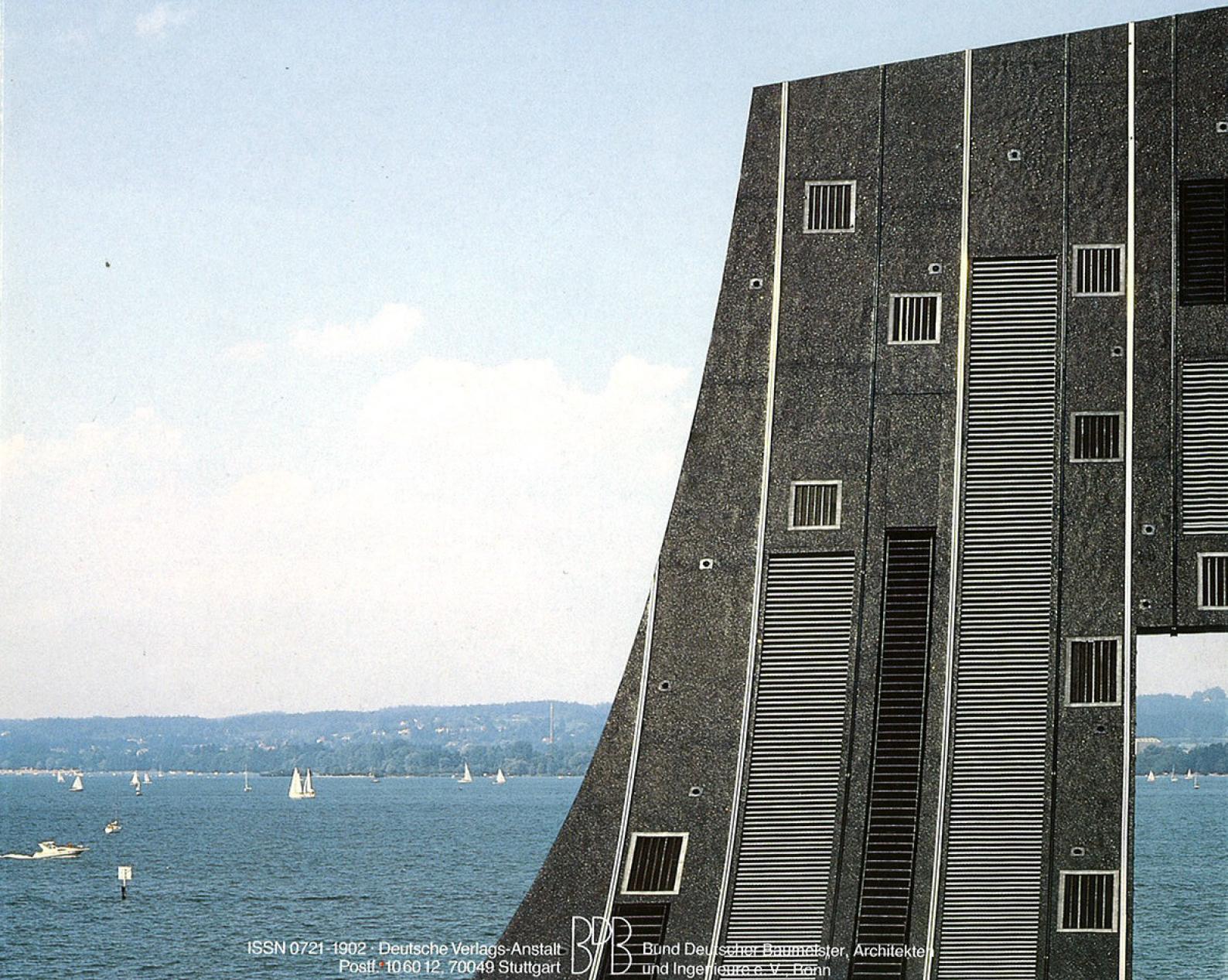


# db

deutsche bauzeitung





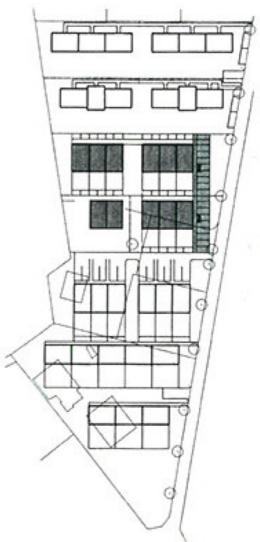
### Koeppel & Martinez, die Spartaner

Carlos Martinez und Marco Koeppel kennen sich von Kindheit an, haben sich dann aus den Augen verloren, um zwanzig Jahre später festzustellen, daß beide denselben Beruf gewählt haben – siehe Seite 198. Die beiden wollen beweisen, daß man Häuser mit »viel Raum für wenig Geld« bauen kann. Bisher entstanden eine Reihe einschlägiger Wohnprojekte, die trotz ihrer Befreiung von konventionellen Wohnvorstellungen eigenartig ernste Namen tragen: Sparta (1992–93), Asket (1993–94), Soho (1994–95) und Prosa (1994–1995).

Sparta und Asket: Beide Siedlungen folgen dem gleichen Muster: Autounterstände entlang der Straße sowie rechtwinklig dazu angeordnete Wohnzeilen mit Erschließungsgassen und privaten Wohngärten dazwischen. Die unprätentiöse und konsequente Gestaltung läßt an den Basler Architekten Hans Schmidt (1893–1972) denken, einen der radikalen und sozial engagierten Architekten der zwanziger Jahre. Doch im Unterschied zum »Neuen Bauens« sind jetzt keine politisch-ideologischen Strategien maßgebend, sondern vielmehr ein pragmatisches Ausloten der kostengünstigsten Varianten. Und tatsächlich: Während die Prototypen der Moderne teurer waren als konventionelle Bauten, liegen die Häuser der Siedlung »Asket« beispielsweise bedeutend unter dem üblichen Kosteniveau (360 000 Franken für 650 m<sup>3</sup>, inkl. Land). Erreicht wurde der geringe Preis vor allem durch die Einsparung von Handwerkerstunden auf dem Bauplatz, respektive durch Vorfabrikation zum Beispiel der Südfassade durch den Fensterbauer. Die Grundrisse der Häuser sind individuell unterteilbar.

8

**8 Die Siedlung Sparta in Widnau von  
Koeppel & Martinez; ein rigoroses  
Erschließungskonzept, einfache Baukörper  
und schlichte Grundrisse ermöglichen  
preiswerten Wohnungsbau**



9

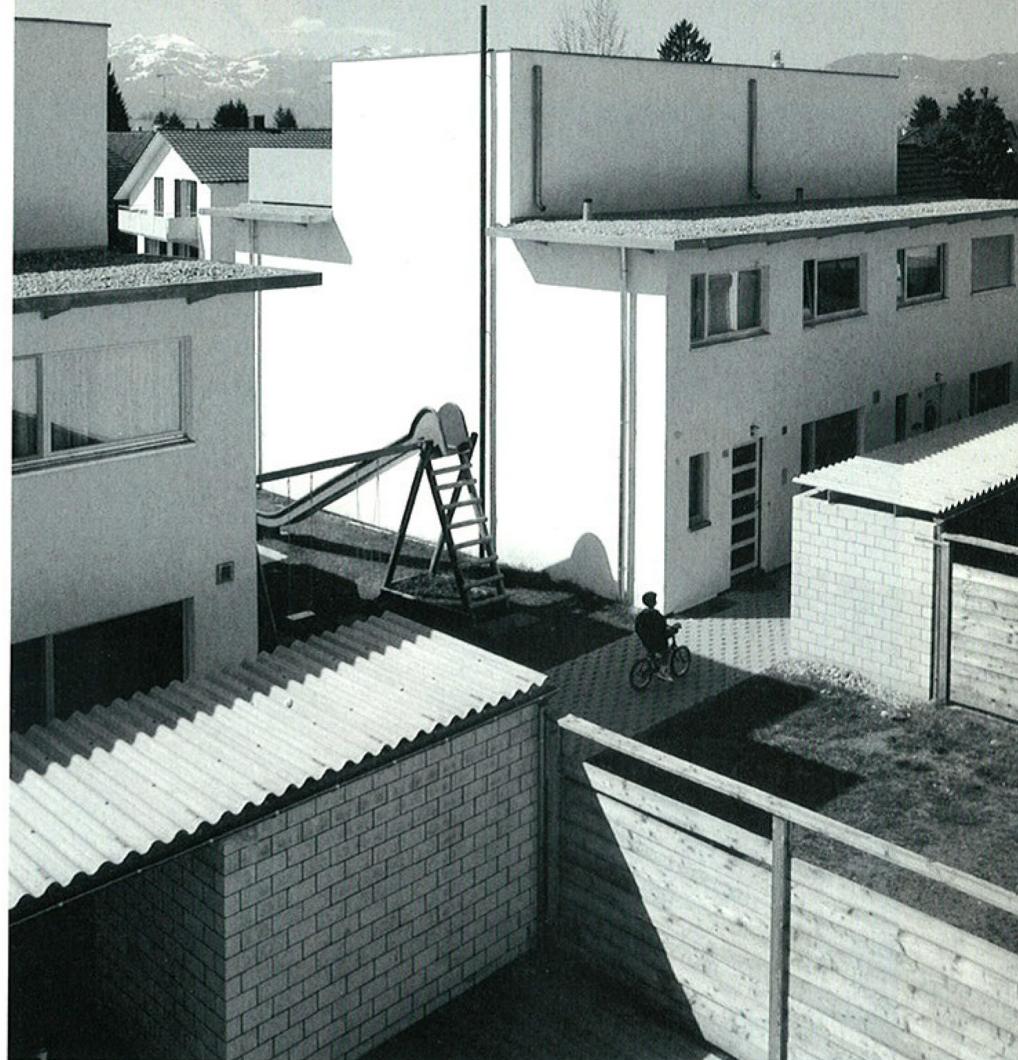


10



11

9 Lageplan, M 1:3000  
 10 Grundrisse OG und EG, M 1:500  
 11, 12 Die Reihenhäuser können nicht  
 großzügig sein, aber im Innern sind sie  
 dennoch variabel nutzbar



11

12