

Adaptives Wahrzeichen

Das neue TINNE-Museum erhebt sich über die umliegenden Baumkronen und die Dachlandschaft und bildet ein neues, unverwechselbares Wahrzeichen für die Stadt Klausen. Trotz seiner Größe ist das Gebäude an den *genius loci* angepasst und fügt sich in Bezug auf Maßstab, Proportionen und Materialität in den Ort ein. Das Gebäude ist sich seiner Rolle bewusst und vermittelt durch seine Erscheinung ein Gefühl von Dauerhaftigkeit und Zeitlosigkeit, während es seinen Platz in einem Kontinuum von Jahrhunderten einnimmt, ruhig und selbstbewusst, ohne aufdringlich zu sein. Auf einem Grundstück von begrenzter Größe, das derzeit von einem Park eingenommen wird, ist die Festlegung der Grundfläche und der Anzahl der Stockwerke des neuen Gebäudes eine Entscheidung, die sich direkt auf den Umfang der zu erhaltenden Grünfläche und die Fläche des Parks auswirkt. Es wird ein höheres und im Grundriss kompakteres Gebäude vorgeschlagen, um die wertvollsten Teile des Kapuzinergartens zu erhalten, der von den Bürgern von Klausen geliebt, geschätzt und aktiv genutzt wird. Im Erdgeschoss wird die Wirkung des 4 bis 5 Stockwerke hohen Gebäudes durch die umgebenden Bäume und die Gliederung des Gebäudevolumens abgeschwächt.

Den Kontext widerspiegeln

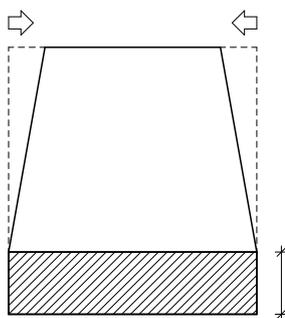
Obwohl das neue Museum die Merkmale und die Materialität der Gebäude des Kapuzinerklosters interpretiert, zeichnet es sich als ein eindeutig zeitgenössisches Gebäude von höchster Qualität aus. Das Gebäude erscheint als hohes Dach auf einem niedrigen Podium, das mit den Proportionen der benachbarten Gebäude spielt und den Maßstab der Gebäudemasse aufbricht. Die Materialpalette des Kapuzinerklosters findet sich im Neubau wieder: Das Dach ist mit terrakottafarbenen Dachziegeln gedeckt, das Sockelgeschoss ist weiß verputzt. Das mit Schindeln gedeckte Dach verleiht dem Gebäude ein freundliches, einladendes und sympathisches Aussehen. Die runden Schindeln können als abstrakte Anspielung auf Federn gesehen werden und bilden große Flügel, die das Innere des Gebäudes bedecken. Das Café und der Empfangsbereich des Sockels öffnen sich durch große verglaste Öffnungen zum Kapuzinergarten und zum Veranstaltungsplatz und bilden im Erdgeschoss so einen aktiven Dialog zwischen Innen und

Außen. Unter dem großen Dach verbirgt sich ein spannender Innenraum mit einer belebten Vielfalt an Räumen und Funktionen, die sich beim Betreten des Gebäudes und beim Aufsteigen in die Geschosse nach und nach öffnen.

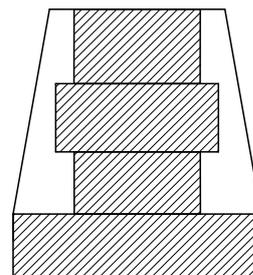
Nutzung des Geländes und Anfahrt zum Museum

Das neue Museum befindet sich im südlichen Teil des Grundstücks an der Grundstücksgrenze zum benachbarten Kindergarten. Das Gebäude grenzt auf der Südseite an den Veranstaltungsplatz des Kapuzinergartens und schafft einen Hintergrund zu den Bäumen des Parks - im Ankunftsblick von der Via Frages aus. Der Grundriss des Museums ist ein Rechteck, das eine notwendige Lücke zwischen dem neuen Gebäude und der kleinen Kapelle auf der Südwestseite lässt, während es auf der Nordostseite die obere Ebene des Parks erreicht und einen kleinen öffentlichen Raum zwischen dem Gebäude und der alten Steinmauer entlang des Flusses Tinne bildet.

Der von den Nutzern des Parks am meisten genutzte Eingang, vom Stadtzentrum von Klausen oder entlang des Tinne kommend, ist die kleine bogenförmige Öffnung in der Steinmauer an der nordöstlichen Ecke des Parks. Der Hauptzugang zum Haupteingang des neuen Museums verläuft entlang der Steinmauer zu dem kleinen neuen Eingangszwischenraum zwischen dem Museumsgebäude und der Steinmauer. Eine neue Fußgänger Verbindung entsteht durch eine Öffnung der Steinmauer im Süden: eine Treppe vom Tinneufer aus zum kleinen Eingangszwischenraum in der Ecke des Kapuzinergartens schafft einen Blick vom Park aus auf den Tinne, das Stadtzentrum und die Hügel um Klausen. Durch die Öffnung des Parks zum Fluss hin wird der Tinne, der für die Geschichte, den Ursprung und das Konzept des Museums von grundlegender Bedeutung ist, auf dem Gelände und als Teil des Museumserlebnisses präsenter. Neben dem Haupteingang von der oberen Ebene des Parks zum Empfang und zur Lobby des Museums gibt es einen weiteren Haupteingang im Untergeschoss, der vom Veranstaltungsplatz Kapuzinergarten zum Café des TINNE Museums führt. Das Café öffnet sich zum Platz über eine Terrasse mit freundlichem Charakter.



Skala



Räumliche Konzept

Pavillon und Dienstleistungsverkehr

Der Pavillon des Kapuzinergartens wird durch eine neue Struktur ersetzt, die sich stärker in die Wurzel des dahinter liegenden Hügels einfügt und als Verlängerung der Steinmauern, die den Veranstaltungsplatz begrenzen, erscheint. Die Ausrichtung des Pavillons sowie die Größe und Form des Veranstaltungsplatzes bleiben unverändert, wobei das Museum mit seinem Café und seiner Terrasse die verschiedenen im Kapuzinergarten organisierten Freiluftveranstaltungen aufwertet. Durch eine landschaftsarchitektonische Aufwertung des Hangs neben dem Pavillon wird das Grün des Hangs ebenerdig präsenter. Das Dach des Pavillons ist über eine Treppe erreichbar und bildet eine neue Aussichtsterrasse. An der Seite des Pavillons bleibt die Festivalküche angebaut, die wie bisher funktioniert und auch die Veranstaltungen im Dürerhaus versorgt. Der Dienstleistungsverkehr zum Museumsgebäude wird über denselben Weg geführt, der derzeit für den Dienstleistungsverkehr des Kapuzinerklosters genutzt wird. Der Dienstboteneingang des Museums befindet sich am südwestlichen Ende des Gebäudes, wobei die Dienstbotenfunktionen diskret über den Außenbereich zwischen Museum und Kapelle erfolgen. Durch die Platzierung des Haupteingangs des Museums auf dem höher gelegenen Parkniveau wird der Hauptfußgängerweg zum Gebäude vom Dienstleistungsverkehrsweg getrennt.

Erneuerung des Parks

Die Erneuerung des Parks konzentriert sich auf die Bereiche des bestehenden Hangs und die unmittelbare Umgebung des neuen Museums. Eine durchgehende Pergola-Struktur betont den Hauptzugang zum Museumseingang. Die derzeitige Rasenfläche wird als einladende Grünfläche und kollektiver Raum zum Spielen und Picknicken in den neuen Park einbezogen. Vor dem Haupteingang des Museums wird ein kleiner Platz als Eingangs- und Versammlungsbereich entstehen. Der Eingangsbereich wird eingerahmt von der bestehenden Parkmauer, der neuen Eingangstreppe zum Flussufer, der Museumsfassade und einem neuen Spielbereich, in dem große entenförmige Spielskulpturen eine Brücke zwischen der Museumskunst und der Spiellandschaft schlagen.



Der grüne Spielhang greift die bestehende Höhensituation auf, um einen abenteuerlichen Ort für Kinder und Jugendliche zu schaffen.



Der neue Regengarten schafft nachhaltige und sichere Versickerungsmöglichkeiten für die bestehenden Gebäude und schafft zudem einen angenehmen Aufenthaltsort, in unmittelbarer Nähe offenen Veranstaltungsbereich.

Die eigentlichen Hangflächen werden für einfallsreiche und anregende Spielangebote genutzt. Natürliche Elemente wie Holzstämmen und Steine werden auf dem Hang platziert und bilden einen durchgängigen Kletter- und Balancierparcours, der Elemente wie Schaukeln und Spielhütten in einen größeren spielerischen Zusammenhang stellt. Ein kleiner, gepflasterter Weg schlängelt sich durch den Hang und bietet Möglichkeiten zum spielerischen Laufen und Streunern.

Eine zusätzliche Steinmauerterrasse schafft einen kleinen Performance- und Aufenthaltsbereich neben dem Museum. Eine Rutsche schafft eine schnelle Abkürzung vom Museumseingangsplatz zum Cafébereich für die jugendlichen Nutzer*innen des Parks.

Die Überschwemmungsgefahr durch Regenwasser wird durch das Anlegen einer großen, vielfältig blühenden Regenmulde in den niedrigeren Bereichen vor dem Kloster reduziert. Zusätzliche Sitzwände und Bänke schaffen vielfältige Aufenthaltsmöglichkeiten im Park.

Die vorhandenen Pflastermaterialien und wertvollen Elemente werden als Ausgangspunkt wiederverwendet. Bestehende Bäume werden erhalten und in die Neugestaltung einbezogen. Die Platzierung der vorhandenen Statuen und Brunnenelemente wird im neuen Plan angepasst, teils werden sie an ihrem ursprünglichen Platz belassen. Die Statue des Kapuzinerpaters Joachim Haspinger mit der Inschrift wird in der Sichtachse des Stadteingangs platziert, um die Menschen zu begrüßen, die in den Park und das Museum kommen.

Geteilte Ebene

Das Gebäude ist an die beiden Ebenen des Parks angepasst, die einen Höhenunterschied von 3 Metern aufweisen, indem die Geschosse des Gebäudes in zwei Hälften geteilt werden, die asymmetrisch nach den Flächen des Raumprogramms angeordnet sind und einen Höhenunterschied von einem halben Stockwerk zwischen den beiden Hälften aufweisen. Im Erdgeschoss verbindet die Split-Level-Lösung das Innere des Gebäudes mit dem Äußeren und verankert das Gebäude stärker im Ort. Die beiden Eingänge des Museums, zum Foyer und zum Café, sind durch die Haupttreppe verbunden, die entsprechend der umgebenden Topographie um ein halbes Geschoss ansteigt. Beide Eingänge dienen als gleichberechtigte Hauptzugänge zum Gebäude. In den oberen Stockwerken sorgen die geteilten Ebenen für interessante Ausblicke zwischen den Stockwerken und einen angenehmen Aufstieg durch das Gebäude, wobei jede Treppe nicht mehr als ein halbes Stockwerk ansteigt. Aufzüge und Feuertreppen wurden so gelöst, dass sie beide Seiten der geteilten Ebenen in einem zentralen Kern bedienen, der die Etagen in zwei Hälften teilt. Entlang der Fassaden kreist das Haupttreppenhaus um den zentralen Kern von einer Seite zur anderen.

Konzept des Museums

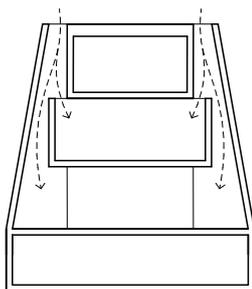
TINNE ist ein Museum für Menschen jeden Alters, insbesondere für Kinder, Jugendliche und Junggebliebene, was sich im freundlichen, einladenden und überraschenden Charakter des Gebäudes zeigt, das sich gleichzeitig behutsam an den historischen Kontext anpasst. Das Museum wird ein gemeinsames Wohnzimmer und niedrigschwelliges öffentliches Gebäude für alle Bürger*innen und Besucher*innen von Klausen sein, das zur Begegnung und zum Entdecken, zum Erleben und zum Kunstmachen einlädt. Das Gebäude spiegelt die Geschichte des Ortes und das Konzept des neuen Museums wider und bildet ein Gesamtkunstwerk, in dem der Ort, das Gebäude und seine Funktionen eins werden. Der Prozess des Museums wird als Teil des Museumserlebnisses sichtbar gemacht, und sowohl ständige als auch Gastkünstler*innen werden ermutigt und inspiriert, im Sinne der Klausener Künstlerkolonien zusammenzuarbeiten. Die Enten, die für die Geschichte des Ortes und die Entstehung des Museumsprojekts und seines Konzepts von entscheidender Bedeutung sind, werden auf unterschiedliche Weise sowohl innerhalb als auch außerhalb des Museums auf abstrakte und buchstäbliche Weise als Teil des Museumserlebnisses präsent gemacht.



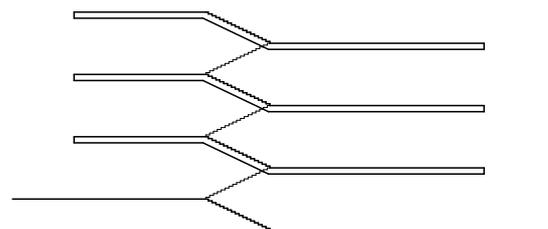
Der Eingangplatz bildet zusammen mit dem Entenspielplatz einen einladenden Ort, der zum Verweilen und Spielen einlädt.



Die Amphitreppe und die kleine Performancefläche bilden den Knotenpunkt zwischen dem neuen Museum, den Spielbereichen und dem offenen Veranstaltungsraum.



Licht



Split-Level

Räumliches und strukturelles Konzept

Das räumliche und strukturelle Konzept des Gebäudes basiert auf der Trennung zwischen der Fassade und den Innenräumen und der Leere, die zwischen ihnen entsteht. Die Geschosse des Gebäudes unterscheiden sich auf den beiden Seiten des zentralen Kerns um die Hälfte der Bodenhöhe. Das Café und die Rezeption befinden sich in den Geschossen eins bis eineinhalb, die das weiße Podium des Baukörpers bilden. Die Geschosse ab dem 2. Obergeschoss sind vom zentralen Kern auskragend und von der Fassade abgesetzt, so dass um sie herum eine Lücke mit hohem Raum entsteht. Vom Empfang oder der Kreativzone aus betrachtet, erscheinen die oberen Geschosse als massive Boxen innerhalb des hohen Innenraums, der sich unter dem Dach bildet. Der Zwischenraum zwischen dem Dach und den Boxen wird genutzt, um natürliches Licht in die Ausstellungsräume zu leiten. Die großen Fensteröffnungen des Daches haben unterschiedliche Funktionen; einige sind direkte Fenster vom Innenraum nach außen und bieten Ausblicke in die Umgebung, andere dienen dem Lichteinfall, der dann indirekt durch eine Öffnung in der Wand oder der Decke des Ausstellungsraums in die Ausstellungsräume geleitet wird. Auf dem Dach sorgen verglaste Dachflächen über dem Spalt für Oberlicht in den Zwischenraum um das oberste Geschoss und von dort aus nach unten. Das Haupttreppenhaus ist zum Zwischenraum hin offen und macht den Aufstieg durch das Gebäude zu einem einprägsamen Erlebnis mit Halbgeschossunterschieden zwischen den Etagen und einer Abfolge von geschlossenen und offenen Räumen.

Der Weg durch das Museum

Im Erdgeschoss befinden sich im unteren Bereich unter der Rezeption eine Garderobe und Toiletten, die vom Café aus zugänglich sind. Die Servicefunktionen des Museums und des Cafés, die Lagerräume und die Räume für die Handhabung der Kunst sowie die technischen Einrichtungen befinden sich auf der Rückseite des Erdgeschosses und werden über den Serviceeingang erschlossen.

Im 1½. Obergeschoss öffnet sich die Rezeption des Museums auf drei Seiten zum Park hin und hat einen Blick über die Treppe hinunter zum Café. Von der Rezeption aus erreicht man die Kreativzone im 2. Obergeschoss, indem man über die Treppe ein halbes Stockwerk nach oben auf die andere Seite des zentralen Kerns geht. Die Kreativzone dient als Einführung in das Konzept und den Prozess des Museums, das nicht nur zum Ausstellen, sondern auch zum Lernen, Verstehen und Herstellen von Kunst gedacht ist. Werkstatt Räume sind von einem großen offenen Mehrzweckbereich getrennt, der für eine Vielzahl von Funktionen genutzt werden kann.

Weiter hinein in das Museum finden sich auf den folgenden Etagen mit halbem Niveauunterschied die größeren Ausstellungsräume, der Salon, der Sonderausstellungsraum und das Entenhaus. Jeder Raum erhält seinen eigenen Charakter durch unterschiedliche Belichtungsmöglichkeiten und unterschiedliche Raumproportionen. Die Öffnungen der verschiedenen Stockwerke zum Zwischenraum sorgen für eine unterscheidbare akustische Landschaft, in der die "Quacks" und



*Die bestehende Rasenfläche fungiert für alle Nutzer*innen als ein einladender Ort, der zum Austausch, Aufenthalt und zum Verweilen einlädt.*

andere Geräusche der Aktivitäten im Inneren des Gebäudes sanft von einem Teil des Gebäudes zum anderen hallen, während akustische Trennwände dort angebracht sind, wo sie benötigt werden. Im obersten öffentlichen Stockwerk des Museums befinden sich die beiden kleineren Ausstellungsräume, das Kino und das Atelier Alexander Koester. Das Atelier ist eine Interpretation eines typischen intimen Atelierraums mit einem großen Atelierfenster, das für Nordlicht sorgt. Eine halbe Etage höher, im obersten Stockwerk, befinden sich Büroräume für Mitarbeiter*innen und Forscher*innen sowie eine öffentlich zugängliche Dachterrasse, die die Höhe des Gebäudes ausnutzt und einen Blick über den Tinn und das Stadtzentrum hinweg auf die umliegenden Hügel und das Kloster Säben bietet. Die Rückkehr ins Erdgeschoss nach dem Aufstieg durch die Museumsetagen kann über das Haupttreppenhaus oder mit dem Aufzug erfolgen. Das Gebäude verfügt über zwei Aufzüge, einen kleineren für den Personenverkehr und einen größeren für den Dienstverkehr. Zwei FeuerTreppen befinden sich im zentralen Kern in einer scherenartigen Anordnung, bei der zwei gerade Treppen im selben vertikalen Schacht miteinander verschränkt sind.

