

Objekttyp: **Competitions**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **91 (2004)**

Heft 11: **OMA et cetera**

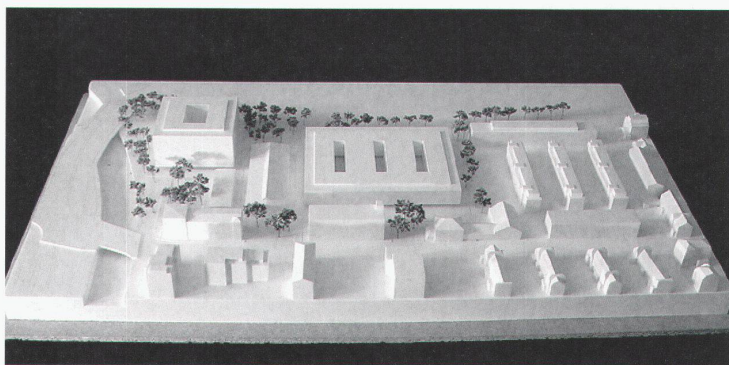
PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

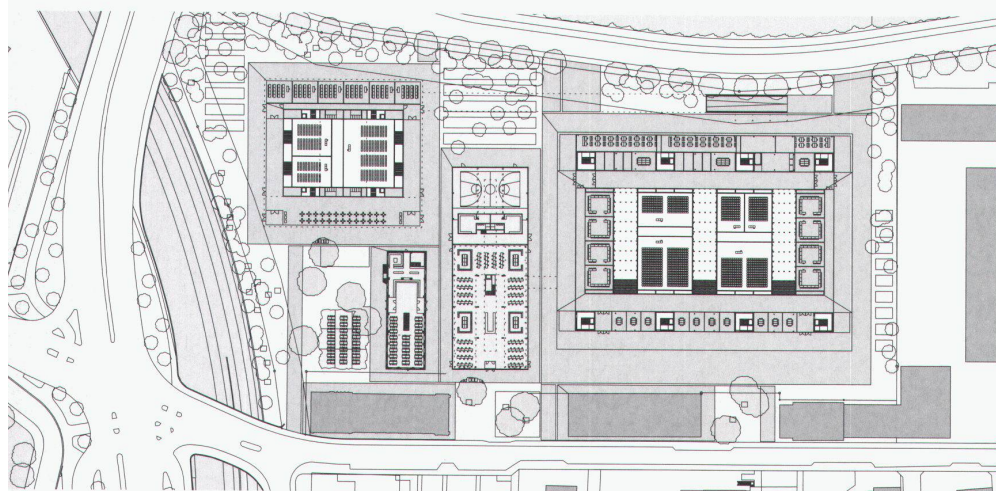
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



1. Rang: giuliani.hönger, Zürich



Schnitt und Grundriss



Situation

Vom Verlust der Mitte

Ein Plädoyer für die Disziplin Städtebau

VonRoll-Areal Bern: Wettbewerb Primärsystem für das Naturwissenschaftliche Zentrum der Universität Bern

Martin Tschanz hat mich gebeten, einen kritischen Kommentar zum Projektwettbewerb VonRoll-Areal abzugeben. In diesem Verfahren wurde der Entwurf eines «Primärsystems» für ein neues Naturwissenschaftliches Zentrum der Universität Bern verlangt. Zu entwerfen war die Tragstruktur, die Gebäudehülle, die innere und äussere Erschliessung und die Grundstruktur der Haustechnik, nicht aber der Innenausbau. Die Auf-

gabe wurde unter das «Meta-Ziel» «nachhaltige Entwicklung» gestellt. Martin Tschanz schrieb mir, er sei skeptisch, ob mit dem gewählten Verfahren «nicht die Einheit der Architektur negiert und der Bau als Organismus geringgeschätzt werde».

Bei der Durchsicht der Ausschreibung und des Berichtes des Preisgerichtes ist mir aber zuerst einmal etwas ganz anderes aufgefallen. Im Kapitel über die Zielsetzungen wird das Areal beschrieben. Es ist die Rede von einer «Schnittstelle zwischen kompakter Stadt und offenem Landschaftsraum», von prägenden Infrastrukturen, von «unterschiedlichen städtebaulichen Bezugsrastern», von der «Künstlichkeit des Stadtrandes», «von der schrittweisen Transformation einer alten Industrielandschaft» in Hinblick auf eine

neue architektonische und städtebauliche Identität für das Areal, von einer Lebensdauer der Investitionen von 50–100 Jahren. In der Ausschreibung steht, dass eine flexible, anpassbare Gebäudestruktur für eine schrittweise Umnutzung des Areals zu entwickeln sei. So bin ich geradezu fasziniert und überrascht, dass für diese Aufgabe auch verlangt wurde, «eine Tragstruktur, eine Gebäudehülle, eine innere und äussere Erschliessung und eine Grundstruktur der Haustechnik» zu entwerfen.

Domino statt Puzzle

Ich wurde an ein Gespräch über Methoden des Umgangs mit der Transformation der Stadt erinnert. Meine Ehefrau Maggie und ich waren letztes Jahr wieder einmal in Essaouira, der

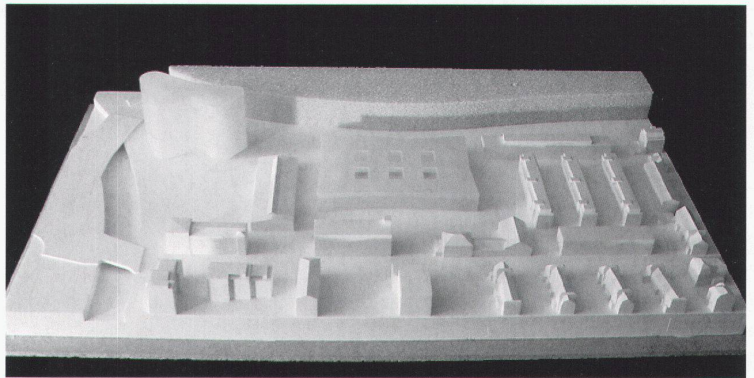
wunderbaren marokkanischen Küstenstadt, in der Orson Welles seinen Othello-Film gedreht hatte. Essaouira wurde im 18. Jahrhundert von einem gefangen gehaltenen französischen Architekten als neue Stadt geplant. Innerhalb der Stadtmauern hatte er eine wunderbare Sequenz von Plätzen, Strassen und Gassen definiert. Die dazwischen liegenden Baufelder wurden in der Folge in einem Spiel von definierter Struktur und offener Form von einem dichten Geflecht von arabischen Hofhäusern überzogen – so wie seit Jahrtausenden Städte geplant worden waren.

Wir tranken Pfefferminztee an der Place Moulay Hassan, als sich ein älteres englisches Ehepaar mit einem neu gekauften Dominospiel an den Nachbartisch setzte. Sie fragten uns, ob wir wüssten, wie man Domino spielt. Ich versuchte, dies zu erklären und fügte dann an, dass dieses Spiel für mich als Architekt sehr wichtig geworden sei, weil es so etwas wie eine Zeitwende repräsentiere. Bei der Betreuung der Transformation der Stadt spiele man jetzt – in der Zeit jenseits der Moderne – nicht mehr Puzzle sondern (wieder) Domino.

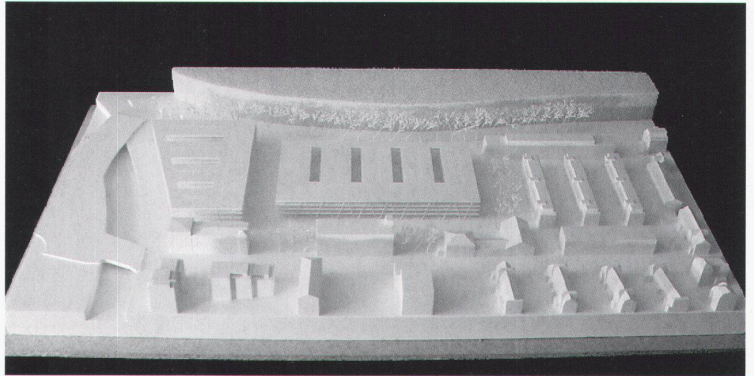
Ein architektonisches Projekt ist ein Puzzle-Spiel: Auf der Grundlage eines bestimmten Bedürfnisses soll in einem definierten Zeitrahmen an einem klar begrenzten Ort ein Bauwerk entstehen, das in sich konsistent ist. Die verschiedenen Bauteile müssen einer Idee gehorchen und genau aufeinander abgestimmt sein. Die Aufgabe des Architekten ist es, «die Einheit der Architektur» sicherzustellen. Diese Suche nach Eindeutigkeit und Klarheit ist eines der grossen Themen, die die Zeit der Moderne entwickelt und perfektioniert hat. Sie ist unerlässlich, um moderne Häuser, Flugzeuge, Kläranlagen und Computer zu bauen.

Die Stadt aber ist komplex und widersprüchlich. Sie enthält «Schnittstellen», «prägende Infrastrukturen», «unterschiedliche städtebauliche Bezugsraster»; sie ist geprägt von «Künstlichkeit» und «von schrittweiser Transformation». Um an der Stadt weiterzubauen, ein neues Stück Stadt zu planen wie auf dem VonRoll-Areal oder sogar

2. Rang: Enzmann + Fischer, Zürich



3. Rang: Aebi & Vincent, Bern



eine neue Stadt entstehen zu lassen wie in Essaouira, braucht es ein anderes «Spiel». Dieses Spiel hat nicht die gleichen Regeln und Ziele wie das «Projekt-Spiel». Es ist ein Spiel, das nie zu Ende ist, das von Überraschungen und immer Neuem geprägt ist, und es ist ein Spiel mit vielen Teilnehmern, bei dem es Gewinner und Verlierer gibt. Es gibt kein finales Bild, sondern es ist eine kontinuierliche Suche nach sozialen, ökonomischen und kulturellen Qualitäten, die durch die Gesellschaft ständig neu definiert werden.

Dieses Spiel hat einen Namen. Auf Französisch heisst es «Urbanisme»: die Technik, Kunst und Philosophie des Umgangs mit der ständigen Transformation der Stadt oder des «sich um die Stadt Kümmerns». Im Deutschen wird dafür das Wort «Städtebau» gebraucht. Dieser Begriff hat nicht die Breite des französischen Wortes und kann mit der Reduktion auf das Bauen missverstanden werden. Es geht aber nicht primär um das «Bauen», das «Aedificare», sondern um die Suche nach Regeln und Festlegungen, die günstige Voraussetzungen für das Entstehen von städtischer Qualität schaffen. Für den Moment gibt es aber noch keinen besseren Begriff als «Städtebau». Gerade diese Fixierung auf das «Errichten» scheint mir ein immer noch signifikantes Phänomen im Umgang mit der Stadt in unserer Zeit zu sein.

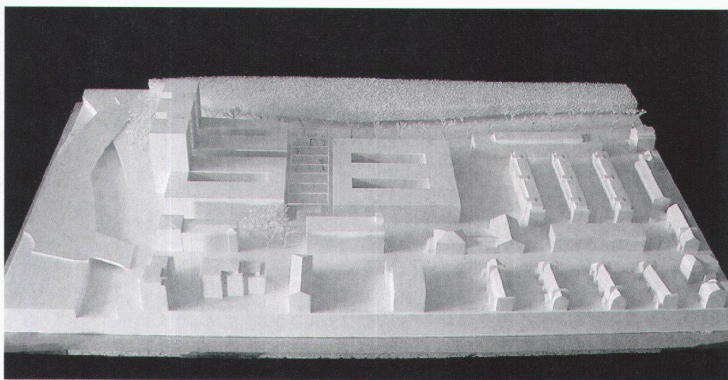
Konzept statt Projekt

Über das Instrumentarium des Städtebaus soll urbane Qualität entstehen – unter anderem auch durch architektonische Projekte. Es sollen einerseits diejenigen Elemente der Stadt festgelegt werden, die langfristigen Charakter haben. Dies sind im Wesentlichen die Infrastrukturen, der öffentliche Raum, der Standort von signifikanten öffentlichen Funktionen und Massnahmen zur Sicherung ökologischer Bestände. Andererseits sollen durch Spielregeln günstige Voraussetzungen geschaffen werden, um erwünschte Entwicklungen zu fördern oder unerwünschte zu verhindern. Der relevante Begriff für das Werkzeug, das dieser Aufgabe angemessen ist, ist nicht das «Projekt», das wie das Puzzle ein lineares geschlossenes Spiel ist, sondern das «Konzept»: ein prozessuales, offenes Spiel. Über das Konzept wird, wie beim Domino, das Spielfeld definiert und die Spielregeln formuliert. Das städtebauliche Konzept entsteht nicht primär aus dem genialen Entwurf, sondern zuerst einmal aus einem gesellschaftlichen Prozess, bei dem der Architekt die Rolle des «Transformators» übernimmt. Er muss im Dialog mit der Gesellschaft deren Bedürfnisse, Ziele und Träume in Gestalt umsetzen. Weil dies ein interaktiver Prozess sein muss, eignet sich der anonyme Wettbewerb nur beschränkt für derartige Aufgaben.

1. Rang: giuliani.hönger, Zürich
2. Rang: Enzmann + Fischer, Zürich
3. Rang: Aebi & Vincent, Bern
4. Rang: Netzwerk-Architekten, Darmstadt
5. Rang: Althaus Architekten, Bern
6. Rang: Heinle Wischer und Partner, Stuttgart
7. Rang: matti ragaz hitz, Liebefeld
8. Rang: ARGE Klaus Theo Brenner + ENS Architekten, Berlin
9. Rang: Weber + Hofer, Zürich
10. Rang: Luscher Architectes, Lausanne

Fachpreisrichter: Giorgio Macchi, Stefan Dellenbach, Kilian Bühlmann, Jürg Sulzer, Bernhard Furrer, Stefan Camenzind, Marc Collomb, Ivano Gianola, Peter Kamm, Gundula Zach, Marcel Herzog
Veranstalterin: Bau-, Verkehrs- und Erziehungsdirektion des Kantons Bern, vertreten durch das Hochbauamt des Kantons Bern

Bild: Georg Ciesler, aus: Carl Fingerhuth, Learning from China – Die Tuo der Stadt, Basel 2004



oben: Luftbild Essaouira, Marokko
 unten: Morpho-Logic, München, ohne Rang. Architektur statt Städtebau.

Ich bin überzeugt, dass das verbreitete Unbehagen über die räumliche Qualität unserer Städte und Siedlungen wesentlich damit zu tun hat, dass wir in den letzten 50 Jahren diese zentrale Disziplin des «Urbanismus» fachlich, didaktisch und politisch nicht mehr ernst genommen haben. Ich habe auch eine Vermutung, wie es dazu gekommen ist. Die oben erwähnte Suche nach Klarheit und Eindeutigkeit des modernen Menschen ist ein Produkt seiner immer stärkeren Fixierung auf seine Rationalität und sein absolutes Vertrauen in das Technische und Wissenschaftliche. Die der

Stadt eigene Dynamik wurde in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts immer mehr als chaotisch und gefährlich empfunden. Dieser Bedrohung wollte man mit Kontrolle begegnen. Es entstanden in allen grösseren Städten «Pläne», die «Ordnung» herstellen sollten. Das geschah im Wesentlichen über die Planung neuer Stadtstrukturen, die die vorhandenen Schichten ignorierten oder zerstören wollten. Diese «Stadtplanungen» erwiesen sich als utopisch und unrealisierbar und wurden deshalb stigmatisiert. Das neue Heilmittel schien die Raumplanung zu sein. Sie

versprach, sich nicht um die Stadt zu kümmern und formulierte im Wesentlichen nur, was ausserhalb der Stadt geschehen und nicht geschehen sollte. So entstand «ein Verlust der Mitte». Man glaubte, alles Vernünftige und Machbare getan zu haben und ist jetzt erstaunt, dass die Städte öd und banal geworden sind.

Sinnvoller Entscheid

Es scheint, dass die Organisatoren des Projektwettbewerbes VonRoll sich dieses schwarzen Lochs bewusst waren. Im Programm wurde verlangt, dass als Rahmen für den Entwurf der Primärstruktur ein städtebauliches Konzept vorgeschlagen werden muss. Es scheint auch, dass sich das Beurteilungsgremium vor allem für dieses städtebauliche Konzept interessierte und auf Grund dessen Qualitäten urteilte. So wurden beim 1. Preis die wichtigsten Elemente der Primärstruktur des Entwurfs sehr kritisch hinterfragt und dafür die städtebaulichen Qualitäten in den Vordergrund gestellt. Nicht prämiert wurden dagegen diejenigen Vorschläge, die die Aufgabe in erster Linie im Sinn eines architektonischen Projekts für ein Gebäude und nicht im Sinn einer Suche nach einem städtebaulichen Konzept für ein grosses Areal verstanden haben – deren Verfasser Puzzle und nicht Domino gespielt haben.

In dieser Perspektive scheint mir, dass in diesem Verfahren ein kluger und für den Ort sehr geeigneter Entwurf entstanden ist. Er hat vor allem das richtig gemacht, was nur nebenbei verlangt worden war. So hat das gewählte Verfahren zwar «die Einheit der Architektur negiert und den Bau als Organismus geringgeschätzt», dabei aber das stufengerechte städtebauliche Produkt produziert. Wahrscheinlich haben aber 71 Architekten beim Entwurf von Tragstrukturen, Gebäudehüllen und Grundstrukturen der Haustechnik nutzlos viele Tage Arbeit verschwendet.

Carl Fingerhuth