

viktor projektstation

raumlaborberlin

team: Andrea Hofmann, Christof Mayer
und Sara Gómez, Aline Walther
typ: Wettbewerb Kunst und Bau
zeit: Oktober 2009
ort: Stadspital Triemli, Zurich

Am Flutgraben 3
12435 Berlin
telefon +49 30 27580882
fax +49 30 2476319
internet www.raumlabor-berlin.de





Das Spital empfing uns in seiner Lobby, in der Cafeteria holten wir uns noch schnell einen Espresso und ein Glas Wasser. Um uns herum Ärzte und Pflegepersonal in ihrer Pause und Patienten mit ihren Besuchern. Einen Moment der Entspannung bevor wir auf der Suche nach dem Raum für die Einführungsveranstaltung in endlosen Korridoren durch zahllose Abteilungen im Untergeschoss des Spitals verloren gingen.

Spitäler sind für mich wie riesige Maschinen. Hinter einer Benutzeroberfläche verbergen sich geheimnisvolle Abläufe, die sich mir nicht erschließen. Ich habe immer den Eindruck, dass niemand das gesamte Gebilde kennt und versteht. Irgendwo gibt es verborgene unerschlossene Bereiche.

Bei unserem späteren Rundgang drangen wir tiefer in das Gebäude vor. Ich fühlte mich an Lars von Triers Film ‚Kingdom‘ erinnert. Merkwürdige Dinge ereignen sich dort in einem Spital. Unbeachtete Orte werden im Film von den Protagonisten angeeignet und für Ihre Zwecke genutzt.

Im Triemli Spital entdeckten wir schließlich den sogenannten Pausenraum als besonderen Ort mit einer spezifischen Atmosphäre. Der Charme des improvisierten und selbstgebauten als Gegensatz zu der funktionalen Atmosphäre der Lobby. Ich fühlte mich an einem anderen Ort, nur der Blick an die Decke verrät die eigentliche Situation. Dieser atmosphärische Gegensatz ist die Grundlage unserer konzeptuellen Überlegungen.



FUNKTIONALITÄT



Das Schweizer Taschenmesser dient uns hinsichtlich der unterschiedlichen funktionalen Anforderungen als Vorbild. Die Idee des Multifunktionswerkzeugs verkörpert idealtypisch unsere Vorstellung des Projektraums. Unser Projektraum besteht aus sieben Modulen, die unterschiedliche Funktionen bedienen. Die Module sind so angelegt, dass sie zweckoptimiert sind und den Künstlern bzw. Nutzern als Werkzeug dienen. Die Idee der Zweckentfremdung als Form der Okkupation ist aber Teil des Konzepts.

MOBILITÄT



Die Mobilität ist eine wesentliche Voraussetzung für den Gebrauch des Projektraums. Um diese zu gewährleisten gilt es die räumlichen Rahmenbedingungen zu erfüllen. Diese bestehen im Wesentlichen aus den Einschränkungen die durch Türen und Fahrstühle gegeben sind. Daraus ergibt sich ein Raumvolumen, das wir als Maximalprinzip zur Grundlage unseres Projektraums annehmen. Eine weitere Setzung ist unser Wunsch ein Objekt zu entwerfen entsprechend der Idee

des Taschenmessers. Aus diesem Grund verzichten wir auch auf eine Basisstation. Lediglich eine Bodenmarkierung wie wir sie im Krankenhaus an vielen Stellen für die Parkierung unterschiedlicher Fahrzeuge finden gibt einen Hinweis auf die Projektstation, welche im Spital unterwegs ist.

FLEXIBILITÄT



Flexibilität beschreibt den räumlichen Aspekt der Benutzung des Projektraums. Das Vorbild ist der Paravent der durch einfaches Verschieben und Bewegen unter Einbeziehung bestehender Situationen unterschiedliche Raumkonstellationen zu generieren vermag. Die Module des Projektraums als Teile des Paravents sind entsprechend der unterschiedlichen Funktionen verschieden groß und bilden ihrerseits unterschiedliche Räume. Durch die Konzeption als Paravent kann die

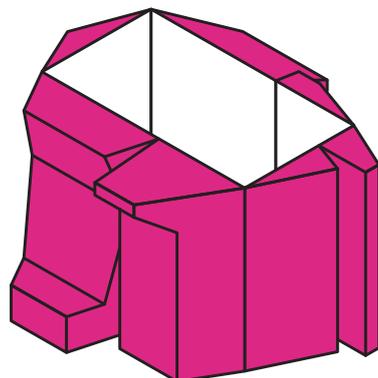
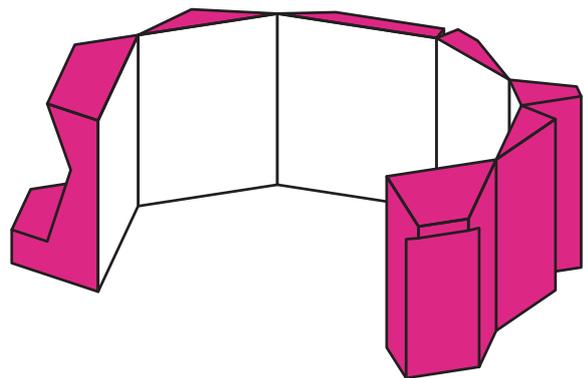
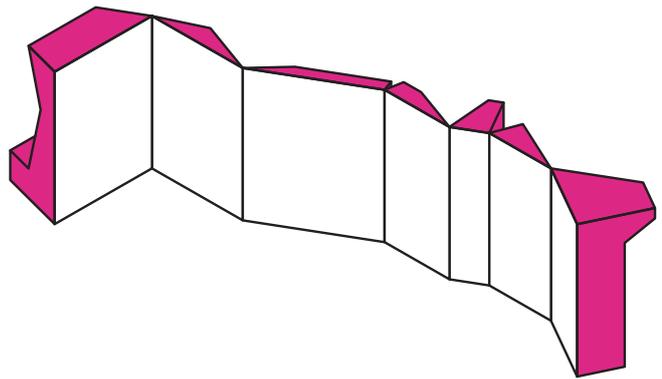
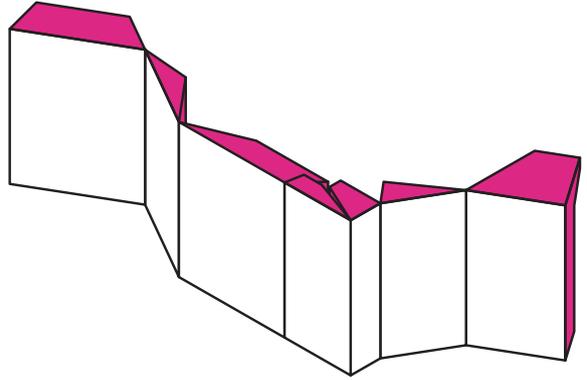
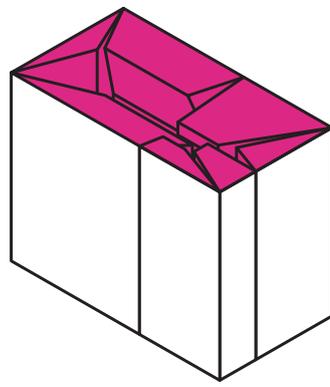
Innenseite nach außen gestülpt werden. Die Innen- und Außenseiten sind gegensätzlich gestaltet. Die Außenseite ist glatt und eben, die Innenseite ist als Rückseite bzw. Verpackung der einzelnen Funktionen skulptural überformt. Der Projektraum als Paravent vermag so Schwellen zwischen verschiedenen Atmosphären zu setzen.

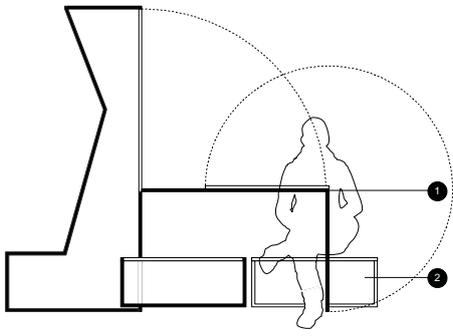
MATERIALITÄT



Bei der Materialisierung des Projektraumes stand die atmosphärische Wirkung im Vordergrund, welche auf den verschiedenen Seiten explizit unterschiedlich sein soll. So besitzt die Außenseite eine Haut aus Edelstahlblech, dessen Charakter eindeutig als kühl hygienisch und robust bezeichnet werden kann. Darüber hinaus kann die Oberfläche mit Magnetfolien, Magnetbuchstaben oder ähnlichem bespielt werden und so temporär durch die Nutzer angeeignet werden. Die Innenseite erhält eine einfache

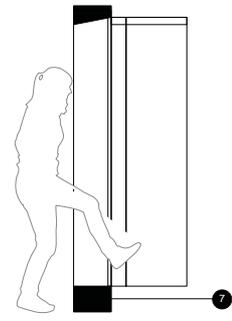
Verschalung aus Fichtenholz. Wesentlich hier ist die Idee des Selbstgemachten und Unfertigen. Wir sehen hier auch die Möglichkeit der Aneignung durch die eingeladenen Künstler. Der Gebrauch führt so zu Veränderungen im Laufe der Zeit. So können z.B. neue Öffnungen hergestellt werden, die Oberflächen anders behandelt oder ergänzt werden.





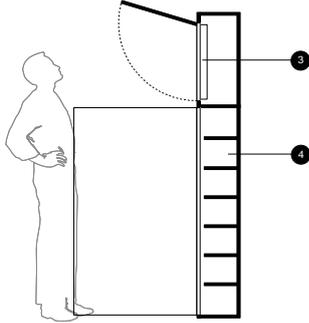
I. Kommunikation

- 1 Tisch
- 2 Bank



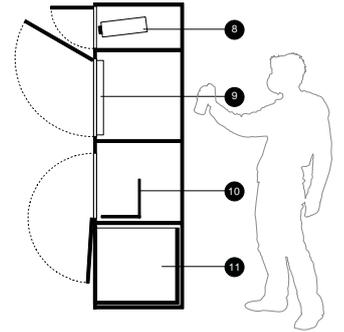
IV. Durchgang

- 7 Schwelle



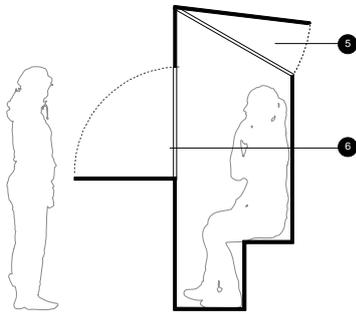
II. Archiv

- 3 Screen
- 4 Archivierung



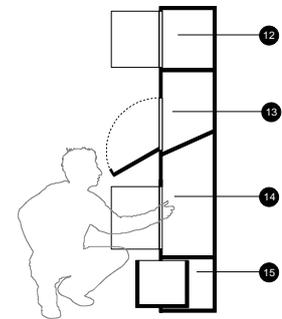
V. Display

- 8 Beamer
- 9 Screen
- 10 Rechner / Steuerung
- 11 Stauraum



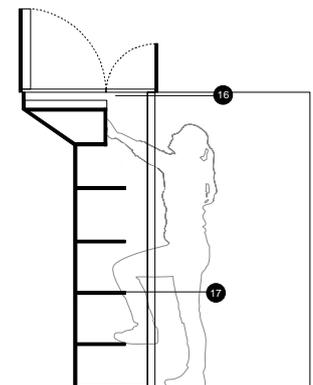
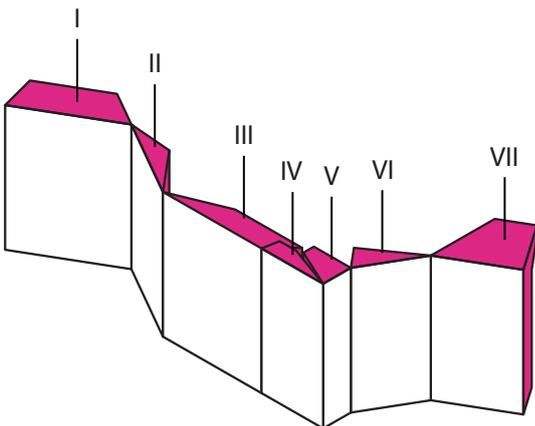
III. Denzkelle

- 5 Lüftung
- 6 Schalter



VI. Storage

- 12 Stauraum
- 13 Katalogdisplay
- 14 Stauraum
- 15 Reduit



VII Hochsitz

- 16 Hochsitz
- 17 Reduit