ist kein Unbekannter, immerhin wurde sein 1931 erschienenes Buch „Möbelbau. Holz-Rohr-Stahl“ schon vor dreißig Jahren neu aufgelegt. „Ein Möbelstück ist entweder organisch gewachsen“, schrieb er, was hieß „immer zugleich sinnvoll und zweckmäßig und in seiner inneren Ordnung und Gesetzmäßigkeit dem Gebilde der Natur ebenbürtig“ zu sein – oder es sei eben „zusammengestoppelt.“ Was Dieckmann von den Avantgardisten unterschied, war

sein wohl durch eine schwere Kriegsverletzung im Ersten Weltkrieg gedämpfter Idealismus. Von einem Architekturstudium unbefriedigt, gelangte er 1920 an Walter Gropius' Bauhaus in Weimar, wo er zunächst Malerei studierte. Zwei Jahre später nahm er eine Lehre in der Tischlerwerkstatt auf, um dann als so genannter „Etatgeselle“ zu arbeiten, der zwischen Form- und Handwerksmeistern vermittelte. Als das Bauhaus nach Dessau umzog, führte Dieckmann die Weimarer Werkstatt weiter, später unter Otto Bartning. 1930 entlassen, kann er noch zwei Jahre an der Burg Giebichenstein tätig sein, anschließend verdingte er sich in der Verwaltung.

Seine Möbelentwürfe entstanden an den Hochschulen. Ihnen wohnt ein starker Formwille inne, der dennoch das Material und seine Verarbeitung respektiert. Die Holzmöbel, insbesondere die Stühle und Sessel, scheinen stereometrische Körper imaginär auszufüllen. Dieckmann differenzierte sie in Körper-, Flächen- und Gliedermöbel mit Bezug auf die Komponenten Brett, Sperrholz und Kantholz, die er in handwerklicher Tradition stabil fügte. Sein Typenmöbelprogramm ist systematisch auf ein Raster bezogen, wodurch es vielseitig angewandt und dennoch effizient in Serie hergestellt werden kann.

Mit Natur- und Stahlrohr beschäftigte sich Dieckmann erst Anfang der 30er Jahre. Während die Korbmöbel material- und herstellungsbedingt schwer wirken, waren die Äquivalente in Stahl luftig. Konträr zu den Kragstühlen von Marcel Breuer und Mart Stam befreite er das Rohr aus der bändigenden Geometrie und gab ihm, indem er die Möglichkeit des Biegens bis zum Äußersten ausreizte, eine faszinierende Dynamik. Deshalb kann angenommen werden, dass Dieckmann weniger am Zeichentisch als unmittelbar am Werkstück gewirkt hat. Er verschaffte dem Material einen eigenen Ausdruck, wie es das Bauhaus einst postulierte.

Reflektiert wird Dieckmanns Wirken in einem aufgezeichneten Gespräch zwischen Rudolf Horn und Stefan Diez. Die beiden Möbeldesigner trennt ein Altersunterschied von 42 Jahren, einig sind sie sich jedoch über die handwerkliche Basis von Dieckmanns Möbeln und über das favorisierte Möbelstück, nämlich den Stahlrohrsessel von 1931 mit diesem, so Horn, „riesengroßen Schwung, wo man das Gefühl hat, das will das Material auch.“

Mit Pappwänden umweltfreundlich konzipiert von Diez und versehen mit der Typografie von Erik Spiekermann (der auch den informativen Katalog gestaltete), präsentiert die Ausstellung singuläre Originale. Dieckmanns Inneneinrichtungen sind nur durch Fotos dokumentiert und strahlen einen für das Bauhaus ungewohnten Komfort aus, etwa im Haus am Horn in Weimar 1923 oder in der Musterwohnung für die Werkbundsiedlung am Weißenhof in Stuttgart. Ob die Möbel nun erneut in Produktion gehen? Zu wünschen wäre es, denn diese weniger programmatische Seite des Bauhauses – das kann an den Nachbauten nachvollzogen werden – hat ihre eigene Berechtigung. **Michael Kasiske**

Stühle: Dieckmann!
Der vergessene Bauhäusler Erich Dieckmann

Kunstgewerbemuseum der Staatlichen Museen zu Berlin, Matthäkirkplatz, 10785 Berlin

www.smb.museum

Bis 28. August

Der Katalog, Mitteldeutscher Verlag, kostet 30 Euro

Zurück auf Los!

Das Architekturzentrum Wien zeigt und hinterfragt Spiele zur Architekturvermittlung

Sie haben Ihr Bestes gegeben, um einen schönen neuen Bebauungsplan für Parkettendorf zu gestalten. Vielleicht ist es Ihnen aber nicht gelungen, die Mehrheit des Gemeinderats von der Qualität Ihres Vorschlags zu überzeugen. Raumplanung erfordert viel Kreativität, Einfühlungsvermögen für das Wohnumfeld der Zukunft und Informationen über die spezifischen Gegebenheiten des Ortes. Gerade diese Umstände, Rahmenbedingungen und die Wünsche aller Beteiligten führen oft in widersprüchliche Richtungen, die schwer zu vereinen sind. Versuchen Sie es noch einmal! Mit anderen Worten: Gehe zurück auf Los!

Wenn Friedrich Schiller recht hat, dass der Mensch nur da ganz Mensch ist, wo er spielt, und wenn es stimmt, wie Frei Otto überzeugt war, dass „auch wenn sich der Mensch nicht schützen müsste vor Regen und Kälte, so würde er doch bauen. Weil es ihm eingeschrieben ist“, dann stellt sich vor allem die Frage, warum sich erst jetzt eine Ausstellung mit dem den Menschen doch so bestimmenden Thema Architektur und Spiele befasst. „Serious Fun“ heißt sie, sie ist in Ausstellungshalle 2 im Architekturzentrum Wien zu sehen und lädt dazu ein, Architekturspiele von Architektinnen, Künstlern und Spieleentwicklerinnen zu spielen und zu reflektieren. Aus gutem Grund: Denn so wie Architektur gebaute Gesellschaft ist, vermitteln Spiele Weltanschauungen, evozieren Utopien oder Dystopien, vermitteln, bestätigen oder kritisieren Werte und Ideen.

Dass die anspruchsvolle Zusammenstellung eher „serious“ ist, als dass sie „fun“ bereitet – und das ist in diesem Fall nicht nur, aber auch als Kompliment gemeint – liegt also nah. Wer Lego erwartet hat, Kapla-Steine oder Monopoly, wird enttäuscht sein. Und überrascht, angeregt, bisweilen jedoch auch überfordert werden von den Exponaten, die Kuratorin Mélanie van der Hoorn destilliert hat. Begonnen hat die Kulturanthropologin ihre Suche nach alternativer Architekturvermittlung mit einer Arbeit über Comics in der Architektur, die folgerichtig zur Recherche über

Architektur im Film führte und zwangsläufig überging in eine Forschung zum Thema Architektur und Spiele – denn erst das Spiel macht es möglich, zu interagieren und einzutauchen in eine Parallelwelt, die der Spieler im Zweifelsfall vorher selbst erbaut hat. „Serious Fun“ passt also gut ins AzW, in dem es Direktorin Angelika Fitz nicht nur darauf ankommt, die Kommunikation zwischen Experten und Laien zu fördern, sondern auch der Architektur die Bedeutung zu verleihen, die sie hat: eine sozialpolitische.

In drei Stationen ist die Ausstellung mit 25 Hauptexponaten organisiert, sie startet mit Altbekanntem: einer Plattform voller Brettspiele und Bausätze. Von hier aus allerdings führt der Parcours nicht nur in die Tiefe der Halle, sondern auch der Materie: In „Critical Blocks“ aus dem Jahr 2012 etwa gestaltet Produktdesigner Maykel Roovers eine Welt aus Buchenholzbauklötzen, in der Rathaus, Bahnhof, Einfamilienhaussiedlung und Kirche ersetzt sind durch ein Atomkraftwerk, eine Megafarm und eine Großwohnanlage. Der britisch-nigerianische Künstler Yinka Shonibare nutzt mit „Untitled (Dollhouse)“ von 2002 das Modell eines großbürgerlichen viktorianischen Puppenhauses zur Kritik (post-)kolonialer Verhältnisse: Es ist innen mit Vlisco-Batiken tapeziert und möbliert, einem Stoff, der auf indonesischen Mustern beruht, in den Niederlanden hergestellt und nach Westafrika exportiert wird.

Ein paar Schritte weiter lädt dann das London Developers Toolkit der Architekten Sandra Youkhana und Luke Caspar Pearson zum Mitspielen ein: Die satirische App von 2015 animiert dazu, aus 84 Modulen einen Wolkenkratzer zu bauen, der auf Luxus, Extravaganz und Exzess geprüft wird. Erscheint er den Investoren genehm, darf

man sich ein Werbeplakat ausdrucken.

Analog und digital, zum Mitspielen und Reflektieren, spaßig oder didaktisch sind die Kunstwerke, Spieltische, Bildwände, Bauwerke. Zum Teil sind sie sogar real: Schließlich ist das Spiel in der Architektur- und Stadtentwicklungspraxis bewährtes Medium bei Beteiligungsprozessen. Das von Ekim Tan gegründete Büro „Play the City“ beispielsweise hat sich schon 2008 auf die Entwicklung von Spielen zur Förderung von partizipativen Prozessen im Städtebau spezialisiert, auch das TUDelft Campus Urban Game von Blok74 unterstützt seit 2015 als hybrides Spiel interaktive Lösungen für urbane Fragen.

Leichter zugänglich – zumindest für Nicht-Digital-Natives – ist das bereits am Anfang erwähnte „Parquette“, ein städtebauliches Simulationsspiel, das Hans Venhuizen 1991 erfand und dann 2008 für das neu geplante Almere weiterentwickelte. Das Exponat, das extra für die Ausstellung als vereinfachte Version für zwei Spieler adaptiert wurde, liegt am Ende der Spielstraße im AzW. Auf Socken darf das Liliput-Fischgrätparkettendorf betreten und gestaltet werden. Gewonnen hat, wer mit seiner Anordnung von kleinen und großen Doppelhäusern, Hochhäusern und gemischten Gebäudetypen den Gemeinderat überzeugt. Ansonsten eben: Gehe über Los und play it again! **Katharina Matzig**

Serious Fun. Architecture & Games

Architekturzentrum Wien, Museumsplatz 1, 1070 Wien

www.azw.at

Bis 5. September

Der Katalog, nai010 publishers, kostet 39,95 Euro

Architektur Spielen im Architekturzentrum Wien Foto: Lisa Rastl

