

# SHAPES OF WATER

*“Wasser ist die treibende Kraft der Natur.”*

Leonardo da Vinci



*“Aus der Perspektive eines Wales sollte unser Planet “Ozean” heißen. “Erde” ist missverständlich, da  $\frac{3}{4}$  unseres Heimatplaneten mit Wasser bedeckt sind.” - “Es ist durchsichtig, flüssig, gasförmig, fest, es ist omnipräsent und lebenswichtig. Wir sind aus Wasser.” - “3 Tage ohne Wasser und wir sind tot.”- “Wasser ist eine Kombination aus Wasserstoff und Sauerstoff, die beide im Weltraum vorkommen.  $H_2$ - Wasserstoff ist in der Zusammensetzung interstellarer Materie enthalten, Sauerstoff in den Überresten von Sternexplosionen. In den letzten 30 Jahren wurde fast überall im Universum Wasser entdeckt.”*

Der Startpunkt für das erste Entwerfen im Rahmen von *Integratives Design - Extremes* widmet sich dem Thema Wasser und konzentriert sich somit auf einen zentralen Baustein des Lebens. Das Entwurfsstudio *“Shapes of Water”* soll Wassersysteme, globale und lokale Wasserzyklen und ihre ökologischen Parameter ergründen und diese in einen architektonischen Kontext eines selbst entwickelten Designprogramms setzen.

Ziel ist es, sich mit der Ressource Wasser auseinanderzusetzen, sich von den verschiedenen Kreislaufsystemen, physikalischen Formen von Wasser und kulturellen Narrativen inspirieren zu lassen.

Drei Viertel unserer Planetenoberfläche sind von Salz- oder Süßwasser bedeckt, die Atmosphäre ist von Wolken durchdrungen. An den Polen und in Hochlagen gibt es große Eisflächen. Wasser auf der Erde ist demnach in all seinen Formen miteinander verbunden und untrennbar. Durch diese Allgegenwärtigkeit dieses Materials muss dessen Bedeutung als entsprechend wertvoll eingeschätzt werden. Wasserknappheit und -verschmutzung, und Überschwemmungen bringen die planetaren Wasserkreisläufe aus dem Gleichgewicht. Aus der Bahn geworfenen Wasser-, Wetter- oder Eisbewegungszyklen werden weltweit zum Problem für Menschen und Tiere. Diese extremen Situationen sind als Aufruf zum Handeln zu verstehen. Eine gebaute Umwelt muss aktiv zur Problemlösung beitragen und dies liegt auch in der Verantwortung von ArchitektInnen und DesignerInnen.

### **Was erwartet Euch?**

Es wird 2 kleine Übungen geben, ein eher wissenschaftliches Experiment und eine künstlerische Fingerübung. Danach werden wir mit jedem und jeder das persönliche architektonische Programm entlang eines ausgewählten Climate-Fiction-Romans oder -Films und entlang von 10 Wasserfakten entwickeln. Durch Skizzen, Modelle, Zeichnungen und Infografiken sollen die Entwürfe konkretisiert werden. Wenn möglich, soll in 2-er Teams gearbeitet werden. Vorgesehen sind außerdem zwei größere Reviews mit Gästen und Begleitprogramm.

### **Was werdet Ihr lernen?**

Ihr werdet euer eigenes Szenario in einer prozesshaften Vorgehensweise entwickeln, in der ein Schritt auf den nächsten folgt. Als **Output** erwarten wir ein quantitatives Erforschen von unserem täglichen Umgang mit der lebenswichtigen Materie Wasser. Es sollen neue qualitative Strategien im Umgang mit dieser Ressource entwickelt werden, die sich in einer **entsprechenden Architektur** manifestieren lassen. Wichtige Stichworte dazu sind: gebaute Umwelt, Nachhaltigkeit, Ressourcen, Kreislaufsysteme und innovatives Wassermanagement in verschiedenen individuell zu erarbeitenden Maßstäben.

### **Übergeordnete Themen, mit denen wir uns beschäftigen werden**

1. System Basiertes Design Thinking (Design von Wassersystemen)
2. Integration von Ökosystemen
3. Resiliente Design-Lösungen
4. Innovative Technologien
5. Extreme Umwelten
6. Gemeinschaftliche Zukunftsgestaltung (Community Engagement)

### **Organisation des Entwurfsstudios**

1. Fingerübung 1: Experiment mit Wasser und Dokumentation
2. Fingerübung 2: ausgehend von Fingerübung 1 – spekulative Szenarioentwicklung und Umsetzung in Video (Bild, Text, Musik)
3. Entwicklung des eines Programms entlang von 10 Wasserfakten und einem Film/Roman
4. Skizzen und Modelle (Mid-review) - Infografik
5. Abgabe Pläne, Entwicklungsmodelle, finales Modell oder Ausschnitt, Animation (max. 1.5min)