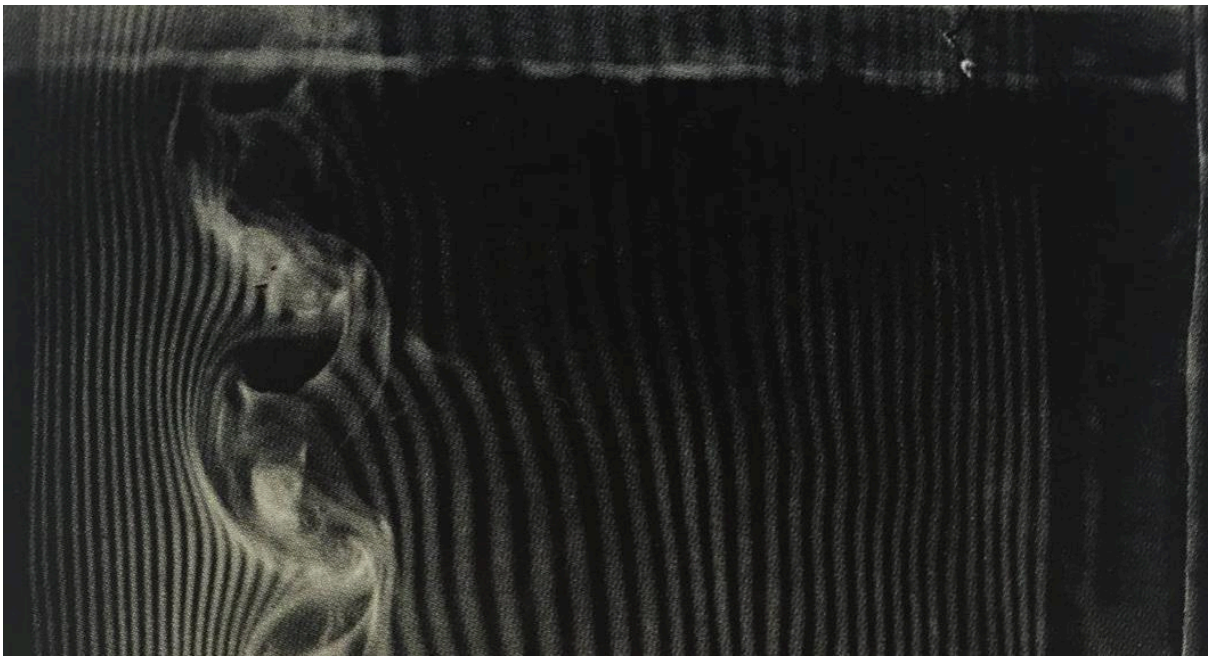
Institut für experimentelle architektur. hochbau



***Latitude** [Spielraum]*
Voids, Proxies and quasi-architectures

INTRO

Die stetige Beschleunigung, Vernetzung und Verdichtung unseres gegenwärtigen Lebensraums verstärken die Vorbestimmtheit sozialer und technologischer Ordnungen. Während unser Tun im Alltag wie in globalen Systemen durch (algorithmische) Steuerungen, Protokolle und Regelwerke standardisiert und vereinfacht wird, schrumpfen unsere Handlungsspielräume und es kommt zu einem Verlust an Urteilskraft.
Hartmut Rosas[1] Unterscheidung zwischen Situation und Konstellation bildet den Ausgangspunkt für die Frage nach der Bedeutung situativer und kontextgebundener Entscheidungskompetenzen (in) der Architektur. Während die Konstellation durch vorgegebene Abläufe, Systeme und Regeln geprägt ist, erfordert die Situation Interpretation, Urteilskraft und die Fähigkeit, auf konkrete Umstände zu reagieren. Wir fragen somit: *How do we judge?*

In diesem Bachelor Studio beschäftigen wir uns mit dem Thema ***Latitude** [Spielraum]*, um das Konzept der handelnden Leere und das Potential des Dazwischen zu erforschen und neu zu definieren.

***Latitude** [Spielraum]* bezeichnet einen Raum, der nicht vollständig vordefiniert oder funktional determiniert ist. Er eröffnet Möglichkeiten der Bewegung, Aneignung und Veränderung. Er bildet einen Bereich der Unschärfe zwischen Innen und Außen, Privatheit und Öffentlichkeit, Masse und Leere, Enge und Weite, Konstruktion und Atmosphäre, ebenso wie zwischen gegenwärtigen und zukünftigen Nutzungen.

Architektur wird dadurch nicht als starre Anordnung eindeutig bestimmter Räume verstanden, sondern als plastische Raum-Struktur, die auf wechselnde Situationen reagieren und unterschiedliche Formen des Handelns ermöglichen kann. Insbesondere das Freihalten und In-Beziehung-Setzen von (Leer)Räumen schafft die Möglichkeit, auf wechselnde Situationen zu reagieren.

Die Forderungen nach “Spacing” und “A.void.ing” - also nach dem Herstellen und Offenhalten von Relationen zwischen unterschiedlichen Akteuren - findet man sowohl in der Resonanztheorie von Rosa als auch in den Akteur-Netzwerken von Bruno Latour (Das Parlament der Dinge) und den durch Störungen und Relais bestimmten Vermittlungslogiken von Michel Serres (Der Parasit). Serres` Begriff des Dritten Raums beschreibt sehr klar das dieses Thema zusammenfassende Unbehagen gegenüber den Dynamiken der Moderne und seiner binären Logiken. Das Studio versteht Architektur somit als Praxis, welche durch die Konstruktion solcher dritten Räume (oder Voids) den schrumpfenden Spielräumen unserer Gegenwart entgegenwirken kann.

Das architektonische Void hält Raum für das noch Unbekannte frei und ermöglicht neue räumliche, konstruktive, materielle und atmosphärische Zusammenhänge. Es wird also nicht als bloße Abwesenheit, Restfläche oder unbestimmter Zwischenraum verstanden, sondern als aktive räumliche Bedingung: als Vermittler, Platzhalter und Katalysator zwischen unterschiedlichen Zuständen, Einflüssen und Kräften. Es wird zum Akteur.

Ziel ist eine Architektur, die nicht jede Nutzung und jeden Bewegungsablauf abschließend festlegt, sondern einen produktiven Rahmen für Begegnung, Veränderung und zukünftige Möglichkeiten entwickelt. Trotzdem entsteht als Ergebnis konkrete Architektur, die sich den grundsätzlichen Anforderungen und Bedingungen eines materialisierten „Gebäudes“ stellt.

THEMA

Das Studio untersucht das architektonische *Void* als produktive Abwesenheit und als räumliche Bedingung für ***Latitude*** *[Spielraum]*. Leere wird dabei nicht als Mangel an Definition verstanden, sondern als aktives Potential für Bewegung, Interaktion, Transformation und Aneignung.

Latitude *[Spielraum]]* ist kein vollständig offener oder beliebiger Raum. Als *loose fit* stellt er bestimmte räumliche Bedingungen her, ohne Nutzung und Verhalten vollständig vorwegzunehmen. Er schafft räumliche Plastizität und ermöglicht es der Architektur, auf wechselnde Situationen und unterschiedliche Formen der Aneignung zu reagieren.

Das *Void* kann als Übergangs- und Interaktionsraum verstanden werden: als konzeptionelle Zone des Dazwischen, in der unterschiedliche Kräfte und Einflüsse aufeinandertreffen. Es eröffnet einen Dialog zwischen kontrastierenden Elementen, ohne sie in ein einfaches Entweder-oder aufzulösen. Innen und außen, Privatheit und Öffentlichkeit, Masse und Leere, Enge und Weite, Konstruktion und Atmosphäre können als ein architektonisches *Sowohl-als-auch* miteinander verbunden werden.

Zwischen:

- Innen und Außen;
- Privatheit und Öffentlichkeit;
- Masse und Leere; (…poche & raum)
- Materiell und Immateriell
- Konstruktion und Atmosphäre;
- Bewegung und Aufenthalt;
- festgelegter und zukünftiger Nutzung;
- menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen;
- gegenwärtigen Anforderungen und möglichen Zukünften.

In diesem Sinne wird das *Void* zu einem räumlichen *proxy* - einem Vermittler, Platzhalter oder Puffer zwischen unterschiedlichen Zuständen. Es stellt eine dialektische Beziehung zwischen Gebäude und Außenklima, Stadt und Innenraum, Bewegung und Aufenthalt oder zwischen gegenwärtigen und zukünftigen Nutzungen her. Obwohl es scheinbar unbesetzt ist, ist es kein passiver Rest: Es nimmt Kräfte auf, lenkt Bewegungen, rahmt Wahrnehmung , ermöglicht Begegnungen und lässt Aneignung zu.

Das Void kann diese funktionale Überbestimmtheit aufbrechen, Ambivalenz und Unschärfe integrieren und einen physischen, atmosphärischen und programmatischen Spielraum schaffen.

Wo Funktionen, Bewegungsabläufe und Verhaltensweisen vollständig vorgegeben sind, wird Architektur tendenziell zur "Konstellation". Die architektonische “Situation” entsteht dort, wo Raumstrukturen Interpretation, Urteilskraft und unterschiedliche Formen des Handelns ermöglichen. Auf die Architektur übertragen, stellt sich die Frage, wie Raumstrukturen Handlungsfähigkeit *(agency)* unterstützen und aufnehmen können, anstatt Verhalten lediglich zu organisieren.

Dabei geht es nicht um die Auflösung von Ordnung oder Funktion. Vielmehr suchen wir nach einer Architektur, die Bestimmung und Offenheit, Klarheit und Veränderbarkeit miteinander verbindet. Das *Void* wird als *structure through absence* verstanden: als präzise entworfene Offenheit, die neue räumliche, konstruktive und materialtechnische Zusammenhänge ermöglicht.

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 der *Spielraum* Thematik bedeutet dies, zu hinterfragen, wie Architektur nicht vollständig vordefiniert oder funktional determiniert sein kann. Wie sie also Möglichkeiten der Bewegung, Aneignung und Veränderung eröffnen kann. 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 Methoden und Techniken—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 von Architektur 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 methodischem Experiment 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 *Spielraum* Studio wird das Entwurfsergebnis als ein elastisches System begriffen, in dem Übergänge zwischen verschiedenen Zuständen 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 *Spielraum* Studios ist es, einen eigenen thematischen Fokus und eine individuelle Entwurfsmethodik zu entwickeln und diese in konkrete architektonische Prototypen zu übersetzen. Das erste Semester ist der Identifikation, Verfeinerung und Anwendung eines individuellen Ansatzes zum Konzept des Spielraums in der Architektur gewidmet. Dieser Prozess entfaltet sich durch die Gestaltung von drei räumlichen Prototypen—*S, M, L*—die jeweils als Plattform zur Untersuchung des eigenen Ansatzes dienen und diesen schrittweise skalieren und präzisieren. Von Studierenden wird erwartet, eine eigene Perspektive zu entwickeln, wie die Idee des *Spielraums* in ein architektonisches Konzept übersetzt werden kann.

Im zweiten Semester wenden wir die Entwurfsmethoden 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 2027* öffentlich ausgestellt, wobei die Gestaltung und Kuratierung der Ausstellung einen integralen Bestandteil des Studios bildet. Diese Abschlusspräsentation wird demonstrieren, wie Architektur im Sinne eines *Spielraums* Bedingungen für ein Sowohl-als-auch schaffen kann: Klarheit und Offenheit, Ordnung und Aneignung, Bestimmung und Unbestimmtheit.

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, individuelle Impulse und kreative Erkundungen in den Mittelpunkt zu stellen, 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 einer elastischen Architektur 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 kombiniert individuelle, kollaborative und Gruppenarbeit und schafft eine dynamische und interaktive Lernumgebung.

- **Individuelle Arbeit**: Zu Beginn untersucht jede/r Studierende eigenständig seinen/ihren konzeptionellen Ansatz 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, 8. Oktober 2026, um 10:00 Uhr im Hochbau-Institut.

Lehrende: Simon Oberhammer, Karolin Schmidbaur (Konzept und Methoden des Entwurfs), 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) unentschuldigten Fehlens 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-ectszuteilung/) 1ECTS = 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

Hartmut Rosa – Situation und Konstellation, Vom Verschwinden des Spielraums

Bruno Latour - Das Parlament der Dinge

Michel Serres - Der Parasit

Rem Koolhaas, OMA - Strategy of the Void

Keller Easterling – Medium Design: Knowing How to Work on the World

Karen Barad – Meeting the Universe Halfway

Donna J. Haraway – Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene

