

Atelier Oï : weltläufige Eremiten : Ausstellungsdesign : Archäologisches Museum Laténium

Autor(en): **Locher, Adalbert**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **14 (2001)**

Heft 11

PDF erstellt am: **20.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-121719>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

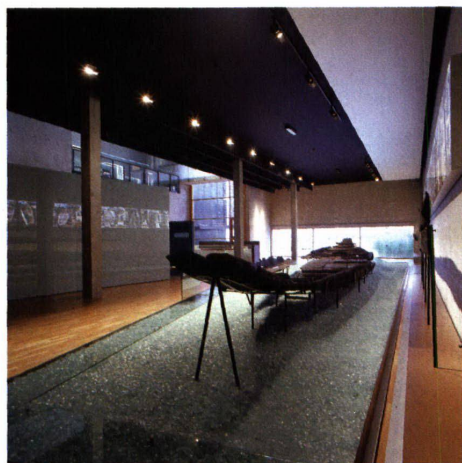
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.





Links: Auf der «promenade architecturale» entlang der Zeit-Räume öffnen sich immer wieder Blicke auf zurückliegende oder bevorstehende Szenarien



Oben: Verschiedenartig ausgeleuchtete Vitrinen und artifizielle Inszenierungen von Schauplätzen – zum Beispiel einer Ladung auf den Seegrund gesunkener Eisenbarren (Bild Mitte) – sind die Hauptelemente der Ausstellungsszenografie



Atelier Oï: Weltläufige Eremiten

Zurückgezogen in einem malerisch gelegenen Atelier am Bielersee entwerfen
Aurel Aebi, Armand Louis und Patrick Reymond Möbel, Leuchten, Ausstellungen und
Häuser. Auftraggeber wie Swatch oder Ikea sorgten für viel Prestige.
Heute stehen Ausstellungs- und Architekturprojekte im Vordergrund, zum Beispiel
das kürzlich eröffnete archäologische Museum Laténium bei Neuenburg.

Im Auto unterwegs vom Oï-Domizil ins Laténium klingelt Aurel Aebis Handy. Hans Stöckli, der Stadtpräsident von Biel, will wissen, ob Aebi schon Bescheid habe von Swatch. Nein, Nicolas Hayek hat noch nicht angerufen. Er wisse auch noch nicht mehr. Der Vorgang ist typisch: Bei Oï laufen viele Fäden zusammen und so greift auch mal ein Stadtpräsident zum Buschtelefon, um sich kundig zu machen. Stöckli möchte den Uhrenmulti gern in die Nähe der Expo.02 ködern, von der sich das Bieler Unternehmen bislang fern gehalten hat. Und da Aebi bei Swatch ein- und ausgeht, erfährt er von ihm möglicherweise mehr als bei Hayeks Sekretärin. Für den Auftritt der Swatch Group an der Uhrenmesse Basel 1999 und 2000 haben die Oï-Designer einen zweistöckigen Messestand entworfen, in Form eines überdimensionalen roten Tep-

pichs, über den dann Supermodel Cindy Crawford stakste, am Arm von Hayek senior. Der Stand von der Grösse eines mittleren Dorfplatzes gruppierte die Marken der Holding um eine Aula, über deren Leinwand Werbespots und Liveshows flimmerten. Nebst Mes- sedesign konzipiert das Atelier Oï aber auch Museumsausstellungen, so etwa beim archäologischen Museum Neuenburg, das im September eröffnet wurde.

Zeitreise im Laténium

Die Museumsanlage, ein langer und kompakter Bau mit einer nachgebauten Grabungszone auf Schüttgelände, ist ein Wiedergutmachungsversuch des Bundes für die Zerstörungen, welche die Autobahn entlang des Bielersees angerichtet hat. In der Nähe liegt das keltische Fundgebiet La Tène. Es ist von internationaler Bedeutung und hat

der Latène-Epoche und dem Museum den Namen gegeben. Die Architekten (siehe Kasten) hatten eine «promenade architecturale» vorgezeichnet, ebenfalls bestand bereits ein Ausstellungskonzept von Michel Egloff und dem Museum Développement in Vevey. Oï hatte nun die Aufgabe, die vorgegebene Ausstellungsszenografie gestalterisch und technisch umzusetzen. Es galt, sieben verschiedene thematische Ausstellungszonen entlang eines Rundgangs so zu inszenieren, dass sie als zeitliche Abfolge erlebbar sind, sich aber klar voneinander unterscheiden. Dabei bestand die Gefahr eines optischen Durcheinanders, wie Projektleiter Armand Louis erläutert. Denn das Gebäude ist über mehrere Stockwerke offen, von den Galerien blickt man auf bereits besuchte bzw. nachfolgende Szenarien.

Dem einheitlichen Gesamteindruck dient in erster Linie das Ausstellungsmobiliar mit Vitrinen, Sitz- bzw. Ablageflächen und Medienkonsolen. Die verschieden grossen Vitrinen sind das wichtigste optische Verbindungselement der sieben Zonen. Die Glasflächen sind rund um den Innensockel der Exponatträger matt geschliffen. Dadurch entsteht der Effekt zweier Schichten als Gliederung aller Räume. Die staubdichten, klimatisierten Glasglocken stehen auf einem niedrigen Sockel, der mitunter über die Vitrine hinaus zum Podest erweitert wird. In einem Kasten an der Schmalseite sind die Klima- und Lichtgeräte untergebracht. Je nach Lichttechnik sind die Vitrinen speziell ausgelegt worden. So sind sie etwa im Bereich «Eisenzeit» oben an der Innenseite mit einem spiegelnden Blech beklebt, was kaleidoskopische Effekte erzeugt.



Zur Unterscheidung der Epochen ist jede Zone durch markante, skulpturale Elemente charakterisiert. Ausserdem unterscheiden sich die einzelnen Ausstellungsarchitekturen und deren Lichtgestaltung.

Artifizielle Zeit-Räume

Entgegen der Gewohnheit beginnt der Parcours in der vergleichsweise nahe liegenden Epoche des Mittelalters, um dann immer tiefer in vergangene Zeiten vorzudringen. Zum Schluss findet man sich in einer voreiszeitlichen Höhle 100 000 Jahre vor unserer Zeitrechnung wieder, mit Bärenzähnen und ersten menschlichen Spuren. Dass einem selbst solche Standards der Archäologie – die Ausstellung ist im Übrigen reich an hochkarätigen Funden – nicht wohl bekannt vorkommen, ist in erster Linie der Ausstellungsarchitektur zu verdanken. Die Designer verzichten auf jeden Versuch von pseudorealistischer Nachbildung. Die Szenerien sind artifiziell gestaltet, mit reduzierten, dennoch gut lesbaren Elementen. So geht der Besucher etwa in der Eiszeit-Epoche zwischen zwei hohen, auseinander klaffenden Wänden aus hinterleuchtetem Glas und Kunststoff hindurch. Solche Interpretationen, hier einer Gletscherspalte, da einer Fundstelle von Eisenbarren auf dem Seegrund usw., animieren die eigene Vorstellungs-

kraft, sich in die entfernten Zeiten zu versetzen. Die Exponate rücken in ihrer greifbaren Authentizität das längst Versunkene in die Gegenwart, im symbolhaften Kontext entschwinden sie aber wieder in den unvorstellbaren Zeitraum. Durch dieses Wechselspiel wird der Besucher in eine eigenartig schwebende Stimmung versetzt – die Zeit scheint aufgehoben, man begreift die Willkür des Augenblicks unserer Epoche. Die Architektur des Hauses setzt mit ihren sorgfältig gewählten Ausblicken auch die Parkumgebung und den See effektiv in Szene. Zusammen mit der Ausstellungsarchitektur und den

Exponaten entsteht eine beinahe andachtsvolle Stimmung: Dieses Museum ist mehr als bloss pädagogische Anstalt oder Erlebnispfad.

Netzwerk am Röschtigraben

Die Kunst des Netzwerkens gehört zum Erfolgsrezept der drei Mittdreissiger, die ausser für Schweizer Produzenten wie Wogg oder Belux auch für Ikea oder die kleine, aber feine holländische Kollektion Hidden (HP 9/01) entworfen haben. Die Fäden führen zu Schulen – Patrick Raymond unterrichtet an der Designhochschule in Lausanne, Aebi war an verschiedenen Orten Gastdozent –,

zu Auftraggebern, zu Jurys und Kommissionen und, last but not least, zu Kollegen und Partnern. So liess Wogg von Oi ein Bett aus Aluminium entwerfen, eine Zusammenarbeit ergab sich wieder, als Glaeser/Wogg die Vitрины fürs Laténium herstellte. Oder: Die Schreinerei Röthlisberger realisierte die szenischen Installationen im Laténium und Oi entwirft ein Möbel für die Kollektion Röthlisberger. Von Zusammenarbeit geprägt ist auch die Neuenburger Expo.02-Arteplage der Gruppe Multipack, zu der die drei Partner von Oi gehören. Das Konzept mit seinem künstlichen Schilfgürtel rund um

Oben: Die Troïka aus La Neuveville: Patrick Raymond, Aurel Aebi, Armand Louis

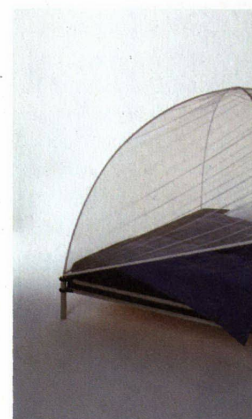
Unten: Lampe «Skirt Light» mit variablem Schirm für Hidden (2000)

Das Iglu zum Bett «Wogg 24» sorgte für viel Aufmerksamkeit. Ein Spanngurt zurrte die Bettstatt zusammen (2001)

Beschädigte Teile an dieser Bank für die Bieler Innenstadt lassen sich einzeln austauschen (1997)



Bilder: Atelier Oi



Aurel Aebi, Armand Louis, Patrick Raymond (Partner), La Neuveville

Laténium

Parc et Musée d'archéologie de

Neuchâtel

Espace Paul Vouga

2068 Hauterive

Architektur: Laurent Chenu, Bruce

Dunning, Pierre Jéquier,

Philippe Vasserot, Pieter Versteegh

Museologie: Développement

d'archéologie Neuchâtel

Szenario: Michel Egloff und Museum

Développement, Vevey

Design- und Grafikkonzept: Atelier

Oi, La Neuveville, Mitarbeit: François

Rappo, Lausanne

Ausstellungsmobiliar (Produktion):

Glaeser, Baden

Szenische Elemente (Produktion):

Röthlisberger, Gmüli

Besucherzentrum AlpTransit,
Gotthard

Der Wettbewerb über das Gotthard-

Besucherzentrum ist in Aktuelle

Wettbewerbs Scene 3/01 dokumen-

tiert, erhältlich beim Verlag Hochpar-
terre.

Pavillons, die an schwimmende Öltropfen erinnern, stammt zu einem grossen Teil aus La Neuveville. Hier, weitab von der Hauptstrasse, hat die Troika – der griechische Dreispänner stand beim Namen Pate – die Zelte aufgeschlagen, am Rande eines Weinbergs, in der Ferne der glitzernde Bielersee. Rund ein Dutzend Leute arbeiten in der ehemaligen Uhrenfabrik, die inzwischen den Designern gehört.

Einzelnen Entwürfen sieht man an, dass sie nicht in einem linearen, kalkulierbaren Verfahren entstanden sind, sondern dass irgendwann ein Funke zündete. So etwa bei der Garderobe,

die aus einem Rechteck aus Pet-Plastik mit wellenförmigen Laserschnitten besteht. Spannt man das Rechteck an zwei Punkten an die Wand, treten die Wellen hervor und werden zu Haken. Aebi: «Dieses Produkt ist ein typisches Resultat unserer Arbeitsweise. Am Computer kommt man nicht auf so was. Das entsteht plötzlich aus dem systematischen Versuch am Material.» Das freie, oft spielerische Entwurfsvorgehen führt auch zu unverhofften Lösungen. Brainstorming, Assoziation und Analyse von Themen und Materialien sind Werkzeuge des partnerschaftlichen Dialogs bei einer Entwicklung. Konkretisiert werden die Ideen mittels Modellen aus der eigenen Werkstatt und natürlich auch am Computer. Die Pet-Garderobe vertrieb Oi zunächst selbst – für 110 Franken. Ikea gefiel die Idee. Unter neuem Namen kostete die Garderobe knapp zwanzig Franken.

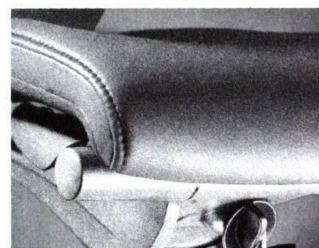
Gemeinsame und getrennte Rollen

Zusammenarbeit steht hoch oben auf der Werteskala der drei Partner. Aebi betont, dass keiner der drei die erste Geige spielt, sondern dass die Stärke der Firma in der Partnerschaft liegt. Es ist nicht in erster Linie eine interdisziplinäre Partnerschaft, etwa zwischen einem Graphic und Industrial Designer. Alle drei sind Innenarchitekten, Armand Louis hatte zuvor eine Lehre als Bootsbauer gemacht. Das floss später in Möbelentwürfe ein. Einen stoffbezogenen Schrank in Skelettbauweise gabs bei Oi schon 1991, lange bevor das so genannte nomadische Design in Mode kam. Auch die Leuchte «Bandoneon» für Belux lässt den Bootskonstrukteur ahnen. Schiffe lassen Louis noch immer nicht los – er träumt davon, einmal ein Hausboot zu bauen. Aber es gibt auch Rollenteilung. Um den Journalisten beispielsweise kümmert sich der zweisprachige Aurel Aebi, häufig auch um die Kontakte bei Aufträgen aus der Deutschschweiz, die vier Fünftel der Geschäfte ausmachen.

Konzeptarbeit mit Architekten

Als Hochparterre 1990 erstmals von Oi berichtete, hatten Aebi und Raymond kurz zuvor ihr Diplom gemacht und einen Wettbewerb zum Bad der Zukunft gewonnen. Unter den Fittichen des erfahrenen Designers Jürg Brühlmann aus Lenzburg sollte die witzige Idee zur Marktreife gebracht und ein Produzent gefunden werden. Daraus wurde nichts. Kein Bäderbauer hatte damals den Mut, die wandelbare Dusch- und Trocknungswand in den offenen Raum zu stellen. Dennoch wurde dieser Wettbewerb zum Startschuss des eigenen Ateliers. Und als der damalige französische Erziehungsminister und heutige Premier Lionel Jospin Möbel von Oi in Kanzleien stellen liess und die französische Handelskette Forum Diffusion die Linie «Chancellerie» ins Programm nahm, war der Durchbruch geschafft. Im Bereich Architektur und Ausstellungen wurde später die Zusammenarbeit mit den Bieler Bauzeit Architekten wichtig. Mit ihnen gewannen sie 1995 mit einem Stadtplanungsprojekt für Yverdon den European 3 Wettbewerb. Verschiedene gemeinsame Projekte folgten, etwa für ein Hôtel modulaire der Expo.02 oder in Biel für das neue Casino Palace und die Gestaltung der Einkaufsmeile beim Bahnhof. Der jüngste gemeinsame Coup: Im Juni gewannen die Bauzeit Architekten zusammen mit dem Atelier Oi den Wettbewerb für das Besucherzentrum AlpTransit am Gotthard (siehe Kasten). Das Ausstellungskonzept als integraler Teil des Projekts war hier ausschlaggebend. Die Zusammenarbeit mit dem Architekten schon im Konzeptstadium macht denn auch eine Stärke dieser Partnerschaft aus. «Wir wollen nicht einfach ein paar Vitrinen in ein fertiges Haus stellen», umreisst Aebi seinen Anspruch. Das Laténium bei Neuenburg allerdings war bereits im Bau, als Oi den Wettbewerb für Szenografie und Museografie gewann.

Adalbert Locher



giroflex⁶⁴

werkhaus

Werkhaus Öffnungszeiten
Mo-Fr 09.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

büro schoch

Zürcherstrasse 21
CH-8401 Winterthur
Telefon 052 320 20 60
Fax 052 320 20 70
www.buero-schoch.ch

