



Kanton Zürich  
Baudirektion  
Hochbauamt

**Bildungszentrum Zürichsee  
Sanierung und Erweiterung  
Studienauftrag Kunst am Bau  
Bericht des Beurteilungsgremiums**

**Nino Baumgartner  
Brigitte Dätwyler  
Patrick Graf  
Lena Maria Thüring**



Zürich, 29. März 2021

**Bildungszentrum Zürichsee  
Sanierung und Erweiterung  
Studienauftrag Kunst am Bau  
Bericht des Beurteilungsgremiums**

### 3

#### Grundlagen

Auftraggeberin und Gegenstand des Studienauftrags  
Projektbeschreibung des Alt- und Neubaus des Bildungszentrums Zürichsee  
Das Bildungszentrum Zürichsee  
Ziel des Kunst-am-Bau-Studienauftrags

### 5

#### Verfahren

Beurteilungsgremium  
Koordination des Verfahrens und Vorprüfung  
Teilnehmer/-innen  
Budget und Entschädigung  
Beurteilungskriterien

### 6

#### Beurteilung der Eingaben

Jurierung  
Beurteilung/Empfehlung  
Würdigung und Dank

### 9

#### Genehmigung

### 10

#### Projektbeschreibungen

Nino Baumgartner, Zürich  
Brigitte Dätwyler, Zürich  
Patrick Graf, Zürich  
Lena Maria Thüning, Zürich

# Grundlagen

## Auftraggeberin und Gegenstand des Studienauftrags

Das Hochbauamt des Kantons Zürich veranstaltet einen Studienauftrag auf Einladung für die künstlerische Ausgestaltung des Alt- und Neubaus des Bildungszentrums Zürichsee (BZZ). Die Nutzerschaft ist das Bildungszentrum Zürichsee, Horgen, die Bauherrschaft ist der Kanton Zürich. Die Federführung und Projektleitung liegen beim Hochbauamt des Kantons Zürich (HBA). Der Entwurf und die Ausführungsplanung des Projekts erfolgte durch die Berger+Schmidlin AG, Zürich. Die Ausführung und Fertigstellung obliegt dem Architekturbüro Jonas Wüest Architekten, Zürich.

## Projektbeschreibung des Alt- und Neubaus des Bildungszentrums Zürichsee

Das 1970 erstellte Gebäude wird umfassend instand gesetzt, um die zeitgemässen Anforderungen an Fassade, Brandschutz, Technik, Erdbebensicherheit wie auch Bedürfnisse eines modernen Schulbetriebs erfüllen zu können. Mit der Erweiterung, die als Anbau konzipiert ist, werden dringend benötigte Unterrichtszimmer und eine Dreifachturnhalle bereitgestellt. Der Bau der Dreifachturnhalle ermöglicht die Umsetzung des bundesgesetzlich vorgeschriebenen, obligatorischen Turn- und Sportunterrichts. Nebst der Schaffung der Dreifachturnhalle und der Behebung der Raumknappheit werden mit der Erweiterung zusätzliche Flächen für den Berufsfachschulunterricht geschaffen.

Dem Gestaltungsplan folgend, ergänzt der Erweiterungsbau als letztes zu realisierendes Gebäudevolumen an dieser Stelle die städtebauliche Situation und verschmilzt mit dem bestehenden Schulgebäude zu einem Gesamtvolumen, welches die Lücke in der prominenten Strassenfront schliesst. Der neue, grosszügige Haupteingang des BZZ liegt näher Richtung Ortszentrum Horgen, unmittelbar beim Verkehrskreisel und beim Fussgängerstreifen.

Das Projekt spielt auf verschiedenen Ebenen mit dem Thema Verschränkung: der Verschränkung vom denkmalgeschützten Alt- und Neubau in Grundriss und Volumetrie sowie der Verschränkung von Innen- und Aussenraum im Sockelgeschoss. Das transparent gehaltene Erdgeschoss mit offen angeordneter Cafeteria schafft eine der Schule angemessene Eingangssituation und verbindet den öffentlichen Raum der Seestrasse mit dem rückwärtigen Schulhof.

## Das Bildungszentrum Zürichsee

Das Bildungszentrum Zürichsee ist eine führende kantonale Institution mit anerkannten Angeboten, Kursen und Lehrgängen von der Berufsbildung mit EFZ oder EBA Abschluss bis zur Höheren Weiterbildung. Die Weiterbildung fokussiert sich auf den Bereich Wirtschaft. Das BZZ bietet diverse Lehrgänge und Kurse in der berufsorientierten Weiterbildung an. Jährlich besuchen über tausend Teilnehmende die Weiterbildungsangebote. Im Bereich Wirtschaft bildet die Handelsschule mit Anschlussausbildungen die Basis. Dieser Lehrgang ermöglicht einen Einstieg ins Büro. Wer bereits eine berufliche Ausbildung im kaufmännischen Bereich hat oder entsprechende Berufserfahrung mitbringt, kann sich zur Sachbearbeiterin/zum Sachbearbeiter mit einem anerkannten Abschluss weiterbilden. Das Angebot besteht aus Lehrgängen im Rechnungswesen, Personalwesen, Marketing und Verkauf, in der Immobilien-Bewirtschaftung sowie in den Sozialversicherungen. Das Bildungszentrum Zürichsee bildet Lernende mit und ohne Berufsmaturität im KV-Bereich, in Mediamatik, Informatik und Betreuung aus.

Durch die Erweiterung des Schulgebäudes in Horgen wird sich die heutige Berufsfachschule wandeln. Die Schülerschaft wird von heute knapp 1400 auf rund 1900 Lernende steigen. Die Berufsgruppen wie Detailhandel, Elektroinstallateure oder Recycling finden an anderen Schulen ihren Platz. Im Bildungszentrum Zürichsee verbleiben die bisherigen Berufsgruppen, die sich jedoch heute vielmehr in einem digitalen Arbeitsfeld behaupten müssen. Applikationsentwickler und Mediamatiker sind heute gefragte Berufe. Aufgrund des generellen Strukturwandels in den Berufsfachschulen wird eine ganz neue Berufsgruppe in Horgen einziehen. Ein Teil der Lernenden Fachpersonen Betreuung Kind der Berufsfachschule Winterthur wird nach Horgen ziehen. Somit werden in Zukunft rund 800 FaBe-Lernende einen Kontrast bilden zu den anderen Berufen im Bildungszentrum Horgen. Anders als die Lernenden der technischen Berufen, die aus dem ganzen Kanton Zürich nach Horgen zur Ausbildung reisen, kommen die FaBe-Lernenden aus der näheren Umgebung der Seegemeinden.

Das Bildungszentrum Zürichsee besteht heute aus drei Standorten, die zu zwei zusammengefasst werden. In Horgen steht das Mutterhaus. An der gegenüberliegenden Seeseite in Stäfa befindet sich der zweite Standort, der in den kommenden Jahren ebenfalls umgebaut und nach Uetikon verlegt wird.

Das neue Bildungszentrum in Horgen entspricht in seiner Bauweise «Alt/Neu» und seiner offenen und transparenten Bauweise der Geschichte und den Werten der Schule, die gegenüber den gesellschaftlichen Entwicklungen offen bleiben muss, um attraktive und zukunftsweisende Ausbildungen anzubieten.

### **Ziel des Kunst-am-Bau-Studienauftrags**

Kunst am Bau ist heute mehr als blosser Dekoration für die Architektur und Künstlerinnen und Künstler. Erfolgreiche Kunst am Bau reflektiert das Gebäude und seine Funktion; sie dient als ästhetische Kontrastierung und schafft es, die Nutzerinnen und Nutzer intellektuell herauszufordern, ohne dabei gesellschaftliche Fragen ausser Acht zu lassen. Wenn wir künftig Kunst am Bau als einen gemeinsamen Prozess denken wollen, dann müssen wir die Bedingungen, unter denen eine Auseinandersetzung mit Kunst stattfinden kann, auf aktive Art und Weise mitgestalten. Anstatt von «Kunst am Bau» zu reden sollte von einer «Kunst für den und mit dem Menschen» ausgegangen werden. Der primäre Fokus lag bei dieser Ausschreibung nicht auf dem fertigen Kunstwerk, sondern auf dem Austausch und Dialog mit der Nutzerschaft.

Zwei Jahre lang wurde, abgestützt auf obige Überlegungen, der gesamte Kunst-am-Bau-Prozess für den Gesamtbau des Bildungszentrums Zürichsee – von der Ausschreibung über die Jurierung bis hin zur Realisierung des Kunstwerks – zur Disposition gestellt und neu gedacht. Schülerinnen und Schüler der Berufsschule wurden eingeladen, in Workshops mit einer/einem oder mehreren Kunstvermittlerinnen und Kunstvermittlern die einzelnen Schritte des Findungsprozesses zu untersuchen sowie Möglichkeiten der künstlerischen Mitgestaltung und Mitbestimmung zu finden und zu diskutieren. Kunstvermittlung trat dabei nicht einfach als zusätzliches Bildungsangebot auf, sondern definierte sich selbst als Teil der Kunst; im Sinne einer sozialen Praxis, die Räume öffnet und gemeinschaftliches Arbeiten und ästhetische Erfahrungen möglich macht.

Die gewonnenen Erkenntnisse aus der Schülerschaft wie aber auch vonseiten der Lehrpersonen und Verwaltungsmitarbeitenden sollten Basis sein für den eigentlichen Kunst-am-Bau-Studienauftrag. Zusätzlich zur Expertenmeinung soll auch die Meinung der Nutzerschaft eine Plattform erhalten. Das Kunstwerk für den Gesamtbau soll damit breit abgestützt und im Schulalltag gut verankert sein. Die Jury verstand das gesuchte Kunst-am-Bau-Objekt als zeitgenössischen künstlerischen Kommentar zum Gebäude und zu seiner Nutzerschaft. Das zu realisierende Kunstwerk steht nicht in Konkurrenz mit dem Bau, sondern tritt in einen Dialog mit dessen Materialisierung, seiner Geschichte, greift seine Eigenheiten auf und reflektiert diese. Vorstellbar waren Interventionen, die auf einer immateriellen Ebene in den Schulalltag eingreifen, Arbeiten, die einen partizipativen Charakter besitzen, bis zu eher klassischen Interventionen in den Medien Malerei und Skulptur. Der Jury war es wichtig, dass das Bestreben des ersten Teils des Kunst-am-Bau-Projekts in die Überlegungen der Projektvorschläge einfließt. Gewünscht war ein partizipatives Kunstobjekt, welches den gesellschaftlichen Zusammenhalt nicht nur unter den Schülerinnen und Schülern, sondern der gesamten Schulgemeinschaft fördert. Ein Kunstobjekt, welches als Ort des Zusammenkommens, als Ort des Diskurses und der Reflektion dient. Das Ziel war eine Interaktion zwischen dem Kunstwerk und der Betrachterin/dem Betrachter, die aus der passiven Rolle treten und mit dem Werk aktiv interagieren.

Die Jury begutachtete die eingereichten Projekte hinsichtlich ihres ästhetischen Ausdrucks, ihrer Sinnfälligkeit für den jeweiligen Ort und ihrer Integration in die architektonische Gesamtanlage. Die Kunstwerke sollten eine eigenständige und starke Bildsprache sprechen, die jedoch mit den spezifischen Eigenschaften der Nutzung mental korrespondiert.

## Verfahren

### Beurteilungsgremium

#### Stimmberechtigte Jurymitglieder

Patrick Wetter	BD, HBA, Abteilungsleitung (Juryvorsitz)
Alexandra Blättler	Vertreterin Kulturkommission Kanton Zürich
Patrick Heeb	Bildungszentrum Zürichsee, Rektor
Hans Jörg Höhener	BI, MBA
Tanja Scartazzini	BD, HBA, Fachstelle Kunstsammlung, Leiterin
Jonas Wüest	Jonas Wüest Architekten, Zürich

#### Beratende Jurymitglieder ohne Stimmrecht

Nadja Baldini	Externe Kunstsachverständige
Myriam Bernauer	BI/GS, Projektleiterin Immobilien
Anja Green	BD, HBA, Projektleiterin
Tamara Schubiger	Jonas Wüest Architekten, Zürich

#### Koordination des Verfahrens

Anja Green	BD, HBA, Projektleiterin
Tanja Scartazzini	BD, HBA, Fachstelle Kunstsammlung, Leiterin

#### Teilnehmer/-innen

Nino Baumgartner, Zürich  
Brigitte Dätwyler, Zürich  
Patrick Graf, Zürich  
Lena Maria Thüring, Zürich

#### Budget und Entschädigung

Für das frist- und programmgerechte Einreichen eines beurteilungsfähigen Beitrags wurde eine Entschädigung von Fr. 3000 (inkl. MWST) ausbezahlt. Für die Weiterbearbeitung erhielten die Teilnehmer/-innen je Fr. 1000 (inkl. MWST).

Insgesamt standen für die Realisierung des Kunst-am-Bau-Projekts Fr. 170 000 (inkl. MWST) zur Verfügung. Mit der Projektentschädigung und der Realisierungssumme mussten sämtliche Aufwendungen, insbesondere Honorar, Realisierungskosten, Reisespesen, allfälliger Aufenthalt in der Schweiz, Aufträge an Dritte usw. abgedeckt werden.

#### Beurteilungskriterien

Die folgenden Kriterien mussten erfüllt werden, wobei sie in der Reihenfolge der folgenden Auflistung ins Gewicht fielen:

- Künstlerische Einschätzung, ästhetischer Ausdruck
- Sinnfälligkeit für den Ort
- Integration und Dialog mit der Architektur
- Eigenständige, starke Bildsprache
- Technische Realisierbarkeit
- Budget

# Beurteilung der Eingaben

## Jurierung

Auf Basis des kuratorischen Konzepts von Nadja Baldini, einer externen Kunstsachverständigen, wurden vier Kunstschaffende zu diesem Studienauftrag eingeladen.

Die Vorprüfung der eingereichten Projekte wurde von der Fachstelle Kunstsammlung sowie der Projektleitung im Hochbauamt durchgeführt. Sämtliche Beiträge wurden rechtzeitig und vollständig eingereicht.

Die stimmberechtigten Mitglieder der Jury versammelten sich am Montag, 25. Januar 2021, zur beschlussfähigen Beurteilung der eingereichten Vorschläge. Aufgrund der aktuellen Covid-19-Regelungen wurden die Jurysitzung und die einzelnen Präsentationen per Videokonferenz durchgeführt. Patrick Wetter eröffnete als Vorsitzender der Jury die Sitzung mit dem Hinweis auf die zu beachtende Vertraulichkeit. Nach der Abnahme der Vorprüfung beschloss die Jury einstimmig, alle Projekte zur Beurteilung zuzulassen und damit die Entschädigung von Fr. 3000 (inkl. MWST) gemäss Programm des Studienauftrags zu vergeben.

Während jeweils zwanzig Minuten legten die eingeladenen Künstlerinnen und Künstler ihre Projekte anhand von vorbereiteten digitalen Präsentationen im Detail dar. Die Jury hatte nach den Erläuterungen Gelegenheit für Verständnisfragen. In der darauf folgenden Diskussionsrunde wurde ersichtlich, dass die eingeladenen Kunstschaffenden auf die komplexe Fragestellung des Kunst-am-Bau-Programms mit gut reflektierten und attraktiven Projekten reagiert haben.

Nach einer Gegenüberstellung der Arbeiten beschloss die Jury, die vier Eingaben detailliert und ausführlich zu besprechen und kritisch zu würdigen. In mehreren Wertungsrunden wurden die Ansprüche, die an ein Kunst-am-Bau-Werk für das Bildungszentrum Zürichsee zu stellen sind, eingehend erörtert und mit den Eingaben abgeglichen. Trotz intensiver Diskussion konnte die Jury jedoch an dieser zweiten Jurysitzung keine Einigung finden. Das Projekt «Shortcuts» von Nino Baumgartner empfand die Jury als bereits sehr klar strukturiert und in sich abgeschlossen, aber vom Konzept her nicht passend für die BZZ. Die Jury beschloss deshalb, Patrick Graf, Lena Maria Thüring und Brigitte Dätwyler mit der Weiterbearbeitung ihrer Projekte nochmals zu beauftragen.

Den Künstlerinnen und Künstlern wurde genügend Zeit eingeräumt, um die spezifischen Fragen der Jury zu beantworten und die künstlerischen Interventionen bezüglich Inhalt, Materialität und Machbarkeit nochmals zu schärfen. Alle drei Kunstschaffenden nahmen die Gelegenheit wahr, die formulierten Fragen und Rückmeldungen der Jury zu beantworten sowie ihre Projekte ein weiteres Mal persönlich zu präsentieren. Die Jury traf sich am 29. März 2021 wiederum per Videokonferenz zu den Präsentationen der drei Künstlerinnen und Künstler. In dieser zweiten Runde wurden vermehrt auch inhaltliche Themen erörtert und diskutiert. Es zeigte sich, dass alle drei Projekte durch die Überarbeitung an Klarheit und Präzision gewannen und die Jury an dieser zweiten Sitzung zu einer Entscheidung fand.

## Beurteilung/Empfehlung

Die Jury beschloss nach intensiver Diskussion und gestützt auf das Programm des Studienauftrags, den Entwurf «Soldevia 2 – ein Handyspiel für die BZZ» des Künstlers Patrick Graf zu realisieren. Die Begründungen sowie Empfehlungen zu den einzelnen Beiträgen finden sich in den jeweiligen Projektbeschreibungen.

### **Würdigung und Dank**

Die Jury würdigt den grossen Einfallsreichtum der einzelnen Beiträge, anerkennt die Vielfalt und die präzise Ausarbeitung der eingereichten Projekte und lobt im Speziellen den aufmerksamen Umgang mit der architektonischen Situation von Alt- und Erweiterungsbau. Insbesondere würdigt die Jury die Auseinandersetzung mit dem vorangegangenen Kunstvermittlungsprojekt, das in jedem einzelnen Vorschlag aufgenommen und sehr überraschend weiterentwickelt wurde. Sie bedankt sich bei allen Künstlerinnen und Künstlern für ihr grosses Engagement, ihre gezielte Auseinandersetzung mit der Aufgabe und für die interessanten, sehr inspirierenden Projektvorschläge. Sie schätzt besonders, dass die drei Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Chance für eine Weiterbearbeitung wahrnahmen. Die Jury ist sich bewusst, welchen Aufwand dies für alle bedeutete, und sie bedankt sich für diesen Effort, der sich zugunsten einer fundierten Diskussion lohnte, sehr. Die hohe Qualität der Projekte ermöglichte einen äusserst fruchtbaren Dialog und damit einen gut abgestützten Entscheid.



# Genehmigung

## Beurteilungsgremium

### Stimmberechtigte Mitglieder der Jury



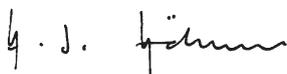
Patrick Wetter  
BD, HBA, Abteilungsleitung (Juryvorsitz)



Alexandra Blättler  
Vertreterin Kulturkommission Kanton Zürich



Patrick Heeb  
Bildungszentrum Zürichsee, Rektor



Hans Jörg Höhener  
BI, MBA



Tanja Scartazzini  
BD, HBA, Kunstsammlung, Fachstellenleiterin



Jonas Wüest  
Jonas Wüest Architekten, Zürich

### Beratende Mitglieder der Jury



Nadja Baldini  
Externe Kunstsachverständige



Myriam Bernauer  
BI/GS, Projektleiterin Immobilien



Anja Green  
BD, HBA, Projektleiterin



Tamara Schubiger  
Jonas Wüest Architekten, Zürich

Zürich, 29. März 2021

Die in den Projektbeschreibungen wiedergegebenen Zitate stammen aus den von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eingereichten Erläuterungsberichten.

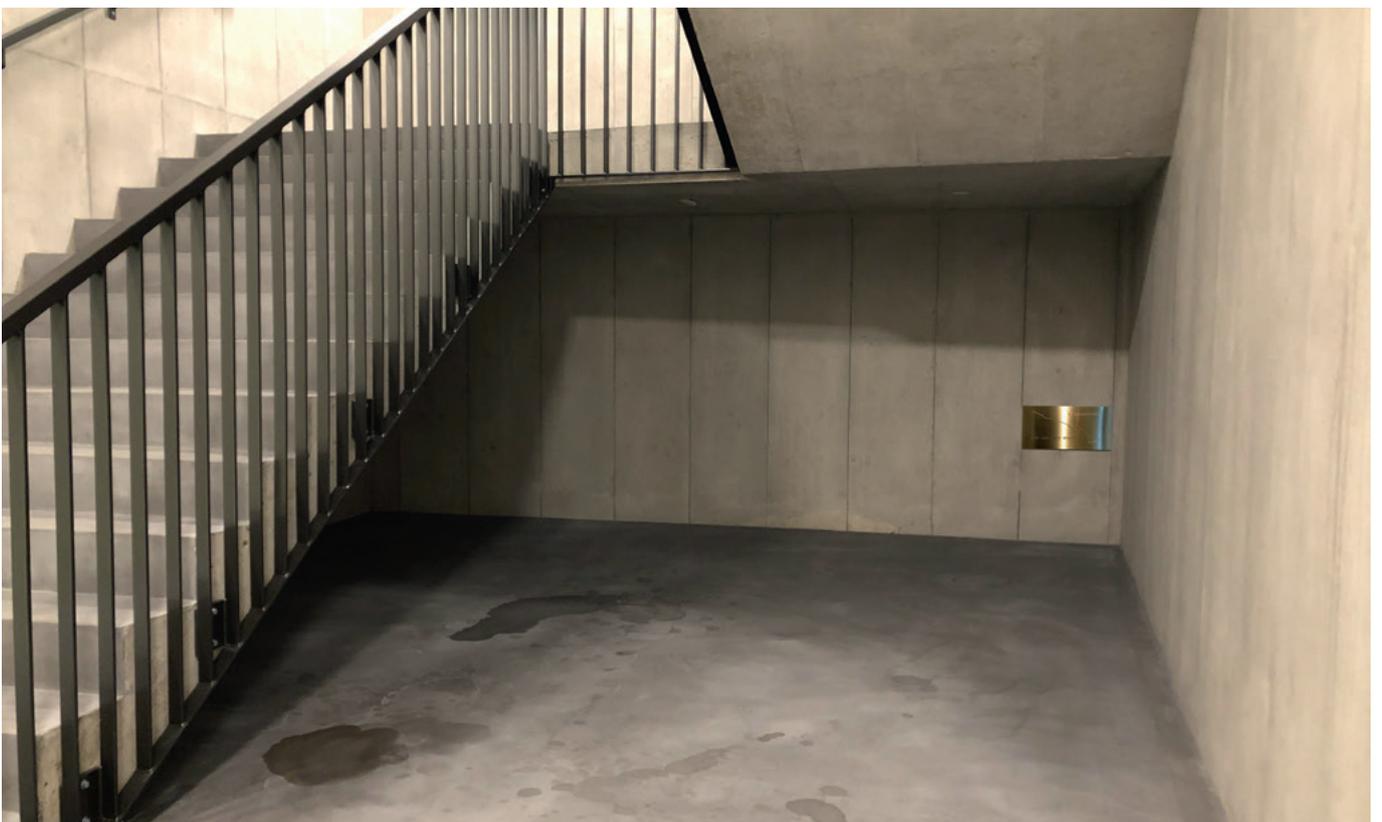
### **Nino Baumgartner**

#### **«Shortkuts»**

Nino Baumgartner interessiert sich für Räume, im Besonderen für öffentliche, wenig beachtete, abseitsgelegene urbane Räume, die er alleine oder mit Publikum durchwandert und erforscht. In seinen performativen Streifzügen sucht er gezielt nach Grenzen, nach Bruchstellen in der Landschaft, Übergängen und Hindernissen – und damit auch nach der Überwindung der eigenen körperlichen Limiten. Auch sein Material testet er als Skater wie als Künstler auf seine Belastbarkeit aus. Seit 2015 führt Baumgartner regelmässig «Shortkuts» durch – eine Reihe partizipativer und ortsspezifischer Spaziergänge, die einiges von den Besucherinnen und Besuchern abverlangen. Er wählt zwar kurze Routen, doch diese sind umso unbequemer und führen weit aus der risikoarmen Komfortzone heraus: Dickichte, Zäune, Tunnels, Bachtobel oder auch Schächte fordern die (körperliche) Wahrnehmung intensiv heraus.

Nino Baumgartners «Shortkuts», die er für die BZZ vorschlägt, beinhalten fünf thematische Wanderungen unterschiedlicher Länge – von 20 Minuten bis 2 Stunden –, die auch von Lehrpersonen durchgeführt werden können. Dafür will Baumgartner ein Lehrmittel mit Texten zu und rund um die «Shortkuts» produzieren, das vergleichbar mit einer Landkarte funktioniert. Auch Einführungen, die gegebenenfalls jährlich wiederholt werden, gehören zum didaktischen Angebot. Die Routen ziehen Schlaufen und Linien vom Schulgebäude weg ins Umland, in die Quartiere, den Wald und in die Gräben von Horgen. Ziel ist es, gemeinsam mit den Lernenden die Architektur und die bereits bestehenden Kunst-am-Bau-Werke zu reflektieren, wertzuschätzen und eine andere Sicht darauf zu finden. Dabei werden auch Fragen zur eigenen Verortung in der unmittelbaren Umgebung angestossen. Gegenüber diesem «immateriellen» Kunstangebot verstehen sich die Messingschilder, die Baumgartner an ausgewählten Stellen im Schulhaus platziert, als eine Spur, die in zwei Richtungen weist. Die Schilder erinnern an die Workshop-Serie «I have a Space», die 2019 im Rahmen des Kunstvermittlungsprojekts durchgeführt wurde. Mit performativen Aktionen besetzen, erforschten, markierten und erschlossen die Berufslernenden Räume und liessen unter anderem mit Statements gravierte Messingplatten als Spuren gedanklich, als eine Art «Time Capsule» im frischen Beton des Neubaus, verschwinden: «ICH BIN KREATIVER, ALS ICH GEDACHT HABE» oder «WAS SOLL IN ZUKUNFT VON UNS ÜBRIG BLEIBEN?» usw. Nino Baumgartner knüpft daran an, holt diese Gedanken mit seinen Schildern wieder an die Oberfläche und verschränkt sie mit den «Shortkuts», indem auf jedem Schild ein Statement sowie eine schematische Route abgebildet ist.

Das (Kunst)erlebnis anstelle des (Kunst)objekts in den Vordergrund zu rücken und damit in verschiedener Hinsicht eine Alternative zum klassischen Unterricht zu bieten, wurde von der Jury als grundsätzlich interessante Herangehensweise für ein Kunst-am-Bau-Projekt diskutiert. Nicht im Sitzen, sondern beim Gehen und in aktivem Austausch können die Lernenden ihre unmittelbare Umgebung erkunden, dabei Neues über den Ort und sich selber erfahren und gleichzeitig das Gemeinschaftsgefühl stärken. Positiv bewertete die Jury den Vorschlag, die Stimmen der Lernenden in Form von Statements in die Schule zu tragen und so das vorangegangene Kunstvermittlungsprojekt auf Tafeln sichtbar zu machen. Eher unklar blieb jedoch, wie die Walks und Statements inhaltlich zusammenhängen. Die grösste Herausforderung sah die Jury in der Etablierung des Formats der «Shortkuts» an der BZZ respektive bei der Übergabe der inhaltlichen Verantwortung vom Künstler an die Lehrpersonen, da die strukturellen Bedingungen an einer Berufsfachschule als schwierig erachtet wurden. Auch stellte sich die Frage, ob diese Art von «Landschaftserkundungen» nicht zu stark an die Person des Künstlers gebunden ist, lehnt sie sich doch sehr an eine bestimmte Sicht und die dazugehörige performative Praxis des Künstlers an. Auch die angebotenen Lehrmittel und Einführungen für die Lehrpersonen konnten diese Bedenken nicht restlos aufheben. Deshalb entschied die Jury, das Projekt von Nino Baumgartner nicht weiterzuverfolgen.



### **Brigitte Dätwyler**

#### **«Schiff»**

Die richtigen Fragen zu stellen, ist eine Kunst, die Brigitte Dätwyler bestens beherrscht und die zwischenmenschliche Kommunikation ist das Feld, auf dem sie als Künstlerin und Performerin agiert. In Gesprächen oder Workshops lässt sie sich vollkommen auf ihr Gegenüber ein und kreiert Situationen, die spannende und aufschlussreiche Dialoge anstossen. Nach Brigitte Dätwyler's eigenen Worten beabsichtigt sie mit ihrer künstlerischen Praxis «mittels Interventionen, Text und Gesprächen das dialogische Potenzial von Kunst [zu] untersuchen». Dabei lassen sich verschiedene inhaltliche Schwerpunkte ausmachen. Einer davon kreist um den Themenkomplex «Arbeitswelt – Motivation – Karriere». Die Künstlerin nimmt sowohl ihren eigenen künstlerischen Arbeitskontext wie auch die individuellen Perspektiven, Biografien und Lebenswelten der Teilnehmenden in den Fokus.

Beginnt man eine neue Ausbildung, ist diese auch immer mit Unsicherheiten verbunden. Man ist mit Unbekanntem konfrontiert, muss ein neues Gebäude kennenlernen, fremde Strukturen begreifen und darin einen Platz finden. Hier knüpft Brigitte Dätwyler's Projektvorschlag für das BZZ an, indem sie sich das ganze Schulhaus – Alt- und Neubau – als ein grosses Schiff denkt. Hauptakteurin ist dabei die Architektur selbst. Sie ist das eigentliche künstlerische Element, das Objekt, das durch die Intervention von Brigitte Dätwyler beseelt und erlebbar wird.

An der Aussenfassade der BZZ soll über den gesamten Alt- und Erweiterungsbau das Bild eines Ozeandampfers mittels einer einfachen, romantisch anmutenden, die Architektur betonenden Lichtintervention sichtbar gemacht werden, das beim Vorbeigehen oder aus dem Zug sowie vom See her erkennbar ist, damit auch ein aussenstehendes Publikum erreicht werden kann. An ausgewählten Orten im Innenraum möchte die Künstlerin mit verschiedenen, alle Sinne anregenden Interventionen die Schiffsmetapher für die Lernenden physisch erfahrbar machen: Ein flackerndes Licht im Treppenhaus könnte vom Ausfall der Schiffsmotoren herrühren, über einen Dispenser verströmte Düfte an eine salzig-feucht riechende Meeresbrise oder aber an Motorenöl erinnern. Im ganzen Schulhaus platzierte Schilder zeigen die Symbole und Zeichen von Frachtern.

Kernstück der Intervention ist ein Parcours, der wie ein Hör- und Rätselspiel funktioniert, das über eine an verschiedenen Stellen im Schulhaus kommunizierte Telefonnummer abrufbar ist. Dabei wird eine Geistergeschichte erzählt: Bei der Gesamt-sanierung des BZZ sollen scheinbar Geister geweckt worden sein, die vorher tief in der Erde und im Beton ruhten. Seither geistern sie im Gebäude herum und beeinflussen die Tätigkeiten der Schule. Alle Lernenden sind aufgefordert, Verantwortung dafür zu übernehmen, in welche Richtung das Schiff – respektive die Schule – künftig steuert. Daher ist der Steuerraum das Ziel des Parcours. Um dahin zu gelangen, müssen insgesamt vier Rätsel entweder gemeinsam mit anderen Lernenden im Team oder allein gelöst werden. Der Parcours startet im ursprünglichen Teil des Gebäudes, wo auch die grösste Gefahr besteht, weil hier, gemäss Narrativ dieser Geschichte, die paranormalen Phänomene ihren Anfang nahmen.

Die Jury beurteilte Brigitte Dätwylers Idee, das BZZ – so nahe am See gelegen – gedanklich in ein Schiff zu verwandeln und diese Schiffsmetapher im Raum und im Schulalltag Realität werden zu lassen, als ausserordentlich spannend. Brigitte Dätwyler erläutert ihre parallele Leseweise von Schiff und Schule – beides Orte, die nach eigenen Regeln funktionieren und an denen gesellschaftliche Verhältnisse gespiegelt werden können – sehr präzise und vielschichtig. Sie führt den Gedanken weiter, die Ausbildungszeit mit einer langen Reise zu unbekanntem Ufern zu vergleichen – einer Reise, die, unabhängig davon, ob sie einen klaren oder eher noch vagen Plan verfolgt, mit Bestimmtheit eine verändernde, bleibende Wirkung auf die Reisenden haben wird. Dem folgt auch das Hörspiel, das als eine Einladung gedacht ist, sich sein Reisegefährte – sei es nun ein Schulgebäude oder ein Schiff – anzueignen und mitzubestimmen, wohin es steuern könnte. Uneinig war sich die Jury bei der Beurteilung der «Geistergeschichte», und es kam die Frage auf, inwiefern diese an die Lebenswelt respektive an die Interessen der Berufslernenden anzuknüpfen vermag. Insgesamt hätte sich die Jury eine Konzentration auf wenige Interventionen gewünscht. Die einzelnen Teile werden einzig durch die Präsentation der Künstlerin zusammengehalten. Die Jury fragte sich, ob die Metapher so gelesen werden würde. Das flackernde Licht oder die Intervention mit Gerüchen schätzt die Jury als nicht umsetzbar für den Betrieb der Schule ein. Das Lichtband, das dem Gebäude die Anmutung eines grossen Schiffdampfers gibt, empfand die Jury poetisch und die Kernidee mit einfachen Mitteln wunderbar umgesetzt. Jedoch befürchtet die Jury, dass die gleiche Poesie im Innenraum mit den vielen einzelnen Interventionen nicht zum Tragen kommt.



**Patrick Graf**  
**«Soldevia 2 –  
ein Handyspiel für die BZZ»**  
Zur Realisation empfohlen

Seit 2000 arbeitet der Künstler Patrick Graf an seinem Epos «Das Ypsilon'sche Zeitalter» – einer fiktiven Geschichte, deren Hauptakteure der Roboter «Smoke» und sein Schöpfer «Dr. Y» darstellen. In unzähligen Bildern, Zeichnungen, Videos und Kartoninstallationen spinnt er diese Geschichte weiter, verdichtet sie und verknüpft verschiedene Erzählstränge zu einem Gesamtkunstwerk. Inspiration für seine Kunst findet er in Comics, Games, im Fernsehen und in der Werbung sowie auch in der Kunstgeschichte. In einem wilden Nebeneinander von fantastischen Gestalten und millimetergenau zugeschnittenen Kartonobjekten, von raumgreifenden, verspielten Unterwasserwelten bis hin zu technisch anmutenden Modellnachbildungen, entwirft Patrick Graf zeichnend und bastelnd ein eigenes Universum, das laut, bunt und abgründig ist, aber zugleich durch seine Fantasie, Atmosphäre und Kreativität besticht und verzaubert.

«Diese Welt B ist eine halb abstrakte Welt, in der sich alles ereignen kann», sagt Patrick Graf über seine Arbeit, was gleichermassen für seine Projekteingabe gilt. Der Künstler schlägt vor, an drei verschiedenen Standorten im Gebäude Kartonskulpturen zu platzieren: eine roboterähnliche Forschungs- und Registrierstation im Erdgeschoss, ein «Totem», und das «Talusgebirge». Diese Objekte stehen in einem direkten Zusammenhang mit einem Online-Spiel, das er für die BZZ entworfen hat, das die Spielenden dazu auffordert, das Parallelland «BZZia» zu erkunden.

Das Spielprinzip ist einfach. Zu Beginn ihrer Ausbildung erhalten alle Lernenden einen Schlüssel, mit dem sie sich mit ihrem Smartphone an der Forschungsstation registrieren können. Einmal eingeloggt, eröffnen sich verschiedene Möglichkeiten, in ein Spiel mit vielfältig verknüpften Ebenen einzutauchen und die Skulpturen im Gebäude interaktiv zu verändern – sowohl virtuell wie auch physisch. Mittels eines Avatars wird die Umgebung erkundet, werden Objekte eingesammelt, Aufgaben und Rätsel gelöst, und mit den daraus resultierenden Spielpunkten gelangt die Spielerin/der Spieler ins nächste Level. Acht Levels führen durch verschiedene Welten, Wälder und Ausgrabungsstätten. Während die Interaktionen der Lernenden grösstenteils auf virtueller Basis stattfinden, gibt es in den verschiedenen Levels auch die Möglichkeit eines tatsächlichen, physischen Eingreifens. So kann die Skulptur des «Talusgebirges» zu bestimmten Zeiten physisch vor Ort gedreht oder aktiviert werden, oder sie händigt über eine sich öffnende Klappe kleine Fundgegenstände aus. Gesteuert wird dieser Vorgang durch eingebaute «Beacons» – sie verbinden die Skulptur mit der App – sowie mehrere motorgesteuerte Arduinos.

Das Projekt von Patrick Graf überzeugte die Jury in mehrfacher Hinsicht. Leben wir heute in einer Welt, in der das Virtuelle zunehmend in die analogen Erlebnisräume einfließt, so reagiert Patrick Graf mit seiner hybriden, auf verschiedenen Ebenen operierenden Intervention auf ebendiese Realitätsverschiebung und schafft damit einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Lernenden. Er nutzt den digitalen Raum und das Smartphone als Ort für seine Kunst-am-Bau-Intervention, ohne dabei die gebauten Räumlichkeiten des Gebäudes ausser Acht zu lassen. Seine Skulpturen und ausgewählten Gemälde, Zeichnungen und Radierungen vermitteln auch ausserhalb des Online-Spiels einen einfachen Zugang zu seinem künstlerischen Universum sowie zu seiner künstlerischen Sprache, die bildstark und ästhetisch eigenständig ist und sich in keiner Weise der gängigen digitalen Game-Ästhetik anbiedert. Diese Perimeterwahl wertet die Jury als sehr zeitgemäss und innovativ. Sehr positiv beurteilt sie, dass das Projekt den Faden des vorgängigen Vermittlungsprojekts «Use it! Work it! Play it!» aufnimmt. In diesem wurden in Workshops mit Klassen verschiedener Berufsgruppen mit kunst- und theaterpädagogischen Mitteln Fragen zur eigenen Identität, zur Rolle und zum Platz in der Schule wie auch im Berufsalltag erkundet und verhandelt. Ähnliche Themenfelder finden sich auch im Online-Game von Patrick Graf wieder: Mit der Wahl des Avatars legt sich der Spieler/die Spielerin eine eigene, temporäre Identität zu, erkundet als Forschungsreisende/-r die unmittelbare Umgebung, wirkt gestaltend auf diese ein, baut das eigene «Home» aus oder treibt den Bau virtueller Städte voran. Dass das Game sowohl im Solo-Modus als auch in der Community – als Klassenverband – gespielt werden kann, fällt ebenfalls positiv auf.

Das für die BZZ entworfene Online-Game ist versponnen, fantastisch und originell – und fügt sich damit bestens ins Gesamtwerk von Patrick Graf ein. Auch wenn die Einführung und die Promotion des Spiels an der BZZ eine Herausforderung bleibt, liegt genau darin sein grosses Potenzial: Nämlich Kunst als eine Mischung von Soft- und Hardware, von Spiel und Skulptur, über verschiedene Kanäle in die Berufsschule einzuschleusen, um mit einer einfach zugänglichen, sinnlichen Weise eine Auseinandersetzung mit ihr anzustossen. Das Projekt bietet der Schule die meisten Möglichkeiten, Kunst in den Unterricht wirksam einzubeziehen. Das Kunstwerk stellt diesbezüglich aber auch hohe Anforderungen an die Lehrpersonen und die Lernenden.



### **Lena Maria Thüring** «Our Word your word»

Das Interesse der Basler Künstlerin Lena Maria Thüring gilt den komplexen Mechanismen der Identitätsbildung und Kommunikation, der Ausbildung kollektiver Erinnerungskulturen sowie deren Verankerung in gesellschaftlichen Systemen. Bekannt wurde die Künstlerin mit ihren Videoarbeiten, die häufig intensive Auseinandersetzungen mit soziokulturellen und soziopolitischen Themen unserer Zeit beinhalten. Ausgangspunkt sind jeweils ausgedehnte Gespräche und Interviews mit Menschen, die das Interesse der Künstlerin wecken. Die mündlich überlieferten biografischen Erzählungen thematisieren beispielsweise Familiengeschichten oder das Aufwachsen in Krisengebieten, werden von der Künstlerin jedoch schriftlich verdichtet und neu formuliert. Lena Maria Thüring entwickelt Arbeiten, die sich durch ihre präzise mediale Sprache und ihre vielschichtige Struktur und reflexive Herangehensweise auszeichnen.

Auch in ihrem Vorschlag für eine künstlerische Intervention am BZZ bildet die Sprache das zentrale Moment, um das herum die Künstlerin diverse Interaktionsmöglichkeiten erschafft. Lena Maria Thüring nutzt als Einzige der vier eingeladenen Kunstschaffenden den grossen, rückseitigen Pausenhof, um dort einen Ort der Begegnung und des Zusammenfindens zu gestalten. Inspiriert vom grossen leeren Raum, der sich hinter dem Erweiterungsbau gut einsehbar auftut und als Bühne gesehen werden kann, setzt die Künstlerin runde, grosse Sitzskulpturen in Form von pinken Betonscheiben (bzw. in der Überarbeitung mit Holzelementen versehene runde Sitzelemente), die, verschiedenartig geschichtet, nun zu Bühnen auf der Bühne für die Lernenden werden. An diese Podeste werden auf Metallplaketten QR-Codes angebracht, die als Brücken zum zweiten Teil der Gesamtinstallation führen: Die Lernenden erreichen über diesen QR-Code eine Website, auf der sie in einer spielerischen Form eingeladen werden, sich gegenseitig Botschaften zu senden. Auf der Homepage findet sich eine Auswahl von Wörtern, nach Sprachen geordnet und in einer einfachen Kacheldarstellung präsentiert. Daraus können eigene Sätze, Gedanken oder Liedertexte kreiert werden. Die Eigenkreationen können auf der grossen, an der zentralen hinteren Betonwand des Pausenplatzes angebrachten LED-Billboard mittels der Website veröffentlicht werden. Lena Maria Thüring lädt die Lernenden ein, sich mit ihrer Sprache auseinanderzusetzen und sich mit Wortkreationen zu messen, sich Nachrichten zu schicken, präsent zu sein. Die Lernenden sollen zu Co-Autoren ihrer Umgebung werden und die Bühnen auch mit Sprache erobern.

Für die Künstlerin ist das Projekt ein nachhaltig parzipitatives Werk: Lernende wie auch Lehrpersonen werden aufgefordert, in verschiedenen Unterrichtsfächern, wie Deutsch oder Musik, Sprache zu thematisieren, ihre Sätze, Worte, Liedertexte etc. zu teilen. Alle drei Jahre werden neue Bausteine generiert. Die verschiedenen Wortkreationen werden gesammelt und widerspiegeln über die Jahre hinweg das Zeitgeschehen und die Jugendsprache.

Der Jury gefiel das Gesamtkonzept durchaus. Die Verküpfung der Skulpturen mit der bereits vorhandenen Formensprache des Altbaus, der Einbezug von Sprache sowie auch der IT wurde im ersten Durchgang als sehr einnehmend empfunden. Bei den weitergehenden Diskussionen wurden jedoch Fragen laut, inwieweit sich die heutigen Jugendlichen von einer doch sehr einfach gestalteten Website zum Spiel auffordern lassen und ob die Lernenden tatsächlich das richtige Zielpublikum für eine derart filigrane Handhabung von Sprache seien. Am BZZ ist Sprache ein zentrales Element des Unterrichts und wird thematisiert, auch wäre eine Vermittlung des Projekts, wie von der Künstlerin vorgeschlagen, in den Unterrichtsstunden denkbar. Die Jury bezweifelte jedoch, ob die Umsetzung für die Lernenden visuell tatsächlich so interessant ist, dass sie das Sprachspiel ohne weitere Vermittlung und Ansporn durch Lehrpersonen auch alleine auf dem Pausenplatz weiterentwickeln würden. Die Motivation der Lernenden, ausserhalb des Unterrichts Sätze zu generieren, einzig um sie auf dem Billboard zu sehen, erachtet die Jury als gering.

Lena Maria Thüning reichte als Einzige ein Projekt ein, das den Aussenraum zum Thema macht, und nahm unbewusst viele Themen auf, die in der parallel zum Studienauftrag weiterentwickelten Aussengestaltung ebenfalls angedacht wurden. Aufgrund der statischen Gegebenheiten sieht die Jury jedoch in der Materialwahl sowohl der ersten Version als auch in der überarbeiteten Variante der Sitzelemente technische Probleme, da die Nutzlast des Pausenplatzes nahezu ausgeschöpft wird. Ebenfalls als technisch schwierig erachtet die Jury die Installation des Bildschirms im Aussenraum. Ob die Texte tagsüber tatsächlich gut lesbar sind, wird bezweifelt. Die Jury befürchtet, dass das zentrale Stück der Gesamtinstallation witterungsbedingt nicht derart lange standhält, ebenso sind nachbarrechtliche Diskussionen um Lichtemissionen zu befürchten, die allenfalls zur Folge haben, dass der Bildschirm tagsüber, aber vor allem gegen Abend und in der Nacht ausgeschaltet werden müsste.









## **Impressum**

Projektbeschreibungen:  
Nadja Baldini, externe Kunstsachverständige  
Tanja Scartazzini, Fachstelle Kunstsammlung, Leiterin

Gestaltung, Layout, Prepress/Druck:  
Alinéa AG, Oetwil am See

Auflage:  
100 Exemplare

Herausgeberin:  
© 2021 Baudirektion Kanton Zürich, Hochbauamt

