

Anerkennungen

Objektyp: **Group**

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

Band (Jahr): **34 (2021)**

Heft 12

PDF erstellt am: **05.08.2024**

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://www.e-periodica.ch>



Die Projektion «Breath Beneath» bildet im alten Gewölbekeller ein interaktives Pilznetzwerk nach.
Foto: Tommy Nils Vilhelmsson



Auf den Meditationsmatten liegend, lassen sich die Bewegungen der Pilzpartikel durch tiefe Atemzüge beeinflussen. Foto: Lukas Beyeler

Verborgenes Netzwerk

Hart schlägt die Axt ins Holz, schon kurz darauf stürzt eine riesige Tanne zu Boden. In Computerspielen wie «Among Trees» spielen Bäume eine wichtige Rolle – nicht ihrer Schönheit wegen, sondern als Rohstoffquelle. «Viele Games widerspiegeln einen unreflektierten Umgang mit der Natur», sagt Oliver Sahli. Emma McMillin ergänzt: «Dabei bieten sie die Möglichkeit, mit Prozessen aus der Natur zu interagieren und Neues zu lernen.» Die beiden Game Designer haben zusammen an der ZHdK studiert. Im Sommer verknüpften sie Fragen ihrer Masterthesen zu einer Kooperation: Wie kann Natur in Games nachhaltige Botschaften vermitteln? Und wie verstärken sinnliche Interaktionen das Eintauchen in eine virtuelle Umgebung?

Resultat war die interaktive Projektion «Breath Beneath», konzipiert für die Designbiennale Zürich. Eine Steintreppe führt in ein barockes Festungsgewölbe unter dem Alten Botanischen Garten, LED-Kerzen leiten durch das Dunkel. Unten stehen drei Liegen, an der Decke flimmert eine Wolke leuchtender Punkte. Sie bildet das im Erdboden verborgene Pilznetzwerk nach, das mit den Wurzeln der umliegenden Bäume im Nährstoffkreislauf steht. Wer das surreale Schauspiel verfolgt, kann damit interagieren: Jeder Atemzug lässt Punkte aufleuchten, die sich wellenartig über das Gewölbe bewegen. Pilze sind entscheidend für die Gesundheit eines Waldes, sie werden aber meist nicht wahrgenommen. «Breath Beneath» macht sie spür- und sichtbar und unterstreicht ihre wichtige ökologische Rolle.

Dicke Mauern, kein Stromanschluss und Corona machten die technische Umsetzung komplex: Statt Virtual-Reality-Brillen zu verwenden, programmierten McMillin und Sahli eine Projektion, die auf Atemgeräusche reagiert. Flüstermikrofone übertragen die Geräusche an ein Computerprogramm, das Atemzüge von Stimmen oder Schritten zu unterscheiden vermag. Das Liegen und die Intimität des Atmens machen die Betrachtung des Lichtertanzes zu einer immersiven Erfahrung – auch ohne VR. «Die emotionale Ebene schafft einen stärkeren Zugang als sprachgesteuerte Interaktionen», so Oliver Sahli.

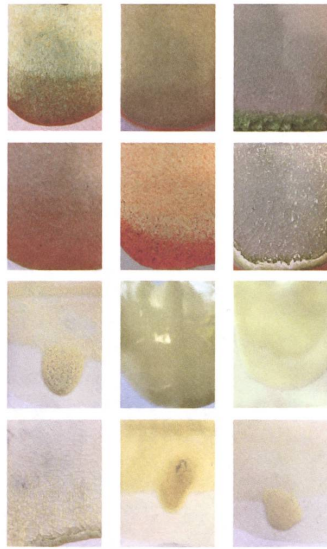
An der Decke sind Umriss von Bäumen und Menschen erkennbar – in Echtzeit mittels Tiefenbildkamera nach unten projiziert, um Installation, Zeit und Standort aneinanderzukoppeln. Die beiden Game Designer erlauben ihren Visualisierungen, wissenschaftlich nicht korrekt sein zu müssen. Gleichzeitig weisen sie auf ihre Verantwortung als Erzähler: Schöne Geschichten reichen nicht. Die Botschaft dahinter müsse stimmen. Dass die Inszenierung visuell und emotional überzeugt, dafür sorgen wiederum die Designer. Mirjam Rombach

«Breath Beneath», 2021

Interaktive Projektion

Design: Oliver Sahli und Emma McMillin

Im Auftrag von: Designbiennale Zürich



Die Keramikerin Zoe Vaistij verarbeitet Steine aus den Bündner Bergen zu natürlichen Glasuren.



Im neuen Badebereich des Kurhauses Berggün variieren Farbe und Glanz der handgefertigten Porzellankacheln leicht.

Lokal glasiert

Steinbrüche abklappern und Rohstoffe abbauen: Vor einigen Jahren startete die Produktdesignerin und Keramikerin Zoe Vaistij eine Recherche für selbst hergestellte Glasuren aus Gestein. In den Tälern Graubündens sammelte sie das Rohmaterial und begann in ihrer Basler Werkstatt, eine Fülle an Gesteinsarten zu zerkleinern, zu sieben und zu Mehl zu verarbeiten. «Form, Funktion und Materialität spielen bei der Gestaltung immer zusammen. Im Bereich der Keramik interessiert mich aber vor allem die Glasur aus natürlichen Rohstoffen und deren unterschiedliche Eigenschaften», so die Designerin.

Nach unzähligen Stunden und mehr als hundert Testglasuren, bei denen Zoe Vaistij die Farbigkeit und den Charakter der Glasuren prüfte, zeichnete sich ab: Das Sediment aus dem Flusslauf der Ava da Tuors im Albulatal ist beständig im Abbau und flexibel in der Reaktion mit anderen Rohstoffen. Heini Dalcher, architektonischer Leiter der sanften Renovation des Jugendstilhotels Kurhaus Berggün, wurde auf die Gesteinsglasuren aufmerksam. In einer ersten Zusammenarbeit drehte Zoe Vaistij an der Töpferscheibe Trinkbecher und glasierte sie mit Sedimentgestein aus der Ava da Tuors. Daraus entwickelte sich die Idee, für den Badebereich des Kurhauses Fliesen mit lokaler Gesteinsglasur zu verwenden. Denn auch das Wasser im neuen Badehaus sprudelt aus dem Tuorstal.

Die Keramikerin verwandelte ihr Atelier kurzerhand in eine Manufaktur und produzierte fünfzig Quadratmeter Fliesenfläche. Im Extrusionsverfahren presste sie das Porzellan durch eine Vakuumpresse in seine Form. Im angetrockneten Zustand, auch lederhart genannt, schnitt sie die Fliesen zu und spritzte nach dem Vorbrand die mit Wasser angerührte Glasur auf die Rohlinge. Bewusst wählte sie eine unregelmässige Ausführung, um stärkere Farbnuancierungen zu erreichen. Die rund 1800 Unikate in warmen Erdtönen zieren nun die Wände von Umkleide, Toiletten und Duschen des kürzlich eröffneten Badehauses im Kurhaus Berggün siehe Hochparterre 9/21. «Ich blühe dann auf, wenn ich ausprobieren und experimentieren kann. Meine Arbeiten entstehen mit den Händen und durch das Machen», sagt Zoe Vaistij. Von den Steinen lässt sie ihre Hände nicht mehr so schnell. Ihre Recherche zeigt auf, dass die Langsamkeit handwerklicher Prozesse dem Design Tiefe verleiht. Michèle Degen, Foto: Ralph Feiner

Handgemachte Porzellanfliesen, 2021
 Badehaus Kurhaus Berggün GR
 Design und Umsetzung: Zoe Vaistij, Basel
 Auftraggeber: Dalcher Studer Architekten,
 Basel; Kurhaus Berggün

Dezentral schweiz

Das Lesebuch zieht Lehren aus der Corona-Krise für die zukünftige Gestaltung des Lebensraums Schweiz und lanciert eine Debatte über räumliche Wirkungen der Pandemieerfahrung.

Dezentral Schweiz. Wie uns Corona sesshafter macht und was das für unsere Lebensräume bedeutet
128 Seiten, Fr. 39.-, im Abo Fr. 31.20



HOCHPARTERRE 



HOCHPARTERRE

Städtebau-Stammtisch
14. Dezember 2021
«Dezentral Schweiz»

Anlässlich der Vernissage des Buchs «Dezentral Schweiz» fragt der Städtebau-Stammtisch: Ziehen die Autoren Paul Schneeberger und Joris van Wezemael die richtigen Schlüsse? Und wie setzt die Raum- und Stadtplanung diese um? Auf einen Input der Autoren und des Landschaftsarchitekten Andreas Kipar folgt eine Diskussion mit Andrea Näf, Kantonsplanerin des Kantons Thurgau, Damian Jerjen, Direktor von Espace Suisse, Annette Antz, Leiterin Langfristige Mobilitäts- und Arealentwicklung SBB und Stadtplaner Han van de Wetering.

18.30–20 Uhr, Kulturpark, Pfingstweidstrasse 16, Zürich
Anmeldung: veranstaltungen.hochparterre.ch

Mit freundlicher Unterstützung von Emch Aufzüge



Das Angebot für Hochparterre Abonnenten



Fr. 36.-
statt **Fr. 44.-**

Bestellen Sie bis zum 31.12.2021 auf hochparterre-buecher.ch und nutzen Sie folgenden Gutschein-Code:

Dez21

* Lieferung nur innerhalb der Schweiz.
Code nur für das abgebildete Buch gültig.

Hochparterre Bücher
Buchhandlung für Architektur
hochparterre-buecher.ch

