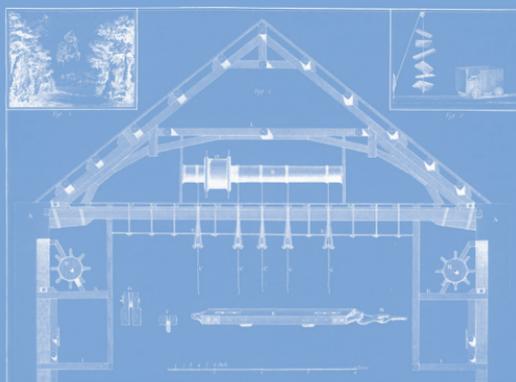


RAUMGESTALTUNG



*Deus ex machina*¹
Mensch und Funktion
Einführung in das Entwerfen II, Übung 4
SS 2011

R A U M G E S T A L T U N G

*Deus ex machina*¹
Mensch und Funktion
Einführung in das Entwerfen II, Übung 4
SS 2011

Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen
Fakultät für Architektur
Lehr- und Forschungsgebiet Raumgestaltung

Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schröder

Dipl.-Ing. Christoph Lajendäcker
Dipl.-Ing. Susanne Rupprecht-Reinke
Dipl.-Ing. Christopher Schriener

Abb. Vorderseite: Maschine für das Absenken von
Dekorationen in mehreren senkrechten Ebenen

*Deus ex machina*¹
Mensch und Funktion
Einführung in das Entwerfen II, Übung 4
SS 2011, Kurs BA 1.04

Inhalt

| | |
|---|----|
| I. <i>Deus ex machina</i> - Mensch und Funktion | 6 |
| I.I Topos | |
| I.II Typus | |
| II. Vorübung „Der Gebrauch der Räume“ | 8 |
| III. Leistungen | 10 |
| IV. Termine | 11 |
| V. Anhang | 12 |
| V.I Figuren, Puppen und Spieltechnik | |
| V.II Theater und Funktion | |
| V.II Sammelurium „Theaterraum“ | |
| V.IV Literatur und Quellenangaben | |

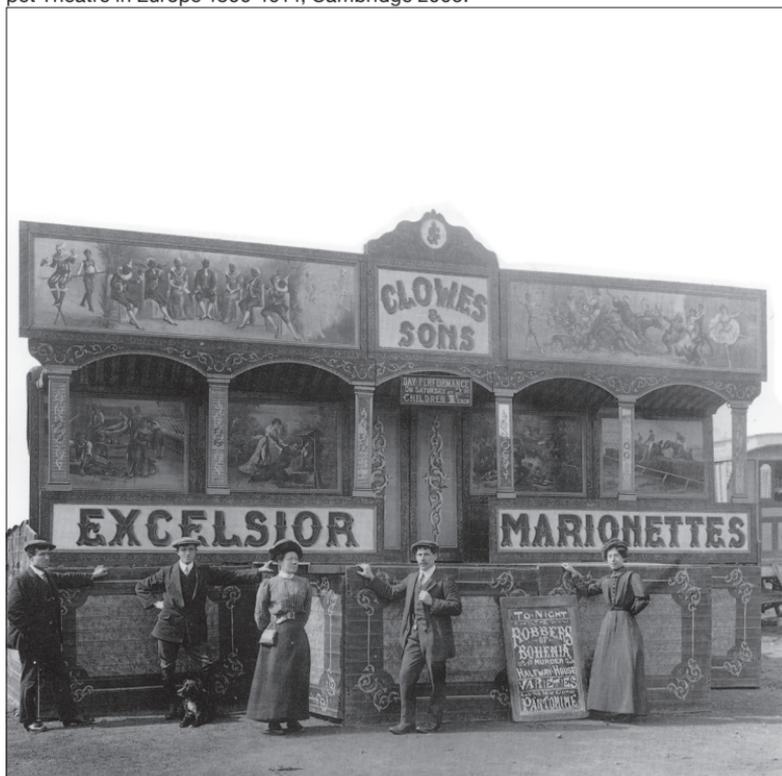
¹ *Deus ex machina*: [...] „in auswegloser Lage nahm ich Zuflucht bei einem alten Wort, das von einem gewissen Sokrates gesagt worden ist, und das jener nicht aufhörte zu sagen, überall und zu allen, schreiend und deklamierend, in den Sportstätten und im Lykeion, bei den Werkstätten und auf dem Markt, gleichsam als Gott aus der Maschine, wie jemand anmerkte.“, aus: Dion Chrysostomos (ca. 40–120 n. Chr.), 13. Rede, Über seine Verbannung und seine Entwicklung zum Philosophen.

Die ungesicherte Wahrnehmung

„Das erste und letzte Anliegen des Figurentheaters ist allerdings die Rezeption des Zuschauers. Man kann ihn, den Zuschauer, nicht für eine ungewisse Zeit in einen dunklen Raum sperren, ihm eine unausweichliche Blickrichtung aufzwingen und ihn zuletzt doch wieder ignorieren, so als sei er gar nicht da.“

Knoedgen, Werner, Das Unmögliche Theater. Zur Phänomenologie des Figurentheaters, Stuttgart 1990.

Abb. unten: Clowes family booth, England 1925, in: McCormick, Pratasik, Popular Puppet Theatre in Europe 1800-1914, Cambridge 2005.



I. *Deus ex machina* - Mensch und Funktion

I.I Topos

Das Entwerfen setzt eine Vorstellung der Stadt voraus, die in den Räumen und ihren Formen gegeben ist. Der Ort gibt den bestimmenden Hinweis auf die Besonderung der Form, in der die Räumlichkeit des Theaters eingelassen ist.

In der räumlichen Struktur der Stadt, die dem gegliederten Raumgefüge eines großen Hauses entspricht, spiegelt sich die Struktur der städtischen Gesellschaft. In welcher Weise ist die Ordnung der städtischen Gesellschaft in der Anordnung der architektonischen Räume der Stadt des Hauses aufgehoben?

Das für den Entwurf vorgesehene Grundstück liegt in der Annastraße 20. Unter Bezugnahme zum Ort sucht der Entwurf die Antwort auf die Frage, inwieweit das Haus „Figurentheater“ in der Stadt Aachen etabliert und räumlich angeschlossen werden kann? In welcher Art und Weise kommt die Widmung als Theater in der äußeren Gestalt des Hauses zum Ausdruck?

Abb. unten: DGK, M 1:2000, Aachen, Annastraße.



I.II Typus

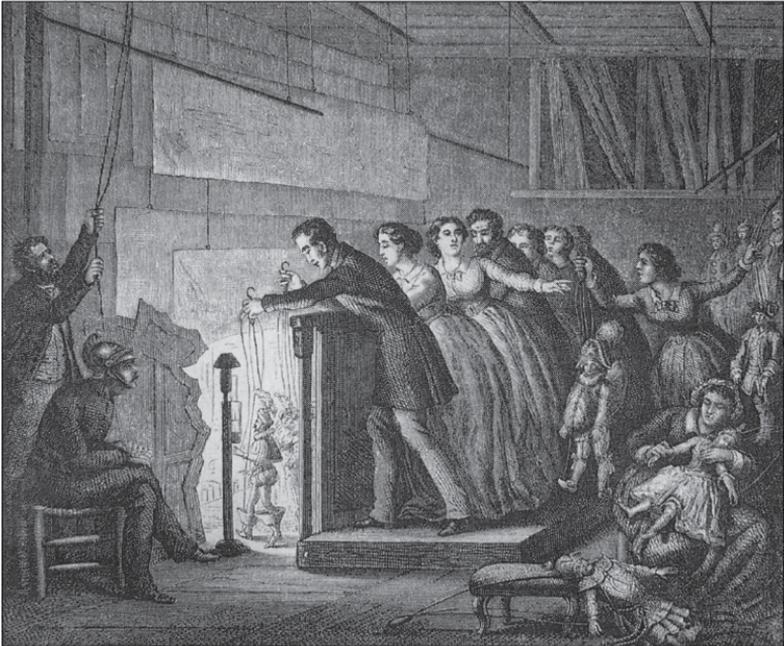
In der Übung 4 - Mensch und Funktion, wird die Aufgabe gestellt, ein Figurentheater zu entwerfen.

Baugeschichtlich kommen Funktionen von Gebäuden in der Ausdifferenzierung verschiedener Bautypen zum Ausdruck. Der Typus „Theater“ gibt über eine bestimmte Raumkonstellation eines Hauses Auskunft, die den Gebrauch des Theaters erst ermöglicht.

Die Aufgabe stellt zunächst die Frage nach der inneren Organisation des Figurentheaters: Welche Anforderungen ergeben sich aus der Funktion des Theaters? Wie korrespondieren die Anforderungen an das Figuren-Spiel mit den Anforderungen an das Zuschauen?

Inwiefern finden die funktionalen Anforderungen des Theaters ihre Entsprechung in der Raumgestaltung?

Abb. unten: Backstage at the Theatre Seraphin, E. Lorrays, 1840, in: McCormick, Pratsik, Popular Puppet Theatre in Europe 1800-1914, Cambridge 2005.



II. Vorübung „Der Gebrauch der Räume“

In der Vorübung soll das gegebene Programm zunächst in einen räumlich-funktionalen Zusammenhang gesetzt werden. Die Funktion der Räume bestimmt sich mit dem Gebrauch. Der Gebrauch als die Summe der in den Räumen vollzogenen Handlungen ist der Ausgangspunkt für die Betrachtung des funktionalen Zusammenhangs des zu entwerfenden Figurentheaters: In welcher Weise bestimmen die Funktionsabläufe die Beziehungen der Räume zueinander?

Hierbei unterliegt der Funktionsablauf, den der Zuschauer durchläuft, grundsätzlich anderen Anforderungen, als der des Figurenspielers; die Verbindung zwischen beiden ermöglicht erst die Grenze wie den Übergang von Bühnen- und Zuschauerraum.

Arbeiten Sie in einer Funktionsmatrix heraus, in welcher Weise Handlungen und Räume jeweils den Funktionsabläufen von Zuschauer und Schauspieler zuzuordnen sind. Entwickeln Sie anhand des Raumprogramms ein diagrammatisches Funktionsschema der Abläufe (Handlungen) im Figurentheater.

Differenzieren Sie das Raumprogramm nach Kernräumen und Anräumen. Kernräume geben in besonderer Art und Weise die Widmung des Hauses an. Sie sind die zentralen Elemente der räumlichen Struktur. Anräume sind als dienende Räume aufzufassen und nehmen untergeordnete Funktionen auf.

Erweitern Sie Ihre Überlegungen und übertragen Sie das Funktionsschema in ein Raummodell!

Abb. unten: Marionette performance, Berck-Plage, France, 1900, in: McCormick, Prata-sik, Popular Puppet Theatre in Europe 1800-1914, Cambridge 2005.



Raumprogramm:

Weg des Zuschauers:

Eingang, Foyer, Theaterkasse, Café/Bar, Garderobe, WC D/H (2 x 15 m²): ca. 90 m²

Zuschauerraum, ca. 80 Personen ca. 90 m²

Weg des Figurenspielers:

Zugang, Aufenthaltsraum, Teeküche, WC D/H (2 x 7,5 m²), Figurenlager: 45-60 m²

Bühnenraum mit Bühnentechnik: 45-60 m²

Nebenträume: Verwaltung (2 Räume), Werkstatt, Materiallager, Technik, Hausanschluss: ca. 90 m²

Leistungen: Funktionsmatrix und Funktionsschema Figurentheater, Raummodell (Raum als Massiv), M 1:200.

Abb. unten: Reggio Emilia, Teatro Municipale (1987), in: Malacarne, Gino, Clemente, Ildebrando, Moro, Alessandra, Architettura 42, Luigi Ghirri architetture e paesaggi, Bologna 2011.



III. Leistungen

Blatt 1: Idee und Konzept, Erläuterungstext mit analytischen Zeichnungen, Blatt 2: Lageplan, M 1:500 in geeignetem Ausschnitt, Blatt 3-5: Grundrisse, Schnitte, Ansichten M 1:100, EG-Darstellung im Kontext, mit Möblierungs-/ Bestuhlungskonzept, Blatt 6: „Liberò“, räumlich-atmosphärische Darstellung des Theaterraumes; Modell M 1:100, geschnitten durch den Theaterraum, Modellausschnitt nach Vorgabe.

Abb. unten: DGK, M 1:10000, Grundstück Annastraße 20, 52062 Aachen.



VI. Termine

| Datum | Ort, Zeit | Betreuung |
|--------------------------------|---|---|
| Mi 25.05.11 | R 140, Reiffmuseum, 14.00 Uhr; Annastraße 20, 52062 Aachen | Vorstellung der Übung 4, <i>Deus ex machina</i> - Mensch und Funktion, Ausgabe der Vorübungen „Der Gebrauch der Räume“, Besichtigung des Grundstücks; |
| Mi 01.06.11 | Baumhaus, 14.00 Uhr | Präsentation der Vorübung „Der Gebrauch der Räume“, Workshop <i>Deus ex machina</i> ; |
| Mi 08.06.11 | Baumhaus, 14.00 Uhr | Betreuung der Übung 4, <i>Deus ex machina</i> - Mensch und Funktion; |
| Mi 15.06.11 | | Exkursionswoche |
| Mi 22.06.11 | R 220, Reiffmuseum | Zwischenkolloquium <i>Deus ex machina</i> - Idee und Konzeption; |
| Mi 29.06.11 | Baumhaus, 14.00 Uhr | Betreuung der Übung 4, <i>Deus ex machina</i> - Mensch und Funktion; |
| Mi 06.07.11 | Foyer, Reiffmuseum | Abgabe der Übung 4 <i>Deus ex machina</i> - Mensch und Funktion; Kolloquium und Leistungsnachweis ; |
| Mo. 01.08.11 - Mi. 03.08.11 | Foyer, Reiffmuseum | Portfolioprüfung , Kolloquium mit Präsentation. |

Leistungen Portfolioprüfung:

Kolloquium: Präsentation der vier EE Übungen, mündliche Prüfung nach § 15 der Prüfungsordnung BA/A;

Portfolio: Dokumentation digital (CD) und analog (Booklet) der 4 EE Übungen mit analytischen Zeichnungen, Erläuterungstexten, Planzeichnungen, Modellfotos, ggf. Vorübungen, Glossar, Literaturangaben, Layout nach Vorgabe, Cover in Graupappe gebunden mit schwarzem Textilband;

Nicht bestandene Übungen müssen in Absprache mit den Betreuern überarbeitet werden und zur Prüfung vorgelegt werden.

V. Anhang

VI Figuren, Puppen und Spieltechnik

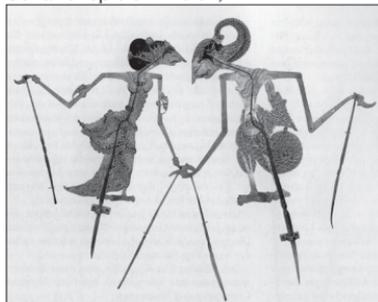
Fingerpuppen

Trotz, oder gerade wegen ihrer Einfachheit ist die Fingerpuppe eine vielseitige Spielfigur, die sich grundsätzlich für alle Themen eignet, leichten Stoffen aber eher zugänglich ist. Sie wird direkt geführt und lässt spontane Bewegungen zu. Die Köpfe können in jeglichem Stil gestaltet werden, aber nicht über eine bestimmte Größe hinausgehen. Auf Kostüme als gestalterisches Mittel wird verzichtet, allenfalls verhelfen Farbe und Form der Handschuhe zu bestimmten Assoziationen. Die Wirkung dieser Technik hängt stark vom Können des Spielers ab.

Handpuppen

Die Handpuppe, eigentlich eine Verkleidung der Hand, eignet sich besonders für direktes und spontanes Spiel. Sie kann durch das Kostüm formal ausgestaltet sein, muss sich aber der Größe der Spielerhand anpassen. Sie benötigt eine Spielleiste und kann sich nur bedingt im Raum bewegen. Handpuppen differenziert zu führen erfordert viel Übung, dann allerdings kann sie vom Kinderspiel über Grotesken und Dramen für Erwachsene in allen Stoffen eingesetzt werden.

Abb. unten: Javanische Schattenfiguren aus dem Palast des Sultans Pakubuwono in Surakarta, Frauenfigur und Männergestalt, in: Ramm-Bonwitt, Figurentheater - Lebendige Tradition des Puppen- und Schattenspiels in Asien;



Stabfiguren

Die Stabfigur ermöglicht verschiedenartige Körperformen als die Handpuppe. Hier sind große Gesten möglich, besonders, wenn die Figur von zwei Spielern geführt wird, was einige Übung und starkes „aufeinander Eingehen“ voraussetzt. Als Abwandlung kann die Stabfigur mit der Spielerhand direkt durch die Ärmel animiert werden, dann ist auch sie zu spontaner Führung geeignet.

Tischfiguren

Wie die Marionette lässt diese Figurenart durch ganzkörperliche Darstellung große gestalterische Freiheit zu, die bis ins Skulpturale gehen kann. Zusätzlich besitzt sie Vorteile der Stabfigur und eignet sich wie diese zum spontaneren Spiel, weil sie ähnlich direkt geführt wird. Sie wird für schwarzes Theater genauso wie für offenes Spiel eingesetzt und ist in allen Themenbereichen zu Hause.

Abb. unten: Anton Anderle, manipulating Don Juan, Slovakia 1983, in: McCormick, Popular Puppet Theatre in Europe.



Stangenmarionetten

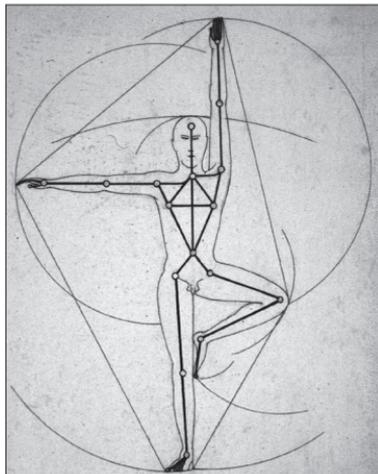
Diese Marionettenart verbindet die Vorteile einer Stabfigur (gezielte Führung) mit denen einer Fadenmarionette (ganzkörperliche Darstellung). Allerdings ist sie nicht uneingeschränkt beweglich und eignet sich eher für derbere als für elegante, tänzerische Spielweise.

Fadenmarionetten

Diese Figurenart, indirekt in einiger Entfernung vom Spieler geführt, schafft wohl am vollkommensten die Illusion eines eigenständigen Wesens. Da die Marionette ganzkörperlich abgebildet wird, sind der formalen Gestaltung kaum Grenzen gesetzt. Spielbarkeit und die gewünschte Mechanik müssen natürlich in den Entwurf mit einbezogen werden.

Exakte Bewegungen und eine glaubhafte Körperlichkeit sind bei der Fadenmarionette schwer zu erzielen und erfordern hohe Konzentration. Deshalb bietet sie sich besonders für leichte, tänzerische Bewegungen in eher ruhigem Duktus an. Für temporeiche Aktionsspiele und Berührungen untereinander ist sie weniger geeignet.

Abb. rechts, oben: Polizei-Marionetten, 1929, in: Hooks, Margaret: Tina Modotti, Köln 1999, Abb. unten: Abb. unten: Gelenkmechanik, Schlemmer, Oskar, Bühnenarchiv Oskar Schlemmer.



Großfiguren

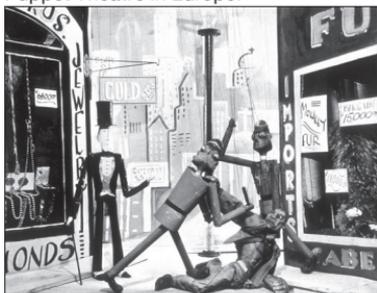
Großfiguren können in den verschiedensten Techniken gebaut werden und entsprechend unterschiedlich wirken. Werden sie offen von einem Spieler geführt, können sie sich frei im Raum bewegen und ermöglichen enge Kontakte mit dem Publikum. Je größer die Figuren werden, desto langsamer und pathetischer werden ihre Gesten, was bei der Themenwahl berücksichtigt werden muss.

Schattenspiel

Beim Schatten- oder Lichtspiel kommt zu einer oft aufwendigen Technik mit Projektoren, farbigen Lampen noch die Mechanik der Schemen und durchscheinenden Figuren, und die Beschränkung auf zweidimensionale Spielflächen. All das macht diese Figurenart besonders für eine indirekte imaginative Spielweise geeignet, weniger für direkte Dialoge.

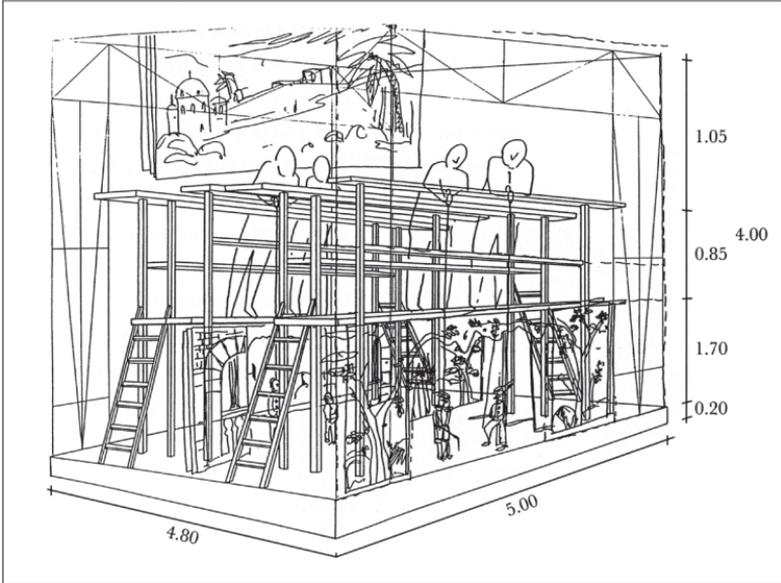
Quelle: Verband Deutscher Puppentheater e. V. © 2011.

Abb unten: Eugenios Sparthasis, Karagiozis puppeteer, in: McCormick, Popular Puppet Theatre in Europe.

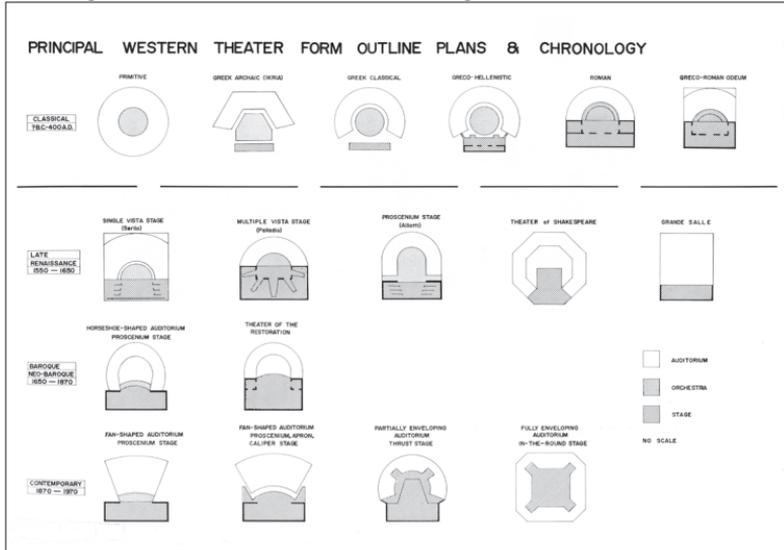


V.II Theater und Funktion

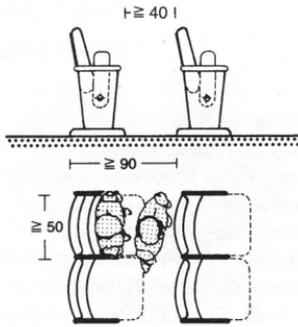
Funktions-skizze des Bühnenapparat im Marionettentheater, in: McCormick, Popular Puppet Theatre in Europe.



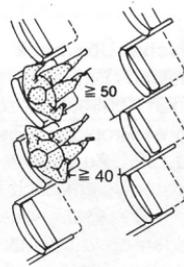
Chronologie Theaterraum, in: Izenour, Theater Design.



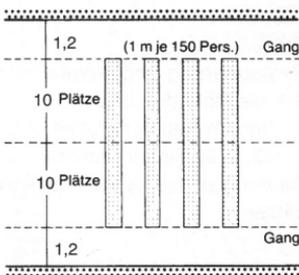
Flächen- und Maßwerte zu Sitzplätzen und Gangbreiten, in: Neufert, Bauentwurfslehre.



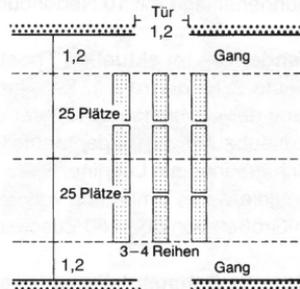
1 Nach VStättVO sollen alle Plätze, abgesehen von Logen, unverrückbare, selbsttätige Klappsitze mit oben stehenden \geq Maßen haben.



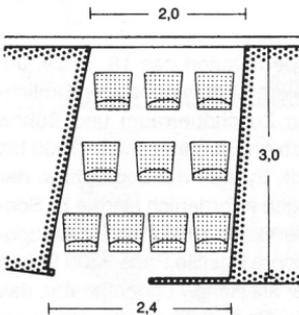
2 Schräg gestellte Klappsitze gewährleisten Ellbogenfreiheit



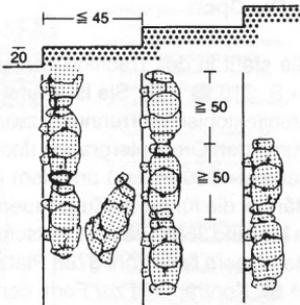
3 Reihenbreite 16 Plätze



4 Reihenbreite 25 Plätze erf. Tür

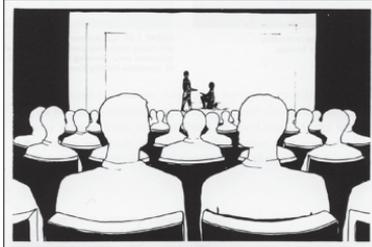
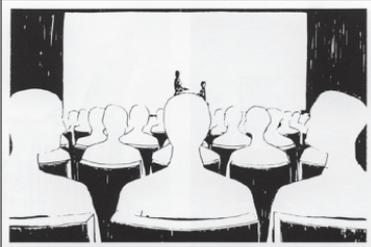


5 Logen dürfen \leq 20 lose Stühle haben \geq feste Bestuhlung notwendig. Pro Person \geq 0,65 m² Grundfläche

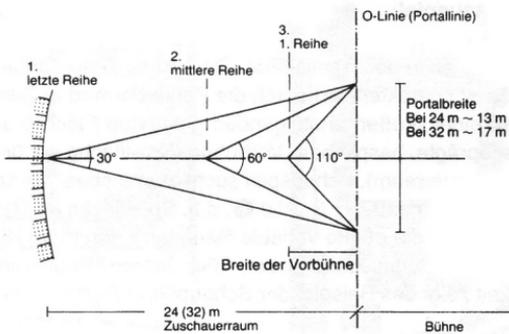


6 Stehplätze sind in Reihen abgetrennt durch feste Schranken, nach oben stehenden \geq Maßen anzuordnen

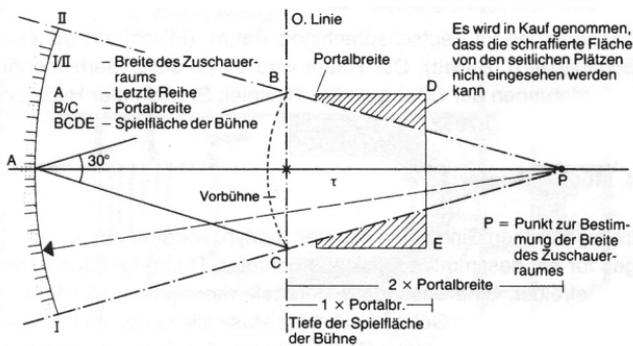
Sitzanordnung im Auditorium, in: Izenour, Theater Design.



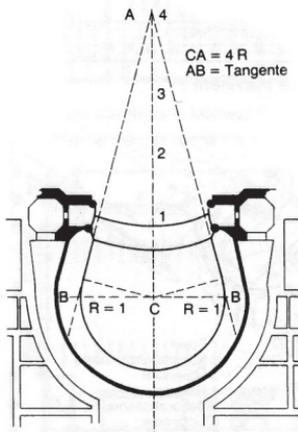
Proportionen im Zuschauerraum, in: Neufert, Bauentwurfslehre.



7 Proportionen des traditionellen Zuschauerraumes. Aufsicht.

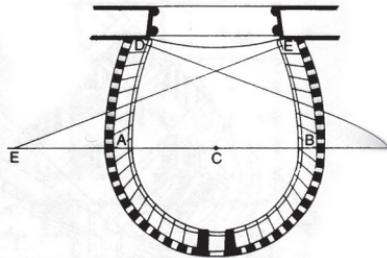


8 Zuschauerraumbreite

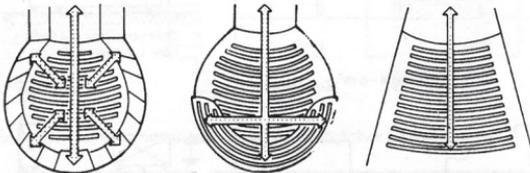


9 Konstruktion der Kontur des Zuschauerraumes im Grand Theatre in Bordeaux. Arch.: Victor Louis. 1778

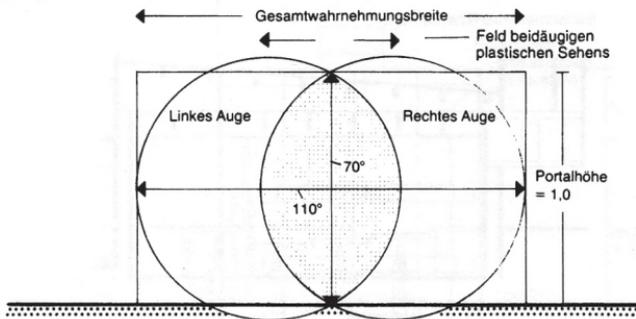
CA = CB = Halbmesser für den Halbkreis AB.
 CE = CD = 2 CA.
 E = Mittelpunkt für den Kreisbogen BE'.
 D = Mittelpunkt für den Kreisbogen AD'.



10 Konstruktion der Kurve des Saales im Teatro alla Scala in Mailand. Arch.: Piermarini



4 Kontaktbeziehung des Publikums zur Bühne und untereinander



5 Wahrnehmungsfeld und Proportionen des Portalrahmens

V.III Sammelsurium „Theaterraum“

Abb. 1, S. 18: Agora und Theater mit Dionysostempel, Side, Türkei, in: A. M. Mansel, Archäologische Forschungen, Bd. 9; Abb. 2, S. 18: Bologna, Anatomisches Theater, Richard van Dölmen (Hg.): Erfindung

des Menschen. Schöpfungsträume und Körperbilder 1500-2000; Abb. 3, S. 18: Anatomisches Theater von Padua, Innenansicht, in: William S. Heckscher: Rembrandt's Anatomy of Dr. Nicolas Tulp; Abb. 4, S. 18: Padua, Anatomisches Theater, Grundriss und Schnitt (nach G. Richter), in: Gottfried Richter: Das Anatomische

Abb. 1

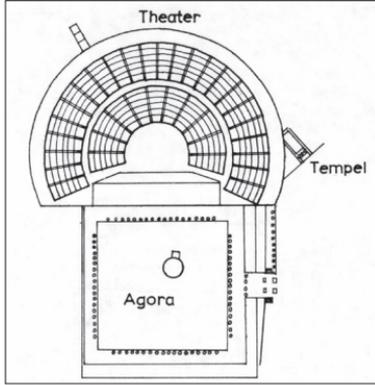


Abb. 2



Abb. 3

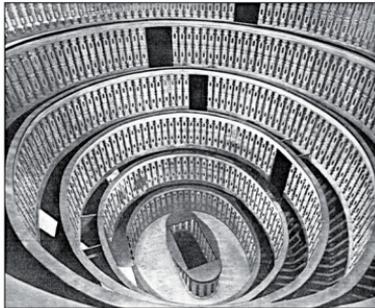
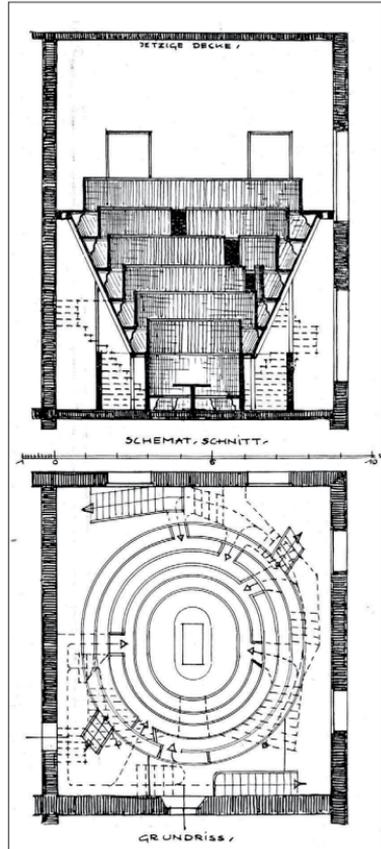


Abb. 4



Theater; Abb. 1, S. 19: Whitehall Palace, London, Schnitt, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 2,

S. 19: Whitehall Palace, London, Grundriss, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 3, S. 19: Teatro Olimpico, Vincenza, Italien, Schnitt, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 4, S. 19: Teatro Olimpico, Vincenza, Italien, Grundriss, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition;

Abb. 1

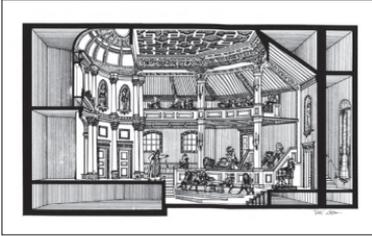


Abb. 2

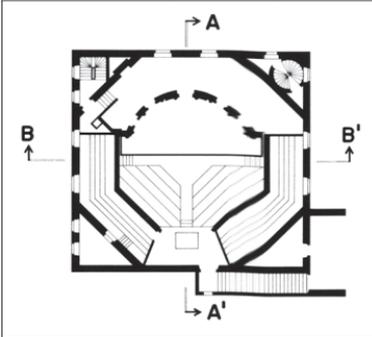


Abb. 4

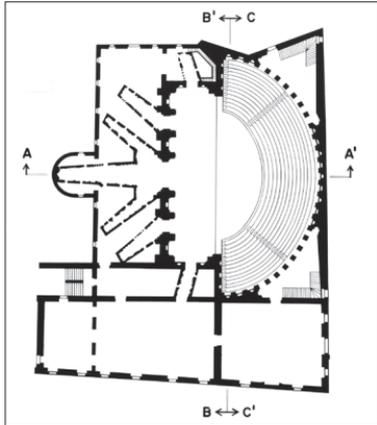


Abb. 3

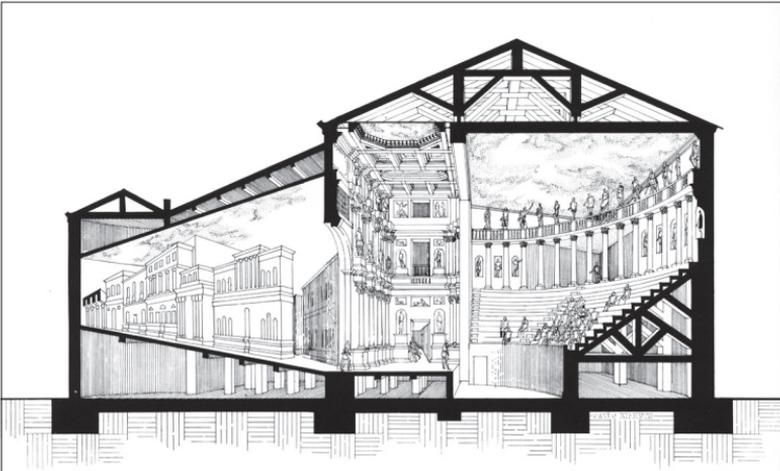


Abb. 1, S. 20: Teatro Sabbioneta, Sabbioneta, Italien, Schnitt, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb.

2, S. 20: Pierre Patte, project for Salle de Spectacle, acoustical study drawing of the ellipse in plan, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 3, S. 20: Teatro Sabbioneta, Sabbioneta, Italien, Schnitt, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 1, S. 21: Theater of Shakespeare, London, England, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 2, S. 21: Gabrielle Dumont, project for Salle de

Abb. 1

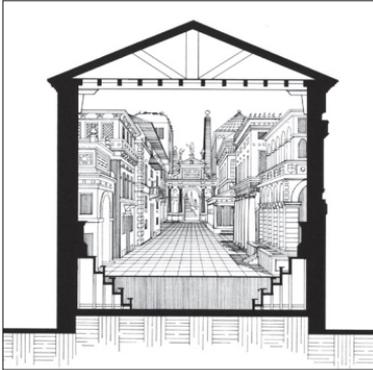


Abb. 3

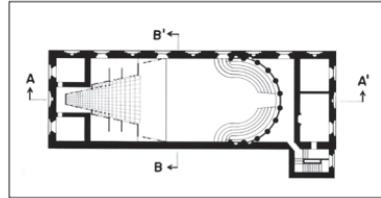
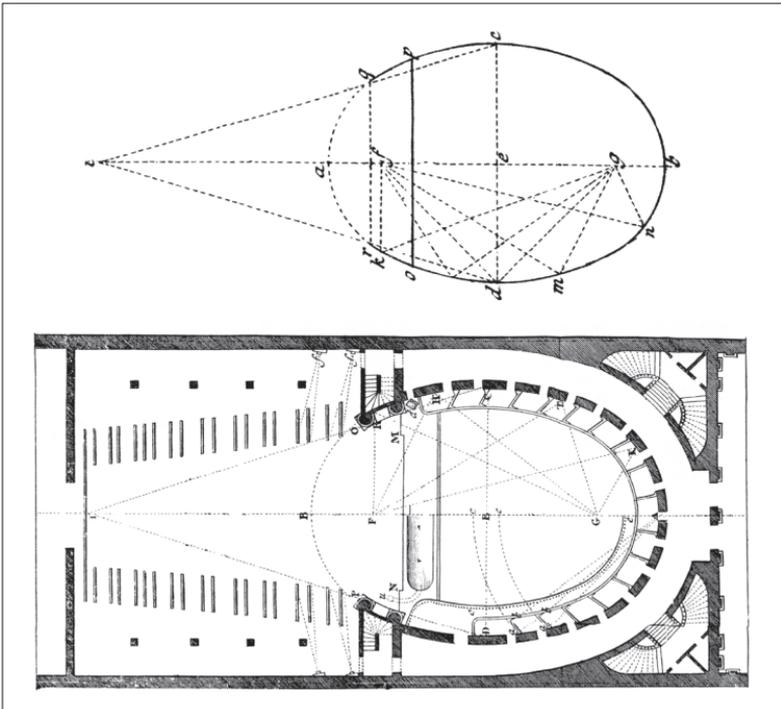


Abb. 2



Concert, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 3, S. 21: Theater of Shakespeare, London, England, in: Izenour, George C., Theater Design, Second Edition; Abb. 4, S. 21: Walter Gropius, Totaltheater für Erwin Piscator, 1927, in: Diathek online, Universität Trier, Fach Kunstgeschichte, Trier; Abb. 5, S. 21: Aldo Rossi, Teatro del Mondo, Venedig, 1980,

in: Diathek online, Technische Universität Dresden, Institut für Kunstgeschichte, Dresden.

Abb. 1

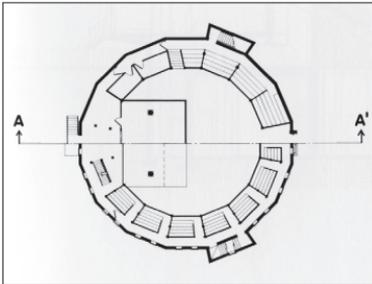


Abb. 2

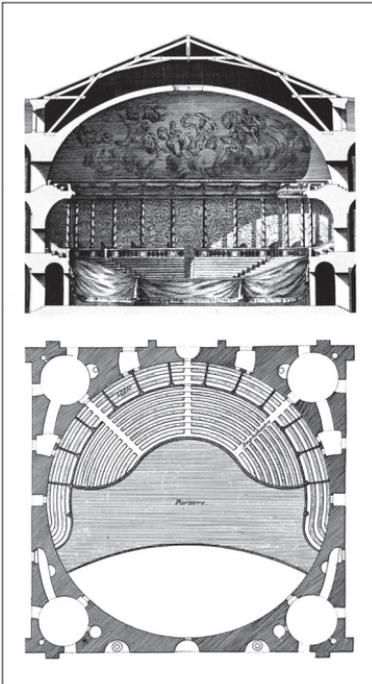


Abb. 3

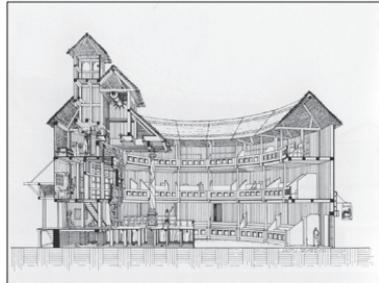


Abb. 4

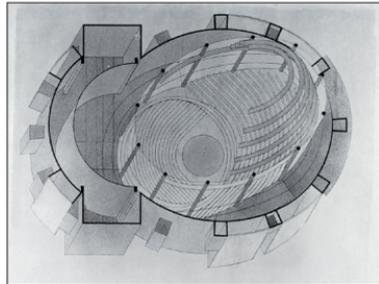


Abb. 5



V.IV Literatur und Quellenangaben

Izenour, George C., Theater Design, Second Edition, New Haven/London 1996;

Knoedgen, Werner, Das Unmögliche Theater. Zur Phänomenologie des Figurentheaters, Stuttgart 1990;

McCormick, John, Pratasik, Bennie, Popular Puppet Theatre in Europe 1800-1914, Cambridge 2005;

Neufert, Ernst, Kister, Johannes, Bauentwurfslehre, Wiesbaden 2005;

Ramm-Bonwitt, Ingrid, Figurentheater - Lebendige Tradition des Puppen- und Schattenspiels in Asien, Stuttgart/Zürich 1991;

Schlemmer, Oskar, Moholy-Nagy, Laszilo, Molnar, Farkas, Die Bühne im Bauhaus, Berlin 1985;

Daidalos, Zeitschrift für Architektur Kunst Kultur, Ausgabe 44, Bühnenraum.

Websites

Verband Deutscher Puppentheater e.V.:
<http://www.vdp-ev.de>

Deutsches Forum für Figurentheater und Puppenspielkunst:
<http://www.fidena.de>

Notizen

