

# Chichén Itzá 2008

Friederike Meyer

## Internationaler Ideenwettbewerb

1. Preis (5000 USD) Ming Tang, Dihua Yang, China | 2. Preis (1000 USD) Ricardo Morena, Carina Costa, Filipe Nascimento,

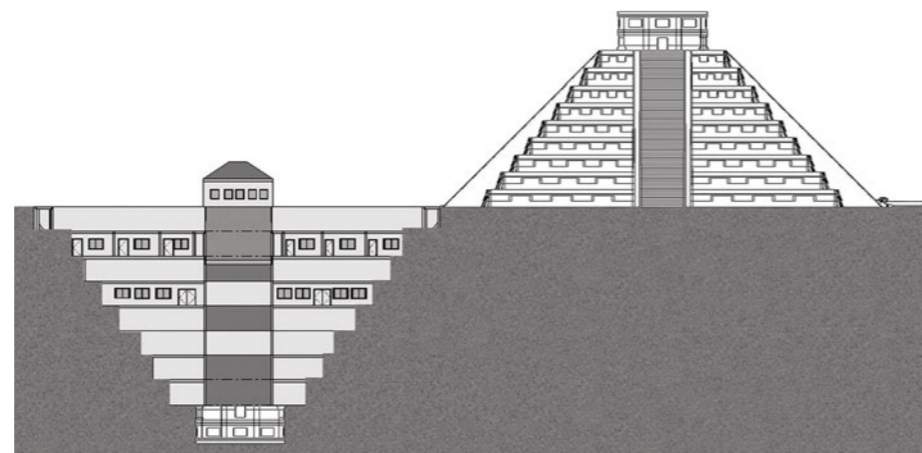
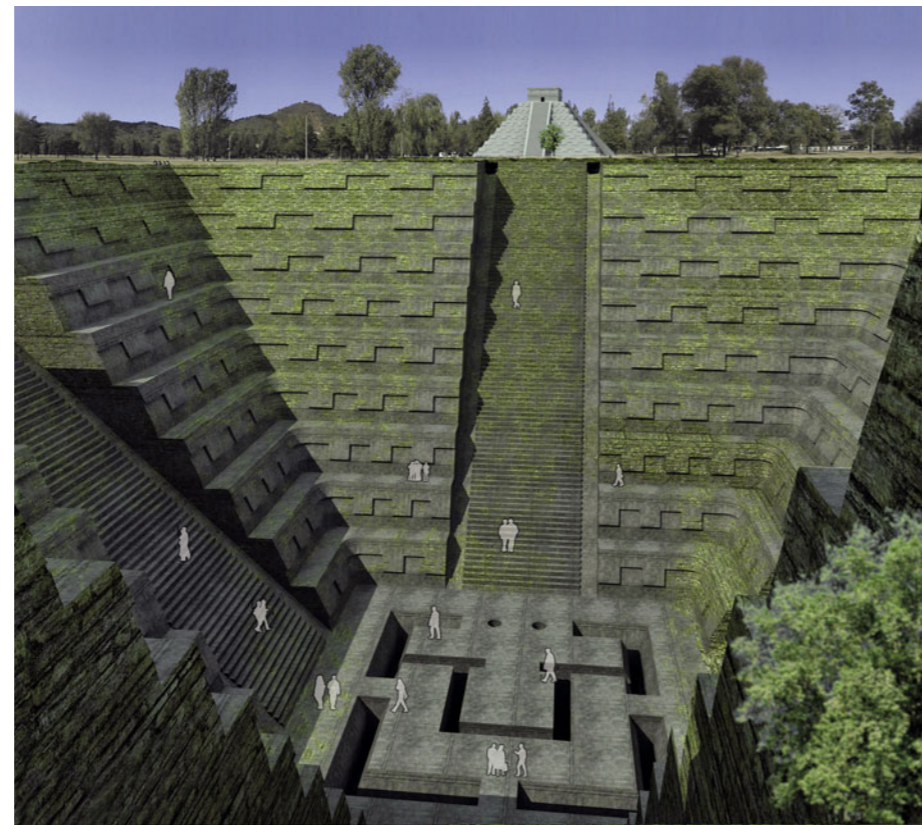
Seit drei Jahren lobt *Arquitectum* Ideenwettbewerbe für professionelle Architekten aus. Orte und Aufgaben klingen verlockend, eine Bauabsicht aber besteht nicht. Wer verbirgt sich hinter der Organisation? Und worum geht es eigentlich wirklich? In diesem Jahr war eine Museums-Lodge für die mexikanische Ruinenstadt Chichén Itzá zu planen.

Ein typisches Unternehmen im Zeitalter des Internet existiert als Label im Web, wer dahintersteckt, bleibt erst einmal verborgen. Im Fall von *Arquitectum* führt die Suche nach Lima, wo sich ein Architekturbüro neben den üblichen Planungsaufgaben der Organisation von Wettbewerben widmet – für private Bauherren einerseits, aber auch – unter der Rubrik *academics* – für Architekten aus aller Welt. Ihre Herkunft verschleiern die Initiatoren, weil sie sich als internationales Netzwerk begreifen und im Bekanntwerden ihres Standortes zunächst einen Akzeptanznachteil vermuten. Peru werde, so glaubt Denise Stein, eine der Organisatoren, als Dritte-Welt-Land gesehen und nicht mit guter Architektur in Verbindung gebracht.

Das Rezept der sogenannten akademischen Ideenwettbewerbe ist immer gleich. Die Organisatoren suchen einen prominenten Ort, mit dem sich Träume verbinden, und eine Bauaufgabe, die wohl jeder gern verwirklichen würde. Für rund 100 US-Dollar stellen sie Unterlagen zum Herunterladen bereit und berufen eine Jury, welche die eingesandten Beiträge in eine Rangfolge bringt. Sie organisieren Vorträge und Ausstellungen am jeweiligen Ort der Planungsaufgabe und lassen Broschüren drucken, die den Preisträgern in hoher Stückzahl quasi als Preisgeld überreicht werden. Schließlich kooperieren sie mit Architekturzeitschriften in verschiedenen Ländern, die die Ergebnisse veröffentlichen.

So war es im Jahr 2006 bei der Museums-Lodge für eine Festung im peruanischen Andendorf Kuelap und bei der Museumsbrücke für Venedig und 2007 bei dem Einwanderermuseum für New York. Und so ist es beim aktuellen Wettbewerb auf der mexikanischen Halbinsel Yucatán. Obwohl das Raumprogramm für die zu planende Museums-Lodge 20 Doppelzimmer mit Gastronomie und Service und 1500 Quadratme-

Patricia Soares, Bruno Gonçalves, Portugal | 3. Preis Philip Plowright, Steven Nielsen, USA



ter Museumsfläche aufführt, lebt die Auslobung weniger von der präzisen Aufgabenstellung als vom Mythos des Ortes. Die Tempelstadt der Maya wird als eines der sieben Weltwunder der Neuzeit gehandelt und steht auf der Unesco-Welterbeliste. Wegen der berühmten, 30 Meter hohen Pyramide des Schlangengottes Kukulcán. Zweimal im Jahr, zur Tagundnachtgleiche, versammeln sich Menschen aus aller Welt, um den Schattenschlag ihrer Stufen in Einheit mit dem Schlangenkopf am Fuß der Treppenwange zu sehen – ein Schauspiel, das die fortgeschrittenen Astronomiekenntnisse der Maya beweist und Wissenschaftler noch heute vor Rätsel stellt.

Mitnichten besteht für Chichén Itzá eine Bauabsicht. Doch warum beteiligen sich Architekten an einem solchen Wettbewerb, der sich eindeutig im

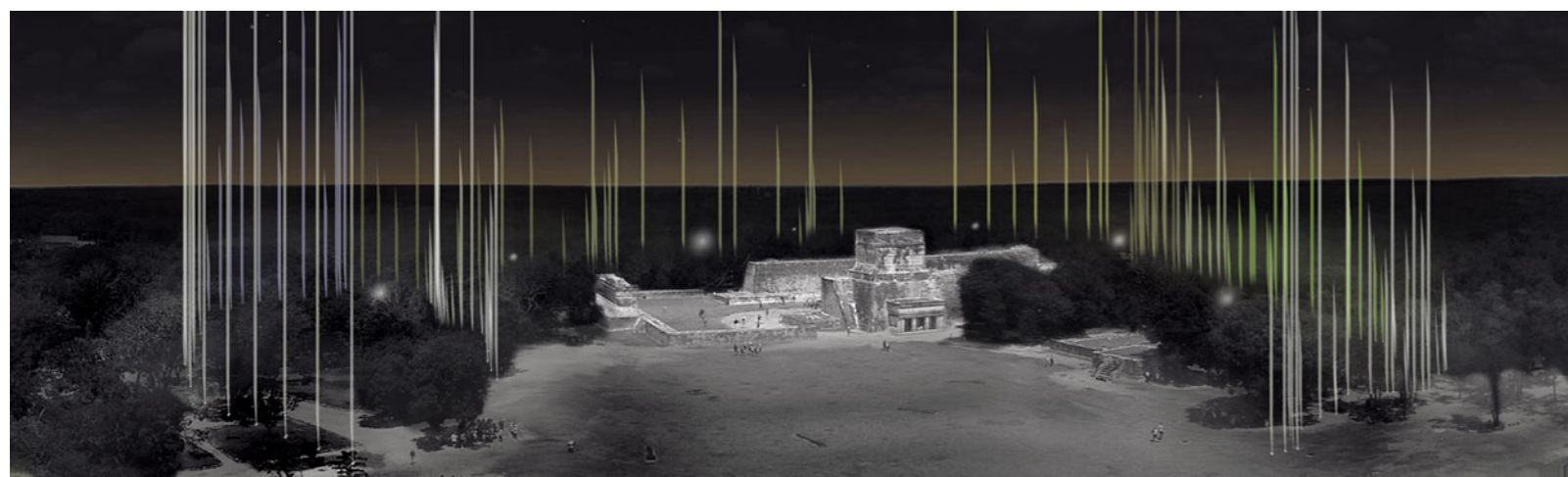


Die in den USA lebenden Chinesen Ming Tang und Dihua Yang, die für ihr Projekt „Solid Negative: A dissolving form as part of nature“ den 1. Preis erhielten, ließen sich von Rachel Whitereads Betonabguss eines viktorianischen Hauses inspirieren und schlugen eine im Boden versenkte Pyramide vor. Die Zimmer und Ausstellungsräume sind in den Treppenstufen untergebracht. Über die Jahre wachsen Bäume auf den Ebenen empor – das Bauwerk verschwindet.

Durch eine Promenade, die am Ende zum Gebäude wird, das Ausstellungs- und Schlafräume aufnimmt, verbinden die zweitplatzierten Verfasser um Ricardo Morena aus Portugal zwei Hauptelemente der Anlage: die 30 Meter hohe, dem Schlangengott Kukulcán gewidmete Stufenpyramide im Zentrum und die Cenote im Norden, die einst die Wasserversorgung der Stadt sicherstellte und auf die auch die Bedeutung ihres Namens zurückgeht: Der Mund des Brunnens der Itzá.

Alle Abbildungen: *Arquitectum*





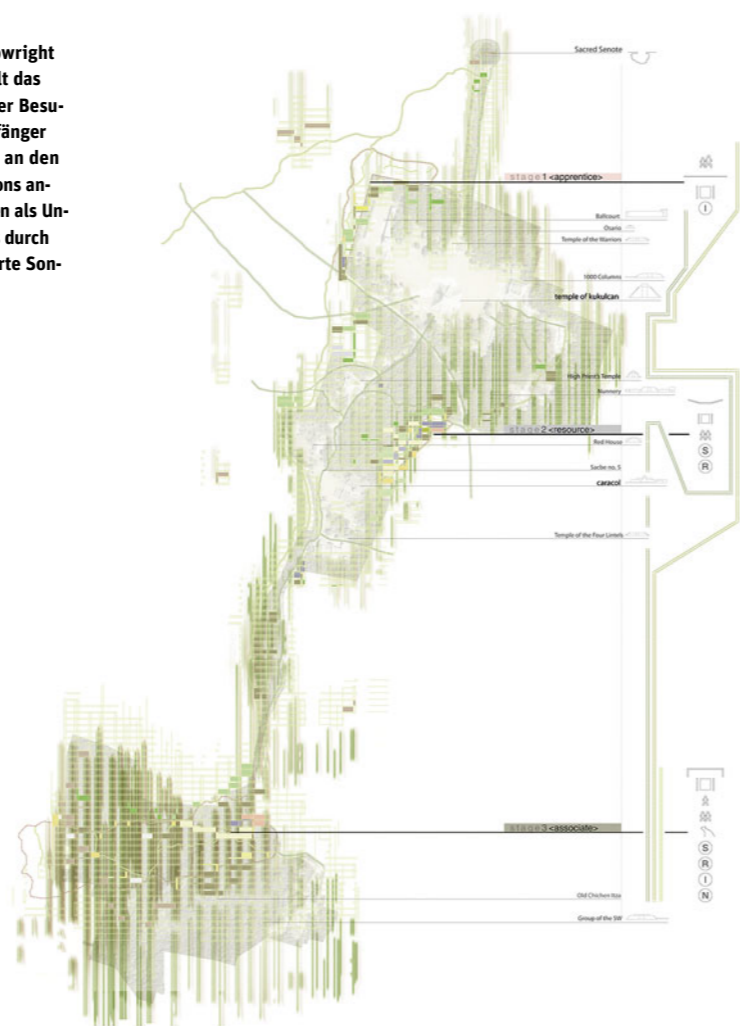
Phantasiebereich bewegt? Um die 3D-Kenntnisse aufzufrischen, sagt einer der deutschen Teilnehmer, um neben den alltäglichen Aufgaben mal wieder ohne Zwänge zu experimentieren oder vielleicht sogar bereits Entworfenes in einem neuen Kontext zu präsentieren, meint eine Gruppe internationaler Architekten, die sich in Barcelona gefunden hat.

Die Suche nach den Gründen für die Juryentscheidung allerdings wirft die Frage auf, ob es sich hier tatsächlich um einen Ideenwettbewerb handelt, um Entwurfstheorie und neue Impulse, oder doch eher um das Marketinginstrument gut vernetzter Architekten. Die vierköpfige Jury, bestehend aus dem Mexikaner Bernardo Gómez-Pimienta, der die Ausstellung der Preisträgerarbeiten organisieren wird, und aus drei Architekten vom Siegerteam des New-York-Wettbewerbs, hat nie zusammengesessen. Gómez-Pimienta, der sein persönliches Ranking nach Betrachtung der 202 abgegebenen Arbeiten im Internet an die Auslober gemailt hatte, bedauert dies zwar, doch danach befragt, wusste er nicht einmal, welche Arbeiten letztendlich Preise gewonnen haben. Wer die als Negativform in den Boden versenkte Pyramide von Ming Tang und Dihua Yang auf den ersten Platz gesetzt hat, bleibt im Dunkeln. Wie auch die Wahl der Arbeit von Philip Plowright und Steven Nielsen zum Drittplatzierten: eine mit vertikalen Linien und hübschen Piktogrammen versehene Grafik, deren theoretischer Ansatz noch nicht einmal auf Nachfrage verständlich wird.

Und noch eines fällt auf: Wer einmal bei Architectum Preisträger war, beteiligt sich am nächsten Wettbewerb, so wie der diesmal mit einer Erwähnung bedachte Franzose Greg Dutreil, der in Kuelap 2006 einen dritten Preis gewann, oder die diesjährigen Gewinner, die in New York 2007 eine Erwähnung erhielten, ebenso der amerikanische Hochschullehrer Philip Plowright, der die beste Arbeit seines Seminars einreichte und damit einen dritten Preis errang. „Arquitectum vernetzt akademisches Denken international“, sagt er, „und gibt jungen Architekten eine Chance, bekannt zu werden.“

**Die theoretische Arbeit von Philip Plowright und Steven Nielsen, USA (3. Preis) teilt das gesamte Gelände in drei Zonen, die der Besucher durchschreitet und dabei vom Anfänger zum Profi wird, indem er sein Wissen an den über das Gelände verteilten Infopavillons anreichert. Imaginäre Baumhütten werden als Unterkunft angeboten; der Weg ist nachts durch Lichter gekennzeichnet, die gespeicherte Sonnenenergie abgeben.**

Abbildungen: Architectum



#### OFFENE WETTBERWERBE

Athen <b>Dionysiou Areopagitou str. No 17 &amp; 19</b> Ideenwettbewerb Zulassungsbereich: international Teilnehmer: Architekten	Anmeldung bis: 18.04.2008 Abgabe: 06.05.2008	Greekarchitects.gr	Preissumme: 11.500 Euro	► <a href="http://www.greekarchitects.gr/competition">www.greekarchitects.gr/competition</a>
Madrid <b>Rekonstruktion der Gebäude 8 und 9 im Matadero</b> Ideenwettbewerb Zulassungsbereich: EWR Teilnehmer: Architekten	Abgabe: 16.05.2008		Preissumme: 150.000 Euro	Wettbewerbssprache: Spanisch OCAM – Oficina de Concursos de Arquitectura de Madrid c/ San Lucas 6, 28004 Madrid, Tel. (0034) 91 700 11 38, Fax 91 700 11 89, concursos@coam.org ► <a href="http://www.coam.org">www.coam.org</a>
Reykjavik <b>Arni Magnusson Institute</b> Architektenwettbewerb Zulassungsbereich: EWR Teilnehmer: Architekten	Abgabe: 12.06.2008	Ríkiskaup (State Trading Centre)	Preissumme: ISK 12 million	Wettbewerbssprachen: Englisch, Isländisch Ríkiskaup (State Trading Centre), Borgartún 7, Attn: Mrs Anna Soley Sveinsdottir, IS-105 Reykjavik, Tel. (00354) 530 14 00, Fax 530 14 14, utbod@rikiskaup.is
Shanghai <b>Ungarischer Pavillon Expo 2010</b> Architektenwettbewerb Zulassungsbereich: EWR Teilnehmer: Architekten	Abgabe: 14.05.2008	Miniszterelnöki Hivatal		Wettbewerbssprache: Ungarisch Unterlagen 30.000 HUF (115 Euro) ► <a href="http://www.expo2010.hu">www.expo2010.hu</a> ► <a href="http://www.bauwelt.de">www.bauwelt.de</a> > wettbewerbe

#### BEGRENZT OFFENE WETTBERWERBE

Bremerhaven <b>Deutsches Schifffahrtsmuseum</b> Architektenwettbewerb Zulassungsbereich: EWR Teilnehmer: Architekten	Bewerbung bis: 17.04.2008 (16 Uhr)	Deutsches Schifffahrtsmuseum <b>Fachpreisrichter:</b> u.a. Max Dudler, Jörg Friedrich, Heinz Nagler, Kirsten Schemel, Carlo Weber	Preissumme: 100.000 Euro	archm architektur management, Bernadottestraße 69, z.Hd. von Thomas Lochte, 22605 Hamburg, Tel. (040) 67 30 43 37, Fax 67 30 43 38, wettbewerb@archm.de ► <a href="http://www.archm.de">www.archm.de</a>
Euskirchen <b>Forum Vogelsang</b> Zweiphasiger Realisierungswettbewerb Zulassungsbereich: EWR, WTO-Vertragsstaaten Teilnehmer: Architekten bzw. Landschaftsarchitekten	Bewerbung bis: 23.04.2008 (16 Uhr)	Kreis Euskirchen	Preissumme: 100.000 Euro	Gesucht sind Lösungsvorschläge für das zukünftige „Forum Vogelsang“ als zentrales Informations-, Ausstellungs- und Bildungszentrum und eine Perspektive für seine städtebauliche Einbindung in das Ensemble. ► <a href="http://www.vogelsang-ip.de">www.vogelsang-ip.de</a>
Hildesheim <b>Neugestaltung des Hindenburgplatzes</b> Städtebaulicher Ideenwettbewerb Zulassungsbereich: EWR, WTO-Vertragsstaaten Teilnehmer: Arbeitsgemeinschaften von Stadtplanern, Architekten und Verkehrsplanern	Bewerbung bis: 14.04.2008 (16 Uhr)	Stadt Hildesheim	Preissumme: 27.500 Euro	Stadt Hildesheim, Fachbereich 61 Stadtplanung und Stadtentwicklung, Markt 3, 31134 Hildesheim, stadtplanung@stadt-hildesheim.de ► <a href="http://www.hildesheim.de">www.hildesheim.de</a>
Rostock <b>Neubau Institut für Physik Universität Rostock</b> Architektenwettbewerb Zulassungsbereich: EWR, WTO-Vertragsstaaten Teilnehmer: Architekten	Bewerbung bis: 19.04.2008	Betrieb für Bau und Liegenschaften Mecklenburg-Vorpommern (BBL M-V)	Preissumme: 90.000 Euro	Geschäftsbereich Rostock, Wallstraße 2, Herrn Frunzek, Frau Rieck, 18055 Rostock, Tel. (0381) 37 71 54 00 / 53 10, Fax 37 71 59 98, poststellehro@bbl-mv.de

#### SONSTIGE

<b>Build Something – Student Design Challenge</b> Zulassungsbereich: international Teilnehmer: Studenten der Fachrichtungen Architektur und Bauingenieurwesen, Maschinenbau, Industriedesign sowie 3D-Animation	Abgabe: 30.04.2008	Autodesk	Xbox 360 Spielekonsole, eine Vollversion der 3D-Lösung Maya 2008, sowie die weltweite Vorstellung des Projekts in den Autodesk-Medien	Die Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein und einen Konstruktions- oder Planungsentwurf einreichen, der mit einer Softwarelösung von Autodesk erarbeitet wurde, die kostenlos herunterzuladen ist. ► <a href="http://www.autodesk.com/buildsomething">www.autodesk.com/buildsomething</a>
---	-----------------------	----------	---	---

► [www.bauwelt.de](http://www.bauwelt.de) für die vollständigen Wettbewerbsbekanntmachungen mit detaillierten Bewerbungsbedingungen und Wettbewerbsnachrichten, die uns nach Redaktionsschluss für das vorliegende Heft erreichten.

Eine Gewähr für Richtigkeit und Vollständigkeit der in dieser Rubrik publizierten Auslobungen wird nicht übernommen.