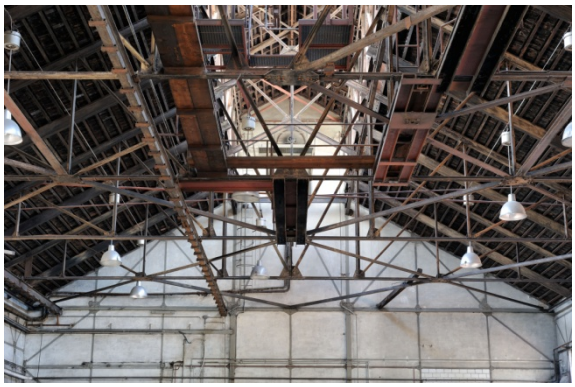
STADT BADEN

Alte Schmiede Baden

Wettbewerb für Kunst am Bau



Beurteilungsbericht

Baden ist.

Impressum

Herausgeberin
STADT BADEN
Planung und Bau
Roter Turm
Rathausgasse 5
CH-5401 Baden

Inhalt und Redaktion
Beurteilungsgremium Wettbewerb
Julius Schulz, Projektleiter, Planung und Bau

Bezugsquelle:
Planung + Bau
www.baden.ch/planung_bau

Baden, 30. September 2014

Einleitung

Das Areal der Alten Schmiede liegt im stark durch die industrielle Vergangenheit geprägten Stadtteil Baden Nord. Mit dem wirtschaftlichen Strukturwandel hat das ehemalige Industriegebiet sich mit seinen wenigen noch bestehenden ehemaligen Fabrikationsgebäuden – die sich ideal für neue Kulturangebote eignen – kombiniert mit Wohnünberbauungen zu einem neuen lebendigen Stadtquartier mit vielen Bildungs- und Kulturangeboten entwickelt.

Situationsplan Baden Nord (Entwicklungsrichtplan)

- Alte Schmiede
- Öffentliche Nutzung
- Dienstleistungen und publikumsorientierte Nutzung
- Gewerbe / Industrie / Engineering
- Wohnen

Aufgaben und Ziele

Ausgangslage

Die Schmiedehalle wurde 1906 durch die Firma Wartmann und Valette (Brugg) erstellt. Die Werkhalle ist bautechnisch ein mit Sichtbackstein in Läuferschichten ausgefachter Stahlfachwerkbau unter einem ziegelgedeckten Satteldach. Der offene Dachstuhl ist gänzlich aus Stahl gebaut und verfügt über eine, für die ursprüngliche Nutzung als Schmiede, typische hohe Firstlaterne. Ähnlich konzipierte Hallen, welche zu Beginn der Firmenentwicklung das BBC-Areal prägten, sind abgebrochen worden bzw. mussten im Laufe der Zeit neuen Hallen und Hochbauten weichen. Von diesem spezifischen Bautypus blieb nur die Schmiedehalle bestehen. 2005 wurde das nahe Umfeld der Halle durch eine Neugestaltung aufgewertet. Die Einwohnergemeinde Baden hat die Alte Schmiede im August 2010 von der ABB Immobilien AG übernommen.
Die Haupthalle der Alten Schmiede wurde als wichtiges industriegeschichtliches Zeugnis am 27. Juni 2011 unter kantonalen Schutz gestellt (Grundkonstruktion und historische Gebäudehülle der Haupthalle).

Bild Alte Schmiede

Wettbewerb Einbau Jugendkulturzentrum

Im Juli 2010 wurde die Alte Schmiede nach eingehender Standortevaluation als Nachfolgestandort für das Jugendkulturlokal Merkker, das seine bisherigen Räumlichkeiten bis zum 31. März 2015 verlassen muss, bestimmt. Neben der umfassenden Sanierung soll zusätzlich eine beschränkte Anzahl an Kulturräumen (Proberäume für Musik, Atelierräume usw.) vorgesehen werden, da solche mit der umfangreichen Bautätigkeit in der Innenstadt in den letzten Jahren verloren gegangen sind.

Zwischen November 2011 und März 2012 wurde dazu ein Projektwettbewerb mit acht Teams durchgeführt, den das Architekturbüro Ladner Meier Architekten, Zürich, für sich entscheiden konnte. Ihr Projekt sieht einen Einbau – der aus energetischen und denkmalpflegerischen Gründen als Haus im Haus-Konzept zu planen war – im hinteren Teil der Halle vor. Dank dieser Anordnung kann die Halle freigestellt werden und ist dadurch zusätzlich durchlässig und für eine breite öffentliche und kulturelle Nutzung geeignet. Der bestehende seitliche Anbau wird abgebrochen und durch einen Neubau der ebenfalls im hinteren Teil angeordnet ist, ersetzt. Der durch den Abbruch des Annex neu geschaffene Aussenraum dient der Erschliessung sämtlicher Veranstaltungsräume und ermöglicht eine Aussenbestuhlung für das Jugendkulturlokal. Die Seitentore der Haupthalle erlauben zusätzlich eine Art Markthallennutzung. Der direkte Bezug der Halle zum Veranstaltungsraum und zum Aussenraum stellt so für die zukünftige Nutzung ein grosses Potential dar.

Die Gebäudehülle der Schmiedehalle und das Stahltragwerk werden unter denkmalpflegerischen Gesichtspunkten, nach der vorgängig durchzuführenden Altlastensanierung, saniert und instand gestellt.
Die Materialisierung des Einbaus und des neuen Anbaus entspricht dem industriellen Charakter der Schmiedehalle. Stahl und Betonelementbau, industrielle Oberflächen an Wänden und Decken werden Funktionalität, Verschleissfestigkeit und Ästhetik prägen. Die Installationen der Haustechnik werden in industrieller Manier auf Putz geführt. Das Jugendkulturlokal, der Veranstaltungsraum und dem als Dreh- und Angelpunkt fungierenden Foyerbereich bekommen eine werkstattähnliche Ästhetik, die sich in die Probe-, Atelier- und Ausstellungsräume hin fortziehen wird. Die Räume sind minimal ausgestattet und können multifunktional genutzt werden.

Aussenrendering Neubauprojekt

Mit den Arbeiten ist im September 2013 begonnen worden. Das Projekt wird im Mai 2015 fertiggestellt sein und den Nutzern übergeben.

Jugendkulturlokal

Das Jugendkulturlokal Merkker ist seit 1995 ein festes Angebot der Kinder- und Jugendanimation der Stadt Baden und wird als offener Kultur- und Begegnungsort für Jugendliche und junge Erwachsene von 16 bis ca. 25 Jahren geführt.

Es ist ein niederschwelliger Begegnungsort für Jugendliche und junge Erwachsene. Niederschwellig im sozialen Kontext bedeutet, dass das Merkker ohne große Hemmschwelle besucht oder ein Angebot in Anspruch genommen werden kann, so besteht beispielsweise keine Konsumationspflicht. Das Merkker hebt sich von herkömmlichen und kommerziellen Angeboten für Jugendliche inhaltlich und in seiner Form ab, da es den Jugendlichen Raum und Gelegenheit bietet, ihre Ideen auszuprobieren und sich ihre Kulturformen anzueignen. Die Jugendlichen können das Kulturprogramm und das Angebot des Merkkers aktiv mitgestalten. Als wichtigster Grundsatz gilt: Das Merkker wird von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Zusammenarbeit mit dem Leitungsteam betrieben und steht allen Jugendlichen gleichermassen offen.

Das derzeitige Betriebskonzept des Merkkers hat sich grösstenteils bewährt und ist mit durchscnittlich 25´000 Besuchern/-Innen jährlich bei den Jugendlichen der Stadt Baden äusserst beliebt und übt sogar eine überregionale Anziehungskraft aus. Rund siebzig Jugendliche engagieren sich regelmässig im Merkkerbetrieb und machen es zu einer unverzichtbaren Jugendkulturinstitution in der Region. Diese Jugendlichen lernen im Sinne der non-formalen Bildung Sozial-, Fach- und Selbstkompetenzen für ihren weiteren Lebensweg.
Ein wichtiger Grundsatz für die Ausarbeitung des neuen Konzepts war es, die Attraktivität des Merkkers für das Publikum, und die sehr gut funktionierende Partizipation der Jugendlichen in neuen Räumlichkeiten, weiterhin zu gewährleisten.

Kulturräume

Grundlage für den Bau von Kulturräumen bildet das städtische Kulturkonzept, worin die aktive Haltung im Bereich der Bereitstellung einer zweckmässigen Infrastruktur mit einer gezielten Massnahme festgeschrieben ist. Gleichzeitig erfüllt die Stadt Baden mit dem vorgesehenen Nutzungskonzept – die Räume sollen vor allem für neue Entwicklungen und Projekte zur Verfügung gestellt werden – ihre Absicht, innovatives Kulturschaffen zu fördern.

Das vorliegende Projekt beinhaltet verschiedene Kulturräume. Im Zentrum stehen die fünf Proberäume für Musik. Mit dem Atelier im zweiten Obergeschoss des neuen Anbaus erhält die Stadt Baden einen Raum mit hoher Qualität, der sich für die Erarbeitung von Produkten im Bereich der Bildenden Künste eignet.
Ein grosser Mehrwert stellt die Nähe zum Betrieb des Jugendkulturlokals dar: Die Kulturräume sind zwar unabhängig zugänglich, funktionieren jedoch nicht isoliert als in sich geschlossene Satellite, sondern sie treten in einen direkten betrieblichen Austausch mit dem Betrieb des Jugendkulturlokals sowie des Hallenraums, was für die verschiedenen Nutzungen einen kulturförderpolitischen Mehrwert ergibt.

Haupthalle

Der Grossteil der Schmiedehalle – eine Fläche von insgesamt rund 620m^2 - bleibt frei (Hallenraum). Es entsteht damit ein in sich geschlossener, abschliessbarer und wetterunabhängig jedoch unbeheizter nutzbarer Raum.
Der Hallenraum in der Alten Schmiede bietet mit seiner Bauweise und Ausgestaltung ein einmaliges Ambiente und stellt für Baden, die Region sowie überregional einen einzigartigen Ort dar. Mit seinem prägenden Charakter soll der Hallenraum die Öffentlichkeit zu verschiedensten Nutzungen inspirieren. Anzustreben sind Nutzungen, die öffentlich zugänglich sind. Nebst kurzen, öffentlichen Veranstaltungen besteht auch die Möglichkeit, in der Halle Grossinstallationen oder Produktionen zu erarbeiten, die der Öffentlichkeit anschliessend über mehrere Tage präsentiert werden. Zwingend ist, dass Produktionen im Hallenraum projektbezogen sind, das bedeutet insbesondere zeitlich begrenzt.

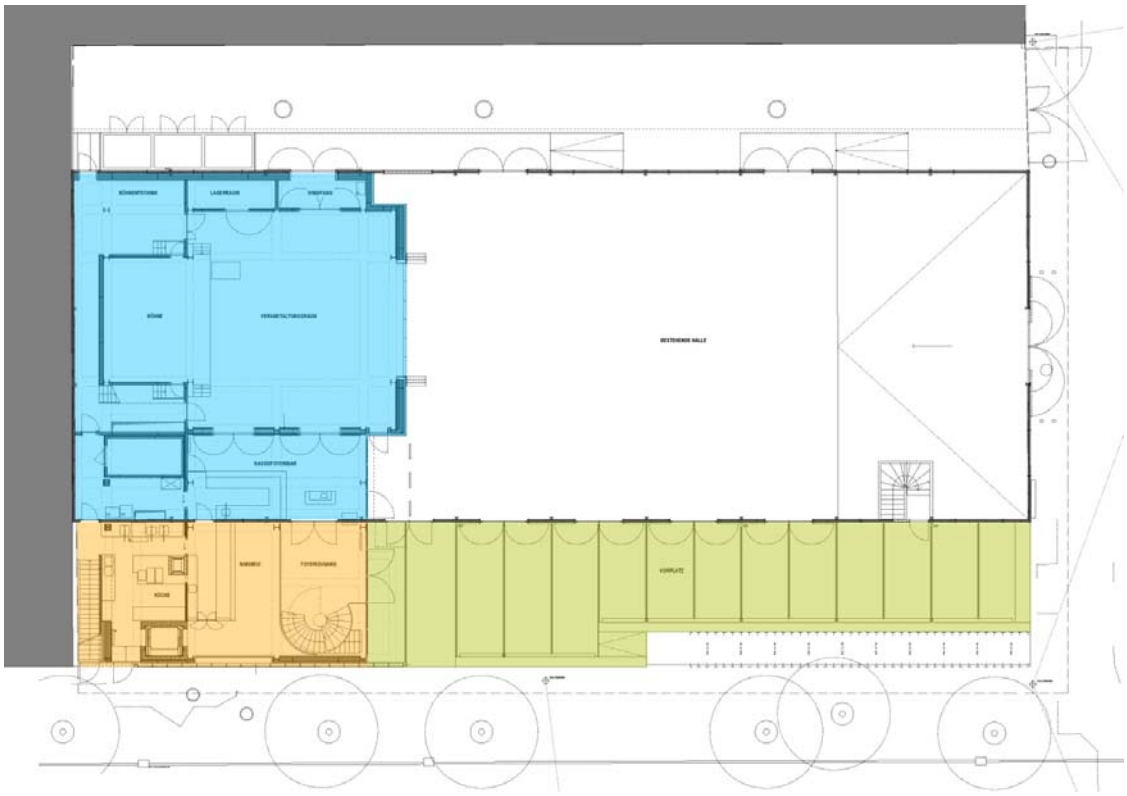
Aufgabenstellung und Ziele

Die künstlerische Arbeit soll einen Beitrag zur unverwechselbaren Identität des Ortes leisten. Die Arbeit soll eine klare inhaltliche und ästhetische Eigenständigkeit aufweisen und nicht bloss ein dienendes oder nur verschönerndes Element der Architektur bilden. Dabei sind auch Arbeiten möglich, die ohne eine Materialisierung auskommen. Die künstlerische Intervention respektiert die geschützte Bausubstanz und die projektierten Neubauten. Sie unterstützt das kulturelle Profil des Ortes und der Nutzung, ist „robust“ auch im übertragenen Sinn und hat gesellschaftliche Relevanz.

Wettbewerbsperimeter

Innerhalb des Kunstperimeters ist ein Kunstprojekt zu realisieren. Dieser beschränkt sich auf die öffentlichen Flächen im Anbau, im inneren Einbau und auf die seitlichen Aussenbereiche. Für einen Schriftzug o.ä. darf das Dach des seitlichen Anbaus genutzt werden.
Der Hallenraum, die Fassaden und das Dach der Alten Schmiede sind unter kantonalem Schutz und stehen nicht zur Verfügung. Zudem sollen dort auch Ausstellungen stattfinden, die sich mit einem Kunst am Bau Projekt konkurrenzieren könnten.

Situationsplan Alte Schmiede (Erdgeschoss)



Wettbewerbsperimeter:

- Bereich Inneneinbau Haupthalle
- Bereich neuer Anbau
- Neuer Vorplatzbereich

Allgemeine Bestimmungen

Auftraggeberin

STADT BADEN
Planung und Bau
Rathausgasse 5
5401 Baden
Ansprechpartner: Julius Schulz
056 200 82 89
julius.schulz@baden.ag.ch

Verfahren

Das Wettbewerbsverfahren wurde als nicht anonymer einstufiger Studienauftrag durchgeführt.

Teilnehmende

Folgende Künstler haben am Wettbewerb teilgenommen:

- David Renggli
- Hemauer Keller
- Lutz & Guggisberg
- Pixelpunx
- Sonja Feldmeier

Beurteilungsgremium

Fachpreisrichter

- Suzette Beck, Bereichsleiterin Kulturförderung, Stadt Baden
- Corinne Güdemann, Künstlerin
- Andrina Jörg, Künstlerin, Mitglied Kunstkommission (Ersatz für Paul Takács)
- Sarah Zürcher, Leiterin Museum Langmatt

Sachpreisrichter

- Daniela Berger, Ressortchefin Kultur/KJF (Vorsitz)
- Patricia Itel, Kinder Jugend Familie, Stadt Baden, Leitung Merkker
- Martin Ladner, Ladner Meier Architekten
- Jarl Olesen, Abteilungsleiter Planung und Bau, Stadt Baden

Experten

- Isabel Haupt, Kantonale Denkmalpflege, Aargau
- Jürg Wittwer, techn. Sachbearbeiter Liegenschaften, Stadt Baden

Fachliche Begleitung

- Julius Schulz, Projektleiter Planung und Bau Stadt Baden

Budget

Das Gesamtbudget für die Entwicklung und die Umsetzung des Kunstprojektes beträgt CHF 90‘000 (inkl. MWST). Dies beinhaltet neben Produktionskosten und dem Aufstellen/Anbringen des Kunstwerkes, auch das Honorar für den siegreichen Kunstschaffenden.

Entschädigungen

Für die Teilnehmenden am Studienauftrag beträgt die feste Entschädigung für jedes zur Beurteilung zugelassenes Projekt zusätzlich CHF 4‘000.

Beurteilungskriterien

Für die Beurteilung gelten folgende Beurteilungskriterien. Die Reihenfolge entspricht keiner Gewichtung.

Kunst:

- Idee
- Umsetzung
- Kontextbezug

Allgemein:

- Beachtung denkmalpflegerischer Vorgaben
- Einhaltung Kostenrahmen
- Wirtschaftlichkeit (kostengünstige Betriebs- und Unterhaltskosten)

Vorprüfung

Alle fünf Künstlerinnen und Künstler haben ihre Unterlagen fristgerecht und vollständig eingereicht.

Beurteilung

Das Beurteilungsgremium tagte am 18. September 2014. Die Kunstschaffenden stellten jeweils ihre Konzepte vor und beantworteten die Fragen des Gremiums. Anschliessend berieten sich die Preisrichter über die verschiendenen Vorschläge. Nach eingehender Diskussion wählte das Beurteilungsgremium die Arbeit „Funken Flunkern“ von Sonja Feldmeier aus und empfiehlt die Arbeit zur Weiterbearbeitung und Ausführung.

Die vielschichtige Arbeit weist eine hohe ästhetische Eigenständigkeit auf ohne die geschützte Bausubstanz zu bedrängen. Sie wird den geforderten Beitrag zur unverwechselbaren Identität des Ortes leisten können.

Empfehlung zur Weiterbearbeitung:

FUNKEN FLUNKERN
Verfasserin: Sonja Feldmeier

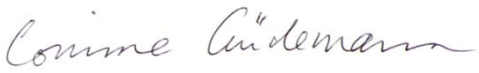
Würdigung

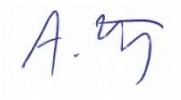
Das Beurteilungsgremium dankt die teilnehmenden Künstler und Künstlerinnen für die grosse geleistete Arbeit. Die Qualität der Abgaben und Präsentationen ermöglichten gehaltvolle Diskussionen und zeugten von der intensiven Auseinandersetzung der Kunstschaffenden mit der gestellten nicht einfachen Aufgabe.

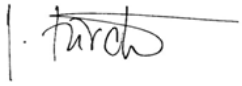
Genehmigung

Baden, 07. Oktober 2014, das Beurteilungsgremium

Suzette Beck

Corinne Güdemann 

Andrina Jörg 

Sarah Zürcher 

Daniela Berger

Patricia Itel

Martin Ladner

Jarl Olesen

Projektverfassende

Projekt 1	FUNKEN FLUNKERN (Antrag zur Weiterbearbeitung)
Verantwortlich	Sonja Feldmeier Sempacherstrasse 17 4053 Basel
Mitarbeit	Stahlkonstruktion: Stahl- & Traumfabrik AG 8047 Zürich

Projekt 2	where - here
Verantwortlich	PIXELPUNX Pascal Arnold Limmatstrasse 9 5412 Vogelsang CH
Mitarbeit	Silja Dietiker

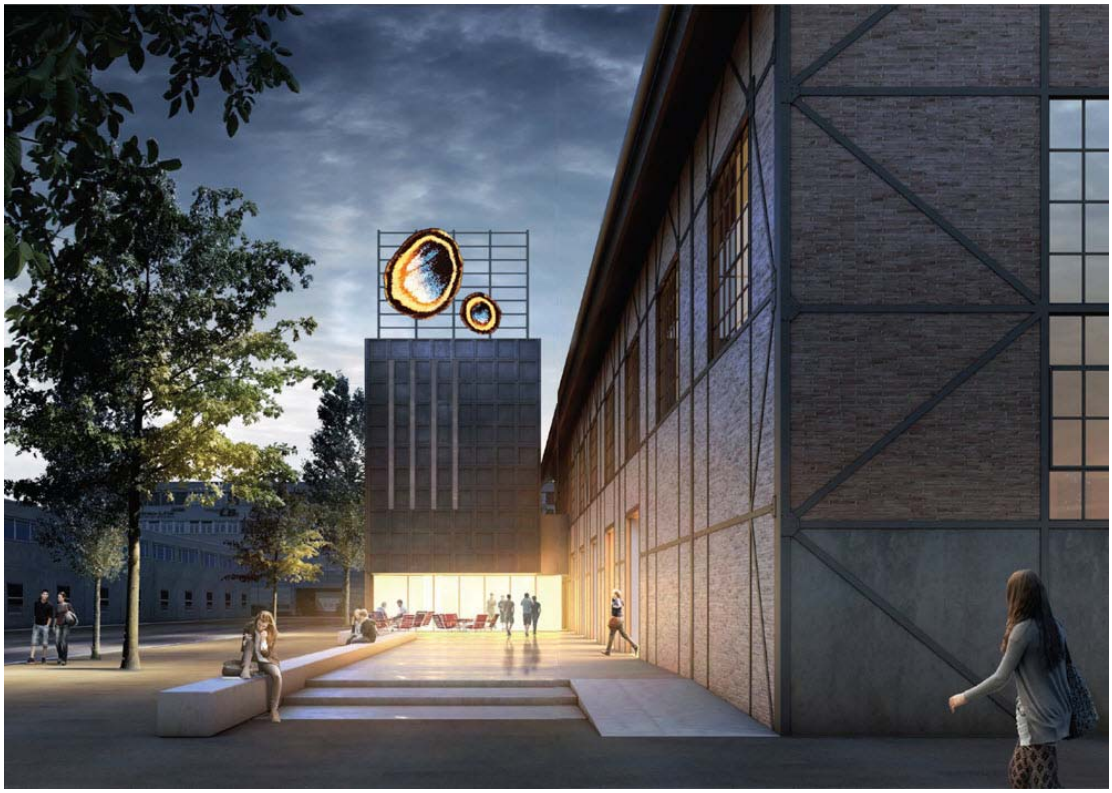
Projekt 3	FERNWÄRME
Verantwortlich	Hemauer Keller Lutherstrasse 30 8004 Zürich

Projekt 4	Das Grosse Nackt
Verantwortlich	David Renggli Forsterstrasse 44 8003 Zürich

Projekt 5	GROSSER LESER
Verantwortlich	Lutz & Guggisberg Querstrasse 17 8951 Fahrweid

Projekt 1 FUNKEN FLUNKERN

Sonja Feldmeier

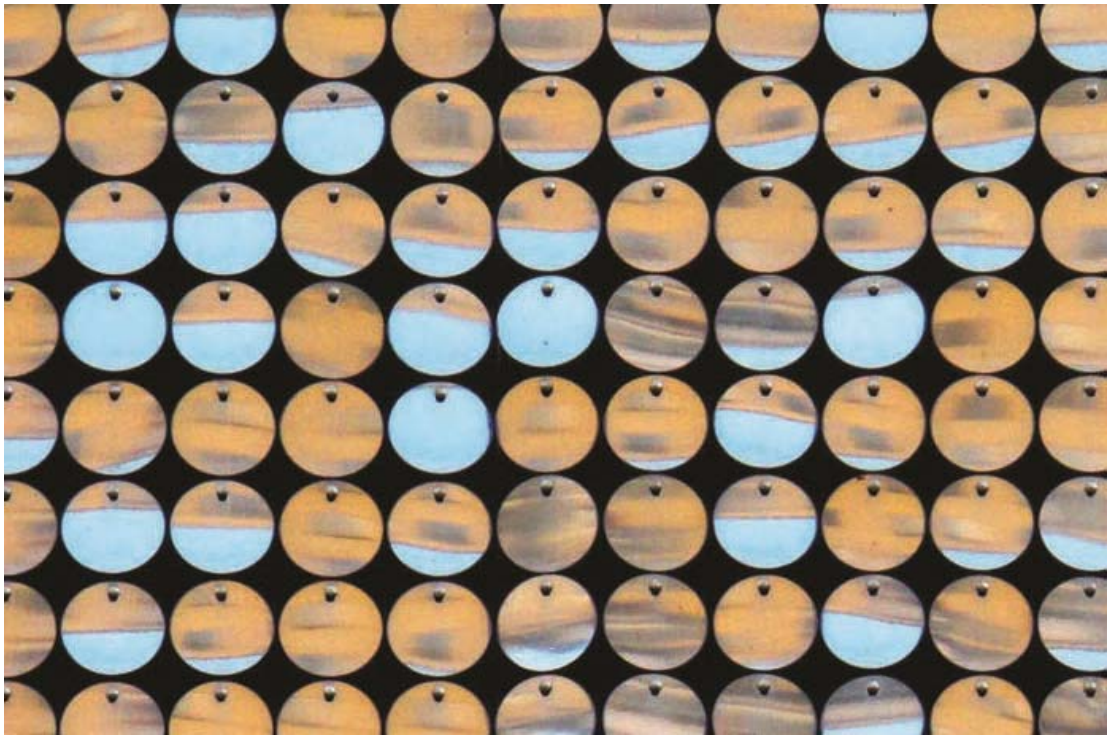


Das Projekt von Sonja Feldmeier leitet sich aus Recherchen zur Zeichenwelt von Jugendlichen her. Jugendliche setzen als Mittel in ihren Abgrenzungs- und Zugehörigkeitsbemühungen gerne Logos, Labels und Signete verschiedenster Art und Herkunft ein. Ein grosser Teil dieser Zeichen gründet in der Vielfalt der Tierwelt. In der Erbauerzeit der Schmiede Anfangs des 20. Jahrhunderts wurden im Jugendstil häufig Schmetterlings-Darstellungen verwendet: der Schmetterling als Tier, das mit Jugend assoziiert wird, Wandlung und Metamorphose symbolisiert und darüber hinaus mit seiner schillernden Schönheit und signalhaften Zeichnungen Strategien der Tarnung, Mimikry und Abschreckung verfolgt.

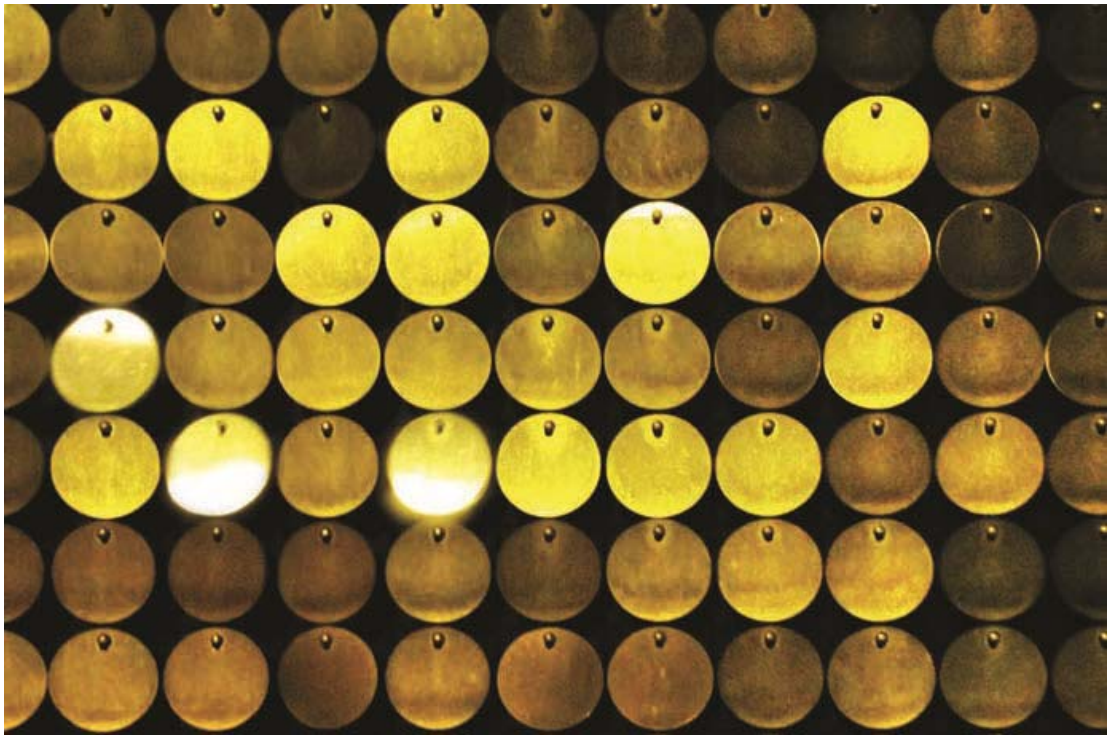
Auf dem Turm-Neubau schillern zwei amorphe Formen, die von der Musterung der Schmetterlingsflügel ausgeht, diese abstrahiert und in starker Vergrösserung aufnimmt. Tausende von metallisch reflektierende Pailletten bilden die beiden funkelnden Formen. Jeder Windhauch bewegt die kleinen PVC-Plättchen leicht, was einen lebendigen glitzernden Effekt erzeugt. Der sichtbare Teil der Trägerkonstruktion orientiert sich an der Bauweise urbaner Billboard-Stützen, nimmt Bezug zur Deckenkonstruktion der Alten Schmiede und verlängert optisch die Architektur des Turms. Die stählerne Trägerkonstruktion und die feingliedrig glitzernde Oberfläche der beiden Embleme stehen in einem spannungsvollen Kontrast.

Das Beurteilungsgremium überzeugte der eigenständige und subtile Gestaltungsvorschlag, der durch seine Vielschichtigkeit besticht. Sie sieht im Projekt das Potenzial, zu einem Identität stiftenden Wahrzeichen für das Jugendkulturzentrum Werkk und die Alte Schmiede zu werden. Die kraftvollen Gestaltungselemente lassen trotz ihrer Zeichenhaftigkeit genug

Offenheit für eigene Assoziationen.
Das Beuerteilungsgremium erwartet, dass die Tragkonstruktion in Zusammenarbeit mit dem Architekten und der Kantonalen Denkmalpflege überarbeitet bzw. weiterentwickelt wird.

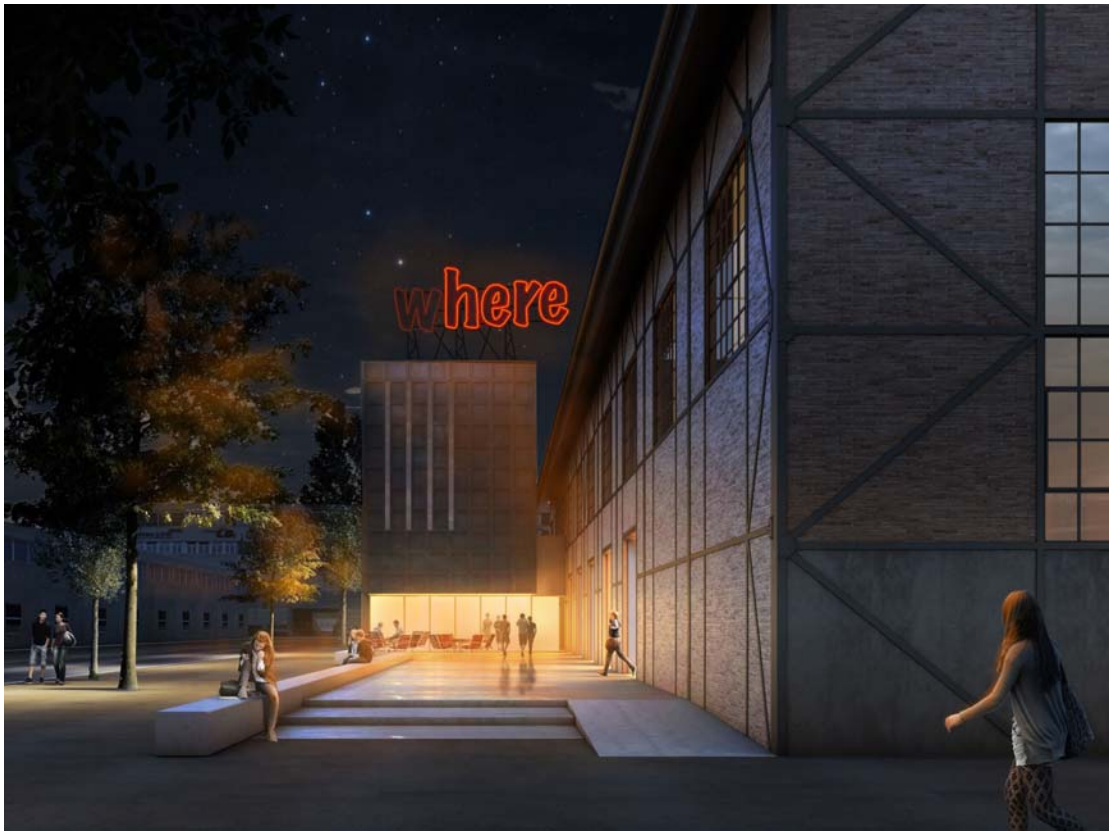


Pailletten (Silver) am Tag



Pailletten (Silver) in der Nacht ohne zusätzliche Lichtquelle

Projekt 2 **where – here**
PIXELPUNX



Pixelpunx fokussieren in ihrem Vorschlag den Vorgang der Identitätsfindung von Ort und Nutzer/innen. Eine eiserne Fachwerkkonstruktion auf dem Dach des Anbaus zur Alten Schmiede soll die Neonbuchstaben WHERE in rot-orange leuchtender Marker-Schrift tragen. Gleichsam in den Himmel geschrieben soll das flackernde W ein ruheloses Oszillieren zwischen den beiden Bedeutungen der Wörter WHERE und HERE schaffen und damit die Suchbewegungen einer Verortung im urbanen Raum und im übertragenen Sinn die Unsicherheiten der persönlichen Positionierung und Identitätssuche der Jugendlichen in der Gesellschaft versinnbildlichen. Der Einsatz des Neons soll auf einer weiteren Ebene auf das von Transformatoren und Isolatoren geprägte Umfeld verweisen und als popkulturelle Geste weitere Bezüge zum Ort und deren Nutzerinnen schaffen.

Das Beurteilungsgremium lobt die fundierte Auseinandersetzung des Künstler-Duos mit Ort und Thematik und schätzt die konzise Herleitung, Präsentation und präzise künstlerische Setzung. Mit dem eingängigen Wortspiel nimmt Pixelpunx geschickt die naheliegenden und drängenden Fragestellungen des Ortes auf, schafft mit der Idee eine Identität des Ortes und präsentiert eine technisch und formal überzeugende Lösung. Was auf den ersten Blick als Qualität erscheint, wird auf den zweiten Blick von einigen Mitgliedern des Beurteilungs-gremiums auch als Negativpunkt gewertet. Die eingängige Lösung, so die Meinung, birgt die Gefahr der allzu schnellen und eindimensionalen Erfassung der Arbeit, zumal diese in einem urbanen, von Zeichen und Leuchtschriften verdichteten Umfeld situiert ist. Die Befürchtung wird geäussert, dass sich die künstlerische Eigenwilligkeit auf die Dauer zu wenig durchzusetzen vermag.

Fragen der Lichtverschmutzung und die allzu grosse Nähe zum Namen des Veranstaltungsortes (Werkk) wurden ebenfalls diskutiert.

Der Buchstabe W flackert

Ansicht bei Tag

Projekt 3 FERNWÄRME

Hemauer Keller

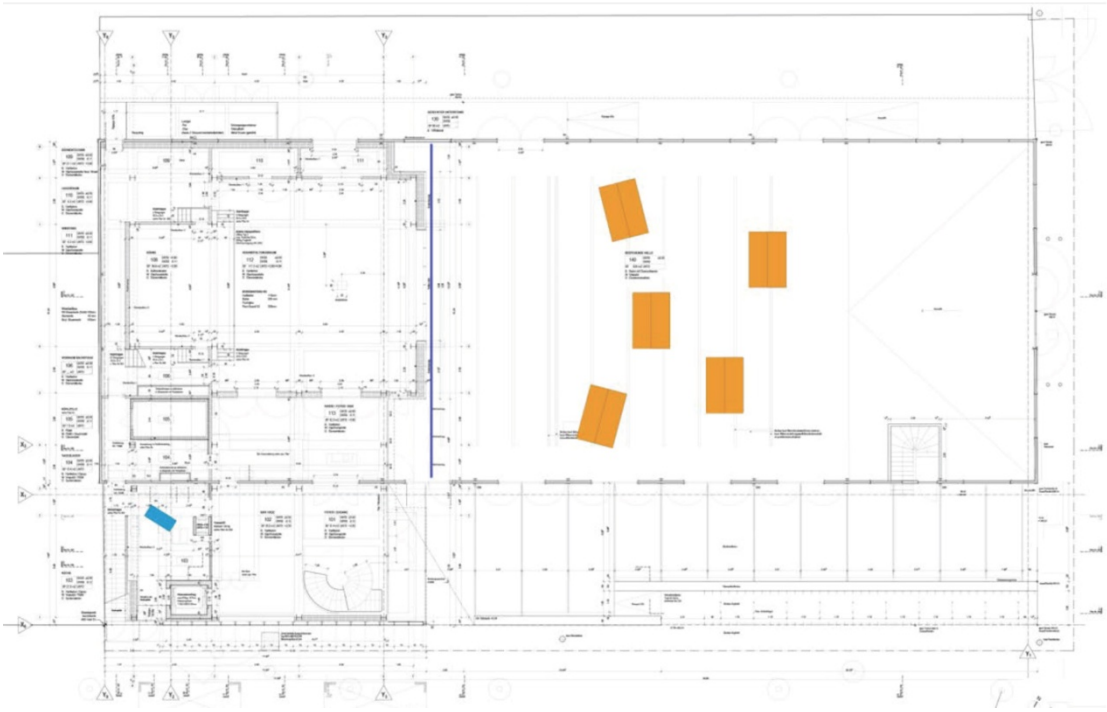
Das Künstlerpaar Hemauer/Keller schlägt eine Arbeit vor, welche die Verschwendung im Batailleschen* Sinn zum Thema macht und diese auf den Ort und dessen Nutzergruppe ummünzt. „Keine Lebensphase wie die der Jugend ist so sehr mit überbordender Energie und deren zuweilen nutzlosen Verausgabung verbunden ...“ und „Glück hat immer mit Verschwendung zu tun“ leitet das Künstlerduo aus der Theorie ab, welche auch ihr künstlerisches Manifest des Postpetrolismus stützt. Für die Alte Schmiede plant das Duo eine dreiteilige Intervention: Es soll erstens unter Einbezug der Jugendlichen ein Heissluftballon weiterentwickelt werden, der in die Stratosphäre vordringen und dank eingebauter Kamera Bilder mit Blick auf die Erde mitbringen soll. Zweitens soll das visuelle Material (Video) an einer mehrstündigen „Stratosphärenlesung“ in der ungeheizten Halle auf der Grossleinwand vorgeführt werden. Drittens sollen an diesem musikalischen Lese-Event im Winter solarbetriebene Heizliegen für mehrere Personen eingeweiht werden, die den Jugendlichen auch für weitere Anlässe zur Verfügung stehen sollen.

Das Beurteilungsgremium lobt den experimentellen Charakter der Arbeit und findet die Thematik und die künstlerische Auseinandersetzung in ihrer Vielschichtigkeit spannend auch hinsichtlich der jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer. Mit politisch und ökologisch engagierten Arbeiten reagieren Hemauer/Keller humorvoll und scharfsinnig auf aktuelle, globale Themen, der experimentelle und ephemere Charakter der Idee wird begrüsst.

Gleichzeitig wird befürchtet, dass das Projekt für die Alte Schmiede in seiner mehrteiligen und komplexen Anlage zu unausgegoren ist, dass die künstlerische Versuchsanlage zu wenig passgenau auf die gegebenen örtlichen Umstände und auf die Bedürfnisse der

Nutzerinnen und Nutzer zugeschnitten ist und dass dadurch wenig nachhaltig und breit Wirkung erzeugt werden könnte.

*Georges Batailles, Der verfemte Teil, 1949



Übersichtsplan (orange: Heizliegen, blau: Leinwand, cyan: Solarpaneel)

Dritter Solarballonstart in Nervi-Genua, Italien (Flug über 750km)

Projekt 4 **Das Grosse Nackt**
David Renggli

Der Vorschlag von David Renggli für den Kunst am Bau Wettbewerb der Alten Schmiede ist eine fast 3 Meter hohe Skulptur, die entfernt an klassische Aktdarstellungen erinnert. Sie soll auf dem Platz vor dem Haupteingang ins Jugendkulturzentrum platziert werden. Das Ausgangsmaterial ist ein Schaumstoff, der von Hand bearbeitet wird und danach als Negativform für die definitive Skulptur aus Aluminium dient. Die grob geschnitzte Oberfläche, in der das ursprüngliche Material gut erkennbar bleibt, ist ein wichtiger Bestandteil des Gesamteindrucks. Die Plastik ist als freistehendes Objekt ohne konkret definierten Standpunkt geplant. Sie soll mit ihrer leuchtend lachsfarbenen Erscheinung zu einem Wahrzeichen für das Jugendzentrum werden und auch als Treffpunkt und Sitzgelegenheit für die jungen Nutzer dienen.

Für das Beurteilungsgremium ist die behauptete Körperlichkeit der Skulptur nicht unbedingt ersichtlich und somit auch die erwünschte Auseinandersetzung mit einem perfektionierten Körperideal fraglich. Es wird bezweifelt, ob das Objekt von den Jugendlichen überhaupt als

Akt (Hintern) wahrgenommen wird. Die beabsichtigte Provokation läuft somit ins Leere und das Identifikationspotential für das jugendliche Publikum scheint klein zu sein.

Die beabsichtigte Nutzung des Sockels als Sitzgelegenheit ist zu wenig klar ausformuliert und in der abgegebenen Version eher zufällig. Im Vergleich zu einem zweiten Projekt, das ebenfalls eine Grossskulptur mit klassisch-figürlicher Herleitung auf dem Vorplatz vorschlägt, fällt dieses durch eine weniger klare Situierung ab. Auch der inhaltliche und räumliche Bezug zum Gebäude ist beim Konkurrenzvorschlag überzeugender. Das Beurteilungsgremium kommt deshalb zum Schluss, dass sich das Projekt nicht für eine Ausführung eignet.

Projekt 5 GROSSER LESER

Lutz & Guggisberg

Der Vorschlag von Lutz & Guggisberg ist eine 2.80m bis 3.00m hohe Skulptur – Grosser Leser – aus Beton und Stahl, die wie ein Buddha auf der Brüstung des neuen Vorplatzbereiches der Alten Schmiede sitzt. In der Hand hält sie ein Buch, das aber mit seiner glatten Gestaltung eher an ein IPad erinnert und ein Versuch ist, die klassische Skulptur mit einem zeitgenössischen Inhalt zu verbinden.
Im Gegensatz zum IPad ist die Oberfläche des Grossen Lesers wie ein Taifun gestaltet, und der vorgesehene Beton wird unterschiedlich behandelt. Der Beton wird roh belassen und soll mit der Zeit durch den Einfluss der Witterung eine Patina erhalten. Trotz der starken Präsenz konkurrenziert die Skulptur durch ihre Eigenständigkeit, die sich in der Materialisierung verbunden mit der Oberflächenbehandlung widerspiegelt, die Gebäude nicht.

Das Beurteilungsgremium überzeugte der Vorschlag der Künstler Lutz & Guggisberg, der geschickt die Fragestellung des Ortes aufnimmt, eine Identiät stiftet und auch eine formal überzeugende Lösung darstellt. Die Skultpur strahlt Ruhe aus in der quirligen Umgeld von ABB und Jugendlichen und lässt den Betrachter in die Handlung des Lesens eintauchen. Die Arbeit nähert sich mit Intelligenz einer bewussten individuellen und kollektiven Sphäre auf gesellschaftlicher Ebene an. Sie erinnert auch an Lutz & Guggisbergs selbstgemachte Bibliothek, die in ihrem Werkkosmos eine besonders wichtige Rolle spielt.

Tonmodell