

“Raumgefühl - gefühlter Raum”

Entwurf Innenarchitektur

Für starke Gefühle auslösende Begriffe sind Raumkompositionen zu entwickeln, die diese Begriffe darstellen, sichtbar machen und emotional spürbar werden lassen.

RAUSCH

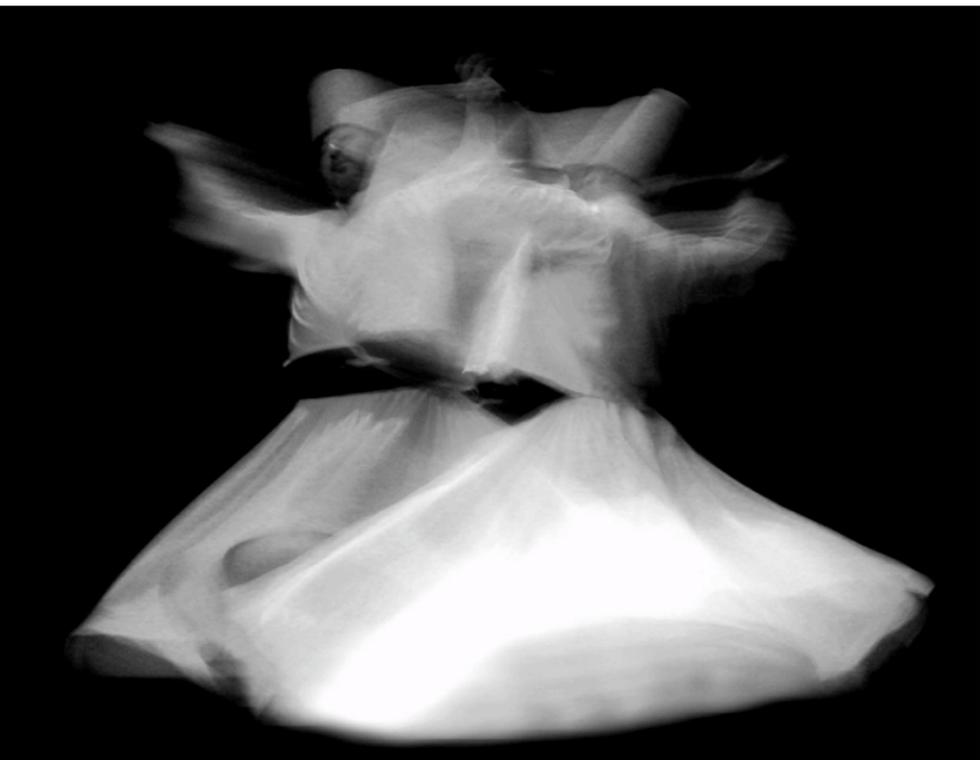
MARIA NICKOL

Gefühl	1
Gefühlter Raum	2
Inspiration Assoziation	3
Form	5
Umraum	7
Dramaturgie	9
Bewegung	11
Licht	13
Oberfläche Material	15
Impressum	17

Gefühl

“Damit es Kunst giebt, damit es irgend ein ästhetisches Thun und Schauen giebt, dazu ist eine physiologische Vorbedingung unumgänglich: der Rausch.”

– Friedrich Nietzsche



Der Rausch ist einer der ursprünglichsten und ältesten Zustände der Welt. Er taucht in jeder Kultur und Religion der Welt auf. Die Sichtweise auf den Rausch, seine Bedeutung und seinen Stellenwert sind jedoch dem Wandel der Zeit unterworfen.

Er wurde verehrt, zelebriert, verurteilt, pathologisiert und trotzdem immer wieder ausgeübt.

Rauschzustände können durch unterschiedlichste Mittel erzeugt werden.

So kann man sich in Rausch versetzen durch Musik, Bewegung, Sex, Rituale, psychoaktive Pflanzen oder chemische Stoffe.

Bei meinem Entwurf klammere ich den Rausch durch verschiedenste Substanzen aus. So wie das Wort "Rausch" in unserem Sprachgebrauch vom altdeutschen Wort für "rauschen", was lautmalerisch für eine rauschende

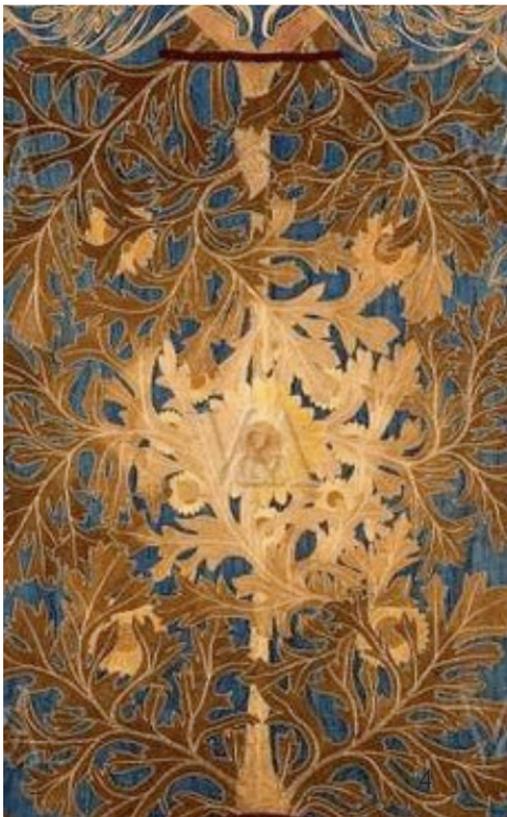
Bewegung steht, ist auch dieser Entwurf auf die Bewegung und Rythmus zurückzuführen. Inspiriert ist er von den drehenden Derwischen der Mevlevi-Tariqa innerhalb des Sufismus. Sie sind gekleidet in weiße Gewänder, die sich wie Tellerröcke heben, während der Derwisch sich drehend in den Rausch tanzt.

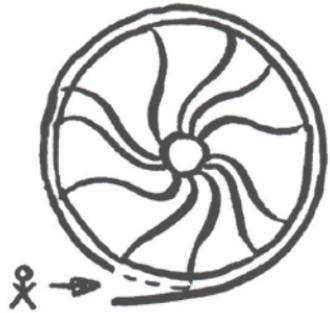
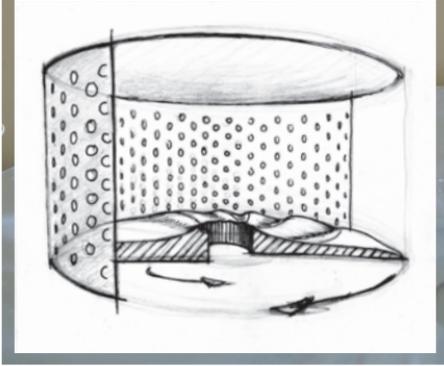
Eine weitere Inspirationsquelle ist das Rotieren einer Waschmaschine im Schleudergang. Banal, vielleicht, ist es jedoch ein Schauspiel, daß einen bei längerem Zusehen abdriften lässt.

Das Prinzip der drehenden Bewegung ist das Hauptthema dieses Entwurfs.

Dabei ist es als kreisförmige Bewegung ein Symbol für die ewige Wiederkehr und das Einheitsempfinden, das durch Rauschzustände angestrebt wird.



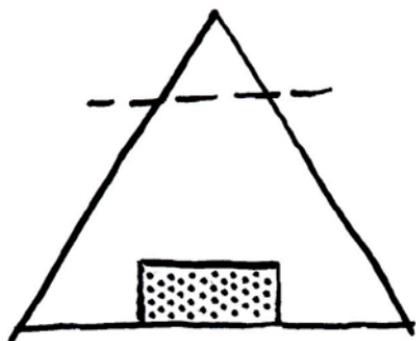
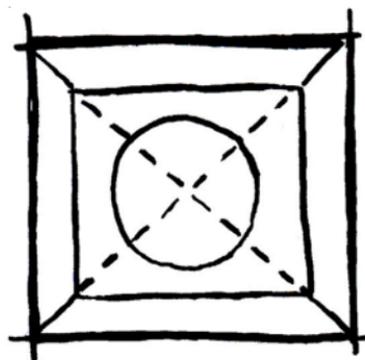






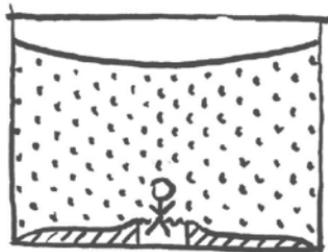
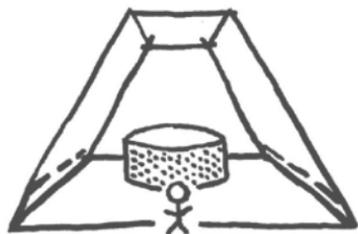
Der Raum hat die runde Form einer Waschtrommel. Seine Wände sind ebenso durchlöchert und lassen einzelne Lichtstrahlen in das Innere des Raumes.

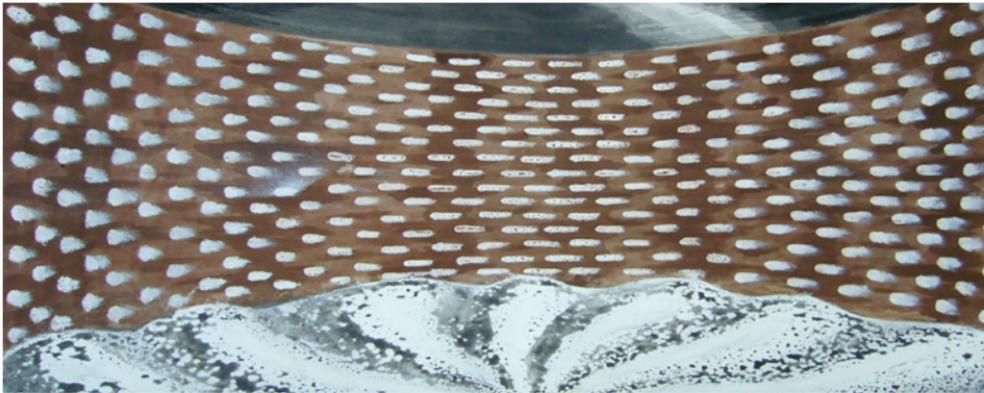
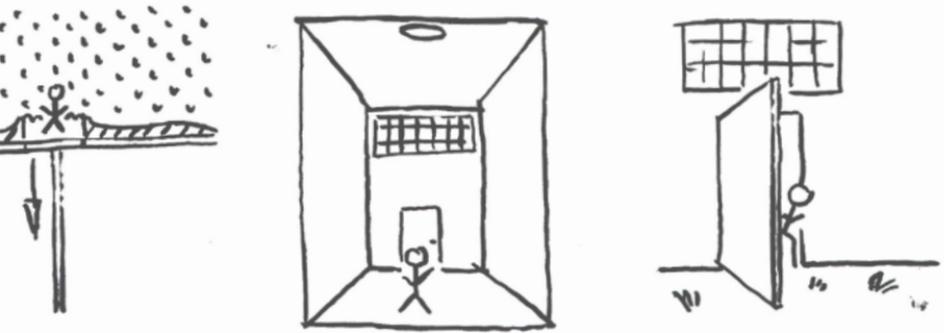
Sein Boden ist nicht flach, sondern nimmt die Form eines wirbelnden Derwisch-Rocks auf und lässt in der Mitte des Raumes eine Standfläche für den einzelnen Besucher frei. Sowohl der Raum, als auch der Boden sind beweglich gelagert. Während sich der Trommelförmige Umraum in die eine Richtung bewegt, dreht sich der Boden in die entgegengesetzte.





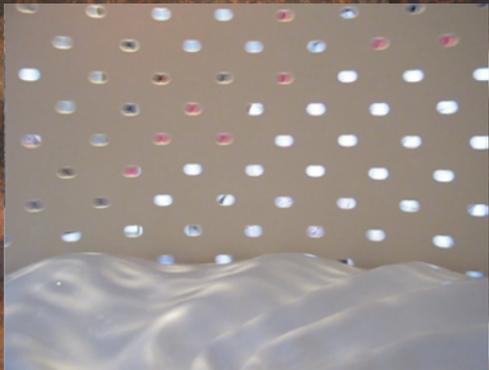
Der Rausch-Raum befindet sich innerhalb einer mächtigen, dunklen Pyramide aus Beton, deren Spitze abgetrennt ist. Dieser Raum ist drückend und übermächtig, wie sich die Welt manchmal anfühlen kann. Die Pyramidenspitze fehlt, als Zeichen für die Abtrenntheit von höheren Sphären, die man durch den Rausch zu erlangen sucht. Die geneigten, polierten Wände werfen unser Spiegelbild verzerrt zurück. Der mit schwarzem Straub bedeckte Boden ist angeleuchtet und symbolisiert, wie wenig wir von unserer Welt sehen. Und auch aus dem Staub wollen wir uns durch den Rausch heben. Unter dem Rauschraum befindet sich ein Maschinenraum, in den man nach dem Rausch entlassen wird. Er ist klein, eng und ernüchternd. Eine unscheinbare Tür führt ins Freie.

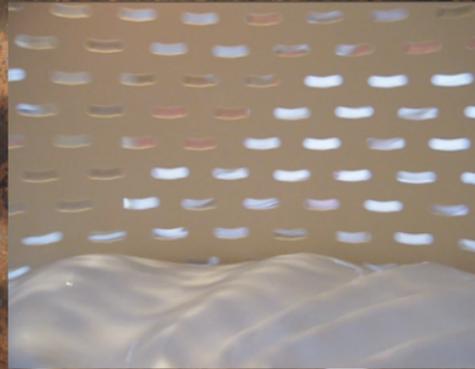
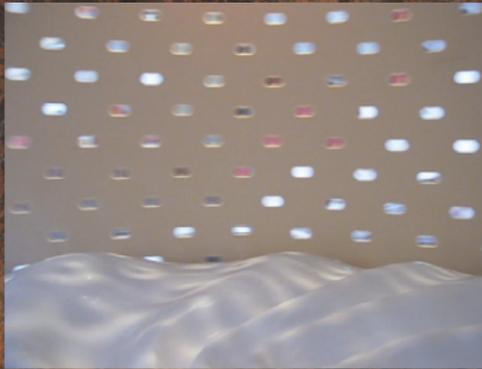




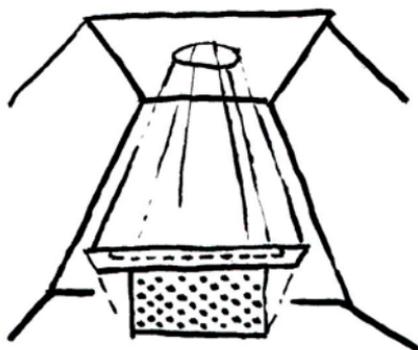
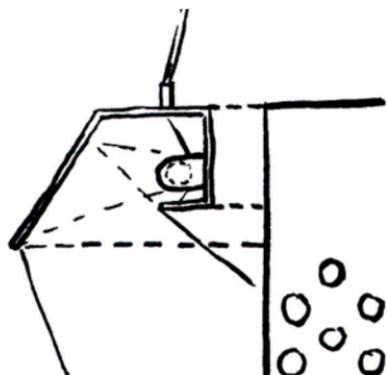
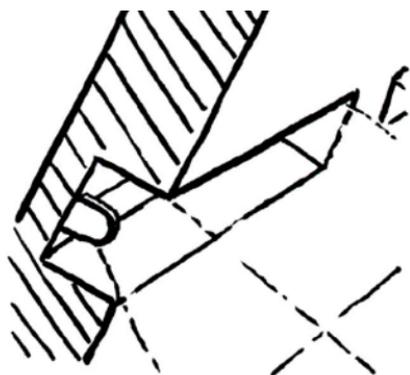
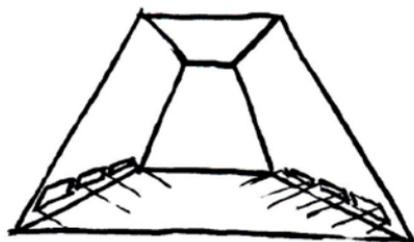
Zuerst wird die Pyramide betreten. Auf einem längeren Weg durch den Staub betritt man den von aussen angeleuchteten, stahlgänzenden Rausraum und bewegt sich über den geschwungenen, weißen Boden in das Zentrum. Dort angelangt wird ein Mechanismus ausgelöst, der den Raum in seine Drehbewegung versetzt. Das Licht dringt von aussen

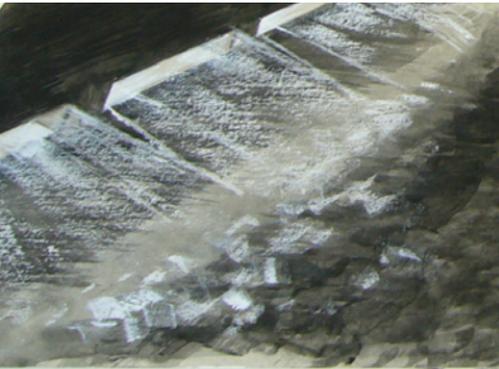
durch die Löcher und trifft auf den weißen, drehenden Rock. Dieser reflektiert die Strahlen und so ist der Raum erfüllt von einem ekstatischen Lichtspiel. Wie auch beim Rausch verschwindet das Gefühl für Raum und Zeit und verliert sich in Bewegung und Licht. Nun wird der Besucher auf seiner Plattform gesenkt und findet sich wieder in der realen Welt.





Die Drehbewegung von Raum und Boden ist gegenläufig. Der Besuch im Zentrum dreht sich mit dem Boden, so daß er das Zentrum des Rocks bildet. Die Löcher verschwimmen vor den Augen und können gleichzeitig den Rythmus wiedergeben. Je nach Drehgeschwindigkeit bleiben die Löcher stehen, bewegen sich vorwärts oder rückläufig. Das vermindert die Fähigkeit, Tempo und Raum leicht einzuschätzen und symbolisiert das Spiel der Zeit.





In den Seitenwänden der Pyramide sind Wandöffnungen kurz über dem Boden eingelassen. Darin finden sich Lichtquellen, die den Boden mit Streiflicht bedecken und den durch die Schritte aufgewirbelten Staub anleuchten. Sie lassen den oberen Teil der Pyramide im Dunkeln und Ungewissen.

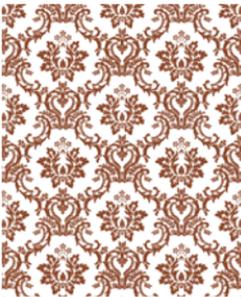
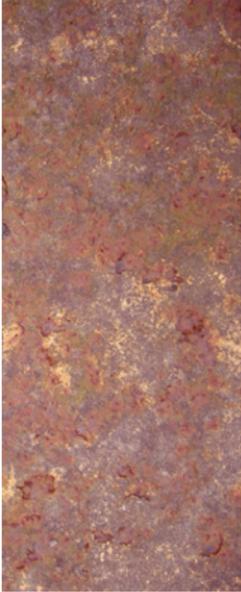


Der Rausraum wird von aussen beleuchtet durch eine ringförmige, industriell anmutende Leuchte, die von der Decke der abgeschnittenen Pyramide abgehängt ist. Das Leuchtmittel strahlt indirekt über eine im schrägen Winkel stehende Spiegelfläche schräg von oben durch die Löcher auf den weißen, gewellten Boden des Rausraumes, wo das Licht reflektiert wird.



Der Pyramidenraum ist aus geschliffenem und poliertem Betonplatten und reflektiert schummrig das Licht. Der Boden ist bedeckt mit schwarzem, staubigem Sand, der beim Durchqueren des Raumes aufwirbelt. Die Aussenhülle des Rauschraumes ist aus gebürstetem Stahl.





Das Innere des Raums ist ebenfalls Stahl, jedoch gerostet. Als Ausdruck für Ursprünglichkeit und Alter des Rauschgefühls ist auf dem Rost die Spur einer historische Tapete zu sehen. Der Derwischrock ist aus festem, weißen, polierten Material und bildet so einen Kontrast zum verrosteten Stahl. So wird der Zwiepsalt zum Rausch und seinen guten, wie schlechten Eigenschaften gezeigt.

Impressum

“Maria Nickol”

Raumgefühl - gefühlter Raum

Dokumentation

zum Entwurf im Hauptstudium

Sommersemester 2010

Gastprof. Peter Trunzer,

Ass. Corina Forthuber

Fachgebiet Innenarchitektur

Burg Giebichenstein

Hochschule für Kunst und Design Halle

c 2010

Diese Dokumentation ist ausschließlich
für den hochschulinternen Gebrauch
bestimmt.

