

ARCHITEKTEN

Peter Cook, Colin Fournier
Spacelab Cook/Fournier GmbH,
London

BAUZEIT

Wettbewerb: 1999
Baubeginn: Herbst 2001
Eröffnung:
27. September 2003

KOSTEN

Grundstück:
ca. 8 Millionen Euro
Errichtungskosten:
ca. 40 Millionen Euro

FLÄCHEN

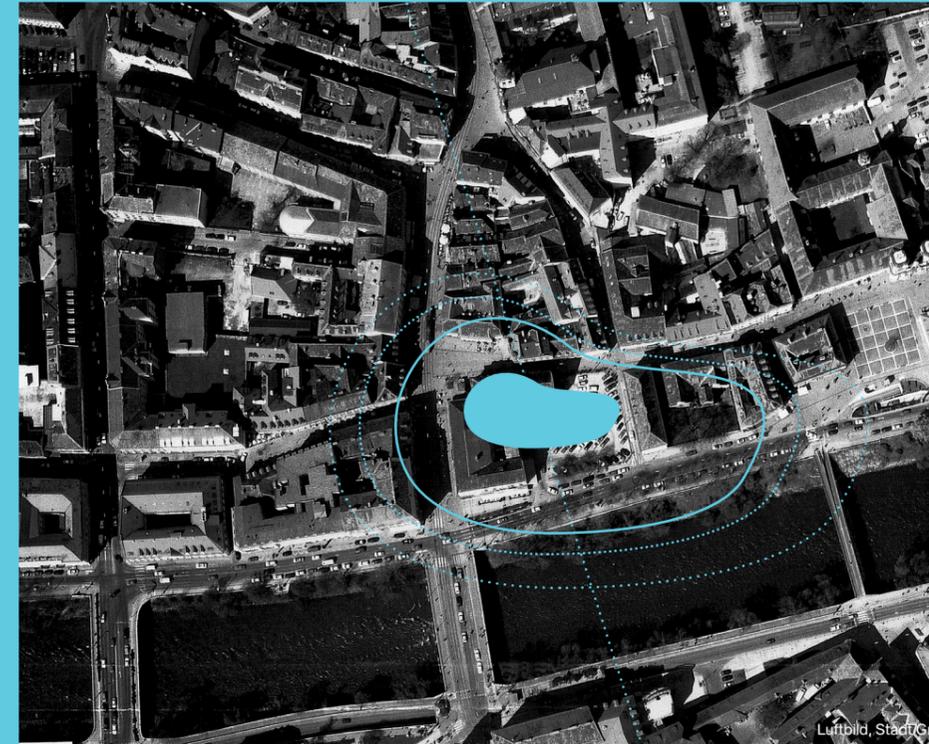
Nutzfläche: 11.100 m²
Ausstellungsfläche: 2.500 m²

ARCHITEKTONISCHE ELEMENTE

Höhe des Kunsthhauses: ca. 23 Meter
Blase: Spannweite ca. 60 Meter
Gewicht: 3,9 Mio. kg
Needle: ca. 40 m lange und 4 m breite
Aussichtsplattform
Travelator: zwei Rollbänder, jeweils ca. 30 m lang
Skin: 1.288 blaue Acrylglasplatten,
jede Platte ist einzeln gefertigt
BIX-Fassade: 926 kreisrunde Leuchtstoffröhren an
der Frontseite des Kunsthhauses, einzeln steuerbar
Nozzles: 16 Lichtöffnungen, eine davon in
Richtung des Uhrturms (Schloßberg-Nozzle)



Weitere Informationen zur Architektur



ARCHITEKTUR



VORGESCHICHTE & ORT

Bereits in den 1980er-Jahren bestand der Wunsch, ein Haus für moderne und zeitgenössische Kunst in Graz zu errichten. Als 1998 klar wurde, dass Graz 2003 Kulturhauptstadt Europas wird, wurde erneut ein Wettbewerb für eine „selbstständige Kunsthalle für zeitgenössische Kunst mit einer eignen unverkennbaren Identität“ ausgeschrieben. Der Standort wanderte in den Planungen erstmals auf das rechte Murufer, mit dem Ziel, die beiden Grazer Stadthälften zu verbinden, aber vor allem, um das damals stark vernachlässigte Viertel zwischen Lend und Gries neu zu beleben.

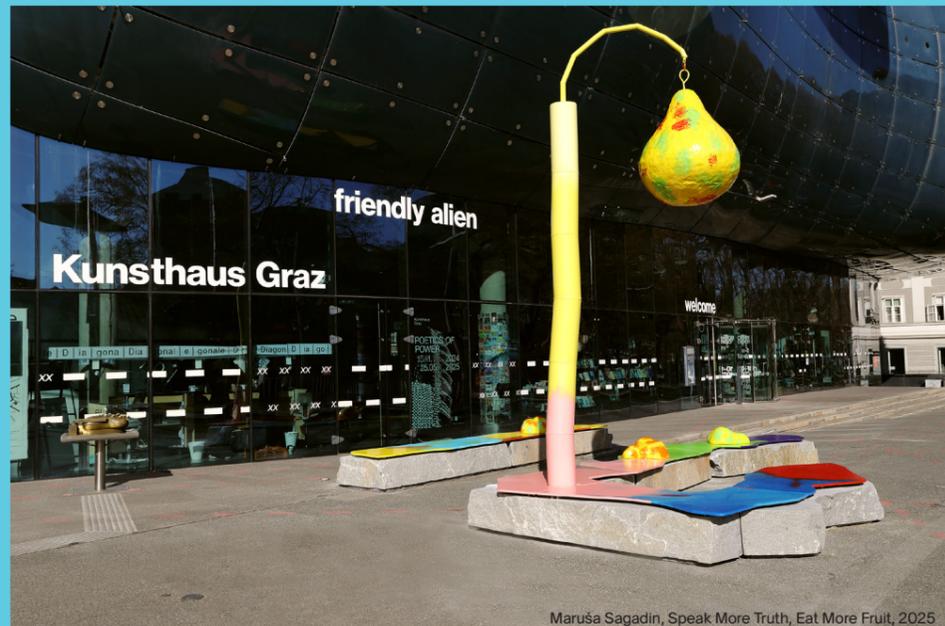
DAS EISERNE HAUS

Das von Josef Benedict Witthalm erbaute Haus war bei seiner Errichtung 1848 eines der ersten gusseisernen Gebäude Kontinentaleuropas. 2003 wurde die eiserne Fassade freigelegt und die ursprüngliche Gestaltung des Hauses aufgegriffen.



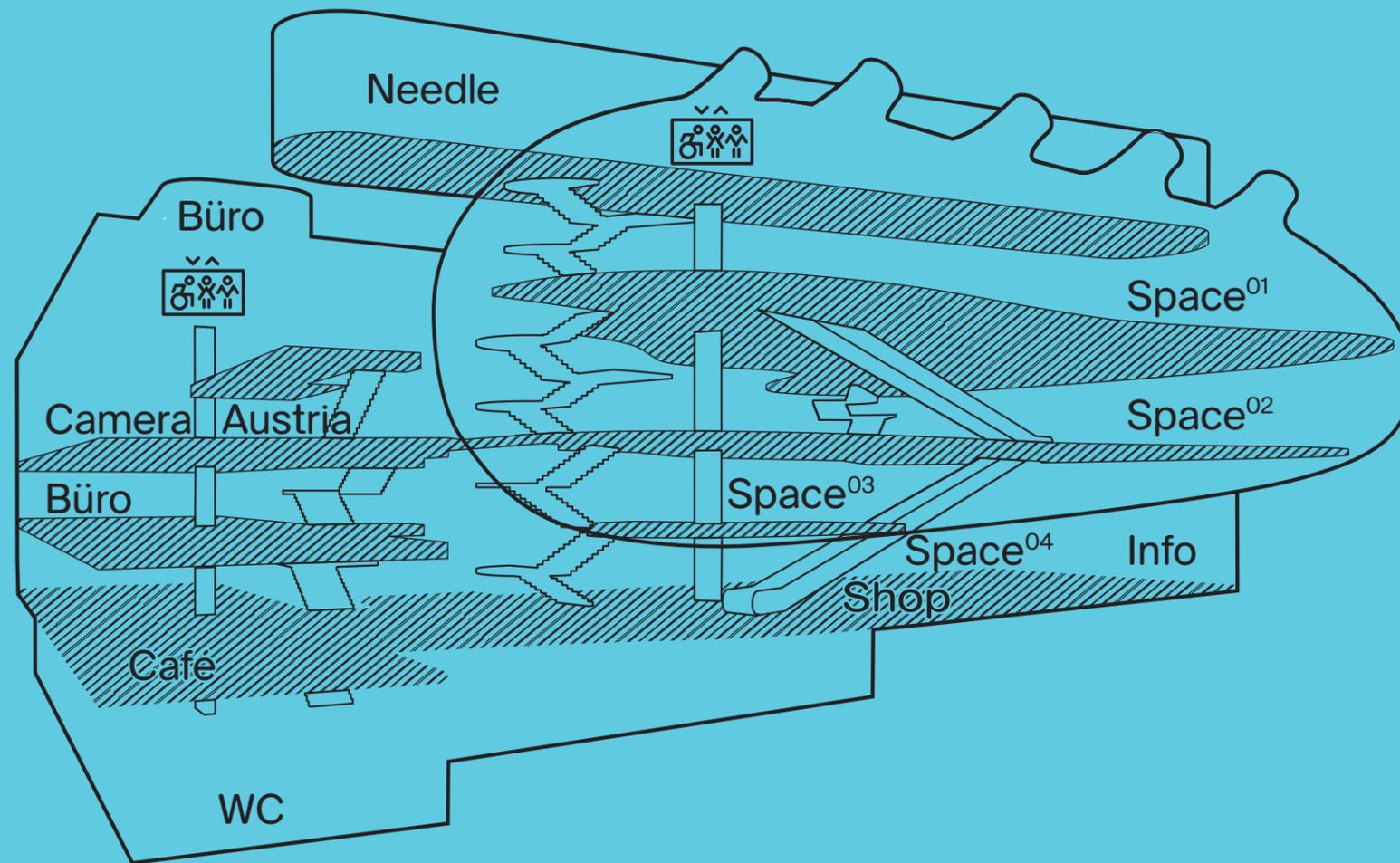
A FRIENDLY ALIEN

Das Kunsthaus Graz verdankt seinen Spitznamen „Friendly Alien“ seiner außergewöhnlichen Gestalt. Man spricht dabei von biomorpher Architektur, die von organischen Formen und Lebewesen inspiriert ist. Solche freien, fließenden Bauformen wurden erst durch die damalige neue Software-Technologie umsetzbar. Biomorphe Gebäudeformen im urbanen Raum waren bereits in den 1960er-Jahren eine weit entwickelte Vision.



GLIEDERUNG IN SPACES

Die blaue Blase des Kunsthauses gliedert sich in vier Geschosse, die von oben nach unten gezählt werden. Vom Foyer, wo sich der Veranstaltungsraum Space⁰⁴ befindet, gelangt man über den Travelator in den Space⁰², den ersten großen Ausstellungsraum. Der Vermittlungsraum Space⁰³ liegt räumlich dazwischen. Ganz oben, unter der markanten Wölbung, liegt der Ausstellungsraum Space⁰¹. Die Needle schließt das Gebäude nach oben hin ab.



SPACE⁰¹

Die Nozzles im Space⁰¹ erheben sich bis zu 8,5 Meter über dem Boden, der wie eine Tischplatte auf den Säulen des unteren Raumes aufliegt. Über sie kann der Tageslichteinfall gesteuert werden. Die unregelmäßige, fließende Form der Architektur bestimmt den Raum.

SPACE⁰²

Die Wand wölbt sich nach außen und wird Skin genannt. Das graue, feinmaschige Drahtgewebe der Wände greift die in Dreiecke gegliederte Grundstruktur des Gebäudes auf. Im Inneren wird der Raum nur durch die tragenden Säulen gegliedert. Ein Blick nach draußen wäre lediglich durch drei versteckte Fenster möglich.

SPACE⁰³

Der Space⁰³ ist der Raum der Kunstvermittlung, der im Zentrum sämtlicher Vermittlungsformate steht. Hier kann man die schiefen Wände der hängenden Stahlkonstruktion hochgehen und durch Raumerfahrung die Architektur besser verstehen.

Needle



SPACE⁰⁴

Der Space⁰⁴ im Erdgeschoss dient als vielseitiger Veranstaltungsraum. Die Glasfront zum Innenhof gibt den Blick auf die Fassade des gegenüberliegenden Gebäudes frei. Diese zeigt eine geometrisch-abstrakte Wandarbeit der Künstlerin Esther Stocker.

NEEDLE

Die Needle schließt als gläserne Aussichtsplattform das Gebäude nach oben hin ab. Sie scheint in etwa 24 Metern über dem Boden zu schweben und ist lediglich in ihrer Mitte an der Stahlkonstruktion befestigt. Wie eine Nadel sticht sie einerseits in die blaue Blase und vernäht andererseits das Kunsthaus mit seiner Umgebung, in die es durch sie optisch eingefügt wird.

BIX

Die BIX-Medienfassade (BIX = Big Pixel) wurde vom Berliner Architekturbüro realities:united entworfen und besteht aus 926 einzeln steuerbaren Leuchtstoffröhren, die bis zu 24-mal pro Sekunde ein- und ausgeschaltet werden können. Durch die wechselnde Bespielungen, etwa durch Künstler*innen, ist sie ein wichtiges Kommunikations- und Interaktionsmittel mit der Stadt. Ihre Stromversorgung erfolgt durch eine Photovoltaikanlage, wodurch die Sonnenenergie die Leuchtdauer bestimmt.

BIX

