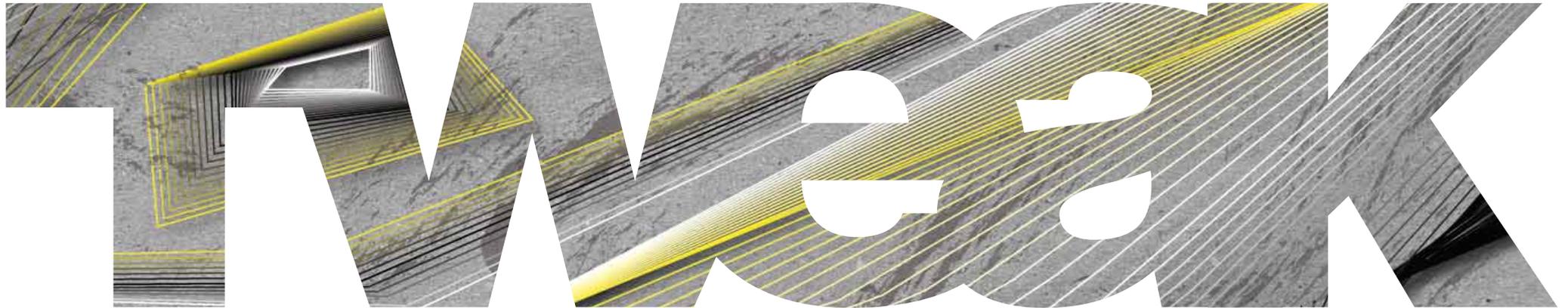


Die approbierte Originalversion dieser Diplom-/Masterarbeit ist an der Hauptbibliothek der Technischen Universität Wien aufgestellt (<http://www.ub.tuwien.ac.at>).

The approved original version of this diploma or master thesis is available at the main library of the Vienna University of Technology (<http://www.ub.tuwien.ac.at/englweb/>).



Technische Universität Wien, **Masterarbeit, TWEAK-Ein Filmkulturzentrum am Fluss**, ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades eines Diplom-Ingenieurs unter der Leitung von **Univ.Prof. Arch. Dipl.Ing. Christian Kern, Institut für Kunst und Gestaltung** (Dreidimensionales Gestalten und Modellbau) 264/2, eingereicht an der Technischen Universität Wien, Fakultät für Architektur und Raumplanung, **Tobias Colz**, 9925889, Weissgasse 50, 1170 Wien.

Wien am:

Unterschrift:

TWEEK

Film ab!

editorial
zum film

05-08

Leitprojekt

projekt augartenspitz
raumprogramm

09-20

Standort

suche
analyse

21-30

Methodik

blickpunkte
multiple concepting

31-46

Entwurf

zum entwurf
pläne
hochwasserschutz

47-68

rendering

thinking
images

69-80

check out

literaturverzeichnis
abbildungsverzeichnis

81-84

[twi:k] optimieren, fein einstellen, verbessern

Film

ab!



zudem was bisher war

Die Auseinandersetzung mit **Architektur** führt früher oder später zu der Frage in welche Richtung man sich entwickeln möchte. Nach dem ersten Abschnitt des Studiums nahm ich mir eine halbjährige Auszeit für ein Praktikum. Dabei konnte ich diverse Bereiche des Arbeitsfeldes erkunden und gelangte zu der Auffassung **keine Spezialisierung** zu suchen, sondern flexibel einsetzbar zu bleiben, jedoch gewissen Interessensgebieten neben der Universität nachzugehen. Meine hier vorliegende Arbeit ist somit auch weniger als ein abgeschlossener Entwurf zu sehen, sondern viel mehr als **Zusammenfassung** dessen was bisher geschehen ist und dem was in Zukunft passieren wird. Die Entscheidung meine Diplomarbeit bei Professor Christian Kern am **Institut für dreidimensionales Gestalten** zu schreiben geht auf die Überlegung zurück, das meines Erachtens viel zu wenig geförderte Verständnis für Raum und Form zu vertiefen. Weiters wird in dem Kapitel Raumprogramm auf **Marketingbeispiele** eingegangen, welche zukünftig auch für Architekten von Interesse sein können um eine **Interaktion** zwischen Gebäude und Virtualität zu erlangen. Zusätzlich wird es einen kurzen Blick in die Zukunft **visueller Darstellung von Gebäuden** geben. Ein Thema welchem immer noch nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt wird, sich jedoch in rasantem Wandel befindet.

mise en scène

Film ist seit geraumer Zeit eines meiner großen Interessensgebiete neben der Architektur.

Ausgangspunkt für das steigende Interesse war ein Filmseminar bei Mag. Arch. Arturo Silva bei dem ich auch meine **Bachelorarbeit** zum Thema **Special Effects & Visual Technologies** geschrieben habe.

Prägnante Bilder sowie komplexe Welten weckten schon immer mein Interesse.

Ob es nun Filme wie **Darren Aronofsky**, Mulholland Drive von **David Lynch** oder die unglaublichen Welten von **Guillermo del Toro** waren, um nur einige wenige zu nennen.

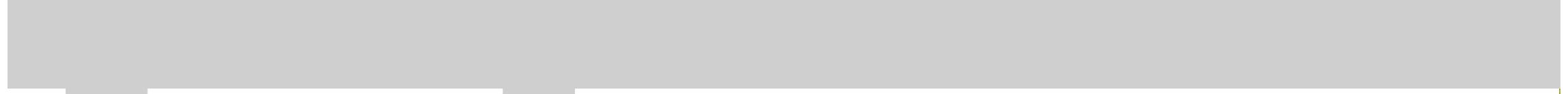
Es gelingt immer wieder Werke zu schaffen, welche es den Betrachtern ermöglichen mit einer Idee zu verwachsen.

Ein Gebäude sollte meiner Auffassung nach ebenso primär versuchen diese Aufgabe zu meistern

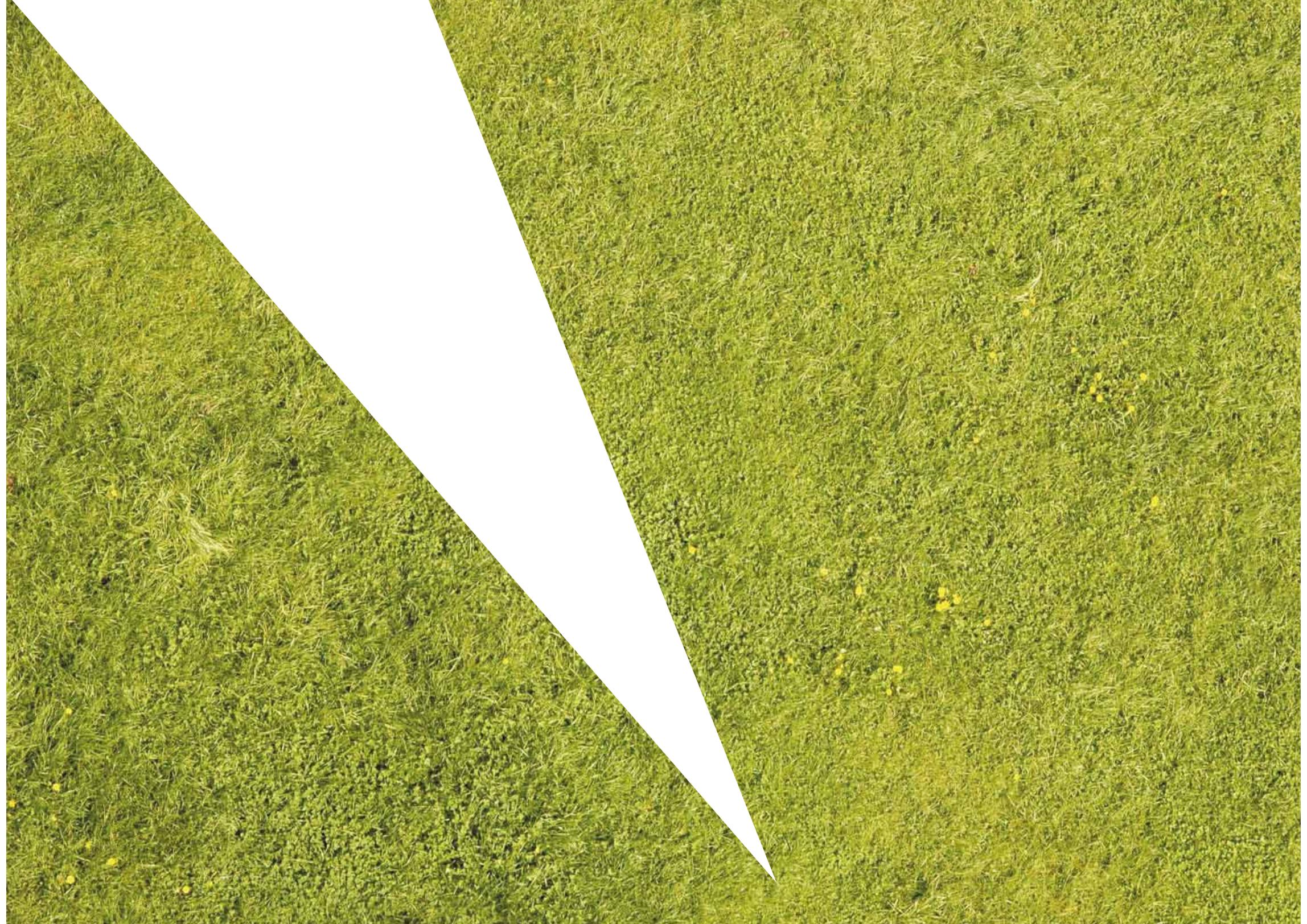
und so entstand folglich auch die Idee der **Verbindung von Räumen in Film und Architektur** als Ausgangspunkt meiner Diplomarbeit zu untersuchen.

Da meine Persönlichkeit jedoch stark von dem Drang nach Schaffen im handwerklichen Sinne getrieben ist, habe ich mich zwar auf gewisse Literatur gestützt, jedoch werde ich auf keine dieser Werke explizit eingehen und in meinem Entwurf auch nicht 1:1 umsetzen. Zu dem Zeitpunkt als die Suche nach einem konkreten Thema begann, kam mir das Projekt vom **Filmkulturzentrum am Augartenspitz** zu Ohren und somit entschied ich mich auf dieses immer brisanter werdende Projekt einzugehen.

Meine Aufgabenstellung war es folglich einen interessanten alternativen Bauplatz zu finden und einen Entwurf anhand des vorliegenden Raumprogramms zu erarbeiten.



Leit
pro
jekt



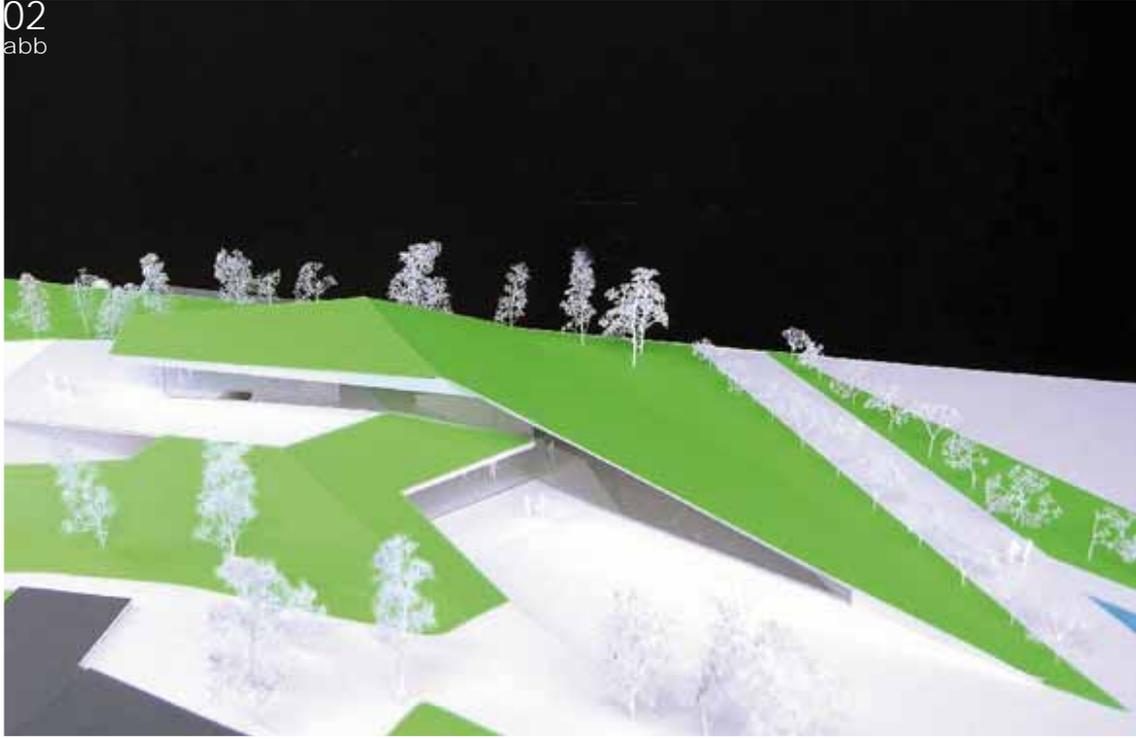
Schnittstelle zwischen Grünraum und Urbanität

Als Standort für das **Filmkulturzentrum am Augartenspitz** sollte ein Grundstück neben dem **Filmarchiv Austria** im Augarten dienen. Die Grundidee war die Schaffung eines Filmkulturzentrums, welches an internationale Vorbilder wie in Amsterdam, Paris, Berlin und New York anknüpft. Die Einrichtung wäre außerordentlich wichtig für die Auseinandersetzung mit Film und dessen Geschichte in Wien, sowie für die Betrachtung der heutigen Medienlandschaft gewesen. Themenschwerpunkte sollten neben zwei **Kinosälen**, ein **Kino- oder Medienmuseum**, ein **Filmemigration- Forschungs- und Präsentationszentrum**, eine permanente Erlebnisausstellung zur Vor- und Frühgeschichte des Films sowie ein **Studienzentrum** und **audiovisuelle Bibliothek** sein. Historische Argumente untermauerten diese Standortauswahl: die Leopoldstadt mit über zwanzig Filmbetrieben, war einst der Kinobezirk Wiens und war über nationale Grenzen hinaus im Filmindustriekontext bekannt. Mittlerweile befindet sich im zweiten Wiener Gemeindebezirk kein einziges Kino mehr, mit Ausnahme eines Sommerkinos, welches seit einigen Jahren fixer Bestandteil des Wiener Kultursommers ist und bislang über 150000 Besucher anlockte. Mit dem Entwurf von **Delugan Meissl Associated Architects** (Abb.01-04) entstand Anfang 2007 ein Projekt, welches wohl allen Ansprüchen für ein zeitgemäßes Kino entsprochen und mit der **Viennale** einen starken Partner an der Seite gehabt hätte. Aufgrund politischer Entscheidungen, auf die ich im weiteren Verlauf nicht weiter eingehe, wurde das Projekt jedoch eingestellt um für ein **anderes Bauvorhaben** Platz zu schaffen. An dieser Stelle werde ich nun anknüpfen.

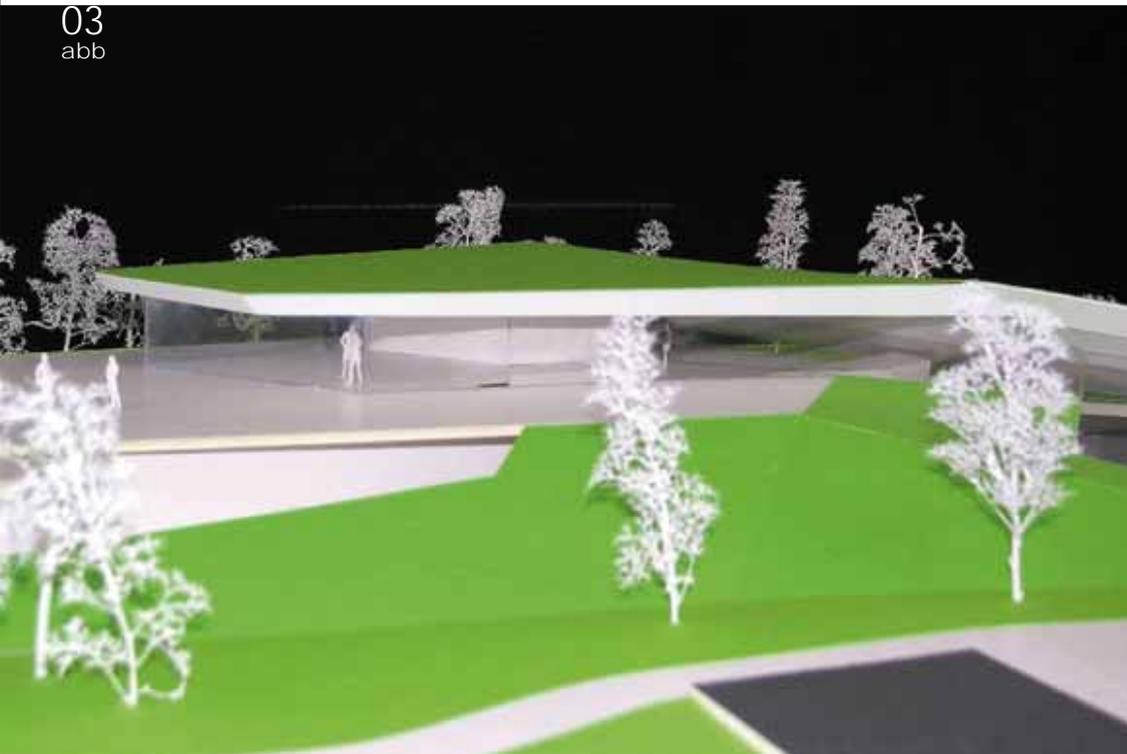
01
abb



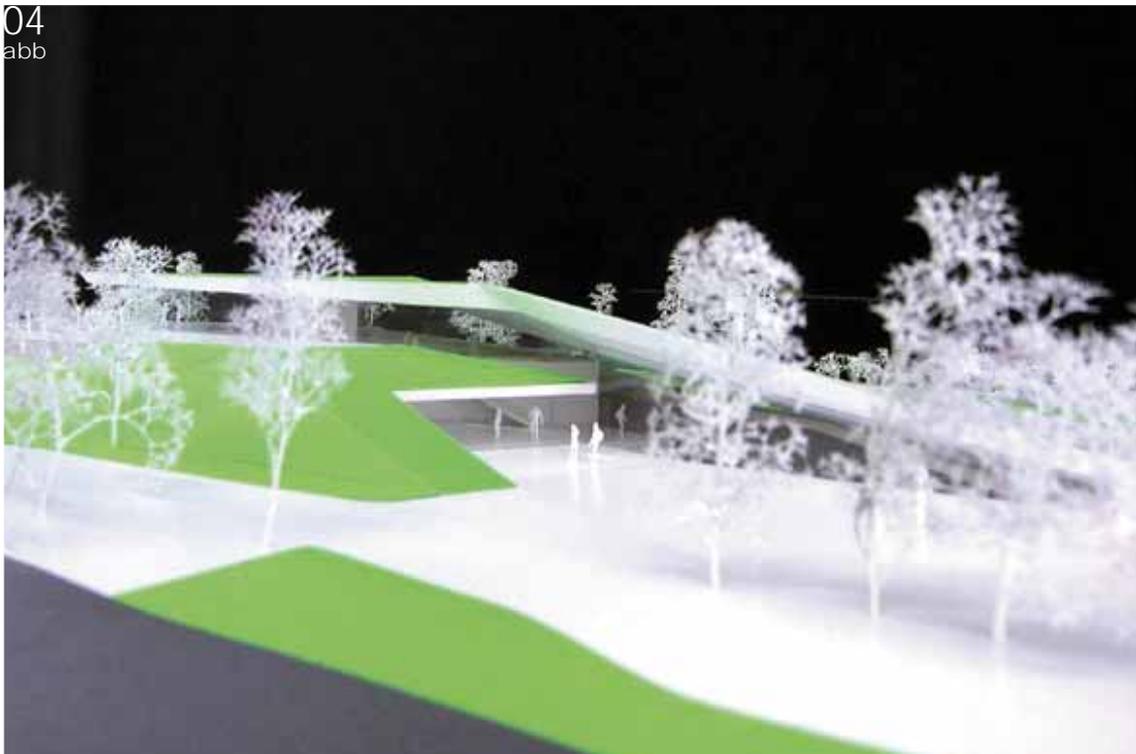
02
abb



03
abb



04
abb



von der Vergangenheit zur Gegenwart

Obwohl Österreich eine eindrucksvolle **Geschichte des Kinos** vorzuweisen hat, gibt es in Wien bis heute kein Kino- oder Filmmuseum. Räume zur Ausstellung diverser Objekte des **Leitmediums** unserer gegenwärtigen Kultur zu schaffen ist in Großstädten wie Berlin, Paris und New York längst geschehen. Diese Museen stehen an **prominenten Standorten**, wie am Potsdamer Platz im Sony Center (Filmmuseum Berlin), an der Rue de Bercy in Paris (Cinémathèque Française) oder im New Yorker Stadtteil Queens (Museum of Moving Image).

Nicht nur wegen der genannten Beispiele, sondern auch hinsichtlich des Zeitgeistes, ist es wichtig in Wien einen solchen Standort zu definieren. Das **Erlebnis des Films** muss hierbei auch in die **Formensprache** der Räume des Gebäudes übertragen werden, um einen Image-Träger bei der Entwicklung und Positionierung eines urbanen Standortes zu schaffen.

Ein weiterer Punkt ist jener der **österreichischen Filmemigration**. Er gilt nach wie vor als ein stark vernachlässigter Bereich unseres Kulturerbes. Während in Deutschland diverse Projekte zu diesem Thema starten, sowie Ankäufe wichtiger Kollektionen getätigt werden, fehlen hierzulande immer noch vergleichbare Initiativen.

Emigrierte Österreicher wie: Fritz Lang, Hedy Lamarr, Peter Lorre, Billy Wilder verbreiteten österreichische Filmkultur und prägten eine ganze **Ära des Hollywoodkinos**.

Es ist wichtig diese Vergangenheit wieder in das Bewusstsein der Wiener und Österreicher zu rücken und diesen Abschnitt unserer Geschichte nicht so unbeachtet zu lassen.

Die **Geschichte optischer Medien** wird in vielen internationalen Film- und Kinomuseen als zentraler Anhaltspunkt gesehen. Diese visuellen Techniken eröffnen sinnlich erlebbare **Erfahrungsräume** und bieten uns wichtige Ansatzpunkte und Erklärungen für unsere momentan stark reizüberflutete Medienlandschaft.

Erklärungen die vor allem Jugendlichen beim Erfahren **visueller Medien** helfen, sowie den Umgang mit ihnen schult.

Das Filmarchiv Austria verfügt über zahlreiche seltene und wertvolle **Originalobjekte der Filmgeschichte**. Diese Objekte reichen dabei von der zauberhaften **Laterna Magica** zu den ersten Laufbildmaschinen Mutoskop und Kinetoskop, vom Guckkasten über die Fotografie zum Kaiserpanorama, und schließlich vom Cinématograph Lumière über die ersten Handkurbel-Projektoren der Stummfilmzeit.

Als letztes Element des Filmkulturzentrums ist eine **audiovisuelle Bibliothek** angedacht. Hier sollen tausende Filmtitel von den ersten Filmaufnahmen der Gebrüder Lumière in Österreich bis zu den neuesten Kinoproduktionen in digitaler Form abrufbar sein. Hiermit soll ein wesentlicher Beitrag zur **Demokratisierung von Wissenszugang** und Wissenseignung im Bereich der audiovisuellen Kultur geleistet werden. Da ich dem Element der audiovisuellen Bibliothek einen großen **Stellenwert** beimesse, jedoch den Ansatz dieser Form von Demokratisierung weder für zeitgemäß, noch entschlossen genug halte, werde ich folglich noch auf dieses Thema zurückkommen und meine Ideen diesbezüglich näher erläutern.

Die Aufstellung des **Raumprogramm**, ist in Betracht der beschriebenen

Räumlichkeiten und Wünsche des Filmarchivs entstanden und gilt folglich als grober Leitfaden für meinen Entwurf.

großer Saal 150 Plätze	~300m²
kleiner Saal 80 Plätze	~200m²
Ausstellungsfläche: 2 permanente Ausstellungen+ 1variable Ausstellung (permanente Erlebnisausstellung, Geschichte optischer Medien)	~150m²
Forschungs & Präsentationszentrum für österreichische Filmemigration	~100m²
Gastronomie	~100m²
Shop	~50m²
Freiluftbühne	~100m²
Studienzentrum für Film, audiovisuelle Bibliothek	~100m²
Nebenräume	~100m²
Lager	~100m²
gesamt	~1300m²

über eastereggs & viral marketing

Um nun in gegenwärtigen und **interaktiven Maßstäben** zu denken, ist dieses konventionelle Raumprogramm nicht ausreichend. Ein wichtiger, schon angesprochener Punkt, ist die **audiovisuelle Bibliothek** und dessen Wertigkeit im Filmkulturzentrum. Diese **Datenbank** sollte nicht an einen Platz gebunden sein, sondern viel mehr einen Standpunkt im Internet aufbauen um dort als **Vorreiter** zu fungieren. Solch ein Schritt fordert eine starke Verknüpfung des Gebäudes zu einer außergewöhnlichen Website und dem daraus resultierenden Marketing des Kinos.

Anhand zweier Beispiele aktueller Tendenzen des **Web-Marketings**, wird nun kurz auf die TV Serie **Heroes** sowie das Projekt **Year Zero** von Nine Inch Nails eingehen.

Die im September 2006 gestartete TV Serie mit über 14 Millionen Zuschauern, stellte nicht bloß eine neue Serie dar, sie beschriftet einen neuen Weg. **Heroes** wird von einer umfangreichen Homepage www.nbc.com/Heroes (abb.05) begleitet, auf der ergänzende **Graphic-Novels** zu finden sind, die von den Autoren der Serie geschrieben werden.

Dieser Webcomic enthält so genannte **Easter Eggs** welche oft Fragen beantworten, aber wiederum auch neue aufwerfen.

Die Welt von Heroes ist jedoch noch viel größer. Es gibt diverse **geheime Webseiten** die teilweise sogar bis zu Telefonnummern führen, bei denen man anrufen kann um Neuigkeiten zu erfahren.

Informationen zu Heroes Evolutions gibt es auf:

<http://www.nbc.com/Heroes/evolutions/> oder

http://en.wikipedia.org/wiki/Heroes_360_experience.

Heroes Evolutions hatte bis Ende März 2007 48 Millionen Views und soll laut Angaben von NBC für die dritte Staffel mit Start September 2008 noch ausgeweitet werden.

HEROES

MONDAYS 9/8c

3 EMMY NOMINATIONS



OFFICIAL HEROES SITE

EVOLUTIONS

9TH WONDERS!

9W

SEASON 2 ON DVD & BLU-RAY HI-DEF

WATCH ALL-NEW WEBSISODES NOW!

NEW VIDEOS! HEROES UNMASKED

NEXT ON:

In every Hero, there could be a Villain. Heroes returns this Fall!



GRAPHIC NOVEL - CHAPTER 100
CAN DONNA STOP EVS FROM TEARING THE COMPANY APART?

ADVERTISEMENT

The All-New **Nissan Maxima**
The 4-Door Sports Car™

AVAILABLE NOW

Visit NissanUSA.com

SHIFT...expectations

OFFICIAL HEROES SITE

EVOLUTIONS

9TH WONDERS!

9W

SEE IT AGAIN

Watch the last five episodes of Season Two online now! [Click here](#)



Cast Gallery
All-new cast photo galleries. Visit now! [Click here](#)

Heroes Official Magazine
Kristen Bell, Sylar Profile, and more. [Click here](#)

Heroes Countdown Clock
Download the widget now! [Click here](#)

Video Library
Explore videos from every corner of the Heroes' world. [Click here](#)

Quick Bits
View episodes

Heroes: Season 2

Get Inside Heroes Evolutions

Delve into the Heroes universe. [Click here](#)

Evolutions Sign-Up
Heroes continues online! [Click here](#)

Yamagato Fellowship
Meet the new president! [Click here](#)

Activating Evolution
Join the Dream Study! [Click here](#)

ITEM! Heroes Press at Comic-Con! Mon, Jul 28, 2008 - A little birdie sent me this HUGE list of recent Heroes @ Comic-Con articles to me! [More...](#)

America's got Talent
Returns Aug 26 ★ Tue & Wed 8/7c

Sign up to receive text alerts on your mobile phone.

[Sign Up Now!](#)

* Std. rates apply. Othr chrgs may apply 4T-Mobile.

year zero

Das Projekt **Year Zero** (abb.06-08), eines der interessantesten Beispiele in Sachen **Viral Marketing** wurde im April 2007 von der Industrial Rock Band **Nine Inch Nails** ins Leben gerufen und von der Firma **42 Entertainment** kreiert. Auch hierbei handelt es sich um ein reality game welches auf diversen Ebenen funktioniert und 3,5 Millionen Anhänger fand.

Es wurden beispielsweise schon vor der Veröffentlichung des Albums Year Zero auf einem Konzert **Usb-sticks** mit mp3 files liegen gelassen um die **Marketing- Maschinerie** in Gang zu setzen. Weiters gab es T-Shirts mit **verschlüsselten Botschaften** (abb.09) und wiederum eine enge Verbindung zu Webseiten sowie sozialen Netzwerken im Internet.

Eine besondere Überraschung bietetete die **Digipack-Edition** des Albums: der Datenträger ist mit einer speziellen Beschichtung versehen, die auf Wärme reagiert. Die zuerst schwarze CD ändert so ihre Farbe und bringt weitere zu entschlüsselnde **Zahlen-Codes** zum Vorschein (abb.10).

Informationen zu Year Zero gibt es auf folgenden Webseiten: www.42entertainment.com/yearzero, www.nin.com, www.yearzero.de

interaktiv

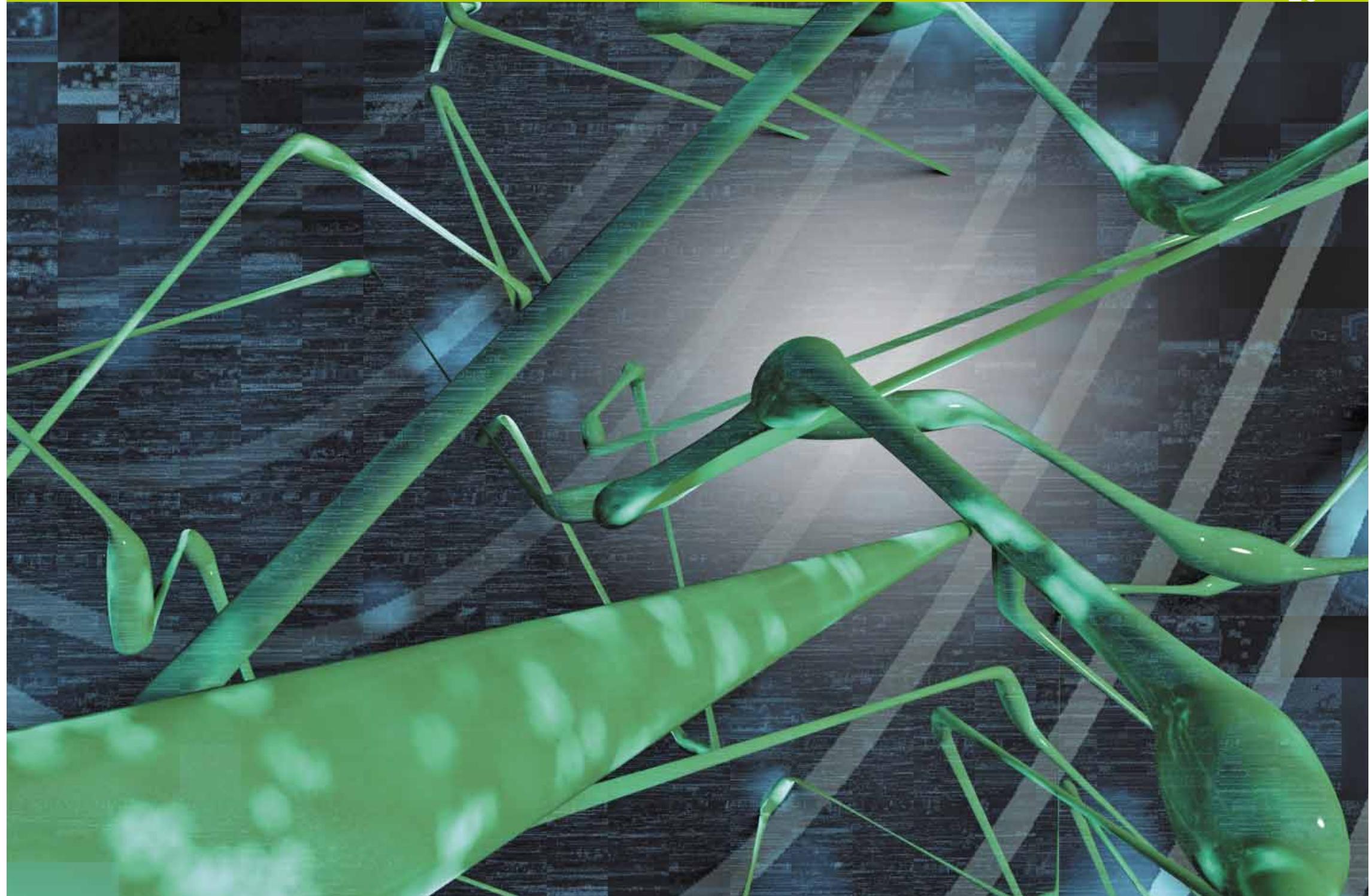
Warum diese Konzepte also nicht auch für Architektur anwenden, und wie gelingt es diese **Vermarktung** umzusetzen?

Da das Thema Kino schon durch die Materie an sich Bezug zu solchen Mechanismen hat, ist für mich klar, dass die Verbindung über Räume der **Webseite** sowie des **gebauten Raums** stattzufinden hat.

Somit kann zum Beispiel die von Beginn an im Raumprogramm des Filmarchivs beinhaltete **Mediathek** als **Ausgangspunkt** einer virtuellen Plattform dienen, und genutzt werden um interaktive Verbindungen herzustellen und den physischen Raum zu ersetzen. In weiterer Folge kann die zu erstellende Webseite auch Räume des Gebäudes erweitern und öffnen an denen es baulich nicht möglich wäre, sofern es gelingt die übliche zweidimensionale Darstellung zu verlassen. Natürlich muss auch das Gebäude mit diesem Konzept interagieren und Hinweise auf Verknüpfungen liefern. Im Zeitalter von **Web 2.0** (Facebook, MySpace, Blogs und dergleichen) kreieren immer mehr Menschen Identitäten durch diverse virtuelle Communities. Das Filmkulturzentrum muss ebenfalls diese Qualität liefern und virtuell ein kleines **selbständiges Universum** aufbauen mit dem sich Interessenten identifizieren können.

Leistungen wie Foren, Webgalerien, Wettbewerbe... können Bestandteile dieses Bereichs sein.

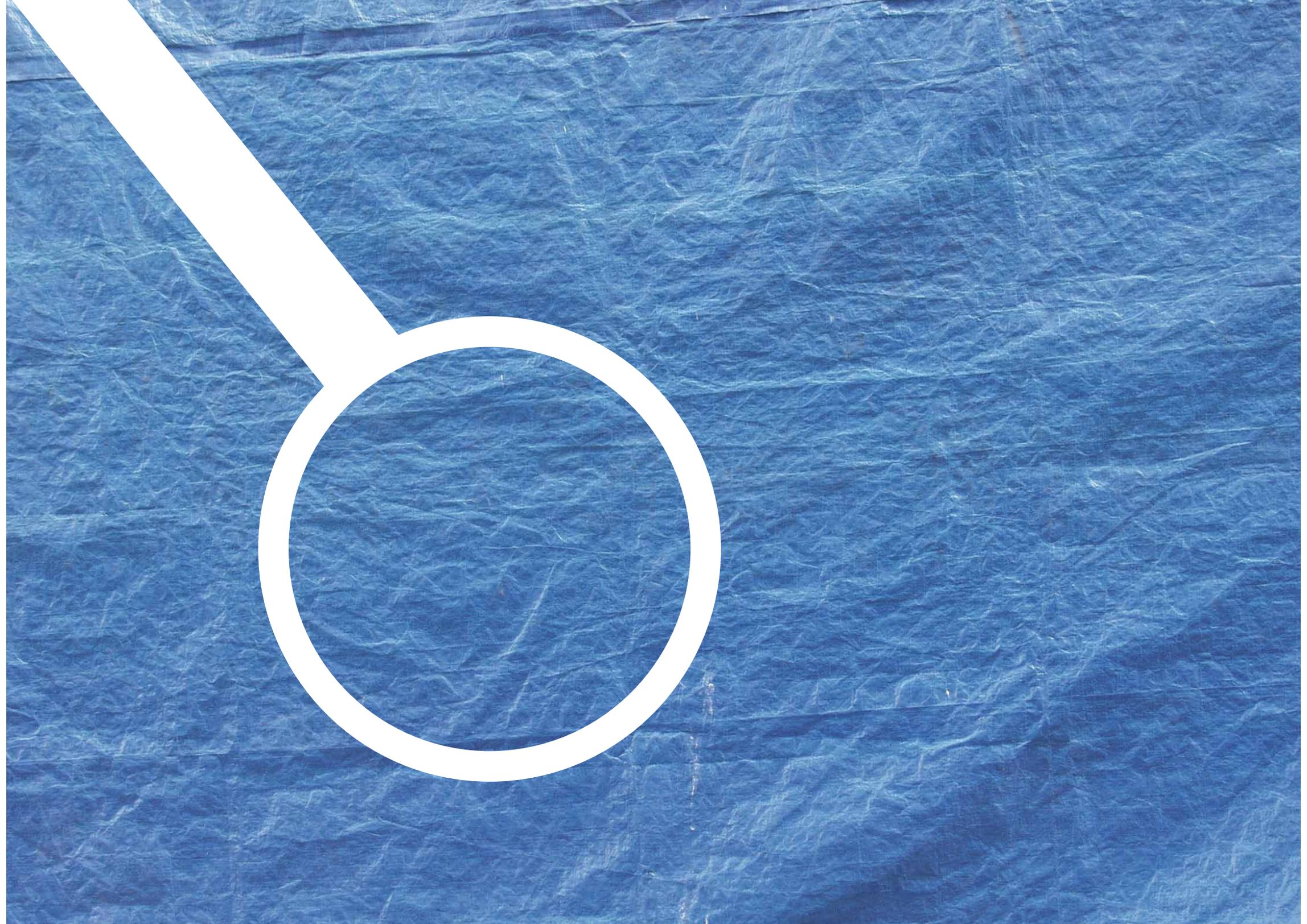
Zurück zur Architektur: Es soll hiermit aufgezeigt werden, dass es für Architekten Zeit wird weiterzudenken und **Verbindungen** zu diesen **parallelen Welten** und Räumen zu schaffen und diesen eine Gestalt zu geben, auch wenn der Begriff des Raumes damit stark verändert wird und einen anderen Umgang erfordert.



st

and

ort





wohin damit?

Es galt nun in weiterer Folge die Frage des **Standortes** für die Umsetzung des Filmkulturzentrums zu klären. Als grobe **Vorauswahl** kamen für mich drei Zonen im 2ten, 4ten und 9ten Wiener Gemeindebezirk in Frage.

2.Bez

Aufgrund der momentanen städtebaulichen Entwicklung, der guten Anbindung zu der neu ausgebauten U-Bahnline U2 und der schon erwähnten Geschichte des Bezirks hat dieser Ort ein gutes Potential für den Standort eines Filmkulturzentrums (abb.11).

Naschmarkt

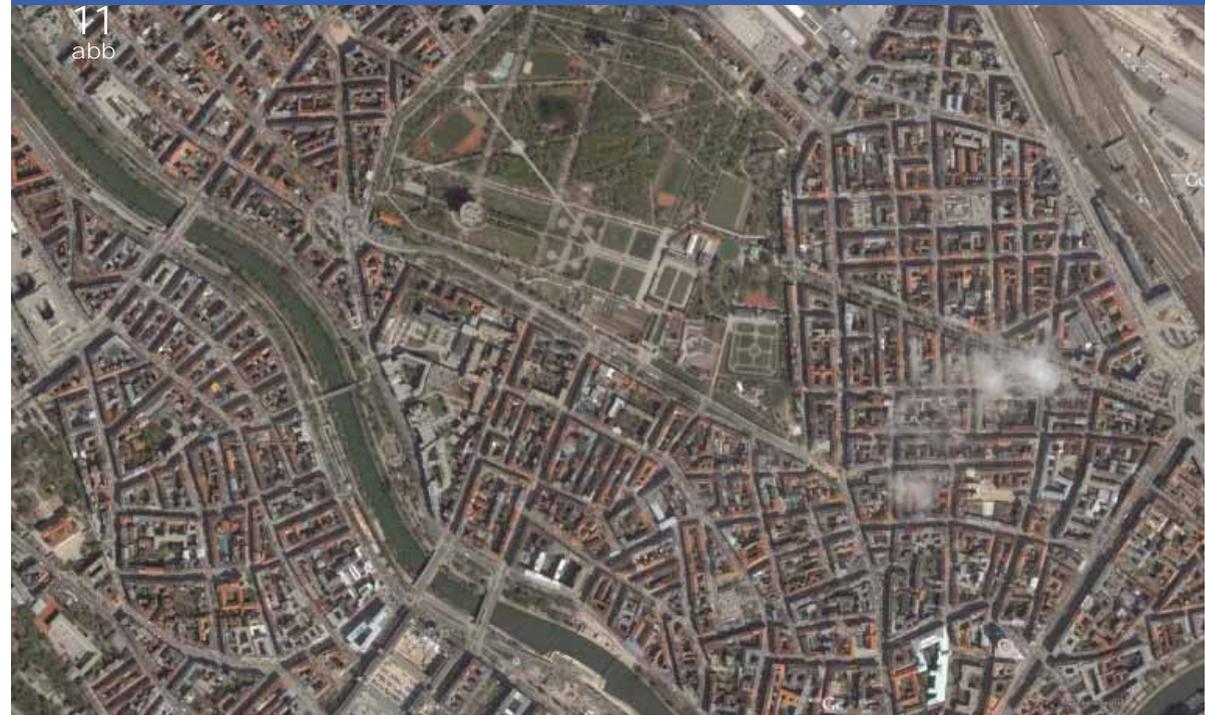
In dem Bereich der U-Bahnstation Kettenbrückengasse befindet sich ein großer Parkplatz in attraktivster Lage auf dem jeden Samstag ein Flohmarkt veranstaltet wird.

Weiters befindet sich der unbebaute Wienfluss in unmittelbarer Nähe und bietet somit Platz für diverse spannende Situationen (abb.12).

Rossauer Lände

Der dritte Standort befindet sich am Donaukanal bei dem U-Bahnausgang Rossauerlände. Für diesen Standort sprechen wiederum, die gute Anbindung an das öffentliche Verkehrsnetz, eine zentrale Lage, die attraktive Lage am Wasser, eine gute Verbindung zu diversen Programmkinos in Wien, die Nähe zu möglichen Zielgruppen, sowie das Stadterweiterungspotential des Gebietes (abb.13).

11
abb



12
abb



13
abb





entschieden!

Die Entscheidung fiel auf die **Rossauer Lände**, da der Bauplatz, einerseits die attraktive **Lage am Donaukanal** mit unmittelbarer Nähe zum Wasser bietet und andererseits beschreibt er den momentanen

Endpunkt der Kernzone eines sich stark entwickelnden Stadtteils.

Ein wichtiger Punkt bei der Entscheidung über den richtigen Standort war die städtebauliche **Konstellation**. Das relativ dichte Gefüge

des neunten Wiener Gemeindebezirks Alsergrund

im Bereich der Lände, trifft hier auf ein **Näherholungsgebiet** mit Weitblick.

Getrennt werden diese so gegensätzlichen Bereiche einerseits durch die

vom Individualverkehr stark befahrene Rossauer Lände, sowie einer Trasse der

U-Bahnlinie U4, welche nochmals diesen **Einschnitt** betont. Ein Zusammentreffen

von äußerst kraftvollen Elementen des urbanen Raumes auf engen Raum,

welches genügend Potential für einen spannenden Entwurf verspricht.





am donaukanal

Um einen Schutz gegen die immer wiederkehrenden **Hochwasser** zu schaffen, wurde in den Jahren 1870 bis 1875 die **Donauregulierung** umgesetzt.

In dieser Zeit wurden die zahllosen kleinen Donauinseln zu einer kompakten Fläche zusammengefügt, die Neue Donau als **Entlastungsgerinne** geschaffen, sowie der Donaukanal in seiner heutigen Form erbaut.

Der **Donaukanal** ist der südlichste ursprüngliche Donauarm und umfasst eine Gesamtlänge von 17,3 Kilometern. Um die Verbindung von der Hofburg zum Augarten zu verbessern, beauftragte Kaiser Josef II 1782 den Bau der ersten Brücke über den Donaukanal, die **Augartenbrücke**. Im Zuge des zweiten Weltkrieges wurde sie 1945, wie auch alle übrigen Donaukanalbrücken von deutschen Truppen gesprengt, jedoch im selben Jahr von sowjetischen Pionieren wieder instand gesetzt um sie 1946 wieder für den Verkehr zu öffnen. Trotz der Errichtung markanter und imposanter Gebäude wie dem **Ringturm** in unmittelbarer Nähe zum Kanal, blieb der Uferbereich auch lange nach dem Wiederaufbau ein Kanal ohne Mehrwert. Erst im Rahmen des **Stadtentwicklungsplanes** (STEP) 2005 wurde der Donaukanal mit zwölf weiteren Zonen in Wien als eines der urbanen **Zielgebiete** definiert.

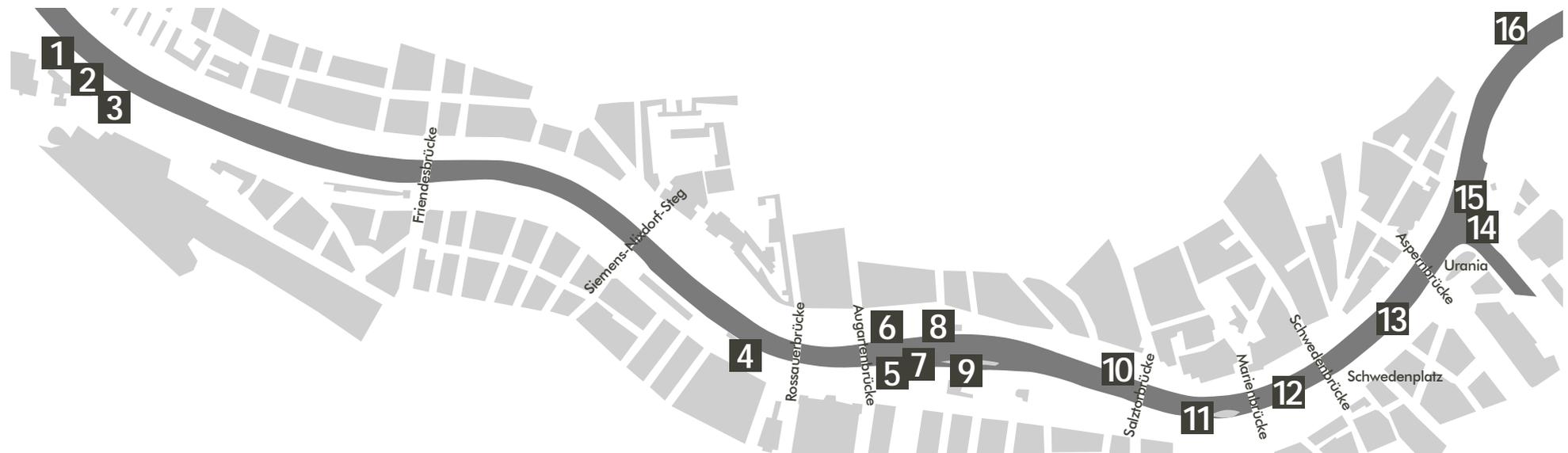
Seitdem ist einiges geschehen, denn neben seiner zentralen Lage, ist es vor allem der Aspekt der **Konzentration verschiedenster Nutzungen** und Eindrücke, der dieses Gebiet ausmacht. Der Bereich Donaukanal zählt somit zu den interessantesten Entwicklungsgebieten Wiens. Es treffen ungewöhnlich viele verschiedene Elemente wie Natur und Zentrums Lage, moderne Architektur und Weltkulturerbe, Freizeit und Wirtschaftsleben, pulsierende Kulturszene und Ruhe unmittelbar aufeinander. Der Schwerpunkt des Kerngebietes erstreckt sich momentan vom Bereich der **Urania** (Strandbar Hermann) bis zu der U4-Station **Rosauer Länder** (Summerstage). Der **Endpunkt** der kompletten Zone befindet sich jedoch weit nördlicher bei einer noch in Planung stehenden Park & Ride Anlage in der **Spittelau** sowie dem Skywalk, welcher den 9. und 19. Wiener Gemeindebezirk barrierefrei verbindet. Im Juni 2007 wurde beschlossen einen **Masterplan** für den Donaukanal auszuarbeiten, um die Entwicklung in Gang zu halten, sowie angemessene infrastrukturelle Rahmenbedingungen hinsichtlich Erreichbarkeit, Barrierefreiheit und sanitärer Einrichtungen für neue Projekte zu schaffen. Das klare **Ziel** seitens der Wiener **Stadtplanung** besteht darin, diesen Stadtteil als **Naherholungsgebiet** und Kulturraum zu entwickeln und ihn als äußerst lebendigen Bereich mit spannenden Projekten für die Bevölkerung noch attraktiver zu machen.

die projekte

Die wichtigsten bestehenden sowie geplanten **Projekte im Überblick.**

- 01 / **Skywalk**, Verbindung des 9. und 19. Bezirks (abb.14)
- 02 / **Parkdeck**, Park & Ride Anlage bei Spittelau (abb.15)
- 03 / **Spittelau Housing**, Wohnbau von Zaha Hadid (abb.16)
- 04 / **Summerstage**, Gastronomie am Donaukanal (abb. 17)
- 05 / **Flex-Pavillon**, Zubau an den Szeneclub Flex (abb.18)
- 06 / **U2**, U-Bahn-Station unter Wasser (abb.19)
- 07 / **Kaiserbad Flex**, Schwimmbad und Gastronomie (abb.20)
- 08 / **Schützenhaus**, Cafe und Kulturhaus (abb.21)

- 09 / **Wellnessschiff**, Erholungsbad (abb.22)
- 10 / **Adria Wien**, Glashaus und Sandstrand (abb.23)
- 11 / **Gourmetmarkt**, Kulinarik am Kanal (abb.24)
- 12 / **Twin-City-Liner**, Stationsgebäude (abb.25)
- 13 / **Badeschiff**, Bad und Club am Wasser (abb.26)
- 14 / **Strandbar Hermann**, Gastronomie & Sandstrand (abb.27)
- 15 / **Supermira**, schwimmende Kulturplattform (abb.28)
- 16 / **Central Garden**, Ort für Kunst & Kultur (abb.29)



14
abb



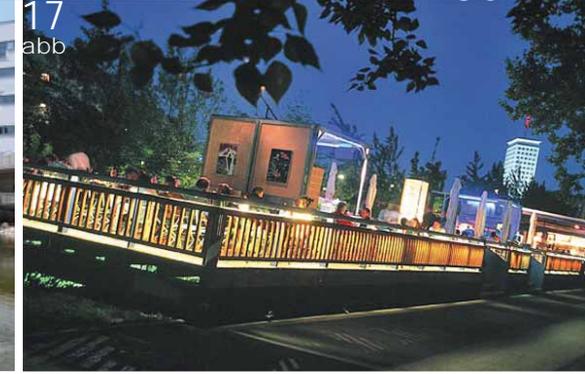
15
abb



16
abb



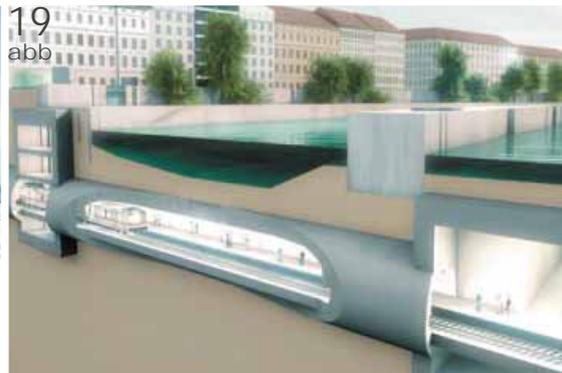
17
abb



18
abb



19
abb



20
abb



21
abb



22
abb



23
abb



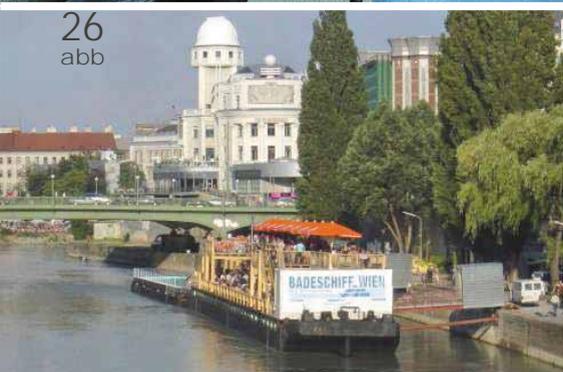
24
abb



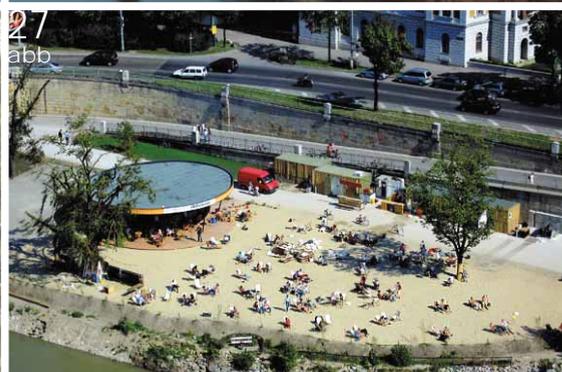
25
abb



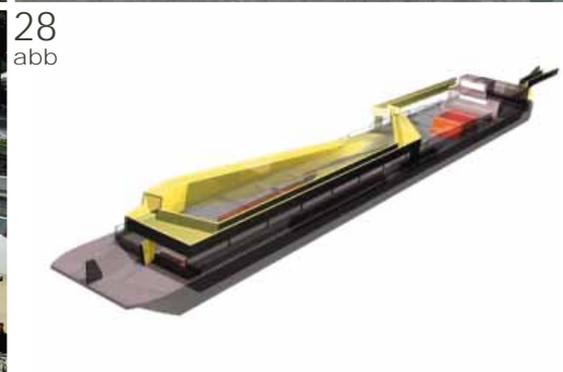
26
abb



27
abb



28
abb



29
abb

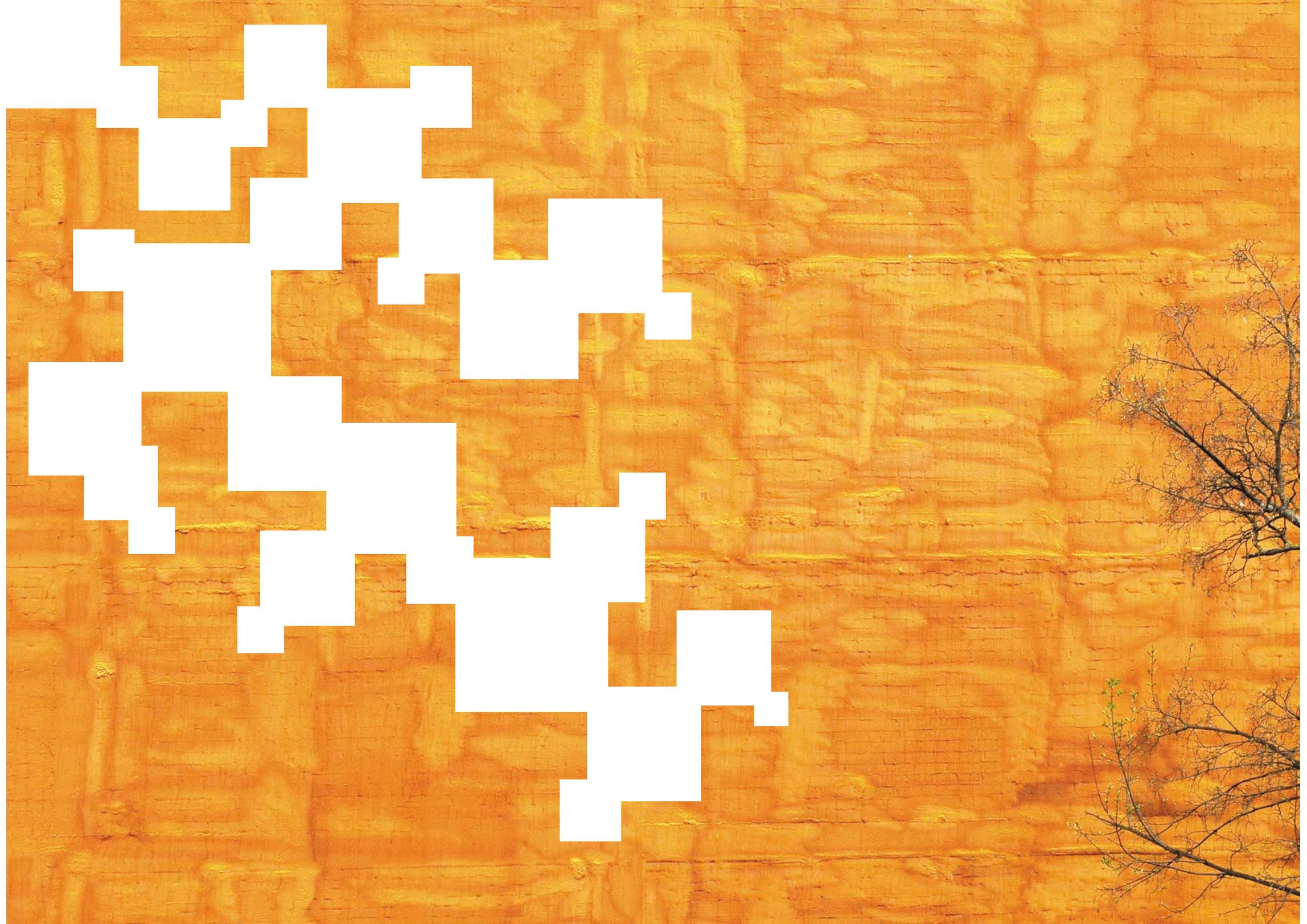


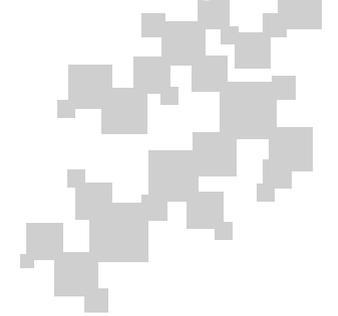


Meth

od

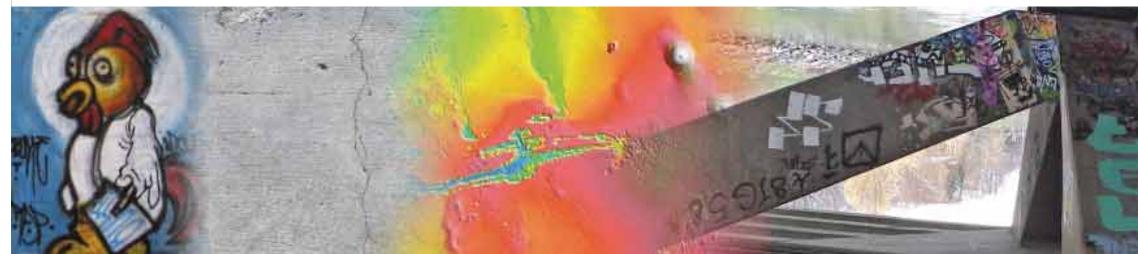
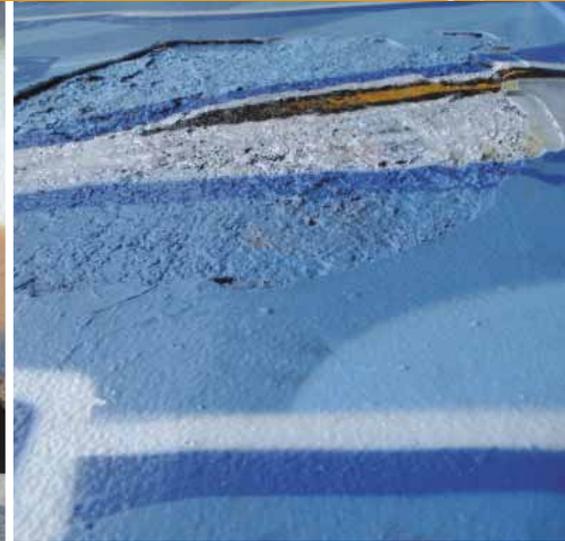
ik



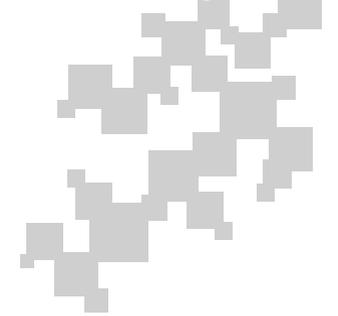


input

Um einen besseren **Einblick** in den Standort zu bekommen und dessen **Identität** auszumachen begann ich mit der Analyse vor Ort und einer fotografischen Darstellung besonderer Details. Als ich anfing in diese Detailbereiche des Standortes einzugehen, erschloss sich mir bald ein **Universum**, gefüllt mit den spannendsten Objekten. Auf den ersten Blick fallen Elemente wie das Wasser, die U-Bahnstation von Otto Wagner, der Siemens-Nixdorf-Steg, die angrenzende Lände und die massiven Betonstützen der Rossauerbrücke auf. Bei einer näheren Betrachtung stellt man jedoch fest, dass der **Charme des Ortes** stark von seiner Vielschichtigkeit und Verspieltheit ausgeht. Man entdeckt riesige Türme, monumentale Strassen, tief blaue Flüsse, strahlend blaue Seen, kleine Häuser und verschiedenste bunte Geschichten diverser Straßenkünstler. Ein Ort der viele **Geschichten** erzählt und offen für viele weitere ist.



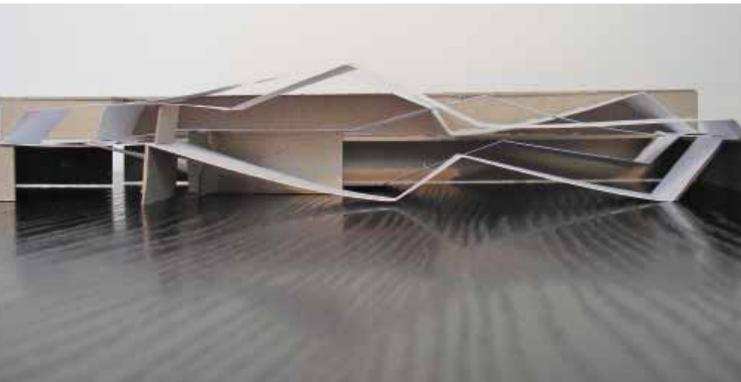
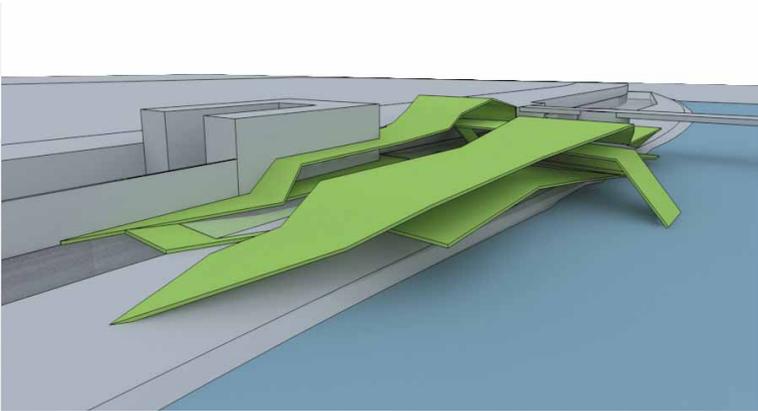
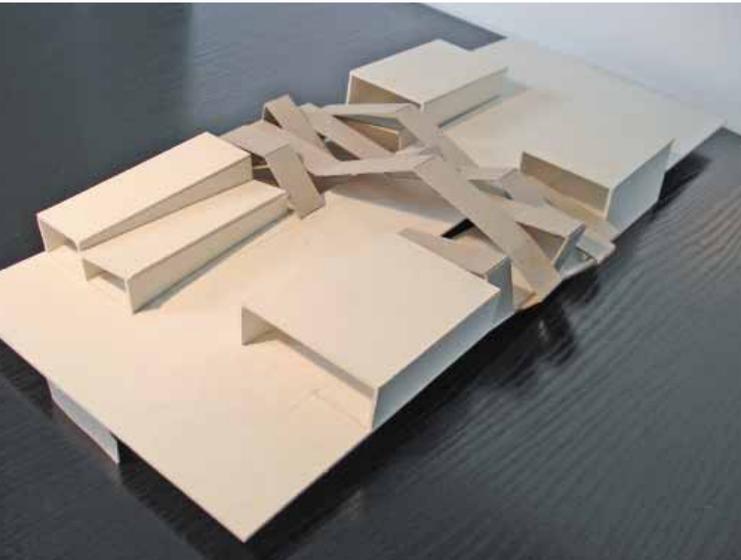
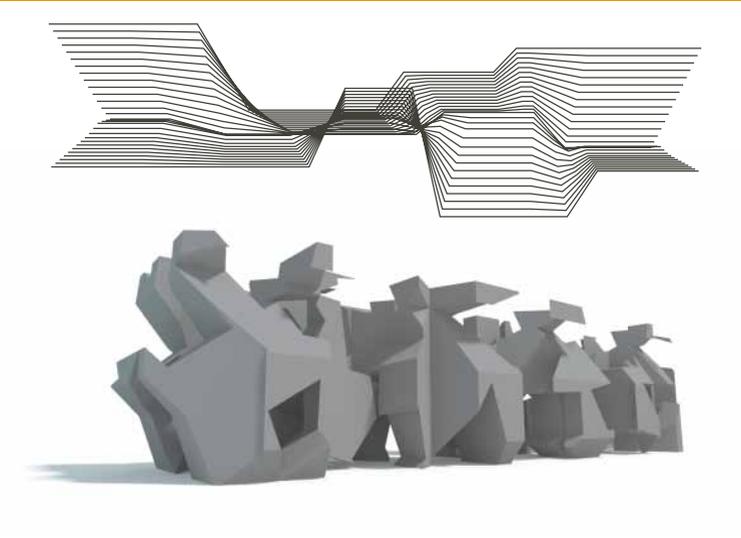
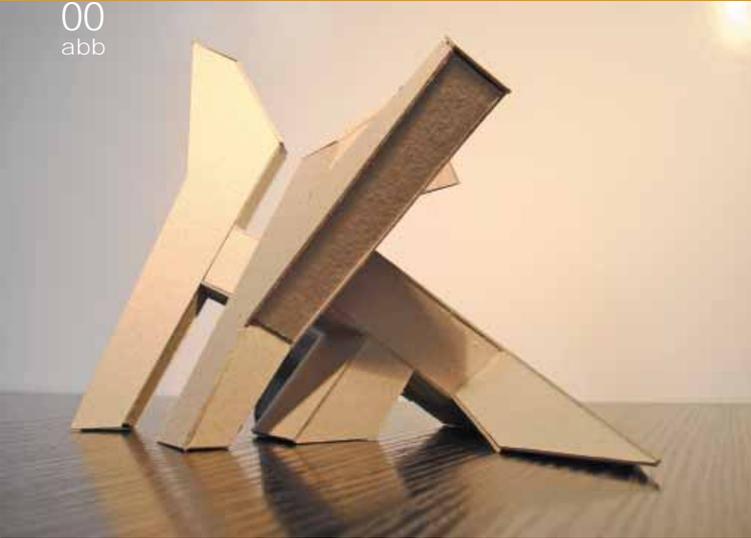
Warum erfrischt mich
das Ottakringer bio so?



output

Nachdem die Frage des Standortes geklärt war und die Aufnahme vor Ort stattgefunden hatte, startete ich diverse Ansätze um den Entwurf zu erarbeiten. Eine meiner bevorzugten Methoden ist der Modellbau mit **Graupappe**, da dieses Material einfach zu bearbeiten ist und viele Möglichkeiten zulässt. Ich begann ohne Grundgedanken verschiedene Körper zu erstellen um den **Kopf zu leeren**. Das Interessante an dieser Methode ist, dass ich ohne auf einen realen Ort einzugehen einen **Bezug zu Raum und Form** herstellen kann. Zeitgleich erstellte ich verschiedene **digitale Arbeiten**, die sich immer wieder mit den physikalischen Modellen überschneiden und sich somit gegenseitig ergänzten. Nachdem ich schließlich an einem Punkt angelangt war, an dem ich den Standort mit einbeziehen konnte, startete ich die **abstrakten Konzepte** mit den örtlichen Gegebenheiten zu **verbinden** und diese zu **konkretisieren**.

00
abb





nur 1 Konzept?

Wie es der **üblich geschulte Weg** vermittelt sucht man anfangs ein Konzept, bearbeitet dieses und formt daraufhin seinen Entwurf.

Ein praktikabler Weg, ein guter Weg, ein effizienter Weg.

Das Konzept dient als **Stütze** um Entscheidungen im Entwurfsprozess treffen zu können und Ideen zu vermitteln und bleibt ein guter Begleiter. Doch was passiert, wenn man für verschiedene Themen des Entwurfs, auch verschiedene Konzepte sucht?

Kann das überhaupt zu einem Ziel führen, oder verliert man sich nach und nach in einem Durcheinander von Gedankengängen?

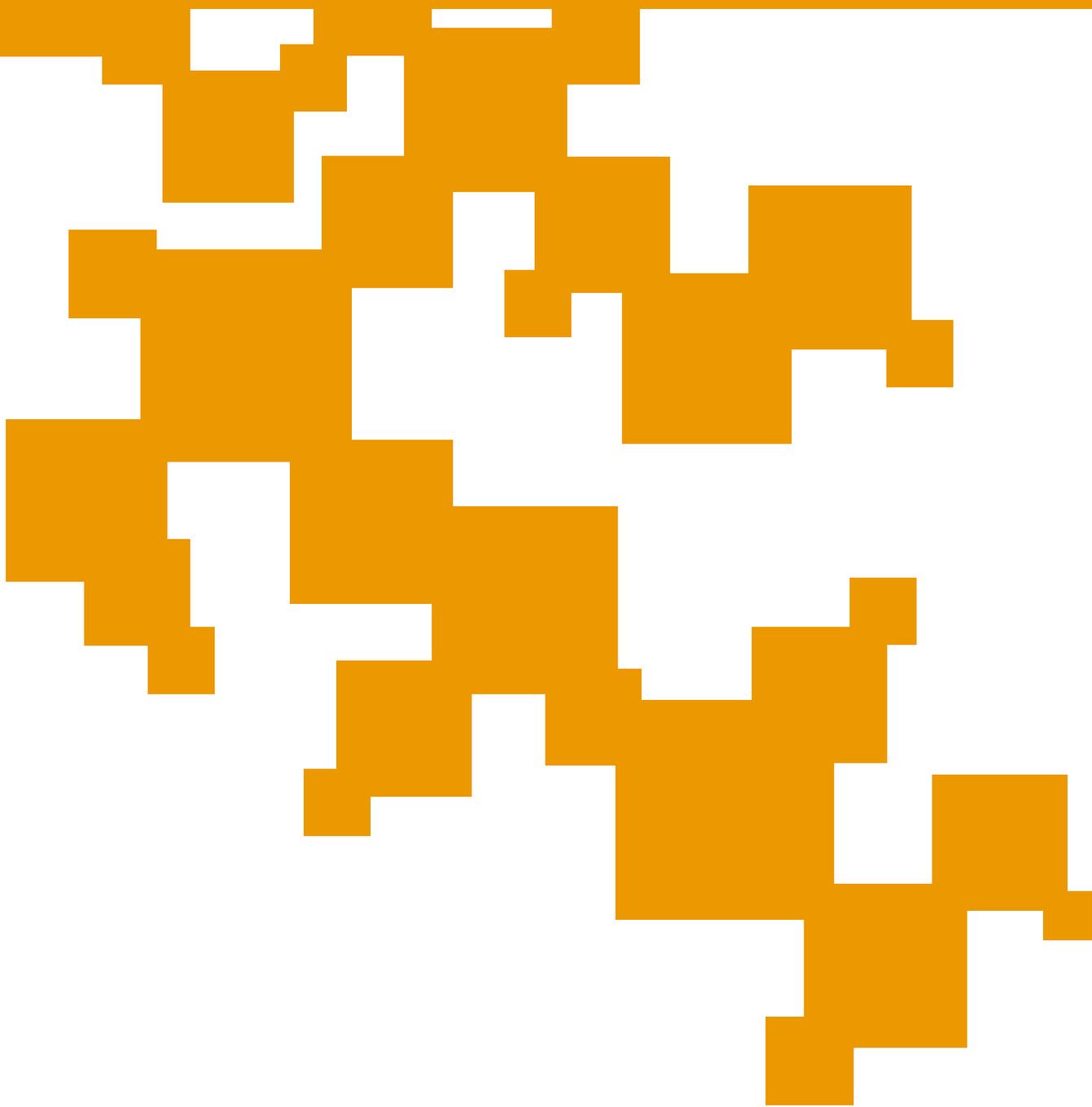
Man hört doch oftmals, dass die **geniale Skizze** erst nachträglich entstanden ist und stellt sich somit auch schon die Frage, ob es immer zuerst **die Idee** gab.

Sollte das der Fall sein, könnten dann nicht nur ein, sondern auch **mehrere Konzepte** zum Ziel führen? Schlussendlich zählt doch nur das Resultat.

Der von mir gewählte Weg ist wohl nicht der effizienteste, jedoch erlange ich somit neue Ansichten und generiere einen möglichst großen

Output, welcher wiederum für andere Projekte verwendet werden kann.

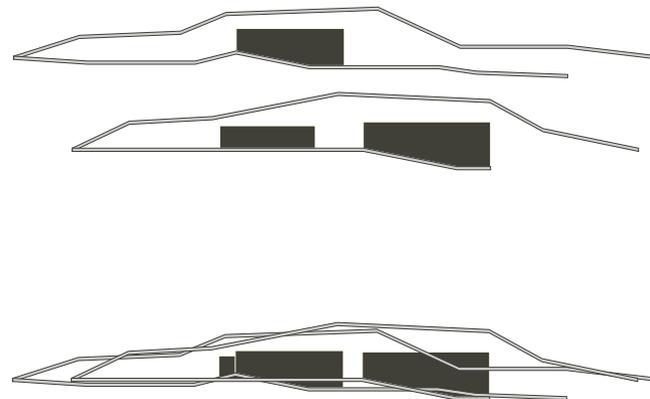
So amortisiert sich auch der erhöhte Aufwand der zu Beginn des Prozesses entsteht.

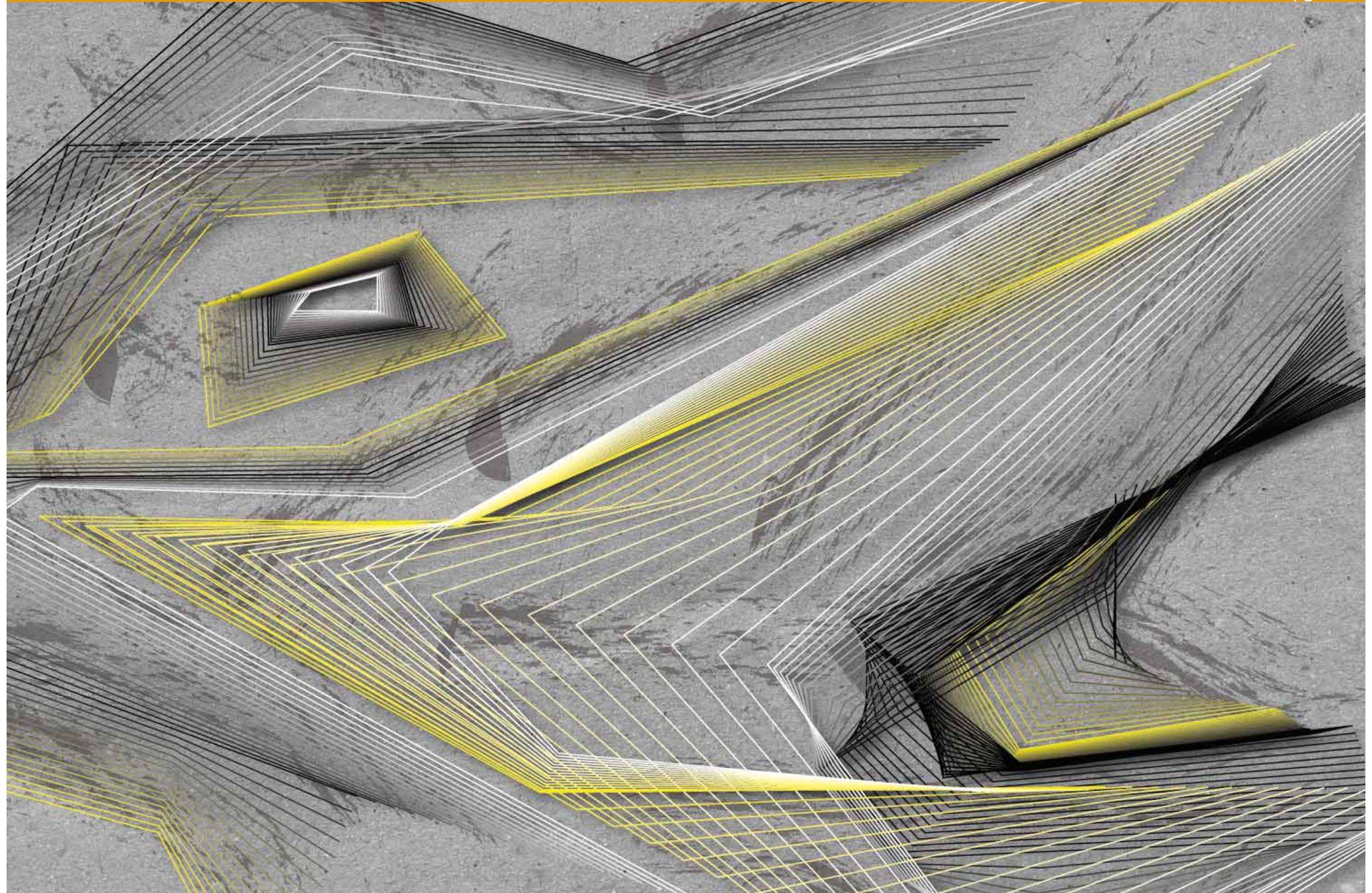


geschmeidig wie Wasser

Da ich von Beginn eine **Spannung** zwischen Funktionsräumen sowie **Erlebnisräumen** schaffen wollte, begann ich damit jene in unterschiedlicher Formensprache auszuarbeiten. Funktionsräume wie Kinosäle, Sanitärbereiche, vertikale Erschließungen habe ich als reine **schwarze Blöcke** ausgeformt und diese in allen anderen Räumlichkeiten, welche nicht der reinen Funktion dienen eingearbeitet. Alle Räume dessen Aufgabe keine reinen Funktionen darstellen können viel freier gestaltet werden und um für diese Räume die angemessene Spannung zu garantieren, kreierte ich das erste Konzept. Ausgangspunkt war hierbei ein Bild welches einen **Stein** zeigt um den sich das **Wasser** seinen Weg bahnt.

Der Stein symbolisiert dabei die Funktionsräume und das Wasser mit Bezug auf den Donaukanal liefert Ansätze für die Gestalt aller Erlebnisräume.







off-Raum

Ein weiterer Bestandteil des Entwurfes entspringt zwei filmtheoretischen Ansätzen und zwar jenem des **Off-Raumes**, welcher die grenzenlose Verlängerung des auf der Leinwand präsentierten Raumabschnittes beschreibt, sowie dem des **diegetischen Raums**, der den kompletten filmischen Raum definiert.

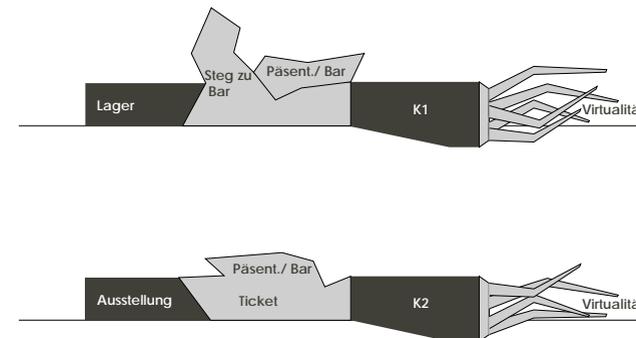
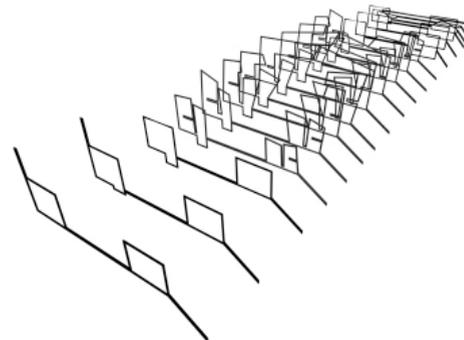
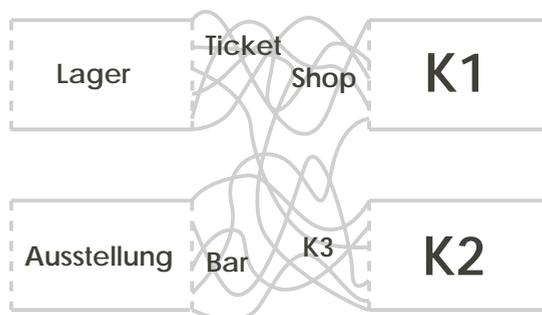
Um diesen theoretischen Ansatz im Entwurf umzusetzen wurden die Strukturen im Bereich der filmischen Wiedergabe aufgelöst und der Off-Raum abstrahiert dargestellt.

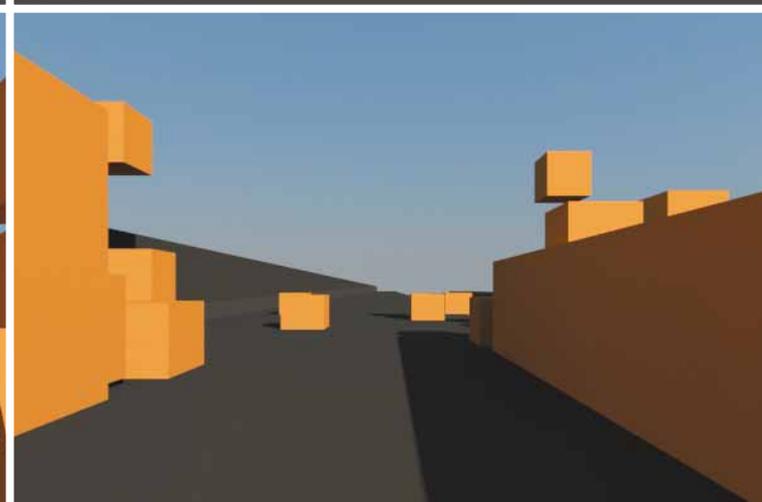
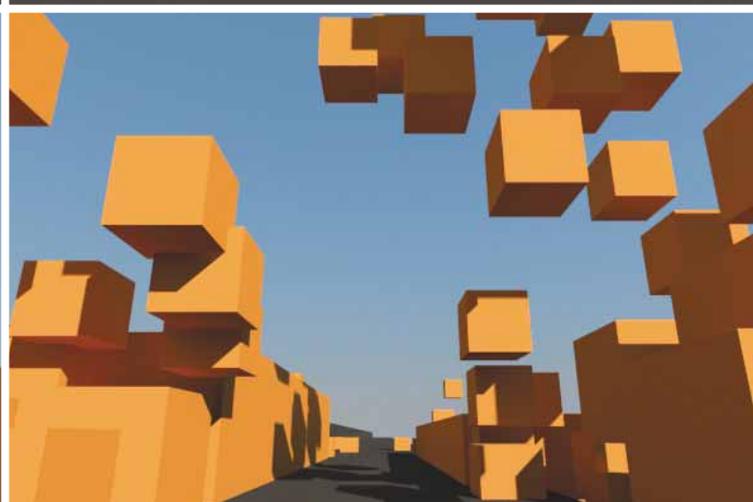
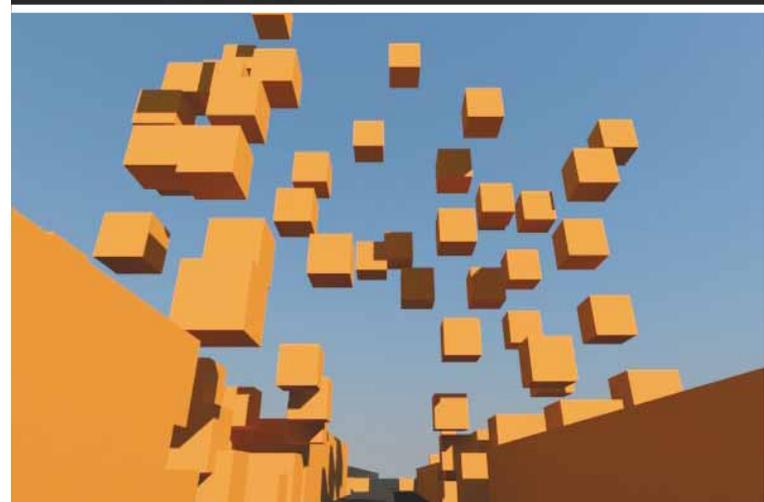
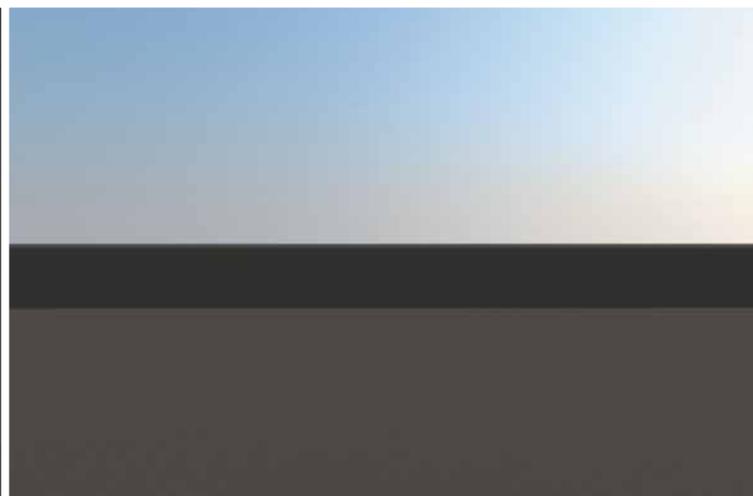
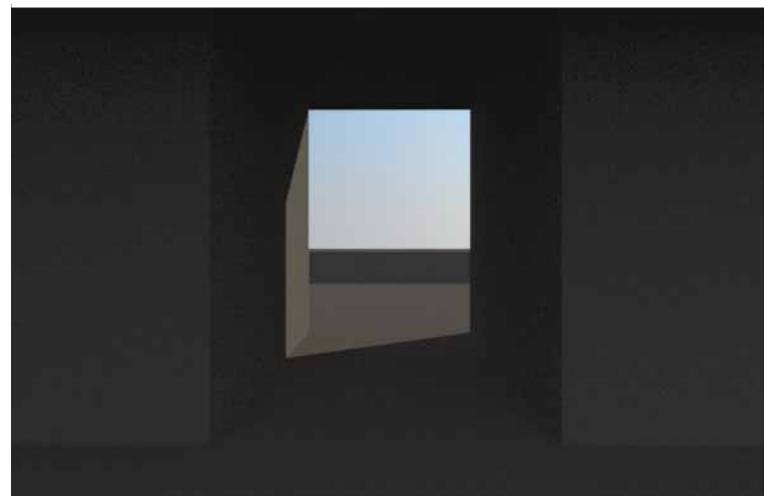
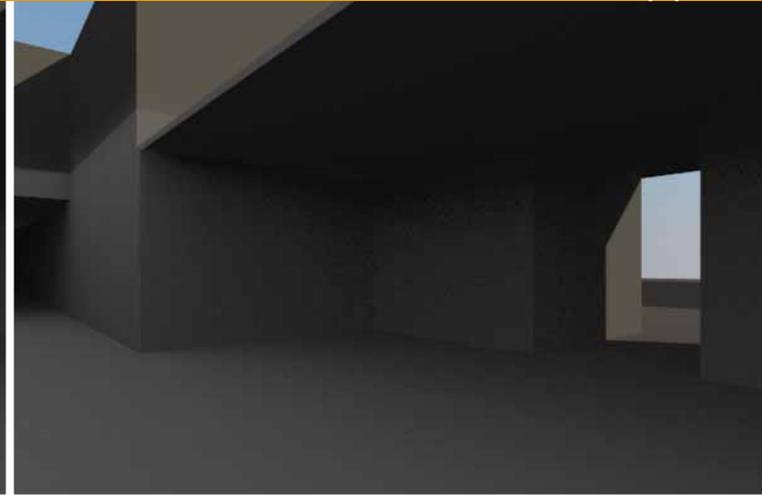
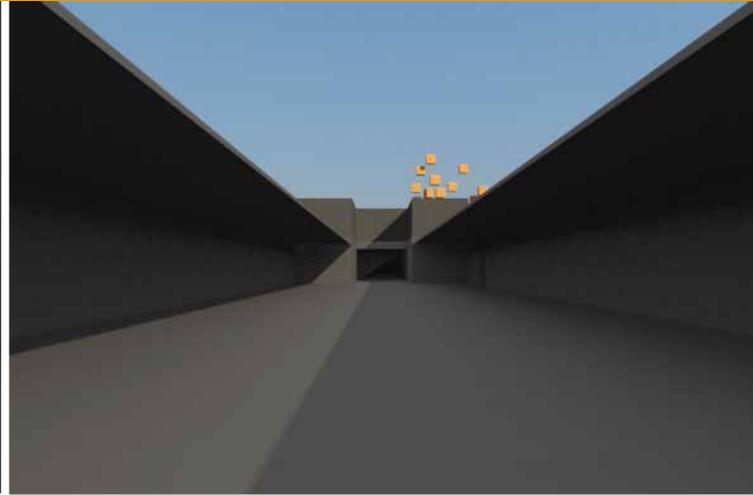
Als positiver Nebeneffekt entstand durch diese Übersetzung ein Ansatz für eine angemessene Lösung des **Tragsystems** ohne konventionelle Stützen, einer Idee zur **Belichtung** der Räume sowie für die **Fassadenelemente** oberhalb der Kinosäle (Seite 42).



motation

Eine weitere Methode auf die ich im Laufe des Entwurfsprozesses gestoßen bin, ist ein Entwurfskonzept das **Lawrence Halprin** in den 60er und 70er Jahren erarbeitete. Es ist ein graphisches Entwurfskonzept namens **Motation**, welches ein Wortspiel aus den zusammengesetzten englischen Wörtern für Bewegung (**movement**) und Darstellungsart (**notation**) ist. Dieses System erleichtert es, Räume als Choreografie zu entwerfen. Man muss sich das räumliche Entwerfen also wie das Erstellen von **sequenziellen Bildern** vorstellen, vergleichbar mit **Storyboards**, die sich wie die Handlung eines Films entfalten. Um diese Methode mit einzubeziehen, habe ich mit Hilfe eines exemplarischen Raumablaufs und des erwähnten filmtheoretischen Ansatzes ein Storyboard erstellt, dieses als **Animation** ausgearbeitet und es schlussendlich in mein bestehendes Konzept einfließen lassen.







virtuality again

Zuletzt sei auch nochmals der Gedanke der **interaktiven Erweiterung** zu betrachten.

Ich erwähnte schon, dass es mit dieser Überlegung möglich ist, bestimmte Räume in ein **virtuelles Umfeld** zu transferieren, dem Gebäude an sich mehr Tiefe zu geben und die Basis für ein umfangreiches **Marketingkonzept** zu schaffen.

Können diese Verbindungen nun aber auch praktisch umgesetzt werden, und können diese als noch mehr bieten? Eine Überlegung war es, Flächen im oder am Gebäude zu definieren, die diese Qualität liefern.

Damit diese **Schnittstelle** jedoch nicht als symbolischen Charakter für Mitglieder der **virtuellen Community** fungiert, sondern auch für konventionelle Benutzergruppen des Gebäudes einen Nutzen hat, können diese als Teil eines **Beleuchtungskonzeptes** dienen, wie auf Seite 46 vereinfacht dargestellt.

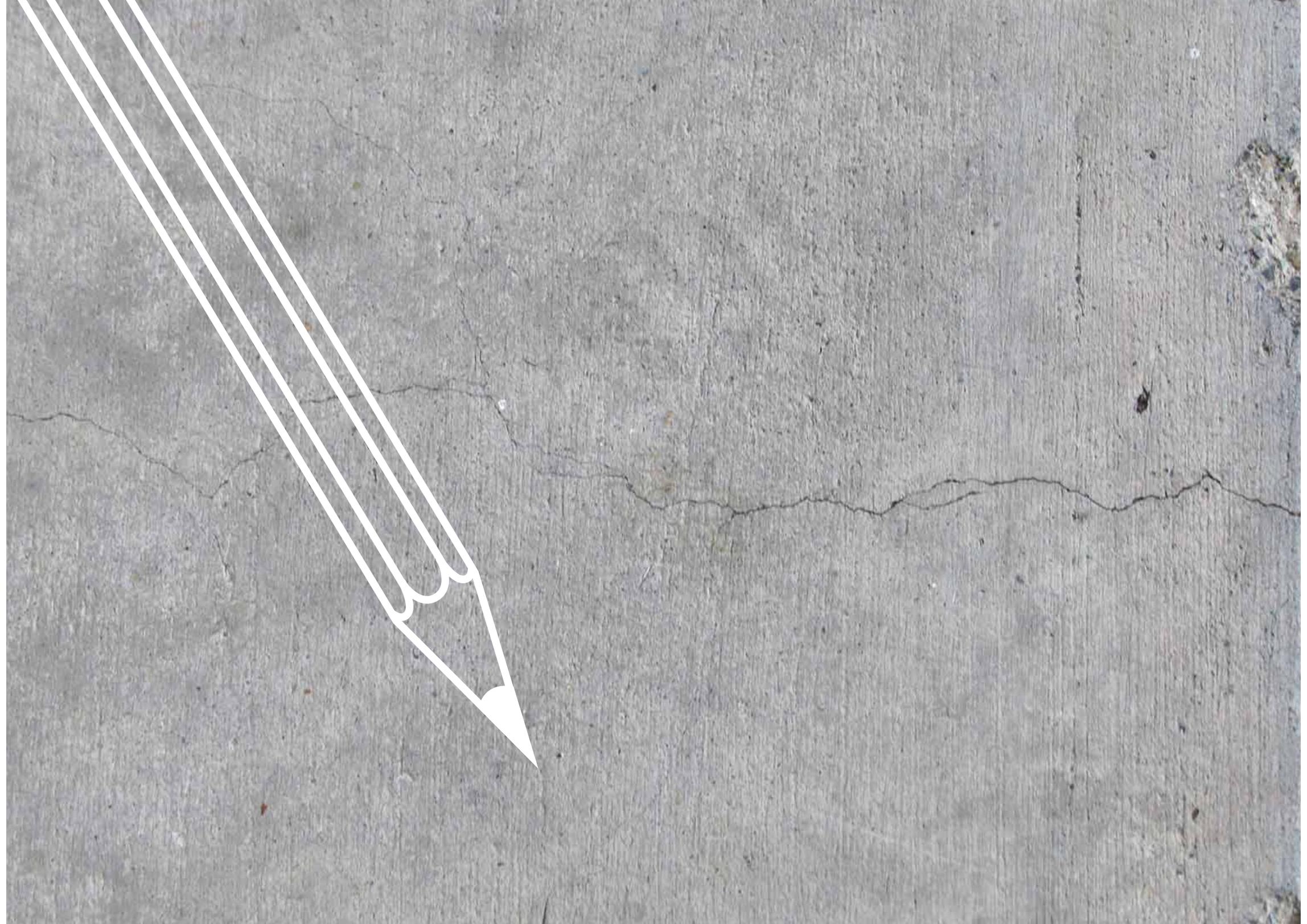
Allerdings müssen diese Beleuchtungskörper, beziehungsweise Beleuchtungsflächen so interessant gestaltet sein, dass sie das **Potential** haben Neugierde zu wecken. Um in den Zusammenhang dieser beiden Räume anhand eines Beispiels nochmals zu erklären, muss man sich diese **Verbindung** wie folgt vorstellen:

Es gibt einerseits ein Webkonzept welches virtuelle Räume beinhaltet, dessen Inhalt stetig von Betreibern sowie Benutzern am laufenden gehalten wird und andererseits das gebaute Objekt.

Beispielsweise kann nun ein Beleuchtungskörper, welcher sich im Gastronomiebereich des Gebäudes befindet die Schnittstelle zu einem Forum im Web sein. Dem Ideenreichtum von Verknüpfungen sind **keine Grenzen** gesetzt, denn überall wo das Gebäude an seine Grenzen stößt, beginnt die virtuelle Welt und umgekehrt.



Entwurf





es ist soweit

Die Theorie bekommt endlich ein Gesicht. Alle erarbeiteten Konzepte und Ideen können nun zu einem Ganzen **zusammengefügt** werden. Einen starken Einfluss auf die **Form** hatten sichtlich das Konzept der **gefalteten Bänder** aus der Modellbauphase welches die Grundform definiert, sowie jenes des **Off-Raumes**, welches die Auflösung der Dachlandschaft erzeugt und das Tragsystem herleitet. Der Vorzug eines Spiels von Winkeln gegenüber dem einer weichen Annäherung, kommt einerseits aus der Überlegung dem Wasser einen **Gegenpart** zu liefern, sowie aus einer persönlichen Präferenz.

Das Konzept **Motation** wurde in sofern umgesetzt, als das die Reihung der Räumlichkeiten und Orte im Gebäude mit Bedacht auf deren Wechselwirkung angeordnet wurden und so eine möglichst spannende und abwechslungsreiche **Raumabfolge** bieten. Die Anfahrt zu dem Gebäude wiederholt diese wechselnden Raumerlebnisse und bietet immer wieder Ein-, Um- und Ausblicke, bis hin zu einem völligen Auslöschen des Raumes in der **Black Box** der Kinosäle.

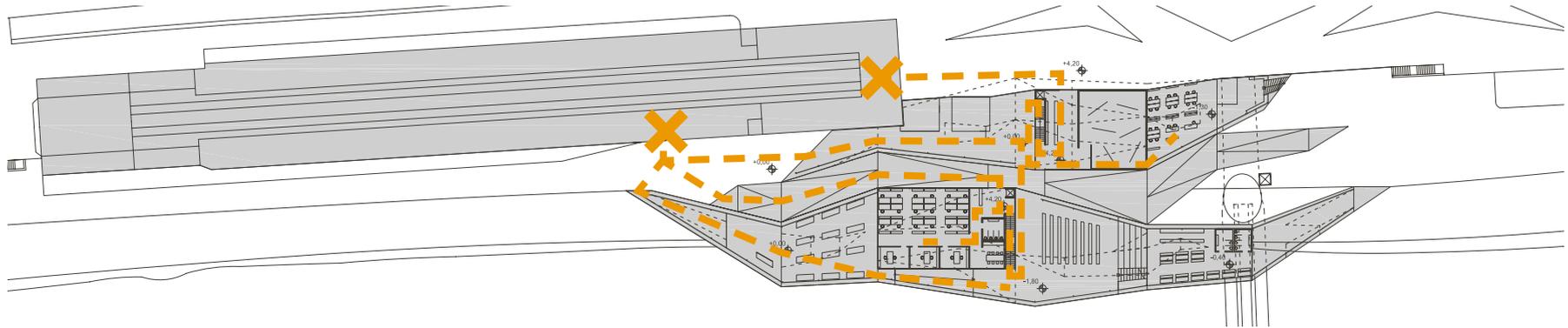
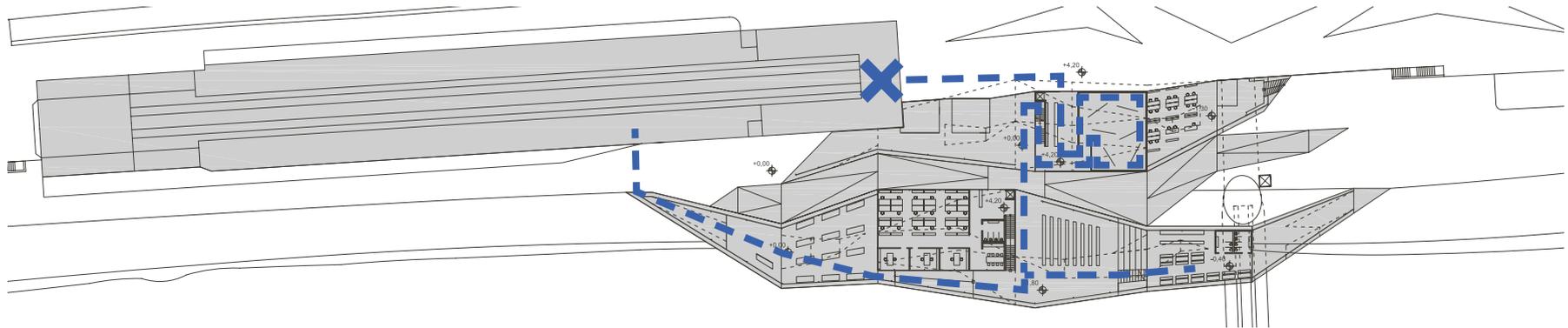
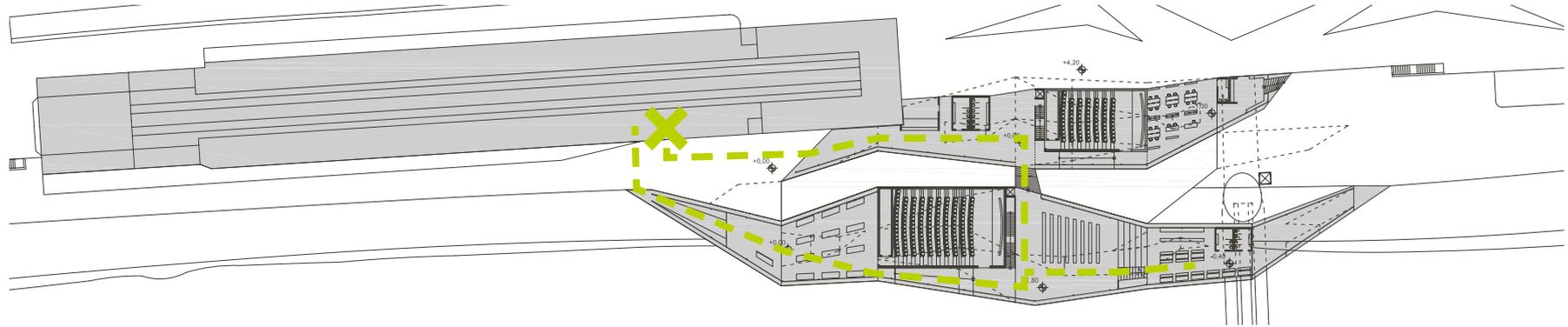
Funktional wird das Gebäude für drei Hauptbenutzergruppen unterschieden.

Als erste Gruppe gibt es die **Kinobesucher**, welche das Filmkulturzentrum vom Donaukanal betreten, zur Kassa gehen, von dort ihren gewünschten Bedürfnissen folge leisten und es dann durch den Shop wieder verlassen.

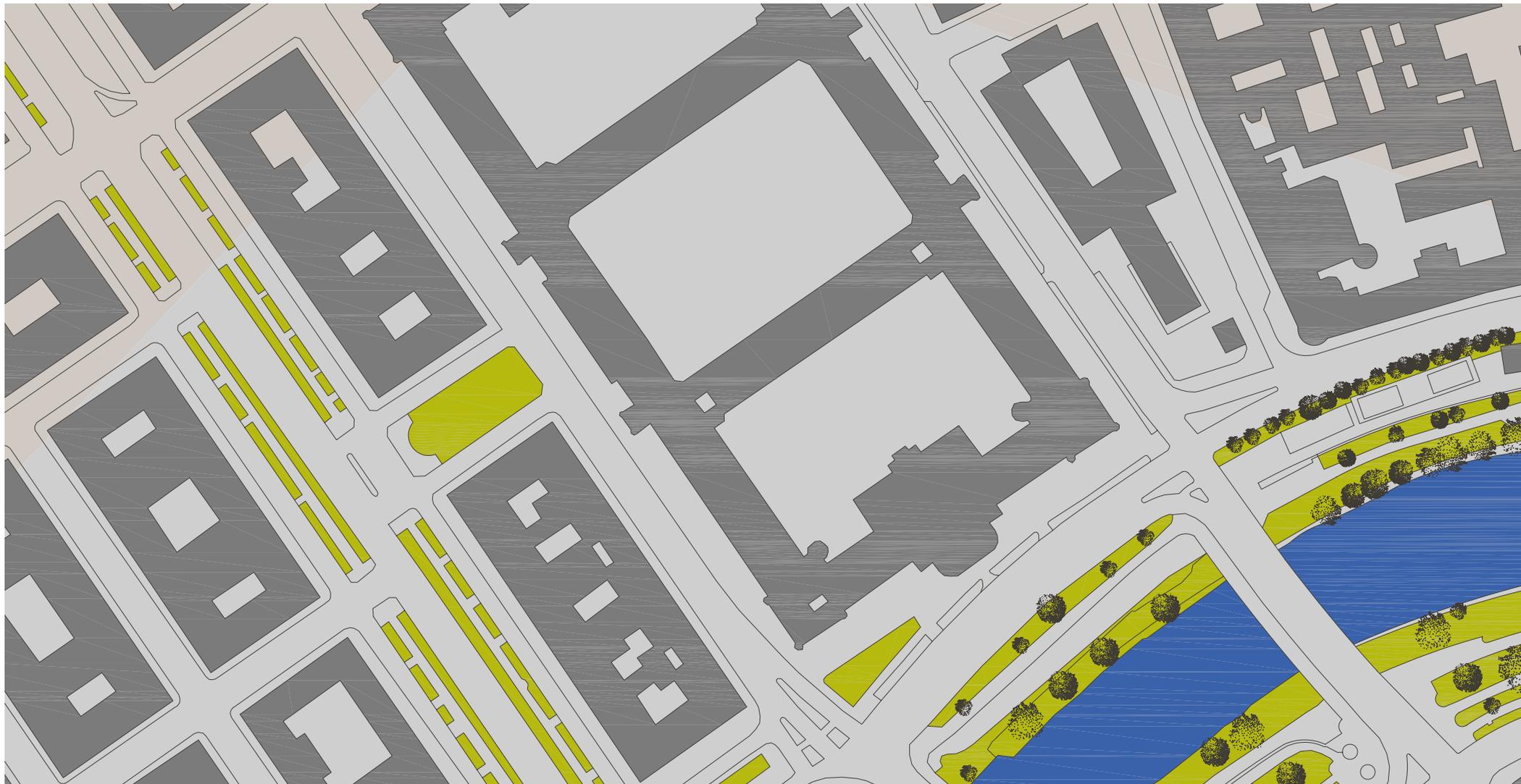
Der Besucher von **Ausstellungen** mit anschließendem Kinobesuch und oder Gastronomiebesuch, benutzt den Eingang im Obergeschoss, geht in die Ausstellung, wechselt dann eventuell auf die untere Ebene und kann von dort aus das Gebäude auch wieder Richtung U-Bahn verlassen.

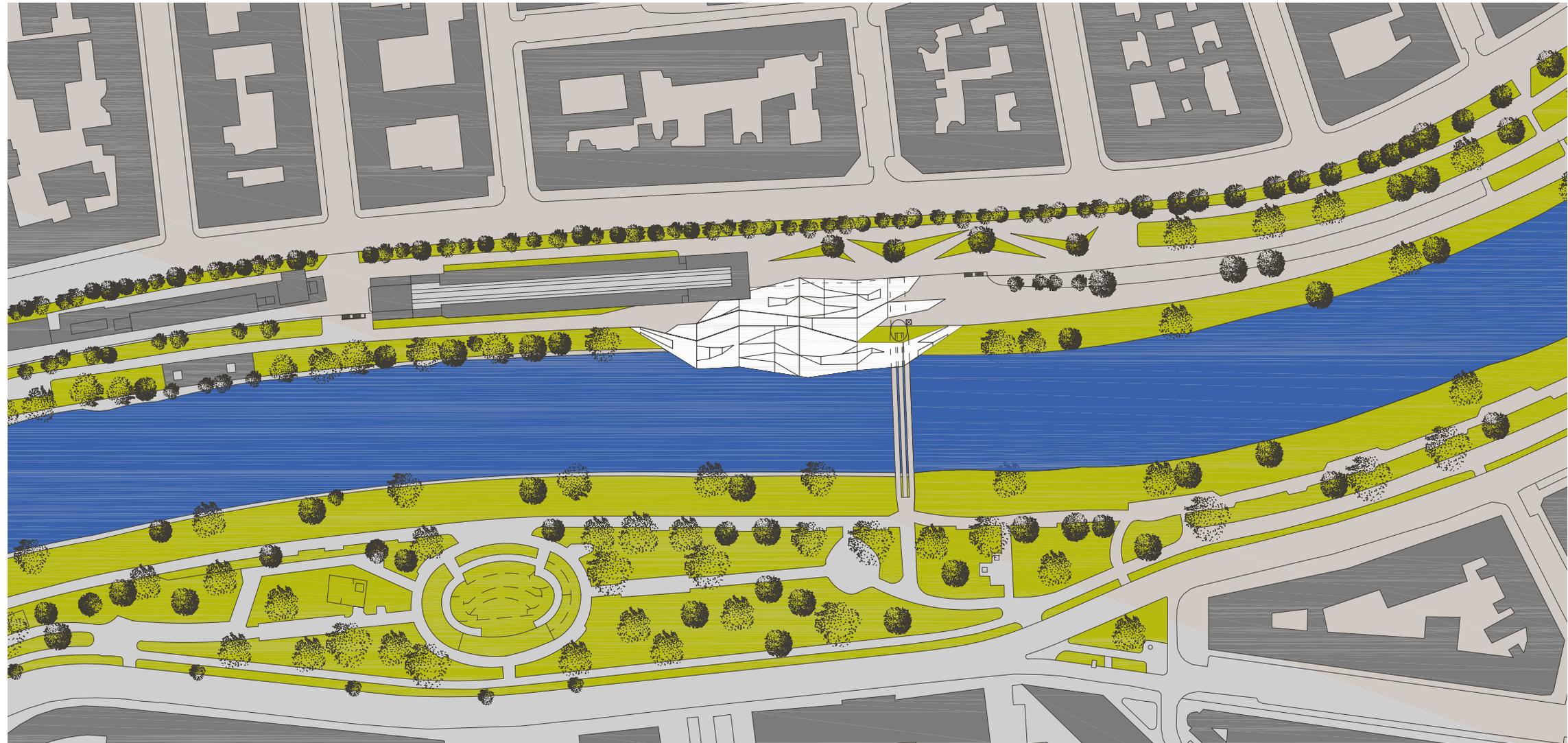
Die dritte Gruppe an Benutzern ist jene der **Angestellten**, die sich täglich in dem Gebäude aufhält und mit ihm interagiert. Dieser Gruppe stehen diverse Möglichkeiten zur Verfügung. Beide Eingänge können benutzt werden, es kann gewählt werden, wie lange man sich im Freien aufhalten möchte, ob man Ebenen wechseln will, oder einfach nur direkt zur Arbeitsstätte gelangen will.

Das Raumprogramm umschließt im endgültigen Stadium nun zwei Kinosäle mit jeweils 152 und 79 Sitzplätzen, einem Semi-Freiluftkino für 170 Besucher, einer Ausstellungsfläche von 150m², einem Gastronomiebereich mit 130m², einem Shop mit 260m², einem Büro mit 170m², sowie einer PPP-Fläche in der Größe von 280m².



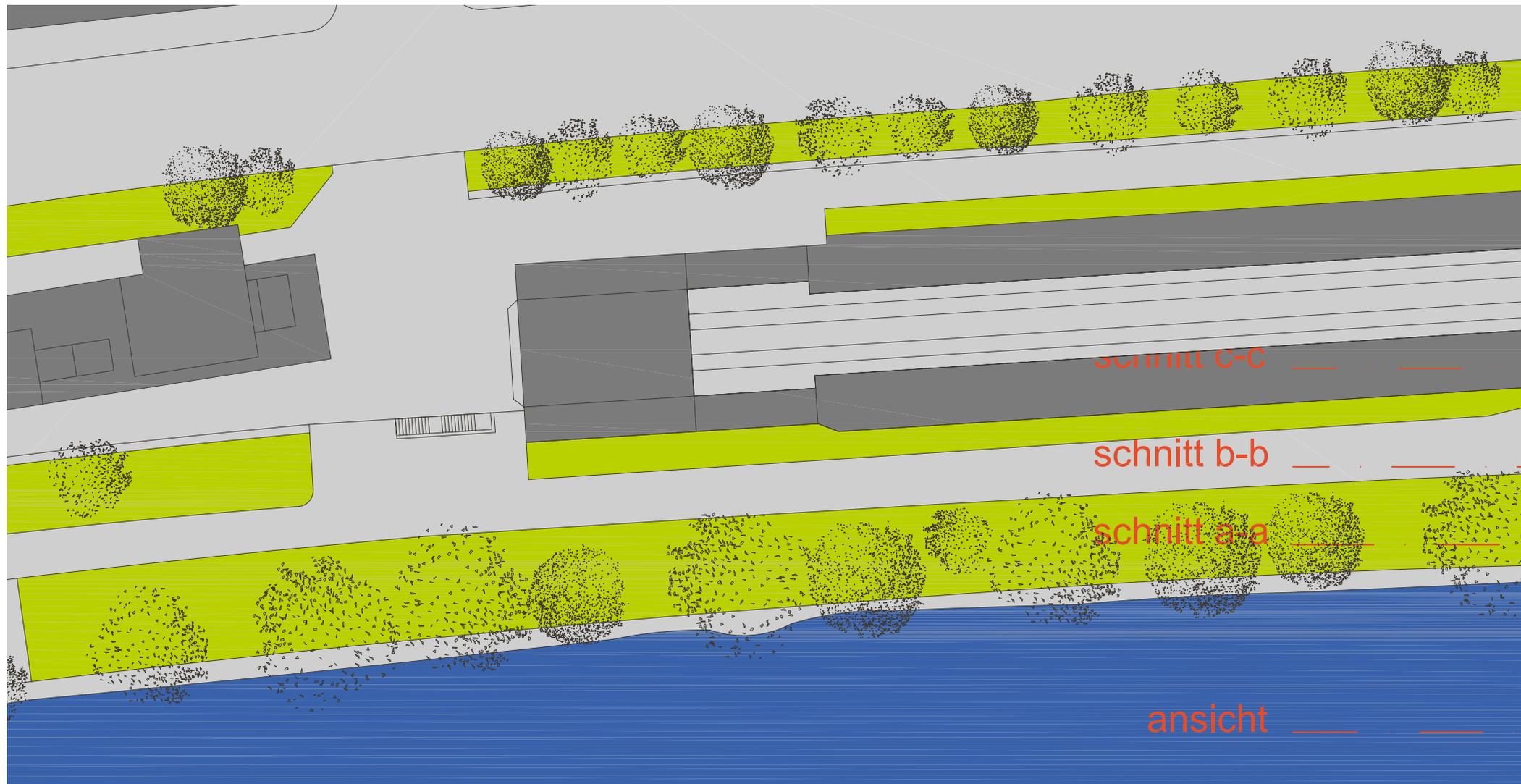
Lageplan

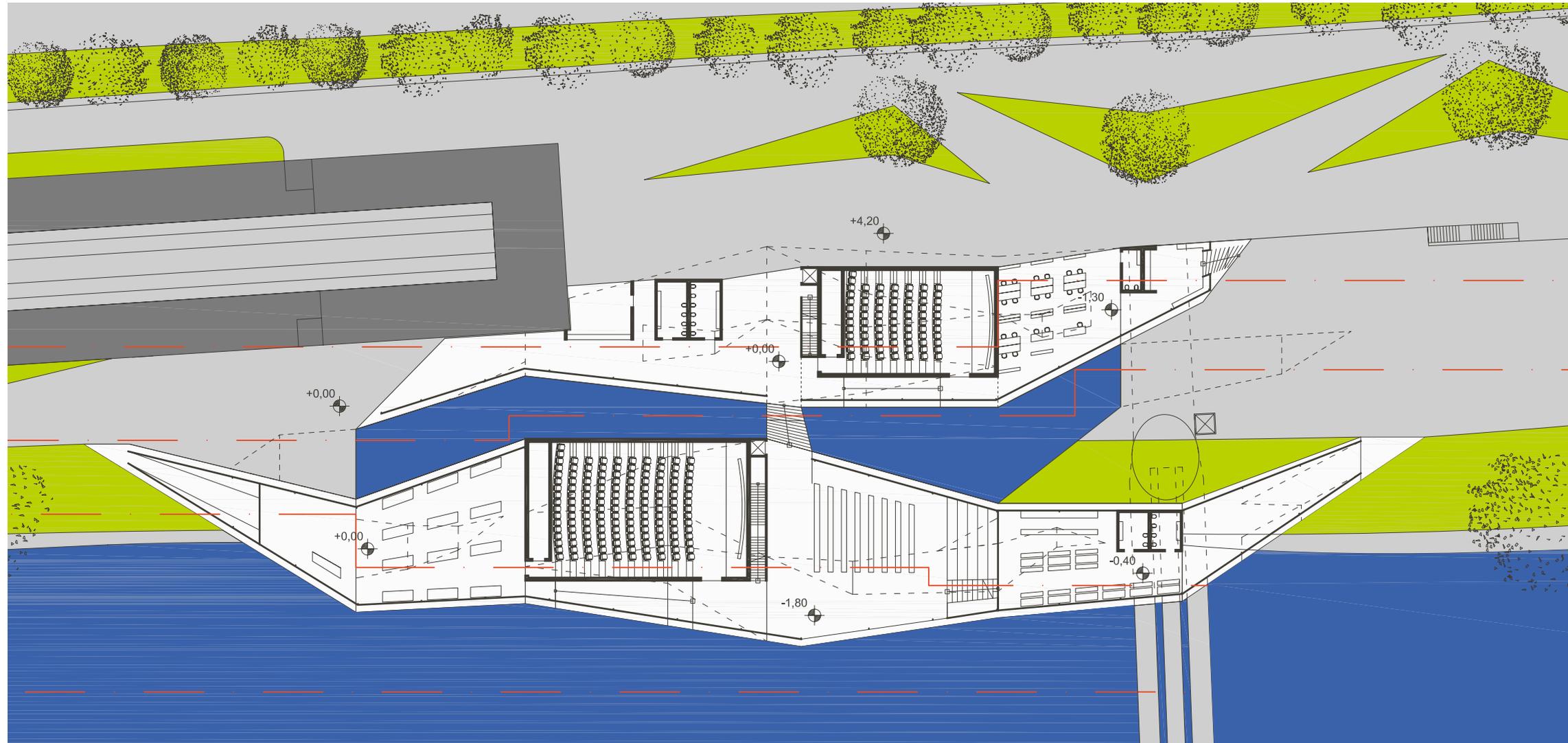






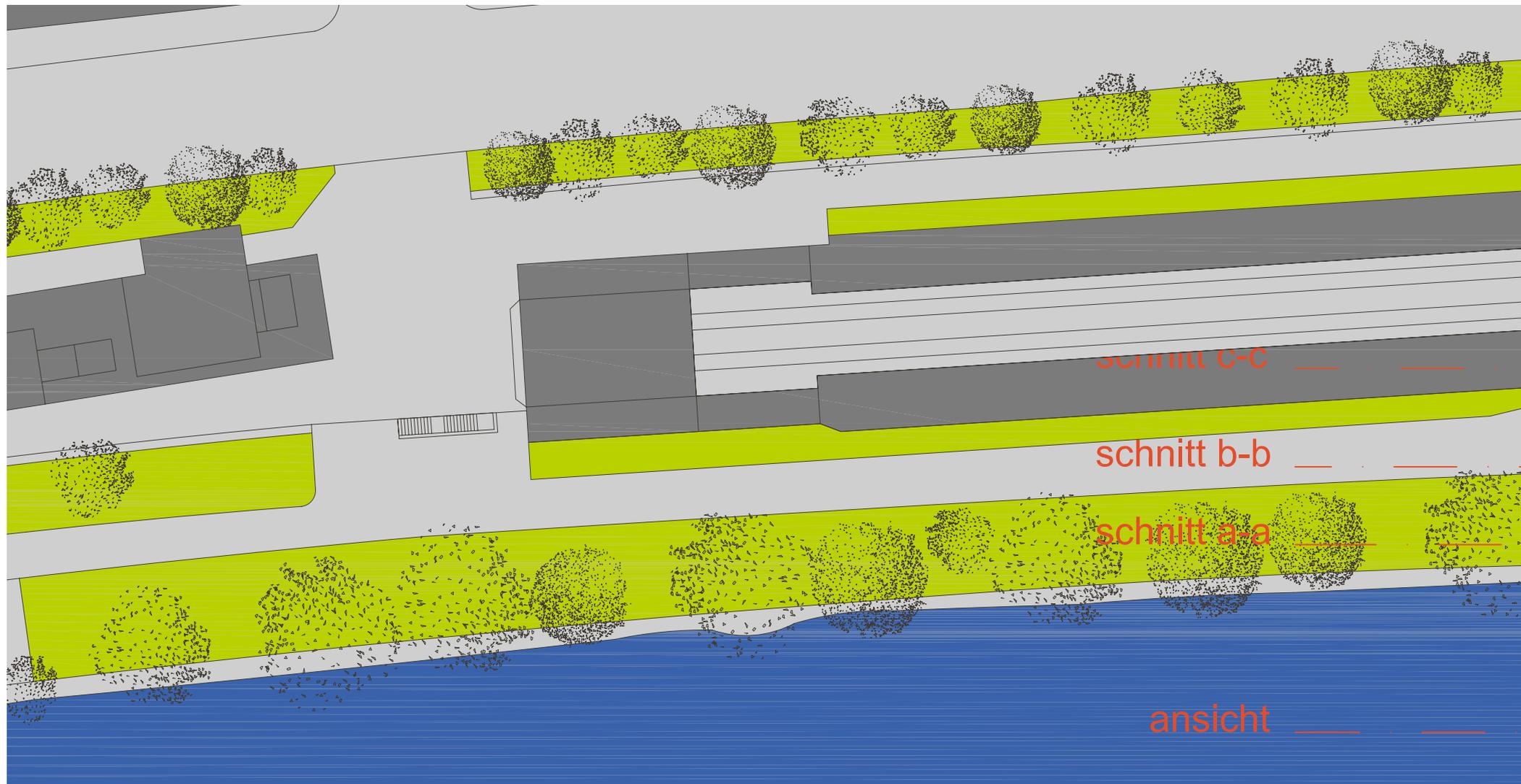
Erdgeschoss

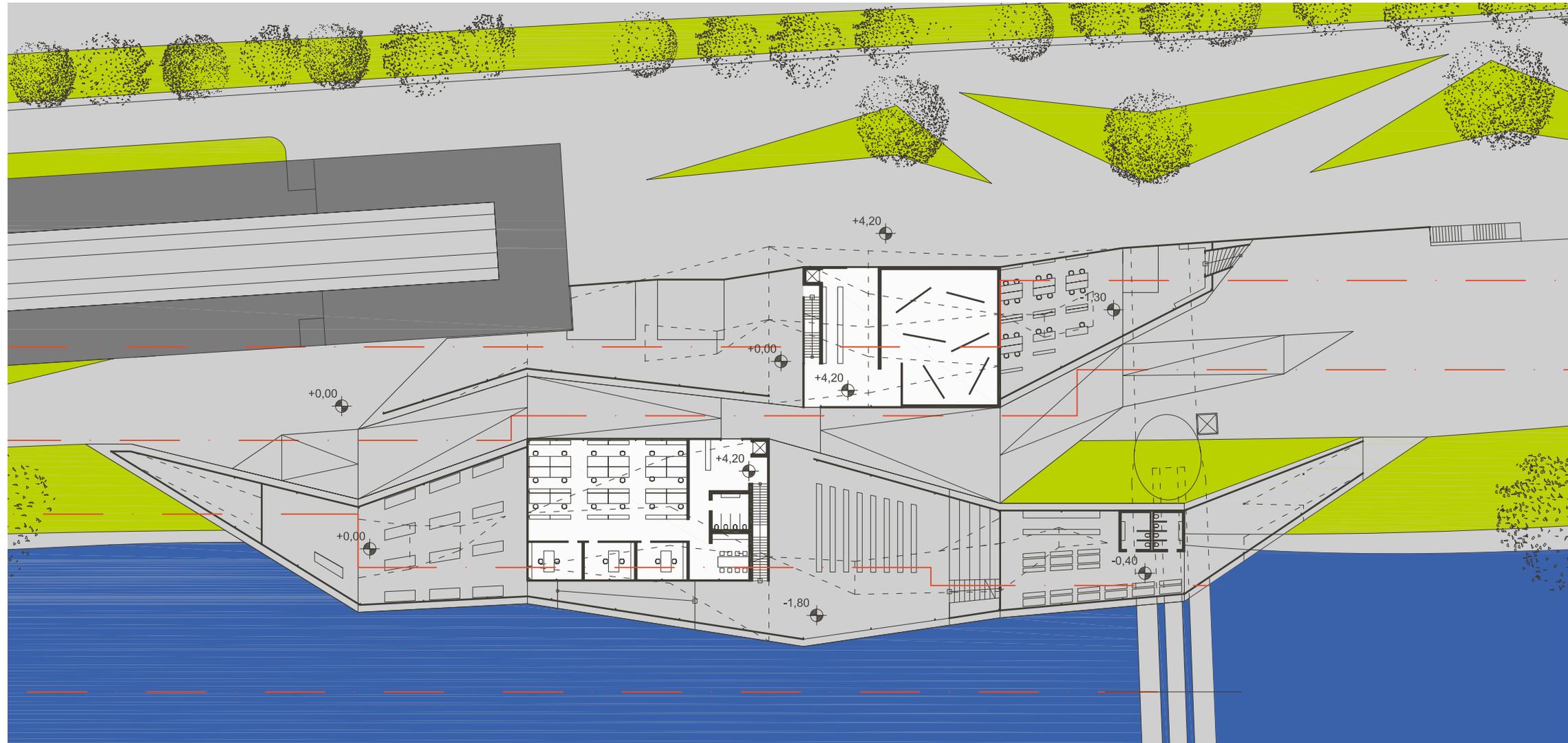




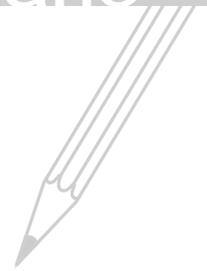


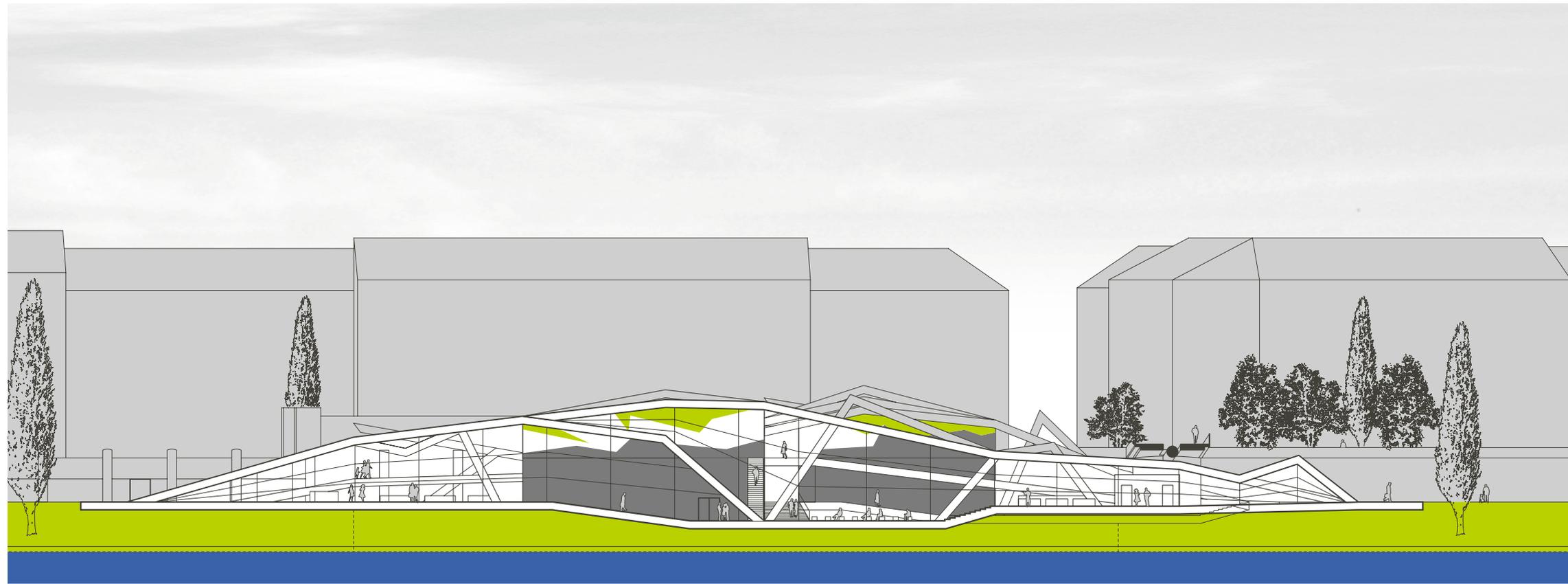
Obergeschoss





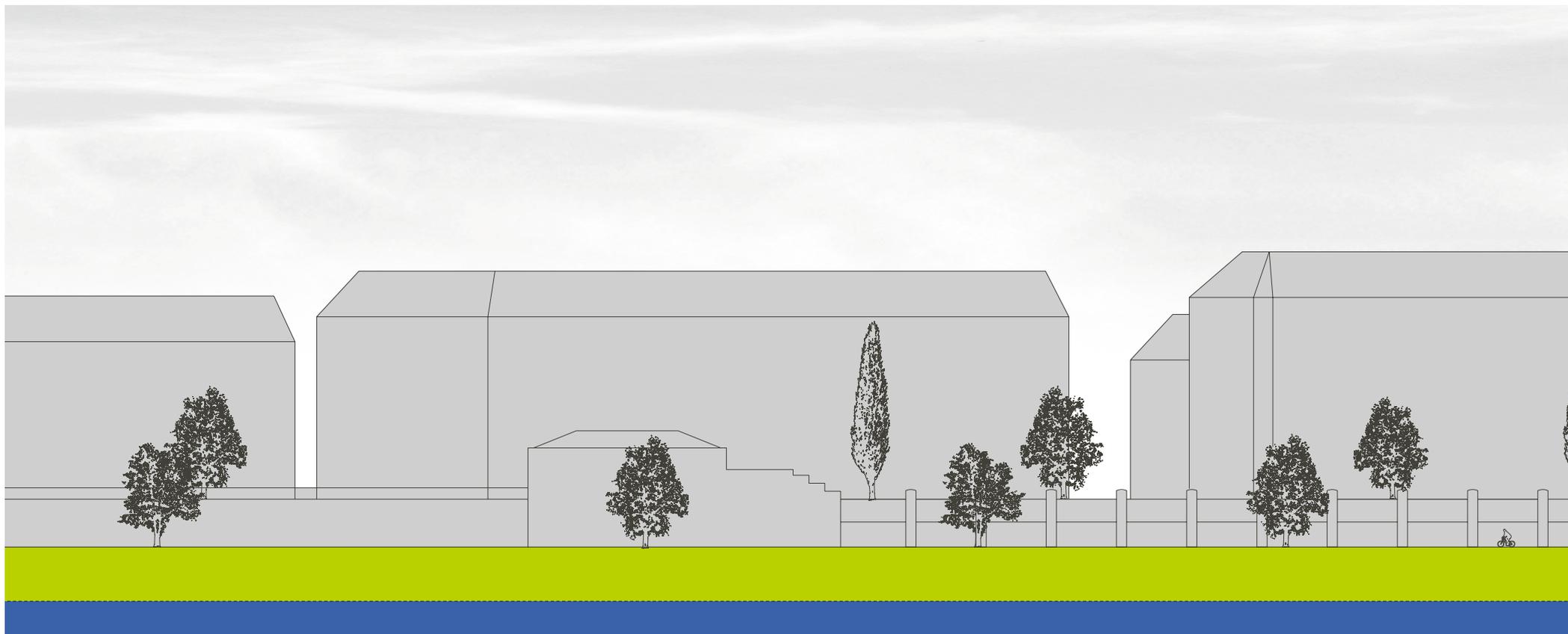
Ansicht







Schnitt a-a





Schnitt b-b

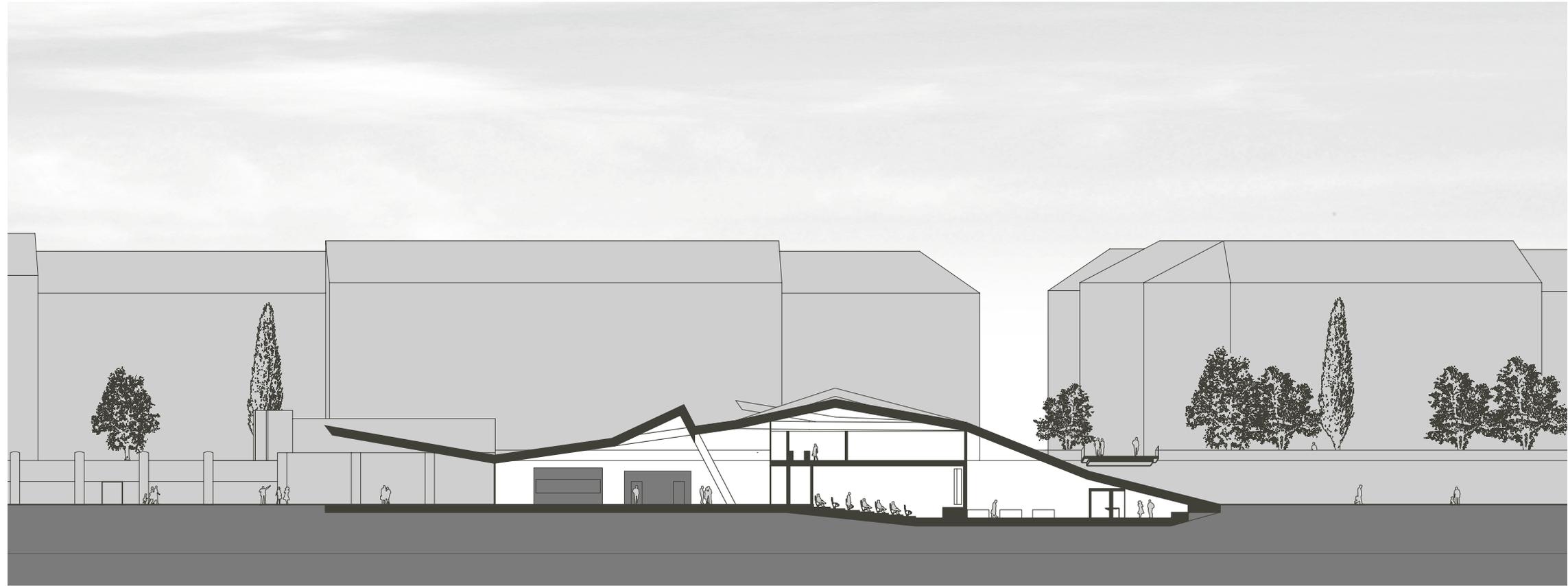




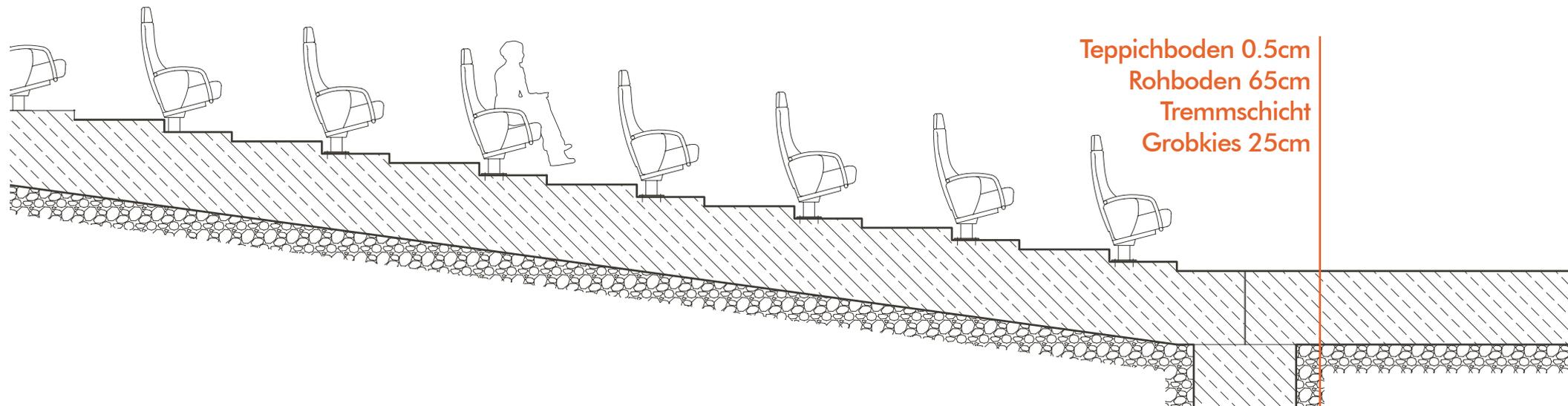


Schnitt c-c





Konstruktionsschnitt



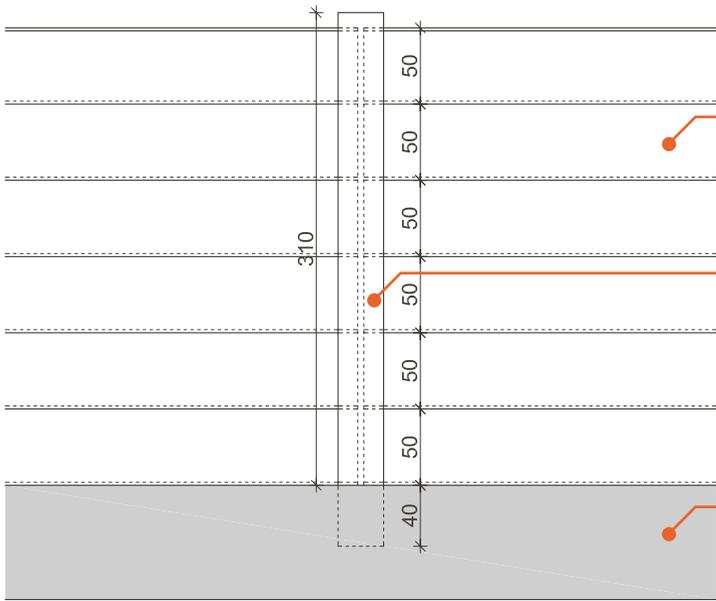
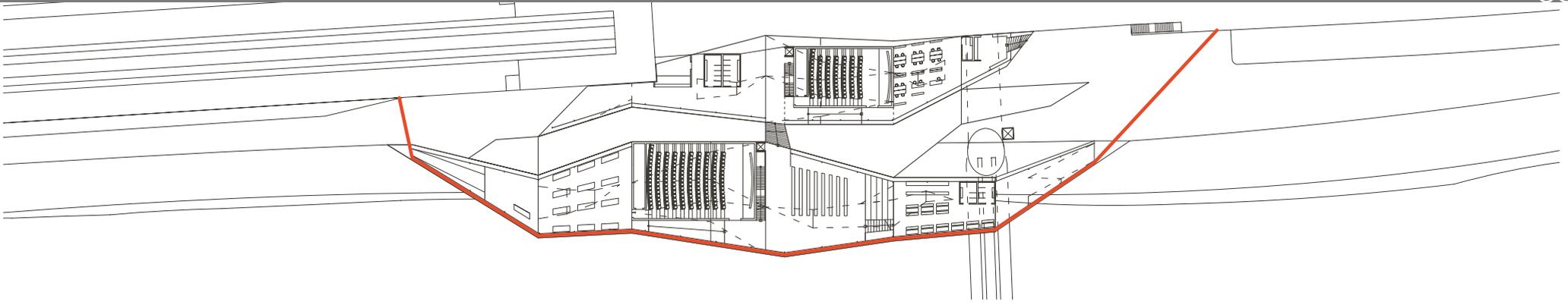


Wenn der Regen kommt

Da in dem Bereich des Donaukanals trotz des guten **Hochwasserschutzprojektes** Entlastungsgerinne (oder neue Donau) in extremen Situationen Hochwassergefahr droht, wird nun kurz eine Maßnahme zum Schutz des Gebäudes erläutert. Für den Entwurf habe ich ein mobiles Schutzsystem (**Dammbalkensystem**) angedacht.

Sollte im Falle eines **Jahrhunderthochwassers** der Wasserspiegel enorm steigen, so kann durch dieses System schnell eingegriffen werden.

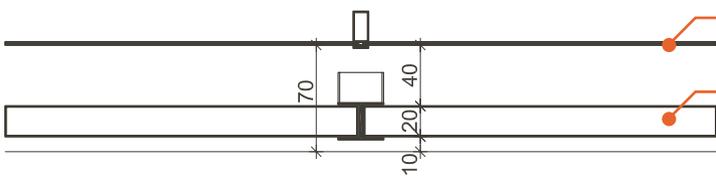
Die aus Aluminium gefertigten Dammbalken, die sich bei einem Pegelanstieg mit Wasser füllen und so zusätzlich die **Stabilität** der Wand erhöhen, werden zwischen den Stützen übereinander verstackelt und können aufgrund ihres niedrigen Gewichts mit geringem Aufwand errichtet werden. Mit Hilfe festgelegter Einlasspunkte für die I-Aufnahme (Stütze) ist es leicht möglich einen **Schutzwall** vor der Fassade des Gebäudes in benötigter Höhe aufzubauen, welcher die benötigten **Sicherheit** gewährleistet.



balken 400 / 50

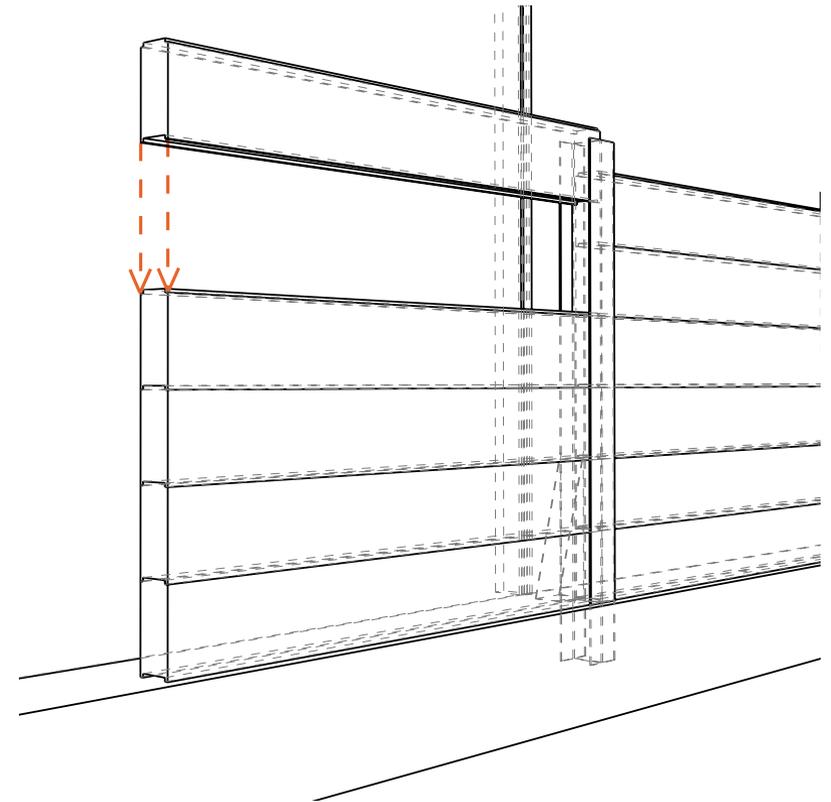
I-Aufnahme 310 / 30
in Grundplatte

Grundplatte 75



Fassade

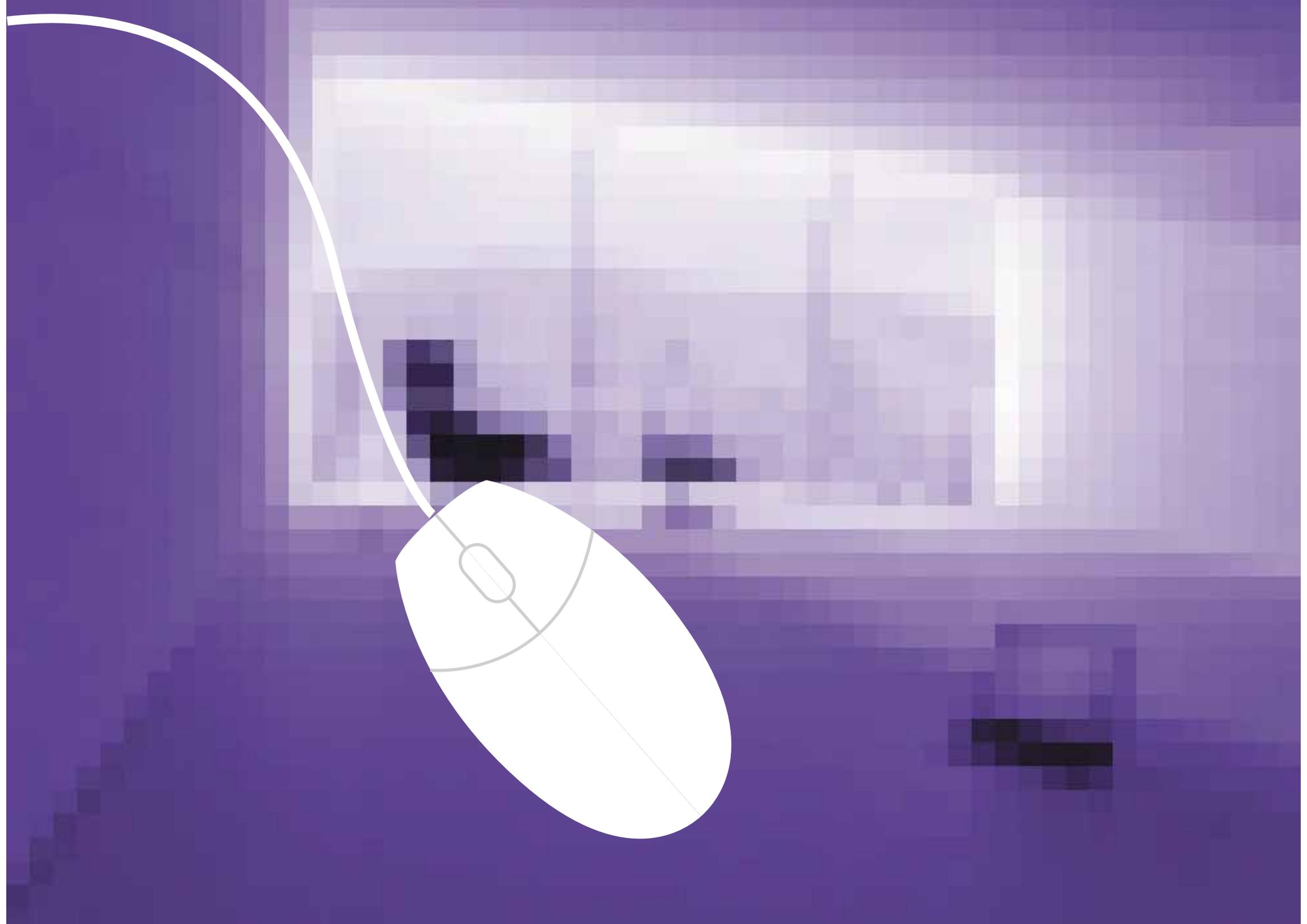
Balken 400 / 50

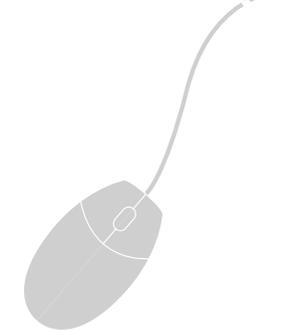


ren

der

ing





eyecatcher

Welche Position das **Rendering** in den letzten Jahren in der Architektur eingenommen hat ist schwer zu übersehen. Man kann ganz klar sagen, dass es sich neben den **klassischen Darstellungsmethoden** wie Plänen, Fotografie und dem physischen Modell als fester Bestandteil etabliert hat.

Da ich mich in den vergangenen zwei Jahren intensiv mit 3D Modellierung und Visualisierung (nicht nur im Architekturbereich) auseinandergesetzt habe, kann ich dieses enorme Potential gut einschätzen. Den Fehler, den viele Architekten immer noch machen, ist dieses **Werkzeug** falsch oder erst viel zu spät in den Entwurfsprozess einbinden. Oft werden Visualisierungen (nicht Animationen) als eine Erklärung des Baukörpers genutzt, was aber an der Leistung des Mediums vorbeiläuft. Diese Aufgabe trägt immer noch das physische Modell.

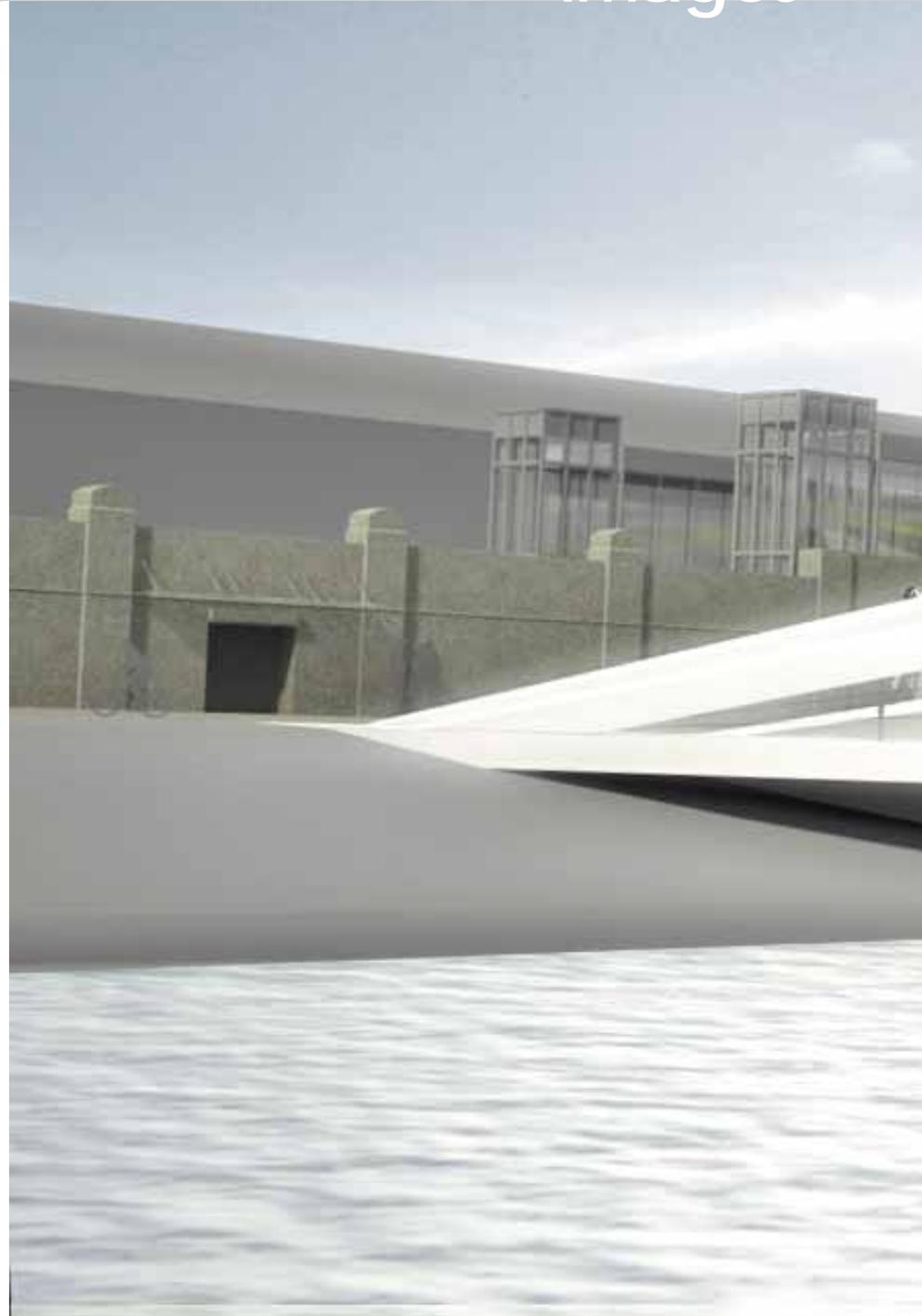
Die große **Stärke des Renderings** ist die Möglichkeit **Stimmungen** zu erzeugen die mit klassischen Medien nicht zu erreichen sind. Ein weiteres Argument für die Einbindung von 3D-Modellen in einer frühen Phase ist die Möglichkeit Raumsituationen in nahezu physikalisch korrekten Verhältnissen zu testen, was wiederum dazu beiträgt diese Räume besser zu verstehen. Das alles mit relativ geringem Aufwand.

Seit der Markteinführung von **V-Ray** und **Maxwell** hat sich einiges getan und es fehlt nicht mehr viel zum **Cool-Render-Button**. Auch mit der in der folgenden Version von V-Ray geplanten Technologie des **Realtime Rendering in Active Shade** wird ein neuer Schritt in Richtung Vereinfachung gegangen. Diese Erleichterung im Umgang mit Software ermöglicht es zwar, dass immer mehr Leute ohne viel Erfahrung in die Materie einsteigen, jedoch werden somit grundlegende Themen wie **Komposition, Farbe & Licht** nun viel öfters Unterschiede aufzeigen.

Es ist auf jeden Fall höchst interessant was auf diesem Sektor momentan geschieht und es bleibt mit Spannung zu erwarten wie er sich in den nächsten Jahren entwickeln wird.

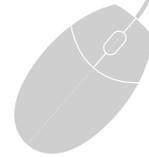


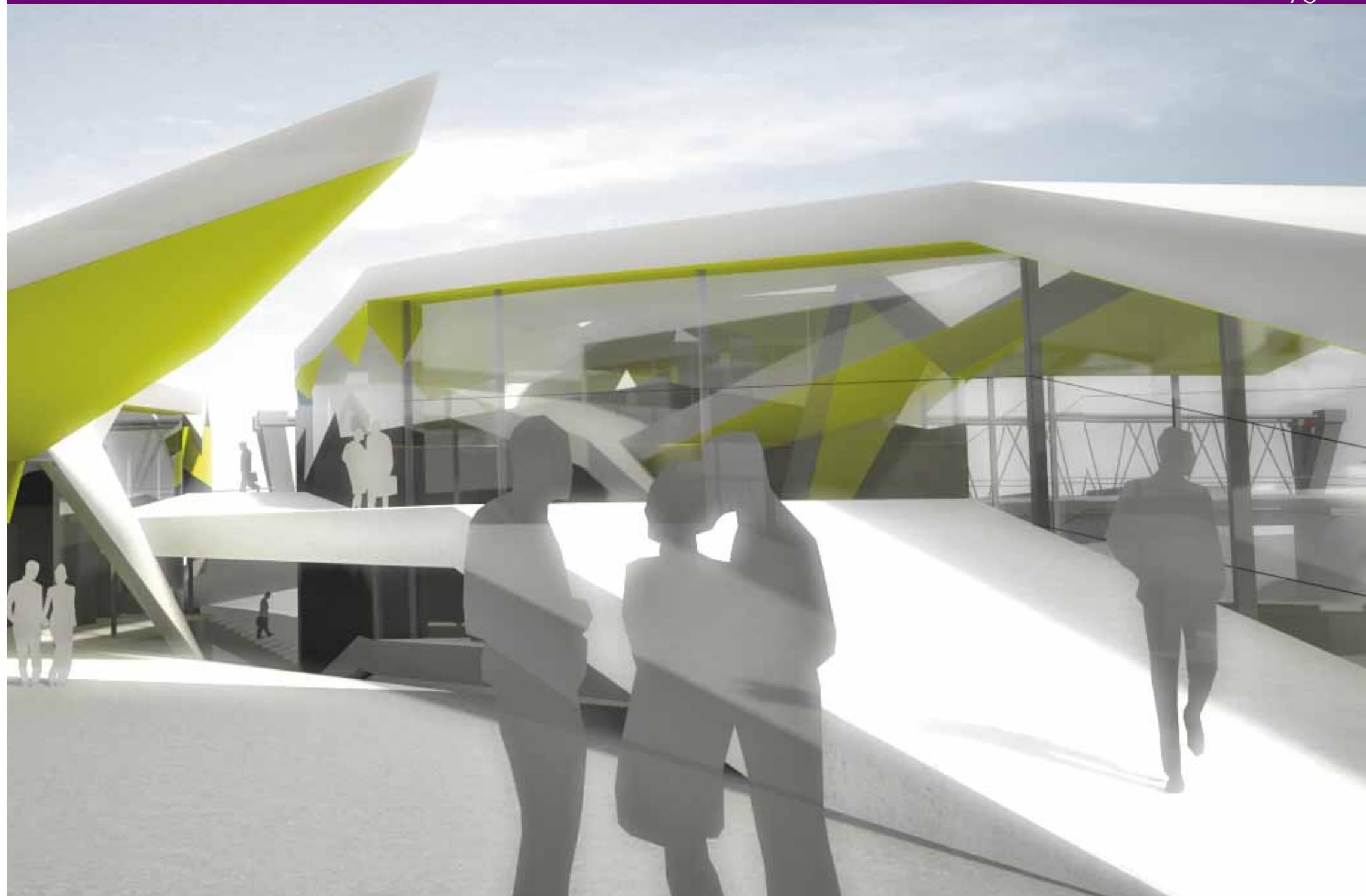
waterfront





entrance a



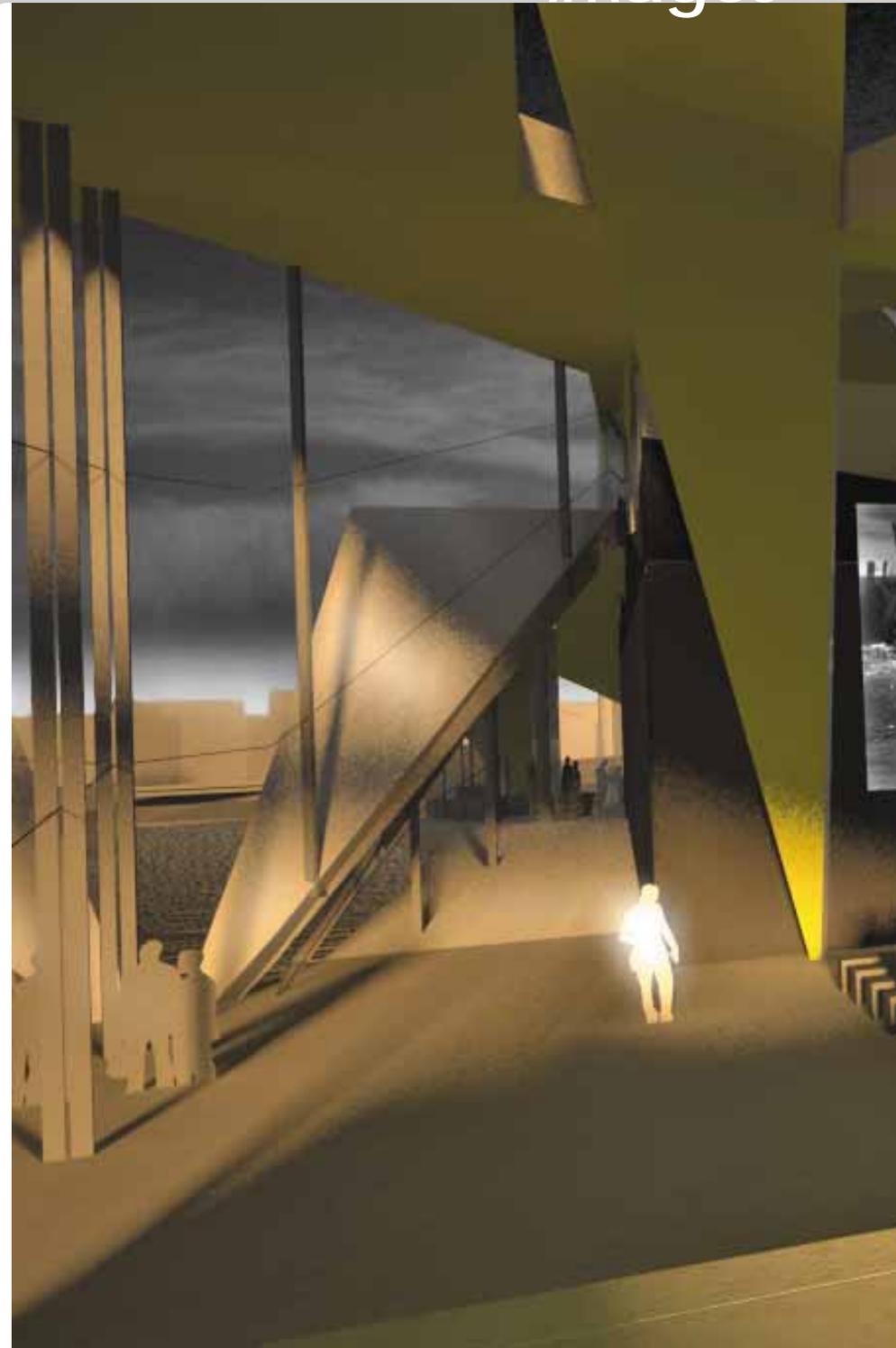
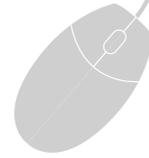


entrance b





nightshot





check

out





Literaturverzeichnis

geordnet in Reihenfolge der Kapitel

Filmarchiv Austria (2007) / Augartenkino, Ein Filmkulturzentrum im Park / Pressemitteilung / 07.03.2007

Wikipedia (2006-2008) / Heroes (TV-Series) / 19.05.2006 - 14.10.2008

Heroes TV Show on NBC (2008) / www.NBC.com/ 28.03.2008

Internet Movie Database (2007) / Company credits for Heroes / 26.12.2007

NBC Universal (2006) / Heroes debut paces NBC's second Monday win of the new/ Pressemitteilung/ 29.09.2006

Wikipedia (2007-2008) / Year Zero (Album) / 10.01.2007 - 12.10.2008

Digital Arts Online (2007) / 42 creates viral campaign for Nine Inch Nails / 14.02.2007

Montgomery, James; MTV News (2007) / Weird Web Trail: Conspiracy Theory - Or Marketing For Nine Inch Nails LP? / 15.02.2007

Pareles, Jon; The New York Times (2008) / Frustration and Fury: Take It. It's Free Archived / 08.06.2008

42 Entertainment (2007) / Year Zero Case Study / www.42entertainment/Year/Zero / 01.2007

Stadt Wien, Geschäftsgruppe Stadtentwicklung und Verkehr (2008) /

Zukunft Donaukanal; Eine pulsierende Lebensader für das Herz der Stadt / 25.05.2008

Rayd Khouloki (2007) / Der filmische Raum; Konstruktion Wahrnehmung, Bedeutung / Berlin / Bertz und Fischer

Rudolf Arnheim (1954 & 1974) / Kunst und Sehen | Eine Psychologie des schöpferischen Auges /

3. Auflage / Berlin / Walter de Gruyter

Baunetz PDF Journal / 2006 / Entwerfen für Hollywood / Grenzgänger; Jenseits der Architektur / 3.06 / Berlin

Abbildungsverzeichnis

Abb. 01-04 / Delugan Meissl Associated Architects, 2007

Abb. 05 / NBC, 2008

Abb. 06-10 / Nine Inch Nails, 2008

Abb. 11-13 / Google Earth, 2008

Abb. 14 / Pressefoto Votera, 2006

Abb. 15 / AW Architekten, 2007

Abb. 16 / Bjorn Utpott, 2006

Abb. 17 / Kullmann, 2007

Abb. 18 / KuK, 2007

Abb. 19 / Kommerz, 2005

Abb. 20 / KuK, 2008

Abb. 21 / Frischesgras, 2008

Abb. 22 / Studiobaff, 2008

Abb. 23 / Adria Wien, 2005

Abb. 24 / Georgi Buyukliev, 2009

Abb. 25 / Fasch & Fuchs, 2006

Abb. 26 / Wientourismus, Karl Thomas, 2006

Abb. 27 / Schneeball Media, 2006

Abb. 28 / Thaler, 2009

Abb. 29/ Florian Schweiser, 2009

Abb. 30 / Patrik Brynolfson, 2007

Abb. 31 / Sebastien Auguees, 2007

Übrige Abbildungen sind eigene Darstellungen oder Bilder ohne kopierrechtlichen Schutz.

