

UNITARCHITEKTUR

Netzwerk für den Unterricht über Architektur,
Raum und Form.
Vorarlberger Architektur Institut

Handout Unit: alles verkehrt

Autor: Arch. DI Catharina Fineder
www.catharinafineder.com

Kurzbeschreibung

Wohnen bedeutet auch einräumen, man platziert die Gegenstände im Raum, es entstehen Beziehungen, Entfernungen, Strukturen.

Wir stellen die Dinge so, dass es praktisch ist, wie wir es so schon mal bei Freunden gesehen haben, oder weil es normalerweise so gehört: das Nachtkästchen steht neben dem Bett, die Blumen in der Vase auf dem Tisch, der Stuhl steht so, dass man darauf sitzen kann

Mithilfe von Collagetechnik erzeugen wir spielerisch Möblierungsvarianten am Papier und überprüfen mithilfe von 2d Collagen die räumliche Machbarkeit der Wünsche.

Doch warum nicht einmal alles verkehrt anordnen?

Mit einem lustigen Spiel ordnen wir in einem weiteren Schritt die Dinge „anders“ an. Der Sessel steht auf dem Regal, der Teppich hängt an der Wand und der Blumenstock baumelt verkehrt von der Decke...

Wir beschreiben die ungewohnten Situationen, die entstanden sind. Sehen wir nur Unbrauchbares oder gibt es da auch etwas, was wir so lustig/schön/praktisch finden?

Zielsetzung

Erstellen von phantasievollen Collagen zum Darstellen der Wünsche fürs eigene Zimmer (3d Collage am Papier)

Erarbeiten von Grundrißvarianten um Abmessung und Funktionalität zu prüfen (2d Collage am Papier)

Entdecken von zufälligen, unorthodoxen Varianten mit Hilfe des Collagenspiels „alles verkehrt“ (Möbel als Collage im Raum)

Material:

Für die Papiercollagen: Collagebögen (download unter files möglich), Grundriß des eigenen Zimmers (Bestandplan), Schere, Uhu, Papier, Lineal, Taschenrechner, Fotoapparat, Buntstifte, Rollmeter

Für das alles verkehrt Spiel: Würfel, Ausdruck Spielvorlage (download unter files möglich), Schere, Möbel zum Nachstellen der Situation

ÜBUNG 1-Vorstellungen und Wünsche sammeln:

Meist hat man bereits eine Vorstellung / Ideen wie der Raum den man gestalten will aussehen sollte und wozu er benutzt werden wird.

Um den Raum so zu gestalten wie man es sich Wünscht ist es daher wichtig, seine Wünsche zu sammeln, um zu wissen was man braucht und gerne möchte. Dabei ist alles möglich und erlaubt. Texte, Videos, Bildcollagen, Fotos von Referenzobjekten (z.B.: aus Zeitschriften), oder auch Elemente in der Natur können inspirieren und helfen die Vorstellungen zu konkretisieren.

Versuche zu Beschreiben:

Funktionalität (wofür wird es benützt, was braucht es dazu)

Beziehungen zur Umgebung (Ausblicke / Einblicke)

Gesamtkonzept/ („z.B. Blumenzimmer, lila Zimmer., Zimmer mit viel Pflanzen..)

Farben

Material (ökologische Aspekt)

Pflege/Reinigen

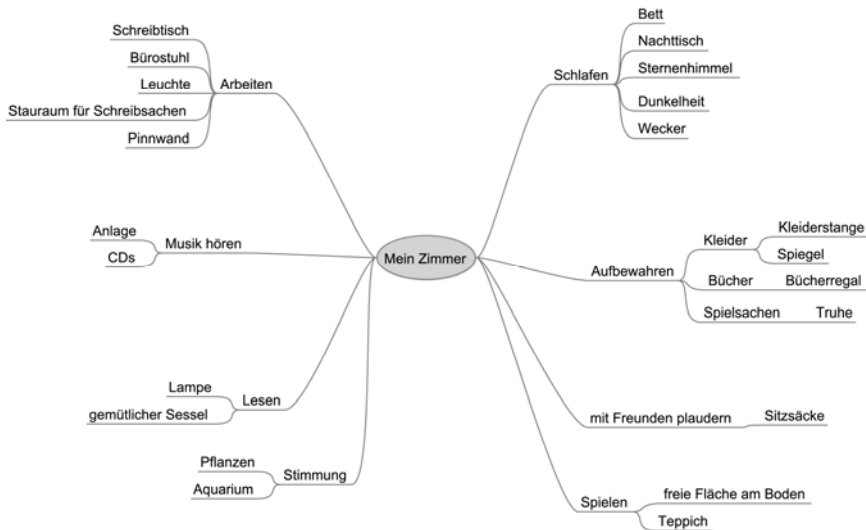
Langlebigkeit

Kostenrahmen

mittels Text beschreiben:

Stichworte zu meinem Zimmer notieren und in Beziehung bringen (was mache ich in meinem Zimmer, was brauche ich dazu, wie sollte es sein, Ausblicke.).

Im weiteren Schritt einen Aufsatz über einen Tag in meinem Traumzimmer schreiben



ÜBUNG 2 - mittels 3d Collagen Varianten entdecken

Schneide Elemente aus dem Bogen „Collageobjekte 3D“ und Zeitschriften/Fotos aus klebe dies auf ein Blatt wie es Dir gefallen würde. Was noch fehlt oder einfällt male einfach dazu. Dabei können ruhig auch verrückte Szenen entstehen um den Blickwinkel zu lockern!



Beispielcollage

Allgemeines zur Collagentechnik in der Architektur:

Collageelemente werden bei fast allen Schaubildern verwendet (z.B. Personen und Pflanzen)

Übung 3 - Bestand erheben

Ist der Raum noch nicht gebaut benötigt man Pläne des Architekten um zu wissen, wie groß der Raum sein wird, wo Fenster liegen usw.

Ist der Raum bestehend, braucht man einen Grundriß des gebauten Raumes mit Lage der Fenster und Türen, Ansichten und die Raumhöhe, sowie Fensterhöhen, Fensterbreithöhe. (Eventuell können die Eltern Dir eine Kopie Eurer Hauspläne zur Verfügung stellen).

Ist kein Plan Vorhanden muß das Zimmer Mithilfe von Meterstab oder Rollmeter ausgemessen werden und im anschließenden Schritt wird ein Plan im Grundriß (Schnitt in der Draufsicht 1m über dem Fußboden) gezeichnet.

Sinnvoll ist es auch die bestehenden Möbel, welche Du weiter verwenden willst abzumessen, damit Du diese in Dein Konzept integrieren kannst. Hierfür messe die Breite, die Länge und die Höhe (z.B.: ein Tisch :1000x800x700 mm) abgemessen werden.

Pläne Und Maßstab:

Da man einen Grundriß in der wahren Größe nicht auf eine Blatt Papier zeichnen kann (zu Groß) verwendet man eine verkleinerte Darstellung. Man skaliert die Abmessungen mit einem Faktor um sie aufs Papier bringen zu können.

Gängige Maßstäbe:

1:1 (wahre Größe)	z.B.:1m /1 =10m
1:100 (für Gesamtentwurf Haus)	z.B.:1m/100 =0,01m
1:20 (für Möblierung)	z.B.:1m/20 =0,05m
1:10 (Für Möblierung)	z.B.:1m/10 =0,1m

Zimmergrundriß 1:20

Zeichne die Außenwände deines Zimmers im Grundriß auf ein Blatt Papier.

Kariertes Papier ist angenehm beim maßstäblichen Zeichnen, denn ein Kästchen ist meist 5mmx5mm groß ->5mm sind im M1:20 5mmx20=100mm in wahrer Größe.

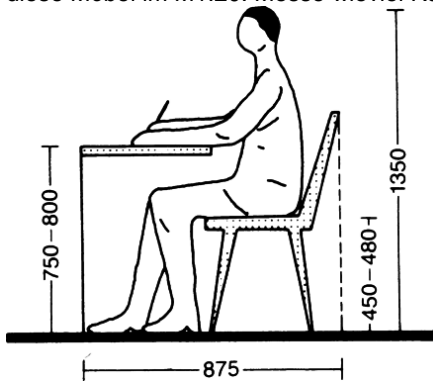
ÜBUNG 4 - Varianten für die Möblierung als 2d Collage im Grundriss 1:20 erarbeiten

Die Proportionen der Möbel)und Freiflächen dazwischen müssen eine Benutzung durch die späteren Bewohner zulassen.

Man räumt also den Grundriß mit den gewünschten Möbeln im verkleinerten Grundriß ein um zu sehen ob die Idee praktisch ist und funktioniert Dabei ist es sinnvoll verschieden Varianten zu erzeugen, um zu sehen was möglich wäre.

Für die bestehenden Möbel werden die Maße verwendet, welche man abgemessen hat. Neue Möbel sollten gängige Standardmaße haben falls Sie in einem Geschäft gekauft werden sollten. Werden die Möbel von Euch oder einem Tischler gebaut kann man an den Benutzer angepaßte Masse verwenden. Ist z.B. jemand besonders klein oder besonders groß kann das Standardmaß unangenehm bei der Verwendung sein. (z.B. ist die Stuhlsitzfläche zu hoch oder die Tischplatte zu nieder)

Möbel welche man verwendet (Stühle, Tische..) Abmessen und kontrollieren ob die Masse angenehm sind. Skizzieren diese Möbel im M1:20. Messe wieviel Raum braucht es z.B.: um bei einem Kasten vorbei zu gehen.

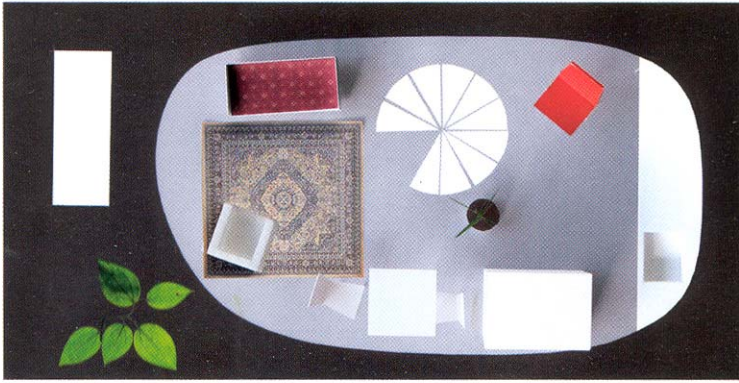


Bsp.: Maße für Sitzende Tätigkeit, Quelle Neufert Auflage 39

Übung 3B

Den eigenen Grundriß des Zimmers oder den Standardgrundriß mit Möbeln 1:20 möblieren. Hierbei Möbel aus dem Collagebogen „Möbel im Grundriß 1:20“ und eigene Möbeldraufsichten im M1:20 verkleinert und ausschneiden und dann am Papier anordnen

Verschiedene Varianten auf das Papier legen und Fotografieren. Danach die beste Variante anhand der Fotos auswählen und aufkleben aus Blatt.



Bsp.: Collage im Grundriß, *Quelle: Sanaa, houses*

ÜBUNG 5 - Spiel erstellen und eine gewohnte Situation auflegen

Wir schneiden die Elemente der Bögen aus (Aufdeckkarten, Möbel für die Collage), jedes Team erstellt einen Spielesatz.

Wir ordnen die Objekte in der Perspektive so an, wie es für uns praktisch erscheint. Die Situation wird fotografiert. Wir erklären, warum die Möbel so im Raum angeordnet wurden (praktisch, Platzverhältnis, "normal")
Im Weiteren stellen wir die Möbel im Raum auf und beschreiben die Situation.

ÜBUNG 6 - wir verdrehen am Blatt alles

Anhand der Spielanleitung beginnt jedes Team mithilfe des Zufalls die Möblierung verkehrt anzuordnen.

Die entstandenen Situationen werden mit Fotos festgehalten oder mit Uhu aufgeklebt.

ÜBUNG 7 - Nachstellen der Situation

Eine Spielergruppe spielt das Spiel (Planungsteam). Diese Gruppe erklärt einer weiteren Gruppe (Bautrupp), wie sie die echten Möbel im Raum anhand des Spielergebnisses platzieren sollten. Eine dritte Gruppe (Nutzer) testet die entstandene Situation auf ihre Tauglichkeit und notiert/diskutiert, welche Situationen unpraktisch sind. Welche ungewohnten Situationen sind sogar brauchbar oder machen Spaß?

ÜBUNG 8 – neue Möblierungsideen dokumentieren

Wir beschreiben, wie die entdeckten eigenartigen Konstellationen im Alltag verwendet werden könnten. (mittels Geschichten oder Zeichnungen)