

Luxigon's
Eric de Broche des Combes
and Laurent Théaux
in conversation with / im
Gespräch mit Lutz Robbers

v. Begegnung

The Grey of the Sky



Das Grau des Himmels

v. Encounters

Since time immemorial, images have been an elemental component of architectural knowledge. Not only the processes of designing, but also the legitimation, storage, and transmission of historical and theoretical information are based on particular pictorial practices. No less recurring, since Vitruvius canonized the fuzzy terminology of *scenographia* as an essential form of representation, have been the debates on the permissibility, in architectural practice, of perspectival and realistic images. With the appearance of digital tools, visualizations of planned architecture have not only attained an unheard-of realism, but are also expanding the possibilities of manipulation and leading to new forms of aesthetic expression. Not least with respect to the academic interest in the self-contained logic and function of images (iconic turn), these tools and the digital aesthetic that they generate give cause for interrogating the new architectural imagery.

Since the 1990s, the production of visualizations and renderings has been a service provided by specialized agencies. The Paris-based agency Luxigon has been among the globally best-known representatives of this sector ever since its foundation in 2007. Reputable architects' offices including OMA, MVRDV, REX, and Dominique Perrault commission Luxigon to create images for competition purposes. Luxigon's founding members Eric de Broche des Combes and Laurent Théaux took the time in April of this year to talk about what they, and their images, do. In addition, Eric responded to the prompt "Encounters," the title of this section of Candide, and created an image atlas to reflect on Luxigon's specific style in the form of a particular visual genealogy.

Praxis

English Translation:
Michael Scuffil

How did Luxigon come about?

Eric de Broche des Combes: More than 20 years ago I began to make pictures. At this time I was still a student at the school of architecture in Marseille. There I got to know Thomas Sériès, who is now head of Labtop, a company specializing in architectural rendering based in Los Angeles. We immediately became best friends, and discovered the same software at the same time. The work I do today has to do with the fact that the software, and the computers, became affordable in the 1990s. By then I had already made architectural pictures, albeit by hand still, just like my father, who, as a graduate of the École nationale supérieure des arts décoratifs, taught draughtsmanship and architectural history. Thomas and I noticed that what we did—graphic design and illustration—did not exist in architecture. As students we found it a pity that the architectural image was so distant from everyday life and widespread visual practices. Thirty years ago, architectural images were still highly stereotyped, under the influence of the visual language of the Grand Prix de Rome. The presentations were static and people were absent. The idea was to communicate only the building's form, not its function. In 1999, together with Thomas, I founded Auralab with the intention of finding a graphic language that would correspond to architecture. We also decided at this time not to work for well-known architects, but rather for those who were not yet established, for example for Bjarke Ingels, who at the time was still totally unknown.

What do you call your profession?

114

EBC: To be honest, I don't know that myself. Architectural visualization? That doesn't really fit the bill, because you lose the narrative aspect and at the same time push the architecture into the background. There is always a semantic ambiguity.

Bilder sind seit jeher elementarer Bestandteil architektonischen Wissens. Die Prozesse des Entwerfens, aber auch die Legitimation, Speicherung und Transmission historischer wie theoretischer Informationen basieren auf bestimmten Bildpraktiken. Ebenso wiederkehrend sind, seit Vitruv die ungenaue Begrifflichkeit der *scenographia* als essenzielle Darstellungsart kanonisierte, Diskussionen über die Zulässigkeit perspektivisch-realistischer Bilder in der Architekturpraxis. Mit dem Aufkommen digitaler Werkzeuge erreichen die Visualisierungen von geplanter Architektur nicht nur einen nie dagewesenen Realismus, sondern erweitern zudem die Möglichkeiten der Manipulation und führen zu neuen ästhetischen Ausdrucksweisen. Auch im Hinblick auf das seit geraumer Zeit existierende wissenschaftliche Interesse an Eigenlogik und Funktionsweise der Bilder (iconic turn), geben diese Werkzeuge und die durch sie entstehende digitale Ästhetik Anlass, die neue architektonische Bildlichkeit zu befragen.

Die Produktion von Visualisierungen und Renderings wird seit den 1990er-Jahren von spezialisierten Agenturen angeboten. Die Pariser Agentur Luxigon gehört seit ihrer Gründung 2007 zu den weltweit bekanntesten Vertretern dieser Branche. Namhafte Architekturbüros wie OMA, MVRDV, REX oder Dominique Perrault lassen bei Luxigon Bilder für Wettbewerbe anfertigen. Luxigons Gründungsmitglieder Eric de Broche des Combes und Laurent Théaux nahmen sich im April dieses Jahres Zeit, über ihre Tätigkeit zu sprechen. Zudem erklärte sich Eric bereit, den Begriff der „Begegnung“, der diese Rubrik betitelt, auch als ein Zusammenreffen unterschiedlicher visueller Einflüsse für den speziellen Stil von Luxigon nachzuzeichnen. Entstanden ist dabei ein Bild-Atlas.

Praxis

Wie ist Luxigon entstanden?

Eric de Broche des Combes: Ich habe vor mehr als zwanzig Jahren begonnen, Bilder zu machen. Zu diesem Zeitpunkt war ich noch Student an der Architekturschule in Marseille. Dort machte ich die Bekanntschaft mit Thomas Sériès, der jetzt Labtop leitet, ein auf Visualisierung spezialisiertes Unternehmen in Los Angeles. Wir wurden sofort beste Freunde und entdeckten zur gleichen Zeit dieselbe Software. Die Arbeit, die ich heute mache, hat damit zu tun, dass die Software und auch die Computer in den 1990er-Jahren erschwinglich wurden. Damals hatte ich bereits Architekturbilder gemacht, allerdings noch mit der Hand – genau wie mein Vater, der als Absolvent der École nationale supérieure des arts décoratifs Zeichnen und Architekturgeschichte unterrichtete. Thomas und ich merkten, dass die Dinge, die wir mochten – grafische Gestaltung und Illustration –, nicht in der Architektur existierten. Als Studenten fanden wir es schade, dass das Bild der Architektur dermaßen entfernt war vom alltäglichen Leben und verbreiteten visuellen Praktiken. Vor dreißig Jahren waren Architekturbilder sehr stereotyp, unter dem Einfluss der visuellen Sprache des Grand Prix de Rome. Die Darstellungen waren statisch, ohne Menschen im Bild. Einzig die Form, nicht die Funktion des Gebäudes sollte vermittelt werden. Mit Thomas gründete ich 1999 Auralab mit der Absicht, eine grafische Sprache zu finden, die der Architektur entspricht. Auch haben wir zu diesem Zeitpunkt entschieden, nicht für bekannte Architekten zu arbeiten, sondern eher auf jene Architekten zu setzen, die noch nicht etabliert waren. Zum Beispiel Bjarke Ingels, der damals noch vollkommen unbekannt war.

Wie bezeichnet ihr euer Metier?

115

EBC: Um ehrlich zu sein, ich weiß es selbst nicht. Architektonische Visualisierung? Das passt nicht wirklich, weil man den Aspekt des Geschichtenerzählens verliert und dabei auch die Architektur in den Hintergrund rückt. Eine semantische Ambiguität bleibt bestehen.

Laurent Théaux: On our website it used to say “Architecture and Image.” Before there were computers, the profession was called in French *perspectiviste*, an activity that was decimated when computers came along. “Rendering” doesn’t really fit either, because the term is associated with representations in 3-D.

Who works for Luxigon?

What qualifications do you look for in your collaborators?

EBC: Mainly architects, but also people from the video sector or product designers. Altogether we have a team of around 20. There is still no specific training for visualization of architecture, although some universities offer special courses and there are now online courses, too. You have to understand that 3-D image production has become architectural image production. Everything that used to be called multimedia has totally disappeared. 3-D software is used these days almost exclusively for architectural production, which is why the market for this software is geared to this application. Many architecture students earn their living today with visualizations. Personally, I would consider an independent discipline of visualization to be rather limited, as visualizations are still dependent on the architecture. I can’t imagine that anyone without an architectural training could produce a good picture.

Is your aesthetic preference for the dark, the black, shared by your whole team?

EBC: We share the same visual DNA. We have a certain taste, a certain culture in common, even though some of the team are much younger than us, and maybe have been influenced by our pictorial aesthetic.

LT: We used to be far more restricted in the matter of technical possibilities. That is another reason why we developed a graphic style of our own.

What does your work flow look like in concrete terms? Can you describe the exchange with your clients, who are mostly architects? Is there a particular method underlying the process?

EBC: We do not have the concept of the “client.” Some 95 percent of our commissions come from architects, the rest from those who commission the architects, or from public bodies such as the City of Paris. In my opinion, we are on equal terms with the architects when we are working on a project. The results are simply better when everyone understands how things work. In other words, it is not a process in which someone simply sends us ground plans and elevations and a bad model in SketchUp and says: “Turn that into something pretty.” We need explanations. Our advantage now is that we have made a name for ourselves. People trust us. This makes the process far smoother than it was ten or fifteen years ago.

Usually we have a week for three images. In other words, very little time. Everyone here at Luxigon makes on average six to ten images a week. We receive instructions from the architects in the form of a PDF that explains what has to be done, and why and how. Clients from northern Europe explain their projects to us with great precision. Sometimes we get documents 150 pages long, written only for us and going into the minutest detail. But we also have clients who don’t have the first idea about what it is they want to do. A wretched building, badly modelled, and they don’t even know what material is going to be used to build it.

Specifically, a project evolves like this: First we make a rough preview, to see whether the model is correct. The model itself is white, without any texture. We see

Laurent Théaux: Auf unserer Website stand früher „Architektur und Bild“. Bevor es Computer gab, bezeichnete man in Frankreich den Beruf als *perspectiviste*, eine Tätigkeit, die mit dem Aufkommen der Computer massakriert wurde. *Rendering* passt eigentlich auch nicht, weil der Begriff mit Darstellungen in 3-D assoziiert wird.

Wer arbeitet für Luxigon? Welche Qualifikationen sind notwendig?

EBC: In der Hauptsache Architekten, aber auch Leute, die aus dem Videobereich kommen, oder Produktdesigner. Insgesamt haben wir um die zwanzig Mitarbeiter. Noch gibt es keine spezielle Ausbildung für die Visualisierung von Architektur, obwohl einige Universitäten spezielle Lehrgänge anbieten und es inzwischen online Kurse gibt. Man muss wissen, dass die 3-D-Bildherstellung sich zur Architekturbildherstellung entwickelt hat. Alles was vorher als Multimedia bezeichnet wurde, ist vollkommen verschwunden. 3-D Software wird heute fast ausschließlich für die Architekturproduktion verwendet, daher orientiert sich der Markt für diese Software auch in diese Richtung. Viele Architekturstudenten verdienen heute ihr Geld mit Visualisierungen. Persönlich halte ich ein eigenständiges Fach für beschränkt, weil die Visualisierungen immer noch von der Architektur abhängen. Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand, der nicht architektonisch gebildet ist, ein gutes Bild produzieren kann.

Wird eure ästhetische Vorliebe für das Dunkle, Schwarze von allen Mitarbeitern geteilt?

EBC: Wir teilen die gleiche visuelle DNA. Uns ist ein gewisser Geschmack, eine gewisse Kultur gemein, auch wenn einige Mitarbeiter viel jünger sind als wir und vielleicht bereits von unserer Bildästhetik beeinflusst sind.

LT: Damals waren wir noch viel beschränkter, was die technischen Möglichkeiten angeht. Auch deshalb haben wir einen eigenen grafischen Stil entwickelt.

Wie sieht der Ablauf eurer Arbeit konkret aus? Gibt es im Austausch mit euren Kunden, Architekten größtenteils, eine bestimmte Methode, nach der ihr verfährt?

EBC: Der Begriff ‚Kunde‘ existiert bei uns nicht. Ungefähr 95 Prozent unsere Aufträge kommen von Architekten, der Rest von Bauträgern oder öffentlichen Akteuren wie die Stadt Paris. Meiner Ansicht nach sind wir mit den Architekten auf Augenhöhe, wenn wir an einem Projekt arbeiten. Die Ergebnisse sind einfach besser, wenn alle verstehen, wie die Dinge funktionieren. Es ist also nicht ein Prozess, in dem man uns einfach Grund- und Aufrisse und ein schlechtes Modell in SketchUp schickt und sagt: „macht damit ein hübsches Ding“. Wir benötigen Erklärungen. Unser Vorteil ist die Tatsache, dass wir uns inzwischen einen Namen gemacht haben. Die Leute vertrauen uns. Dadurch ist der Prozess viel geschmeidiger geworden als noch vor zehn, fünfzehn Jahren.

Generell haben wir meist eine Woche für drei Bilder. Wir haben also sehr wenig Zeit. Jeder hier bei Luxigon macht im Durchschnitt sechs bis zehn Bilder pro Woche. Wir erhalten Anweisungen in Form einer PDF, in der erklärt wird, was, wie und warum gemacht werden soll. Klienten aus Nordeuropa erklären uns die Projekte genau. Manchmal bekommen wir hundertfünfzig Seiten lange Dokumente, die nur für uns geschrieben wurden und die alles bis ins kleinste Detail erklären. Daneben gibt es jene Kunden, die keine Ahnung haben, was sie eigentlich machen wollen. Ein klägliches Gebäude, schlecht modelliert, ohne zu wissen, in welchem Material es gebaut werden soll.

Konkret läuft ein Projekt folgendermaßen ab: Als Erstes machen wir einen *rough preview*, um zu sehen, ob das Modell korrekt ist. Das Modell selbst ist weiß, ohne Textur. Wir schauen, ob der Blickwinkel stimmt, ob das Licht stimmt, ob es keine Ungenauigkeiten im Modell gibt. Sobald der Blickwinkel feststeht, können wir mit der Arbeit beginnen.

whether the angle of view is right, whether the light is right, whether there are any areas of imprecision in the model. As soon as we have established the angle of view, we can start work. The second preview includes the first effects: What time of day? Do we want good weather? Do we want an overcast sky? Do we want a summery atmosphere or snow on the ground? And from this point on, we work on the final picture.

Are the commissions you get fully designed projects by the time you get to see them?

LT: Not always. In the old days, when drawing was done by hand, the architect came with his complete project to the *perspectiviste*. He in turn would come up with a projection, add color, and draw in the shadows. That's how Auralab went about it. With the emergence of computers, it was possible to change everything until the very last moment. That is one of the reasons why Luxigon was quickly successful. While the others said: "You bring the complete project and we'll do the picture," we always said, right from the start: "Send us your material, we'll adapt and change things during the process."

EBC: In ninety percent of cases the building we have to visualize is already modelled, albeit often badly. We ourselves have the possibility, if necessary, to adjust and change the design. We work predominantly for competitions, in other words during a design stage when not every decision has yet been taken. The main thing is the intention behind the building, not the final worked-out end product. However, we have the advantage of having done, by now, 300 hotels, 150 hospitals, 70 airports. We know what works and what doesn't. Sometimes we can correct the architects and say: "A port terminal just doesn't work like that."

LT: For example I'm currently working on a project where the architect still has not drawn anything. He wants a suspension footbridge, so I will add things that I like. The designs will then be sent back and forth until a decision is made.

And who makes the final decision in this case?

LT: Ultimately it is not the architect who decides, but his client.

So you also know how a jury reacts to certain images?

EBC: We know what not to show. Here is one example: anything that has to do with cantilevered projections. We know how expensive these are, and so does the client. It is a good idea to minimize these or to show them from a particular angle. To do this, you need a very good knowledge of the project and the people you are working with. That gives you certain freedoms. Typically, an architect sends me the model. I take a look and soon notice that certain things won't work, and I suggest alternatives.

Have there been cases where this co-operation with architects simply did not work?

LT: There have been many architects with whom we have worked only once. Gilles Saucier [Saucier & Perrotte] once said handing over a project was like taking your child to school for the first time. Some architects send their children to school, others are home-schoolers.

Die zweite Vorschau enthält erste Effekte: welche Tageszeit, soll das Wetter schön sein, soll es wolkenverhangen sein, soll eine sommerliche Atmosphäre herrschen oder soll Schnee liegen. Und von diesem Punkt an arbeiten wir am finalen Bild.

Sind die Projekte, für die ihr engagiert werdet, bereits fertig entworfen, wenn ihr diese zum ersten Mal zu sehen bekommt?

LT: Nicht immer. Früher, als noch mit der Hand gezeichnet wurde, kam der Architekt mit seinem fertigen Projekt zum Perspektivisten. Dieser entwarf dann eine perspektivische Ansicht, brachte Farben auf und zeichnete Schatten ein. So funktionierte Auralab. Mit dem Aufkommen der Computer konnte man bis zum letzten Moment alles ändern. Das ist einer der Gründe, warum Luxigon früh erfolgreich war. Während die anderen sagten: Kommt mit dem fertigen Projekt und dann machen wir das Bild, sagten wir schon immer: Schickt uns eurer Material, wir passen uns an und verändern die Dinge im Prozess.

EBC: In neunzig Prozent ist das zu visualisierende Gebäude bereits fertig modelliert, oft jedoch mangelhaft. Wir haben selbst die Möglichkeit, den Entwurf, wo nötig, anzupassen und zu verändern. Wir arbeiten vor allem für Wettbewerbe, also in einer Entwurfsphase, in der noch nicht alle Entscheidungen getroffen sind. Es geht vor allem um die Intention des Gebäudes, nicht um das finale, ausgearbeitete Endprodukt. Wir haben jedoch den Vorteil, dass wir inzwischen 300 Hotels gemacht haben, 150 Krankenhäuser, 70 Flughäfen. Wir wissen, was funktioniert und was nicht. Manchmal können wir den Architekten korrigieren und sagen: So funktioniert ein Hafen-Terminal aber nicht.

LT: Jetzt arbeite ich zum Beispiel gerade an einem Projekt, für das der Architekt noch nichts gezeichnet hat. Er will eine hängende Fußgängerbrücke, also werde ich Dinge hinzufügen, die mir gefallen. Dann werden die Entwürfe hin- und hergeschickt, bis eine Entscheidung gefällt wird.

Und bei wem liegt in diesem Fall die Entscheidungsmacht?

LT: Letztendlich entscheidet nicht der Architekt, sondern deren Auftraggeber.

Ihr wisst also auch, wie eine Jury auf bestimmte Bilder reagiert.

EBC: Wir wissen, was man besser nicht zeigen sollte. Ein Beispiel: alles, was mit Auskragungen zu tun hat. Wir wissen, wie teuer eine Auskragung ist, und auch der Bauherr weiß, wie teuer diese sind. Es ist vorteilhaft, diese zu minimieren oder aus einem bestimmten Winkel zu zeigen. Dafür muss man das Projekt und auch die Leute, mit denen man arbeitet, gut kennen – das schafft gewisse Freiheiten. Beispielsweise schicken mir die Architekten ein Modell, ich schaue mir das an und merke schnell, dass gewisse Sachen nicht funktionieren und schlage Alternativen vor.

Gab es Fälle, in denen diese Zusammenarbeit mit den Architekten überhaupt nicht funktionierte?

LT: Es gab viele Architekten, mit denen wir nur ein einziges Mal gearbeitet haben. Gilles Saucier [Büro Saucier & Perrotte] hat mal gesagt, das Überlassen eines Projektes sei so ähnlich, wie seine Kinder zum ersten Mal einer Schule anzuvertrauen. Es gibt einige Architekten, die lassen ihre Kinder in die Schule gehen, und andere, die sie bei sich zu Hause behalten.

Imagery

How would you describe the influence of pictorial representation on the architectural design process in recent years?

LT: Twenty years ago the perspective was on a level with the ground plan and the elevation. On the formalized competition illustrations the perspective was as important as the façade or the site plan.

EBC: In the old days, no one took any interest in architectural imagery. The fact that I now give lectures and interviews, or that doctoral dissertations are written on architectural images, seems to point to the topic now having a great importance. If you look at the drawings by Mies van der Rohe, they are not exact representations, but function as mental images. And that is precisely what we do. The real building is, at least in the beginning, not so important. What is important is the *esprit*, the mood of the building, its aura. We are interested in the things that cannot be defined by lines. We are concerned with illustrations and not with a form of photography. The intention of photography is not to cheat. I cannot simply move walls or pillars if I do not like them. And if the weather is not fine on a particular day, that is reflected in the picture. By contrast, we do, we make, what we like. If I want shadows, I integrate these into the picture; if I don't, I move the sun. If I want it to rain, I decide that. This means the relationship to the traditional illustration is maintained: often in our office it is not the computers that calculate the reflections, rather we do it ourselves by hand.

Do digital architectural images constitute a new aesthetic?

EBC: Digital imagery has a direct relationship with the affinity to technology of those people who use the computer. First, there is the influence of films. Then there is the aesthetic that comes from those who use Grasshopper or Rhino, and can design façades that architects often simply cannot imagine. Those who produce pictures to our standard are just as good technicians as those who design the building as such. In the case of a competition, we do not change anything fundamental. What we modify are the positions of the load-bearing elements, the lifts, the materials, but never the general function. However, we do have a technical understanding that the architects do not have: to realize the details, to see whether particular things work or not.

Modernism saw the image as a form of script, a written spatialization of an idea. One of the arguments in the discourses surrounding digital design is that the images have lost this representational function, and are now free to play with the desires of the beholder. Architect Mark Foster Gage uses the term "elegance" to describe the aesthetic of an architecture as well as its images designed using digital tools.

LT: First of all it is important to stress that our images are not intended for marketing. We work differently from American agencies, whose images are designed to impress investors. In France the money is already there. Public money. Until a few years ago, public-sector clients were almost all there was. That was what created scope for "elegance." Those pictures are elegant in which we show as little of the project as possible. But we have arguments with the architects if we want to show just one idea of the project in our picture.

Bildlichkeit

Wie würdet ihr den Einfluss der bildlichen Darstellung auf den architektonischen Entwurfsprozess in den letzten Jahren beschreiben?

LT: Vor zwanzig Jahren war die Perspektive auf einer Ebene mit dem Grundriss, Aufriss und der Fassadendarstellung. Auf den formalisierten Schautafeln der Wettbewerbe hatte die Perspektive das gleiche Gewicht wie beispielsweise die Fassade oder der Baumassenplan.

EBC: Damals hat sich niemand für Architekturbilder interessiert. Die Tatsache, dass ich jetzt Vorlesungen halte, Interviews gebe oder Dissertationen zum Thema der architektonischen Bildlichkeit geschrieben werden, scheint darauf hinzudeuten, dass das Thema heute einen hohen Stellenwert hat. Betrachtet man die Zeichnungen von Mies van der Rohe, so sind diese eben keine exakten Darstellungen, sondern sie funktionieren als mentale Bilder. Und genau das machen wir. Das reale Gebäude selbst ist erst mal nicht so wichtig. Wichtig ist der *esprit*, die Stimmung des Gebäudes, seine Aura. Uns interessieren jene Dinge, die nicht durch Striche zu definieren sind. Wir haben es mit Illustrationen zu tun und nicht mit einer Form von Fotografie. Es ist nicht die Absicht der Fotografie, zu schummeln. Ich kann nicht einfach Wände verstellen oder Pfeiler entfernen, wenn sie mir nicht gefallen. Und wenn das Wetter an einem bestimmten Tag nicht schön ist, zeigt sich das im Bild. Wir dagegen machen, was wir wollen. Wenn ich Schatten will, baue ich diese ins Bild; wenn nicht, verschiebe ich die Sonne. Wenn ich will, dass es regnet, entscheide ich das. Dabei bleibt der Bezug zur traditionellen Illustration erhalten: Oft sind es bei uns nicht die Computer, die die Reflexionen kalkulieren, sondern sie werden manuell eingestellt.

Begründen die digitalen Architekturbilder eine eigene Ästhetik?

EBC: Diese Bildlichkeit steht in direkter Beziehung zur Technikaffinität jener Leute, die den Computer benutzen. Einerseits ist das der Einfluss von Filmen. Des Weiteren kommt die Ästhetik von denen, die in der Lage sind, Grasshopper oder Rhino zu benutzen und Fassaden zu entwerfen, die sich die Architekten oft nicht vorstellen können. Diejenigen, die auf unserem Niveau die Bildproduktion machen, sind ebenso gute Techniker wie diejenigen, die das Gebäude an sich entwerfen. Im Falle eines Wettbewerbs ändern wir keine grundsätzlichen Dinge. Was wir modifizieren sind die Positionen der Stützen, die Fahrstühle, die Materialien, nie jedoch die generelle Funktion. Jedoch besitzen wir ein technisches Verständnis, das die Architekten nicht haben: zur Realisierung der Details, zu sehen, ob bestimmte Dinge funktionieren oder nicht.

In der Moderne galt das Bild als eine Form von Schrift, eine quasi schriftliche Verräumlichung einer Idee. Eines der Argumente in den Diskursen um das digitale Design ist, dass die Bilder diese Repräsentationsfunktion verloren haben und nun frei sind, mit dem Verlangen des Betrachters zu spielen. Architekten wie Mark Foster Gage verwenden den Begriff der Eleganz, um die eigene Ästhetik mit digitalen Werkzeugen entworfener Architektur und deren Bilder zu bezeichnen.

LT: Zunächst ist es wichtig zu betonen, dass unsere Bilder nicht als Marketingdokumente gedacht sind. Wir funktionieren anders als amerikanische Agenturen, deren Bilder Investoren überzeugen sollen. In Frankreich ist das Geld bereits da. Öffentliches Geld. Bis vor ein paar Jahren gab es fast nur öffentliche Auftraggeber, nichts anderes. Das hat jenen Spielraum für die Eleganz geschaffen. Elegant sind jene Bilder, in denen wir das Projekt so wenig wie möglich zeigen. Wir kämpfen mit den Architekten darum, nur eine einzige Idee des Projektes im Bild zu zeigen.

Are the pictures designed to seduce?

LT: That is not our intention. In order to stand out in architectural competitions, we try to use our images to tell a story that others do not tell.

EBC: The figures in the image should reveal the building's function, tell practical stories. Pictures are not there merely to depict the shape of the building. It took ten years of struggle before rainy weather was accepted in images. And the grey sky was to a large degree responsible for changing the architects' perception of the depiction. Previously architecture was shown in eternal sunshine—even in places where it never stops raining.

But isn't it not so much the realism of your pictures as their ability to move the beholder—not least through an aesthetic of the sublime—that's central to the Luxigon aesthetic?

EBC: I wouldn't quite agree with you there. I can be moved without being seduced. There are emotions outside the sphere of seduction: sadness for example. Sad poems aren't necessarily seductive. All they can do is trigger an emotion in someone that leads him to take an interest in something. A picture of a dark parking lot is not seductive. In the collective imagination, darkness is linked to sadness and death.

It is important to know what moves the person who sees the picture. It is not easy to create a sublime effect. There are certain rules. For example Wagner, whose music covers all frequencies, all melodies, and overwhelms the listener. The sublime can, though, also be something very small, elegant and minimal: a muffled, faraway noise, the ringing of a bell in the distance.

LT: In principle one can say that Luxigon's style, this tendency toward the fuzzy, also has to do with the fact that French architects do not work, but talk. Often architects have come to us without having made any drawings. Instead they wave their hands to tell us what the project is supposed to look like. We were then the ones who used the pictures to design the form of the project. To start with, our pictures filled in the gaps in the projects. We did projects on the basis of sketches that were drawn on tablecloths and fax printouts. Because the architects talk a lot about their projects, our pictures can also tell a story. But we have lost this aspect somewhat, because we now work a lot with an international clientele, and even French architects have mastered the computer.

Animation

Luxigon's images come across as extraordinarily atmospheric, like certain films—I'm thinking of the extremely stylized urban worlds of Michael Mann, their dark elegance generated from the conscious search for a stand-alone aesthetic of digital film.

EBC: That is due mainly to my influence. This style comes from a pronounced predilection for everything black. As Mallarmé said, songs of desperation are the most beautiful. I like the morbid rawness of black. I also think that dark pictures are very suitable for competitions, because competitions work in the dark, in the fuzzy. My own aesthetic preferences and competition practice have found a meeting place. This also has to do with the fact that many architects are influenced by cinema and its tendency to *mises-en-scène*. Already with Auralab we were making pictures that were much harsher than what we do today.

Sollen die Bilder verführen?

LT: Das ist nicht unsere Absicht. Um uns von unseren Konkurrenten in Architekturwettbewerben abzuheben, versuchen wir, mit den Bildern etwas zu erzählen, das die anderen nicht erzählen.

EBC: Die Figuren im Bild sollen die Funktion zeigen, Praktiken erzählen. Bilder sollen nicht bloß die Form des Gebäudes darstellen. Zehn Jahre Kampf waren nötig, bevor Regenwetter in den Bildern akzeptiert wurde. Und der graue Himmel hat in einem hohen Maße dazu beigetragen, die Wahrnehmung der Darstellung von Architektur zu verändern. Vorher wurde Architektur in ewig schönen Wetterbedingungen gezeigt – sogar an Orten, an denen es ständig regnet.

Aber ist nicht weniger der Realismus eurer Bilder, als vielmehr deren Fähigkeit, den Betrachter zu berühren, zu verführen – auch mittels einer Ästhetik des Sublimen –, zentral für die Ästhetik von Luxigon?

EBD: Damit bin ich nicht ganz einverstanden. Man kann berührt sein ohne verführt zu werden. Es gibt Emotionen, die außerhalb des Bereichs der Verführung liegen: Traurigkeit zum Beispiel. Traurige Poesien sind nicht zwangsläufig verführerisch. Sie schaffen es lediglich, bei jemandem eine Emotion auszulösen, die ihm und sie anleitet, sich für etwas zu interessieren. Das Bild eines dunklen Parkplatzes ist nicht verführerisch. In der kollektiven Vorstellung wird Dunkelheit mit Traurigkeit und Tod in Verbindung gebracht.

Wichtig ist zu wissen, was den Betrachter berührt. Einen sublimen Effekt zu erzeugen, ist nicht einfach. Es gibt gewisse Regeln. Zum Beispiel Wagner, dessen Musik alle Frequenzen, alle Melodien überdeckt, die den Zuhörer überwältigt. Das Sublime kann aber auch etwas sehr Kleines, Feines, Minimales sein: ein gedämpftes, weit entferntes Geräusch, das Erklingen einer Glocke in der Distanz.

LT: Grundsätzlich lässt sich sagen, dass der Stil von Luxigon, dieser Hang zum Unschärfen, auch mit der Tatsache zu tun hat, dass französische Architekten nicht arbeiten, sondern reden. Oft kamen Architekten zu uns, ohne Zeichnungen angefertigt zu haben. Stattdessen erzählten sie uns gestikulierend, wie das Projekt auszusehen hat. Wir waren dann diejenigen, die die Form des Projektes mittels der Bilder entwarfen. Am Anfang füllten unsere Bilder die Lücken in den Projekten. Wir haben Projekte auf der Basis von Skizzen gemacht, die auf Tischdecken und Faxausdrucken gezeichnet wurden. Dadurch, dass die Architekten viel reden, ihr Projekt erzählen, erzählen auch die Bilder etwas. Doch haben wir diesen Aspekt etwas verloren, weil wir nun sehr viel mit internationalen Kunden arbeiten und auch die französischen Büros die Computer beherrschen.

Animation

Betrachtet man die Bilder von Luxigon, so erscheinen diese äußerst atmosphärisch, ähnlich wie bestimmte Filme, ich denke hier beispielsweise an jene extrem stilisierten urbanen Welten von Michael Mann, deren dunkle Eleganz aus der bewussten Suche nach einer eigenen Ästhetik des digitalen Filmbildes generiert wird.

EBC: Das liegt vor allem an meinem Einfluss. Dieser Stil kommt von einer äußerst ausgeprägten Vorliebe für alles Schwarze. Wie Mallarmé sagte, sind die verzweifeltsten Lieder die schönsten. Ich mag die morbide Rohheit, die sich im Schwarzen finden lässt. Auch glaube ich, dass die dunklen Bilder sich sehr gut für Wettbewerbe eignen, weil diese im Ungenauen, im Dunklen arbeiten. Meine eigenen ästhetischen Vorlieben

LT: Above all it was the contrast, with extremely accentuated playing with light, which Eric added to the pictures at the outset—at a time when the others were mainly working in pastel tones. He wasn't afraid to show the lighting or clear black shadows.

EBC: Brutal. That defines the shapes very much better.

You have opened a small office in Los Angeles. This seems to suggest that Luxigon's pictures are of interest also for that illusion machine, cinema. Are there intersections with the world of film?

EBC: That may well happen, but the world of architecture is highly specialized. Potentially it would certainly be possible, and is one of the ideas I keep in the back of my head.

LT: We create visualizations of architecture because we have had the experience of what it is like to work in an architects' office. We know how much time is spent on real projects. Here we make architecture in two weeks maximum. In a way we are sprinters and not marathon runners. We like quick decisions. The production of a film, though, takes as long as the realization of a building.

The fact that you are now teaching a course in game design at the Harvard Graduate School of Design, which deals with the design of animated virtual worlds, does demonstrate a closeness to the moving picture, though.

EBC: What interests me in my course in Harvard is not teaching architects how to use digital tools, but to reshape architecture for these digital tools. If you want to change the given situation in a video game, you normally have to introduce new characters. Most of the games around today were produced by geeks. These people like gaming themselves, but they do not have the knowledge of how things are organized. Architecture does possess this exact knowledge of reality, and at the same time knows all about the virtual. Just like Sant'Elia, Superstudio, or Archigram, which, through graphics, exerted a direct influence on architecture. What interests me in teaching at Harvard is that architects should produce the tools for the production of video games, and in the process create architecture in a world that isn't necessarily real.

But don't the spatial representations of video games ultimately react to those of film and imitate them?

EBC: That too, but only because at the moment references are still restricted to film. As its technology is relatively new, the computer will produce its own references and the references to film will disappear. I have observed this in myself. I was born in 1971 and grew up with the computer. When I was 18, my instrument wasn't an electric guitar, but a computer. Suddenly we had the possibility of inventing our own game, because we were forced to program. The lines of a program resemble a musical score, albeit one which can be changed and moved. I have been aware of this ever since I started looking at programming. For me, architecture is also a kind of score that can be played inside and outside built reality.

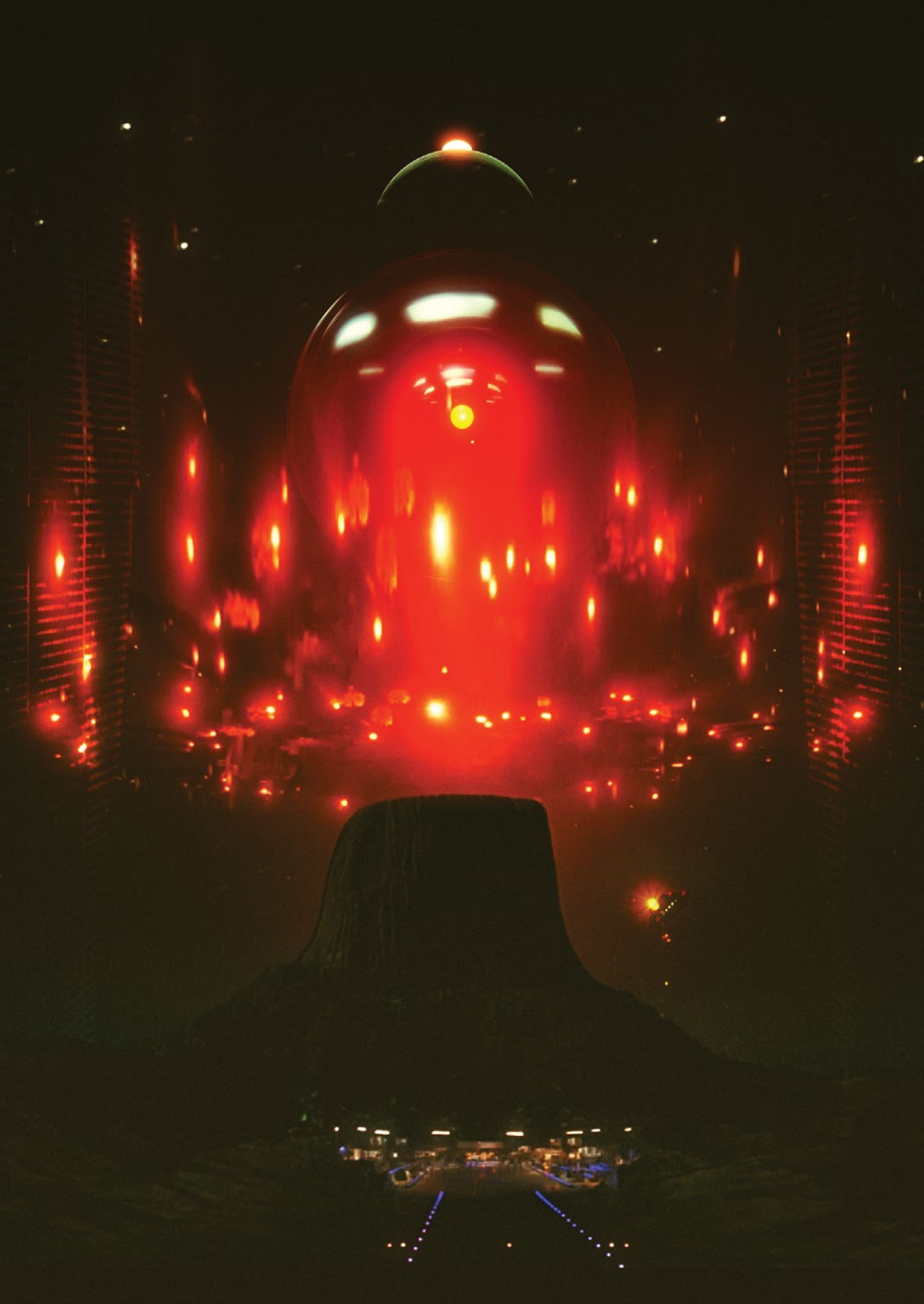
What was the specific assignment for the game design course at Harvard?

EBC: The idea was to teach the students to develop games in landscape situations. So it was not a question of taking a site and turning this into 3-D. Instead, what was









und die Wettbewerbspraktik haben zusammengefunden. Das hat auch damit zu tun, dass viele Architekten vom Kino und seinen Hang zur Szenarisierung beeinflusst sind. Schon mit Auralab machten wir Bilder, die vielleicht noch sehr viel härter waren als das, was wir heute machen.

LT: Vor allem war es der Kontrast mit extrem akzentuierten Lichtspielen, den Eric am Anfang den Bildern hinzugefügt hat – und das zu einer Zeit, als die anderen vor allem mit Pastelltönen arbeiteten. Er hatte keine Angst, die Beleuchtung zu zeigen oder klare schwarze Schatten.

EBC: Brutal. Das definiert die Formen sehr viel besser.

Ihr habt ein kleines Büro in Los Angeles eröffnet. Es scheint mir naheliegend, dass die Bilder von Luxigon auch für die Illusionsmaschine Kino von Interesse sind. Gibt es Überschneidungen mit der Welt des Films?

EBC: Das kann sehr gut passieren, doch ist die Architekturwelt sehr spezialisiert. Es wäre aber auf jeden Fall potenziell möglich und gehört zu den Ideen, die ich im Hinterkopf behalte.

LT: Wir machen Visualisierungen von Architektur, weil wir die Erfahrung gemacht haben, wie es ist, in Architekturbüros zu arbeiten. Wir wissen, wie lange an realen Projekten gearbeitet wird. Hier machen wir Architektur in maximal zwei Wochen. In gewisser Weise sind wir Sprinter und keine Marathonläufer. Wir mögen die schnellen Entscheidungen. Die Produktion eines Films dauert jedoch so lang wie die Realisierung eines Gebäudes.

Die Tatsache, dass Du jetzt an der Harvard Graduate School of Design einen Kurs in Game Design unterrichtest, in dem es um die Gestaltung animierter, virtueller Welten geht, zeigt doch eine Nähe zum bewegten Bild.

EBC: Das sehe ich umgekehrt. Das, was mich an meinem Kurs in Harvard interessiert, ist nicht, den Architekten den Gebrauch digitaler Werkzeuge beizubringen, sondern die Architektur für diese digitalen Werkzeuge umzuformen. Wenn man in einem Videospiel die Gegebenheiten verändern will, muss man normalerweise neue Charaktere einführen. Die meisten der heute existierenden Spiele werden von Geeks produziert. Diese spielen gern selbst, besitzen jedoch nicht das Wissen über die Organisation der Dinge. Architektur verfügt genau über dieses Wissen der Wirklichkeit, und gleichzeitig kennt sie sich mit dem Virtuellen aus. Genauso wie Sant'Elia, Superstudio oder Archigram, die durch die Grafik einen direkten Einfluss auf die Architektur ausübten. In diesem Sinne interessiert mich an meinem Unterricht in Harvard, dass die Architekten die Werkzeuge für die Produktion von Videospielen produzieren und dabei Architekturen in einer Welt schaffen, die nicht notwendigerweise real ist.

Aber reagieren die Raumdarstellungen in Videospielen nicht letztendlich auf die des Films und ahmen sie nach?

EBC: Das aber auch nur, weil zurzeit die Bezüge noch auf den Film beschränkt sind. Da seine Technik vergleichsweise neu ist, wird der Computer seine eigenen Referenzen produzieren und die Bezüge zum Film werden verschwinden. Ich beobachte das an mir selbst. Ich bin 1971 geboren und mit dem Computer aufgewachsen. Mit achtzehn war mein Instrument keine elektrische Gitarre, sondern ein Computer. Plötzlich hatte man die Möglichkeit, sein eigenes Spiel zu erfinden, weil man dazu gezwungen war zu programmieren. Die Programmierzeilen ähneln einer Partitur, die man jedoch ändern und bewegen kann. Dessen bin ich mir bewusst, seit ich mich mit Programmierung beschäftige. Für mich ist auch Architektur eine Art Partitur, die inner- und außerhalb der gebauten Realität gespielt werden kann.

ATLAS Eric de Broche des Combes, Atlas, collage of found images, 2015. The collage contains the following references: an imp at Lincoln Cathedral, Le Corbusier's Cité Radieuse, Cottingley Fairies, Apple Computers, Gustave Doré, Joseph Tenniel, Edward Gorey, Windsor McKay, Rembrandt, Cy Twombly, Jasper Johns, William Turner, Ai Weiwei, Robert Motherwell, Étienne-Louis Boullée, Rex, Neil Denari, Ludwig Mies van der Rohe, Hugh Ferriss, Superstudio, Douglas Trumbull's design for "2001" by Stanley Kubrick, "Blade Runner" by Ridley Scott, "Close Encounters of the Third Kind" by Steven Spielberg, "Christiane F. – Wir Kinder vom Bahnhof Zoo" by Uli Edel

A (Cover Image) Luxigon, Lucas Museum, Chicago, Paul Andreu, architect, 2013.

(Titelbild) Luxigon, Lucas Museum, Chicago, Paul Andreu, Architekt, 2013.

needed was a scenario, a set of rules of the game, a new way of creating space and setting up rules oneself. Using the experiments with the game, we want to invent new practices which can be used in real life, and also in an undefined space. A real game is attended by 50,000 spectators; by contrast it could be a billion online. A classical stadium is too small for this dimension. But maybe that is a bad example, maybe it is the kinds of sports that don't yet match the new technologies. In other words games will develop that do fit in with the new media. The way we think out and explore this new space demands an architect to organize and co-ordinate things—over and above the material reality.

Do you produce many animations?

LT: A few. But to be honest, most animations are wretched things. The architects, or their clients, want to see everything. They want flights through the interior and around the exterior. That does not make the architecture interesting. As soon as we have a complex montage, with sequences and ellipses, it is rejected. For one project in New York I produced 20 sequences of five seconds duration each, with very small camera movements. The idea was to show the rooms as montage in a sequence, and thus tell a story. We were quickly given to understand there was no point, as the client would have no idea what it was all about.

EBC: The practical reason for the lack of animations is quite simple: not much time, not much money. We would like to try a number of things, but animations are extremely expensive and hence unprofitable. There are exceptions, such as a competition project in Seoul by Dominique Perrault, where he had nothing to lose and had to put all his eggs in one basket.

Unless you create an action around an object.

LT: Precisely. As soon as a person doing something comes into the picture, things get interesting. The danger, though, is that the person will become more interesting than the building. We will only be able to get a better grip on this problem when we can do animations in real-time 3-D that approach the quality of video games and representation technologies develop at the same time.

Do technologies such as Building Information Modeling (BIM) not change the function of architectural visualization, which will now be totally liberated from the task of carrying structural or functional information regarding the building process?

EBC: That depends on the legal regulations in each case, which are what largely determine the images. In England, for example there is an obligation to provide certified images corresponding to the actual proportions. The picture is binding. In France by contrast, while depictions are obligatory, they are decidedly fuzzy. That has all got to do with the way things are politically organized. In the old days, the various protagonists were on equal terms. Today a local mayor frequently does not have a clue how to read a floor plan. So we are forced to reduce the level of the depiction to meet popular knowledge and taste. This political aspect becomes clear when you look at what City of Paris demands from us. Everything must be cheerful, everybody must be happy, we are to produce pictures with lots of bicycles and green spaces in places where there is no green.

Wie sah die konkrete Aufgabenstellung für den Game Design Kurs in Harvard aus?

EBC: Die Idee war, den Studierenden beizubringen, in landschafts-räumlichen Situationen Spiele zu entwickeln. Es ging also nicht darum, einen Ort zu nehmen und diesen in 3-D umzusetzen. Stattdessen brauchte es ein Szenario, eine Spielanleitung – eine neue Art und Weise, Raum zu schaffen und selbst Regeln aufzustellen. Mittels der Experimente mit dem Spiel wollen wir neue Praktiken erfinden, die sich in der Wirklichkeit anwenden lassen, aber auch in einem unbestimmten Raum. Ein reales Spiel wird von 50.000 Zuschauern besucht, wohingegen eine Milliarde Zuschauer online dabei sein könnten. Ein klassisches Stadion ist für diese Dimension zu klein. Aber vielleicht ist das ein schlechtes Beispiel, vielleicht sind es die Sportarten, die noch nicht den neuen Techniken entsprechen. Es werden sich also Spiele entwickeln, die zu den neuen Medien passen. Die Art und Weise, wie wir diesen Raum gedacht und erforscht haben, verlangt nach einem Architekten, der die Dinge organisiert und konstruiert – und das jenseits der materiellen Wirklichkeit.

Produziert ihr viele Animationen?

LT: Ja, einige. Doch sind die meisten Animationen ehrlich gesagt traurig. Die Architekten, oder die Bauherren, wollen alles sehen. Mit Durchflügen soll das Objekt umkreist werden, das Innere der Gebäude gezeigt werden. Das macht die Architektur nicht interessant. Sobald wir eine komplexe Montage vorschlagen, mit Sequenzen und Ellipsen, wird es abgelehnt. Für ein Projekt in New York habe ich zwanzig Sequenzen von jeweils fünf Sekunden Länge und ganz kleinen Kamerabewegungen produziert. Die Absicht war, die Räume als Montage in einer Reihe zu zeigen und damit eine Geschichte zu erzählen. Uns wurde schnell signalisiert: Das hat keinen Sinn, der Bauherr versteht das nicht.

EBC: Der praktische Grund für den Mangel an Animationen ist ganz einfach: wenig Zeit, wenig Geld. Wir würden gern einige Dinge versuchen, doch sind Animationen extrem teuer und deshalb unrentabel. Und es gibt Ausnahmen, wie beispielsweise ein Projekt von Dominique Perrault in Seoul für einen Wettbewerb, in dem er nichts zu verlieren hatte und alles auf eine Karte setzen musste.

Es sei denn, man kreiert eine Handlung um das Objekt.

LT: Genau. Sobald eine handelnde Person ins Bild kommt, wird es interessant. Die Gefahr ist jedoch, dass die Person interessanter wird als das Gebäude, um das es eigentlich geht. Wir werden erst in der Lage sein, dieses Problem besser zu regeln, wenn Animationen in Echtzeit-3-D möglich sein werden, die sich Videospielen annähern, und die Technologien der Repräsentation sich zeitgleich entwickeln.

Verändern nicht Technologien wie Building Information Modeling (BIM) die Funktion der bildlichen Darstellung der Architektur, die nun vollends von der Aufgabe befreit wird, als Träger konstruktiver oder funktionaler Information des Bauens zu fungieren?

EBC: Das hängt von den jeweiligen rechtlichen Bedingungen ab, die die Bilder maßgeblich bestimmen. In England z.B. ist man dazu verpflichtet, zertifizierte Bilder abzuliefern, in den tatsächlichen Proportionen. Das Bild ist verbindlich. In Frankreich hingegen sind Darstellungen obligatorisch, doch ausgesprochen ungenau. Das hat aber auch alles mit der politischen Organisation der Dinge zu tun. Früher befanden sich die unterschiedlichen Akteure auf einer Ebene. Heute hat ein Bürgermeister keine Ahnung, wie ein Grundriss zu lesen ist. Man ist also gezwungen, das Niveau der Darstellung abzusenken, um dem populären Geschmack zu entsprechen. Dieser politische Aspekt wird deutlich, wenn man sich anschaut, was die Stadt Paris von uns

The Future of the Architectural Image

What is the political importance of the fact that visualizations such as those by Luxigon are part of a globalized system of images and buildings that help to shape the physiognomy of today's world?

LT: We are part of a mechanism on which we ultimately have little influence. We are aware of this. But we are also aware that we do things which clients do not like, when we introduce a bit of humor into the picture, for example, or overweight people. But we certainly want to avoid advertising.

EBC: What is a realistic image? It is not the materials that are realistic, but the situation. It is realistic to depict a building in a state in which it will be five years after completion, visible in a particular neighbourhood, with graffiti on the wall. It is a political act not to provide a perfect picture. Whether the picture can influence the circumstances is hard to say.

David Chipperfield demands that architects should stop looking at images. Instead, he says, they should concern themselves with ideas. How do you deal with this criticism, widespread among architects, of the increasing power of architectural images which are seen as seductive or even deceptive?

LT: We share this criticism. We know that our pictures are ultimately perverse. In France we are in the middle of this debate. There are suggestions that images should be banned from architectural competitions in future—a demand that comes mostly from political circles, because politicians are under the impression that they have been lied to for some years now. But if they would read the information, the budgets, and the graphic documents that are provided along with the pictures, they would notice that their projects could not look exactly like they do in the pictures.

EBC: The question of whether perspectival depictions are an obstacle to understanding architecture, or even a lie, has been under discussion recently in a series of events at the Maison de l'Architecture en Île-de-France. If you deprived an architect of the right to present his projects three-dimensionally, what is left is the plan and the elevation, which can be just as mendacious. But the question of whether we are dealing with lies is otiose: as soon as something is presented on a scale other than 1:1, we have a representation, an "untruth." Instead, we should recognize that the production of the picture is part of the architectural process. That is why I advocate integrating the visualization team into the competition process at an early stage. It would be a good thing if there were a system of representation that corresponded with the idea of the project, a graphic form of research that went hand-in-hand with the design process.

Are we seeing a reversal of the roles of architect and image producer, where the image of the architecture no longer functions as the conclusive representation of a design idea, but rather as the starting point for the design?

EBC: There has been suspicion of architectural visualizations especially since the end of the École des Beaux Arts. Together with Thomas Billard, I'm currently working on a book about the courses taught by Paul Virilio at the École Spéciale d'Architecture in Paris. We are interested in what motivated him to urge his students to draw. At this time,

verlangt. Alles ist fröhlich, alle sind glücklich, wir sollen Bilder mit vielen Fahrrädern und Grünflächen produzieren, da, wo es kein Grün gibt.

Die Zukunft des Architekturbildes

Was ist die politische Bedeutung der Tatsache, dass Visualisierungen wie die von Luxigon Teil eines globalisierten Systems von Bildern und Bauten sind, die die Physiognomie der heutigen Welt mitgestalten?

LT: Wir sind Teil einer Maschinerie, auf die wir letztendlich wenig Einfluss haben. Wir sind uns dessen bewusst. Wir sind uns aber auch bewusst, dass wir Dinge machen, die den Klienten nicht gefallen, wenn wir einen gewissen Humor ins Bild bringen oder beispielsweise dicke Menschen ins Bild montieren. Auf jeden Fall wollen wir keine Werbung machen.

EBC: Was ist ein realistisches Bild? Nicht die Materialien sind realistisch, es ist die Situation, die realistisch ist. Realistisch ist die Darstellung eines Gebäudes in einem Zustand, in dem es sich fünf Jahre nach Fertigstellung befindet, sichtbar in einem bestimmten Viertel, mit Graffiti an der Wand. Es ist ein politischer Akt, eben kein perfektes Bild zu liefern. Ob das Bild jedoch die Umstände beeinflussen kann, ist schwierig zu sagen.

David Chipperfield fordert, dass Architekten aufhören sollen, Bilder anzuschauen. Stattdessen sollen sie sich mit Ideen beschäftigen. Wie geht ihr mit dieser bei Architekten weit verbreiteten Kritik an der zunehmenden Macht eines als verführerisch, gar trügerisch angesehenen architektonischen Bildes um?

LT: Wir teilen diese Kritik. Wir wissen, dass unsere Bilder letztendlich pervers sind. In Frankreich findet jetzt gerade genau diese Debatte statt. So wird erwogen, in Zukunft Bilder aus Architekturwettbewerben zu verbannen – eine Forderung, die vor allem von Seiten der Politik kommt, deren Vertreter den Eindruck haben, dass sie seit einigen Jahren belogen werden. Doch hätten sie die Informationen, die Budgets und die grafischen Dokumente, die ihnen neben den Bildern zur Verfügung standen, gelesen, wäre ihnen aufgefallen, dass ihre Projekte in Wirklichkeit nicht genau wie auf den Bildern aussehen können.

EBC: Die Frage, ob perspektivische Darstellungen nicht ein Hindernis zum Verständnis von Architektur sind oder gar eine Lüge, wird seit Kurzem in eine Veranstaltungsreihe an der Maison de l'Architecture en Île-de-France diskutiert. Wenn man dem Architekten das Recht nimmt, seine Projekte dreidimensional zu repräsentieren, verbleiben Grund- und Aufriss, die jedoch genauso verlogen sein können. Doch ist die Frage, ob es sich um Lügen handelt oder nicht, überflüssig: Sobald etwas nicht im Maßstab 1:1 gezeigt wird, haben wir es mit einer Repräsentation, wenn man so will, mit einer „Unwahrheit“ zu tun. Stattdessen sollte man anerkennen, dass die Bildproduktion Teil des architektonischen Prozesses ist. Deshalb setze ich mich dafür ein, dass die Visualisierungsteams früh in den Wettbewerbsprozess eingebunden werden. Es wäre gut, wenn es ein System der Repräsentation gäbe, die der Idee des Projektes entspricht, eine grafische Form der Forschung, die Hand in Hand mit dem Entwurfsprozess verläuft.

Lässt sich eine Umkehrung der Rollenverteilung zwischen Architekt und Bildproduzent beobachten, so dass das Bild der Architektur nicht mehr als abschließende Repräsentation einer Entwurfsidee fungiert, sondern als Ausgangspunkt des Gestaltungsentwurfs?

around 1968, when architecture was increasingly viewed from a sociological or political angle, and drawing was looked down on, Virilio had his students draw “mental pictures”: pictorial representations of what they happened to have in their minds without paying attention to any structural or practical issues. This was happening at a time when drawing was disappearing from architectural courses. Drawing is not merely a practical activity, but a sensitization process, the training of a skill which you have in your fingers. In the sixties and seventies, when the schools of architecture were emancipating themselves from the École des Beaux Arts, there were highly experimental elements that were not very far from what is happening today. The “mental pictures” which, at the time, were seen by Virilio not least as an escape from reality have become real projects—as though one would have Archigram realize their projects today.

How do you see the future of the architectural image?

EBC: In direct connection with the future of architecture! The two are in the same boat. In my opinion, there will be ever more precise representations that depict reality down to the smallest detail. When we began, computer-generated renderings were uncommon. A few years later, we thought that soon anyone would be able to create these pictures, that architects’ offices would do this themselves, and we would be out of a job. Instead of getting 2,000 euros per picture, we’d be employing people to produce 25 pictures for that price. But things have not turned out like that. Although drawing on a computer has become easier, we have more work than ever before. Our fears that it would all be over soon have not been realized. More and more images are being requested, and more and more professionals are needed to produce these images.

LT: Let’s not forget that architects—at least those that commission images—need a view from outside while they are working on a project. It is like a film director who gives his footage to a film editor. We are a bit like film editors: we cut bits out and show what is necessary. The architect himself has no detachment from his own work. The pictures are reassuring, they allow an exchange, they become part of the work process. It is through them that architects see their work—like a director, who shows his film before the premiere.

x

Eric de Broche des Combes studied architecture at the École d’Architecture Marseille-Luminy. Founded the agencies Auralab and later Luxigon, specializing in architectural visualizations, which works for acclaimed architects’ offices such as OMA, MVRDV, REX, and Dominique Perrault. He teaches a course on game design at the Harvard University Graduate School of Design.

x

Laurent Théaux After studying architecture in Toulouse und Paris, worked in various architects’ offices in Paris. There he developed a predilection for the intensity of architectural competitions, and specialized in architectural visualization. After working at Auralab, he founded Luxigon together with Eric de Broche des Combes.

x

Eric de Broche des Combes Studium der Architektur an der École d’Architecture Marseille-Luminy. Gründung der auf architektonische Visualisierungen spezialisierten Agenturen Auralab und später Luxigon, die für namhafte Architekturbüros wie OMA, MVRDV, REX oder Dominique Perrault arbeitet. Eric unterrichtet an der Harvard University Graduate School of Design ein Studio zum Thema Game Design.

x

Laurent Théaux Nach dem Architekturstudium in Toulouse und Paris berufliche Tätigkeit in verschiedenen Pariser Architekturbüros. Dort entwickelt er eine Vorliebe für die Intensität von Architekturwettbewerben und spezialisiert sich in architektonischer Visualisierung. Nach Mitarbeit bei Auralab gründet er gemeinsam mit Eric de Broche des Combes Luxigon.

EBC: Die Skepsis gegenüber der architektonischen Visualisierung existiert besonders seit dem Ende der École des Beaux Arts. Gemeinsam mit Thomas Billard arbeite ich gerade an einem Buch zu den Kursen, die Paul Virilio an der École Spéciale d’Architecture in Paris unterrichtet hat. Wir interessieren uns für die Gründe, die Virilio bewegten, seine Studenten zum Zeichnen anzuhalten. Zu dieser Zeit, um 1968, als Architektur zunehmend aus soziologischer oder politischer Perspektive aufgefasst wurde und Zeichnen verpönt war, lässt Virilio seine Studenten „mentale Bilder“ zeichnen: bildliche Darstellungen dessen, was sie gerade im Kopf haben, ohne praktische oder konstruktive Fragen zu beachten. Das passierte zu einem Zeitpunkt, als das zeichnerische Darstellen aus den Lehrplänen der Architekturschulen verschwand. Zeichnen ist nicht bloß eine praktische Tätigkeit, sondern eine Praxis der Sensibilisierung, das Einüben einer Fähigkeit, die man in den Fingern hat. In den sechziger und siebziger Jahren, als die Architekturschulen sich von der École des Beaux Arts emanzipieren, gab es äußerst experimentierfreudige Momente, die nicht weit weg davon waren, was heute passiert. Die „mentalen Bilder“, die damals von Virilio auch als Flucht aus der Wirklichkeit gedacht waren, sind zu echten Projekten geworden – so als würde man heute die Projekte von Archigram realisieren.

Wie sieht die Zukunft des Architekturbildes aus?

EBC: In direkter Verbindung zur Zukunft der Architektur! Beide sitzen im selben Boot. Meiner Meinung nach wird es immer präzisere Darstellungen geben, die die kleinsten Details wirklichkeitsgetreu abbilden. Als wir anfangen, waren computergenerierte *Renderings* selten. Ein paar Jahre später dachten wir, dass bald jeder diese Bilder herstellen kann, die Architekturbüros die Aufgabe selbst übernehmen werden und wir arbeitslos sein werden. Anstatt zweitausend Euro pro Bild zu bekommen, stellt man jemanden ein, der fünfundzwanzig Bilder für den gleichen Preis produziert. Doch hat sich das so nicht ergeben. Obwohl das Zeichnen am Computer einfacher geworden ist, haben wir mehr zu tun als zuvor. Unsere Ängste, dass alles vorbei ist, haben sich nicht bewahrheitet. Es werden immer mehr Bilder nachgefragt, es werden immer mehr Professionelle gebraucht, die in der Lage sind, diese Bilder zu produzieren.

LT: Man darf nicht vergessen, dass Architekten – zumindest jene, die Bilder herstellen lassen –, während sie an einem Projekt arbeiten, einen Blick von außen benötigen. Das ist wie der Filmregisseur, der seine Aufnahmen einem Film-Monteur gibt. Wir sind ein wenig wie Monteure, wir schneiden und zeigen, was notwendig ist. Der Architekt hat selbst keinen Abstand zu seiner eigenen Arbeit. Die Bilder beruhigen, sie ermöglichen einen Austausch, werden Teil des Arbeitsprozesses. Durch sie sehen die Architekten ihre Arbeit – ähnlich wie ein Regisseur, der seinen Film vor der Premiere zeigt.