

*Den Schulbau vom  
Kind und Jugendlichen aus  
neu denken, fühlen und wollen*

*Crash-Kurs zur  
Architektur & Baukunst  
und zur besonderen  
Aufgabe des Schulbaus*

Marktgasse 53  
3011 Bern

T 031 327 97 87  
F 031 327 97 70

[www.betonsuisse.ch](http://www.betonsuisse.ch)  
[info@betonsuisse.ch](mailto:info@betonsuisse.ch)

Wir laden Sie herzlich  
zum **3. Schweizer Be  
Beton und Energie**  
Fachtagung für Archite  
und die Bauwirtschaft

**Montag, 27. April 200**  
13.30 bis 19.30 Uhr  
ETH Zürich, Zentrum

*Gefallen Ihnen  
diese Gebäude?*

*Möchten Sie darin  
zur Schule gehen?*



*Was sind dies  
für zwei Gebäude?*

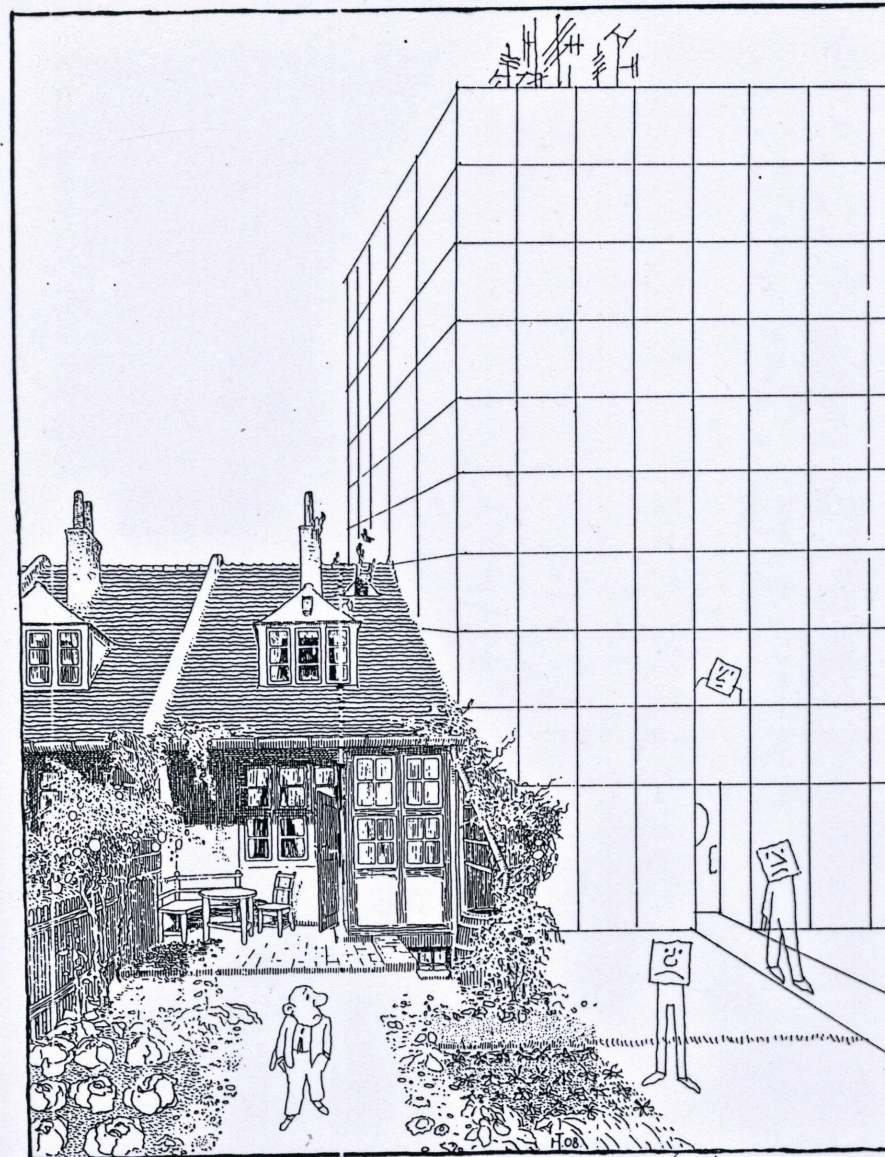


*Was ist dies für  
ein Gebäude?*

*„ First we shape our buildings, and afterwards our buildings shape us.“*

*Winston Churchill zugeschrieben*

Die Bruchstelle  
beim Einbruch  
der „Moderne“



Die Utopie der nahen Zukunft. Architektur im Jahre 2003.  
Hrsg.: Ingeborg Flügge, Bund Deutscher Architekten,  
Hamburg und Bonn 1983

1. Architektur als **Sprache**
2. Schulbau zwischen  
**Monumental- und Nutzbau**
3. Schulraum als **Entwicklungsraum**
4. Architektur als **3. und 4. Haut**  
des Menschen,  
die **Möblierung** mitgestalten



# *1. Architektur als Sprache*



*Was ist dies Für ein Gebäude?  
Wozu dient es?*



# Sprachebenen der **Architektur**

1. *Phonetik* = sinnliche Wirkung  
**Form, Oberflächen**

2. *Syntax* = Grammatik / Regeln  
**Konstruktion, „Muster“**

3. *Semantik* = Bedeutung / Sinn  
**Funktion, Botschaft**

**The  
Timeless Way of  
Building**



**Christopher Alexander**

**A Pattern Language**

**Towns · Buildings · Construction**



**Christopher Alexander**  
**Sara Ishikawa · Murray Silverstein**  
**WITH**  
**Max Jacobson · Ingrid Fiksdahl-King**  
**Shlomo Angel**

# The Oregon Experiment



Christopher Alexander  
Murray Silverstein · Shlomo Angel  
Sara Ishikawa · Denny Abrams

# Eine Muster-Sprache

A Pattern Language

Städte · Gebäude · Konstruktion



Christopher Alexander  
Sara Ishikawa · Murray Silverstein  
mit  
Max Jacobson · Ingrid F. King  
Shlomo Angel

Herausgegeben von Hermann Czech

Löcker Verlag

## 73 ABENTEUERSPIELPLATZ



... innerhalb der lokalen Nachbarschaft, auch wenn Gemeinschaftsflächen vorhanden sind, auf denen Kinder sich treffen und miteinander spielen können – GEMEINSCHAFTSFLÄCHEN (67), SPIELEN MIT ANDEREN KINDERN (68) –, ist es wesentlich, daß es zumindest einen kleineren Bereich gibt, der sich unterscheidet – wo das Spiel wilder ist und wo die Kinder allen möglichen Kram finden können.



Eine Burg, die Kinder für sich selbst aus Kartons, Steinen und alten Zweigen gemacht haben, ist mehr wert als tausend detailreiche und perfekt hergestellte Burgen aus einer Fabrik.

Spielen hat viele Funktionen: Es gibt Kindern eine Gelegenheit zum Zusammenleben, ihre Körper zu gebrauchen, Muskeln aufzubauen und ihre Geschicklichkeit auszuprobieren. Vor allem aber ist Spielen eine Funktion der Phantasie. Im Spiel bewältigt ein Kind sein Wachstum, baut Spannungen ab und erforscht die Zukunft. Im Spiel reflektiert es unmittelbar die Probleme und Freuden seiner sozialen Wirklichkeit. Durch die Abenteuer der Phantasie, die wir Spiel nennen, kommen Kinder mit der Welt zurecht, ringen mit den Bildern, die sie von ihr haben, und verändern diese Bilder ständig.

Jede Art Spielplatz, der die Rolle der Phantasie stört und einschränkt und das Kind passiver macht, ihm die Phantasie von jemand anderen aufdrängt, mag sauber, sicher und gesund sein, kann aber gerade das fundamentale Bedürfnis, um das es sich beim Spiel handelt, nicht befriedigen. Das ist schlicht Zeit- und Geldverschwendung. Spielparks mit abstrakten Skulpturen sind genauso schlecht wie Asphaltplätze und Klettergerüste. Sie sind nicht bloß steril, sie sind wertlos. Ihre Funktionen haben mit den grundlegendsten Bedürfnissen des Kindes nichts zu tun.

Diesem Bedürfnis nach abenteuerlichem und phantasievolem Spielen kann man in kleinen Städten und am Land geschickt entgegenkommen, wo Kinder eine reichhaltige Umwelt und Zugang zu Rohmaterialien und Leerräumen haben. In

Großstädten ist das aber ein dringendes Anliegen geworden. Privates Spielzeug und Asphaltspielplätze schaffen nicht die Bedingungen für diese Art von Spiel.

Die grundlegende Arbeit zu diesem Problem stammt von Lady Allen of Hurtwood. In einer Reihe von Projekten und Publikationen hat Lady Allen während der letzten zwanzig Jahre den Begriff des Abenteuerspielplatzes für Städte entwickelt, und wir verweisen den Leser hauptsächlich auf ihre Arbeit (siehe z.B. ihr Buch *Planning for Play*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1968). Wir halten ihr Werk für so substanzvoll, daß es in sich das wesentliche Muster für Nachbarschaftsspielplätze darstellt.



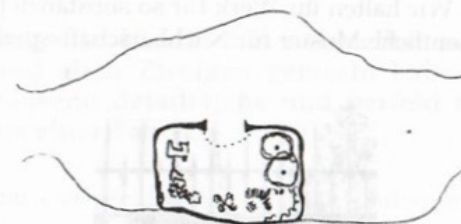
„Spielen verboten.“

Colin Ward hat eine ausgezeichnete Rezension geschrieben: „Adventure Playgrounds: A Parable of Anarchy“, *Anarchy* 7, September 1961. Hier ist die Beschreibung des Grimsby-Spielplatzes aus dieser Rezension:

Am Ende jedes Sommers sägen die Kinder ihre Hütten und Buden zu Brennholz, das sie in sagenhaften Mengen alten Pensionisten ins Haus bringen. Im Frühling, wenn sie anfangen zu bauen, „gibt es nur ein Loch im Boden – da kriechen sie hinein“. Allmählich entstehen statt der Löcher zweistöckige Hütten. Ähnlich geht es mit den Aufschriften an ihren Hütten. Zuerst werden Schilder mit „Kein Zutritt“ angenagelt. Dann kommen mehr persönliche Namen wie „Wahnsinnshöhle“ und „Totenhöhle“, am Ende des Sommers haben sie aber gemeinschaftliche Namen wie „Krankenhaus“ oder „Grundstücksverwalter“. Es gibt ständig wechselnde Tätigkeiten, die allesamt der Phantasie und der Unternehmungslust der Kinder entstammen. ...

Daraus folgt:

Errichte in jeder Nachbarschaft einen Kinderspielplatz. Keinen fertigen Spielplatz mit Asphalt und Schaukeln, sondern einen Ort mit allen Arten von Rohmaterialien – Netzen, Kisten, Fässern, Bäumen, Seilen, einfachen Werkzeugen, Gestellen, Gras und Wasser –, wo Kinder auf eigene Faust Spielplätze schaffen und wieder neu schaffen können.



mit allem möglichen Kram und Schrott



Sorg dafür, daß der Abenteuerspielplatz in der Sonne liegt – SONNIGE STELLE (161); mach harte Oberflächen für Fahrräder, Karren, Spielzeuglastwagen und Handwagen, aber auch weiche Oberflächen für das Spielen mit Schlamm und für das Bauen von irgend etwas – RADWEGE UND STÄNDER (56), WILDWACHSENDE GARTEN (172), HÖHLEN FÜR KINDER (203) –, und mach eine deutliche und feste Grenze mit einer GARTENMAUER (173) oder einer SITZMAUER (243). ...



## 203 HÖHLEN FÜR KINDER

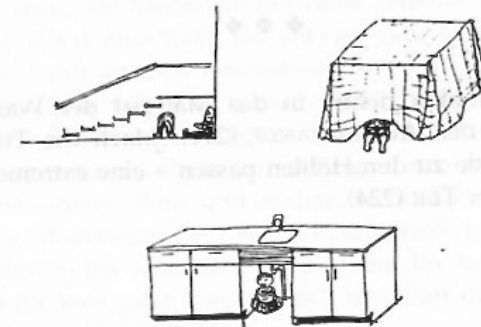


... die Orte, die vor allem den Kindern zum Spielen vorbehalten sind – ABENTEUERSPIELPLATZ (73), KINDERHAUS (86), BEREICH DER KINDER (137) – und DICKE WÄNDE (197) können durch ein besonderes Detail verschönert werden.



### Kinder lieben kleine, höhlenartige Orte.

Im Laufe des Spielens suchen sich kleine Kinder höhlenartige Räume, wo sie hinein- oder darunterkriechen können – alte Lattenverschläge, unter Tische, in Zelte usw. (Siehe dazu L. E. White, „*The Outdoor Play of Children Living in Flats*“, Living in Towns, Leo Kuper, Hrsg., London, 1953, S. 235–264.)



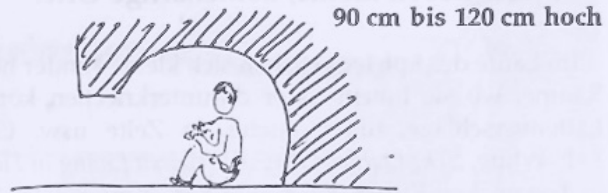
Sie versuchen besondere Orte für sich und ihre Freunde zu machen – die Welt um sie herum ist zum Großteil „Erwachsenenwelt“ –, und sie versuchen eine Stelle zu schaffen, die Kindergröße hat.

Wenn Kinder in einer solchen „Höhle“ spielen, braucht jedes Kind etwa einen halben Quadratmeter für sich; Kinder spielen gern in Gruppen, daher sollten diese Höhlen groß genug dafür sein: Diese Gruppen bestehen aus drei bis fünf Kindern – das wären etwa 1,5 m<sup>2</sup> bis 2,5 m<sup>2</sup>, und weitere 1,5 m<sup>2</sup> für Spiele und Bewegungsfreiheit, die man ungefähr als größtes Ausmaß für Höhlen annehmen kann.

## GEBÄUDE

Daraus folgt:

Bau überall dort, wo Kinder spielen, im Haus, in der Nachbarschaft, in der Schule, kleine „Höhlen“. Bau sie in von selbst übriggebliebene Stellen ein, unter Stiegen, unter den Arbeitsflächen in der Küche. Mach niedrige Decken – 75 cm bis 120 cm – und einen kleinen Eingang.



Bau die Höhlen richtig in das Material der Wand ein – VERBREITERN DER AUSSENWÄNDE (211). Mach die Türen sehr klein, damit sie zu den Höhlen passen – eine extreme Version der NIEDRIGEN TÜR (224). ...

*Polare Architektursprachen  
am Ursprung und  
im Wesen der Baukunst*



Polarer Ursprung des Bauens:

*Höhle*

*Baumhaus*

Polarität:

*Nutzbau* - *Monumentalbau*



## *Nutzbau / gewöhnliches, anonymes Bauen*

Polarer Ursprung des Bauens:

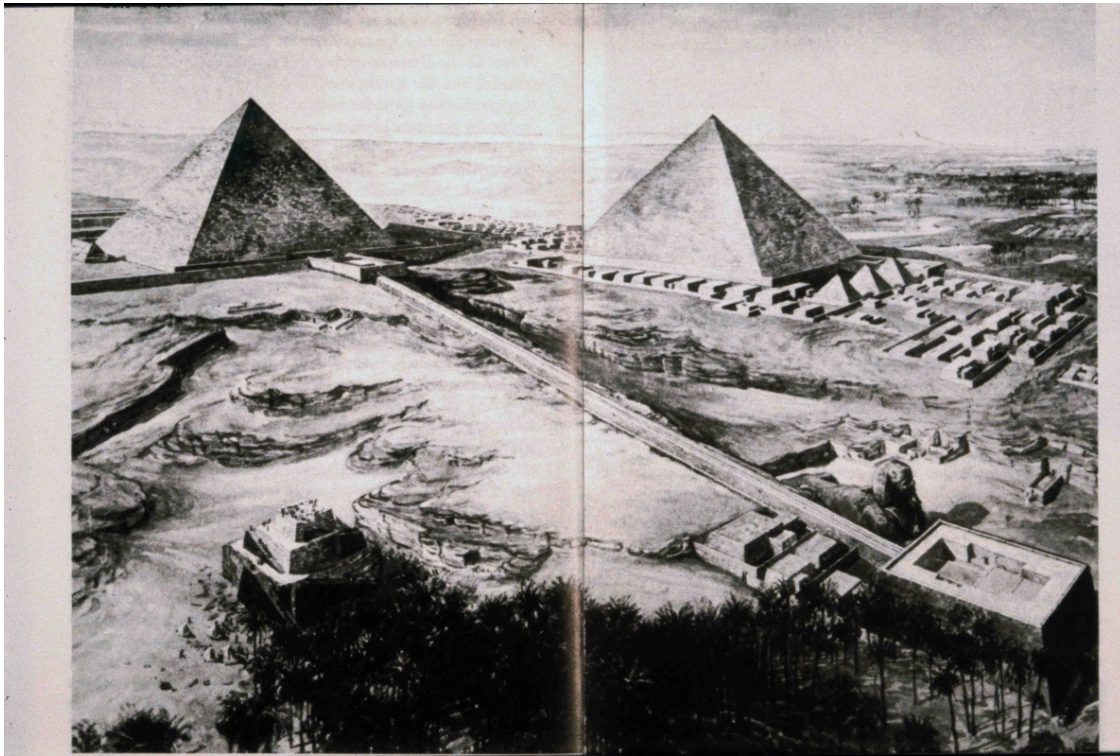
*Lehmhaus*

*Holzhaus*



Polarer Ursprung des Bauens:

*Mal / kultischer Bau / symbolische Architektur*



Polarer Ursprung des Bauens:

## *Totenstadt / Kult- und Grabanlage*



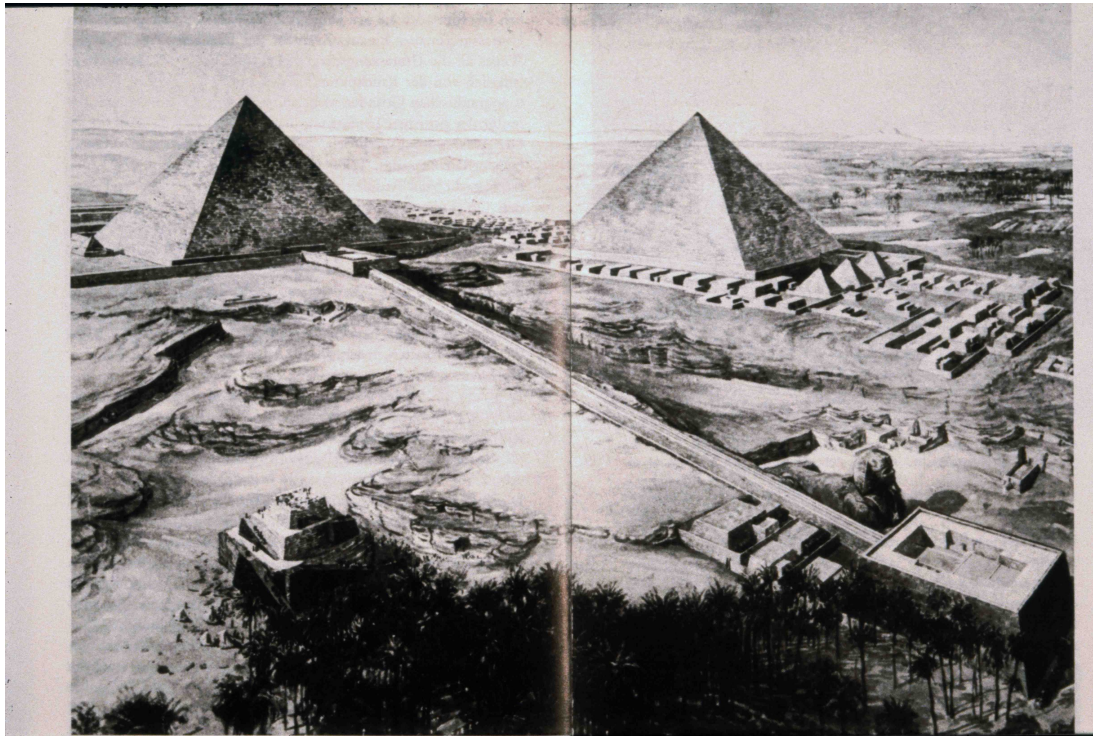


Polarer Ursprung des Bauens:

*Kultischer Bau / symbolische Architektur*

Polarität:

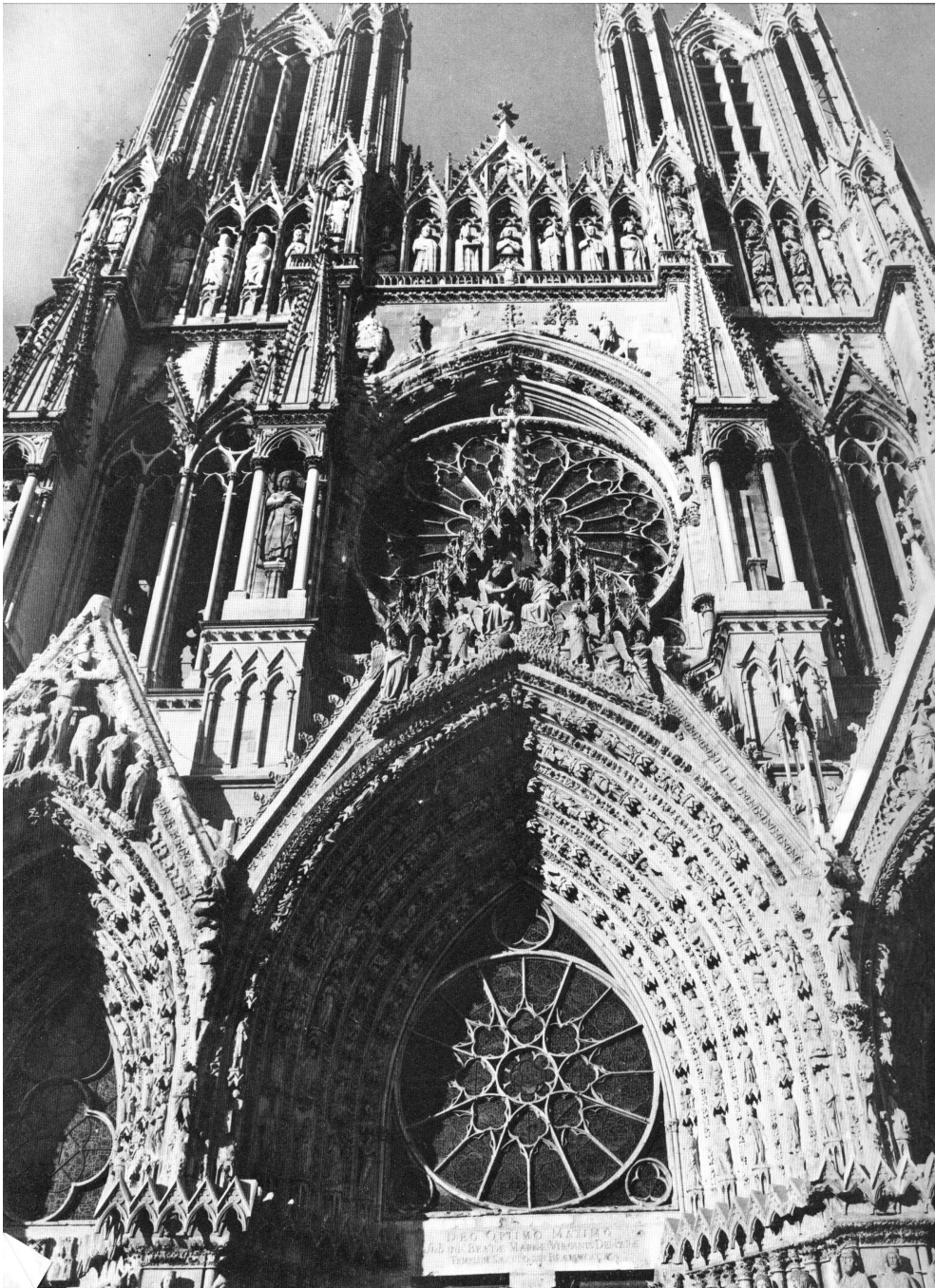
*Todeskristall – Lebensbaum*  
(nach Ernst Bloch, Prinzip Hoffnung)



Gebaute Utopie:

## *Todeskristall*

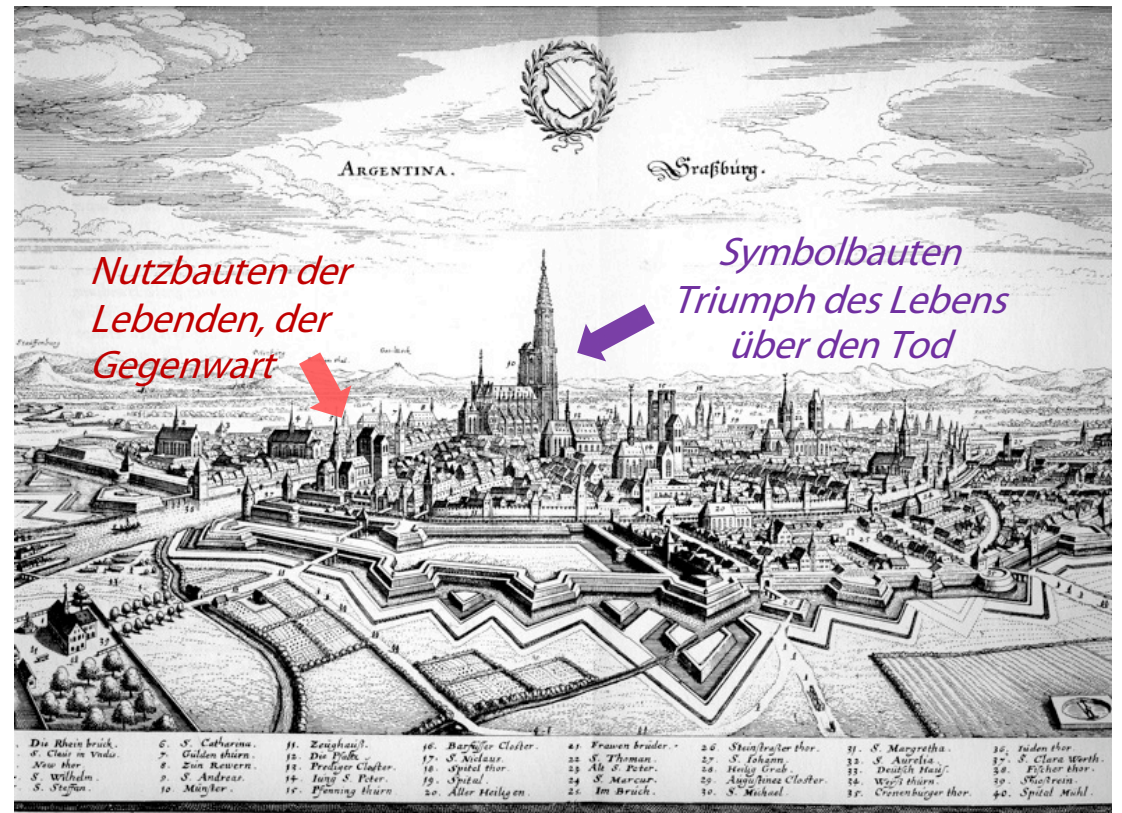






## Altägyptische Stadt

Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen



## Gotische Stadt

23. März. 2022 29

Urs Maurer, ArchiLecture & LearnScaping

# Polaritäten des Bauens

***Monumentalbau***

(symbolisches Bauen)

***Wohn- und Nutzbau***

(gewöhnliches Bauen)

***Todeskristall***

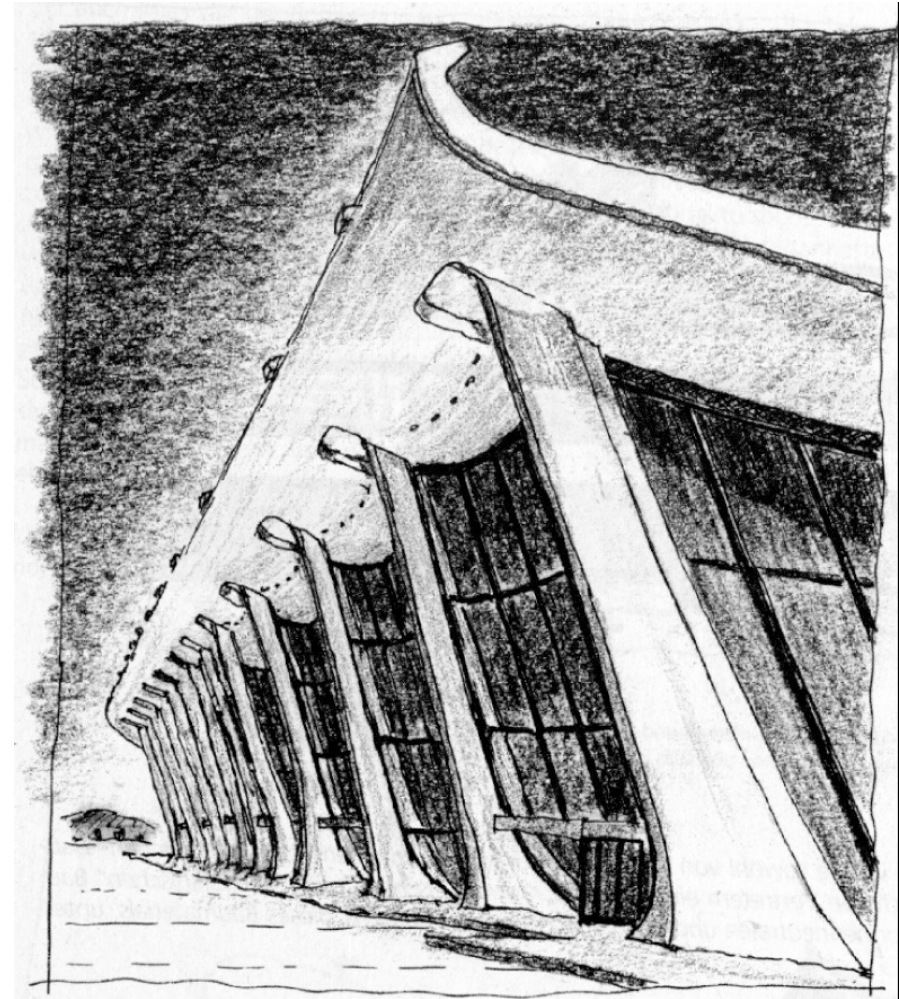
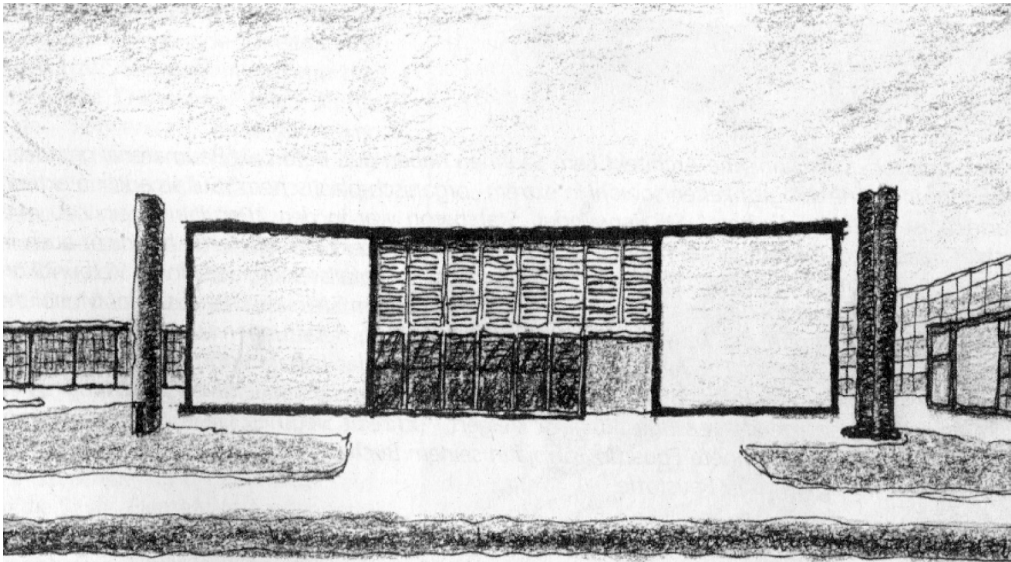
(Ewigkeit, reine Geometrie)

***Lebensbaum***

(lebensnahe Formen)

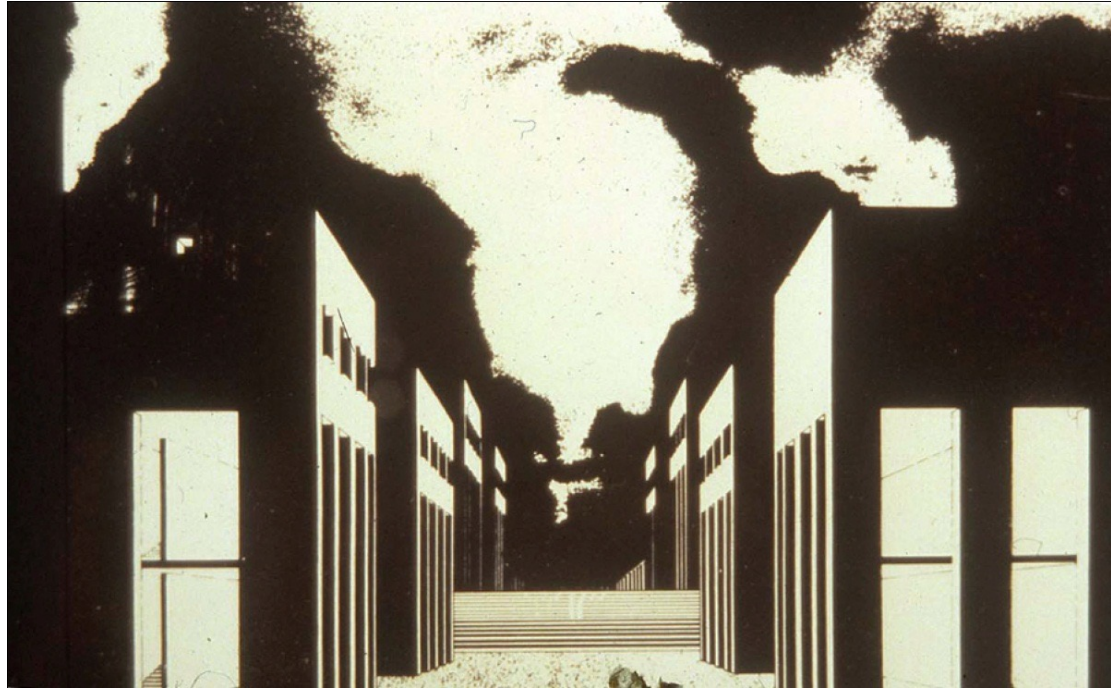
*rationale Architektur*

*organische Architektur*



„rational“ und „organisch“

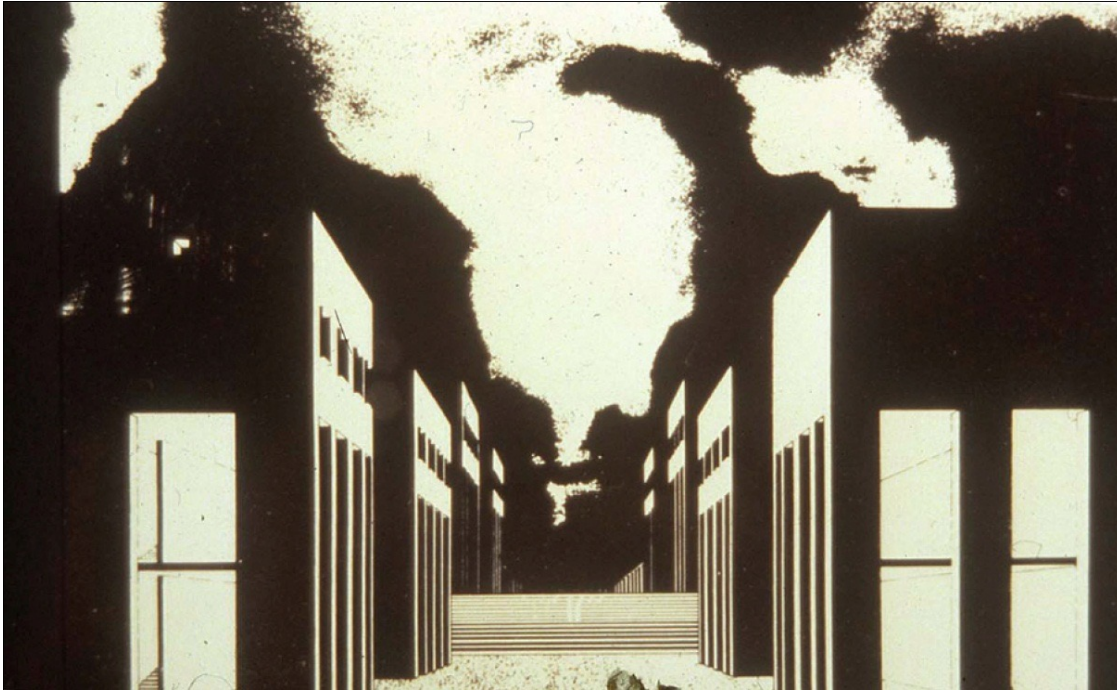
nach Siegfried Giedion



Vermischung: Kultbau & Nutzbau für Lebende

*Totenstadt & Monumentalität im Städtebau*  
*nach Aldo Rossi, 1978*      *„Rationalismus“*





Nebeneinander polarer Architekturströmungen um 1980

*Totenstadt als gebaute Utopie*

*„organisch“ wachsend, als sozialer Prozess*

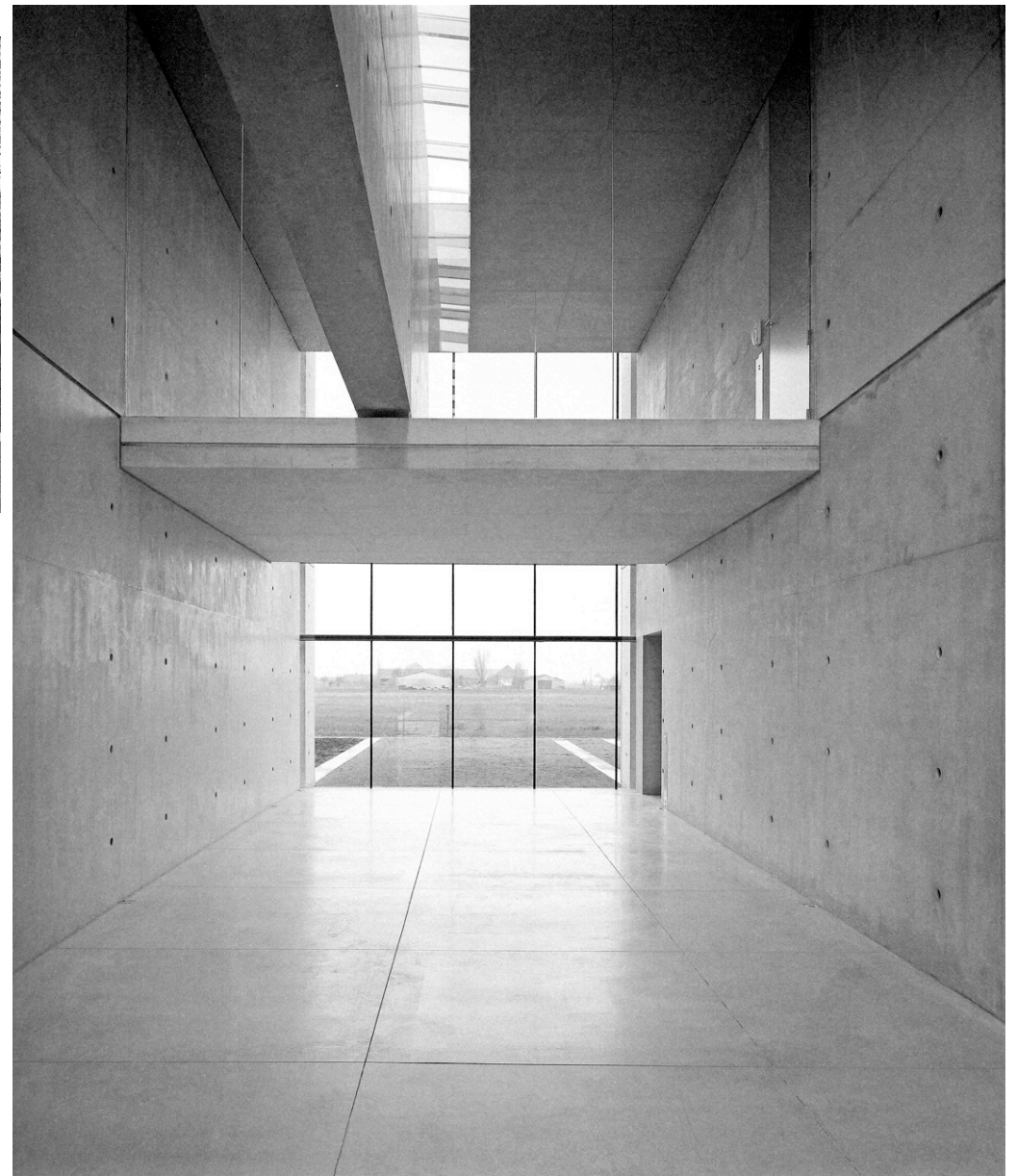
Diplomarbeit ETH Zürich, Markus Steinmann  
nach Christopher Alexander 1978





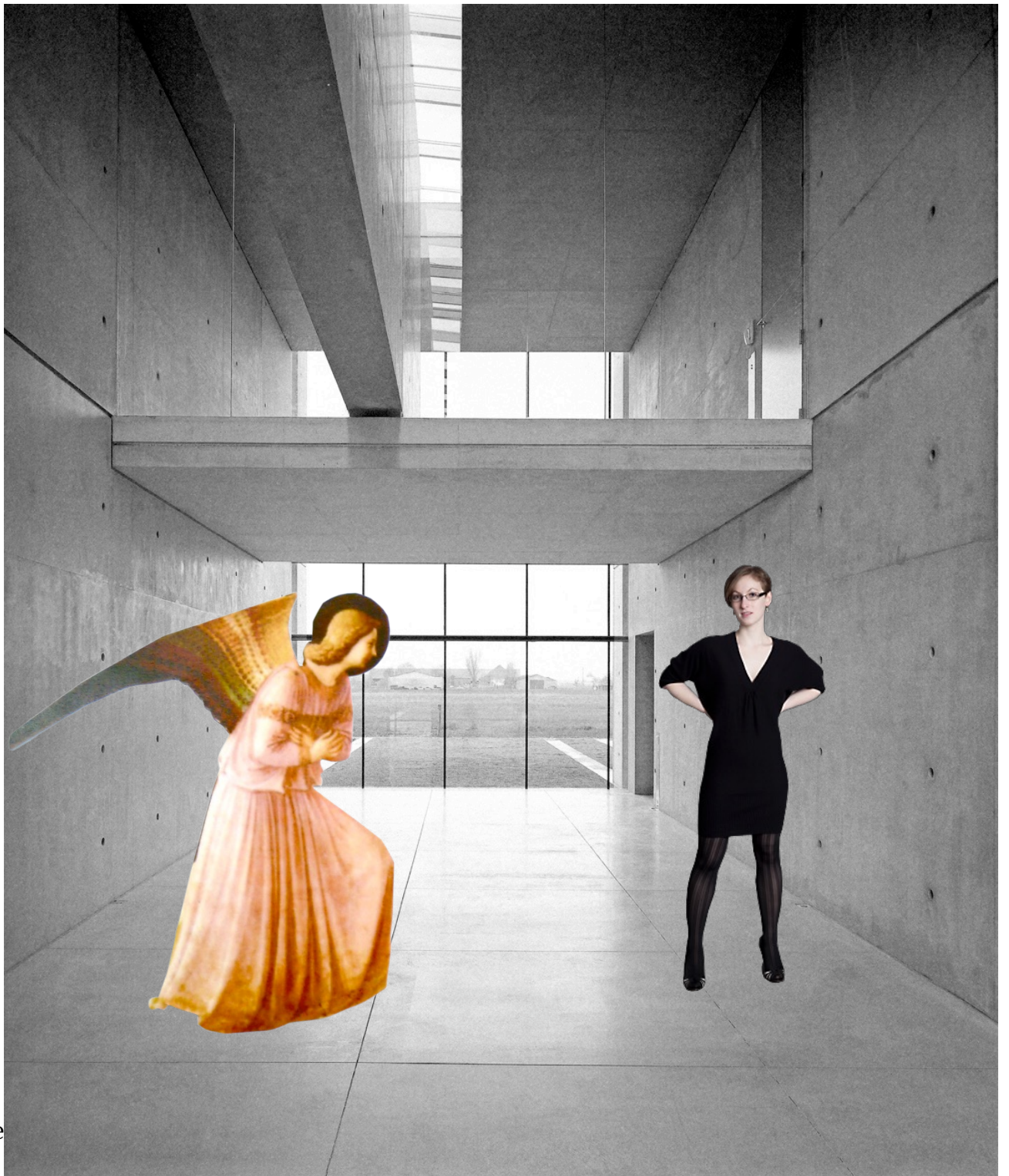
*Gewöhnlicher, anonymer Wohnbau an der Peripherie  
in der sogenannten „3. Welt“ (Rewgion Malatya, Osttürkei, 1973)*



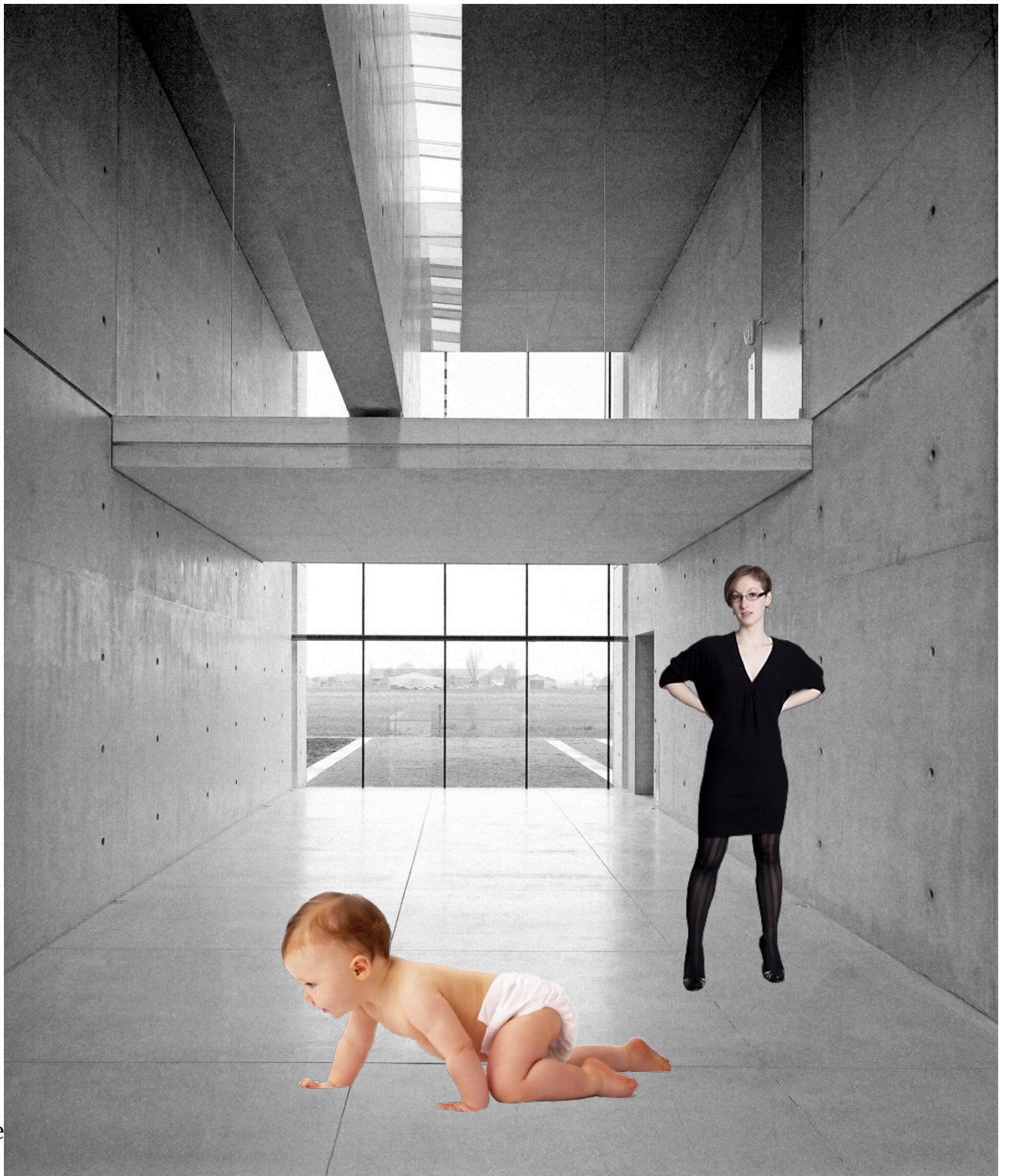


*Vermischung kultisch-symbolische Architektur mit Wohn- bzw. Nutzbau*

Wohnhaus Annekatrien Verdickt, bei Ostende, 2005



Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen



Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen

IKEA  
oder

es gibt immer  
jemand der  
profitiert

Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen



«BEKÄMPFT NACKTHEIT.  
ZIEHT EURE WOHNUNGEN AN.»



www.IKEA.ch









# *Polaritäten in derb Architektur*

*Baumhaus* – *Höhle*

*Nutzbau* – *Kultbau/Monument*

*Nest (Geburt)* – *Mal (Tod)*

*Lebensbaum* – *Todeskristall*

*Organisch* – *Rational*

Europäische Baustile  
als Pendeln zwischen  
den polaren Utopien

„Todeskristall“  
&  
„Lebensbaum“

Nach Ernst Bloch,  
Prinzip Hoffnung, 1977  
und  
Urs Maurer, 2007

Die Architekturentwicklung als Pendelbewegung zwischen Todes-kristall und Lebensbaum

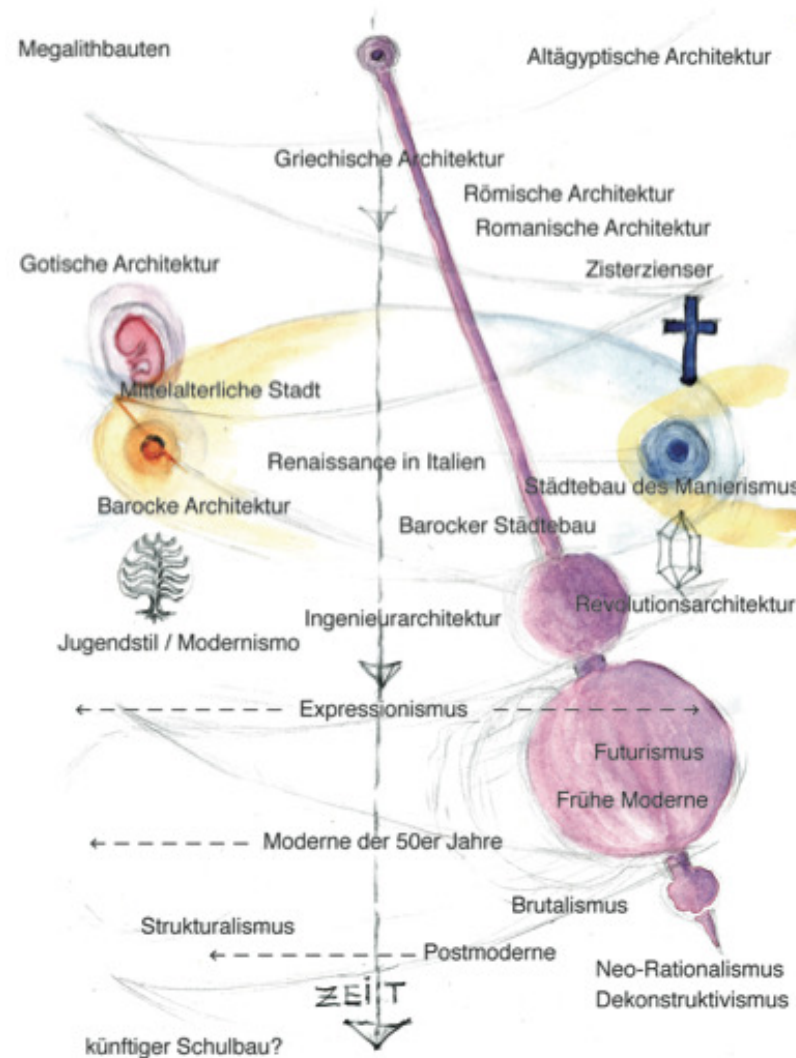
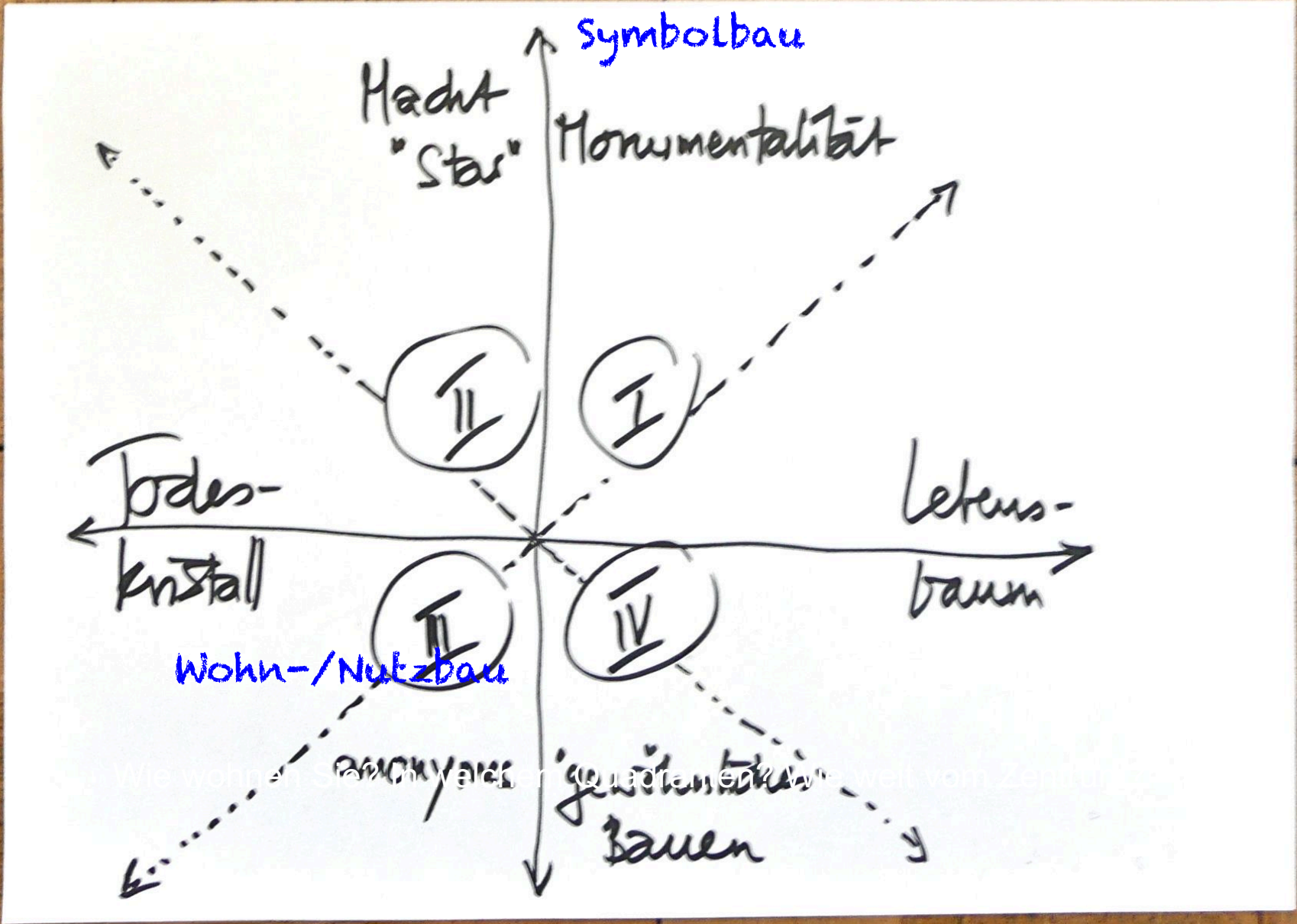


Abb.215 Die Folge europäischer Architekturstile als eine Pendelbewegung zwischen den polaren Utopien vom gotischen Lebensbaum und vom altägyptischen Todeskristall

# Übung – 1 : Wo platziere ich meine Wohnung ?



## 2. *Schulbau zwischen Monumental- und Nutzbau*



Schulpalast, Seewis (GR)



gewöhnliches Bauen, Fanas



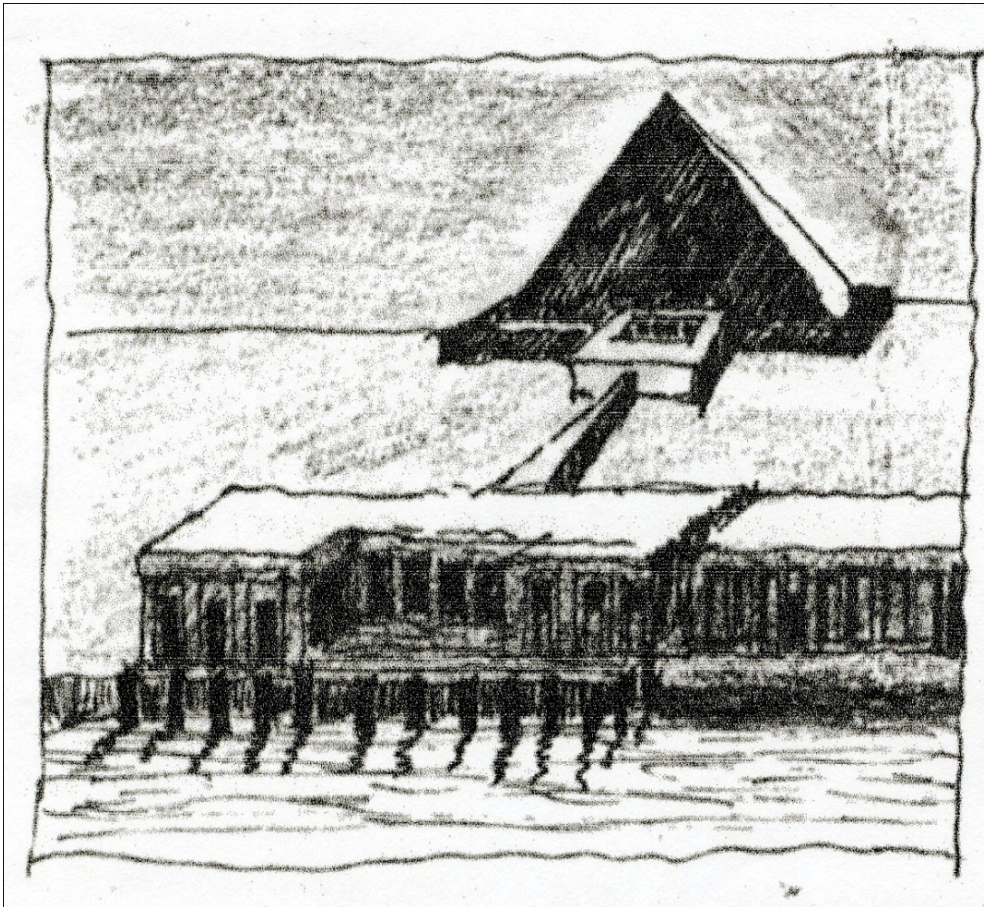


*Monumentale Grossformen mit serieller Fensteranordnung*

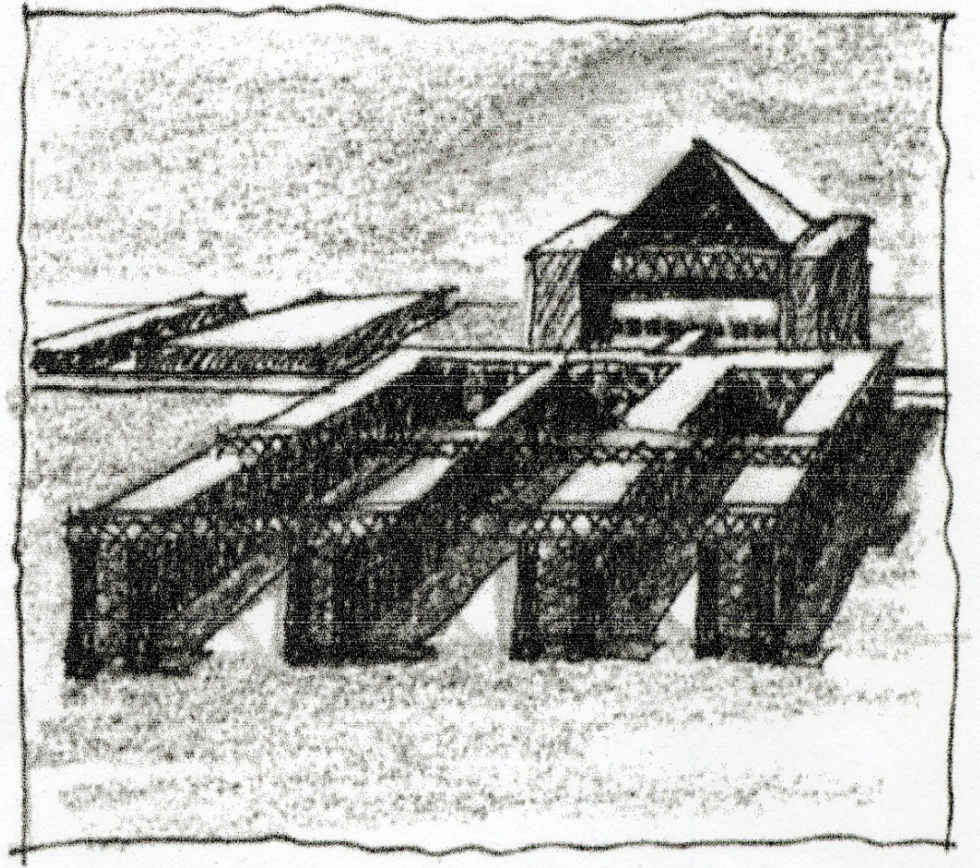
Milchbuckschulhaus, Zürich, 1928



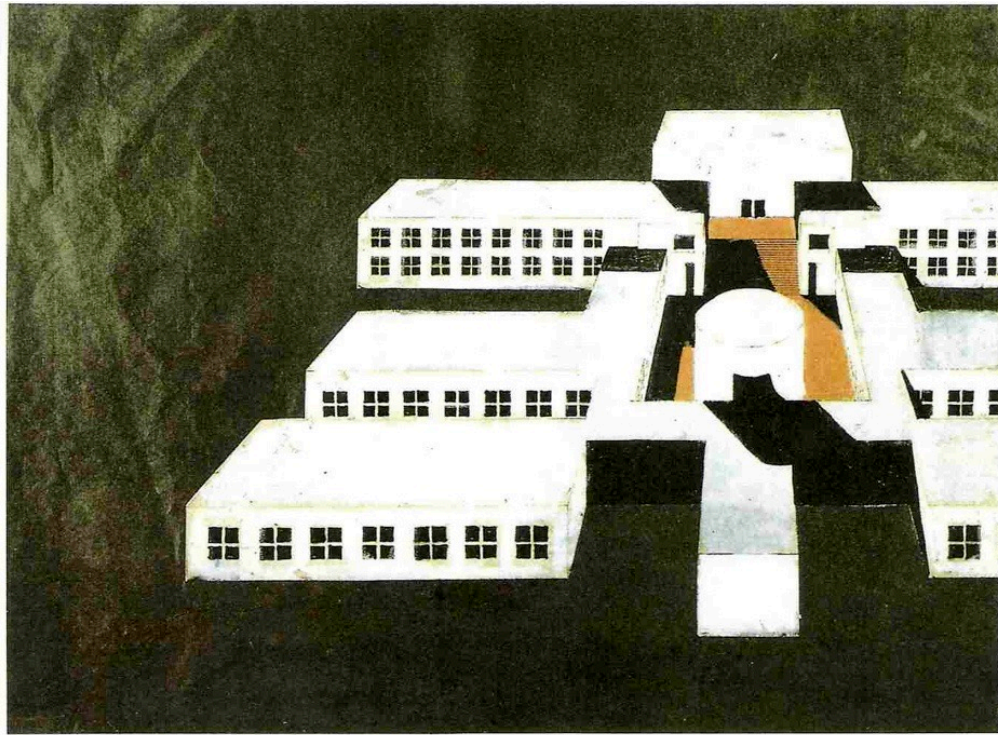
*Von altägyptischen Reliefs an Grabbauten inspiriert*



Chefren-Pyramide im alten  
Ägyptischen Reich, ca. 2700 v.Chr.

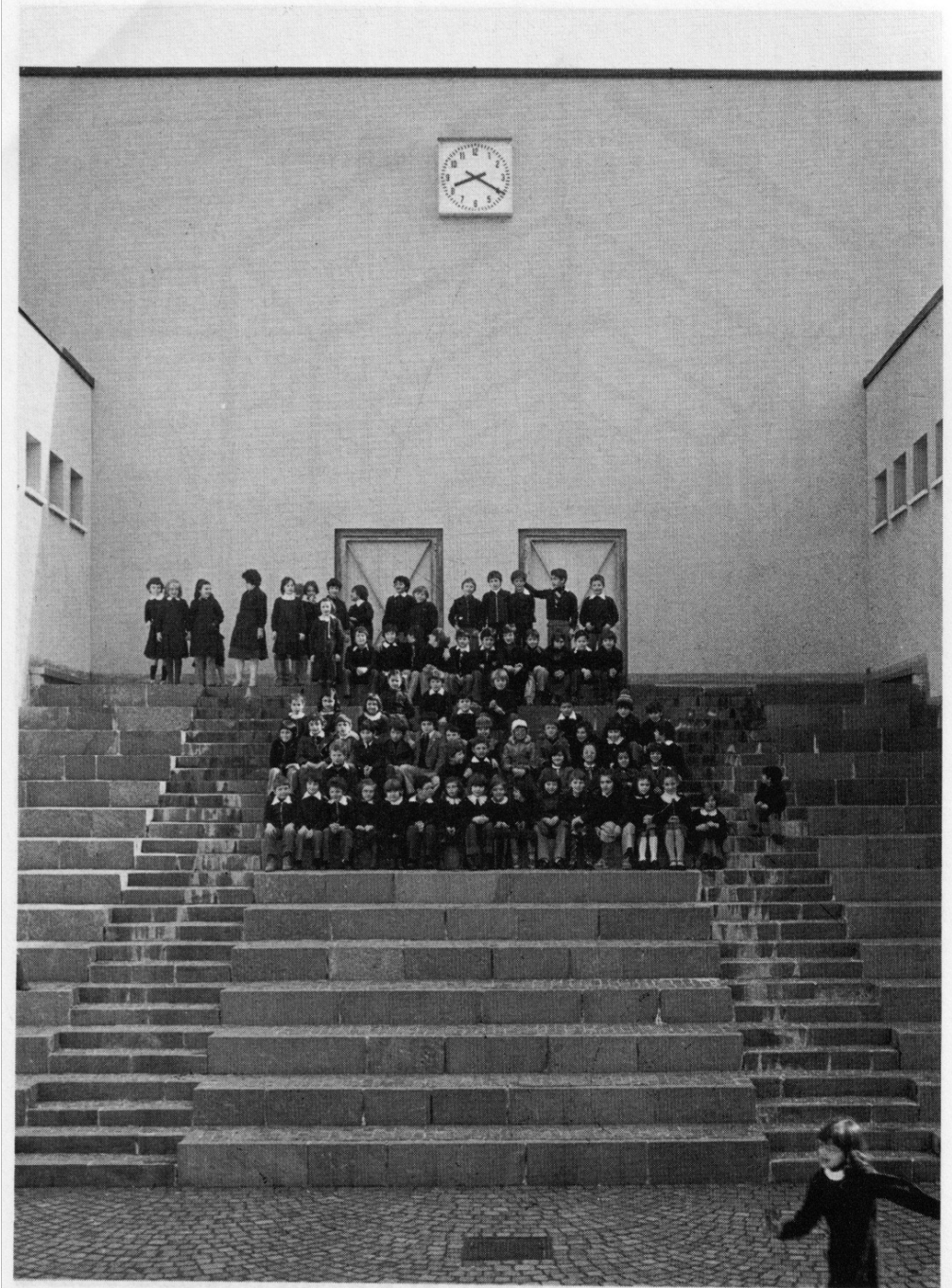


Studentenhaus Triest, Wettbewerbsentwurf,  
Aldo Rossi, 1974



Primarschule von Faniano Olona,  
Aldo Rossi, 1974

Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen

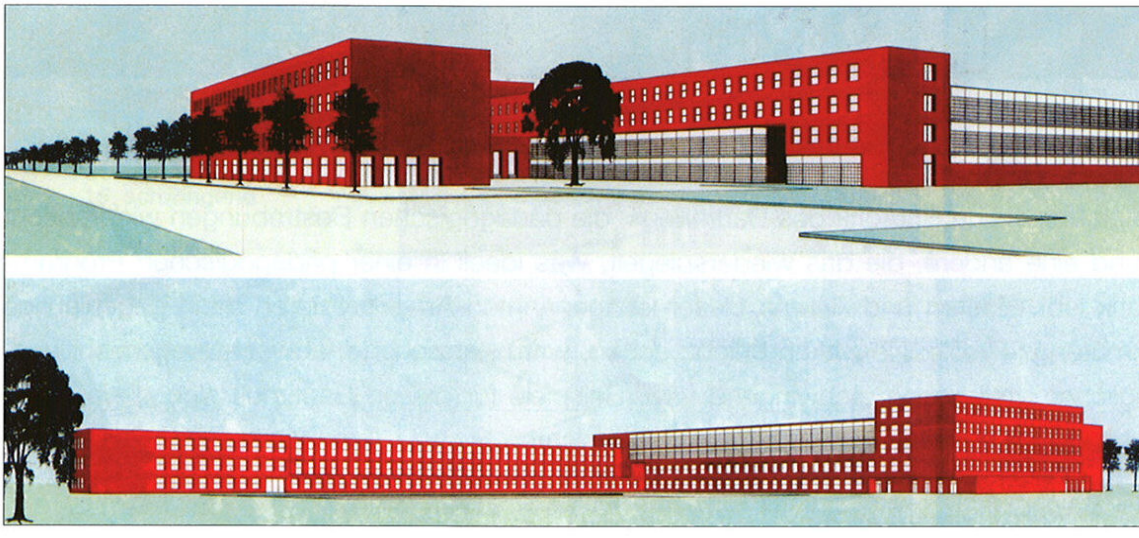


Innenhof. / Cour intérieure.

23. März. 2022

51

Urs Maurer, ArchiLecture & LearnScaping



Nebeneinander polarer Architekturströmungen im Schulbau

*„Rationales Bauen“*



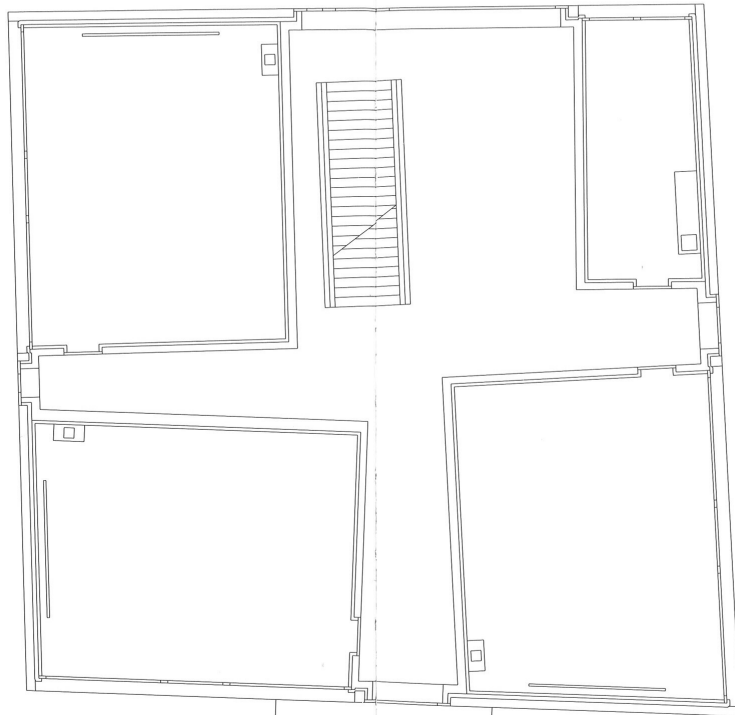
*„Organisches Bauen“*



Aussenansicht: Oberstufen-  
schulhaus Paspels, 1999

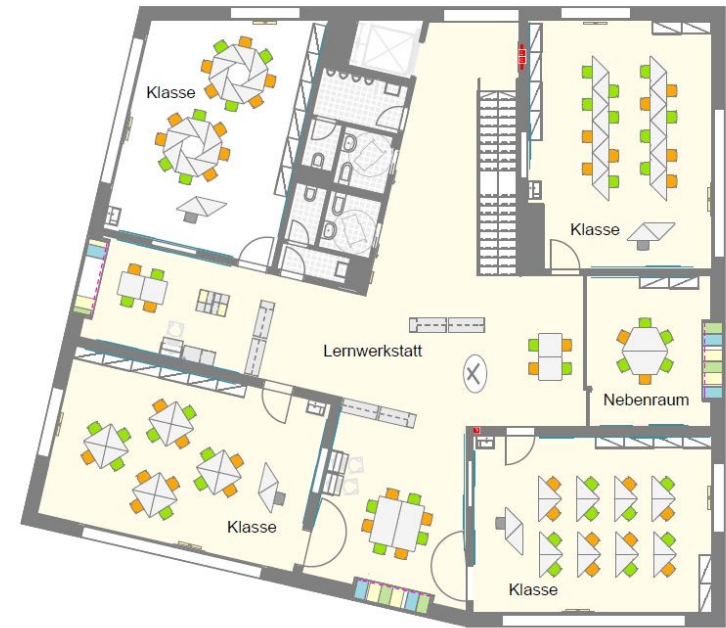


Aussenansicht: Grund-  
schulhaus Welsberg, 2009



*Publikation des Architekten:  
Valerio Olgiatti*

Obergeschoss  
Schulhaus Paspels



*Publikation des Architekten:  
Klaus Hellweger*

Obergeschoss  
Schulhaus Welsberg



*Publikation des Architekten:  
Valerio Olgiatti*

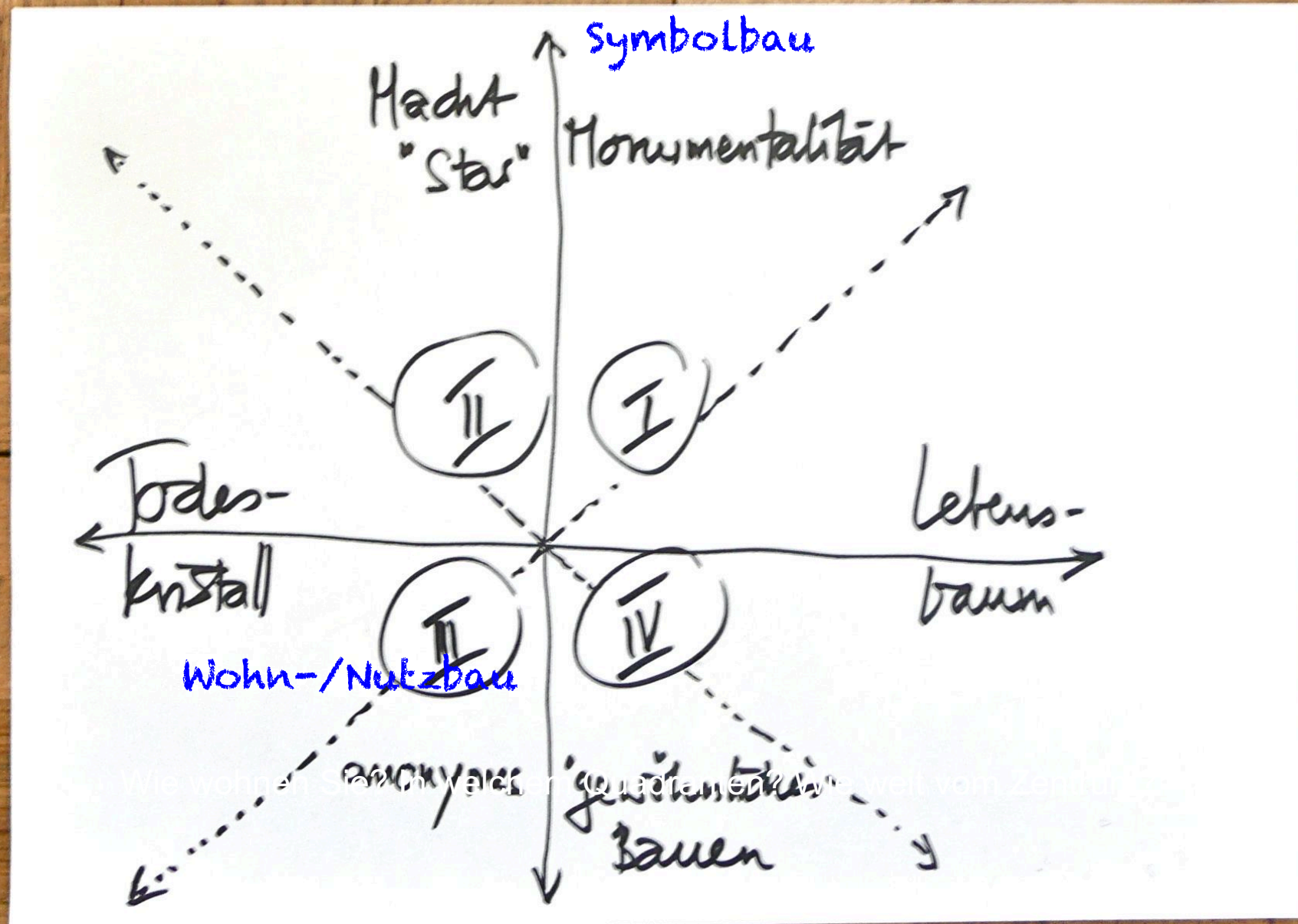
Korridor Obergeschoss  
Schulhaus Paspels



*Publikation des Architekten:  
Klaus Hellweger*

Korridor Obergeschoss  
Schulhaus Welsberg

# Übung – 2 : Wo platziere ich meine Schule ?





### *3. Schule als Entwicklungsraum*

*→ Der Raum als der 3. Pädagoge*

Bewusstseinsqualitäten  
nach **Jean Gebser**  
um **1950** geschrieben

bis ca. 5'000 v. Chr.

bis ca. 1'000 v. Chr.






bis ca. 1'500 n. Chr.

bis ca. 1950 n. Chr.

seit ca. 1950 n. Chr.

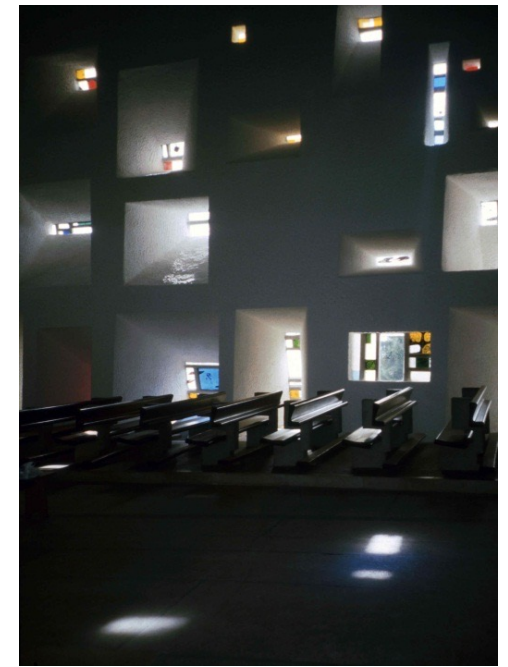
**Zeitforderung** →

**Qualitäten menschlichen Bewusstseins**

Epoche		Raumbezug
<b>Archaisches</b> Urgeschichte Jäger & Sammler	sein 	<b>Bewusstsein</b> Höhle & Nest
<b>Magisches</b> Alt-Altägypten Landwirtschaft & Viehzucht	handeln 	<b>Bewusstsein</b> Grabmal
<b>Mythisches</b> Griechenland, Rom Handwerk	fühlen  Zeit	<b>Bewusstsein</b> Skulptur / Innenraum
<b>Mental / Rationales</b> Renaissance-Moderne Wissenschaft, Mechanik	denken  Raum	<b>Bewusstsein</b> Städtebau
<b>Integrales</b> Späte Moderne, Gegenwart soziale Kunst & Spiritualität	 Bewusstsein	<b>Bewusstsein</b> Permakultur



Beispiel integraler Architektur  
Kapelle Ronchamps (1950-54)  
Architekt: Le Corbusier

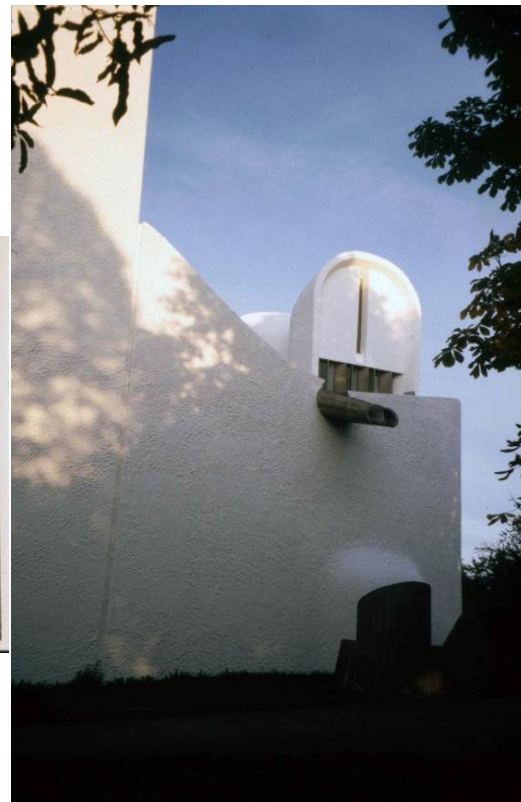


archaisch

magisch



mythisch



mental-rational



### Netzwerk Bildung & Architektur



Analogie zur Kinderentwicklung



Bewusstseinsstrukturen nach Jean Gebser

Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen

## Typus und Struktur menschlichen Bewusstseins

Wichtige Sinne  
Führende neuronale Systeme

Bezug zur Architektur

0-3 J

**archaisches Bewusstsein**  
Ebene des **Seins**  
*Tast-, Lebens-, & Geschmacksinn*  
R-System („Instinkthirn“)  
„Reptilienhirn“

sein



**Tiefschlaf**  
elementar – zyklisch  
Erde / Wasser / Luft / Feuer  
*Höhle und Nest*

3-6 J

**magisches Bewusstsein**  
Ebene der Handlung / Macht der Konzentration; Pulsschlag, Tanz und Ekstase, *Bewegungssinn*  
*Wärme- & Geruchssinn*  
Limbisches System, („Emotionshirn“)  
älteres „Säugetierhirn“

handeln



**Traum**  
Orte der Kraft, der kultischen Rituale in der Natur  
*Setzungen als Demarkationen*  
*mobile fibro-textile Flechtwerke und Grabmäler*

7-12 J

**mythisches Bewusstsein**  
Ebene der **Gefühle und Empfindungen**  
Atem, Musik und Rhythmus  
*Ton-, Gestalt- und Gleichgewichtssinn*  
Neokortex: rechte Hemisphäre (Grosshirn); jüngeres „Säugetierhirn“

fühlen



Zeit

**Tag-Traum**  
von aussen nach innen und von innen nach aussen  
Polaritäten und Atmosphäre  
*Oberfläche, Ornament, Skulptur*

13-33 J

**mental/rationales Bewusstsein**  
Ebene der Gedanken & der Kraft des Intellekts  
*Seh-, Gedanken-, Identitätssinn*  
Neokortex: linke Hemisphäre (Grosshirn) jüngeres „Säugetierhirn“

denken



Raum

**Wachzustand**  
Augen – Ästhetik  
Oberfläche, Augenschein  
*Perspektive, Axe, Aussen- & Innenraumgestaltung*

33 - 88 J

**integrales Bewusstsein**  
Ebene der freien Bewusstheit  
Imagination, Inspiration, Intuition  
*alle Sinne in bewusster Kultivierung*  
  
Präfrontalkortex (vorderer Stirnlappen)  
menschliches „Säugetierhirn“?



Bewusstsein

**Geistesgegenwart**

*Innenraum ↔ Aussenraum*  
*multi - → a - perspektivisch*  
*alle Sinne ansprechend*



Mutter

Vater *Archaisches  
Bewusstsein*

*schwimmen  
schweben*

-9-0 Monate  
C

*schmecken  
riechen  
tasten*

0-3 Jahre



'Nest'  
Haus/Gärten  
4-6 Jahre

*Magisches  
Bewusstsein*

*sich bewegen  
hüpfen  
tanzen* *hüpfen*

*entdecken  
dann überleben*

Ecke/Natur

*spielen*

Dorf/Stadt-  
quartier



7-10 Jahre

Mythisches  
Bewusstsein

11 - 14 Jahre



üben

Peer -  
group



sehen  
denken



hören  
(Geschichten/Musik)

Selbst Spiel -  
kameraden



Joseph Chilton Pearce;  
Die Magische Welt des Kindes, 1978

arbeiten

15 - 20 Jahre

abstraktes Denken

Mental-rationales  
Bewusstsein

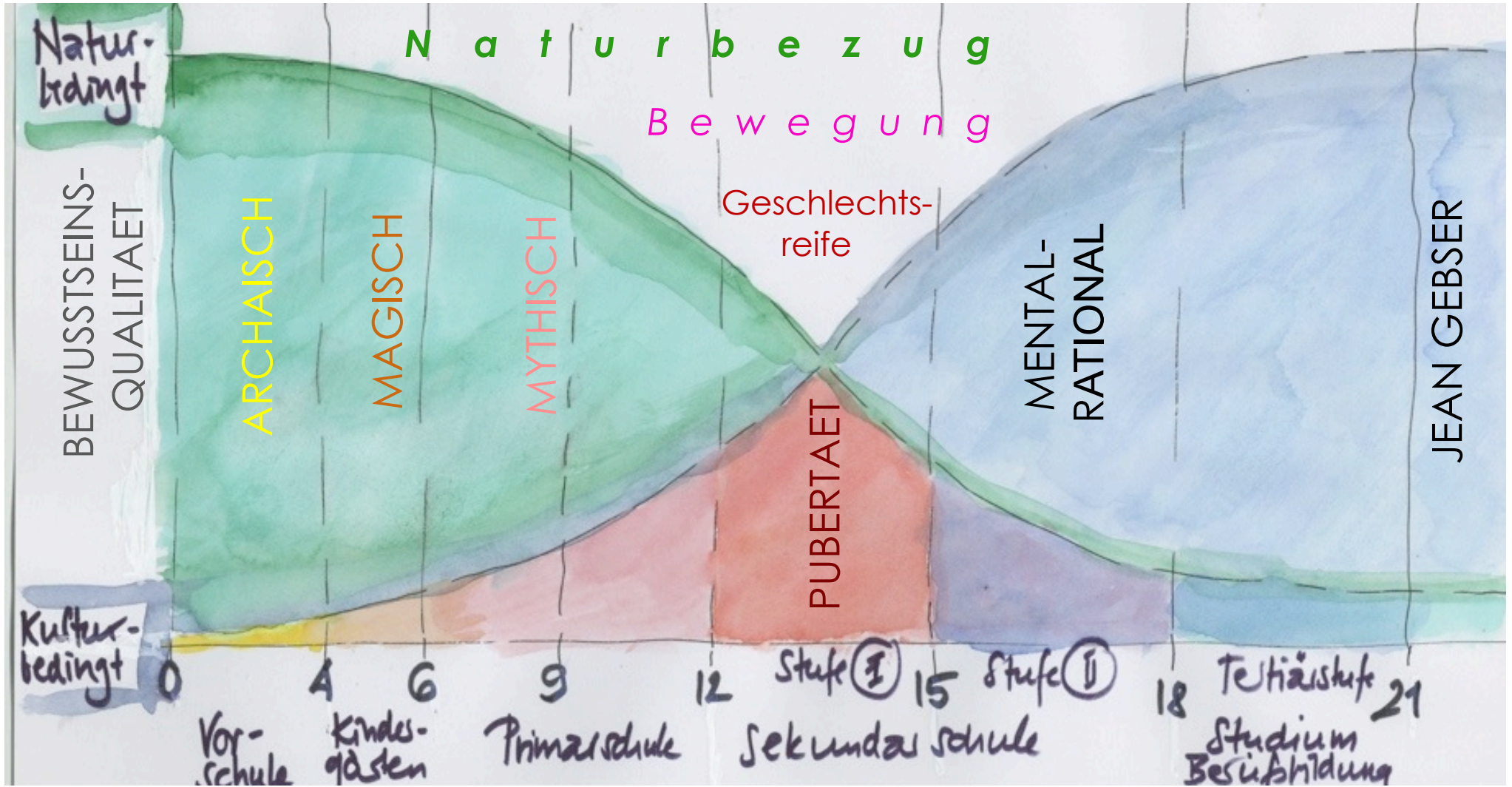
R-System  
Instinkthirn

Limbisches  
System

Neocortex:  
rechte Sphäre

Neocortex:  
linke Sphäre

Dominantes  
Hirn-System





Büro-Gründungsreise 2003

Laborschule Bielefeld, 1974





*archaisch*

*mental-rational*



*magisch*



*Viele Polaritäten: z.B. kubisch - rund*

*Büro-Gründungsreise 2003*

Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen



*mythisch, erzählerisch, viele Perspektiven*

Evangelische Gesamtschule, Gelsenkirchen 2000-04

*Schulbau-  
exkursionen  
mit Sekundar-  
schulen  
2005-2015*

nach Bürglen,  
Thurgau



Forschung &  
Entwicklung

1998 - 2007

Erneuerung der  
Fundamente, Leitbilder  
& Perspektiven  
jenseits der Moderne



*Entwicklung exemplarischer*  
***Leitbilder für Megacities***

*Quelle: Den Schulbau neu denken, fühlen und wollen;  
Dissertation, Urs Maurer, TU Eindhoven 2007*

*Elementarstufe als „Refugium“*

*Primarstufe als „Arkadien“*

*Sekundarstufe als „Polis“*

**„Es geht nicht um das Festlegen von Inhalten, die zu vermitteln sind. Es geht vielmehr um die Schaffung von Lebensbedingungen, unter denen das Richtige überhaupt erst gelernt werden kann“ (Manfred Spitzer, 2002).**

Die Nähe der Kinder und Jugendlichen zur **Natur ist durch nichts zu ersetzen.**

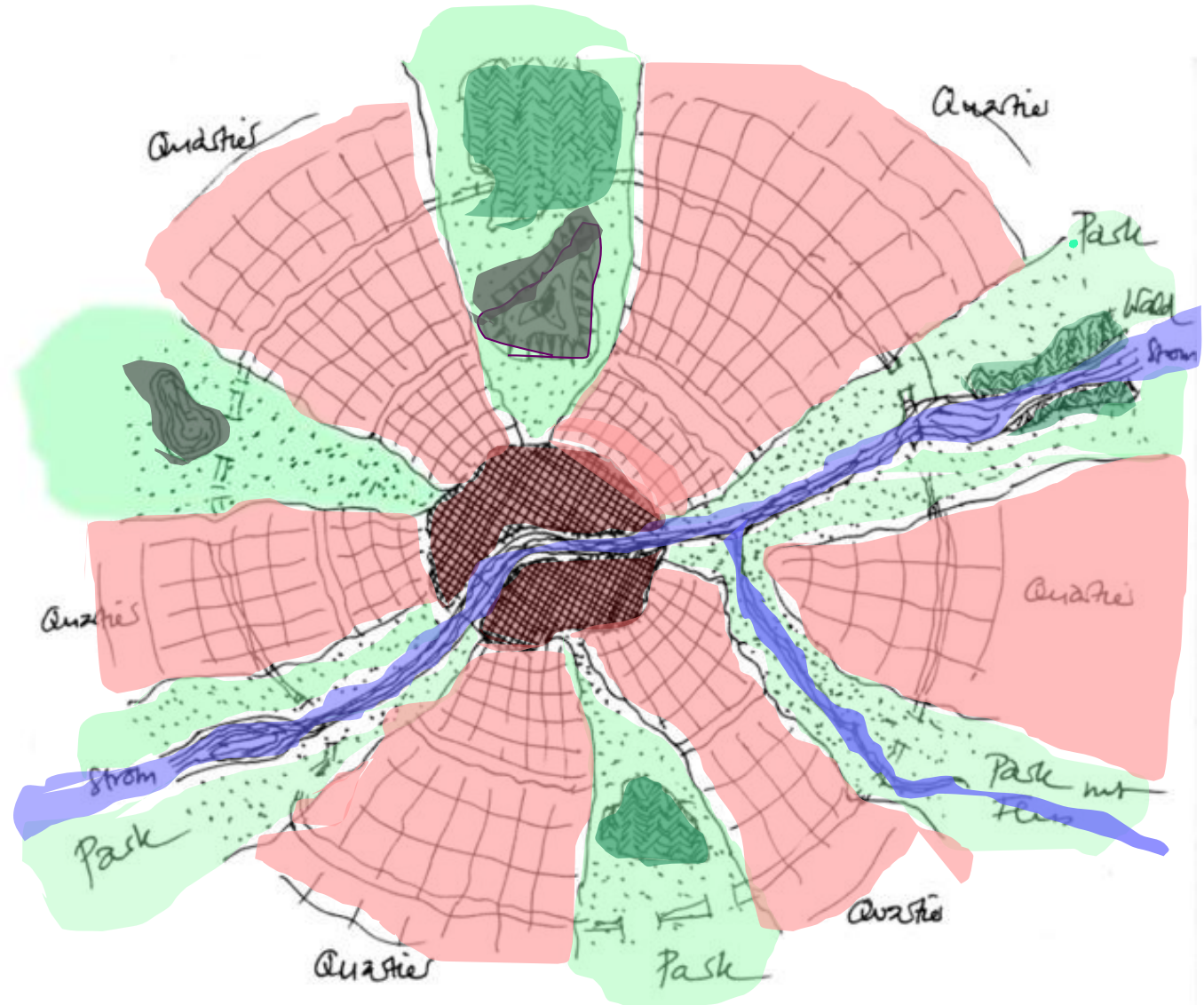
Die Kinder lieben die Natur, Sonne, Erde, Wasser, Feuer, Pflanzen, Tiere, Wald, Felsen

Rahmen-  
bedingung  
für die Leitbilder:

„Refugium“

„Arkadien“

„Polis“



Die Kinder in dieser Entwicklungsstufe leben in der unbewussten Annahme: **Die Welt ist gut**. Kinder leben in diesem Alter in ihrer **eigenen magischen Welt**. Die Entwicklung der **Sinne** erfolgt im **engen Kontakt** mit der Entwicklung der **Grobmotorik** und am effektivsten **im instinktgesteuerten Umgang mit den Elementen in der Natur**.



Elementarstufe  
ca. 4 -7 Jahre  
als „**Refugium**“









*Elementarstufe als  
„Refugium“*

Leitbild:  
„Refugium“



Kindergarten in Tokio  
3 – 5 Jahre, 560 Kinder  
35 Kindergärtnerinnen  
Tezuka architects,  
Tokio 2007



Den Schulbau neu denken, füh

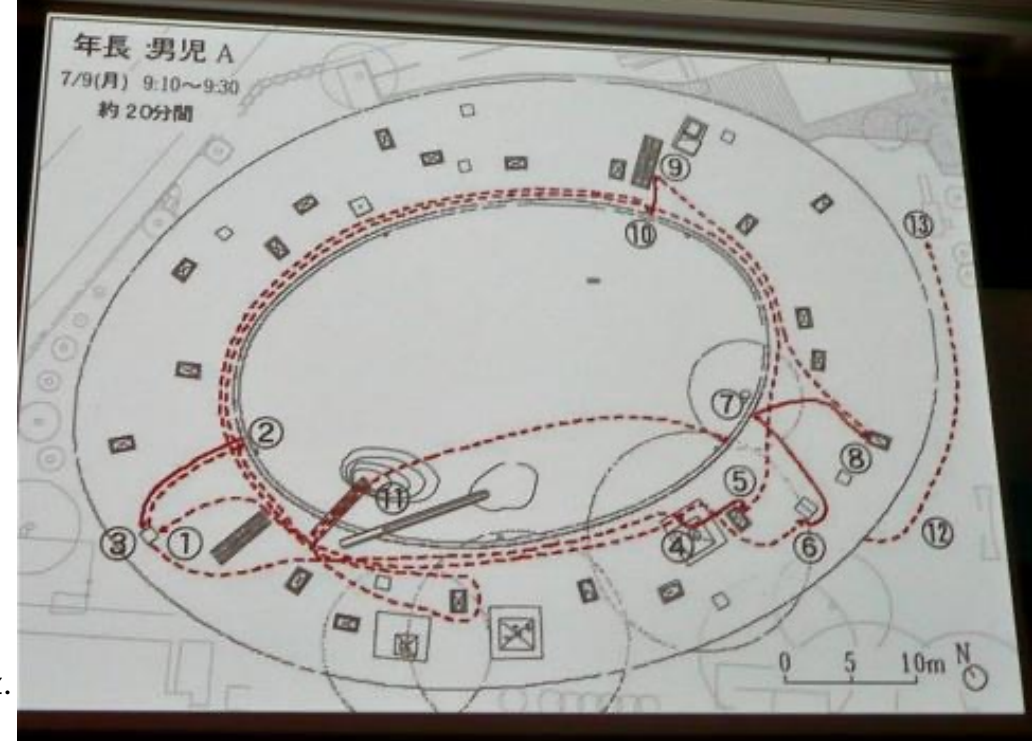
learnScaping

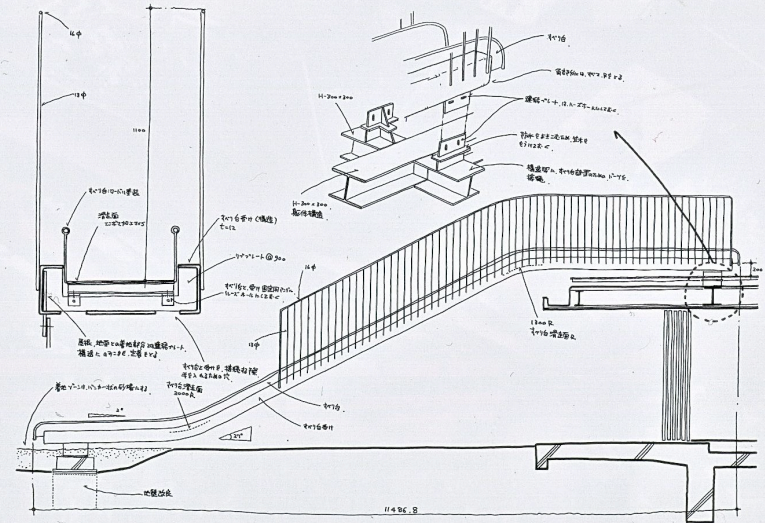


Dachlandschaft  
als Element  
und als „Refugium“



Typischer Weg eines  
Kindes während 15 Min.

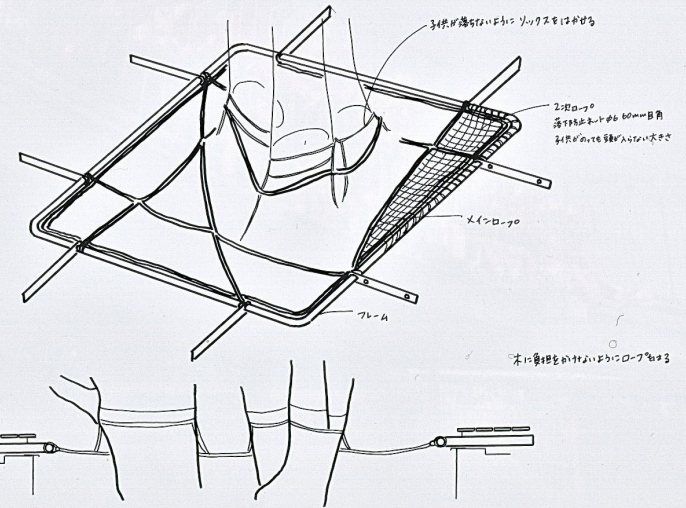




The stairs have been shortened by making mounds.

マウンドをつくって階段を短くしている。





Children gather at the places where nets have been stretched around the trees. These are ideal play areas for children.

木の間にはネットを張り巡らしたところに子どもたちが集まる。  
子どもの絶好の遊び場となる。





*4. Architektur als 3. & 4. Haut  
des Menschen (Haut &  
Kleidung als 1. & 2. Haut);*

*Innenraum und Möblierung  
als Nutzer mitgestalten*



Innere Oberflächen



Holz oder Beton (+ Ritalin)?



Um 5-6 pro Min. niedrigere Herzfrequenz bei Holz



*Lehmbau mit Kindern einer dritten Klasse*



# Lagerplatz 24

Heinrich  
Landschaftsarchitektur 4. OG

iljos Lichtgestaltung  
grauspecht farbgestaltung 4. OG

Anja Hürlimann video-geschichten  
Sascha Völki visuelle Konzepte 4. OG

Anja Egy Text und Journalismus  
4. OG

bsw architekten gmbh  
urs wildberger, dipl. architekt reg a sia swb 3. OG

Stiftung Netzwerk  
Jobbus/Garage 3. OG

aundb bauphysik gmbh  
paul schellenberg, dipl. architekt htl fh sia 3. OG

heimarchitektur  
valeri heim, dipl. architekt eth sia 3. OG

NIKOLLA ARCHITEKTEN  
3. OG

IdeenRaum  
2. OG

Diversity Job Group  
2. OG

My Online Marketing  
2. OG

ZHAW  
Gebäude MZ 1. OG

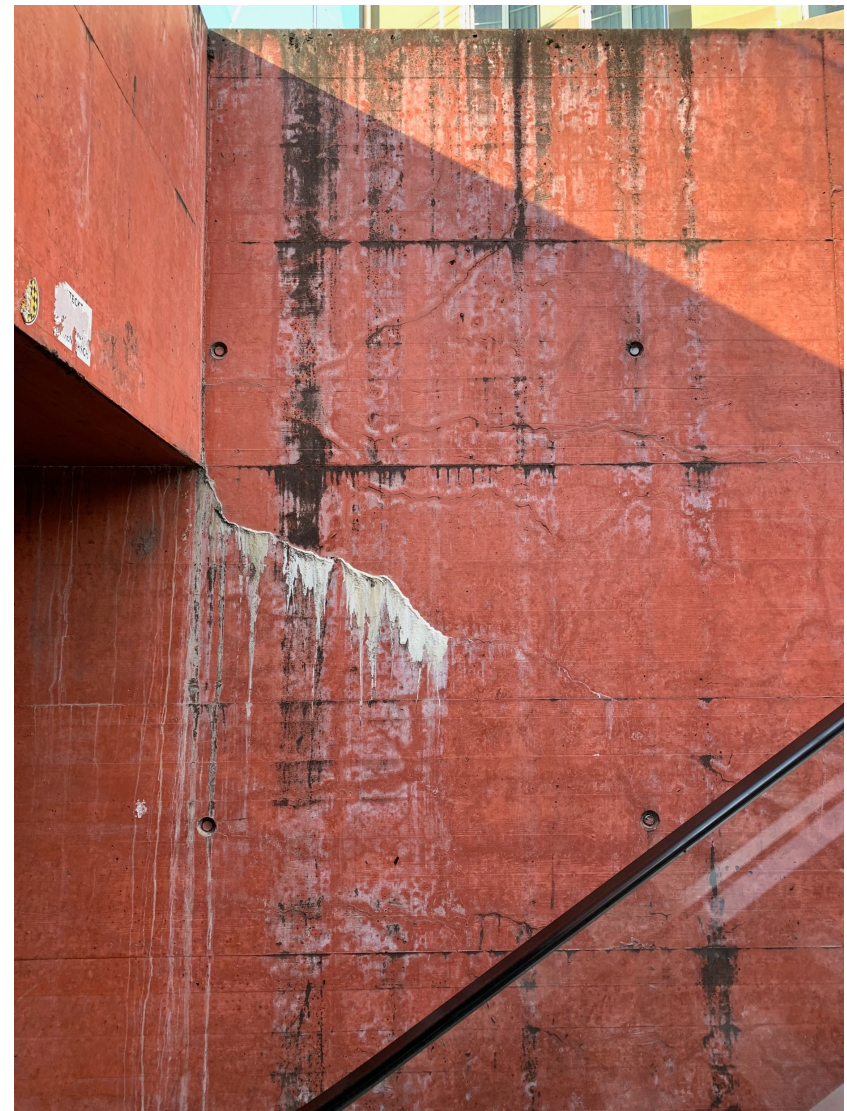
ZHAW  
Gebäude MZ 1. OG

ZHAW  
Gebäude MZ EG

ZHAW  
Gebäude MZ ZG

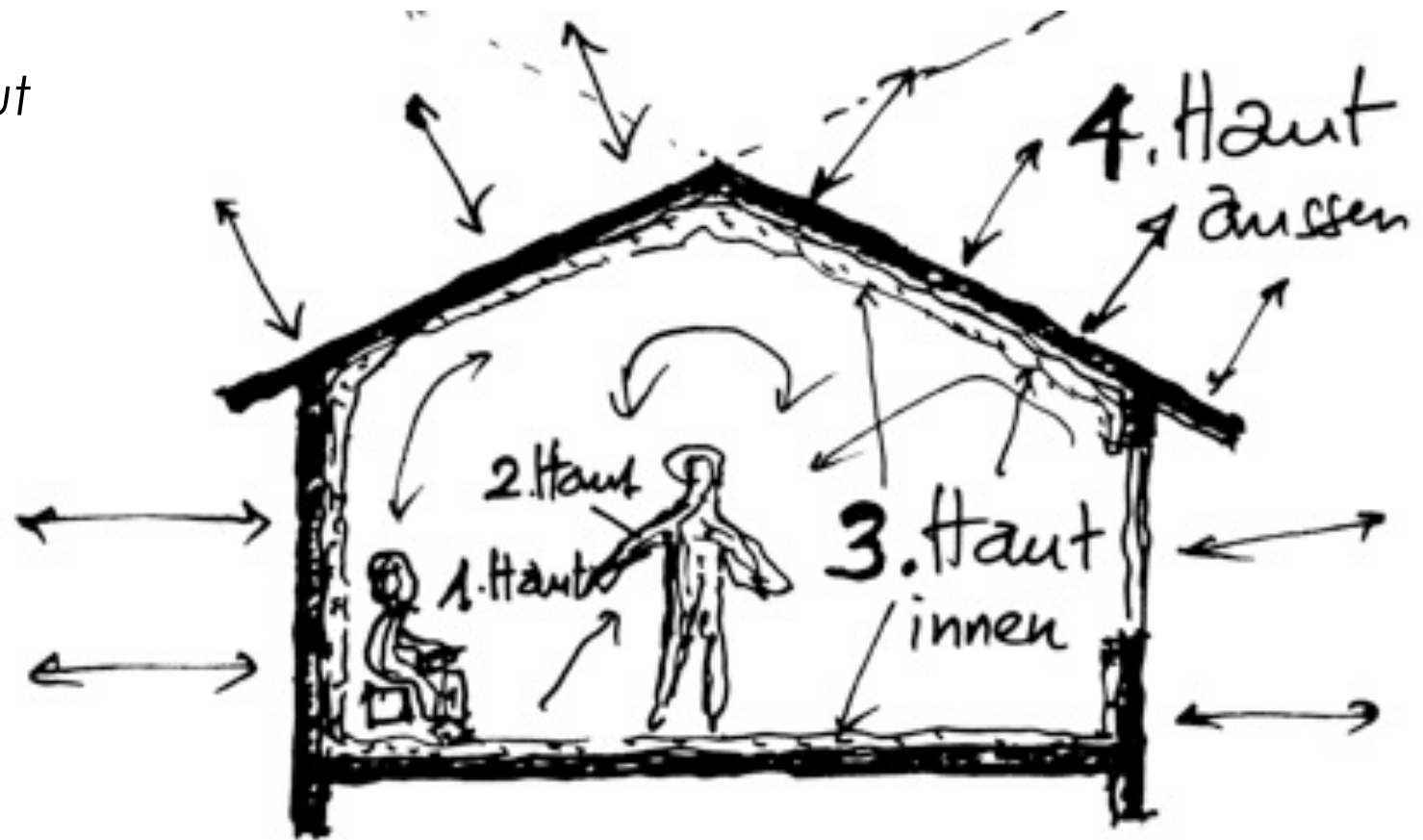


Eine lebensnähere & erzählerischere Ästhetik



## Eine lebensnähere & erzählerische Ästhetik

Das Haus als  
3. und 4. Haut



Ansatz zur Friedensstiftung:

4. Haut: Hoheitsgebiet der Architekten/Fachplaner

3. Haut: Hoheitsgebiet der Nutzer und Betreiber (Hauswarte!)







*Was wir zuviel haben,  
haben andere zuwenig.*

*Wir leiden am Zuviel,  
sie leiden am Zuwenig.*

*Wir brauchen (auch) eine zivile Abrüstung,  
(neben der militärischen),  
**Low-Tech** anstatt High-Tech in Basisstufengebäuden.*

→ *Bewusster Verzicht auf (technischen)  
Komfort zugunsten einer Schule z.B. in Afrika;  
**SNBS-Label** für Bildungsbauten anstatt Minergie-P / A.*

→ *Bewusste Einsparung von **1.5 % der Baukosten**  
zugunsten einer Partnerschule z.B. in Afrika*



[info@schulbau.org](mailto:info@schulbau.org)

Danke für die  
Aufmerksamkeit !

Dr. Urs Maurer, ArchiLecture & LearnScaping