

Fragmentarisches Entwerfen

Strategien für ein benutzerintegriertes Gestalten



I Inhalt I

I. Einleitung

Phänomen

Fragment

Gedanken und Gespräche:

Vassal, Alexander

Die Perfektion des Fragments

Ansatz des Entwurfes

Fragen

II. Zwei Versuche

Eingenversuch

Praxisorientierter Versuch

III. Zusammenfassung und Ausblick

I Phänomen I

Durch diverse Gespräche mit Architekten im In- und Ausland und Professoren der UdK hat sich herausgestellt, dass unsere heutige Arbeitswelt so strukturiert ist, dass wir als Gestalter fast völlig den Kontakt zum Benutzer

verloren haben.

Die Frage ist, ob Gestalter besser wissen, wie andere Menschen leben sollen oder ob Gestalter vielmehr mit ihrem Wissen und ihrer Motivation den Kontakt zu dem Benutzer suchen sollten.

I Fragment I

Es sind Bruchteile unserer Umgebung, die wir alltäglich wahrnehmen und die uns beeinflussen. Wir haben sie verinnerlicht, haben positive und negative Eindrücke damit verknüpft. Wir kennen nicht jedes Detail unseres Eindrucks der Umgebung, wir kennen dafür die für uns wichtigen Bestandteile davon, ihre Fragmente.

Mit der Zeit bilden wir also Sammlungen verschiedener Qualitäten in Form von Fragmenten. Umgekehrt können wir diese Sammlungen von Fragmenten beim Gestalten wieder in Materie umsetzen. Wir bilden also aus kleinen Stücken von Qualitäten große Fragmente die wir in Materie umsetzen können.

I Gespräch mit Prof. Jean-Philippe Vassal I

Die französischen Wörter „habit“ (Kleid, Anzug) bzw. „habiter“ (wohnen) beinhalten im semantischen Sinne den starken Bezug zum Wohnen und Kleiden. Kleidung kann vor Wetter schützen, auffällig sein, funktionieren, provozieren. Für Vassal haben beide Begriffe einen elementaren Bezug zueinander. Beides sollte davon ausgehen, wer sich darin befindet.

Vassal vergleicht den Architekten mit dem Filmemacher: „The film

makes following the actor“, „be the actor of your own film“. Die Gestaltung und die Form an sich ist daher seiner Meinung nach am Ende nicht mehr wichtig, solange der „actor“ in der Szene einen Prozess durchlaufen hat: „... after that, the form is not more important.“

Für ihn ist wichtig, „actor“ im Gebäude zu sein, den Benutzer „actor“ werden zu lassen. Dazu dienen verschiedene Qualitäten des Gebäudes und nicht zwangsläufig die Form.

Auch er verwendet dafür ein fragmentarisches Prinzip von Qualitäten, eine Collage aus Stimmungen. Vassal ist Gegner von großen Einschränkungen im Gebäude. Projekte wie die von Frei Otto im Berliner Stadtteil Tiergarten, wo die Gestaltung des sogenannten „Pneus“ maximale Qualitäten für den Nutzer entstehen lässt, hat er im Gegensatz dazu positiv im Gedächtnis.

Im Bezug auf das Thema des benutzerintegrierten Entwurfs ist ihm wichtig festzuhalten, dass wenn man den Benutzer nicht kennt, man umso vorsichtiger und sensibler man arbeiten sollte. Diese Herangehensweise ist vor

allem bei größeren Bauwerken, wie beispielsweise im Sozialwohnungsbau wichtig.

Die Qualität von Räumen und Orten steht in jeder Arbeit Vassals im Mittelpunkt. Vassal verfolgt eine Herangehensweise, die das Positive, die Qualitäten, sieht und das Negative weglässt.

Zum Thema des „fragmentarischen Entwerfens“ sagt er, dass ihm vor allem die Wünsche des Benutzers wichtig sind: „Wir als Architekten sollten die Wünsche übertreffen.“

Das fragmentarische Prinzip, welches ich hier vorschlage könnte dafür gut funktionieren.

I Christopher Alexander: A pattern language I

Christopher Alexander beschreibt in seinem Buch „A Pattern Language“ eine Mustersprache für das Bauen, die er sich zusammen mit seinen Freunden und Weggefährten entwickelt hat. Demnach soll Menschen mit dieser Mustersprache geholfen werden sowohl Stadt, als auch Haus zu bauen. Es ist nur wichtig, bestimmte Muster („pattern“), wie beispielsweise Muster „63. Tanzen auf der Straße“, Muster „202. Eingebaute Sitzbank“ oder Muster „236. Weit aufgehende Fenster“ richtig zusammenzufügen.

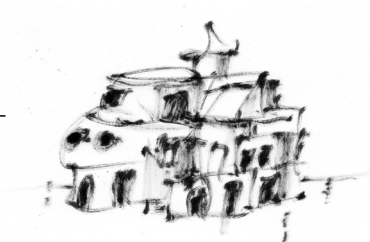
Man hat dabei das Gefühl, man befindet sich in einem von Christopher Alexander gestalteten Baukasten, in dem man alles darf, aber auch alles nach seiner Logik funktionieren muss. Dennoch können wir daraus viel lernen, obgleich es mir in meinem Fragmentarischen Entwurf eher um das Gegenteil von Mustern geht, aus denen sich Menschen ihre Räume bilden können. Vielmehr geht es um freie, selbst gestaltete Stücke von Raumqualitäten, die nicht aus einem Katalog ausgewählt werden müssen, sondern

durch den zukünftigen Bewohner selbst entstehen. Allgemein nützlich und interessant in Alexanders Buch ist vor allem, dass das Buch dafür gedacht war, dass sich dadurch eine Vielzahl von Muster-Sprachen bilden lassen, die jeder Benutzer nach Belieben ändern kann. Sein Wunsch war es, dass dadurch diese Sprachen lebendig bleiben, dass sich Menschen „[...] ihrer eigenen Muster-Sprache bewusst werden und an deren Verbesserung arbeiten.“

In gewisser Weise mache ich das nun also zufällig. Die Zusammenstellung seiner 253 Muster können in der Hinsicht hilfreich sein, um sicher zu gehen, dass

an den Großteil der Aspekte gedacht wurde.

Dennoch sollte man sich darüber im Klaren sein, dass sich durch Anwendung der Muster-Sprache wohl nur schwer eine neue architektonische Form oder gar ein Typus entwickeln kann, da immer auf schon existente Dinge zurückgegriffen wird: „158.: Offene Treppen“, „166: Die Galerie rundherum“, „139: Wohnküche“.

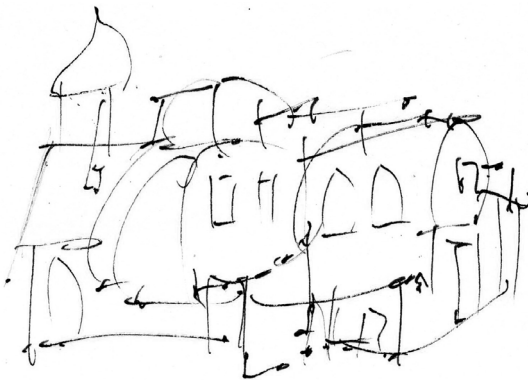


I Die Perfektion des Fragments I

In meiner Entwurfsstrategie geht es um Stücke von Qualitäten eines Raumes, die sich je nach Mensch, der den zukünftigen Raum bewohnt, entweder sehr deutlich oder auch nur schwach unterscheiden können. Diese Stücke variieren nicht nur in der Form, sondern im besten Falle auch in der Akustik, im Geruch, in der Lichtintensität oder auch durch das Gefühl der Oberfläche. Die praktische Umsetzung zur Manifestierung anderer Sinneswahrnehmungen in der Darstellung eines Fragments wurden hier nur als Kommentare und

Anmerkungen notiert, eine adäquate und vollständige Darstellung ist leider momentan schier unmöglich.

Vielmehr wurde aber versucht, die zusammen mit dem Benutzer erforschten Raumqualitäten in Form von Fragmenten auf eine minimale Materialität zu reduzieren, d.h. nur die Dinge darzustellen, die unabdingbar wichtig für die spezifische Raumqualität sind. Diese Reduktion der Materie beinhaltet unabhängig von der Raumqualität auch eine Kostenminimierung des Gesamtprojekts.



I Ansatz des Entwurfs I

Der Entwurfsvorgang beginnt in einem kleinen Maßstab, einem Fragment von Qualitäten (Innenraum, Übergänge, Material usw.), die zusammen mit dem zukünftigen Bewohner formuliert werden.

Somit kann dieser stärker von Anfang an in den Entwurfsprozess integriert werden. Es treten Fragen in den Vordergrund, die nie zuvor gestellt wurden.

Die Abschreckung des Bewohners durch die Komplexität eines ganzen Hauses wird durch den kleinen Maßstab genommen.

Durch die Kommunikation mit dem zukünftigen Bewohner werden die ihm wichtigen Raumqualitäten aufgedeckt. Dadurch gestalten sich Stücke von individuellen Qualitäten, die Fragmente. Der Architekt nimmt sich

also in dieser Phase bei der Formfindung sehr stark zurück. Fragen stellen, motivieren, Wissen mitteilen und die Gedanken des Benutzers ordnen und darstellen sind die Dinge, die bei dieser Entwurfsstrategie vorerst vorrangig sind.

Danach werden die Fragmente zusammengefügt und kombiniert. Bisher hat sich gezeigt,

dass vor allem beim Zusammenfügen der Fragmente gerne auf die Erfahrung des Architekten zurückgegriffen wird. Genauere Möglichkeiten dieses Zusammenfügens der individuellen Qualitäten werden in den beiden Versuchen genauer verdeutlicht.

Durch den Gesamtprozess entsteht ein menschenfreundliches und benutzerintegriertes Entwerfen.

I Fragen I

Was wollen Sie sehen,
wenn Sie aufwachen?

Was wollen Ihre Füße
spüren, wenn Sie sich
duschen?

Wie soll es klingen, wenn
Sie den Flur entlanglaufen?

Auf was soll sich Ihr Blick
fixieren, wenn Sie eine
Tasse Kaffee kochen?

Wie warm und hart soll sich
der Boden auf dem Weg
durch den Raum anfühlen?

Was wollen Sie sehen, be-
vor Sie die Augen schlie-
ßen?

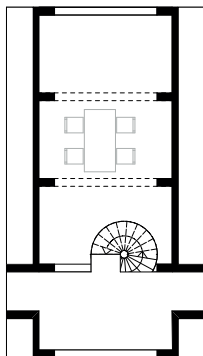
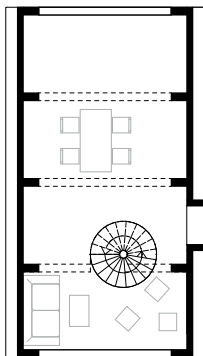
Wie wollen Sie die Tren-
nung von Räumen?
Durch Wände, durch
Niveauunterschiede, durch
thermische Übergänge?

An welchem Ort sind Sie
am schönsten aufgewacht?

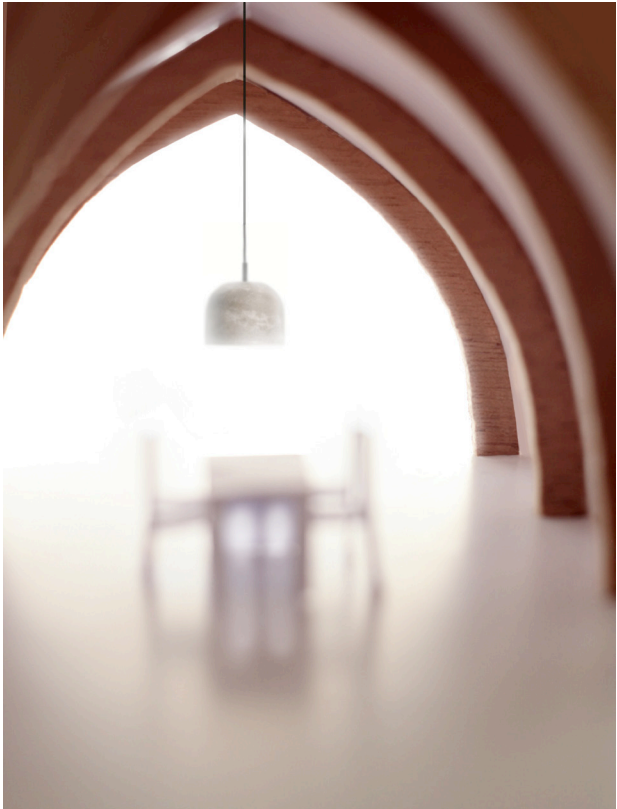
An welchem Ort sind Sie
am schönsten eingeschlaf-
en?



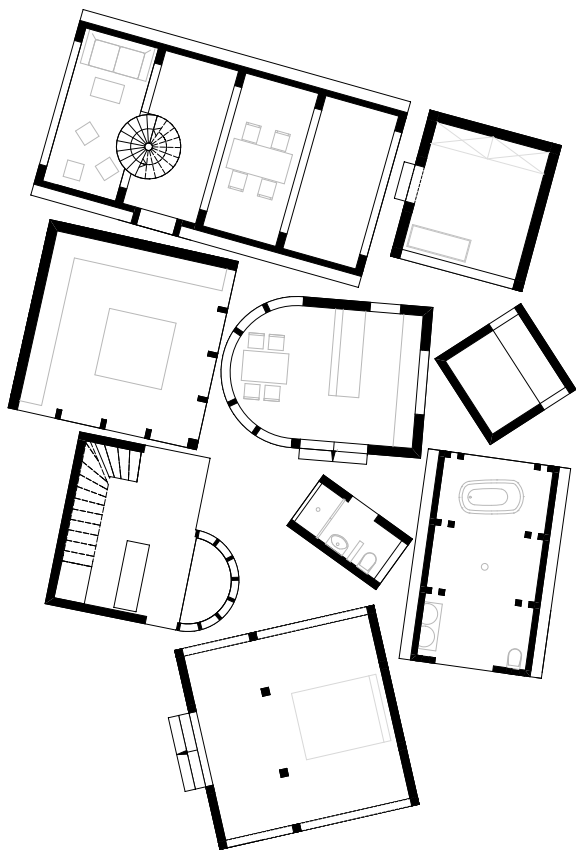
I Eigenversuch: Anwendung des Benutzer-integrierten Entwurfs als Selbstversuch I



Fragment 1: Essen und Wohnen

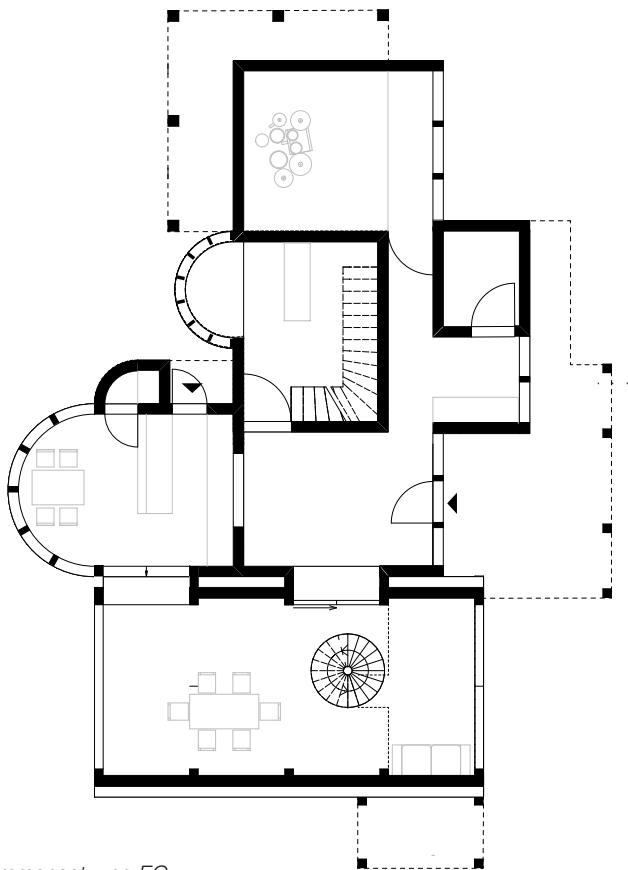


Innenraumperspektive Fragment 1: Essen und Wohnen



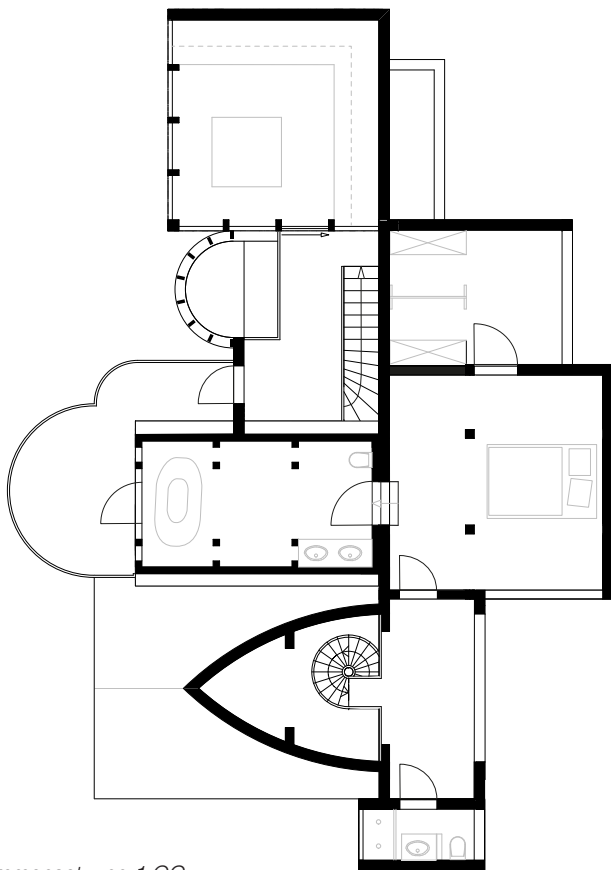
Fragmentsammlung



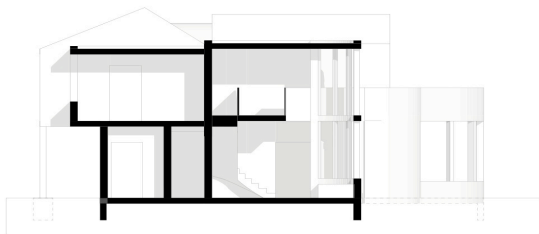


Zusammensetzung EG

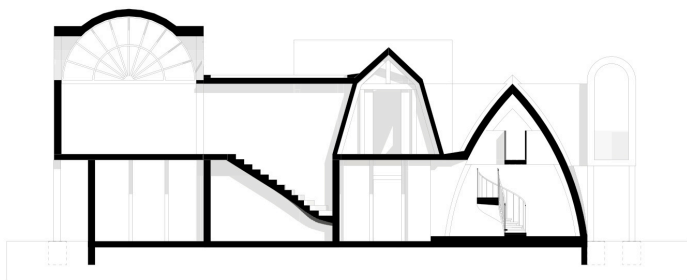




Zusammensetzung 1.OG



Schnitt 1



Schnitt 2

I Erkenntnisse aus dem Eigenversuch I

Fragmente sollten so gestaltet werden, dass nur Elemente auftauchen, die gut begründet sind. Unsichere Dinge sollten daher zuerst weggelassen werden. Es wird nur das gezeichnet, was auch wirklich wichtig und wovon der Benutzer überzeugt und wessen er sich sicher ist.

Genauso sollten nur Materialien definiert werden, die gut begründet sind. Alle unwichtigen Oberflächen können im Fragment weggelassen werden. Sie ergeben sich durch das Zusammenfügen und gewinnen dann an Sinnhaftigkeit.

Fragmente, die nur ein bestimmtes Volumen oder eine bestimmte Fläche haben, an dem der Benutzer keinen Gestaltungsanspruch verfolgt, sollten durch kein Fragment dargestellt werden. Diese

Räume ergeben sich dann leicht bei der Zusammensetzung.

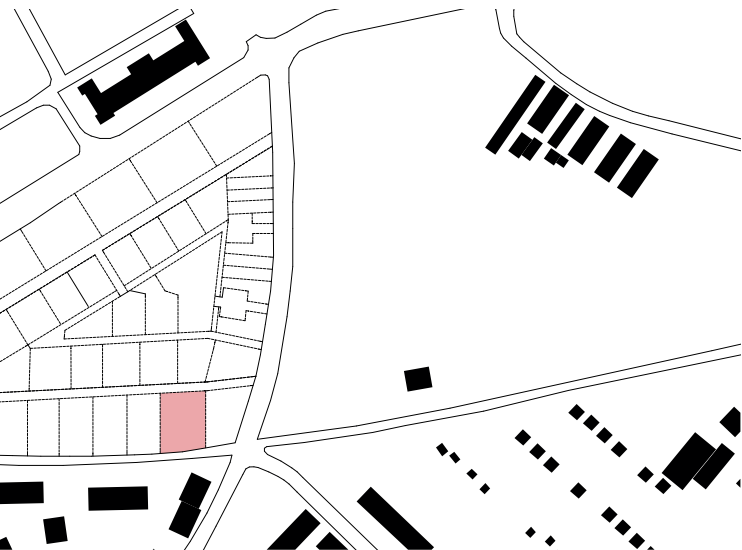
Hierbei soll der Kontext nun besser miteinbezogen werden. Dazu dient der sehr praxisorientierte zweite Versuch.

I Praxisorientierter Versuch: Anwendung des Benutzerintegrierten Entwurfs mit einem Bauherren I



Anwendung der Entwurfsstrategie für den Entwurf eines Einfamilienhauses in einem Neubaugebiet in

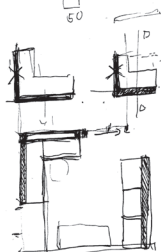
Magdeburg
Bauherr: Gerda Petzold
(Bauingenieurin)



Lageplan: Zuckerbusch, Magdeburg

Arbeitszimmer

Soße zum Anrichten
- Schreibtisch
- Schrank
- Stauraum
- Schränke
Bk 3 x 80 cm
2.10
1.40
50
50

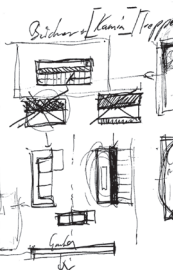


Gästezimmer

min. 16 m²
Bett 1.80 m x 2.0 m
Einbauküche



Wohnen = Sofa + Sessel
Blick nach draußen
Kamin



Materialität Boden

→ brauner (Boden) → Linoleum
→ ohne Risse

Wände

→ gegeben rich.
→ Betonboden im Schlafzimmer
→ Wand über gestrichen

Treppe

Stahltrappe wegen, Holzschuppentreppe

Baden (Unit)

Dusche, Toilette, Waschbecken
Toilette, Waschbecken
① ② ③
④ ⑤ ⑥
Material: Gips/Wand
auf Stahl halt

WC / Toilette / Dusche

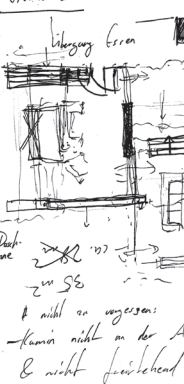


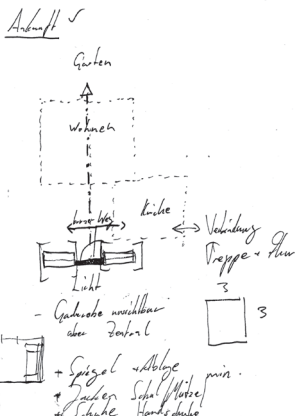
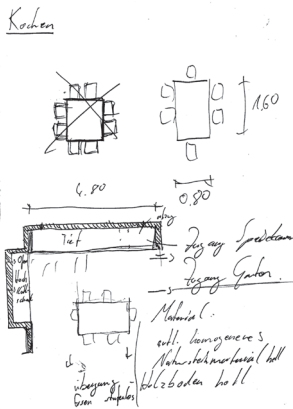
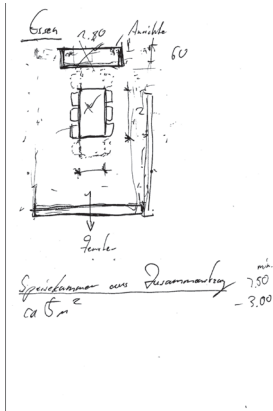
Bad (Familie)

Dusche, Wanne, Toilette
Waschbecken
① ② ③
④ ⑤ ⑥
Blick zum Kamin

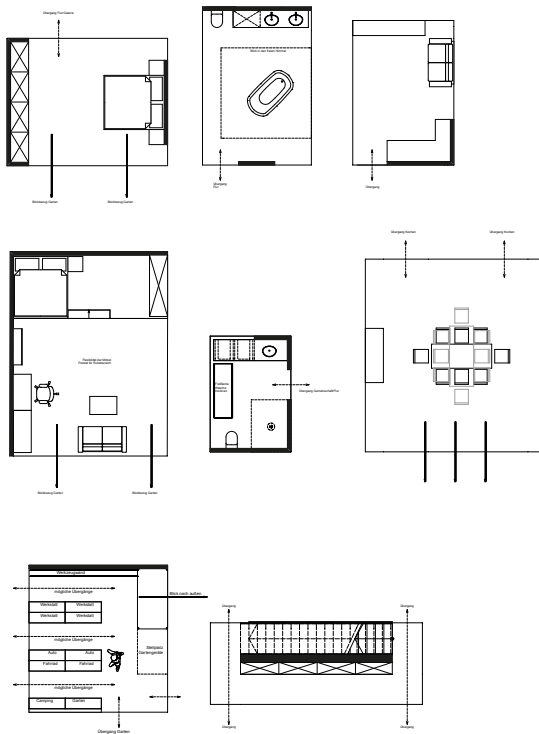


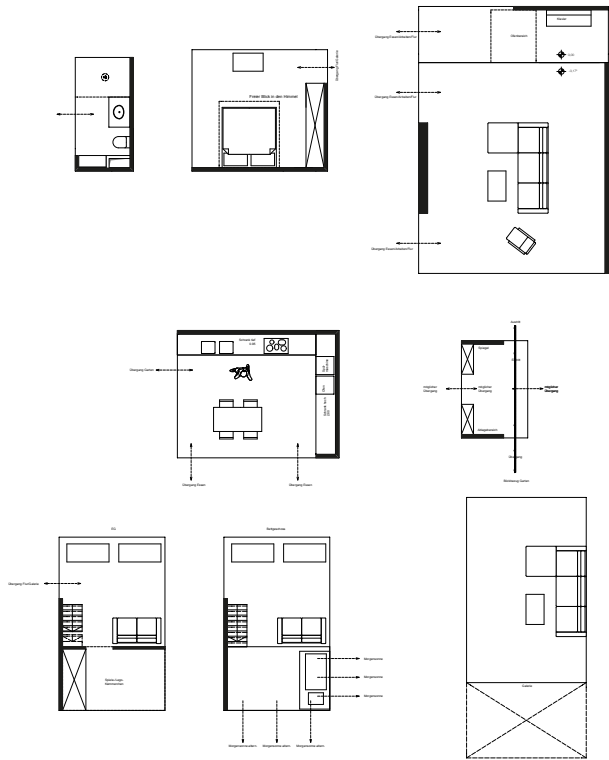
Wohnen II





Skizzen von gesammelten Fragmenten des Benutzers





Ausgearbeitete Fragmente des Benutzers

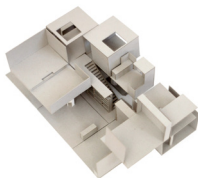
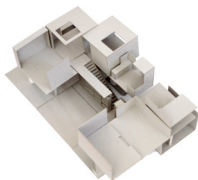


Perspektiven der Fragmente

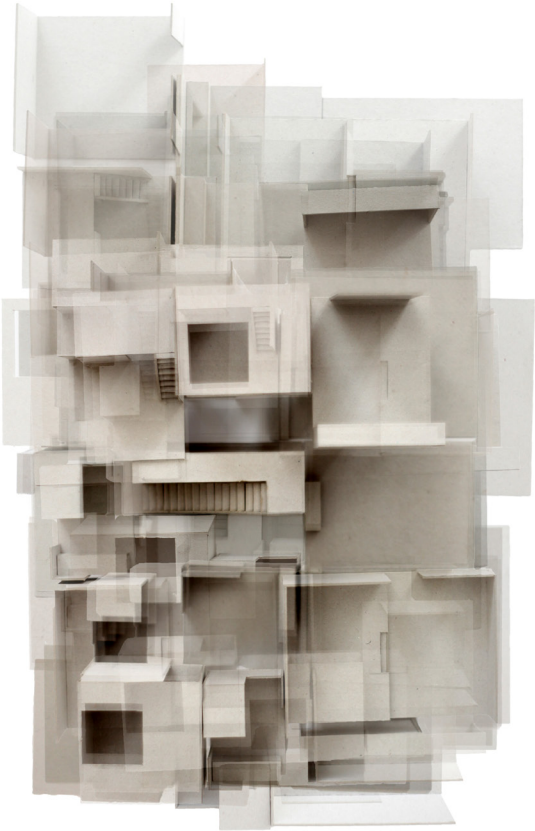


Perspektiven der Fragmente





*Möglichkeiten der
Zusammensetzung*

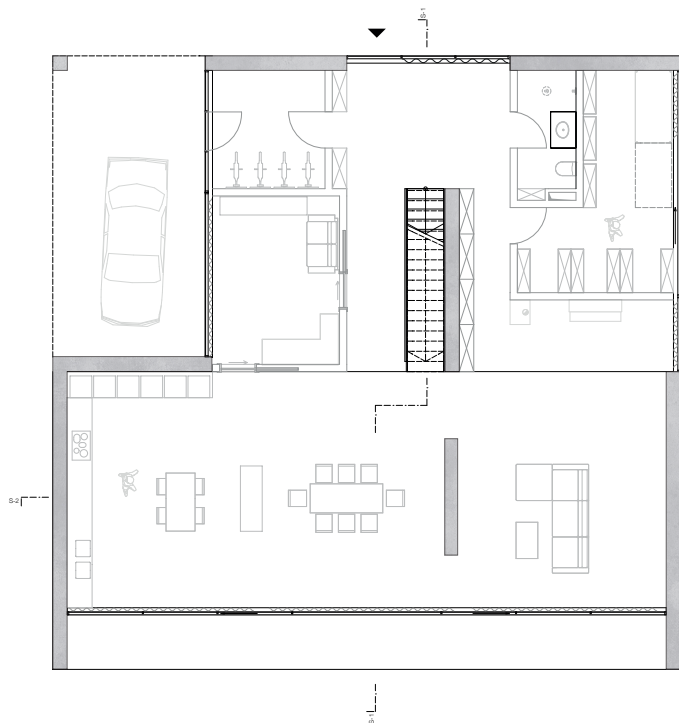


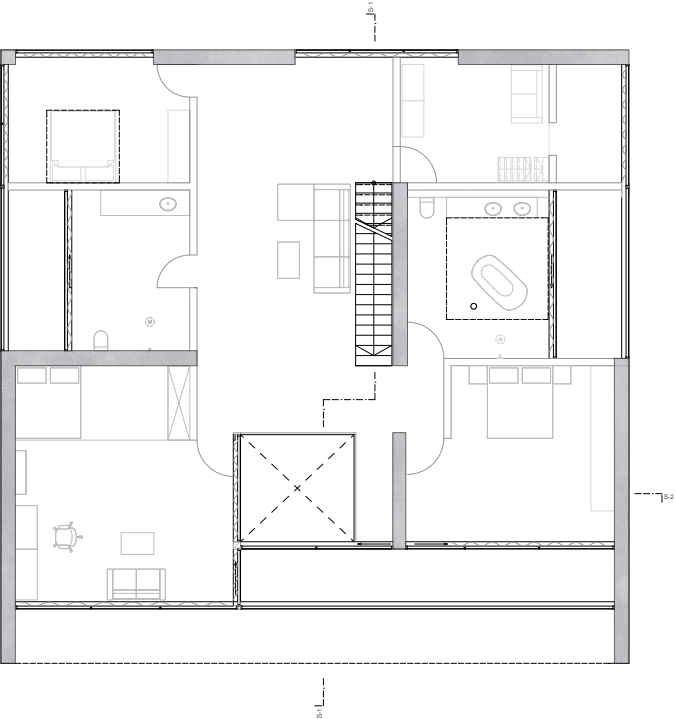


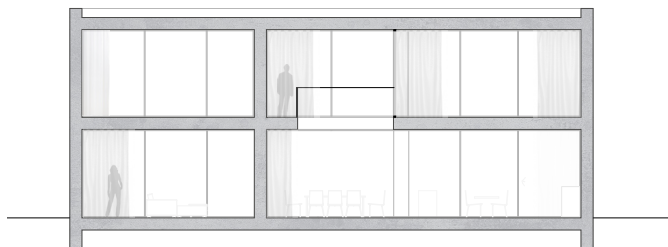
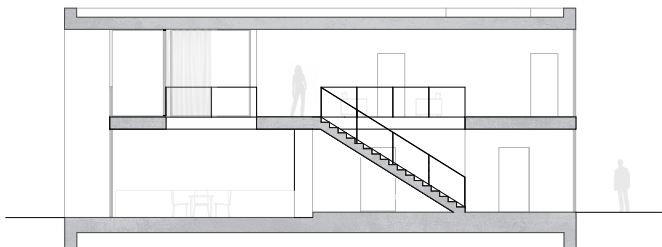
Analyse: Überlagerung der Möglichkeiten

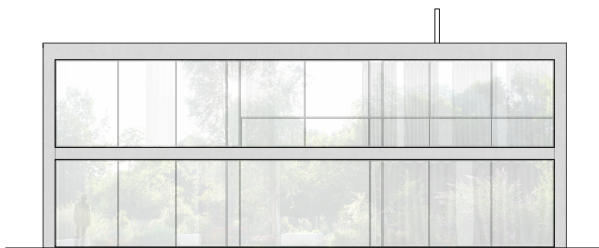
Durch die Überlagerung der unterschiedlichen Anordnungsmöglichkeiten (siehe Film) zeichnen sich bestimmte Standorte von Fragmenten ab, die

an einer gewissen Stelle vermehrt auftreten. Durch diese Analyse wurde die endgültige Anordnung erarbeitet.









I Zusammenfassung I

Die beiden Versuchsergebnisse unterscheiden sich sehr stark voneinander: je nach Eigenart des Benutzers entweder verwinkelt und vermischt im ersten Versuch bzw. rational und geordnet im zweiten Versuch.

Zu Beginn dachte man, alle Entwürfe hätten am Ende den gleichen Charakter der Zusammengesetztheit, des Fragmentarischen, welches sich sowohl im Innen- als auch im Außenraum widerspiegeln wird.

Nach längerer Auseinandersetzung mit dem Thema erscheint es nun klar, dass durch diese

Art des Entwurfs sowohl strenge, geordnete Strukturen, als auch verspielte, naive Strukturen entstehen können. Und zwar genau aus dem Grund, dass durch den Fragmentarischen Entwurf an sich die individuellen Qualitäten eines Bauwerks durch den darin lebenden Bewohner entstehen dürfen und diese je nach Bewohner, unter anderem, sowohl rational als auch naiv sein können.

Die beiden Versuche sind also Beweise dafür, wie sehr unterschiedliche Bedürfnisse in einem einfachen Prinzip vereint werden können.

Grundvoraussetzung für den benutzerintegrierten Entwurf sind die persönlichen „Qualitätsstücke“ des zukünftigen Bewohners. Ausgehend davon können dem Bauherren im endgültigen Entwurf dann alle räumlichen Strukturen und Materialitäten durch die vom ihm selbst gestalteten Fragmente erklärt werden. Besonders erstaunlich ist dabei, dass der Bauherr durch die endgültige Zusammensetzung der Frag-

mente deswegen sowohl erstaunt, als auch überzeugt ist, da er durch den Entwurfsprozess an sich zu jedem einzelnen Fragment des Hauses einen engen Bezug aufgebaut hat.

Diese Tatsache unterstreicht am Ende noch einmal mehr, dass letztendlich vielmehr der Prozess, den der Bewohner mit dem Gestalter („actor“) durchlaufen haben, als die Form selbst wichtig ist:

„[...] after that, the form is not more important.“

