HARDWARE / SOFTWARE

GEBÄUDE SIND KEINE STATISCHEN OBJEKTE, SIE SIND EINE SICH STÄNDIG VERÄNDERNDE KOMBINATION VON MATERIALIEN.

Trotz der direkten Konnotation von Architektur mit etwas Dauerhaftem, Komplettem und Unbeweglichem ("Immobilien") besteht die wesentliche Eigenschaft eines nachhaltigen Gebäudes darin, dass es wachsen und sich verändern kann. Unvorhersehbare Veränderungen in der Gesellschaft zwingen Gebäude dazu, sich an neue Bedingungen anzupassen. Die Umweltkrise und die Ressourcenknappheit zwingen uns, die Art und Weise, wie wir Architektur entwerfen, bauen und erhalten, zu überdenken. Wir sollten aufhören, Gebäude als fertige Strukturen und statische Objekte zu entwerfen, und sie als sich entwickelnde Organismen begreifen, die sich im Laufe der Zeit natürlich verändern sollten. Die Transformation sollte jedoch ohne naives Vertrauen in den unvermeidlichen technologischen Fortschritt erfolgen, der die Metabolismus-Bewegung geprägt hat. Die Rekonstruktion und Anpassung eines bestehenden Gebäudes ist kein abgeschlossenes Projekt, kein Endzustand, sondern nur ein Schritt in einem Prozess der ständigen Entwicklung und Transformation. Die Rolle des Architekten verlagert sich daher vom Hauptbaumeister zum Hauptkurator von Raum und Material.

MANIFESTO "HARDWARE/SOFTWARE" IN DER ARCHITEKTUR

- Bauen ist ein Zustand der Substanz eines Materials.
- Jede Funktion ist vorübergehend.
- Um mit ständigen Veränderungen ohne Abriss fertig zu werden, müssen wir eine Architektur entwerfen, die sich anpassen kann.
- Gebäude sollten als zwei Systeme betrachtet werden: HARDWARE, die dauerhafte, funktionslose Struktur, die für lange Zeit bestehen bleibt, und SOFTWARE, die leicht abnehmbar, wiederverwendbar und leicht zu verändern ist. Sie ermöglicht die Anpassung des Gebäudes an ein neues Programm, einen neuen Kontext, neue Nutzer oder andere veränderte Bedingungen.

HARDWARE IN DER ARCHITEKTUR

Bestehende Gebäudestrukturen werden auf die "HARDWARE" eines Gebäudes reduziert.

- HARDWARE ist eine Grundstruktur für lange Lebensdauer: dauerhaft tragende Elemente.
- HARDWARE ist die Maximierung der Nutzung der bestehenden Struktur.
- HARDWARE maximiert die Freiheit der verschiedenen Funktionen und Programme.
- HARDWARE ermöglicht eine flexible Organisation des Raumes: legt das System der Zirkulation, die Grundmasse des Raumes und die wichtigsten Strukturelemente fest
- HARDWARE antwortet auf den städtischen Kontext und die Planungsrichtlinien.
- Die Materialien von HARDWARE sind langlebig und robust. Sie sind nicht dafür gedacht, über lange Zeiträume hinweg verändert oder abgerissen zu werden.

Um die funktionell flexible, aber grundlegende HARDWARE-Struktur an eine bestimmte Funktion anzupassen, wird das System der SOFTWARE in Gebäuden eingeführt.

SOFTWARE IN DER ARCHITEKTUR

- SOFTWARE ist ein Bindeglied des Gebäudes mit den aktuellsten, neuesten Bedingungen: funktional, klimatisch, rechtlich, ökologisch..
- SOFTWARE verwendet zeitgenössische Technologien und Materialien, um auf die neuen Herausforderungen zu reagieren.
- SOFTWARE ist letztlich wiederverwendbar; sie ist für die Demontage oder Wiederverwendung konzipiert.
- SOFTWARE passt die Struktur an unterschiedliche Umweltbedingungen an: (Sommer/Winter; Tag/Nacht; Sonne/Schatten; ruhig/lauschig) mit Hilfe von Vordächern, Markisen, Rollläden, Vorhängen usw. Sie ermöglicht es, die beheizte Kontur des Gebäudes zu verändern.
- SOFTWARE erfüllt die Anforderungen an Privatsphäre / Offenheit
- SOFTWARE bietet zusätzliche Zugänge, die für bestimmte Typologien erforderlich sind (Terrassen, bewegliche Trennwände, temporäre Treppen, Eingänge usw.).

WARUM IST DAS TRIEMLI STADTHOTEL EIN WICHTIGER UND WERTVOLLER FALL

Durchschnittliche Gebäude erhalten oft einen gewissen historischen und kulturellen Wert allein durch die Tatsache, dass sie 70 und mehr Jahre überlebt haben. Gebäude, die zwischen 30 und 70 Jahre alt sind, sind zwar nicht mehr neu, aber auch noch nicht historisch, und sie sind am anfälligsten für einen möglichen Abriss.

Diese Gebäude sind schon allein deshalb wertvoll, weil sie existieren, weil sie gebaut wurden. Aber nicht nur die verkörperte Energie ist wichtig, die moderne Architektur dieser Epoche bietet auch viele Möglichkeiten für Veränderungen, Umgestaltungen und Weiterentwicklungen. Das Stadthotel Triemli ist ein sehr wertvolles Fallbeispiel, ein potenzielles Polygon von Ideen für zukünftige Projekte nach dem HARDWARE/SOFTWARE-Prinzip.

- Das Stadthotel Triemli ist ein vorhandener Materialbestand.
- Rationale Modularität und Wiederholungen bieten die Möglichkeit zur Optimierung von einzigartigen Lösungen: 1 Lösung passt für alle 3 Türme, alle Stockwerke.
- Es wurde (zumindest teilweise) für die Demontage gebaut. Vorgefertigte Einzelelemente ermöglichen eine relativ einfache Umgestaltung.
- Hohe Qualität der Konstruktion und robuste Materialien.

Drei Türme ermöglichen nicht nur die Präsentation des HARDWARE/SOFTWARE-Konzepts, sondern auch die Darstellung in drei verschiedenen "Graden/Szenarien". Die drei Grade/Szenarien der Umgestaltung hängen von der Dauer der potenziellen Gebäudeumgestaltung und der Höhe der Mittel ab, die in die Umgestaltung investiert werden sollen.

Wir schlagen drei Zeiträume für die Häufigkeit des Funktionswechsels vor: Transformation für Tage - Transformation für Monate - Transformation für Jahre.

GEBÄUDE-TRANSFORMATION. SCHRITTE.

"Destillation" der inneren Struktur. Das Gebäude zu einer perfekten "Hardware" bringen - ein tragendes strukturelles Raster, das in Zukunft verschiedene konsequente Transformationen ermöglicht und praktisch jede Funktion in das Gebäude einbauen kann.

1. Abriss von nicht wesentlichen Trennwänden.
2. Die vorhandenen Räume sind zu klein für eine flexible Nutzung. Ein Einschnitt in den quer verlaufenden Pretonwänden ermöglicht es, die Enfiladen der Räume in jedem Stockwerk zu verbinden. Jede Öffnung wird durch einen horizontalen Balken und vertikale Pfosten verstärkt.
3. Um die Lasten zu verringern, werden diese Öffnungen vom Erdgeschoss bis zum obersten Stockwerk immer breiter, so dass die Räume besser miteinander verbunden sind und immer mehr Licht einfällt.
4. Die Öffnungen sind von entscheidender Bedeutung für das zukünftige nachhaltige Funktionieren der Gebäudegrundrisse und ihre weitere Umwandlung: Sie ermöglichen es, die angrenzenden Zellen zu verbinden oder sie mit temporären, leichten "Software"-Elementen zu unterteilen: Wände und Trennwände, die die Öffnungen ausfüllen können.

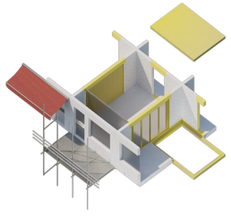
In diesem Stadium wird das Gebäude zu einer "perfekten Hardware" - eine Basis, die in Zukunft vielfach genutzt werden kann und die jede Funktion enthalten kann: von Wohnungen und Hotels bis hin zu Büros und öffentlichen Einrichtungen. Diese Struktur soll für Jahrzehnte und Jahrhunderte dienen.

TURM 1. "TAGE". VERWENDUNG "PERFEKTER HARDWARE" MIT EINEM MINIMUM AN EINGRIFFEN

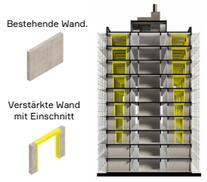
TURM 2. "MONATE". UMWANDLUNG DER "PERFEKTEN HARDWARE" MIT TEMPORÄREN STRUKTUREN FÜR EINE PERFEKTE ZUGÄNGLICHKEIT.

TURM 3. "JAHRE". UMWANDLUNG DER "PERFEKTEN HARDWARE" IN MULTIFUNKTIONALE RÄUME MIT DOPPELTER HÖHE DURCH ENTFERNEN DER BODENPLATTEN

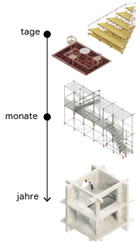
Ein Diagramm mit "HARDWARE und SOFTWARE".



Schema der "HARDWARE und SOFTWARE" in einer typischen Einheit des Triemli Stadthotels



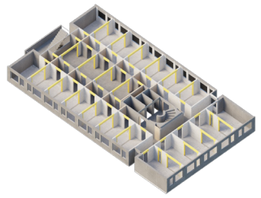
Schema der Umgestaltung der Pretonwände des Triemli Stadthotels und ein schematischer



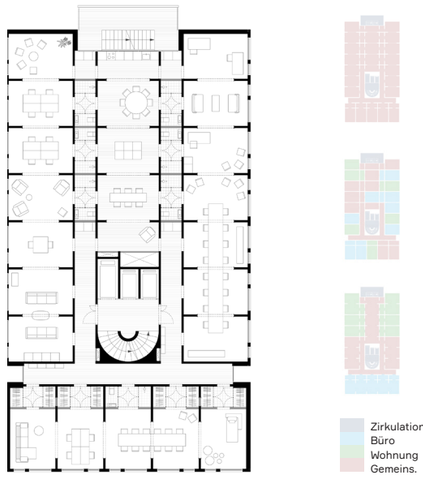
TURM "TAGE"

Turm 1. "Tage". Verwendung "perfekter hardware" mit einem minimum an eingriffen. Innenansicht. Innenansicht.

Axonometrie



Turm 1. "Tage". Verwendung "perfekter hardware" mit einem minimum an eingriffen. Beispiel eines Grundrisses.



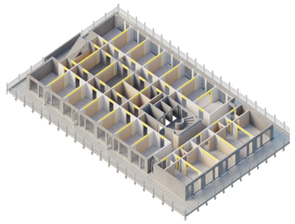
Diese Beispiele zeigen die flexible Organisation von Funktionen und Benutzern im Plan in derselben Struktur.

Turm 1. "Tage". Verwendung "perfekter hardware" mit einem minimum an eingriffen. Ansicht der Fassade.

TURM "MONATE"

Turm 2. "Monate". Umwandlung der "perfekten hardware" mit temporären strukturen für eine perfekte zugänglichkeit. Innenansicht.

Axonometrie



Turm 2. "Monate". Umwandlung der "perfekten hardware" mit temporären strukturen für eine perfekte zugänglichkeit. Beispiel eines Grundrisses.

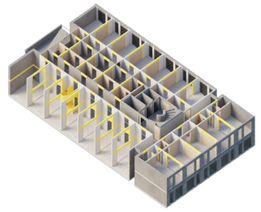
Diese Beispiele zeigen die flexible Organisation von Funktionen und Benutzern im Plan in derselben Struktur.

Turm 2. "Monate". Umwandlung der "perfekten hardware" mit temporären strukturen für eine perfekte zugänglichkeit. Ansicht der Fassade.

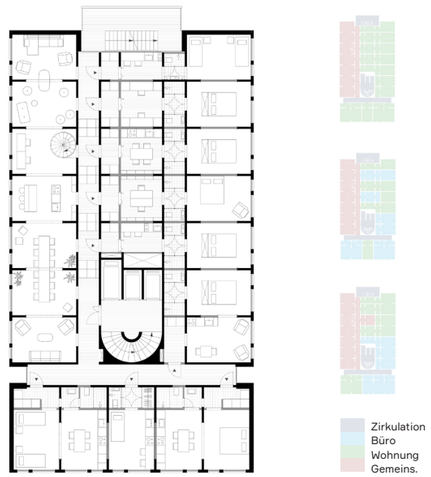
TURM "JAHRE"

Turm 3. "Jahre". Umwandlung der "perfekten hardware" in multifunktionale räume mit doppelter höhe durch entfernen der bodenplatten. Innenansicht.

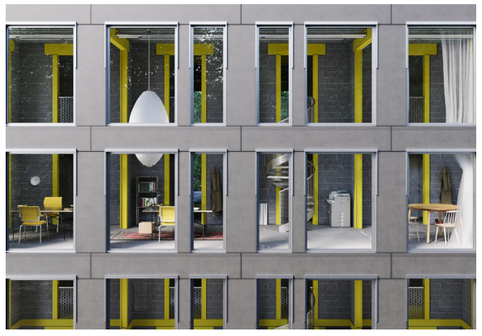
Axonometrie



Turm 3. "Jahre". Umwandlung der "perfekten hardware" in multifunktionale räume mit doppelter höhe durch entfernen der bodenplatten. Beispiel eines Grundrisses.



Diese Beispiele zeigen die flexible Organisation von Funktionen und Benutzern im Plan in derselben Struktur.



Turm 3. "Jahre". Umwandlung der "perfekten hardware" in multifunktionale räume mit doppelter höhe durch entfernen der bodenplatten. Ansicht der Fassade.