

Skizze: Verfasser

1 der Park

Eingebettet zwischen dem Tinne Bach und dem Paterbichl ist der Kapuzinerpark heute „der Garten der Klausener“. Die Mitte des Parks soll frei gehalten werden und die Sonnenseite an der Klostermauer nicht verbaut. Die schattenspendenden Kastanien werden weitgehend geschont und das Museum hinterlässt im Grün einen bescheidenen footprint.

2 die Bauten

Das Museum sieht sich als wichtiges Pendant zum massigen Klosterkomplex mit seinem „Enten-Pavillon“, als augenzwinkernden Komparsen.

Einladend präsentiert sich das Museums-Café dem Besucher; gut sichtbar vom Parkeingang, eingebettet im schattigen Grün. Es kann autonom bespielt werden und ist auch montags geöffnet. In dieser Position wird es zusammen mit seinen Besuchern zum Werbeträger für die „Institution TINNE Museum“.

Die Kunsthalle legt sich als plastisch geformter Körper hochwassergeschützt über die Park-Landschaft und berührt den Boden nur punktuell.

Im Werkraum unten wird die Grenze zwischen Innen und Außen aufgelöst: Enge und weite, hohe und niedere, helle und dunklere Räume markieren Schwellen und Übergänge. Die Erstrecktheit des Parks ist in allen Richtungen, vom Kloster bis zum Kindergarten, spürbar und das rege Kunst-Treiben wird dem Besucher niederschwellig offengelegt.

Research und Garderobe sind in den flachen Hang eingefügt und schälen sich am Eingangsbereich als „Haus“ aus der Gelände-Topografie. Die eingeschnittene Freitreppe unterstützt die plastische Wirkung als Baukörper und stellt eine gut lesbare (und erlebbare) Verbindung zwischen oben und unten her, also zwischen Café und Museumseingang.

3 playgrounding

besteht aus einfachen architektonischen Konstellationen; inspirierend, aber nicht monofunktional. Kinder brauchen Anregungen, aber keine vorgefertigten Spiele. Mit der Idee, dass man interaktiv ins Spiel kommt. („Eine Burg, die Kinder für sich selbst gebaut haben, ist mehr wert als tausend detailreiche und perfekt hergestellte Burgen aus einer Fabrik“).

Das Angebot wird in 3 Bereichen im Park mit unterschiedlichen Schwerpunkten angesiedelt.

„hold the line für die Kleinsten“: das Kletter-Lauf-Spielband kriecht entlang der Wassermauer wie eine „Wasserschlange“. Der Spielplatz ist vom Café aus gut zu sehen.

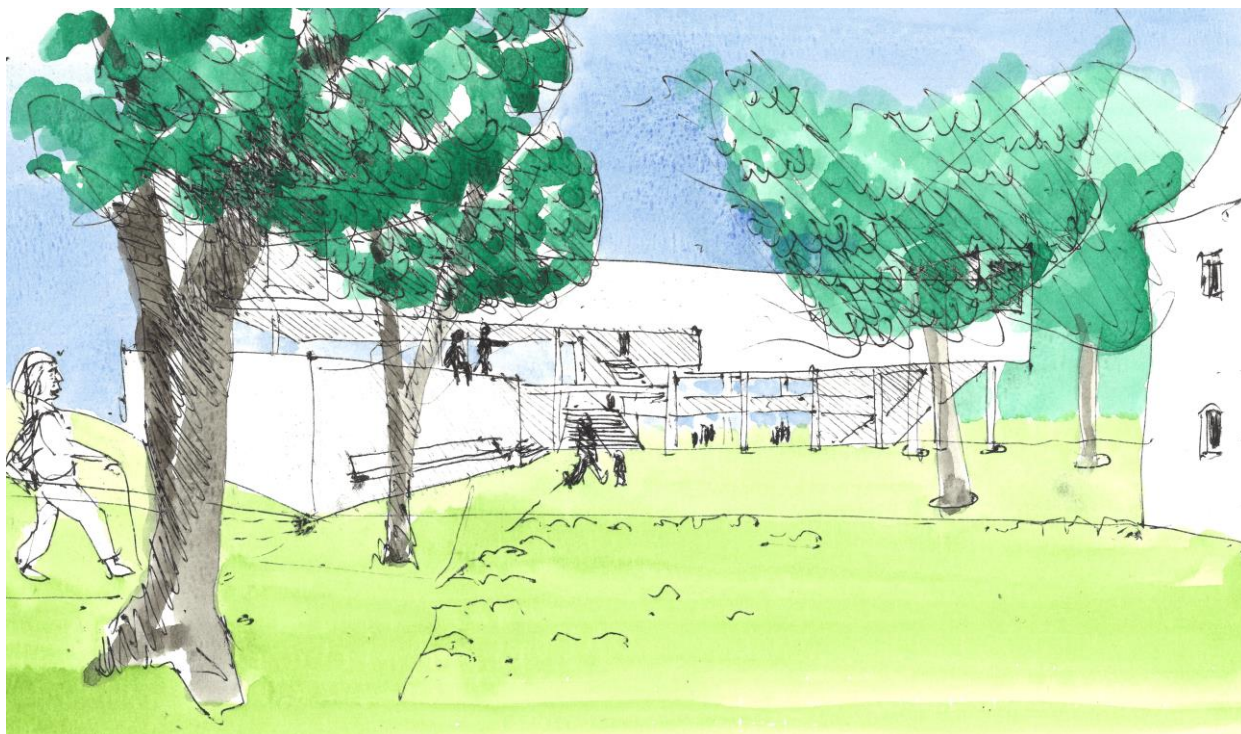
„action-parc für die Jugendlichen“: die grosse Freifläche vor der Werkhalle ist gut geeignet für festliche Aktivitäten oder Kunstperformances mit der Caféterrasse als Zuschauertribüne. (slacklining, Tanzdarbietungen, skateboarding und Brettspiele).

„leisure zone Tinne Arena- zum chillen und grillen“: unter dem Dach des Entenhauses kann man in Hängematten chillen und Schaukeln, aber auch in der lounge musizieren und picknicken.

Öffentliche WC's und ein Depot zum Ausleihen der Gerätschaften liegen in unmittelbarer Nähe ganz diskret im Hintergrund.



1 der Park



2 Die Kunsthalle berührt den Boden nur punktuell skizze: verfasser



3 „hold the line“

4 outfit (gratta e vinci)

Der Entwurf weitgehend Fensterloser Fassaden unterstützt die geschlossene Erscheinung der Kunsthalle als monolithische Skulptur. Ihre Farbigkeit ist vielleicht angelehnt an die Dachdeckung der Klosterbauten.

Durch eine spezielle Nachbehandlung der rauen Putzflächen in handwerklicher Sgraffitto Technik kann der Eindruck einer monolithischen Plastik evoziert werden, deren Farbigkeit „im Material sitzt“ und die eine „Tiefe“ bekommt. Durch Freilegen sukzessive aufgetragener Mal- und Putzschichten kommen tieferliegende Ebenen wieder zum Vorschein; ein Effekt, der an die Kratzbilder erinnert, die Kinder mit Wachsmalkreiden erzielen.

Auf die Fassade wird ein dicker, eingefärbter Kalkputz aufgetragen. Die Farbgebung könnte durch Zuschläge mit dem anstehenden, feinkörnigen Diorit (Klausenit) erfolgen. Dieser Putz wird anschliessend mehrfach mit einer Kalkschlämme und unterschiedlich eingefärbtem Sinterwasser "al fresco" lasiert. Zuletzt wird der noch feuchte Putz geschabt, geritzt, geschliffen und poliert.

DEPOT, LAGER, TECHNIK- KUNST JEDERZEIT GRIFFBEREIT

Die Werkhalle ist unterkellert und über den Haupteingang und die öffenbare Glasfassade der Werkhalle mit Treppe und Aufzug erschlossen. Die Anlieferung erfolgt über die heutige Zufahrt.

Eine Luke im Boden der Werkhalle erleichtert den Zugriff auf die Kunstwerke im Depot-, welche über einen, an der Decke aufgehängten Flaschenzug hochgezogen werden.

FESTKÜCHE

Die bestehenden Räumlichkeiten säumen das Festgelände und liegen heute schon diskret im Hintergrund. Lediglich ihr Zuschnitt wird dem Raumprogramm angepasst, wobei die Küche mit ihren archaisch anmutenden Bögen erhalten bleiben soll.

ÖKOLOGIE

Nachhaltig ist:

- wenn wenig Flächen versiegelt sind + Regenwasserversickerung ermöglicht wird
- wenn Naturraum erhalten wird + grosse Bäume nicht gefällt
- eine solide Bauweise, die auf mindestens 50 Jahre Nutzungszeit angelegt ist. (Die Verwendung von Baustoffen, die „gut altern“, wird das garantieren).
- eine logische statische Konstruktion, die die Kräfte nicht spazieren führt“ (Prinzip: Stütze auf Stütze als direkte Kraftableitung und Prinzip: Kragarm-Trägersystem, das das Feldmoment reduziert).
- wenn nachwachsende Materialien recycelt werden. (das Holz für das neue Entenhaus könnte aus dem alten Musikpavillon gewonnen werden)
- wenn Haustechnik auf das absolut Notwendige beschränkt bleibt.
- Energiegewinnung mit PV auf dem Dach
- Geothermie mit im Boden verlegten Heizregistern



4 Wachsmalkratzbild: Verfasser

5 Salon

Der quadratische Saal mit seiner zweiseitigen Belichtung führt dem Besucher eindrücklich vor Augen, was den Künstlern in Klausen am Herzen lag: der in die Ferne schweifende Blick auf die Stadt, auf Säben und Branzoll mit einer Plose im Hintergrund. Neben drei grossen Wänden für die Präsentation ihrer Kunst im 19. und 20. Jhr. versteht sich „dieser gerahmte Blick“ als Echt-Zeit-Vorlage, die der Kunstinteressierte im bequemen Ledersessel sitzend, eingehend studieren kann.

6 Atelier

Alexander Koester wird am Ende des Museumsparcours in einer Art Kabinett auf 3 Ebenen porträtiert: unten seine Künstlerpersönlichkeit, mittig sein Leben, oben sein Werk.

Das mit Holz ausgeschlagene „Studierzimmer“ liegt bewusst etwas abseits des musealen Parcours. Gemeinsam mit dem angrenzenden Kino spannt es den Bogen auf von der Romantik bis zur frühen Moderne. (und weiter). Hier studiert man in ruhiger Atmosphäre und vielleicht möchte sich ja jemand- inspiriert vom Gesehenen- gleich selbst erproben.

7 Eingang

ticketing und bookshop teilen sich den Ausblick auf den „Enten Teich“, dessen Wasserfläche sich an der Decke der Büros und Garderoben spiegelt. Der „Enten Teich“ ist ein Kunstprojekt: die als Eintrittskarten erworbenen Bade-Enten werden nach dem Museumsbesuch im Teich frei freigelassen. Auf breiten Treppen folgt man gespannt der Museums- Einführung oder sitzt einfach in der Sonne.

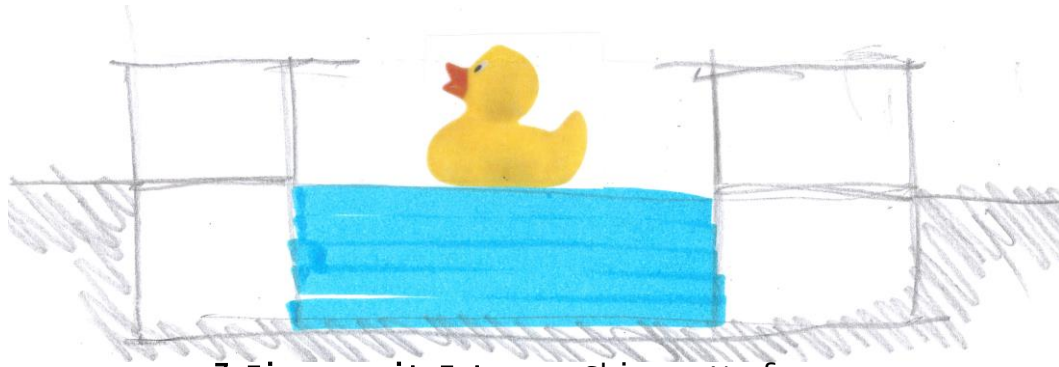
8 werkhalle- Kindergarten Vormittags - nachmittags Kunsthalle

Die transparente Werkhalle öffnet sich zum Kindergarten und zum Kapuzinerpark gleichermaßen. Der lichte Raum mit seiner Galerie wird mit Schiebeelementen flexibel unterteilt; für Groß- und Kleingruppen, die oben und unten künstlerisch tätig sind. Doch nicht jedes Kind ist gleich mutig: auch das Beobachten von draussen oder vom Café, aus sicherer Distanz, ist möglich.

Das Einbringen von Modul Einheiten, z.B. für Depots- und research in Form von Containern, ist über die offenbare Glasfassade leicht möglich.

Die werkhalle ist so in den Museumsparcour eingereiht, dass sie beim Besuch durchwandert -und als integraler Bestandteil der Museumslandschaft erlebt werden kann-, aber sie ist auch autonom nutzbar, über verschiedene Zugänge von aussen. Im Untergeschoss gibt es eine eigene WC Anlage.

Blickverbindungen erlauben es, das künstlerische Treiben vom Eingangsbereich, vom Café und natürlich von draussen mitzuverfolgen. Farb-Spuren am Boden verdichten sich allmählich zu einem bunten Streifen- Teppich, der sich im Freien fortsetzt.



7 Eingang mit Entensee Skizze: Verfasser



8 werkhalle- werkraum lina bo bardi



8 Boden werkhalle Malraum arno stern

9 Entenhaus (take my breath away)☺

„Entenkunst“ ausstellen ist ein nicht alltägliches Unterfangen. Deshalb soll hierfür ein eigener „phantastischer Raum“ gebaut werden, der die im conceptbook umschriebene Idee ganz individuell interpretiert und zum **weiterdenken** anregt. Über der **offenen Loggia der Tinne Arena** erhebt sich das Entenhaus als introvertierterterter Raum, mit Licht von oben und beispielbar auf 2 Ebenen ganz unabhängig vom Museum.

So würde der Entwurf des Tinne Museums um eine Komponente bereichert. Das Konzept „TINNE Museum“ funktioniert aber auch ohne ENTENHAUS: **DER BESTEHENDE MUSIKPAVILLON KÖNNTE AUCH ZUNÄCHST ERHALTEN BLEIBEN UND DAS ENTENHAUS ZU EINEM SPÄTEREN ZEITPUNKT ERRICHTET;** fein abgestimmt auf ein konkretes Ausstellungskonzept und vielleicht entwickelt als Partizipationsprojekt in Zusammenarbeit mit Kindern.

1. Gedanke „Aufmerksam machen“: was sich bewegt, zieht Blicke auf sich

Das Entenhaus steht genau in der Blickachse mit dem Eingang und da dreht sich was. Beim Betreten des Kapuzinerparks nimmt man eine Bewegung wahr, die neugierig macht.

2. Gedanke „Verstehen“: Was ist das für ein Archetypus?

Ein Gebäude, das sich nicht unmittelbar selbst erklärt, z.B. weil es kein Dach und keine Fenster hat- wirft Fragen auf. Da zunächst kein erkennbarer Eingang lockt, ist man versucht zu ergründen, wo es wohl hineingehen möge.

3. Gedanke „Die Offenbarung“: der Blick nach oben

Unter dem Entenhaus ist eine offene Loggia in deren Mitte ein Lichtstrahl einen hellen, runden Fleck auf den Boden zeichnet. (ein Vergleich zum Pantheon ist vermessen, beschreibt aber den Gedanken). Sogleich blickt man nach oben und sieht ein rundes Loches in der Decke: Man wird hurtig die Treppe erklimmen.

Licht- Raum

Der konische Rundkörper reckt sich dem Plateau des Paterbichls entgegen. Sein einziges Fenster oben nimmt die Figur walthers von der Vogelweide fest in seinen Blick: war walthers Nimbus schliesslich nicht unbeteiligt, an der Gründung der Klausner Künstlerkolonie...

In der Hohlform mit ihrem Sog nach oben zum Licht hin, findet das Auge nur vage definierte Raumbegrenzungen vor. „der Raum geht ins Unendliche, geradewegs dem Himmel entgegen“

Überall in Bewegung

Zunächst scheint alles in sich zu ruhen, doch Boden, wände- und selbst der Luftraum werden zum „dynamischen Bildträger“, wenn die „Enten- Kunst“ zu flattern beginnt: Ein Windrad treibt über ein Kegelradgetriebe die im Raum stehende Welle an und versetzt alles in eine langsam kreisende Bewegung.

Nachhaltig und aus Holz

Das einfache Traggerüst besteht aus aneinander gestellte Stangen und eingezogenen Brett-Plattformen. Spielerisch folgt die Schindelverkleidung aussen der weichen Rundform und hüllt das Entenhaus in ein bergendes (Grau-Feder-) Kleid, für dessen Farbe die sich bald entwickelnde Patina sorgen wird. Die Drehbewegung des windrades führt den Kindern bildhaft vor Augen wie aus kinetischer Energie elektrische wird: Brennen die Lichter, bläst der Wind...



Man mag sich vorstellen, wie Kinder mit offenem Mund am Boden der Arena liegend, jeglichen Orts- und Zeitgefühls beraubt, der gleichmäßigen Drehbewegung folgen.



10 Cafè Museum

Einladend präsentiert sich das Museums-Café: gut sichtbar vom Parkeingang und mitten im Grün. Es kann autonom bespielt werden und ist auch montags geöffnet. So wird es in dieser Position mit seinen Besuchern zum ständigen Werbeträger für das „TINNE Museum“.

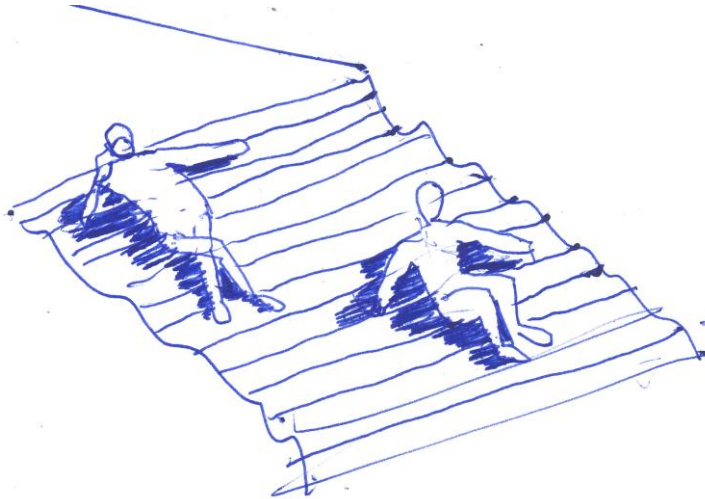
Es ist in den raumhaltigen Baukörper der Kunsthalle eingefügt. Eine breite Treppe, auf der es sich gut in der Sonne sitzt, stellt eine Verbindung her zwischen der Cafeterrasse oben und dem Haupteingang unten,

11 Sonderausstellung

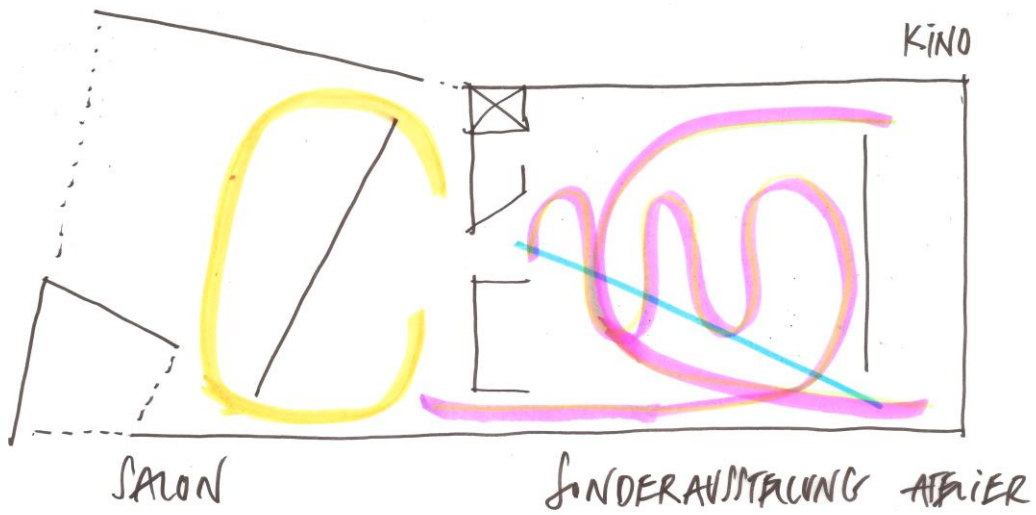
Vom lichtdurchfluteten Treppenhaus taucht man ein in den großen Ausstellungsraum. Die abgesenkte Übergangszone bereitet den Besucher vor auf einen hohen und gleichmäßig belichteten Ausstellungssaal. Seine unterschiedlichen Durchwegungsmöglichkeiten erlauben mal ein flottes Durchqueren, mal ein selbstvergessenes Schweifen im vielfältig beispielbaren Grossraum.

12 Kino

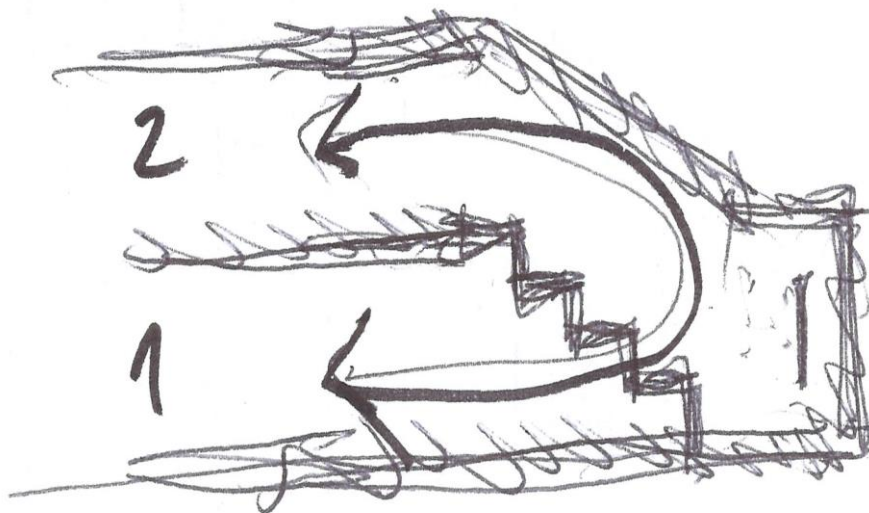
Wenn in Museen Filme gezeigt werden, herrscht im (abgedunkelten) Raum meist ein reges Kommen und Gehen. Das Kino im Tinne Museum verbindet die Ausstellungsebene oben mit dem Werkraum unten. Analog zu dieser Konzeptidee gibt es hier eine Bestuhlung wie im Autobus: wenige Sitze nebeneinander, dafür viele Sitze hintereinander. Ein- und Ausstieg vorne und hinten und für Sonderfahrten spätabends einen eigenen Eingang von aussen.



10 Cafè Museum Skizze Verfasser



11 Sonderausstellung Skizze Verfasser



12 Kino skizze Verfasser