

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 31 (2018)
Heft: 1-2

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

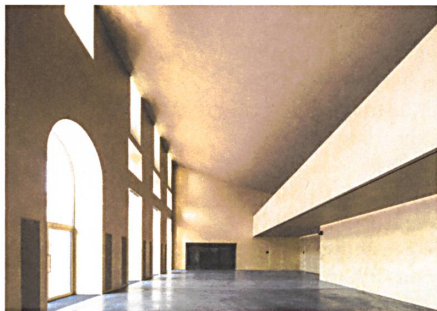
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media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

Download PDF: 16.01.2026

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



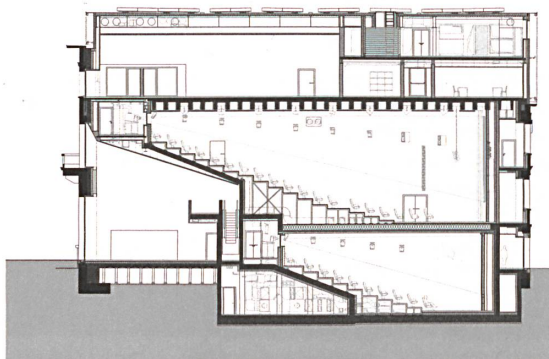
Der Palazzo del Cinema ist das neue Zuhause des Filmfestivals Locarno.



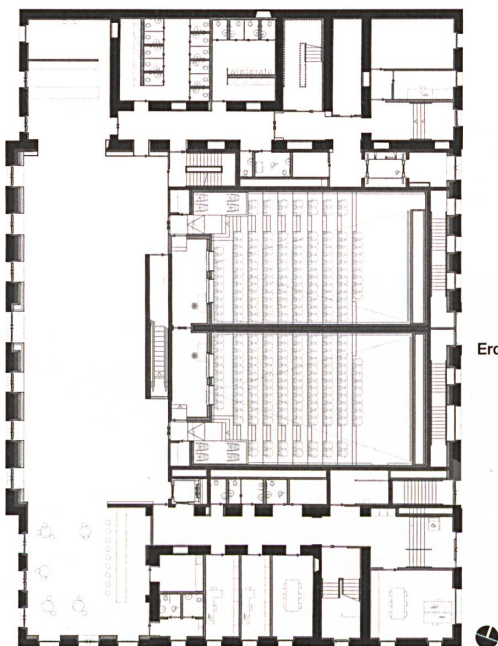
Das goldene Foyer erschliesst die drei Kinosäle.



Hinter dem schillernden Vorhang liegt eine Terrasse.



Querschnitt



Erdgeschoss

Goldener Umbau

Nach langem Hin und Her kommt Locarno endlich zu seinem Palazzo del Cinema, der dem Filmfestival ein angemessenes Zuhause bietet. Das ehemalige Schulhaus steht am Rande der Altstadt, nur einen Katzensprung von der Piazza Grande entfernt. Die Stiftung Stella Chiara hat den Umbau mit einem Beitrag von zehn Millionen Franken unterstützt. Den Wettbewerb gewann das internationale Büro AZPML zusammen mit dem Schweizer Architekten Dario Franchini. Statt das Gebäude abzureissen, wie die meisten dies vorschlugen, planten die Architekten einen Umbau. Ihr Konzept erhält so viel Bausubstanz wie möglich und bringt die Hauptnutzungen geschickt aneinander vorbei. Die beiden Seitenflügel bleiben bestehen. Im einen kommen die Festivalbüros unter, im anderen zwei Universitäten. Beide Flügel sind mit separaten Eingängen erschlossen, die geknnt ans Strassennetz der Stadt anschliessen. In der Mitte platzieren die Architekten drei Kinosäle, in denen ausserhalb des Festivals normale Popcornfilme laufen. Das Dach stocken sie auf. Hier ist Platz für einen Saal, eine Terrasse und weitere Räume der Filmbranche.

Die Fassade wurde aufwendig saniert. Trotz des Umbaus blieben die Öffnungen unverändert, selbst hinter dem Kinosaal. Ein goldener Schleier, der die Aufstockung verkleidet, verkündet die neue Nutzung. Die Aluminiumplättchen wehen im Wind und sollen an das Fell des Leoparden erinnern, das Trophäentier des Festivals. Verheissungsvoll schimmern auch die Leibungen der Fenster und das Foyer des Kinos, das die Architekten in Gold tauchen und so dem früheren Schulhaus Festivalglanz verleihen.

Die Struktur der Seitenflügel belassen die Architekten weitgehend und ergänzen sie nur um zwei Wandschichten, die die Treppen und Nebenräume aufnehmen. Die alten Oberflächen konnten leider nicht erhalten werden, sie verschwinden hinter Weissm Gipskarton. Auch der Saal unter dem Dach hätte mehr architektonische Energie vertragen. Eine Erklärung dafür ist das knappe Budget und der Zeitplan – beides haben die Architekten eingehalten. Abgeschlossen ist der Umbau indes noch nicht ganz. Auf dem Vorplatz rollten die Architekten temporär einen roten Asphaltteppich aus. Wenn die Stadt die Strasse erneuert, die zur Piazza Grande führt, soll der Platz mit Granit belegt werden – wie früher.

Andres Herzog, Fotos: Giorgio Marafioti

Palazzo del Cinema, 2017

Piazza Remo Rossi 1, Locarno TI

Bauherrschaft: Palacinema, Stadt Locarno

Architektur: AZPML, London, DFN Dario Franchini, Lugano

Auftragsart: offener Wettbewerb, 2012

Bauingenieure: WMM, Basel

Bauleitung: AF Toscano, Rivera

Baukosten: Fr. 33,6 Mio.

Spanische Wand im Schottenkaro

Kaum eine Designerin oder ein Designer, die sich nicht mit einem Paravent beschäftigt haben: Alvar Aalto entwarf geschwungene Raumteiler aus Kiefer. Eileen Grays «Brick Screen» mit einzeln verstellbaren, schwarz lackierten Elementen gehört zu den bekanntesten Entwürfen der gebürtigen Irin. Und Verner Pantons «Living Tower» aus dem Jahr 1969 lässt sich auf vier Ebenen nutzen, bietet als einzelnes vertikales Möbel mehreren Menschen gleichzeitig Sitz- und Liegefläche.

Eine mobile Trennwand präsentieren nun auch Schindlersalmerón mit dem Paravent «P/01». Der Clou: Der Raumtrenner ist durch die lose Flechttechnik zwar transparent, schützt aber dennoch vor Durchsicht. «P/01» besteht aus drei ein- einhalb Meter hohen Rahmen, die aus Schweizer Eichenholz gefertigt sind. Diese sind mit verschiedenfarbigen PVC-Kordeln bespannt. «Wir liessen uns von Webtechniken inspirieren», sagt Margarita Salmerón. Indem sich die Kunststoffschnüre in verschiedenen Richtungen und Farben überlagern, entsteht eine raffinierte Tiefenwirkung, wie bei Schottenkaros. Gemeinsam mit den Scharnieren und Querstreben aus Messing schaffen die Designer so ein edles Zusammenspiel der verschiedenen Materialien. Wird der Paravent nicht gebraucht, lässt er sich flach zusammenfallen und verstauen.

Entstanden ist er ursprünglich für die Architektinnen Chebbi Thomet Bucher, die für ihr Seniorenzentrum Rigahaus in Chur einen Sichtschutz für den Gemeinschaftssaal suchten. Dort stehen bereits Schindlersalmeróns Flankenschnittstühle «F/08». Dazu passend wurde der Paravent entwickelt. Er ist zwar stabil genug, um individuell im Raum zu stehen. Für noch mehr Stabilität lässt er sich mittels versenkbarer Hülse im Boden befestigen und ist so auch für öffentliche Räume geeignet. Die Bespannung entwickelten die Designer in Zusammenarbeit mit den Embru-Werken, die auf das Wickeln von Kunststoffschnüren spezialisiert sind. Umso reizvoller ist es, die farbigen Spaghetti-Schnüre für einmal an einem andern Möbelstück denn an der Altorfer Liege zu entdecken. Lilia Glanzmann, Foto: Judith Stadler und André Uster

Paravent «P/01», 2017

Design: Schindlersalmerón - Christoph Schindler, Margarita Salmerón mit Petra Meier, Zürich
Produktion: Schindlersalmerón mit Embru-Werke, Urtenen-Schönbühl

Material: Holzrahmen aus Eiche, Stangen und Scharniere aus Messing, Kunststoffschnüre aus PVC (weiss und grau)
Masse: 150 x 60 x 25 cm

Gewicht: 31 kg

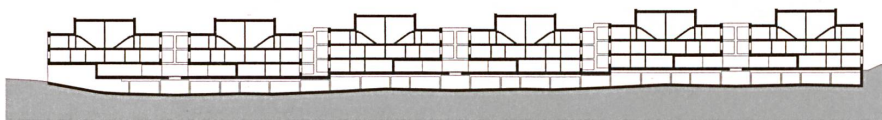
Preis: ab Fr. 2000.–



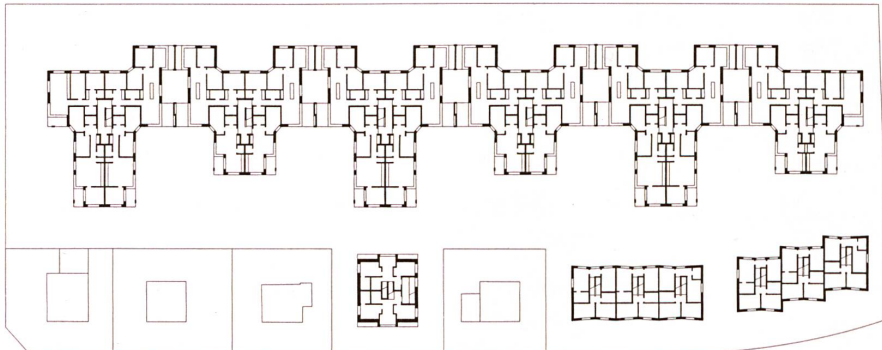
Die Holzrahmen sind mit Kunststoffschnüren bespannt, wie die vom «Spaghetti-Stuhl»-Klassiker.



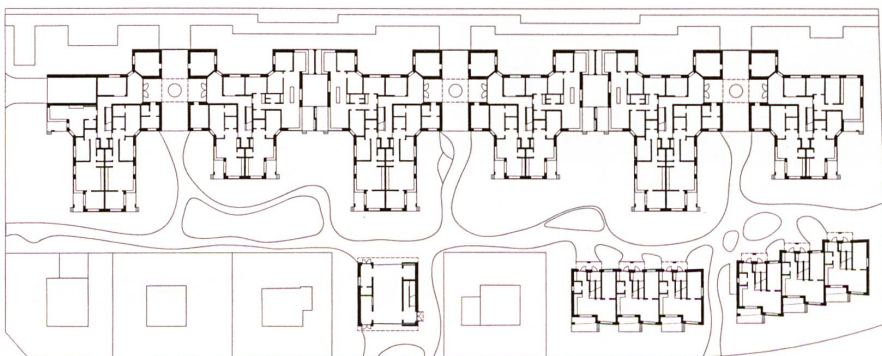
Wohnsiedlung Riedgraben in Zürich Nord: Ein Lichtthof, der den Blick auf die Siedlung am Burriweg offen lässt.



Längsschnitt durch die Zeile mit den Lichthöfen.



Obergeschoss: Zeile, Gemeinschaftshaus und Reihenhäuser.



Erdgeschoss: Verbindungen durch das Quartier.



Vis-à-vis wohnen

Das Baukollegium lehnte das erste Projekt so klar ab, dass sich Blättler Dafflon Architekten wie Studenten vorkamen. Weil sie einst in einem Wettbewerb für die Baugenossenschaft Frohheim einen zweiten Preis gewonnen hatten, erhielten sie von ihr einen Direktauftrag für eine neue Siedlung in Schwamendingen. Will man in Zürich einen Arealbonus und schreibt keinen Wettbewerb aus, so muss man vor dem Baukollegium bestehen. Dieses Gremium nahm die Qualitätskontrolle genau, denn das Areal liegt zwischen Frank Zieraus Burriweg und dem Brüggliacker von Baumberger & Stegmeier und Edelaar Mosayebi Inderbitzin. Diese beiden Siedlungen zeigen, wie man die Gartenstadt in Zürich Nord zeitgemäss verdichten kann. Die neue Siedlung sollte noch radikaler werden, denn dafür mussten 33 Einfamilienhäuser aus den 1940er-Jahren weichen.

Die Architekten waren froh um das erste Verdict des Kollegiums, denn damit war die Genossenschaft zu einer mutigeren Lösung gezwungen. Der zweite Versuch kam ohne Probleme an. So steht heute ein 168 Meter langer Bau rechtwinklig zum Burriweg. Eine banale Zeile wäre zu brutal gewesen, darum ist sie mit Ausstülpungen gegliedert und – der Clou des Entwurfs – mit Lichthöfen. Die Patios, wie sie die Architekten nennen, machen die Zeile durchlässig. Balkone öffnen sie gegen Norden und Süden. Man kann durchsehen, aber im Erdgeschoss auch durchgehen. Die Wohnungen profitieren: Die Höfe erleichtern die Belichtung der Nordzimmer. Und die Genossenschaftsfamilien können sich gegenseitig in die Küchen blicken. Vielen ist diese Nähe gemeinschaftlichen Wohnens zu viel. Meist sind die Storen unten und die Vorhänge gezogen. Die Architekten haben kein Problem damit, denn wer will, kann, muss aber nicht.

Ganz anders sind die sechs Reihenhäuser. Sie sollen sich in die Einfamilienhauszeile einordnen. Wie in der Siedlung am Burriweg sind je zwei Maisonettes übereinander gestapelt. Und zu guter Letzt konnte die Genossenschaft noch ein Einfamilienhaus dazukaufen. Dort wird zurzeit im Parterre ein Gemeinschaftssaal eingebaut, in den Obergeschossen entstehen zwei kleine Wohnungen. Ivo Bösch, Foto: Joël Tettamanti

Wohnsiedlung Riedgraben, 2017

Riedgrabenweg 50–60, Zürich
 Bauherrschaft: Baugenossenschaft Frohheim, Zürich
 Architektur: Blättler Dafflon, Zürich
 Landschaftsarchitektur: Balliana Schubert, Zürich
 Baumanagement: Güntensperger, Zürich
 Kosten: Fr. 45 Mio.



«Oniri Islands» bringt die Spieler zusammen – wie ein analoges Brettspiel.



Plastikfiguren verbinden die reale mit der virtuellen Welt.



Wer sich Superkräfte erkämpft, kann der Spielfigur eine Maske aufsetzen.



Das Design erinnert an Illustrationen alter Märchen.



Das Spiel entführt in eine geheimnisvolle Fantasiewelt.

Digital Märchen erzählen

Es war einmal vor langer Zeit, da sassen die Kinder abends mit ihren Eltern zusammen, lauschten einem Märchen oder spielten ein Brettspiel. Alle waren froh. Doch dann kamen die Maschinen und begannen, die Geschichten zu erzählen. Eltern und Kinder hörten auf, miteinander zu reden, und starteten auf die Bildschirme.

Marion Bareil und Camille Attard, Gründerinnen des Genfer Studios Tourmaline, haben sich vorgenommen, Eltern und Kinder am Computer zusammenzubringen und die digitale Welt mit der physischen zu versöhnen. Mit «Oniri Islands» erzählen sie ein Märchen auf dem Tablet. Es ist die Geschichte zweier Kinder, die durch den Abfluss der Badewanne auf eine geheimnisvolle Insel gelangen. Begleitet und beschützt werden sie von ihrer Grossmutter, die ihnen Anweisungen und Tipps gibt. Auf der Insel suchen die Kinder ihren Weg, sammeln Gegenstände und lösen Rätsel.

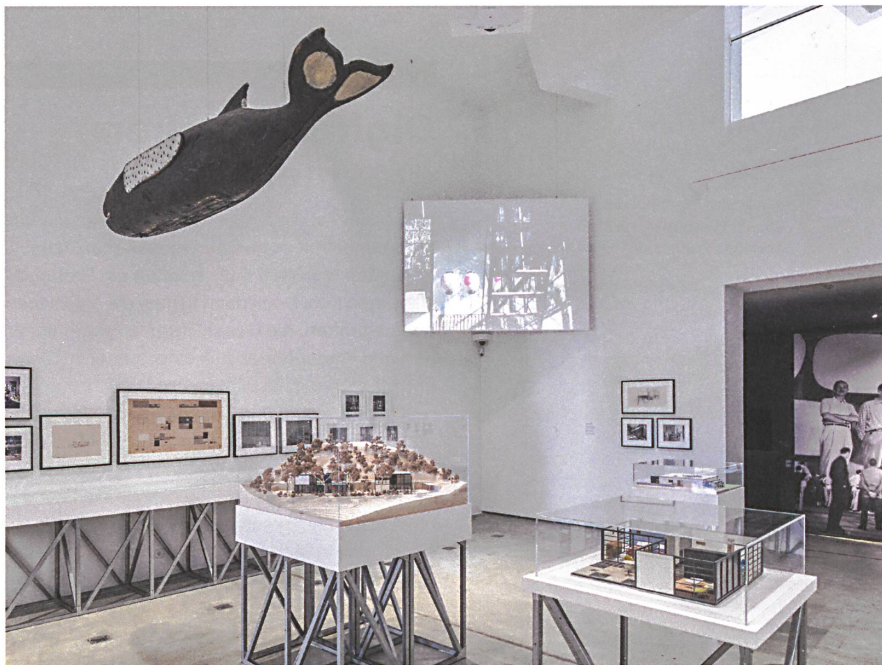
Die Spieler bewegen sich mit kleinen Plastikfiguren über das Tablet. Ihre Bewegungen werden in die virtuelle Welt übertragen. Machen sie ihre Sache gut, können sie den Figuren Tiermasken aufsetzen, die ihnen Superkräfte verleihen.

Die Entwicklerinnen setzen die Märchenanalogie auf verschiedenen Ebenen um: Das Design haben sie aus den Illustrationen alter Märchen entwickelt und in eine 3-D-Welt übertragen. Als liebevolle Erzählerin führt die Stimme der Grossmutter durch die Abenteuer. Die Protagonisten meistern auf der Insel gefährliche Situationen und wachsen an den Herausforderungen.

Gleichzeitig bringt «Oniri Islands» Attribute des klassischen Brettspiels auf den Bildschirm: Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber, sie können sich anschauen und miteinander reden. Mit den Plastikfiguren bewegen sie sich gleichzeitig in der realen und in der virtuellen Welt. Die Kommunikation am Tisch entscheidet über das Geschehen auf dem Tablet.

Was dem Spieler mehr Spass bringt, bedeutet für die Entwicklerinnen mehr Arbeit: Haben Game-Designer normalerweise den Vorteil, dass sie ihr digitales Produkt über das Internet in der ganzen Welt vertreiben können, schlugen sich Bareil und Attard mit den Tücken der Produktion und des Vertriebs in verschiedenen Ländern herum. Ob die Geschichte auch für sie märchenhaft endet, entscheidet sich im Frühling, wenn «Oniri Islands» veröffentlicht wird. Vorbestellen kann man das Spiel bereits jetzt. Urs Honegger

Tablet-Game «Oniri Islands», 2018
Entwicklung und Produktion: Tourmaline Studio
Plattformen: iOS und Android
Sprachen: Französisch und Englisch
Erscheinungsdatum: voraussichtlich März 2018
www.oniri-game.com



Das Vitra Design Museum feiert Charles & Ray Eames: Architekturprojekte gehören zum weitgespannten Oeuvre, das Möbel und auch Multimediainstallationen, Filme oder Spielzeug umfasst.



Mit diesem Plakat wirbt das Museum für das berühmte Designerpaar. Montage: Boros, Berlin



Modelle aus dem Entwicklungsprozess zeigen, wie das Atelier Charles & Ray Eames entworfen hat.

«Play Parade» animiert zum Spielen und zum Entdecken einer Eames'schen Entwurfsmethode.

Viermal Eames

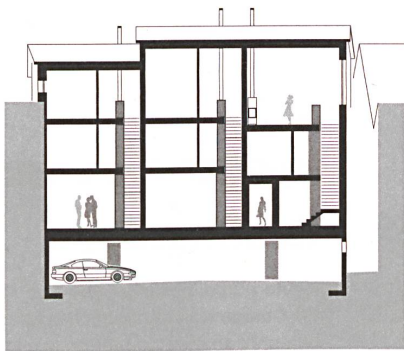
Nicht eine, gleich vier Ausstellungen braucht es, um dem Phänomen Eames halbwegs gerecht zu werden. Zu sehen sind sie auf dem Campus von Vitra, das als Designunternehmen sein Gedeihen nicht zuletzt dem Schaffen des wohl bekanntesten Designerpaars des 20. Jahrhunderts verdankt. Doch oft kopierte, zum Klischee geronnene Entwürfe wie der «Lounge Chair» machen nur einen kleinen Teil des Werks aus. Wobei «klein» relativ ist: Allein im Bereich Möbel gibt es mehr als hundert Eames-Entwürfe, und sie stammen zum größten Teil aus den 1940er- und 1950er-Jahren.

Im Gehry-Bau skizziert die Schau «Charles & Ray. The power of design» einen Überblick über die 37 Jahre andauernde berufliche und private Partnerschaft. Sie gründete auf einer Kombination von unterschiedlicher beruflicher Herkunft, geteilter Haltung, was Design vermag, und individuellem Talent. Charles, der Architekt, und Ray, die Künstlerin, trafen sich an der Cranbrook Academy, wo Charles die Abteilung für Industriedesign leitete. Sie beschlossen, fortan gemeinsam zu entwerfen – Möbel und Häuser, Filme, Multimediainstallationen, Spielzeug und nicht zuletzt ihr Privatleben. Sie begriffen Design über die Grenzen des Objekts hinaus und nutzten es als Verfahren, wie man Probleme löst, egal ob es um Stadtplanung oder um eine Tischordnung geht. Sie sahen sich als gleichberechtigte Partner, und doch musste Ray mehr als einmal durchsetzen, dass das Studio Charles & Ray Eames hiess, erinnert sich eine Mitarbeiterin.

Derart informiert geht es in die drei kleineren Ausstellungen. Sie fokussieren auf Methoden des Entwerfens. Dem Spiel widmet sich «Play Parade». Dieser Teil vermittelt den Grundsatz: Im Spiel steckt Erkenntnis. «House of cards», bunte Kreisel und Tiermasken animieren zu solcher Erfahrung. Im Schaudapot blickt man dem Eames'schen Atelier bei der Arbeit über die Schulter. Modelle vermitteln, wie sie auf fundamentale Bedürfnisse reagierten: von der Recherche über die spielerisch überprüfte Idee, der Suche nach neuen Materialien und Herstellungsverfahren bis hin zum steten Weiterentwickeln einer einmal gefundenen Lösung. In der Vitra Fire Station taucht man ins filmische Universum der Eames ein. Zu sehen ist eine Auswahl der über hundert Kurzfilme, die das Studio seit den 1960er-Jahren produzierte. Besonders hier wird klar, wie spielerisch sie mit allem umgingen, was sie anpackten. Die Lust am Medium Film, das sie sich im spielerischen Experiment erarbeiteten, führte zu einer Expertise, die sie gezielt für ihre Absicht einsetzen konnten: der Verbesserung der Umstände. Meret Ernst, Fotos: Mark Niedermann

An Eames Celebration

Ausstellung im Vitra Design Museum, Weil am Rhein (D), in Zusammenarbeit mit dem Barbican Centre, London
Dauer: bis 25. Februar



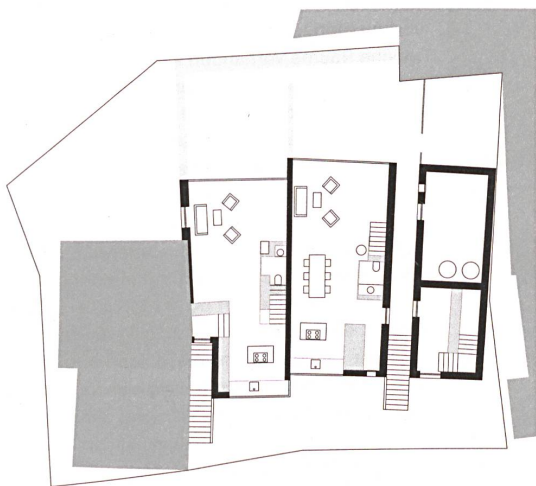
Längsschnitt durch
alle drei Häuser
und die Garagen.



Die Lage im Dorfkern
von Haldenstein.



Grundriss
Mittelgeschoss.



Grundriss
Eingangsgeschoss.



Treppen, Kännel, Vor- und Rücksprünge helfen, die stattlichen neuen Häuser in Haldenstein den alten anzugleichen.

Halb verborgen

Vorher standen hier Ställe. Nun flankieren drei stattliche Wohnhäuser die schmale Gasse mitten in Haldenstein. Ihre Volumetrie wirkt scheinbar zufällig und daher ähnlich lebhaft wie jene der alten Gassenbebauung. Ein Haus springt vor, eines zurück, der grobe Putz hat zwei sanfte Farben, ein Kännel unterteilt die eine lange Front, Traufen auf unterschiedlichen Höhen begrenzen den Gassenraum zum Himmel. So sind die markanten neuen Dimensionen auf den Massstab der Gasse heruntergebrochen.

Ebenerdig an der Strasse liegt die Garage mit gut einem Dutzend Plätzen. Kein stummes Tor verschliesst die Einfahrt, sie bleibt offen, und wer vorbeigeht, darf hineinspähen. Eine Bank steht bereit, und an der Sonne sitzen kann man auch auf den Treppen, die hoch in die Häuser führen. Drei grossformatige Fenster verraten die zeitgemässen Wohnräume dahinter. Auch im Innern warten viele Treppen, zwangsläufig. Von Schränken und Regalen flankiert, werden sie nützlich. Im einen Haus öffnet sich ein weiter Wohnraum unter dem Dach, im anderen sind Wohnraum und Terrasse sinnlich verschränkt. Beläge und Ausstattung mögen da und dort geschmacklerisch sein, doch das ist Privatsache. Was nach aussen zählt, für den Dorfkern und das Dorfleben, ist das Können, drei so stattliche Häuser in einer engen Gasse halb zu verbergen. Das ist die Leistung des Architekten Norbert Mathis und seines Bauherren Andreas Lütcher. Ihre Wohnungen bieten Eigenschaften von Einfamilienhäusern, aber mitten im alten Dorf. Solche Häuser sind es, die die Menschen den Traum vom Hüsli auf dem Rasenhandtuch vielleicht vergessen und an schmale Gassen zurückkehren lassen. Die Häuser erhielten die Auszeichnung «Gute Bauten Graubünden 2017».

Rahel Marti, Foto: Ralph Feiner

Wohnhäuser Im Wingel, 2017

Wingel, Haldenstein GR

Bauherrschaft, Bauleitung: Andreas Lütcher, Haldenstein

Architektur Norbert Mathis, Chur

Farbberatung: Andrea Burkhard, Zürich

Bauingenieure: Plácido Perez, Bonaduz

Gesamtkosten der drei Häuser (BKP 1-9): Fr. 2480 000.-

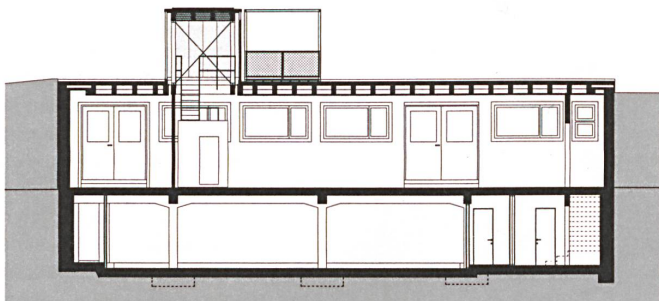
Baukosten (BKP 2 / m³): Fr. 885.-



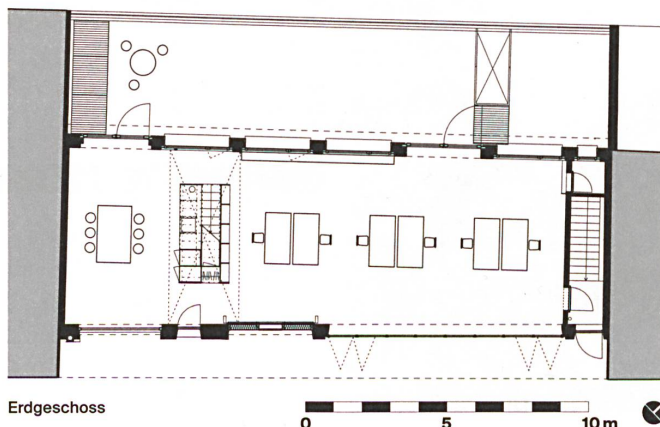
Zum Grafikatelier umgebaute Garage in Zürich: Blick durch die Falttore ins Innere.



Das hölzerne Möbel ist Raumteiler, Treppe, Küche, Schrank und Regal in einem.



Längsschnitt mit dem Aufgang auf das Dach.



Erdgeschoss



Grafikgarage

Heute würde die langgestreckte Halle – sie war die Garage eines Automechanikers – in diesem Innenhof an der Badenerstrasse in Zürich nicht mehr bewilligt: Obschon klein und niedrig, ist sie zu gross. Sie hält die Abstände zur umgebenden Blockrandbebauung nicht ein, sie war laut und dreckig – kurz: vorschriftswidrig. Und doch konnte sie – und damit die städtische Dichte – gerettet werden. Dank Bestandesschutz und dem Wunsch aller Beteiligten, ein Kleingewerbe in der Stadt zu erhalten: Die Bewohner des umgebenden Blockrands unterstützten den Plan, die Garage aus den späten 1920er-Jahren in ein Grafikatelier umzunutzen.

Aussen behielt der Bau den Werkhallencharakter. Im Innern liessen sich die Architekten und die Bauherrschaft nicht von einem vorab definierten Programm leiten, sondern gingen umgekehrt vor: Ausgehend vom Bestand analysierten sie, welche Räume vorhanden sind, was darin möglich ist, und erarbeiteten daraus Nutzungsszenarien. Schliesslich entschied man sich, die Grosszügigkeit des leeren Garagenraums zu bewahren und nur durch ein einzelnes, scheinbar ephemeres, asymmetrisch in den Raum gestelltes Möbel zu gliedern. Von der einen Seite ist es Garderobe, von der anderen eine Küche, aber auch Bibliothek. Eine transluzente, aufs Dach der Garage gesetzte Box inszeniert dieses Möbel in der Vertikalen. Die Laterne ist gleichzeitig der Ausgang zu einer kleinen Dachterrasse. Man erreicht sie über eine Treppe, deren Anfang sich im gleichen Holzmöbel findet und die sich erst darüber in einer filigranen Stahlkonstruktion auflöst.

Der Dachaufsatz bleibt der einzige, wenn auch prägnante Hinweis auf die Nutzungsänderung und den reduzierten, aber wirkungsvollen Umbau im Inneren. Manchmal dringt dort auch noch spät abends etwas Licht durch die feine Kunststoffmembran und weist auf die Grafiker hin, die darunter in ihrer Werkgarage noch am Arbeiten sind. Andreas Thuy, Fotos: Sally Montana

Umbau Garage in Grafikatelier, 2017

Stierliweg 12, Zürich

Architektur: SBA Stephan Brunner Architektur, Zürich;

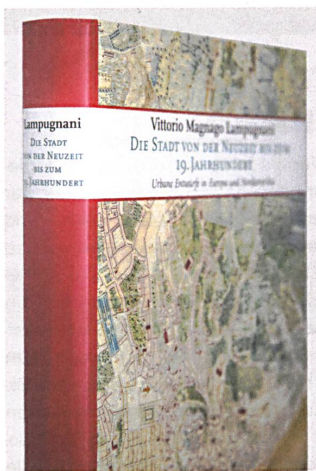
Marisa Brunner, Stephan Brunner,

Andi Klein, Lena Paulsson, Florence Willi

Statik: Waltgalmarini, Zürich; Stéphane Braune

Bauphysik: AIK, Zürich; Kurt Ritter

Schreinerarbeiten: Gregory Clan Schreinerei, Zürich



Vittorio Magnago Lampugnani's neues Werk ist Lese- und Bilderbuch in einem.



Die Pläne, hier einer der Erweiterungen Barcelonas, sind lesbar bis zum feinsten Strich.

Deutlich, ja packend

Im Herbst 2017 spitzte sich die Auseinandersetzung zwischen Madrid und Barcelona um die Unabhängigkeit Kataloniens zu. Zur selben Zeit erschien Vittorio Magnago Lampugnani's neues Buch über die Geschichte der Stadt bis zum 19. Jahrhundert, dessen letztes Kapitel von einer früheren Auseinandersetzung zwischen den beiden Hauptstädten berichtet: jene um die grosse Stadterweiterung, die Barcelona 1854 zu planen begann. Ildefonso Cerdà y Sunyer, ein 39-jähriger Ingenieur, wurde beauftragt, Stadt und Gelände aufzunehmen, er entwarf aber ungefragt auch einen Erweiterungsplan. Als Barcelona diesen nicht weiterverfolgen wollte, wandte sich Cerdà an die Regierung in Madrid, die 1860 seinen inzwischen überarbeiteten und mit der Ideologie einer egalitären Gesellschaft grundierten Plan in Kraft setzte. Doch die Umsetzung prägten weitere politische und wirtschaftliche Streitereien.

«Cerdà hinterliess das gebaute Barcelona: ganz anders, als er es sich vorgestellt hatte, und doch einzigartig konsequent und charakteristisch. Noch verwässert, veruntreut und geschunden hatte sein grossartiger Stadtentwurf genügend Kraft behalten, um eine der schönsten Stadterweiterungen des 19. Jahrhunderts ins Leben zu rufen.» Mit diesem Satz schliesst das Buch, mit dem Lampugnani den Vorläufer seines Doppelbands «Die Stadt im 20. Jahrhundert» vorlegt. Dieses Mal geht es um Florenz, Siena und Rom, um Nordamerika, Lissabon, London, Paris, Berlin und Wien. Wieder erzählt der emeritierte ETH-Professor in deutlichen, ja packenden Passagen von den Machern dieser Städte, ihren Zielen und Zwängen, Intrigen, Konflikten und Träumen. Und selbstverständlich analysiert er kraft seines enormen Wissens detailliert die städtebaulichen Entwürfe.

Knifflig war das Layout, denn aus Kostengründen durfte eine Doppelseite nur entweder farbige oder schwarz-weiße Abbildungen zeigen. Dem Resultat merkt man die Mühe nicht an, die Bilder folgen dem Text. Vom Layout über Satz und Papier bis zu Druck und Bindung ist das Buch mit grosser Sorgfalt gemacht. Die Gestaltung ist unaufgeregt – vielleicht langweilig, ja. Dafür lässt sie einen die Fülle wunderbarer Pläne in aller Ruhe studieren. Es ist Lese- und Bilderbuch in einem. Rahel Marti, Fotos: Guillaume Musset

Die Stadt von der Neuzeit bis zum 19. Jahrhundert

Urbane Entwürfe in Europa und Nordamerika

Autor: Vittorio Magnago Lampugnani

Gestaltung: Julie August

Verlag: Wagenbach, Berlin

Format: 22×29 cm, Hardcover mit Schutzumschlag, 384 Seiten, 350 Abbildungen

Preis: ca. Fr. 128.– bei hochparterre-buecher.ch



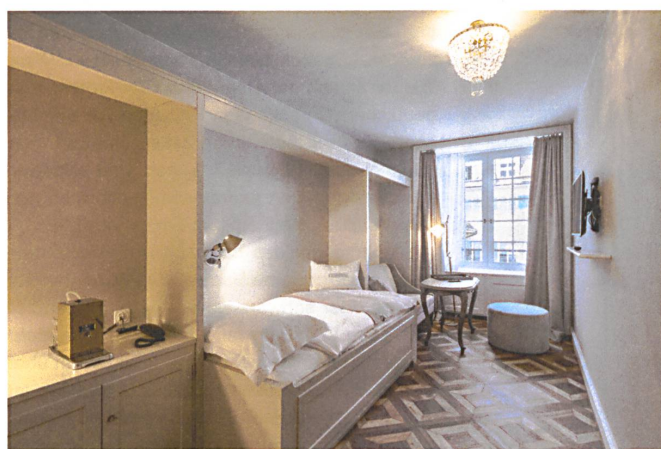
Klassisch, ja langweilig ist die Gestaltung – dafür lässt sie einen die vielen Abbildungen in Ruhe studieren.



«Couronne» in Solothurn: Paolo Antonio Pisoni plante das Haus 1773. Er vollendete auch die Kathedrale nach den Plänen seines Onkels Matteo Pisoni.



Der Festsaal im ersten Stock lässt sich neu auch in drei kleinere Säle unterteilen.



Einer von 30 Grautönen des Farbkonzepts. Hier in einem der «Charme-Petit»-Einzelzimmer mit Alkovenbett.



In der Bar à vin trifft sich «tout Soleure».

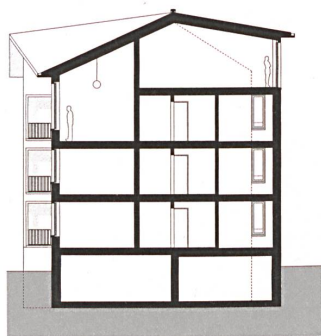
À la française an der Aare

1797 sollte Napoleon in der «Couronne» logieren. Alles war pompös vorbereitet, er aber war schlecht gelaunt, trank nur ein Glas Wasser und ritt weiter. Das Hotel liegt an der Hauptgasse in der Solothurner Altstadt, vis-à-vis der Kathedrale. Hier lebt das barocke Flair der früheren Ambassadorsstadt – erst recht seit dem Umbau des Hauses. Die Krone zu ihrem einstigen Glanz – nicht mehr rosa, sondern weiss – zurückzuführen, gelang dank einer öffentlich-privaten Partnerschaft: 2012 kauften Kanton und Stadt Solothurn die Liegenschaft, 2015 übernahm sie die Swiss-Prime-Anlagestiftung im Baurecht und investierte 18 Millionen Franken in den Hotelumbau sowie in Restaurant, Bar und acht Wohnungen, die autonom funktionieren. Das 4-Sterne-Hotel mit 37 Zimmern pachtet und betreibt heute die Genossenschaft Baseltor.

Der Umbau dauerte zwei Jahre, das Haus wurde kernsaniert, der Stuck trotz neuer Akustikdecken erhalten und die herrschaftlichen Parkett- und Steinböden unter lindengrünen Teppichen hervorgeholt. Die Innenarchitektur vom Zürcher Büro Grego verleiht dem Hotel nun den Charme eines privaten Stadthauses mit französischem Flair – auch dank der grosszügigen Korridore, die befreiend leer bleiben, was wiederum der Barrierefreiheit des Hauses zugute kommt. Vom einstigen Mobiliar blieben gerade mal drei Kronleuchter erhalten, trotzdem finden sich im ganzen Haus historische Elemente: Einbauschränke mit Wienergeflecht und barocke Teppiche, raffiniert ergänzt mit zeitgenössischen Möbeln. Die Zimmer sind hell und individuell gestaltet: von den «Charme-Petit»-Einzelzimmern mit Alkovenbetten bis hin zu den Suiten mit Chaiselongue und freistehender Badewanne. Imposant ist zudem der Blick zur Kathedrale.

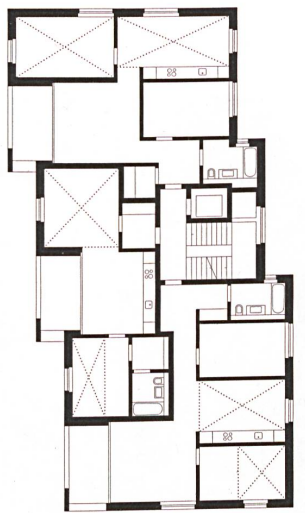
Der Festsaal im ersten Stock bildet seit jeher einen Mittelpunkt des gesellschaftlichen und kulturellen Lebens der Stadt. Er soll auch künftig für die legendären «Kronen-Bälle», die Solothurner Fasnacht und Anlässe rund um die Film- und Literaturtage dienen. Um ihn auch für Seminare nutzbar zu machen, lässt er sich neu mit Schiebetüren in drei Einheiten unterteilen. Charmant ist die Bar à vin mit ihrer grossen Fototapete, die an Stillleben holländischer Meister erinnert. Gegenüber der Lobby hängt übrigens Napoleons Originalrechnung an der Wand – die er nie beglich: Sie beläuft sich auf 1417:16 Louis d'Or, was heute umgerechnet 55 000 Franken wären. Lilia Glanzmann, Fotos: Julien Vonier

Umbau Hotel Restaurant Couronne, 2017
Hauptgasse 46, Solothurn
Bauherrschaft: Swiss Prime Anlagestiftung, Olten
Betreiber: Genossenschaft Baseltor, Solothurn
Architektur: Graf Stampfli Jenni Architekten, Solothurn
Innenarchitektur, Möbeldesign, Ausstattung: Grego, Zürich
Gesamtkosten: Fr. 18 Mio.



Querschnitt

0 5m



2. Obergeschoss



Wohnhaus in Kriens: Das Kupferdach wirft sich zu kräftigen Gauben auf.



Oben laufen die
Wohnungsdecken
bis unter die
Dachschräge.



Der Neubau bezieht sich stark auf die Nachbarn der schlichten Siedlung.

Haus mit Hut

Ein auffällig unauffälliges Haus steht an der Schachenstrasse in Kriens. Liliane Haltmeier, eine der beiden Architektinnen, beschreibt es so: «Etwas Neues, das das Alte nicht zerstört.» Das Alte ist eine Siedlung von 1946, deren sechs Häuser mit Walmdächern und roten Fensterläden sich der Strasse entlang aufreihen und dabei – der dreieckigen Grundstücksform folgend – immer kürzer werden. Für das kantonale Inventar ist die Baugruppe erhaltenswert. Trotzdem ersetzten die Architektinnen das erste Haus, denn es war sanierungsbedürftig und seine Wohnungen zu klein. Haltmeiers Grossvater hatte es einst einer Genossenschaft abgekauft. Jetzt steht hier ein Neubau, der die seitliche Staffelung des Vorgängerbau übernimmt, aber um ein halbes Geschoss höher ist. Bei grösserer Breite blieben so die Proportionen des Hauses gewahrt. Das bescherte nicht nur dem ausgebauten Dachgeschoss sehr hohe Räume, sondern auch dem zweiten Obergeschoss darunter, was die einzelnen hohen und schmalen Fenster erahnen lassen.

Mit 2½ bis 4½ Zimmern sind die zwölf Wohnungen unterschiedlich gross, aber mit maximal 96,5 Quadratmetern eher bescheiden. Was sie jedoch ungewöhnlich und manchmal gar luxuriös wirken lässt, sind ihre Höhen, die bis unter die Dachschräge laufen. Mal ist es ein ganzer Raum, mal die schmale Küche oder der quadratische Wohnraum, mal ist es aber auch nur die Hälfte eines längs- oder quergeteilten Raumes. Diese wilde Höhenstaffelung wird vom Dach bestimmt, das die äussere Erscheinung prägt. Jetzt noch glänzend, beginnt die Kupferhaube, wie die Nachbardächer, als Walm an der Strasse, wirft sich dann aber zu kräftigen Gauben auf, zuerst links, dann rechts und wieder links, rechts. Die seitliche Staffelung des Baukörpers nutzen die Wohnungen für Badezimmerfenster auf der einen und Eckloggien auf der anderen Seite. Jeder Sprung der Fassade setzt sich bis ins Dach fort und endet in einer der expressiven Kupferkronen, die breit sind, denn Kriens kennt keine Längenbeschränkung für Gauben.

Die auffällig unauffällige Lösung löste im Planungsprozess Diskussionen aus. Das Fachgremium der Gemeinde bescheinigte den jungen Architektinnen jedoch schliesslich eine «seriöse und auch subtile Auseinandersetzung mit der städtebaulichen Situation». Axel Simon, Fotos: Lukas Schaffhuser

Ersatzneubau Wohnhaus, 2017

Schachenstrasse 36, Kriens LU
Bauherrschaft: Einfache Gesellschaft Auf der Maur, Kriens
Architektur: Haltmeier Kister Architektur, Zürich
Auftragsart: Direktauftrag, 2014
Baumanagement: Weberwaber, Luzern
Landschaftsarchitektur: Freiraumarchitektur, Luzern
Bauingenieure: Felder Ingenieure Planer, Pfäffikon
Gesamtkosten (BKP 1-9): Fr. 4,96 Mio.
Kosten (BKP 2/m³): Fr. 951.–