Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 21 (2008)
Heft: 3

Rubrik: Stadt und Spiele

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 27.11.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Erfolgs ist eine schlanke Organisation: Im Hauptbüro in Zürich behalten Demarmels und die Seinen den Überblick, definieren die Güte der Auftritte weltweit, Informatiker sorgen für die technische Unterstützung. In bisher 14 Ländern verkaufen freischaffende Agentinnen und Agenten den Architekturbüros Porträts für 550 Dollar pro Jahr für die volle und 400 Dollar für die kleine Version. Umrahmt wird jede Länderpräsentation mit Rubriken wie einem Stellenanzeiger, einem Newsletter, dem Bau der Woche oder des Monats. www.world-architects.com

Preisgekrönte Sanierungen

Häuser aus den Sechziger- bis Achtzigerjahren sind oft regelrechte Energieschleudern. Viele müssen nun saniert werden. Damit dies energiebewusst geschieht, will der Innovationspreis Erdgas Anreize geben. Er wurde 2007 zum ersten Mal ausgeschrieben. Gewonnen hat die Minergie-Sanierung eines Wohnhochhauses in Wankdorf. Sichtbar ist die neue Fassadenverkleidung aus Aluminium-Verbundplatten, unsichtbar ist das ausgeklügelte Haustechnikkonzept, das «mit einer einfachen, vor allem angesichts des zur Verfügung stehenden Platzes intelligenten Lösung für Wärmeerzeugung und kontrollierten Wohnungslüftung eine gute Wirtschaftlichkeit erreicht», ist dem Jurybericht zu entnehmen. Die Preisträger sind Weiss + Kaltenrieder, Bern (Architektur), IBC Oberhofen, Oberhofen (Haustechnik), Grünig + Partner, Liebefeld (Sanitärplanung). Den Jurypreis konnten René Schmid, Zürich (Architektur), und Schüpbach Engineering, Glattbrugg (Haustechnik), für das Projekt zur Sanierung zweier Häuser in Opfikon entgegennehmen. www.erdgas.ch

Microsoft gegen OLPC

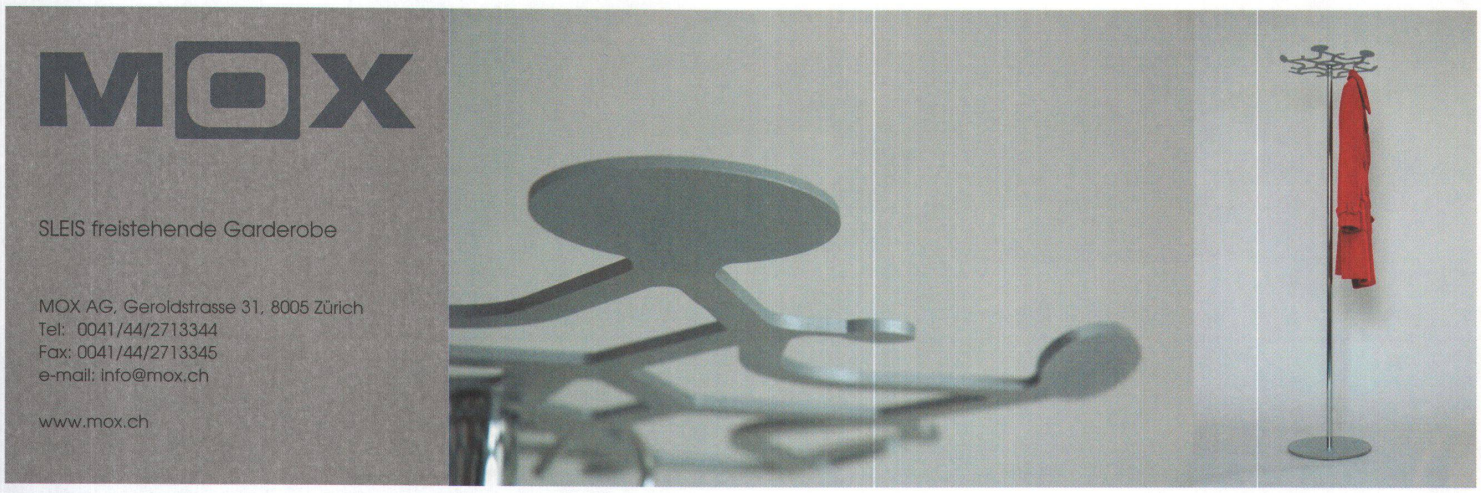
‹One Laptop per Child› (OLPC), ein Entwicklungshilfeprojekt, hat zu kämpfen. Der von Yves Béhar entworfene Computer (HP 11/07) wird nicht in den erhofften Stückzahlen verkauft, was ihn teurer als die angestrebten 100 Dollar macht. Deshalb ist zwischen den Computerherstellern ein Kampf entbrannt: Intel hat auf die Schnelle einen Billig-Laptop namens ‹Classmate-PC› konstruiert und dafür Abnehmer in Nigeria und Pakistan gefunden. Microsoft hat Lybien und Ägypten mit einer 3-Dollar-Windows-Lizenz dazu gebracht, ihre Bestellungen bei OLPC zu stornieren. «Microsoft und Intel dürften mit diesen Dumpingangeboten kein Geld verdienen; eine pädagogische, entwicklungspolitische Vision ist nicht erkennbar», schreibt die ‹Neue Zürcher Zeitung› dazu. Warum torpedieren die PC-Giganten die Entwicklungshilfe? Weil der OLPC-Laptop auf dem Freeware-Betriebssystem Linux basiert und von einem AMD-Chip angetrieben wird.

Stadt und Spiele **Logos und Kalligrafie**

Die Piktogramme der Sportarten der diesjährigen Olympischen Spiele schaffen etwas, woran die gegenwärtige Architektur in China schwer zu arbeiten hat: Sie verbinden chinesische Tradition mit neuem Design.

China entwickelt sich dramatisch, alles ist in Veränderung, alles schaut nach vorn, alles verdrängt das Gestern. Das führt dazu, dass in vielen Bereichen, so der Kunst und der Architektur, die eigene chinesische Identität zu kurz kommt. Oder wie es Zhang Xin, Chefin der einflussreichen Projektentwicklungsfirma ‹SOHO China› ausdrückt: Das Land gleicht einem weissen Blatt Papier, auf dem wir ohne Bezug zur Geschichte drauflos entwerfen können.

Eine Ursache für diese Schwierigkeit liegt im chinesischen Kunstverständnis. Die wichtigen Kunstformen, darunter auch die traditionelle Baukunst, stellen Gesamtkunstwerke dar, deren einzelne Bestandteile untereinander nicht austauschbar sind. Alle Elemente einer Pekingoper – Kleidung, Farben, Bewegung, Musik – spielen zusammen. Dies macht es schwer, einzelne Elemente oder gar das ganze Stück in einen aktuellen Kontext zu bringen. Die Neuinterpretation eines europäischen Klassikers in einer zeitgemässen Inszenierung kann dagegen immer noch das darstellen, was das Original aussagen sollte. In einer Pekingoper ist dies so nicht möglich, da alle Einzelteile in einer komplexen Beziehung zueinander stehen. Ganz ähnlich stellt es sich in der traditionellen Baukunst dar: Proportionen, Bestandteile, Farben, Materialen und Details sind alle aufeinander abgestimmt und tragen jede für sich eine eigene Bedeutung. Diese Bestandteile getrennt voneinander in einen zeitgenössischen Kontext zu überführen und gleichzeitig ihre komplexe Bedeutung zu bewahren, ist fast nicht möglich.

Vor diesem Hintergrund ist die Entwicklung der Piktogramme für die einzelnen Disziplinen der kommenden Spiele sehr bemerkenswert. Man wollte einerseits eine Darstellung schaffen, die für die chinesischen Betrachter einem chinesischen Schriftzug gleicht, für Ausländer jedoch sollten die Logos klar als Piktogramme erkennbar sein. Dies wird dadurch erst möglich, weil chinesische Schriftzeichen ursprünglich bildliche Darstellungen eines Begriffes sind. Das Zeichen für ‹Mensch› zum Beispiel lässt sich auch für uns Ausländer mit ein bisschen Fantasie als ein laufendes Strichmännchen erkennen: 人

Dies wurde beim Entwurf der Piktogramme genutzt. Sie basieren grafisch auf einer 3000 Jahre alten chinesischen Schriftart, mit der Inschriften auf Knochen, Horn und Schildpatt überliefert wurden. Zugleich sind es zeitgemässe Logos, zweifarbig und international verständlich. Eine solche Verbindung ist neu. Für mich sehen die Piktogramme aus wie diese alte Knochenschrift. Bei vielen Logos – nicht immer ist die Verbindung tatsächlich gelungen – kann ein chinesischer Betrachter die Bedeutung anhand des Schriftzeichens erkennen. Die Grafiker haben es also geschafft, eine chinesische Designsprache zu entwickeln, die beide Welten vereint – und schön sind sie obendrein. Beispiele der Piktogramme und der Knochenschrift sind auf dem Hochparterre Peking-Blog zu sehen. Falk Kagelmacher, www.pekingblog.hochparterre.ch