

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Herausgeber: Bund Schweizer Architekten
Band: 105 (2018)
Heft: 5: Tessin : Infrastruktur, Territorium, Architektur

Artikel: Architektur ist... irgendwo da drin
Autor: Klos, Daniel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-823510>

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: 10.01.2026

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

Architektur ist... irgendwo da drin



Illustration: Johanna Benz

Architektur ist immer mehr als Pläne zeichnen und Gebäude errichten: Sie ist eine kollektive Disziplin, lebt gleichzeitig aber vom Engagement Einzelner, die mehr wollen als nur Bauen. In der Kolumne *Architektur ist nicht Architektur* nimmt uns Daniel Klos mit auf eine Expedition in wenig erforschte Gefilde und berichtet in jeder Ausgabe von einer neuen Entdeckung.

Daniel Klos (1980) studierte Architektur an der ETH Zürich und arbeitete bei Jean Nouvel und OMA / Rem Koolhaas. Seit 2013 leitet er zusammen mit Partner Radek Brunecký das Architekturbüro Klosbrunecký in Zürich und in Tschechien.

Johanna Benz (1986) lebt und arbeitet als Illustratorin und Graphic Recording Artist in Leipzig.

Daniel Klos

1943 im Golf von Biskaya. Wir, die Royal Navy-Agenten Klos und Krucker, bekommen letzte Instruktionen. Unser Auftrag: In ein havariertes deutsches U-Boot eindringen und die berüchtigte Enigma-Maschine ausfindig machen, mit ihrer Hilfe hat der Feind seine Funksprüche chiffriert. Unsere kleine Kapsel taucht 70 Meter in die Tiefe und dockt an. Die Luke öffnet sich. Wir gehen an Bord. Es ist dunkel und kalt. Die Luft reicht höchstens eine Stunde. Nur mit Taschenlampen bewaffnet tasten wir uns Kammer für Kammer vor und erreichen die Brücke. Lämpchen, Rohre, Schalter und Apparaturen schmiegen sich an die enge Rundform der bedrohlich knarrenden Stahlhülle. Kollege Krucker setzt ein Notstromaggregat in Gang. Endlich Licht! Ich wühle mich durch Logbücher und Seekarten. Nanu, wer ist denn das schöne Mädchen auf den Fotos, die der Funker in seinem Tagebuch versteckt hat? «Treffer!» Krucker hat die Enigma-Maschine gefunden. Doch wo ist das Codebuch? Ich öffne die Kapitänskajütte: ein frisch gemachtes Bett, ein Schreibtisch und ein verschlossener Schrank. Der Schlüssel liegt genau da, wo ich ihn vermutet habe. Im Schrank ist ein Safe. Welche Zahlenkombination würde der Kapitän wohl – oh, wieder ein Foto. Dasselbe Mädchen? Ist sie etwa ... aber ja, natürlich!

Wir knacken den Safe genau mit dem Schlusspfiff. Die Spielleiterin wertet aus: Alle gesuchten Gegenstände gefunden! Wir sind natürlich nicht am Grund des Atlantiks, sondern bei *Panic Room Games* in Zürich. Das Ganze ist nämlich ein Spiel und nennt sich *Room Escape*. Ziel: Innert gesetzter Frist aus einem verschlossenen Raum entkommen oder einen versteckten Gegenstand finden, indem man eine Reihe von Rätseln löst. Im Vorraum treffen wir die Macher dieser

Erlebniswelt zu einem Blick hinter die Kulissen. Alle drei sind Studenten, keiner Architekt. Gründer Roland erklärt, wie alles entstanden ist: «Ich kannte *Room Escape* aus Budapest und wollte so etwas selber machen. Als kostengünstige Location bot sich ein schwer vermietbarer Keller an der Löwenstrasse an. Die unterirdische, länglich schmale Raumsequenz wurde zur Inspiration für die U-Boot-Story.» Ich frage Schatzmeister Mathis, was das denn so kostet. «Wir haben alles selbst gebaut, mit Freunden in der Freizeit. Investiert haben wir etwa 30 000 Franken.» Er schmunzelt. «Ein ziemlich grosser Teil davon ging für Verpflegung drauf.» Inzwischen rentiert das junge Start-up. Wir betreten die Werkstatt, wo Baumeister Simon gerade eine gewaltige Tresortür konstruiert. Das nächste Abenteuerspiel wird nämlich ein Bankraub.

Objets trouvés aus dem Brockenhause, ein *espace trouvé*, den keiner wollte und *architecture without architects*. Resultat: ein hybrides Gespenst zwischen Handlungen und Räumen, eine *Raumstory*. Der Kapitän, der Funker und das Mädchen werden durch ihre (im Spiel-Raum inszenierten) Spuren lebendig und greifbar wie Figuren in einem Krimi. Die Geschichte entblättert sich im Absuchen und im Fragen, was die einzelnen Objekte in einem Raum zu bedeuten haben. Das regt an zum Weiterdenken: Was bedeuten denn die Dinge in meinem Zimmer? Ist Architektur jener oft idealisierte leere Raum, der sich so schön zeichnen und ablichten lässt? Der erlebte Raum ist ein Spiel mit Gegenständen – Matratze, Bücherstapel, Kabelsalat, Laptop oder Kaffeetasse – alles, was sich so ansammelt, ist ein räumlicher Abdruck meines Alltags, eine Hülle, die zwischen mir und dem Haus wächst; eine Art *Lebensschicht*. Architektur ist irgendwo da drin. —