

# Wirklicher wohnen

Designwohnungen erspüren, die es gar noch nicht gibt? Wirklich, dank virtueller Realität. Doch am Anfang jeder Animation steht: die Architektenhand.

TEXT DANIELA DAMBACH | FOTO ZVG



Die Natur ist nur einen Atemzug entfernt: Aussen- und Innenräume greifen ineinander dank flächigen Fensterfronten mit Direktzugang zum vorgelagerten Terrassenbereich.

Rasch zur raumhohen Fensterfront hüpfen, um der unverbaubaren Weitsicht auf die Berner Alpen zu frönen – weiter in das lichtvolle Wohnzimmer, vorbei an der Kochinsel, hinaus zur Loggia, wo einen die Sonne anschein, als wäre es jene vom letzten Strandurlaub. So weit, so real – sofern man die Datenbrille vergisst, die man gerade vor dem Kopf trägt. Bei «Ramseier und Stucki Architekten» in Muri hilft man der Vorstellungskraft auf die Sprünge – im wirklichen Sinn. Denn ausgestattet mit Headset sowie Controller springt man von Raum zu Raum und begeht die 4.5- bis 5.5-Zimmer-Eigentumswohnungen lange Zeit, bevor sie existieren. Das Projekt «Diessenberg» in Boll-Vechigen ist das erste, das «r+st» als fiktives 3D-Erlebnis realisiert. Wohingegen Pläne vielen abstrakt erscheinen, veranschaulicht «Virtual Reality», wie flexibel die Grundrisse gestaltet sind, offenbart die Ausblicke auf die Landschaft und vermittelt so das Wohngefühl eins zu eins. Eindrücklich sei es gewesen, als er erstmals ein von ihm geplantes Objekt virtuell beschrift, erinnert sich Architekt Christoph Blaser. «Und zugleich eine Bestätigung, dass Ideal und Gegebenheiten sich decken.» Auch in Zeiten von «Virtual Reality» sortiert Blaser erste Gedanken anhand von Skizzen. «Ich halte Ideen auf Papier fest, um sie anschliessend digital auszuarbeiten», erläutert er. Daraufhin entwickelt er diese weiter, bis das Projekt mit einem meist handgefertigten, massstabgetreuen Modell Form annimmt. Jenes



Zuerst skizzieren, dann simulieren: Vor vier Jahren stellten Christoph Blaser, der seit vierzehn Jahren bei «r+st» arbeitet, und sein Team erste Überlegungen zum Projekt «Diessenberg» an.

vom «Diessenberg» steht vor ihm: Die gruppierten Gebäude wirken wie eine Insel, umflossen von der Natur. Ihr Herzstück ist ein grüner Innenhofpark, den er als «urbane Oase» umschreibt. «Wie in der virtuellen Realität erleben die künftigen Bewohner die Wohnungen von innen nach aussen», spricht Blaser auf die Grundrisse an. Diese seien, getreu der ersten Ideenskizze, konsequent zum sonnenverwöhnten Süden und zum beeindruckenden Panorama hin ausgerichtet. Bei der Materialisierung wählen künftige «Diessenberger» nicht etwa aus zwei, drei Varianten, sondern schöpfen aus unzähligen. Schliesslich sei ein neues Heim erst ein Zuhause, wenn die Gestaltung ganz den eigenen Vorstellungen entspreche. Ein augenscheinlicher Vorteil der virtuellen Realität: Man changiert Küchenfarbe und Bodenmaterial per Fingertipp – einmal Parkett und zurück in sechs Sekunden. In Anbetracht der Möglichkeiten behält man die Datenbrille gern noch ein Weilchen an. Echt jetzt.

An erhöhter Lage und zugleich geborgen in der eigenen Realität: Die Räume, deren Quadratmeter maximal nutzbar sind, öffnen sich zum Alpenpanorama hin.



«Virtual Reality» selbst erleben an der Berner Eigenheim-Messe: Vom 28. bis 31. März setzen Interessierte am Stand von «r+st» die virtuelle Brille auf und begeben sich auf einen Rundgang durch eine Eigentumswohnung der Wohnsiedlung «Diessenberg» in Boll-Vechigen, die im Jahr 2021 bezugsbereit ist. r+st architekten ag, Thunstrasse 57, Muri b. Bern, 031 950 45 45. r-st.ch/diessenberg