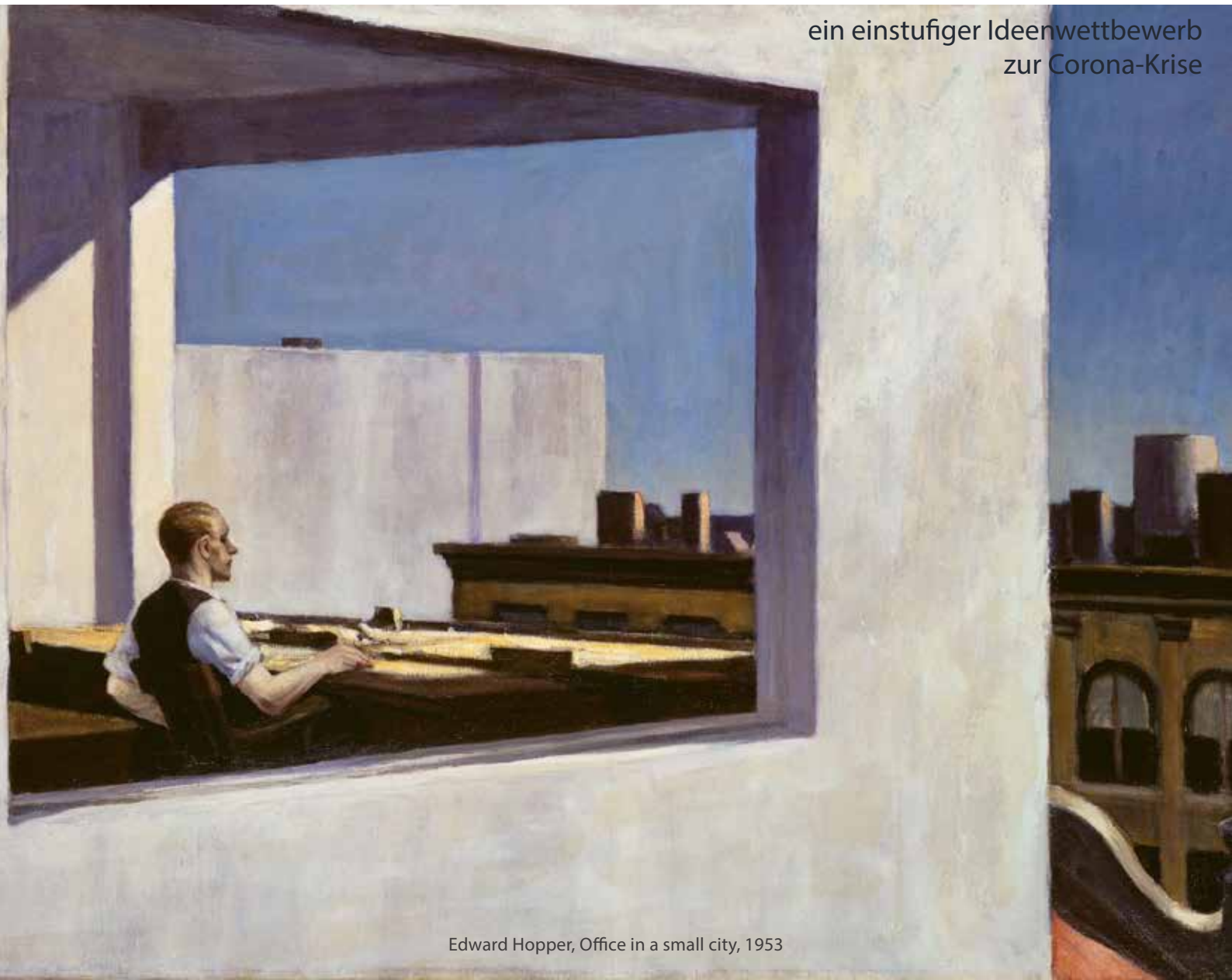


ISOLATIONEN BEWOHNEN

ein einstufiger Ideenwettbewerb
zur Corona-Krise



Edward Hopper, Office in a small city, 1953

EINLEITUNG

Die Lebensrealität der meisten Menschen hat sich in den letzten Wochen radikal verändert. Die weltweite COVID-19 Pandemie schränkt das physisch-soziale Leben drastisch ein und verkleinert den persönlichen Bewegungsradius in vielen Fällen auf die nun sprichwörtlichen eigenen vier Wände. Diese einschneidende Veränderung trifft nicht nur uns, sondern auch unseren Wohnraum unvorbereitet. In den meisten Fällen ist dieser im urbanen Raum nicht dafür ausgelegt die neuen Anforderungen aufzunehmen und alle Bereiche des normalen Lebens auf sich zu vereinen.

Der vorliegende Wettbewerb lädt nun dazu ein, diese Grundproblematik in Zeiten von COVID-19 in Frage zu stellen und Wohnraum zu denken, der diesen Ausnahmezustand zum Normalzustand erhebt. Ein Versuch die dystopische Realität in qualitative Form zu bringen.

Ein gesundheitliches, politisches, aber vor allem soziales Umdenken wird dadurch in dieser fiktiven Gesellschaft notwendig. So stellt sich die Frage, wie Wohnraum – der sich nun nicht mehr nur auf Wohnen beschränken darf – diesen neuen Anforderungen gerecht werden kann. Die Funktionstrennung zwischen „Wohnen“, „Arbeiten“ und „Freizeit“ wird obsolet.

Noch nie waren Menschen so sehr an ihren Wohnort gebunden.

Noch nie mussten BewohnerInnen ohne Fremdkontakt Monate, wenn nicht sogar Jahre, in den eigenen vier Wänden ausharren.

Noch nie mussten so viele Anforderungen in einer einzigen allumfassenden architektonischen Typologie Raum finden.

Noch nie war es so notwendig Wohnen neu zu denken, im Angesicht einer veränderten Realität, die uns möglicherweise nie mehr ganz verlässt, im Rahmen der Aufgabenstellung aber dauerhafter Normalzustand ist.

AUFGABENSTELLUNG

Mit der in den letzten Wochen und Monaten nötig gewordenen Veränderung der Wohngewohnheiten von Millionen Menschen stößt der Wohnbau auf Grenzen, die in dieser Art bis dato noch nicht bedacht werden mussten.

Die hier thematisierte architektonische Aufgabe basiert auf dem Gedankenspiel, dass die BewohnerInnen eines Mehrparteien-Hauses über mehrere Monate, wenn nicht sogar Jahre, hinweg ihren Wohnbereich zu keinem Zeitpunkt verlassen dürfen. Gearbeitet wird aus dem Home-Office, Essen kann von Restaurants oder einem Supermarkt geliefert werden und die sozialen Kontakte der BewohnerInnen mit der „Außenwelt“ können über soziale Medien aufrechterhalten werden.

Zu konzipieren ist demnach ein Wohnbau im innerstädtischen Gebiet Wiens, der den Anforderungen eines Lebens, welches strikt an die eigenen vier Wände gebunden ist, gerecht wird. Die herkömmliche Wohnung findet kaum Antworten auf eine derartig extreme Situation und soll hierbei kritisch hinterfragt und weitergedacht werden. So entsteht die Chance Wohnen auch für kommende Generationen neu zu denken und zu erweitern. Utopische Projekte zum Thema „Wohnbau“ und radikal-alternative Konzepte zu den Wohngewohnheiten der Menschen im Allgemeinen sollen in diesem Wettbewerb ihren Platz finden.

BAUPLATZ

Als Bauplatz wurde ein innerstädtischer Ort im sechsten Wiener Gemeindebezirk gewählt. Da es sich um einen Ideenwettbewerb handelt, darf auf dem Bauplatz frei entworfen werden: die Bebauungsbestimmungen der Stadt Wien sind nicht zwingend zu beachten.



RAUMPROGRAMM UND VORGABEN

Der Entwurf soll einer repräsentativen Bandbreite der österreichischen Bevölkerung gerecht werden und den demografischen und sozialen Gefügen einer durchmischten Gesellschaft Rechnung tragen.

Zu konzipieren ist Wohnraum für **400 Personen**, der in differenzierten Einheiten, möglichst vielen **unterschiedlichen Wohnformen** (Einzelpersonen, Familien, Wohngemeinschaften, Wohncluster, etc.) Raum geben soll.

Die BewohnerInnen sind dabei nicht als eine große „Infektionsgruppe“ zu behandeln. Die Trennungen und Überschneidungen des neuen Alltags sollen berücksichtigt und herausgearbeitet werden.

Die Übergänge zwischen privat und öffentlich, sowie zwischen Freiraum und Rückzugsraum, die diese fiktive Gesellschaftsform hervorbringen wird, müssen somit als Bindeglied fungieren, um so etwas wie Sozialleben im nicht virtuellen Raum weiter bestehen zu lassen.

Die Auslegung des konkreten Raumprogramms bleibt den TeilnehmerInnen selbst überlassen. Dabei darf auch der Grad der Abstraktion selbst gewählt werden, solange die generelle konzeptuelle Idee vermittelt werden kann.

ABLAUF

Beginn der Anmeldung: 14.4.2020

Ende der Anmeldung: 28.5.2020, 23:59

Abgabe 1.6.2020, 23:59

Bekanntgabe der Ergebnisse 10.6.2020

ANMELDUNG

Zielgruppe:

Dieser einstufige, Ideenwettbewerb ohne Anspruch auf Realisierung richtet sich in erster Linie an ArchitekturstudentInnen und junge ArchitektInnen, wie auch LandschaftsarchitektInnen oder RaumplanerInnen. Aber auch allen anderen gestalterischen Disziplinen ist eine Teilnahme selbstverständlich nicht vorenthalten. Jedes Team besteht aus maximal 3 Personen, und alle Mitglieder müssen unter 40 Jahre alt sein. Alle Teams bleiben bis nach der Evaluierung durch die Fachjury absolut anonym und werden nur durch ihre einmalige Registrierungsnummer identifiziert. Einreichungen die Logos, Namen oder andere mögliche Identifikationshinweise enthalten werden nicht evaluiert und umgehend vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Registrierung:

Der Wettbewerb richtet sich an Studierende und junge GestalterInnen. Jurymitglieder oder ähnlich involvierte Personen in die Gestaltung dieses Wettbewerbs ist die Teilnahme untersagt. Die Registrierungsgebühr beträgt 30€. Die maximale Teamgröße darf 3 Mitglieder nicht überschreiten. Mit der Einzahlung bezieht jedes Team einen Registrierungscode. Teams können auch mehrere Projekte einreichen, müssen jedoch für jedes einen eigenen Registrierungscode erwerben. Teammitglieder dürfen nach der Registrierung nicht mehr ausgetauscht, hinzugefügt oder entfernt werden.

Die Beurteilung erfolgt anonymisiert.

Bezahlung:

Die Details zur Überweisung der Teilnahmegebühr erfolgen per Mail nach Anmeldung zum Wettbewerb. Alle Überweisungsgebühren oder andere Bankgebühren sind von den Teams zu tragen. Als gültige Einzahlung gilt nur eine bis zur Deadline eingelangte Überweisung.

ABGABE

Abgabeanforderungen:

Deadline 1.6.2020, 23:59

Einzureichen ist **eine Datei** im **Format 16:9**, quer.

Die zur Vermittlung der Idee gewählten Darstellungsformen sowie Medium (Bild, Pläne, Video, etc.) sind frei wählbar.

Die Jury wird unter den Gesichtspunkten der gelisteten Bewertungskriterien beispielsweise keine Unterscheidung zwischen einem klassisch architektonischen Entwurf und einer animierten Bildsequenz vornehmen. Ziel ist es einer multidisziplinären Bandbreite an GestalterInnen die Möglichkeit zu geben an dem Wettbewerb teilzunehmen.

Die Dateigröße darf dabei **2 GB** nicht überschreiten.

Der Registrierungscode muss zweifelsfrei mit der eingesendeten Datei in Verbindung zu bringen sein. Ein erläuternder Text von **ca. 200 Zeichen** ist als eigene Datei beizufügen oder im gewählten Abgabeformat zu integrieren.

Der Dateiname darf ausschließlich den Registrierungscode beinhalten.

Abgabe:

Die Einreichung erfolgt mittels eines wetransfer.com Links an:
wettbewerb@atelierkopfhoch.com

Die Teams erhalten eine Bestätigung der Einreichung innerhalb von bis maximal 72 Stunden nach Abgabe.

Preisgeld:

Das Preisgeld beträgt 600€ und wird zu gleichen Teilen an die besten drei Beiträge ausgeschüttet. Der auslobende Kulturverein behält sich vor, weitere Arbeiten, nach Empfehlung der Jury, auszuzeichnen.

In jedem Fall kommen nach Abzug der entstandenen Kosten, seitens auslobender Stelle, alle durch Teilnahmegebühren eingelangten Beträge zur Ausschüttung.

JURY

Sybille Caspar
Architektur
www.casparwichert.at

Mark Neuner
Architektur/Design
www.mostlikely.at

Klemens Schillinger
Produkt/Möbeldesign
klemensschillinger.com

Markus Spiegelfeld
Architektur
www.werkstattwien.at

Ulrike Tinnacher
Architektur
www.ulriketinnacher.at
www.tiburg.at

Marie Boltenstern
Design
www.boltenstern.com

Paula Brücke
Architektur
www.miesmagazin.tv

Die Mitglieder der Jury werden alle in dem vorausgesetzten Rahmen eingelangten Projekte bewerten. Die Jury wird ihre Entscheidung aufgrund der Expertise ihrer Mitglieder, der Form der Abgabe und der Kohärenz der Projekte mit der Auslobung bewerten.

Folgende Parameter werden der Jury als Bewertungsgrundlage dienen:

Originalität und Qualität des Entwurfs

Antwortfindung zu der im Wettbewerb dargestellten Problemstellung

Qualität und Klarheit der Präsentation

Die Teilnahme am Wettbewerb steht allen kreativen Disziplinen offen, dabei darf der Grad der Abstraktion der eingereichten Unterlagen selbst gewählt werden.

REGELN

Entschädigung:

Unter keinen Umständen kann ein Team nach einer erfolgreichen Registrierung ihre Registrierungsgebühr rückfordern.

Copyright:

Das uneingeschränkte Copyright und Eigentum bleibt bei den AutorInnen der eingereichten Arbeiten. Die Auslobende Organisation Kulturverein Kopfhoch behält sich das Recht vor, eingereichte Arbeiten in ihr digitales Archiv aufzunehmen und zu publizieren (Druck und online). Teammitglieder haben nach Öffentlichmachung der Beiträge das Recht ihre Arbeit zu publizieren, drucken oder auszustellen, solange Titel und Organisation des Wettbewerbs ordnungsgemäß referenziert und genannt werden.

Disqualifizierung:

Alle Teams werden umgehend disqualifiziert sollte
in irgendeiner Form versuchten werden Kontakt mit einem Jurymitglied aufzunehmen
ihr Beitrag nach der genannten Deadline eingereicht werden
ihr Beitrag mit Namen oder Logos versehen sein
der Beitrag nicht den oben genannten Kriterien einer ordnungsgemäßen Einreichung entsprechen

Allgemeine Bedingungen:

Bei Einreichung eines Beitrags zu diesem Wettbewerb erklärt sich jedes Teammitglied mit den genannten Regeln einverstanden, wie auch mit der finalen Entscheidung der Fachjury. Die Organisation behält sich das Recht vor den Zeitplan des Wettbewerbs zu jedem Zeitpunkt zu verändern. In diesem Fall werden alle Teams per Email verständigt.

Dieser Wettbewerb ist ein Ideen-Wettbewerb ohne jeden Anspruch auf Realisierung. Bestehende Bebauungsbestimmungen oder andere Einschränkungen dürfen außer Acht gelassen werden. Die auslobende Organisation schreibt diesen Wettbewerb aus, um einen fachlich

wertvollen Diskurs anzuregen und gute Arbeiten auszuzeichnen, um neue Perspektiven aufzuzeigen und innovative Strategien zu entwickeln.

Die Organisation behält sich das Recht vor, Arbeiten die nicht den oben genannten Kriterien entsprechen auszuzeichnen, sollte die Qualität des Beitrags die Interpretation der Kriterien rechtfertigen.

Im Fall einer Unterschreitung der Anzahl von mindestens drei ordnungsgemäß und fristgerecht eingegangenen Einreichungen, behält sich die Ausloberin vor, unter Erstattung der Teilnahmegebühr, von einer Durchführung des Wettbewerbes abzusehen.

Kontakt:

Für alle Fragen bezüglich des Wettbewerbs bitten wir die TeilnehmerInnen sich strikt an die zeitlichen Vorgaben zu halten. Die Organisation ist für alle per Email unter wettbewerb@atelierkopfhoch.com bis zum 4.5.2020 zu erreichen. Alle relevanten Informationen sind unter <http://www.atelierkopfhoch.com> zu finden.

Im Namen der Organisation dürfen wir alle teilnehmenden Teams herzlich willkommen heißen und viel Glück und Erfolg für ihre Beiträge wünschen!

Wettbewerbsausloberin: Kulturverein Kopfhoch, Gumpendorferstraße 51/41-42, 1060 Wien

