

RELIEF

N 54°54'42" E 9°48'39"

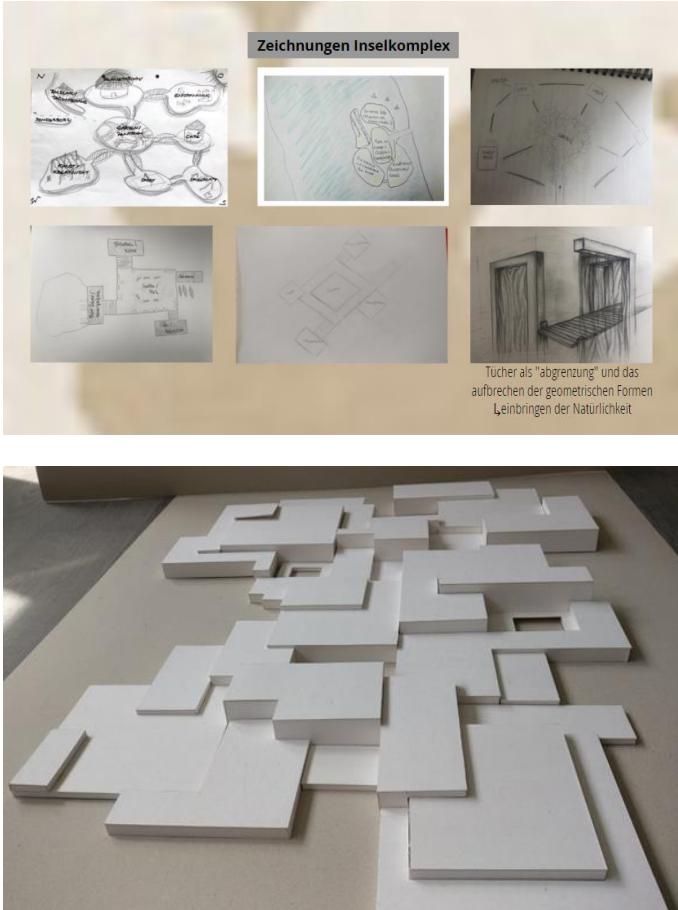
2. Kernmodul, Grundlagen des Entwerfens

basic and advanced Studies in Philosophy
and Practice of Architecture

Prof. Heike Büttner | Laura Stroszeck | Daniel
Guischard | Clemens Helmke

Sekretariat: Franziska Schuchort

Entwurfsvorhaben



Sonderborg ist eine kleine Stadt in Süddänemark, die wir mit unserem Entwurf um einen Ort der Kommunikation, Integration und des Wohlfühlens bereichern wollen. Unser Projekt ist ein Inselkomplex im Als Fjord, nahe der kleinen Brücke und des Stadtschlosses, das wir liebevoll das "Relief" nennen.

Es soll ein Platz des Zusammenkommens für jeden werden. Denn wir sind davon überzeugt, dass es von solchen Plätzen niemals genug geben kann. Und Sonderborg besitzt bislang einen derartigen Platz noch nicht: Einen Ort des zusammen Lachens, Spielens, Lernens, Staunens, Genießens, Entspannens. Unser Inselkomplex soll sowohl den Einheimischen als auch den Tourist*innen die Möglichkeit geben, sich frei zu bewegen, miteinander oder auch alleine Zeit zu verbringen, das Leben zu genießen und sich von den Zwängen und der Hektik des Alltags zu lösen.

Unser Relief ist in mehrere kleine Teilabschnitte gegliedert, wie beispielsweise ein kleines Kaffee, eine Sportanlage, ein kleinen Einkaufszentrum, ein Museum und ein Veranstaltungsbereich. Wichtig war uns dabei, möglichst jedem Besucher einen Ort zu bieten, indem wir möglichst viele Interessen bedachten.

Die Idee, einen gemeinschaftsbildenden Raum zu schaffen, war von vornherein unser Ziel. Jedoch gab es zuerst die Idee, eine Jugendherberge mit Sportanlagen, Versammlungsort, Essbereich und Allem, was dazugehört, zu planen. Allerdings gibt es in Sonderborg bereits eine kleine Jugendherberge, der wir keine Konkurrenz machen wollen. Von der sehr konkreten Idee der Übernachtungsmöglichkeit wichen wir jedoch recht schnell wieder ab und stützten uns lediglich auf die Grundüberlegungen, Ziele und Vorstellungen, um so eine freiere Gestaltung für uns zu ermöglichen. Diese erworbene Freiheit bot uns allen die Möglichkeit einer freieren Gestaltung und Interpretation unter einem gemeinsamen Konsens - dem des Zusammenbringens. Das Relief dient uns als maßgebende Grundlage, aus der wir unsere detaillierten Projekte herausextrudieren. So bleibt das Relief weitgehend erhalten und wird nur leicht verändert oder besser gesagt angepasst und so perfektioniert. Für uns besteht die Herausforderung, das Relief erkennbar zu lassen und es zugleich an das menschliche Schrittmaß und die menschlichen Proportionen anzupassen.

Architektonische Referenzen

Collage City



In der Herangehensweise an das Inselprojekt findet sich die Theorie aus Colin Rowes und Fred Koetters Werk „Collage City“ wieder und wurde hier im Ansatz angewendet.

Hierbei ist das Werk „Collage City“ eine Kritik an der modernen Architektur, welche zudem auch ein Aufruf ist, die Theorie und Praxis der Städteplanung zu amplifizieren. Dabei geht er zunächst auf den Modernismus ein. Nach seiner Auffassung gibt es zwei verschiedene Arten, den möchtegernwissen-schaftlichen und den technikbesseren Modernismus und einen, der der modernen Kunst geartet ist, ähnlich wie von den Künstlern wie Picasso oder Kadinsky. Hierbei ist ersterer für ihn abschreckend, zweiterer jedoch willkommen und auch für die spätere Städteplanung von Bedeutung.



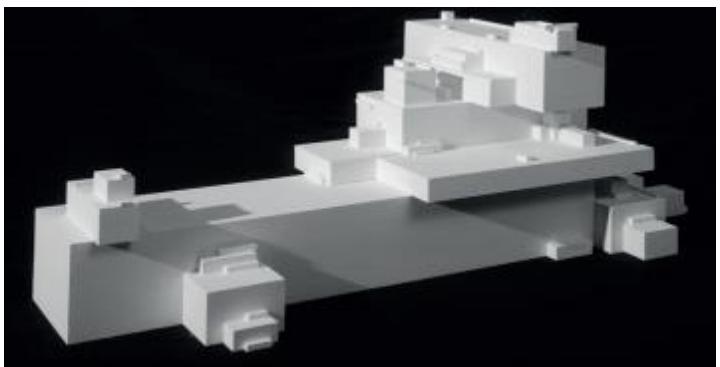
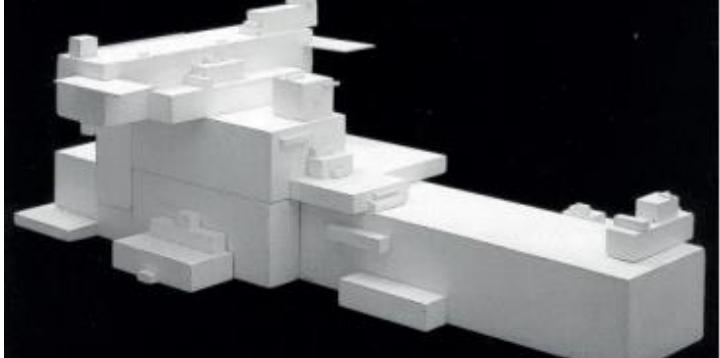
Dabei wird eine Stadt als Collage, wie ein Gemälde von einem abstrakten Künstler aufgestellt, Collage City. Es ist eine Stadt aus Fragmenten der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft. Dabei können zum Beispiel bestehende und historische, bereits vorhandene, Fragmente, wie Teile von Gebäuden, Gärten, denkwürdige Straßen oder Plätze usw. verwendet werden. Diese müssen aber im richtigen Maße Anwendung finden. Sie müssen strategisch und überlegt eingesetzt werden, damit sich die Stadt selbst entwickeln und pflegen kann. Dabei spielt auch der gesunde Menschen- verstand eine große Rolle, da er den Bedürfnissen der Stadt entspricht.

Auf dieses Projekt bezogen, beschäftigten wir uns zunächst mit den bestehenden Fragmenten der Stadt und kamen zu Überlegungen, was ihr fehlt und wie diese aufgewertet werden kann.

Folglich kamen wir zu der Schlussfolgerung, dass, damit in der Stadt Sonderborg jeder wichtige Aspekt vertreten ist, ihr ein Ort der Erholung, der Freiheit und des Zusammenkommens fehlt.

Um dies umzusetzen, wurden und werden im weiteren einzelnen Fragment und kleinere Designs nach Rowe zu einem Ganzen zusammengefügt, wobei als Ergebnis aus einem kleinen Teil der Stadt eine utopische Insel, die für jeden zugänglich ist, entsteht. Und auch hier ist die Insel zuletzt ein Fragment der größeren Stadt, welche diese aufwertet.

Kasimir Malewitsch



Der aus einfachen Verhältnissen stammende Kasimir Malewitsch wurde am 11.02.1878 in Kiew (Ukraine) geboren. Bereits als Kind war er von der sich verändernden Natur fasziniert, was zur späteren Begeisterung des Impressionismus und dessen Farbgestaltung führte. Als Malewitsch 30 Jahre alt wurde, veränderte sich seine künstlerische Haltung. Von nun an beschäftigte er sich mit der neuen und eigenständigen Kunst. Darunter fällt das Abstrahieren der naturalistischen Darstellungsformen, sowie das Zerlegen von Raum und Zeit im Bild. 1914 begann er quadratische oder rechteckige, einfarbige Flächen vor Collagen zu setzen. „Diese autonome Setzung elementarer und einfarbiger Flächen wird zu Malewitsch großer Erfindung, zum Ursprung seiner gegenstandslosen Welt.“

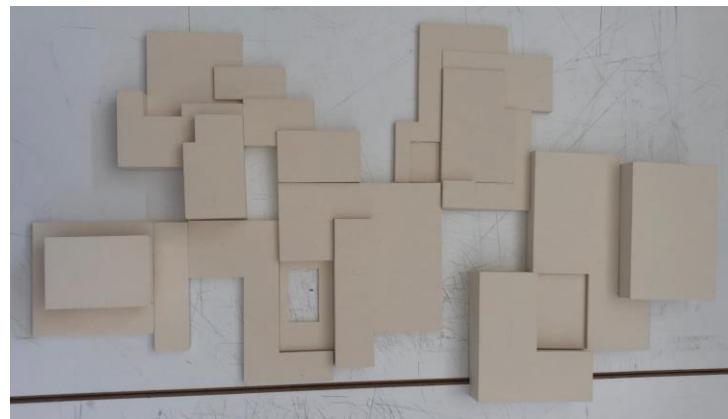
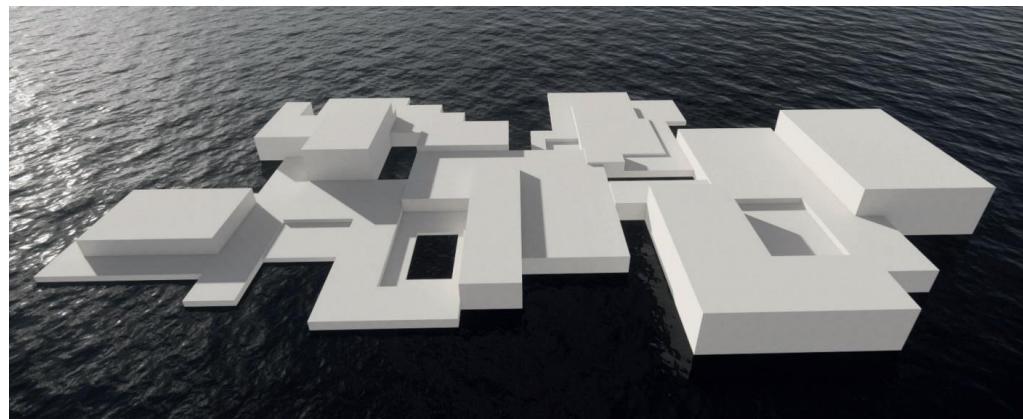
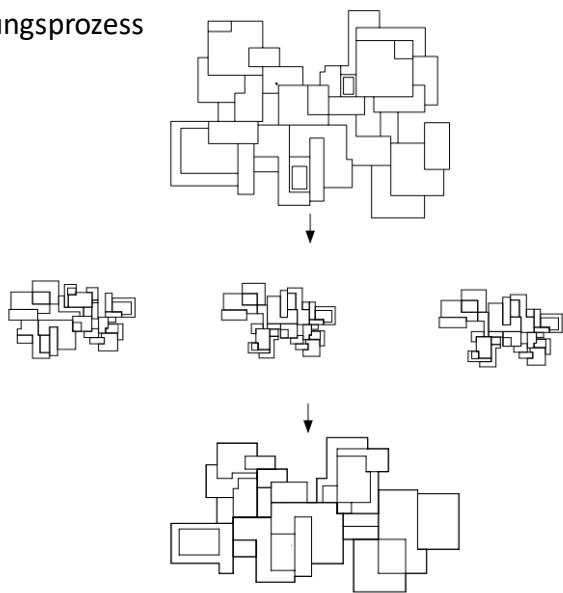
Diese gegenstandslose Welt fasste Kunst jenseits der Realität, sowie als eine subjektive Bilderwelt auf. Malewitsch setzte sich während dieser Zeit mit verschiedenen Arten des Suprematismus auseinander. Diese Stilrichtung umschreibt die Welt oberhalb, supraphysischer Realität, als reine Empfindung. „Doch von Malerei kann im Suprematismus keine Rede sein. Die Malerei ist lange abgeschafft, der Künstler selbst ist ein Vorurteil der Vergangenheit“, so Malewitsch. „Das Malen von Bildern bliebe fortan denen überlassen, die unfähig sind, trotz großer Bemühungen, sich von der Fläche zu befreien.“ Kasimir Malewitsch wurde somit zum führenden Avantgardisten der russischen Kunst.

Nach der Beschäftigung mit den verschiedenen Formen des Suprematismus gelangte Malewitsch zum räumlichen Suprematismus und der damit verbunden Architektur. Der Suprematismus wurde somit in andere Disziplinen integriert. Zusammen mit dem Künstler und Architekten El Lissitzky entwickelte er, basierend auf dem malerischen Suprematismus, dreidimensionale Körper, sogenannte Architektona. Die Grundform dafür war das gemalte Quadrat, das sich zum Würfel zusammensetzte, der wiederum horizontal und vertikal aneinander gereiht wurde. Somit sollten visionäre Gebilde für Bauten im kosmischen Raum dargestellt werden, die anliegende Weltraumarchitekturen erinnern.

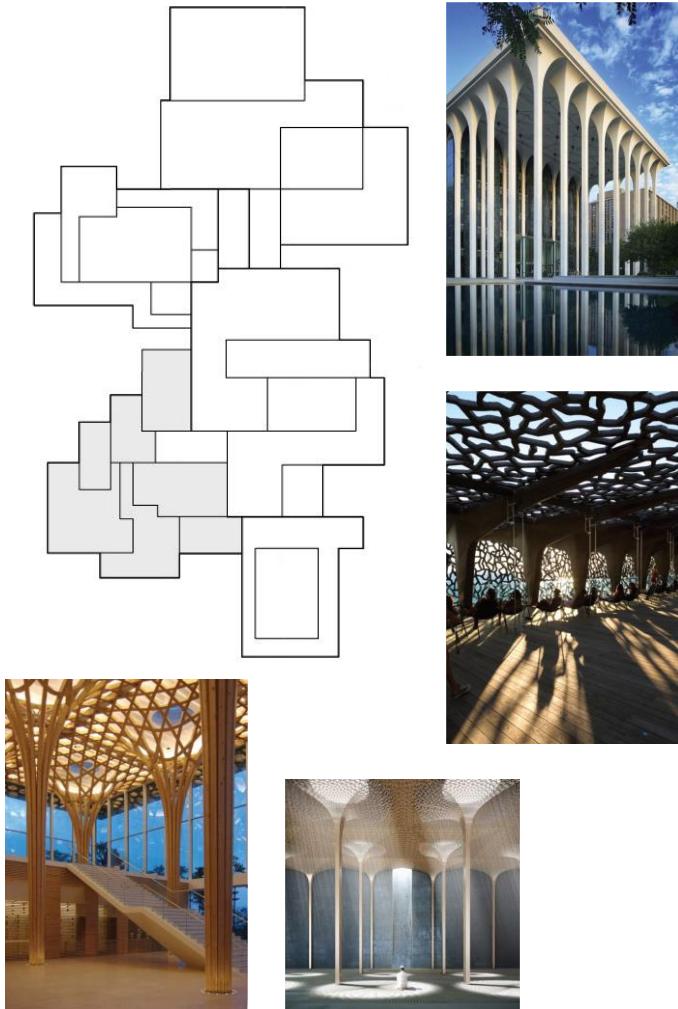
Ähnlich wie unser Thema der Hermetik erinnern die im Weltraum fliegende Architektona an, von der Erde getrennte, Gebäude. Unsere entworfene Insel soll auch vom Festland geschieden und nur durch Boote erreichbar sein. Somit bildet unsere Insel ihren eigenen Raum, mit ihrem eigenen kleinen utopischen Kulturraum. Auch bei dem Entwurfsprozess sind wir ähnlich wie Malewitsch vorgegangen. Wir suchten zuerst nach Geometrien, die ein passendes homogenes Inselgebilde darstellten und im nächsten Schritt extrudierten wir diese geometrischen Flächen, sodass ein dreidimensionaler Körper mit unterschiedlichen Höhenniveaus entstanden ist.

Entwurfsprozess

Formfindungsprozess



Eigenes Entwurfsvorhaben

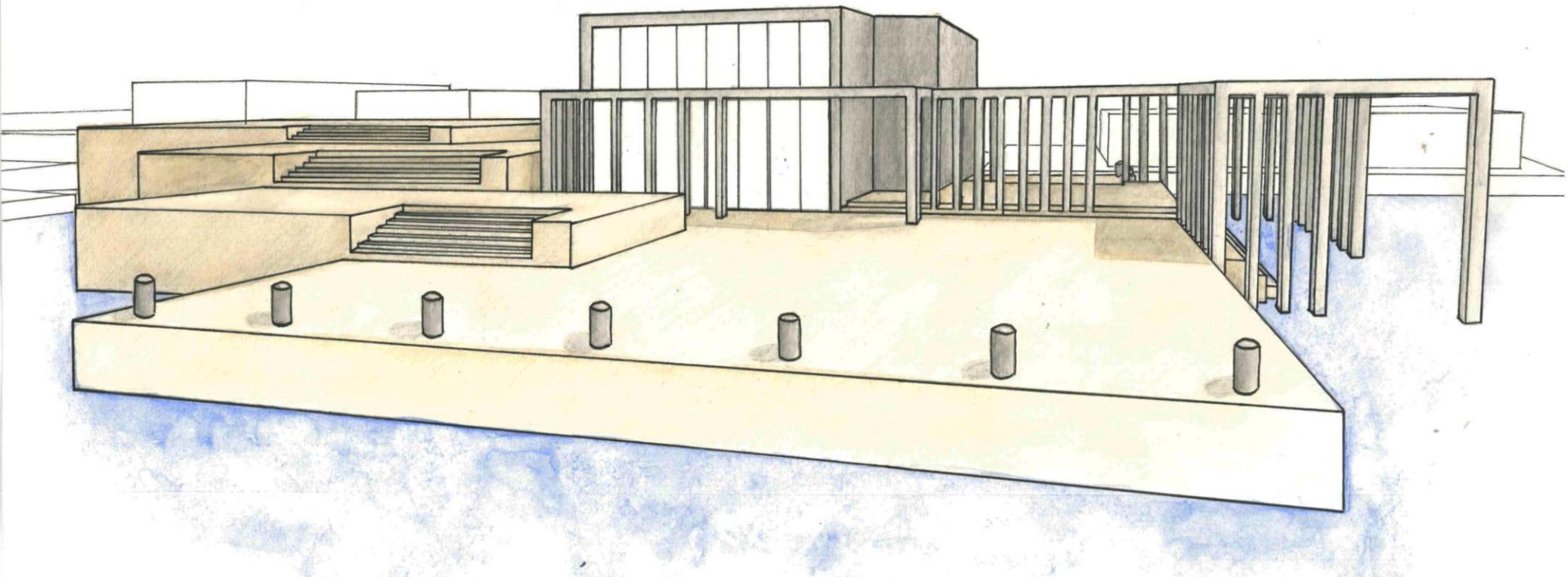


Im Südwesten angrenzend an das Zentrum des Inselkomplexes, befindet sich der Veranstaltungsbereich und Aufenthaltsbereich. Über verschiedene Treppen kann man zum untersten Plateau hinunter flanieren, dort verweilen, entspannen auf den geplanten Grünflächen und den Blick auf den Als Sund und das Schloss Sonderburg genießen.

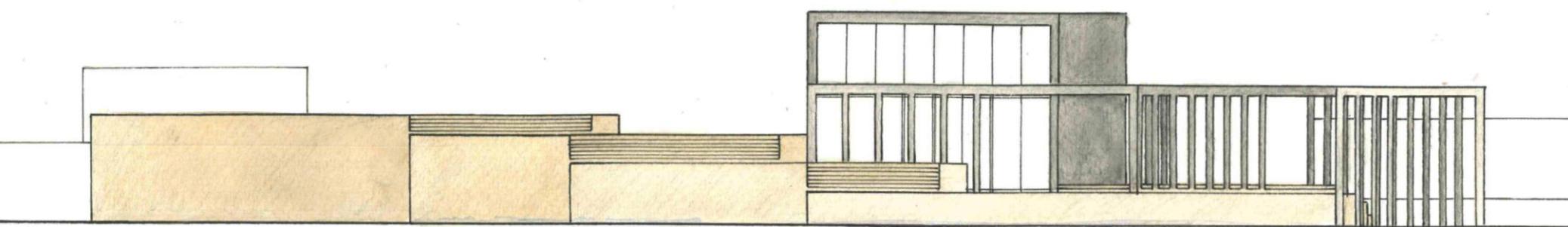
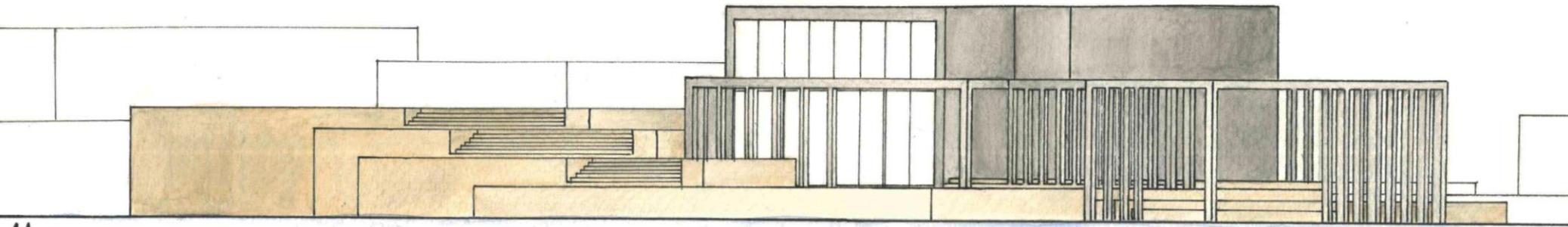
Die südlichste Fläche des Komplexes ist mit dem Gedanken entstanden, eine Schatten spendende Überdachung zu schaffen, einen Platz zu an dem sich jeder aufhalten und zur Ruhe kommen kann. Aus diesem Grund ist dieser Part nicht massiv wie die anderen, sondern wurde weiter in die Höhe extrudiert und ist teils an den Rändern mit einer Stützenkonstruktion versehen. Er schwebt leichtfüßig über dem Relief und ist dennoch mit diesem verbunden. Durch die unterschiedlichen Abstände und Anzahlen der Stützen, sowie einige offene Flächen, entsteht über den gesamten Tag verteilt ein interessantes Spiel aus Licht und Schatten. Man gelangt über Sitzstufen direkt zur Wasseroberfläche und hat die Möglichkeit sich zu setzen. Da der Unterstand schon von Anfang an eine der höheren Flächen war und es von großer Wichtigkeit war das Relief möglichst beizubehalten, ist auch dessen Bodenfläche leicht erhöht erreichbar, so dass man den Eindruck hat von der großen Uferpromenadenfläche in einen anderen Bereich aufzusteigen.

Auf der anderen Seite geht man über eine Treppe ab zum niedrigsten begehbaren Außenbereich des Teilkomplexes. Hier befinden sich wie auch auf der Hauptfläche einige Bootsanleger, denn die Insel ist ausschließlich auf dem Wasserweg zu erreichen und so ist es erforderlich, dass dies an vielen Stellen möglich ist.

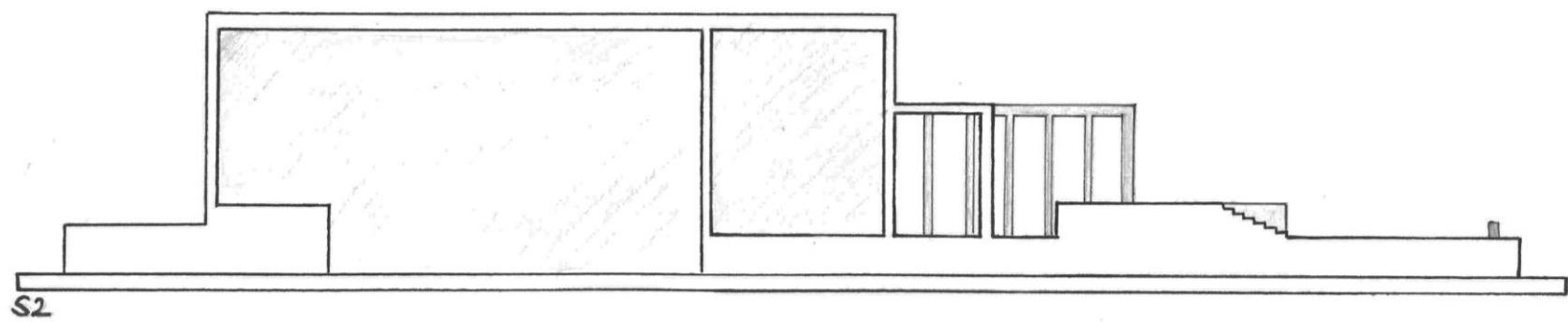
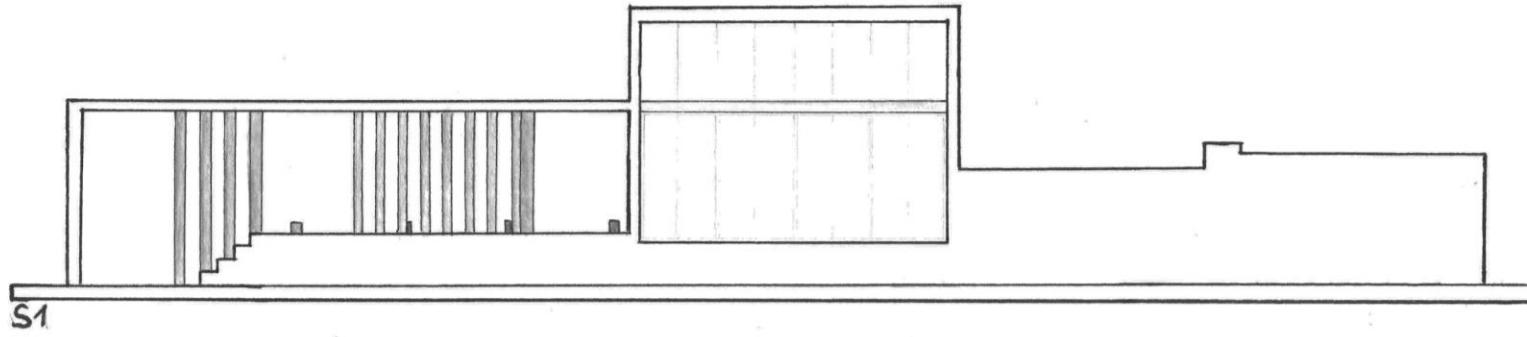
Im höchsten der einzelnen Reliefteile ist die Konzert- und Theaterhalle untergebracht. Vor ihr zieht sich eine Pergola über die gesamte Breite als Verlängerung der Überdachung. Um hier das Konzept von Licht und Schatten weiter zu verfolgen, besteht die Eingangsfront komplett aus Glas, die Fenster über der Pergola, sowie die vier Eingangstüren, wodurch auch im Foyer der Halle eine interessante Lichtgestaltung geboten wird. Die Veranstaltungshalle führt als einziges Teil in das Relief, da sich ihr Bodenniveau auf Höhe des Wasserspiegels befindet. Dies soll dafür sorgen, dass das Gefühl geweckt wird, man würde in das Relief hineinstiegen und so unter Wasser gelangen, ist aber dennoch von hohen schützenden Wänden umgeben. Man gelangt über die Eingangshalle in den Veranstaltungssaal, in welchem eine Treppe hinunter zur Bühne führt.



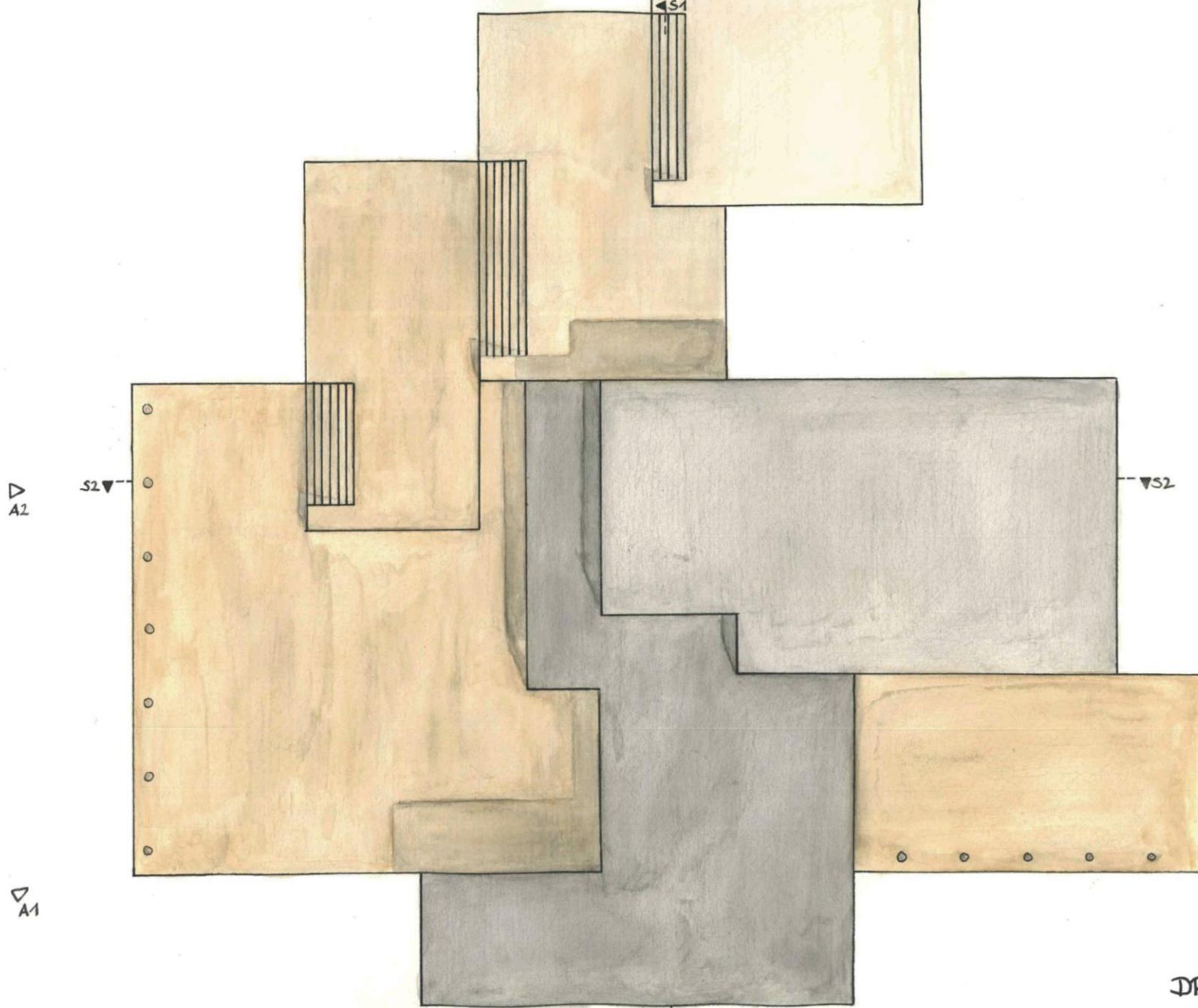
PERSPEKTIVE



ANSICHTEN 1:150



SCHNITTE 1:150



DRAUFSICHT 1:150