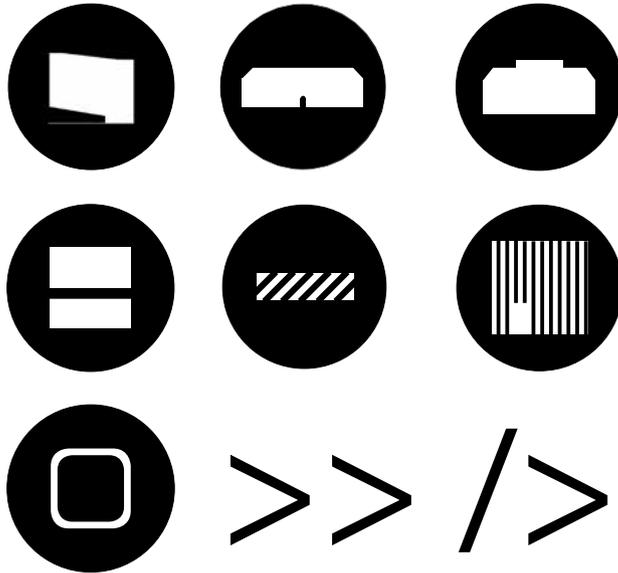


>

>>



## IDEE

Ausgewählte Projekte von *NELLI MAIER*

> >> ALLE INFORMATIONEN AUCH UNTER [WWW.NELLIMAIER.COM](http://WWW.NELLIMAIER.COM)







> >> **INHALTSVERZEICHNIS**

> **1**

> **2**

---

–  
**SUDETENDEUTSCHES  
MUSEUM**

–  
*Seite*  
006-017

–  
**THEATER IM  
MARSTALL**

–  
*Seite*  
018-035



> 3

—  
**KONZERTHAUS  
MÜNCHEN**

—  
*Seite*  
036-057



> 4

—  
**PHILHARMONIE  
MÜNCHEN**

—  
*Seite*  
060-081



> 5

—  
**ÜBERGANG  
MÜNCHEN**

—  
*Seite*  
082-099



> 6

—  
**BESUCHER-  
ZENTRUM  
WIESKIRCHE**

—  
*Seite*  
100-127



> 7

—  
**BUNKER  
UPGRADE**

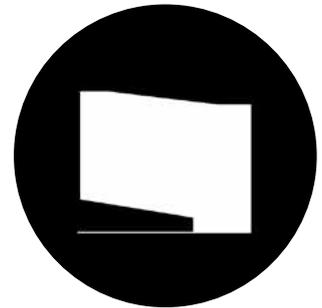
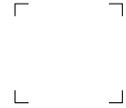
—  
*Seite*  
128-151

> >> **WETTBEWERB 2015 1. PREIS**

Projekt  
.. > >>  
1\_

> >

# SUDETENDEUTSCHES MUSEUM



> Projekt

1 2 3 4 5 6 7

> >

**MUSEUMSBAU**

> >> **WORK WITH**



Eigenleistung:  
Entwurf  
Plangrafik



Allplan



Adobe Photoshop

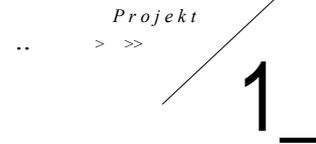


Adobe Illustrator



Rhino





> >

## SUDETENDEUTSCHES MUSEUM



Das Isarhochufer Münchens ist in großen Teilen durch eine gewachsene Bebauung im sensiblen Wechselspiel zwischen Stadt- und Landschaftsraum geprägt. Der Neubau des Sudetendeutschen Museums versucht sich hier in die bestehende Baustruktur der Haidhauser Au einzuordnen, gleichzeitig aber als südlicher Blockabschluss seine Bedeutung als Museum nicht zu leugnen. Der Neubau nimmt dazu in seiner Höhenentwicklung die Trauf- und Firsthöhen des nördlich anschließenden Sudetendeutschen Hauses auf, bildet aber nach Süden einen akzentuierenden Kopfbau aus. Dieser übernimmt mit seiner trapezförmigen Grundrissform einerseits die Bauflucht der Hochstraße und vermittelt andererseits nach Westen zur städtebaulichen Ausrichtung der Bebauung um das benachbarte Haus des Ostens.

**BEARBEITUNGS-  
ZEITRAUM**

Winter 2014 - Frühjahr 2016

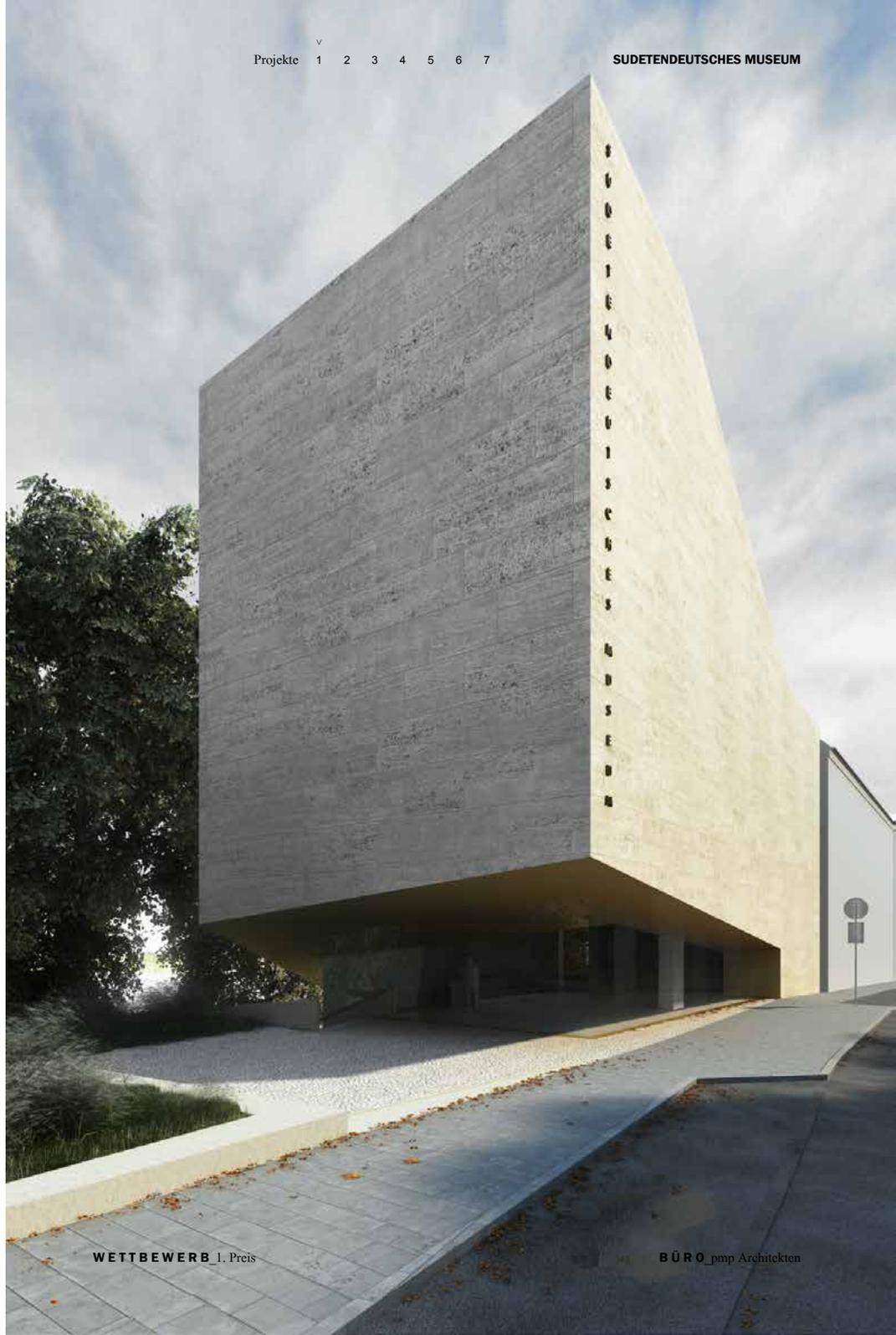
**LEISTUNGSPHASE**

1-5

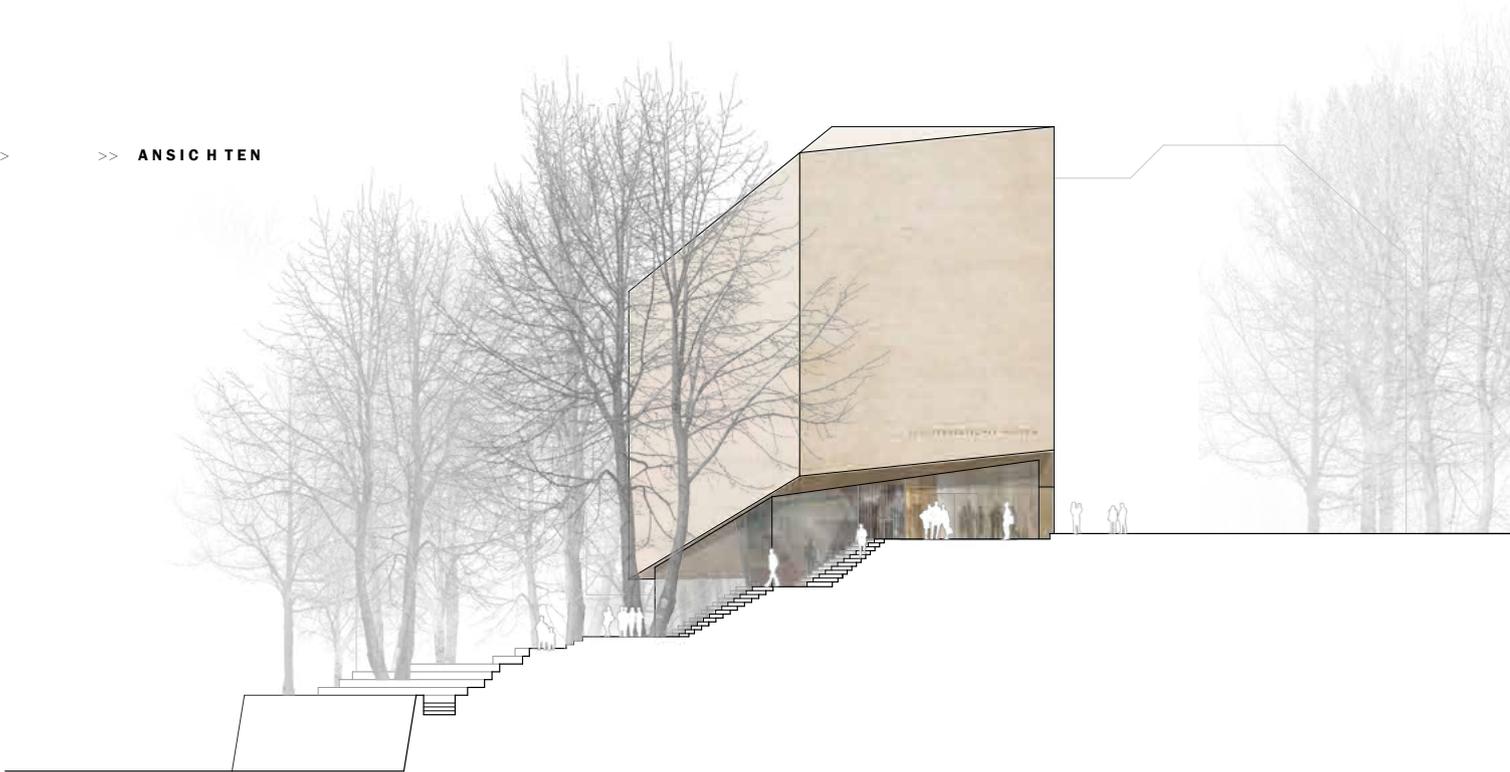
**BÜRO**

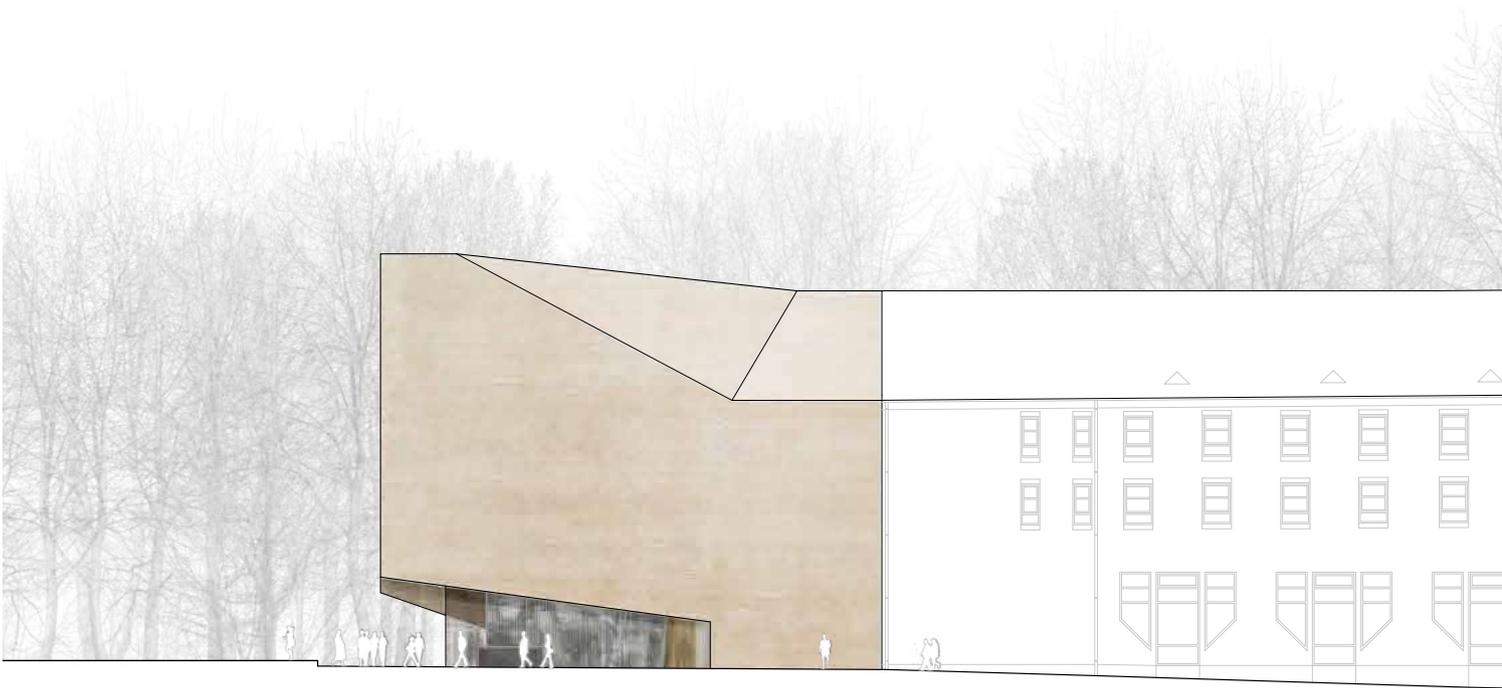
pmp Architekten



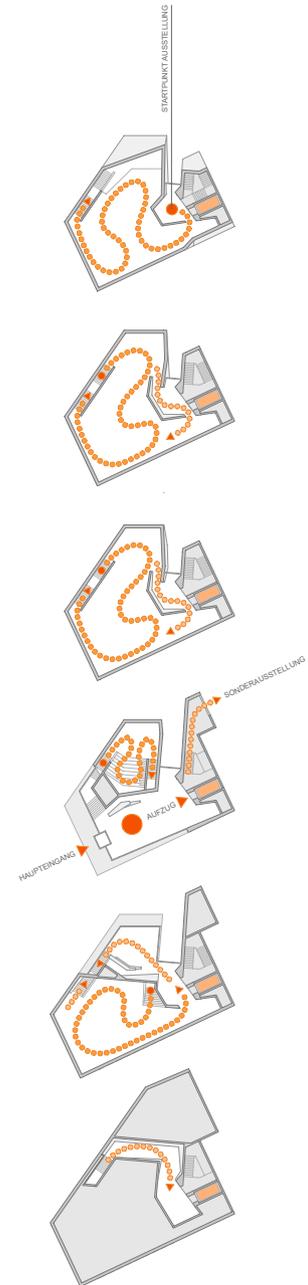


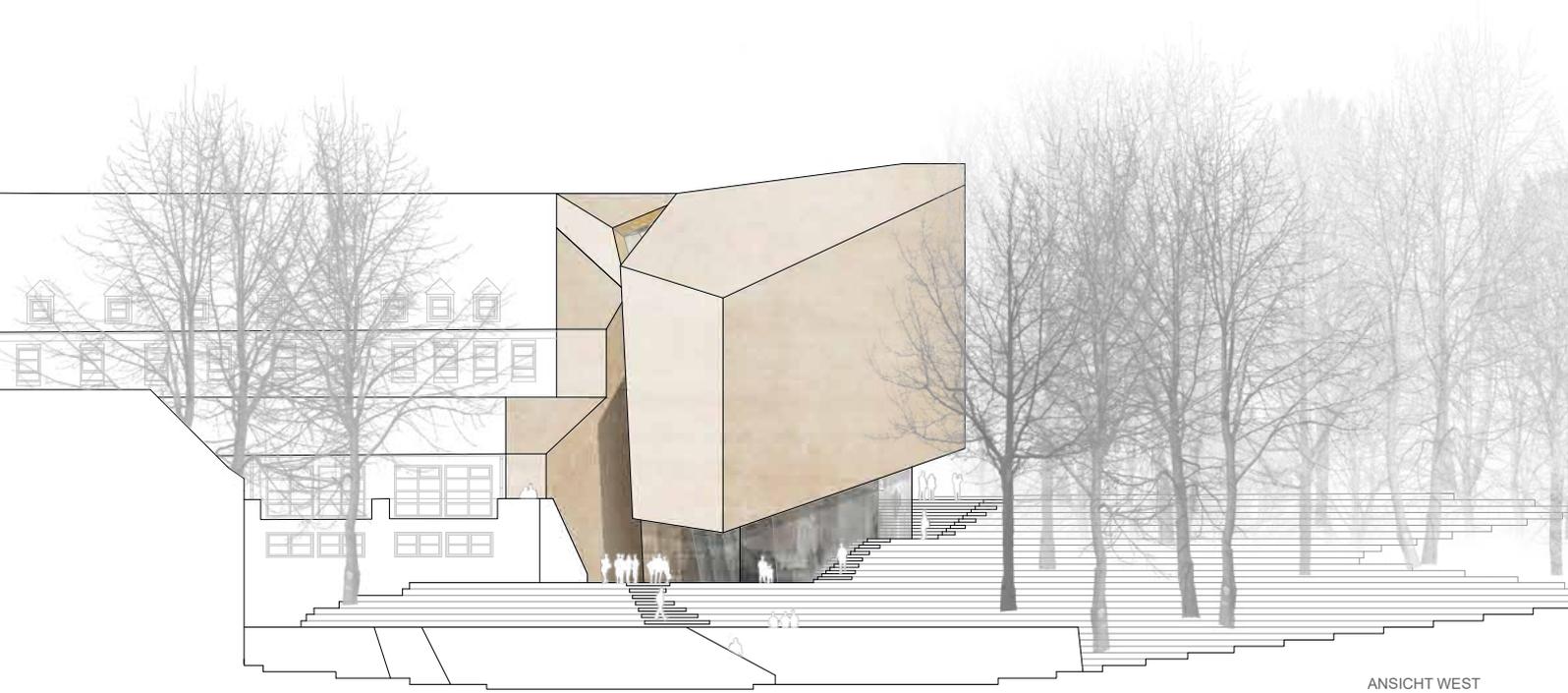
> >> ANSICHTEN



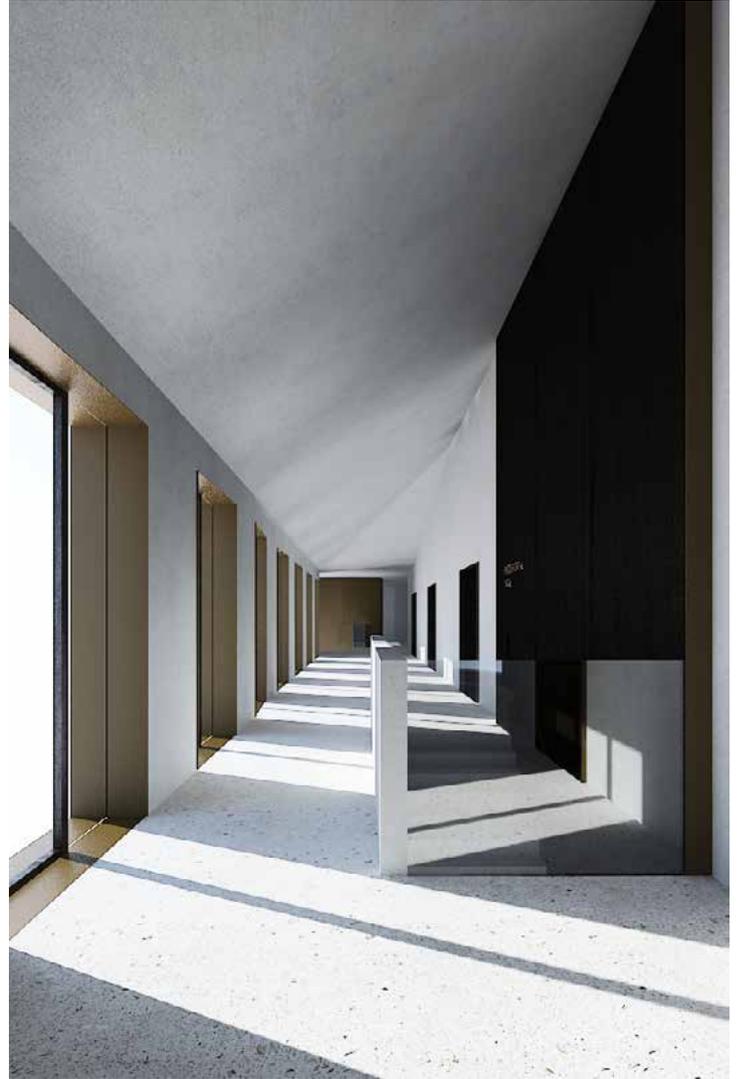


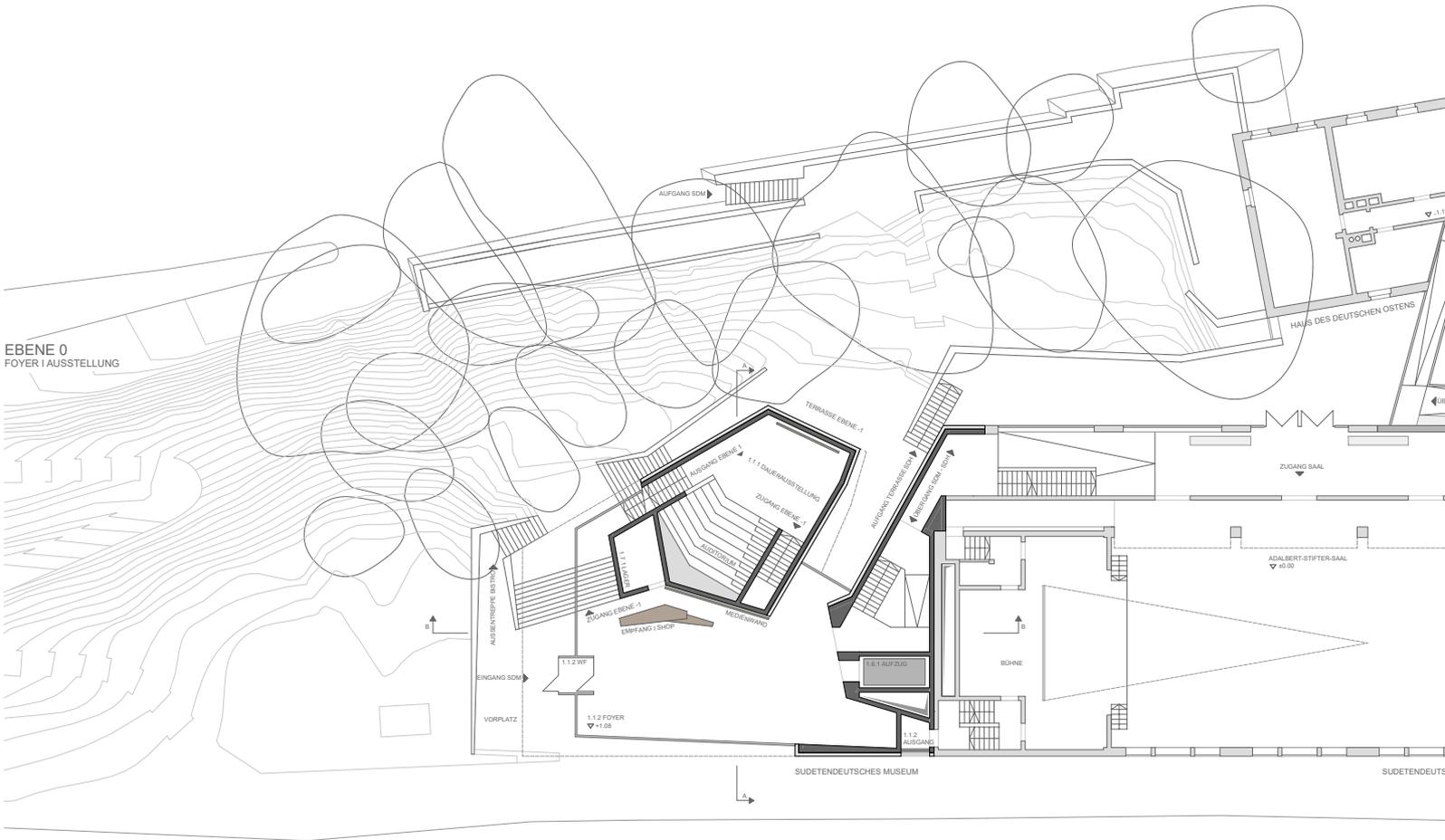
> >> RUNDGANG





> >> INNENRAUM





>

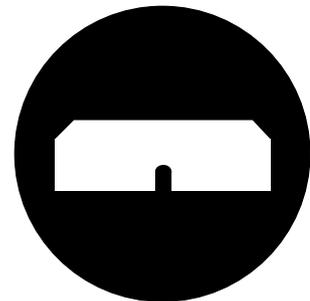
>> PROJEKTARBEIT



Projekt  
.. > >>  
2\_

> >

THEATER IM MARSTALL



> *Projekt*

1 2 3 4 5 6 7

> >

## KULTURBAU

|  
^

> >> **WORK WITH**



Einzelarbeit



ArichCad



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator

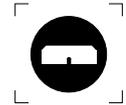


Rhino



3ds Max Design + Vray

## THEATER IM MARSTALL



Das Marstallgebäude, die ehemalige Hofreitschule von Leo von Klenze, dient seit Jahrzehnten der Unterbringung von Werkstätten des Residenztheaters, als Kulissenmagazin und beherbergt aktuell ein Studio- und Experimentiertheater. Das Ziel ist die Erarbeitung eines alternativen Konzeptes für eine hochwertige kulturelle Nutzung des Marstallgebäudes, um den Ort als kulturelles Zentrum im Herzen der Stadt München zu manifestieren. Insbesondere Veranstaltungen, die einen offenen Austausch zwischen den Künsten ermöglichen, die nicht institutionell auf bestimmte Darstellungsformen festgelegt sind, sollen in Zukunft im neuen Marstall stattfinden.

Zentraler Entwurfsgedanke ist, den historischen Bestand aufzugreifen, ohne den ursprünglichen, einzigartigen Charakter, der Bausubstanz zu zerstören. Stattdessen geht es um Aufwertung und eine Reduktion auf das Wesentliche. Durch eine kompakte Ergänzung des Bestandes, wird eine bauliche Veränderung der städtebaulichen Situation vermieden. Wichtigstes Gestaltungselement dabei ist ein zentral positionierter rechteckiger Baukörper, der Grundriss und Schnitt klar strukturiert und organisiert. Die neuen Räumlichkeiten wie der Multifunktionssaal, die beiden Bühnen sowie entsprechende Nebenräume, erhalten dadurch eine klare funktionale Gliederung. Das Entwurfskonzept des Vorhangs bedient sich der Symbolik aus dem klassischen Theater.

### SEMESTER

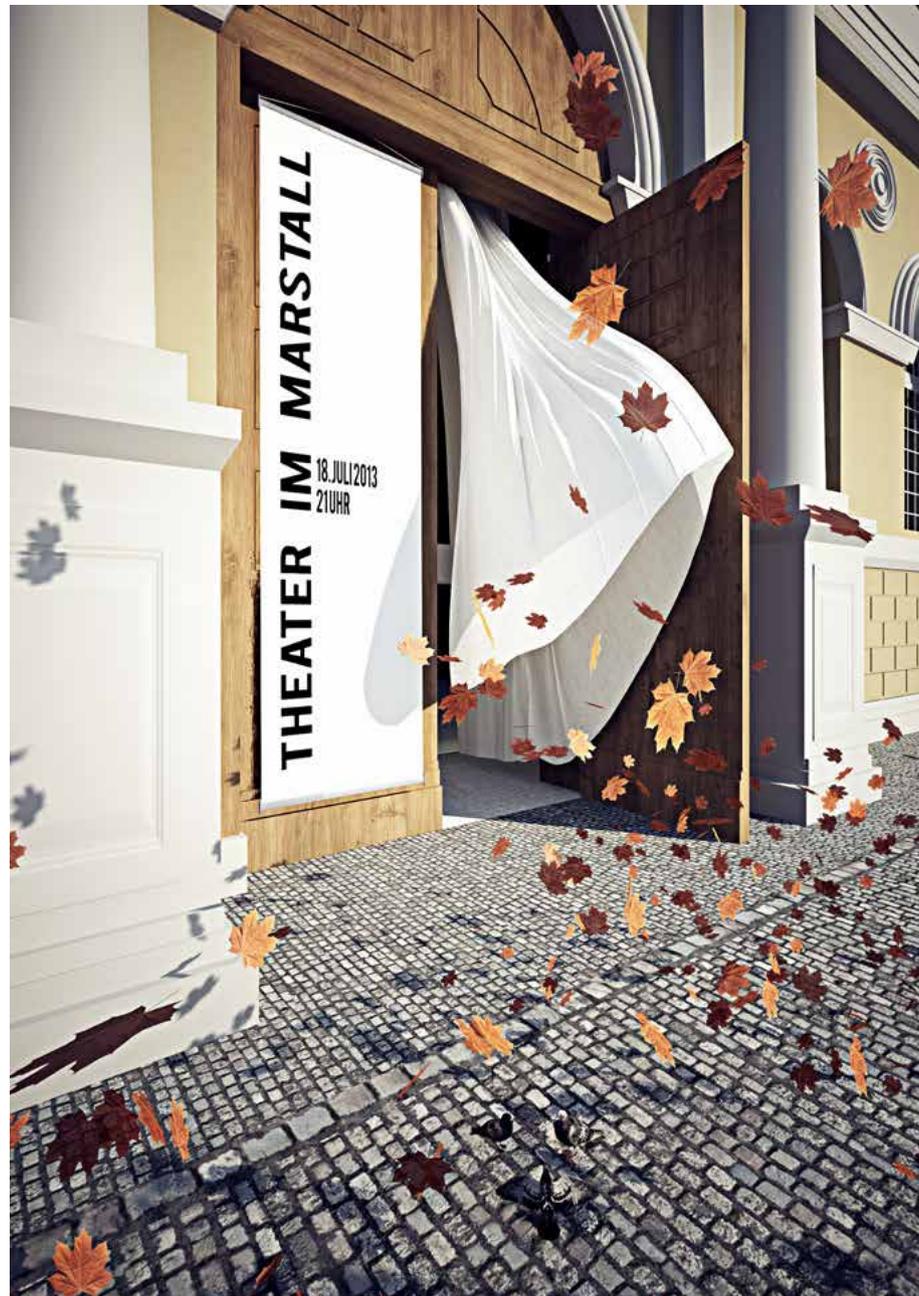
Sommer 2013

### LEHRSTUHL

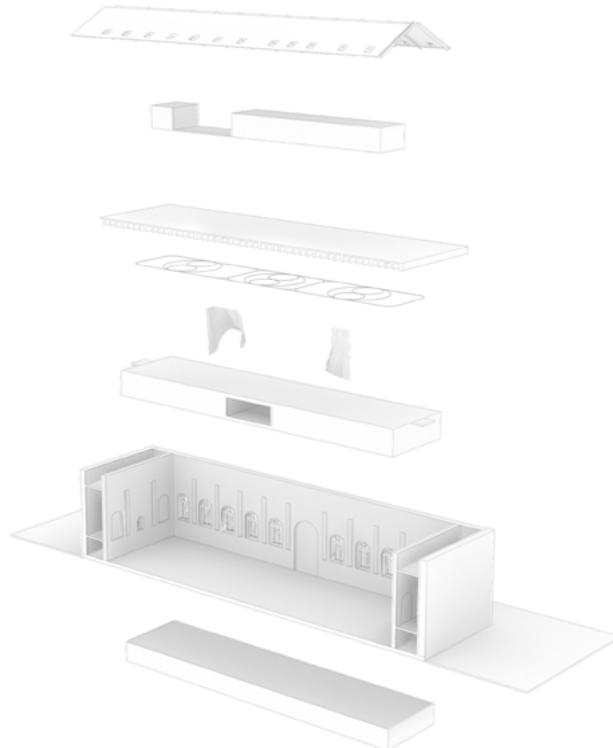
Licht und Raumgestaltung

### LEHRENDER

Prof. Hannelor Deubzer



> >> IDEE



3. OG VERWALTUNG

2. OG AUSSTELLUNG

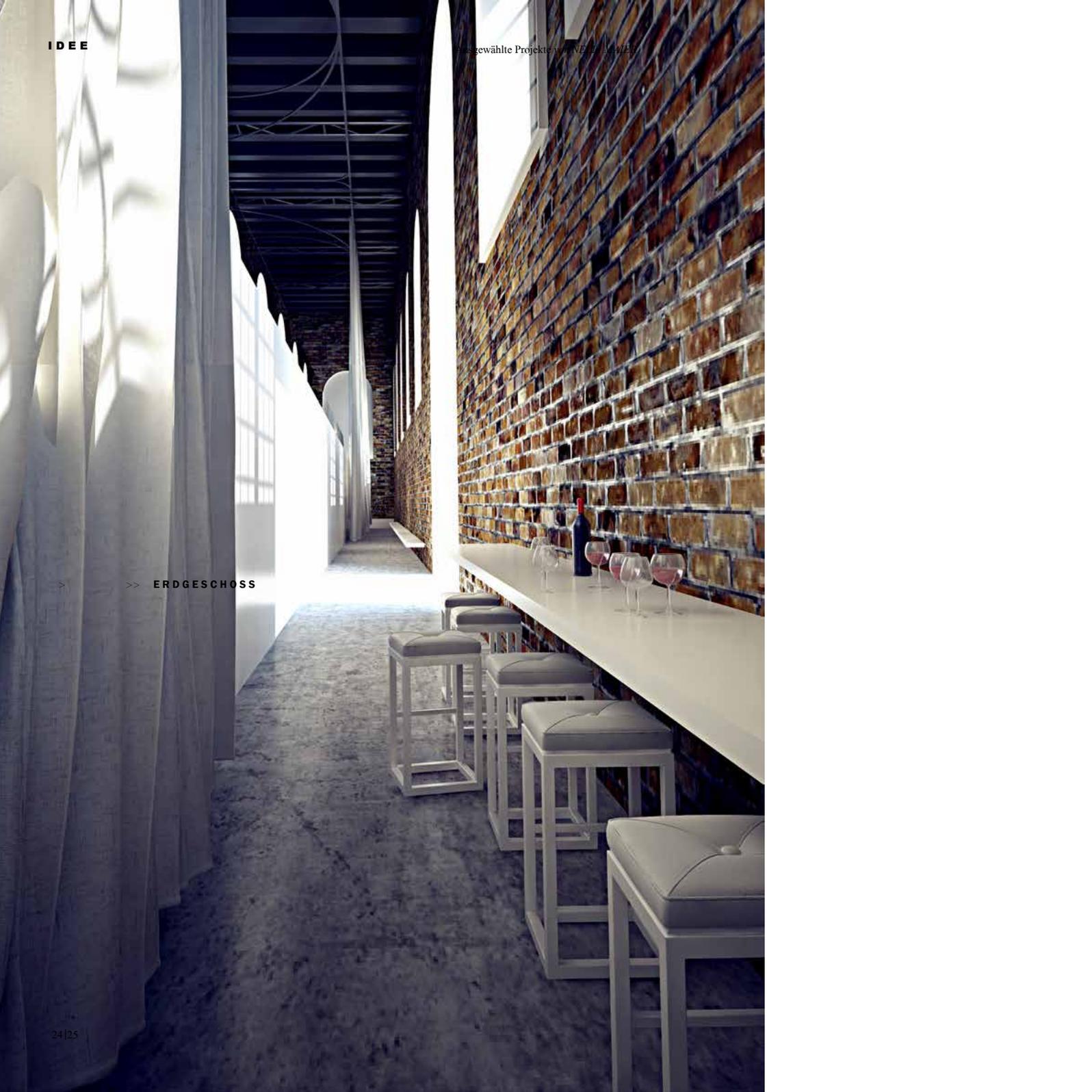
ZG TECHNIK

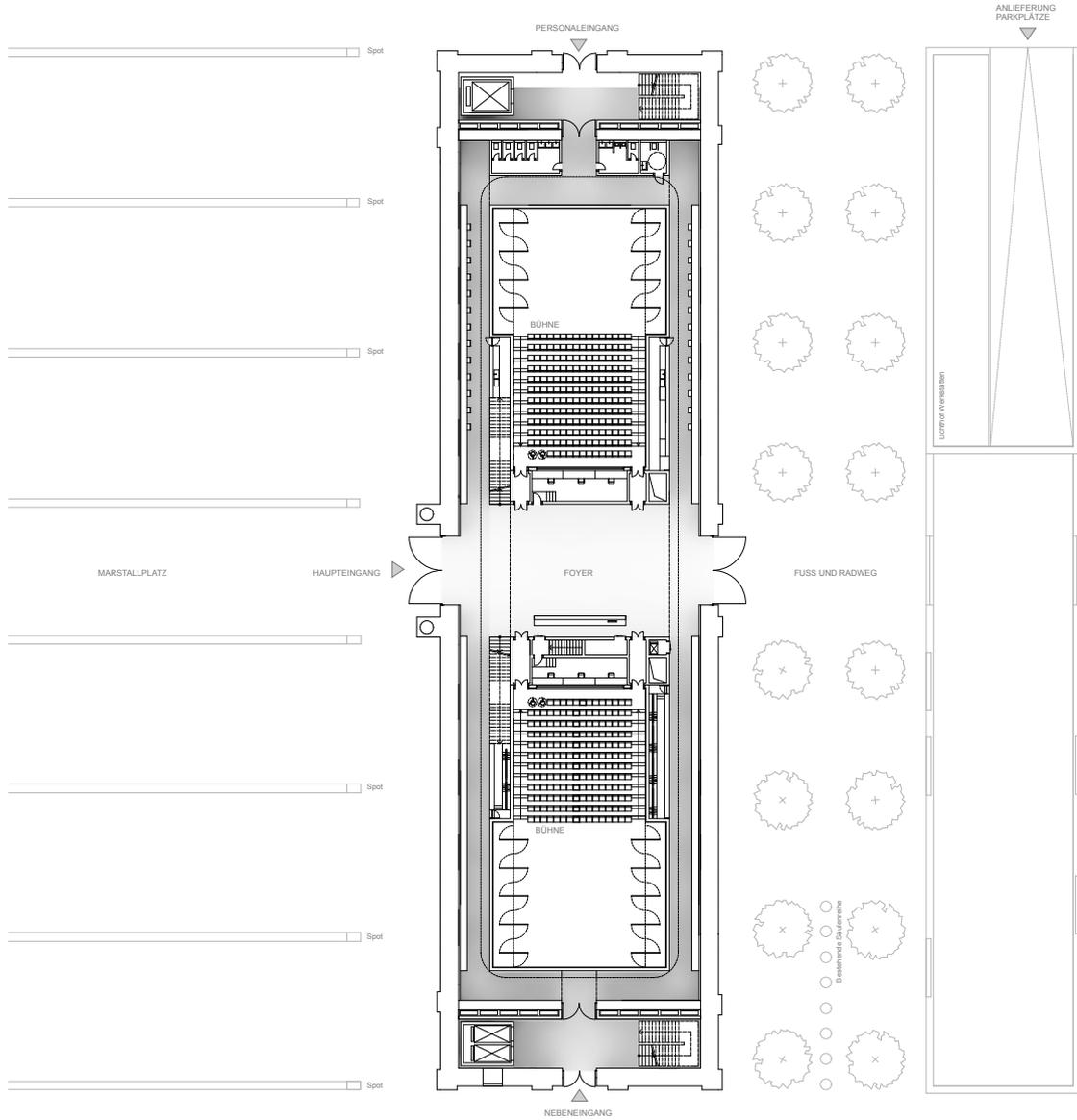
1. OG MULTIFUNKTIONSSAAL

EG FOYER

UG PERSONALBEREICH

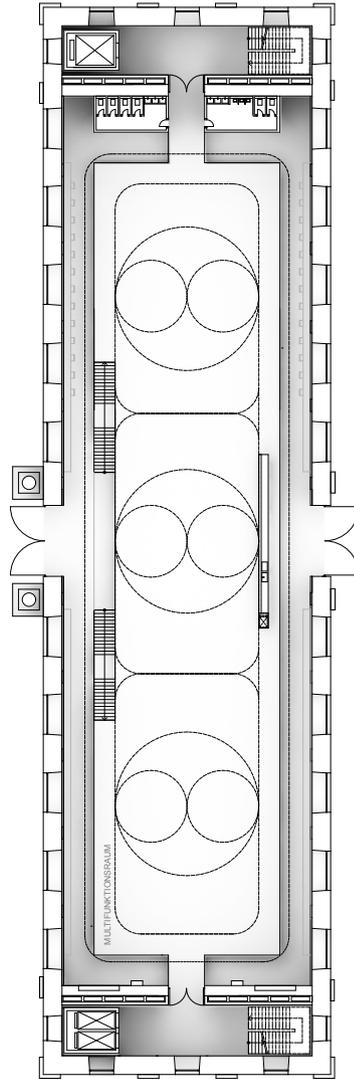
>> ERDGESCHOSS





ERDGESCHOSS 1:200



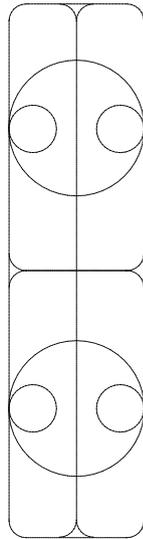


1. OBERGESCHOSS 1:200

KLASSISCHE REITBAHNLINIEN

>

>> IDEE



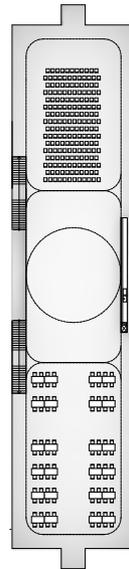
BEWEGLICHER THEATERVORHANG



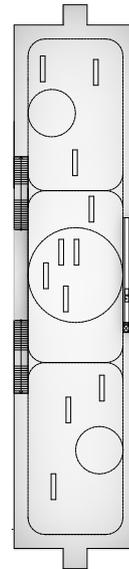
BESTUHLUNGSVARIANTEN



Banket



Interaktion



Ausstellung

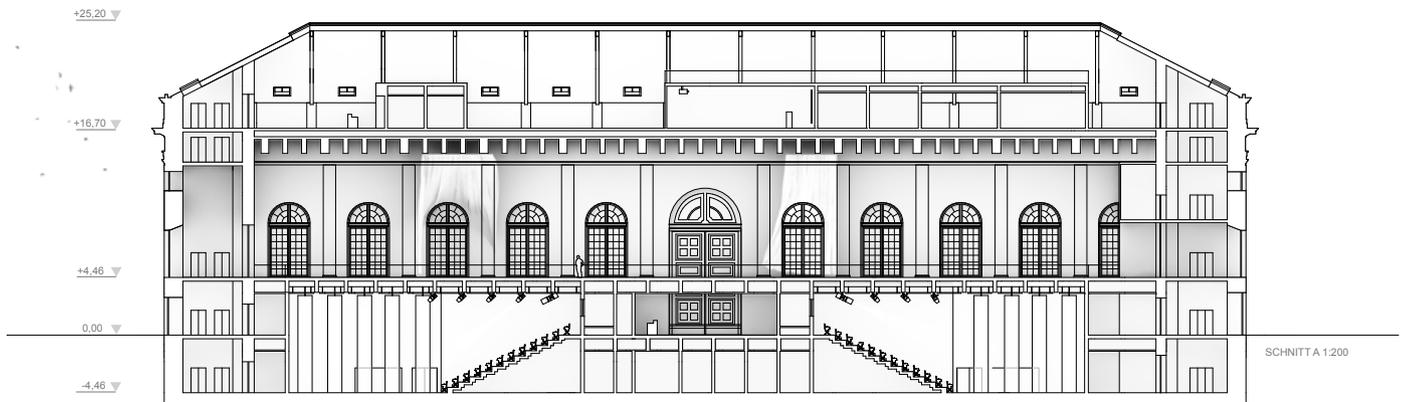
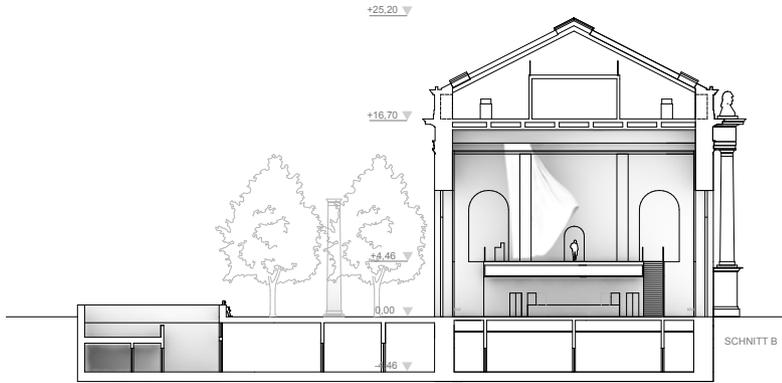


NORDANSICHT 1:200

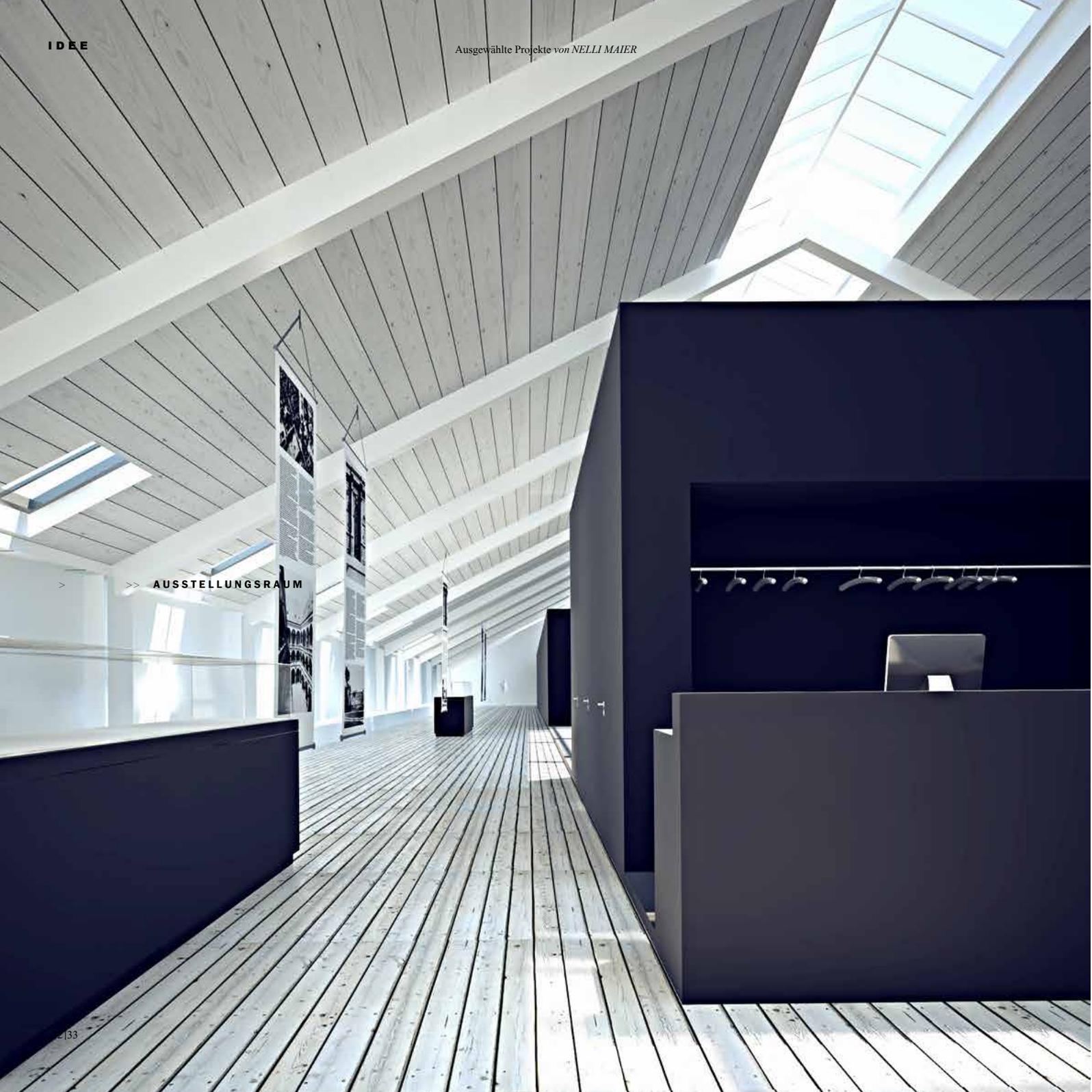
>> ANSICHT

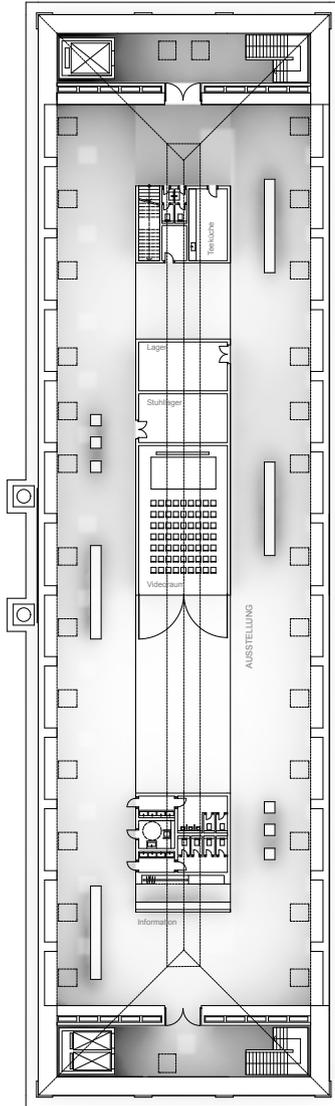


WESTANSICHT 1:200

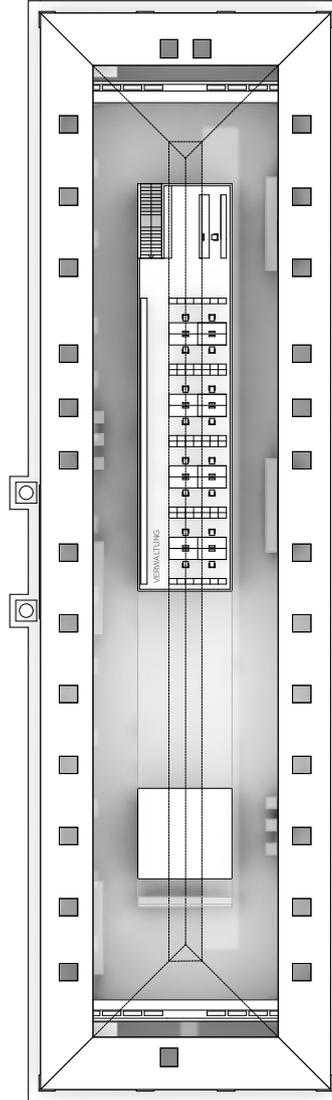


>> AUSSTELLUNGSRAUM

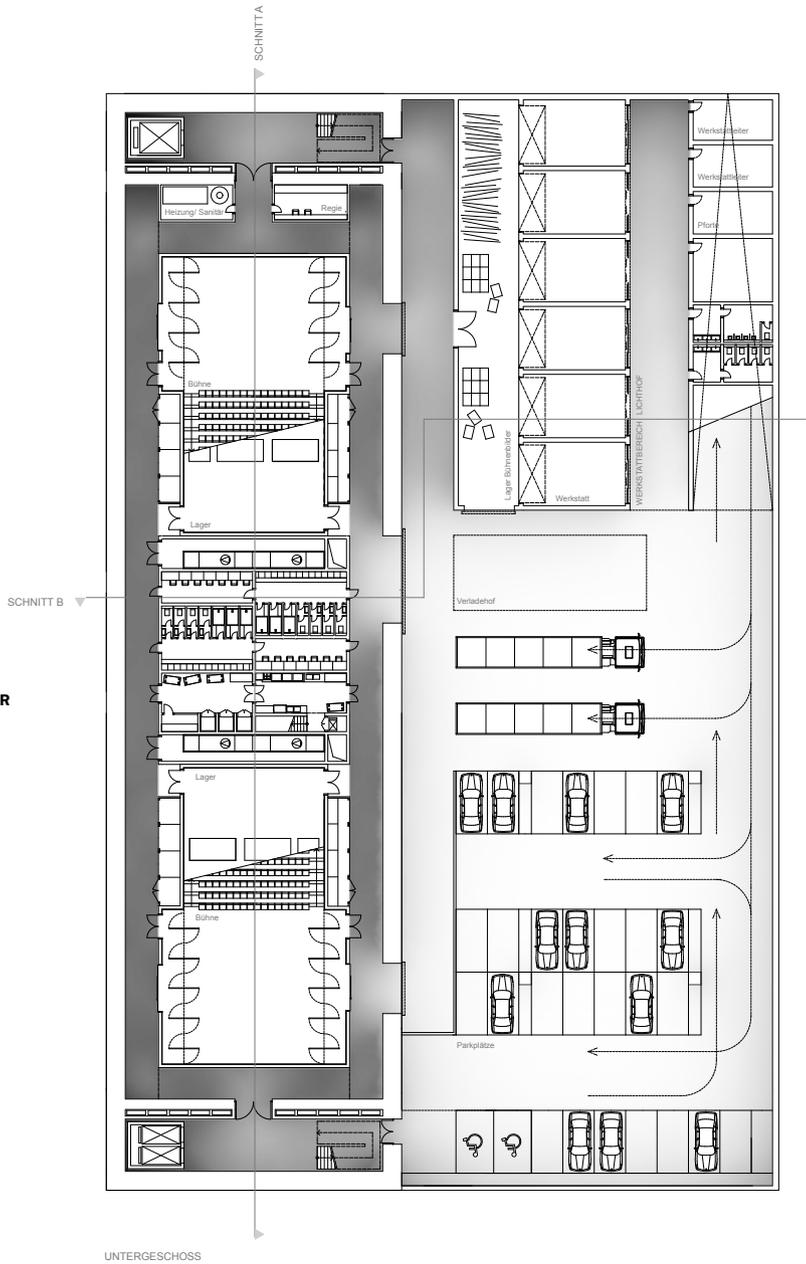




2. OBERGESCHOSS 1:200



3. OBERGESCHOSS





>

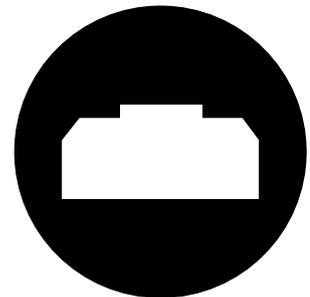
>> PROJEKTARBEIT



Projekt  
.. > >>  
3\_

> >

# KONZERTHAUS MÜNCHEN



> Projekt

1 2 3 4 5 6 7

> >

## KULTURBAU

^

> >> **WORK WITH**



Einzelarbeit



ArichCad



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



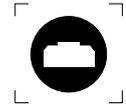
Rhino



3ds Max Design + Vray

> >

## KONZERTHAUS MÜNCHEN



—

München – eine Stadt der Musik! Kaum eine Stadt kennt ein so breites, qualitativ hochwertiges Spektrum an Musik – vom Jazz und der volkstümlichen Blas- und Tanzmusik über Rock und Pop bis zur klassischen Musik. Mit den Münchner Philharmonikern als dem „Orchester der Stadt“, dem Bayerischen Staatsorchester zugleich Orchester der Staatsoper und nicht zuletzt dem Sinfonieorchester und Chor des Bayerischen Rundfunks, verfügt die Stadt über drei Orchester von internationalem Rang. Die hohen Ansprüche, die in der außerordentlichen Qualität der Orchester begründet sind, finden wie berichtet wird, in den Konzertsälen die in München bespielt werden, nicht die angemessene Resonanz im konkreten wie auch im übertragenen Sinn. Diese Erfahrungen haben dazu geführt, dass seit Jahren von Fachleuten über die Schaffung eines adäquaten Raumes intensiv diskutiert wird. Die Situation, mit der sich die Arbeit befasst, liegt nördlich des Hofgartens, am sogenannten Finanzgarten. Der gesamte Bereich vom Prinz-Carl-Palais im Osten bis einschließlich dem Landwirtschaftsministerium im Westen an der Ludwigstraße erscheint trotz der zentralen Lage im Bewusstsein vieler Bürger, bis auf wenige Kenner, wie ein „weißer Fleck“ auf der Stadtkarte. Bei näherer Betrachtung birgt dieser Ort ein enormes Potential durch seine exklusive Lage am Hofgarten, der unmittelbaren Nachbarschaft zur Ludwigstraße und dem parkähnlichen Garten westlich des Prinz-Carl-Palais.

—

### SEMESTER

Winter 2012/2013

—

—

### LEHRSTUHL

Licht und Raumgestaltung

—

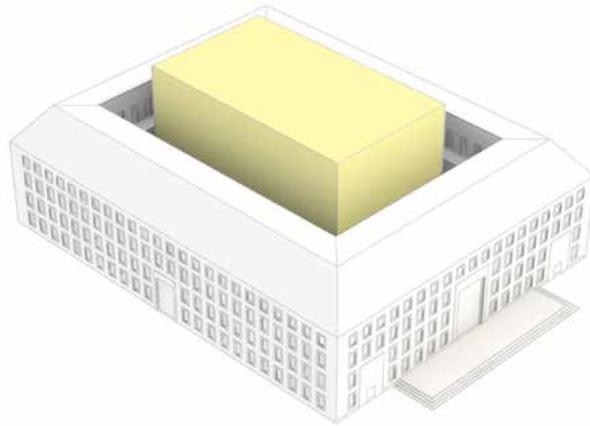
—

### LEHRENDER

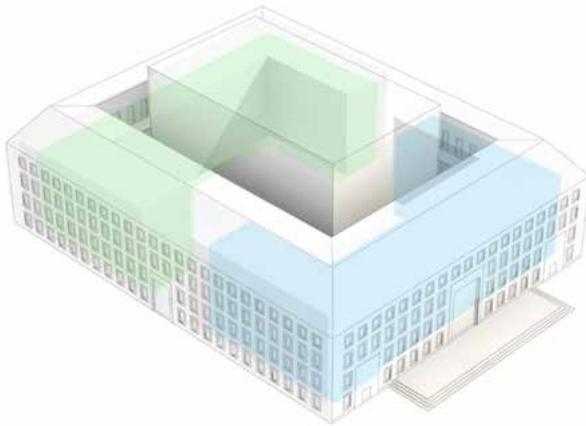
Prof. Hannelor Deubzer

—

> >> IDEE

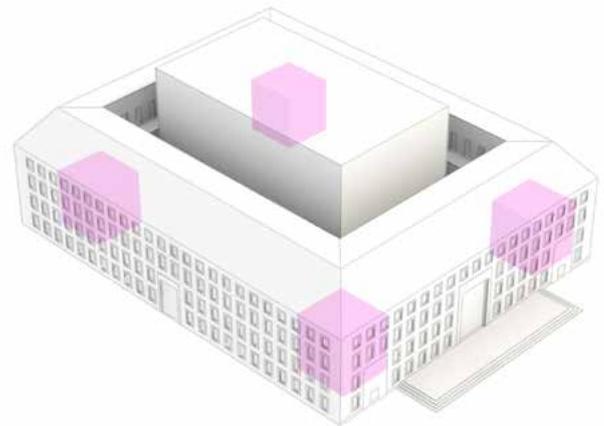


● PHILHARMONIE/ SAAL



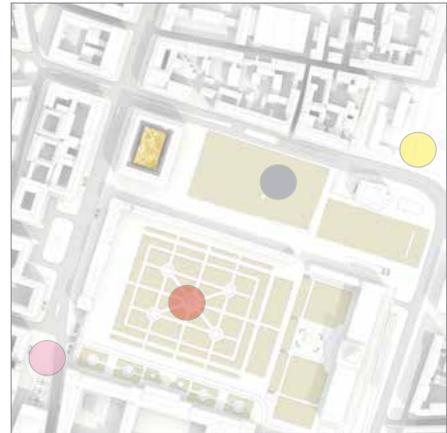
BACKSTAGE/ PERSONAL

ÖFFENTLICHER BEREICH/ BESUCHER



ERSCHLIESSUNG

ORT



○ Odeonsplatz

○ Hofgarten

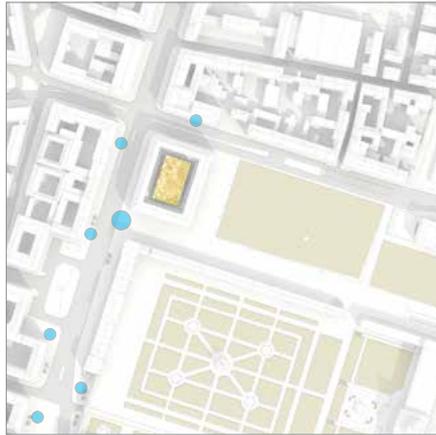
○ Finanzgarten

○ Englischer Garten

> >> ORT

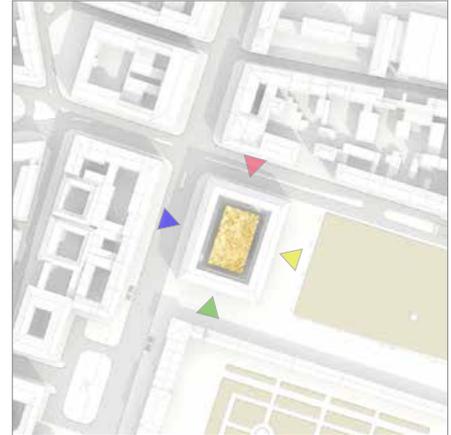


STÄDTEBAULICHE ERSCHLISSUNG



● Öffentlicher Nahverkehr

EINGANGSSITUATION



▲ Haupteingang    ▲ Personaleingang  
▲ Ticketshop      ▲ Eingang Restaurant



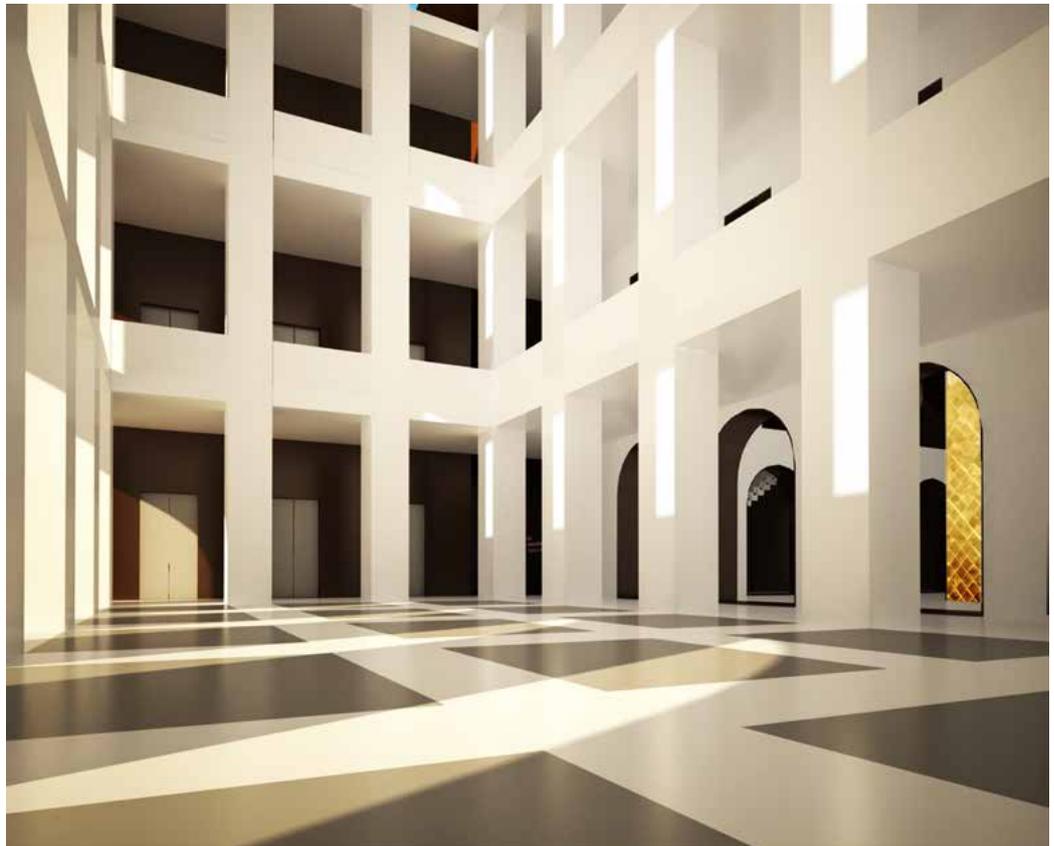
> >> LAGEPLAN

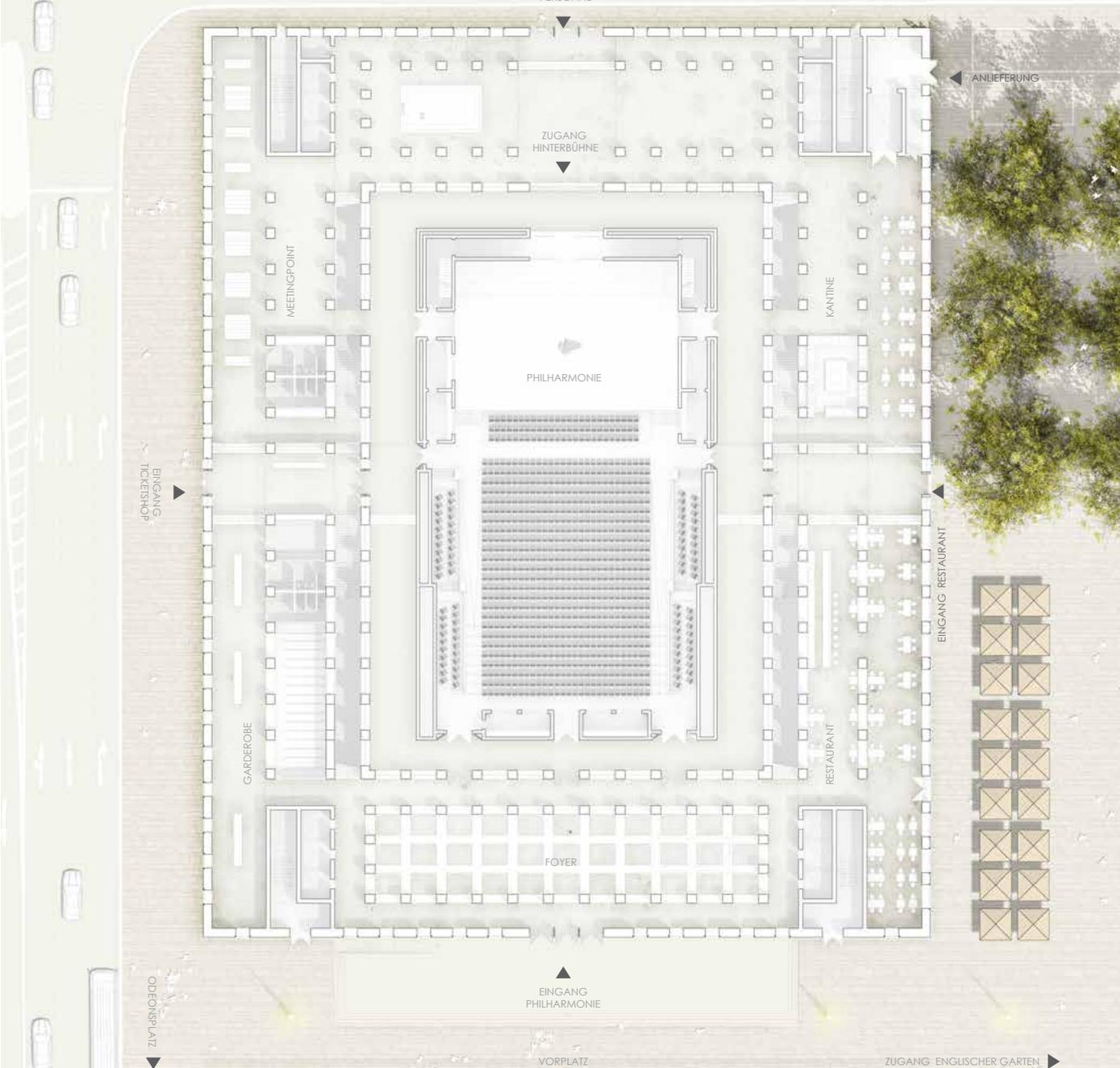


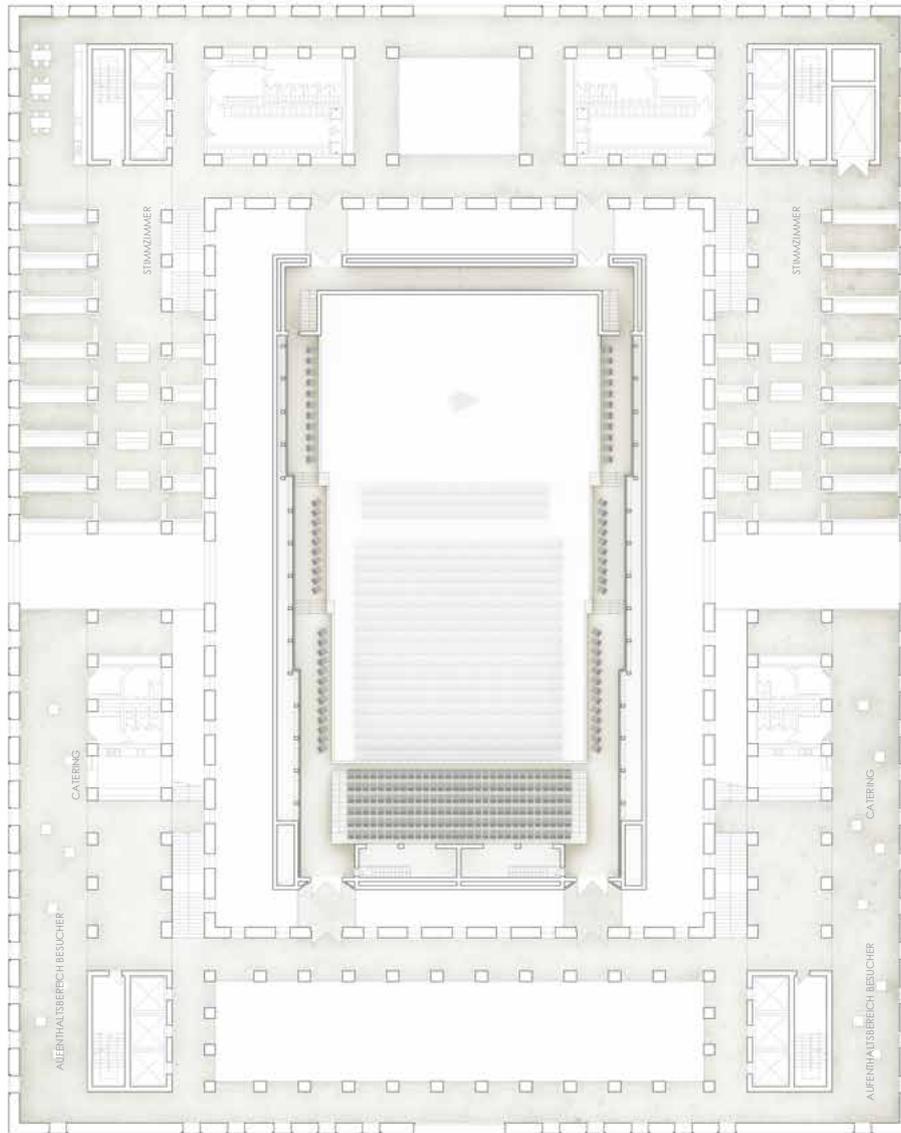


>

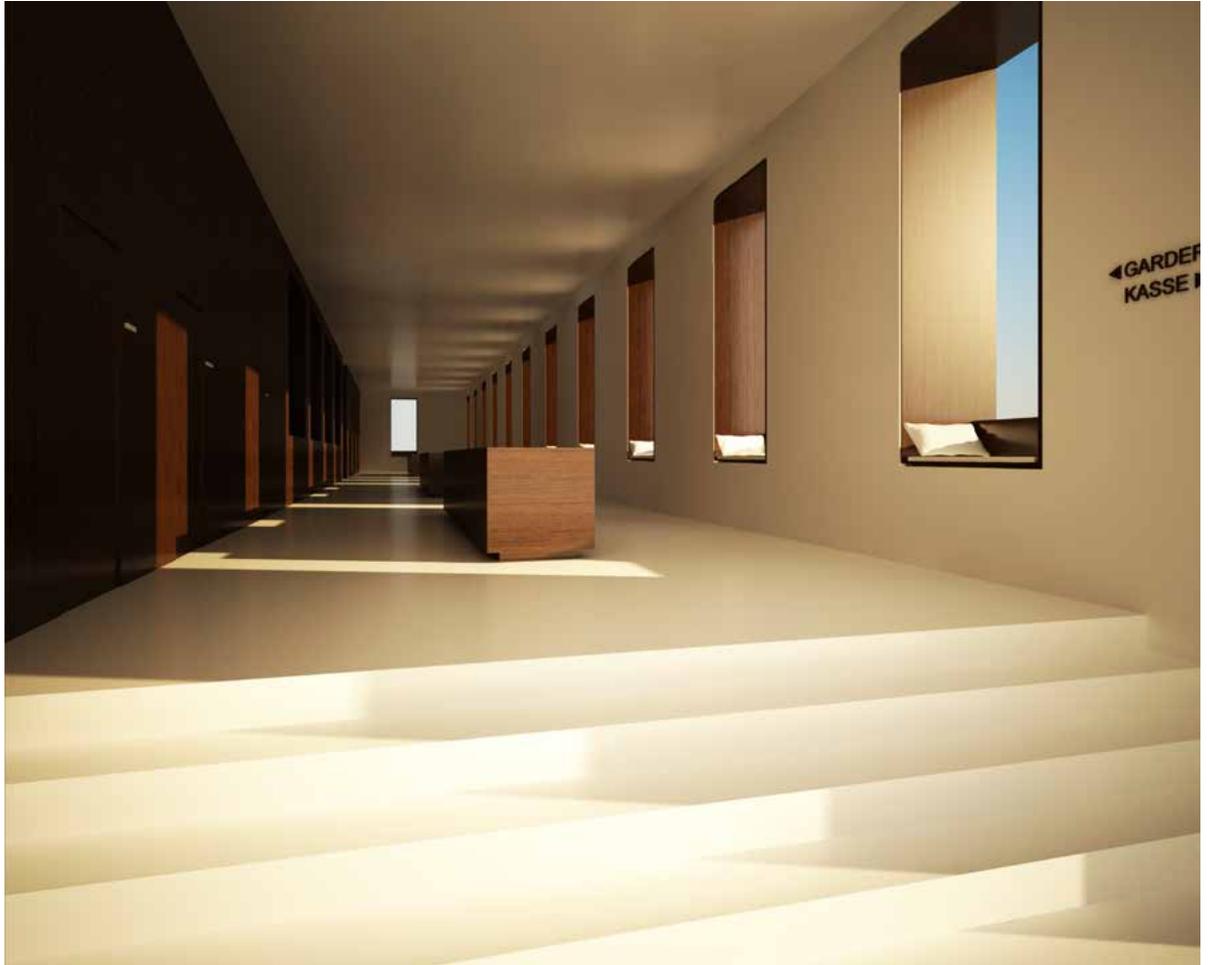
>>FOYER

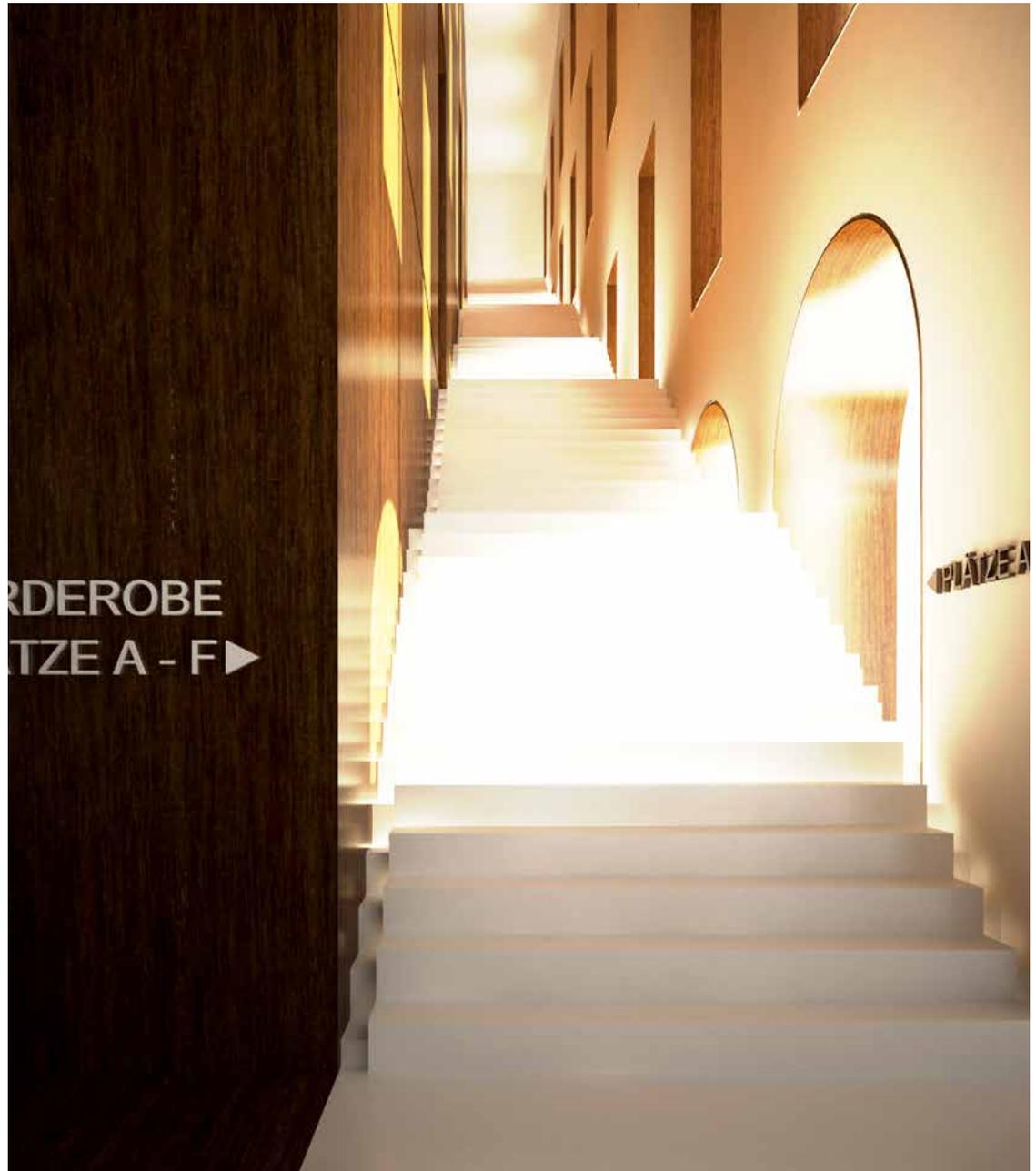


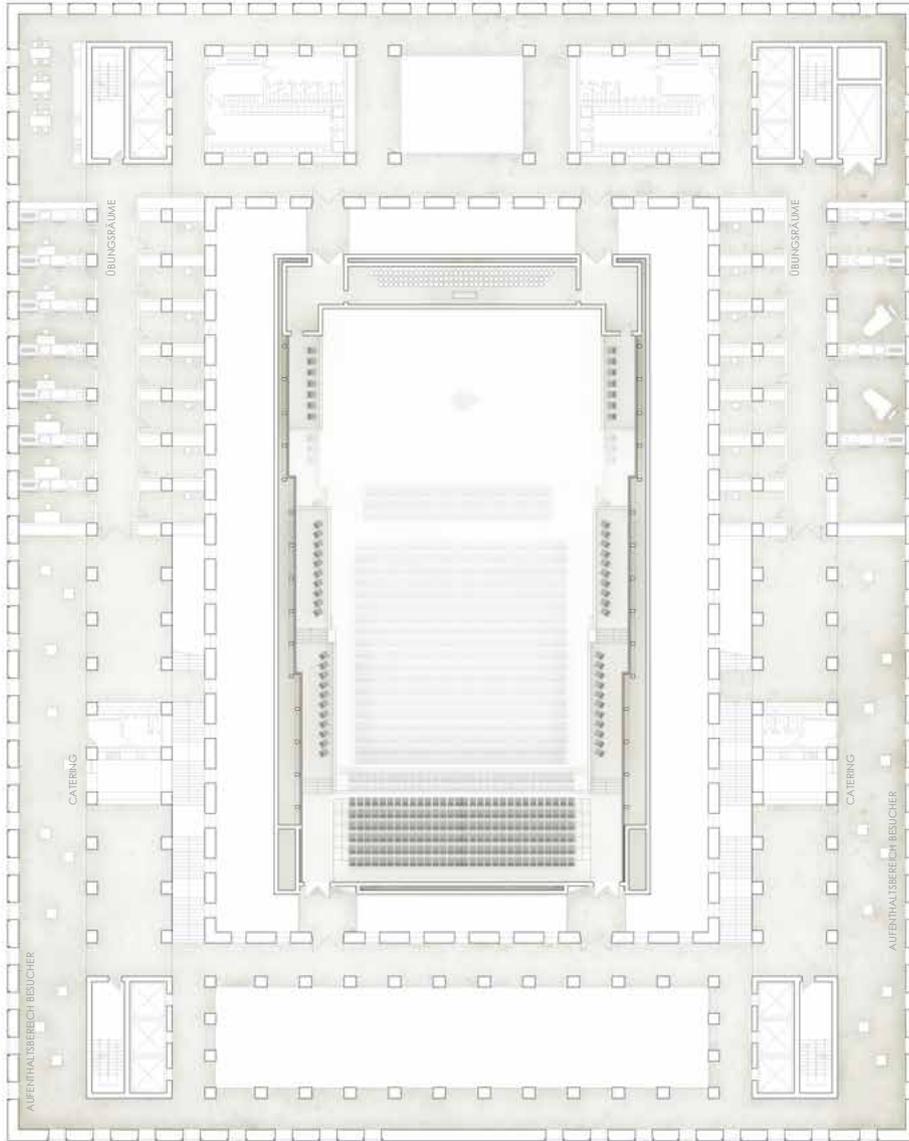




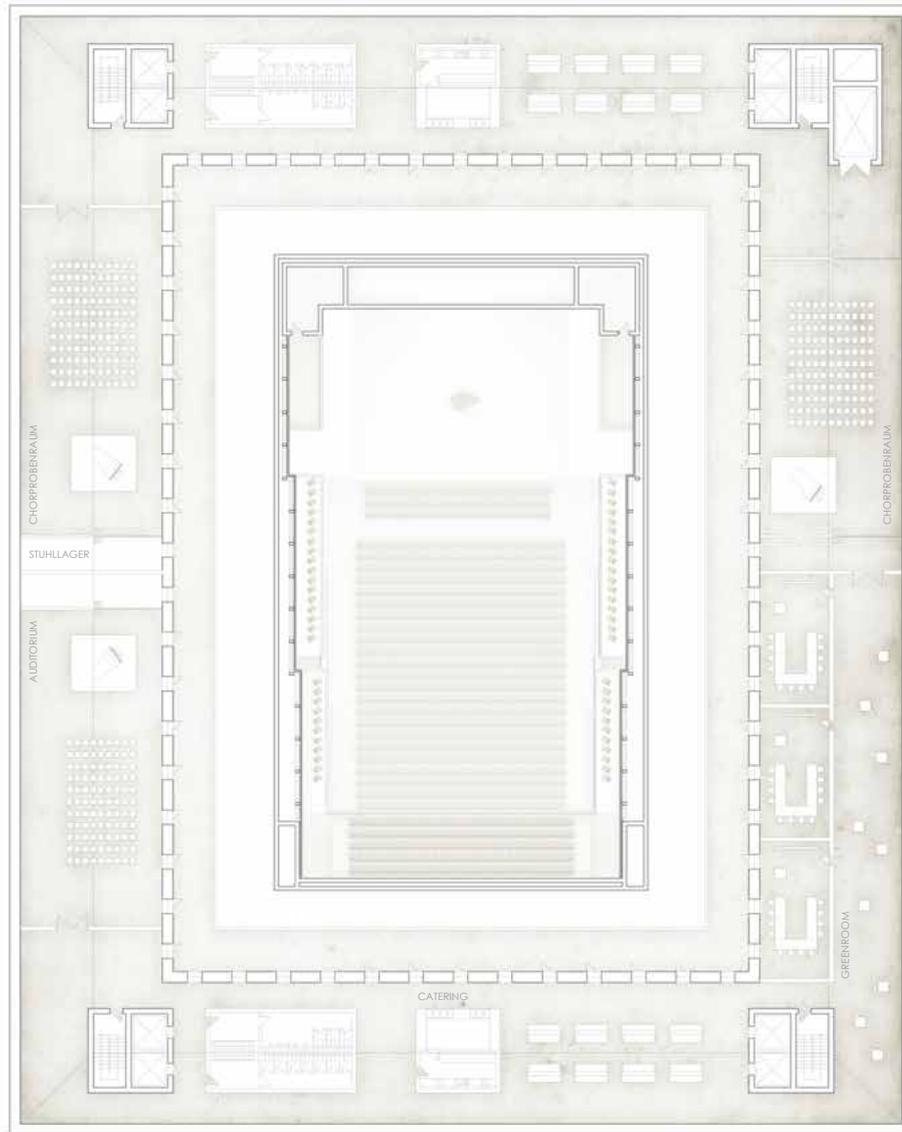
1. OBERGESCHOSS 1:200







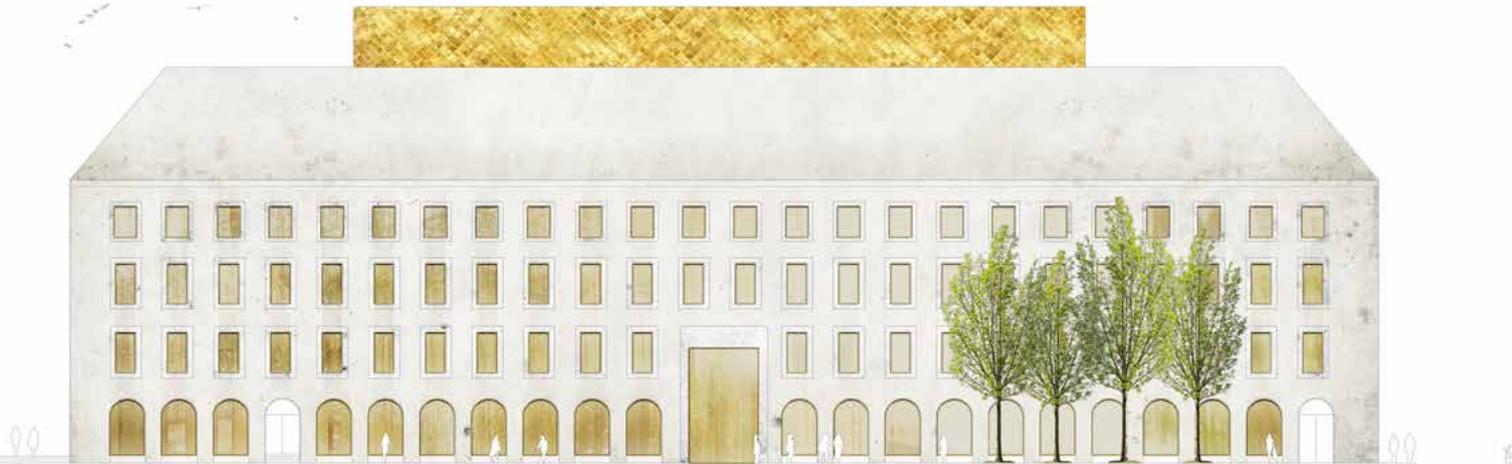
2. OBERGESCHOSS 1:200



4. DACHGESCHOSS 1:200

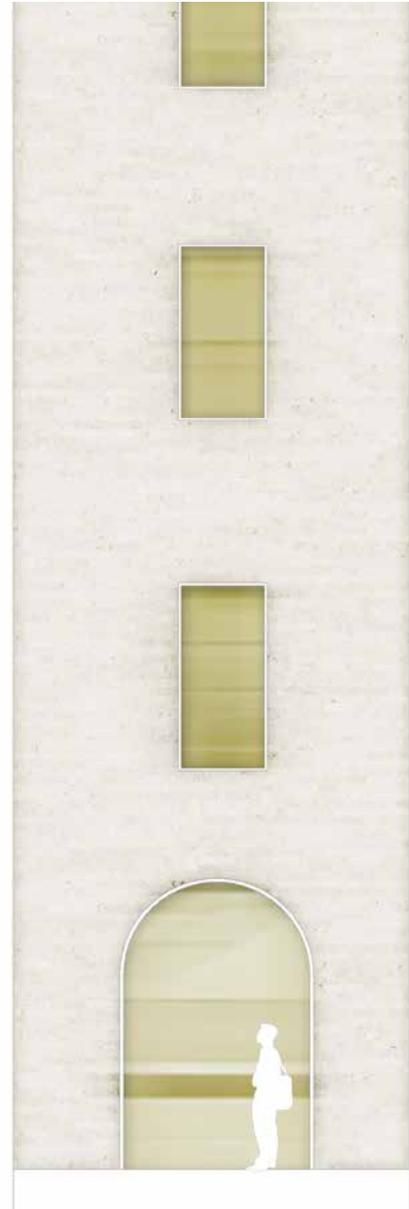


>> ANSICHTEN





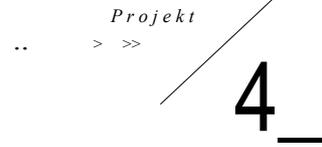
> >> **FASSADENSCHNITT**





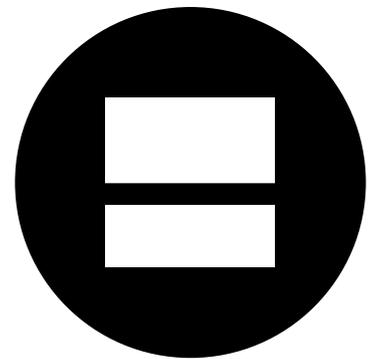
> >> **PROJEKTARBEIT**





> >

# PHILHARMONIE MÜNCHEN



> *Projekt*

1 2 3 4 5 6 7

> >

## KULTURBAU

|  
^

> >> **WORK WITH**



Einzelarbeit



ArichCad



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Rhino



3ds Max Design + Vray

> >

## PHILHARMONIE MÜNCHEN



—

Der vorgegebene Ort liegt auf dem nördlichen Teil der Museumsinsel, der sogenannten ‚Kalkinsel‘. Die Position im Stadtraum ist durch die Lage auf der Flussinsel nahe dem Stadtzentrum exklusiv. Im unmittelbaren Kontext befinden sich wichtige kulturelle Einrichtungen in erster Linie der Gasteig und das Deutsche Museum. Die Erschließung durch öffentliche Verkehrsmittel (U-Bahn und Tram) ist sehr komfortabel.

Dem Wesen nach eigentliche Aufgabe besteht darin für den Konzertraum eine bauliche Form zu finden. Konzertsäle unterliegen unterschiedlichen räumlichen Bedingungen wie Theaterräume aber die Quintessenz aller Bemühungen führt dann doch zu höchst ähnlichen Zielsetzungen: Wie erreicht man einen möglichst dichten unmittelbaren Kontakt zwischen den Künstlern und ihren Besuchern, wie können die baulichen Vorgaben dieses Verhältnis begünstigen oder unter Umständen sogar belasten.

—

### SEMESTER

Sommer 2012

—

—

### LEHRSTUHL

Licht und Raumgestaltung

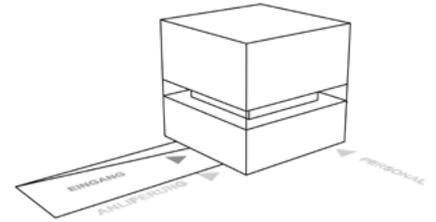
—

—

### LEHRENDER

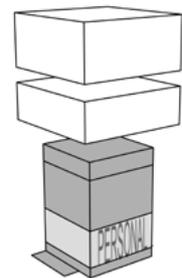
Prof. Hannelor Deubzer

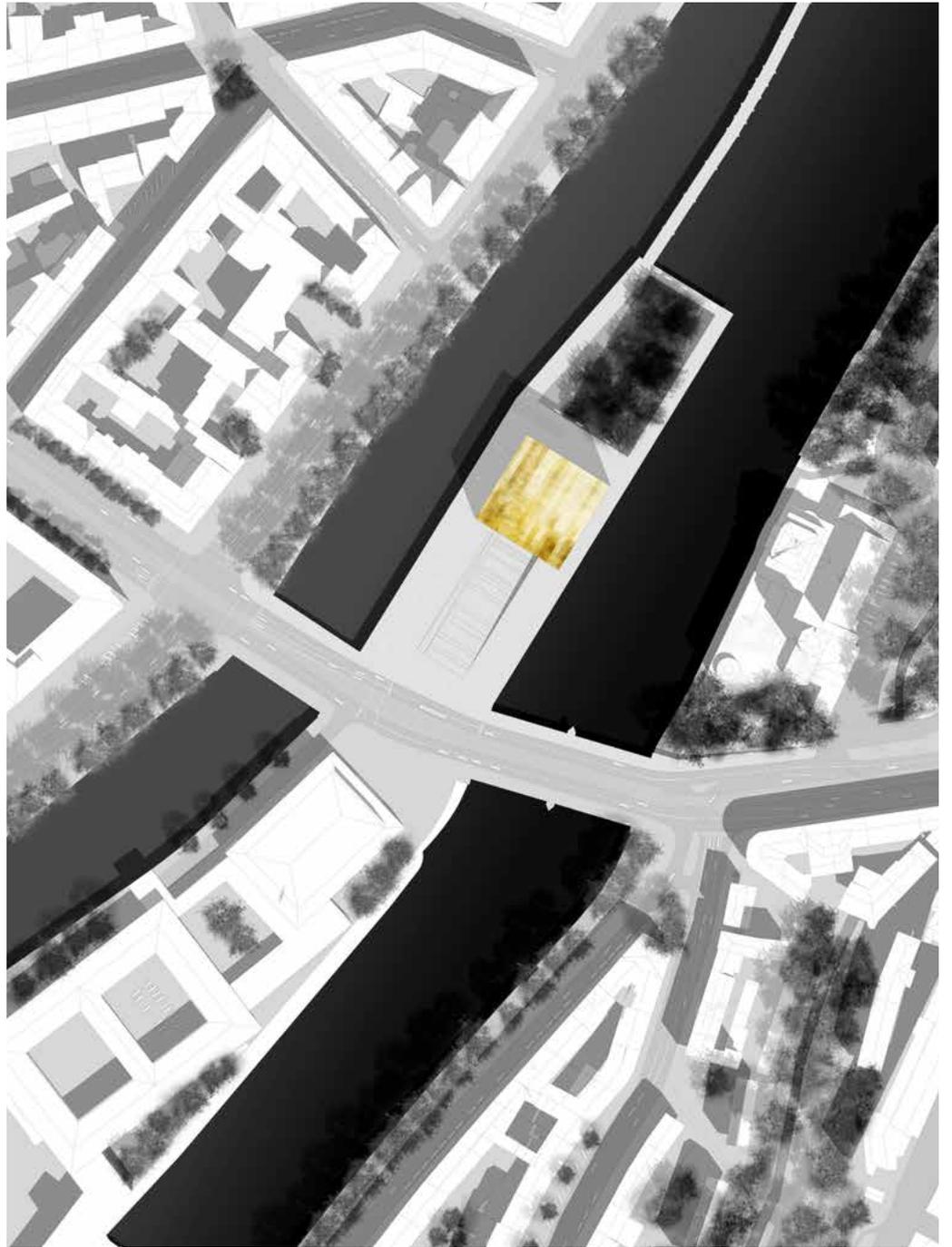
—



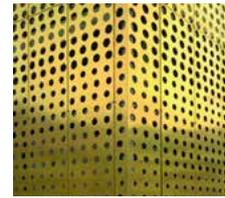
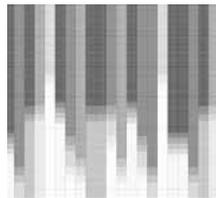
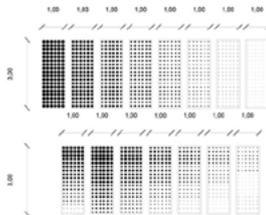
>

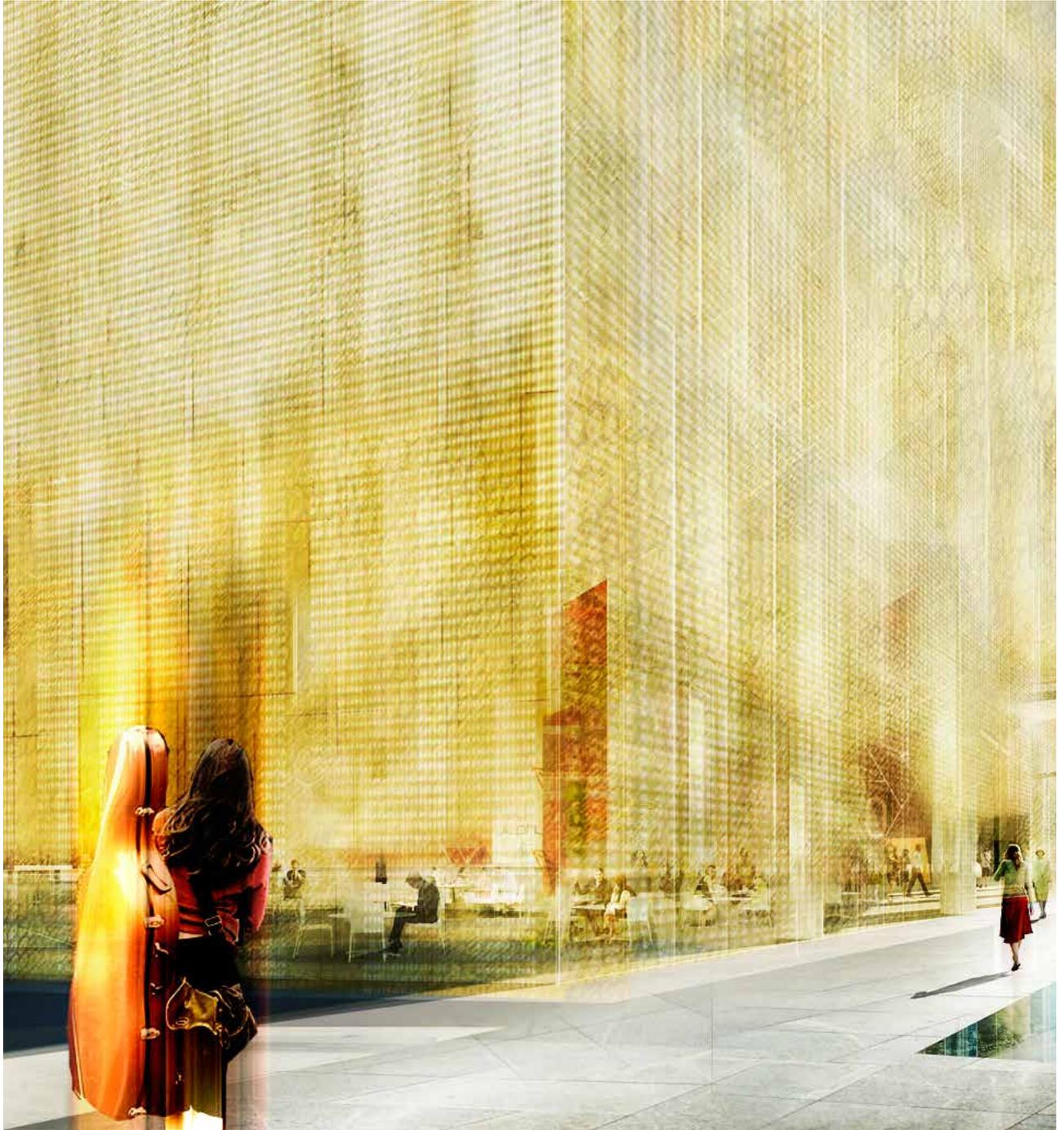
>> IDEE

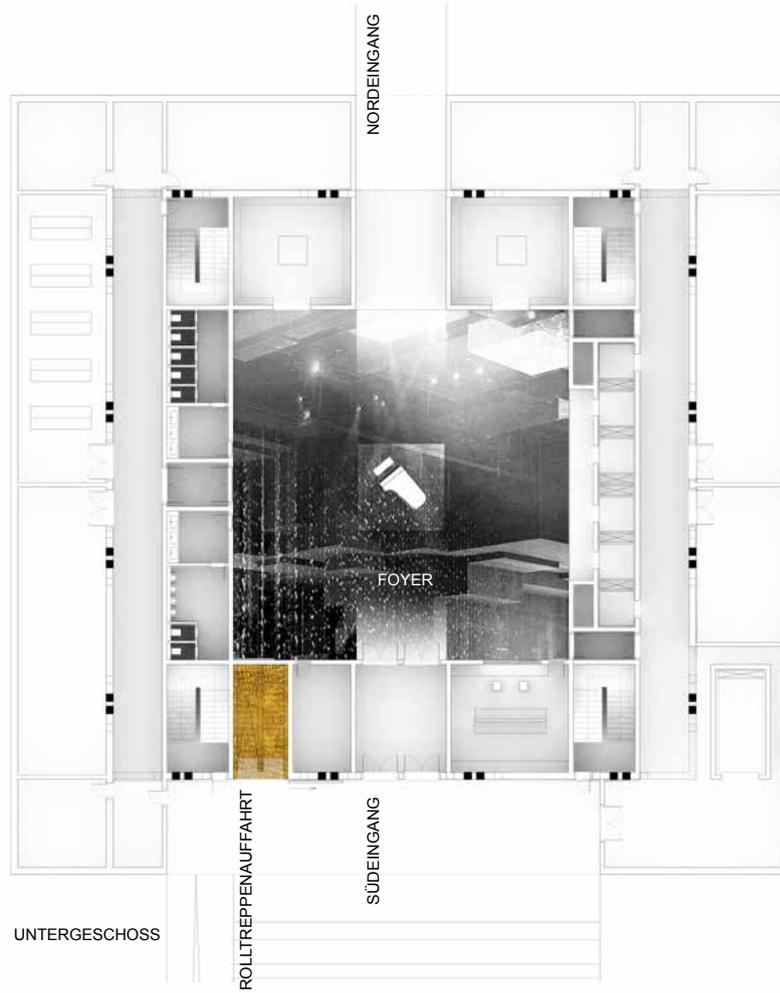




> >> FASSADE







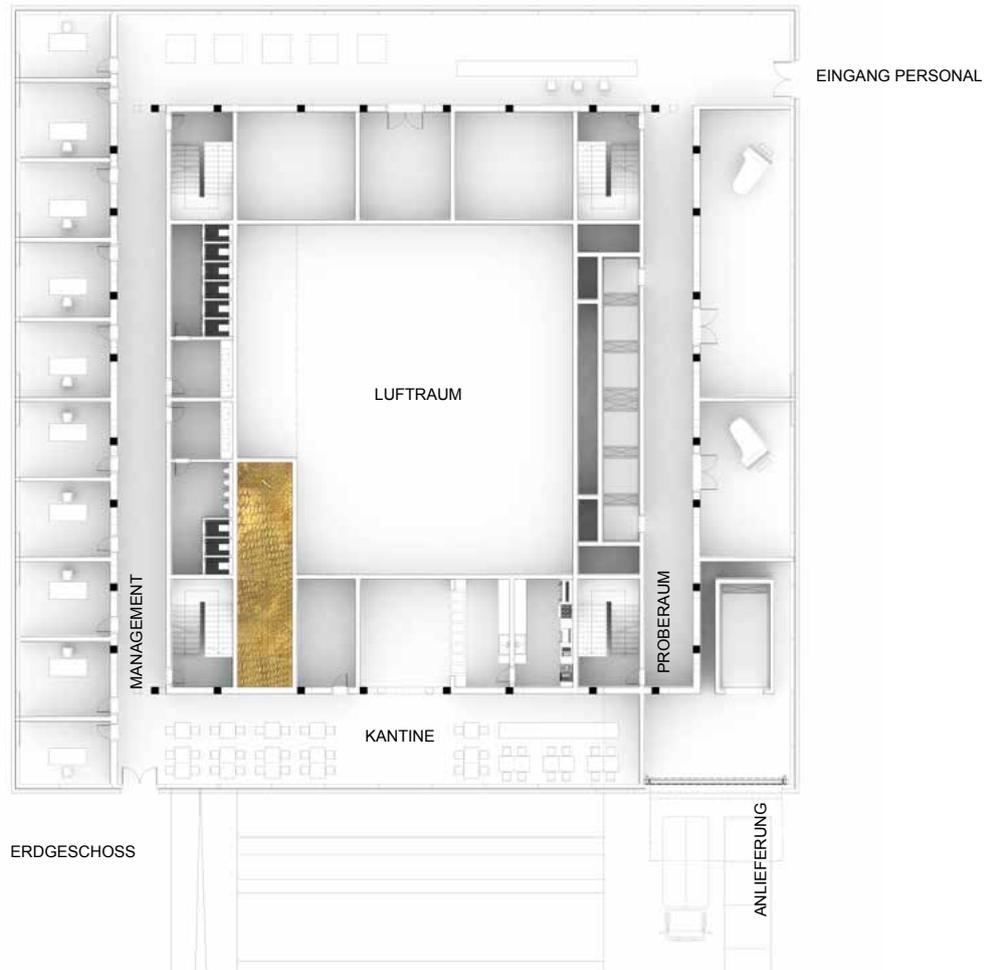
> >>



> >>

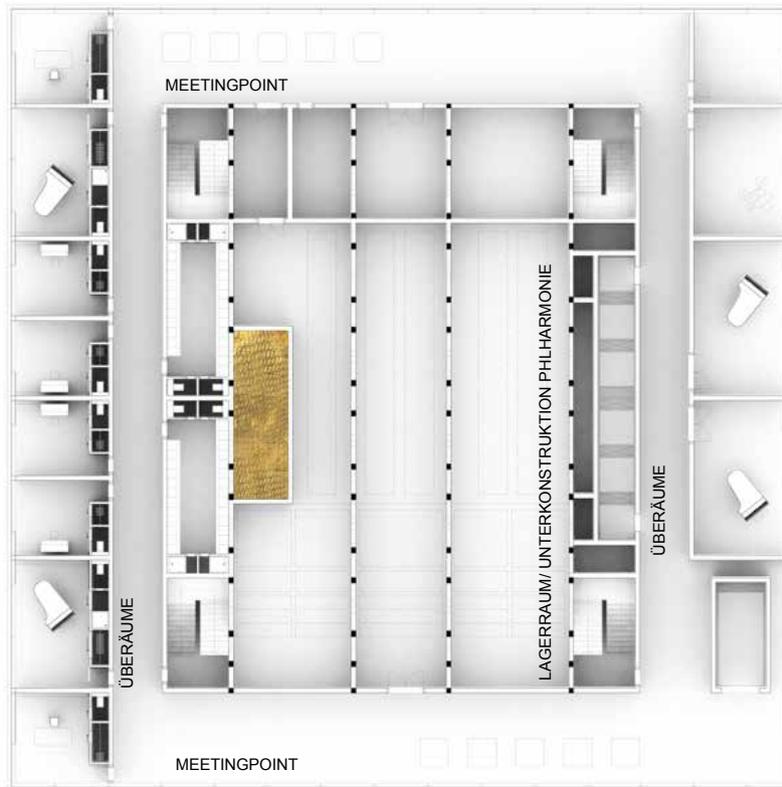




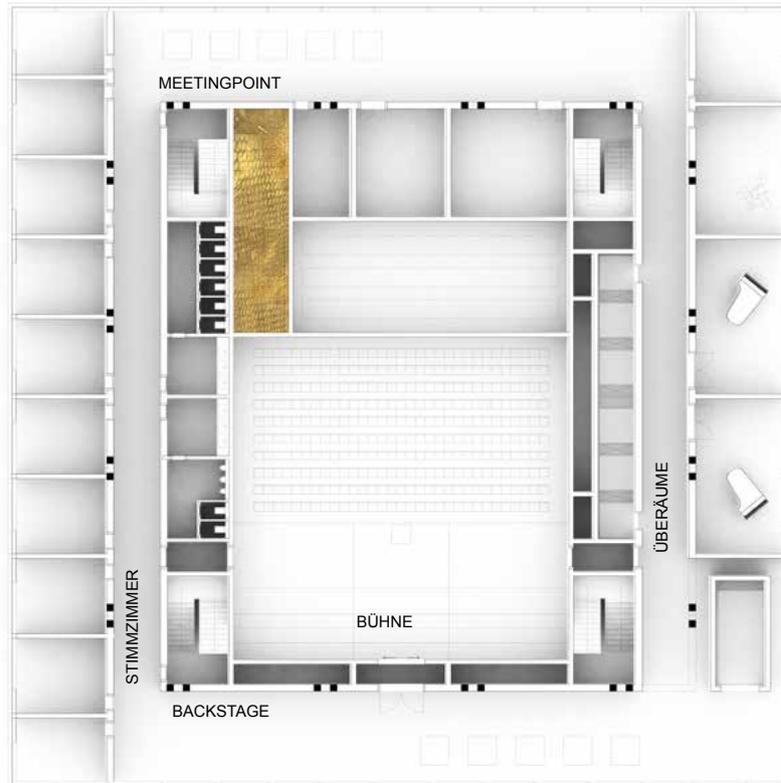


> >>

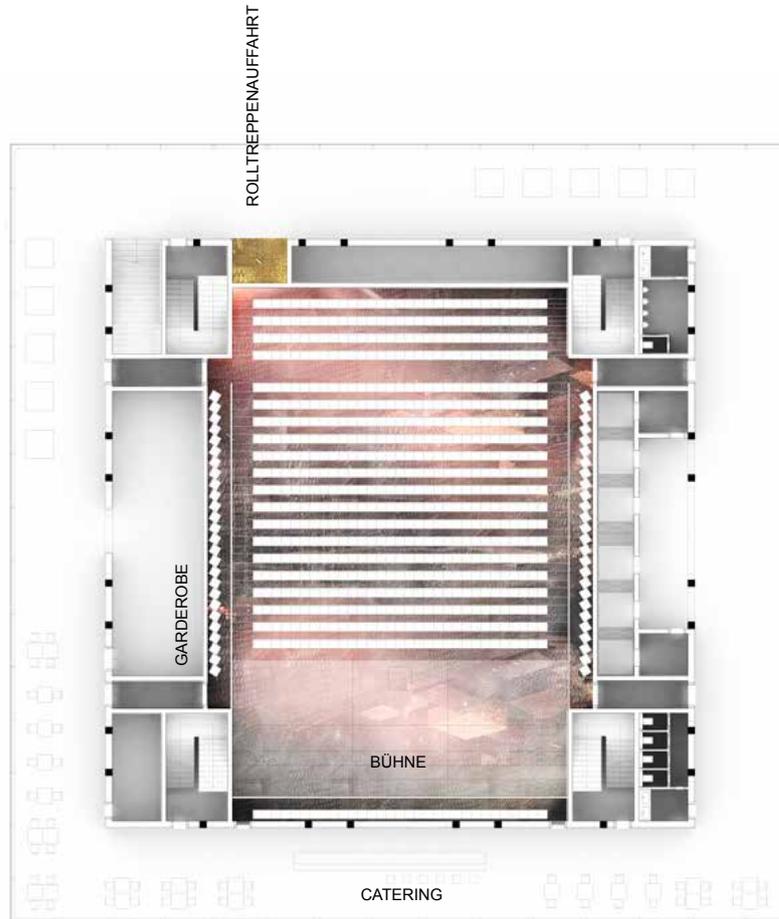




1. OBERGESCHOSS

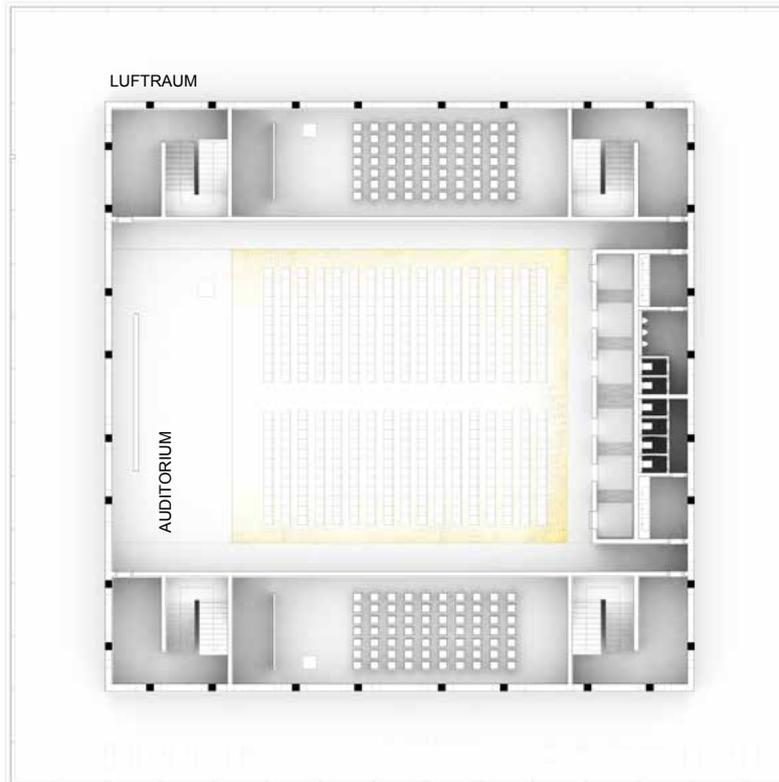


2. OBERGESCHOSS



3. OBERGESCHOSS





6. OBERGESCHOSS

>

>>



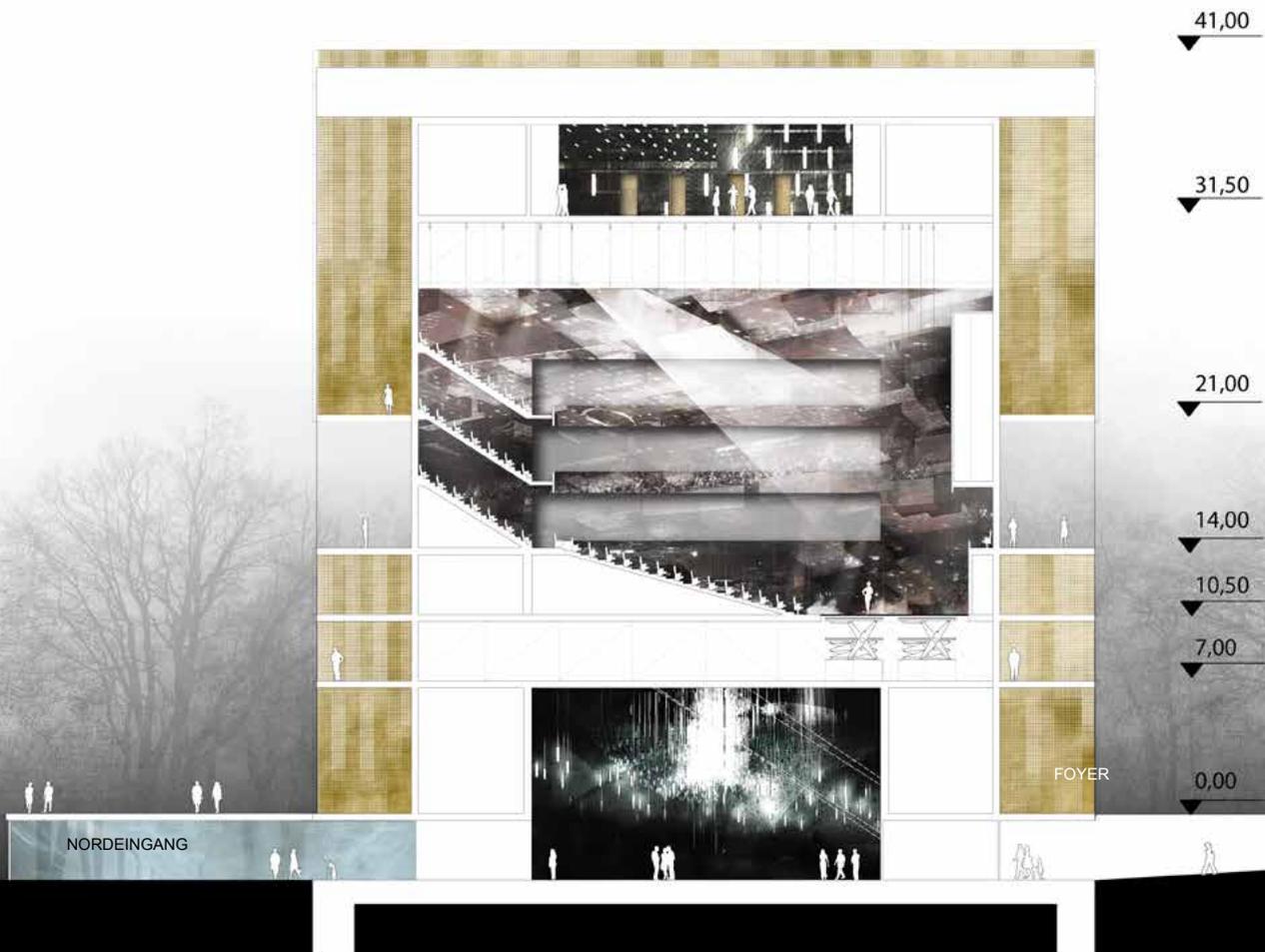
> >> ANSICHTEN





>

>> **SCHNITT**



>

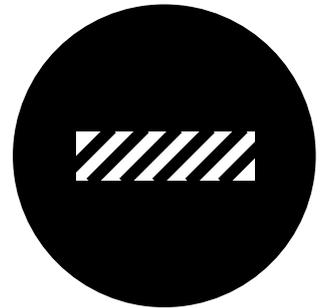
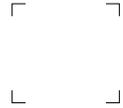
>> **STUDIENARBEIT**



Projekt  
.. > >>  
5\_

> >

**CONNECTING LINK**



> *Projekt*

1 2 3 4 5 6 7

> >

**TRANSFER**

^

> >> **WORK WITH**



Einzelarbeit



ArichCad



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Rhino + Grasshopper



3ds Max Design + Vray

> >

## CONNECTING LINK



—

Zwischen dem TU Stammgebäude und der Mensa verläuft die Gabelsbergerstraße. Es soll eine direkte ca. 40m lange Fußwegverbindung zwischen den zwei Gebäuden entworfen werden. Die Anlieferung zur Mensa sowie die Durchfahrthöhe der Straße soll dabei nicht behindert werden. Gleichzeitig soll der Fußgängersteg gegen Witterung geschützt werden.

Beim Entwurf ist insbesondere auf die vorhandene Bebauung einzugehen. Die Landepunkte und Anschlüsse der Stegverbindung sind dabei sinnvoll zu konzipieren.

—

**SEMESTER**  
Winter 2011/2012

—

—

**LEHRSTUHL**  
Tragwerksplanung

—

—

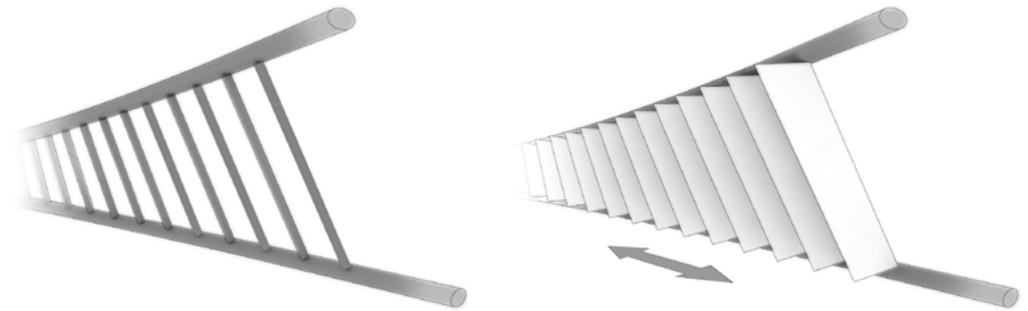
**LEHRENDER**  
Prof. Dr.-Ing. Rainer Barthel

—

>

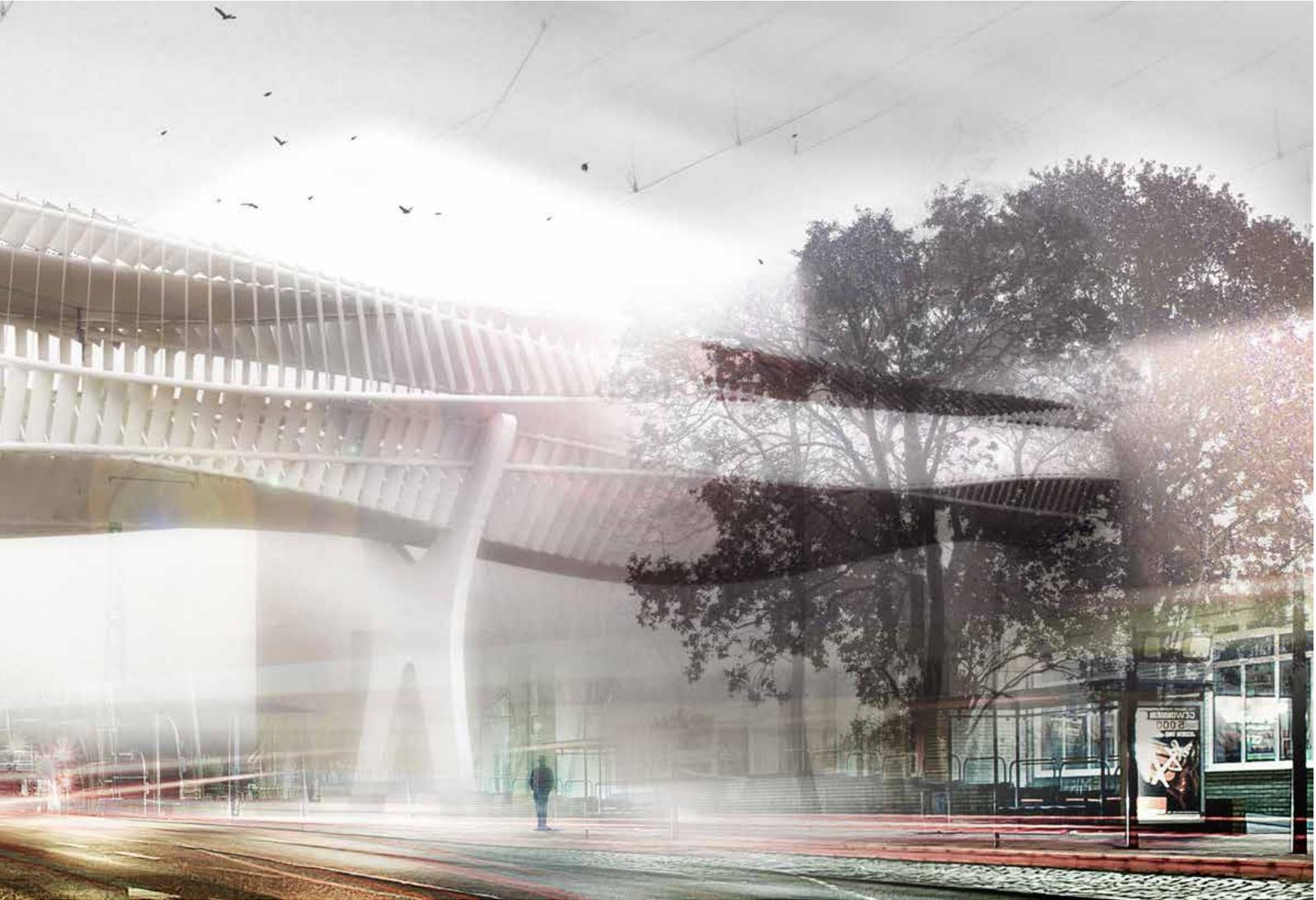
>> **I D E E**



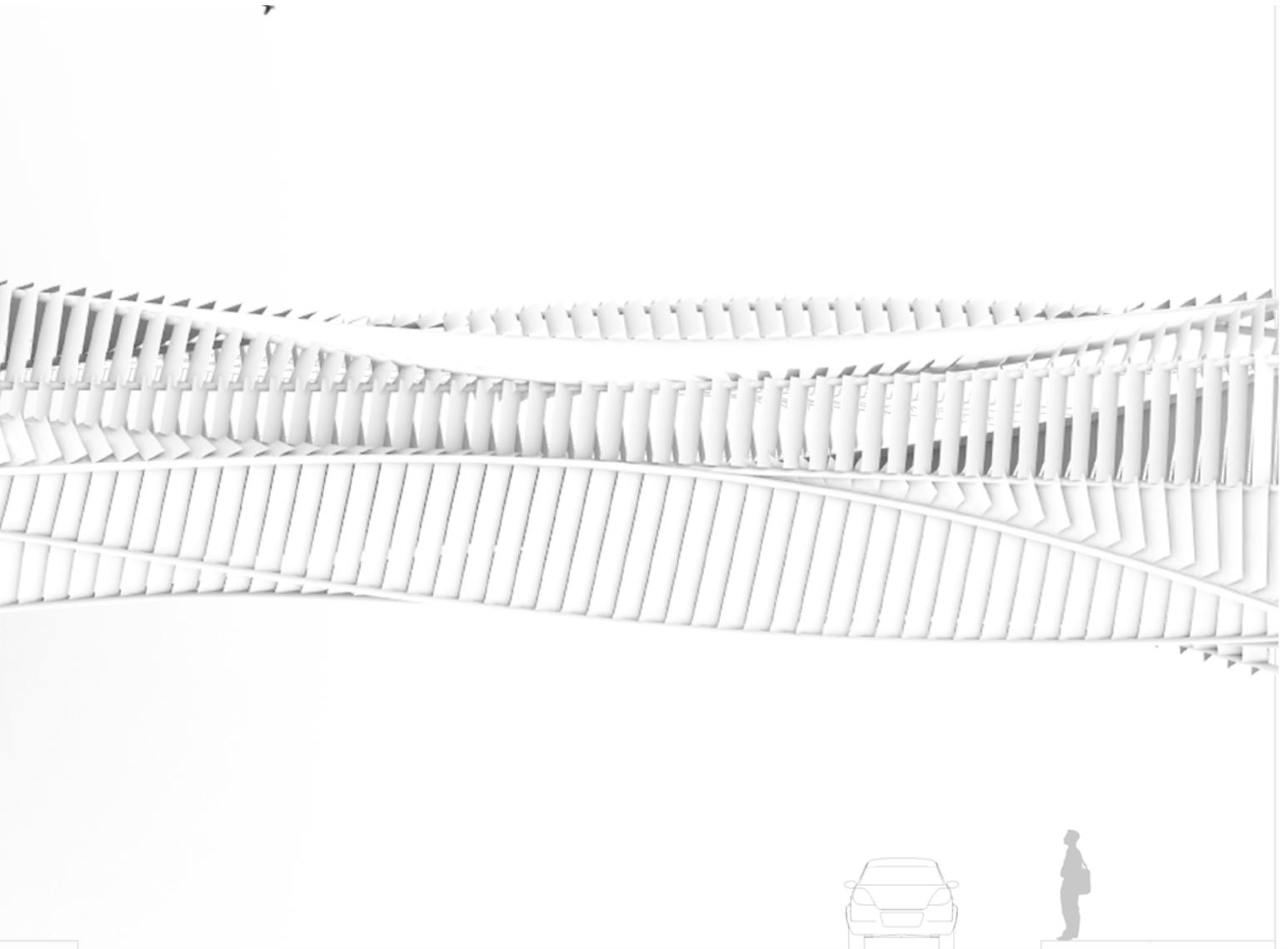


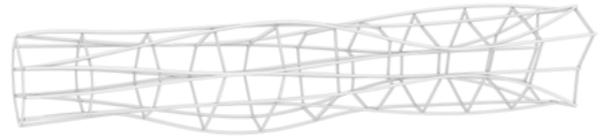
> >> PERSPEKTIVE



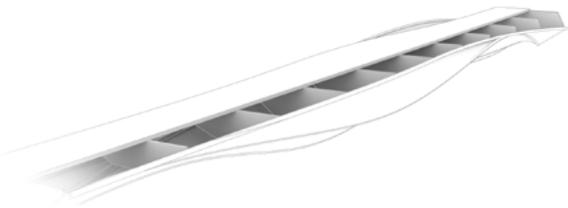






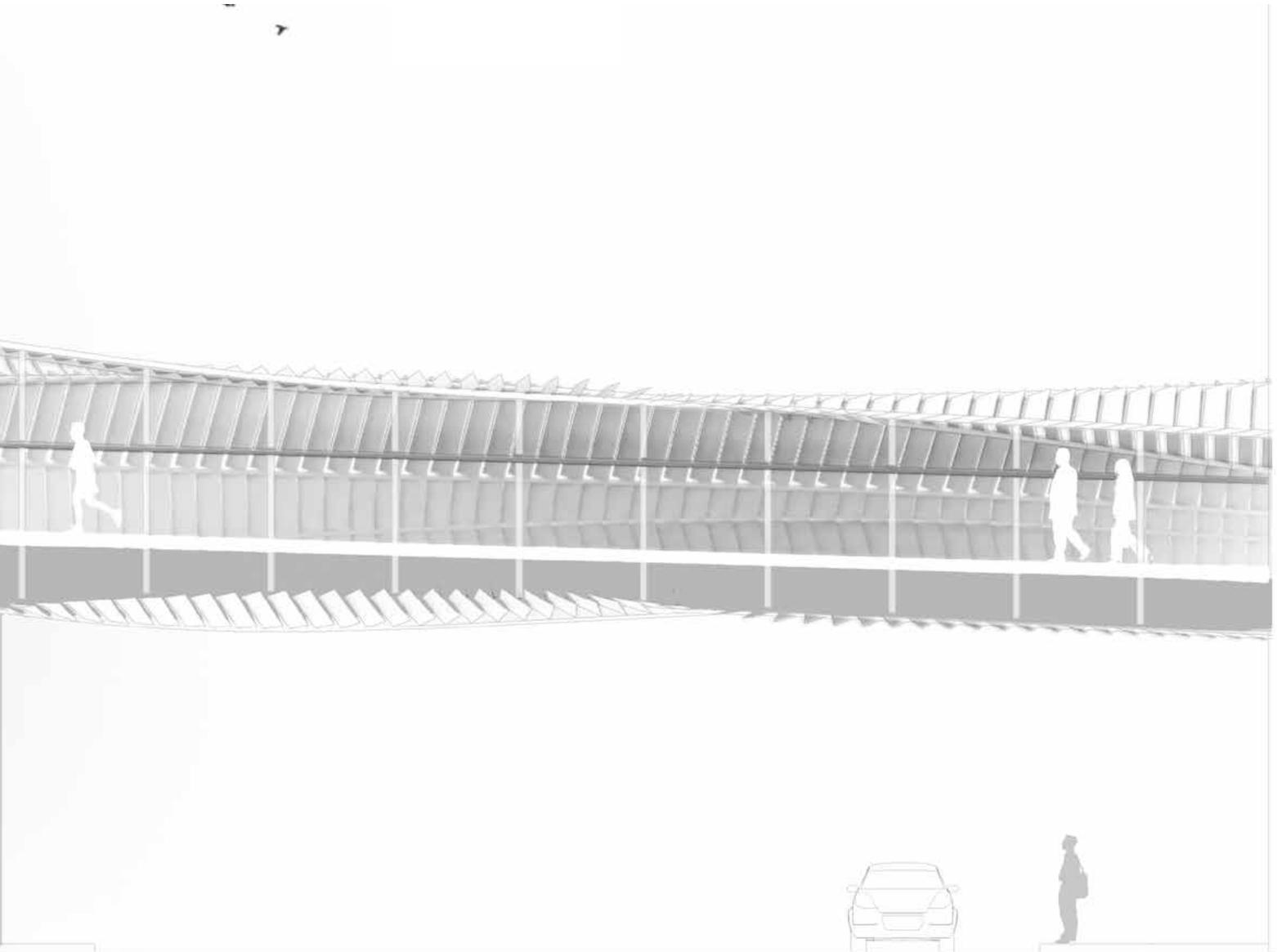


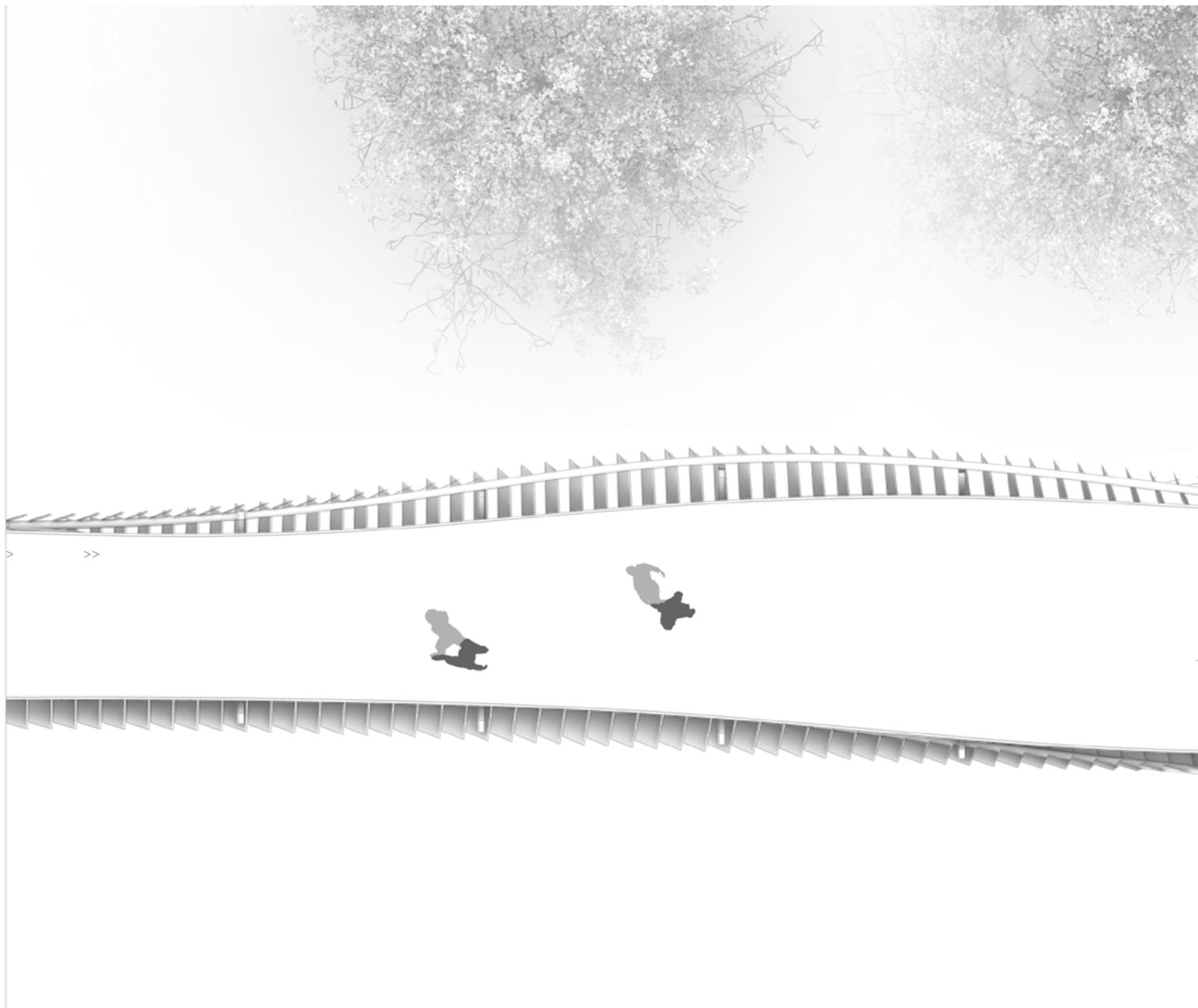
> >> KONSTRUKTION

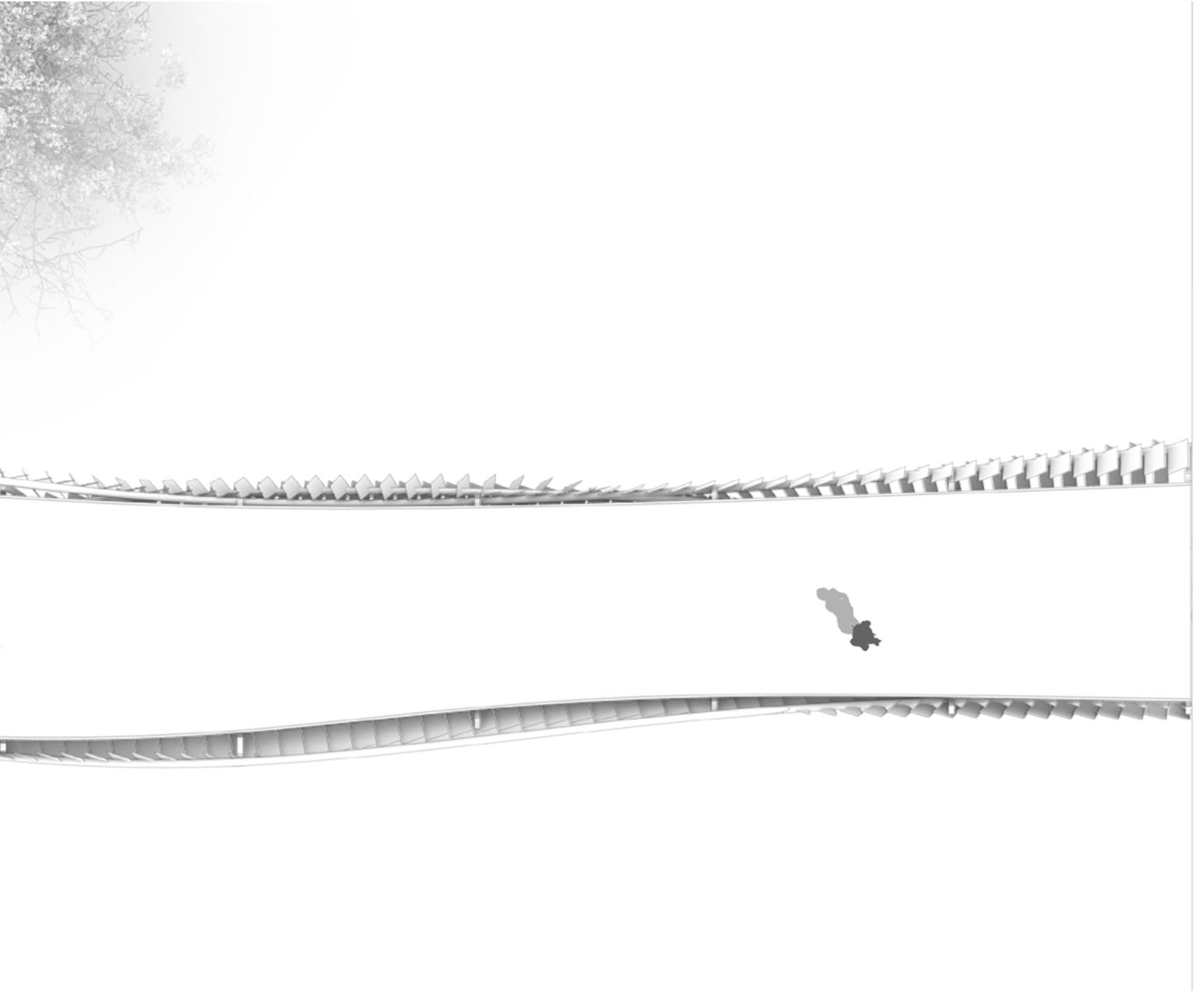












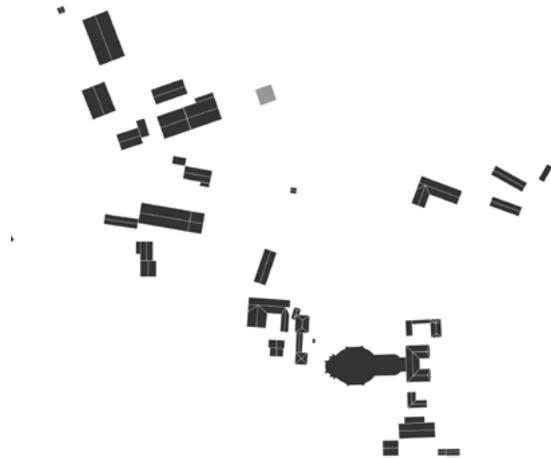


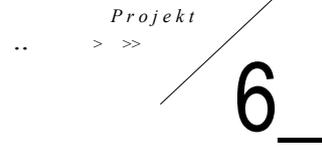
>

>> **SCHNITT**



> >> **PROJEKTARBEIT**





> >

**BESUCHERZENTRUM  
WIESKIRCHE**



> *Projekt*

1 2 3 4 5 6 7

> >

## KULTURBAU

^

> >> **WORK WITH**



Einzelarbeit



ArichCad



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Rhino



3ds Max Design + Vray

## BESUCHERZENTRUM WIESKIRCHE



Im oberbayerischen Wies steht die Wieskirche, im 18. Jahrhundert von Dominikus Zimmermann erbaut und 1983 zum UNESCO-Weltkulturerbe ernannt. Der Ort und die Kirche werden pro Jahr von ca. 1 Million Touristen und Wallfahrern besucht. Wie eine Landkrone liegt das Ensemble aus Kirche mit Kapelle, Bauernhöfen und Touristenpavillons bzw. Gastronomie in der reizvollen Voralpenlandschaft – auch in Anlehnung an den Begriff der „Stadtkrone“, die das Zusammenspiel von Kirche, bürgerlichen Institutionen und Marktplatz in der historischen europäischen Stadt beschreibt.

Die Aufgabe der EntwerferInnen war die konkrete Gestaltung des Besucherzentrums für Wies und die Wieskirche, über die Mittel der Architektur. Dazu gehören Material, räumliches Volumen, Licht und Ausblicke. Wichtige Parameter hierbei sind u.a. die Berücksichtigung des (historischen) Bestands, des Touristen- und Pilgerverkehrs, sowie der lokalen Ansprüche. Ziel ist es, im Rahmen des Entwurfs des Besucherzentrums ein umfassendes Gestaltungskonzept, das dem Ort angemessen ist, zu formulieren.

### SEMESTER

Winter 2011/2012

### LEHRSTUHL

Licht und Raumgestaltung

### LEHRENDER

Prof. Hannelor Deubzer

> >> **IDEE**



1.



2.



3.



4.



5.

LEITBILD

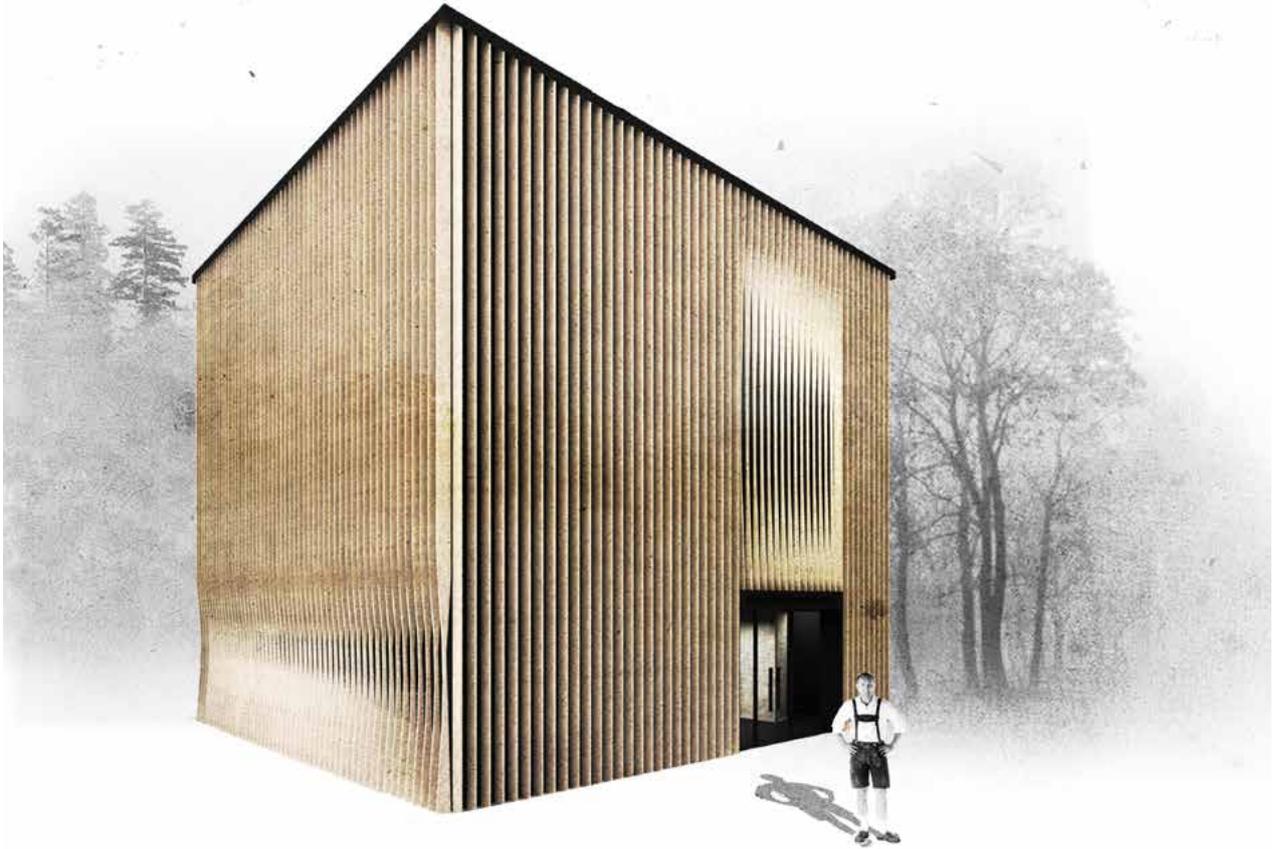
1. Holzhütten in der Umgebung
2. Material und Struktur Holz
3. Abstraktion

MATERIAL

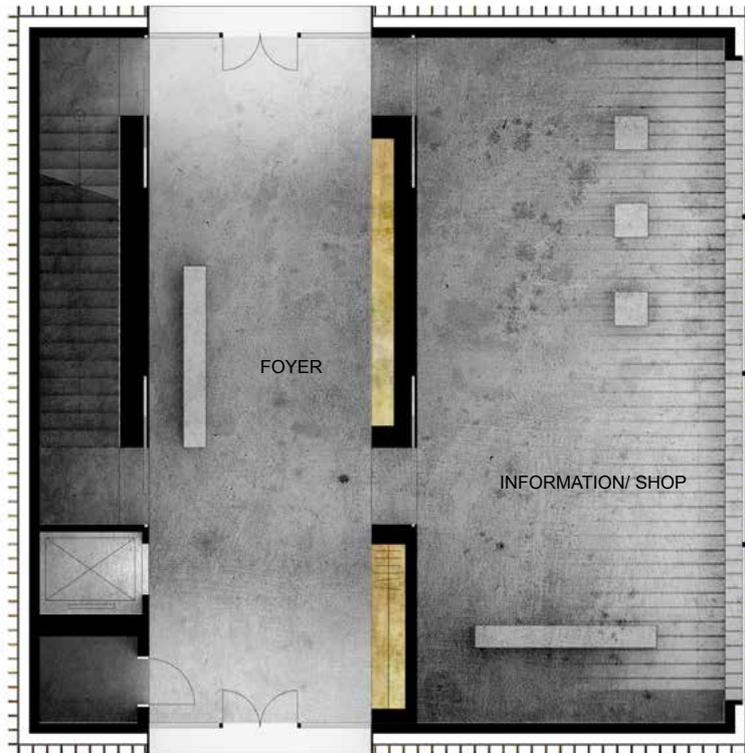
4. Sichtbeton Innenraum
5. Holzverkleidung Fichte

> >> **ORT**









ERDGESCHOSS

> >>



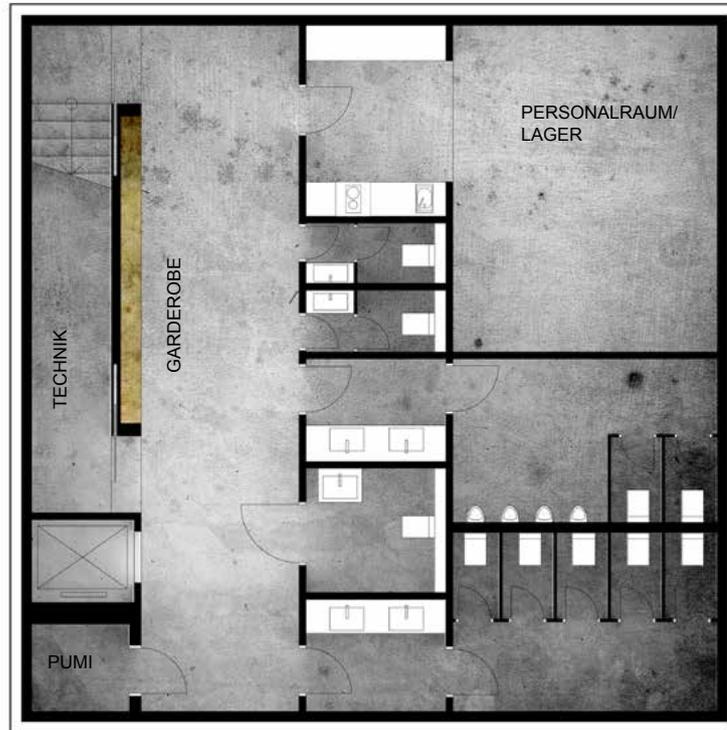
OBERGESCHOSS

> >> **INFORMATION / SHOP**





> >>



UNTERGESCHOSS

> >> **EINGANGSSITUATION**

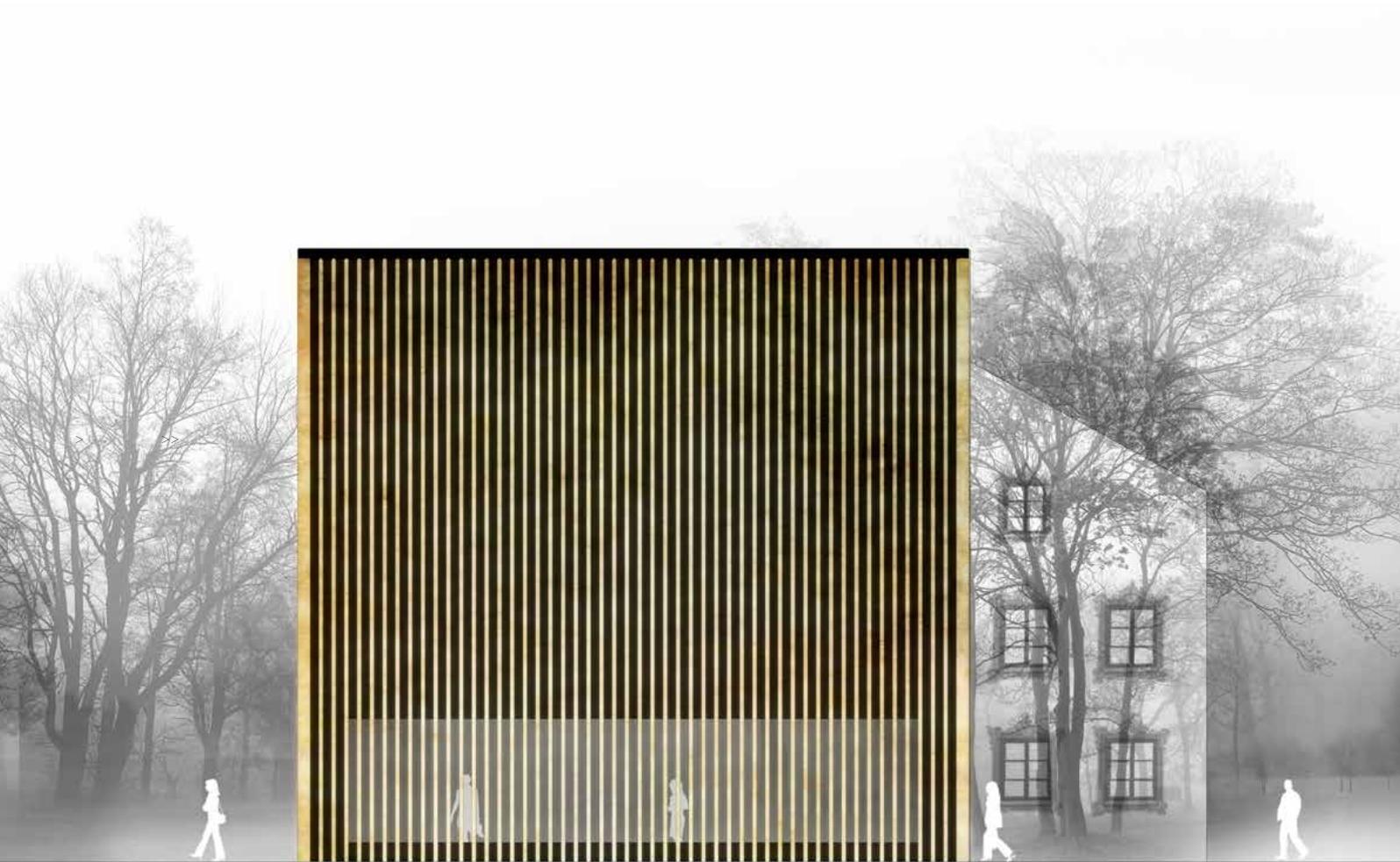
















>

>>

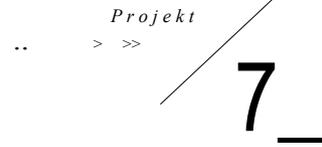


> >> **H O F L A D E N**



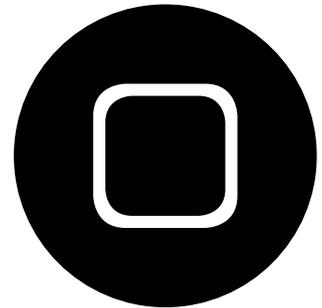
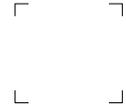
> >> **PROJEKTARBEIT**





> >

**BUNKER UPGRADE**



> *Projekt*

1 2 3 4 5 6 7

> >

**WOHNUNGSBAU**

^

> >> **WORK WITH**



Einzelarbeit



ArichCad



Adobe Photoshop



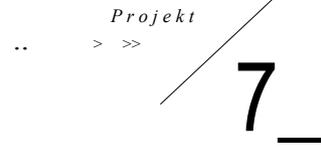
Adobe Illustrator



Rhino

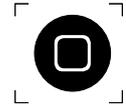


3ds Max Design + Vray



> >

## BUNKER UPGRADE



Bunker sind unvergessliche Orte für diejenigen, die Schutz vor Bomben, Feuer und Zerstörung in ihnen suchten. Sie sind die Relikte des Ersten und Zweiten Weltkrieges und aufgrund der langen Friedensperiode von über einem halben Jahrhundert, die uns zeitlich von ihrer Entstehung und Benutzung trennt, sind sie immer mehr in Vergessenheit geraten. Sieht man heute auf ihre Überreste, stellt man fest, dass bereits viele Spuren von Erosion und Vandalismus aufweisen. Die Frage, die mit dem vorliegenden Konzept beantwortet werden soll, lautet: Wie kann mit dem natürlichen Prozess des Vergessens umgegangen werden?

Das Konzept verfolgt die Idee, den Bunker durch das Entfernen der Ebenen und der beiden Fronten so weit zu reduzieren, um ihn als Bunker nicht mehr nutzbar zu machen, aber ihn dennoch in Teilen sichtbar zu lassen. Es ist ein dritter Weg zwischen der totalen Zerstörung vorhandener Baumasse, wie sie in der Zeit des Wiederaufbaus der 1950er und 1960er Jahre in Deutschland üblich war und der Rekonstruktion von historischen Gebäuden. Ein Teil des Bunkers darf also in einer Doppelfunktion stehen bleiben: zum einen als mahnendes Zeugnis, zum anderen als Ort neuen Wohnens und Lebens.

### SEMESTER

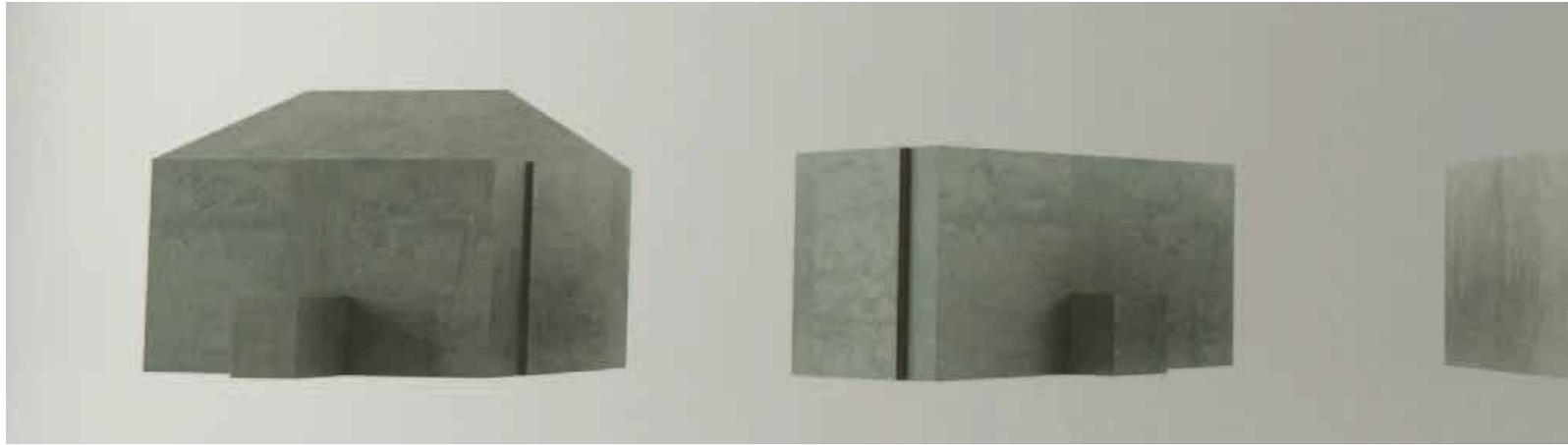
Sommer 2010

### LEHRSTUHL

Entwerfen und Baukonstruktion

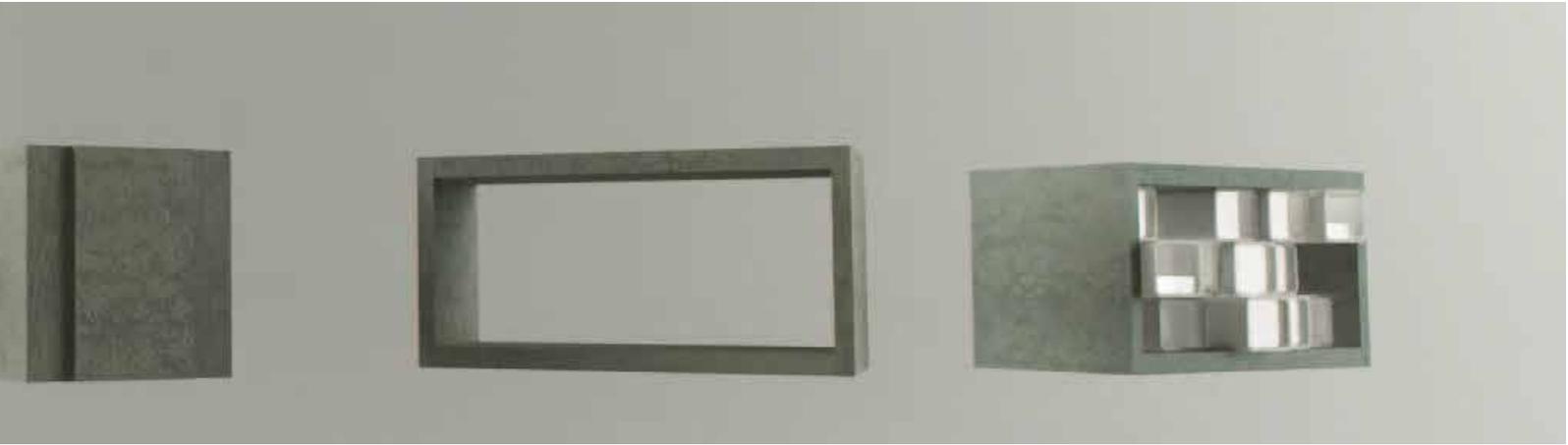
### LEHRENDER

Prof. Thomas Bieling



>

>> **IDEE**

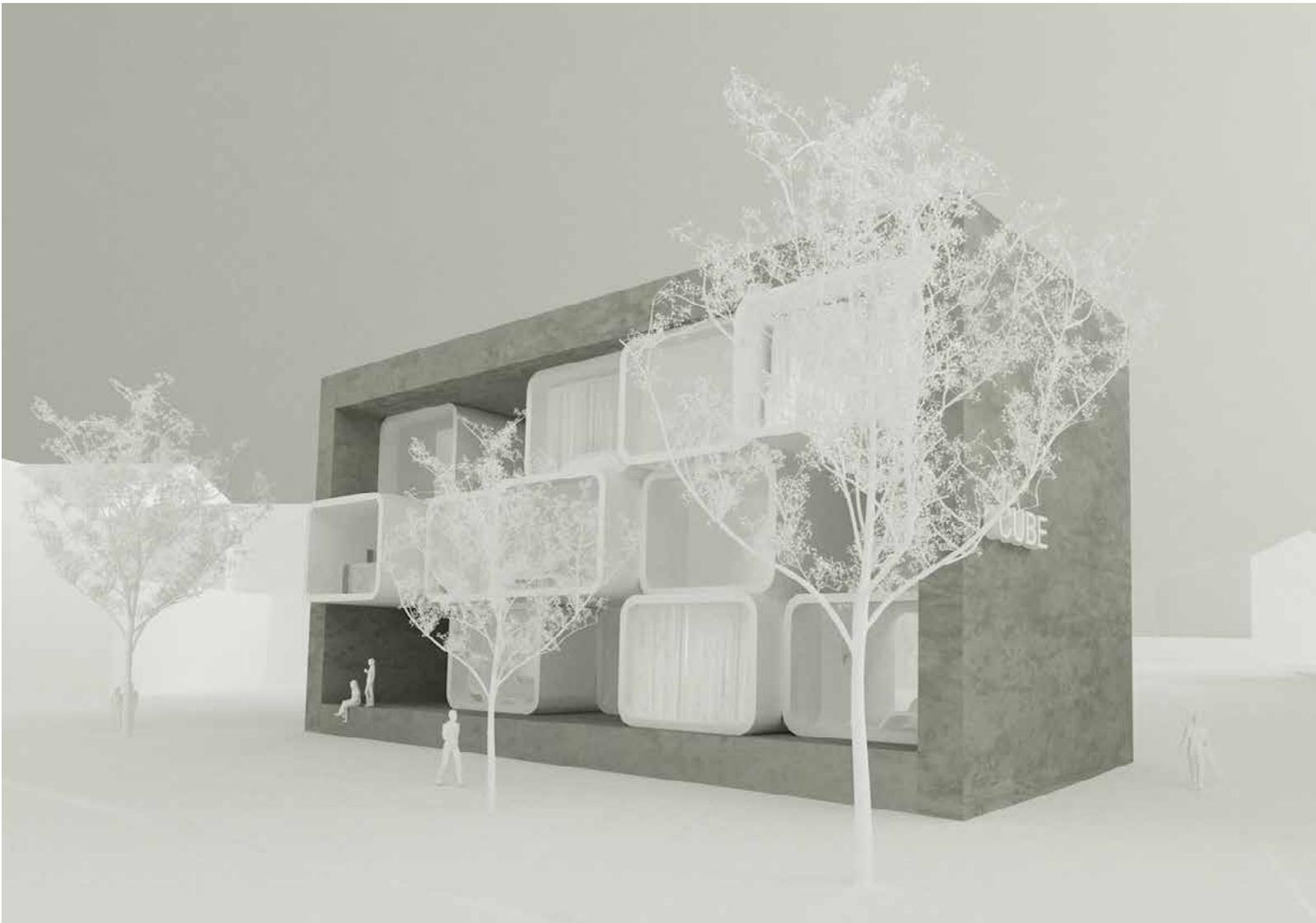


> >> **LAGEPLAN**





> >> **PERSPEKTIVE**



> >> **PERSPEKTIVE**





> >> INNENRAUM



> >> **INNENRAUM**

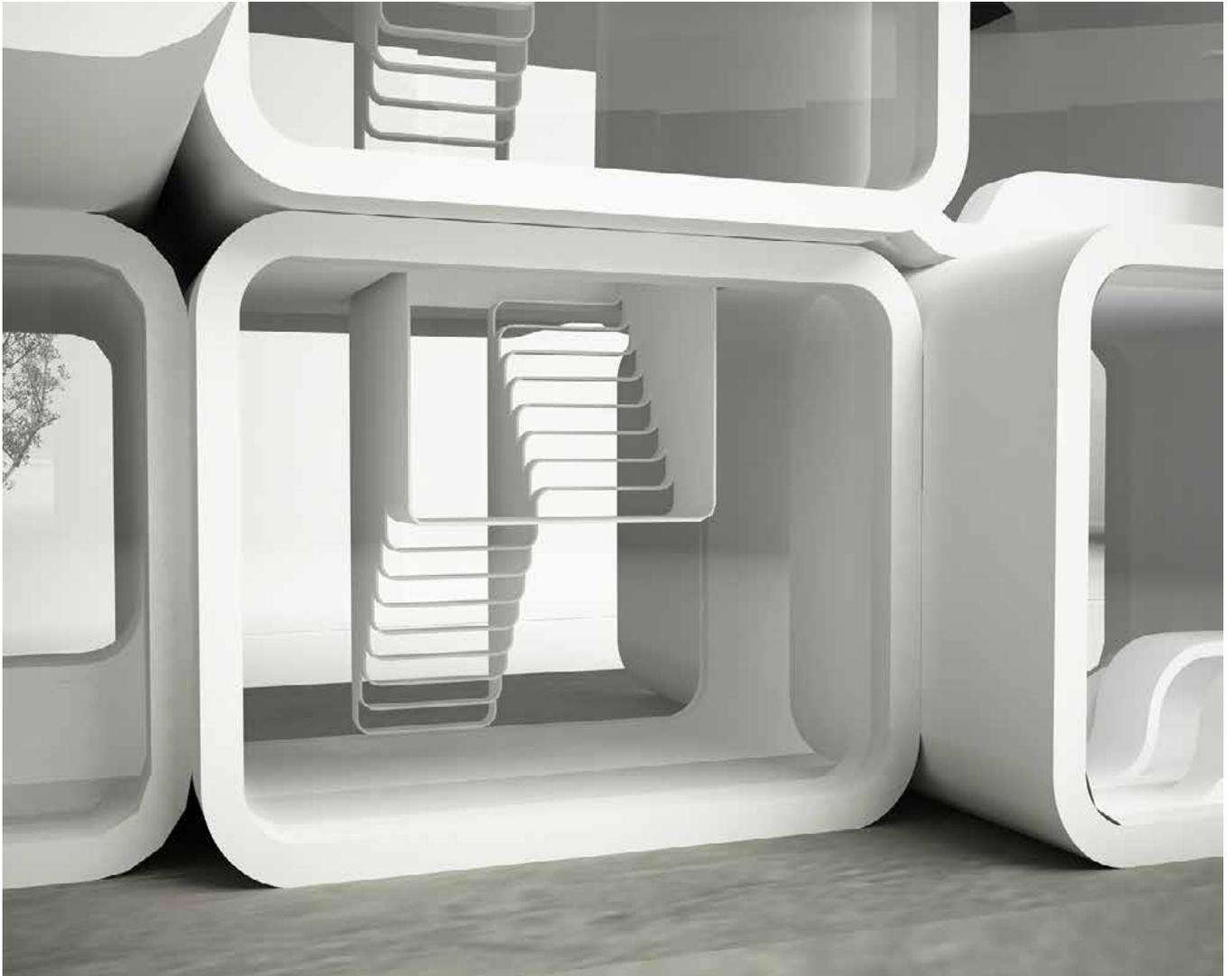




> >> **GRUNDRISSE**



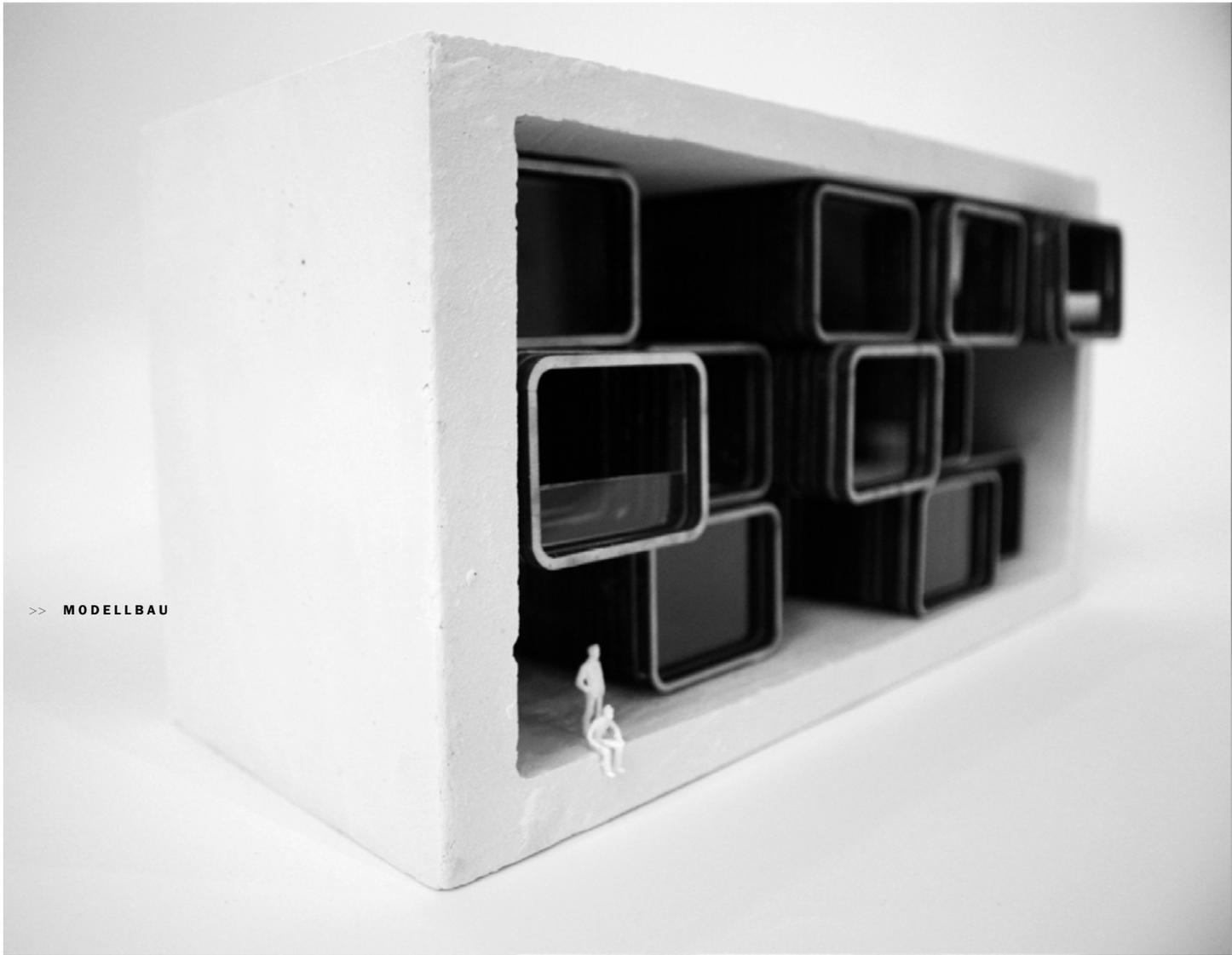
> >> **ERSCHLIESSUNG**



> >> **MODELLBAU**







>

>> **MODELLBAU**







.. >> / . > 2016