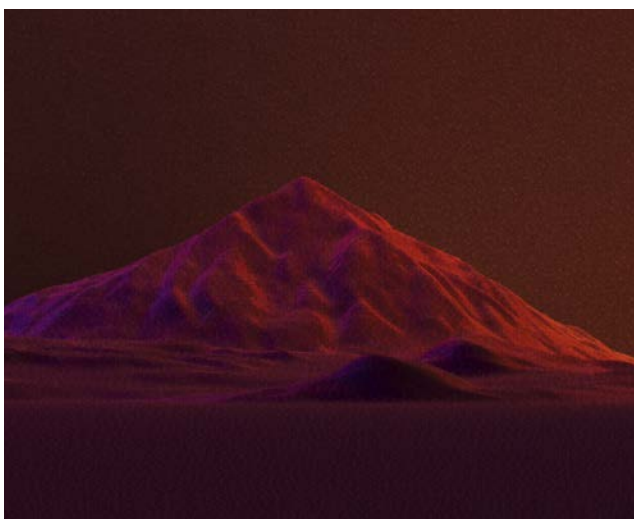


An der EPFL lässt Philipp Schaerer seine Studierenden Gemälde rendern: 3-D-Szene und Rendering von Nora Spieth, 2014. Grundlage: «Paesaggio urbano» von Mario Sironi, 1927.



«Niesen (Still No 9)», Rendering, Philipp Schaerer, 2016.



«Composite N» – Capriccio-Serie, Bildmontage, Philipp Schaerer, 2015.

→ einer Bank sein. Schliesslich gebe es auch schöne Musik, die traurig sei. «Doch Architekten haben Angst, über Emotionen zu reden.»

Es ist 17 Uhr. Ein paar Mitarbeiter holen sich Bierdosen aus dem Kühlschrank, andere verabschieden sich ins Wochenende. Früher hatten die beiden Gründer nächtelang Bilder geschruppt, heute sagen sie lieber einen Auftrag ab. «Meistens sind es keine guten Projekte, wenn alles auf den letzten Drücker läuft», so Greve. Das Telefon klingelt. Ein Kunde möchte letzte Retuschen. Schon sitzt Greve wieder am PC. Um 18 Uhr muss das Bild raus.

Der Bildalchemist

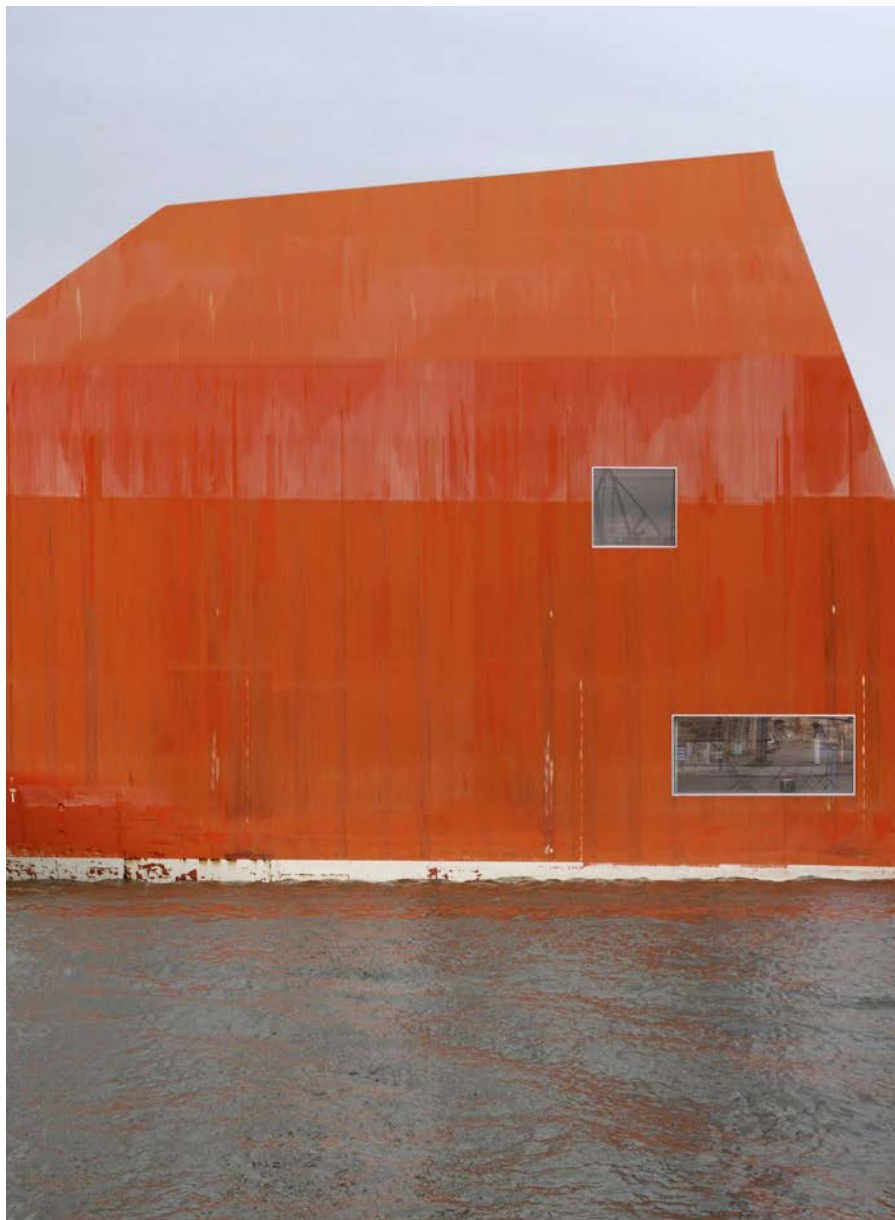
Die Kirche schlägt zwei Uhr in Steffisburg bei Thun. Kopfsteinpflaster und Fachwerkhäuser prägen den alten Dorfkern. Auf der Klingel steht: Philipp Schaerer Architekt. Die Berufsbezeichnung stimmt nicht mehr. Schaerer hat ab 2000 bei Herzog & de Meuron die ersten Visualisierungen gemacht, bevor er sich als Künstler selbstständig machte. Seine Arbeit bewegt sich zwischen Kunst, Fotografie und Architektur. Schaerer ist Grenzgänger.

Der Künstler, ganz in schwarz gekleidet, öffnet das Fenster und zieht an einer Zigarette. Aus seinem Atelier blickt er in einen verwunschenen Garten, in dem ein knallrotes Schwein aus Stahl steht. Widersprüche interessieren ihn. Seine Arbeit bricht die Eindimensionalität auf, die

vielen Renderings anhaftet. In der Serie «Bildbauten», aus der das Museum of Modern Art in New York zwei Arbeiten erworben hat, collagierte er fiktive Gebäudeansichten. Die Bilder wirken verblüffend echt, die überspitzt minimalistische Architektur aber verrät sie als Fantasien. Für die Serie «Capriccio» bastelte Schaerer Häuser aus aller Welt zusammen: Der Sockel von einem japanischen Kloster, darüber ein Riegelbau aus Münsingen, die Situation vom Nordkap. Eine Kritik an der globalen Architektur, die bezugslos zusammengewürfelt wird.

Im Atelier, das früher eine Arztpraxis war, liegen Bücher herum, an den Wänden lehnen Bilder übereinander, auf einem Gestell scharen sich Skulpturen. Der wichtigste Teil seiner Arbeit aber liegt in einer schwarzen Box, die unter dem Bildschirm glänzt. Auf der Festplatte lagert Schaerer seinen Schatz: 170 000 Bildschnipsel, die er mit Tausenden Schlagworten durchforsten kann: Landschaften, Oberflächen, Objekte. Sie stammen aus dem Internet, aus Filmen oder sind selbstgeknipst. Am Computer montiert er daraus Bilder. Wie ein Alchemist, der aus vielen Zutaten ein neues Material zusammenmischt.

Schon bei Herzog & de Meuron arbeitete Schaerer mit Collagen. «Die Renderprogramme lieferten damals nur unbefriedigende Resultate und waren relativ langsam», sagt er. Insbesondere bei so komplexen Bauten wie dem Vogelneest in Beijing. Ein Grund war jedoch auch die be-



Realität oder Fiktion? «Bildbau No 02», Bildmontage, Philipp Schaerer, 2007.

Philipp Schaerer
 Der Künstler und gelernte Architekt (45) arbeitete von 2000 bis 2006 bei Herzog & de Meuron, wo er die Bildsprache stark prägte. Schaerer unterrichtet an der Hochschule in Fribourg und ist seit 2014 Gastprofessor an der EPFL. Er lebt und arbeitet in Zürich und Steffisburg.

schränkte Kontrolle über den Prozess der Bildgestaltung. Beim Rendering drückt der Architekt auf den Knopf und lässt die Maschine rechnen. Damit gibt er den Prozess aus der Hand. Bei der Collage erarbeitet er das Bild Stück für Stück. Das erzeugt eine eigene Ästhetik. «Ich mag den handwerklichen Ansatz der Collage», sagt Schaerer.

Den Realitätszwang aufbrechen

Seit es Renderings gibt, hat die Branche ein Ideal vor Augen: So realistisch wie möglich sollen die Bilder wirken. Schnellere Computer machen seit einigen Jahren möglich, was Hollywood und die Game-Industrie schon länger können. Doch das fotorealistische Rendering ist berechenbar: Die Software definiert die Ästhetik, der Autor wird austauschbar. So gleichen sich die Bilder an. «Sogar die Architekturfotografie bedient sich heute vermehrt einzelner Merkmale aus Renderings», sagt Schaerer.

Viele Architekten malen die Welt deshalb schwarz-weiß: Entweder muss es Hochglanzrealismus sein, oder dann wollen sie händische Modellbilder. Daraus folgt für viele von ihnen eine allgemeine Skepsis gegenüber dem Digitalen, das laut Schaerer auch in der Kunst vernachlässigt wird. Seine Mission sieht er deshalb darin, diesen Realitätszwang aufbrechen. «To render» heisst schliesslich nur so viel wie «erscheinen lassen». Um den digital verengten Blick wieder zu öffnen, lässt Schaerer seine

Studenten an der Hochschule für Technik und Architektur in Fribourg Ausschnitte aus Filmen modellieren. An der EPFL bauen seine Schüler Gemälde am Computer nach. Die Resultate sehen den Originalen von Giorgio de Chirico oder Henri Matisse zum Verwechseln ähnlich, obwohl sie gerechnet statt gepinselt sind.

«In der Architektur steckt das Rendering noch in den Kinderschuhen», sagt Schaerer. Er vergleicht die Entwicklung mit den Anfängen der Fotografie, die sich an die Malerei hielt, bevor sie eigene Ausdrucksformen entdeckte. In seinen Arbeiten entlockt er dem Rendering ungeahnte Möglichkeiten. Er hat etwa den Berg Niesen gerendert, den er von seinem Atelier aus sieht und den grosse Maler wie Ferdinand Hodler oder Paul Klee auf Leinwand gezeichnet haben. Der Berg taucht als schwarze Masse auf, nur leicht erhellt von rötlichem Licht. Da ist sie wieder, die Widersprüchlichkeit: Die Berge als Inbegriff des Physischen und Ewigen, dargestellt mit flüchtigen Bits und Bytes.

Bei der Arbeit «Mines du Jardin» brach der Künstler den Rechenprozess in der Hälfte ab. Das Resultat ist eine raue Optik, die wieder an analoge Druckverfahren erinnert. Schaerer verwischt so die Grenzen zwischen Künstlichkeit und Realismus. Es sind die Graubereiche, die ihn interessieren, auch wenn er manchmal Architekten mit seinen Texturen unterstützt. So öffnet er wiederum anderen Architekten die Augen. ●