



Image underlay: Pipilotti Rist

## Parliament of (Architectural) Things

### Thresholds of ...

In diesem Bachelor-Studio befassen wir uns mit dem Thema des Parlaments der (architektonischen) Dinge (*Parliament of (Architectural) Things*), um das Konzept von Schwellen (*Thresholds*) in der zeitgenössischen Architektur zu erforschen und neu zu definieren. „Parlament“ ist ein Raum des Zusammenkommens, des Dialogs und der Verhandlung zwischen verschiedenen (architektonischen) Elementen und Einflüssen. Dieses Studio fordert die Studierenden heraus, über traditionelle architektonische Grenzen hinauszudenken und sich auf einen explorativen Prozess einzulassen, der Architektur als lebendige, dynamische Entität betrachtet—einen Raum, in dem unterschiedliche „Dinge“ interagieren, sich transformieren und koexistieren.

Der Begriff „Parlament“ ruft Bilder von Versammlungen und Debatten hervor, die traditionell mit menschlichen Vertretern verbunden sind, die über Regierungsführung diskutieren. In unserer architektonischen Erkundung erweitert sich dieser Begriff jedoch, um eine breitere Palette von Akteuren zu umfassen: materielle und immaterielle, organische und anorganische, technologische und natürliche, menschliche und nicht-menschliche. Indem wir diese vielfältigen Elemente als Teilnehmer eines parlamentarischen Dialogs betrachten, laden wir Sie dazu ein, darüber nachzudenken, wie Räume geschaffen, genutzt und erlebt werden.

Der Fokus auf Schwellen als zentrales Thema dieses Kurses ermutigt zur Untersuchung von Übergangs- und Interaktionsräumen, die in der architektonischen Gestaltung entscheidend sind. Schwellen sind nicht nur physische Abgrenzungen, sondern auch konzeptionelle Zonen, in denen unterschiedliche Kräfte und Einflüsse aufeinandertreffen. Sie sind Zwischenräume, die Verhandlungen zwischen kontrastierenden Elementen ermöglichen—Räume, in denen Veränderungen stattfinden, wo das eine in das andere übergeht und Interaktionen neue Formen und Erfahrungen hervorbringen.

## THEMA

Das Parlament der (architektonischen) Dinge ist ein Raum für das Zusammenleben verschiedener Entitäten und eine dynamische Plattform zur Erforschung verschiedener Dimensionen architektonischen Denkens und Schaffens. Aufbauend auf historischen Kontexten und zeitgenössischen Theorien fordert dieser Kurs dazu heraus, die Beziehungen zu untersuchen, die unsere gebaute Umwelt prägen. Im Mittelpunkt dieser Erforschung steht das Konzept der Schwellen—Übergangs- und Interaktionsräume, die Begegnungen zwischen verschiedenen Akteuren, Elementen und Einflüssen vermitteln und erleichtern.

Inspiziert von Bruno Latours Idee des "Parliament of Things" verstehen wir Architektur als Forum für Dialog und Verhandlung zwischen einer Vielzahl von Akteuren—menschlichen und nicht-menschlichen, organischen und anorganischen, analogen und digitalen. Latours Konzept betont die Bedeutung der Anerkennung nicht-menschlicher Entitäten als aktive Teilnehmer, die unsere Welt mitgestalten. In diesem Studio erweitern wir diese Idee auf die Architektur und betrachten gebaute Räume nicht nur als statische Hintergründe, sondern als aktive Orte, an denen verschiedene Kräfte und Ideen zusammenkommen, interagieren und neue Realitäten gemeinsam schaffen.

- **Materiell und Immateriell:** Architektur existiert an der Schnittstelle zwischen dem Greifbaren und dem Nicht-Greifbaren. Wie verschmelzen physische Materialien mit sensorischen und emotionalen Erlebnissen, um bedeutungsvolle Räume zu schaffen? Hier dienen Schwellen als wichtige Vermittler und fungieren als Zonen, in denen physische Strukturen auf immaterielle Qualitäten wie Licht, Klang und Atmosphäre treffen, wodurch Räume entstehen, die nicht nur gesehen und berührt, sondern auch auf einer tieferen sensorischen und emotionalen Ebene erlebt werden. Dies ermutigt dazu, darüber nachzudenken, wie Architektur materielle Realitäten mit immateriellen Erfahrungen verbinden kann, um Umgebungen zu schaffen, die alle Sinne ansprechen.
- **Menschliche und Nicht-Menschliche Akteure:** In Latours Rahmenwerk werden nicht-menschliche Entitäten—einschließlich Tiere, Pflanzen, Maschinen und Naturkräfte—als handlungsfähige Akteure mit einer eigenen Stimme betrachtet. Im architektonischen Kontext untersuchen wir, wie diese Akteure innerhalb und um unsere gebauten Umgebungen herum interagieren. Wie gestalten sie architektonische Räume und wie werden sie von diesen Räumen geprägt? Schwellen fungieren als Vermittler dieser Interaktionen, fördern das Zusammenleben, und unterstützen eine symbiotische Beziehung zwischen der menschlichen und der nicht-menschlichen Welt. Wir werden erforschen, wie die Architektur auf die unterschiedlichen Bedürfnisse und Verhaltensweisen dieser Akteure eingehen kann, um inklusive, adaptive und reaktionsfähige Räume zu schaffen.
- **Organisch und Anorganisch:** Architektur unterscheidet oft zwischen organischen Elementen, die von der Natur inspiriert sind, und anorganischen Strukturen, die durch vom Menschen

geschaffene Materialien und Technologien definiert sind. Wir hinterfragen diese Dichotomie, indem wir Schwellen als Orte der Hybridisierung neu denken, an denen das Organische und das Anorganische aufeinandertreffen und sich gegenseitig transformieren. Diese Perspektive fordert dazu auf, neu zu überdenken, wie architektonisches Design natürliche Prozesse mit technologischen Fortschritten verbinden kann, um Räume zu schaffen, die sowohl in der Natur verwurzelt als auch durch menschliche Innovationen bereichert sind.

- **Analog und Digital:** Die Wechselwirkung zwischen analogen und digitalen Bereichen gewinnt in der zeitgenössischen Architektur zunehmend an Bedeutung. Wie interagieren traditionelle, handwerkliche Methoden des Designs und der Konstruktion mit digitalen Werkzeugen und Technologien? Schwellen werden als Schnittstellen neu interpretiert, an denen analoges Handwerk und digitale Innovation aufeinandertreffen, wodurch neue Möglichkeiten für Ausdrucksformen, Erfahrungen und Design entstehen.
- **Zeitliche und Räumliche Dynamik:** Architektur wird von Natur aus durch Zeit und Raum geprägt, die beide fließend und ständig im Wandel sind. Wie beeinflussen zeitliche Verschiebungen—vom Tag zur Nacht, von Jahreszeit zu Jahreszeit, von der Vergangenheit zur Zukunft—den Raum? Ähnlich beeinflussen räumliche Übergänge—von innen nach außen, privat zu öffentlich—Interaktionen innerhalb und als Architektur. Schwellen sind entscheidend für die Navigation durch diese Dynamiken und dienen als Schwellenzonen, die auf sich verändernde Bedingungen reagieren und nahtlose Übergänge ermöglichen. Infolgedessen wird die Schwelle selbst zur Architektur.

## AUFGABE

Die Hauptaufgabe dieses Studios besteht darin, konkrete und greifbare architektonische Räume und Gebäude zu entwerfen, die als Schwellenräume dienen – Orte der Interaktion, Verhandlung und Transformation innerhalb der gebauten Umwelt. Die Studierenden sind aufgefordert, Architektur als dynamische Räume neu zu denken, die die Zusammenführung unterschiedlicher Elemente und Kräfte vermitteln. Durch einen strukturierten und iterativen Entwurfsprozess entwickeln Sie Architekturvorschläge, die ein fundiertes Verständnis dieser Konzepte zeigen. Die drei Entwurfsaufgaben—Portal, Oase und Parlament—werden zunehmend komplexer und fordern in Bezug auf Konzept, Maßstab, Materialität, Organisation und Entwurfsausführung heraus.

- **Portal:** Die Übung Portal führt die grundlegende Idee einer Schwelle als gestalteten architektonischen Raum ein. Die Studierenden entwerfen einen konkreten und greifbaren Eingang oder Durchgang, der den Übergang zwischen verschiedenen Umgebungen markiert. Diese Aufgabe konzentriert sich auf die Interaktion zwischen verschiedenen Akteuren—menschlichen und nicht-menschlichen, materiellen und immateriellen—und erforscht, wie diese Interaktionen physisch durch Architektur zum Ausdruck gebracht werden können. Das Portal sollte als ein transformierender Raum gestaltet werden, in dem das Überschreiten der Schwelle Wahrnehmung oder Verhalten verändert, wobei der Materialeinsatz, der Maßstab und die räumliche Organisation sorgfältig berücksichtigt werden.
- **Oase:** Aufbauend auf der ersten Aufgabe erfordert die Übung Oase die Gestaltung eines äußeren architektonischen Raums, der als Schwelle zwischen bebauter und natürlicher Umgebung fungiert. Diese Aufgabe betont die Integration von organischen und anorganischen Elementen und ermutigt dazu, zu erforschen, wie natürliche und architektonische Komponenten in einem

harmonischen, greifbaren Design koexistieren können. Die Oase ist ein konkreter Außenraum, der mit seiner Umgebung interagiert und natürliche Elemente, Materialien und Formen einbezieht, um einen nahtlosen Dialog zwischen Natur und Architektur zu schaffen. Die Studierenden sollen darüber nachdenken, wie man Räume schafft, die auf Umweltbedingungen reagieren und bedeutungsvolle Erlebnisse für die Nutzer bieten.

- **Parlament:** Die Übung Parlament stellt den Höhepunkt des Kurses dar und fordert die Studierenden auf, die Konzepte aus Portal und Oase zu einem komplexen, multifunktionalen architektonischen Gebäude zu synthetisieren. Diese letzte Aufgabe umfasst die Gestaltung eines zentralen Raums, der als Schwelle für Interaktion und Verhandlung zwischen verschiedenen architektonischen "Dingen" dient. Das Parlament ist eine greifbare, konkrete Struktur, in der verschiedene Ideen, Materialien und Einflüsse zusammenkommen, um Dialog und Ko-Kreation zu fördern. Wir erforschen, wie man ein Gebäude entwirft, das als flexibler, anpassungsfähiger Raum dient, der sich an seine Nutzer und die breitere Umwelt anpasst und weiterentwickelt. Diese Übung erfordert einen durchdachten Umgang mit Maßstab, Materialität, räumlicher Organisation und der Einbindung sowohl menschlicher als auch nicht-menschlicher Elemente.

Im Laufe des Kurses nehmen die Aufgaben an Komplexität zu—vom Portal über die Oase bis hin zum Parlament—wodurch Sie gezwungen sind, sich mit fortgeschritteneren Entwurfskonzepten, größeren Maßstäben, unterschiedlichen Materialitäten und komplexen Organisationsstrategien auseinanderzusetzen. Am Ende des Studios werden wir Architekturvorschläge entwickelt haben, die ein tiefes Verständnis von Schwellen als greifbare, dynamische Räume widerspiegeln.

## PROZESS

### Thema – Mittel – Entwurf (warum – wie – was)

Das Designstudio ist um einen triadischen Ansatz von Thema, Mittel und Entwurf organisiert, der drei miteinander verbundene Aspekte des architektonischen Designprozesses darstellt. Diese Punkte—warum, wie und was—stehen in ständigem Dialog miteinander und bilden ein kohärentes Rahmenwerk, das Theorie, Strategie und Ausführung zu einem umfassenden Entwurf integriert. Dieser Ansatz fördert die Betrachtung von Architektur als iterativen Prozess, bei dem jedes Element das andere beeinflusst und informiert und so eine dynamische und anpassungsfähige Gestaltungsumgebung schafft.

- **Thema (Warum):** Der Thema-Punkt betont die Erforschung der den Entwurfsentscheidungen zugrunde liegenden Motivationen und Argumente. Es geht um eine tiefgehende Untersuchung der Themen und Ideen, die ein Projekt antreiben, und darum, den Zweck und die Absicht hinter den architektonischen Entscheidungen zu schärfen. Dieser Aspekt erfordert den Fokus auf die Definition der grundlegenden Fragen und Ziele, die den Entwurf leiten. Eine konzeptionelle Grundlage ist notwendig, die sowohl mit theoretischen als auch mit kontextuellen Überlegungen übereinstimmt.
- **Mittel (Wie):** Der Mittel-Punkt konzentriert sich auf die Strategien und Prozesse, die verwendet werden, um konzeptionelle Ideen in praktische Ergebnisse umzusetzen. Dies umfasst die Untersuchung, wie ein Konzept durch verschiedene Techniken, Werkzeuge und Materialien realisiert werden kann, sowohl in analogen als auch in digitalen Methoden wie Skizzen, Modellen und digitalen Techniken. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Entwicklung eines offenen und flexiblen Ansatzes, der kreative Erkundungen und iterative Verfeinerungen ermöglicht und sich an Herausforderungen und neue Erkenntnisse anpasst, die während des Designprozesses entstehen.

- **Entwurf (Was):** Der Entwurf-Punkt bezieht sich auf das architektonische Ergebnis und die Synthese der aus der konzeptionellen Erforschung und methodischen Erprobung gewonnenen Erkenntnisse zu einem kohärenten und konkreten Entwurf. Dieser Aspekt beinhaltet die Berücksichtigung praktischer Elemente wie Materialität, räumliche Organisation und Benutzererfahrung (menschliche und nicht-menschliche), um sicherzustellen, dass der endgültige Entwurf nicht nur konzeptionell fundiert, sondern auch funktional, kontextbezogen und räumlich ansprechend ist.

Zur Unterstützung der Entwicklung eines individuellen und gruppenspezifischen triadischen Ansatzes wird eine Tabelle bereitgestellt, die thematische, methodische und architektonische Referenzen enthält. Diese Ressource dient als Grundlage für die Wahl eines Ansatzes für den Kurs und bietet eine kuratierte Auswahl an Ideen, Strategien und Beispielen, die angepasst und erweitert werden können. Diese Tabelle soll dazu anregen und leiten, einen individuellen Weg durch die miteinander verbundenen Aspekte von Konzept, Methode und Entwurf zu entwickeln.

Die Auseinandersetzung mit diesem triadischen Rahmen fördert einen ganzheitlichen und iterativen Designprozess, der die kontinuierliche Wechselwirkung zwischen Konzept, Methode und Entwurf betont. Architektur wird als eine sich ständig weiterentwickelnde Praxis betrachtet, in der theoretische Erkundung, strategische Entwicklung und praktische Anwendung nahtlos ineinandergreifen. Diese Methode fördert ein tiefes Verständnis der Komplexität des architektonischen Entwurfsvorgangs und befähigt die Teilnehmenden, komplexe Herausforderungen mit Kreativität, Anpassungsfähigkeit und kritischem Denken zu bewältigen.

## **ZIEL**

Ziel des ersten Semesters ist es, das eigene Thema und die eigene Herangehensweise zu finden, zu schärfen und in die einzelnen, konkreten Raum Prototypen (Portal, Oase, Parlament) zu übersetzen. Es wird erwartet, dass jedes Projekt einen individuellen Ansatz für die Bedeutung des Parlaments entwickelt.

Im zweiten Semester entwerfen wir das Parlament als multimediales, aber konkretes architektonisches Gefüge. Je nach individueller Herangehensweise wird das Projekt über unterschiedliche Medien kommuniziert. Die Architektur ist kontextualisiert und fungiert im Sinne eines konkreten, materialisierten Gebäudes mittlerer Größe und birgt – zumindest teilweise – thermisch umschlossenen Raum. Sie ist konstruktiv und energetisch sinnvoll entwickelt und schlüssig dargestellt.

Erwartet werden für die Bachelorarbeit vollständig durchgearbeitete Architekturprojekte, dargestellt in architektonischen Zeichnungen (Grundriss, Schnitt), physischen Modellen, Photos, Rendering/ Videos, System-Diagrammen, Details, und physischen Modellen. Über die klassische Architekturdarstellung hinausgehende Repräsentationen (virtuelle Erfahrungsräume, Simulationen, etc.) sind gewünscht und individuell zu bestimmen.

Alle Projekte werden in der Summer Show 2025 öffentlich präsentiert. Die Gestaltung der Ausstellung ist hierbei Teil der Aufgabe im Studio.

## **METHODE**

Wir arbeiten iterativ und multi-medial. Wir arbeiten einzeln, in Teams-of-Two- und auch gemeinsam in der ganzen Gruppe. Einzelne Übungen und Experimente bedienen sich unterschiedlicher analoger und

digitaler Arbeitsumgebungen, um die gesuchten, räumlichen und zeitlichen Qualitäten des zu entwerfenden Raumes zu erkunden. Dies sind analoge und digitale Modelle, Texte, virtuelle Umgebungen, Data Simulationen, soziale Medien, Fotografie, Video, Skizzen, Zeichnungen u.a. Darstellungen. Wir benutzen das uns zur Verfügung stehende Potential natürlicher und künstlicher Intelligenzen und überführen es in architektonische Intelligenz. Die anfangs möglicherweise unzusammenhängend erscheinenden Arbeitsfragmente untersuchen Teilaspekte der zukünftigen Architektur 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.

Eventuelle "Unschärfen" und "Fehler" in der Übersetzung der unterschiedlichen Medien werden als Bereicherung und Methode genutzt, um ein Formen- und Raum Repertoire 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.

## **ORGANISATION**

Die Arbeit erfolgt teilweise individuell, teilweise in Gruppen (Teams-of-Two) und teilweise als ganze Gruppe. Wöchentliche Studios (voraussichtlich Donnerstag, 10:00 Uhr) - physische Treffen, zoom nur in Ausnahmefällen. 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 Lehrbeauftragten und untereinander aus. Bitte immer Zeichen-, Modellbaumaterial, Laptop und die für die Konzeptentwicklung wesentlichen Unterlagen aus den vorangegangenen Studios mitbringen.

Erstes Treffen und Präsentation von Aufgabe 1:

voraussichtlich **Donnerstag, 3. Oktober 2024 um 10:00 Uhr am Hochbau Institut.**

Lehrende: Karolin Schmidbaur, Mümün Keser, Gonzalo Vaillo-Martinez, Martin Zangerl

Vertiefung: Moritz Heimrath

## **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 + Seminare!

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 + seminars!

## LITERATUR

Bruno Latour – We Have Never Been Modern

The Parliament of Things | Philosopher Bruno Latour, lecture: <https://youtu.be/zZF9gbQ7iCs?si=U-eSyHEFuc9ruY6z>

Michel Foucault: Andere Räume (1967)

Gaston Bachelard: Poetik des Raumes

Peter Eisenman: Aura und Exzess / Zur Überwindung der Metaphysik der Architektur

Jean Gebser: Ursprung und Gegenwart

Pierre Levi-Strauss: Wildes Denken

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

Arch+ 191/192 Schwellenatlas

Georg Flachbart, Peter Weibel – Disappearing Architecture (Auszug)

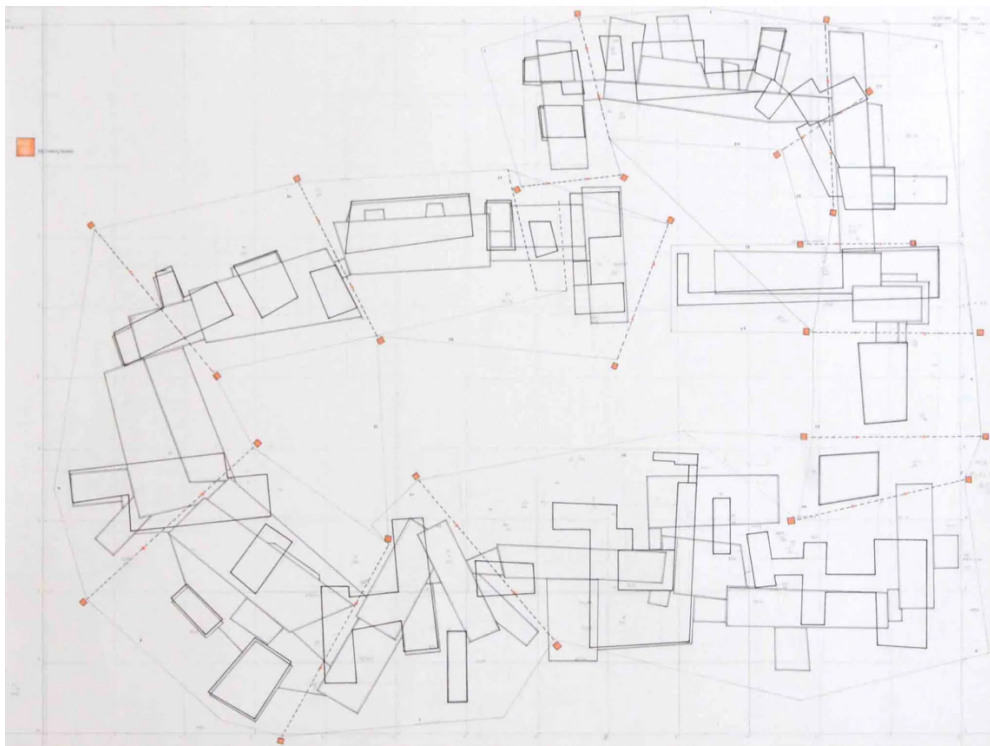


image reference: Fritz Wotruba, Wotrubakirche