



Gaudí's Ghost

The Kunsthaus as an Immersive Spatial Interface for Contemporary Culture

PJ-Entwerfen 3 | Betreuerin: Theresa Uitz

Gebundene Fächer: SE Vertiefter Entwurf (848137), SE Konzept und Methoden des Entwurfs (848138)

Thema

"Why do we need museums in the digital age?" (Christele Harrouk)

Trotz der fortschreitenden Digitalisierung des kulturellen Erbes und der zunehmenden Verfügbarkeit von online- und virtuellen Ausstellungsformaten bleiben Museen – und vor allem die neuere Form des Kunsthauses – heute eine relevante Entwurfsaufgabe. Während Museen traditionell als Orte der Sammlung und Bewahrung kultureller Artefakte fungieren, versteht sich das Kunsthaus als Raum für Forschung, Diskurs und die Vermittlung von Kultur an eine breite Öffentlichkeit und bildet damit eine diskursive kulturelle Schnittstelle im Stadtraum.

In den letzten Jahren haben solche Institutionen darüber hinaus eine zentrale Rolle bei der Entwicklung und Verbreitung digitaler Kunst sowie immersiver Ausstellungsformate gespielt. Aus architektonischer Perspektive gehen museale Bauten sogar noch über diese institutionelle Rolle hinaus:

"The museum is revealed as a venue where architecture refines its discourse on method, identity, and urban context; it is also a dynamic laboratory (...)." (Béatrice Grenier)



Studierende entwerfen in diesem Bachelorentwurfsstudio ein museales Kunsthaus als schattenhaften Zubau zu Antoni Gaudís erstem Haus, der *Casa Vicens* in Barcelona. Der Zubau soll die vorhandene Ausstellungsfläche für die Präsentation immersiver digitaler Kunst optimieren. Die Erweiterung nimmt explizit Bezug auf die bestehende Struktur, indem sie sich gemäß der Idee „same same, but different“ erst auf den zweiten Blick als neu am Ort zu erkennen gibt. Es ist dabei freigestellt, in welchem Ausmaß in die bestehende Struktur eingegriffen wird, die zwei Gebäude müssen sich jedoch zumindest berühren.

Die Studierenden werden aufgefordert für den Entwurf eine zeitgenössische und nachhaltige Designstrategie der „Mimikry“ unter Einsatz digitaler Entwurfswerkzeuge (CAAD, KI, Simulation, prozedurales Computing, Mixed Reality etc.) und fortgeschrittener Fertigungsmethoden (robotische Fertigung, 3D-Druck, CNC-Fräsen etc.) zu entwickeln.

Methoden

Aufbauend auf der Analyse von bestehenden Museumsbauten wird zunächst ein räumliches Konzept für ein vorgegebenes Raumprogramm entwickelt. Darauf folgt die konkrete Analyse und das digitale Re-modellieren der *Casa Vicens* (Struktur, Materialien, Textur). Wichtig ist, dass die re-modellierten Fragmente oder Ausschnitte funktional und strukturell glaubhaft sind. Ein Gebäudeausschnitt („chunk“) wird in der Folge hinsichtlich seiner formalen, strukturellen und ästhetischen Logik experimentell untersucht.

Die Ergebnisse sollen genutzt werden, um eine spekulative und ressourceneffiziente Entwurfsmethodik zu entwickeln, die das Konzept der Mimikry weiterdenkt und digitale Werkzeuge sowie fortgeschrittene Fertigungsmethoden integriert. Die neu entwickelte Methode der Mimikry referenziert (ohne darauf beschränkt zu sein) beispielsweise auf: Rekursion und Iteration, Selbstähnlichkeit, „High-Resolution“ und Detail, Pattern, Farbe, Materialität oder Textur.

Bauplatz

Carrer de les Carolines, 20-26, Gràcia, 08012 Barcelona (41°24'15.9"N 2°09'03.3")

Antoni Gaudí, Casa Vicens (1883-1888): <https://casavicens.org/>

Organisatorisches

Die detaillierte Aufgabenstellung (Syllabus) und weiterführende Literatur werden auf OLAT zur Verfügung gestellt und beim ersten Treffen besprochen.

Die wöchentlichen Treffen finden immer mittwochs um 9:00 Uhr statt.

Die gebundenen Fächer werden integrativ ebenso mittwochs unterrichtet. Sie vertiefen einzelne Aspekte des Themas und dienen zum Aufbau spezialisierter Fähigkeiten.

Für weitere Informationen siehe Ifu:online.



Abb. 1 Casa Vicens, Foto © Pol Viladoms, CC BY-SA 4.0