Holland : Architektur in ungewohnter Form

Autor(en): **Joedicke, Jürgen**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **67 (1980)**

Heft 12: **Museen**

PDF erstellt am: **24.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-51541

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Holland

Architektur in ungewohnter Form

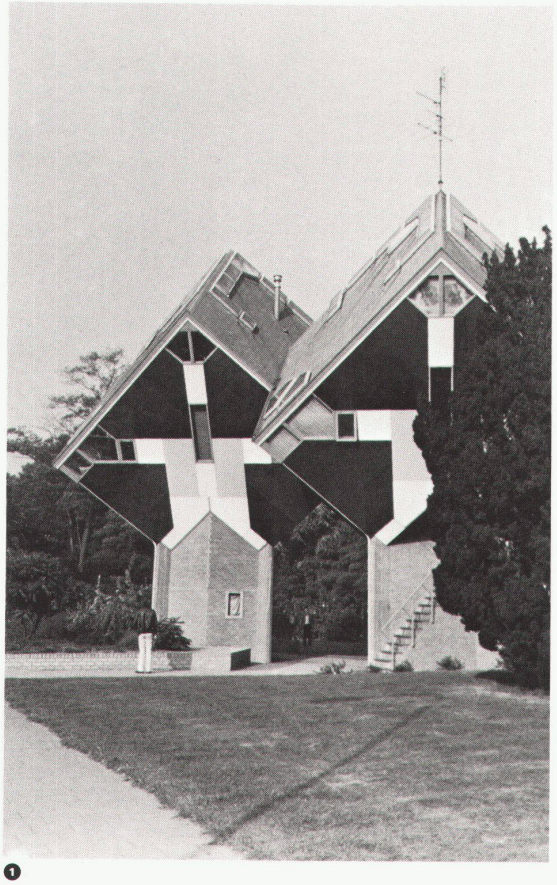
Das Spielhaus in Helmond von Piet Blom

Wenn man von Eindhoven aus Helmond erreicht, ragen links an der Autostrasse drei ungewohnte Bauten auf – Baumhäuser hat sie der Architekt Piet Blom genannt. Auf einem sechseckigen Schaft, der die Zugangstreppe enthält, liegt ein auf die Spitze gestellter, sechseckiger Würfel, der in drei übereinanderliegenden Ebenen eine Wohnung enthält.

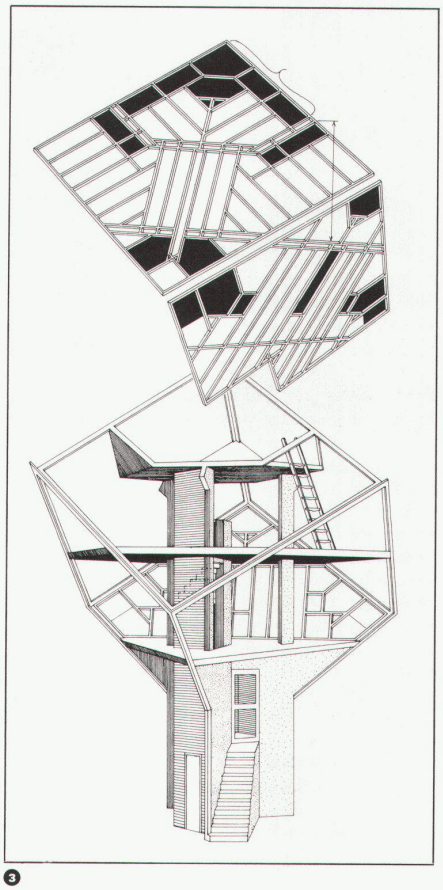
Was auf den ersten Blick ebenso ungewohnt erscheint wie bei näherer Besichtigung vom Räumlichen her fasziniert, waren im Grunde Versuchsbauten, die dem Stadtrat von Helmond die Realisierbarkeit einer neuen Idee beweisen sollten.

Denn der Architekt hatte vorgeschlagen, das geplante Kulturzentrum aus derartigen Baumhäusern zu errichten. Kein Wunder, dass der Stadtrat zunächst skeptisch war und darauf drang, diese Idee zuerst einmal im kleinen zu erproben. Und eigentlich schien damit diese Idee schon begraben zu sein, denn das niedrigste Angebot für die Bauausführung lag weit über dem üblichen und gesetzten Limit. Bis sich dann doch nachträglich ein Bauunternehmer aus Helmond fand, der sich bereit erklärte, die drei Baumhäuser unter akzeptablen finanziellen Bedingungen zu errichten. Was dann entstand, überzeugte den Stadtrat, und so konnte das Abenteuer «Spielhaus» beginnen.

Der Grundgedanke war, Wohnungen und kulturelle Einrichtungen zu verbinden. Dabei strebte man kein Stadttheater im herkömmlichen Sinn an, da in der nahe gelegenen Stadt Eindhoven solche Einrichtungen vorhanden waren, sondern einen Mehrzwecksaal, verbunden mit allgemeinen kulturellen Einrichtungen. Dazu gehörten eine Musikschule mit einem kleinen Konzertsaal (150 Plätze), eine Ballettschule mit Ballettsaal und die Abteilung «Bildende Künste» mit Ateliers für Fotografie, Grafik, Malerei und Textil sowie Werkstatträume für Holz, Metall und Keramik. Der grosse Mehrzwecksaal sollte maximal 700 Plätze umfassen. Zum Programm gehörten weiterhin ein Café und ein Restaurant sowie die notwendigen Nebenräume.

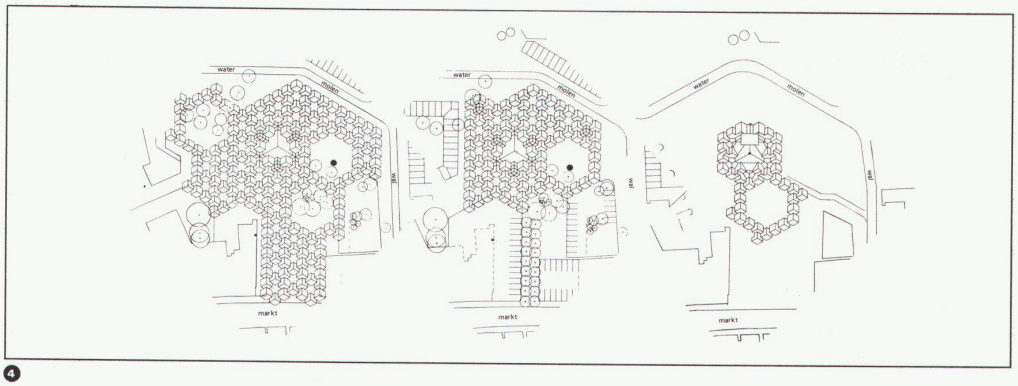


1

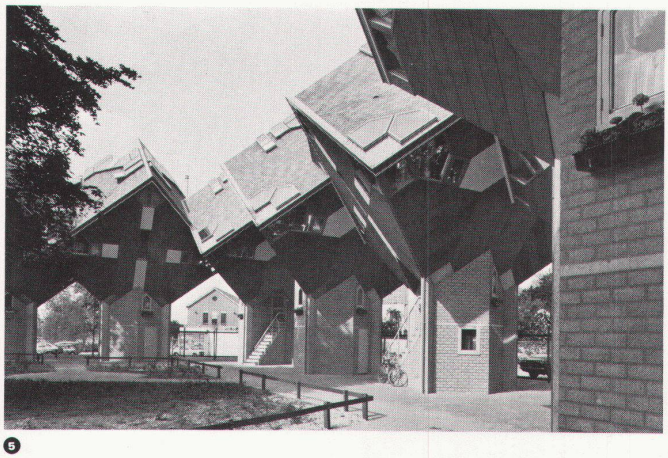


3

2

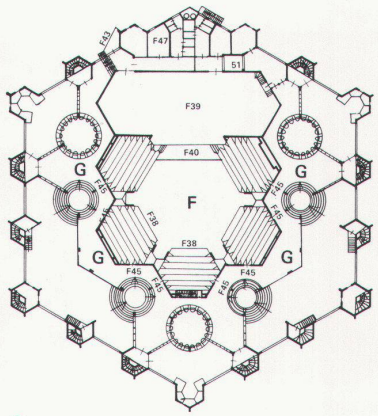


4

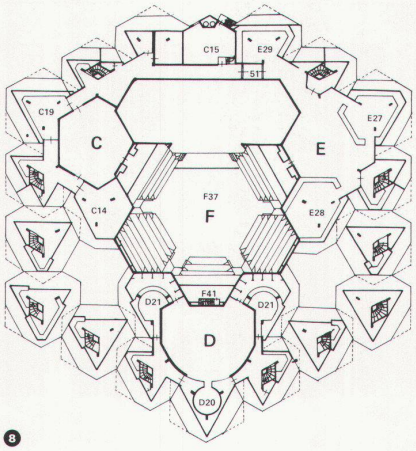


5

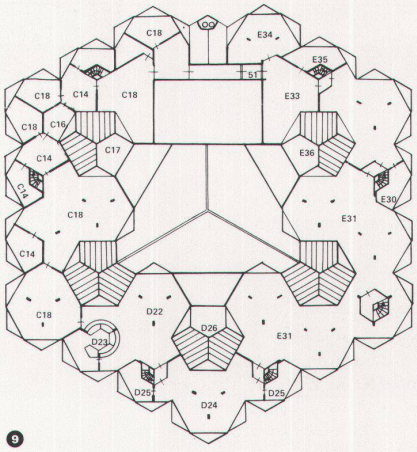
6



7



8



9

1 2
Die Versuchsbauten

3
Perspektivische Ansicht des Baumhauses

4
Die drei Entwicklungsphasen des Projektes: von 188 Einheiten (links) zum reduzierten Ausführungsprojekt (rechts)

5
Aussenansicht Baumhäuser

6
Aussenansicht des Spielhauses

7
Eingangsgeschoss

8
1. Obergeschoss

9
2. Obergeschoss

Was so entstand, ist als kulturelles Zentrum und Begegnungsstätte für die Bürger dieser Stadt zu bezeichnen. «Het Speelhuis» wurde es benannt.

Dieses vielfältige Programm plante Piet Blom auf der Grundlage des Baumhauses, also als eine Struktur, die aus miteinander verketteten Würfeln besteht, die jeweils mit der Spitze auf einem Pfahl stehen. Lediglich der grosse Mehrzwecksaal war, da nicht anders lösbar, von vornherein als grossräumigeres, sechseckiges Strukturelement geplant.

Der erste Entwurf sah 188 Wohnungen als Baumhäuser vor. Das eigentliche Spielhaus war ein sehr kleiner Teil innerhalb einer grossflächigen Struktur aus Baumhäusern. Ausgeführt wurden jedoch zunächst nur 18 Baumhäuser; von der Masse her überwiegt jetzt das Spielhaus. Piet Blohm blieb jedoch bei seiner aus den Baumhäusern entwickelten Grundstruktur, wohl in der Hoffnung, dass sich sein weitausgreifendes Projekt allmählich realisieren lasse.

Die 18 Baumhäuser folgen im Prinzip den Versuchsbauten, wenn auch mit einigen Abänderungen, die auf Wünsche der Benutzer zurückgehen. Zugang, Treppe und Nebenraum liegen im sechseckigen Schaft. Im Würfel, in einer Höhe von 5,20 m, liegt das sogenannte «Strassenhaus» mit Küche und Wohnbereich (24 m²). Darüber, in der nächsten Ebene, in einer Höhe von 7,80 m, folgt das «Himmelhaus» mit Elternschlafzimmer, Bad und zwei weiteren Zimmern (60 m²) und in 10,20 m Höhe ein Studioraum.

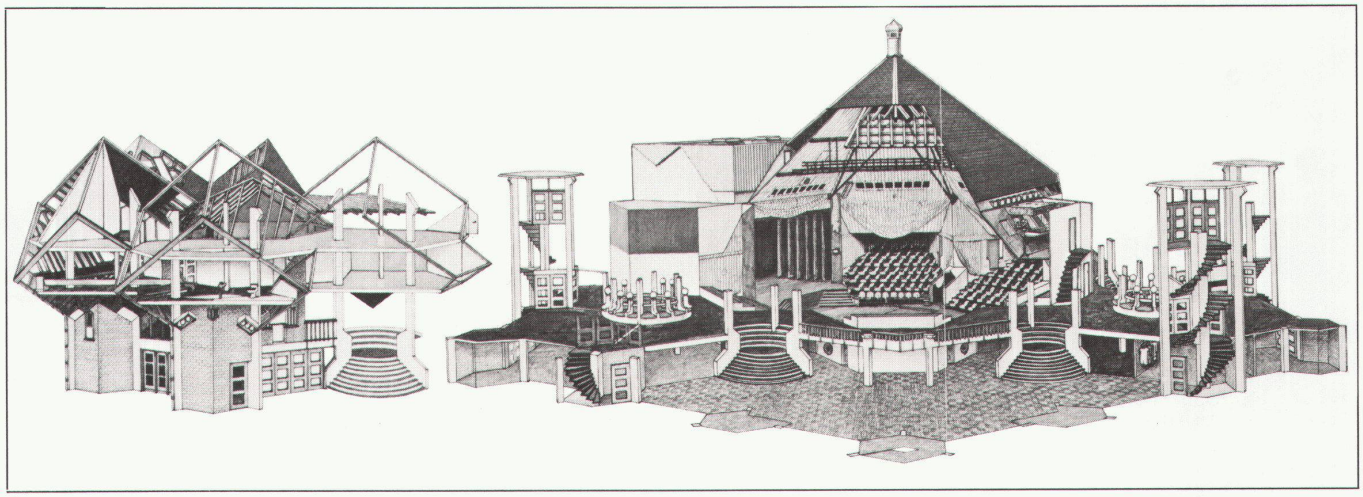
Durch die Anordnung dieser drei Ebenen in einem auf der Spitze stehenden Würfel entstehen völlig neue, ungewohnte Raumeindrücke. Nach aussen sich neigende Wände mit schrägen Fenstern im Wohnbereich – nach aussen und nach innen sich neigende Wände im Schlafbereich und schliesslich eine zeltartige Raumbegrenzung im obersten Geschoss.

Was Piet Blom wollte, umschreibt er mit folgenden Worten: «Man müsste Wohnungen errichten, in denen man frei wie ein Vogel im Nest wohnen könnte.» Eine «Baumwohnung» in einem «Wohnungswald» war sein erklärtes Ziel. Derartige Analogien mit Formen der belebten Natur haben jedoch immer ihre Harken. Denn charakteristisch für das Vogelnest im Baum ist ja nicht nur seine Anordnung, sondern auch die Möglichkeit, von hier aus frei zum Flug starten zu können. Der Mensch als Bewohner eines solchen Baumhauses hingegen ist durch eine schmale, enge Treppe von seinem Lebensbereich, dem Erdboden, getrennt.

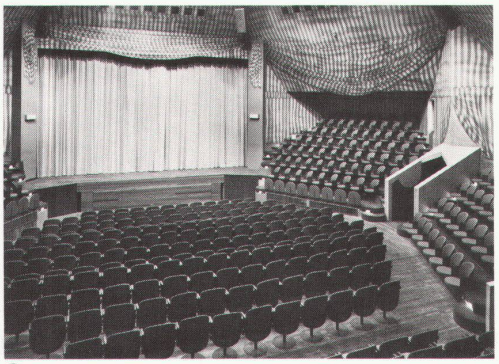
Der Gedanke, dieses Anordnungsprinzip auf ein Spielhaus mit seinen unterschiedlichen Raumanforderungen zu übertragen, scheint zunächst abwegig zu sein. Es verbleibt die Frage, wie sich die hier gegebenen Nutzungen mit der vorgegebenen Grundstruktur vertragen.

Im Erdgeschoss liegen der Eingangsbereich mit Garderobe, Foyer mit Café, Restaurant mit Küche, Ausstellungsraum sowie die untere Ebene des grossen Mehrzwecksaales – im Zwischengeschoss Foyer und Erschliessung der zweiten Ebene des grossen Mehrzwecksaales. Das erste Obergeschoss enthält Musiksaal, Ballettsaal und Werkräume, das zweite Obergeschoss Ateliers, Werk- und Clubräume.

Was dabei im Inneren entstand, ist jedoch räumlich von hoher Qualität und voller Atmosphäre. Durch die miteinander verketteten Würfel entstehen zum Beispiel im



⑩



⑪

⑫

⑬

oberen Geschoss ansteigende und fallende Dachschrägen mit Oberlichtern, welche die Atmosphäre eines Ateliers schaffen – im hohen Masse geeignet für die hier untergebrachten Nutzungen und zugleich zu künstlerischer Tätigkeit stimulierend.

Ähnliches gilt für das Erdgeschoss. Beim Restaurant zum Beispiel bilden die Aussenseiten der schräg aufgesetzten Würfel eine innere Begrenzung aussergewöhnlicher Raumfolgen.

Die durch die Grundrissform des Sechseckes der Gesamtanlage vorgegebene, scheinbar starre Symmetrie wird im Inneren durch sich überlappende Raumanordnungen überspielt. Räumliche Verbindungen in der Vertikalen, Einblicke von oben nach unten oder umgekehrt lokkern die Gesamtanlage auf.

Mittelpunkt ist der grosse Mehrzwecksaal. Wie bei einem Zirkus liegen sechs Tribünen um das in etwa kreisrunde Parkett. Eine Tribüne ist demontierbar, wodurch ein normaler Theater- oder Musikraum mit Bühne und Orchesterraum entsteht. Die angestrebte Atmosphäre einer «Zirkusarena» wird nicht nur durch die Anordnung der Bestuhlung hervorgerufen, sondern auch durch die Behandlung der Wände. Die Betonwände sind so bemalt, dass der Eindruck hängender Markisenbahnen entsteht – die Illusion, in einem Zelt zu sitzen, ist beinahe vollkommen.

Wenn man versucht, den Standort dieses Gebäudes innerhalb der heutigen Architekturtendenzen zu orten, so sind Bezüge zum holländischen Strukturalismus deutlich zu erkennen.

Auch das Spielhaus beruht auf dem Prinzip der Reihung identischer Einheiten, unabhängig vom speziellen Funktionsgehalt. Nur sind es hier nicht, wie zum Beispiel bei Hertzberger, quaderförmige Grundformen, die aneinandergereiht werden, sondern auf die Spitze gestellte Würfel. Wenn man will, kann man dieses Spielhaus als die exotische Komponente des holländischen Strukturalismus bezeichnen.

Allerdings ist auch hier das gleiche Problem erkennbar, das offensichtlich bei der Reihung identischer Elemente auftritt, das Problem der Orientierbarkeit innerhalb einer grösseren Anlage. Dies wird beim Spielhaus aber mehr als ausgeglichen durch die Fülle reizvoller Details, überraschender Raumfolgen und durch die Lichtführung.

Freilich ist ein solcher Bau wahrscheinlich nur in den Niederlanden möglich, wo Experimente durch den Staat gefördert werden, auch finanziell. Manches davon wäre bei uns nicht vorstellbar oder würde nicht genehmigt, wie zum Beispiel sehr niedrige Durchgangshöhen, fehlende Fluchtwege und Fluchttreppen, um nur einige Beispiele zu nennen.

Die Baumhäuser als Wohnungen stellen eine völlig ungewohnte Form dar. Sie sind sicher nur für einen bestimmten Teil der Bevölkerung geeignet. Ältere Menschen werden Schwierigkeiten mit den Treppen haben, kinderreiche Familien mit der Grundrissanordnung. Die schrägen Wände erfordern eine völlig von der Norm her abweichende Möblierung – wer in ein solches Haus zieht, muss mit seinen gewohnten Vorstellungen vom Wohnen und von der Art der Möblierung brechen. Auch bleibt die Frage, was zwischen den Schäften der Baumhäuser geschieht, wie sie genutzt werden können und sollen, offen. Die Kasbah in Hengelo hat gezeigt, dass grosse Gemeinschaftsflächen im Erdgeschoss allzu leicht verwildern, weil sie von allen genutzt werden können, aber keiner sich letztlich dafür verantwortlich fühlt.

So bleiben trotz der vielfältigen, ausserordentlich positiven Eindrücke manche Fragen offen.

Jürgen Joedicke

⑩ Perspektivische Ansicht des Spielhauses (Ausschnitt)

⑪ Der «Zirkus», die Draperien sind aufgemalt

⑫ Foyer und Café

⑬ Ballettsaal