

Zeitschrift: Karton : Architektur im Alltag der Zentralschweiz
Herausgeber: Autorinnen und Autoren für Architektur
Band: - (2016)
Heft: 36

Artikel: Ein Stadtmodell für Luzern
Autor: Kunz, Gerold
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-685486>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ein Stadtmodell für Luzern

Interview Gerold Kunz

Die Idee eines Stadtmodells wurde schon in den 1980er-Jahren an den Luzerner Stadtarchitekten Manuel Pauli herangetragen. Dank einer Initiative von Architekten wird die Idee nun konkret. Das Stadtmodell im Massstab 1:1'000 soll von Rothenburg bis Horw und von Kriens bis Ebikon reichen. Im Gespräch erläutern der Landschaftsarchitekt Jeremy Bryan und der Architekt Christoph Eggenspieler, wieso Luzern ein Stadtmodell braucht.

KARTON: In Luzern hat die AFG die Initiative für ein reales Stadtmodell ergriffen. Was interessiert einen Architekten oder Landschaftsarchitekten an der Idee eines Stadtmodells?

Jeremy Bryan: Das Stadtmodell stellt die Lage der Stadt im Territorium dar. Im Modell wird die Einbettung in die Landschaft erkennbar. Die Körnigkeit der Bebauung wird sichtbar. Als Landschaftsarchitekt interessieren mich die grösseren Zusammenhänge. Detailfragen untersuchen wir lieber an eigenen Modellen mit einem kleineren Massstab. Dabei geht es um Fragen der Atmosphäre. Diese lassen sich in einem Stadtmodell nicht beurteilen.

Christoph Eggenspieler: Das Stadtmodell macht die Entwicklungslinien einer Stadt sichtbar. Eine Stadt ist nicht statisch, sie entwickelt sich weiter. Wer zu dieser Entwicklung beitragen will, muss seinen Eingriff im Kontext überprüfen. Das Stadtmodell hilft, die Auswirkungen auf die Zwischenräume, seien sie öffentlich oder halböffentliche, zu bewerten. Die Arbeit am Modell hat die Aufgabe, über den Projektperimeter hinaus im grossen Massstab die Auswirkungen des Eingriffs zu erkennen.

Noch gibt es kein Luzerner Stadtmodell. Habt ihr eigene Erfahrungen mit der Arbeit am Stadtmodell gemacht?

CE: Die Stadt Zug hat ein Stadtmodell. Als Arbeitsinstrument, das den Prozess begleitet, muss das Modell zugänglich und veränderbar sein. Es funktioniert wie Skizzenpapier, das über den Entwurf gelegt wird, um die gewonnenen Erkenntnisse ins Projekt einzuarbeiten. Das physische Modell hilft die qualitative Entwicklung des gebauten und unbebauten Raumes zu erkennen und Planungssicherheit zu erlangen.

JB: Am Stadtmodell klären wir den Kontext. Als erstes betrachten wir die Baustuktur, die Verteilung der Gebäudevolumina innerhalb des von uns bearbeiteten Gebiets. Wir haben mit dem Stadtmodell Zürich gearbeitet. Das Modell zeigt uns den Einfluss des Geländes auf die Stadt. Wir erkennen nicht nur die Uferlinien, auch die Verteilung der Plätze und Gebiete mit grosser Dichte.

Im Wettbewerbswesen verliert das Modell an Bedeutung. Es wird von Renderings verdrängt. Ergänzen oder konkurrenzieren sich die beiden Darstellungsformen?

CE: Die Arbeit am Modell ist nicht mit einem Rendering zu vergleichen. Das Rendering mag der krönende Abschluss einer Präsentation sein, die Diskussionen finden aber am Modell statt. Das Modell verschafft früh einen Überblick vom Ort. Erste Ideen lassen sich damit rasch beurteilen. Die Arbeit am Modell begleitet uns während des gesamten Entwurfsprozesses, denn Korrekturen am Projekt gehen aus den Studien am Modell hervor.

Erfahrungen in LuzernSüd, in der Viscosistadt in Emmen oder auf dem Papieri-Areal in Cham zeigen, dass bei grossen Entwicklungsgebieten das physische Modell für die Veranschaulichung der baulichen Dichte unentbehrlich ist.

JB: Wir nutzen Modelle, um unsere Ideen den Laien, den Versierten oder auch uns selbst zu vermitteln. Wir wollen, dass die atmosphärischen Qualitäten sichtbar werden. Deshalb machen wir oft Fotos von Modellen in einem kleinen Massstab und arbeiten diese auf, so dass die freiräumlichen Qualitäten erkennbar werden.

CE: Es stellt sich auch die Frage der Ehrlichkeit. Ein Modell lügt nie. Schnell wird sichtbar, ob die Projektidee funktioniert oder nicht. Ein Rendering hingegen beschönigt, indem ein Ausschnitt gewählt wird, der das Projekt optimal präsentiert.

JB: Dem stimme ich zu. Ein Modell zu bauen heißt auch, sich mit den Gegebenheiten zu beschäftigen, was das Projekt positiv beeinflusst. Indem der Ort nachgebaut wird, wird er einem auch vertraut. Es findet eine Analyse statt.

Die Stadt und ihre Vororte sind bereits in weiten Bereichen bebaut, hingegen findet der Bauboom auf der Landschaft statt. Sind Ortsmodelle von anwachsenden Dörfern nicht dringender?

CE: Der Perimeter für das Stadtmodell Luzern wurde absichtlich weit gefasst. Die Entwicklungsgebiete müssen darin enthalten sein. LuzernSüd, LuzernNord, das Rontal: diese Gebiete sind ins Stadtmodell zu integrieren. Aber auch bebaute Gebiete müssen immer wie-

der überprüft werden können. Eine Stadt wird mehrmals gebaut. Fragen von Ersatzneubauten, Abbrüchen oder Quartiererneuerungen sind am Modell zu diskutieren. Denn die Chancen, eine Entwicklung zu korrigieren, dürfen nicht verpasst werden.

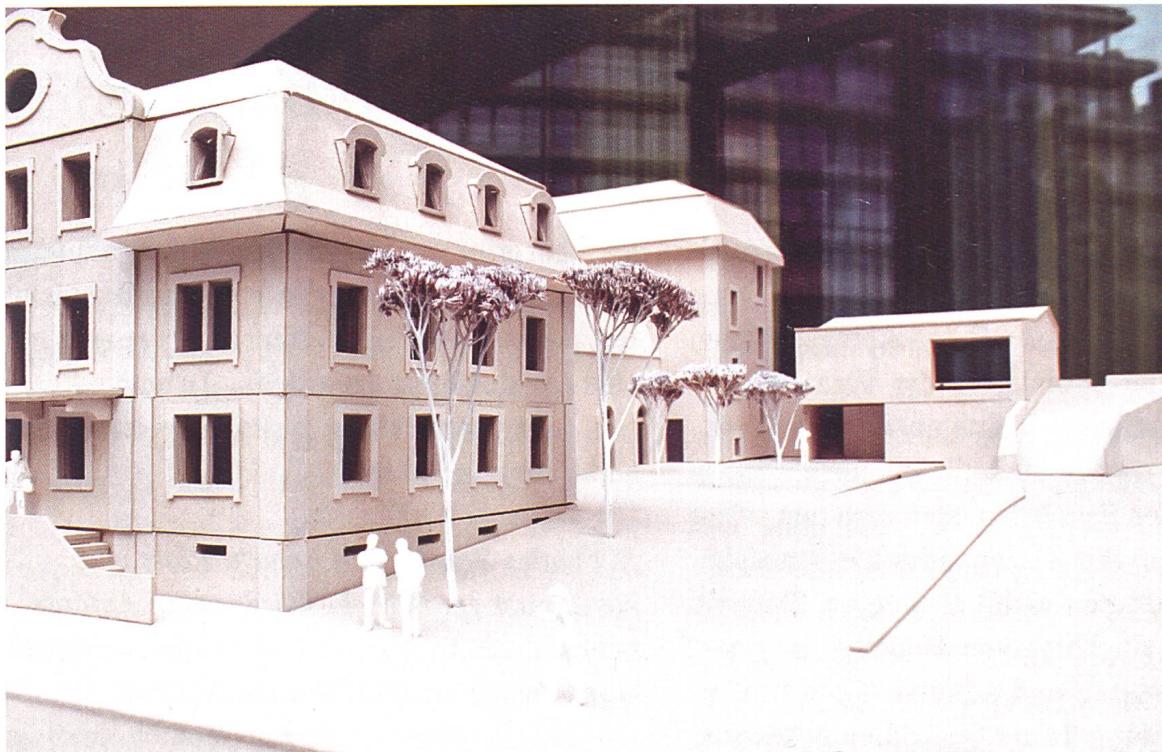
Ein reales Stadtmodell braucht Platz und kostet auch im Betrieb. Würde euren Anforderungen auch ein digitales Stadtmodell genügen? Worin liegen die Qualitätsunterschiede?

JB: In einem digitalen Modell lässt es sich schnell bewegen. Für die Darstellung von atmosphärischen Werten funktioniert es nicht. Mit dem Auge lässt sich am realen Modell mehr erkennen als in einem digitalen Modell. Durch die bildhauerische und materielle, respektive physische Präsenz wird die Tiefgründigkeit und Schönheit der Projektidee ans Licht geführt. Das handfeste Modell ist in diesem Sinne aussagekräftiger und auch interessanter und vermag den Raum aufzuladen.

CE: Diskussionen unter Fachleuten sind auch am digitalen Modell möglich. Für Diskussionen mit der breiten Bevölkerung bietet das physische Modell mehr Potenzial. Deshalb ist für die AFG wichtig, dass viele Personen den Zugang zum Stadtmodell haben. Der Raum im alten Zeughaus in der Luzerner Altstadt wurde unter anderem gewählt, weil er auch von Touristen aufgesucht werden kann.

Trägt ein Stadtmodell zur Steigerung der Baukultur bei?

JB: Es kommt drauf an, was man daraus macht. Finden am Modell Diskussionen statt, wird sich auch die Baukultur verbessern.



Modelle helfen, auch Freiräume zu verstehen

CE: Die Zugänglichkeit spielt dabei eine zentrale Rolle. In Zürich steht das Modell mitten in der Stadt und ist öffentlich zugänglich. Das Stadtmodell darf nicht nur den Fachleuten vorbehalten bleiben. Die Baukultur wird von vielen Faktoren geprägt. Sie hängt auch von der Diskussionsbereitschaft ab. Das Mo-

del fördert die Diskussion und somit auch die Baukultur.

Die Postulate der Verdichtung nach innen werden von der Politik aufgenommen. Es gibt Forderungen, jedes Gebäude um ein Geschoss zu erhöhen oder ganze Quartiere abzubrechen.

Braucht es nur für solch radikale Vorschläge ein Stadtmodell, oder können auch Studien von kleineren Eingriffen am Modell überprüft werden?

CE: Ein Eingriff in die Bausubstanz der Luzerner Altstadt verlangt das gleiche Vorgehen wie ein Eingriff in ein Entwicklungsgebiet. Zur Vorbereitung gehört in beiden Fällen der Blick auf das umliegende Gebiet. Am Modell lassen sich räumliche Übergänge und Gebäude-Silhouetten sehr gut erkennen. Jeder Planer ist sich gegenüber selber verantwortlich, wie er das Modell nutzen will.

Die Raumplanung hat gezeigt, dass zu viel Distanz zum Gegenstand eine positive Einflussnahme unterbindet. Die Folgen der Zonenpläne, die von der Bevölkerung genehmigt werden, sind für diese erst mit dem Baugesuch konkret. Wie verhält es sich mit dem Stadtmodell? Kann sichergestellt werden, dass städtebauliche Fehlentscheide am Stadtmodell vorab erkennbar sind?

CE: Eine grosse Schwierigkeit der Raumplanung zeigt sich in der Tatsache, dass die Zonenpläne nicht am Modell entwickelt wurden. Beim Bauen geht es um die dritte Dimension. Die Zonenpläne sind abstrakte Sachpläne, die sich wenig mit den Qualitäten des Aussenraums beschäftigen. Viele davon sind am Reisbrett entstanden – die Folgen sind heute sichtbar. Gerade deshalb muss ein Stadtmodell zur Verfügung stehen, um den Umgang mit unseren räumlichen Ressourcen zu sichern.

JB: In den vergangenen Dekaden wurde viel zerstört. Unsere Zonenpläne haben wenig zu tun mit räumlichem Denken. Es sind Nutzungszuteilungen, deren Bebauung von Reglementen gesteuert wird. Diese Überlegungen haben nichts mit Städtebau, sprich Potenzial zu tun.

Wie geht es mit dem Stadtmodell Luzern nun weiter?

CE: Der Ausbau der Räume im Alten

Zeughaus ist schon weit fortgeschritten. Wir gestalten zwei Räume, einer für das Stadtmodell Region Luzern, der zweite Raum ist ein Arbeitsraum, der für Diskussionen und Workshops im Rahmen unseres Kernprojekts «URBAN PLAYground – Ideen zum Städtebau Luzern» zur Verfügung steht. Anlässlich der Eröffnungsveranstaltung zur Realisierungsphase des Stadtmodells Region Luzern haben wir einen Plantepich des Modellperimeters gedruckt und bestehende Modelle im Massstab 1:1'000 darauf platziert. Für die Finanzierung des Modells wird einerseits eine Crowdfunding-Plattform eingerichtet und andererseits fand an der Eröffnungsveranstaltung eine Versteigerung statt, an der Interessierte einzelne oder mehrere Modellkacheln ersteigern konnten. Eine breitabgestützte Trägerschaft (SIA Zentralschweiz, AFG, Kanton Luzern, Gemeinden) sorgt für den Unterhalt und den Betrieb.

Sind die Landschaftsarchitekten mit dabei?

JB: Es ist ein Projekt der Architekten, aber alle werden davon profitieren. Auch lässt sich mit dem Modell viel Geld sparen, weil die Planung positiv gesteuert werden kann. Sobald dies die Stadt und die Gemeinden erkennen, wird die Finanzierung sicher sein.

Jeremy Bryan ist Landschaftsarchitekt und lebt in Luzern. Teilhaber Beglinger + Bryan Landschaftsarchitektur GmbH, Zürich. Obmann der BSLA Regionalgruppe Innerschweiz / Tessin.

Christoph Eggenspieler ist Architekt FH MAS ETH SIA und lebt in Zug. Inhaber Eggenspieler Architekten AG, Zug. Mitglied der Architektenfachgruppe AFG SIA Zentralschweiz.

AFG: Die Architektenfachgruppe des Schweizer Ingenieur- und Architektenvereins Zentralschweiz AFG hat im Rahmen ihres Kernprojekts «URBAN PLAYground – Ideen zum Städtebau Luzern» die Idee eines Stadtmodells aufgegriffen und konkretisiert.

BSLA: Im Bund Schweizer Landschaftsarchitekten BSLA sind Berufsleute zusammengeschlossen, die sich für eine hohe gestalterische Qualität in der Freiraumgestaltung einsetzen. Der BSLA hat das Gartenjahr 2016 mitinitiiert.