

Der virtuelle Zylinder : Bank an der Rue du Mont-Blanc in Genf, 1988 ; Wechselstube am Quai du Mont-Blanc in Genf, 1988 : Architekt : Ugo Brunoni = Le cylindre virtuel : banque électronique, rue du Mont-Blanc à Genève, 1988 ; Bureau de change, quai du M...

Autor(en): **Fumagalli, Paolo**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **76 (1989)**

Heft 3: **Architektur auf dem Papier = L'architecture sur le papier = Architecture on paper**

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-57524>

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.

Der virtuelle Zylinder

Bank an der Rue du Mont-Blanc in Genf, 1988

Wechselstube am Quai du Mont-Blanc in Genf, 1988
Architekt: Ugo Brunoni, Genf

Texte en français voir page 59

Ugo Brunoni stammt aus dem Kanton Tessin, aber er lebt und arbeitet in Genf. Trotz den Kontakten mit der Realität einer kosmopolitischen Stadt wie Genf und trotz den unbestreitbaren Einflüssen, die die welsche Kultur auf ihn hatte, bleibt seine Architektur mit seinem Heimatort verbunden, und sie zeigt Interesse und Verwandtschaft mit der Tessiner Architektur. Man muss aber sofort hinzufügen, dass sich diese Verwandtschaft in einer autonomen Art, Architektur zu machen, manifestiert, wobei eine originelle und eigenständige Formenwelt vorhanden ist. Brunoni gehört also nicht zu jener Schar von «Kopierern», welche das Tessin und einen guten Teil der französischen Schweiz überflutet, zu jenen Leuten, die vielleicht guten Willen und ehrliche Absichten haben, die jedoch stets aufmerksam verfolgen, wie Botta die Backsteine auf das Gesims seiner letzten Villa setzt, um dies dann in derselben Art bei der Fassade eines Hotels an den Ufern des Genfersees zu wiederholen. Die Verwandtschaft mit der Tessiner Architektur ist bei Brunoni Modus, nicht Mode.

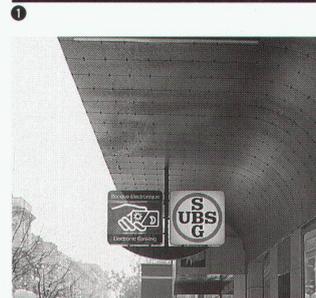
Sie kann in folgende fünf Punkte zusammengefasst werden: erstens, sein Entwurf «starker» architektonischer Formen, die von einer klaren Geometrie und von ent-

schlossener Achsensetzung gekennzeichnet sind; zweitens, seine unumstößlichen architektonischen «Antworten» auf Fragen des geographischen Ortes und des urbanen Kontextes; drittens, sein dekorativer Geschmack, der sich durch die Verwendung von Baumaterialien ausdrückt, die er einander gegenüberstellt; viertens, die (fast erbitterte) Pflege des Details, betreffe dies formale oder konstruktive Aspekte; fünftens, der auffallende, fast didaktische Wille zur Klarheit, der dazu führt, dass die Entwurfslösungen einer leicht ablesbaren Logik folgen. Neben dieser Verwandtschaft mit der Tessiner Architektur zeigt Brunoni aber eigenständige, bisher nie gesehene Werte. Vor allem nimmt in seiner Architektur die Anspielung eine wichtige Rolle ein. Der Gebrauch der Form also, als Übermittler «anderer», verschiedener, unerschwinglich angetönter Bedeutungen. Seit seinem ersten Werk, der Bibliothek in Pâquis (siehe Werk, Bauen+Wohnen Nr. 3/1983), weist seine Architektur formale Elemente mit komplexer Bedeutung auf, die man symbolisch nennen könnte, oder eben anspielend, und die auf andere, komplexere Interpretationen als die auf den ersten Blick lesbaren, durch die Form selbst ausgedrückten, hindeuten. Bei der Bibliothek kann man zum Beispiel den verglasten Treppenkörper nennen, oder den stilisierten Dachaufbau oder die Stütze, die den Boden nicht berührt. Dies sind leicht lesbare, formale Elemente, die aber in Wirklichkeit auf andere, verborgenere und subtilere Bedeutungen hinweisen, wie die Bedeutung des Lichtes (bei der Treppe), wie die Bedeutung der Geschichte des Quartiers (beim Dachaufbau), wie die Bedeutung der Kultur, in einer Bibliothek (bei der

Stütze). Neben der Anspielung in seiner Architektur weist Brunoni auch eine andere Charakteristik auf, die in gewisser Weise mit der ersten verknüpft ist: jene des «spielerischen Vergnügens». Ein Vergnügen also an der Form, als Produkt, das man anschauen und geniessen kann, und als bearbeitete Materie, die man berühren kann. Ähnlich wie ein Bildhauer, der seine eigene Skulptur zeigt und sie dabei in den Händen wendet, der ihre Oberfläche streichelt, und der die Werte der Materie daran bewundert, so realisiert Brunoni die kleinen und grossen Elemente, die seine Architektur kennzeichnen. Beispiele dafür sehen wir bei der Schule an der Rue Le Corbusier (siehe Werk, Bauen+Wohnen Nr. 11/1986), wo die dekorative Seite geradezu überschwänglich scheint und dabei fast die Oberhand gewinnt, beispielsweise bei der Gestaltung der vorgefabrizierten Fassadenelemente oder des Dachgesimses; ein weiteres Beispiel stellt die kleine Arbeit der Eingangspartie für eine Bank dar (siehe Werk, Bauen+Wohnen Nr. 6/1984), wo ein Spiel mit beleuchteten Glasscheiben den Raum charakterisiert.

Die zwei Werke, die wir auf diesen Seiten vorstellen, scheinen sich von den vorangegangenen zu unterscheiden, speziell durch eine grössere formale Strenge und konstruktive Nüchternheit. Wir finden jedoch alle Elemente wieder, die wir vorher beschrieben haben. Ja, in diesen beiden letzten Werken sind es vielleicht gerade die ureigenen Anliegen seiner expressiven Welt, die vorherrschen.

Die Architektur erscheint in der Tat stark von der Anspielung gekennzeichnet, wobei die realen Formen mit den virtuellen verschmelzen, während sich das «spielerische



1 6 Elektronische Bank in der Rue du Mont-Blanc

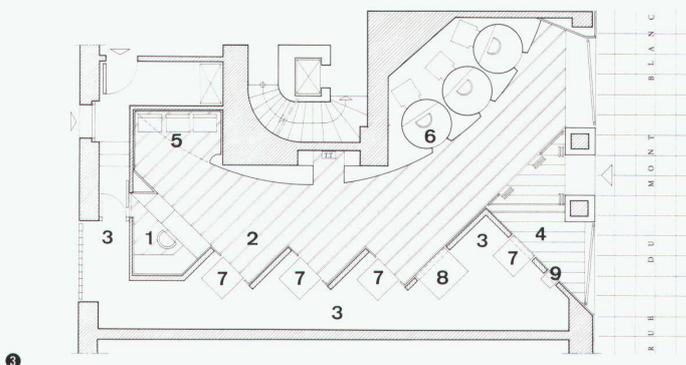
1 2 Detailaufnahmen der Neonschriften

3 Grundriss: 1 Information / 2 Hall / 3 Sicherheitszone / 4 Vorraum / 5 Wartezone / 6 Telebanking / 7 Contomat / 8 Changeomat / 9 Nachttresor

4 Innenaufnahme: rechts der Changeomat, links der Halbzyylinder aus Wellblech mit den Telebanking-Nischen

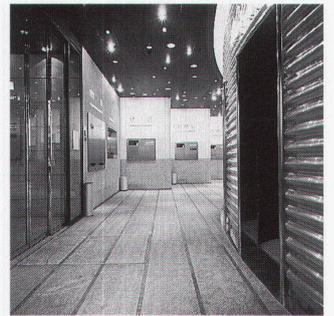
5 Innenaufnahme: links der Eingang

6 Telebanking-Nische

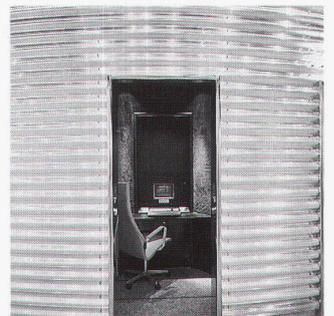




4



5



6

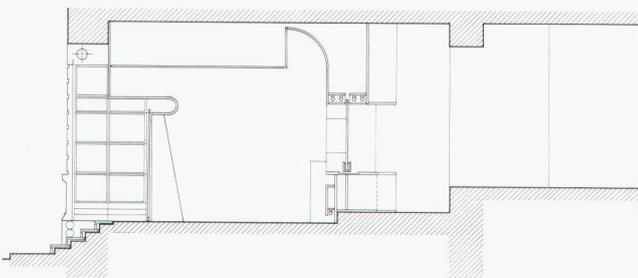


Vergnügen» in der – fast schon auf Designer-Ebene liegenden – Pflege der vielen vorhandenen Details erkennen lässt. Bei der elektronischen Bank an der Rue du Mont-Blanc denken wir vor allem an die halbkreisförmige Wand in Wellblech, die durch die Reflexe in den seitlichen Spiegeln die Form eines virtuellen Zylinders erlangt. Ein formaler Entfremdungseffekt, der darüber hinaus noch unterstrichen wird durch die unabhängige Gestaltung des Bodens und der Decke. Die Form des Zylinders wird dann zum Vorwand, Nischen darin zu verstecken, die dunkel und geheimnisvoll wirken durch ihre Verkleidung mit schwarzem, flauschigem Stoff, und in deren Hintergrund, eigens beleuchtet, das glänzt, wofür diese Architektur bestimmt ist: das Fernsehgerät, der Computer, das Bankkonto.

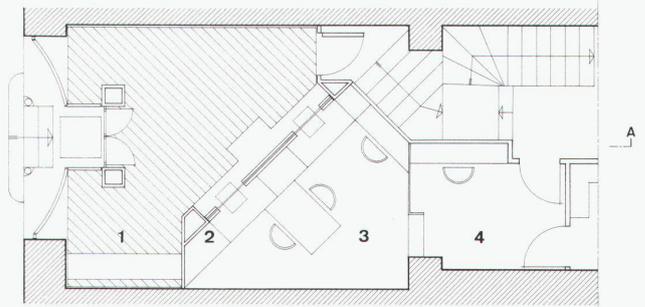
Diese Manipulation der Form und die zunehmende Abstraktion mittels des konstruktiven Details werden zum architektonischen Thema bei der Wechselstube am Quai du Mont-Blanc. Man sieht dies nicht nur bei der grossflächigen, geschwungenen Wand der Fassade, deren konkave Form die Reflexe der städtischen Lichter immerfort gegen das Zentrum hin lenkt, sondern auch bei den vielen Detailelementen: bei der Eingangstür etwa, oder beim horizontalen Streifenmuster des Innenraumes, oder bei der Konsole, auf der das Telefon steht, oder bei den beiden übereinanderliegenden Kugeln aus Granit, die seitlich des Einganges aufgestellt sind. All das spielt auf etwas an: auf die Geometrie vielleicht, oder auf die grossen Bauwerke der Aufklärung, oder auf ein unmögliches Gleichgewicht.

Paolo Fumagalli

7



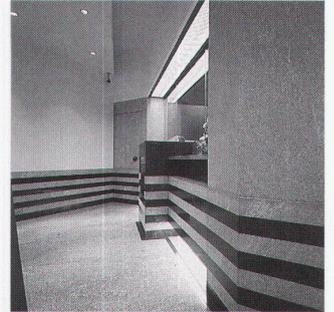
8



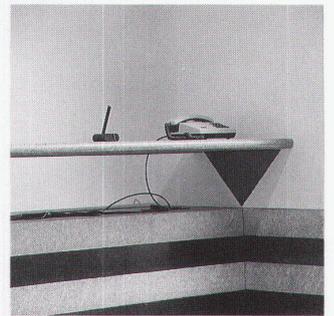
9



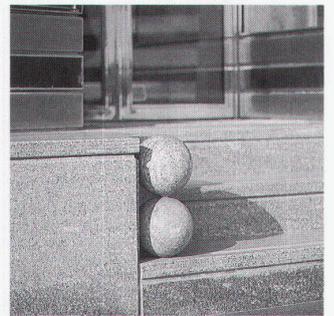
10



11



12



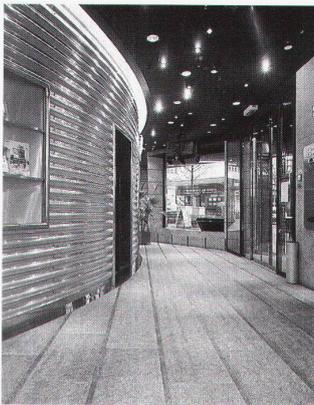
13

7-13
Wechselstube am Quai du Mont-Blanc
7
Strassenansicht
8
Schnitt
9
Grundriss: 1 Hall / 2 Schalter / 3 Wechsel
/ 4 Büro

10
Detailansicht der Glaswand
11
Schalterhalle
12
Detailansicht der Telefonkonsole
13
Detailansicht der Aussentreppe
Fotos: Michel Saudan, Genf

Le cylindre virtuel

*Banque électronique, rue du Mont-Blanc à Genève, 1988
Bureau de change, quai du Mont-Blanc, Genève, 1988
Architecte: Ugo Brunoni, Genève
Voir page 12*



Originaire du Tessin, Ugo Brunoni vit et travaille à Genève. Toutefois, et bien qu'en contact avec la réalité d'une ville cosmopolite comme Genève et incontestablement influencé par la culture romande, son architecture est restée liée à son pays d'origine; elle manifeste des intérêts et des affinités avec l'architecture tessinoise. Il s'agit d'affinités, doit-on tout de suite préciser, qui se concrétisent pourtant à travers une manière d'œuvrer dans laquelle est présent un monde formel original et personnel. En un mot, Brunoni n'appartient pas à ces «plagiaires» qui sont légions au Tessin et dans une bonne partie de la Suisse romande, personnages peut-être animés de bonne volonté et d'honnêtes intentions, mais qui sont cependant toujours à l'affût de voir comment Botta a posé la brique sur la corniche de sa dernière villa, pour la repropose, telle quelle, dans la façade d'un hôtel sur les bords du Léman. Les affinités avec l'architecture tessinoise, chez Brunoni, tiennent au mode, et non à la mode.

On peut les résumer en cinq points: elles tiennent, premièrement, au fait de proposer des formes architectoniques «fortes», marquées par une géométrie claire et par des choix axiaux nets; deuxièmement, au fait de réagir par des «réponses» architecto-

niques sans appel aux questions posées par le site ou le contexte urbain; troisièmement, à son goût en matière de décoration, goût qui se traduit par l'utilisation, dans ses constructions, de matériaux qui s'opposent; quatrièmement, dans le soin (presque léché) du détail, tant sous ses aspects formels que du point de vue de la construction; cinquièmement, dans une volonté marquée de clarté, quasi didactique, où les choix pour le projet poursuivent une logique de lecture aisée. A côté de ces affinités avec l'architecture tessinoise, Brunoni montre qu'il possède aussi des valeurs inédites et qui lui sont propres. En premier lieu, le rôle de l'allusion est très important dans son architecture: l'utilisation de la forme en tant que véhicule pour proposer des significations «autres», diverses, sous-entendues. Dès son premier mandat, la Bibliothèque, aux Pâquis (cf. Werk, *Bauen+Wohnen* Nr. 3/1983), son architecture présente des éléments formels à la signification complexe, éléments que nous pourrions appeler symboliques ou, justement, allusifs, et qui renvoient à d'autres interprétations plus complexes que celles explicitées par la forme elle-même, lors d'une première lecture; des exemples, dans la bibliothèque: le corps vitré de l'escalier, le «chien assis» stylisé qui dépasse du toit, la colonne qui ne touche pas terre; éléments formels, de lecture simple, mais qui renvoient, en réalité, à d'autres significations plus secrètes, plus subtiles comme celle de la lumière (pour l'escalier), comme celle de l'histoire du quartier (pour le chien assis), comme celle de la culture, dans la bibliothèque (pour la colonne).

Dans son architecture, à côté de ce caractère allusif, Brunoni propose encore une autre caractéristique liée, d'un certain côté, à la première: celle du «plaisir ludique», c'est-à-dire du plaisir éprouvé devant la forme en tant que produit que l'on peut voir, dont on peut profiter, que l'on peut toucher. Un peu comme un sculpteur qui, lorsqu'il fait voir sa sculpture la tourne et la retourne entre ses mains, en caresse la surface et en admire la matière, Brunoni réalise les éléments, petits et grands, de son architecture. C'est le cas pour l'école, rue Le Corbusier (cf. Werk, *Bauen+Wohnen* Nr. 11/1986) où la décoration semble même excessive et prend presque le dessus sur le reste comme, par exemple, dans le dessin

des panneaux préfabriqués de façade ou dans celui de la corniche; ou même dans le petit projet réalisé pour l'entrée d'une banque (cf. Werk, *Bauen+Wohnen* Nr. 6/1984) où un jeu de dalles de verre éclairées devient la caractéristique de l'espace.

Les deux ouvrages que nous présentons dans ces pages semblent se différencier des précédents, en particulier à cause d'une plus grande rigueur formelle et d'une sobriété dans la construction. Toutefois, on y retrouve tous les éléments que nous venons de décrire. Plus encore, dans ces deux dernières constructions, ce sont vraiment les motivations à l'origine de son monde expressif qui ressortent le plus.

L'architecture apparaît, en fait, fortement marquée par le caractère allusif dans lequel les formes réelles se confondent avec celles virtuelles, tandis que le «plaisir ludique» se traduit dans le soin, presque de designer, apporté aux nombreux éléments de détail présents. Dans la Banque électronique, rue du Mont-Blanc, nous pensons plus particulièrement au mur semi-courbe en tôle ondulée qui, en se reflétant dans les glaces latérales, prend la forme d'un cylindre virtuel. On trouve là un effet d'aliénation de la forme qui, plus est, se trouve accentué par le dessin indépendant du sol et du plafond. Il s'agit d'une forme, celle du cylindre, qui devient prétexte pour cacher à l'intérieur des niches, obscures et mystérieuses grâce au revêtement en tissu noir à longs poils, au fond desquelles brille d'une lumière autonome le destinataire de cette architecture: l'écran, l'ordinateur, le compte en banque.

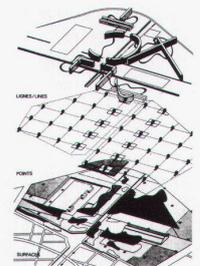
Ce travail de manipulation de la forme et de progressive abstraction, effectué au travers du détail de construction, devient thème architectural dans le Bureau de change, quai du Mont-Blanc, non seulement dans la grande façade concave dont la forme renvoie en permanence au centre les reflets des lumières de la ville, mais aussi dans les nombreux éléments de détail qui la caractérisent; que ce soit la porte d'entrée, la décoration intérieure à rayures horizontales, la console où repose le téléphone ou les deux sphères de granit, posées l'une sur l'autre, à l'entrée. Feraient-elles allusion à quelque chose? A la géométrie, aux grandes architectures du Siècle des Lumières ou à un impossible équilibre?

Paolo Fumagalli

Frédéric Pousin

Simulation et figuration

Voir page 24



Le dessin d'architecture ne cesse d'intriguer. Moyen d'expression privilégié de l'architecte, il se laisse difficilement saisir. De par nature il est pluriel: croquis, esquisse, ébauche, épure, dessin de présentation... Il met en œuvre divers modes de représentation: perspective, géométral, axonométrie. La matière graphique est elle-même variée, variété à laquelle viennent s'ajouter aujourd'hui les images numériques. Mais les fonctions du dessin sont tout aussi difficilement cernables, et il faut recourir à des catégories génériques telles que représentation, conception et communication pour en donner une idée qui ne soit pas caricaturale. Il est vrai qu'en architecture la résolution d'un problème est le plus souvent médiatisée par une représentation graphique. De plus, le dessin est un support fondamental pour la communication entre les différents intervenants de la production architecturale. Alors qu'en est-il du dessin d'architecture, comment parler d'une réalité aussi polymorphe?

Dans l'atelier de l'architecte, le projet fait l'objet de figurations répertoriées: esquisses, avant projet sommaire, avant projet détaillé. C'est dire que l'élaboration d'un projet passe par plusieurs états graphiques qui, ainsi que le laisse supposer la terminologie professionnelle, iraient vers une précision toujours plus grande. Dans cette optique, la perspective de l'exécution suscite une production graphique particulière. Cependant la représentation architecturale ne se limite pas à cette production de documents conventionnels. L'architecte exécute des maquettes, réalise des films vidéo, manipule des images numériques, qui sont autant de simulations d'un même projet.