

BAUNETZWOCHEN #461

Das Querformat für Architekten

21. Juli 2016



DIESE WOCHE

Pipilotti Rist. Moby. Weimar. Was Berlin mit dem „Festival of Lights“, Nürnberg mit der „Blauen Nacht“ oder Mainz mit der „Luminale“ etabliert haben, findet seit 2012 auch auf Weimarer Fassaden statt – doch ist das Videomapping-Festival Genius Loci Weimar ganz anders. Die Projektoren stehen im Abstand zur Architektur, sind aber eng mit ihr verbunden – Denkmalpflege digital. Diesen August werden die „Wände“ in und um den Ilmpark bespielt, darunter auch das Tempelherrenhaus.



7 Flüsternde und schreiende Wände Videomapping auf Weimarer Fassaden

Von Danuta Schmidt

3	<u>Architekturwoche</u>
4	<u>News</u>
21	<u>Tipps</u>
26	<u>Buchtipps</u>
31	<u>Bild der Woche</u>

Titel: Atrium Weimar: Mammasonica - Zoetropolis,
Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2015
oben: Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2013

BauNetz Media GmbH
Geschäftsführer: Jürgen Paul
Creative Director: Stephan Burkoff
Chefredaktion: Jeanette Kunsmann
Texte: Riccarda Cappeler, Jeanette Kunsmann,
 Danuta Schmidt
Gestaltung / Artdirektion: Natascha Schuler


 Keine Ausgabe verpassen mit
 dem Baunetzwoche-Newsletter.
 Jetzt abonnieren!



Musste schon 2015 gehen: Pablo Picasso, Le Tricorne, 1919, im Four Seasons Restaurant, Philip Johnson, Ezra Stoller, © Esto. © Picasso Estate/SODRAC (2013). Stage curtain owned by New York Landmarks Conservancy

SAMSTAG

Das letzte Poolside Lunch: Am vergangenen Samstag, 16. Juli 2016, wurde das New Yorker Restaurant „The Four Seasons“ geschlossen. Damit verschwindet nicht nur eine Philip-Johnson-Ikone, sondern auch die gesamte Einrichtung. Diese soll nämlich Ende Juli versteigert werden, wie das [Handelsblatt](#) weiß: „Töpfe ab 300 Dollar, Stühle ab 1.000 und ein Kaffeeservice ab 500.“ Phyllis Lambert, ohne die Mies van der Rohe und Philip Johnson das Seagram Building niemals gebaut hätten, empörte schon letzten Sommer, dass der neue Eigentümer Picassos „Le Tricorne“ verkauft hatte. Der Wandteppich war schließlich legendärer Bestandteil der Inneneinrichtung. Nach so viel schlechten Nachrichten folgt auch eine gute: Ab 2017 soll es ein paar Blocks weiter eine Fortsetzung geben. Das neue „Four Seasons“ an der 280 Park Avenue wird der brasilianische Architekt Isay Weinfeld gestalten – und damit eine neue Ära beginnen. *jk*

NEWS

RESET MODERNITY

AUSSTELLUNG IN KARLSRUHE



Fabien Giraud, Tout monument est une quarantaine, 2012–2014, © Fabien Giraud

Zum 300. Stadtjubiläum hat das Zentrum für Kunst und Medientechnologie 2015 Karlsruhe mit der Globale ein 300 Tage laufendes Kunstevent geschenkt. Zum Abschluss zeigt das ZKM jetzt die Ausstellung „Reset Modernity!“ und fordert einen Neustart: Die Moderne sei eine Methode gewesen, die es ermöglichte, zwischen Vergangenheit und Zukunft, Nord und Süd, Fortschritt und Rückschritt zu unterscheiden – heute drehe sich dieser Kompass wild im Kreis, ohne noch groß Orientierung zu bieten. Ausgestellt sind unter anderem Werke von Jeff Wall, Thomas Struth und dem Office for Political Innovation von Andrés Jaque. *Noch bis zum 21. August 2016 im ZKM Karlsruhe*

zkm.de

ANIME ARCHITEKTUR

AUSSTELLUNG IN BERLIN



Ghost in the Shell, © 1995 Shirow Masamune / KODANSHA · BANDAI VISUAL · MANGA ENTERTAINMENT Ltd.

Mit Originalzeichnungen aus Animationsfilmen widmet sich die Tchoban Foundation einem historischen Genre – die aufwändigen Illustrationen mit Bleistift und Tusche wurden längst von den Möglichkeiten der 3-D-Animationen überholt. Im Fokus von „Anime Architektur“ stehen die Darstellung der Großstadt: Auf den Zeichnungen, die für die Filme „Patlabor“ (1989), „Ghost in the Shell“ (1995) und „Innocence“ (2004) entstanden, verdrängt die Skyline traditionelle Bebauungen und Landschaften. Mit den Arbeitsschritten Setting, Imageboard, Layout und Background verdeutlichen die Exponate darüber hinaus die Entstehung der Filmbilder. *23. Juli bis 16. Oktober 2016 in der Tchoban Foundation Berlin*

www.tchoban-foundation.de

WORLD OF MALLS

AUSSTELLUNG IN MÜNCHEN



Dead Mall, 1975 erbaut – 2008 geschlossen, Ohio
Foto: © Seph Lawless

Happy Shopping: Die Welt der Mall ist eine Parallelwelt, gebaut als Kathedrale des Konsums, abgeschirmt von Wind und Wetter. Das Architekturmuseum der TU München widmet sich mit seiner Sommerausstellung diesem „Bautyp des 20. Jahrhunderts, der das Gesicht vieler Städte radikal beeinflusst hat“. „World of Malls“ untersucht dabei die Architektur von Shopping Centern in der Entwicklung. Ergänzend werden mögliche Zukunftsperspektiven anhand von 23 internationalen Projekten exemplarisch vorgestellt.

Noch bis zum 16. Oktober 2016 im Architekturmuseum der TU München

www.architekturmuseum.de

DAM DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM WÜSTENROT STIFTUNG POWERED BY uncube

#SOSBRUTALISM

Brutalistische Bauwerke wie La Pyramide in Abidjan, Elfenbeinküste, sind weltweit von Verfall und Abriss bedroht!

SOSBrutalism.org versammelt über 900 Bauten des Brutalismus und startet mit dem Hashtag #SOSBrutalism eine Kampagne zum Erhalt der Projekte.

Rettet die Betonmonster!

HELP!

RINALDO OLIVERI. LA PYRAMIDE ABIDJAN, ELFENBEINKÜSTE, 1968–1973
FOTO: © BEN ROBSON 2010

GLASSCHINDELFASSADE

OBJEKT IM BAUNETZ WISSEN



Foto: Olaf Rohl für Saint-Gobain Glass

Es überragt deutlich seine Nachbarn, übernimmt aber deren Dachform: Das Wohnhaus *The Double* in Amsterdam nach Plänen von Wiel Arets fällt jedoch nicht allein aufgrund der Höhe auf, auch seine Fassade zieht die Blicke auf sich. Sie ist kleinteilig wie Schiefer oder Faserzement und folgt deren Deckart – aber sie schimmert. Grund dafür sind Schindeln aus strukturiertem Ornamentglas mit grau emaillierter Rückseite. Inspiriert von Schieferdächern der Umgebung, entstand ein Kontrast zu den grünlichen Verglasungen der großen Fenster des Wohnhauses, deren schmale Metalleinfassungen leicht aus der Ebene des Schindelkleids heraus gezogen sind.

www.baunetzwissen.de/Glas

WERKEN IM WASCHSALON

BÜRO BEI DESIGNLINES



Foto: David Marlé

Früher wurde hier Wäsche im Akkord gewaschen, heute stehen am selben Ort die Schreibtische und Computer des Architekturbüros ajstudio. Das Gestalterduo Annick Branders und Jonathan Girvan hat sich mit dem Umbau im Brüsseler Stadtteil Ganshoren einen Arbeitsplatz voller Tageslicht, flexibler Wände und einer starken Verbindung zum Außenraum geschaffen. Die Räume liegen hinter der backsteinernen Front eines Wohnhauses im Inneren eines Häuserblocks versteckt. Als erster Schritt wurde der Bestand entkernt.

www.designlines.de

480* JOBS.

Der BauNetzStellenmarkt



THE Lisbon
Architecture
Triennale

F 5 October —
11 December
2016

RM

Exhibitions

**www.
trienaldelisboa
.com**

The Form of Form

MAAT

OF

Building Site

Fundação Calouste Gulbenkian

The World in our Eyes

Garagem Sul — CCB

Sines: Seaside Logistics

Triennale's HQ

F

RM

FLÜSTERNDE UND SCHREIENDE WÄNDE

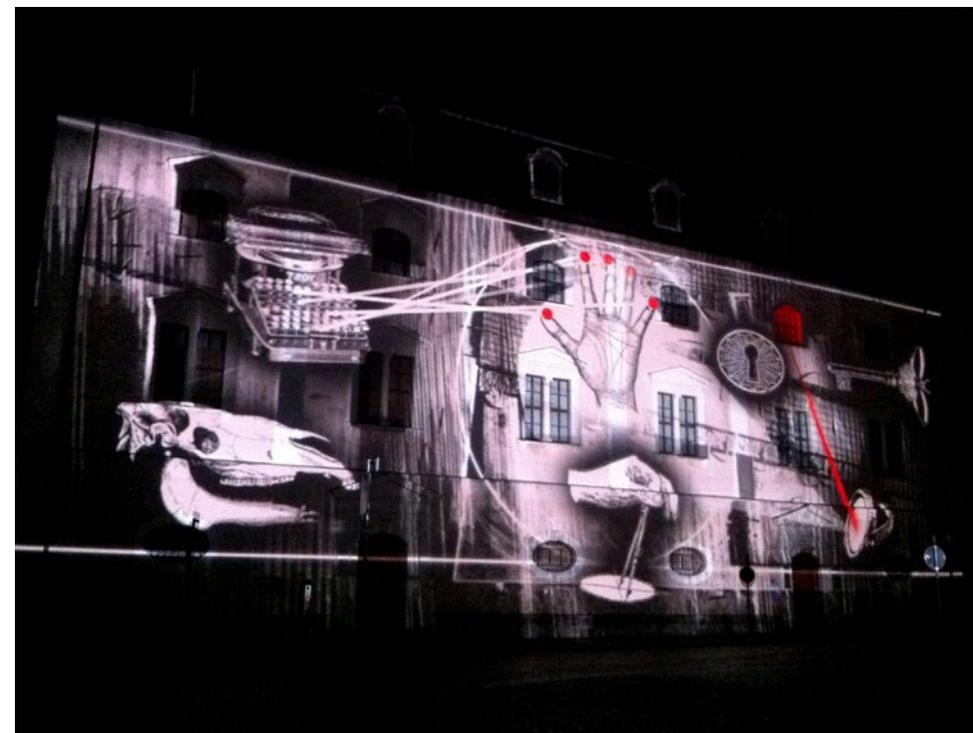
VIDEOMAPPING AUF WEIMARER FASSADEN

VON DANUTA SCHMIDT

Es ist schwarze Nacht. Die Nacht muss schwarz sein. Videoprojektoren sind in Weimars Altstadt auf eigens dafür gebauten, fünf Meter hohen Gerüsten installiert. Sie stehen im Abstand zur Architektur und doch sind sie ganz eng mit ihr verbunden. Diese Beamer werfen 15 Minuten lange Filme auf Museen, Schlösser, auf Häuser aus Jugendstil oder Moderne: Das ist zeitgenössische Kunst, Denkmalpflege digital, produziert von der digitalen Avantgarde.

links: Gerberstrasse: VJZARIA - Grain Metal Punk, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2015
nächste Seite: Anna Amalia Bibliothek: Mammasonica - Limen, Fotos: Danuta Schmidt

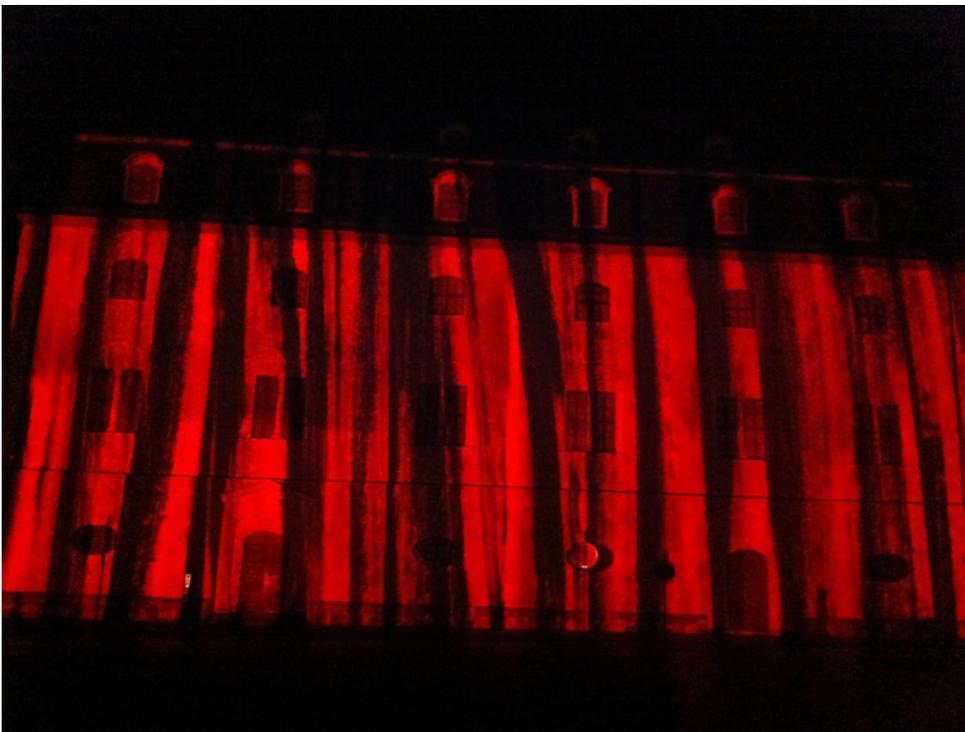




Zwischen Beamer und Architektur drängen sich tausende Schaulustige. Drei Nächte lang ist die Klassikerstadt an einem Sommerwochenende, in diesem Jahr vom 12. bis 14. August, fest in den Händen der so genannten Video-Mapping-Szene. Auch scheinbar unorthodoxe Orte wie das einzig noch besetzte Haus der Stadt in der Gerberstraße, in dem 1991 die damalige Familienministerin Angela Merkel um Diplomatie gerungen hat, wurde drei Nächte lang von Tausenden Menschen gleichzeitig betrachtet. In diesem Jahr wird das Festival in den Ilm-Park, UNESCO-Weltkulturerbe, gelegt. Das Tempelherrenhaus im Park ist das einzige Gebäude, das dabei in Szene gesetzt wird. Schon den Musiker **Moby** hat das ruinöse Bauwerk aus dem 18. Jahrhundert bei seinem nächtlichen Spaziergang durch Weimar inspiriert. Auf seiner Single „The Right Thing“ setzte er der Ruine ein Denkmal. Das Fassaden-Projektions-Festival „Genius loci Weimar“ ist ein Festival für audiovisuelle Medien, das dafür konkrete, meist historische Architektur braucht. Mit dem „Festival of Lights“ in Berlin, der „Blauen Nacht“ in Nürnberg oder der „Luminale“ in Mainz haben junge Kreative und

auch etliche Stadtväter erkannt, dass sich mit moderner Kunst die Identität einer Stadt stärken lässt. Und wenn Kunst im öffentlichen Raum stattfindet, ist sie für alle da. Hier wird die frei zugängliche Stadt zur Leinwand. So auch in Weimar, und doch macht die Klassikerstadt einiges anders und ist in der Umsetzung damit einzigartig in Deutschland.

Seit fünf Jahren bespielen Künstler aus aller Herren Länder Weimars berühmte Fassaden durch das Videomapping. Diese Kunstform der DJ- und VJ (Visual Jockey)-Szene entwickelte sich bereits Anfang der Neunziger in der europäischen Club-Kultur. Danach öffneten sich auch die Kunsthochschulen den neuen digitalen Kunstformen. Eine der bekanntesten Vertreterinnen der „Environmental art“ (umweltbezogene Kunst) ist die Schweizer Videokünstlerin **Pipilotti Rist**, die schon seit 25 Jahren sowohl analog als auch digital experimentiert. Erfunden hat das Festival für die thüringische Kleinstadt an der Ilm der Stuttgarter **Hendrik Wendler** (45), der heute in Weimar und Berlin zu Hause ist. Bevor es im August so weit ist, wird jedes Jahr im Januar ein



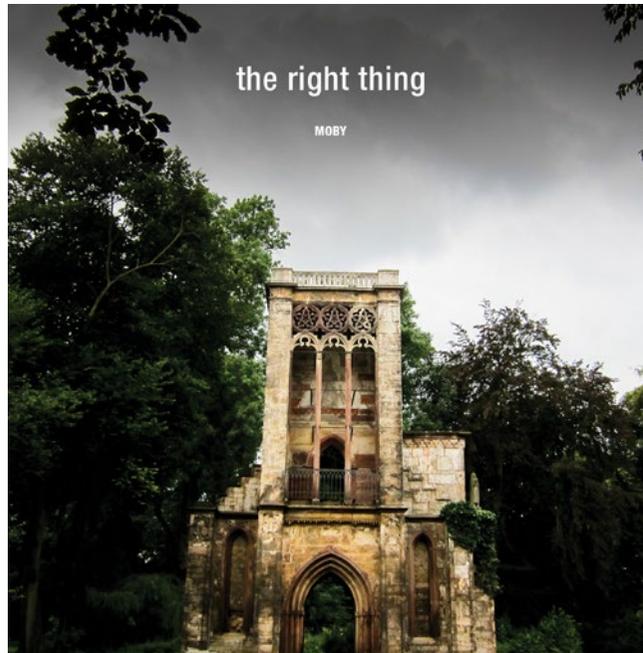
Wettbewerb ausgerufen. Allein am letzten Wettbewerb 2015 nahmen 150 Teams aus über 20 Ländern teil. Die Preisträger kamen aus Ungarn, Italien, Brasilien und aus Deutschland, und alle beschäftigen sich in ihren Wettbewerbsbeiträgen ganz konkret mit Weimar und Weimars Architektur. Jedes Jahr wurden bisher drei unterschiedliche Gebäude belichtet: das Deutsche Nationaltheater, die Anna Amalia Bibliothek, das Stadtschloss und das Gauforum waren darunter. Für die Umsetzung gibt es jeweils 15.000 Euro Preisgeld.

Zwischen 21.30 und 24 Uhr zeigen Videokünstler ihre Geschichten der Geschichte und der Gegenwart dieser Orte. Die Wettbewerbsbeiträge gehen sehr präzise auf die Orte ein: ob historisch, zeitgenössisch, städtebaulich, architektonisch oder im konkreten Fensterdetail. **MammasONica**, ein interdisziplinäres Team aus Musikern, Animationskünstlern und Mediengestaltern aus Sizilien, durfte schon mehrfach nach Weimar reisen. 2014 nahmen die Italiener das Publikum an der Anna Amalia Bibliothek auf

eine dreidimensionale Zeitreise mit: Fliegende Fische, historische Zeitmesser, ein Metronom, bemalte Fingernägel, die eine alte Schreibmaschine benutzten, muteten fast surreal an. „Tradigital“ nennen die Sizilianer ihre Kunstform: Sie nutzen 2D Animation und Stop-Motion-Technik, vereint mit interaktivem Coding. Ein auditiver Gruß von der Mittelmeer-Insel waren Live-Aufnahmen vom Ätna, die in elektronische Musik gemixt waren. 2015 bespielte das Team um Luca Pulvirenti das ehemalige Gauforum auf 400 Metern Länge.

Diese Medienkunst kann im Weimarer Fall auch von allen mitbestimmt werden. Die vielbesprochene Teilhabe der Bürger bei der Mitgestaltung ihrer Stadt wird hier auf sehr direktem und unkompliziertem Weg möglich gemacht: Ein internationaler Wettbewerb wird via Internet auf verschiedenen Medienkunst- und Wettbewerbs-Plattformen, via Facebook sowie durch Plakate an den Unis ausgerufen. Alle Wettbewerbsentwürfe werden dann in 30 Sekunden und Kleinformat auf eigens dafür gebaute Modelle projiziert: zerbröselnde Fassaden, Menschen, die durch virtuelle Räume gehen, Sprachbotschaften, nichts ist unmöglich. Die drei Modelle wandern durch die Stadt





links: Moby, Cover „the right thing“, oben: Genius Loci Clubnacht 2012, © Klaus Dyba, Genius Loci Weimar 2012
 vorhergehende Seite: Gerberstrasse: VJZARIA - Grain Metal Punk, Fotos: Danuta Schmidt

und sind an 15 höchst unterschiedlichen Orten zu bestaunen, u. a. in einer Kaffeerösterei, in einem Blumenladen, aber auch im Deutschen Nationaltheater und im Rathaus. Ziel dieser Aktion ist, jedem Bürger alle Ideen zu zeigen und ihn seinen Lieblingsfassaden-Film auswählen zu lassen. Seine Stimme und die Stimme aller anderen, die online mit abstimmen können, ergibt eine Stimme. Dazu kommen die Stimmen der sieben Juroren. Das sind renommierte und international anerkannte Medienkünstler und Lichtdesigner aus Deutschland, Belgien, Ungarn und der Türkei, die sich die Live-Umsetzung im Ilmpark fest im Terminkalender markiert haben. „Genius Loci Weimar“ beginnt am 12. August 2016, 21.30 Uhr. Und welche Botschaft hat das Festival? Stillstand ist der Tod, aber ohne Statik hält auch kein Bauwerk.

5. GENIUS LOCI WEIMAR FESTIVAL

12. bis 14. August 2016

www.genius-loci-weimar.org



e-Werk Weimar: Genius Loci Lab, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2015

DER GEIST EINES ORTES: GENIUS LOCI WEIMAR

FESTIVALLEITER HENDRIK WENDLER IM GESPRÄCH



VON DANUTA SCHMIDT

In den ersten Jahren war er noch „ein Mädchen für alles“ – mittlerweile ist der Architekt Hendrik Wendler künstlerischer Leiter des Festivals Genius Loci Weimar. Ein Gespräch über Realitätswahrnehmung, authentische Orte und Kunst und Technik des Videomappings: den Zehnkampf der Kreativen

links: Hendrik Wendler auf der Preisverleihung in diesem Jahr, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2016
nächste Seite: Wittumspalais: Media Apparat - Ana.Digital, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2013

Sie sind ausgebildeter Architekt – Häuser bauen Sie nicht? Ich habe in den Neunzigern an der Bauhaus Universität in Weimar studiert. Dort wurde man durchaus unterstützt, wenn man den Architekturbegriff etwas weiter verstanden hat. Vielleicht liegt das an der immer noch vorhandenen Bauhaustradition: Immerhin gibt es ja an dieser Uni wieder Studiengänge wie Gestaltung, Kunst und nun auch Medien. Ich habe mit den elektronischen Medien mein Interessensgebiet gefunden. Damals lag der Schwerpunkt auf „Virtual Reality“. Das hat sich in Richtung Animation, Programmierung und Medienkunst weiterentwickelt.

Vor fünf Jahren haben Sie ein Fassaden-Projektions-Festival (Videomapping) gegründet. Woher kam die Idee zum Festival? Interessanterweise vom Staat. Es gibt hier in Thüringen kluge Leute in der Regierung, die so ein Festival als „Sichtbarkeitsmaßnahme“ für den Kreativstandort langfristig entwickeln und unterstützen. Im Wirtschaftsministerium ist aufgefallen, dass wir hier in Thüringen optimale Bedingungen für einen Kreativstandort haben, mit hervorragend ausgebildeten Leuten, günstigen Mieten, Kultur und Tradition. Von außen wird das kaum wahrgenommen. Unser Festival und der Wettbewerb mit einem der höchstdotierten Medienkunstpreise (50.000 Euro) können hier ein starker Baustein sein, das zu ändern.

Genius Loci: Warum ein so akademischer Name? So sind wir eben in der Klassikerstadt. Nein, im Ernst: Genius Loci ist ja nicht akademisch, es ist eher klassisch, im Wortsinne ein uralter Begriff seit der Antike für den „Geist des Ortes“. Für Fassadenprojektionen und Videomapping ist es unser Kernbegriff: In den Wettbewerbseinreichungen sollen auf keinen Fall beliebige Effekte aneinandergereiht werden, sondern eine wirkliche Auseinandersetzung mit dem Ort stattfinden. Die Ergebnisse geben uns Recht: Die Produktion 2015 am ehemaligen Gauforum (Künstlerteam MamasOnica aus Sizilien) wurde z. B. von der Stiftung Buchenwald als herausragendes Beispiel für eine Auseinandersetzung mit historisch sensiblen Orten in Vorträgen herausgestellt. Aber auch von den Techniken, Themen und Orten her werden bei uns regelmäßig neue Wege begangen.

Warum hat Weimar dieses Fest und warum ist die Klassikerstadt so geeignet dafür? Weimar ist schon seit mehreren hundert Jahren ein Kulturstandort. Die Traditionen, Geschichten und Personen (Goethe, Schiller, Nietzsche, Cranach, van de Velde, Gropius), die sich hier abbilden, von den Ernestinern bis zum Bauhaus, sind

einfach ohne Vergleich. Schon von daher ist Weimar eine großartige Kulisse für ein Festival, das sich dem Geist des Ortes widmet. Weimar ist aber auch ein sehr lebendiger Kulturstandort. Schauen Sie einmal in das Programm des Weimarer Sommers und des Kunstfestes. Weimar hat einen beeindruckenden internationalen Austausch, nicht zuletzt über die Universität und die Hochschule für Musik Franz Liszt. Genius Loci Weimar ist hier ein neuer Baustein, der diese Kultur und Geschichte thematisiert und mit modernster Technologie sichtbar macht.

Was hat Sie zum Fassaden-Projektionsfestival inspiriert – andere Städte? Ja und nein – oder besser, im positiven und im negativen Sinne. Wir haben natürlich dieses tolle, erhebende Festivalmoment der vielen Festivals of Light aufgenommen, den abendlichen Spaziergang zwischen den Spielorten. Aber wir haben auch ganz genau hingeschaut und wir wollen vermeiden, mit Dutzenden von Orten zu protzen. Denn dadurch gleiten wir qualitativ ins Beliebige ab. Die Projektionsshows haben mit dem konkreten Ort oft nicht allzu viel zu tun, es wird keine Geschichte über den Ort erzählt. Das wollen wir durch unsere künstlerischen Arbeiten und die passgenaue Software anders machen.





Genius Loci Clubnacht, Foto: © Klaus Dyba, Genius Loci Weimar 2012

Hier werden verschiedene Kunstformen vereint: Film, Musik, Architektur – wozu fühlen Sie sich am ehesten hingezogen? Hat nicht irgendjemand einmal gesagt, Architektur ist gebaute Musik? Eine schöne Fassadenprojektion spricht einfach alle Sinne an. Treibend und stimmungsbildend ist natürlich die Musik, der Sound, dazu das intelligente Spiel mit der architektonischen Struktur und den Architekturelementen. Eine schöne Geschichte gehört noch dazu und eine musikalische, bildnerische Dramaturgie, visuelle Ideen und eine ehrliche Auseinandersetzung mit dem Ort und seiner Geschichte oder Bedeutung. Videomapping ist etwas für Generalisten, der Zehnkampf der Kreativen, und vereint viele Gewerke. Man meint fast, hier den alten Bauhausgeist wieder zu finden.

Hier geht es um den Ort, und um genau diesen Ort. Sie haben eine Software für passgenaue Projektionen entwickelt. Warum? Ich habe als Mitarbeiter der Medienfakultät in Weimar gemeinsam mit Studenten zuerst einen Prototyp für eine Videosoftware entwickelt, der mit neuen Konzepten und Technologien ganz allgemein das Video in sehr viel höherer Auflösung mit Effekten versehen kann. Das war ein Leistungssprung um den Faktor 50. Daraus entwickelte sich die passgenaue Projektion als Videoeffekt mehr so nebenher und hat sich erstaunlicherweise als künstlerisches Format als extrem stark herausgestellt. Es geht ja bei uns darum, ganz realen Objekten eine zusätzliche semantische Ebene zu verleihen, „Augmented Reality“, eine computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung sozusagen.

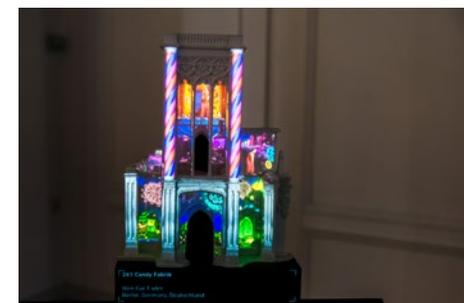
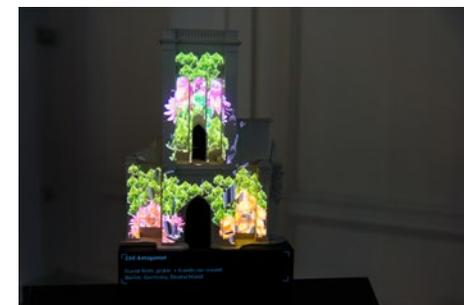
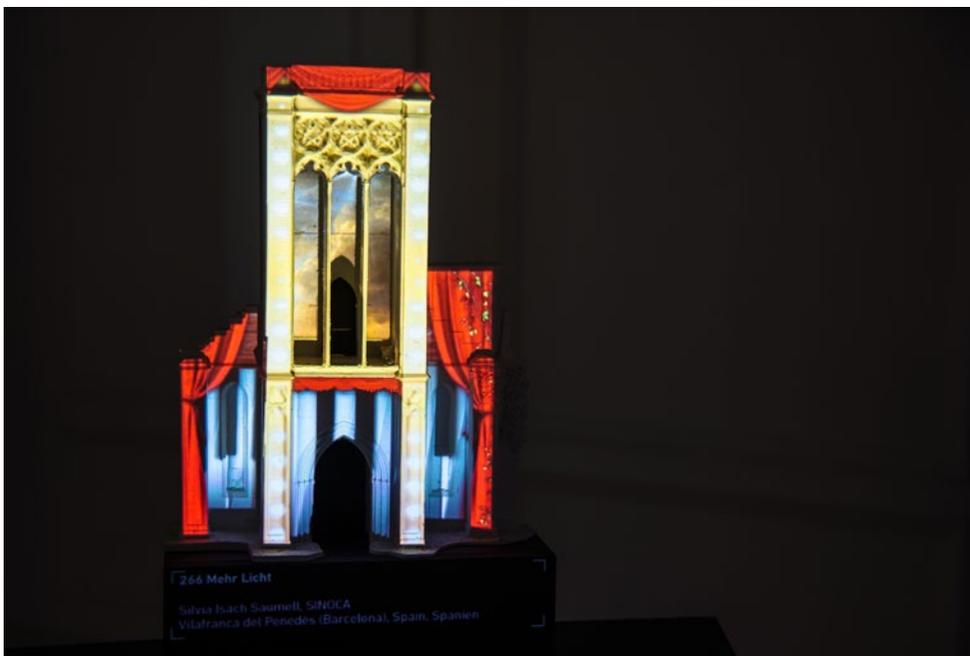
Wer war eher da, das Fest oder die Software? Zuerst gab es die Software. Aber das Festival ist jedes Jahr eine neue Herausforderung für das Programm. Im letzten Jahr hatten wir die Aufgabe, einen Ort mit 14 Projektoren zu bespielen. Das muss eine Software erst einmal leisten. Da wachsen wir natürlich mit. Es war die größte Außenprojektion in der EU im Jahr 2015, dem UNESCO-Jahr des Lichts.

Wo kann man die Software außerdem nutzen? Die Software „Stage Designer“ hat viele Einsatzbereiche, überall dort, wo Video- und andere Bildmedien zum Einsatz kommen. Das sind Events, Konzerte, Ausstellungen, Messen. Einen ganz besonderen Schwerpunkt bilden Theater und überhaupt alle Bühnenproduktionen. Sogar Kirchen sind Nutzer.

Wie funktioniert das visuell? Die Software besteht aus zwei Teilen. Der eine Teil funktioniert wie ein Bildbearbeitungsprogramm wie Photoshop, aber eben für Video und in Echtzeit. Alle Effekte werden genauso schnell gerechnet, wie die Videobilder ankommen. Der zweite Teil ist das sogenannte „Mapping“ – hier wird das Ergebnis aus dem ersten Teil in einzelne Kacheln zerlegt. Diese Kacheln haben an den Ecken Anfasser (sogenannte „Pivots“), die man dann bei der Ausgabe auf den markanten Objekt- bzw. Gebäudeecken positionieren kann. Damit gleicht man Verdeckungen oder perspektivische Verzerrungen aus. Das Prinzip ist erweiterbar. Man kann zum Beispiel mehrere Projektoren auf einem Objekt oder Gebäude kombinieren, indem man an den Überschneidungsbereichen weich aus- bzw. einblendet. Das heißt dann „Softedge“. Und dann gibt es noch „Auto-Kalibrationsverfahren“ und „3D-Mapping“. Da wird das Objekt komplett eingeladen und virtuell bespielt, das ist eine ganze Wissenschaft.



Anna Amalia Bibliothek: Mammasonica - Limen, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2014



Die ausgestellten Entwürfe für die geplante Projektion auf dem Tempelherrenhaus im Ilmpark
alle Fotos: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2016

Der größte Unterschied zwischen dem ersten Festival und dem nunmehr bereits fünften? Das erste hatte nur eine Location, aber im Ernst: Wir haben natürlich sehr dazugelernt in den letzten Jahren und müssen den anderen Beteiligten wie Behörden und Partnern nicht mehr so viel und oft erklären, was wir eigentlich machen. Das hilft enorm. Das Team ist auch gut eingespielt und die hier frei werdende Energie stecken wir in neue spannende Projekte, wie z.B. das LAB (Labor für den Nachwuchs-Künstler), AVFormat (Live Video Performances auf der Bühne), 3D-Raumakustik und auch ganz neue Wege in der Location, wie in diesem Jahr mit Wasserprojektionen.

Gibt es Ängste im Vorfeld? Ängste nicht wirklich, aber jeder einzelne Schritt ist spannend. Wie kommt der Wettbewerb an, was für Arbeiten gewinnen? Wenn man sich z.B. das ehemalige Gauforum im letzten Jahr vorstellt: Als künstlerischer Leiter bringt man eine 14-Projektoren-Produktion in einen Wettbewerb ein, und zu dem Zeitpunkt weiß man noch gar nicht, wie man das technisch realisiert und ob es überhaupt

Künstler bzw. Künstlergruppen gibt, die der Aufgabe gewachsen sind.

Mit dem Gauforum, in dem heute das Landesverwaltungsamt sitzt und eine Shopping-Mall untergebracht ist, wurde eine der größten Fassadenprojektionen weltweit umgesetzt. Warum dieses Gebäude? Ende 2014 bemerkten wir schon, dass es wieder eigenartige Gruppierungen im Land gibt, die sich schließlich in der Pegida bündelten. Wir wollten ein Achtungszeichen setzen. Wir sind aber nicht diejenigen, die entscheiden, was mit dem Gebäude passieren soll. Wir sagen nicht, wir wollen es behalten. Wir machen auch keine Vergangenheitsbewältigung. Die Künstler sollten völlig frei mit dem Ort umgehen dürfen. Einzige Rahmenbedingung war der Ort selbst mit seinen für das kleingliedrige Weimar überdimensionalen Ausmaßen von 135 x 100 x 135 Metern. Auch die Vorbereitungen waren sehr aufwändig. Wir mussten zum Beispiel alle Fenster abkleben – und das waren nicht wenige.

Der schönste Moment für Sie als Festival-Chef? Wenn man dann nach zehn Monaten Arbeit gemeinsam mit 15.000 Besuchern im Dunkeln an genau so einem Ort steht. Dann gehen die Projektoren an, aus den Lautsprechern tönt Musik in die Nacht, und ich genieße ein tolles Werk aller Beteiligten.

Welche Vision haben Sie? Es gibt da so einige, sowohl was die künstlerischen Aspekte angeht als auch, welche neuen Formate entwickelbar sind. Bei uns kommt ja jedes Jahr etwas Neues dazu. In diesem Jahr sind wir „nur“ im Ilm-Park. Ich würde mich freuen, wenn Genius Loci zu einem ganzen Sommer in Weimar anwächst.



Deutsches Nationaltheater: Rüstungsschmie.de - Klang3, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2014



Gerberstrasse: VJZARIA - Grain Metal Punk, Foto: © Henry Sowinski, Genius Loci Weimar 2015

FASSADE

Agraffe.

Curtain Wall.

Halteanker.

Sandwich.

VHF.

...noch Fragen?

BAUNETZ WISSEN
Das Online-Fachlexikon

sponsored by **CM**
sonnenschutz. perfekt. anders.

MHZ
LICHT. RAUM. LEBEN.

Anzeige

COMPETITION TEAMWORK VERSUS NEIDKULTUR



Das alte Schuehaus auf dem Biberacher Marktplatz: eine temporäre Installation von Christian Schechinger und Stephan Schwölm, 2014, Ansicht: © Christian Schechinger

„Notwendiges Übel“ könnte ein aktuelles Synonym für den Architekturwettbewerb sein: Einerseits gilt er als Garant für Qualitätssicherung unserer gebauten Umwelt, birgt andererseits jedoch enorme wirtschaftliche Risiken für die Architekturbüros. Hinzu kommt, dass der Zugang zu teilnahmebeschränkten Wettbewerbsverfahren für junge und kleine Büros mangels Referenzen oft gar nicht möglich ist und dadurch frische, junge Ideen von Anfang an ausgeschlossen werden.

Kilian Kada (kadawittfeldarchitektur), Patrick Lüth (Snøhetta), Christian Schechinger (Endres+Tiefenbacher), Dirk Bonnkirch (competitionline) und Thomas Hoffmann-Kuhnt (wettbewerb aktuell) diskutierten am 14. Juli 2016 im Rahmen der 11. JUNG Architekturgespräche in München über die Problematik der „competition“ im deutschsprachigen Raum. Der größte Kritikpunkt aller Podiumsteilnehmer war die in Deutschland vorherrschende Neidkultur. Die Architektenschaft müsste aktiv werden und durch eine offene Gesprächskultur und mehr Verständnis füreinander den Herausforderungen gemeinschaftlich begegnen.

Anzeige

Dialogisch Arbeiten

Skizze, Modellbau, Rendering – Wettbewerbe bei kadawittfeldarchitektur werden ganzheitlich gesehen und mit jedem Handwerkszeug entworfen. Dabei steht Kommunikation und Teamwork im Zentrum der Wettbewerbsarbeit. Das rund 40-köpfige Team der Wettbewerbsabteilung erhält innerhalb der Bürostruktur denselben Stellenwert wie die ausführenden Architekten. Dies führt laut Kilian Kada, Leiter der Wettbewerbsabteilung, zu einem hochwertigen und angenehmen Arbeitsklima und gleichzeitig zu einer geringen Fluktuation und einer Erfolgsquote von fast 30%. Entwurfscoachings innerhalb der Abteilung fördern die Kommunikation und spornen an, immer wieder das Beste aus den Mitarbeitern herauszukitzeln. Kada präsentierte in seinem Vortrag exemplarisch den gewonnenen Wettbewerb zur DFB-Akademie in Frankfurt und die Realisierung der Grimmwelt Kassel.

Spaß am notwendigen Übel

„Ohne sie gäbe es uns nicht, und mit ihnen geht es uns oft schlecht.“ Mit diesem Satz beendete Patrick Lüth, Büroleiter der Innsbrucker Dependance von Snøhetta, seinen kleinen Einblick in die Welt des norwegischen Architektenkollektivs. Anhand zweier bedeutender Wettbewerbserfolge – der Bibliothek in Alexandria und der Oper in Oslo – schilderte er die standortübergreifende Arbeitsweise, bei der jeder Mitarbeiter die Chance erhält, in allen Bereichen innerhalb der Bürostruktur zu arbeiten. Kern des guten Bürozusammenhalts sei auch das tägliche gemeinschaftliche Mittagessen, das an jedem Standort um Punkt 12 frei von Arbeitsgesprächen stattfindet. Die starke Verbundenheit des Büros zur Natur und zur Kunst spiegelt sich im gesamten Werk Snøhettas wieder, so konnte die Oper nur realisiert werden, da sie als Skulptur entwickelt wurde und Kunst in Norwegen keinem Baugesetz unterliegt. Als jüngster Wettbewerbserfolg zählt ein Seilbahnprojekt in Bozen zu den Arbeiten des Innsbrucker Standortes, der sich mit allen Projekten im deutschsprachigen Raum auseinandersetzt.

Wie ein Gedicht

Heiter, harmonisch, hoch, heftig, hell, haptisch, herausfordernd, haltend, hängend, herabgelassen – so beschrieb Newcomer Christian Schechinger seinen durchaus poetischen Entwurf zum alten Schuehaus in Biberach am Riss. Eine architektonische Intervention in den öffentlichen Raum, mit der er 2015 den Hugo-Häring-Nachwuchspreis für sich entscheiden konnte.



Skulptur jenseits des Baurechts: das Opernhaus in Oslo von Snøhetta, Foto: © Gerald Zugmann

Die nächsten JUNG Architekturgespräche finden in Köln, Wien und Zürich statt. Am 22. September 2016 diskutieren die Architekten Matthias Castorph von Goetz Castorph und Alexander Schwarz von David Chipperfield Architects mit dem Vizepräsident der Architektenkammer Nordrhein-Westfalen Michael Arns über das Thema Baukultur. Informationen und Anmeldung unter: www.jung.de/architekturgespraech



DESIGNLINES SPECIAL: ISLAND

Designlines



Ausstellungsbereich im Raum im Raum
© Peter D. Hartung

VON RICCARDA CAPPELLER

Essen und Kunst war in den 1980ern noch ein neues Konzept. Gordon Matta-Clark eröffnete zu dieser Zeit mit einigen Künstlerkolleginnen das Restaurant „Food“ in Soho in New York. Es entstand ein Ort des Austauschs zum Thema Essen, das beides sein sollte: Business und künstlerische Intervention. In Bezug zu diesem Projekt wurde der Titel „Food - Ökologien des Alltags“ für die 13. Triennale für Kleinplastik gewählt.

KUEHN MALVEZZI SETZEN ÖKOLOGIEN DES ALLTAGS IN SZENE

13. TRIENNALE KLEINPLASTIK FELLBACH

Die Kuratorinnen Susanne Gaensheimer und Anna Goetz haben dazu aktuelle, konfrontierende, aber auch Austausch fördernde Positionen und Projekte ausgewählt, die eine spannende Bandbreite zeitgenössischer Kunst zeigen.

Veranstaltungsort in Fellbach bei Stuttgart ist der Alte Kelter, inszeniert von den Berliner Architekten Kuehn Malvezzi. Sie teilten die 2.500 Quadratmeter große Halle durch einen Raum im Raum aus weißem Stoff auf. Das Innere der textilen Installation bildet die Hauptausstellungsfläche, während außen herum ein Rundgang entstanden ist, der neben einigen Kunstobjekten vor allem die Architektur des Kelters hervorhebt. Die zurückhaltende und zeitlose Ausstellungs-gestaltung gibt den vielfältigen und teils sehr lebhaften Projekten einen einheitlichen Rahmen und ermöglicht dem Besucher einen individuellen Streifzug.

Über 40 internationale Künstler zeigen Reflektionen zum Thema Essen, Ernährung, Ökologie und Ökonomie und nehmen Bezug auf politische und gesellschaftskritische Fragestellungen. Jedes Werk bekommt eine eigene räumliche Dimension, die mit einfachsten Mitteln umgesetzt wird. Ein Tisch mit einer Sammlung von unkommerziell gebrannten Schnäpsen bringt die Besucher zusammen. Ein Archiv derselben



Schnäpse, in einheitlichen Gefäßen aufgereiht auf einem Regal, zeigt einen ganz anderen Umgang mit dem Titel Library of Spirits. Natürliches und Alltägliches kommt zusammen mit Artifiziellem. Die heutige Verbindung von Mensch und Natur wird dabei ebenso dargestellt wie die Entfremdung und Pervertierung von Nahrungsmitteln.

Die Installation „EIN'MACH'ENDE – In Gärung geraten“ zum Beispiel nimmt Bezug auf den ökologischen und ökonomischen Kreislauf von Nahrungsmitteln. Eingemacht, eingekocht, getrocknet und archiviert bekommt containertes Obst



links: Gordon Matta-Clark, FOOD, 1971, © VG Bild-Kunst, Bonn 2016, Photo: Richard Laundry, Bearbeitung/manipulation: Gordon Matta-Clark rechts: Banu Cennetoglu, Library of Spirits, © Peter D. Hartung

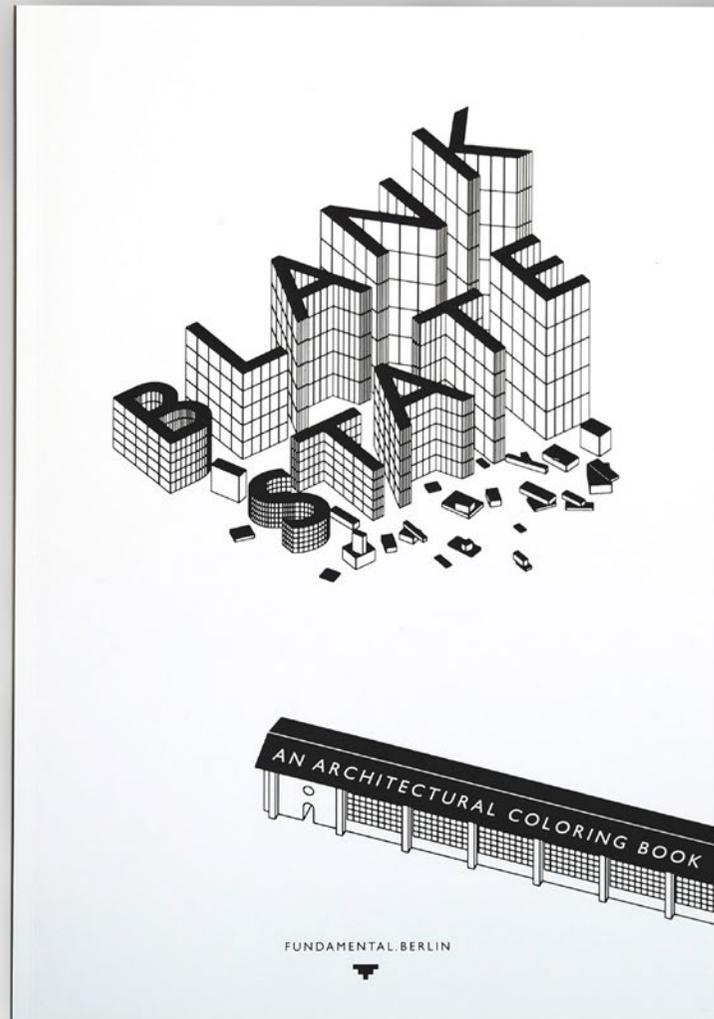
und Gemüse hier wieder einen Wert und kann im Tauschhandel erworben werden. Mit jedem Glas auf den aus Holz-Paletten errichteten Regalen stellen die beiden Künstler Valentin Beck und Adrian Rats die Frage „Wie werden wir leben?“

Triennale Kleinplastik Fellbach

Noch bis zum 2. Oktober 2016

im Alten Kelter Fellbach

www.triennale.de

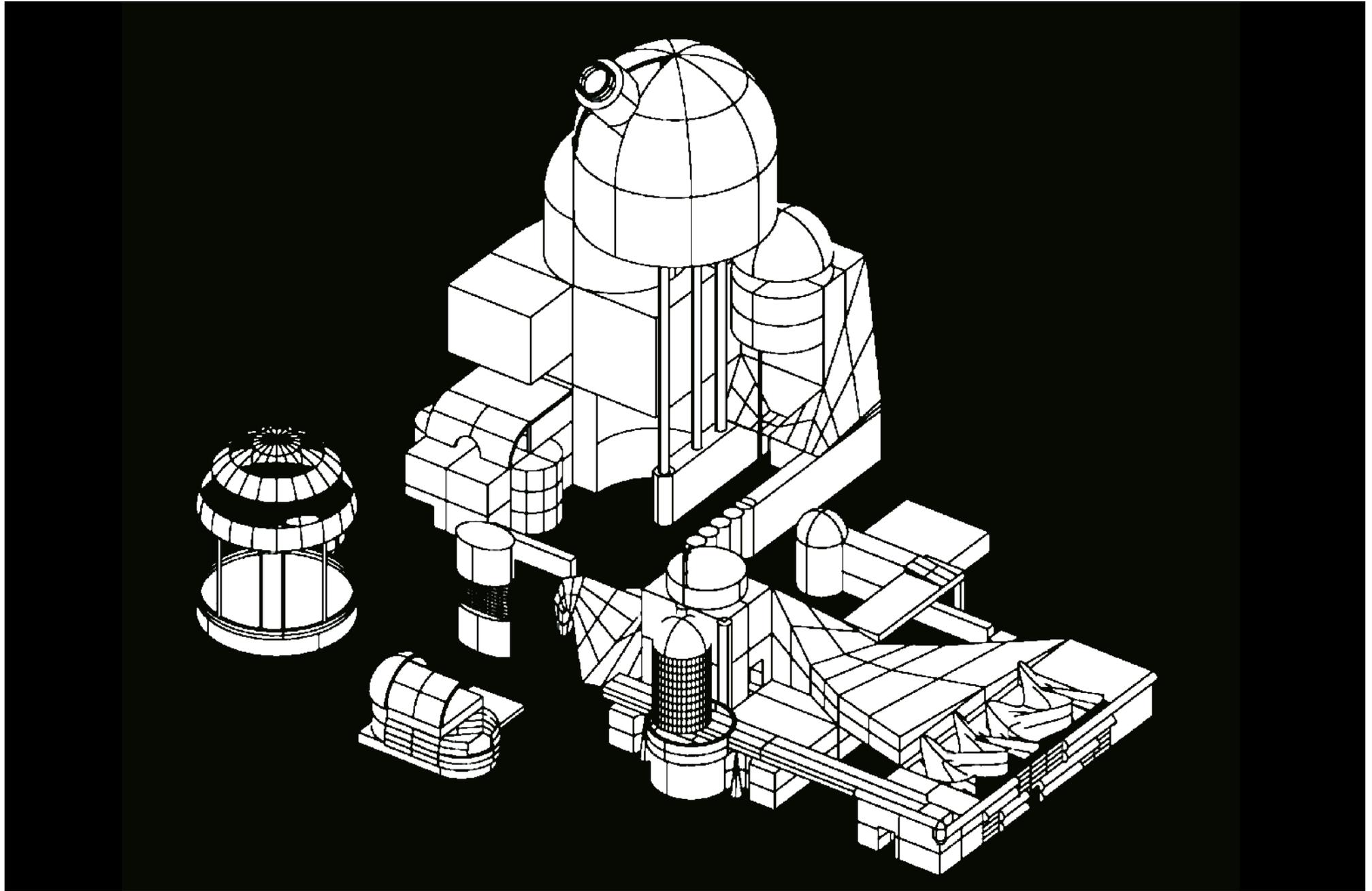


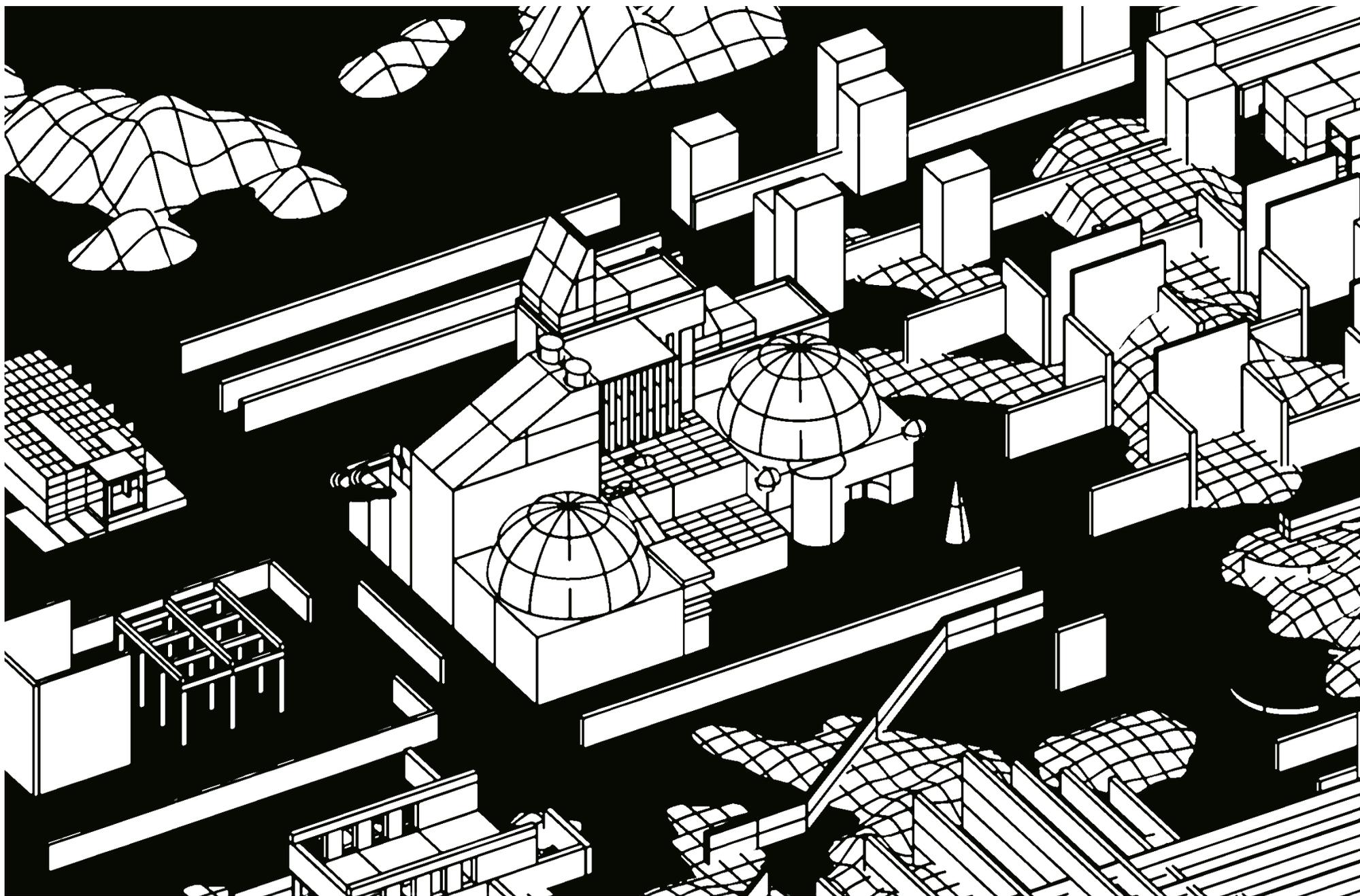
BLANK STATE

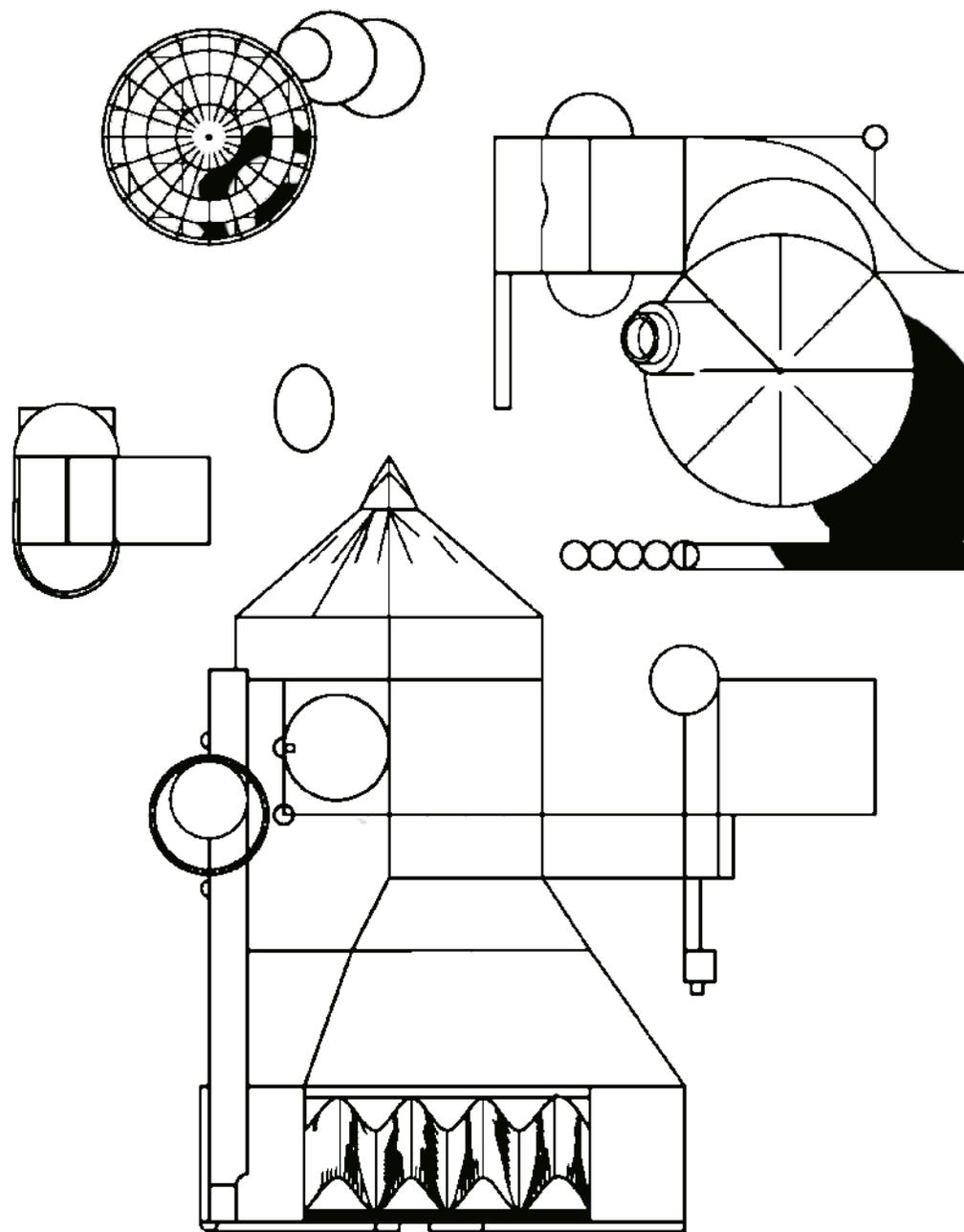
VON JEANETTE KUNSMANN

Das gibt es jetzt auch: ein architektonisches Ausmalbuch für Erwachsene. Die Architekten **Gunnar Rönsch** und **Stephen K Molloy** von FUNDAMENTAL.BERLIN haben mit Illustrator **Tristan Scow** aus Los Angeles 65 imaginäre Szenarien in schwarz-weiß entwickelt, die koloriert werden wollen. „Blank State“ spielt dabei mit der Ästhetik von SimCity sowie der isometrischen Sicht auf Stadt, Architektur und großmaßstäbliche Masterplanungen. Mit einer Auflage von einhundert Exemplaren ist das Buch jetzt online unter fundamental.berlin erhältlich und kostet 12,99 Euro – drei Szenarien haben Gunnar Rönsch und Stephen K Molloy für die Baunetzwoche ausgesucht. Wer kein Buch, sondern lieber die Wände der Berliner BDA-Galerie ausmalen möchte, hat noch den ganzen Sommer Zeit: Im Rahmen der Ausstellungsreihe 2D:3D hängen die Zeichnungen der Ausstellung „Blank State“ bis Anfang September 2016.

www.blog.bda-berlin.de
fundamental.berlin







ARCHITEKTUR DES WARTENS: BACK IN THE USSR

VON JEANETTE KUNSMANN

Eigentlich war es ein Zufall. Als der Philosoph und Fotograf Peter Ortner vor ein paar Jahren auf einer Fahrt durch die postsowjetischen Länder an der dritten oder vierten Bushaltestelle vorbeifuhr, wurde er aufmerksam und entschied sich für ein reiseintensives Langzeitexperiment. Jetzt ist die daraus entstandene Serie von Wartearchitekturen als Fotobuch erschienen. „Back In The USSR“ versammelt über 100 verschiedene Bushaltestellen aus Usbekistan, Aserbaidschan, Georgien, Armenien, der Krim, der Ukraine und aus Moldawien: ein „Panoptikum sozialistischer Baukunst“.

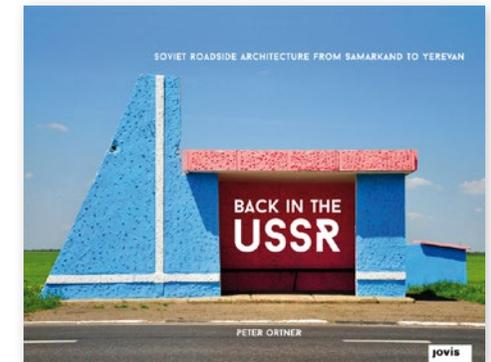
Für Paul Virilio sind es „Kreuzungen der Rastlosigkeit und Ablegestellen des Willens“, für Marc Augé „Nicht-Orte“ – Peter Ortner sieht den Warteraum als „Konstante in der Bewegung“. Seine Faszination für die anonym errichteten Miniarchitekturen liegt in ihrer jeweiligen Einzigartigkeit, die erst als



Reihe einen Wiedererkennungswert und eine gemeinsame Identität bilden. Die Varianz von Farben, Formen und geometrischen Spielereien erweist sich als verblüffend, besonders, wenn man bedenkt, dass die abgebildeten Haltestellen nur eine persönliche Auswahl des Fotografen darstellen. Beton, Stahl oder Ziegel, mal mit kunstvollen Mosaiken an der Rückwand verziert, mal mit

eingebauten Ornamenten versehen, mal begegnen einem auch nur zwei Wände, die einen Giebel bilden. Und da es eben keine Standardbauten aus dem Katalog sind, lassen sie sich auch nicht katalogisieren, sondern nur als Kleinode und Zeitzeugen dokumentieren. Der an den Beatles-Song angelehnte Titel dürfte dem Verkauf von „Back In The USSR“ nicht schaden.

Foto: © Peter Ortner



Back in the USSR
Soviet Roadside Architecture from Samarkand to Yerevan
Peter Ortner
Jovis Verlag, Berlin 2016
Hardcover, 112 Seiten
Deutsch / Englisch
18 Euro

www.jovis.de



ROTE RUINE

Vor dem Abriss kommt die Kunst. Dass Katharina Grosse hier ihre Farbpistole im Spiel hatte, liegt auf der Hand. Ein wilder Farbnebel in mayonnaise-weiß und erdbeerrot legt sich über ein ehemaliges Militärgebäude auf der langgezogenen Halbinsel Rockaway in Queens. „Rockaway“ heißt auch die Reihe vom New Yorker MoMA, die den Ort seit ein paar Sommern bespielt. Von außen und innen bemalt, zeigt sich die Strandruine nun bis zu ihrem Ende als übergroßes Landart-Objekt – was das spätere Abbruchmaterial an Wert steigern dürfte. Rockaway: Noch bis zum 30. November 2016 am Strand von Fort Tilden, New York // momaps1.org // *Rockaway!* featuring site-specific installation by Katharina Grosse. Image courtesy the artist and MoMA PS1. Foto: Pablo Enriquez