

Von der Bilderflut zum Bildersturm? : Visualisierungen in Architekturwettbewerben - was können sie leisten?

Autor(en): **Bösch, Ivo**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Wohnen**

Band (Jahr): **84 (2009)**

Heft 5

PDF erstellt am: **16.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-107783>

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.



Ein klassisches Wettbewerbsbild mit einem Foto im Hintergrund: Die Bauten sind im Überblick zu sehen, ein paar Bäume und Menschen bereichern die Szene. Die Siedlung Langhagweg für die Gemeinnützige Baugenossenschaft Limmattal in Zürich Albisrieden ist in Planung.

Bild: Chebbi/Thomet Architektinnen

Visualisierungen in Architekturwettbewerben – was können sie leisten?

Von der Bilderflut zum Bildersturm?

In Architekturwettbewerben sind immer mehr Bilder zu sehen. Architekten nutzen computergenerierte Visualisierungen, um ihre Projekte ins rechte Licht zu rücken. Diese Bilder dienen wiederum Baugenossenschaften, um ihre Mitglieder zu informieren. Doch wie entstehen solche Visualisierungen und mit welcher Absicht? Und: Das Betrachten eines Wettbewerbsbildes will gelernt sein.

Von Ivo Bösch*

Noch vor zehn Jahren waren sie verpönt, die bunten Bilder. Eine Handskizze ging noch durch, aber ein vom Computer hergestelltes Bild? Die erfahrenen Architekten in den Wettbewerbsjurys fürchteten sich davor, nicht mehr objektiv über Projekte urteilen zu können. Doch bildliche Darstellungen kennt die Architektur mindestens seit der Renaissance, also seit 600 Jahren. Immer schon wollten die Architekten die Perspektiven möglichst realistisch zeichnen. So erstaunt nicht: Seit es von Computern gene-

rierte Bilder gibt, hat deren Zahl in den Architekturwettbewerben stetig zugenommen. Zwar verlangen Wettbewerbsveranstalter ganz selten Bilder von den Architekten. Trotzdem sind sie bei einer Abgabe fast zur Pflicht geworden. Auch Fachleute können sich dem Bild nicht entziehen. Der anfängliche Glaubenskrieg hat sich inzwischen entspannt.

Grosser Aufwand

Wie entstehen Visualisierungen? Die meisten Architekturbüros machen sie selbst, grössere Büros beschäftigen häufig eigens

dafür einen Architekten, der gut mit den dreidimensionalen Programmen umgehen kann. In der Zürcher Szene hilft man sich aus. Man bestellt auch mal ein Bild bei einem ehemaligen Studienfreund. Einzelne junge Büros halten sich mit Visualisierungsaufträgen über Wasser. In Zürich gibt es auch grössere Firmen, die nur davon leben. Etwa fünf bis acht seien es, die bis zu zehn Leute beschäftigen, sagen die angefragten Firmen. Projektbilder brauchen die Architekten vor allem für den Wettbewerb. Broschüren für Wohnungsverkäufe – selten auch für Vermietungen – bilden den zweiten



Architekten wählen auch ungewöhnliche Standpunkte: Blick von der Terrasse in eine Wohnung. Die geplante Siedlung Aspholz-Süd in Zürich Affoltern war ursprünglich für eine Baugenossenschaft entworfen worden, die sich inzwischen aus dem Projekt zurückgezogen hat.

Bild: Darlington Meier Architekten



Ein Bild eines professionellen Visualisierers mit wenigen Details, aber guter Auflösung. Siedlung der Baugenossenschaft Frohheim in Zürich Affoltern.

Bild: Raumleiter

grossen Markt für Architekturbilder. Ein professionelles Bild kostet je nach Auftrag 1500 bis 3000 Franken. Ein Profi arbeitet daran durchschnittlich 20 Stunden. Auch der Bildermarkt ist global. Zwar ist es eher selten, aber es wurden auch schon dreidimensionale Modelle in Indien oder in Tschechien für die Schweiz gerechnet, die hier noch nachbearbeitet wurden.

Wenn ein Architekt sein Projekt in fotorealistischer Manier darstellen will, stehen ihm zwei Wege offen. Beliebte sind nachbearbeitete Modellbilder. Das heisst, der Architekt baut sich ein Kartonmodell und fotografiert es. Das Foto ist die Basis für das weitere Gestalten im Bildbearbeitungsprogramm (zum Beispiel Photoshop). Dort setzt der Architekt den Hintergrund ein – auch der ist ein Foto aus der Umgebung oder der Landschaft. Er kann noch retuschieren, Oberflächen gestalten und Personen einsetzen. Es ist nichts anderes als die altbekannte Collage. Sie ist aber genauer, und Farben und Helligkeiten kann der Architekt beliebig verändern.

Rendering: vielfältige Möglichkeiten

Die zweite Möglichkeit ist das Rendering. Der Architekt zeichnet sein Projekt in einem Programm. Die für Architekten entwickel-

ten Zeichnungsprogramme (zum Beispiel Archicad) können dreidimensional darstellen. Man kann also nicht nur einen zweidimensionalen Grundrissplan zeichnen, sondern auch ein dreidimensionales Modell aufbauen. Das geschieht nach folgendem Prinzip: Der Architekt zeichnet für eine Wand nicht nur zwei Striche, sondern er sagt dem Computer, dass die zwei Striche eine beispielsweise 2,70 Meter hohe Mauer bedeuten. Das heisst, der Architekt baut sich sein Haus aus verschiedenen Elementen zusammen. Das Programm berechnet dann dreidimensionale Darstellungen.

Das Problem dabei ist, dass dreidimensionale Modelle aufwändiger sind und Pläne deshalb nur zweidimensional gezeichnet werden. Professionelle Bildbüros und auch viele Architekturbüros laden dieses Modell dann in ein spezielles 3D-Grafik-Programm (zum Beispiel Cinema 4D). Hier wird der Blickpunkt bestimmt, Licht, Schatten, Strukturen und Möblierungen berechnet. Das ist das Rendern: Aus dem dreidimensionalen Computermodell wird ein Bild erzeugt. Von Fall zu Fall retuschiert der Architekt dieses Bild nachträglich in einem Bildbearbeitungsprogramm. Da Renderings sehr rechenintensiv sind, sah man früher den Bildern gut an, ob sie computergene-

riert waren. Heute, mit zunehmender Computerleistung, kann es sogar einem Profi passieren, dass er nicht weiss, ob ein Bild real ist, also fotografiert, oder ob er eine Visualisierung vor sich hat. Das hat auch damit zu tun, dass Architekturfotos eher abstrakt sind und heute fast jedes veröffentlichte Foto retuschiert ist.

In letzter Sekunde

Wichtig zu wissen ist, dass Bilder nie der Wirklichkeit entsprechen. Ein Haus sieht gebaut ganz selten so aus, wie es mal im Wettbewerb bebildert wurde. Und: Architekten visualisieren ihre Projekte ganz am Ende eines Entwurfsprozesses. Es kann sein, dass ein Büro zwei Monate an einem Wettbewerb arbeitet und am letzten Tag vor der Abgabe noch ein Bild herstellt. Meist ist in dieser Phase aber vieles noch nicht bestimmt. Trotzdem verlangt das Bild nach einem hohen Detaillierungsgrad. Nehmen wir also an, ein Architekturbüro hat wochenlang über Wohnungsgrundrissen gebrütet und an den Bauvolumen geschliffen. Kurz vor Abgabe entscheiden sich die Architekten schnell für eine Betonstruktur an der Fassade, nur weil sie für das Bild eine Oberfläche brauchen und weil sie vielleicht diese Struktur von einem andern Projekt über-



Die Architekten hatten offensichtlich wenig Zeit für die Visualisierung. Das Gebäude ist nur von weitem erkennbar, damit nicht zu viele Details sichtbar sind. Die Siedlung der Genossenschaft Kalkbreite in Zürich ist in Planung (vgl. Seite 12).

Bild: MüllerSigrist Architekten



Ist bei Architekten beliebt: das nachbearbeitete Modellbild. Die Siedlung Kraftwerk2 in Zürich Höngg für die Bau- und Wohngenossenschaft Kraftwerk2 ist in Planung.

Bild: Adrian Streich Architekten

nehmen können. Pech für sie, wenn der Genossenschaftspräsident in der Jury aus Prinzip gegen einen Betonbau ist.

Peter Ess, der abtretende Direktor des Stadtzürcher Amtes für Hochbauten, ist wohl der erfahrenste Wettbewerbsjuror der Stadt. Er fasst seine Erfahrung zusammen: «Den meisten Projekten schaden die Visualisierungen mehr, als dass sie nützen.» Denn die Bilder würden, so Ess, viele Projektfehler offenbaren.

Du sollst dir ein Bildnis machen

Wir fragen professionelle Visualisierer, was sie einem Genossenschaftsvorstand raten würden, wenn er ein Rendering betrachtet. Aus dem Büro Architron mit sechs Leuten stammen rund 500 Bilder pro Jahr. Der Gründer Imre Bartal rät: Die Genossenschaftlerin und der Genossenschaftler sollen die Darstellungen auf sich wirken lassen. Ganz im Gegensatz zum Plan, den man genau studieren soll, sei es die Absicht des Bildes, eine Stimmung zu zeigen. «Die Angst vor Bildern ist unbegründet, denn sie wollen einen nicht überrumpeln.» Der Bildprofi selbst sagt, dass auch er «aus einem hässlichen Entlein keinen Schwan machen könne». Man müsse also nicht jedes Detail überprüfen. Eine Differenz zwischen Bild und Plan gebe es immer, das sei nicht absichtliche Täuschung, sondern liege im Pro-

zess begründet. Wenn die Architekten im Bild einen Fehler sehen, reicht die Zeit im Wettbewerb kaum mehr, um alle Pläne zu korrigieren.

Ins gleiche Horn bläst Martin Meier vom Büro Raumgleiter mit zehn Angestellten: «Ein Bild ist kein Plan.» Er rät, bei allen Projekten die Dichte der Bilder mit der Dichte der Pläne zu vergleichen. Er bedauert es, wenn sich die Jury nach zwanzig Sekunden vor einem Bild für ein Projekt entscheidet ohne die Pläne genau anzuschauen. Einem guten Projekt schaden schlechte Bilder – «die Architekten sollen in einem solchen Fall lieber Handskizzen abgeben». Umgekehrt könne er ein schlechtes Projekt mit einem guten Bild nicht besser machen. Sein Büro schummelt nicht, oder nur selten. «Wir stellen das dar, was der Architekt gezeichnet hat.» Aber es komme vor, dass zu Gunsten der Stimmung die Architekten im Nachhinein Retuschen wünschen. Da wurde schon eine Nordfassade in die Sonne gestellt, eine Wand oder sogar ein Haus verschoben. Es gehe beim Bild vor allem um Stimmungen. «Wir suchen eine Bildsprache, denn eine Stadtwohnung muss beispielsweise anders wirken als eine Wohnung in den Bergen.»

Grösste Bilderflut erreicht

Alle Erfahrungen zeigen: Kein Architekt gewinnt einen Wettbewerb nur mit einem gu-

ten Bild. Selbst professionelle Visualisierer raten, die Pläne genau anzuschauen. Und man vergesse nicht: Kein Projekt sieht gebaut so aus, wie es die Architekten im Wettbewerb bildlich dargestellt haben. Zu viel verändert sich mit der Überarbeitung der Projekte, zu viele Entscheidungen sind bei der Wettbewerbsabgabe noch offen. Baugenossenschaften sei geraten, auch mal ein Bild von einem aktuellen Projektstand zu bestellen, also nicht nur die Wettbewerbsbilder zu veröffentlichen.

Die Qualität der Bilder – und damit auch die Ansprüche an sie – sind in den letzten zehn Jahren enorm gestiegen. Ein digitales Architekturbild hat heute eine zehnmal grössere Datenmenge. Das bedeutet, dass viel mehr Details gezeigt werden können – auf virtuellen Sofas sind Lederfalten zu sehen. Die Bilderflut war noch nie so stark wie heute, doch es gibt erste Zeichen, dass sie gedämmt wird und ein Bildersturm einsetzt. Bei den Architekten ist ein neuer Trend auszumachen. Sie trauen sich wieder, keine Visualisierungen abzugeben – und sie haben damit auch schon Wettbewerbe gewonnen. ☺

**Ivo Bösch ist Architekt und Redaktor der Fachzeitschrift «hochparterre.wettbewerbe», die regelmässig über Architekturwettbewerbe berichtet.*