

toni-areal

campus toni: ein modell ersetzt tausend bilder

Eine ganz neue Sicht auf das Bauvorhaben Campus Toni vermittelt ein soeben fertiggestelltes Architekturmodell im Massstab 1:100. Erst damit werden Bild Darstellungen und Pläne in ihren Zusammenhängen vollumfänglich erfassbar. *Peter Eberhard**

Das Architekturmodell ist eine Darstellungsform, anhand derer Entwurfsvorstellungen und -zeichnungen, Planansichten oder perspektivische Bilder auf ihre Verwirklichung im Raum hin überprüft werden können. Insofern ist das dreidimensionale Modell für den Architekten und die Architektin immer noch die anschaulichste Form der Repräsentation.

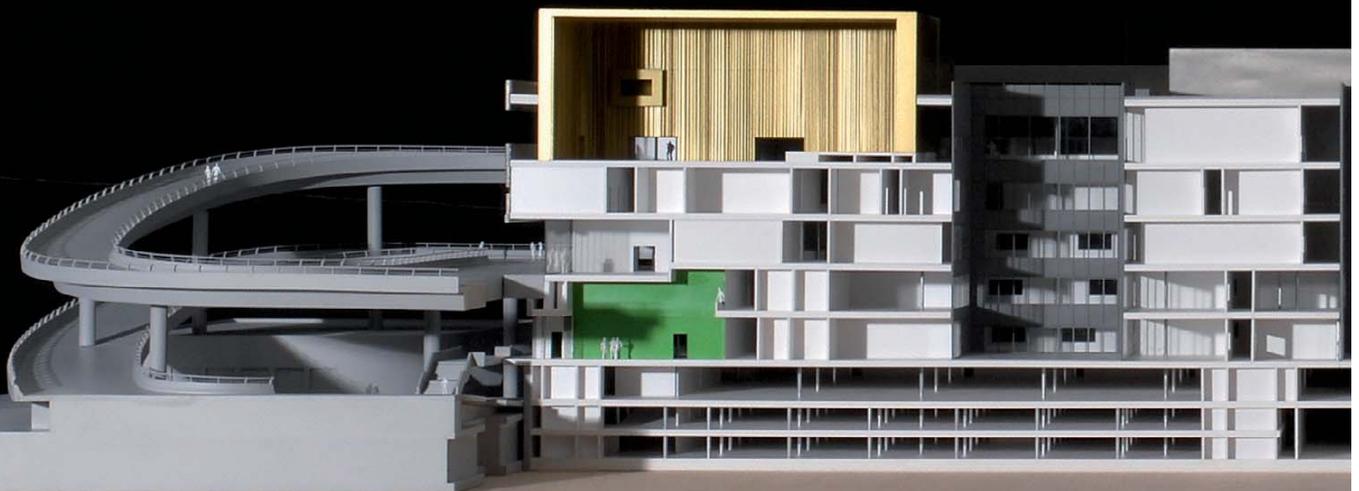
Die Atelierräume des Zürcher Architekturbüros EM2N, das hinter dem Toni-Projekt steht, werden nicht nur wegen der zunehmenden Zahl der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter immer enger. Es sind die vielen Entwurfsmodelle, Wettbewerbs-, Massen- und Arbeitsmodelle, die dreidimensionalen Detailstudien sowie Materialmuster und Formexperimente, die Platz brauchen, um ein solch komplexes bauliches Vorhaben wie den Campus Toni in den Griff zu bekommen. Hier wechseln die Hände von Maus und Tastatur zu Karton, Cutter und Leim oder formen spielerisch Styropor und Plastilin. Ist das Schaffen von guten Räumen das zentrale Anliegen eines Architekten oder einer Architektin, sind die nur mit Bildschirmen ausgestatteten Büros heute keine Referenz mehr.



Vom Bild über das Modell zurück zum Bild

Perspektivische Raumsimulationen, auch die bewegten, sind immer Bilder, die von einem oder mehreren Standpunkten aus hergestellt werden. Fotorealistische Darstellungen (Renderings) suggerieren Realität. Wolken, modisch gekleidete Personen in Aktion, fahrende Trams, gar ein pinkelnder Hund sollen die atmosphärischen Qualitäten eines geplanten Baus im urbanen Alltag unterstreichen. Die Stimmung eines gezeichneten oder gedruckten Bildes ist jedoch statisch und lässt sich nur über Manipulationen am Computer verändern.

Die Wirkung des Modells hingegen beruht auf einer dynamischen Erfahrung der Betrachtenden, auf dem simultanen Zusammenspiel von Grundriss und Aufriss, dem Plan und den Fassaden beziehungsweise den Wand-Innenansichten. Geschnittene Modelle, die dekomponiert werden können, sind besonders informativ. Mit keiner Bildsimulation lassen sich die Raumproportionen nur annähernd so gut überprüfen wie mit dem Modell, und sei es noch so rudimentär gebastelt. Mit einfachen Handgriffen können Atmosphären in Sekundenschnelle verändert werden: Scheinwerfer erzeu-





gen Sonnenschein und harte Schlagschatten, mit einem Schalterklick und Kunstlicht lässt sich bedeckter Himmel mit diffusem Licht simulieren.

Ein Modell regt die Fantasie an, kann tausend Bilder ersetzen oder lässt diese im Kopf entstehen, sofern es mit den geeigneten Materialien und Farben den architektonischen Absichten zu entsprechen vermag. Nach Jahren der schönen Computeranimationen ist das Modell gerade auch von jüngeren Architekten als die aufschlussreichste Annäherung an das später Gebaute wieder neu entdeckt worden.

Besonders interessant ist es, das fertige Modell seinerseits anhand von Fotos zu reflektieren; zu sehen, wie ein Fotograf es in Szene setzt, interpretiert, ihm Atmosphäre verleiht und welche Bilder er sich vom Bau macht. Wir freuen uns, in diesem Heft als Erste die neusten Arbeiten des Fotografen Roger Frei zeigen zu können. Das Modell baute das international bekannte Modellbauatelier Zaborowsky in Zürich.

* Peter Eberhard ist Architekt und Dozent. Er vertritt die Anliegen der zukünftigen ZHdK-Nutzerinnen und Nutzer in der Projektgruppe Toni-Areal (peter.eberhard@zhdk.ch).

