



Institut für experimentelle architektur. hochbau



## „Architektur auf Zuruf“ - Character2Space

### Thema

In diesem Semester widmen wir uns dem Zusammenhang von Sprache, Bild und Raum. Spezifische Raum-/Struktur-Beschreibungen werden über das Medium Bild in einen neuen Zusammenhang gesetzt, neu gelesen und (re)interpretiert. Wir arbeiten allegorisch, idiomatisch, idiosynkratisch, dialektisch. Wir erdenken, visualisieren und materialisieren Strukturen und Architekturen - wir (be)schreiben und lesen Raum. Im invers-allegorischen Sinn wird das uneigentlich Beschriebene zum eigentlich Gemeinten.

Sprachliche/textliche Beschreibungen dienen als Medium der Definition und Interpretation. Bildgenerative AI/KI Systeme (Midjourney, Stable Diffusion, Dall-e, etc.) werden uns dabei helfen, situative Raumbeschreibungen, bzw. Räumlichkeiten bildhaft zu visualisieren und kontinuierlich zu entwickeln. Dabei soll jedoch nicht das gesamte Gebäude/die gesamte Struktur mittels AI-Systemen behandelt werden, sondern lediglich Ausschnitte und visuelle Fragmente davon. Fragmente, die nicht als Objekte unterschiedlicher Größe zu verstehen sind, sondern als Momentaufnahmen unterschiedlicher Atmosphären und Emotionen, gebildet aus zeitlichen und räumlichen Abfolgen. Visuelle Ausschnitte repräsentieren einzelne Perspektiven innenräumlicher Strukturen und Konfigurationen im Sinne räumlicher Situationen mit spezifischen materiellen und immateriellen Qualitäten und Eigenschaften. Zueinander in Beziehung gesetzt, können sie als (bildhafte) Notation einer Raumchoreografie, bzw. einer Raumfolge verstanden werden (z. B. entlang eines räumlichen Weges, als horizontale und/oder vertikale Schnittfolgen, etc.). In ihrer Kombination bilden sie schließlich die räumliche Gesamtstruktur des "Gebäudes".

Inspiration für die jeweiligen Raumbeschreibungen wollen wir bei unterschiedlichen (Künstler:innen)Persönlichkeiten suchen, deren Leben, Werk, Ideologie, künstlerischer Fokus, spezifische Bildsprache, Charaktereigenschaften, etc. die Grundlage der (Raum)Beschreibungen und somit auch der Prompts sein werden. Diese Persönlichkeiten sind es auch, die unsere Architekturen und Strukturen "bewohnen" und beleben werden - wir entwerfen und entwickeln spezifische Räumlichkeiten für spezifische/spezielle Persönlichkeiten.

Generative AI/KI Systeme basieren auf Sprache und textlicher Beschreibung. Neben der bildhaften Darstellung ist Sprache ein essenzielles Ausdrucksmittel und Medium der Architektur. Sie kann den Kontext definieren, ihn

verschieben, sie kann eingrenzen, ausgrenzen und neue Blickwinkel und Perspektiven eröffnen. Sie beeinflusst, wie Architektur und Raum gelesen werden. Architektur kann durch Begriffe und Paradigmen also nicht nur beschrieben, sondern auch gedacht und respektive entwickelt werden. In und über die Beschreibung suchen wir nach neuen architektonischen Ausdrucksformen und entwickeln räumliche und zeitliche Raumgebilde und Raumsituationen, die wir „erfinden“, visualisieren und schließlich modellhaft materialisieren wollen. Es sind kaleidoskopische Räume - Räume, die sich von vordeterminierten Anforderungen und Vorstellungen lösen und außerhalb klassischer Gestaltungsgrenzen liegen, neue Möglichkeiten eröffnen und neue Beziehungen erlauben; Beziehungen zwischen dem Raum als Medium der Architektur, seiner Wahrnehmung als Räumlichkeit, seiner formalen Materialisierung und insbesondere auch seiner Beschreibung.

Bild- und raumbeschreibend nähern wir uns also dem (architektonischen) Raum als Synthese materieller und immaterieller Qualitäten. Jene Qualitäten, die sich der naturwissenschaftlichen Beschreibung von Länge/Breite/Höhe entziehen und sich weder konkret messen noch festmachen lassen. Auch wenn wir über Begriffe wie Imagination, Zeitlichkeit, das Atmosphärische, oder „den anderen Raum“ versuchen in einen breiten Diskurs einzutreten, um so neue Sichtweisen zu eröffnen, geht es letztendlich um den (modellhaft) materialisierten, den Gesetzen der Schwerkraft unterworfenen, oder sie überwindenden Raum, mit all seinen Eigenschaften und Qualitäten.

## **Ziel**

Ziel des Semesters ist der Entwurf einer architektonischen, raumbildenden (Gebäude)Struktur, deren exakte Größe und Typologie vorerst nicht vorgegeben ist. Diese Gebäudestruktur ist als "Ort" für eine spezifische Person/Persönlichkeit gedacht, mit der sie in einem direkten oder indirekten, jedenfalls aber nachvollziehbaren Zusammenhang steht und von ebendieser Persönlichkeit "bewohnt" wird. Der Entwurf entsteht auf Grundlage spezifischer (Raum)Beschreibungen die mittels generativer AI/KI Systeme (Midjourney, Dall-e, Stable Diffusion, etc.) bildhaft dargestellt und kontinuierlich verfeinert und entwickelt werden. Diese zweidimensionalen situativen Raumdarstellungen werden anschließend zueinander in Beziehung gesetzt und entsprechend einer konsequent entwickelten konzeptionellen Entwurfsidee als konkretes Raum-Gefüge/Gebilde mittlerer Größe (max. 2000 m<sup>2</sup>) räumlich übersetzt. Ein konkreter Bauplatz ist dafür (vorerst) nicht vorgesehen.

Im Verlauf der Projektentwicklung werden alle zwei Wochen 3D-gedruckte, bzw. präzise gebaute Studienmodelle in einem einheitlichen Maßstab erwartet. Diese Modelle dienen einerseits dem Projektfortschritt, andererseits sollen sie als Arbeitsgrundlage dienen, um einzelne Teilbereiche des Projektes intuitiv zueinander in Beziehung zu setzen. Architektonische Darstellungen in Form von Horizontal- und Vertikalschnitten, Diagrammen, sowie physische Modelle und gegebenenfalls Visualisierungen sind am Ende des Semesters abzugeben.

## **Methode**

Wir arbeiten iterativ und multimedial. Wir arbeiten einzeln und in Teams. Einzelne Übungen und Experimente bedienen sich unterschiedlicher analoger und digitaler Arbeitsumgebungen, um die gesuchten räumlichen und formalen Qualitäten des zu entwerfenden Projektes zu erkunden. Dies sind analoge und digitale Modelle, Texte, virtuelle Umgebungen, Daten-Simulationen, soziale Medien, Photographie, Video, Skizzen, Zeichnungen u.a. Darstellungen. Eventuelle "Unschärfen" und "Fehler" in der Übersetzung der unterschiedlichen Medien werden als Bereicherung und Methode genutzt, um ein Formen- und Raumrepertoire abseits gängiger, persönlicher Vorstellungen und Routine zu generieren. Die Synergieeffekte, die im Wechselspiel zwischen analogem und digitalem Arbeiten entstehen, bilden gemeinsam mit dem kontinuierlichen Erstellen unterschiedlicher Entwurfsvarianten die methodische Basis des Entwerfens. Im Vordergrund der Entwurfsmethodik steht das konsequente, intensive und iterative Erarbeiten und Präzisieren verschiedener Entwurfsvarianten mittels oben genannter Methoden. In der frühen Entwurfsphase geht es dabei um ein zwangloses freies Experimentieren und interpretatives Arbeiten, um möglichst unterschiedliche Zugänge zu ermöglichen. Die anfangs möglicherweise unzusammenhängend erscheinenden Arbeitsfragmente untersuchen Teilaspekte der zukünftigen Raumgebilde und werden schlussendlich in eine kohärente Architektur übersetzt und zusammengeführt, in der Erwartung, dass diese ihrerseits vielschichtig und differenziert und dadurch offen für unterschiedliche Lesarten sein wird.

## **Organisation**

Das Studio wird als Vertikales Studio organisiert. Das heißt, Bachelor und Master Gruppen arbeiten am selben Thema und können/sollen sich austauschen. Teilweise werden Jahrgänge auch gemischt, um das gegenseitige Lernen zu intensivieren.

Die Arbeiten erfolgen zu Semesterbeginn individuell, werden aber später in 2/3-er Gruppen gemeinsam fortgesetzt und weiterentwickelt. Dies soll zu einem intensiven Austausch zwischen den einzelnen Teilnehmer:innen untereinander, als auch innerhalb der Entwurfsbetreuung führen. Der Schwerpunkt liegt dabei nicht so sehr auf individuellem Feedback zu einzelnen Arbeiten, sondern auf der Diskussion des Themas an sich und der Bandbreite von Lösungen und Themen, die allen Arbeiten gemeinsam sind (Modellbau, Darstellung, ...). Der Methode des Studios gemäß, wird Teamarbeit als eine weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Dialog/Wechselwirkung gesehen. Teams werden anhand sich komplementierender Charakteristika zusammengesetzt; eine verstärkende Wirkung wird erwartet.

Die Studios werden als Ateliertage abgehalten, d.h. alle Teilnehmer:innen sind während der gesamten Studiodauer anwesend, arbeiten an ihren Projekten und tauschen sich mit den Lehrenden und untereinander aus. Bitte immer Zeichen-, Modellbaumaterial, Laptop und die für die Konzeptentwicklung wesentlichen Unterlagen aus den vorangegangenen Studios mitbringen.

Das Studio trifft sich jeden Donnerstag. Individuelle Korrekturzeiten – physisch oder virtuell - werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben und wöchentlich aktualisiert.

