

Zu schön, um wahr zu werden

BAUEN Vision und Wirklichkeit liegen oft weit auseinander. Welche Methoden wenden Planer an, um Entscheider zu überzeugen?

Von Volker Eckert

Üppig quillt das Grün aus der Fassade der Libeskind-Bauten hervor, auf beiden Seiten ragen hohe Bäume in den Himmel, die ganze Szenerie ist in ein fast magisches Licht getaucht. Das Bild stammt aus dem Jahre 2010, es zeigt den Kö-Bogen, wie er einmal aussehen soll: ein zurückhaltendes Gebäude inmitten von viel Natur.

Die Darstellung stammt von der Firma Cadman, die sich auf Architektursimulationen spezialisiert hat. Verantwortlich sind aber immer die Architekten, sie machen den ersten Entwurf. Das sagt Matthias Pfeifer, Gesellschafter beim Büro RKW und Vize-Vorsitzender des Bundes Deutscher Architekten (BDA) in Düsseldorf. Pfeifer: „Man kann damit ganz ehrlich umgehen, das ist auch oft der Fall, da muss man die Branche in Schutz nehmen.“

Pfeifer weiß natürlich, dass es die Möglichkeit gibt, „Dinge schöner darzustellen“, wie er es nennt. Darauf bestünden auch manche Auftraggeber. Denn die so genannten Renderings spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, Laien zu überzeugen. Eine gängige Methode zum Beispiel ist, Bäume und anderes Grün einzufügen, wo eigentlich keines ist. „Grün ist ein automatischer Sympathieträger, damit kann ich mich beliebt machen“, sagt Pfeifer. Dass Grün aber gerade nicht für Urbanität stehe und Metropolen-Vorbilder wie Rom oder Barcelona nicht von Grün geprägt seien, ist ein Widerspruch, der in deutschen Städten nicht aufgelöst wird.

Thema des Tages Simulationen

„Transparent“ und „filigran“ sind weitere Begriffe, von denen sich viele Planer zuweilen leiten lassen. In Düsseldorf spielen sie deshalb eine besondere Rolle, weil eine breite Fraktion am Kö-Bogen keinesfalls die Sicht auf das Dreischi-



Viel Himmel und Grün, Häuser, die hinter Bäumen verschwinden. In Le Flair entstehen aber vor allem wuchtige Gebäude.

Simulation: Aurelis, Foto: Young



Von den Libeskind-Bauten gab es zahlreiche Simulationen, hier ist eine frühere zu sehen. Besonders auffällig ist das üppige Grün in den Fassaden, die Farbkontraste der Fassade sind dagegen nicht zu erkennen.

Simulation: Cadman/Developer, Foto: David Young



Die Schwanenhöfe in Flingern vermarkten nicht nur Gewerbeflächen, sondern auch Lebensgefühl. Was in der Darstellung links wie ein Platz zum Flanieren mit moderner Architektur wirkt, ist in der Realität kaum mehr als ein Durchgang.

Simulation: Schwanenhöfe GmbH, Foto: David Young



benhaus verstellt sehen will. Legten deshalb sowohl Ingenhoven als auch Schmitz-Morkramer Darstellungen vor, bei denen man durch Gebäude durchschauen kann, als hätten sie keine Wände?

Nicht jedes Gebäude sei vom Anspruch getragen, filigran zu wirken, sagt dazu Matthias Pfei-

fer. „Wenn das aber gewünscht ist, werden zuweilen Dinge kleiner dargestellt, die statisch notwendig sind.“ Gemeint sind zum Beispiel Träger aus Stahlbeton.

Auch kleiner könne man Gebäude machen. Eigentlich erlaubten es Computerprogramme heute, auf den Zentimeter

maßstabsgetreu zu arbeiten. Daraus ergebe sich aber auch die Möglichkeit, „die Höhe zu fälschen“.

Dabei kann auch der Himmel helfen. Der nimmt in den Darstellungen oft einen großen Teil der Fläche ein – und lässt dadurch Gebäude weniger dominant wirken.

Manche Architekten halten es deshalb für notwendig, dass auch Laien lernen, die Simulationen und ihre zeichnerische Sprache zu entziffern (siehe Gastbeitrag unten). Denn dass die Darstellungen künftig wieder realistischer werden, damit ist wohl nicht unbedingt zu rechnen.