

TEMPORÄRE ARCHITEKTUR FÜR DAS POOLBAR-FESTIVAL 12: SCHMECKT BUNT

Temporäre Architektur für ein Kulturfestival sollte Geschichten erzählen und das Entstehen von Geschichten einfordern. Eine Szenografie für ein Festival, das sein Publikum sechs Wochen lang mit Aktivitäten von Nischen bis Pop bedient, muss die notwendige Dramaturgie und Kohärenz von Raum, Inhalt und BenutzerIn erspüren lassen. Die räumliche Gestaltung sollte durch wenige gezielte szenografische Eingriffe das erzählerische und emotionale Potenzial des Programms erfassen und Gedanken- und Handlungsspielräume eröffnen. Temporäre Architektur für das poolbar-Festival #12 schmeckt (nicht nur) bunt.

Die größte Herausforderung besteht darin, den erzählerischen Qualitäten des Festivals auf die Spur zu kommen – über die Raumwirkung narrative Potenziale zur Wirkung,

zum Sprechen, zu bringen, um daraus ein räumliches Konzept unter szenografischen Gesichtspunkten zu entwickeln. Eine Transformation dieser narrativen Qualitäten führt somit zu einem Raum als begehbare emotionales Sujet. Der/die BesucherIn wird zum Teil der Inszenierung. Seine/ihre Erinnerungen und Emotionen werden in räumliche Strukturen übersetzt, generieren Wunsch- und Illusionsräume respektive Klang-, Bild- und Farbwelten. Das Besondere an einer derart inszenierten Architektur ist, wenn es sich nicht nur um eine gebaute Hülle für austauschbare Inhalte handelt, sondern wenn das Gebaute an sich fester Bestandteil des Inhaltes selbst wird. Der Raum präsentiert sich dadurch nicht nur als Behältnis, sondern als selbstbewusst nach außen getragene Haltung der Festivalthematik.



»Im Grünen in der Zeit sein« –
Raumkonzept für das Wohnzimmer
des poolbar-Festivals #12



Draußen wird Draußen. Ausgehend von den Raumkonzepten »Im Grünen in der Zeit sein« (Wohnzimmer), »Am Wasser in die Sonne blinzeln« (Pool) und »Am Feuer in die Nacht lauschen« (Terrasse) bieten wir den BesucherInnen eine Traumreise in idealisierte (Sommer-)Erinnerungen an. Assoziative Raumbilder sollen den Festivalraum auf eine persönliche Weise erlebbar machen, ihn zum Gedanken- und Handlungsspielraum erweitern. Durch ein Beziehungsspiel zwischen Form, Farbe und Inhalt, Aktion und Reaktion, ProtagonistIn und RezipientIn generieren wir drei abstrakte Erinnerungswelten von »Draußen im Draußen«. Oder um es mit den Worten von Tocotronic auszudrücken: »Pure Vernunft darf niemals siegen«. (Auszug aus dem Konzept für den poolbar::architektur::wettbewerb 2005 / Erster Preis / bricolage)



bricolage generieren drei abstrakte Erinnerungswelten von »Draußen im Draußen«

So weit, so gut

Von einer siegreichen Wettbewerbseinreichung zu einer realisierbaren und vor allem finanzierbaren Architektur ist es nicht immer ein mühsamer Marathon. Manchmal wird man überraschenderweise zu einem Triathlonteilnehmer. Gestaltung ist genauso ein Träger von Information wie Sprache oder Musik. Die Frage, die während des dreimonatigen Prozesses der Umsetzung, Anpassung und Reduktion zur Diskussion stand, war: Welche Qualitäten besitzt das Konzept? Detaillierter gefragt: Was ist die Kernaussage und was der notwendige rote Faden? Auf welche Elemente können wir aus budgetären Notwendigkeiten verzichten? Welche Maßnahmen gewährleisten einen reibungslosen Festivalbetrieb und sind somit unverzichtbar? Welche dienen dem/der BesucherIn, der Bequemlichkeit, der Atmosphäre? Und nicht

zuletzt: Welche gestalterischen Eingriffe transportieren die Idee – machen die gewünschten Aussagen und Informationsebenen les- und interpretierbar? Den zentralen Raum bildet, wie auch schon in den Jahren zuvor, das Wohnzimmer – es etabliert und trägt das Konzept. So wurde auch hier von Veranstalter-, Kooperationspartner- und Gestalterseite aus am meisten Energie (und Geld) investiert. Das in eine Wiesen- und Waldlandschaft transformierte Wohnzimmer stellt den Knotenpunkt des gesamten Gebäudes dar und sollte dementsprechend ein Raum sein, in dem man sich wie in seiner eigenen Wohnhöhle willkommen und geschützt fühlt – vielleicht kann man es auch die Homebase des Festivals nennen.

Ausstellungsvitrinen
für die Merchandising-
produkte



Licht-/Tisch- und
Sitzobjekt in der Halle
und auf der Terrasse



Dispenser,
Magazin- und
Flyerständer



Das Herzstück
– der »Cavalletta«



Das Herzstück – der »Cavalletta«

Für jedes Raumkonzept wurden eigene Möbel- bzw. Produktserien entwickelt, die sich in die Szenerie einfügen, diese tragen und unterstützen. Das Herzstück – der »Cavalletta« (ital. für Grashüpfer) – findet seinen Platz »Im Grünen«. Ein quaderförmiges, leuchtendes Sitzmöbel, aus künstlich gerosteten Metallprofilen, semi-transparenten Plexiglasscheiben und einem Kunstrasenteppich als Sitz-/Liege- und Spielwiese. Mittels eines einfach konstruierten »Button-Effekts« (Drucksensor im Inneren) avanciert das Sitzmöbel durch seine Benutzung zum Leuchtobjekt – der/die BesucherIn steuert somit Lichtsituation, Atmosphäre und die subjektiv wahrgenommene Größe des Wohnzimmers (je weniger BesucherInnen, desto weniger Licht, desto mehr Intimsphäre) – es entsteht ein Wechselspiel von BesucherIn und Raum. Die Architektur wird unerwartet reaktionsfähig, ermöglicht Veränderung und lässt sie zu.

bricolage

Gegen 21 internationale Architekten(-teams) einen Architekturwettbewerb zu gewinnen ist eine schöne Sache, vor allem wenn man selbst kein Architekt ist. bricolage sind Andreas Muxel, Michael Pichler und Maximilian Stecher – drei Gestalter, die sich 2004 zur Gruppe bricolage zusammengeschlossen haben, um neben ihrer Arbeit in Köln, Wien und Stuttgart verstärkt im Spannungsfeld von Architektur, Szenografie, Gestaltung und Interaktion tätig zu sein. »bricolage ist quasi unsere kleine Homebase, wo sich unsere Interessen, Vorstellungen und Überlegungen treffen und wir diese gebündelt in Projekte fließen lassen.«

www.bricolage.at / info@bricolage.at