



## Phantasien der Wiederholung\* „Fortbau“ des Peggy-Guggenheim-Museums in Venedig

*Der schönste Raum bleibt doch: „in deiner Gegenwart“*

P. Handke, in Phantasien der Wiederholung, Bibliothek Suhrkamo, 2014, p. 80

\*nach Peter Handke

### Thema

In diesem Semester widmen wir uns der konzeptionellen Auseinandersetzung und entwerferischen Praxis innerhalb einer konkreten Entwurfsaufgabe. Die Grundlage hierfür bietet das Museum der Peggy Guggenheim Collection in Venedig, das baulich, aber auch programmatisch erweitert werden soll. Das sprichwörtliche Fundament dieser Aufgabenstellung bildet der unvollendete Bau des Palazzo Venier dei Leoni in Venedig, der nicht nur Wohn- und Lebensraum Peggy Guggenheims war und bis heute ihre umfassende Sammlung zeitgenössischer Kunst beherbergt, sondern auch spezifische geschichtliche und kulturelle Charakteristika Venedigs in sich birgt. Vor diesem Hintergrund wollen wir uns bewusst in Dualismen zwischen Abstraktion und Realismus, zwischen "universellem" geometrischen Raumkonzept und konkreten Ortsbezug bewegen und dabei unterschiedliche Herangehensweisen und Auffassungen der Architektur- und Raumproduktion beleuchten, entwickeln und anwenden. Dabei verstehen wir die Projektentwicklung explizit als experimentellen, als auch methodenbasierten Prozess, innerhalb dessen Konzepte, Gestaltung und Materialisierung von räumlich-architektonischen Strukturen ineinanderfließen.

Als Bebauungsgebiet stehen neben dem existierenden (unvollendeten) Palazzo sämtliche Nebengebäude, der Vorplatz in Richtung Canale Grande, sowie der angrenzende Garten zur Verfügung. Vor diesem Hintergrund sollen Räume und Gebäude entwickelt werden, die neue Möglichkeiten eröffnen und neue Beziehungen erlauben - Beziehungen zwischen Bestehendem und Neuem, zwischen Vergangenheit und Zukunft. Venedig mit seinen spezifischen Aspekten soll dabei ebenso Inspiration der Konzept- und Ideenfindung sein, wie der konkrete, unmittelbare Ort, das bestehende Gebäude, die dort ausgestellte Kunst, wie auch die spezielle Persönlichkeit Peggy Guggenheims.

Ein zentraler Aspekt der Projektentwicklung besteht darin, ein übergeordnetes Thema oder Konzept zu formulieren, das über die reine Bauaufgabe hinausgeht und gleichzeitig architektonische Konsequenz und Relevanz aufweist. Als wichtigstes Medium der Architektur muss Raum in seiner Gestaltung mehr sein als nur die Erfüllung einer konkreten funktionalen, programmatischen und/oder formalen Vorgabe, die sich inhaltlich in normierten Anforderungen erschöpft. Vielmehr geht es um die Entwicklung (raum)konzeptioneller Ideen im zeitgenössischen architektonischen Kontext und in weiterer Folge darum, wie sich diese Konzepte im Hinblick auf eine (konkrete) Entwurfsaufgabe übersetzen und schließlich anwenden lassen. Das heißt, Architektur sollte nicht ausschließlich auf einen "Gebäudebegriff" reduziert werden. Ebenso wenig sollte sie jedoch als ein rein hypothetisches Konstrukt begriffen werden, das sich den grundsätzlichen Anforderungen und Beurteilungen eines "Gebäudes" entzieht.

## **Ziel**

Das Ziel des Semesters ist der Entwurf einer baulichen und bedingt programmatischen Erweiterung des Museums der Peggy Guggenheim Collection in Venedig. Die geplante Erweiterung umfasst ca. 4000 m<sup>2</sup>, was in etwa einer Verdoppelung der derzeitigen Museumsfläche entspricht. Eine Maximalgröße der Erweiterung ist nicht vorgegeben, jedoch sollte sie in einem angemessenen Verhältnis zum unmittelbaren baulichen und stadträumlichen Kontext stehen.

Die "Erweiterung" beinhaltet die folgenden drei programmatische Bereiche:

(1) Direkte Erweiterung des Museums: Ca. 20 % der Gesamtfläche sind als programmatische und funktionale Erweiterung des bestehenden Museums zu konzipieren. Notwendige räumliche Zusammenhänge mit dem Bestandsgebäude sind entsprechend zu berücksichtigen.

(2) Öffentliche Bereiche/Räume: Ca. 20 % der Gesamtfläche sind als öffentliche, konsumfreie und vom Museumsbetrieb entkoppelte Bereiche zu entwickeln. Das heißt, diese Bereiche sind auch außerhalb des laufenden Museumsbetriebs zugänglich und bilden eine vielschichtige strukturelle (soziale, formale, etc.) Durchwebung mit dem unmittelbaren und außerhalb der Museumsbereiche liegenden Stadträume.

(3) Individuelles Programm: Die verbleibenden ca. 60 % bieten die Freiheit, ein individuell wählbares Programm zu entwickeln. Die Programmierung muss sich dabei explizit von einem Museumsbetrieb unterscheiden (kurz gesagt, es darf kein Museum sein) und sollte entweder in einem bewusst symbiotischen, oder aber auch dualistischen Verhältnis dazu stehen.

Der Schwerpunkt des Entwerfens liegt in der Gestaltung einer Gebäudestruktur, die in der Lage ist, zwischen unterschiedlichen Programmen zu vermitteln und diese als differenzierte "Raumstruktur" abzubilden. Die Beschäftigung mit grundlegenden geometrischen, räumlichen und architektonischen Konzepten und ihre kulturgeschichtliche Dimension ist dabei ebenso wichtig, wie die Auseinandersetzung mit dem konkreten Ort und seinen spezifischen stadträumlichen, sozialen und kulturellen Aspekten.

Innerhalb des Entwurfsprozesses erhoffen wir uns einen explizit gestalterischen, formal-räumlichen Zugang, der sich jedoch nicht nur in einer oberflächlichen "Form"/einem oberflächlichen Formwillen erschöpft. Vielmehr sollte die formal-räumliche Gestaltung als Grundlage der Architekturproduktion verstanden und als solche innerhalb des zeitgenössischen architektonischen Kontextes kritisch reflektiert werden. In diesen zeitgemäßen

architektonischen Kontext/Diskurs sollten sich die Projekte letztendlich eingeordnet, keinesfalls aber untergeordnet wissen.

## **Methode**

Wir arbeiten iterativ und multimedial. Wir arbeiten einzeln und in Teams. Einzelne Übungen und Experimente bedienen sich unterschiedlicher analoger und digitaler Arbeitsumgebungen, um die gesuchten räumlichen und formalen Qualitäten des zu entwerfenden Projektes zu erkunden. Dies sind analoge und digitale Modelle, Texte, virtuelle Umgebungen, Daten-Simulationen, soziale Medien, Photographie, Video, Skizzen, Zeichnungen u.a. Darstellungen. Eventuelle "Unschärfen" und "Fehler" in der Übersetzung der unterschiedlichen Medien werden als Bereicherung und Methode genutzt, um ein Formen- und Raumrepertoire abseits gängiger, persönlicher Vorstellungen und Routine zu generieren. Die Synergieeffekte, die im Wechselspiel zwischen analogem und digitalem Arbeiten entstehen, bilden gemeinsam mit dem kontinuierlichen Erstellen unterschiedlicher Entwurfsvarianten die methodische Basis des Entwerfens.

Im Vordergrund der Entwurfsmethodik steht das konsequente, intensive und iterative Erarbeiten und Präzisieren verschiedener Entwurfsvarianten mittels oben genannter Methoden. In der frühen Entwurfsphase geht es dabei um ein zwangloses freies Experimentieren und interpretatives Arbeiten, um möglichst unterschiedliche Zugänge zu ermöglichen. Die anfangs möglicherweise unzusammenhängend erscheinenden Arbeitsfragmente untersuchen Teilaspekte der zukünftigen Raumgebilde und werden schlussendlich in eine kohärente Architektur übersetzt und zusammengeführt, in der Erwartung, dass diese ihrerseits vielschichtig und differenziert und dadurch offen für unterschiedliche Lesarten sein wird.

## **Organisation**

Das Studio wird als Vertikales Studio organisiert. Das heißt, Bachelor und Master Gruppen arbeiten am selben Thema und können/sollen sich austauschen, um das gegenseitige Lernen zu intensivieren.

Die Arbeiten erfolgen zu Semesterbeginn individuell, werden aber später voraussichtlich in 2-er Gruppen gemeinsam fortgesetzt (Bachelor) und weiterentwickelt. Dies soll zu einem intensiven Austausch zwischen den einzelnen Teilnehmer:innen untereinander, als auch innerhalb der Entwurfsbetreuung führen. Der Schwerpunkt liegt dabei nicht so sehr auf individuellem Feedback zu einzelnen Arbeiten, sondern auf der Diskussion des Themas an sich und der Bandbreite von Lösungen und Themen, die allen Arbeiten gemeinsam sind (Modellbau, Darstellung, ...). Der Methode des Studios gemäß, wird Teamarbeit als eine weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Dialog/Wechselwirkung gesehen. Teams werden anhand sich komplementierender Charakteristika zusammengesetzt; eine verstärkende Wirkung wird erwartet.

Wöchentliche Studios (voraussichtlich Donnerstag, 10:30 Uhr) - physische Treffen, Zoom nur in Ausnahmefällen. Die Studios werden als Ateliertage abgehalten, d.h. alle Teilnehmer:innen sind während der gesamten Studiodauer anwesend, arbeiten an ihren Projekten und tauschen sich mit den Lehrenden und untereinander aus. Bitte immer Zeichen-, Modellbaumaterial, Laptop und die für die Konzeptentwicklung wesentlichen Unterlagen aus den vorangegangenen Studios mitbringen.

Das Studio trifft sich jeden Donnerstag. Individuelle Korrekturzeiten – physisch oder virtuell - werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben und wöchentlich aktualisiert.

Erstes Treffen und Präsentation von Step 1:

**Donnerstag, 3. Oktober 2024 um 10:00 Uhr am Hochbau Institut.**

Lehrende:

E1: Frank Ludin

M1: Karolin Schmidbaur | Christoph Opperer