

Studenten-Werk

Entwurfsübung zum Thema »Zauberberg«

Konkrete Fiktion

Studio Raumgestaltung an der TU Wien
Betreuer: Prof. Bob Martens mit
Sabrina Herold, Stefan Herold und
Wolf-Michael Tschuppik,
1999/2000

Unter dem Titel »Zauberberg« waren von etwa hundert Studierenden im Laufe eines Semesters Raumgestalten für Himmelsläufer, Schattenfänger, Flurwächter und andere Figuren aus dem Reich der Erzählung zu entwickeln. Um die Raumgestalt für die eine oder andere angesprochene Figur zu finden, wurden zunächst einige durchaus subjektive Kriterien festgelegt.

Die Thematik warf dabei eine Vielzahl an Fragen auf, sind doch die Figuren keineswegs real. Dem Reich des Narrativen angehörig, rufen Fantasiegestalten zwar rasch eine Reihe an Bildern und Eindrücken im Kopf des Entwerfenden hervor, sie sind jedoch ob ihres ephemeren Charakters nur selten in Form von Material, Oberfläche und Konstruktion dingfest zu machen.



Assoziatives Denken öffnet zwar das Tor zu Adjektiven und Adverbien, ja, es lässt beispielsweise auch einen raschen, abstrakt gehaltenen Farbauftrag zu, doch eine zugehörige physische Gestalt verbleibt in der Regel im Dunkeln. Losgelöst von üblichen Entwurfsparametern, kommt die spezifische Aufgabenstellung einer Erfindung ziemlich nahe. Das Zurückgreifen auf einschlägige Architekturpublikationen scheint eine derartige Thematik jedenfalls von vornherein weitgehend auszugrenzen. Mit frei wählbarem Modellbaumaterial im Gepäck galt es gleichsam, als Einstieg eine Fingerübung in das Reich der Fantasie anzutreten; einzig eine Größenbeschränkung war vorgegeben. Dieser Arbeitsschritt diente als gestaltorientierter Einstieg und Annäherung an die Thematik. Das erste, noch durchweg abstrakt gehaltene Arbeitsmodell – in Form einer dreidimensionalen Collage,



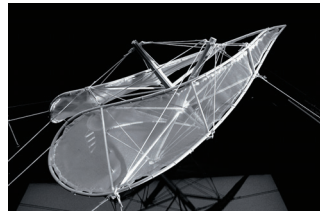
**Zum Themenkreis
»Aufstieg und Wandscheibe« bauten die Studierenden gruppenweise auf mehreren »Baustellen« Modelle im Maßstab 1:1 aus überdimensionierten Lego-Bausteinen. Damit wurden unter anderem die konstruktiven Bedingungen und Beschränkungen beim Bauen sowie das Arbeiten in der Gruppe vermittelt**

losgelöst von Statik und Funktion – diente nicht zuletzt dazu, eine entsprechende Entwurfsintention zur gewählten Aufgabenstellung herauszuschälen. Daraus entstand in der weiteren Bearbeitungsphase eine Struktur, die Ereignisse zulassen sollte. Es handelte sich demnach nicht nur um eine unbestimmte Anzahl raumgestalterischer Entscheidungen in Bezug auf Größe, Nähe und Maßstab, sondern vielmehr um die in sich geschlossene Einheit – eine Einheit, die sowohl in der Lage sein sollte, einen Gebrauch zu ermöglichen, als auch immaterielle Zusammenhänge in eine physische Gestalt zu verwandeln. Begleitet von regelmäßigen Besprechungen und Korrekturen wurde der erste Denkansatz Schritt für Schritt an den Maßstab 1:20 herangeführt, an ein Modell, das Aussagen zu Material, Verbindungen und Konstruktion zuließ.

Arbeiten im Maßstab 1:1

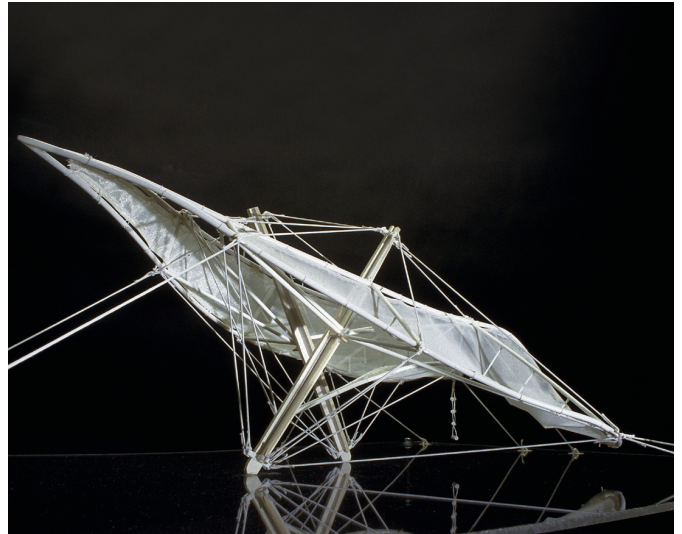
Eine Begegnung mit der baulichen Wirklichkeit – nämlich jener im Maßstab 1:1 – bildete den Abschluss der raumgestalterisch orientierten Übung. Die auch physisch zu erprobende Realisierung des Themenkreises »Aufstieg und Wandscheibe« geschah unter Verwendung von überdimensionierten Lego-Bausteinen. Einzelne »Baustellen« vermittelten dabei nicht nur den Bezug zu den konstruktiven Bedingungen und Beschränkungen des Bauens, sondern auch ein Stück Sensibilität im Zuge der Gruppenarbeit.

B.M.; W.-M.T.



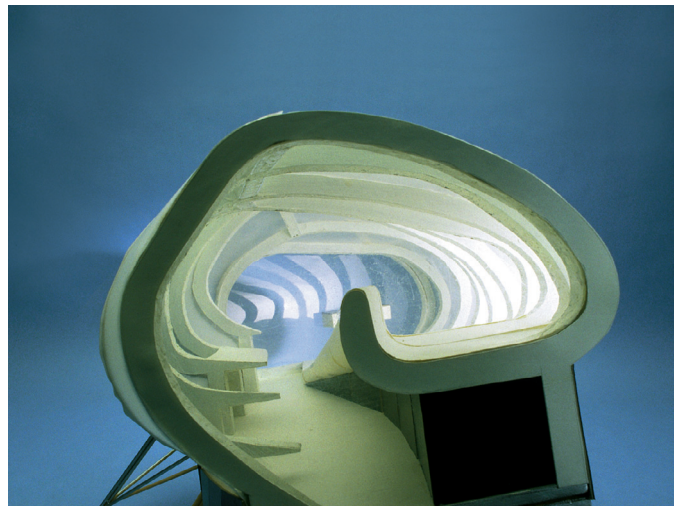
Himmelsläufer (Gottfried Baumgartner)

Der Widerspruch, eine an die Bedingungen der Schwerkraft gebundene Baulichkeit zu entwerfen, um gleichsam den entstofflichten Himmelsläufer zu beheimaten, stellte eine große Herausforderung dar. Über die verbale Ebene hinaus kristallisierten sich Zug um Zug Fragen nach den Qualitäten eines derartigen Aufenthaltsortes, den Freiheitsgraden einer möglichen Bewegung und der Charakteristik denkbarer Ausblicke in eine frei zu wählende Landschaft heraus. Mit der Entwicklung der konkreten Konstruktion übertrug sich auch der Gedanke einer Lauffigur auf die architektonische Gestalt. Die Geschwindigkeit des Laufens und die »absolute Liebe zur Freiheit« spiegeln sich in der Membrankonstruktion wider. Die Flügel sind kurz vor dem Abheben, hinaufzeigend, die Beine in Laufstellung; mittendrin liegt der Himmelsläufer und genießt den Blick in die Weite. Als Folge des Entwurfsfindungsprozesses galt es, die konkret gewordenen Forderungen nach räumlicher Freiheit in allen Himmelsrichtungen, denkbar wenigen Kontaktpunkten mit dem Untergrund, ablesbarer Dynamik und materieller Leichtigkeit, einzulösen.



Schattenfänger (Michael Marecsek)

Als Leitmotiv diente der Prozess des Einfangens verschiedenster Licht- und Schattendarstellungen. Als Resultat ergab sich eine raumbildende Hülle, die das Einfangen von Schattenprojektionen aus der Umwelt erlaubt. Die transluzente Beschaffenheit der umgebenden Haut ermöglicht die Betrachtung von Projektionen sowohl von der Innen- wie auch Außenseite. Die Verzerrung der Oberfläche bewirkt eine gesteigerte Bewegung im Zuge der Projektion der Schattenbilder auf die Hülle. Tagsüber zeichnen sich Licht-Schatten-Bilder im Innenraum ab. Bei Nacht präsentiert sich eine invertierte Situation: Durch die zentrale Beleuchtung im Inneren des Raums verursacht der »Bewohner« sein Schattenspiel.



Flurwächter (Mark Balzar)

Der Flur in seiner architektonischen Funktion diene als Schnittstelle beziehungsweise als Verbindungsstück zwischen räumlichen Bereichen. Zumeist wird er nicht als eigenständiger Raum wahrgenommen, sondern den zugeordneten Räumlichkeiten angegliedert. Er verweigert darum seine eigene Präsenz, schleust lediglich den Benutzer von einem Ende zum anderen, lässt Grenzen verschwinden und Distanzen überwinden. Durch einen möglichst engen und dunklen Gang gelangt der Besucher von einem räumlichen Bereich in den nächsten; überbrückt eine räumliche Distanz, die von einem Keil durchstoßen wird. Der Keil entpuppt sich als ein Raum, der sich der Umgebung sowohl öffnet als auch verschließt. Einmal in diesen Raum gelangt, soll dieser den Besucher wie ein »Trichter« von seinem vorgegebenen Weg abbringen und neue Möglichkeiten öffnen. Der Flur an sich gewinnt an Attraktivität und vereint in sich die Funktionen »Schleuse« und »Aufenthaltsraum«.

