



# Bündner Kantonsschule, Chur Kunst am Bau Haus Cleric (Standort Plessur)

## Beteiligte Kunst am Bau

Bauherrschaft Kanton Graubünden, vertreten durch Hochbauamt Graubünden  
Totalunternehmer HRS Real Estate AG, St. Gallen  
Architekt Pablo Horváth, Chur  
Kunst am Bau "Glasperlenspiel"  
"Partitur des Ursprungs"  
Remo Albert Alig & Marionna Fontana, Flims Dorf  
Mitarbeit:  
Pietro Rainolter, Glasbläser, Chur  
Christian Aubry, Bildhauer, Ilanz  
Merkle Metallbau AG, Chur

## Baudaten

Wettbewerb Frühling 2012  
Entscheid Jury 28. Juni 2012  
Ausführung Oktober 2012

## Baukosten / Kennwerte

Kunst am Bau BKP 98 CHF 50'000.00

## Gesamtübersicht



## Ausgangslage

Für die Gesamtanierung Haus Cleric der Bündner Kantonsschule in Chur wurde ein Wettbewerb für die Kunst am Bau durchgeführt. Der Künstler Remo Albert Alig aus Flims Dorf hat mit seinem Kunstvorschlag „Glasperlenspiel“ und „Partitur des Ursprungs“ den Wettbewerb gewonnen.

Nebst der Architektur soll auch die Kunst Anregungen zu schöpferischem Denken und Handeln geben. Durch die Kunst am Bau soll in einem weiteren Kreis der Benutzer das Kunstverständnis gefördert und gegenwärtige Kunsttendenzen und Auffassungen unterstützt werden. Der Kunst kommt in der neuen Kantonsschule ein hoher Stellenwert zu. Sie tritt an neuralgischen Orten unübersehbar und sinnstiftend in Erscheinung und soll visuellen Genuss, viel Anregung und manche Erkenntnis vermitteln.

Mit dem durchgeführten Kunstwettbewerb für das Haus Cleric der Bündner Kantonsschule wird diese Tradition weitergeführt. Zur Teilnahmen eingeladen wurden die Künstlerinnen und Künstler Remo Albert Alig, Flims Dorf („Glasperlenspiel“ und „Partitur des Ursprungs“); Gregori Bezzola, Arlesheim („Boden“, „Berg“, „Aquarium“); Arno Hassler / Daniela Keiser, Zürich („Gebilde“); Ursula Palla, Zürich („à l'heure“ Videoinstallation) und Michel Pfister, Basel („Das kreative Potential“).

Die sechsköpfige Jury wählte aus fünf Vorschlägen einstimmig den Entwurf der Künstler Remo Albert Alig & Marionna Fontana. Mit einem klugen, vielschichtigen und analytischen Gesamtkonzept, das bis in alle Einzelheiten konsequent durchdacht ist überzeugte sein Vorschlag. Die Arbeit ist zurückhaltend, sogar fragil, spricht aber auf sinnfällige Art und Weise unterschiedlichste, miteinander korrespondierende Phänomene an. Das «Glasperlenspiel» zeichnet sich neben den inhaltlichen Qualitäten dadurch aus, dass es je nach Licht- und Klangstimmung unterschiedlich wahrgenommen wird. Bei der „Partitur des Ursprungs“ ist die Diskrepanz zwischen der gestisch-spontanen Notation und ihrer Musealisierung durch das präzise und unverrückbare Eingravieren irritierend und faszinierend zugleich. Die Jury erachtete den gesamten Vorschlag als überaus authentisch, nachhaltig und sehr überzeugend sowohl in formaler, materiel- ler, architektonischer wie inhaltlicher Hinsicht.

Ausgehend von Jugenderinnerungen an einen kühlen, engen, archaischen Ort (Sassal, Plessur) und an eine enge, grottenhafte Architektur mit dem einstigen Brunnen im Atrium entwickelte Remo Albert Alig & Marionna Fontana einen Vorschlag mit dem Einsatz von drei Materialien: Glas (Transparenz), Wasser (Lebensenergie) und Schieferstein (Schwarz für Ursprung und die prima materia). Das Projekt umfasst zwei Interventionen: Im Atrium und im Aufenthaltsraum im 1. Obergeschoss.

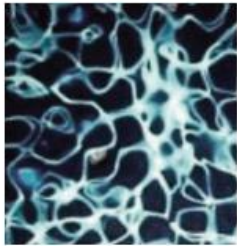
## Glasperlenspiel – Atrium



Im Atrium hängt von der Decke herab eine Traube unterschiedlich grosser Glaskugeln, die mehr oder weniger zur Hälfte mit destilliertem Wasser gefüllt sind. Das «Glasperlenspiel» referiert den vielgelesenen, späten Roman von Hermann Hesse, der mitunter vor allem bei der jüngeren Leserschaft zum Kult avancierte. Hesses «Glasperlenspiel» meint die Summe aller Erkenntnisse und kultureller Werte. Im Sinne der Synästhesie (gleichzeitiges wahrnehmendes Ansprechen unterschiedlicher Sinne) wird das Licht durch das Glas und Wasser gebrochen und wird in Spektralfarben subtil auf die Architektur projiziert, und in den Kugeln selber schillert eine irisierende Farbigkeit; in leise Schwingungen versetzt, vibriert nicht nur die Wasseroberfläche in den Kugeln, sondern durch oszillierende Schwingungen ergeben sich leise Klänge.



Kugelansicht Glasperlenspiel von unten



Schwingungsbild Wasseroberfläche

Der ganzheitliche, interdisziplinäre Gedanke, spiegelt / transformiert sich in der installativen Arbeit „Glasperlenspiel“, welche das Atrium aufs Schönste bespielt. Hinsichtlich des Fächerkanons (Musik, Bildnerisches Gestalten, Werken, Kochen) lösen diese geblasenen mit Wasser gefüllten Glaskugeln eine enorme feinfühligke Breite an Anknüpfungspunkten aus.

Der Lichtschacht über den Kugeln ermöglicht eine Lichtführung, welche sich in Gewässer und Glas in die Spektralfarben brechen lässt. Von unten betrachtet erscheint diese Urfarbigkeit irisierend, vergrößert. Das Element Farbe kommt auf die natürlichste Weise zur Gestaltung und Erscheinung. Je nach Lichteinfall, besteht die Möglichkeit, dass Spektralfarben sich auch in den Räumlichkeiten fein niederschlagen.

Genauso wie das Licht die Farbigkeit im Werk bildet, werden akustische Phänomene sensibel auf die Wasseroberfläche der Glaskugeln übertragen. Der Klang/das Geräusch wird visuell erfahrbar und sichtbar gemacht. Mit dem Blick von oben auf das Werk werden bei Konzerten oder anderweitigen Geräusche etc. feine oszillierende Schwingungen sichtbar und je nach Lichtverhältnisse auf Boden und Wänden projiziert.

Die Umgebung/Architektur wird in den Kugeln/Gewässer je nach Standpunkt auf den Kopf gestellt/gespiegelt (ein Zeichen von Kreativität- Umdenken-anders denken vielleicht sogar Querdenken).

Diese Glaskugeln und das Element Wasser sind in steter Reaktion mit den räumlichen Begebenheiten (Luftfeuchtigkeit, Temperatur, Klang, Licht...). Somit bildet sich ein Mikrokosmos im Glas, welcher das Wasser und deren Einzigartigkeit als Lebenselixier/-grundlage nochmals deutlich unterstreicht.

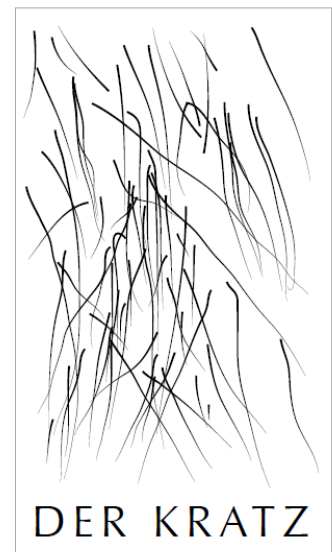
### Partitur des Ursprungs – Aufenthalt 1. Obergeschoss

Die «Partitur des Ursprungs» besteht aus drei unterschiedlich grossen, zu einem Triptychon gefügten Schiefertafeln. Gestisch spontane Kratzeleien stehen in diametralem Gegensatz zur akkuraten Schrift, die sich unten über die Bildfelder zieht: «Der Kratz ist der Ursprung der Partitur». Assoziiert werden soll der Beginn bildnerischer Kreativität, wie er sich etwa in prähistorischen Felsgravuren oder bei Kinderzeichnungen offenbart, aber auch synästhetisch das bizarre Geräusch der kratzenden Kreide – Alltagsgeräusche, die nicht zuletzt in der modernen Musik (Arnold Schönberg, John Cage) ihren Niederschlag gefunden haben. Musikalische Notation wird mit zeichnerischer Gestik - die Wechselwirkung der Reize von Bild und Klang - verbunden.

Das Wort Kratz kann als onomatopoetisches Wort wahrgenommen werden. D.h. beim laut aussprechen dieses Wortes kommt das Geräusch der Tätigkeit „kratzen“ nebst der Bezeichnung zum Vorschein. Das Schriftbild wird zum Geräusch-/Klangbild.

Die Anfänge der kulturellen Entwicklung der Menschheit zeigen sich in linkischen, gestischen Kratzspuren in Stein. Genau gleich übt sich das Kleinkind in seiner individuellen gestalterischen Entwicklung beim Kratzen und Kritzeln.

Das Geräusch beim Kratzen klingt äusserst disharmonisch und bizarr. Ein Urgeräusch, dem Urschrei gleich – etwas Existentielles tut sich kund.



IST DIE PARTITUR DES URSPRUNGS