

Europäisches Patentamt / Deutsches Patent- und Markenamt

Das von den Architekten Hermann Solf und Franz Wichards 1903-05 als Kaiserliches Patentamt errichtete repräsentative Büro- und Verwaltungsgebäude in der Gitschiner Straße in Berlin-Kreuzberg beherbergt die Berliner Zweigstelle des Deutschen Patent- und Markenamts und seit 1978 auch die Berliner Dienststelle des Europäischen Patentamts. Der als repräsentative Dreifügelanlage mit einer 243 Meter langen Front entlang der Hochbahntrasse angelegte Patentamtsbau steht aufgrund seiner historischen Bedeutung seit dem Jahr 1995 unter Denkmalschutz.

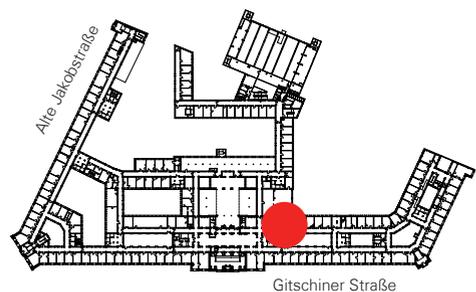
Mit der Planung für die nun anstehenden Umbau- und Sanierungsmaßnahmen am Gebäude wurde das Büro Fischer + Werner Partnerschaft Diplomingenieure Architekten Leipzig nach einem VOF-Verfahren beauftragt.

Kunststandort Lobby

Der Kunststandort Lobby umfasst die künftig als Hauptzugangs- und Empfangsräume des Deutschen Patent- und Markenamtes dienenden Bereiche zwischen dem Eingang Gitschiner Straße, dem Recherchesaal und der Halle Ost, die teilweise schon heute öffentlich zugänglich sind: Im Recherchesaal können schutzrechtsrelevante Dokumente eingesehen werden und die Halle Ost wird als Veranstaltungs- und Besprechungsraum genutzt. Hier sollen zukünftig auch Empfänge und repräsentative Veranstaltungen stattfinden können. Ebenfalls Teil des Kunststandorts ist die Nische gegenüber dem Treppenhaus, die von der Eingangshalle gut einseh- und wahrnehmbar ist und einen repräsentativen Standort frei von funktionalen Anforderungen bildet.

Wettbewerbsaufgabe

Der Empfangsbereich sollte als repräsentativer Ort durch eine künstlerische Intervention aufgewertet werden und die Verbindung der Bereiche zu einer räumlichen Einheit unterstützen. Eine gute Wahrnehmbarkeit und Wiedererkennbarkeit des Zugangsbereichs des DPMA war dabei von besonderer Wichtigkeit. Ein thematischer Bezug zur Tätigkeit der Institution war erwünscht.



Kunststandort

Wettbewerbsverfahren

Der Kunst-am-Bau-Wettbewerb wurde als offener, zweiphasiger Realisierungs-wettbewerb ausgelobt. Die Ausschreibung erfolgt in Anlehnung an die Richtlinien für Planungswettbewerbe (RPW 2013) und folgt den Empfehlungen des Leitfadens - Kunst am Bau.

In der ersten Wettbewerbsphase gingen 151 Arbeiten ein. In der Preisgerichtssitzung der 1. Phase am 16. und 17.02.2017 wurden für den Standort Kantine 11 Wettbewerbsbeiträge zur weiteren Bearbeitung ausgewählt, für den Standort Lobby 10 Wettbewerbsbeiträge. In der zweiten Wettbewerbsphase gingen pro Standort jeweils 10 Wettbewerbsbeiträge ein.

Entscheidung und Empfehlung des Preisgerichts

Das Preisgericht tagte am 19. Juni 2017 im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung in Berlin unter dem Vorsitz von Frau Leonie Baumann. Es empfahl den ersten Preisträger mit der Realisierung zu beauftragen. Die vom Künstler empfohlene Markenmeldung des Kunstwerks soll überdacht werden, da diese bei Nichtgebrauch nach 5 Jahren erlischt.

Stimmberechtigte Fachpreisrichter

Leonie Baumann, Rektorin der Kunsthochschule Berlin-Weißensee
Dr. Anette Hüscher, Direktorin Kunsthalle Kiel
Prof. Andreas Kaiser, Hochschule Mainz
Prof. Ute Pleuger, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
Matthias Wagner K, Direktor Museum Angewandte Kunst Frankfurt am Main
Michaela van den Driesch, GEDOK Künstlerin Berlin

Stimmberechtigte Sachpreisrichter

Dr. Kristine Schönert, Europäisches Patentamt / Kirstin Piratzky, Deutsches Patent- und Markenamt
Dr. Sylvia Haida, Bundesanstalt für Immobilienaufgaben
Gisela Nobis-Fritzen, Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit Ref. B II 2
Nikolaus Mölders, AL IV, Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR)
Hagen Werner, Fischer + Werner Architekten, Leipzig

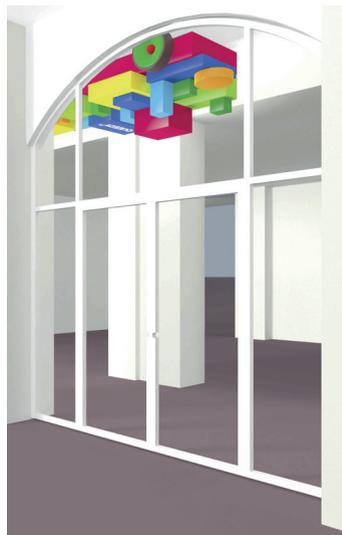
Stellvertretende Sachpreisrichterinnen

Dr. Kristine Schönert, Europäisches Patentamt / Kirstin Piratzky, Deutsches Patent- und Markenamt

1231 Adib Fricke und Georg Frey, Berlin 1. Preis

Meine Idee

Die künstlerische Idee greift die unterschiedlichen Ebenen rechtlicher Schutzmöglichkeiten auf: Patent, Gebrauchsmuster und Marke. Das Kunstobjekt löst Assoziationen zur Idee eines Fahrzeugs aus. Dabei spielt es mit einfachen Formen, die einem der ursprünglichsten Erfindersets entlehnt sind: dem Holzbaukasten. Zugleich hat es mit QUEEDY einen völlig eigenständigen Namen, den es nach Recherche der Künstler bisher als Marke noch nicht gibt. Neben der materiellen Anbringung im Gebäude des Patent- und Markenamts ist das Kunstwerk auch ein immaterielles Werk und es wird vorgeschlagen, den Namen als Marke anzumelden, für die das DPMA dann selbst der Inhaber ist. Die Urkunde über die erfolgte Eintragung soll im Flur aufgehängt werden. Das Objekt aus farbigen Aluminium-Modulen wird mit den Rädern nach oben an der Decke im Flur 2 angebracht mit ‚Fahrtrichtung‘ vom Deutschen Patent- und Markenrecht zum Europäischen Patentamt und zum Eingangsbereich in der Haupthalle. Die hell leuchtenden Farben geben dem Kunstwerk eine große Präsenz.



Beurteilung durch das Preisgericht

Die Arbeit „Meine Idee“ erinnert mit ihren stark akzentuierten Farbmodulen an bunte Bauklötze aus der Kinderzeit, die sich übereinander gestapelt auf Rädern virtuell an der Decke des langen Flures im historischen Patentamtsgebäude fortzubewegen scheinen. Diese umgekehrte Platzierung des fahrzeugähnlichen Objektes - vom Boden an die Decke - stellt die Sehgewohnheiten auf den Kopf und ruft beim Betrachter ein Augenzwinkern hervor. In den funktionalen dunklen Fluren des historischen Gebäudes – deren Gestalt und Farbfassung konservatorisch vorgegeben sind – fügt sich das polychrome, hochglanzpolierte Objekt als selbstbewusste freie Form spielerisch in die vorgegebene strenge Architektur ein. Das Objekt befindet sich am Anfang des Flures, an der räumlichen Schnittstelle zwischen Empfangsraum und Halle Ost und stellt durch seine gute Platzierung an dieser Stelle eine Verbindung zwischen den beiden Räumen her.

1236 Lina Faller, Marcel Mieth, Thomas Stüssi, Susanne Weck, Zell im Wiesental 2. Preis

Der Mittelpunkt

Das künstlerische Konzept bezieht sich auf den „Mittelpunkt Berlins im Gebäude des Patentamtes (...)“. Wir laden ein zu einem Abstieg in unendliche Tiefen. Und es werden Fragen aufgeworfen wie: Was erwartet uns dort? Wie sieht es tatsächlich im Erdinneren aus? Werden wir Abenteuer erleben wie die Helden aus Jules Vernes Roman ‚Reise zum Mittelpunkt der Erde‘? Wird sich die Schwerkraft aufheben? Welche Entdeckungen gibt es zu machen, welche Erkenntnisse zu erringen? Erkenntnisse, aus denen neue Erfindungen entstehen und neue Patente? (...) In der sakral anmutenden Nische der Eingangshalle der Patentämter wird der Einstieg zur Mitte der Erde installiert. Simuliert wird dies mit einer zylindrischen Spiegelkammer-Skulptur, von außen ähnlich einem Brunnen. „Steigeisen an der Schachtwand suggerieren die Möglichkeit hinabzusteigen, in unendliche Tiefen, hin zum Mittelpunkt der Erde. Neonröhren in immer gleichen Rhythmus beleuchten den Weg. (...) An der Stirnseite der Nische warten Expeditionsgegenstände auf ihren Einsatz, ergänzt durch Schnittzeichnungen, die den Aufbau der Bohrung erklären.

Beurteilung durch das Preisgericht

Die Arbeit „Der Mittelpunkt“ ist zugleich puristisch und komplex. Aus dem ca. 1 Meter hohen, aus dem Boden ragenden Rundrohr scheint Licht, das zum Nähertreten animiert. Der Blick in den Zylinder zeigt einen nüchternen augenscheinlich neu gebauten Schacht – betoniert, mit Neonröhren und Steigeisen versehen. Wohin dieser führt – in den Mittelpunkt, die Unendlichkeit oder ein weit unter dem haltlosen Blick liegendes Untergeschoss - bleibt offen. Über diese Assoziationsräume diskutierte das Preisgericht ebenso wie über den gelungenen Bezug der Arbeit zu ihrem Standort, der sakral anmutenden Nische, die das Rund des Zylinders aufgreift und humorvoll bricht.



Verfahrensbeteiligte

Bauherr / Auslober

Bundesanstalt für Immobilienaufgaben (BImA)
vertreten durch das
Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR)

Nutzer

Europäisches Patentamt / Deutsches Patent- und Markenamt

Oberste Technische Instanz

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz,
Bau und Reaktorsicherheit (BMUB)

Koordination und Durchführung

Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung
Ref. A2 - Projektentwicklung, Wettbewerbe und
Zuwendungsmaßnahmen
Beate Hückelheim-Kaune (Referatsleitung)
Brigitte Feuerer (Projektleitung)

Vorprüfung

Jana Seehusen, Künstlerin und Autorin Berlin
Dorothea Strube, Kunstvermittlung Berlin

Ausstellung der Wettbewerbsarbeiten

im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung
Ernst-Reuter-Haus
Straße des 17. Juni 112, 10623 Berlin

Ausstellungsdauer:
27. September bis 11. Oktober 2017
Montag bis Freitag von 9 bis 18 Uhr



Bundesamt
für Bauwesen und
Raumordnung

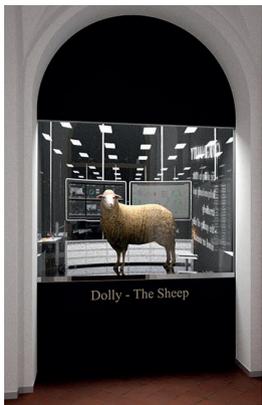
**1237
Andrea Knobloch und
Ute Vorkoeper,
Düsseldorf / Hamburg
Engere Wahl**

Olimpia
„Olimpia ist eine komplexe, einzigartig künstlerisch-technische Intelligenz, die ihren Wohnsitz im EPA und DPMA bezieht. Sie tauscht sich emotional mit den Mitarbeiter*innen und den Besucher*innen aus und entwickelt sich dabei laufend weiter.“ In der Nische der Lobby wird eine skulpturale interaktive Installation aus Lichtwellenleitfasern installiert. Als künstliche Intelligenz bzw. künstliche Emotion soll sie eine aktuelle Version von Olimpia darstellen, aus E.T.A. Hoffmanns Erzählung „Der Sandmann“ (1816). Betritt man die Nische wird mittels Geräusch- und Bewegungsmelder eine Fläche aus Lichtwellenleitfasern aktiviert. Lichtwallung und Zusammenballung der Fasern, Lichtflackern und Faserzittern oder leichte Verfärbungen des Lichts zeigen eine Vielzahl komplexer Emotionen.



**1232
Mikka Wellner,
Berlin
2. Rundgang**

Dolly -The Sheep
Ausgehend von Fragen zu geistigem Eigentum, Originalität, Imitation und Reproduktion sieht der Entwurf „Dolly - The Sheep“ ein als Labor konzipiertes Diorama für die Nische vor, in dem „eine Reproduktion des geklonten Schafes im Maßstab 1:1 aus Silikonkautschuk und Echthaar“ steht. Flankiert wird dies vom Begriff ORIGINALITY in handgefertigten Neon-Buchstaben. Dies zugleich in Frage stellend, schließt sich daran ein Ausspruch Voltaires an: ORIGINALITY IS NOTHING BUT JUDICIOUS IMITATION. Das Spiel mit Bedeutungen setzt sich in Flur und Empfangsraum fort. Auf einem Spiegel-Leucht-Kasten ist der Satz THE REFLECTION OF A REFLECTION CAN TURN INTO THE ORIGINAL zu lesen. Betritt man jedoch den Raum verkehrt sich die Aussage des Satzes in sein Gegenteil: Ein `T erscheint, „sodass aus CAN ein CAN'T wird.“



**1234
Prof. Jozef Legrand,
Berlin
2. Rundgang**

Patentanmeldungen zur Realitätsverwirklichung.
Die Installation mit dem Untertitel „Ein Spaziergang, Picknick und sommerlicher Badetag mit Familie und Freunden im Grunewald“, die die Wände und Glasflächen der Lobby des DPMA bespielt, generiert einen besonderen poetischen Bildraum, der vom Dialog zweier parallel existierender Realitätsebenen geprägt ist: der sinnliche Genuss eines alltäglichen, sommerlichen Naturerlebnisses und die realitätsverwirklichenden, materialisierten Schutzrechte. Wandflächen der Nische und des Flurs sollen im Farbton des ersten angemeldeten Patents gefasst („rothes Ultramarin“, 1877) und mit einer bebilderten Zeitleiste mit Namen und des Signets des Patentsamts erweitert werden. Im Bereich des Empfangsraumes zeigen die Wandflächen Landschaftszeichnungen mit Patenttexten und Referenzbildern aus Patentdokumenten um die Jahrhundertwende. In die Glasflächen des Recherchesaals wird der Titel der realisierten Arbeit integriert.



**1235
Jorn Ebner,
Berlin
2. Rundgang**

Griff nach den Sternen / Greifbare Sterne
Das Konzept sieht drei Komponenten vor: Leuchtelemente „Sterne“ an den Decken in den Fluren und im Empfangsraum, drei Wandzeichnungen „Sternenkarte“ in der Nische und an Wänden im Flur und im Empfangsraum sowie ein Objekt auf Sockel „erloschener Stern“ in der Nische.
Den Bestandsleuchten nachempfundene kugelförmige Deckenlampen aus Glas werden in verschiedenen Größen, Farben und Lichtintensität als zwei Cluster an den Decken installiert und „sollen eine Art Sternenhimmel“ suggerieren. Auf einem Sockel in der Nische wird ein „erloschener Stern“ aufgestellt: „Die Form stellt eine Art dreidimensionale gestische Zeichnung dar (...). Der Sockel ist aus Marmor gedreht, erhält eine unregelmäßig strukturierte Säulenoberfläche und tritt in reduziert ornamentaler Form auf.“



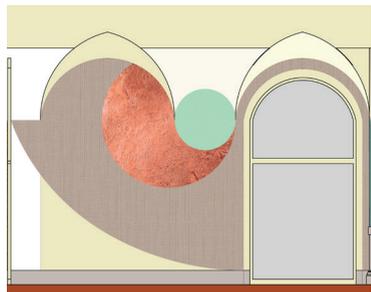
**1238
Tim Trantenroth,
Berlin
2. Rundgang**

Wand- und Glasmalerei Ausgangsmotiv Platine, unsichtbares Muster der Moderne
„Ausgangsmotiv der Wand- und Glasmalerei sind Strukturen von Platinen. Die Leiterbahnen sind heute in fast jedem technischem Gerät vorhanden und symbolisieren den schnellen und sicheren Fluss. Sie sind die Grundlage fast jeder technischen Erfindung, so wie jede Erfindung patentiert ist (Das Patent der Platine war zwar früh angemeldet, es dauerte aber lange bis sich das Produkt durchsetzte. Paul Eisler 1943).“
Die illusionistische Raumzeichnung auf den Wand- und Glasflächen variiert Leiterbahnen in Form von silberfarbigen Linien und freien Flächen. „Sowohl die weißen Rechtecke als auch die linearen Strukturen der Platinenelemente nehmen formal Bezug auf die innenarchitektonische Gestaltung der Lobby, sowie Dekor und Format der Wandpfeiler.“



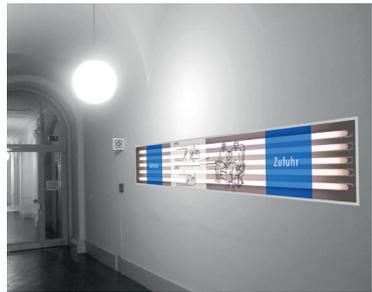
**1230
Alexander Wolff,
Berlin
1. Rundgang**

ohne Titel
„Das Projekt sieht eine Gestaltung der Wände, der Nische, der Flure und des Empfangsraums vor. Die Wände sind mit Wandbildern versehen, die aus verschiedenen Tapeten gestaltet sind. Die gewählten Tapeten sind alle im Archiv des Patentamts als Patente verzeichnet und ergeben in ihrer Gesamtheit einen Querschnitt durch die Tapetenerfindungen der Moderne.“
Die Nische wird als Aufenthalts- und Ruheort gestaltet: An der Stirnwand steht eine Betonbank unter einer holografisch spiegelnden Kreisform, an der Seitenwand hängen gerahmte Patentdokumente mit Tapeten-Passepartout. In den anschließenden Fluren und im Bereich der Garderobe/ Empfangsraum ziehen sich Formen und Farben über die Wände bis zur Decke. Linien, Volumen und auch Farbigekeit beziehen sich auf die Architektur. Die Tapetenkollagen bilden teils abstrahierte Schriftinstallationen („PATERE“, „LETTRE PATENTE – LITTERA PATENS“).



**1233
Anne Hille,
Starkow
1. Rundgang**

generare
„Wir generieren unsere Welt selbst und erschaffen uns als Homo sapiens bzw. homo faber mit jeder Erfindung neu. Die Arbeit generare greift die Frage nach künstlerischer und wissenschaftlicher Innovation und Wissensaneignung auf und verweist bewusst auf eben jene Erkenntnisprozesse.“
Generare (lat. erzeugen, generieren) stellt die Frage, wie Gedanken und Ideen erzeugt werden und setzt dies in Wort-Bild-Objekte mit 6 schmalen Aluminiumleuchtkästen um, die als gedachter Leuchtstoffstreifen den gesamten Lobby-Bereich miteinander verbinden. Auf ein vertikales Element in der Nische folgen horizontale Elemente im Flur bis zum Empfangsraum. In einem partizipatorischen Prozess sollen die Mitarbeiter*innen Patentzeichnungen und Begriffe nach vorgegebenen Kriterien auswählen. „Durch die neuen Wort-Bild-Paare sollen subtile Querverweise, Assoziationsmöglichkeiten und Subtexte entstehen.“



**1239
Gerhard Bär,
Berlin
1. Rundgang**

Marken
Gebrauchte, ausgediente und weggeworfene Verpackungen aus Kunststoff (von Plastiktüten bis zur Ketchupflasche)“, ein Gemisch aus Kunststoffabfällen bilden die Grundlage des Kunstwerks, werden eingeschmolzen und zu flächigen „LED-Lightpanels“ verarbeitet. Dabei ist es intendiert, die Marken wiederzuerkennen. Kunststoffabfälle werden so zum Spiegelbild unserer Konsumwelt. „Die Installation kann als Dokument einer bestimmten Zeit, als Kommentar des Alltäglichen verstanden werden.“
„Die Arbeit beginnt mit einem quadratischen Säulenelement und führt über in ein horizontal angeordnetes Leuchtelement zur großen Leuchtwand im Empfangsraum, die den Raum mit Licht füllt und durch Spiegelungen in den Glastüren die Räumlichkeit sowohl auflöst als auch begrenzt.“



Kunst-am-Bau-Wettbewerb

Deutsches Patent- und Markenamt Standort Lobby

Ausstellung der Wettbewerbsergebnisse

