

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 33 (2020)
Heft: 12

Rubrik: Anerkennungen

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

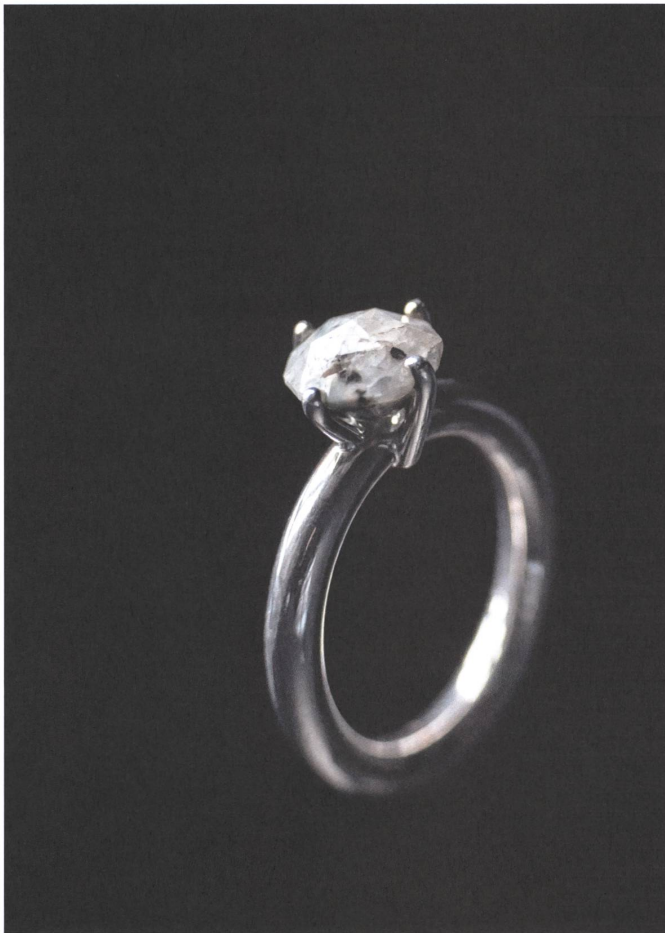
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

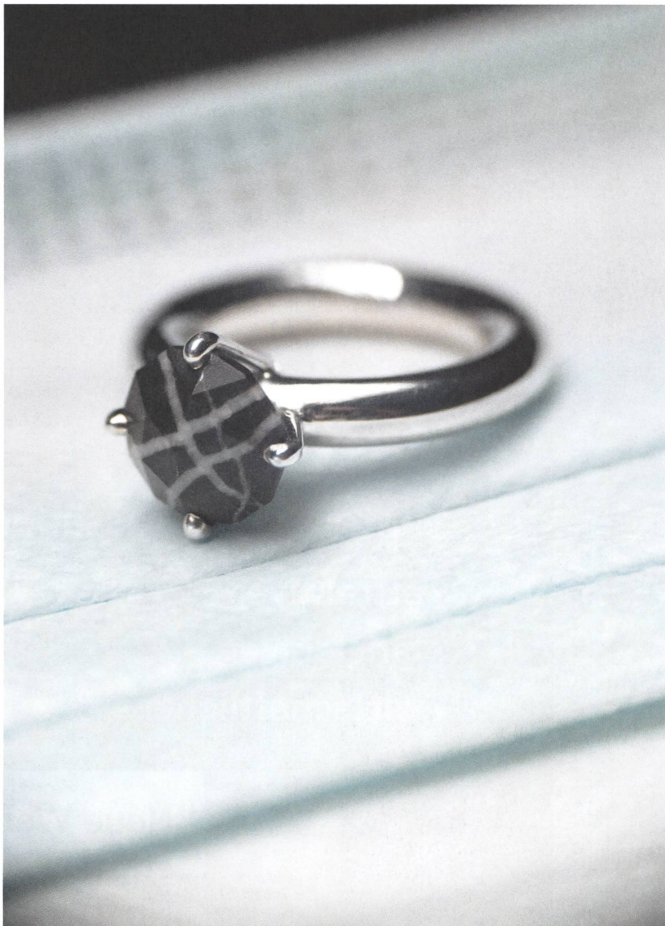
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 17.03.2025

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



Ringkollektion «Rockdown»: Der Rosenschliff lässt Farbe und Struktur der Kiesel strahlen.



Der Goldschmied Fabian Blaser veredelt lokale Kieselsteine zu Schmuckstücken.

Edle Steine aus dem Garten

Normalerweise arbeitet Fabian Blaser aus Biel mit Saphir, Rubin und Diamant. Der Lockdown im Frühling brachte den Goldschmied und Gemologen auf eine andere, buchstäblich naheliegende Idee. «Der Edelsteinhandel in Antwerpen und Tel Aviv stand still, ich hatte gerade noch eine Woche Arbeit und unternahm lange Spaziergänge mit meiner Partnerin und unserem Welpen.» Sie betrachteten die beigefarbenen Juramergel-Spazierwege rund um sein Haus zum ersten Mal genauer. «Wir entdeckten Kiesel in den unterschiedlichsten Farben, die uns in diesem Moment bedeutend vorkamen.» Aus diesen unscheinbaren Trouvaillen wollte Fabian Blaser Schmuckstücke schaffen – eher als Zeitdokument denn als Wertanlage.

Formal setzt er auf klassische Werte: Solitär und Rosenschliff. Wenn die Kieselsteine vom Steinschleifer zurückkommen, staunt Fabian Blaser jedes Mal aufs Neue über die Ergebnisse: «Ich habe zwar schon einmal mit Kieselsteinen gearbeitet – für meinen allerersten Ring. Damals belies ich den Kiesel aber in seiner ursprünglichen Form.» Die edle Verarbeitung mit den facettierten Oberflächen lässt die Farben und Strukturen der Steine strahlen. Im Unterschied zu Edelsteinen, die möglichst rein und ohne Einschlüsse sein sollten, sind es bei Kieseln genau solche Maserungen, die sie interessant machen. In handwerklicher Hinsicht verhalten sich die Kiesel wie Edelsteine. Doch nicht alle gefundenen Steine lassen sich gleich gut verarbeiten: Je höher der Quarzanteil, desto brüchiger der Stein.

Ring und Fassung sind – passend zur unpräzisen Herkunft der Steine – in schlichtem, zertifiziertem Öko-Silber gehalten. Wiederum ist es die klassische Form, die den Ring veredelt: Vier Krappen halten den Kiesel an Ort und Stelle. «Ich habe die Kollektion «Rockdown» so reduziert wie möglich entworfen», sagt Fabian Blaser. So interpretiert er den klassischen Solitär-Ring neu, fokussiert auf den ungewöhnlich-gewöhnlichen Kieselstein.

Die lokale Idee überzeugt. Die gesamte Lieferkette bleibt im kleinsten Radius: von Hand aufgelesen, in der Bieler Altstadt nach alter Tradition geschliffen – und sogar der Edelsteinfasser liegt auf dem Weg von Fabian Blasers Atelier zu seinem Zuhause. Lilia Glanzmann, Fotos: Fabian Hugo

Ringkollektion «Rockdown», 2020

Solitär mit Kieselstein

Design: Fabian Blaser, Biel

Material: Silber mit Kiesel in vier Farben

Dimensionen: S, M und L in den Grössen 48 bis 60

Preis: Fr. 590.– bis 690.–



Im Game «When We Disappear» spielen wir ein Mädchen.



Es flieht durch das kalte Amsterdam 1943.



Studio Inlusio entwickelte das Spiel mit Forschern der Geschichtsdidaktik.



Die atmosphärisch dichte Szenerie bezieht sich auf ein historisch überliefertes Geschehen und stellt es realistisch dar.

Geschichte von Stufe zu Stufe

Ein bleicher Mond erhellt die düstere Stadtsilhouette. Schwermütige Streicher untermalen die Szenerie. Amsterdam 1943; eine Geschichte von Verlust und der Flucht vor der Dunkelheit. Von links rennt eine Figur gebeugt durch einen Raum, erklettert ein Dach, hastet über eine Brücke und seilt sich von einem typisch holländischen Dachhaken ab. Was wir sehen, basiert auf wahren Gegebenheiten, leitet der Trailer zum Game «When We Disappear» ein. Es stammt vom Zürcher Studio Inlusio und bewirbt ein Projekt, das Geschichte mithilfe eines Puzzle-Platformer Games vermitteln will. Dieses Genre fordert die Spielerin heraus, mit ihrer Figur Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden, um so die Geschichte voranzubringen.

Die Hauptfigur des Games ist ein Mädchen, das aus den besetzten Niederlanden flüchten muss. Zentraler Ort der Handlung ist das Theater «Hollandsche Schouwburg» in Amsterdam, das während des Zweiten Weltkriegs zum Deportationszentrum wurde und heute eine Holocaust-Gedenkstätte ist. Das vermittelt die Bedeutung historischer Bauten für die Gesellschaft, sowohl in der Vergangenheit als auch als Mahnmal in der Gegenwart, sagen die Studiogründer Robert van Rooden und Robin Burgauer: «So entsteht ein interaktives Erlebnis, das zu jedem Zeitpunkt auf historischen Tatsachen beruht.» Den Spielverlauf entwickeln sie gemeinsam mit Historikerinnen und Geschichtsdidaktikern der Pädagogischen Hochschule Luzern. Diese bringen zahlreiche historisch überlieferte Biografien ein, die von den Game-Experten in eine Storyline gefasst werden. Vorgesehen ist, dass die Geschichte des Mädchens auch an die Schweizer Grenze führt und so die Rolle der Schweiz im Zweiten Weltkrieg exemplarisch erzählt wird.

Das Game ist zugleich ein interdisziplinäres Pilotprojekt, das wissenschaftlich begleitet wird. Die Expertise aus Film, Game und Bildungsfachwissen soll dafür sorgen, historisches Wissen breit zugänglich zu machen. Mit welchen Formaten sichern wir die kulturelle Teilhabe der aufwachsenden Generation? Welchen Beitrag können Videogames an Schweizer Schulen und auch weltweit leisten, um Unterhaltung und Wissensvermittlung verantwortungsvoll miteinander zu verknüpfen? Diese Fragen möchte die Projektgruppe hinter «When We Disappear» beantworten. Dass Spielerlebnis und Dramaturgie gesichert sind, dafür sorgt Inlusio. Meret Ernst, Fotos: Inlusio

Puzzle-Platformer Game «When We Disappear»
 Konzept und Produktion: Inlusio Interactive, Zürich
 Forschungsgruppe: Pädagogische Hochschule Luzern, Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen
 Unterstützt von: BAK, Kulturerbe für alle; Pro Helvetia; Gebert Rütli Stiftung; Ernst Göhner Stiftung; FFF Bayern
 Vorgesehenes Release: 2021



Holzbau und
Gesamtbau

kost

Holzbaukunst seit 1880.

Herzlichen Dank an Loeliger Strub
Architektur GmbH für die Zusammenarbeit.

www.kost.ch

asa

Wir sind ein mittelgrosses, etabliertes Architektur und Raumplanungsbüro mit 22 Mitarbeitenden in Rapperswil-Jona. Zur Verstärkung unseres Hochbauteams suchen wir per sofort oder nach Vereinbarung eine/n engagierte/n

Architektin / Architekt FH/ETH

als Projektleiterin / Projektleiter

Sie verfügen über einige Jahre Berufserfahrung - insbesondere auch im Bereich der Projektleitung und im Entwurf. Sie schätzen als praxisorientierte, kommunikative und belastbare Persönlichkeit ein vielfältiges Aufgabenspektrum und sind in der Lage, Projekte selbstständig und initiativ vom Entwurf bis zur Realisierung zu führen. Sie behalten dabei den Blick fürs Ganze, arbeiten exakt und vorausschauend und bleiben dennoch flexibel.

Sie zeichnen sich durch ein sicheres Auftreten im Umgang mit Mitarbeitern, Auftraggebern, Behörden und Fachplanern aus. Konstruktives und entwerferisches Verständnis, fundierte Kenntnisse im Planungsrecht und unternehmerisches Denken bilden Ihr Handwerkzeug.

Wie bieten Ihnen eine verantwortungsvolle Tätigkeit mit langfristiger Entwicklungsperspektive in einem dynamischen Umfeld. Es erwartet Sie ein motiviertes Team und eine flache Hierarchie.

Fühlen Sie sich angesprochen? Dann senden Sie ihre vollständigen Bewerbungsunterlagen als pdf an untenstehende Adresse. Für Auskünfte steht Ihnen Christine Hiestand von unserem Büro gerne zur Verfügung.

Wir freuen uns auf Sie.

Telefon: 055 220 10 70

E-Mail: christine.hiestand@asaag.ch

asa Arbeitsgruppe
für Siedlungsplanung
und Architektur AG
www.asaag.ch



Aus Drei wird Eins. Die OST – Ostschweizer Fachhochschule ist die gemeinsame Weiterführung der FHS St.Gallen, HSR Rapperswil und NTB Buchs.

Im Departement Architektur, Bau, Landschaft, Raum der OST – Ostschweizer Fachhochschule am Standort Rapperswil suchen wir per 1. September 2021

Professor/in für Landschaftsentwicklung
Professor/in für Landschaftsgestaltung
Professor/in für Siedlungswasserwirtschaft und Umweltingenieurwesen

Mehr Informationen online auf: ost.ch

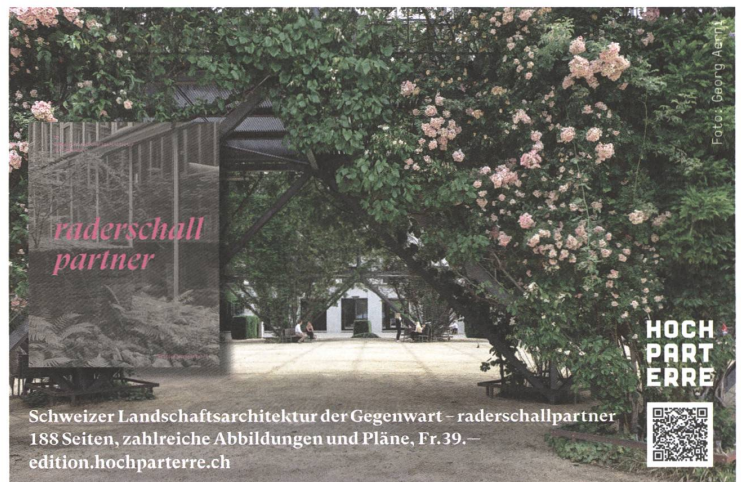
PIERRE JUNOD
SWITZERLAND



swiss made modern watches
by architects & designers



www.pierrejunod.com



Schweizer Landschaftsarchitektur der Gegenwart – raderschallpartner
188 Seiten, zahlreiche Abbildungen und Pläne, Fr. 39.–
edition.hochparterre.ch

