

Architektur ist... irgendwo da drin

Autor(en): **Klos, Daniel**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **105 (2018)**

Heft 5: **Tessin : Infrastruktur, Territorium, Architektur**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-823510>

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.



Illustration: Johanna Benz

Architektur ist immer mehr als Pläne zeichnen und Gebäude errichten: Sie ist eine kollektive Disziplin, lebt gleichzeitig aber vom Engagement Einzelner, die mehr wollen als nur Bauen. In der Kolumne *Architektur ist nicht Architektur* nimmt uns Daniel Klos mit auf eine Expedition in wenig erforschte Gefilde und berichtet in jeder Ausgabe von einer neuen Entdeckung.

Daniel Klos

1943 im Golf von Biskaya. Wir, die Royal-Navy-Agenten Klos und Krucker, bekommen letzte Instruktionen. Unser Auftrag: In ein havariertes deutsches U-Boot eindringen und die berühmte Enigma-Maschine ausfindig machen, mit ihrer Hilfe hat der Feind seine Funkprüche chiffriert. Unsere kleine Kapsel taucht 70 Meter in die Tiefe und dockt an. Die Luke öffnet sich. Wir gehen an Bord. Es ist dunkel und kalt. Die Luft reicht höchstens eine Stunde. Nur mit Taschenlampen bewaffnet tasten wir uns Kammer für Kammer vor und erreichen die Brücke. Lämpchen, Rohre, Schalter und Apparaturen schmiegen sich an die enge Rundform der bedrohlich knarrenden Stahlhülle. Kollege Krucker setzt ein Notstromaggregat in Gang. Endlich Licht! Ich wühle mich durch Logbücher und Seekarten. Nanu, wer ist denn das schöne Mädchen auf den Fotos, die der Funker in seinem Tagebuch versteckt hat? «Treffer!» Krucker hat die Enigma-Maschine gefunden. Doch wo ist das Codebuch? Ich öffne die Kapitänskajüte: ein frisch gemachtes Bett, ein Schreibtisch und ein verschlossener Schrank. Der Schlüssel liegt genau da, wo ich ihn vermutet habe. Im Schrank ist ein Safe. Welche Zahlenkombination würde der Kapitän wohl – oh, wieder ein Foto. Dasselbe Mädchen? Ist sie etwa ... aber ja, natürlich!

Wir knacken den Safe genau mit dem Schlusspfiß. Die Spielleiterin wertet aus: Alle gesuchten Gegenstände gefunden! Wir sind natürlich nicht am Grund des Atlantiks, sondern bei *Panic Room Games* in Zürich. Das Ganze ist nämlich ein Spiel und nennt sich *Room Escape*. Ziel: Innert gesetzter Frist aus einem verschlossenen Raum entkommen oder einen versteckten Gegenstand finden, indem man eine Reihe von Rätseln löst. Im Vorraum treffen wir die Macher dieser

Erlebniswelt zu einem Blick hinter die Kulissen. Alle drei sind Studenten, keiner Architekt. Gründer Roland erklärt, wie alles entstanden ist: «Ich kannte *Room Escape* aus Budapest und wollte so etwas selber machen. Als kostengünstige Location bot sich ein schwer vermietbarer Keller an der Löwenstrasse an. Die unterirdische, länglich schmale Raumsequenz wurde zur Inspiration für die U-Boot-Story.» Ich frage Schatzmeister Mathis, was das denn so kostet. «Wir haben alles selbst gebaut, mit Freunden in der Freizeit. Investiert haben wir etwa 30 000 Franken.» Er schmunzelt. «Ein ziemlich grosser Teil davon ging für Verpflegung drauf.» Inzwischen rentiert das junge Start-up. Wir betreten die Werkstatt, wo Baumeister Simon gerade eine gewaltige Tresortür konstruiert. Das nächste Abenteuerspiel wird nämlich ein Bankraub.

Objets trouvés aus dem Brockenhaus, ein *espace trouvé*, den keiner wollte und *architecture without architects*. Resultat: ein hybrides Gespinnst zwischen Handlungen und Räumen, eine *Raumstory*. Der Kapitän, der Funker und das Mädchen werden durch ihre (im Spiel-Raum inszenierten) Spuren lebendig und greifbar wie Figuren in einem Krimi. Die Geschichte entblättert sich im Absuchen und im Fragen, was die einzelnen Objekte in einem Raum zu bedeuten haben. Das regt an zum Weiterdenken: Was bedeuten denn die Dinge in meinem Zimmer? Ist Architektur jener oft idealisierte leere Raum, der sich so schön zeichnen und ablichten lässt? Der erlebte Raum ist ein Spiel mit Gegenständen – Matratze, Bücherstapel, Kabelsalat, Laptop oder Kaffeetasse – alles, was sich so ansammelt, ist ein räumlicher Abdruck meines Alltags, eine Hülle, die zwischen mir und dem Haus wächst; eine Art *Lebensschicht*. Architektur ist irgendwo da drin. —

Daniel Klos (1980) studierte Architektur an der ETH Zürich und arbeitete bei Jean Nouvel und OMA/Rem Koolhaas. Seit 2013 leitet er zusammen mit Partner Radek Brunecký das Architekturbüro Klosbrunecký in Zürich und in Tschechien.

Johanna Benz (1986) lebt und arbeitet als Illustratorin und Graphic Recording Artist in Leipzig.