



String Figures

„Weiterentwicklung gibt es nur, wenn mindestens zwei Kräfte zusammenwirken.“

(English Version below)

House of Affects

Performative, Multi-agent Architectures

Das Studio *House of Affects* untersucht den Architekturentwurf als eine relationale und performative Praxis. Affekt wird hier als die Fähigkeit von Entitäten—menschlich und nicht-menschlich, materiell und immateriell—verstanden, einander zu beeinflussen und beeinflusst zu werden, wodurch dynamische Netzwerke der Interaktion entstehen. Diese Perspektive stellt die traditionelle Vorstellung des Architekten als singulären Autor infrage und verortet Entwurf und Nutzung stattdessen in einem Geflecht aus voneinander abhängigen Akteuren und Kräften.

Architektur wird nicht als statische Komposition von Formen betrachtet, sondern als ein System von Beziehungen, das aus dem Zusammenspiel verschiedener Akteure hervorgeht, darunter menschliche und nicht-menschliche Nutzer, Materialien, Technologien, sowie umfassendere soziale, ökologische und politische Kontexte. Das Studio betont einen menschen-dezentrierten Ansatz, bei dem die Rolle des Architekten darin besteht, Bedingungen für Interaktionen zu schaffen—Rahmen, die es diesen Akteuren ermöglichen, sich zu kohärenten und adaptiven architektonischen Choreografien zusammenzuschließen.

Auf diese Weise wird Architektur als ein performatives System verstanden, das auf die Interaktionen und Affekte reagiert, die es konstituieren. Das Studio lädt ein, zu untersuchen, wie sich Architektur als ein aktives und offenes System entwickeln kann, das sich mit den Komplexitäten seiner Kontexte und der Vielfalt seiner Akteure auseinandersetzt. *House of Affects* ermutigt zu einer spekulativen und kritischen Neubetrachtung der architektonischen Praxis und positioniert Architektur als einen Ort der Verhandlung, Transformation und Interaktion. Ziel ist es, ein Verständnis des Entwurfes als einen Prozess zu fördern, der tief in den relationalen und performativen Dimensionen der zeitgenössischen Welt verankert ist.

Trotzdem entsteht als Ergebnis konkrete Architektur, die sich den grundsätzlichen Anforderungen und Beurteilungen eines „Gebäudes“ stellt.

THEMA

Das Studio positioniert Architektur als ein dynamisches und relationales System, bei dem der Entwurf aus dem Zusammenspiel verschiedener Akteure und Kräfte entsteht, anstatt aus der singulären Vision eines Architekten. Es untersucht, wie Architektur Beziehungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten, Materialien, Technologien sowie umfassenderen sozialen, ökologischen und politischen Kontexten hervorbringt und vermittelt. Dieser Ansatz stellt die traditionelle Vorstellung von Architektur als statisches Artefakt infrage und schlägt stattdessen vor, sie als ein performatives System zu verstehen, das durch die kontinuierliche Aushandlung seiner Bestandteile geformt wird. Gebaute Räume werden als aktive Orte der Interaktion und Verhandlung betrachtet. Architektur wird als ein Forum verstanden, in dem verschiedene Akteure—menschliche und nicht-menschliche, organische und anorganische, materielle und immaterielle—zusammenkommen, um neue Realitäten gemeinsam zu erschaffen. Diese Perspektive betont die Anerkennung nicht-menschlicher Entitäten, wie Materialien, Tiere, Pflanzen, Maschinen und Naturkräfte, als aktive Teilnehmer bei der Gestaltung architektonischer Räume. Das Studio strebt daher an, eine symbiotische Beziehung zwischen menschlichen und nicht-menschlichen, physischen und nicht-physischen Welten zu fördern und zu untersuchen, wie Architektur auf die vielfältigen Bedürfnisse und Verhaltensweisen ihrer Akteure reagieren und diese integrieren kann.

Das Konzept des Affekts steht im Mittelpunkt dieser Untersuchung und wird als die Fähigkeit von Entitäten verstanden, einander zu beeinflussen und beeinflusst zu werden. Dieses relationale Rahmenwerk verschiebt den Fokus von Architektur als einer Komposition von Formen hin zu Architektur als einem System von Interaktionen. Das Studio untersucht, wie sich diese Interaktionen in verschiedenen Dimensionen entfalten:

- **Materiell und Immateriell:** Architektur existiert an der Schnittstelle zwischen dem Greifbaren und dem Nicht-Greifbaren. Das Studio untersucht, wie physische Materialien mit sensorischen und emotionalen Erfahrungen interagieren, um bedeutungsvolle Räume zu schaffen. Diese Schnittstellen werden als Zonen erforscht, in denen materielle Strukturen auf immaterielle Qualitäten wie Licht, Klang und Atmosphäre treffen, wodurch Räume entstehen, die nicht nur die Sinne ansprechen, sondern auch tiefere emotionale und kognitive Reaktionen hervorrufen.

- **Menschliche und Nicht-Menschliche Akteure:** Das Studio hinterfragt die Rolle nicht-menschlicher Entitäten im architektonischen Entwurf und untersucht, wie Tiere, Pflanzen, Maschinen und Naturkräfte gebaute Umgebungen gestalten. Diese Interaktionen werden als Chancen betrachtet, Architektur als Vermittler des Zusammenlebens neu zu denken und inklusive sowie adaptive Räume zu schaffen, die die vielfältigen Handlungsfähigkeiten aller beteiligten Akteure berücksichtigen.
- **Organisch und Anorganisch:** Das Studio stellt die Dichotomie zwischen organischen, von der Natur inspirierten Formen und anorganischen, vom Menschen geschaffenen Strukturen, definiert durch Materialien und Technologien, infrage. Durch die Neudefinition von Architektur als Ort der Hybridisierung, an dem sich Organisches und Anorganisches begegnen und gegenseitig transformieren, untersucht das Studio, wie natürliche Prozesse und technologische Fortschritte integriert werden können, um Räume zu schaffen, die sowohl in der Natur verwurzelt als auch durch Innovationen bereichert sind.
- **Analog und Digital:** Die Wechselwirkung zwischen analogen und digitalen Bereichen gewinnt in der zeitgenössischen Architektur zunehmend an Bedeutung. Das Studio untersucht, wie traditionelle, handwerkliche Methoden des Designs und der Konstruktion mit digitalen Werkzeugen und Technologien interagieren können, um neue Möglichkeiten für Ausdruck, Erfahrung und Entwurf zu schaffen.
- **Zeitliche und Räumliche Dynamik:** Architektur wird von Natur aus durch Zeit und Raum geprägt, die beide fließend und ständig im Wandel sind. Das Studio untersucht, wie zeitliche Verschiebungen—vom Tag zur Nacht, von Jahreszeit zu Jahreszeit, von der Vergangenheit zur Zukunft—architektonische Räume beeinflussen, sowie wie räumliche Übergänge—von innen nach außen, privat zu öffentlich—Interaktionen innerhalb und durch Architektur vermitteln. Diese Dynamiken werden als Chancen betrachtet, Räume zu entwerfen, die sich an verändernde Bedingungen anpassen und nahtlose Übergänge ermöglichen.

AUFGABEN

Das Studio ist in eine Reihe von Aufgaben gegliedert, die durch die Untersuchung von Architektur als ein relationales und performatives System führen sollen. Diese Aufgaben sind iterativ und kumulativ, sodass Entwurfsmethoden schrittweise weiterentwickelt werden und sich gleichzeitig mit komplexen affektiven Interaktionen auseinandersetzen. Jede Aufgabe baut auf der vorherigen auf, erweitert Maßstab und Umfang der Untersuchung, und behält dabei den Fokus auf das Zusammenspiel verschiedener Akteure und Kräfte bei.

Wintersemester

1. Auswahl architektonischer Akteure

Das Studio beginnt mit der Identifikation und Auswahl architektonischer Akteure. Diese können menschliche Nutzer, nicht-menschliche Entitäten (wie Tiere, Pflanzen oder Maschinen), Materialien, Technologien und kontextuelle Kräfte (soziale, ökologische, historische oder politische) umfassen. Wir erforschen die Fähigkeiten und Verhaltensweisen dieser Akteure und analysieren, wie sie einander beeinflussen und voneinander beeinflusst werden. Diese grundlegende Aufgabe bildet die Basis für das relationale Rahmenwerk für weitere Entwurfsuntersuchungen.

2. Der Raum

Die erste Entwurfsübung konzentriert sich auf den Maßstab eines einzelnen Raumes und bietet eine kontrollierte Umgebung, in der die Beziehungen zwischen den ausgewählten Akteuren untersucht werden. Diese Aufgabe betont die affektiven Interaktionen, die innerhalb begrenzter räumlicher Grenzen

stattfinden, und erforscht, wie Materialien, Nutzer und immaterielle Qualitäten (wie Licht, Klang und Atmosphäre) zusammenwirken, um ein Raumerlebnis zu gestalten. Wir experimentieren mit Darstellungstechniken wie Zeichnungen, Modellen und Diagrammen, um die Dynamik dieser Interaktionen zu artikulieren.

3. Der Garten

Mit der zweiten Übung wird der Maßstab der Untersuchung erweitert, indem der Garten als Ort der Interaktion zwischen natürlichen, ökologischen und menschlichen Akteuren eingeführt wird. Diese Aufgabe fordert dazu heraus, das Zusammenspiel von organischen und anorganischen Elementen zu betrachten und zu untersuchen, wie Architektur Beziehungen zwischen natürlichen Prozessen und menschlichen Eingriffen vermitteln kann. Der Garten dient als Experimentierfeld für Hybridisierung; verschiedene Akteure koexistieren und transformieren sich gegenseitig.

4. Das Gebäude

Die dritte Übung synthetisiert die Erkenntnisse aus den Aufgaben *Raum* und *Garten* und mündet in den Entwurf eines Gebäudes. Diese Aufgabe erfordert integriert die ausgewählten Akteure in ein kohärentes architektonisches System und schafft Bedingungen der Relation, die es dem Gebäude ermöglichen, als performative und adaptive Einheit zu funktionieren. Das Haus wird nicht als statisches Objekt, sondern als lebendiges System konzipiert, das auf die Interaktionen und Affekte reagiert, die es definieren.

Sommersemester

5. Kontextuelle Anwendung

Im zweiten Semester wenden wir die entwickelten Entwurfsmethoden auf einen spezifischen Kontext an, der aufgrund seiner sozialen, historischen und physischen Merkmale individuell ausgewählt wird. Diese Aufgabe umfasst eine detaillierte Standortanalyse, bei der die wichtigsten Kräfte identifiziert werden, die den Kontext prägen. Die relationalen Rahmenwerke werden an die jeweiligen Bedingungen des Standorts angepasst und ihre architektonischen Systeme verfeinert, um deren performatives Potenzial zu demonstrieren.

6. Abschlusspräsentation und Ausstellung

Das Studio endet mit einer umfassenden Präsentation und Ausstellung des im Laufe des Jahres entwickelten architektonischen Systems. Die Studierenden werden ihre Forschung, Entwurfsuntersuchungen und kontextuellen Anwendungen zu einem kohärenten Vorschlag zusammenführen, der die relationalen und performativen Dimensionen ihrer Arbeit demonstriert. Die Abschlusspräsentation umfasst alle erforderlichen Zeichnungen, Modelle und Visualisierungen und zeigt das Projekt als ein lebendiges, adaptives System von Beziehungen.

PROZESS

Thema – Mittel – Entwurf (Warum – Wie – Was)

Das Studio ist um einen triadischen Rahmen von Thema, Mittel und Entwurf organisiert, die zusammen drei miteinander verbundene Dimensionen des architektonischen Entwurfsprozesses darstellen. Diese Dimensionen—*Warum*, *Wie* und *Was*—stehen in ständigem Dialog miteinander und bilden eine kohärente Struktur, die Theorie, Strategie und Ausführung in eine umfassende Entwurfsmethodik integriert. Dieser Ansatz fördert ein iteratives Verständnis von Architektur, bei dem jedes Element das andere informiert und beeinflusst, wodurch eine dynamische und anpassungsfähige Gestaltungsumgebung entsteht.

Thema (Warum)

Das *Warum* konzentriert sich auf die Aufdeckung der zugrunde liegenden Motivationen, Fragen und Argumente, die die Entwurfsentscheidungen antreiben. Diese Dimension betont eine tiefgehende Untersuchung der Themen und Ideen, die ein Projekt beleben, und etabliert dessen Zweck und Absicht. Im Kontext des *House of Affects* bedeutet dies, die relationale und performative Natur der Architektur sowie die affektiven Interaktionen zu hinterfragen. Die hier entwickelte konzeptionelle Grundlage muss sowohl mit theoretischen als auch mit kontextuellen Überlegungen übereinstimmen und einen klaren Rahmen für den Entwurfsprozess bieten.

Mittel (Wie)

Das *Wie* bezieht sich auf die Strategien, Werkzeuge und Prozesse, die verwendet werden, um konzeptionelle Ideen in greifbare Ergebnisse umzusetzen. Diese Dimension umfasst das Entwickeln von Techniken und Methoden—sowohl analog als auch digital—die die Realisierung architektonischer Systeme ermöglichen. Wir experimentieren mit einer Vielzahl von Darstellungsmethoden, darunter Zeichnungen, Modelle, Diagramme und digitale Simulationen, um die Komplexität relationaler Systeme zu artikulieren. Der Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung eines offenen und flexiblen Ansatzes, der kreative Erkundungen, iterative Verfeinerungen und eine Reaktionsfähigkeit auf neue Herausforderungen und Erkenntnisse während des Entwurfsprozesses fördert.

Entwurf (Was)

Das *Was* bezieht sich auf das architektonische Ergebnis selbst—die Synthese aus konzeptioneller Arbeit und methodischer Experimentation zu einem kohärenten und konkreten Entwurf. Diese Dimension umfasst die Berücksichtigung praktischer Aspekte wie Materialität, räumliche Organisation und Benutzererfahrung, um sicherzustellen, dass der Entwurf nicht nur konzeptionell fundiert, sondern auch funktional, kontextbezogen und räumlich ansprechend ist. Im *House of Affects* Studio wird das Entwurfsergebnis als ein performatives System konzipiert, in dem die Interaktionen und Affekte zwischen verschiedenen Akteuren sichtbar und wirksam gemacht werden.

Iterativer und ganzheitlicher Designprozess

Dieser triadische Rahmen unterstützt die Entwicklung sowohl individueller als auch kollektiver Ansätze im architektonischen Entwurf. Eine kuratierte Auswahl an thematischen, methodischen und architektonischen Referenzen unterstützt bei der Navigation durch die miteinander verbundenen Aspekte von Thema, Mittel und Entwurf. Diese Ressourcen sollen Studierende inspirieren und anleiten, ihre eigenen Wege durch den Entwurfsprozess zu gestalten, indem sie die präsentierten Ideen und Strategien anpassen und erweitern.

ZIEL

Das Ziel des *House of Affects* Studios ist es, einen eigenen thematischen Fokus und eine individuelle Entwurfsmethodik zu entwickeln und diese in konkrete architektonische Prototypen als relationale und performative Systeme zu übersetzen. Das erste Semester ist der Identifikation, Verfeinerung und Anwendung eines individuellen Ansatzes zum Konzept des Affekts in der Architektur gewidmet. Dieser Prozess entfaltet sich durch die Gestaltung von drei räumlichen Prototypen—*Der Raum*, *Der Garten* und *Das Haus*—die jeweils als Plattform zur Untersuchung der dynamischen Interaktionen zwischen verschiedenen Akteuren und Kräften dienen. Von Studierenden wird erwartet, eine eigene Perspektive zu entwickeln, wie affektive Beziehungen architektonische Systeme formen.

Im zweiten Semester wenden wir die Entwurfsmethodiken auf einen spezifischen Kontext an, der in die Entwicklung eines umfassenden architektonischen Vorschlags mündet. Dieser Vorschlag wird die Form eines multimedialen, aber dennoch konkreten architektonischen Systems annehmen, das in seinen sozialen, historischen und physischen Kontext eingebettet ist. Das Projekt wird als materialisierte Struktur mittleren Maßstabs fungieren, die zumindest teilweise thermisch geschlossene Räume umfasst. Es ist konstruktiv und energetisch gut durchdacht und besitzt einen klaren und kohärenten architektonischen Ausdruck.

Für die abschließende Abgabe werden vollständig ausgearbeitete Architekturprojekte in multi-medialen Darstellungen erwartet, darunter architektonische Zeichnungen (Grundrisse, Schnitte), physische Modelle, Fotografien, Renderings/Videos, Systemdiagramme und detaillierte Studien. Darstellungen, die über traditionelle architektonische Formate hinausgehen—wie virtuelle Umgebungen, Simulationen oder andere experimentelle Medien—sind erwünscht und individuell auf das Projekt abzustimmen.

Alle Projekte werden während der *Summer Show 2026* öffentlich ausgestellt, wobei die Gestaltung und Kuratierung der Ausstellung einen integralen Bestandteil der Aufgaben des Studios bildet. Diese Abschlusspräsentation wird die relationalen und performativen Dimensionen der entwickelten architektonischen Systeme aufzeigen und demonstrieren, wie Architektur als dynamische und adaptive Antwort auf die Komplexität ihrer Akteure und Kontexte entstehen kann.

METHODE

Das Studio arbeitet als ein offenes Studio und fördert eine Umgebung, in der jeder Studierende oder jede Gruppe ermutigt wird, ihren Ansatz und ihr Projekt frei, subjektiv und intuitiv zu entwickeln. Dieses offene Rahmenwerk ermöglicht es, dass individuelle Impulse und kreative Erkundungen im Mittelpunkt stehen, sodass jede/r Studierende seinen/ihren eigenen Weg durch den Entwurfsprozess gestalten kann. Diese Impulse müssen jedoch „domestiziert“ werden—das heißt, sie müssen fundiert, begründet und kritisch verfeinert werden—durch einen Prozess der persönlichen Entwicklung und Reflexion. Dieser Ansatz wird als lokale Kompetenz (local literacy) bezeichnet, bei dem jeder Studierende die eigenen Lernbedingungen festlegt und eine eigene Methodik entwickelt, die mit den konzeptionellen und kontextuellen Fragestellungen übereinstimmt.

Das Studio verfolgt einen iterativen und multimodalen Entwurfsprozess, der eine breite Palette von analogen und digitalen Werkzeugen integriert. Techniken wie physische und digitale Modellierung, Textanalysen, virtuelle Umgebungen, Datensimulationen, Fotografie, Video, Skizzen und Zeichnungen werden genutzt, um die dynamischen Interaktionen zwischen architektonischen Akteuren und Systemen zu untersuchen. Diese methodische Vielfalt unterstützt eine umfassende Erforschung räumlicher, materieller und kontextueller Beziehungen.

Das Zusammenspiel zwischen subjektiver Freiheit und kritischer Fundierung ist zentral für die Philosophie des Studios. Studierende werden ermutigt, offen zu experimentieren, während sie gleichzeitig in Zyklen von Feedback, Anpassung und Verfeinerung eingebunden sind. Dieser iterative Prozess stellt sicher, dass die Projekte sowohl auf interne konzeptionelle Entwicklungen als auch auf externe Kritiken reagieren. Die Integration von analogen und digitalen Werkzeugen bereichert diesen Prozess zusätzlich und ermöglicht es den Studierenden, ihre Ideen über verschiedene Medien hinweg zu testen und zu artikulieren.

Durch diesen offenen, aber disziplinierten Ansatz fördert das Studio ein Verständnis von Architektur als ein dynamisches System von Beziehungen. Die Studierenden werden befähigt, Projekte zu entwickeln, die

sowohl tief persönlich als auch streng begründet sind, sich an ihre Kontexte anpassen und die Komplexität der zeitgenössischen architektonischen Praxis widerspiegeln. Diese Methode fördert nicht nur Kreativität und Innovation, sondern stattet die Studierenden auch mit den notwendigen kritischen Werkzeugen aus, um die relationalen und performativen Herausforderungen des Entwurfs zu meistern.

ORGANISATION

Das Studio balanciert individuelles, kollaboratives und Gruppenarbeiten aus schafft und eine dynamische und interaktive Lernumgebung.

- **Individuelle Arbeit:** Zu Beginn untersucht jede/r Studierende eigenständig seine/ihre ausgewählten architektonischen Akteure und entwickelt eine Entwurfsmethodik (erste zwei Wochen).
- **Teamarbeit:** Anschliessend arbeiten Zweierteams an spezifischen Aufgaben zusammen, teilen Erkenntnisse und verfeinern ihre Ansätze (Rest des Jahres).
- **Gruppenarbeit:** Das gesamte Studio kommt für Diskussionen, Kritiken und kollektive workshops zusammen, um einen gemeinsamen Austausch von Ideen und Methodiken zu gewährleisten.

Wöchentliche Studiositzungen finden donnerstags um 10:00 Uhr als ganztägige Ateliersitzungen statt. Einige Theorie- und Praxisworkshops beginnen bereits um 9:00 Uhr. Diese physischen Treffen sind essenziell, wobei Zoom nur in Ausnahmefällen genutzt wird. Während dieser Sitzungen wird von allen Teilnehmenden erwartet, dass sie während der gesamten Dauer anwesend sind, aktiv an ihren Projekten arbeiten und sich mit den Lehrenden und ihren Kommiliton*innen austauschen.

Zu jeder Sitzung ist Folgendes mitzubringen:

- Zeichen- und Modellbaumaterialien.
- Einen Laptop mit der erforderlichen Software.
- Wichtige Unterlagen und Materialien aus vorherigen Übungen zur Unterstützung der Konzeptentwicklung.

Das erste Treffen und die Präsentation von Aufgabe 1 finden statt am:

Donnerstag, 2. Oktober 2025, um 10:00 Uhr im Hochbau-Institut.

Lehrende: Karolin Schmidbaur, Gonzalo Vaíllo, Martin Zangerl

STUDIENRECHTLICHES

Prüfungsmodus

Die Lehrveranstaltung ist ein Entwurfsstudio mit immanentem Prüfungscharakter, d.h. Lehrveranstaltungsprüfung gemäß § 7 Satzungsteil, Studienrechtliche Bestimmungen. Die Bewertung setzt sich aus der erbrachten Leistung während des Semesters und der Qualität des Abgabeprojektes zusammen. Es besteht Anwesenheitspflicht - nach wiederholten (3mal) unentschuldigtem Fehlen wird eine Verwarnung ausgesprochen, nach dem 4. Mal muss die LV negativ (= NGEN 5) bewertet werden. Abmeldungen sind schriftlich (E-Mail) an die LV-Leiter*innen bekannt zu geben und sind nur bis zwei Wochen (Stichtag: 13:00 Uhr) nach dem ersten offiziellen Treffen möglich, danach wird die LV negativ (= NGEN 5) bewertet.

Erwartungen

Es wird während des gesamten Semesters die volle Aufmerksamkeit erwartet, die dem Hauptfach entspricht.

Arbeitsaufwand

Berechnung von ECTS-AP: (<http://www.uibk.ac.at/studium/organisation/anerkennung-und-ects-zuteilung/>) 1 ECTS = 25 Arbeitsstunden 7,5 ECTS= 187,5 h -> 15 Semesterwochen -> 187,5/15 > 12,5h/Woche

Calculation of credits: (<http://www.uibk.ac.at/studium/organisation/anerkennung-und-ects-zuteilung/index.html.en>) 1 ECTS-Credit equals 25 hours of work 7,5 ECTS= 187,5 h -> 15 weeks per semester -> 187,5/15 > 12,5 h/week

LITERATUR

Gregg Melissa Gregory J Seigworth (eds) - The Affect Theory Reader 2010

Gausa Manuel and Jordi Vivalvi – The Threefold Logics of Advanced Architecture (Part III)

Eisenman Peter - The Affects of Singularity 1992

Jobst Marko and Hélène Frichot (eds) - Architectural Affects after Deleuze and Guattari 2020

Wolodzko Agnieszka - Affect as Contamination 2023

Spuybroek Lars - The Sympathy of Things 2016

Bennet Jane – Vibrant Matter 2010

Armstrong Rachel - Vibrant Architecture 2015

Massumi Brian - Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation 2002

Gaston Bachelard - Poetik des Raumes

Jean Gebser - Ursprung und Gegenwart

ENGLISH VERSION

The *House of Affects* studio explores architectural design as a relational and performative practice. Affect is understood as the capacity of entities—human and nonhuman, material and immaterial—to influence and be influenced, forming dynamic networks of interaction. This perspective challenges the traditional notion of the architect as a singular author, instead situating design and inhabitation within a web of interdependent agents and forces.

Architecture is approached not as a static composition of forms but as a system of relations, emerging from the interplay of diverse actors, including human and nonhuman users, materials, technologies, and broader social, environmental, and political contexts. The studio emphasizes a human-decentered approach, where the architect's role is to facilitate conditions of interaction—frameworks that enable these actors to coalesce into coherent and adaptive architectural choreographies.

In this way, architecture is understood as a *performative system*, responsive to the interactions and affects that constitute it. The studio invites students to explore how architecture can evolve as an active and open system, engaging with the complexities of its contexts and the multiplicity of its actors. The House of Affects studio encourages a speculative and critical rethinking of architectural practice, positioning architecture as a site of negotiation, transformation, and interaction. It seeks to cultivate an

understanding of design as a process that is deeply embedded in the relational and performative dimensions of the contemporary world.

Still, the results will be concrete, materialized architectural proposals that meets the fundamental requirements and assessments of a "building."

TOPIC

The studio positions architecture as a dynamic and relational system, where design emerges from the interplay of diverse agents and forces rather than from the singular vision of an architect. It explores how architecture results and mediates relationships between human and nonhuman entities, materials, technologies, and broader social, environmental, and political contexts. This approach challenges the traditional notion of architecture as a static artifact, proposing instead that it is a performative system shaped by the continuous negotiation of its constituent elements. Built spaces are active sites of interaction and negotiation. Architecture is understood as a forum where multiple actors—human and nonhuman, organic and inorganic, material and immaterial—come together to co-create new realities. This perspective emphasizes the recognition of nonhuman entities, such as materials, animals, plants, machines, and natural forces, as active participants in shaping architectural spaces. The studio thus seeks to foster a symbiotic relationship between human and nonhuman worlds, exploring how architecture can respond to and integrate the diverse needs and behaviours of its actors.

The concept of *affect* is central to this exploration, understood as the capacity of entities to influence and be influenced by one another. This relational framework shifts the focus from architecture as a composition of forms to architecture as a system of interactions. The studio examines how these interactions unfold across various dimensions:

- **Material and Immaterial:** Architecture exists at the intersection of the tangible and the intangible. The studio investigates how physical materials interact with sensory and emotional experiences to create meaningful spaces. These intersections are explored as zones where material structures meet immaterial qualities such as light, sound, and atmosphere, producing spaces that engage not only the senses but also deeper emotional and cognitive responses.
- **Human and Nonhuman Actors:** The studio interrogates the role of nonhuman entities in architectural design, considering how animals, plants, machines, and natural forces shape built environments. These interactions are framed as opportunities to rethink architecture as a mediator of coexistence, fostering inclusive and adaptive spaces that accommodate the diverse agencies of all actors involved.
- **Organic and Inorganic:** The studio challenges the dichotomy between organic forms inspired by nature and inorganic structures defined by human-made materials and technologies. By rethinking architecture as a site of hybridization, where the organic and inorganic meet and transform one another, the studio explores how natural processes and technological advancements can be integrated to create spaces that are both rooted in nature and enriched by innovation.
- **Analog and Digital:** The interplay between analog and digital realms is increasingly significant in contemporary architecture. The studio examines how traditional, craft-based methods of design and construction can intersect with digital tools and technologies, generating new possibilities for expression, experience, and design.
- **Temporal and Spatial Dynamics:** Architecture is inherently shaped by time and space, both of which are fluid and constantly changing. The studio explores how temporal shifts—day to night,

season to season, past to future—affect architectural spaces, as well as how spatial transitions—interior to exterior, private to public—mediate interactions within and through architecture. These dynamics are framed as opportunities to design spaces that adapt to changing conditions and facilitate seamless transitions.

TASKS

The studio is structured around a series of tasks designed to guide students through the exploration of architecture as a relational and performative system. These tasks are iterative and cumulative, encouraging students to progressively develop their design methodologies while engaging with the complexities of affective interactions. Each task builds upon the previous one, expanding the scale and scope of investigation while maintaining a focus on the interplay of diverse actors and forces.

WINTER TERM

1. Selection of Architectural Agents

The studio begins with the identification and selection of architectural agents or actors. These may include human users, nonhuman entities (such as animals, plants, or machines), materials, technologies, and contextual forces (social, environmental, historical, or political). Students will research and analyze the capacities and behaviors of these agents, considering how they influence and are influenced by one another. This foundational task establishes the basis for the relational framework that will guide subsequent design explorations.

2. The Room

The first design exercise focuses on the scale of a single room, providing a controlled environment for students to investigate the relationships between their selected agents. This task emphasizes the affective interactions that occur within confined spatial boundaries, exploring how materials, users, and immaterial qualities (such as light, sound, and atmosphere) come together to shape the experience of space. Students will experiment with representational techniques, including drawings, models, and diagrams, to articulate the dynamics of these interactions.

3. The Garden

Expanding the scale of investigation, the second exercise introduces the garden as a site of interaction between natural, ecological, and human actors. This task challenges students to consider the interplay of organic and inorganic elements, exploring how architecture can mediate relationships between natural processes and human interventions. The garden serves as a testing ground for hybridization, where students investigate how diverse agents coexist and transform one another.

4. The House

The third exercise synthesizes the insights gained from the room and garden tasks, culminating in the design of a house. This task requires students to integrate their selected agents into a cohesive architectural system, establishing conditions of relation that enable the house to function as a performative and adaptive entity. The house is conceived not as a static object but as a living system, responsive to the interactions and affects that define it.

SUMMER TERM

5. Contextual Application

In the second term, students will apply their developed design methodologies to a specific context, selected for its social, historical, and physical characteristics. This task involves in-depth site analysis,

identifying the key actors and forces that shape the context. Students will adapt their relational frameworks to address the unique conditions of the site, refining their architectural systems to demonstrate their performative potential.

6. Final Presentation and Exhibition

The studio culminates in a comprehensive presentation and exhibition of the architectural system developed over the course of the year. Students will synthesize their research, design explorations, and contextual applications into a coherent proposal, demonstrating the relational and performative dimensions of their work. The final presentation will include all necessary drawings, models, and visualizations, showcasing the project as a living, adaptive system of relations.

PROCESS

Theme – Means – Design (Why – How – What)

The studio is structured around a triadic framework of Theme, Means, and Design, which together represent three interconnected dimensions of the architectural design process. These dimensions—*why*, *how*, and *what*—are in constant dialogue, forming a cohesive structure that integrates theory, strategy, and execution into a comprehensive design methodology. This approach encourages an iterative understanding of architecture, where each element informs and influences the others, fostering a dynamic and adaptive design environment.

Theme (Why)

The exploration of the *why* focuses on uncovering the underlying motivations, questions, and arguments that drive design decisions. This dimension emphasizes a deep investigation into the themes and ideas that animate a project, establishing its purpose and intent. In the context of the *House of Affects*, this involves interrogating the relational and performative nature of architecture, as well as the affective interactions between human and nonhuman actors, materials, and contexts. The conceptual foundation developed here must align with both theoretical and contextual considerations, providing a clear framework for the design process.

Means (How)

The *how* addresses the strategies, tools, and processes used to translate conceptual ideas into tangible outcomes. This dimension involves the exploration of techniques and methodologies—both analog and digital—that enable the realization of architectural systems. In this studio, students will experiment with a wide range of representational methods, including drawings, models, diagrams, and digital simulations, to articulate the complexity of relational systems. The focus is on cultivating an open and flexible approach that encourages creative exploration, iterative refinement, and responsiveness to emerging challenges and insights throughout the design process.

Design (What)

The *what* pertains to the architectural outcome itself—the synthesis of conceptual exploration and methodological experimentation into a coherent and concrete design solution. This dimension involves addressing practical considerations such as materiality, spatial organization, and user experience, ensuring that the final design is not only conceptually robust but also functional, contextually relevant, and spatially engaging. In the *House of Affects* studio, the design outcome is conceived as a performative system, where the interactions and affects between diverse actors are made visible and operational.

Iterative and Holistic Design Process

This triadic framework supports the development of both individual and collective approaches to architectural design. A curated set of thematic, methodological, and architectural references will be provided to guide students in navigating the interconnected aspects of Theme, Means, and Design. These resources are intended to inspire and direct students in crafting their own pathways through the design process, encouraging them to adapt and expand upon the ideas and strategies presented.

GOAL

The goal of the *House of Affects* studio is to guide students in developing their own thematic focus and design methodology, translating these into concrete architectural prototypes that explore relational and performative systems. The first semester is dedicated to identifying, refining, and applying an individual approach to the concept of affect in architecture. This process unfolds through the design of three spatial prototypes—*The Room*, *The Garden*, and *The House*—each serving as a platform for investigating the dynamic interactions between diverse actors and forces. Students are expected to develop a unique perspective on how affective relationships shape architectural systems.

In the second semester, students will apply their design methodologies to a specific context, culminating in the development of a comprehensive architectural proposal. This proposal will take the form of a multimedia yet concrete architectural system, contextualized within its social, historical, and physical environment. The project will function as a materialized structure of medium scale, incorporating at least partially thermally enclosed spaces. It will be constructively and energetically well-resolved, with a clear and coherent architectural expression.

For the final submission, students are expected to produce fully developed architectural projects, presented through a range of media, including architectural drawings (plans, sections), physical models, photographs, renderings/videos, system diagrams, and detailed studies. Representations that extend beyond traditional architectural formats—such as virtual environments, simulations, or other experimental media—are encouraged and will be tailored to the individual project.

All projects will be publicly exhibited during the Summer Show 2026, with the design and curation of the exhibition forming an integral part of the studio's tasks. This final presentation will showcase the relational and performative dimensions of the architectural systems developed, demonstrating how architecture can emerge as a dynamic and adaptive response to the complexities of its actors and contexts.

METHOD

The studio operates as an open studio, fostering an environment where each student or group is encouraged to develop their approach and project freely, subjectively, and intuitively. This open framework allows for individual impulses and creative explorations to take center stage, enabling students to chart their own paths through the design process. However, these impulses must be domesticated—grounded, reasoned, and critically refined—through a process of personal development and reflection. This approach is referred to as *local literacy*, where each student establishes their own conditions of learning, crafting a unique methodology that aligns with their conceptual and contextual inquiries.

The studio employs an iterative and multi-modal design process, integrating a wide range of analog and digital tools to explore the relational and performative dimensions of architecture. Techniques such as physical and digital modeling, textual analysis, virtual environments, data simulations, photography,

video, sketches, and drawings are utilized to investigate the dynamic interactions between architectural agents and systems. This methodological diversity supports a comprehensive exploration of spatial, material, and contextual relationships.

The interplay between subjective freedom and critical grounding is central to the studio's ethos. Students are encouraged to experiment openly while simultaneously engaging in cycles of feedback, adaptation, and refinement. This iterative process ensures that their projects evolve in response to both internal conceptual developments and external critiques. The integration of analog and digital tools further enriches this process, allowing students to test and articulate their ideas across multiple media.

By embracing this open yet disciplined approach, the studio fosters an understanding of architecture as a dynamic system of relations. Students are empowered to develop projects that are deeply personal yet rigorously reasoned, adaptive to their contexts, and reflective of the complexities of contemporary architectural practice. This method not only fosters creativity and innovation but also equips students with the critical tools necessary to navigate the relational and performative challenges of design.

ORGANIZATION

The studio is structured to balance individual, collaborative, and group work, fostering a dynamic and interactive learning environment.

- **Individual Work:** Students will independently explore their selected architectural agents and develop their design methodologies (first two weeks).
- **Team Work:** In teams of two, students will collaborate on specific tasks, sharing insights and refining their approaches (rest of the year).
- **Group Work:** The entire studio will come together for discussions, critiques, and collective explorations, ensuring a shared exchange of ideas and methodologies.

Weekly studio sessions will take place on **Thursdays at 10:00 a.m.** as full-day atelier sessions. Some theory and practical workshop will begin on 9 am. These physical meetings are essential, with Zoom used only in exceptional cases. During these sessions, all participants are expected to be present for the entire duration, actively working on their projects and engaging in dialogue with instructors and peers.

Students are required to bring the following to each session:

- Drawing and model-making materials.
- A laptop equipped with necessary software.
- Essential documents and materials from previous exercises to support concept development.

The first meeting and presentation of Task 1 will take place on

Thursday, October 2, 2025, at 10:00 a.m. at the Hochbau Institute.

Instructors: Karolin Schmidbaur, Gonzalo Vaíllo, Martin Zangerl

EXAMINATION MODE

The course is a design studio with an inherent examination character, meaning it is assessed as a course examination in accordance with § 7 of the Statutes, Academic Regulations. The evaluation is based on the

performance during the semester and the quality of the final submission. Attendance is mandatory—after three unexcused absences, a warning will be issued; after the fourth unexcused absence, the course will be graded negatively (= NGEN 5). Withdrawals must be submitted in writing (via email) to the course instructors and are only permitted up to two weeks (deadline: 1:00 p.m.) after the first official meeting. After this period, the course will be graded negatively (= NGEN 5).

EXPECTATIONS

Full attention and commitment equivalent to that of a major subject are expected throughout the semester.

WORKLOAD

Calculation of ECTS Credits:

1 ECTS = 25 hours of work

7.5 ECTS = 187.5 hours of work

15 weeks per semester $\rightarrow 187.5/15 = >12.5$ hours per week