

Stadt und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **21 (2008)**

Heft 3

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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 Schübach 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 Gestrern. 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, Materialien 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

MOX

SLEIS freistehende Garderobe

MOX AG, Geroldstrasse 31, 8005 Zürich
Tel: 0041/44/2713344
Fax: 0041/44/2713345
e-mail: info@mox.ch

www.mox.ch

