

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 28 (2015)
Heft: 9

Rubrik: Ansichtssachen

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: 11.01.2026

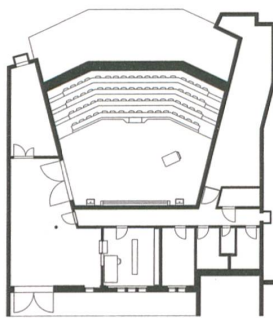
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



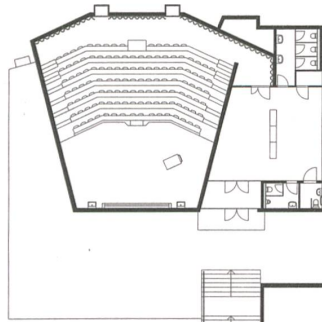
Silhouetten in Neon markieren den Eingang für die Grosstiere. Rechts der Eingang ins Auditorium.



Vom Empfang führt der rote Spezialboden direkt in den Hörsaal. Die Beschriftung in der Form der typischen Leistungsabzeichen.



Untere Ebene



Hörsaal-Ebene



Das Objekt wissenschaftlicher Begierde steht geduldig im Demonstrationshörsaal.

Applaus für grosse Tiere

In diesem Saal stehen die Objekte der wissenschaftlichen Begierde im Mittelpunkt, lebendig und durchaus geduldig. Der Demonstrationshörsaal der Vetsuisse-Fakultät der Universität Zürich ist darauf angelegt, den Studierenden grosse Tiere näherzubringen.

Der Hörsaal, in den Sechzigerjahren von Werner Stücheli geplant, war in die Jahre gekommen. Die Sanierung von Heizung und Lüftung gab der kantonalen Baudirektion den Anstoss zum Umbau des Hörsaals und des Empfangs. Auch gestalterisch stellten Christof Hindermann und sein Team das Tier ins Zentrum ihrer Überlegungen. Wie fühlt sich eine Kuh als Demonstrationsobjekt? Hoffentlich nicht so, als ob sie zur Schlachtbank geführt würde. Eine Atmosphäre, die der Saal früher mit weiss gefliesten Wänden und Neonbeleuchtung ausstrahlte. Hindermann bezieht sich stattdessen auf das anatomische Theater: «Wir setzten auf eine schlichte rote Farbführung, ersetzten die schwermütige Inneneinrichtung und passten die Haustechnik an heutige Bedürfnisse an.» Ein zum Moderations- und Multimedia-Steuerpult umfunktionierter Futterwagen mag dafür stehen, aber auch die warme Farbgebung oder die den Saal abschliessenden blauen Vorhänge, die den Raum auch akustisch verbessert haben.

Die Raumstruktur blieb bestehen und ist dank der Lichtführung wieder besser ablesbar. Die Studierenden betreten das Auditorium aus dem oberen Geschoss, in dem ein Foyer mit Garderobe und Toiletten untergebracht ist. Sie nehmen Platz an neu konstruierten, hellen Pulten. Die Tiere dagegen treten zusammen mit ihren Besitzern vom Empfang her durch eine Doppeltüre direkt in den Hörsaal – auf einem rot eingefärbten und besonders strapazierfähigen Boden. Bestimmt gut gelaunt, denn auch die räumlich entschlackte Empfangszone hat ihr steriles Gesicht verloren. Die Theke gleicht einer Stalltür und die Beschriftung nimmt die typischen Plaketten auf, wie sie als Leistungsabzeichen den Kühen und Pferden verliehen werden.

Ob Tiere oder Menschen mehr von der sorgfältigen Gestaltung profitieren, bleibe dahingestellt. Dem Zweck des zweigeschossigen Baus ist sie angemessen. Sie stellt bereits beim Eingang das Grosstier ins Zentrum – als neonleuchtende Umriss eines Pferdes, einer Kuh und eines Schafs. Darüber spaziert dank Moiré-Effekt eine Gruppe Nutztiere im Leuchtkasten. Damit wir gleich begreifen: Sie sind hier die Stars.

Meret Ernst, Fotos: Tom Bisig

Umbau und Sanierung von Empfang und Demonstrationshörsaal, Vetsuisse-Fakultät, Universität Zürich

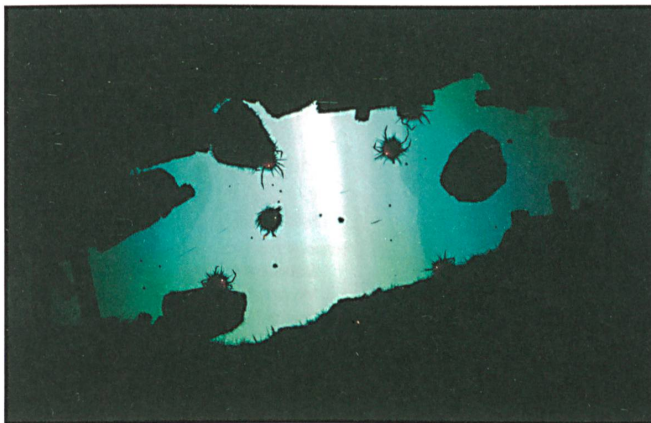
Bauherrschaft: Baudirektion des Kantons Zürich
 Gesamtleitung: Bureau Hindermann, Zürich
 Fachplanung Elektro: E-Net, Regensdorf
 Fachplanung HLKS: Luginbühl & Partner, Zürich
 Gesamtkosten: Fr. 1,4 Mio.



Das Computerspiel «Feist» ist ein visuell herausragendes Spiel geworden.



Trotz viel Action tritt das Design immer wieder in den Vordergrund.



Das Spiel ist schwierig: Ohne Geschicklichkeit kommt man nicht mehr aus der Höhle.

Brutal schön

Am Anfang ist alles ruhig. Wir haben Zeit, die Umgebung zu genießen: den gelbgrün leuchtenden Wald, die im Licht tanzenden Libellen, den leise rieselnden Blütenstaub und die sanften Töne unserer Spielfigur – ein knuffiges Pelztierchen. Wir spielen «Feist», das lang erwartete Computerspiel der beiden Game Designer Adrian Stutz und Florian Faller. Nach sieben Jahren Entwicklungszeit siehe Hochparterre 6–7/2010 und 10/2014 ist es für die Plattformen Windows, Mac und Linux erschienen. Bereits mit den ersten Screenshots aus dem Jahr 2008 versprach «Feist», ein visuell herausragendes Spiel zu werden. Dieses Versprechen wurde in der Endversion jetzt eingelöst.

Im Spiel wird es bald hektisch. Im Wald wimmelt es von Raupen, Spinnen und Bienen, die unserer Spielfigur an den Kragen wollen. Niedlich oder nicht, wir kämpfen, springen und werfen den Ungeheuern an den Kopf, was wir im Wald finden. Trotz viel Action tritt das Visual Design immer wieder in den Vordergrund. Zusammen mit dem Sound Design schafft es eine dichte Atmosphäre, die das Spielerlebnis bestimmt, auch wenn überall Gefahren lauern.

Das «Gameplay» – die Art und Weise, wie der Spieler die Figur bewegt, und die Aufgaben, die er bewältigen muss – sind klassisch. Das Pelztier kann laufen, springen, Objekte schieben, greifen und werfen. Um im Spiel voranzukommen, darf es sich nicht erwischen lassen, muss Steine stapeln, Felsen erklimmen, sich von Ast zu Ast schwingen. Spielfigur und Objekte interagieren nach den Gesetzen der Physik, die Bewegungen sind detailliert und präzise. Das Verhalten der Gegner ist nicht vorprogrammiert, sie reagieren immer anders auf die Spielfigur und die Objekte. So entstehen Kampfszenen und Geschicklichkeitsübungen, die den Spieler einige Stunden unterhalten und ihn dann und wann frustriert den Computer abschalten lassen. «Feist» holt ihn nicht nur über seinen Ehrgeiz, die Aufgabe zu meistern, zurück an den Bildschirm. Ebenso anziehend ist die mystische Welt, in die man wieder zurückkehren will. Adrian Stutz und Florian Faller ist ein Computerspiel gelungen, das in allen Belangen gegenüber der starken internationalen Konkurrenz bestehen kann und mit seinem Visual Design heraussticht. Urs Honegger

Computerspiel «Feist», 2015

Entwickler: Florian Faller und Adrian Stutz (Bits & Beasts)

Musik: Tomek Kolzynski

Mitarbeit (Design und Programmierung):

Reto Spoerri, Mario von Rickenbach

Publisher: Finji

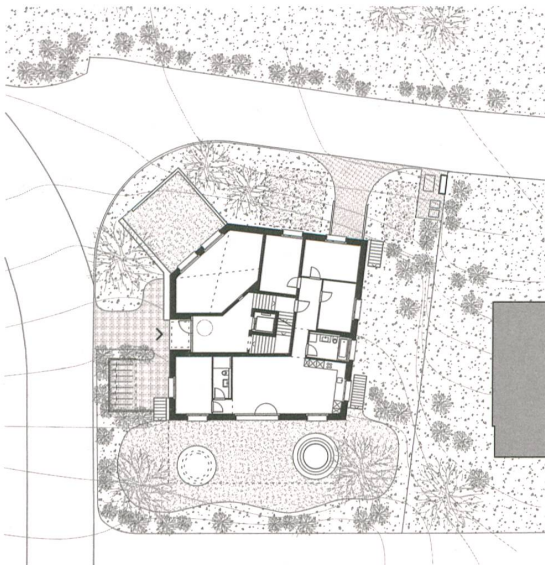
Plattformen: PC, Mac, Linux, Steam

Preis: \$ 13.50

www.playfeist.net



Der Neubau in Wetzikon interpretiert das Vorgängerhaus durch roten Putz, stehende Fensterformate und Betonsimse.



Erdgeschoss



2. Obergeschoss



Eine von drei Terrassen im Maisonette-Wohngeschoss.



Das überhohe Treppenhaus.

Baumeisterhaus mal vier

Der Vorgängerbau des roten Hauses im Morgenquartier von Wetzikon war ein typisches Baumeister-Einfamilienhaus. Daran wollte Philippe Jorisch anknüpfen, als er sein Elternhaus durch ein fast viermal grösseres Volumen ersetzte, das die gesamte Parzelle ausfüllt. Die abgefaste Ecke bricht die quasi quadratische Grundform. Im Erdgeschoss liegt das doppelgeschossige Atelier hinter vier Fenstern und darüber, auf jeweils anderthalb Geschossen, ein Wohnstudio und der Eingangsbereich der elterlichen Maisonette, insgesamt sind es sechs Wohnungen.

Vertikal strukturierter Mineralputz bedeckt das Zweischalenmauerwerk. Der rote Farbton erinnert an den Vorgängerbau, und die Fenster haben, wie dieser, stehende Proportionen. Anstelle von Steingewänden und Walmdach mit Lukarne gibt es vorgefertigte Betonsimse und ein Attikageschoss. Im Inneren sind die Wohnungen mit Klötzliparkett und ungestrichenen Betondecken einfach materialisiert. Mintgrüne, weisse oder schwarze Forster-Küchen stehen wie Möbel im Raum. Runde Bullaugenfenster schaffen Durchblicke ins anderthalbgeschossige Treppenhaus und vom Lift in den Himmel. Die Kreisgeometrie taucht als im Garten präserter Betonkegel ein weiteres Mal auf und belichtet den im Hang vergrabenen Aussenraum der Erdgeschosswohnung. Die Tiefgaragenentlüftung daneben verdoppelt das skulpturale Thema.

Das rote Mehrfamilienhaus steckt voller Ambitionen und Themen. Nicht immer finden die Einfachheit der Baumeisterhäuser, die corbusianisch inspirierten Betonskulpturen, der Raumplan und die Fassaden so sinnvoll zusammen wie hier. Teils überspielen Einbaumöbel jene Stellen, an denen die Räume zusammentreffen, andernorts bleiben sie ungelöst. Trotzdem ist das neue rote Haus ein würdiger Nachfolger und stiftet Identität im teils eher gedankenlos umgestalteten Quartier. *Palle Petersen, Fotos: Thomas Stöckli*

Mehrfamilienhaus im Morgen, 2015
Morgenstrasse 35, Wetzikon ZH
Bauherrschaft: Jan-Peter und Sophie Jorisch, Wetzikon
Architektur: JOM Architekten, Zürich (Projektleitung: Philippe Jorisch; Stefan Oeschger, Michael Metzger)
Auftragsart: Direktauftrag, 2013
Bauleitung: Forrergerber, Zürich
Baustatik: SIB Kempter Fitze, Herisau
Landschaftsarchitektur: Hofmann & Müller, Zürich
Fassadenarbeiten: Creativ Gips, Laupen bei Wald ZH
Gesamtkosten (BKP 1-9): Fr. 3,85 Mio.
Baukosten (BKP 2): Fr. 3,15 Mio.
Geschossfläche: 891 m²



Vom Roboterarm geführt, zieht die Schmelzdüse das Kunststoff-Filament in den Raum.



Gramazio Kohler Research der ETH Zürich haben ein Kunststoffgewebe entwickelt, das der Computer zu begehbaren Skulpturen formt.

Räumlich gehäkelt

«Iridescence Print» ist eine raumgreifende Struktur, konzipiert und hergestellt am Lehrstuhl von Gramazio Kohler Research der ETH Zürich. Entwickelt wurde die begehbare Skulptur für die inzwischen beendete Ausstellung «L'Usage des formes – Artisans d'art et artistes» in Paris, und sie wird an der Ausstellung «Architektur 0.15» Anfang November in Zürich zu sehen sein.

Zuerst fällt der irisierende Effekt auf: Wie bei einem Moiré verändern sich Farbwirkung und Tiefeneindruck kontinuierlich. Das liegt am Material, einem selbst hergestellten Kunststoff-Filament mit zarten Farbübergängen, und an der netzartigen Konstruktion. Sie entsteht in einem neu entwickelten 3-D-Druckprozess, bei dem die Schmelzdüse von einem Roboterarm geführt wird. Dadurch wird der Faden nicht Schicht um Schicht aufgebaut, sondern er kann in alle Richtungen gezogen und verzogen werden. Die aufgedickten Verbindungspunkte muten analog und unpräzise an. So, als wären die Kunststofffäden miteinander verstrickt worden oder gehäkelt. Der Eindruck zeugt auch vom prototypischen Herstellungsprozess: Da der Roboter nicht immer sieht, was er schon gemacht hat, braucht er manchmal eine helfende Hand.

Bewegt man sich vor der vielzelligen, aus dreieckigen Maschen bestehenden Struktur, entstehen wechselnde Durchblicke. Sie wurden gezielt angelegt, um den Blick der Betrachter zu führen. Aber auch, um für Exponate Ablageflächen zu erhalten. Sie entstehen, indem in einigen der inneren Kammern – die Installation hat eine Wandstärke von bis zu einem halben Meter – die Fäden in die Länge gezogen wurden.

In diesen Vitrinen zeigt sich eine weitere Eigenheit des Entstehungsprinzips. Anders als bei herkömmlichen Entwürfen gibt es kein CAD-Modell. Stattdessen wird die Form direkt mit einem Computerprogramm geschrieben, als Verknüpfung von Regeln. Es generiert die Konstruktion und die Steuerbefehle für den Roboterarm.

Das hört sich komplizierter an, als es ist. Abstrakt ist dieses Vorgehen aber auf jeden Fall. Denn codebasierte Design-Tools sind gut, wenn es darum geht, relativ homogene Strukturen zu entwerfen, die, wie hier, ihre Funktionalität durch Variierung der Zellgrößen erreichen. Wenn es aber darum geht, andere Elemente wie Stützen, Füße oder Griffe zu integrieren oder Details in einer anderen Massstäblichkeit auszubilden, wird es komplizierter. Die monolithische Erscheinung dieser federleichten Wand ist deshalb auch als direkter ästhetischer Ausdruck der verwendeten Werkzeuge zu lesen. Yves Ebnöther

Installation «Iridescence Print»

Designer: Gramazio Kohler Research, ETH Zürich

Auftraggeber: Palais de Tokyo, Paris

Sponsor: Fondation Bettencourt Schueller

Produktion: robotischer 3-D-Druck, Eigenentwicklung

Material: selbst hergestelltes Kunststoff-Filament, ABS

Ausstellung: «Architektur 0.15»,

31. Oktober bis 3. November, Maag Halle, Zürich



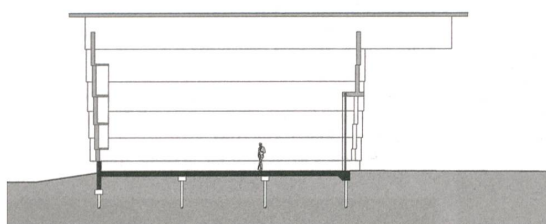
Das weit auskragende Dach der Werkhalle Neugut in Andelfingen überdacht die Vorfahrt.



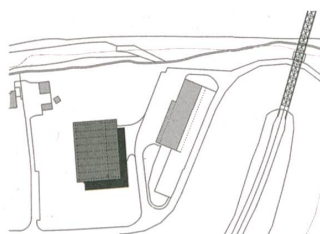
Ein Ort von elementarer Wucht in der Landschaft.



Alles trägt, selbst das Regal. Es steift die Rückwand aus.



Querschnitt



Situation mit dem Neubau links.

Blockhalle

Bauen heisst heute: Dämm- und Trennschichten planen, hochgerüstete Details zeichnen, Technik installieren. Für eine Werkhalle des Kantons Zürich in Andelfingen gingen Rossetti + Wyss Architekten zwei Schritte zurück. «Das Projekt ist ein Kindheitstraum», sagt Mark Aurel Wyss. «Wir wollten so einfach wie möglich bauen, wie mit Holzklötzchen.» Mit ruhiger Kraft liegt der Bau auf einer umwaldeten Ebene an der Thur, über die hoch oben eine Auto- und eine Eisenbahnbrücke spannen. Aus der Ferne wirkt die Halle kleiner, als sie ist, denn nichts deutet auf ihren Massstab hin, der beachtlich ist: dreissig Meter lang und zehn Meter hoch.

Die Konstruktion hat sich seit tausenden Jahren bewährt: ein Blockbau. Aber in diesen Dimensionen? «Manche Holzbauer trauten der Idee nicht und bezeichneten sie als Risikokonstruktion», sagt Wyss. Die Firma Erne löste die Grösse. Das Gebäude besteht aus 36 massiven Brettschicht-Holzbindern, die übereck zusammengesteckt sind, ohne Schrauben. In vier Tagen stand das Haus, inklusive Dach. Die Konstruktion ist holzgerecht bis ins Detail: Ein weit auskragendes Vordach schützt die Fassade vor der Witterung. Die Elemente werden von unten nach oben grösser und sind leicht nach aussen versetzt, damit das Wasser gut abtropft. Die Oberfläche ist vorvergraut, so altert sie gleichmässig. Die drei grossen Tore lassen sich von Hand aufschieben. Und: Sämtliches Holz stammt aus der Schweiz.

In der Halle stehen Fahrzeuge, hier reparieren die Arbeiter, die die Gewässer unterhalten, Gerätschaften und laden mit Kranen Material um, darum die Höhe. Das Holz prägt den Raum direkt und unverkleidet: Alles, was man sieht, trägt. «Es kann nichts weggelassen werden», so Wyss. Selbst das Regal entlang der Längswand dient als Aussteifung. Der Bau ist unbeheizt. Zwischen den Querträgern strömt Luft und Licht hinein, so dass die Stimmung fast sakral wirkt – wären da nicht die Maschinen und Traktoren.

Der Blockbau ist rund fünf Prozent teurer als eine Ständerkonstruktion, meint Wyss. Die Vorteile liegen jedoch auf der Hand: Die Massivholzwände regulieren das Klima und werden die Zeit praktisch ohne Unterhalt überdauern. Und sie schaffen in der idyllischen Landschaft einen Ort von elementarer Wucht. Aus ein paar richtig gefügten Balken entsteht Baukultur. So direkt kann Architektur sein. Die Prägnanz ist umso imposanter, wenn man die alte Werkhalle daneben betrachtet: ein Profanbau zum Vergessen. Die Blockhalle aber bleibt in Erinnerung. Andres Herzog,

Fotos: Jürg Zimmermann

Werkhalle Neugut, 2015

Neugutstrasse 29, Andelfingen ZH
Bauherrschaft: Baudirektion des Kantons Zürich
Architektur, Bauleitung: Rossetti + Wyss, Zollikon
Bauingenieure: Dr. Lüchinger + Meyer, Zürich
Holzbau: Erne Holzbau, Stein
Baukosten (BKP 1-9): Fr. 1,4 Mio.
Auftrag: Direktauftrag



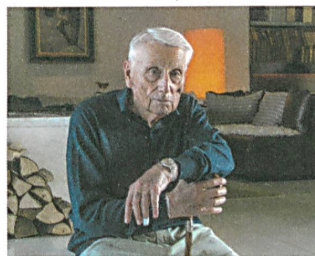
Beispiel für den humanen Wohnungsbau in Österreich: die breitfüssigen Wohnscheiben von Alt-Erlaa in Wien.



Der Film «Häuser für Menschen» stellt auch die Gartensiedlung Puchenau vor.



Das jüngste Beispiel im Film ist das urbane Wohnlabor der Wiener Sargfabrik.



Harry Glück sagt im Film: «Die Siedlung Alt-Erlaa ist ein Produkt der Logik.»

Wie wohnen?

Ein halbes Dutzend breitfüssige Wohnscheiben ragt dreissig Geschosse hoch in den Himmel. 10 000 Einwohner leben hier in 3000 Wohnungen. Alt-Erlaa (1973–1985) in Wien sieht aus wie der Inbegriff einer megalomanen Planung der Spätmoderne. Ihr Architekt, der inzwischen neunzigjährige Harry Glück, sagt Sätze wie: «Die Siedlung ist ein Produkt der Logik.» Doch dann sehen wir im Film alles andere als einsame Menschen. Wir besuchen eine Frau, die mit ihrer grossen Familie dort lebt und auf ihrer Terrasse zwischen Beeren, Bäumen und Biotop nackt den Tag begrüsst. Wir sehen Turn- und Tennishallen, 60 Läden und 30 Vereine, Kindergärten, Parks und planschende Kinder im Schwimmbad auf dem Dach – eine gestapelte heile Welt.

Reinhard Seiss zeigt in seinem Film noch drei weitere Wohnbauten aus fünf Jahrzehnten. In ihnen findet der Wiener Urbanist Alternativen zum übermächtigen Traum vom Einfamilienhaus im Grünen. Doch ein verbindendes Erfolgsrezept ist nicht wirklich zu erkennen: Wir hören in den grünen Atrien von Roland Rainers Gartenstadt Puchenau (1965–2000) in Oberösterreich, wie wichtig private Rückzugsorte seien, um eine Bereitschaft zum Zusammenleben zu entwickeln. In der Siedlung Guglmugl (1998–2000) in Linz erleben wir, dass die grosse Halle die Gemeinschaft stimuliert, weil da alle Wege hindurchführen. Architekt Fritz Matzinger ist überzeugt, dass Nachbarschaft Isolation verhindern kann.

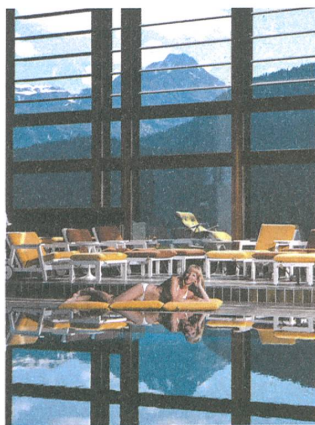
Die Sargfabrik (1994–2000) in Wien ist das jüngste Beispiel des Quartetts und als eine Art urbanes Wohnlabor auch das unkonventionellste. Anders als die modernistischen Beispiele, bei denen sich die innere Wohndyale nach aussen eher verschliesst, verwirklichte hier ein Verein die Vision eines Wohnens mit sozialem, kulturellem und gesellschaftspolitischem Anspruch. Schufen Architekten wie Glück und Rainer noch veritable Quartiere mit eigener Kirche, Schule und Apotheke, arbeiten die «Sargfabrikanten» an der bestehenden Stadt – eine heile Welt, die nicht an der Atriumtür endet. Geduldig blickt Reinhard Seiss auf die Häuser. Vor allem aber hört er ihren Mächern und Bewohnern zu. Und das sagt mehr als tausend Pläne. Axel Simon, Fotos: Reinhard Seiss

Film «Häuser für Menschen. Humaner Wohnbau in Österreich», 2013

Regie: Reinhard Seiss, Wien
Kamera und Schnitt: David Man
Produktion und Verlei: Urban+, Wien

Hochparterre Kino

Hochparterre, Emch Aufzüge und das Kino Riffraff zeigen den Film am 9. September um 20.30 Uhr im Kino Riffraff in Zürich. Axel Simon spricht mit dem Autor und dem Städtebauhistoriker Angelus Eisinger. Anschliessend lädt Emch zum Apéro.
Anmelden: veranstaltungen.hochparterre.ch



Hotel Kulm, St. Moritz.



Sporthotel Minster, Unteriberg.



Hotel Beatus, Merligen.



Hotel Schweizerhof, Lenzerheide.



Freizeitzentrum Bielen, Saas Fee.

Postkarte mit Bikini

Als erste Post erlaubte die k. u. k. Doppelmonarchie am 1. Oktober 1869, offene Karten zu verschicken. Bald hatte jeder Kurort von Rang einen Postkartenverlag mit Foto- und Lithografen und Druckerei. Heroen der Schweizer Alpenfotografie wie Albert Steiner verdienten ihr Geld mit Postkarten, die sie zu Büchlein zusammenfassten. Heute sind das teuer zu bezahlende Raritäten im Antiquariat. Neben dem Plakat wurde die Postkarte der mächtigste Reklamemacher des Fremdenverkehrs. Wie stolz war jeder Gast, dass er denen, die daheim bleiben mussten, Karten mit «Mir geht es blendend, beste Grüsse» schicken konnte. Heute ist dank des Handy jeder sein eigener Postkartenverleger und Oberpostdirektor.

In den Fünfzigerjahren kamen die Schwimmbäder in den Alpenhotels in Mode. Das nutzte die Kunstanstalt Brügger in Meiringen. Ihre Fotografien klapperten die Hotels ab und boten den Hoteliers an, von ihren so sensationellen Hotelbädern draussen und drinnen eine Fotografie zu machen, die als Andenk- und Werbepostkarte gleichermaßen funktionieren würde. So kamen hunderte Bilder zusammen, die die Nachkommen der Kunstanstalt dem Alpinen Museum in Bern vermacht haben. Daraus hat Stefan Hächler nun die schicke Ausstellung «Bikini in den Bergen» zusammengestellt. Wir treten ein in die Dunkelkammer, ziehen weisse Handschuhe an, nehmen die grossformatigen Lichtbilder von den Schienen, legen sie auf den Leuchtkasten und sehen die ganze Herrlichkeit.

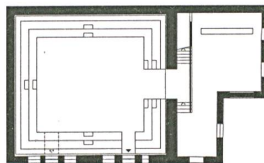
Als Katalog gibt es – ganz in der Tradition des Mediums – ein Postkartenbüchlein mit vierzig Frei- und Hallenbädern. Eine Reise in die Architekturgeschichte entlang der Kapitel «Bade-Rucksäckli vor dem Hotel», «Hallen-Einpackung im Haus» und «Freier Teich im Garten». Oft sind es Betonbauten, oft aber auch Keramik und Kunststein, viel hellblau, rosa und gelb. Die Badenden haben darin ihre Körper erquickt und reizend gezeigt. Atmosphäre schufen die Innenarchitekten mit luftigen Räumen und Menschen im Bikini und in Tigerbadehose, strahlend lachend, gekonnt zufällig im Bild stehend. Es war die Zeit vor der Wellness-Seuche, die uns Touristen in Gruften und Ertüchtigungsräume einsperrt und die Hoteliers ruiniert. Statt seinen Körper einsam zu stählen oder im Dampf zu kochen, war man in Gesellschaft, und baden hiess flirten.

So blättere ich durchs Büchlein und bleibe stehen bei den Karten, die die Kunstanstalt dem Hotelier des «Schweizerhof» auf der Lenzerheide aufgeschwatzt hat. In diesem Haus war ich als Bub «auf Saison». Ich war der Bademeister. Und erzähle im Büchlein also in einem kleinen Essay von meinem alten Beruf. Nachzulesen auch auf Hochparterre.ch. Köbi Gantenbein

Ausstellung und Postkartenbuch «Bikini in den Bergen»
Badefotografie der Kunstanstalt Brügger Meiringen
Alpines Museum, Bern, bis 4. Oktober
Verlag Scheidegger & Spiess, Zürich 2015, Fr. 24.–



Der Stall am Rand von Riom.



Grundriss



Einst eine Remise, jetzt Foyer mit edel gepflästertem Boden.



Der ausgeräumte Stall von Sontga Crousch entpuppte sich als Perle.



Herrschaftshaus und Stall von Lurintg Carisch in Riom sind das Zentrum des Theaters Origen.

Theater im Stall

Giovanni Netzer ist Erfinder, Intendant, Regisseur und Motor des Theaters Origen im Oberhalbstein in Graubünden. Legendar sind seine Aufführungen auf dem Julierpass, auf dem Damm des Marmorera-Stausees unterhalb von Bivio oder in der Burg Riom. Sie fanden im Sommer statt. Für den Winter transformierte Netzer nun einen Stall in ein Theaterhaus – in einen Kraftort der Kunst.

Lurintg Carisch emigrierte im 19. Jahrhundert vom Oberhalbstein nach Paris, wo er als Käsehändler und Wirt ein Vermögen machte. Er kehrte heim und baute in Riom bei Savognin ein Herrschaftshaus mit dem grössten Stall im Tal. Seine Nachkommen verschwanden in der Welt, Haus und Hof wurden zum Ferienhaus der dominikanischen Schwestern Menzingen. Vor vier Jahren verkauften sie «Sontga Crousch» an Origen. Netzer liess sich Zeit, sammelte Geld und hat nun den Stall mit den Innenarchitekten Gasser Derungs umgebaut. Er ist die erste Etappe des neuen Theaterzentrums von Origen, zu dem das Herrenhaus, ein Garten und ein Vorplatz gehören. Und die Burg Riom, für die Peter Zumthor eine «salle modulable» entworfen hat.

Als der Stall ausgeräumt war, entpuppte er sich als Perle. Ein grosser, lichter Raum, beleuchtet von der Sonne durch die Zwischenräume der Bretter und die Dekoration der Fensterläden. Daraus folgte: Nichts tun, was die Raumstimmung zerstört. So ist das Theater ein stimmungstrunkener Raum mit Gebrauchsspuren und Patina aus 150 Jahren geworden, mit Scheinwerfern an der Decke, Bodenheizung, isoliertem Dach und 210 Sitzen auf drei Bankstufen reihum. Statt eines Guckkastens gibt es als Bühne eine Arena.

Auch aussen ist möglichst viel belassen worden. Vor den Lamellen und Rosetten der Läden sind Scheiben eingefügt, gehalten von Rahmen aus Fichtenholz, was dem für den Stallbau üblichen Holz die Reverenz erweist. Warum nicht nobleres Holz und eine Fuge an der Oberkante, statt das Fenster nahtlos zu fügen? Was neu hinzukommt, soll die Veredelung erzählen. So wie das Sitzbänke und Bühne tun: Sie schimmern golden. Edel sind auch die gepflästerten Böden im Foyer, das einst eine Remise war. Köbi Gantenbein, Fotos: Bowie Verschuuren

Ausbau Wintertheater Riom, 2015

Sontga Crousch, Riom GR

Bauherrschaft: Fundaziun Origen, Riom, Giovanni Netzer

Architektur: Gasser, Derungs, Chur / Zürich; Carmen

Gasser, Remo Derungs, Steff Nägeli, Marcel Hegg

Bauingenieure: Walter Bieler, Bonaduz;

Guido Luzio, Savognin

Bauphysik: Raumanzug, Zürich

Restaurierung: von Büren Restaurieren, Cunter

Gesamtkosten: Fr. 1,7 Mio.



Die Küche als Werkbank und nicht als Labor.



Atelier Oi hat die Küche «Aurélié Späti» entworfen: In die rund 500 Kilogramm schwere Abdeckung aus hellem Beton sind ein Gaskochherd und eine grosse Spüle mit aufliegendem Rüstbrett integriert.



Detail Spülbecken.

Händisch kochen

Kochen hat mit Verwandlung zu tun. Am besten nimmt man dafür gesunde Zutaten, lagert sie schonend und bereitet sie so vor, dass sie in den vielfältigen Umwandlungsprozessen, die wir schönere als Kochen bezeichnen, bekömmlich werden. Auf dass wir sie gerne und möglichst gemeinsam verzehren.

Dabei ist viel Handarbeit gefragt, und deshalb wählen die Designer von Atelier Oi die Werkbank – und nicht das Labor – als Metapher für die Küche, die sie jüngst für Späti Innenausbau entworfen haben. Strukturiert ist sie als freistehende Zeile, die zusammen mit der dahinterliegenden Kombination eine komplette Küche bildet. In die rund 500 Kilogramm schwere Abdeckung aus hellem Beton sind ein Gaskochherd und eine grosse Spüle mit aufliegendem Rüstbrett integriert. Den Abschluss der Zeile bildet das über den Korpus kragende Brett aus massiver Eiche. Weil Kochen oft ein kollektiver Akt ist, dient es auch als kleine Stehbar. Eine doppelte, fix installierte Etagère bietet auf Holztellern Platz für frisches Obst und Gemüse. Im Korpus darunter finden neben eingebauter Abwaschmaschine und Abfalleimer Geschirr und Kochutensilien ihren Platz.

Um die Stirnseite läuft ein Vorhang, auf der Längsseite schliessen Holztüren und Schiebetüren aus pulverbeschichtetem und perforiertem Metall den Korpus ab. Sie wiederholen sich im dahinterliegenden Einbau, der zwei Backöfen mit Wärmeschubladen, den Kühlschrank, eine tiefe und eine schmale Anrichte inklusive drei Hängeleuchten Platz bietet. Sind die Vorhänge geöffnet, kann die Vorstellung beginnen – und sie versperren der ambitionierten Köchin nicht den Weg.

Ein abgehängter Metallrahmen fasst über dem Kochfeld einen Umluft-Dampfabzug mit Plasmafilter und eine LED-Leuchte. Die leichten Profile heben sich hell von den dunkel gehaltenen Abdeckungen ab. Sie verweisen darauf, dass die Küche als Möbel und nicht als Einbauküche konzipiert und gebaut wurde. Zusammen mit den haptisch wirkenden Materialien vermittelt sie eine nur allzu wahre Aussage: Kochen bedeutet Luxus in einer Gesellschaft, die diese magische Kulturtechnik zunehmend an Nahrungsmittelkonzerne auslagert. Meret Ernst

Küche «Aurélié Späti»

Design: Atelier Oi, La Neuveville

Küchenbau: Späti Innenausbau, Bellach

Materialien und Ausführung: Eiche geölt, dunkel

gebeizt in den Farbausführungen «charbon»

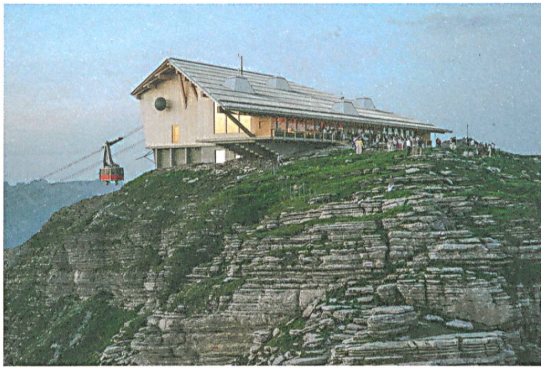
und «sable», Beton, Metall, Textilien, Keramikfliesen

Geräte: Gaggenau (Gasherd), V-Zug

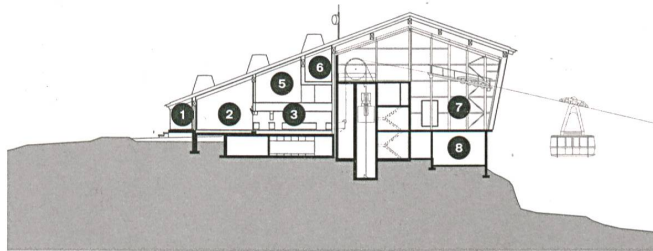
(Backöfen, Steamer, Wärmeschubladen, Kühlschrank,

Abwaschmaschine), Franke (Armatur)

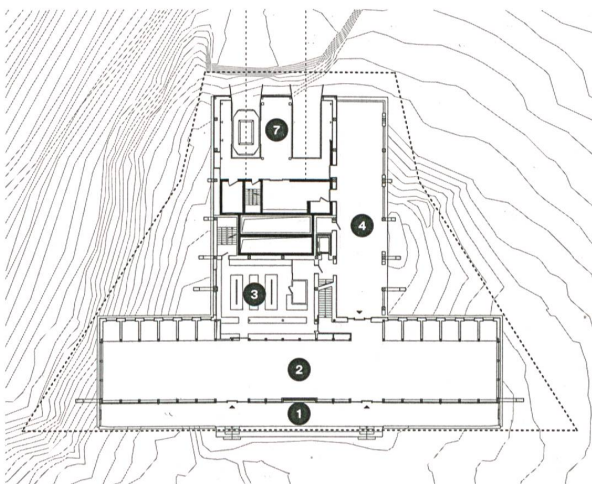
Preis: ca. Fr. 90 000.–



Der Chäserugg, der östlichste der sieben Churfürsten, präsentiert sich als aufgeräumter Gipfel.



Querschnitt



Erdgeschoss



Restaurant und Seilbahnstation

- 1 Terrasse
- 2 Restaurant
- 3 Küche
- 4 offene Wartehalle
- 5 kleiner Saal
- 6 Haustechnik / Lüftung
- 7 Perron
- 8 Lagerraum



Bergrestaurant mit Stühlen von Konstantin Grcic, Tischen und Leuchten von Herzog & de Meuron.

Überdachen

Die Waden brennen, der Kopf noch etwas sturm von der schwindelerregenden Aussicht: 1600 Meter von den Churfürsten hinab auf den Walensee. So wandert man über das Hochplateau zum Chäserugg, staunt über die flache Landschaft auf 2262 Meter über Meer und erblickt eine weitere Überraschung: das steile Blechdach, das das Gipfelgebäude wuchtig überdeckt. Es ist weder Jumbochalet noch Arktisstation. Ein Holzbau mit eigener Sprache, eigener Dimension.

Lange ging es auf dem Chäserugg architektonisch bescheiden zu und her. Eine blechverkleidete Stahlkiste nimmt seit 1972 eine Luftseilbahn auf, daneben stand ein provisorisches Restaurant. Von beidem ist heute nichts mehr zu sehen. Die Idee von Herzog & de Meuron heisst: zusammenfassen. Sie bauen das neue Restaurant direkt an die alte Bahnstation. Der Neubau legt seine Bretterfassade schützend über den Bestand und lässt die Siebzigerjahre vergessen. Im Trapez verbindet das Dach den langen, niedrigen Essriegel mit der schmalen, hohen Luftseilbahnstation. Das Resultat verblüfft. Wie so oft entwickeln die Architekten aus einer komplexen Aufgabe eine prägnante Form. Der Bau oszilliert zwischen Scheune, Chalet und Seilbahnhalle. Das Dach hält ihn zusammen.

Unter dem tief liegenden Vordach erstreckt sich die rund fünfzig Meter lange Terrasse, wo sich die Gäste in der Südsonne wärmen. Auch der Innenraum spannt über die ganze Länge, darüber steigt die Decke zweigeschossig an. In den Nischen an der Rückwand kann man sich zurückziehen, hier hat jeder Tisch sein eigenes Fenster. Das Fichtenholz ist unbehandelt, der Boden sägerau. Und doch wirkt der Raum weit edler als eine Berg-Skihütte.

Der Neubau ist aus vorgefertigten Holzelementen ausgeführt. Die Konstruktion beeindruckt, im Grossen wie im Kleinen: imposante Auskragungen, spitz zulaufende Dachecken, riesige Balken, die auf baumähnlich sich verzweigenden Betonstümpfen lagern. Trotz der Grösse: Der Neubau versucht seinen Fussabdruck klein zu halten. Er ruht auf Streifenfundamenten, zwischen denen der Fels sichtbar bleibt. Der Beton wurde mit Aushubmaterial vor Ort gemischt, das Fichtenholz stammt aus der Schweiz. Sämtliches Baumaterial wurde mit der Seilbahn hochgefahren. Der Hubschrauber flog nur zwei Mal für den Baukran. Der Neubau beruhigt die Bergspitze architektonisch, bringt allerdings indirekt Mehrverkehr mit sich: Eine Gondelbahn ist in Bau, um im Winter mehr Leute auf den Berg zu bringen.

Andres Herzog, Fotos: Katalin Deér

Restaurant und Bergstation, 2015

Chäserugg, Unterwasser SG
Bauherrschaft: Toggenburg Bergbahnen, Unterwasser
Architektur: Herzog & de Meuron, Basel
Bauingenieure: Schnetzer Puskas Ingenieure, Basel;
Pirmin Jung, Sargans; Schällibaum, Herisau
Bauleitung: Ghisleni, Rapperswil
Holzbau: Blumer Lehmann, Gossau