

Wettbewerb SchloßbergMuseum Graz Ergebnisprotokoll Sitzung des Preisgerichts

Termin 05.12.2018
Zeit 09:00 – 22:30 Uhr
Ort Bauamtsgebäude, Europaplatz 20, 8011 Graz
Erstellung 07.12.2018

TeilnehmerInnen/Verteiler (o.T.)	anwesend	Verteiler
FachpreisrichterIn ZT-Kammer		
Wolfgang Feyferlik / Hauptpreisrichter	x	x
Gernot Ritter / Hauptpreisrichter	x	x
Martin Emmerer / Ersatzpreisrichter	x	x
Veronika Hofrichter-Ritter / Ersatzpreisrichterin		x
SachpreisrichterIn ASVK		
Anselm Wagner / Hauptpreisrichter	x	x
Dagmar Probst / Ersatzpreisrichterin		x
SachpreisrichterIn Stadtmuseum Graz GmbH		
Otto Hochreiter / Hauptpreisrichter	x	x
Martina Zerovnik / Ersatzpreisrichterin	x	x
Fachpreisrichter Stadtmuseum Graz GmbH		
Günter Koberg / Hauptpreisrichter	x	x
Markus Bogensberger / Ersatzpreisrichter	x	x
FachpreisrichterIn Stadtbauverwaltung		
Ingrid Frisch / Hauptpreisrichterin	x	x
Heinz Reiter / Ersatzpreisrichter		x
FachpreisrichterIn GBG		
Wolfgang Frischenschlager / Hauptpreisrichter	x	x
Angelika Krainer / Ersatzpreisrichterin	x	x
Beratung des Preisgerichts (nicht stimmberechtigt)		
Sibylle Dienesch / Stadtmuseum Graz GmbH	x	x
Rainer Plösch / GBG Gebäude- und Baumanagement Graz GmbH	x	x
Christian Brugger / Bundesdenkmalamt	x	x
Wolfgang Windisch / Stadt Graz - Abt. für Grünraum und Gewässer - Referat Naturschutz	x	x
Constanze Koch-Schmuckerschlag / Stadt Graz - Stadtbauverwaltung - Referat Barrierefreies Bauen	x	x
Christine Radl / Stadt Graz - Abt. Grünraum und Gewässer	x	x
Markus Zechner / ZECHNER Denkmal Consulting GmbH	x	x
Alicia Leopold / ZECHNER Denkmal Consulting GmbH	x	x
Vorprüfung		
Bettina Zepp / Vorprüfung Architektur	x	x
Peter Fähnrich / Vorprüfung Kosten - SCOPE Baumanagement ZT GmbH	x	x
Robert Lichtenegger / Vorprüfung Kosten - SCOPE Baumanagement ZT GmbH	x	x

19:05 Uhr:

Die ErsatzpreisrichterInnen sowie die BeraterInnen (mit Ausnahme von Fr. Radl) verlassen die Sitzung.

19.10 Uhr:

Besprechung des Preisgerichts zu den Aufwandsentschädigungen. Aufgrund der Tatsache, dass lediglich 8 von den 10 TeilnehmerInnen die Wettbewerbsunterlagen abgegeben haben, wird die Aufwandsentschädigung von jeweils € 6.200,- lt. Protokoll Hearing an die teilnehmenden 8 Büros vergeben. Es wird der Antrag gestellt zusätzlich zu den 8 Aufwandsentschädigungen den PreisträgerInnen folgenden zusätzliche Honorierung zukommen zu lassen:

1. Preisträger € 4.000,-
2. Preisträger € 2.400,-

Der Antrag wird vom Preisgericht **einstimmig (7:0)** angenommen.

PROJEKTBEDESCHEIBUNGEN

Projekt 01

Das Projekt sieht für die Eingangsfassade zwei Varianten vor: Das Feuerwächterhaus soll entweder komplett abgebrochen und in Recyclingsichtbeton neu errichtet, oder renoviert und erhalten werden, wobei sich die Sinnhaftigkeit des Abbruchs und Neubaus, wie es im Projekt gezeigt ist, nicht erschließt. Die Fassade des Kiosks, auf dessen Dach ein großer Schriftzug angebracht ist, soll erhalten bleiben, während das Innere für den Kassenbereich adaptiert und die Südwand transparent gestaltet wird.

Im Hof soll der Eingang in die Kasematte stillgelegt und dafür als Abgang die zweite Treppe zum „Einguckloch“ herangezogen werden, von dem eine Stahlstiege ins Innere der Kasematte führt, die in eine Gitterrostplattform mit einem Schloßbergmodell mündet. Der Vorteil dieser Verlegung dieses Abganges besteht allerdings lediglich in der Gewinnung von zusätzlichem Ausstellungsraum im Hof, während die Raumwirkung der Kasematte durch den massiven Treppeneinbau eher leidet.

Im kleinteilig gestalteten Innenhof sind als Kinderspielgeräte dienende Tierskulpturen aufgestellt. Als Ausstellungsdisplay sind im Inneren der Kanonenhalle und des Kanonierhauses vorwiegend Plexiglastafeln vorgesehen.

Ein gestalterischer Zusammenhang zwischen den architektonischen und landschaftsplanerischen Eingriffen, skulpturalen Elementen und Displays ist nicht erkennbar.

Ausstellung:

Es wird zwar mit erkennbarem Raumgefühl auf alle vier Ausstellungsformate eingegangen. Jedoch enttäuschen die Gestaltung des „Wundergartens“ durch die Anmutung eines Kinderspielplatzes sowie der „Sehmaschinen“ durch die analoge Ausführung. Auch erscheint das begehbare Modell problematisch in der Umsetzung, insbesondere in Fragen der Barrierefreiheit.

PROJEKT 02 (1. Preis)

Das Projekt äußert sich in mehreren Ebenen des „Raumdenkens“ und unternimmt den Versuch die Informationsstelle am Schloßberg zu sein über den eigentlichen Zugang zu einem Museum hinaus.

Als formales Element wird dazu die Form des Kreises benutzt. Der Kreis als zeichenhaftes verbindendes Element. Eine Form, die eine geordnete Form des Gehens suggeriert, wohl wissend, dass das so nicht passieren wird, aber so auf einfache, nicht bestimmende Art dem Eingang eine breite Möglichkeit des Betretens und Austretens eröffnet. Die in die bestehenden Fassaden geschnittenen großzügigen Öffnungen gewährleisten die Transparenz zum Innenhof, durch die symmetrische Anordnung wird dem Ensemble aber nicht die zentrale Zugangsmittel genommen.

Ein Layer wird über die Geschichte gelegt, Ein Layer der mit neuen gestalterischen Elementen die Fähigkeit hat, mit seinen „Spielern“ eine wundersame/wunderbare Geschichte zu erzählen.

Das grundrissliche Zeichen des Kreises wird als Pflanze in die 3. Dimension gebracht. Der Baumhain als „Mitte“ am Schloßberg erfüllt neben dieser gedanklichen Spange eine klare und einfache Funktion des Schattenspenders.

Feuerwächterhaus und Kiosk werden räumlich Teil dieser Mitte, sind aber soweit funktionsoffen, was einer positiven Projektentwicklung gut entgegenkommt.

Die Kasematte wird in der Höhe des bestehenden Treppenpodestes betreten. Eine an der Wand entlangführende hängende Galerie führt bis auf den Boden der Kasematte. Von dort an führt der Weg zuerst an der Außenwand und dann in der Mitte des Raumes zurück zum Ausgang. Ein Rundgang der nicht nur den Raum in seiner 3. Dimension erfahren lässt, sondern auch die Möglichkeit gibt, das in dem Zwischenraum positionierte Schloßbergmodell von verschiedenen Höhenpunkten aus zu erleben. Der Wechsel am letzten Teilstück des Rundganges in die Raummitte ist ein geschickter Perspektivenwechsel der analogen Raumerfahrung. Ein szenisch wohl überlegter Rundgang mit besonderer Rücksichtnahme auf Personen mit eingeschränkter Mobilität.

Der Vorschlag, die „Vermittlung“ in das Dachgeschoss des Kanonierhauses zu legen, ist als Möglichkeit durchaus als interessant zu sehen. Da dieser Vorschlag keine Konsequenzen für eine etwaige Umsetzung innerhalb des übrigen vorgelegten Raumprogrammes hat, wird dieser Vorschlag nicht weiter verfolgt und hat auch keinen Einfluss auf die Beurteilung des Projektes.

Ausstellung:

Das Projekt entspricht mit seinem inklusiven Gestus dem grundsätzlichen Öffnungsgedanken des GrazMuseums und entwickelt eine sehr hohe und auch stimmungsvolle Aufenthaltsqualität. Es verstärkt nicht den fortifikatorischen Charakter des Areals, sondern setzt mittels „gezähmter“ Natur ein kreisförmiges gegenläufiges Zeichen, auch gegen den grundsätzlich englischen Landschaftsgarten des Schloßbergs.

Es besticht durch außerordentliche museologische Qualitäten. Das Projekt hat sich mit jedem der vier Formate der Dauerausstellung in sehr originärer und überzeugender Weise auseinandergesetzt. Die PlanverfasserInnen werden deshalb hervorragende GestaltungspartnerInnen für die vertiefende kuratorische Bearbeitung der vier Bereiche sein. Besonders überzeugend sind die Lösungen für den Graz-Blick, die nicht nur augmented reality und den realen Blick einander gegenüberstellen, sondern auch die partizipative Schaffung eigener Graz-Bilder und Graz-Visionen ermöglicht, sowie für den historischen Parcours, bei dem als Ordnungsprinzip die jeweiligen Höhenpositionierung der Schloßbergmonumente dienen.

Projekt 03

Die Präsenz des Museums ist an der Außenfassade kaum erkennbar. Der Innenhof wird relativ kleinteilig zониert und akustisch bespielt, was eine in jeder Hinsicht unruhige Atmosphäre verspricht. Als Ausstellungsdisplay ist in den Räumen des Kanonierhauses ein wenig ansprechendes und gestalterisch unbeholfen wirkendes Regalsystem vorgesehen.

An die Kanonenhalle soll eine Aussichtsplattform angefügt werden, die aber keine neuen Ausblicke verspricht und außerdem das äußere Erscheinungsbild massiv stört.

In der Kasematte wird die Raumwirkung durch eine an allen Wänden in halber Höhe umlaufenden Galerie empfindlich beeinträchtigt.

Ausstellung:

Die Umsetzung des Wundergartens als audiovisuelle Installation wird der gewünschten signifikanten Platzgestaltung nicht gerecht. Auch der Transfer der „Sehmaschinen“ in den Garten bietet keinen Mehrwert. Die Aussichtsplattform in der Kanonenhalle bildet keinen hinreichenden Ersatz für eine historische Schichtung und Interpretation des Ausblicks, die durch die „Sehmaschinen“ erzielt werden sollte.

Projekt 04 (2. Preis)

Die Grundidee, dem Museumsareal in Anlehnung an den Boden in der Kanonenhalle eine durchgängige homogene „Grundierung“ in Form eines Ziegelbodens zu geben, überzeugt in seiner Klarheit und elegant zurückhaltenden Art und Weise. Diese Maßnahme unterstützt auf vorbildliche Weise das historisch wertvolle Ensemble und lässt weitere gestalterische Potentiale erwarten.

Das verbindende Dachelement, das mit einem abgehobenen Lichtband den Kiosk und das Feuerwächterhaus formal verbindet, gibt der Zugangsfassade und den dahinter liegenden Räumlichkeiten einen zeitgemäßen architektonischen Charakter.

Das Erhalten von Mauerrelikten zeigt einen respektvollen Umgang mit der Bausubstanz.

Die vorgeschlagenen Geländerkonstruktionen, die Umsetzung der Fabeltiere für die Ausstellung, die aus den Fugen des Ziegelbodens wachsen, zeigen hohen gestalterischen, respektive ästhetischen Wert. Viele Ausstellungsteile bzw. szenografischen Umsetzungen fehlen jedoch. Der Weg in der Kasematte wird dem natürlichen Bodenniveau angeglichen, der Innenraum wird so als Gesamtes spürbar gemacht. Die vorgesehene Sackgasse in der Durchwegung des Raumes wird jedoch kritisch betrachtet.

Der Vorschlag, den äußeren Abgang als Weg zu nutzen, das hängende Modell von außen zu betrachten, wird positiv betrachtet. Aus Sicht der Barrierefreiheit wird dieser Zugang zur Exponatbetrachtung als problematisch gesehen werden.

Ausstellung:

Das Projekt besticht mit seinem strengen, einheitlichen Bodenbelag durch seinen vereinheitlichenden Charakter, der an die ehemalige militärische Nutzung erinnert und unterstreicht damit dieses narrative Element. Die konzeptionelle Umsetzung des kuratorischen Konzepts mit seinen vier Formaten ist nur teilweise erfolgt. Bei den beiden Formaten „Ins Innere des Bollwerks“ sowie „Grazer Wundergarten“ sind ausbaufähige Formideen entwickelt worden. In den Kasematten wurde das innere und äußere Schloßbergmodell sinnfällig positioniert, ohne die Erlebbarkeit des gemauerten Gewölbes zu schmälern. Vielversprechend sind auch die formalen Lösungen für die Fabelwelt des Wundergartens, bei denen die Fabelwesen relational dynamisiert werden.

Barrierefreiheit:

Der Aussichtsbereich im Süden ist zwar barrierefrei zugänglich, die Sichtbarkeit ist aber teilweise auf Grund der massiven Brüstung nicht gegeben. Eine barrierefreie Sichtbarkeit soll zumindest partiell im Osten, Süden und Westen möglich sein. Bei der Ziegelpflasterung ist auf eine Begehrbarkeit und Berollbarkeit für ältere und mobilitätsbehinderte Menschen zu achten. Die Wegführung (vor allem im Bereich des Gitterrostes) muss für Menschen mit Seheinschränkungen (auch für ältere Personen) kontrastreich gestaltet werden.

Für Menschen mit Sehbehinderungen sind Kontraste in der Gestaltung (Schriften, Beschilderungen, etc.) für eine barrierefreie Nutzung erforderlich.

Beim Ausstellungsmobiliar ist darauf zu achten, dass es auch für Menschen mit Mobilitäts- und Sinnenbehinderungen nutzbar sind.

Projekt 05

Der Entwurf ist geprägt durch eine Dachebene, die sich als „künstlicher Horizont“ über das Wegenetz des Hofes und den ehemaligen Kiosk spannt. Letzterer beinhaltet die Sanitärflächen und ein Lager, während das Feuerwächterhaus zum Eingangsgebäude mit Ticketautomaten und Shop wird.

Das schmiedeeiserne Tor bleibt der zentrale Eingang zum Hof, die Zutrittskontrolle verlagert sich damit zum Zugang am Kanonierhaus. Der Wundergarten erzählt mittels Kaleidostope die Geschichte zu den Fabeltieren.

Die Ausstellungsgestaltung entspricht durch die Formate Text, Bild und Objekte klassischen Ausstellungsräumen. Ein Lift erschließt die Kasematten Ebene, die im Zentrum ein semitransparentes Schloßbergmodell aufnimmt und welches über Stege umrundet werden kann. Durch die Stiege am Kanonierhaus findet der Ausstellungsrundgang sein Ende.

Die raumgreifende gelbe Dachskulptur zerlegt die Außenräume des Hofes in Fragmente, die eingezogene Dachebene verstellt zudem die historische Bausubstanz und ist für diesen sensiblen Ort die falsche Antwort.

Ausstellung:

Die Ausweitung des „Blick“-Themas auf das ganze Projekt ist reizvoll, wirkt jedoch beinahe inflationär und nicht in allen Ausformungen überzeugend. Im Wundergarten liegt der Schwerpunkt stärker auf dem Gartenthema als auf den Tieren. In der Kasematte ist eine Beeinträchtigung der Raumerfahrung durch die dargestellte Galerie zu befürchten.

Projekt 06

Um den Eingangsbereich ins neue SchloßbergMuseum zu akzentuieren, wird die Fassade des Kiosks abgebrochen und als transparenter Baukörper geplant.

Kiosk und Feuerwächterhaus werden durch eine gemeinsame Dachkonstruktion verbunden. Die funktionelle Lösung der beiden Gebäude entspricht den Anforderungen der Auslobung. Der Hof wird mit beispielbaren Sitzmöbeln und Pflanztrögen zониert.

Die Ausstellungsfläche Kasematte funktioniert prinzipiell von der Wegführung her, jedoch werden nur fragmentarische Aussagen zu den dortigen Ausstellungsstationen und Projektionen gezeigt.

Ausstellung:

Konkret beschrieben wird nur die Kasematte. Im Grundriss wird ein (gläsernes) Modell des Schloßbergs dargestellt und eine multimediale Bespielung angeführt, wobei diese nicht näher beschrieben wird.

Weiters werden die Angstlöcher geöffnet, woraus sich Sichtbeziehungen zur Kasematte ergeben. Gestaltungsvorschläge für das Kanonierhaus und zu den Fabeltieren im Wundergarten fehlen. Für die Kanonenhalle sind verschiebbare Panoramamonitore erwähnt.

Insgesamt lässt sich daraus kein Gestaltungskonzept ableiten. Ebenso fehlen Angaben zur BesucherInnenführung.

Projekt 07

Der Vorbereich Museum wird beginnend am Vorplatz in den Hof hineingezogen. Das wird grundsätzlich positiv gewertet. Der Zuschnitt und die Geometrie wirken jedoch etwas inhomogen. Die Öffnung des Kiosks bzw. die Reduktion auf seine Fassadenteile wird kritisch gesehen, da sie den Eindruck von Ruinentteilen erwecken. Die dadurch entstehenden Blickbeziehungen ins Innere des Hofes werden positiv gesehen.

Der Vorschlag den Hof mit einem zentralen Element, dem Wundergarten Dach, zu besetzen, findet keine Zustimmung, da dieses Element die Sichtbarkeit des historischen Gebäudeensembles massiv stört.

Die Aussichtspunkte sind in allen Richtungen gegeben und Blickachsen sind vorhanden. Die Barrierefreiheit der Ausblicke ist jedoch nicht gegeben. Die Eingriffe in das Feuerwächterhaus werden als angemessen und machbar bewertet.

Die Wegeführung innerhalb der Kasematte wird hauptsächlich am bestehenden Boden mithilfe einer Gitterrostkonstruktion geführt. Der Innenraum wird so im Gesamten gut erlebbar.

Ausstellung:

Es wurden alle vier Ausstellungsformate ausgearbeitet und ein nachvollziehbares szenografisches Konzept erarbeitet. Als besonders gelungen wurden der Stadt-Scan, die Schloßberg Cloud und die Leuchtebene in der Kasematte empfunden.

Projekt 08

Die Eingangsfassade wird bestimmt durch Erhaltung der baulichen Substanz der Nordfassade. Der Ausformulierung des Einganges, dem Sichtbarmachen einer verputzten Wand als Ziegelsichtfläche, den aufgesetzten Dachflächen als Platten kann das Preisgericht nicht folgen, die vorgeschlagene Materialtradierung in Teilen des Bestandes löst Unverständnis aus. Die Maßnahme, das Verbreitern der Kanonenhalle im Westen und die damit einhergehende Veränderung des Zwischenraumes wird als nicht notwendig erachtet.

Die Orientierbarkeit durch die geschaffenen Durchblicke von außen nach innen sind gegeben.

Der Hof als Fläche ist sehr zurückhaltend vorgeschlagen. Die zu positionierenden Exponate sollten künstlerisch gestaltet werden, eine nähere Aussage dazu gibt es nicht und es ist daher schwer, den Hof als Gesamtheit zu beurteilen.

Blickachsen und Aussichtspunkte sind in der gewünschten Form gegeben, eine Aussage für die Behindertengerechtigkeit und Kindergerechtigkeit für diese Sichtbereiche gibt es nicht.

Kanonenhalle und Kanonierhaus werden von der Bodengestaltung unterschiedlich behandelt – in Verbindung mit der Platzfläche kann die unterschiedliche Behandlung nicht ganz nachvollzogen werden.

Die Kasematte wird durch eine leicht diagonal in den Längsraum gestellte Treppe erschlossen, ein in freier Form aufgestellter Gehbereich, der nur den westlichen Bereich begehbar und somit erlebbar macht, wird in Hinsicht eines „analogen“ Raumerlebens nicht positiv beurteilt. Wenn auch durch die Inszenierung mit Hologrammen und Projektionsflächen das anscheinend als notwendig erachtet wird. Eine Aussage zum Lulenturm wird nicht gemacht.

Ausstellung:

Keine der Lösungen für die vier Ausstellungsformate ist überzeugend bzw. lässt eine vertieftere Auseinandersetzung mit den Inhalten erkennen. Darauf deutet auch der vermehrte Rückgriff auf holografische Umsetzungen hin.

EMPFEHLUNGEN ZUR UMSETZUNG für das Projekt 02 (1. Preis)

BDA/ASVK

Die großflächigen Öffnungen in der Eingangsfassade und der vorgeschlagene Lichtring bei den beiden Schießscharten sowie die Freiraumgestaltung mittels Baumhain müssen hinsichtlich ihrer Kompatibilität mit BDA und ASVK überprüft und abgestimmt werden.

Grünraum:

Die starke Akzentuierung der dritten Dimension mit einem Baumhain ist in Bezug auf die

- baulich – räumliche Dimension/Größe des Hofes
- bauwerksschädigenden Einflussfaktoren durch Wurzeln (Umsetzbarkeit)
- Konkurrenz zu Landschaftsbild prägenden Bestandsbäumen (Atlaszeder)

zu prüfen und dahingehend zu überarbeiten, dass die Schlichtheit des Hofes in seiner historischen Genese stärker herausgearbeitet wird. Demgemäß wird angeregt, die Positionierung und die Dimensionierung der Vermittlungsfelder/Wundertiere in Bezug auf den sensiblen Umgang mit dem Freiraum weiter zu entwickeln.

Der Standort des Teufelsturms außerhalb des Wettbewerbareals hat keine Projektrelevanz und entfällt daher aus der Beurteilung.

Barrierefreiheit:

Für die weitere Projektbearbeitung ist aus Sicht der Barrierefreiheit folgendes zu berücksichtigen:

Für Personen im Rollstuhl und Kinder ist für die Aussicht auf die Stadt auf Grund der Stufen bzw. der Höhe der Brüstungen eine Lösung zu entwickeln, die partiell an den Brüstungen in die verschiedenen Himmelsrichtungen (Osten, Süden, Westen) eine Zugänglichkeit gewährleistet.

Beim Belag ist auf eine gute Begehbarkeit bzw. Berollbarkeit für Menschen mit Mobilitätshilfen (Rollatoren, Rollstühle, Gehstöcke, etc.) zu achten.

Beim Ausstellungsmobiliar ist darauf zu achten, dass es auch für Menschen mit Mobilitäts- und Sinnenbehinderungen nutzbar ist. Für Menschen mit Seheinschränkungen (auch ältere Personen) sind Kontraste in der Gestaltung (Wegeführung, Schriften, Beschilderung, etc.) für eine barrierefreie Nutzung erforderlich.

Kosten:

Der vorgegebene Kostenrahmen im Sinne „design to cost“ ist in Abstimmung einzuhalten.

20:00 Uhr:

Fr. Radl verlässt die Sitzung.

22:00 Uhr:
Öffnen der VerfasserInnenbriefe

Projekt 01

213279 MVD Austria, Wien

Projekt 02 - 1. Preis

000313 Studio WG3 ZT KG, Graz

Projekt 03

181129 heri&salli, Wien

Projekt 04 - 2. Preis

537854 ARGE Certov/Winkler + Ruck Architekten, Graz
Ferdinand Certov Architekten ZT GmbH
Winkler + Ruck Architekten ZT GmbH

Projekt 05

678491 eep architekten ZT-GmbH, Graz

Projekt 06

170704 Architekt DI Bernd Pürstl, Graz

Projekt 07

951272 the next ENTERprise – architects ZT GmbH, Wien

Projekt 08

140296 Architekt DI Axel Kos, Graz

22:30 Uhr:
Die VerfasserInnen des 1. Preises werden telefonisch vom Preisgerichtsvorsitzenden verständigt.

22:35 Uhr:
Der Preisgerichtsvorsitzende bedankt sich beim Preisgericht und schließt die Sitzung.