

On Models and Images
An Interview with Adam Caruso

Job Floris and Hans Teerds



Caruso St. John,
Arosa Sporttheatre, 2000

A brief look at a presentation by the London-based architecture office Caruso St John reveals how central models are to their oeuvre. Every project is accompanied by at least a few images of a model. One of the best-known images is that of the model of their competition entry for the Arosa sports theatre (Graubunden, Switzerland, 2000). The picture shows the interior of the main hall: in the centre is a surface that seems to be a skating rink (given its bright sheen), tribunes to the left and right, a translucent wall at the back and six trusses supporting the roof. The hall is lit in quite an atmospheric way: a beam of light through a roof window onto the left tribune, and a more diffuse lighting spot behind the right tribune. This is clearly a picture of a model: the image consists of various shades of grey and seams are visible, revealing that the model is made of such simple materials as cardboard, paper and MDF. It is with such images in mind that, on an autumn afternoon in 2010, we visited the office of Caruso St John, to talk with Adam Caruso about the office's use of models in its practice. Caruso founded the practice with Peter St John in 1990. International fame came in 1995, when they won the competition for the New Art Gallery in Walsall (UK, 1995-2000).

It was as we expected: models dominate the office studio space, housed on two levels of a former factory in the east of London. The studio interiors are divided by large cupboards, all overflowing with models. We spot some familiar models, seen in publications, as well as others, unknown to us. Almost all – whether famous or obscure – are made from impermanent materials like foamboard, cardboard and paper. On closer inspection, we realise that all these models are simply stacked on *open* shelves and are rather the worse for wear.

Adam Caruso We sometimes make presentation models with more lasting materials like wood. But most models produced by our office are just foamboard models. They are fragile and won't last. The atmospheric conditions here will destroy them. But the models we make are not meant for exhibitions or architectural archives and they won't leave the office. We have discussed a few times whether we could exhibit them. We try to be careful about every piece that goes out of the office, that they convey a certain value. In the end, most of these models are too crummy.

Another argument against showing them has to do with the problem of architecture exhibitions themselves. My favourite kind of architecture exhibition has a lot of working drawings. Of course, that sort of display is not very popular with the public. I remember a great exhibition, years ago, not very big, of the work of Diener & Diener. Each project was represented by one photograph and maybe two working drawings. This was around the time that computers were just being introduced, so most of the drawings had been done by hand: very beautiful drawings. To me, that is a real architecture exhibition: you see the notes, all the thinking, and then the final image.

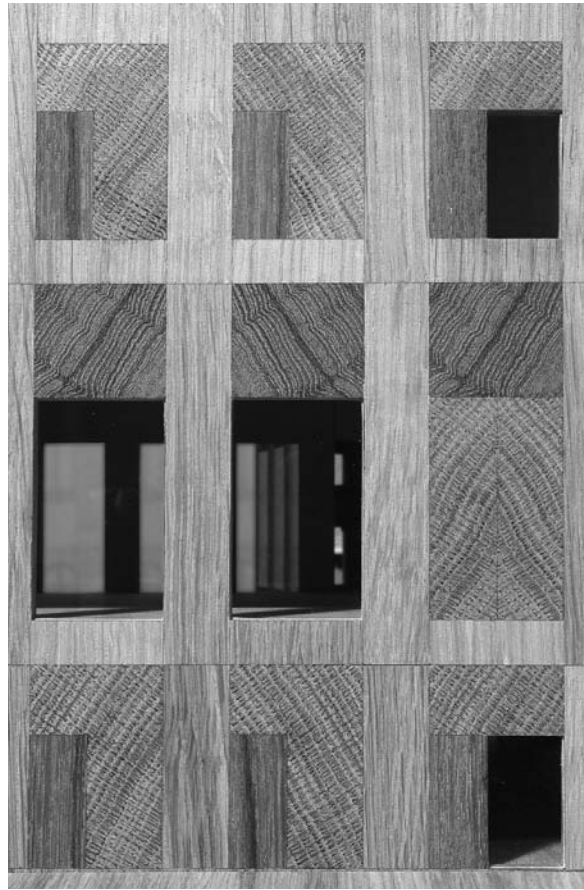
The way we *work* with models is opposed to the idea of the model as an exhibit. We do use simple materials like foamboard and paper, just because they're easy to work with: we have good plotters, we can print the textures we need and we can control the colours ourselves.

Job Floris/Hans Teerds *But if we are right that models are central to your office's specific approach to architectural design, how did this develop?*

AC There are several reasons; the first one is quite banal: Peter likes making things, like models, and I, on the other hand, love to make drawings. So in the very beginning of our practice I was doing the drawings and Peter was making models, and for a long time that was how it was.

Working with models is an open way of working; we both can easily make changes to the model. Early on we would start a project by doing some sketches and as soon as possible also build a model of it. A model embodies ideas quite literally. It forces you to resolve things in three dimensions to some degree. But it is simultaneously still "open": you can see other things, discover other possibilities in it. So working with models is an open way of working and of communicating. Not only in the office, but also, obviously, with clients. They tend to understand models more easily than drawings. But it's getting harder to work this way, because of the growing scale of our projects, and also because of the limits to our patience and that of our clients.

Another aspect of working with models that is important for us is that it allows one to concentrate on the design of spaces. Our Brick House (London, UK, 2001-2005) is a kind of homage to Sigurd Lewerentz. It is an inner block site with no conventional relationship to its surroundings. We had to make something that has a really strong internal character to compensate for the fact that there is no view. We also quickly realised that brick was the only way we could build on this site: the site is too small for a crane and there is only one point of access. We studied a range of lighting situations in different parts of the house. You can only get a feeling for this through a kind of empirical investigation. Trial and error, investigating again and again how light falls in the model. With Photoshop and drawing you just can lie. There is no cause and effect. With rendering programs there is, but they are too hyperreal for us. Working with a model is much faster: you can cut a window in a wall, or you can put tracing paper on the skylights and see what the effect is. And it's real! Although, when the house was built, it was lighter than I thought it would be. Some corners are relatively dark, other corners become dematerialised, and in some, like in the kitchen and around the dining room table, the light is much stronger.



Caruso St. John,
Landesmuseum, Zurich, 2002



Caruso St. John,
Chichester Museum, 2006

J F / H T *A more careful look at the presentation of the office's various projects turns up fragments of buildings, or images of their interiors, which somehow investigate the experience of these spaces. Models of the outer form of buildings are quite scarce. Does this mean that the exterior is of secondary importance to your office? How important is the presence of the building in the city and streets?*

A C It is difficult to build one model that combines the exterior and interior. A different kind of model and a different scale is needed for each aspect. Since a lot of our projects deal with existing buildings, these projects concentrate on the interior. But another reason for the importance we grant to the interior is that we challenge the position of a lot of contemporary architects whose work seems to ignore the question of interiors. There are some very famous contemporary architects who in their quest to design 'modern' buildings say that the cladding, the structure and the interior are all the same thing. To us, that is not architecture. A public building should consist of a range of interiors. Until the Second World War, and certainly until the end of the nineteenth century, it was clear that the task of architects was the interior as well as the exterior of their buildings. Karl Friedrich Schinkel and Louis Sullivan spent as much time working on interiors as they did on the exterior of their buildings. The exterior is one element, but a building accommodates a multiplicity of interiors, so you need more ideas for the design of the interior than for the exterior. The volume and the tectonics of the building inform the image of the exterior. Of course they can also inform the character of the interior, but it is dumb to think that a building should have only one interior character. You also could say that our emphasis on the interior influences our architecture.

We don't make buildings that are meant to be viewed from five hundred metres away. We think it is more important to engage with what the experience of the space could be, which we do through our models. What do you smell or what do you imagine if you go right up to the building? That is our priority; a lot of the images we produce are about that. We concentrate on the interior and on specific parts of the building, where the building can be affecting. In that sense, our architecture is a form of pastiche, in a nineteenth-century sense. We try to bring things together. Or call it "picturesque", a word we like to use in the office. There is no perfect definition, but we interpret the picturesque as recognising that one is not building in a perfect world. Even when we are working on a new building, we are conscious of its situation, which is not only physical but also social. We have learnt a lot from the picturesque tradition in English landscape, the way it engages with social mores, which for us is also the task of the architectural project: giving weight to the social and the physical as appropriate to different situations.

J F / H T *It's clear that the models produced in your office are never a final product of the design process. In fact, they only can be understood as an instrument through which future perception and appearance is projected. The genuine test of a model is to take photographs of the model, images that reveal the specific light and atmosphere of a room. But the search for such a very specific perception is never incidental in the practice of Caruso St John; it is consumed by the quest for a 'final image' that somehow encapsulates the concept of the building.*

The models, and the photographs of the models are a way of getting closer and closer to an image that is already in our minds, it is about articulating all of the qualities in that image. I like the fact that in a competition one can try to communicate the concept and the atmosphere of a project in one or two such images. I would say that the preoccupation in the office is not the production of models, but of finding the image of a project. These images have a kind of pictorial form of realism, like a Millet or Hopper painting, which is a sympathetic and formalised kind of realism, with a knowing distance from the real.



The constellation of the figure in its setting says something about the concrete reality of the moment.

In the beginning of our practice and in our teaching we banned perspective drawing. We must have read somewhere that the perspective always prioritises a single viewpoint, and in that way there is a kind of latent power game inherent in perspectives. If you are making architecture the way we do, where you are really interested in the emotional effect of construction and in the material surface, perspective is a bad instrument of representation and communication. By photographing a model, not only can you easily shift your viewpoint, you can also see much more of the detail at the back of the image, something which is lost in a perspective.

The emphasis on the image is also definitely influenced by our interest in photography. We actually dislike the way architecture is often photographed, especially since the beginning of the '90s. Often a very short lens is used, which makes even the most banal subject dynamic. We always aim to use the equivalent of a 50 mm lens on a 35 mm camera, and to work with the limits of the optics of the camera fitted with a very 'normal' viewpoint. That influences the models. In the past we made a lot of 1:20 models, but the size of the model depends on what works with the 50 mm lens of the camera. We try to make the model as small as we can. The bigger the model, the more technical problems you encounter with detail and structure. The nice thing about the image of a model like this is that it always is sort of full-scale. That is something we have learnt from the work of Thomas Demand. His models are full-scale, ours aren't. But the idea that the scale of a model is ambiguous in

the photograph is attractive to us. Other than correcting perspective, and sometimes colour balance, we try to use Photoshop little as possible, staying close to the model, and to the photograph of the model. That demands quite a lot from the model, but, if you rely too much on Photoshop, the image we become unreal.

J F / H T But if the single image is the product of the design process, how important is the actual realisation of the building?

A C It is only when you build the project that you realise unexpected things in your buildings. Not because they are not built exactly like the construction drawings, but because the dynamic between the building, the site and its use brings about the unexpected. I often say in lectures that this is the only justification for actually building a project, a process that is so painful in most other respects! I suppose our clients would not necessarily agree with that.

Nederlandse vertaling op p.137

Wij proberen de maquettes altijd te laten zien als een enkel onderdeel van een proces; hetzelfde geldt voor de tekeningen. Bij de tentoonstelling over Stirling probeerden we bijvoorbeeld de smoezeligheid te laten zien, het geklieder in de marges van de tekeningen. We proberen ze te demystificeren om los te komen van de gedachte dat het 'maar' kunstwerken zijn. In feite proberen we ze er niet te mooi of te perfect uit te laten zien.

Vertaling: InOtherWords,
Maria van Tol

1. Jean-Louis Cohen, 'Models and the Exhibition of Architecture', in: Kristin Feireiss (red.), *The Art of Architecture Exhibitions* (Rotterdam: NAI Publishers, 2001), 30.

2. Etienne-Louis Boullée droomde van een architectuurmuseum rond 1792; Louis-François Cassas stelde zijn privé-collectie open voor het publiek in 1806; Sir John Soane bedacht zijn museum in 1808 en richtte het officieel op in 1833. Onder de impuls van Viollet-le-Duc werd in 1879 het Musée de Sculpture Comparée opgericht en in 1900 werd in het Musée des Monuments Français op initiatief van de architect Anatole de Baudot een maquettecollectie opgericht. Zie o.a.: Werner Szambien, *Le musée d'architecture* (Parijs: Picard Éditeur, 1988) en Margaret Richardson, Mary Anne Stevens (red.), *John Soane, Architect Master of Space and Light* (Londen: Royal Academy of Arts, 1999).

3. <http://www.icam-web.org/newslist.php> (gezien op 6 januari 2010).

4. Het Musei Arkhitektury Shchusev, dat bekend staat als het eerste als zodanig functionerende architectuurmuseum, werd opgericht in Moskou in 1945. Het Suomen Rakennustaiteen Museo werd opgericht in 1956 en het Zweedse Arkitekturmuseet in 1962. Zie o.a.: John Harris, 'Les réserves du savoir: les origines du musée d'architecture contemporain', in: *Centre Canadien d'Architecture/Canadian Centre for Architecture, Architecture et paysage* (Montréal: CCA, 1989).

5. Twee van de acht speciaal voor de tentoonstelling gemaakte maquettes (de maquettes van Villa Savoye van Le Corbusier en Haus Tugendhat van Mies) werden in 1932 toegevoegd aan de collectie in het

MoMA. Het zijn (naar wij aannemen) de vroegste stukken van de collectie.

6. Zie bijv.: Alain Guiheux (red.), *Collection d'architecture du Centre Georges Pompidou* (Parijs: Centre Georges Pompidou, 1998); Phyllis Lambert, 'Introduction', in: *Canadian Centre for Architecture, The First Five Years, 1979-1984* (Montréal: CCA, 1988), 109-113.

7. Het FRAC Centre in Orléans heeft zich bijvoorbeeld sinds de oprichting hoofdzakelijk geconcentreerd op utopische projecten uit de jaren zestig en zeventig.

8. Alain Guiheux (red.), *Architecture Instantanée, Nouvelles acquisitions* (Parijs: Centre Pompidou, 2000).

9. Interview gehouden op 22 augustus 2010 bij het Canadian Centre of Architecture in Montréal.

10. <http://www.cca.qc.ca/en/collection/294-institutional-overview> (gezien op 22 december 2010).

11. <http://www.cca.qc.ca/en/collection/archives>.

12. Een ander voorbeeld dat Howard Shubert aanhaalt, is dat van de maquette in de collectie van het CCA van een villa in Ahmedabad (India) van Le Corbusier. Omdat de villa nooit werd gebouwd en er bij de maquette foto's van een eerdere maquette en blauwdrukken met aantekeningen zaten, vormt dit een verzameling documenten die bijzonder rijk is aan onderzoeksmogelijkheden. Toen de kans zich voordeed, waren deze mogelijkheden de voornaamste reden om de maquette te kopen.

13. Jean-Didier Bergilez, Marie-Cécile Guihaux en Véronique Patteeuw, 'Un entretien avec Alain Guiheux', in: Bergilez, Guihaux en Patteeuw (red.), *Collection d'architecture* (Brussel: A16, 2007).

Over maquettes
en beelden
Een gesprek met
Adam Caruso

Job Floris en
Hans Teerds

Een vluchtige blik op een presentatie van het in Londen gevestigde architectenbureau Caruso St John onthult hoe zeer maquettes centraal staan in hun werk. Elk project gaat vergezeld van minstens enkele afbeeldingen van een maquette. Een van de bekendste is die van de maquette van hun inzending voor de architectuurprijsvraag voor het Arosa sporttheater (Graubünden, Zwitserland, 2000). Op de foto staat het interieur van de grote zaal: in het midden een vlak dat (gezien de heldere glans ervan) een ijsbaan lijkt te zijn, links en rechts tribunes, een transparante wand op de achtergrond en zes spanten die het dak ondersteunen. De zaal is sferisch verlicht: een lichtbundel die door een dakraam op de linkertribune valt en een diffusere lichtbron van achter de rechtertribune. Dit is duidelijk een foto van een maquette: de afbeelding telt verscheidene grijstinten en er zijn naden zichtbaar die verraden dat de maquette gemaakt is van eenvoudige materialen zoals karton, papier en MDF. Met zulke beelden in ons achterhoofd bezoeken we op een middag in de herfst van 2010 de studio van Caruso St John, voor een gesprek met Adam Caruso over de rol van maquettes in de praktijk van het bureau. Caruso richtte het bureau in 1990 op samen met Peter St John. De internationale doorbraak volgde in 1995, toen ze de prijsvraag voor The New Art Gallery in Walsall (VK, 1995-2000) wonnen.

De studioruimte van het bureau, twee etages van een voormalige fabriek in oost-Londen, wordt gedomineerd door maquettes, precies zoals we hadden verwacht. De werkplekken zijn van elkaar gescheiden door grote kasten, die allemaal boordevol maquettes zitten. We zien niet alleen enkele bekende maquettes, die we uit publicaties kennen, maar ook andere, onbekende. Of ze nu bekend zijn of niet, ze zijn bijna allemaal gemaakt van vergelijkbare materialen zoals foamboard, karton en papier. Bij nadere inspec-

tie realiseren we ons dat al deze maquettes eenvoudigweg op open schappen bewaard worden en sterk aan verval onderhevig zijn.

A d a m C a r u s o Soms maken we presentatiemaquettes van duurzamere materialen, zoals hout. Maar de meeste maquettes die we hier maken zijn gewoon van foamboard. Ze zijn kwetsbaar en gaan niet lang mee. Ze gaan ten onder aan de luchtkwaliteit hier. Maar de maquettes die we maken zijn dan ook niet bedoeld voor tentoonstellingen of architectuurarchieven en zullen het bureau niet verlaten. We hebben het een paar keer besproken of we ze zouden kunnen tentoonstellen. Maar we proberen zorgvuldig om te gaan met elk stuk dat hier de deur uitgaat, zodat ze wel aan zekere criteria voldoen. Uiteindelijk zijn de meeste van deze maquettes te sjofel.

Een ander argument om ze niet tentoon te stellen, heeft te maken met een probleem dat eigen is aan architectuurtentoonstellingen. Ik hou het meest van het soort architectuurtentoonstelling dat een heleboel werktekeningen bevat. Dat soort tentoonstelling is natuurlijk niet erg populair bij het publiek. Ik herinner me een fantastische tentoonstelling, jaren geleden, niet zo groot, over het werk van Diener & Diener. Elk project werd vertegenwoordigd door een foto en mischien twee werktekeningen. Dit was rond de tijd dat de computer net werd geïntroduceerd, dus de meeste tekeningen waren handgemaakt: hele mooie tekeningen. Dat is voor mij pas een echte architectuurtentoonstelling: je ziet de aantekeningen, al het denkwerk, en dan pas het uiteindelijke beeld.

De manier waarop we met maquettes werken, is tegenovergesteld aan de notie van de maquette als een tentoonstellingsstuk. We gebruiken juist eenvoudige materialen, zoals foamboard en papier, omdat er zo gemakkelijk mee te werken valt: we hebben goede plotters, we kunnen de benodigde texturen afdrukken en we kunnen de kleuren zelf instellen.

J o b F l o r i s / H a n s T e e r d s Maar als we gelijk hebben dat de maquette centraal staat in de specifieke manier waarop uw bureau het architectonisch ontwerpen bena-

dert, hoe heeft zich dat dan zo ontwikkeld?

A C Daar is een aantal redenen voor. De eerste reden is nogal alledaags: Peter vindt het leuk om dingen te maken, zoals maquettes, en ik maak graag tekeningen. Dus toen we de praktijk net waren begonnen, deed ik de tekeningen en Peter maakte maquettes, en dat is heel lang zo gebleven.

Het werken met maquettes is een open manier van werken: we kunnen allebei makkelijk iets aan de maquette veranderen. Vroeger begonnen we aan een project door wat schetsen te maken en daar zo snel mogelijk ook een maquette van te bouwen. Een maquette belichaamt een idee heel letterlijk. Tot op zekere hoogte dwingt het je alles in drie dimensies op te lossen, terwijl het tegelijkertijd steeds 'open' blijft: je ziet andere dingen, ontdekt er andere mogelijkheden in. Dus het werken met maquettes is een open manier van werken en communiceren. Niet alleen binnen het bureau, maar natuurlijk ook met opdrachtgevers. Ze begrijpen maquettes vaak beter dan tekeningen. Vanwege de steeds grotere schaal van onze projecten, wordt het echter steeds lastiger om zo te werken, ook omdat zowel ons geduld als dat van onze opdrachtgevers niet eindeloos is.

Een ander voor ons belangrijk aspect van het werken met maquettes is, dat het ervoor zorgt dat we ons kunnen concentreren op het ontwerpen van ruimten. Ons Brick House (Londen, VK, 2001-2005) is een soort eerbetoon aan Sigurd Lewerentz. De locatie lag binnen een bouwblok en was niet op traditionele wijze met de omgeving verbonden. Om het gegeven dat er geen uitzicht was te compenseren, moesten we iets maken met een sterk intrinsiek karakter. We realiseerden ons ook al snel dat we op deze locatie alleen maar in baksteen konden bouwen: ze is te smal voor een kraan en is maar via één punt toegankelijk. We bestudeerden een scala van verlichtingssituaties in verschillende delen van het huis. Je kunt alleen maar gevoel krijgen van zoiets door een empirisch onderzoek. Vallen en opstaan, telkens weer onderzoeken hoe het licht in de maquette valt. Als je photoshopt en tekent, kun je gewoon liegen.

Er is geen oorzaak en gevolg. Natuurlijk wel met een rendering-programma, maar die zijn voor ons te hyperrealistisch. Met een maquette kun je veel sneller werken: je kunt een raam in een muur snijden, of je kunt overtrekpapier op de dakramen doen en kijken wat voor effect dat heeft. En het is echt! Hoewel het huis, toen het voltooid was, lichter was dan ik dacht dat het zou zijn. Sommige hoeken zijn relatief donker, andere doen onstoffelijk aan en op sommige plaatsen, zoals in de keuken en rondom de eettafel, is het licht veel sterker.

J F / H T Als we de presentaties van de verschillende projecten van het bureau wat nauwkeuriger bekijken, zien we veel fragmenten van gebouwen, of afbeeldingen van hun interieurs, die op de een of andere manier de ervaring van deze ruimten onderzoeken. Maquettes van het exterieur van gebouwen zijn nogal schaars. Betekent dit dat het exterieur voor uw bureau van ondergeschikt belang is? Hoe belangrijk is de aanwezigheid van het gebouw in de stad en de straten?

A C Het is moeilijk één maquette te bouwen die het exterieur en het interieur combineert. Voor elk aspect zijn een ander soort maquette en een andere schaal nodig. Veel van onze projecten bestaan uit bestaande gebouwen en daarom zijn deze projecten gericht op het interieur. Een andere reden om zoveel belang te hechten aan het interieur, is dat we vraagtekens zetten bij de positie van veel hedendaagse architecten, die de kwestie van het interieur in hun werk lijken te verwaarlozen. Er is een aantal zeer beroemde hedendaagse architecten die, in de greep van het verlangen 'moderne' gebouwen neer te zetten, bekleding, structuur en interieur als een geheel zien. Wij vinden dat geen architectuur. Een openbaar gebouw zou een scala van interieurs moeten bevatten. Tot aan de Tweede Wereldoorlog, en zeker tot aan het eind van de negentiende eeuw, begreep iedereen dat zowel het interieur als het exterieur van een gebouw tot de taak van de architect behoorden. Karl Friedrich Schinkel en Louis Sullivan spendeerden evenveel tijd aan het werken aan de interieurs, als aan de exterieurs van hun gebouwen. Het exterieur is

één element, maar een gebouw herbergt een veelheid aan interieurs. Dus je hebt meer ideeën nodig voor het ontwerp van het interieur, dan voor het exterieur. Het beeld van het exterieur is gebaseerd op het volume en de tektoniek van het gebouw. Natuurlijk kunnen die ook het karakter van het interieur aansturen, maar het is dom om te denken dat een gebouw aan de binnenkant maar één enkel karakter zou mogen hebben. Je zou ook kunnen zeggen, dat onze nadruk op het interieur onze architectuur beïnvloedt.

We maken geen gebouwen die bedoeld zijn om van een afstand van 500 m te worden bekeken. We denken dat het belangrijker is ons bezig te houden met hoe de ruimte zou kunnen worden ervaren, en dat is wat we door middel van onze maquettes proberen te onderzoeken. Wat ruik je, of wat stel je je voor wanneer je recht op het gebouw afgaat? Dat heeft onze prioriteit; veel van de afbeeldingen die we maken gaan daarover. We concentreren ons op het interieur en op specifieke onderdelen van het gebouw, waar het gebouw de bezoeker kan beïnvloeden. In die zin is onze architectuur een vorm van pastiche, in de negentiende-eeuwse zin van het woord. We proberen dingen samen te brengen. Of noem het 'pittoresk', een woord dat we in het bureau graag gebruiken. Er bestaat geen perfecte definitie van, maar wij interpreteren het pittoreske als de erkenning van het feit dat we niet in een volmaakte wereld bouwen. Zelfs wanneer we aan een nieuw gebouw werken, zijn we ons bewust van de situatie waarin het verkeert en die is niet alleen fysiek, maar ook sociaal. We hebben veel geleerd van de pittoreske traditie in het Engelse landschap, de manier waarop die zich bezighoudt met sociale structuren. Dat is volgens ons ook de taak van het architectonische project: het in verschillende situaties op passende wijze versterken van het sociale en het fysieke.

J F / H T Het is duidelijk dat de maquettes die bij uw bureau gemaakt worden nooit een eindproduct van het ontwerpproces zijn. Ze kunnen eigenlijk alleen worden begrepen als instrumenten waarmee toekomstige perceptie en verschij-

ning worden geprojecteerd. De ultieme test voor een maquette bestaat uit het nemen van foto's van de maquette, afbeeldingen die de specifieke lichtval en sfeer van een ruimte laten zien. Maar in de praktijk van Caruso St John is de zoektocht naar zo'n uiterst specifieke perceptie nooit toevallig: die wordt geheel in beslag genomen door de zoektocht naar een 'definitief beeld', dat op de een of andere manier het concept van het gebouw samenvat.

A C De maquettes, en de foto's van de maquettes, zijn een manier om een beeld dat we al in gedachten hebben steeds dichter te benaderen; het gaat erom alle eigenschappen in dat beeld tot uitdrukking te brengen. Ik houd ervan om in een prijsvraag te proberen het concept en de sfeer van een project door middel van één of twee van zulke beelden te communiceren. Ik zou inderdaad zeggen dat de preoccupatie van het bureau niet het maken van maquettes is, maar juist het vinden van een manier om een project uit te beelden. Deze beelden hebben een beetje een schilderachtig soort realisme, zoals een schilderij van Millet of Hopper: een sympathiek en geformaliseerd soort realisme, op een welbewuste afstand van de werkelijkheid. De constellatie van de figuur tegen zijn achtergrond zegt iets over de concrete werkelijkheid van het moment.

In de begintijd van onze praktijk en in ons onderwijs hebben we de perspectieftekening in de ban gedaan. We moeten ergens gelezen hebben dat het perspectief altijd een enkel gezichtspunt prioriteit geeft, en als je het zo bekijkt is er een soort latent machtsspel inherent aan perspectieven. Als je architectuur maakt zoals wij, waarbij je werkelijk geïnteresseerd bent in het emotionele effect van de constructie en van het materiele oppervlak, dan is het perspectief een slecht werktuig voor representatie en communicatie. Door de maquette te fotograferen kun je niet alleen je gezichtspunt gemakkelijk veranderen, maar ook veel meer zien van de details achter in de afbeelding, iets dat in een perspectieftekening verloren gaat.

De nadruk op het beeld is ook absoluut beïnvloed door onze belangstelling voor fotografie. We hebben eigenlijk een hekel aan

de manier waarop architectuur vaak wordt gefotografeerd, vooral sinds het begin van de jaren negentig. Er wordt vaak een erg korte lens gebruikt, wat zelfs het meest alledaagse object dynamisch maakt. Wij proberen altijd het equivalent van een 50 mm lens op een 35 mm camera te gebruiken, en te werken met de optische beperkingen van een camera met een heel 'gewoon' gezichtspunt. Dat beïnvloedt de maquettes. In het verleden hebben we veel 1:20 maquettes gemaakt, maar het formaat van de maquette is nu afhankelijk van wat er kan met de 50 mm lens van de camera. We proberen de maquette zo klein mogelijk te houden. Hoe groter de maquette, hoe meer technische problemen met detail en structuur je tegenkomt. Het leuke van zo'n afgebeelde maquette is dat ze altijd min of meer levensgroot is. Dat hebben we geleerd van het werk van Thomas Demand. Zijn modellen zijn levensgroot, die van ons niet. Maar we vinden het een aantrekkelijk idee dat de schaal van een model op de foto ambigu is. Behalve om het perspectief te corrigeren en soms voor het kleurevenwicht, proberen we zo weinig mogelijk te photoshopen: we blijven zo dicht mogelijk bij de maquette en bij de foto van de maquette. Dat vraagt nogal veel van de maquette, maar als je teveel op photoshop rekent, dan wordt de afbeelding onecht.

J F / H T Als de enkele afbeelding het product is van het ontwerpproces, hoe belangrijk is dan de feitelijke realisatie van het gebouw nog?

A C Je wordt je pas bewust van de onverwachte aspecten in je gebouwen, wanneer je een project uitvoert. Niet omdat ze niet precies volgens de constructietekeningen worden gebouwd, maar omdat de dynamiek tussen het gebouw, de locatie en het gebruik ervan het onverwachte teweegbrengt. In lezingen zeg ik vaak dat dit de enige rechtvaardiging is voor de feitelijke bouw van een project, een proces dat in de meeste andere opzichten zo pijnlijk is! Maar, ik neem aan dat onze opdrachtgevers het daarmee niet noodzakelijkerwijs eens zullen zijn.