

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 23 (2010)  
**Heft:** 9

**Artikel:** Massiv auf dem Gotthard : Miller & Maranta bauen das Hospiz auf dem Gotthard um  
**Autor:** Simon, Axel  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-154452>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 17.03.2025

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

# SCHERE, MAUS, PAPIER

## Fotografen studieren Plakate, ersinnen neue Bilder, setzen die Poster räumlich in Szene und drücken ab.

Text: Lilia Glanzmann

Wenn ein Magazin oder ein Buch entsteht, beschneiden Grafikdesigner die Bilder, die die Fotografen zuvor durch ihren Sucher definiert haben. Die Berner Werbeagentur Cosmic kehrt diesen Sachverhalt für einmal um: Anlässlich der «Soirée Graphique» lädt die Agentur jeweils sieben Grafikdesigner ein, Plakate zu gestalten. Dieses Jahr engagierten sie zudem zehn Fotografen, die aus Plakaten ihre Bilder machen sollten. Die Fotografen studierten die Arbeiten der Grafikdesigner, ersannen neue Bilder, setzten die Motive räumlich in Szene und drückten ab.

Entstanden sind die Bildkompositionen auf den folgenden Seiten. Warum dieser Spagat? «Da Fotografie die zeitgenössische Grafik weitgehend mitbestimmt, sind nun erstmals auch Fotoarbeiten Bestandteil der Ausstellung», heisst es im Editorial des Kataloges.

**GEBASTELTE GRAFIK** Die Zürcher Grafikdesignerin Trix Barmettler hat dieses Jahr zum ersten Mal ein Unikat gestaltet. Sie sitzt am Schreibtisch ihres Ateliers an der Wasserwerkstrasse in Zürich. Vor ihr liegen die Soirée Graphique-Plakate der letzten zwei Jahre. Dominieren die fotografischen Bilder? «Sie werden zur Illustration», bilanziert sie. Das Verhältnis zwischen Fotografie und Visueller Kommunikation sieht sie so: «Die Fotografie beherrscht zurzeit die Kunstszene.» Tendenziell seien Fotografen, Grafiker und Künstler näher gerückt, die Grenzen hätten sich verwässert, man entwickle Projekte gemeinsam. Fotografie sei immer eine wichtige Technik gewesen, der sich Grafiker bedienen: «Gerade Ausstellungsgegenstände lassen sich damit am klarsten abbilden.» Das habe Tradition. Sie verweist auf den Fotografen Hans Finsler, den Typografen Alfred Willmann und deren Plakat- und Bildserien aus den Fünfzigerjahren, etwa für die Porzellanfabrik Langenthal, den Zoo Zürich oder den Möbelhersteller Embru. Doch wie verhalten sich die beiden Disziplinen heute zueinander? Trotz digitaler Produktionsmittel entsteht Grafikdesign nicht mehr nur am Bildschirm: Gebastelte Pappfiguren, skurrile Stillleben, an Nylonfäden hängende Wattebällchen – die Gestalter greifen wieder zu Schere und Papier, hantieren mit Schablonen und der Spraydose und inszenieren so räumliche Objekte. Diese dreidimensionalen Installationen fotografieren die Visuellen Gestalter, um später wieder zweidimensionale Plakate zu gestalten. Woher kommt

dieses Bedürfnis? Heute verfügt jeder Haushalt über akzeptable Grafikprogramme, Hinz & Kunz gestaltet die eigenen Visitenkarten und schon Halbwüchsige programmieren animierte Websites. Entdecken die Gestalter deshalb das von Hand geschriebene, das gezeichnete Motiv wieder neu? Entwerfen sie deshalb grossformatige Wandarbeiten, die sie nächstens mit Pappe und Kleber auf Fassaden montieren?

**ZWEIDIMENSIONALER ZWANG** «Der Gestaltungsprozess, der durch die digitale Perfektion ins Abseits geraten ist, tritt damit wieder in den Vordergrund», sagt Trix Barmettler. Sie vermutet hinter den grossformatigen Installationen den Wunsch, körperlich zu entwerfen, zu basteln und nicht nur per Mausclick zu gestalten. «Doch auch mit diesen dreidimensionalen Arbeiten können sich Visuelle Gestalter nicht von den «Zwängen der Zweidimensionalität» befreien», sagt Trix Barmettler. Denn: Die Fotografie dient einzig dazu, die Collagen abzubilden. Folglich bestimmt sie nicht die grafische Gestaltung, sondern ist Mittel zum Zweck.

Dennoch empfindet Trix Barmettler die fotografischen Inszenierungen der «Soirée Graphique» als befreiend. «Es nimmt den Druck, etwas für die Ewigkeit zu schaffen.» Plakate sollten nicht in Archivräumen verstauben. Um zu zeigen, was zwischen Grafikdesign und Fotografie passiert, haben wir die Designerin gebeten, drei der Inszenierungen genauer anzuschauen und zu analysieren, wie die Fotografen das zweidimensionale Material verarbeitet haben.

### SOIRÉE GRAPHIQUE

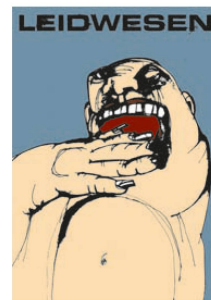
Zum dritten Mal trifft sich am 10. September 2010 in den Räumen von Cosmic am Uferweg in Bern die Schweizer Grafikdesignszene zur Ausstellung und Unikat-Versteigerung. Gast der Ausstellung ist Stefan Sagmeister, Designer aus dem Voralberg, der in New York Karriere machte. Dazu kommen Gestalter wie Philippe Desarzens, BlackYard, Trix Barmettler oder Heyday. Jeweils ein Unikatplakat aus der Sammlung von Cosmic inszenierten die Fotografen Anoush Abrar & Aimée Hoving, Dan Cermak, Luca Christen, Noë Flum, Désirée Good, Maurice Haas, Véronique Hoegger, Philippe Jarrigeon, Pierluigi Macor, Walter Pfeiffer, Andri Pol, Cortis/Sonderegger und Hans-Jörg F. Walter. Zur Veranstaltung erscheint ein 120-seitiges Magazin. > [www.soiree-graphique.ch](http://www.soiree-graphique.ch) > [www.trix-it.com](http://www.trix-it.com), [www.raumgrafik.com](http://www.raumgrafik.com)

### MEHR IM NETZ

Wer am 10.9. in Bern war, werden Sie hier sehen. > [www.hochparterre.ch/links](http://www.hochparterre.ch/links) >>

### ZUM LEBEN ERWECKEN

Plakat: Pedà Siegrist unten, Foto: Luca Christen rechts  
«Wir Grafiker kommunizieren mit Schrift. Auf dem Originalplakat steht «Leidwesen». Der Fotograf macht das Geschöpf lebendig und vermittelt uns das Leidwesen direkter, ohne Worte. Die Figur erschreckt mich, ihr Ausdruck kippt aber ins Absurde und hinterlässt dadurch einen zwiespältigen Eindruck. Das Wesen auf dem Foto ist vielschichtiger und überlässt mehr Interpretationsspielraum als das Original: Es kann Monster sein oder Opfer. Für mich ist es eine Männergestalt, die Frauenbeine irritieren mich. Natürlich könnte jemand die Figur als Opfer eines Gewaltakts interpretieren – die blauen Zehennägel machen die Frau nicht lebendiger. Ich interpretiere das Bild aber nicht als morbide, da keine Gewalt oder Diskriminierung sichtbar ist. Das in sich gekrümmte Wesen erinnert mich eher an Gollum/Smeagol aus «Herr der Ringe» – er weiss nicht, wer er wirklich ist. Als Smeagol ist er gut, als Gollum abgrundtief böse.» Trix Barmettler



^Original

> Inszenierung











## DEN RAHMEN ERWEITERN

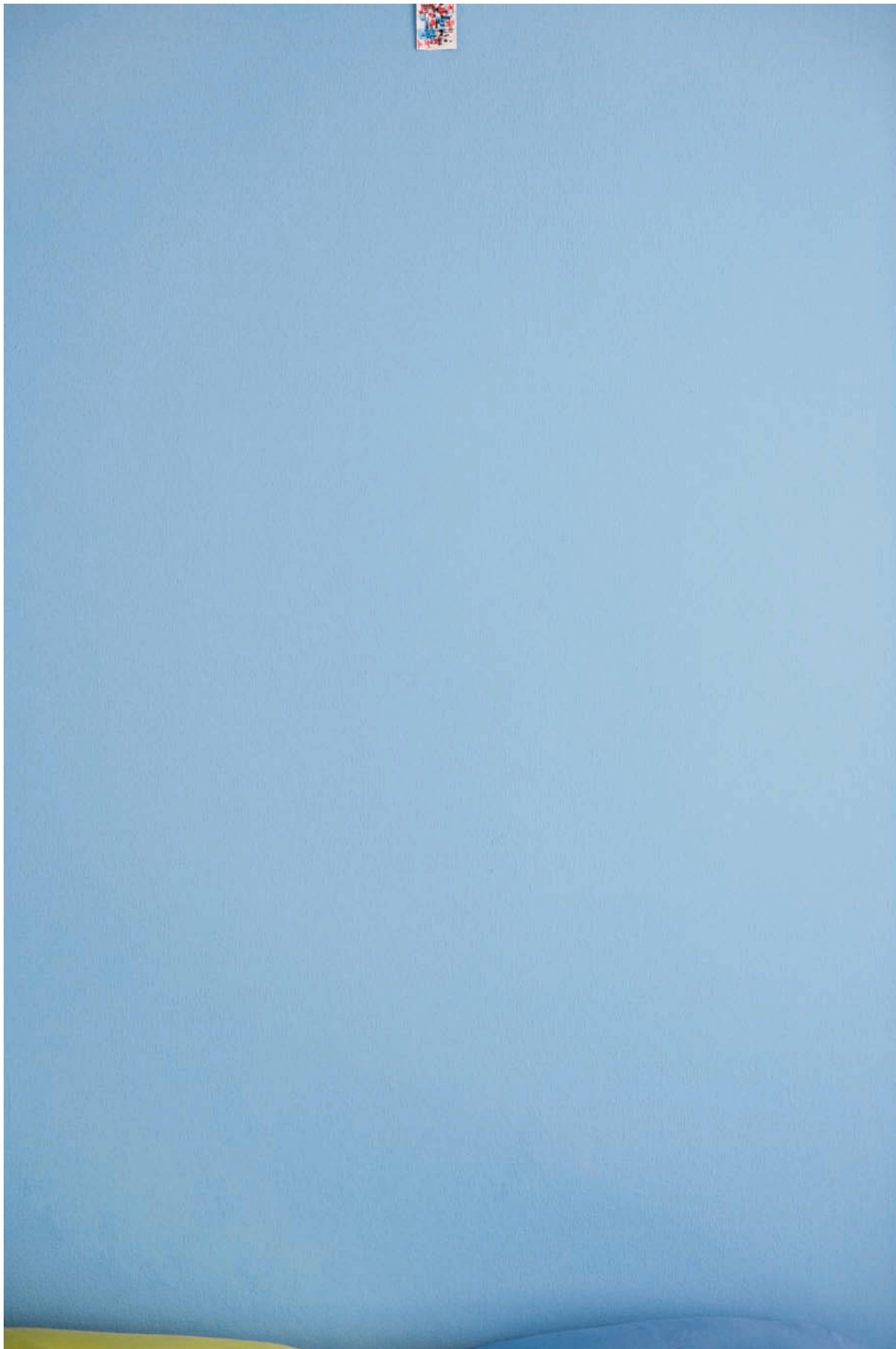
Plakat: Cosmic links, Foto: Noë Flum Seite 62

«Diese Inszenierung imitiert die Machart des Plakats in neckischer Manier, sie passt sich liebevoll und akribisch an das Original an. Der Fotograf hat jeden Aschenbecher, jedes Röllchen exakt platziert. Trotzdem wirkt das Bild zufällig. Wie sich die Person auf Zehenspitzen ins Bild stellt, amüsiert mich. Damit wird der Coolness der rauchenden Frau eine entwaffnende Mädchenhaftigkeit gegenübergestellt. Dasselbe gilt für das Röckchen. Die Szene könnte eine Hommage an Humphrey Bogart sein. Der kleine Mann küsste Ingrid Bergmann in «Casablanca» auf Stelzen. Im Kino ist er der Grösste, wir sehen nur sein cooles Gesicht. Im Fokus erscheint immer eine geschönte Realität – im Film wie in der Fotografie. Mir gefällt, wie diese Inszenierung genau das aufzeigt: Der Rahmen ist immer viel grösser, erzählt mehr als der Betrachter schliesslich vorgesetzt bekommt.» Trix Barmettler

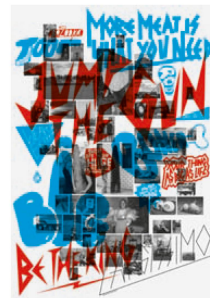


>Original

<Inszenierung



<Inszenierung



<Original

## AUF DEN BODEN HOLEN

Plakat: Happypets oben, Foto: Andri Pol links

«Das Plakat protzt: «Be the King», «More Meat is what you need», «Jump the Gun». Der Fotograf nimmt dem Wichtigsten den Wind aus den Segeln und relativiert die Dimensionen – wie auch immer er das gemacht hat, ob fotografisch oder am Computer retouchiert. Mit der Leere im Bild kontrastiert er das vollgekritzelte Plakat ein zweites Mal. Es ist eine gelungene Inszenierung: Die Idee ist einfach und wurde mit wenigen Mitteln umgesetzt, die Platzierung des Mini-Plakats unterstreicht den geistreichen Einfall. Schön finde ich den flüchtigen Blick, den der Fotograf auf die Szenerie wirft – der Betrachter erkennt das Plakat erst auf den zweiten Blick.» Trix Barmettler





# DER DRITTE WALD

## Zwischen zwei Wäldern tragen Betonbäume das Schulhaus in Carouge bei Genf. Immer wieder begegnet dem Besucher Alvar Aaltos Vase.

Text: Werner Huber, Fotos: Yves André

Nach einer Tramfahrt durch Genf spazieren wir die von hohen Bäumen beschattete Route de Drize entlang. Unvermittelt zeichnet sich durch das Grün ein langes grosses Gebäude ab: das Schulhaus des Cycle d'Orientation de Drize. Ein grosser Pausenplatz empfängt uns. Darauf liegt ein von einer geheimnisvoll geschwungenen Linie gefasstes Rasenfeld. Könnten wir fliegen, würden wir in dessen Konturen Alvar Aaltos Vase erkennen. Auch auf der anderen Seite des grossen Hauses sähen wir zwischen den Sportplätzen einen Vasen-Grundriss als Finnenbahn angelegt. Diese Form wird uns noch oft begegnen.

Cycle d'Orientation (CO) heisst in Genf die Sekundarschule von der 7. bis 9. Klasse. Für etliche seiner zwanzig Cycles baute der Kanton in den vergangenen Jahren neue Häuser. Ueli Brauen und Doris Wälchli gewannen 2004 den Wettbewerb auf Präqualifikation für diese Schule in Carouge. Das zweiseitig von Bäumen begrenzte Grundstück auf der Hangkante öffnet sich auf der dritten Seite gegen die tiefer liegende Stadt mit dem sich im Wandel befindenden Planungsgebiet Praille Acacias Vernets siehe HP 10/07. Als einzige packten Brauen und Wälchli sämtliche Funktionen in ein Volumen: 40 Klassenzimmer, 25 Spezialzimmer, drei Turnhallen und zahlreiche Nebenräume. Das ergab ein 145 Meter langes und 30 Meter breites, 90 000 Kubikmeter grosses Schulhaus.

**BÄUME AUS BETON** Alles in einem Haus – dieses Konzept wandten die Architekten schon bei der Berufsschule in Yverdon an siehe HP 5/99. Und diese Typologie erinnert auch an Christian Kerez' Schulhaus Leutschenbach siehe HP 10/09. Auch die fachwerkartige Fassade des CO Drize zeigt Parallelen zum bereits berühmt gewordenen neuesten Zürcher Schulhaus. Doch damit sind die Gemeinsamkeiten auch schon erschöpft. Anders als bei Kerez schwebt bei Brauen und Wälchli das Haus nicht über dem Boden, sondern es wächst aus ihm heraus. Denn der Baumbestand der Umgebung stand den Architekten beim Entwurf Pate: Sie umhüllten den Neubau mit Betonbäumen und machten so das Schulhaus zum dritten Wald und aus dem dreieckigen Pausenplatz eine Lichtung. Im Wettbewerbsentwurf wuchsen diese kantigen Fassadenbäume aus Betonelementen noch wilder, doch während der Planung musste die Elementzahl reduziert werden. Nun sind an der Längsfassade Gruppen von je fünf Bäumen aneinandergereiht, wobei der regelmässige Rhythmus

an einigen Stellen gestört wird. Im Erdgeschoss verwendeten die Architekten ausschliesslich I- und V-Stützen, damit die Schüler nicht hochklettern können, in den oberen Geschossen gesellen sich dazu noch die A-Stützen und – bei den hohen Turnhallen – X- und Y-Stützen.

Dieser Stützenwald ist zwar auch Dekoration, vor allem aber ist er das Tragwerk des Hauses, das im Innern mit wenigen zusätzlichen Stützen auskommt. Die Betonbäume beschatten wie richtige Bäume die vollflächig verglasten, leicht zurückgesetzten Fassaden. Ein schmaler Deckenvorsprung funktioniert als Brise Soleil, er gestattet dem Hauswart, die Scheiben zu putzen, und dem Monteur, die Storen zu warten. Wer von vorne senkrecht auf die Fassade blickt, sieht, wie transparent das Schulhaus ist; stellenweise geht der Blick quer durchs Haus. Beim Schrägblick jedoch wird das Gebäude zu einem kompakten Volumen, dessen Masse einzig durch Lichteffekte gebrochen wird. Die drei Eingänge am Platz sind leicht zurückgesetzt, sodass sich zwischen Fassade und Baumschicht der im Raumprogramm verlangte gedeckte Pausenplatz aufspannt.

**DREI HALLEN IN SERIE** Das Herzstück des Schulhauses ist die grosse Eingangshalle, die den baldigen Betrieb erahnen lässt: bis zu 700 Schülerinnen und Schüler werden da ein- und ausgehen. Noch ist das Haus erst zur Hälfte belegt. Von der Halle führt eine Rampe nach unten ins offene, zweigeschossige Réfectoire mit Aufenthaltsraum und Mensa. Hier wird die Lage am Hang inszeniert, und wer die Augen zusammenkneift, einmal nach links und dann nach rechts blickt, wähnt sich tatsächlich in einem Wald. Wenden wir aber den Kopf an die Decke aus farbigen Blechpaneelen, zieht uns ein weiteres Aalto-Vasenmotiv in den Bann: Eine leuchtende Linie aus Fluoreszenzröhren zeichnet das unverkennbare Werk des finnischen Meisters an die Decke.

Vier Treppenkerne in der schmalen Kernzone erschliessen die Obergeschosse. Je höher man im Haus steigt, desto weiter geht der Blick. Auf der einen Seite zum Salève, dem Genfer Hausberg, auf der anderen über die Stadt bis zum Jura. In der Ostecke, wo die richtigen Bäume bis nahe an die künstlichen der Fassade stossen, wähnt man sich mitten im Wald. Die Obergeschosse sind auf einer strengen Struktur aufgebaut: An der Südostfassade sind die Klassenzimmer aufgereiht, die drei Turnhallen blicken gegen Nordwesten. Diese drei grossen Volumen sind die wichtigsten »



^ Aus Betonelementen zusammengesetzte Bäume bilden das äussere Tragwerk des Schulhauses in Carouge bei Genf.

∨ Die grossen Volumen der drei Turnhallen gliedern das Gebäude und bieten abwechslungsreiche Durchblicke durch das Haus.

