

10. Internationales
Bauhaus-Kolloquium
Weimar 2007

Die Realität des Imaginären

Architektur und
das digitale Bild

Gerd de Bruyn
Mario Carpo
Liz Diller
Frank Eckardt
Oliver Fahlte
Kurt W. Forster
Eduard Föhn
Jörg H. Gleiter
Arie D. Graafland
Stephan Günzel
K. Michael Hays
Osamu Ishiyama
Arata Isozaki
Annemarie Jaeggi
Kari Juhani Jormakka
Derrick de Kerckhove
Sylvia Lavin
Liane Lefavre
Harry F. Mallgrave
Marco De Michellis
W.J.T. Mitchell
Kaschiro Morikawa
Klaus Jan Philipp
Ulrich Schwarz
Martin Seel
Karl Sierok
Alexander Tzonis
Roemer van Toorn
Philipp Ursprung
Lambert Wiesing
Frank R. Werner
Albena Yaneva
Gerd Zimmermann

Programmheft

Unterstützt durch

Deutsche
Forschungsgemeinschaft

DFG

BAU-UNIVERSITÄT WEIMAR

WACOM

ARCHITECTEN
KAMMER
THÜRINGER

AGROBUCHTAL

Steelcase

Kollage unter Verwendung von Georg Meche
"Tischlereiwerkstatt in der Kugel", 1971
© Bauhaus-Archiv Berlin (Inv.-Nr. 7042)
Werkstatt der Bauhaus-Universität 2006
Gestaltung: Klaus Nerlich, Weimar, 2006

19.- 22. April 2007
Bauhaus-Universität Weimar

Entwerfen und Architekturtheorie
www.bauhaus-kolloquium.de

Steadily and increasingly, new digital imaging techniques are creating a world on their terms. Indisputably, images, especially digital ones, are en vogue. But with cave technology, immersion and ubiquitous design, digital images can no longer be reduced to the role of ephemeral appearances in the service of the late-capitalist culture industry. Digital imaging technologies stand for an increasing liquification of the boundaries (K. Michael Hays) between the digital and the material world.

The new reality of the imaginary has already shaken architecture in its foundations. So far, the technological-operative aspects appear to be in the foreground, whereas the cultural as well as the cognitive implications of the digital largely remain misunderstood. Contrary to the undisputed historical certainty of architecture the question arises, what the changing digital cultural force field (Bourdieu) means for architecture. The question of modernity returns. If modernity means to accept the antinomic constitution of culture, then only today, with the integration of the ontological weakness and undecidability of the digital techniques, architecture seems to perform the transition to modernity.

Architecture has always been a practice which crosses media boundaries; from the imaginary vision of the traditional drawing techniques — like hand-drawing, elevation and perspective — to their materialization in real space. In fact, the architectural practice has always moved on both sides of the image, driven by the dialectics of iconophilism and iconoclasm. If so, do the digital imaging techniques only carry on what began with the mediatization of architecture in modernism? Or, has the computer already become the real *architecture machine* (Negroponte)?

Anticipating McLuhan, Victor Hugo had argued that with the invention of the printing machine the textuality of architecture had been shifted into the print media. In the light of the new media facades (United:Realities, UN Studio, AMO/OMA), it seems as if today architecture had even lost its privilege of spatial imagination to the digital media and the imaginary space of the video. The latest *anime* production from Japan gives a glimpse of the imaginative potential of the new technologies. Does this mean that today's adventure of space can only take place in the digital realm, on flattened and de-sensualized surfaces? Or rather, with the notion of the endless possibilities of digital manipulation, architecture may have obtained a new role as the hard, finite edge in the continuously changing digital space.

Architecture has always had its starting point from the image, regardless whether poetical (Schinkel, Semper, Wright), ironic (Stirling, Isozaki, Ishiyama) or critical (Eisenman, Koolhaas). Thus, architecture has always been the preferred medium for the visualization and implementation of social utopias. Just remember the power of the ideal cities envisioned by Leonardo, Leonidov, Taut or Le Corbusier. Sketches, diagrams, ornament and collage, allegory and montage are the classical techniques to visualize the utopian dreams. Contrary to that, today the inexhaustible image reservoir of the Internet and the manipulative power of the digital imaging techniques seem to undermine each creative act. As today's drawing tools come from the toolbox of the computer program and digital algorithms replace sketch, hand drawing and watercolor, what does it mean for the cognitive side of architecture?

Despite their ephemerality, the digital imaging techniques possess a historical dimension. Image and ornament still seem to be suppressed in the architectural subconsciousness. Until today the traumatic experience of the modernist iconoclasm still seem to obstruct an unprejudiced view on the *New Power of the Image* (Burda/Maar). Obviously – idolatry, iconophily, *iconoclash* (Latour) and other forms of image fetishism are no simple aberrations of postmodernism. Interestingly, in the early machine age it was believed that there was no space left neither for images nor for ornaments. Today, however, digital imaging technology undoubtedly is forced into a new unity with the digital iconicity. On the one hand this seems to call for a reconceptualization of the ornament debates of early modernism, on the other hand it sheds new light on the role of the historical Bauhaus. It was Gropius who aimed at „art and technology – a new unity“ in the 1920ies. Of course, Gropius did not intend to homogenize and level out culture, but he rather opted for a mutual interplay between art and technology, with architecture as its catalyst. In the light of the cultural logic of the digital image technologies, today we may talk about the necessity of a new unity between art and technology, media art and media technology, mediated by the integrating force of architecture; as one of the essential cultural practices of image production and manifold image transfer. How is architecture epistemologically influenced by the digital image production? Which roles do architectural images play in the transformation and reflection of the architectural reality? What are their secret preferences and their hidden ideologies?

The 10th International Bauhaus Colloquium Weimar 2007 provides an interdisciplinary forum

for the long overdue critical image discourse in architecture. Thematically, it carries on the themes of the preceding Bauhaus Colloquia *Techno-Fiction* (1996), *Global Village* (1999) and *Medium Architecture* (2003). Internationally renowned architects, architectural theorists and historians as well as media theorists, cultural scientists and philosophers will critically reflect on the nature of architecture as a cultural practice crossing the boundaries between object and image production.

The conference intends to enhance the debate between aspiring scholars, PhD candidates and academics. For that purpose, additionally to the plenary sessions, four special workshops will be held providing ample space for the presentation and discussion of shorter research papers. The workshops will address topics such as 1) the reciprocity between image and space, 2) image production in today's digital design processes, 3) the global migration of images and 4) the moving digital images and their new spatial potentials.

The Bauhaus Colloquium is organized by the Chair for Theory and History of Modern Architecture :

Prof. Dr. Gerd Zimmermann
Prof. Dr. Jörg H. Gleiter M. S. (Deputy Professor)
Dr. Norbert Korrek
Dipl.-Ing. Sandra Schramke
Dipl.-Ing. Chris Dähne M. Sc.
Dipl.-Ing. Olaf Pfeifer M. A.

In cooperation with
Junior-Prof. Dr. Oliver Fahle (Geschichte und Theorie der Bildmedien)
Junior-Prof. Dr. Frank Eckardt (Stadtsoziologie)

Advisory Board:
Prof. Dr. Kurt W. Forster (Yale University)
Prof. Dr. K. Michael Hays (Harvard University)
Prof. Dr. Marco De Michelis (IUAV, Venezia)
Prof. Dr. Jun Tanaka (Tokyo University)
Prof. Dr. Lambert Wiesing (Universität Jena)

Programm

18. April 2007

19:00 Prolog, AudiMax

Veranstaltung der horizonte AG
2016: Fukuoka Kyushu
Osamu Ishiyama,
Waseda University Tokyo,
Laboratory for Architecture

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

4

19. April 2007

13.30 **Eröffnung** AudiMax,
Universitätsbibliothek, Steubenstraße 8
Gerd Zimmermann
Bauhaus-Universität Weimar
Jörg H. Gleiter
Bauhaus-Universität Weimar

14.15 *Reflections on Sculpture and Architecture*
W. J. T. Mitchell
University of Chicago

15.15 **Plenum**, AudiMax
Bild und Raum
Moderation: **Gerd Zimmermann**
Bauhaus-Universität Weimar

15.30 *Artifizielle Präsenz und Architektur*
Lambert Wiesing
Friedrich-Schiller-Universität Jena

16.15 *Von der ephemeren zur pervasiven
Architektur oder: die Kraft der Bilder*
Gerd de Bruyn
Universität Stuttgart

17.00 *The Architecture of Intelligence from
the Tag to Second Life*
Derrick de Kerckhove
University of Toronto

18.15 *Video Killed the Iconic Star.
Avatars of Architectural Design in an
Age of Variable Images*
Mario Carpo
Ecole d'Architecture de Paris La Villette

19.00 *The Quasi Object.
Aesthetics as Form of Politics*
Roemer van Toorn
Berlage Institute Rotterdam

20.00 **Empfang** Foyer Hauptgebäude,
Geschwister-Scholl-Straße 8

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

20. April 2007

9.00 **Workshop 1** Oberlichtsaal,
Geschwister-Scholl-Straße 8
Moderation: **Lambert Wiesing**
Universität Jena
Sabine Zierold
Bauhaus-Universität Weimar

9.15 *Architecture in the Age of Digital
Representation*
Leslie Kavanaugh, TU Delft

9.45 *Formal Mutations. Designing a
Transformative Experience*
Andrzej Zarzycki, Rhode Island School of
Design Arlington

10.15 Pause

10.30 *„Overlapping Windows“ -
Architektonische Raumkonzepte als
Vorbilder des digitalen Bildraums
grafischer Benutzeroberflächen*
Margarete Pratschke, Humboldt-
Universität zu Berlin

11.00 *Das digitale Bild als Ideenakzelerator*
Katharina Richter, Bauhaus-Universität
Weimar

11.30 Pause

11.45 *Schwere Bilder. Bildhaftigkeit und
Buchstäblichkeit in der Architektur*
Bernhard Langer, ETH Zürich

12.15 *The Disjunction between Image and
Space: Some Questions about the
Representation of Imaginary Reality
and its Spatial Reconstruction*
Ching-Pin Tseng, University of Edinburgh

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

9.00 **Workshop 2** Herbarium,
Hausnechtstraße 7
Moderation: **K. Michael Hays**
Harvard University Cambridge
Tilo Amhoff
University College London

9.15 *Die Ästhetik digitaler Bilder. Selektion
und Semiose*
Mona Mahall und Asli Serbest,
Universität Stuttgart

9.45 *Architecture of the Digital Realm*
Ingeborg M. Rocker, Harvard University
Cambridge

10.15 Pause

10.30 *Digital Surfacing*
S. Yahya Islami, University of Edinburgh

11.00 *Haptic in Architecture Design
Education: New Possibilities in the
Information Age*
Tonguç Akis, Middle East Technical
University Ankara

11.30 Pause

11.45 *The Imaginary and Spatial Immediacy.
Rem Koolhaas and Experimental
Conditions of Architecture*
Ingrid Böck, TU Wien

12.15 *Atmospheric Interferences. On the
Production of Physical Presence in the
Age of Digital Representation*
Öle W. Fischer, ETH Zürich

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

5

14.30 **Plenum** AudiMax,
Universitätsbibliothek, Steubenstraße 8
**Architektur und die Erzeugung der
Sichtbarkeit**
Moderation: **Jörg H. Gleiter**
Bauhaus-Universität Weimar

14.45 *Gegenstand und Vorstellung. Zur
Architektonizität der Architektur*
Eduard Führ
TU Cottbus

15.30 *Jenseits des Schweigens.
Dimensionen des Realen*
Ullrich Schwarz
TU Graz

16.30 *Digital Life*
Arie D. Graafland
TU Delft

17.15 *Obsolete Ways of Designing?
Scale Models at the Time of Digital
Media Technologies*
Albena Yaneva
Manchester Architecture Research Centre
(MARC), University of Manchester

18.15 *Architekturen des Films*
Martin Seel
Universität Frankfurt

19.00 *„Architektur in Bewegung“. Zur
Enträumlichung urbaner Orte durch
Medien- und Lichtfassaden*
Karl Sierek
Friedrich-Schiller-Universität Jena

20.00 **Abendvortrag** AudiMax,
Universitätsbibliothek, Steubenstraße 8
On the Infra-thin Threshold
Arata Isozaki
Arata Isozaki & Associates Tokyo

21. April 2007

- 9.00 **Workshop 3** Oberlichtsaal,
Geschwister-Scholl-Straße 8
Moderation: **Kurt W. Forster**
Yale University
Eva Maria Froschauer
Bauhaus-Universität Weimar
- 9.15 *360 Grad. Kirchenkuppel und
Panorama als Observatorien des
Urbanen*
Jörg Stabenow, Kunsthistorisches
Institut Florenz
- 9.45 *Physische Nachbildungen im Prozess
des authentischen Eintauchens*
Till Boettger, Bauhaus-Universität Weimar
- 10.15 Pause
- 10.30 *New York als Weltfinanzhauptstadt in
ihren materialen und virtuellen
Architekturen*
Stephanie Hering, Institut für Soziologie
Basel
- 11.00 *Architecture as a Performative. The
Statue of Liberty's televised image on
9/11*
Felix Sattler, Berlin
- 11.30 Pause
- 11.45 *Space of Exposure. Notes for a Vertical
Urbanism*
Lorenzo Tripodi, Weimar
- 12.15 *Attractive Eyesores – The Image of
Slums in the Cities of the World*
Alexander Jachnow, TU Berlin

- 9.00 **Workshop 4** Herbarium,
Hausknechtstraße 7
Moderation: **Harry Francis Mallgrave**
IIT Chicago
Chris Dähne
Bauhaus-Universität Weimar
- 9.15 *Mobilisierte Multiperspektive –
Blicke in der Virtualität*
Ingmar S. Franke, TU Dresden
- 9.45 *Film and architécriture*
Birgit Maria Leitner, Jena
- 10.15 Pause
- 10.30 *Die Inszenierung des Blicks im
Backstage-Film*
Nathalie Bredella, Berlin
- 11.00 *Ausstellungsarchitekturen der Architekten
Charles and Ray Eames 1959-1965*
Sandra Schramke, Bauhaus-Universität
Weimar
- 11.30 Pause
- 11.45 *Image and the Space of the Modern
City in Erich Mendelsohn's Picture
Book Amerika*
Michele Stavagna, Berlin
- 12.15 *Movement in Vision: German
Aesthetics and Modern Culture 1915-30*
Alena Williams, Columbia University NY

22. April 2007

- 14.30 **Plenum** AudiMax
Universitätsbibliothek, Steubenstraße 8
Globale Medien - urbane Bilder
Moderation: **Frank Eckardt**
Bauhaus-Universität Weimar
- 14.45 *Utopia or Oblivion: The Image of the
1960s*
Harry Francis Mallgrave
Illinois Institute of Technology Chicago
- 15.30 *A Desire Called Architecture:
Interpreting the 1970s Neo-avant-garde*
K. Michael Hays
Harvard University Cambridge
- 16.30 *Learning from Akihabara: The Birth of
a Personapolis*
Kaichiro Morikawa
Waseda University Tokyo
- 17.15 *Architecture Animé*
Sylvia Lavin
University of California Los Angeles
- 18.15 *Der Realismus des Simulationsbildes.
Über Raumformen im Egoshooter*
Stephan Günzel
Friedrich-Schiller-Universität Jena
- 19.00 *Einverleibungen oder (vor)digitale
Positionierungen von Körpern im
Raum*
Frank R. Werner
Bergische Universität Wuppertal
- 20.00 **Podiumsdiskussion** AudiMax,
Universitätsbibliothek, Steubenstraße 8
Moderation: **Jörg H. Gleiter**
Bauhaus-Universität Weimar
- 10.00 **Plenum** AudiMax
Universitätsbibliothek, Steubenstraße 8
Mobilisierungsformen des Blicks
Moderation: **Oliver Fahle**
Bauhaus-Universität Weimar
- 10.15 *Die Imagination des Realen: Eine kurze
Geschichte der Architekturzeichnung*
Klaus Jan Philipp
HafenCity Universität Hamburg
- 11.00 *Paper, Scissors, Rock. Architecture as a
Kind of Drawing*
Kari Juhani Jormakka
TU Wien
- 12.00 *Photoshop und die Folgen: Das
Dilemma der Architekturdarstellung*
Philipp Ursprung
Universität Zürich
- 12.45 *Swiss Box im Bild. Die neue Schweizer
Architektur und die Fotografie*
Annemarie Jaeggi
Bauhaus-Archiv Berlin
- 14.00 *The Place of Play*
Liane Lefaivre
Universität für angewandte Kunst Wien
- 14.45 *Peaks and Valleys in a Flat World*
Alexander Tzonis
TU Delft
- 15.30 **Abschluß-Statements**

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

8

Osamu Ishiyama	12	Arata Isozaki	25
W. J. T. Mitchell	13	Harry Francis Mallgrave	26
Lambert Wiesing	14	K. Michael Hays	27
Gerd de Bruyn	15	Kaichiro Morikawa	28
Derrick de Kerckhove	16	Sylvia Lavin	29
Mario Carpo	17	Stephan Günzel	30
Roemer van Toorn	18	Frank R. Werner	31
Eduard Führ	19	Klaus Jan Philipp	32
Ullrich Schwarz	20	Kari Juhani Jormakka	33
Arie D. Graafland	21	Philipp Ursprung	34
Albena Yaneva	22	Annemarie Jaeggi	35
Martin Seel	23	Liane Lefavre	36
Karl Sierek	24	Alexander Tzonis	37

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

9

Leslie Kavanaugh	38	Jörg Stabenow	50
Andrzej Zarzycki	39	Till Boettger	51
Margarete Pratschke	40	Stephanie Hering	52
Katharina Richter	41	Felix Sattler	53
Bernhard Langer	42	Lorenzo Tripodi	54
Ching-Pin Tseng	43	Alexander Jachnow	55
Mona Mahall und Asli Serbest	44	Ingmar S. Franke	56
Ingeborg M. Rocker	45	Birgit Maria Leitner	57
S. Yahya Islami	46	Nathalie Bredella	58
Tonguç Akis	47	Sandra Schramke	59
Ingrid Böck	48	Michele Stavagna	60
Ole W. Fischer	49	Alena Williams	61

2016:
Fukuoka Kyushu

Osamu Ishiyama Waseda University Tokio

Osamu Ishiyama, since 1988 professor of Architectural Design at Waseda University in Tokyo; 1968 he finished his graduate studies at Waseda University; 1972 he founded Dam-Dan Corporation; 1985 he was awarded the 10th Yosida Isoya Prize for his Cho-Hachi Art Museum; in 1995 he received the Design Award from the Architectural Institute of Japan for his Rias Ark Museum of Art as well as the Venice Biennale Golden Lion. 1997 he established the student exchange program with Bauhaus-University; 1999-03 organizer of the Waseda-Bauhaus School in Saga (together with Jörg H. Gleiter).
Major buildings and projects: Hiroshima House (Phnom-Pen 2006); Kannonji Temple (Tokyo 1996); Rias Ark Museum (Kesennuma 1994); Laughing House (1986); Cho-Hachi-Art Museum (1985).

W. J. T. Mitchell, Ph.D.; Professor of English and Art History at the University of Chicago and editor of the interdisciplinary journal *Critical Inquiry*. He is known especially for his work on the relations of visual and verbal representations in the context of social and political issues. He has been the recipient of numerous awards including the Guggenheim Fellowship and the Morey Prize in art history given by the College Art Association of America. In 2003, he received the University of Chicago's Faculty Award for Excellence in Graduate Teaching.
Selected publications: *What Do Pictures Want?* (2005); *The Last Dinosaur Book: The Life and Times of a Cultural Icon* (1998); *Picture Theory* (1994); *Art and the Public Sphere* (1993); *The Pictorial Turn* (Artforum, March 1992); *Landscape and Power* (1992); *Iconology* (1987).

Reflections on Sculpture
and Architecture

University of Chicago W. J. T. Mitchell

This is an active project designing an agricultural village in Niigata, practiced as a part of an activity named „Agricultural community for the 21st century workshop“. A concept of this housing project in the city Fukuoka, planned for disaster control, has been developed from the one of a mobile hospital project for a refugee camp proposed to the United Nations. Mobility is the main subject for both of the projects.

A project, Hiroshima House in Phnom Penh, is being completed by the end of March 2006, which once announced to GA. There is greater interest in architecture mobility compared to the one of fifteen years ago when I first began to look at the refugee issue in Asia. The Great Hanshin Earthquake, struck in 1995, showed us how urban infrastructure is vulnerable. I saw many scenes of people running away from collapsing cities and buildings by car using them as substitutes for dwelling places.

That is how I started thinking of a new system that surpasses a normal concept of mobile house or camper. Fortunately, I have got an opportunity to study the system by requests from several autonomies, and the study has already started officially.

I think it is a significant social phenomenon that people rely on cars, not temporary housing, as their living spaces in the time of disaster. It could not happen ten years before. This is linked to the phenomenon which public telephone has disappeared from all over the city in Japan and mobile communication is being more common everywhere. People have enhanced the credibility with the object moving by itself or used when they are on the move. Architecture would change from this aspect.

The only difference between sculpture and architecture is that the latter has plumbing.

--Anonymous

Sculpture is what you tear your sleeve on when you are backing up to look at the painting on a wall.

--Ad Reinhardt

The theme of digital architecture is a familiar one, and therefore is probably an oversimplification. I prefer to think of the dominant technoscientific tendency of our time not as the digital or the cybernetic, but as what I have called the biocybernetic—the conjunction of new biology with new sciences of computation and programming. (For more on this matter, see my essay, "The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction," in *What Do Pictures Want?*) I'm interested in "digital architecture," then, mainly for the kinds of resistances and relationships it produces in living bodies. One could look at this problem directly by analyzing the tendency toward biomorphism in contemporary digital architecture. But I will instead come at it indirectly through the question of architecture's relation to sculpture, the other art of solid, structural, material construction in space, one which is generally seen as maintaining a closer proximity to the lived body and the shaping hand of the artist. What is the relation of these two arts? How do they engage the realm of drawing and the body, and specifically, of the "drawing body"? How does "the digital" configure their relation, at the level of binary codes and the digital fingers of the sculpting, drawing hand of the artist?

Lambert Wiesing, Dr. phil. habil.; seit 2001 Professur für Vergleichende Bildtheorie an der Universität Jena. Studium der Philosophie, Kunstgeschichte und Archäologie in Münster. 1987 Magister artium, 1989 Promotion, 1996 Habilitation in Philosophie an der TU Chemnitz. 1993-99 Vizepräsident und seit 1999 Präsident der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik. Vertretungsprofessuren für Geschichte der Philosophie und Theoretische Philosophie an den Universitäten Bamberg und Jena.
Publikationen (Auswahl): Phänomene im Bild (München 2000); Die Sichtbarkeit des Bildes (Reinbek bei Hamburg 1997); Bild und Reflexion (Hrsg. mit Birgit Recki, München 1997); Stil statt Wahrheit (München 1991)

Gerd de Bruyn, Dr. phil.; seit 2001 Professor für Grundlagen der modernen Architektur und Direktor des igma (Institut Grundlagen der modernen Architektur). Nach dem Studium der Literatur- und Musikwissenschaft Architekturstudium an der Frankfurter Städelschule; 1984 Gründung des Architekturbüros AAM; 1989-92 Chefredakteur der Zeitschrift Baukultur (DAI), 1997-00 Vertretungsprofessur für Architektur- und Städtebauteorie an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee. Seit 2000 Mitglied des Redaktionsbeirats der BDA-Zeitschrift Der Architekt, seit 2002 Eintritt ins Direktorium des Internationalen Zentrums für Kultur- und Technikforschung (IZKT)
Publikationen (Auswahl): Die Diktatur der Philanthropen (Braunschweig 1996); Architektur_theorie.doc. texte nach 1960 (Hrg. mit Stephan Trüby 2003); 5 Codes. Architektur, Paradoia und Risiko in Zeiten des Terrors (hrsg. Igmade, 2006).

Wenn das Verhältnis zwischen Bild und Architektur beschrieben wird, dann scheint der Gedanke im Vordergrund zu stehen, dass Architektur einen bildhaften Charakter haben kann; zum Beispiel dann, wenn sie als eine Visualisierung von Utopien und Visionen auftritt. Es geht dabei um ein bildnerisches Architekturverständnis. Der Vortrag will diese Sichtweise ergänzen und den Gedanken überprüfen, ob sich das Verhältnis nicht auch umgekehrt beschreiben lässt: Können Bilder als eine Form von Architektur verstanden werden?
Die These ist, dass gerade in phänomenologischen Bildtheorien ein solches architektonisches Bildverständnis entwickelt ist: Das Bild wird als ein Medium aufgefasst, das nicht der Herstellung von Bedeutung dient, sondern der Produktion von Dingen, die in der Welt artifiziell präsent sind.

Der architektonische Konservatismus ist das Resultat eines Missverständnisses. Das wird vor allem dann deutlich, wenn der digitalen Architektur Verrat an der so genannten modernen Architektur vorgeworfen wird. Dieser Verrat, wenn überhaupt von einem solchen die Rede sein kann, bezieht sich allenfalls auf den Aspekt der „modernen Architektur“, der sich der Moderne am stärksten zu widersetzen suchte: die unermüdlich vorgetragene These, die Architektur sei in allererster Hinsicht eine Raumkunst bzw. raumschöpferische Disziplin. Die gebetsmühlenhafte Wiederholung dieser These hat sich längst zu einem Dogma verhärtet. Ich werde erzählen, weshalb das Raumdogma dazu führte, dass die „moderne Architektur“ den Anschluss an die Moderne des 20. Jahrhunderts verpasste und warum ausgerechnet dieser Umstand uns verstehen hilft, dass die Bildarchitektur umso leichter Eingang in die Moderne des 21. Jahrhunderts finden wird.

The Architecture of Intelligence from the Tag to Second Life

Derrick de Kerckhove University of Toronto

Derrick de Kerckhove; Ph.D. in French Language and Literature from the University of Toronto in 1975 and a Doctorat du 3e cycle in Sociology of Art from the University of Tours (France) in 1979, Director of the McLuhan Program in Culture & Technology and Professor in the Department of French at the University of Toronto, associate of the Centre for Culture and Technology from 1972 to 1980, worked with Marshall McLuhan, member of the Vivendi Institut de prospective, member of the Club of Rome since 1995, holder of the Papamarkou Chair in Education and Technology at the Library of Congress in Washington, D.C. Selected publications: Understanding 1984 (UNESCO, 1984), McLuhan e la metamorfosi dell'uomo (Bulzoni, 1984), The Alphabet and the Brain (Springer Verlag, 1988), La civilisation vidéo-chrétienne, December, 1990, Brainframes: Technology, Mind and Business (Bosch & Keuning, 1991), The Skin of Culture (Somerville Press, 1995), Connected Intelligence (Somerville, 1997), The Architecture of Intelligence, McLuhan for Managers, 2003.

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

In the beginning was the screen. And the screen was made mind. And the screen was shared. Our mental objects emigrated to the screen to become digital objects and constitute a new objective imaginary, reasonably complex, durable and reliable, complete with rendering, morphing and capable of habitation and participation. Sorry, in the beginning was the tag, the unique address of the digital packet to make it available for the construction of images and the building of meaning from anywhere to anywhere for any given purpose. The tag is what allows to break down all the traditional categories and classifications and rebuild connections according to need, context and circumstances instead of forced environments of knowledge and design. Wrong again, in the beginning was architecture, the first, the prime, the architecture that makes sense of time and space and makes structures coherent. But architecture deals today not only with images and materials and the control of people, but also with connections and immaterials and the control of spaceflows. And in the end, considering the ominous success of Second Life, perhaps Stéphane Mallarmé wasn't quite right: the world is not meant to end up in a book, but on a screen.

16

Mario Carpo, Ph.D.; since 1993 Associate Professor at the école d'Architecture de Paris-La Villette; 1983 dr. arch. (Università di Firenze); 1990 Ph.D. in Architecture History (Institut Universitaire Européen); Mario Carpo has been a Visiting Professor in several universities in Europe and in the United States, 2000 Visiting Scholar at the Clark Art Institute; 2000-01 Scholar at the Getty Research Institute, 2002-04 Head of the Study Centre at the Centre Canadien d'Architecture in Montréal, 2004-05 resident at the American Academy in Rome; Carpo's research focuses on the relationship between architectural theory, cultural history, and the history of media and information technology. Selected publications: Architecture in the Age of Printing (Cambridge Mass. 2001); (also published in Italian and Spanish, with a French translation forthcoming); Leon Battista Alberti. Descriptio Urbis Romae (with Martine Furno, Geneva 2000); La maschera e il modello (Milan 1993); Metodo e ordini nella teoria architettonica dei primi moderni (Geneva 1993). His recent essays and articles are published in the Journal of the Society of Architectural Historians, Log, Grey Room, L'Architecture d'aujourd'hui, Architectura Viva, and AD/Architectural Design.

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

Images are no longer what they used to be. From the Renaissance to the end of the twentieth century, perspectival images were defined as an imprint of reality, and printed images were expected to be identical copies of their archetype. In the nineteenth and the twentieth century photography and cinema corroborated and multiplied this power of indexical images: machine-made pictures were, or were believed to be, traces of something that really happened.

Digital images do not work that way. They have no indexical nature and bear no indexical meaning. Yet part of their indexical aura lives on, by inertia or habit, and the demise of indexicality is explicitly refuted by many contemporary imagologists.

But if the jury may still be out on this general issue, the particular way architects use images, both as a tool of representation (drawing) and as a tool for building (design), proves that the digital shift is indeed doing away with a paradigm of architectural figuration that was inaugurated by Leon Battista Alberti in the fifteenth century, and rose to full maturity in the twentieth century. This is not an evolution, but a revolution in the use of images, as momentous as the very same invention of architectural design in the Renaissance. The notion of an architectural blueprint „conceived in the mind, expressed through drawings, then materially executed without any change“ can not survive in the age of CAD-CAM, versioning, and file-to-factory technologies. With the Albertian notion of design, it is Alberti's definition of the modern architect, which was still ours only a few years ago, that is now being phased out, and made obsolete.

Video Killed the Iconic Star. Avatars of Architectural Design in an Age of Variable Images

Ecole d'Architecture de Paris La Villette Mario Carpo

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

17

The Quasi Object. Aesthetics as Form of Politics

Roemer van Toorn Berlage Institute Rotterdam

Roemer van Toorn; Professor at the Berlage Institute and coordinator of the Projective Theory Program. He studied architecture at the Technical University Delft (honourable mention). Currently he is a Ph.D. candidate at the Delft School of Design. In 1994 he published the book *The Invisible in Architecture* (in collaboration with Ole Bou-man). Since then he has been editor of several issues of the annual publication *Architecture in the Netherlands*, as well as advisor to the magazine *Archis* (volume) and *Domus*. His photographs have been exhibited in Winnipeg, Los Angeles and the exhibition *Cities on the Move* curated by Hou Hanru and Hans-Ulrich Obrist. In October 2004 his photos have been exhibited at *Archilab The Naked City* curated by Bart Lootsma. Currently he is working on the publication *From Fresh Conservatism to Radical Democracy. Aesthetics as Form of Politics*.

Eduard Heinrich Führ, Dr. phil. Dr. Ing. habil.; seit 1994 Professor für Theorie der Architektur an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus (BTU); 1971-79 Studium der Kunstgeschichte, Philosophie, Psychologie, Soziologie (Bochum und Bonn); 1979 Promotion in Kunstgeschichte (Ruhr-Universität Bochum); 1981-91 wissenschaftlicher Mitarbeiter für Theorie der Gestaltung an der HdK Berlin; seit 1983 Kurator mehrerer Ausstellungen; 1989 Habilitation (Universität Hannover); 1990-94 Vertretungsprofessur für Architekturtheorie, Kunstgeschichte, Baugeschichte an der Hochschule für Bauwesen Cottbus (BTU). 1996 Gründung und Herausgabe der dreisprachigen Internationalen Zeitschrift für Theorie und Wissenschaft der Architektur *Wolkenkuckucksheim – Cloud-Cuckoo-Land*. Publikationen (Auswahl): *Bauen und Wohnen. Martin Heideggers Grundlegung einer Phänomenologie der Architektur* (Hrsg., Münster u. a. 2000); *Architektur – Sprache* (Hrsg. mit Hans Friesen und Anette Sommer, Münster u. a. 1998); *Architektur im Zwischenreich von Kunst und Alltag* (Hrsg. mit Hans Friesen und Anette Sommer, Münster u. a. 1997); *Architektur als Gebrauchswert* (Bochum 1979)

Gegenstand und Vorstellung. Zur Architektonizität der Architektur

TU Cottbus Eduard Führ

Late capitalist society has become Deleuzian. Linear models simple no longer work, or help us to navigate in our hypermodern world. Everything has to be understood from a rhizomatic logic. Objects have become Quasi-objects, or Gismo's. Once we understand that the world has become Deleuzian we face a kind of paradoxical dilemma. As a child of the 1960's Deleuze loathes every form of totalitarianism. Under no circumstances whatsoever may the human mind and body be terrorised by any formal system. Deleuze advocates open systems in a perpetual state of motion. So Deleuze's model is very much developed from a political perspective against any kind of totalitarian status quo such as in the one in the 50s which was linear and fixed, full of top-down control, etc. As a true hippy Deleuze believed in self-organization, a kind of anarchistic logic bottom up. The problem we face today is that the feast of endless differences no longer guarantees liberation. Present-day capitalism has bid farewell to totalising regulation. Digital capitalism has turned Deleuzian. The carnivalesque character of everyday life now guarantees high profits through the permanent revolution of its own order. The 'radical chic' of a lot of design is an expression of this. Instead of distinguishing between what is important and what not, we are burdened with a multitude of lifestyles that co-exist in sweet harmony. In embracing pluralism and the endless relations that an intelligent system can generate, more and more designers are fearful of placing a particular antagonism or alternative above another for fear of choosing a faulty cause as already happened with modernism, communism and Maoism. The danger, however, is that the search for difference or the stimulation of the unpredictable is elevated to an absolute law, and the

possibility of difference is fetishised. There is a big danger that the machines built by several innovative architects engineer nothing but an advanced form of entertainment, precisely because in no way do they express support for or opposition to anything, except a desire to be self-organising and interactive. In the future it is no longer a matter of making advanced architecture "machines" that generate difference. It will have to be about new forms of representation and action that make visible and productive differences that matter. That's why I think a second point needs to be addressed: what are the essential criteria of a Quasi Object that travels further than the Deleuzian paradigm? If the Deleuzian model is all about smoothness, the anti-dialectical, I will introduce another aesthetics – an "Aesthetics as Form of Politics", which in the same instance embraces and capitalizes upon the heterogeneity of our reality, but this time without being a-political, or disconnect the popular.

Ullrich Schwarz, Dr. phil.; seit 2004 Professor für Architekturtheorie an der TU Graz und seit 1984 Geschäftsführer der Hamburgischen Architektenkammer; Studium der Germanistik und Soziologie; Dissertation zum Begriff der ästhetischen Erfahrung bei Adorno, Benjamin und Mukarovsky (1981). Tätigkeit als freier Lektor und Übersetzer für den Rowohlt Verlag, Reinbek. 1992-98 Gastprofessor für Theorie der Architektur an der Hochschule für bildende Künste Hamburg. Mitbegründer und organisatorischer Leiter des Hamburger Architektur Sommers (seit 1993). Zusammen mit Hartmut Frank Herausgeber der Schriftenreihe des Hamburgischen Architekturarchivs. Verantwortlicher Redakteur des Jahrbuches Architektur in Hamburg. Kurator der Ausstellung Neue Deutsche Architektur. Eine Reflexive Moderne (2002). 2003 und 2004 Vorsitzender des Fördervereins Bundesstiftung Baukultur.
Publikationen (Auswahl): C.F. Hansen und die Architektur um 1800 (2003); Neue deutsche Architektur (Ostfildern-Ruit 2002); Peter Eisenmann. Aura und Exzess (Hrsg., Wien 1995); Risiko Stadt. Perspektiven der Urbanität (Hamburg 1995)

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

Unterstellen wir einmal, daß die allermeisten von uns heute erkenntnistheoretische Realisten sind. Das heißt, sie zweifeln nicht daran, daß es „da draußen“ eine „wirkliche“ Welt gibt, die unabhängig von unseren Vorstellungen und unserem Willen existiert. Man kann sich tatsächlich ein Bein brechen, wenn man vom Apfelbaum fällt. Das bedeutet jedoch nicht, daß die Welt schlicht nur aus dem besteht, was „der Fall ist“, wie es der frühe Wittgenstein noch formulierte. Und außerdem halten wir heute das „Reale“ nicht mehr in positivistischer Manier für objektiv gegeben und als solches darstellbar. Theorie- und kontextfreie Tatsachen gibt es nicht. Insofern sind wir einerseits Realisten, aber gleichzeitig auch in einem weiten Sinne Konstruktivisten. Damit hebt sich aber jede einfache Gegenüberstellung von Realität und Irrealität auf. Zumal das Subjekt der historischen Praxis nicht etwa nur passivisch-rezeptiv, sondern vor allem auch selbst als realitätserzeugend gedacht werden muß.

Dennoch bleibt zu untersuchen, ob wir den Begriff des Realen - auch wenn wir ihn nur quasi metaphorisch verwenden - nicht als eine Art kritische Instanz nutzen können, um die Lüge als Lüge kenntlich machen zu können, auch wenn es in Nietzsches Sinne eine außermoralische sein sollte, und um dominante wirklichkeitsdefinierende Perspektiven zumindest als partikular, wenn nicht als herrschaftlich und repressiv aufweisen zu können.

Dabei wird sich vermutlich herausstellen, daß wir es hier nicht mit der Polarität real/nicht-real zu tun haben, sondern mit internen Differenzen der gesellschaftlichen Praxis und der Register möglicher Weltaneignungen. Die Kritik der instrumentellen Vernunft und die Thematisierung

des Unverfügbaren und „Anderen“ bilden hier als Modell den einen Pol (Heidegger; Horkheimer/ Adorno. Die psychoanalytische Kritik des psychischen Realitätsprinzips einen zweiten (von Freud über Lacan bis Tel Quel und Julia Kristeva). Die Versuche der Verteidigung einer nichtreduzierten Erfahrungswirklichkeit des Subjekts, die das „Reale“ durchtränkt mit dem Imaginären, den affektiven Besetzungsenergien der Erinnerung und des Traums und auch Momenten einer immanenten Transzendenz, stellen eine dritte Dimension dar (Proust, Benjamin, Surrealismus, Adorno, Bohrer).

Diese Differenzen machen sich nicht zuletzt fest an all dem, über welches das Allgemeine des Hegelschen Weltgerichts der Weltgeschichte hinwegrollt: den Nicht-Subsumierbarkeiten und Singularitäten der dinglichen Einzelheiten und der menschlichen Einzelnen. Vielleicht liegt in einer Verteidigung des Idiosynkratischen, das sich durch keinen Weltgeist und noch nicht einmal durch die herrschaftsfreieste Intersubjektivität geschützt weiß und die damit im Gegensatz steht zum undurchschaut affirmativen Gestus der Avantgarde („Innovation“) eine der letzten Optionen der Architektur für eine „reale“ Humanität.

Der Wittgenstein des Tractatus wußte, daß sein Wirklichkeitsbegriff radikal unterbestimmt war, legt jedoch sich und uns über den „Rest“ Schweigen auf, wohl wissend, daß „unsere Lebensprobleme“ auf diese Weise noch nicht einmal berührt werden konnten. Zu fragen ist also nach Erfahrungs- und Handlungsräumen, die das Wittgensteinsche Schweigen brechen. Kann Architektur dazu etwas beitragen?

Arie D. Graafland, Ph.D.; since 1999 Antoni van Leeuwenhoek Professor of Architectural Theory (TU Delft); 1975 Master (equivalent) from the Department of Sociology of Vrije Universiteit Amsterdam; 1986 Ph.D. in architectural theory and design (TU Delft); 1978-87 assistant professor at the City Planning & Urban Design Department of the Faculty of Architecture (TU Delft); 1987-92 assistant professor at the History, Theory & Media Department, Faculty of Architecture (TU Delft); 1992-99 Associate Professor at the Faculty of Architecture (TU Delft); 1997, 2000 und 2005 Visiting professor at Tokyo University, 2001 Visiting professor at Budapest Muszaki Egyetem (TU Budapest, Hungary) Selected publications: Crossover. Architecture, Urbanism, Technology (ed. with Leslie Jaye Kavanaugh, Rotterdam 2006); The critical landscape (hrsg. Rotterdam 1996); Architectural Bodies (Rotterdam 1996).

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

I will address the problem of 'digital worlds' and artificiality from the problem of 'grounding', and the necessity of a spatio-temporal 're-framing' (as in representation and production) of architectural thought in terms of the organic and inorganic in order to get at ways in which we may rethink the possibility of action and agency in our times.

Architectural and urban design are deeply involved in what Timothy Luke has called 'third nature'. Until recently design was involved in first and second nature, but with digitalization it has entered a third nature. This is not only a question of the 'means' of designing, it has, and will, influence our ways of seeing and experiencing architecture and the city. It has caused that increasing liquification between the digital and material world. With computerization we are changing the very notion of tool or technology itself. Architectural design will more and more depend on these digital tools than we might think possible right now. It will most certainly have effects on what till so far we consider *ground*, or *city* and *body*. But is does not mean that the virtual reality of computer space is fundamentally different from the virtual reality of writing, drawing, or even thinking, Elisabeth Grosz writes. The virtual is at the same time the space of the new, the un-thought, the unrealized. But the capacity for simulation has sensory and corporeal limits that are rarely acknowledged. My argument will be that with contemporary digital techniques like 'foldings', 'blobs' and 'post-indexical procedures', we are at risk of finally loosing all ground. My Northwest Passage (to speak with the Situationists), is that we need more *ground* and *permanence in the architectural imagery itself*.

Obsolete Ways of Designing? Scale Models at the Time of Digital Media Technologies

Albena Yaneva University of Manchester

Albena Yaneva, Ph.D.; she is a lecturer in Architectural Studies at the University of Manchester. 1996 MA in Sociology, University of Sofia; 1997 Diplôme d'études approfondies (DEA) at the Ecole des Hautes Etudes en Science Sociales, Paris. 2001 Ph.D. in Socio-economy of Innovation at the Centre of Sociology of Innovation (CSI), Ecole Nationale Supérieure des mines de Paris (ENSMP). 2001-03 postdoctoral research fellow at the Max-Planck Institute for the History of Science in Berlin; 2004 postdoctoral research fellow at Harvard University, Department of History of Science; 2005 visiting Lecturer in Anthropology of Art, Institut d'Ethnologie, Université de Neuchâtel, Switzerland; 2004-06 founding director of the Gallery of Research/Galerie der Forschung, Austrian Academy of Sciences, Vienna. In 2003 Yaneva received the Graham Foundation Award for Advanced Studies in the Fine Arts.
Selected Publications: Shaped by Constraints: Composite Models in Architecture (in: The Picture's Image, ed. by Inge Hinterwaldner and Markus Buschhaus, München 2006); A Building is a Multiverse (in: Making Things Public, ed. by B. Latour and P. Weibel, Cambridge Mass. 2005); Sociological Dimensions of Art (ed. with I. Stefanov, Sofia 2001)

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

22

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

Scale models are major communicational, narrative, presentational and didactic tools in architectural design. They are often considered as expressions of internal energies and fantasies of the architect's mind's eye. Yet, little attention is shown to the complexity of the experimental and cognitive work executed with models in architectural design. Drawing on ethnography in the office of Rem Koolhaas, where models are predominantly used as design instruments, I will question the role of these apparently obsolete devices at the time of digital media technologies. I will argue for the importance of physical models as cognitive tools in design enquiry applied to understanding unknown features of the building and the explanation of the cognitive activities of designing architects as being situated within the complex work settings with models. Knowing the building requires activities that are socially distributed amongst designing architects, clients, engineers and contractors and technologically propagated through and across the huge amount of scale models and digital images produced and circulated in design.

Martin Seel, Dr. phil. habil.; seit 2004 Professor für Philosophie an der Universität Frankfurt; Studium der Germanistik, Philosophie und Geschichte in Marburg und Konstanz; Promotion 1984, Habilitation 1990 in Konstanz; 1992-95 Professor für Philosophie an der Universität Hamburg; 1995-04 Professor für Philosophie an der Justus-Liebig-Universität Gießen.
Publikationen (Auswahl): Adornos Philosophie der Kontemplation (Frankfurt/M. 2004); Ästhetik des Erscheinens (Frankfurt/M. 2000); Ethisch-ästhetische Studien (Frankfurt/M. 1996); Eine Ästhetik der Natur (Frankfurt/M. 1991); Die Kunst der Entzweiung. Zum Begriff der ästhetischen Rationalität (Frankfurt/M. 1985)

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

An exemplarischen Ausschnitten wird vorgeführt, wie Spielfilme den Raum ihres Geschehens konstruieren. Dies führt zu einem Vergleich mit einigen Grundlagen architektonischer Raumbildung und schließlich zu der Frage nach dem Bild, das Filme von architektonischen Räumen entwerfen.

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

23

Architekturen des Films

Universität Frankfurt Martin Seel

„Architektur in Bewegung“. Zur Enträumlichung urbaner Orte durch Medien- und Lichtfassaden

Karl Sierek Friedrich-Schiller-Universität Jena

Karl Sierek Dr. phil.-habil.; Ordinarius des Lehrstuhls für Geschichte und Ästhetik der Medien an der Universität Jena. Er studierte Soziologie, Ästhetik und Kunstgeschichte in Linz, Wien, Brüssel, Paris und Californien. Nach einer museumpädagogischen Tätigkeit im Museum des 20. Jh. in Wien arbeitete er als Forschungsmitarbeiter am Institut für Gesellschaftspolitik, Wien (Schwerpunkt Medienpädagogik) und rund 10 Jahre als Filmkritiker für Hörfunk und Printmedien. Er unterrichtete an der Hochschule für darstellende Kunst in Wien sowie an den Filmakademien in Berlin und Wien. An der Universität Wien ist er seit seiner Habilitation für Filmtheorie als Privatdozent tätig. Gründungsmitglied von SYNEMA-Gesellschaft für Film und Medien in Wien, war als Kurator für die Planung von Retrospektiven bei den Wiener Festwochen tätig und hat den Film- und Medientheorie - Verlag PVS VERLEGER sowie das Béla Balázs-Institut für Laufbildforschung gegründet.
Publikationen (Auswahl): Der Analytiker im Kino: Siegfried Bernfeld, Psychoanalyse (Frankfurt/M. 2000); Aus der Bildhaft. Filmanalyse als Kinoästhetik (Wien 1993); Taumel und Entstellung. Maniera im narrativen Film nach 1950 (Wien 1987)

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

Nach den Wahrnehmungsumstürzen der Moderne im frühen 20. Jahrhundert, mit der Entkörperlichung des Blicks durch Phantomrides, Lichtarchitekturen und der Simmelschen 'Steigerung des Nervenlebens' überfällt den heute zwischen bewegt-leuchtenden LED-Fassaden taumelenden nokturn-urbanen Flaneur ein neues Körpergefühl: Erstens bringen ihm die großflächig bewegten Lichtwände einen besonderen Bewegungsmodus, zweitens führen diese zu bisher unterschätzten Subjektadressierungen und drittens setzen die leuchtend-bewegten Baukörper die Neudimensionierung räumlicher Bezugsgrößen in Gang. Was vielfach als Annäherung des Bauens an die Filmkunst beschrieben wurde, stellt sich dabei als mindestens ebenso weitreichende Aufwertung direkter Körperpräsenz und synästhetischer Sinnlichkeit heraus, die die Erfahrung des eigenen Körpers im unmittelbaren Dialog mit den selbstleuchtenden Körpern des nokturnen Umfelds ermöglicht. Der Blick kehrt in den Körper zurück.

24

Arata Isozaki, principle of Arata Isozaki & Associates (Tokyo). Born in Oita, Kyushu; he studied architecture under Kenzo Tange at the University of Tokyo. 1954 he graduated from the Architectural Faculty of the University of Tokyo and established in 1963 the office Arata Isozaki & Associates. Since then guest professor in many universities, among them University of Tokyo, UCLA, Harvard University and Columbia University. 1983 Juror of the Peak International Architectural Competition; 1986 RIBA's Royal Gold for Medal Architects (England); 1988-98 Commissioner of Kumamoto Artpolis; 1995 Commissioner of the Japanese Pavilion at the 8th Biennale di Venezia; 1996 Leone d'Oro (Biennale di Venezia); 1997 Gran Cruz de la Orden del Mérito Civil, Spain
Important buildings: 1960-62 Clusters in the Air Project, Tokyo; 1966-70 Expo '70 - Festival Plaza, Osaka; 1978-83 Tsukuba Center Building; 1981-86 The Museum of Contemporary Art, Los Angeles; 1983-90 Palau D'Esports Sant Jordi, Barcelona; 1991-95 Kyoto Concert Hall, Japan; 1992-98 Nara Centennial Hall, Japan; 1993-95 DOMUS: La Casa del Hombre, La Coruña, Spain; 2002-05 Turin Ice Hockey Stadium, Turin.

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

Die Verlagerung der gesamten Entwurfs- und Planungsprozesse auf digitale Technologien hat es möglich gemacht, dass sich heute ikonische Architekturformen bauen lassen, an deren Realisierung man früher nicht einmal zu denken gewagt hätte.
Mein Versuch, den Entstehungsprozess einer architektonischen Form in eine Theorie der Methode zu fassen, führte zu der Frage, welche Bedingungen den Nullpunkt architektonischer Struktur ausmachen und ob diese zum Beispiel gegeben sind, wenn es innerhalb einer Struktur keine Redundanzen mehr gibt.
Auch wenn man mit dem Computer komplexe Bilder generieren kann, müssen diese durch den Einsatz verschiedener Mittel irgendwie im Raum manifestiert werden. Man steht vor der Notwendigkeit, sich mit äusseren Zwängen auseinanderzusetzen oder sieht sich plötzlich mit kulturspezifischen Konstruktionsmethoden konfrontiert, die aus dem kulturellen Gedächtnis des Landes wieder auftauchen und plötzlich enorme Wichtigkeit erlangen. Die Bilder, die den Realisierungsprozess eines virtuellen Architekturkörpers in ein materielles Stück Stadt auslösen, reflektieren zweifellos eine neue Phase in der Architekturgeschichte.

On the Infra-thin Threshold

Arata Isozaki & Associates Tokyo Arata Isozaki

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

25

Utopia or Oblivion: The Image of the 1960s

Harry Francis Mallgrave Illinois Institute of
Technology Chicago

Harry Francis Mallgrave, Ph.D.; Associate Professor at the Illinois Institute of Technology; 1973 Bachelor of Environmental Studies (University of Detroit); 1975 Master of Architecture (University of Detroit); 1983 Ph.D. (University of Pennsylvania); 1986-87 Research Fellow, Getty Center for the History of Art and the Humanities; 1987-01 he was editor of *Architecture and Aesthetics*, Getty Research Institute for the History of Art and the Humanities; 1991-92 Swiss Federal Institute of Technology (ETH); 1993-97 Willard K. Martin, Distinguished Visiting Professor (University of Oregon); 2002-03 architecture editor, Ashgate Publishers (London); 2003 visiting scholar at the Canadian Centre for Architecture.
Selected Publications: *Modern Architectural Theory 1673-1968* (New York 2005); *Architecture in Theory. Vitruvius to 1870* (vol. 1 of 2, Oxford 2005); *Gottfried Semper. Style in the Technical and Tectonic Arts* (Los Angeles 2004); *Gottfried Semper. Architect of the Nineteenth Century* (New Haven 1996); *Empathy, Form, and Space. Problems in German Aesthetics 1873-1893* (with Eleftherios Ikononou, Santa Monica 1994); *Otto Wagner. Modern Architecture* (Santa Monica 1988)

K. Michael Hays, Ph. D.; since 2002 Eliot Noyes Professor of Architectural Theory, Harvard University GSD; 1976 BArch (Georgia Institute of Technology); 1979 (Massachusetts Institute of Technology); 1990 PhD in the Field of Architecture, Art, and Environmental Studies (Massachusetts Institute of Technology); 1995-05 Director of the Advanced Studies Programs, Harvard University GSD; 1988-90 assistant professor of architecture (Harvard University GSD), 1990-95 associate professor of architecture (Harvard University GSD), 1995-01 professor of architectural theory (Harvard University GSD). He taught at many universities among them Columbia University, Cornell University, Princeton University, Rhode Island School of Design.
Selected publications: *Architecture Theory since 1968* (ed., Cambridge Mass. 2000); *Oppositions Reader* (ed., New York 1998) *Modernism and the Poststructuralist Project* (Cambridge, Mass. 1992)

A Desire Called Architecture: Interpreting the 1970s Neoavantgarde

Harvard University Cambridge K. Michael Hays

The decade of the 1960s in architecture is often identified with the social-political currents of the time. From Reyner Banham's euphoric embrace of technology at the beginning of the 1960s to the counter-cultural attacks on the „establishment“ in the second half of the decade—the architecture of the 1960s is often presented as a riotous break-down of values, sometimes reduced to the dual and opposing tracks of Aldo Rossi's silent neoclassicism and Robert Venturi's populist polemics. This paper will attempt to consider the 1960s in a different light: that is, through the first images of the Apollo space program and the slow assimilation of their ramifications into the consciousness of planners and architects. The underlying argument is that there was an abundance of serious research with respect to global ecology and environmental concerns carried out in this decade, as seen in the explorations of R. Buckminster Fuller, Frei Otto, John McHale, and many others. This research, largely driven by technological optimism, was abruptly halted in the early 1970s as more and more architects came to reject technology and embrace the historicist phenomenon of postmodernism. My underlying theme is that there is a curious affinity between this quiet research of the 1960s and the years surrounding the new millennium, when issues of sustainability and the environment once again come to the fore. Thus my image of the 1960s not only laid the basis for the present but it could also function as its ideological *Doppelgänger*.

The linguistic model of meaning is the most powerful model available to interpret the architecture of the 1970s. Yet the most advanced architecture of the period exceeds that limits of that theory. This presentation will offer an alternative model structured on the psychoanalytic theory of desire. Select projects of Aldo Rossi, John Hejduk, Peter Eisenman, and Bernard Tschumi will be discussed. What is more, it will be suggested that a developed model of a desire called architecture would add to our understanding of current architectural experiments.

Learning from Akihabara: The Birth of a Personapolis

Kaichiro Morikawa Waseda University Tokyo

Kaichiro Morikawa, since 1997 Kaichiro Morikawa is a research associate at the Advanced Research Center of Science and Engineering at Waseda University in Tokyo and a Ph.D. candidate. He grew up in England, Australia and Japan and studied architecture at Waseda University; 1995 B. Arch (Waseda University), 1997 M. Arch. (Waseda University); 2004 curator of the Japanese Pavilion at the Venice Biennale. Selected publications: *Evangelion Style* (ed., 1997); *20th Century Architecture* (ed., 1998); *Do Saran-wrapped Cities Dream of Sarin?* (1995); *The Impact AUM had on Architecture* (1996); *Writer Architect Style* (1998); *Architecture of Expo 70* (1999); *The Architecture of the Private Room* (2000).

Die Realität des Imaginären Architektur und das Digitale Bild

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

28

In Japan, optimism about an ever-progressing technological future ran out in the 70's. It was in the mid-80's that the term "otaku" was coined to signify a new personality that had emerged as a reaction to the loss of "future." The term evokes a stereotyped image of an unfashionable computer nerd, preoccupied with games and anime even after his adolescence. Otakus were, by nature, once-ambitious boys, who were particularly affected by the loss of faith in science and technology.

The loss of "future" was also critical to Akihabara, a small area amongst the central districts of Tokyo, which is widely known by the unrivaled concentration of electronic stores. As household electronic gadgets began to lose their futuristic appeal, the market was dispersed to roadside stores in the suburbs. Stores in Akihabara were, thus, forced to specialize in personal computers, which, in turn, caused an unusual geographic concentration of computer nerd personality. It was this peculiar parallelism between a personality and place that has united the otaku with Akihabara.

Otakus have strong tendencies to cherish affection towards anime characters, evidence that the streets of Akihabara became flooded with anime icons after the shift to personal computers. The icons are substitutes for the "future", the loss of which both the otaku and Akihabara have suffered. The exodus of otakus into Akihabara is comparable to the formation of ethnic enclaves such as Chinatown or Little Italy, with a critical difference that the otaku is a tendency in personality and taste, unrelated to any ethnic race or social class.

The revolutionary aspect of Akihabara's transformation is that it was the result, not of any strategic corporate development, but of spontaneous geographic concentration of otaku

personality. This non-hierarchical yet gender-biased subdivision by personality is not just a "matter of taste" or a subdivision anymore. It has become an urban structure, affecting the cityscape. Taste and personality are becoming a geographical phenomenon.

"Community of interest" has taken an urban form in Akihabara. This could be a prophetic phenomenon in which a city is simulating cyberspace, as opposed to the conventional notion of cyberspace simulating a city. Yet, Akihabara is nothing like the transparent and light constructions that architects have envisioned as the style of computer-age architecture. Countless anime-style icons, pantheistically fill walls, floors, and liquid crystal displays. Icons and idols which were repressed by the tyranny of modernist aesthetics, are revived and circulated in Comic Markets and in Akihabara, which have become places of pilgrimage for the otaku.

There have been many entities and movements that were based on nationality, ethnicity, religion, region, or ideology, but never by personality. Although anime icons may belong to Japanese pop culture, otaku personality has appeared internationally. The notion of otaku, together with its icons, has started to transcend national borders in a pattern different to that of capitalism.

Sylvia Lavin, PH.D.; since 2000 Professor of Architectural History and Theory at UCLA; 1982 B.A. (Barnard College); 1984 M.A. (Columbia University); 1986 M.Phil. (Columbia University); 1990 Ph.D. at the Department of Art and Archaeology (Columbia University); 1991 – 2000 assistant professor and later associate professor of Architectural History and Theory at UCLA. She has taught at GSD (Harvard University), Hochschule für Angewandte Kunst (Vienna), Berlage Institute (Amsterdam); Columbia University (New York), University of Southern California. 2000 Vincent Scully Award; American Psychoanalytic Association Fellow 2000-2001; 2004-05 Getty Research Institute Scholar. Selected publications: *Form Follows Libido. Architecture and Richard Neutra in a Psychoanalytic Culture* (Cambridge Mass. 2005); *Crib Sheets. A Drop-in On Architectural Conversation* (Monacelli 2005); *Quatremère de Quincy and the Invention of a Modern Language of Architecture*, (Cambridge Mass. 1992); *The Flash in the Pan and Other Forms of Architectural Contemporaneity*, forthcoming from MIT.

Die Realität des Imaginären Architektur und das Digitale Bild

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

29

Most current interpretations of the intersection between architecture and digital media focus on issues of representation, signature and authenticity but I will argue that it is instead a matter of time.

Using environmental and intermedia projects of the late 1960s and early 1970s as a pretext, I will argue that contemporary architecture is best understood in relation to forms of duration that were initially invented by the intersection of architecture and projected images. From C. Ray Smith's Turned-on Décor to Gruppo 9999's Florentine Space Electronico, what was then called electronically extended architecture delaminated architecture from the stabilities of building as medium and liberated architecture from the purities of space as concept. By hence making available a theory of architecture as responsive environment and animated ambience, the discipline found in the short term, the flash in the pan, the momentary and the ephemeral, not the end of architecture but new forms of architectural contemporaneity.

Architecture Animé

University of California Los Angeles **Sylvia Lavin**

Der Realismus des Simulationsbildes. Über Raumformen im Egoshooter

Stephan Günzel Friedrich-Schiller-Universität Jena

Stephan Günzel, Dr. phil.; seit 2005 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fachbereich Medienwissenschaft der Friedrich-Schiller-Universität Jena; Habilitationsprojekt: Bildräumlichkeit in Computerspielen. 1992-97 Studium der Philosophie, Soziologie und Psychologie in Bamberg, Manchester, Magdeburg und Berlin. 1998-00 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für theoretische Philosophie der Friedrich-Schiller-Universität Jena; 2000 Promotion zum Dr. phil. (Thema: Nietzsches philosophische Geographie); 2000-05 Lehrbeauftragter am Seminar für Ästhetik der Humboldt-Universität zu Berlin; 2002-04 Postdoktorand im transdisziplinären Forschungsprojekt Archive der Vergangenheit. Wissenstransfers zwischen Archäologie, Philosophie und den Künsten an der Humboldt-Universität zu Berlin. Weitere Lehraufträge an den Universitäten Jena (Geographie), Lüneburg (Kulturwissenschaft), Magdeburg (Philosophie) und Weimar (Theorie und Gestaltung). Publikationen (Auswahl): Friedrich Nietzsches Schreibmaschinentexte (Hrsg. mit R. Schmidt-Grépalý, Weimar 2002); Geophilosophie. Nietzsches philosophische Geographie (Berlin 2001); Immanenz. Zum Philosophiebegriff von Gilles Deleuze (Essen 1998).

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

30

Der Beitrag verfolgt ein doppeltes Anliegen: Zum einen wird er sich der Frage nach der Realität virtueller Bilder widmen, zum anderen der Frage nach ihrer Architektur. Für beide Aspekte sind Computerspiele nicht nur ein Beispiel, sondern können geradezu als Brennpunkt der gegenwärtigen raum- und medientheoretischen Analyse von Artefakten angesehen werden. – Dies gilt für ein Gamegenre im Besonderen: dem Egoshooter (engl.: „First-Person-Shooter“). Diesem Spieltyp ist eigen, dass er sowohl die Räumlichkeit als auch den Realismus nicht nur als zwei Beigaben der Bildgestaltung aufweist, sondern diese vielmehr konstitutiv sind für das Prinzip des Spiels. Gegenstand ist daher die erscheinende, die spielbare wie die implizierte Räumlichkeit dieser Spiele, welche sich insbesondere aus der Kombination einer zentralperspektivischen Präsentation und einer kartographischen Repräsentation ergibt. Auf diesem Weg wird das Computerspielbild auf seinen Realismus hin analysiert: Hierbei wird die Position vertreten, dass der Realismus in Computerspielbildern den traditionellen stilistischen Modifikationen gegenständlicher Kunst folgt und keineswegs – wie dies gemeinhin angenommen wird – mit der Wahrnehmung einer außerbildlichen Wirklichkeit gleichgesetzt werden kann.

Einverleibungen oder (vor)digitale Positionierungen von Körpern im Raum

Bergische Universität Wuppertal Frank R. Werner

Frank R. Werner, seit 1994 Universitätsprofessor für Architekturgeschichte und Architekturtheorie und Direktor des Instituts für Architekturtheorie und Geschichte (AGT) der Universität Wuppertal und Geschäftsführer des Instituts für Umweltgestaltung (IUG); 1972-82 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Baugeschichte und Bauaufnahme der Universität Stuttgart, 1982-90 Dozent für Baugeschichte an der Kunstakademie Stuttgart; 1990-94 Professur für Baugeschichte, Architekturtheorie und Designgeschichte an der Staatlichen Akademie der bildenden Künste Stuttgart; seit 1999 Dekan des Fachbereichs Architektur der Universität Wuppertal; 2002 Gründungsmitglied des europäischen Forschungsverbundes CoRa für Architekturtheorie und Architekturgeschichte; seit 2003 assoziiertes Mitglied im PhD-Programm für Architekturtheorie der TU Delft und des Berlage Instituts in Rotterdam. Publikationen (Auswahl): Todessehnsucht und Fortschrittsglaube – Friedhöfe und Totenstädte als architekturtheoretische Denkmodelle für Idealstadtpläne des 20. Jh. (Stuttgart 2007); Regionalistische Architektur in Westfalen-Lippe? (Herne 2005); Bolles + Wilson, (Stuttgart 2003)

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

31

Der Vortrag stellt exemplarische Modelle virtueller räumlicher Simulationen dar, die dem Zeitraum von der Renaissance bis hin zu den Anfängen digitaler Raumschöpfungen entstammen. Dabei stehen weniger die Simulationstechniken an sich im Vordergrund der Betrachtung als vielmehr die jeweiligen Positionierungen von Körpern im Raum; Positionierungen, die entsprechend der jeweiligen Versuchsanordnung von bloßer Betrachtung bis hin zum körperlichen Erleben, ja sogar zum interaktiven leiblichen Reagieren bzw. Eingreifen reichen. Dabei werden Strategien der >Einverleibung< sichtbar, die trotz aller Heterogenität stets die unmittelbare körperliche Erfahrung in das Zentrum simulierter Verräumlichungsszenarien stellen; körperliche Erfahrungen, die Bilder der realen Welt mit denjenigen der simulierten Gegenwelt in produktive, körperstimulierende Wechselwirkungen zu bringen versuchen. Am Ende wird die kritische Frage stehen, ob dieser produktive Austausch mit dem Einsetzen des digitalen Zeitalters wirklich ein für allemal verloren gegangen ist, oder ob aus dem >digital turn< nicht sogar völlig andersgeartete Strategien einer vitalen, vielleicht sogar noch intensiveren bzw. aggressiveren Art der >Incorporation< erwachsen könnten.

Die Imagination des Realen: Eine kurze Geschichte der Architekturzeichnung

Klaus Jan Philipp HafenCity Universität Hamburg

Klaus Jan Philipp, Dr. phil. habil.; seit 2003 Professor für Baugeschichte an der Hochschule für bildende Künste Hamburg, seit 2006 an der neugegründeten HafenCity Universität Hamburg (HCU). Klaus Jan Philipp studierte Kunstgeschichte, Geschichte und Klassische Archäologie in Marburg und Berlin. 1985 Promotion zu einem Thema der mittelalterlichen Architektur. Stipendiat der DFG, Forschungen zur gotischen Architektur in den Niederlanden und Belgien, freier Mitarbeiter am Deutschen Architekturmuseum in Frankfurt am Main. Von 1989 bis 2003 Dozent am Institut für Architekturgeschichte der Universität Stuttgart. 1996 Habilitation zum Thema Um 1800: Architekturtheorie und Architekturkritik in Deutschland. Publikationen (Auswahl): Das Reclam Buch der Architektur (Ditzingen 2006); Die Farbe Weiß. Farbenrausch und Farbverzicht in der Architektur (Berlin 2003); Um 1800. Architekturkritik und Architekturtheorie in Deutschland zwischen 1790 und 1810 (Stuttgart/London 1997); Vom Dilletantismus zur Zensur. Zur Geschichte der Architekturkritik (Stuttgart 1996).

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

32

Im Mittelpunkt des Vortrags steht die Architekturzeichnung als anschauliche Vermittlungsinstanz von Architektur. In historischer Perspektive soll ihre Rolle daraufhin befragt werden, inwiefern es ihr gelingen kann, die Realität des Gebauten oder des zur Realisation vorgesehenen zur Darstellung zu bringen. An zentralen Beispielen von Architekturzeichnungen vom Mittelalter bis zur Moderne soll die These überprüft werden, dass bereits vor Einführung digitaler Bildtechniken (fast) alle Möglichkeiten der Repräsentation von Architektur ausgelotet worden waren. Die Beseitigung der Demarkationslinie zwischen der imaginären Bilderwelt und der Objektwelt ist der Architekturzeichnung inhärent.

Kari Jormakka, Dr. phil. habil.; seit 1998 o. Univ. Prof. für Architekturtheorie an der TU Wien. Studium der Philosophie (Helsinki Universität) und Studium der Architektur (TU Otoniemi und TU Tampere). 1985 Diplom in Architektur, 1988 Lizentiat der Technologie, 1991 Doktor der Philosophie, 1993 Habilitation in Architekturtheorie. 1981-86 Entwurfstätigkeit in finnischen Architektur- und Städtebaubüros in Helsinki und Lappeenranta, seit 1987 eigenes Büro; 1986-88 Assistent am Städtebauinstitut der TU Tampere; 1989-95 assistant professor an der Ohio State University; 1995-98 assistant professor an der University of Illinois at Chicago; 1993-97 Gastprofessor für Architekturtheorie an der Bauhaus-Universität Weimar. Publikationen (Auswahl): *Datutop. Journal of Architecture Theory* (Hrsg., Finnland); *UmBau* (Hrsg., Österreich). Autor von neun Büchern und 80 Essays zur Geschichte und Theorie der Architektur.

Die Realität des Imaginären
Architektur und das Digitale Bild

10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007

33

Many people say that architecture is about real buildings, about the reality of space, construction and material. Should this be correct, it is ironic that architects – who are honored for creating architecture – seldom build anything themselves and usually only produce representations of buildings, often in the form of visual images. This means that if we view architecture as the negotiation between image and space, between sign and material or between the reality of building and the imaginary world of the digital sphere, architects tend to land on the side of irreality. But does this opposition of real space vs. imaginary spaces really hold? During the linguistic detour in architectural theory, theorists would have jumped at the chance of deconstructing such dualisms. If we take physical things, such as buildings, as the paradigm case for what is real, then an image, whether it exists as ink lines on paper, as a photographic print, as a computer file or as a media facade, must be seen as more real than the inaccessible mental or perceptual construct that is usually meant by the expression 'architectural space'? On the other hand, if we consider not the materiality of the image itself but its representational content, a new dimension of irreality is revealed. In the case of architectural design drawings this is quite evident, as the objects that the drawings claim to represent do not actually exist in the physical world – as yet. The image changes the reality around us. There are cases where the materiality of the representation even seems to condition the intention of the designer. As illustrated treatises of architecture became popularly available in the mid-sixteenth century, the nature of architectural design changed. Several designs by Palladio or Vignola – both of them authors of highly influential picture books – are more readily understood as manipulations of representations of

Paper, Scissors, Rock. Architecture as a Kind of Drawing

TU Wien Kari Jormakka

buildings rather than configurations of physically existing architectural elements. Today, the availability of affordable LED displays and other pictorial devices at the scale of buildings, coupled with the increasingly common understanding of the architect as a facade specialist, tends to undermine the traditional notion of architecture as the art of space or construction and promote image production in its stead. Ultimately, the dilemma of image vs. space may boil down to a question of ontology. A follower of Deleuze, Bernard Cache has proposed that architecture should be considered in terms of 'image' and 'frame'. This idea goes back to Bergson's antirepresentational, monist doctrine of images, in which "the object is, in itself, pictorial, as we perceive it; an image it is, but a self-existing image." He wants to suggest that images are more than what the idealist calls 'representations' and yet less than what the materialist calls 'things'. In Bergsonism, matter, the perceptions of matter, and consciousness are part of a continuum instead being separated in the unbridgeable dichotomies of Descartes.

Photoshop und die Folgen: Das Dilemma der Architekturdarstellung

Philipp Ursprung Universität Zürich

Philip Ursprung, Dr. phil. habil.; seit 2005 Professor für moderne und zeitgenössische Kunst an der Universität Zürich. Studium der Kunstgeschichte, Allgemeinen Geschichte und Germanistik in Genf, Wien und Berlin. Promotion an der FU Berlin, Habilitation an der ETH Zürich. Er unterrichtete an den Universitäten Genf, Basel und Zürich, an der ETH Zürich, der Kunsthochschule Berlin-Weißensee und der Universität der Künste Berlin. 1997-04 Mitglied der Eidgenössischen Kunstkommission. Seit 2003 Präsident der Fondation Nestlé pour l'Art. 2001-05 Nationalfonds- Förderungsprofessor für Geschichte der Gegenwartskunst am Departement Architektur der ETH Zürich. Er war Kurator an der Kunsthalle Palazzo in Liestal, Gastkurator am Museum für Gegenwartskunst in Basel, am Canadian Centre for Architecture in Montreal und der Graduate School for Architecture, Planning and Preservation der Columbia University New York.

Publikationen (Auswahl): Grenzen der Kunst. Allan Kaprow und das Happening, Robert Smithson und die Land Art (München, 2003), Herzog & de Meuron. Naturgeschichte (Baden 2002); Kritik und Seccession. Das Atelier (Basel 1996)

Annemarie Jaeggi, PD Dr. phil. habil.; seit 2003 Direktorin des Bauhaus-Archivs Berlin. Studium der Kunstgeschichte, klassische Archäologie und Geschichte an den Universitäten Zürich und Freiburg/Br.; Promotion im Fach Kunstgeschichte zum Thema Adolf Meyer – Der zweite Mann (Universität Freiburg/Br.); 1992-01 Assistentin am Institut für Kunstgeschichte der Universität Karlsruhe; Habilitation zum Thema Walter Gropius und der Siedlungsbau der Weimarer Republik; 2001-03 verschiedene Professurvertretungen. Publikationen (Auswahl): Egon Eiermann. Architect and Designer (Hrg., Ostfildern 2004); Fagus. Industriekultur zwischen Werkbund und Bauhaus (Berlin 1998); Adolf Meyer. Der zweite Mann (Berlin 1994).

Swiss Box im Bild. Die neue Schweizer Architektur und die Fotografie

Bauhaus-Archiv Berlin Annemarie Jaeggi

Seit Anfang der 1990er Jahre stehen Photoshop und vergleichbare Programme den Architekten für schnell produzierte, preiswerte Darstellungen zur Verfügung. Während die täuschend echt wirkenden Renderings die Fachwelt und die Öffentlichkeit anfänglich verblüfften, hat das neue Instrument inzwischen zu einer weitgehenden Standardisierung der Darstellung von Projekten geführt. Die Renderings vor Baubeginn und die Architekturphotographie unmittelbar nach Beendigung des Baus lassen sich oft schwer unterscheiden. Verliert die Tatsache, ob ein Projekt realisiert ist oder nicht, an Bedeutung? Oder ist die Nivellierung der Darstellungsformen Teil eines Trends, welcher Theorie, Reflexion, Utopie und Diskurs gegenüber der Baupraxis zurücktreten lässt?

Seit gut 20 Jahren wird in der Schweiz eine Architektur kultiviert, die sich durch ein reduziertes gestalterisches Vokabular und einen ausgesprochen unkonventionellen Umgang mit Materialien auszeichnet. Perfekte handwerkliche Arbeit und innovative Bautechnik, das Aufgreifen traditioneller oder ortsspezifischer Aspekte, aber zugleich auch eine bedingungslose Zeitgenossenschaft bilden widersprüchlich scheinende Kennzeichen einer Architektur, die sinnlich erfahren werden und zugleich herausfordern will. Resultat dieser anspruchsvollen Einfachheit ist die starke physische Präsenz, mitunter sogar eine auratisch aufgeladene Wirkung der Swiss Box, die von der körperlichen Ganzheit des Gebäudes und der Autonomie der Fassade ausgeht. Bilder spielen sowohl beim Entwurfs- wie auch beim Wahrnehmungsprozeß dieser Architektur eine herausragende Bedeutung. Hierzu zählen virtuelle Bilder wie Sinneserinnerungen, Reflektionen und Projektionen, aber auch reale Bilder auf der Fassade eines Gebäudes: sie fordern die Auseinandersetzung heraus, wecken Assoziationen und führen damit zu individuellen Erfahrungen und subjektiver Aneignung. Suggestionskraft und Schärfung der Wahrnehmung bilden Charakteristika dieser auf minimalistischen Prinzipien fußenden Architektur.

Der Vortrag konzentriert sich auf die Darstellung des Verhältnisses von Architektur und Bild in der neuen Schweizer Architektur anhand ihrer Präsentation im fotografischen Bild. Denn nicht nur die Bauten selbst, sondern auch die von den Architekten in Auftrag gegebenen Fotografien dieser Bauten reflektieren in einem hohen Maße die theoretische Auseinandersetzung mit den Bedingungen der Architektur und thematisieren darüber hinaus den Diskurs um den Stellenwert des Bildes in unserer medialen Gesellschaft. Auffällig in der Architekturfotografie der Neuen

Schweizer Architektur ist die häufige Thematisierung des Fensters über seine gebaute Existenz hinaus. Beide - Wandöffnung und Fotografie - dienen als ein Wahrnehmungs- und Erkenntnisinstrument: eine zweidimensionale Reflexionsfläche, ein Denkbild, das den geistigen Zugang öffnet. Im rahmenden Ausschnitt des Fensters, im Bild im Bild, liegt ein Schlüssel zum Verständnis der neuen Schweizer Architektur.

Liane Lefavre, Ph.D.; Chair of Architectural History and Theory at the Universität für Angewandte Kunst in Vienna and research affiliate of the Urbanism Department at the TU Delft; Among others she has lectured at Columbia University, MIT, Princeton University, The University of California at Berkeley, Cambridge University, the Engineering Department of Columbia University. She has co-curated an exhibition at the Stedelijk Museum on Aldo van Eyck's playgrounds and has curated the exhibition Santiago Calatrava. Like a Bird (Vienna 2003); currently she is collaborating with the architecture firm of Dollab in Rotterdam on an urban design plan based on the implementation of playgrounds in the multicultural inner city neighborhood of Oude Westen. Selected publications: Ground-Up City; Play as a Design Tool (Rotterdam 2007, in collaboration with Dollab) and Dirty Realism; Ground Up Architecture, Ground Up City (Munich 2007); The Emergence of Modern Architecture (London 2004), Tropical Architecture. Critical Regionalism in an Age of Globalization (ed. with A. Tzonis, 2001); Architecture in North America since 1960 (Boston and London 1995), Architecture in Europe since 1968 (London and New York 1993).

Professor Alexander Tzonis; Ph.D.; Professor emeritus of Architectural Theory and Design Methods at the University of Technology of Delft; he is Director of Design Knowledge Systems, a multi-disciplinary research centre on Architectural Cognition. 1967-81 he taught at Harvard University. He held visiting professorships at MIT, Columbia University, the Universities of Montreal, Strasbourg, Singapore, University of Technology Vienna, the Technion, Israel, and the College de France. Early in his career, he worked in the theatre and the movies and was art director of the film Never on Sunday. Selected publications: The Shape of Community (with Serge Chermayeff, Penguin 1972); Towards a Non-oppressive Environment (Cambridge Mass. 1972); Classical Architecture (with Liane Lefavre, Cambridge Mass. 1986), The Roots of Modern Architecture (with Liane Lefavre, Rotterdam 1984); Architecture in Europe since 1968. Between Memory and Invention (with L. Lefavre, New York 1992). Prof. Tzonis has been General Editor of the Penguin Books series of The Man-made Environment, and of the Garland Architectural Archives which has published the complete archives of Le Corbusier, L. Kahn, Mies van der Rohe, A. Aalto.

This paper is a reflection of the space of gaming and play as a design tool. Does play have to be digitally simulated in order to construct a virtual space populated with avatars? This paper looks at the cognitive dimension of urban games and examines how play by its very nature always necessarily creates a parallel world.

A new world-landscape is emerging, replacing the one we have known for millennia. It is a landscape whose space is increasingly "flat". (Thomas Friedman). And this is good news. Peaks and valleys that make locations inaccessible keeping people apart are levelled off. Distances between locations that separate supply and demand are contracted, 'places' needed for people to interact disappear. At the same time differences between locations that peaks and valleys sustained are eradicated. Within this new world-landscape, where everything is everywhere, the concept of regionalism is a thing of the past substituted by that of globalism. Rooms, buildings, streets, and the very idea of the city – in the sense of the physical spaces for encounter – are traded for the electronic web and hub. The new landscape is the product of fundamental legal, economic, and political developments of our time whose roots reach deeply into history. From the technological point of view, it is the outcome of a long term process of transportation and communication innovations. Architecture also, more than any cultural expression, has played an important role in this progressive flattening of the world. Not so much by shrinking distances between locations – that has been the role of means of transportation and media of communication – as by suppressing differences between sites around the world.[...]

On the other hand, (since Antiquity as attested by Vitruvius) parallel to the levelling of regional identities, architecture played an equally important role in promoting the opposite. As much as it enhanced globalism, it enabled regionalism. [...]

During its historical evolution, 'regionalist architecture', reacting to pressures of globalization underwent several phases, phases that were often contradictory to each other: the pictures

que genius loci (Pope), the romantic nationalist (Goethe) and environmentalist (John Ruskin and Viollet Le Duc), the touristic genius commercialii, and the chauvinistic Heimatarchitektur, to name some of the most significant phases, adopting not only unlike attitudes to design – environmental determinism vs. utopian idealism – but also contradictory architectural strategies – 'make-believe' vs. 'strange making'. [...]

During the twentieth century, the dominant trend of flattening the world landscape brought about a world of unprecedented life supporting services and opulence. Yet, very often the idea of a world wide platform based on shared values and the benefits from universality produced also a flatness that was far from perfect. In the midst of general affluence, pockets of the world remained, or even became, environments of pitiable alienating social quality, non-equitable wasteful economy, (Joseph Stiglitz) and poor self-distractive ecology. More importantly, the top down levelling, reducing the peaks and valleys of nature and culture, destroyed diversity creating a non-sustainable world of diminishing choices and declining capabilities for innovation and creativity.

The limitations of flattening (see globalisation) the world led to a new approach (Lewis Mumford) to regionalism. We called this new approach 'critical' in the Kantian sense, reflective rather than adversarial to globalism. [...]

It suggests a complex multidimensional landscape, which, while flattened - a job carried out mainly by the new media of transportation and communication – nurtures, bottom up, the diversity of peaks and valleys - natural, cultural, and social – a job architecture is uniquely equipped to do.

Of course the title of this paper refers to Walter Benjamin's canonical essay of *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (c.1935). Yet we no longer seek the categories of "authenticity" or the "aura" of the work of art. We no longer expect art or architecture to be anything like "permanent", "true", or even "beautiful". For centuries, architecture and its means of representation could be said to be a stable collection of tools of representation: drawings, models and specifications. No confusion abounded as to the conflation of categories of the represented object and the "thing" itself, the three-dimensional architectural object. In *The System of Objects* (1968), Baudrillard makes a very important turn from the Platonic notion of the Ideal and the copy. Suddenly, in Baudrillard's analysis of the Post-War French consumption society, the model becomes the not the ideal that is to be copied, but the reproducible copy itself. Baudrillard gives the example of the washing machine – the post-war consumer object *par excellence*. As such, serial production of "models" is divorced from any referent, any "truth" or conformity to a "model"; rather is the reproduction and dissemination of *simulacra*. In the age of digital representation, I propose three new categories for architecture: the mutable; the ephemeral; the sensational. This paper wishes to critically explore the implications of digital means of representation on architectural space - on the production, manifestation, and perpetuation of the three-dimensional architectural space itself. However, I must add – this is a diagnosis, not a recommendation. We must not forget the most important thing about architecture is that architecture is a three-dimensional spatial experience – not a digital image. Furthermore, digital representation is a tool, and like any tool, is not to be confused with that

which it represents. The pen and paper are not the book. Similarly, the image is not the space.

This paper discusses a series of projects titled *Formal Mutations*. These studies explore tectonic possibilities in architectural form and space. They build upon the observation that editing already existing data is more native to the digital environment than inputting new data. In an architectural context, this means that transforming already existing forms is a potent and effective way to derive new forms, ideas and designs. This new and effective way to derive designs is achieved by animating an initial form with the use of space warps, morphs and form modifiers. Any form can be subsequently deformed and be used as a seed for another design. Consequently, we often talk about a class of all possible solutions or about tendencies the solutions are gravitating towards, and less about geometric absolutes. Designs start obeying probabilistic rules rather than definite and predictable patterns. The concept behind *Formal Mutations* brought this transformative design methodology a step further where the process of change is paralleled to other processes like those found in nature and evolution. As a result design methodology has to account for the *creative error-mutation* that helps a designer to break away from the obvious and the predictable, while setting design on unexpected but meaningful trajectories. This can be achieved by introducing chaotically behaving functions into design or by compounding multiple simple rules that behave like switches enabling individual transformations. A new set of design criteria is emerging. Terms such as contaminations, traces, seeds, thresholds, attractors, etc. are becoming building blocks of design process. In this new world, chaotic functions become contaminants; residual elements and values from previous states of existence are seen as traces. Any form can be used as a seed

for another architectural form, while trajectories of individual evolutions-mutations disobey a simple causality.

In this new paradigm, a designer can re-trace design steps for revisions and reconsiderations. This goes beyond the 'undo' button and helps us not only to create new designs but more importantly to study design process and decision making itself.

Der Vortrag zum bildräumlichen Konzept grafischer Benutzeroberflächen am Beispiel der „overlapping windows“ stellt weniger die Frage nach dem Einfluss der digitalen Bildmedien auf den architektonischen Raum, als vielmehr die Frage, die darauf zielt, die Bildräume digitaler Bildmedien durch architektonische Raumkonzepte vergleichend zu analysieren. Mithin geht es darum, digitale Benutzeroberflächen als eigene Bildform bzw. infrastrukturelle Bilder zu charakterisieren. Die Bildlichkeit der Oberfläche und ihre ‚Usability‘ als Bilder wird unterstrichen, indem bildgeschichtliche, strukturelle Vergleiche mit anderen Bildgattungen angestellt werden, die jenseits des Digitalen liegen Bildanordnungen, die zweidimensional verfahren wie auch dreidimensionale Räume schaffen.

Den Ausgangspunkt der Untersuchung bildet dabei der Begriff des Fensters, dessen theoretische Bedeutung sich an der Schnittstelle von Bild und Raum entfaltet. Als visuelle Schwelle und raumgestaltender Mittler zwischen Innen und Außen wird mit dem Fenster, als Bildmetapher wie als architektonischem Element, gleichermaßen die ‚Medialität‘ von Bild und Architektur betont. Bildtheoretisch ist mit der Fenstermetapher ein „systemischer Raum“ (Panofsky) verbunden, der seit der Renaissance das Verständnis vom Gemälde als Illusionsraum und sein Verhältnis zu anderen Gattungen wie der Architektur definiert. Dabei lässt sich das komplexe, dynamische bildräumliche Konzept der digitalen Fenstersysteme, das vielfach als 2 ½-dimensional beschrieben wurde, und mithin zwischen Fläche und Tiefe, Bild und Raum changiert, jedoch nur jenseits der Dichotomie von Panofskys System- und Aggregaträumen verorten. Damit geraten für die konkrete Analyse und die Deutung des durch overlapping windows hervorgerufenen Bildraums insbesondere in der Architektur erprobte Bild-

Raum-Konzepte in den Blick, die sich mit dem Verhältnis der Dimensionen etwa in Form von räumlichen Bild-Anordnungen auseinandersetzen.

Vor dem Hintergrund des Fensters als Bildmetapher wird der Vortrag daher versuchen, die an Fenstern bzw. Tafeln orientierten Raumkonzepte der Collagen Ludwig Mies van der Rohes als Screens ebenso in Bezug zu digitalen Fenstersystemen zu setzen, wie Friedrich Kieslers raumtechnische Architekturen, die Idee des Correalismus und seine Vorstellungen zu Displays, als Vordenker heutiger digitaler Bild- und Interaktionsformen zu charakterisieren, um somit die Definition des digitalen Bildes vergleichend zu schärfen.

Neben der Aufhebung der Grenze zwischen digitaler Bilder- und materieller Objektwelt in der baulichen Umwelt beobachtet man immer deutlicher die Durchtränkung des architektonischen Entwurfsalltags mit digitalen Medien.

Computer Aided Architectural Design, leistungsfähige Modeller und Renderer, langsam und in Zukunft stärker, Virtuelle Realität und Erweiterte Realität zogen und ziehen in den Alltag entwerfender Architekten ein.

Neben der Frage danach, wie heute digitale Bildverfahren am Architekturentwurf partizipieren, stellt sich die Frage, wie das allgegenwärtige, allseits verfügbare, weltweit zugängliche digitale Bild Einfluss auf Entwurfprozess sowie Entwurfsprodukt nimmt.

Der Beitrag widmet sich der Bedeutung des digitalen Bildes aus dieser besonderen Perspektive heraus. Er beleuchtet den Einfluss digitaler Bildmedien auf das architektonische Entwerfen als Akzelerator von Entwurfsideen und hinterfragt deren Rolle beim Transport von Entwurfswissen und Entwurfserfahrung. Neben der Frage nach der physischen Qualität des digitalen Bildes stellt sich die Frage nach der Qualität des Abgebildeten. Dies ganz Besonders vor dem Hintergrund der Institutionalisierung von Online Angeboten für Architekten. Motiviert und genährt wird diese Auseinandersetzung durch die bei der Betreuung eines interdisziplinären Lehrprojektes an der Bauhaus-Universität Weimar gemachten Beobachtungen und gesammelte Erfahrungen. Diese dienen im Weiteren zur Illustration und besitzen das Potenzial, gewonnene Erkenntnisse zu bestätigen.

Die Reflexionen dieses Beitrages finden vor dem Hintergrund einer kritischen Auseinandersetzung mit einem auf das architektonische Entwerfen angewandte Paradigma aus der Künstlichen

Intelligenz statt. Sie verbinden Erkenntnisse aus Entwurfstheorie, Architekturinformatik, Kognitionswissenschaft und IT.

Schon lange stehen die Bilder der Architektur in Verdacht, bloß eidola zu sein, bloß schatten- und scheinhaft. Schopenhauer sieht in der nicht-medialen Verfassung der Architektur deren spezifische Differenz zu anderen Künsten: „Die Baukunst hat von den bildenden Künsten und der Poesie das Unterscheidende, daß sie nicht ein Nachbild, sondern die Sache selbst gibt.“ Noch Heidegger erklärt: „Ein Bauwerk, ein griechischer Tempel, bildet nichts ab.“ An der Frage des Verhältnisses von Architektur zum Bild arbeiten sich sämtliche definitorische Anstrengungen und Verortungen der Architektur ab. So auch heute: der Affirmation von bildökonomischer Zurichtung der Architektur, von Virtualisierung und „De-realisierung“ stellen sich Versuche gegenüber, sich durch Konzentration auf „architektur-intrinsische“ (Jacques Herzog) Werte der Verbildlichung von Architektur zu widersetzen.

In diesem Kampf um die richtige (Präsentation von) Architektur wiederholt sich die Debatte der Moderne, allerdings um eine konzeptuelle Dimension komplizierter. Ging man dort von einer konzeptuellen Trennung einer kommunikativen Oberfläche von einem „Kern“ oder „Wesen“ aus, so weiß man heute, dass sich bildhaft-imaginäre und körperlich-materielle Effekte gegenseitig produktiv steigern können. Buchstäblichkeits- bzw. Entbildlichungsstrategien können gleichzeitig Strategien zur Steigerung bildhafter, den medialen Träger überspringender Präsenz sein, die Arbeit an der physikbetonten Authentizität eine Arbeit an der Imagination – vorausgesetzt, die Bedingung der Medialität wird in Rechnung gestellt und die Authentizität einer Darstellung mitinszeniert.

Insbesondere die Architektur des Minimalismus und Post-Minimalismus nimmt mit einer solchen Strategie Theoriebestände auf, die in den Polemiken um die Minimal Art zum ersten Mal,

wenn auch mit negativen Konnotationen („unheilbar theatralisch“, Michael Fried) diskutiert wurde. Ausgehend von der Minimal Art soll anhand weniger ausgewählter Beispiele minimalistischer und postminimalistischer Architektur das Verhältnis zwischen materieller Präsenz und bildhafter Medialität der Architektur diskutiert, die Tragweite obiger These erprobt und die Rolle des Imaginären in jenen Entwurfstrategien untersucht werden, die vorgeben, einem Übersteigen der materiellen Präsenz von Architektur zu widerstehen.

According to the statement proposed by the 1st workshop of this conference, the relationship between image and space is interrelated with each other, and is transferable from image to the reconstruction of architectural spaces. Nevertheless, because of the subjectivity of spatial imagination in diverse representational means, it can be suggested that there is potential disconnection between image and space in terms of spatialisation in image media, and for the reconstruction of the narrative in architecture. In other words, the spatial transformation from visual spaces in images could contribute to the creativity of architectural narrative on the one hand, and might suggest 'a space of splitting' between imaginary space and real spatial construction on the other. Thus, it can be asked whether this ambivalence enriches the narrative in architecture or obscures the construction of allegorical spaces. Therefore, this paper suggests that there may be an unavoidable disjunction between image and space, through which the ambiguity of design thinking can be discussed. Starting from the historical discussion of Renaissance perspective to moving perspective proposed by Jan Vredeman de Vries, as well as the multiple perspective imbedded in Chinese landscape paintings, this paper intends to discuss the limit and potential of representing complex events in spaces through these drawings. In this context, this paper will ask what devices can be applied to the expression of the mechanism of narrative sequences and the spatial complexity in images, with which the gap between image and space can be traversed and the manipulation of architectural narrative may further be developed. The representation of the imaginary spaces in image media suggests an act of mimesis, which expresses the resemblance to visual space, or it is as Ricoeur proposes that '...mimesis₂ draws its

intelligibility from its faculty of mediation, which is ...transfiguring the one side into the other through its power of configuration'. Accordingly, this paper will finally discuss the tension between identity and difference in this transference process with the case study of *The Manhattan Transcripts* by Bernard Tschumi, so as to reappraise the methodology utilised in Tschumi's project.

There is no pictorial turn that has taken place, but a transformation of image into script: Digitalization, as the Russian philosopher Boris Groys comments, means the encoding of pictures into linguistic signs, and consequently their belonging to language. Consisting of discrete elements digital images differ from analogue ones in being savable, transmittable and processable. Taking Groys seriously, we actually cannot call them images, but texts convertible to machine language. Finally they are computable binary digits represented by ones and zeros, formally arranged with the help of the logical gutters AND, OR, and NOT, and, in this way, they are turned into algorithms or instructions for computers. Digital image processing, thus, can be taken as selection and transformation of specific digital algorithms.

Concerning technological implications of digital image processing for architecture, we would like to point at information aesthetics of German philosopher Max Bense (1965). Coming from information theory of Claude Shannon, he defines selection to produce innovation, and semiosis to create signs, both being necessary for communication processes. Therefore his inclusive theory of art and architecture essentially is part of general theory of communication, and it offers terms for describing the impact of digital operations on aesthetics. Bense states that every aesthetic object transmits a special kind of information, called 'aesthetic information'. In other words: aesthetic objects are constituted of material distributions, which carry aesthetic states. Whereas physical states are categorized within conformity, aesthetic states are categorized within originality, or uniqueness. Thus, the aesthetic information is a function of selection, which increases with the freedom of choice. Images, such as architectural representations, in

this sense, should be selections of probabilities of innovation or deviation from the norm, for aesthetic structures contain aesthetic information only insofar as they manifest innovations. And without information there will be no communication.

But, as Bense continues, it is obvious that the value of an aesthetic object not only depends on its originality, it rather depends on two information theoretical aspects: originality and what he calls style. Thereby, style is constituted of redundant factors, for the 'improbability' of information not to reach such a high degree, that it cannot be understood. These redundant factors have a ballast function, in that they facilitate the understanding of information, but also add superfluous components.

Architectural visualizations highly rely on their function within communication: to represent designs, but above all, to make designs. Architects themselves must be affected by images, as the communication process refers not only to the 'reading' of images, but also to their making. We could cite Ross Ashby (1956), a cyberneticist of the sixties, to illustrate this point: The act of designing or making »is essentially an act of communication from Maker to Made, and the principles of communication theory apply to it.« Aesthetic communication, which relies on aesthetic information, seems to have increased within digitalization and networking; the particularity of architecture is that any difference between aesthetics of designs referring to a future reality, and digital images representing virtual environments does not exist, because technologies – they specify visual possibilities – are the same. The point is, that digital images exhibit a highly artificial and clean aesthetics, which is affecting physical reality.

As Nietzsche put it, our writing tools are working work on our thoughts, and thus also on our architectures. If we turn to the digital medium, we must first make clear which the medium-specific processes are that literally inform our thoughts and architectures: Are they the „picture technologies“ of the software, or are they the coded algorithms of the universal machine „computer“ which lie beneath?

The argument of my lecture is that in the 1990s, the processes of creating images – thought out by software developers and applied by architects – helped to define anew the relationship between digital image and architecture – that is, between the imaginary and the real. The design processes of architecture were not only co-developed by the processes and framing conditions of the software, but often even determined by these, as the works of Eisenman, Lynn, and Gehry show. The imaging and structure-creating processes of the software used (FormZ, Maya, Catia) changed thinking about the design as well as the materialization of architecture.

In order to escape the limitations of traditional software, lately architects have turned to utilization of the full potential of the universal machine, and begun to code their architecture. In this respect, it is less digital imaging techniques than the calculability of design processes which comes to the fore. The digital image of a design is now seen as only one of infinitely many possible versions of the entry point to a multidimensional architecture dataset.

A reconceptualization of the process of architecture based purely on a theory of the image is therefore insufficient. More importantly, the "digital turn" seems only to gain its full momentum when the potential of the universal machine "computer" is no longer confused with the po-

tentials of the image-creating programs which are merely effects of its operations.

Contemporary architecture has been influenced by a shift of interest from the dialectic Derridean theories of language to those of Deleuze and Guattari who put more emphasis on middle-out conditions, experimentation and material presence.

New digital technologies as well as new construction materials have opened up more possibilities for architects. E-paper, digital screens, printed concrete, composite polymers and dynamic cladding systems, have allowed designers to relish architecture at the surface level. Moreover, the process of architectural design is shifting from the desktop to the computer screen. NURBS, Blobs, Metaforms, Isomorphic Surfaces and other complex geometries are now possible using surface-driven computer modelling software. Because of this, the resultant architecture display a much more distinct appreciation of surface-effects.

The following article argues that contemporary architecture is becoming increasingly a process of surfacing, both as a process of revealing and as a process of concealing. Surface, in common parlance, is generally understood as the exterior boundary of things, the outer skin of any object. In this sense, surfaces are actual, material, textural entities that we often encounter first. The surface is also taken to be something that conceals: "it was not what it appeared to be on the surface." However, it is when things surface that they become evident or apparent; they appear out of a previously concealed existence or latency. Thus, *surfacing* is a process of becoming explicit, of becoming experientially apparent in a movement from virtuality to actuality.

This article argues that Deleuzian theories together with the emerging computer technologies, have resulted in a condition where there has developed a new prioritization of surface,

one in which surface and structure merge together and the roles of each affects the nature of the other. It shall be concluded that *surfacing* as a design strategy eliminates the traditional hierarchy between ornament and structure and allows a much more creative and spirited approach to architecture, something that Gottfried Semper hinted towards in the nineteenth century.

Visuality in architectural design has reach to its peak in the information age. Computation as mode of production in design referring to the digital innovations has turned into a new apparatus and has searched a new place in the production of architectural environment. Image-based representations, diagrammatic approaches of design processes, non-contextual terminologies and paperless productions are calling for a new paradigm shift for architectural design in the new global world. Moreover, this situation requires a paradigm shift in the architectural education.

In Vertov's "The Man with the Moving Camera", we see working hands during the editing process of the film. During the late years of the modern movement, in some degree we lost this feeling of touch. Benjamin's interpretation of "aura lost" in photography, for us could be a starting point for relating the new processes in the production of architectural design in terms of losing the tactile quality of space.

Referring to Henri Lefebvre trilogy of space, one can articulate this paradigm shift as the transformation of social production in space. The design of lived-space was terminated by the scientification of black-box through design process in the first generation of Design Methods. Following this path in historical perspective, second generation can be summarised as the death of designer through the participatory actions. Now, third generation in the information age leaning on the computation is converting the social and tactile quality of space.

"Medium is the Ma(e)ss. age" slogan for the philosophy of media heralds a global village in the information age. Flexible production in the neoliberal world also transformed the mode of production of material space. Corporate formations (Trans-National-Organisations (TNO)) in archi-

tectural field, flexible production of architectural projects, and establishment of urban design projects in the third world with white-collar workers in architecture offices introduce this new transformation, the invisibility of the hand in architectural education.

Through the reinterpretation of materiality, re-mapping the digital space and conceptualising the new media in the virtual space, our aim in this paper is to discuss the scientification in terms of new spatiality in the context of new design education.

As architect, we witness a new era where the question has to be asked and answered: "Where is our hand in the design process? How can we touch and change the space that we aimed to design?" These questions will be discussed through the perspective of new architectural design education.

When a space has only a virtual existence, the digital sphere appears to make an imaginary world beyond the reality and experience of spatial substance. Virtuality has increasingly blurred the frontiers between idea, project, and realization, between the fictive and the perceptual space. Yet, how can the imagined architectural space effect, shape, and interact with the experience of real space? In the current architectural discourse on the „critical“ and the „projective“ practice shape is interpreted as a response to the new virtual images and design methods. Shape is characterized as contingent, performative, and situational, in contrast to the essential, abstract, and immaterial realm of form. As a covering of volumes, shape depends decisively on the perceptual qualities, the atmospheric, the mood, and immediacy of spatial substance. The qualities of shape are described to set into motion the emergence of new engagements, alternative realities, and the virtual in architecture. The advocates of shape and the projective position make reference to Rem Koolhaas and the work of OMA. Particularly, recent projects such as the CCTV building are described to operate with "the graphic immediacy of logos, generating a new identity," and thus seem to exemplify the specific qualities and potential of shape. Introducing a scientific metaphor that is perceivable and measurable, such as the Doppler analogy, in architecture should explain the effects of the virtual in projective practice, its multiple contingencies and overlaps with politics, economics and theory. It is the work of OMA that is considered to perform a bridging between the efficacious business practices and an avant-garde architecture. In this discourse on "post-criticality" the projective practice is conceived as a model, in which the architect is finally freed from many respon-

sibilities to program, society, or technological resources. This current position has challenged the dominant paradigm of criticality in architecture that understands autonomy of the arts as the precondition for engagement, "enabling critique, representation, and signification." The historic avantgarde movement has always been related to issues of political and social transformation. It calls for critical resistance against the late-capitalist society, in which architecture is rendered as a pure economic factor, stripped of its social tasks. Though, Manfredo Tafuri claims that the essential task of the systematic criticism is "to do away with impotent and ineffectual myths, which so often serve as illusions that permit the survival of anachronistic 'hopes in design'." Architecture that abandons the position of realistic proposals and turns to visionary ideas is presented as a concept that contains unexplored and unlimited possibilities. In the seventies Koolhaas' early works, such as Exodus, or The Voluntary Prisoners of Architecture and Melun-Senart, represent an experimental architecture that put forward utopian visions of autonomy, indeterminacy, and instability of space. Based on his theory of the Manhattan skyscraper as a social machine, these projects are conceived as a kind of Constructivist social condenser for generating new forms of encounter. [...]

Focusing on the work of Rem Koolhaas but also with references to other contemporary architects, I relate the current theory of shape and new architectural practice to the intention, visions, and imaginaries of the seventies. It becomes clearly that the architecture of both periods, rely on the idea of experimental forms for generating a social condenser. Even though most of these projects are unbuilt, they imply an experience of space that is intense, theatrical, effective, at times fictive, arbitrary, immediate.[...]

After an enthusiastic, experimental phase of digital architecture – the layering, folding, seamless blobs, friendly aliens or digital user interfaces, programmed randomness (algorithm) and the sudden chance for realization of visionary designs via engineering software, (Bilbao) – and a retarded acceptance of CAD in practice primarily limited to a drawing tool, digital media now seem to have finally reached the everyday of architecture. All data is registered digitally, projects are envisioned, designed, presented, detailed, submitted and constructed with computers, and now even digitally facilitated (building IP). Almost all design decisions are based on digital means of representation – either traditional orthogonal projections, abstract, conceptual or photorealistic perspectives, or animated movies, or even virtual 3d building models (Mercedes Benz World). Diagrammatic and combinatory design software aides and optimizes the "creative" design process. Therefore contemporary architecture, following the theses of this symposium, is determined by digital techniques of representation on all stages, from concept, to design, realization, distribution and reception. However, this might be just half the story: beyond an architecture of the "digital turn", which shows traces of matrix, image and texture, there might be further alternatives and gradual transitions, from which I will address only one in detail: the conscious enhancement of architectural specificity, the exploration of architecture's unique features as cultural practice, the exaggeration of architectures ability to combine various media, systems and discourses at one place, into one physical artifact to a new, singular meta-structure. Beyond the visual representation of (digital) pictures there are dramaturgic pictorial-space-sequences, situations, and the production of physical presence by materiality, weight

("empathy") and haptics, an activation of sensual spatial qualities, such as sound, humidity, heat or smell, to synaesthetic immersions – in short: artificial atmospheres. In addition there is the consciousness of time and place, that is the enforcement of contiguity, orientation, views, white noise, mood of light, season, weather, etc. But the most important issue of an architecture of multiplicity are the people, their presence, their interaction, their associations, memories, and imaginations, which they carry with them – the unplanned, spontaneous emergence, but also the abuse and subversion deriving from the appropriation, staging/play and participation of architectural spaces. This architecture is not primarily about the (digital) image or the linguistic structure, but an imagination of architecture, which is completed by the observer, and whose meaning is not embodied in the artifact or in the observer but in the interference. The opposition between "digital image" and physical "reality" seems too replicate, and has to be explored in a more dialectic approach: With the architecture of Herzog & de Meuron and Philippe Rahm I will discuss exemplary practices that operate with digital media in an innovative way, but address conceptually and in realization the physical sensibility and the atmospheric immersion of the observer as a conscious mediation and production of authenticity (aura), and as critique of the (digital) construction and consumption of "reality". Maybe the most interesting part of a history of means of representation in architecture is not following a linear direct causality, but the undefined space of interference between architecture and media, and between media and observer, instead – this, what lays beyond representation, as Robin Evans, still in regard to classic means of reproduction, had already suggested?

Das Referat beschäftigt sich mit prä-digitalen Strategien der Visualisierung urbanen Raums. Es verfolgt den Weg von der seit dem 16. Jahrhundert als Aussichtsplattform genutzten monumentalen Kirchenkuppel zur virtuellen Stadtwahrnehmung im Panorama des 19. Jahrhunderts. In der runden Form der Kuppel findet der den Horizont umspannende Rundum-Blick ein architektonisches Äquivalent. Die Konfiguration des Aussichtspunkts unterwirft den Blick auf die Stadt einer distanzierenden und homogenisierenden Strategie. Dabei verwandelt sich die Stadtlandschaft in ein richtungsloses visuelles Kontinuum. Im Blick von der Kuppel bereitet sich eine Entwicklung vor, die um 1800 in der Erfindung des Panoramas mündet. Das Panorama simuliert urbane Rundum-Blicke, die dem Blick von der Kuppel nachgebildet sind. Als virtueller Blickpunkt ersetzt es die architektonische Inszenierung. Die Schnittstelle zwischen Aussichtskuppel und Panorama wird diskutiert anhand der vom höchsten Punkt der St. Paul's Cathedral aufgenommenen Stadtansicht Thomas Hornors, die 1829 in dem Panorama ‚Colosseum‘ installiert wurde.

Der Reisende, der Unternehmer, der Lernende, der Gast bzw. der Fremde im Allgemeinen erreicht seinen neuen Ort mit Vorstellungen. Auch wenn die oberflächlichen Gleichsetzungen „Deutschland ist Oktoberfest“ oder „Paris ist der Tour Eiffel“ durch differenzierte Informationen erweitert worden sind, bestimmen einzelne Bilder die Vorstellung vom unbekanntem Ort. Das Bild begegnet dem Ort. Das häufig reproduzierte Bild gewinnt an Bedeutung, da sich das reale Abbild mit detaillierten Erwartungen auseinandersetzen muss. Ein Ausfallen des Oktoberfests würde die touristische Existenz Deutschlands in Frage stellen. Paris existiert nicht ohne Tour Eiffel. Olafur Eliasson arbeitet mit diesen Erwartungsstrukturen bei seinem Projekt Green River, das die Realität invertiert. Der Ort darf überraschen und seine eigene künstliche Realität aufbauen. Weiterhin hat der Pflichterfüllungswunsch des Realen bezüglich des Bildes einen Prozess in Gang gebracht, der die Bilder mit sich selbst konfrontiert, da sich der Ort als Abbild präsentiert und dieses abgebildet wird. Das Bild muss Verantwortung übernehmen und Spielräume bieten, um so neue Eintauchtiefen zu ermöglichen. Ein-dimensionale Strategien, wie der Barockbauboom in Dresden oder die Schlossoffensive in Berlin, arbeiten nicht offensiv genug mit der Kraft des Bildes. Es sollten Konzeptionen aus dem realen lokalen Kontext heraus entwickelt werden. Das Web 2.0 mit You Tube oder My Space kämpft mit vorhersehbaren Realitäten und suggerierter Authentizität, die bei kommerziellen medialen Vitruinen, wie dem Times Square in New York sichtbar werden. Das Bild darf die Virtualität der Lokalität nie zerstören, sondern muss versuchen durch das Anbieten von bildlichen Immersionsräumen, der Wirklichkeit näher zu

kommen. Wie weit darf die Verpflichtung des Ortes gegenüber dem Bild gehen? Welche Parameter erarbeiten die Grenze zwischen der Bilderwelt und dem Ort, um beiden Wirklichkeiten ihre Echtheit zu gewähren?

Als Arbeitsthese ließe sich die Verantwortlichkeit des Ortes bezüglich seines Kontextes diskutieren und wie weit er sich in Konkurrenz zum Bild positionieren kann. Die Authentizität könnte sich in den Zonen zwischen den virtuellen und lokalen Welten aufspüren lassen.

Dieser Beitrag untersucht am Beispiel des globalen Finanzplatzes New York City und des Zusammenspiels zwischen seiner materialen Börse und deren virtuellem Pendant das Verhältnis von physischer und virtueller Architektur. Die Lesart der Finanzarchitektur, die ich verfolge, ist eine kulturwissenschaftlich-soziologische; mein Erkenntnisinteresse liegt an der Schnittstelle einer Soziologie der Finanzökonomie und Architektursoziologie.

New York City entwickelte sich bereits im Verlauf des 19. Jahrhunderts zu einem starken Finanzstandort. Das Bild, das mit NYC geradezu obligatorisch verknüpft ist, ist die Fassade der NYSE an 10 Broad Street. Das Bild der Fassade als auch Bilder vom Händler-bevölkerten Parkett der NYSE sind gleichzeitig die populärsten Motive, wenn es um Finanzökonomie in Film, Literatur oder Werbung geht. Die NYSE hält bis heute an der traditionellen Form des Parkett-handels fest. Die umsatzmässig wichtigste Wertpapierbörse der Welt kann sich jedoch nicht ganz den Anforderungen der Zeit entziehen:

1998 beauftragte die NYSE das renommierte Architektur-Büro Asymptote, eine virtuelle Umgebung zu entwickeln, die es erlauben würde, eine grosse Menge an börsenspezifischen Daten und Informationen auf einer einzigen Oberfläche zu visualisieren. Die Gestaltung ist am echten Trading Floor orientiert – wenn auch ausgestattet mit zusätzlichen Optionen. Die Daten werden sozusagen räumlich übersetzt. Nach der Fertigstellung dieses Projekts wurde für die NYSE klar, dass ein physischer Raum benötigt würde, um den neuen 3DTF auf Bildschirmen auch entsprechend in Szene zu setzen. Dieser Raum wird bezeichnenderweise auch ‚Theatre of Operations‘ genannt.

Dass der Einsatz von virtueller Architektur gerade im Feld der Finanzökonomie relativ unvor-

ingenommen zur Anwendung kam, ist mit inhaltlichen Verwandtschaften zu erklären. Doch wurde zugleich eine neue und ganz physische Umgebung des 3DTF geschaffen. Die neuen Räume nehmen jeweils Bezug auf die älteren: Der 3DTF aufs Parkett, aber auch der Advanced Trading Floor in der Gestaltung seinerseits auf den virtuellen Raum. Für die NYSE könnte man sagen, dass die virtuelle Architektur eine Art Erweiterung, nicht aber Substitution, der physischen Welt darstellt. Das Verhältnis der virtuellen und physischen Architekturen ist insgesamt ein komplementäres. Das Imaginäre bleibt angewiesen auf das Materiale. Der abstrahierte, übermenschliche Blick, der beim 3DTF simuliert wird, spiegelt treffend die Überwachungs- und Kontrollfunktionen, die hier ausgeübt werden – dies aber mit der ästhetischen Leichtigkeit eines Computerspiels. Das neue virtuelle Environment für den Börsenhandel hat die Physis und Ortsgebundenheit der ‚echten‘ Architektur nicht überflüssig gemacht, die virtuelle Architektur ersetzt die materiale nicht.

Die Terroranschläge des 11. September 2001 haben nicht zuletzt auch eine rezeptionsanalytische Debatte ausgelöst, die die Wirkung der Bilder des Ereignisses oszillierend (und damit letztlich ununterscheidbar) zwischen einem Exzess des Realen und ihrer symbolischen Aussage zu interpretieren versucht.

Die Freiheitsstatue von New York erscheint als Randerscheinung in diesem urbanen Szenario; sie verschwindet in bestimmten Perspektiven der Fernsehberichterstattung hinter den Rauch- und Staubwolken. Obwohl nur marginal und kurzzeitig sichtbar, vollzieht sich mit diesem visuellen Kollateralschaden der ‚Verhüllung‘ der Statue eine Iteration des altertümlichen Rituals der Ausrufung des Ausnahmezustands, auf das unter anderem Carl Schmitt und Giorgio Agamben hingewiesen haben.

Ausgehend von dieser Beobachtung geht es nun darum, die Möglichkeitsbedingungen für das Zustandekommen dieser symbolischen Aussage aus ihrer Eigenschaft als medialisiertes Performativ heraus zu verstehen. Vor der Folie der medienkulturwissenschaftlichen Performanztheorie lässt sich zum einen die Funktionsweise eines »parergonalen Rahmens« (Uwe Wirth) erkennen, der durch die Medien Architektur und TV aufgespannt wird. Indem die Verhüllung eindeutig als Inszenierung bzw. (Wieder)Aufführung und Zitat gekennzeichnet wird, lässt sich andererseits auch für die Bilder des Gesamtszenarios eine Differenz von realer Praxis (als Beschreibung) und symbolischem Performativ (als bildsprachliche Handlung) ausmachen. Die bewusste oder unbewusste Ignoranz für diese Differenz, d.h. für das Bewusstsein für die Irreversibilität einer Praxis und eine zumindest teilweise Reversibilität der symbolischen Akte, aber prägt bis heute die Diskurse und das praktisch-politische Handeln.

With this presentation I wish to introduce some considerations about how the processes of urban *spatial production* and *image production* are becoming increasingly intertwined and similarly managed, and about how this affects the way we think and experience public space. The contemporary conception of public space is shifting from an idealistic vision of space for contact and mutual exchange to a more pragmatic *space of exposure*, a fluidified and mediated space where *city users* (as the citizen's post-modern personification) are exposed to flows of commodified images. An evident convergence is taking place between architecture and cinema production processes, not only in the phenomenology of everyday life, but also in the similarities between the languages used to describe them. The cinematographic metaphor is strictly fitting here: concepts like *frame*, *exposure*, *running time*, *palimpsest*, *spectacle*, *audience* are appropriate to describe contemporary urban structuring and re-structuring processes. Furthermore, digital media are not only essential tools for describing the contemporary urban landscape, but, more and more, they are becoming constitutive elements of the emerging urban reality. I will focus on some issues relevant to this general dynamic, such the increasing mediation of the urban experience by means of digital devices, the asymmetry of power between who is exposed to flows of images and who controls them, and the emergence of what we could call a *vertical urbanism*: a structural transformation of the urban economy where the exploitation of the semantic use of vertical surfaces becomes as important, if not more important than the logistic use of horizontal surfaces in determining real estate value.

(1) The world is becoming urban. Urban populations are multiplying especially in regions, that have only lately been urbanized. The new phenomena require that the terms „urbanity“ and „urban life“ need to be redefined. Nowadays, they are less a synonym for the free citizenship in Weber's political interpretation nor imply the urbanite lifestyle in the way Simmel or Wirth phrased it.

Looking at the emerging *Mega Cities* in the Developing World, one can find a wide range of new urban life forms, which brings Western Euro Centrism into a marginal position. We will have to share our concepts of the city with the newly emerging urban societies in other parts of the world.

(2) Within the next 40 years there will be 9.4 Billion people on the planet, and reliable estimations say, that the urban population will be around some 6 Billion then – of whom most will live in urban agglomerations in the South. With this abundance of urban spaces, we can expect also a proliferation of urban images in the world. Not necessarily new ones, but overwhelming in their quantities and combinations. Our image of the world's cities already is shaped by these new images, brought to us by the global media, that provides us with impressions and visual concepts of *Mega cities*, such as Bombay, Shanghai, Sao Paulo or Lagos. There is a growing interest of Western societies in Southern slums. The modern version of the noble savage - the urban slum dweller - stimulates our fantasies. Self-help and informality are seen as crucial for the production of new urban concepts.

(3) As it was stated in the call for papers: spaces and images participate in the constitution of a society, as they are always embedded in as well as generated from a social context. An idealistic settlement, however, is rarely the random pro-

duct of urban dynamics. It is a peculiarity of the city that it is created through social processes and actions hard to monitor. In order to explain the process of urban development in very general terms, it might be helpful to divide the means of all urban stake holders into 4 different actions: to create, to finance, to control and to use the created space. Thus, the ideal city will only be the product of the joint actions of all stake holders. Within an urban utopia such as *Morus' Dictatorship of the Sun State*, this might be the case. In the real world, urban development needs negotiations and compromise to equilibrate the interests of the different groups. In an informal settlement, at least 3 of the 4 actions might lie in the responsibility of the dwellers, but they would lack finance and therefore be limited in the design of their space, and also their means for controlling their area are widely reduced. The result is the proliferating slums we observe all over the world.

(4) Such "unpleasant images" within the city are not an urban problem, but an expression of the state of society. In a contribution to discuss the transformation processes of the urban reality through the mediated images, I want to critically reflect on the role of those images and their importance for our conception of urban realities.

Die Annahme, dass Dreidimensionalität ein Mehr an Natürlichkeit und Intuition in Wahrnehmungsprozessen erzeugt, forciert die Anstrengungen zur Optimierung von computergrafischen Rendering-Algorithmen. Insbesondere die computergrafische Architekturvisualisierung als Teilmenge der technischen Bilder leidet an einer mathematischen und konsistenten Projektion, die damit prinzipiell Natürlichkeit verhindert.

Der starre Blick ist hierbei a priori Kern des Problems. Eine 3D-Szene wird durch die virtuelle Kamera zum Bild. Das Abbildungsverfahren scheint in der Tradition der perspektivischen Malerei seit Beginn der Renaissance zu stehen. Während die Computergrafik beim eindeutig determinierten Bild aufhört, begann schon die Malerei der Renaissance mit einer perspektivischen Grundstruktur, wobei es zu regelhaften Störungen kam (vgl. [Arnheim, 1996], [Hockney, 2001] und [Groh, 2005]). Computergrafik reproduziert die *Camera Obscura* und verharrt damit beim *Fotorealismus*, fern dem Ziel wirklichkeitsbeziehungsweise wahrnehmungskonforme Bilder zu erzeugen. Die Maler der Renaissance nutzten die Technologie der *Camera Obscura* weit über das reine und singuläre Abbilden hinaus. Sie kombinierten verschiedene Kameraeinstellungen respektive Blicke und „komponierten“ Bilder bewusst als Aufzeichnung dynamischer Wahrnehmung ihrer Umwelt. Zukünftiger Computergrafik (und damit auch das Computer Aided Designs) sollte sich an den visuellen und kognitiven Wahrnehmungsprozessen des Menschen orientieren.

Das Leitbild ist der *Wahrnehmungsrealismus*.

Normalerweise dient die Städtearchitektur in Filmen dazu, räumliche Imagination und Orientierung zu gewährleisten. Die filmischen Zeichen erzeugen eine historisch motivierte Schrift, die es ermöglicht, den architektonischen Ort / die location zu designieren. Die gezeigte Architektur ist dann primär einem (photographischen) Abbild-Verhältnis verhaftet (in „Matrix“, USA 1999, vor der Kulisse von Sydney gedreht, soll der Handlungsort im Jahr 2199 auf Chicago verweisen). Semiotisch betrachtet ist in solchen Filmen das visuelle Zeichen in seiner Funktion als Index von Bedeutung. Es steht in dynamischem Bezug zu einem wieder erkennbaren Objekt (z. B. einem architektonischen Symbol). Das in den visuellen Zeichen Repräsentierte, die Architektur, ist der Narration untergeordnet.

Völlig anders entsteht in dem Film „Playtime“ (1967) von Jacques Tati das architektonische Ereignis einer modernen Stadt. Gebäude, Plätze, Ecken, Flure, Stockwerke, Straßen usw. vollziehen im offenen Ganzen der prozessualen filmischen Zeichen die Symbolik einer modernen Architektur.

Die Schrift der Architektur und die filmische Schrift überlagern sich in Jacques Tatis Film, sie bilden einen ununterscheidbaren Kreislauf selber Codierungsweisen, so dass ich hier von einer *architecture-écriture* („architécriture“) sprechen möchte.

Die leblose Architektur in der statischen Bildmontage von „Playtime“ beruht jedoch auf einem *Continental-Design*, einer philosophisch-ästhetisch und gesellschaftstheoretisch kritisch zu bewertenden Universalität. Sie vereitelt im Film architektonische Identifikation, persönliche zeitlich-räumliche Bezüge oder ein so genanntes „historisches Gedächtnis“. Demgegenüber verabschiedet sich der architektonische Plan und entwickelt das filmische Subjekt als bewegliche n Codes auf metaphorische Weise.

Skizze austauschbarer Module und verschiebbarer Figuren innerhalb einer (a-) symmetrischen Architektonik von codierten Winkeln, Fluchten, Vordergrund-Hintergrundgeschehen, Perspektiven, linearen Formen, Kubus-im-Kubus-Verschachtelungen, Lichtspots in homogenem Grau u.v.m. – in Einklang mit Le Corbusiers modernen Ideen.

In ihrer simulativen Spielprogrammatik gestaltet die architécriture von „Playtime“ eine äußerst komische Narration. Warum? Die Codierungsweisen werden durch den Faktor Zufall permanent unterlaufen, geraten zuweilen außer Kontrolle und es kommt zu nicht vorprogrammierten Zusammenstößen.

Im Mittelpunkt des Beitrags für das Colloquium steht sowohl die Erörterung sich überschneidender Codesysteme von Film und Architektur in „Playtime“ als auch die Analyse zeichentheoretischer Effekte. Tatis „architécriture“ soll als Beispiel dafür dienen, dass ein filmisches Geschehen keinen digitalen Code entwickeln kann. Weil der digitale Code im räumlich-zeitlichen Geschehen von Filmen nicht existiert bzw. nicht funktioniert, so die am Denken Jacques Derridas ausgerichtete These, können Filme keine „negative Schrift“ (in diesem Fall *architécriture*) hervorbringen. Auf der anderen Seite entsteht gerade in Filmen mit futuristischer Architektur die „negative Schrift“ in der Wiederholung derselbe

Räume in Filmen sind nach Josef Früchtl imaginär, da die Zuschauer diese Räume nicht physisch betreten und nicht in ihnen handeln können. Der Film zeigt Wirklichkeit, aber sie ist nur in Bildern vorhanden: „Der Akt des Wahrnehmens ist real, die Filmbilder (selber) sind wirklich, nicht aber das, was sie zeigen. Die gezeigte, jenseits von Raum und Zeit angesiedelte Wirklichkeit ist anwesend nur in der Imagination, der Phantasie der Zuschauer.“¹ Früchtl gelingt mit dieser Unterteilung zunächst eine klare Abgrenzung von imaginär und real. Diese Abgrenzung wird jedoch in dem Genre Backstage-Film, das die Unterhaltungsindustrie am Times Square am Anfang des 20. Jahrhunderts zeigt, aus der Innenperspektive der Filme in Frage gestellt. In ihnen wird zwischen den ‚imaginären‘ Räumen auf der Bühne und den ‚realen‘ Räumen hinter der Bühne unterschieden, wobei, wie ich aufzeigen werde, der Blick auf die imaginären Räume der Bühne und derjenige auf die realen Räume hinter der Bühne durch unterschiedliche Kamerareinstellungen, Montage und Schnitttechniken inszeniert wird und somit eine Verschränkung realer und imaginärer Räume ins Bild gesetzt wird.

Die Räume der Backstage erscheinen durch das *continuity editing* als ‚real‘ in dem Sinne, dass sie eine für den Filmzuschauer erkennbare Welt darstellen, in denen die Charaktere handeln. Die Schnitttechnik steht somit im Dienste der Logik von Handlungen und erlaubt dem Filmzuschauer die einzelnen Ausschnitte zu einem einheitlichen Raum innerhalb einer Handlung zu synthetisieren. Anders geht Busby Berkeley in seinen Choreografien vor. Durch außergewöhnliche und wechselnde Kamerawinkel und Perspektiven werden dem Zuschauer Blicke auf Räume eröffnet, die er im täglichen Leben nicht erfahren kann. Es entstehen hier Räume, die die digitalen

Manipulationsmöglichkeiten vorwegzunehmen scheinen. Imaginär bedeutet innerhalb des Backstage-Films, dass auf der Bühne etwas zur Darstellung kommt, das keine Entsprechung in der Realität findet und das in dieser Form nur auf der Bühne existiert. Ich werde diese Auffassung von imaginär und real innerhalb des Backstage-Films, um sie von derjenigen Früchtls abzusetzen, als imaginär 2 und real 2 bezeichnen. Hier ist imaginär der Raum der Bühne, auf der vor allem die Schauspielerinnen ihre Rollen spielen und damit aus dem realen Raum heraustreten. Dabei gewinnt der Backstage-Film die Möglichkeit, mit den imaginären und realen Räumen zu spielen, und den Zuschauer mit den Erfahrungen, die sich aus der Überlagerung ergeben, zu konfrontieren. In Szenen aus dem Film *Footlight Parade* (1933) werde ich anhand der Inszenierung des Blicks zeigen, welche Bedeutung die Bühne im Sinne von imaginär 2 für die Welt innerhalb des Films besitzt und wie der Film als Ganzes auf den Zuschauer wirken kann.

¹ Josef Früchtl, *Das unverschämte Ich: Eine Heldengeschichte der Moderne*, Frankfurt/M. 2004, S. 227.

Die Anfänge digitaler Techniken liegen in der Steuerungstechnik zu Beginn des 20. Jahrhunderts, die im Zweiten Weltkrieg in der Kybernetik kulminieren. Charles und Ray Eames waren die ersten, die Informationsräume in Architektur umsetzten: in der amerikanischen Nationalausstellung in Moskau, 1959, der Weltausstellung in Seattle, 1962 und der Weltausstellung in New York, 1964/65. Sie entwickelten in ihren Ausstellungsarchitekturen unter Verwendung bewegter Bilder Raumdiagrammatiken, deren ästhetische Formalisierung von Grundlagen berechenbarer Prozesse innerhalb der Kybernetik ausgingen. Seit Norbert Wiener waren diese auf Menschen und Maschinen anwendbar. Der tektonische Raum der Architektur wurde zur Apparatur erklärt, zur Black Box mit Sender-, Transmitter- und Empfängerqualitäten. Das abstrakte Kommunikationsmodell des Nachrichtentransports als Hauptsatz Shannonscher Kybernetik fand im IBM Pavillon seine ästhetische Umsetzung. Zusammen mit den Methoden der experimentellen Psychologie und Physiologie des 19. Jahrhunderts, die die Funktionsweisen des Menschen untersuchten, wurde es möglich, das Kommunikationsmodell kybernetischen Nachrichtentransports zu entwickeln. Dazu gehörten Untersuchungen über Aufmerksamkeitsspannen, Reaktionszeiten, Reizschwellen und Ermüdungen. Das Sehen wurde zu einer berechenbaren, autonomen Größe, die nicht mehr unmittelbar an den Körper gebunden war (Crary). In der Folge entwickelte sich die Gestalttheorie, die vorangegangene Theorien objektiver Räume (Kant) zugunsten der Gleichsetzung physikalischer Hirntätigkeiten mit realen Objekten aufgaben. Raum konnte von nun an nicht mehr länger als

gegeben vorausgesetzt werden, Raum wurde gemacht. Aus informationstheoretischer Sicht scheinen die Schnitt- und Montagetechniken des Films, obwohl sie sich der analogen Form der Abbildung bedienen, für die Zerlegung und Neukombination von Informationen in diskrete, berechenbare Einheiten als Grundlage der Digitalität prädestiniert zu sein. Nichtkontinuierliche Bildwechsel erzeugen Bewegungs- und Standbilder, die durch Schnitt und Montage in neue Funktions- und Sinnzusammenhänge gebracht werden können. Stütze sich die Gestaltpsychologie noch auf die „gute Gestalt“ in der Annahme kollektiver, all-gemeingültiger Ästhetikrezeptionen, ist mit Deleuzes Kinetheorien die Destabilisierung und Fragmentierung der Wahrnehmung als Bedingung der Raumkonstitution nicht mehr wegzudenken. Die Ausstellungsarchitekturen von Charles und Ray Eames setzten neue Maßstäbe für berechenbare Informationsstrukturen, die wahrnehmungsabhängig die Wissensvoraussetzungen für neue Räume schafften.

Michele Stavagna Berlin

Columbia University New York Alena Williams

In December 1925 was published the picture book *Amerika*, which Erich Mendelsohn realized using the photographic pictures he took during his study journey in the USA the previous year. The book was a great publishing success: five editions in less than two years and, in 1928, one revised edition. Mendelsohn's picture book skilfully took advantage of the contemporary Americanism literature in Germany, but it is not a simple travel diary. Neither the architect had the objective to establish new photographic canons, although one of the outcomes of this publication will be the spread and popularisation of the photographic style of new Avantgarde. The true scope of the book, then very well comprised from some commentators, was to establish a new way to watch to the city space that allowed to represent the probable future developments, which would have to be – in Mendelsohn's opinion – those embodied in the ideas of the new architecture.

To obtain this result he forced the common language of the architectural photographic images: not simpler illustration to a written concept, but one straight narrative as in a photo-journalistic reportage or in the cinematographic language. The searched goal is the maximum image reality to persuade the public: the picture is not manipulated through photographic retouch, but rather through the selection and cutting of the shot and the positioning in logical sequences. These ones make the reader to see an image of urban space, which is actually artificial, but seems already living and operating in the reality. The grip relation between this visual reading of the urban space and Mendelsohn's architecture becomes obvious in his late German career, when he designed a series of urban projects for Berlin, in which the illusionary space of "his" American city was incarnated directly in the

space of the European metropolis.

At this time the kind of gaze over the city, which had been proposed by the architect, was no more an isolated case. Other architects as the Luckhardt Brother have assimilated it and integrated in their personal architectural ideas. Mendelsohn's vision of the city proved the most useful to manage the new policies of city development, that planned interventions in the historical city on a pragmatic basis. This urban planning policy, supported by Martin Wagner, the City-Architect of Berlin, tried to put the interventions of private investors into a planned government of the city development. The results of this politics, towards the end of the Twenties, were the big plans of urban renewal through the remodelling of major public squares like Potsdamer Platz and Alexanderplatz. Herein Mendelsohn had prominent roles as competition juror or directly as planner. The outcomes of these projects would be remained almost completely on paper, but they showed indeed the possibility to challenge the functionalist orthodoxy on the field of urban planning. Basic tool of this different approach was a gaze over which could select from the living phenomena of the city the instrument of planning and direct them toward a new synthesis. This one should have to be capable not to replace the old urban structure, but rather to reshape it influencing also their surroundings in a mutual dialogue.

I would like to present an area of my doctoral research at the 10th International Bauhaus Colloquium in Weimar, which seeks to frame the representation of movement in drawing, photography, painting, cinema as a critical episteme of early modernism. My preliminary claim is that the work of artists László Moholy-Nagy, Ludwig Hirschfeld-Mack, and Viking Eggeling, which exploited the effects of cinema—sometimes without the use of a camera, represented a local embodiment of the more pervasive shift in the relationship between kinaesthetic sensation and the "static" aesthetic object within the twentieth-century. My paper will specifically address a seminal moment in media culture, when light and kinetic effects of the historic avantgarde were first embedded within theatrical spectacle, and movement, or kinesthetic sensation, was an important area of inquiry within scientific discourses, aesthetic theory and politics. In the formalist aesthetics of early German modernism, 'movement' represented the fulcrum in the aesthetic inquiry into the spatial, cognitive, and emotive engagement between objects the human subject. Once experimental psychology of the late nineteenth-century sought to extract scientific meaning from kinaesthetic phenomena, mechanically produced images, like cinema and photography, became key points of contention for philosophers and theorists in Europe. These debates set the stage for the idea that my dissertation sets forth as its central argument: these aesthetic experiments protracted the fleeting, transitory states of aesthetic perception that had previously been understood as discrete, nearly imperceptible moments of cognition. Most significantly, many of the experiments of these artists involved the projection of light and moving images to large audiences, making use of cinema's new model of mass spectatorship at

the same time as they took cues from the phantasmagoric effects of the magic lantern shows. As such, the architectural spaces in which these experiments occurred played a significant role in how these projects have come to be interpreted and understood. My paper will look at the role the projection of images plays in the psychological construction of spatial relations, and how "images" are perceived, collated, and interpreted through the body's seeming "mobilization of the gaze." Above all, it will consider the aesthetic and political consequences of these projects during their own time, as well as our digital present.

Veranstalter

Prof. Dr. Gerd Zimmermann
Dr. Jörg H. Gleiter M. S. (Vertr.-Prof.)
Professur Theorie und Geschichte der
modernen Architektur

Bauhaus-Universität Weimar
Geschwister-Scholl-Straße 8
D-99423 Weimar

Dr. Norbert Korrek
Dipl.-Ing. Sandra Schramke
Dipl.-Ing. Chris Dähne M.Sc.
Dipl.-Ing. Olaf Pfeifer M. A.

in Kooperation mit

Junior-Prof. Dr. Oliver Fahle
(Geschichte und Theorie der Bildmedien)
Junior-Prof. Dr. Frank Eckardt
(Stadtsoziologie)

Wissenschaftlicher Beirat

Prof. Dr. Kurt W. Forster
(Yale University)
Prof. Dr. K. Michael Hays
(Harvard University)
Prof. Dr. Marco De Michelis
(IUAV, Venezia)
Prof. Dr. Jun Tanaka
(Tokyo University)
Prof. Dr. Lambert Wiesing
(Universität Jena)

Stadtplan Weimar Bauhaus-Universität Weimar

- 1 Universitätsbibliothek
Steubenstraße 6
AudiMax, Tagungsbüro
Plena, Check-In
- 2 Universitätshauptgebäude
Geschwister-Scholl-Str. 8
Lehrstuhl Architekturtheorie,
Oberlichtsaal 213
Workshops, Empfang des Rektors
- 3 Fakultät Medien,
Karl-Haußknecht-Straße 7
Hörsaal 002
Workshops
- 4 Mensa
- 5 Hotel Elephant
- 6 EJBW-Hostel
- 7 Kindergarten

