

# **Bachelor-Thesis an der Hochschule Luzern - Technik & Architektur**

**Titel** **Die Höhle spielend verlassen**

**Diplomandin/Diplomand** **Wyss, Flavia**

**Bachelor-Studiengang** **Bachelor Architektur**

**Semester** **FS24**

**Dozentin/Dozent** **Zimmermann, Christian**

**Expertin/Experte** **Ruff, Sabina**

## **Abstract Deutsch**

Wie mit meinem Dozenten vereinbart, liegt dieser Arbeit das Narrativ zu Grunde. Das Abstract umschreibt meine Arbeit in wenigen Worten.

In der Bachelor-Thesis 2024 wird die Büttenenhalde am Stadtrand von Luzern behandelt. Zwischen 1970 bis 1990 erbaute Walter Rüssli in vier Bauetappen die Siedlung. Die Aufgabenstellung leiteten die Studierenden durch Recherchen selbst ab. Im Atelier von Christian Zimmermann und Sabina Ruff liegt der Fokus auf der Soziologie. Die Siedlung ist autofrei gestaltet. Der Architekt hatte die Vision der „Spielstrasse“ im Aussenraum. Doch die Bewohnenden gelangen hauptsächlich über die Tiefgarage in ihre Wohnungen. Daher wird der Aussenraum nicht oft genutzt. In der Wohnung leben sie abgeschottet und begegnen sich selten im dunklen und engen Treppenhaus. Durch die Reduktion von sozialen Kontakten fühlen sich die Menschen zunehmend einsam und sie kommen weniger in den Austausch miteinander. Diese Situation wird mit dem Narrativ von Lars, einem Neuling, der in die Büttenenhalde kommt, aufgezeigt. Darin wird erwähnt, dass es an der Zeit sei, die Höhle spielend zu verlassen. Auf dieser Grundlage wird auf der Siedlungs-, Haus- und Wohnebene die Ankunftssituation neu gedacht, niederschwellige Begegnungs- und Austauschorte geschaffen. Auf der Siedlungsebene wird die Zugangssituation über den Aussenraum geleitet und ermöglicht so das Nachhause gehen an der frischen Luft. Im Erdgeschoss werden unterschiedliche gemeinschaftliche Nutzungen angeboten. Mit einer neuen Treppenhauslösung mit punktuellen Ausbrechmomenten wird aus dem dunklen Treppenhaus ausgebrochen. Auf der Wohnungsebene wird mit neuen Grundrisstypologien der Wohnungsmix vervielfältigt. Mit der Entwicklung eines Wand-Möbel-Elements und einer angebauten Zusatzschicht entstehen so mit kleinen Eingriffen durchdachte Grundrisstypologien. Mit kleinen Eingriffen werden viele neue Möglichkeiten geschaffen. Es sind Räume für Interaktion und Begegnung entstanden, die es den Bewohnenden ermöglichen auf niederschwellige Art wieder vermehrt in den Austausch zu kommen.

## **Abstract Englisch**

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

Ort, Datum

Oberägeri, 13.06.2024

© **Flavia Wyss, Hochschule Luzern – Technik & Architektur**

# NARRATIV ALS GRUNDLAGE DER BACHELORTHESIS

An einem schönen Frühlingstag geniessen Marion und Franz die Sonne auf dem Balkon der Etappe drei. Wie jeden Tag trinken sie nach dem Mittag ihren Kaffee draussen. Marion erzählt ihrem Mann von einem Gespräch, dass sie per Zufall mithören konnte, als sie sich in der Waschküche befand. Ein junger Mann sprach mit der Verwalterin. Er hat die Wohnung anscheinend geerbt und möchte nun hier einziehen. Doch das Quartier erscheint ihm sehr anonym und er vermisst ungezwungene Austausch- und Begegnungsorte. Die Zugänge zu den Wohnungen findet er düster. Marion lacht kurz auf. Er hat unsere Treppenhäuser als düstere Höhlen bezeichnet. Da die meisten Bewohnenden über die Tiefgarage ankommen meinte er, dass dort eigentlich der soziale Treffpunkt sein müsste. Ganz unrecht hat er ja schon nicht, meint Marion oder was meinst du, Franz? Franz zuckt mit den Schultern und meint zu Marion. Wir leben schon sehr anonym hier vor allem seitdem unsere Kinder ausgezogen sind. Du hast mir ja auch vor ein paar Tagen erzählt, dass du nicht den Mut hattest, die junge Frau im Treppenhaus anzusprechen. Sie nickt ihm zu und beide hängen ihren Gedanken nach.

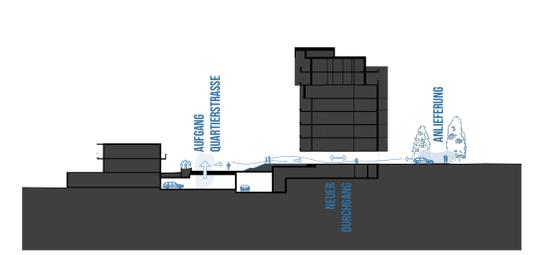
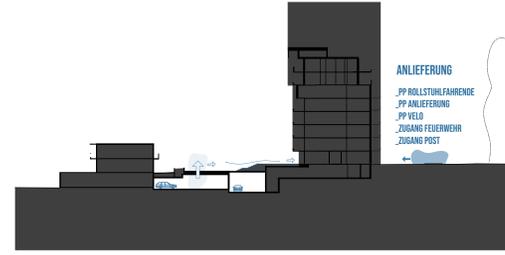
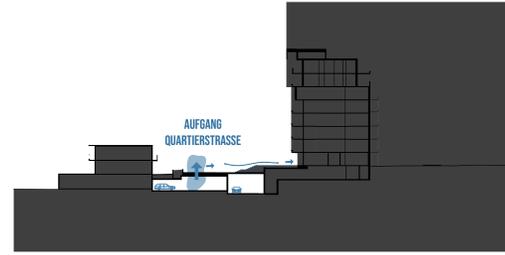
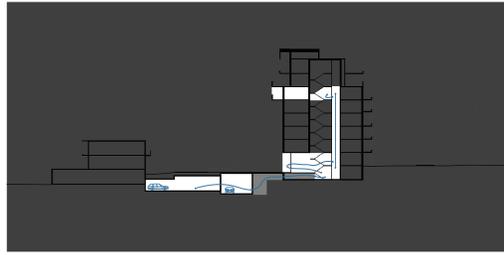
Sie nehmen einen Schluck vom Kaffee. Marion fährt fort. Der junge Mann hat sich vertieft mit der Entstehung der Siedlung auseinandergesetzt und begann von der früheren Vision der Spielstrasse zu erzählen. Er erläuterte der Verwalterin, dass alle Menschen gerne spielen und dass es, doch schön wäre diese Vision hier neu zu interpretieren. Er erwähnte die Vereinsamung und Anonymität der heutigen Zeit und dass man dem spielerisch entgegenwirken soll. Spielen sei für alle Generationen vielseitig, auflockernd, humorvoll, inspirierend und sogar entspannend. Marion beobachtet, während dem Erzählen wie zwei Kinder sich mucks Mäuschen still hinter einer Hecke verstecken. Die Eltern lassen sich auf dieses Spiel ein und erschrecken fürchterlich. Marion und Franz schauen sich schmunzelnd an. Sie beide erinnern sich, an das Spiel mit ihren eigenen Kindern.

Sie nehmen den letzten Schluck Kaffee. Marion steht auf und meint locker. Vielleicht ist es an der Zeit die Höhle spielend zu verlassen.

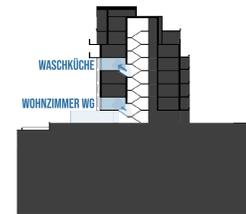
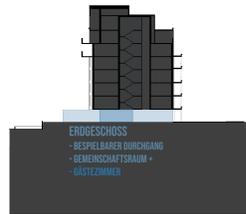
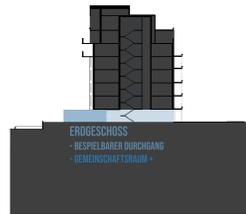
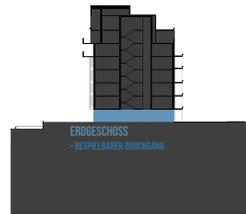
## DIE HÖHLE SPIELEND VERLASSEN

# KONZEPT SIEDLUNGS- HAUS- UND WOHNUNGSEBENE

## KONZEPT SIEDLUNGSEBENE BESTAND ZU NEU

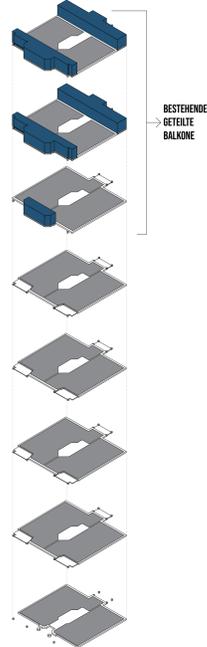
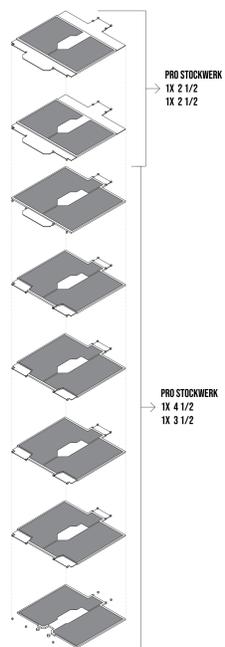


## KONZEPT HAUSEBENE BESTAND ZU NEU

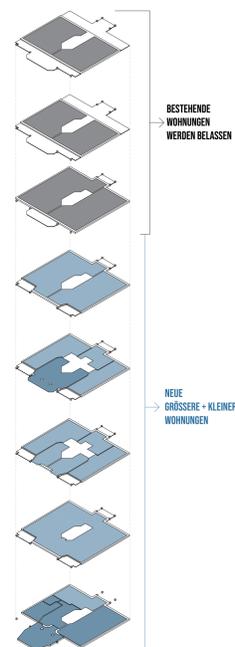


## KONZEPT WOHNUNGSEBENE BESTAND ZU NEU

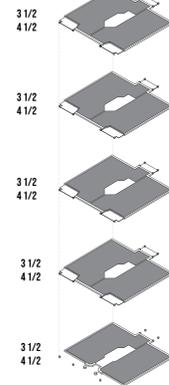
### BESTEHENDE SITUATION



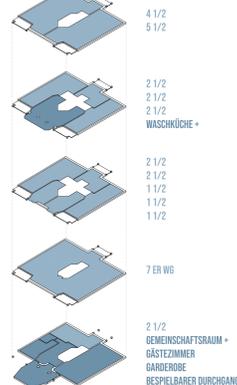
### NEUER WOHNUNGSMIX



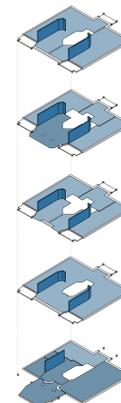
### BESTAND 14 PARTIEN CA. 30 PERSONEN



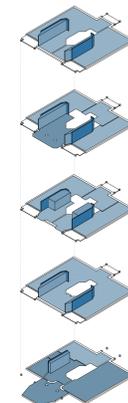
### NEU 18 PARTIEN CA. 40 PERSONEN



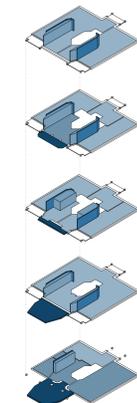
### WANDSCHICHT EINBAUEN



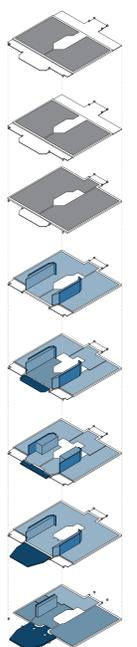
### MÖBEL AN WANDSCHICHT SETZEN

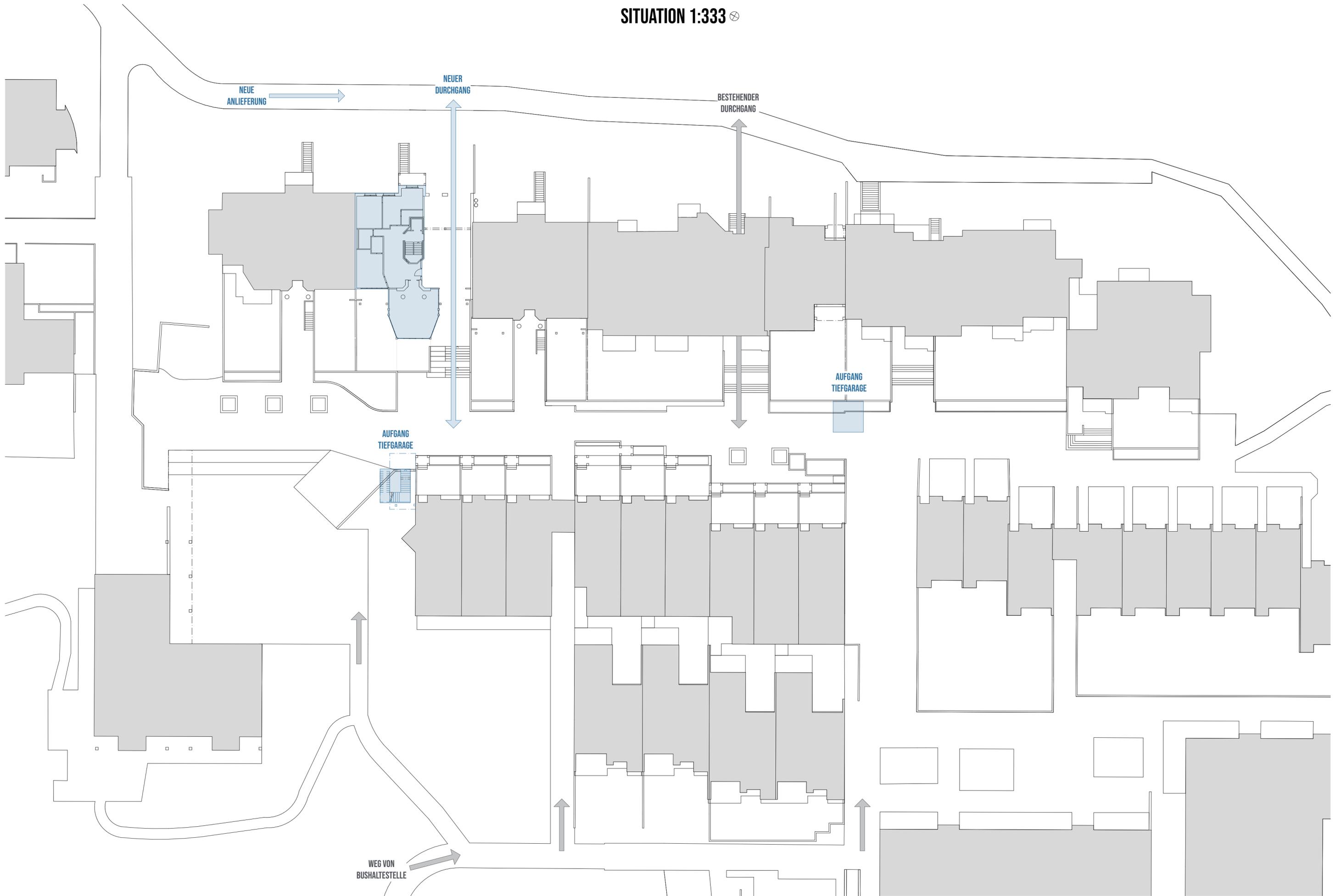


### ZUSATZSCHICHT NACH AUSSEN ANBAUEN

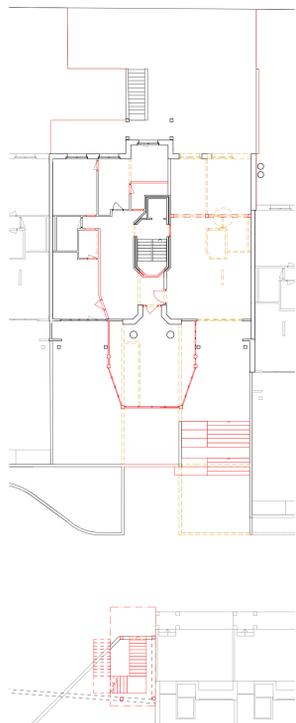
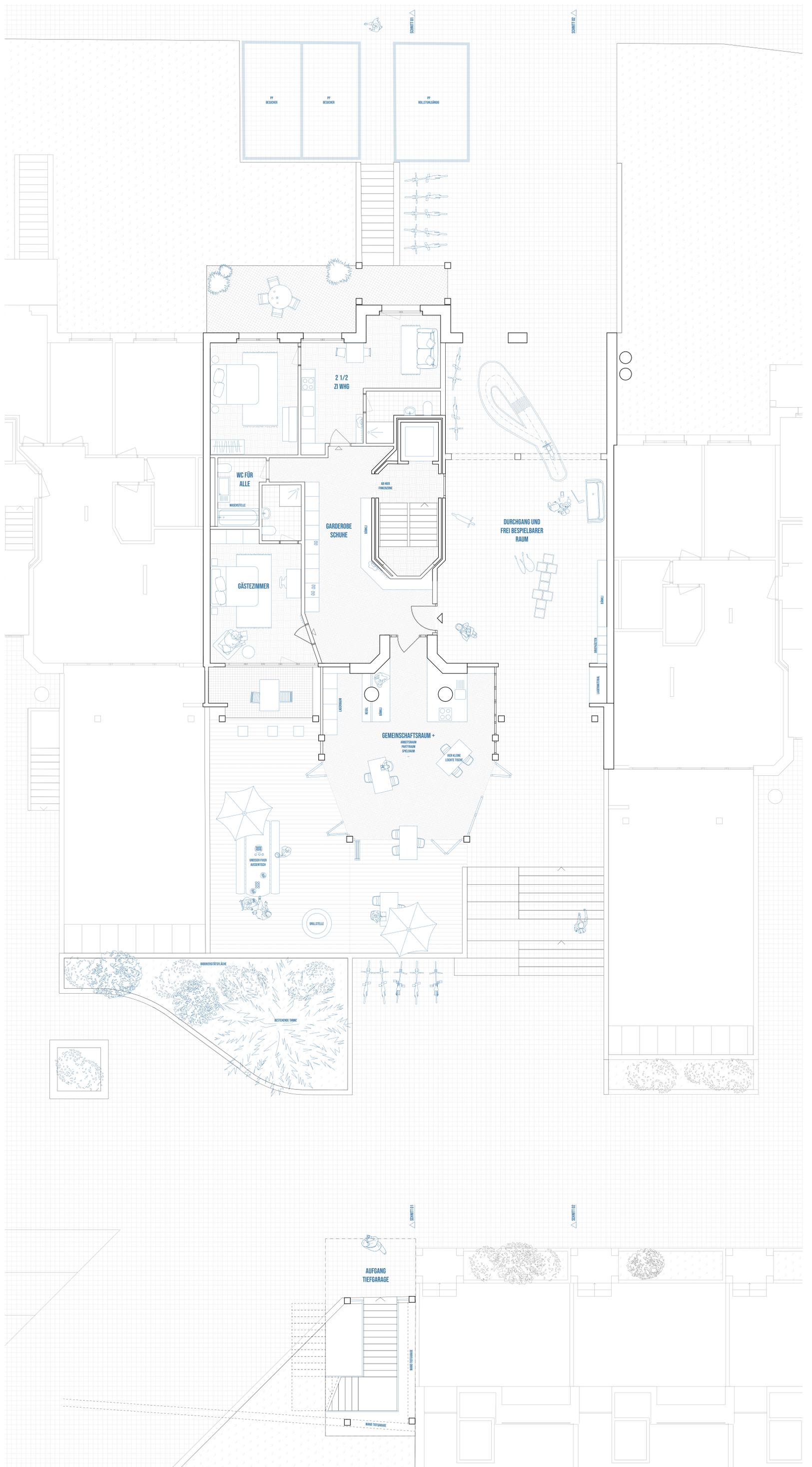


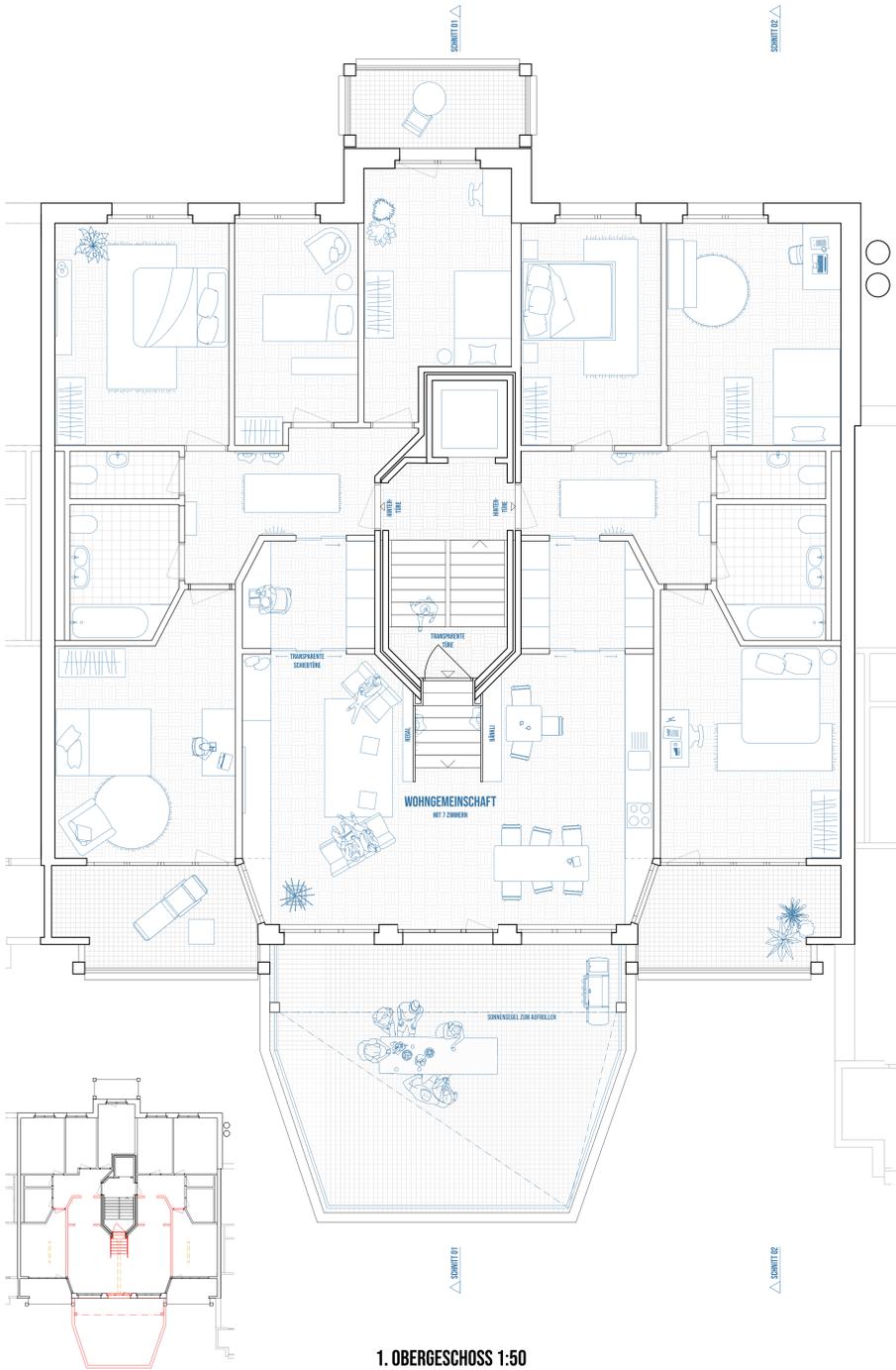
### NEUE SITUATION



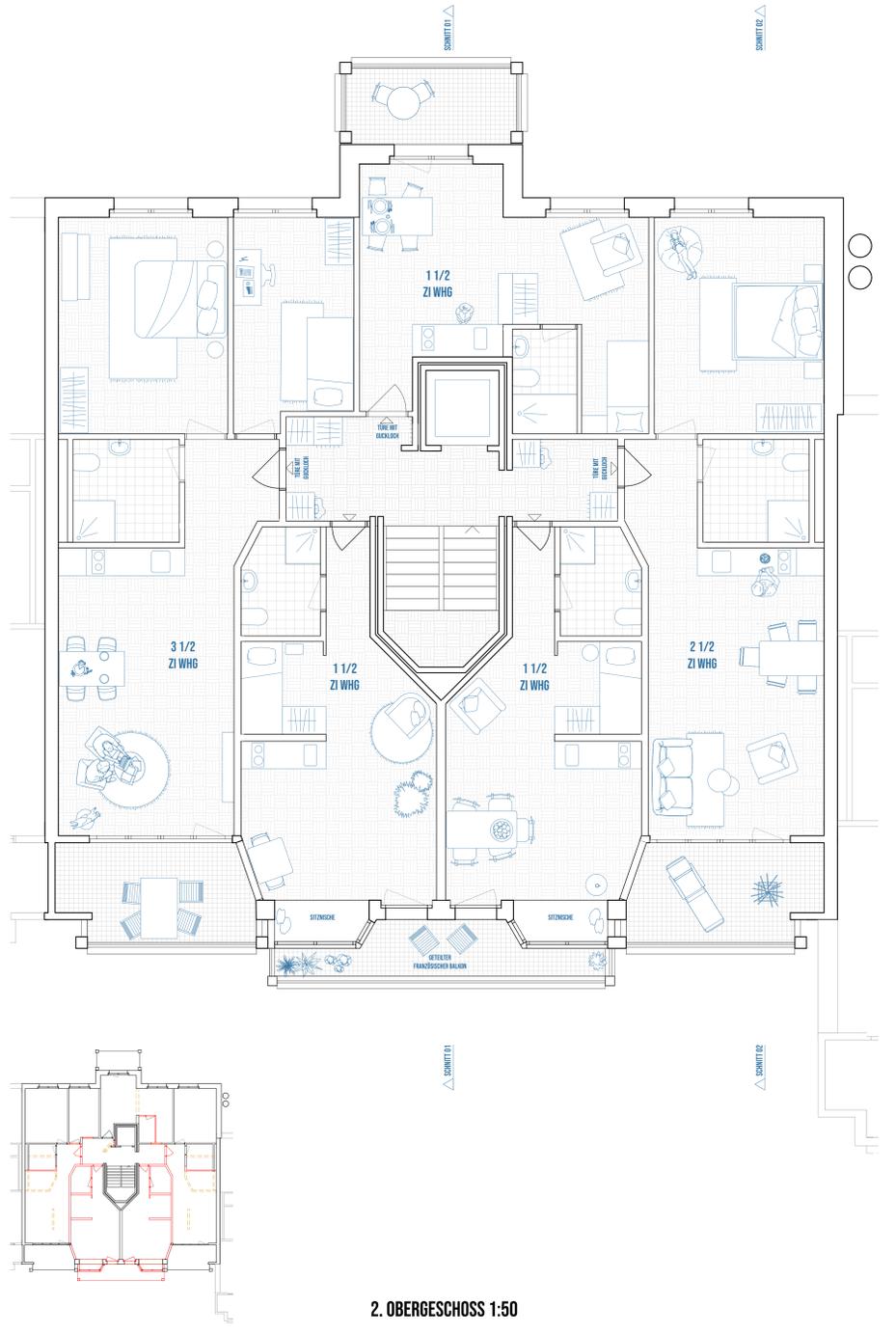


**DIE HÖHLE SPIELEND VERLASSEN**

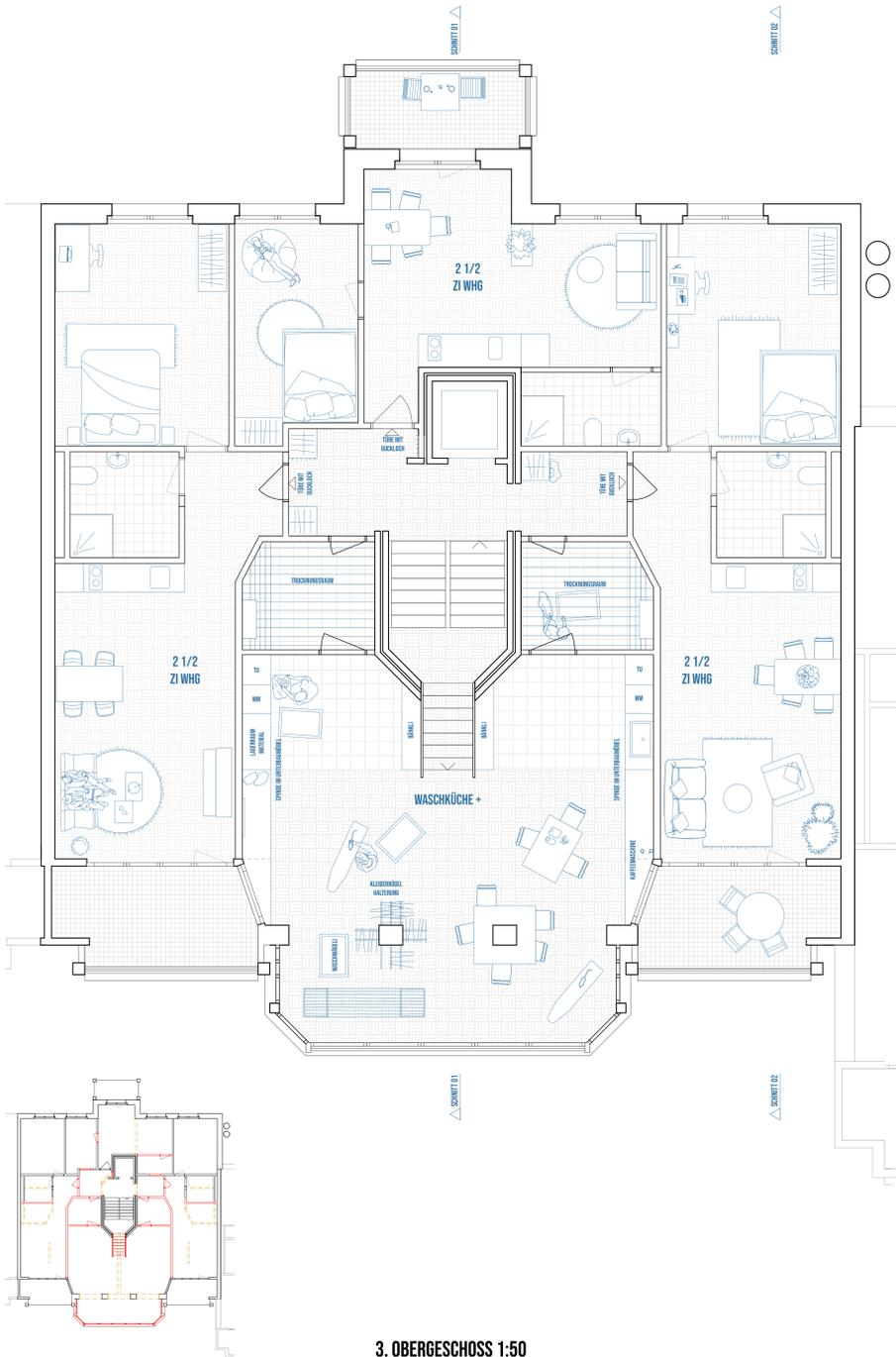




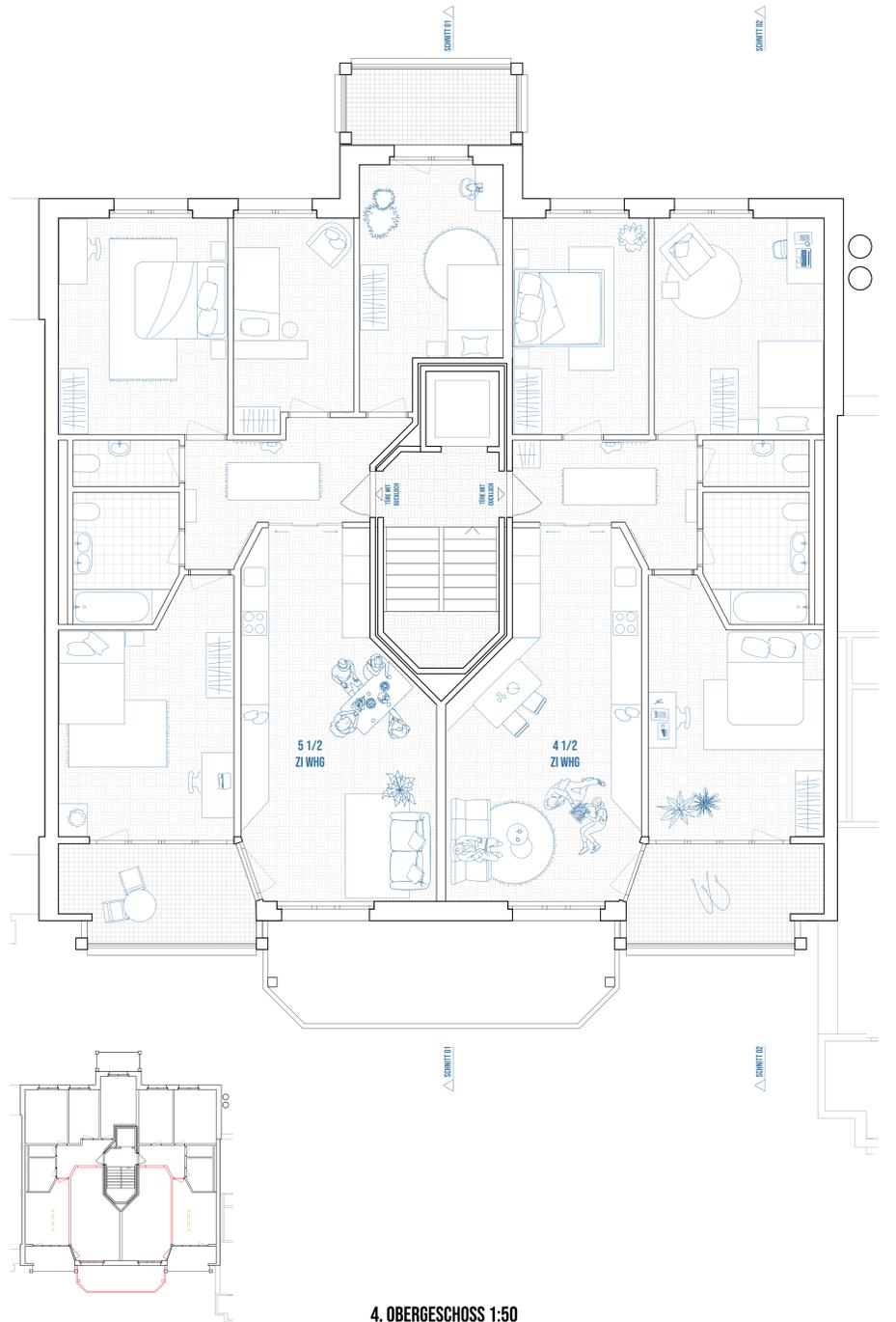
1. OBERGESCHOSS 1:50



2. OBERGESCHOSS 1:50

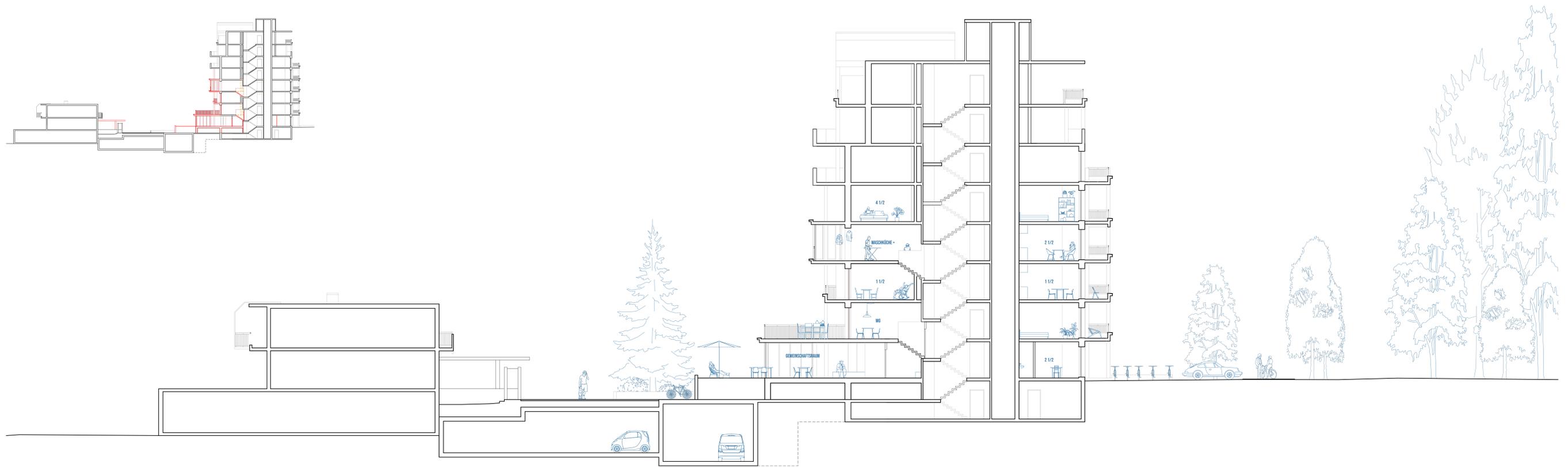


3. OBERGESCHOSS 1:50

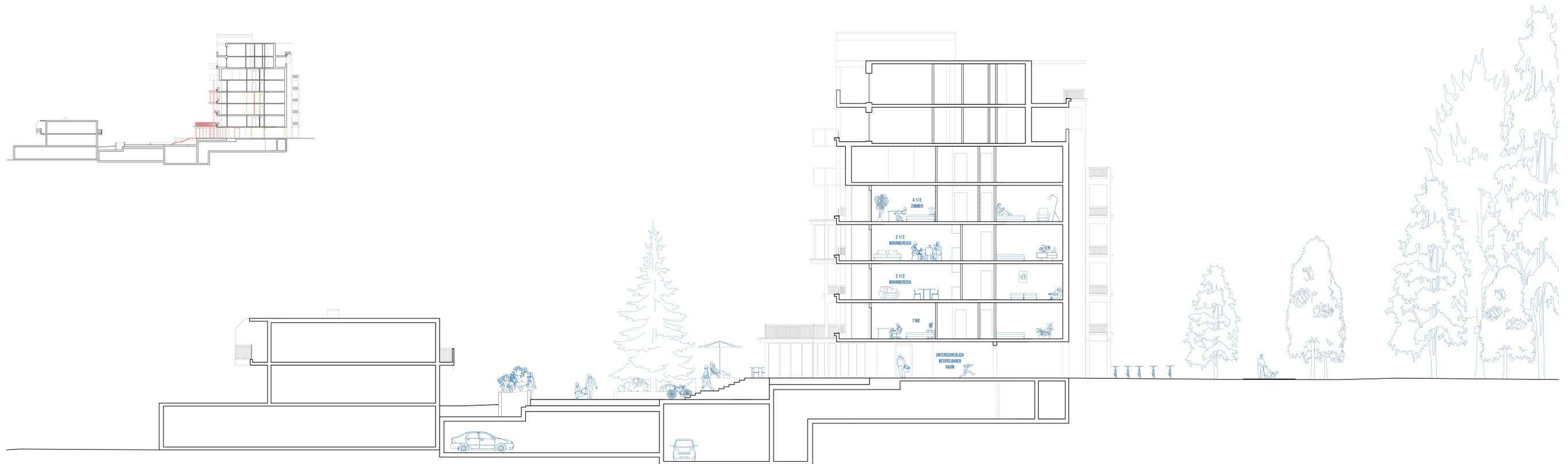


4. OBERGESCHOSS 1:50

SCHNITTE 1:100



SCHNITT 01 ERSCHLIESSUNG



SCHNITT 02 DURCHGANG