Lucerne University of
Applied Sciences and Arts

HOCHSCHULE
LUZERN

Technik & Architektur

SOFT SPACE

INSTITUT FÜR INNENARCHITEKTUR
FORSCHUNGSGRUPPE INNENARCHITEKTUR

FH Zentralschweiz

SIBYLLA AMSTUTZ, NICOLE HARTMANN
HERAUSGEGEBEN VON DER HOCHSCHULE LUZERN,
INSTITUT FÜR INNENARCHITEKTUR,
FORSCHUNGSGRUPPE INNENARCHITEKTUR
2021

SOFT SPACE

AUFLÖSUNG VON GRENZEN
BLURRING BOUNDARIES

INSTITUT FÜR INNENARCHITEKTUR
FORSCHUNGSGRUPPE INNENARCHITEKTUR

DOI 10.5281/zenodo.4559698

SOFT SPACE – AUFLÖSUNG VON GRENZEN

ORTE FÜR MENSCHEN 05
Remo Derungs, VSI.ASAI.

SOFT SPACE – DREI THESEN 06
Sibylla Amstutz + Nicole Hartmann

THESE 1: UNKONVENTIONELL ENTWERFEN, INTERDISZIPLINÄR PLANEN 24

TRANSPOSITION: ARBEITS- UND DENKMETHODEN 26
Bjørg Aabø, Snøhetta

KOMPLEXITÄT DES ENTWURFS 38
Alisa Andrasek, RMIT University

KONTEXTE IN RAUM UND ZEIT 48
Stefan Carsten, Zukunftsforscher / Stadtgeograf

THESE 2: RAUM AKTIVIEREN, VERÄNDERUNGEN ERMÖGLICHEN 54

CROSS-FUNKTIONALISMUS ALS MENSCHENZENTRIERTER ANSATZ 56
Nikoline Dyrup Carlsen + Svend Jacob Pedersen, Spacon & X

BILDRAUM, RAUMBILD 62
Leonid Slonimskiy, Kosmos Architects

FLIESSENDE INNENRÄUME 68
Randi Jensen, Tato Architects

THESE 3: RAUM ERWEITERN, GESCHICHTEN ÜBERLAGERN 74

ORIGEN – KULTURLABOR AM ALPENKAMM 76
Giovanni Netzer, Kulturstiftung Origen

BLICK AUS DEM RAUM 84
Tüüne-Kristin Vaikla + Urmo Vaikla, Vaikla Studio

BEGEHBARE NARRATIVE 90
Karsten Huneck + Bernd Truempler, KHBT

SOFT SPACE – BLURRING BOUNDARIES

SPACES FOR PEOPLE 13
Remo Derungs, VSI.ASAI.

SOFT SPACE – THREE THESES 14
Sibylla Amstutz + Nicole Hartmann

THESIS 1: UNCONVENTIONAL DESIGNING, INTERDISCIPLINARY PLANNING 25

TRANSPOSITIONING: THINKING- AND WORKING METHODS 30
Bjørg Aabø, Snøhetta

HIGH RESOLUTION FABRIC OF DESIGN 42
Alisa Andrasek, RMIT University

CONTEXTS IN SPACE AND TIME 50
Stefan Carsten, Futurologist / Urban Geographer

THESIS 2: ACTIVATING SPACE, EMPOWERING CHANGE 55

CROSS-FUNCTIONALISM AS A HUMAN CENTRED APPROACH 58
Nikoline Dyrup Carlsen + Svend Jacob Pedersen, Spacon & X

SPACE OF AN IMAGE, IMAGE OF A SPACE 64
Leonid Slonimskiy, Kosmos Architects

FLUID INTERIOR SPACES 70
Randi Jensen, Tato Architects

THESIS 3: OPENING SPACES, INTERWEAVING NARRATIVES 75

ORIGEN – A CULTURE LAB IN THE ALPS 80
Giovanni Netzer, Fundaziun Origen

LOOKING OUT OF SPACE 86
Tüüne-Kristin Vaikla + Urmo Vaikla, Vaikla Studio

INHABITABLE FICTIONS 92
Karsten Huneck + Bernd Truempler, KHBT

ORTE FÜR MENSCHEN

REMO DERUNGS, PRÄSIDENT DER VEREINIGUNG SCHWEIZERISCHER INNENARCHITEKTEN/ARCHITEKTINNEN, VSI.ASAI.

Das Thema Soft Space sowie die Auflösung von Grenzen sind in der Innenarchitektur topaktuell. Dies zeigt sich einerseits an den Räumen, andererseits darin, wie wir heute planen und künftig planen werden. Eine transdisziplinäre Arbeitsweise, das heisst das Überschreiten von Disziplingrenzen, hat in unserem Arbeitsalltag bereits Einzug gehalten. Zum Glück, denn dadurch wird unser Aufgabenfeld vielschichtiger und reichhaltiger. Auch wenn die Komplexität beim Entwerfen, Bauen und Realisieren anspruchsvoller geworden ist, schaffen wir gerade damit einen Mehrwert – für Raum und Menschen.

Die Arbeit der Innenarchitektinnen und Innenarchitekten ist einem permanenten Wandel unterworfen. Dieser ist Ausdruck einer gesellschaftlichen Tendenz: Prozesse, Projekte und Produkte, aber auch Biografien werden ständig weiterentwickelt. Stetes Lernen, Reagieren und Ausprobieren ist auch im Beruf zum Alltag geworden. Neue Bedürfnisse entstehen, wie zum Beispiel die räumliche Überlagerung von Arbeiten und Wohnen, und verlangen nach flexiblen Lösungen. Für die Innenarchitektur bedeutet dies eine vermehrte Auseinandersetzung mit multifunktionalen Räumen anstelle von fixen Raumprogrammen. Die Herausforderung für die Innenarchitektur ist, dass der Raum auf die sich wandelnden Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer reagieren kann. In diesem Sinne sollten die Räume als eine flexible Bühne konzipiert werden, als Lebensorte, die sich die Nutzerinnen und Nutzer aneignen und die sie verändern können.

Die zunehmende Digitalisierung im Planungsprozess und der Einsatz von Building Information Modeling (BIM) werden die Innenarchitektur künftig noch stärker im Fachplanungsteam verankern. Im Vordergrund stehen dabei der Austausch und der Diskurs über die Grenzen der eigenen Disziplin hinweg. Die Zusammenarbeit fördert und fordert ein neues Denken und verhilft dadurch zu Innovationen. Denn wenn die Grenzen bei der Planung nicht aufgelöst werden, dann fördert das keine Innovation, sondern löst in erster Linie lediglich Probleme. Künftig werden in den Büros vermehrt interdisziplinäre Teams bei der Suche nach Innovationen für komplexe Herausforderungen zusammenarbeiten. Bisherige Denkweisen werden so aufgebrochen, was zu einer neuen Wertigkeit des Entwurfs und des Endprodukts führt. Die Haltung, Bauen unter Berücksichtigung aller Faktoren, wie Planung, Umsetzung und Nutzung, als Prozess zu verstehen, ist heute in vielen Bereichen unserer Branche angekommen.

Die ständige Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Entwicklungen und technologischen Trends ist eine wichtige Aufgabe von Planerinnen und Planern. In diesem Sinne sind Fachveranstaltungen unverzichtbare Gefässe für die Vertiefung aktueller Themen und für den Austausch zwischen Kolleginnen und Kollegen. Aus diesem Grund haben wir, die Vereinigung Schweizerischer Innenarchitektinnen und Innenarchitekten VSI, gemeinsam mit der Forschungsgruppe Innenarchitektur der Hochschule Luzern im Herbst 2019 das internationale Innenarchitektursymposium ‹Soft Space› organisiert und durchgeführt.

Es freut mich deshalb sehr, dass die inspirierenden Vorträge aus dem Symposium in der vorliegenden Publikation nachgelesen werden können und die Erkenntnisse mit drei Thesen nochmals auf den Punkt gebracht wurden.

KÖNNEN UNKONVENTIONELLE PLANUNGSMETHODEN NEUARTIGE RÄUME SCHAFFEN?

WELCHES POTENZIAL HABEN INNENRÄUME OHNE EINDEUTIGE ZUORDNUNG VON NUTZUNGEN?

WAS PASSIERT, WENN SICH STARRE RAUMGRENZEN AUFLÖSEN?

SOFT SPACE
AUFLÖSUNG VON GRENZEN

SOFT SPACE – DREI THESEN

SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN, KURATORINNEN DES SYMPOSIUMS
FORSCHUNGSGRUPPE INNENARCHITEKTUR, HOCHSCHULE LUZERN

Wir leben in einer Zeit des ‹Sowohl-als-auch› und nicht mehr in einer Zeit des eindeutigen ‹Entweder-oder›. Das Gleichzeitige und Netzwerkartige löst das Nacheinander und Hierarchische ab. Die Grenzen zwischen dem Öffentlichen und Privaten, Arbeiten und Wohnen verschwimmen zusehends und wir bewegen uns gleichzeitig in analogen und digitalen Räumen. Was früher statisch und eindeutig war, ist heute mehrdeutig und muss sich stetig an geänderte Anforderungen und neue Bedürfnisse anpassen.

Die gesellschaftlichen und technischen Veränderungen bieten die Chance, die Gestaltung, Produktion, Materialisierung und Nutzung von Innenräumen neu zu denken. Die Innenarchitektur kann dabei die entsprechenden Möglichkeitsräume für neue Lebensmuster schaffen.

Anlässlich des 2. Internationalen Innenarchitektur-Symposiums ‹Soft Space›, das am 14. und 15. November 2019 in Luzern stattfand, stellten wir folgende Fragen an renommierte Fachleute aus unterschiedlichen Disziplinen:

- Können unkonventionelle Planungsmethoden neuartige Räume schaffen?
- Welches Potenzial haben Innenräume ohne eindeutige Zuordnung von Nutzungen?
- Was passiert, wenn sich starre Raumgrenzen auflösen?

Die Referentinnen und Referenten aus Australien, Dänemark, Deutschland, Estland, Grossbritannien, Japan, Norwegen, Russland und der Schweiz präsentierten inspirierende Lösungsansätze, die im weltweiten Lockdown 2020/21 und bei den damit verbundenen räumlichen Einschränkungen noch zusätzlich an Bedeutung gewonnen haben.

Die zwischenzeitlich gemachten Erfahrungen haben uns gelehrt, dass es sich mehr denn je lohnt, über Räume nachzudenken, die das ‹Sowohl-als-auch› zulassen.

Die statisch konzipierten Wohnungen mussten während des Lockdowns viel Flexibilität zulassen. Improvisationstalent war gefragt und die Grenzen der Nutzungsmöglichkeiten wurden unerbittlich ausgelotet. Zukünftig müssen private Innenräume die Überlagerung von Arbeit und Wohnen, Freizeit und Familie vermehrt aufnehmen. Die Innenarchitektur hat die Aufgabe und das Potenzial, darauf zu reagieren.

Die Forschungsgruppe Innenarchitektur nahm diesen gesellschaftlichen Wandel und das neu gewonnene Interesse an zukunftsfähigen Innenräumen zum Anlass, die Thematik des ‹Soft Space› nochmals aufzugreifen, zu vertiefen und in vorliegender Publikation festzuhalten. Die Autorinnen haben die verschiedenen Positionen der einzelnen Referentinnen und Referenten zusammengefasst und daraus drei Thesen abgeleitet, die das Auflösen der Grenzen beschreiben: beginnend beim (1) interdisziplinären Diskurs als Voraussetzung für richtungsweisende und gesamtheitliche Raumkonzepte zu (2) flexiblen Nutzungen durch Aneignung des Raums bis hin zur (3) Überlagerung von narrativen Ebenen im Raum mit dem Ziel, die starren Raumgrenzen aufzulösen.

Der Fachdiskurs und die verschiedenen Vorträge des Symposiums zeigen, dass der ‹Soft Space› bereits in unterschiedlichen Ausprägungen existiert. In den folgenden drei Thesen werden der Mehrwert und die Kriterien, die zu einem ‹Soft Space› führen, beschrieben. Anhand der Positionen der einzelnen Referentinnen und Referenten werden die drei Thesen zusätzlich vertieft und bestärkt.

SOFT SPACE – DREI THESEN
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

THESE 1

**UNKONVENTIONELL ENTWERFEN,
INTERDISZIPLINÄR PLANEN**

Der Soft Space entsteht in einem interdisziplinären Diskurs. Dabei ist das Ziel, die Grenzen zwischen den Disziplinen weich und offen zu formulieren.

Interdisziplinarität im Kontext von Soft Space meint nicht nur eine Zusammenarbeit mit den bautechnischen Fachspezialisten. Ein Mehrwert für die Räume entsteht, wenn Innenarchitektinnen und Innenarchitekten mit anderen gestalterischen Disziplinen zusammenarbeiten und gemeinsam Lösungen entwickeln. Interdisziplinäres Entwerfen ist die treibende Kraft, um ein breites Spektrum an Wissen, Erfahrungen und Ideen in den Gestaltungsprozess einzubringen. Dies fördert den Perspektivenwechsel und erlaubt vernetztes Denken und Handeln. So steht nicht die Handschrift einer einzelnen Person im Vordergrund, sondern ein sich gegenseitig inspirierendes gesamtheitliches Raumkonzept verschiedener Personen.

Interdisziplinarität, aber auch das Entwerfen mit unkonventionellen Methoden erlauben es, die Grenzen des Bekannten zu überschreiten, Konventionen zu hinterfragen und zukunftsfähige Lösungsansätze zu finden.

Robotik und künstliche Intelligenz sind Werkzeuge für die Innenarchitektur des 21. Jahrhunderts, die mit Materialressourcen sorgfältig umgeht und die Bedürfnisse der sich stetig verändernden Gesellschaft und Umwelt aufnimmt. Das computerbasierte Design ist zum Beispiel eine Entwurfsmethode, um neuartige räumliche Strukturen zu generieren. Mit Algorithmen und künstlicher Intelligenz können hochkomplexe Strukturen und Räume entstehen, die sich von vergangenen Referenzen und Stilfragen befreien.

SOFT SPACE
AUFLÖSUNG VON GRENZEN

THESE 2

**RAUM AKTIVIEREN,
VERÄNDERUNG ERMÖGLICHEN**

Ein Soft Space als gebauter Raum verändert sich stetig. Der Mensch und seine Interaktionen stehen in einer evolutionären Wechselwirkung mit dem Raum.

Der gebaute Raum soll Veränderungen ermöglichen, indem er durch die Nutzerinnen und Nutzer bespielt, angeeignet und somit auf unterschiedliche Weise aktiviert werden kann. So ist die Möglichkeit der räumlichen Veränderung die Voraussetzung für einen Soft Space. Gebaute Räume sind in der Regel zu einem bestimmten Zeitpunkt fertiggestellt, der Bauprozess ist abgeschlossen, die Räume werden schlüsselfertig in einem statischen Zustand übergeben. Anpassungen an die Raumgeometrie oder die Funktionszuordnungen sind meist nur noch mit erheblichem Aufwand umsetzbar. Im Gegensatz dazu lässt ein Soft Space das Unfertige zu und kann evolutionär weiterentwickelt werden. Bauliche Flexibilität bedeutet, die Veränderungen, die die Zeit mit sich bringt, zuzulassen. Das Statische zu verlassen, um flexibel reagieren zu können.

Flexible Raumelemente sowie die Überlagerung von Funktionen bieten das Potenzial, um auf die sich stetig verändernden Bedürfnisse zu reagieren. Die Abkehr von einer monofunktionalen Raumnutzung hin zu einer mehrschichtigen Funktionalität schafft flexible Räume mit Mehrwert.

Temporäre Rauminstallationen haben dieses Potenzial: Sie reagieren sehr präzise auf Bedürfnisse. Es entstehen Räume, die für eine beschränkte Dauer an einem spezifischen Ort existieren. Das Ephemere erlaubt eine experimentelle Umsetzung, in der Material zweckentfremdet wird oder ein Ort durch eine bestimmte Aktivierung eine neue Bedeutung erhält.

THESE 3

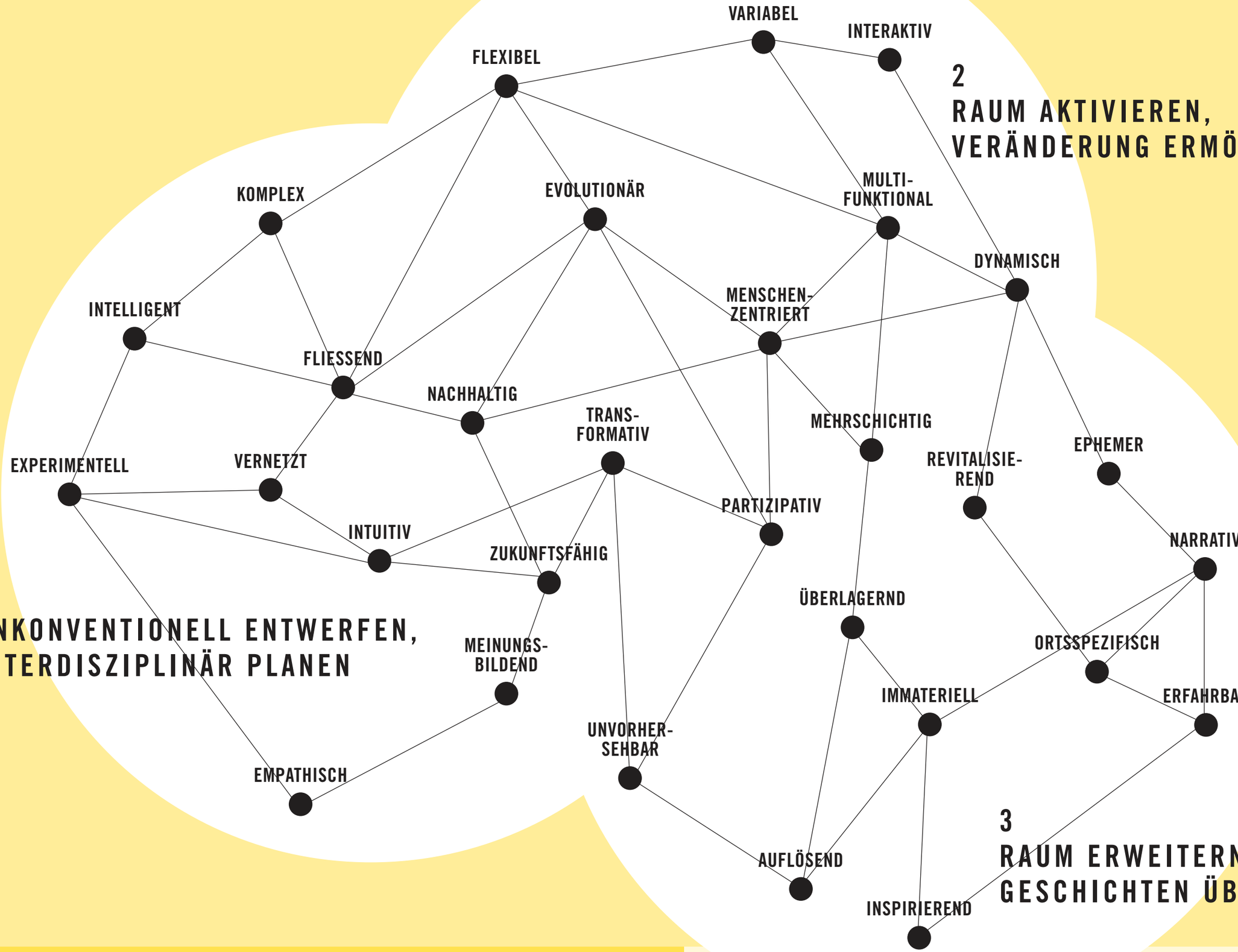
**RAUM ERWEITERN,
GESCHICHTEN ÜBERLAGERN**

Der Soft Space erweitert die physischen Dimensionen des Raumes. Er ist ein narrativer Raum, der durch die Überlagerung von Geschichten die Grenzen verwischt.

Einerseits kann die bestehende Geschichte eines Ortes und seiner Bewohnerinnen und Bewohnern aktiviert und mit verschiedenen Mitteln thematisiert werden. Andererseits kann dem bestehenden Raum ein neues, fiktives und konzeptionelles Narrativ überlagert werden. Das Physische des Ortes wird durch eine nichtmaterielle Erfahrungsebene bereichert. Es ist eine Überlagerung mit Referenzen, die baulich oder medial in den Raum integriert werden.

Szenografische Interventionen, wie Theaterproduktionen oder Ausstellungsgestaltungen, inszenieren ganz bewusst eine Geschichte, in der das Publikum auf eine narrative Reise mitgenommen wird. Mit visuellen, auditiven und olfaktorischen Reizen wird der Raum zusätzlich bespielt. Die digitalen Medien können dafür als Werkzeug dienen, um Daten in visuelle Erfahrungen zu übersetzen. Mittels Projektionen oder Lichtinstallationen kann der Innenraum mit dem Narrationsraum verschmelzen, das Vergangene mit dem Jetzt und das Fiktive mit dem Realen. Die starren Raumgrenzen lösen sich auf, es entsteht ein Soft Space.

Der Einbezug des Publikums, der Nutzenden oder der Bewohnerinnen und Bewohner, sei es in einem partizipativen Bauprozess oder einer interaktiven Inszenierung, ergänzen das jeweilige Projekt um eine dynamische Ebene. Dabei wird das Unvorhersehbare, das Wechselhafte zu einem qualitativen Mehrwert.



1
UNKONVENTIONELL ENTWERFEN, INTERDISZIPLINÄR PLANEN

2
RAUM AKTIVIEREN, VERÄNDERUNG ERMÖGLICHEN

3
RAUM ERWEITERN, GESCHICHTEN ÜBERLAGERN

SPACES FOR PEOPLE

REMO DERUNGS, PRESIDENT SWISS ASSOCIATION
OF INTERIOR ARCHITECTS, VSI.ASAI.

Soft spaces and the blurring of boundaries are the headline topics for contemporary interior architecture. We can see them in the physical spaces we create and in the changing nature of our planning processes. Transdisciplinary work, the crossing of the long-established boundaries of professions and disciplines, has become the norm for our field, and it is the better for it: Our work has become more diverse, colourful, and richer. Even though it has certainly made designing, building, and realizing spaces a more daunting and complex task, it adds real value for the spaces we create and the people that inhabit them.

Like everything in life, the work of interior architects is subject to permanent change. It is an expression of our society's direction: Our processes, projects, products and, indeed, our biographies are constantly changing and evolving. Lifelong learning, agility, and creative trials are becoming the norm in our work. New needs and expectations arise, such as the physical merging of living spaces and working spaces, and call for new and more flexible answers. For interior architects, this means exploring the potential of multifunctionalism, instead of fixed-function concepts. The challenge for us is to create spaces that engage with, respond to, and evolve with the new needs of the people using them and living in them. Such spaces should be thought of as versatile, shifting stages, spaces for life that can be appropriated in the most original sense of the word: made one's own.

As planning processes are becoming more digitalized by the day and as Building Information Modeling (BIM) is establishing itself as a regular tool of our work, interior architecture will acquire new standing in planning teams. The secret is to reach out and engage with minds from other disciplines. Such cooperation inspires and demands a new way of thinking and can give birth to innovation, because planners hemmed in by old and rigid boundaries will, at best, solve individual problems, not produce real innovation. Our studios, offices, and agencies will include more and more interdisciplinary teams, working on innovative answers to complex challenges. Old mindsets and assumptions will be rewrought and add new value to the designs and the physical structures we create. The idea that architecture is a process encompassing many perspectives and factors has arrived in many areas of our industry.

Planers have to stay engaged with developments in society and new trends in technology. With this in mind, events like the "Soft Space" symposium are important incubators for new ideas and current issues and invaluable opportunities for meeting and sharing with our colleagues across the field. The symposium was organized and hosted by the Swiss Association of Interior Architects VSI and the Research Group Interior Architecture at Lucerne in Autumn 2019.

This publication allows us to revisit the inspiring talks and contributions from the symposium and rediscover its main take-aways in three key statements.

CAN UNCONVENTIONAL PLANNING METHODS CREATE NOVEL TYPES OF SPACES?

WHAT IS THE POTENTIAL OF SPACES WITHOUT FIXED USES?

WHAT HAPPENS WHEN RIGID ARCHITECTURAL BOUNDARIES START TO BLURR?

SOFT SPACE
BLURRING BOUNDARIES

SOFT SPACE – THREE THESES

SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN, CURATORS OF THE SYMPOSIUMS
RESEARCH GROUP OF INTERIOR ARCHITECTURE, LUCERNE UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS

Today's world has left behind the old certainties of the 'either–or' in favour of the freedom of 'as-well-as'. Simultaneity and connectivity have replaced sequence and hierarchy. The boundaries between the public and the private, between working and living, have blurred, and the spaces we live in are digital as much as they are physical. What used to be static and predictable is now ambiguous and constantly evolving to meet changing needs and changing forms of use.

Societal and technological changes give us the unique opportunity to reimagine the creation, production, realization, and use of interior spaces. Interior design and architecture can create new spaces of potentiality.

For the 2nd International Symposium of Interior Achitecture 'Soft Space' on 14 and 15 November 2019 in Lucerne, we asked the leading minds in several disciplines the following questions:

- Can unconventional planning methods create novel types of spaces?
- What is the potential of spaces without fixed uses?
- What happens when rigid architectural boundaries start to blur?

Speakers from Australia, Denmark, Estonia, Germany, Japan, Norway, Russia, Switzerland, and the United Kingdom responded to our challenge with inspiring solutions that have only gained in importance and topical relevance as a result of the Coronavirus lockdown 2020/21 and the physical limitations it imposed on lives around the world. The experience of the lockdown has made us more aware than ever that now is the time to think about spaces that welcome the 'as-well-as'. Conventional, static living spaces had to accommodate more flexibility than they were ever intended for during the lockdown. This called for improvisation and for pushing the limits with new forms of using spaces. The private living spaces of tomorrow will have to enable work, leisure, family, and all other uses to happen at the same time. It is up to interior architects to respond to this challenge.

The Interior Architecture research group was encouraged by the recent developments in society and the resurgent interest in viable interior architecture to return to the idea of 'Soft Spaces' and record new contributions and concepts in this publication. The authors have summarized the various positions of the individual speakers and derived three theses that describe the blurring boundaries in interior architecture: beginning with the importance of an (1) interdisciplinary discourse for meaningful, holistic concepts of space, and the (2) flexible ways of occupying and using spaces, to the (3) creation of new meaning by interweaving narrative layers in spaces.

The conversation in the field, as shown in the symposium's presentations, shows that soft spaces already exist in many ways. The following three theses try to capture the value and the criteria of a soft space. They are explored further in the contributions of our authors.

SOFT SPACE – THREE THESES
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

THESIS 1

**UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING**

Soft space is created in an interdisciplinary discourse. The aim is to formulate the boundaries between the disciplines softly and openly.

Interdisciplinarity in the context of soft spaces means more than the collaboration of different architectural or construction specialists. Spaces gain new value by interior architects engaging and forming new solution with many voices from other creative disciplines. Interdisciplinary design is the means for adding a broader range of experience, expertise, and ideas into the design process. Seeing other vantage points allows for more truly connected thinking and practice. Soft spaces do not carry the signature of a single designer's will; they are the product of the mutually inspiring and cross-infecting holistic concepts of many contributers.

Interdisciplinarity and the application of unconventional methods allow us to cross the boundaries of the familiar, to break with conventions, and to find viable solutions for the future.

Robotics and artificial intelligence will be the tools for interior architects of the 21st century working mindfully with the material resources they have and relating to the evolving needs of a changing society. Computer-aided design can create novel spatial structures; the algorithms of artificial intelligence can create highly complex structures and spaces that leave behind the authorities and style concerns of the past.

SOFT SPACE
BLURRING BOUNDARIES

THESIS 2

**ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE**

Soft spaces are built spaces that are constantly changing. People and their interactions happen in an evolutionary interaction with space.

Built spaces should allow change by letting themselves be engaged with, appropriated, and activated in many possible ways by the people using them. There is no open space without changeable space. Conventional built spaces are thought of as finished at a given point. The construction process has ended, and a completed, static object is handed over to the owner or user. Any changes to its geometry or intended use are usually impossible or only possible at considerable cost or effort. By comparison, soft spaces welcome the unfinished and continue to evolve through their lives.

Flexible architectural elements that accommodate shifting functions enable spaces to respond to changing circumstances. By letting go from mono-functional use and accepting multi-layered functionality, flexible spaces add an important value.

The interior architecture becomes the stage set for social activities, with a multitude of uses being enacted in new ways of living and occupying space. Architectural flexibility means accepting the changes that inevitable come with time. It means rejecting the static in favour of the dynamic response to an evolving world. Temporary installations can achieve this; they respond very specifically to current needs. They create spaces that exist in a certain time and a certain place. Their ephemeral being allows experimental uses, in which materials are repurposed and spaces re-activated with new meaning.

THESIS 3

**OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES**

Soft space expands the physical dimensions of the room. It is a narrative space that blurs the boundaries through the layering of stories.

The existing (his)stories of a place and its people are activated, engaged with, and enacted with different means, new and old, and existing spaces can be injected with a novel, fictional, conceptual narrative. The materiality of the space is enriched with non-material experience in a complex mesh of references woven architecturally or medially into the space itself.

Scenographic interventions, like theatre performances or specially curated exhibitions, consciously stage a narrative that takes its audience along on a journey of discovery. Visual, auditory, and olfactory means add to the sensory experience of the space. Digital media allow novel means for translating data into visual experience. Projections and light installations let the interior space merge with the narrative space, the past with the present, and the fictional with the real. Rigid boundaries blurr, and space becomes soft.

Each project attains a new dynamic momentum by engaging its audience, its users, visitors, or residents in its participative construction process or interactive staging, and gains new value through the resulting unpredictable, mutable quality, an element of surprise made material.



1
UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

2
ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE

3
OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES

Symposium 2019, Lucerne

Symposium 2019, Lucerne

THESE 1:
UNKONVENTIONELL ENTWERFEN, INTERDISZIPLINÄR PLANEN

KURZFASSUNG DER VORTRÄGE VON
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

TRANSPOSITION: ARBEITS- UND DENKMETHODEN
Bjørg Aabø, Snøhetta

KOMPLEXITÄT DES ENTWURFS
Alisa Andrasek, RMIT University

KONTEXTE IN RAUM UND ZEIT
Stefan Carsten, Zukunftsforscher / Stadtgeograf

THESIS 1:
UNCONVENTIONAL DESIGNING, INTERDISCIPLINARY PLANNING

SUMMARIZED LECTURES BY
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

TRANSPOSITIONING: THINKING- AND WORKING METHODS
Bjørg Aabø, Snøhetta

HIGH RESOLUTION FABRIC OF DESIGN
Alisa Andrasek, RMIT University

CONTEXTS IN SPACE AND TIME
Stefan Carsten, Futurologist / Urban Geographer

TRANSPOSITION: ARBEITS- UND DENKMETHODEN

BJØRG AABØ, SNØHETTA, OSLO

Das norwegische Büro Snøhetta arbeitet nicht nur international, sondern auch interdisziplinär. Seit seiner Gründung vor über dreissig Jahren durch einen Architekten und einen Landschaftsarchitekten integriert die Firma auch weitere Disziplinen wie Innenarchitektur, Produktdesign, Grafik und Kunst.

> «Snøhetta begann als ein gemeinschaftliches Atelier für Architektur und Landschaftsarchitektur und ist seit seiner Gründung seiner transdisziplinären Haltung treu geblieben.» snohetta.com

Die Interdisziplinarität ist im Arbeitsalltag von Snøhetta die treibende Kraft, um ein breites Spektrum an Wissen, Erfahrungen und Ideen in den Gestaltungsprozess einzubringen. Die Gründer von Snøhetta sind der Meinung, dass erst durch diese offene Haltung eine Wechselwirkung zwischen Menschen, Prozessen und Projekten stattfinden kann, was die Grundlage für eine erfolgreiche Zusammenarbeit darstellt. Die Innenarchitektin Bjørg Aabø ist eine langjährige Mitarbeiterin von Snøhetta.

ARBEITSKULTUR

Um den täglichen Austausch und neue Netzwerke zwischen den Mitarbeitenden innerhalb des Büros zu fördern, hat Snøhetta eine eigene Arbeitsmethode entwickelt, die unter anderem durch die Raumorganisation geprägt ist. So ist ein Projektteam nicht als hermetische Gruppe im Raum platziert, sondern arbeitet verteilt im ganzen Büro. Ebenso sind die Arbeitsplätze bewusst nicht nach Disziplinen gruppiert. Dies hat zur Folge, dass die Mitarbeitenden für Teambesprechungen aufstehen und durch den Raum gehen müssen, um zum Kollegen oder zur Kollegin zu gelangen. Die physische Bewegung einerseits, aber auch die spontanen Begegnungen und Diskussionen unterwegs fördern tagtäglich eine offene Zusammenarbeit. Jeweils nach zwei Jahren werden die Arbeitsplätze gewechselt. Dadurch werden Gewohnheiten aufgebrochen und es entsteht eine kontinuierliche Neufindung als Individuum und im Team.

Einer der wichtigsten Bereiche im Büro ist der lange multifunktionale Tisch, an dem gemeinsam das von einem Koch zubereitete Mittagessen eingenommen wird und an dem auch Besprechungen stattfinden. Nebst dem langen Tisch ist die zentrale, breite Treppe ein Ort des Austauschs. Hier versammelt sich das Team jeden zweiten Montag zu einem allgemeinen Orientierungsmeeting. Die Treppe ist Treffpunkt sowie Verbindungsknoten zu den Besprechungsräumen und zugleich ein Ort für individuelles Arbeiten auf den Sitzstufen. Auf räumlich abgetrennte Einzelarbeitsplätze wird verzichtet, sodass jeder und jede immer Teil der Gemeinschaft bleibt. > Abb. 1-4

KOLLEKTIVE INTUITION

Die offene Kommunikationskultur ist die Grundlage für transdisziplinäre Projekte, bei denen die Ideen und das Wissen der einzelnen Individuen und Disziplinen zu einem gesamtheitlichen Konzept verschmelzen.

> «Die Projekte zeigen unsere gemeinsame Sichtweise, nicht fertige Lösungen. Es sind Proben aus einer langen Versuchsreihe, nicht Meisterwerke. Sie sind assoziativ, nicht symbolisch. Sie sind Kommentare, nicht Statements.»
>
> Snøhetta: people, process, project; Forlaget Press; Oslo 2015; S. 264

Das Verständnis, dass die Gestaltung als das Ergebnis einer Teamarbeit und nicht als das einer einzelnen Person angesehen wird, ist deshalb naheliegend.

UNKONVENTIONELL ENTWERFEN,
INTERDISZIPLINÄR PLANEN

Die daraus resultierende Architektur versteht sich mehr als flexibler Kommentar (Reaktion auf etwas) denn als statische Aussage (Markenzeichen, Autorenarchitektur). Es geht Snøhetta um eine Einstellung und Haltung und nicht um ein Design-Statement. Diese Haltung zeigt sich bei einem der ersten von Snøhetta realisierten Projekte mit internationaler Ausstrahlung, dem Osloer Opernhaus. Wie ein Eisberg liegt das Opernhaus am Fjord und erscheint sowohl als Landschaft wie auch als Architektur. Das Gebäude mit seinem begehbaren Dach wird zu einem öffentlichen Ort. Die Architektur nimmt zwar Raum ein, gibt ihn gleichzeitig aber der Öffentlichkeit zurück. Das Dach wird zur Landschaft, über die man aufwärts wandert und von oben hinunterblicken kann. Durch den Spaziergang über das Opernhaus eignet man sich das Gebäude an und es entsteht das Gefühl, dass einem der Ort gehört. Das Gefühl der Zugehörigkeit ist eine Frage des Momentes, welches einen beim Betreten zum Eigentümer des Ortes macht.

> «Worauf du stehst, wird in gewisser Weise dein Eigen.» Bjørg Aabø

Snøhetta bezeichnet die Osloer Oper als demokratisches Gebäude, da dieses auch ausserhalb von Aufführungen als öffentlicher, nichtkommerzieller Raum von der Bevölkerung genutzt werden kann. Dies bezieht sich nicht nur auf den Aussenbereich, sondern auch auf den Innenraum. So ist das Foyer als öffentlicher Platz gestaltet, der Tag und Nacht zugänglich ist.

Der Gedanke, das Gebäude als Landschaft zu verstehen, ist auch in der Innenarchitektur umgesetzt. So ist beispielsweise die Beleuchtung ein integratives Element des Raums. Das Licht wird nicht im herkömmlichen Sinne mit Leuchten verströmt. Es erscheint wie in der Natur je nach Ort hell oder dunkel, weil es kaum sichtbar in die Architektur integriert ist. So entstehen auch mit der Gestaltung verschiedener Raumelemente Assoziationen zur Natur: Die Toilettenanlage wirkt wie eine Höhle, die Garderobenabtrennung wie Unkraut am Meer und die zentrale Treppenanlage erinnert an einen riesigen Eichenstamm.

Die verschiedenen architektonischen Elemente sind nicht als Kunst, Innenarchitektur, Architektur oder Landschaftsarchitektur zu erkennen. Es entstand ein Gesamtkunstwerk, das diese Disziplinen gleichwertig vereint. Die wechselseitige Zusammenarbeit ermöglicht den Beteiligten, neue individuelle Erfahrungen zu sammeln und durch eine ‹kollektive Intuition› unerwartete Lösungen zu kreieren. Aus einem Dach wird so ein Kunstwerk, das Unerwartetes wie Skifahren, Klettern oder Spazieren erlaubt. > Abb. 5-6

KREATIVE ARBEITSPROZESSE

Für die Publikation ‹IDEA WORK› untersuchten Anthropologinnen und Psychologen der Universität Oslo bei Snøhetta und fünf weiteren Firmen Phänomene, die den kreativen Arbeitsprozess antreiben. Daraus ergab sich eine Definition von zehn gemeinsamen Treibern. > S. 29

Grosszügig sein ist für Snøhetta eine übergeordnete Eigenschaft, die sie kultivieren, um kreative Prozesse überhaupt erst zu ermöglichen. Empathie zeigen gegenüber Menschen und Projekten, Türen offenstehen lassen, inklusiv sein, Wissen teilen, Kunden integrieren und Projekte massschneidern.

TRANSPOSITION

Mit der Methode ‹Transpositioning› fördert Snøhetta gezielt eine transdisziplinäre Arbeitsweise, die ein beliebtes und erfolgreiches Arbeitsinstrument ist. Bereits in frühen Phasen des Projekts werden während des ‹Transpositioning-Workshops› die Rollen getauscht: Die Kunden werden zu Architektinnen, die Innenarchitektinnen zu Landschaftsarchitekten und umgekehrt. Dadurch entsteht eine starke Identifikation

mit der Aufgabe und die Zusammenhänge können aus einem anderen Blickwinkel betrachtet werden. Dabei werden der Nutzen und das Potenzial des jeweiligen Projektes in den Vordergrund gerückt, ohne zu früh einen formalen Ausdruck zu definieren. Kundinnen und Kunden schätzen diese Workshops, denn sie können sich für einen Tag in konzeptionelle und gestalterische Themen hineindenken. Es entsteht eine grössere Empathie gegenüber den Planerinnen und Planern und hat nicht selten einen Richtungswechsel oder eine Veränderung der ursprünglich gesetzten Rahmenbedingungen zur Folge, da sich durch diese Methode alle Beteiligten mit dem Projekt identifizieren. Workshops sind für Snøhetta mentale Werkzeuge, die sie als festen Bestandteil der Projektarbeit nutzen. Die oben erwähnten treibenden Kräfte zur Förderung der Kreativität werden dabei gezielt integriert.

Das übergeordnete Ziel ist es, die Transdisziplinarität im Team zu fördern. Anders als bei einer multidisziplinären Arbeitsweise, in der die Fachperson die Expertin oder der Experte auf ihrem Gebiet bleibt, werden die Projektmitarbeiterinnen und -mitarbeiter ermutigt, ihre fachlichen Grenzen zu überschreiten. Dabei üben sie sich in einer kollektiven Intuition, um zu unerwarteten Neuinterpretationen einer Aufgabe zu gelangen.

NACH WUNDERN VERLANGEN

Das Unterwasserrestaurant ‹Under› ist ein schönes Beispiel, um die treibenden Kräfte und die Arbeitskultur von Snøhetta zu veranschaulichen. Einerseits wurden nach dem Transpositioning-Workshop und den daraus resultierenden Erkenntnissen das Budget erhöht und der Bauplatz verschoben. Andererseits entstanden auch zahlreiche Ideen und Varianten zur formalen Umsetzung eines Restaurants unter Wasser. Die richtungsweisende Idee stammte dann jedoch nicht von einem Teammitglied, sondern von einem Kollegen, der am Arbeitstisch vorbeiging und über die Skizzen nachdachte. Diese spontanen Situationen werden von Snøhetta bewusst durch die dynamische Raumorganisation und die offene Kommunikationskultur gefördert.

‹Under› bedeutet auf Norwegisch nebst der gleichen Bedeutung wie im Englischen auch Wunder. ‹Staunen›, also nach Wundern verlangen, kommt bei der Realisierung dieses Restaurants unter der Meeresoberfläche klar zum Ausdruck. Wie ein U-Boot taucht ein gebauter Riegel an der schroffen norwegischen Küste in die Tiefe des Meeres und eröffnet den Besucherinnen und Besuchern eine ganz eigene Welt. ‹Dramatik› ist die dazugehörige Dramaturgie, die bereits bei der Buchung über die stimmungsvoll gestaltete Website und der Anreise zu diesem entlegenen Ort beginnt. Wie zu einer Theateraufführung kommen alle Gäste gleichzeitig an. Eine lange Treppe führt über eine Zwischenebene ins Restaurant hinunter, das einem Aquarium gleich den Blick durch eine grosse Glasscheibe auf die beleuchtete Meereswelt eröffnet. Im Innern des Restaurants erzeugt die Verwendung von lokalen Materialien und differenzierten Oberflächen und Farbvariationen ein atmosphärisches Gesamtbild. Das Gebäude schafft unter Wasser ein natürliches Riff, auf dem auch die Zutaten für das Menu geerntet werden. ‹Träumen›, wer hätte sich das vorstellen können? In der Zusammenarbeit mit neugierigen Kundinnen und Kunden sowie engagierten Expertinnen und Experten konnten viele Herausforderungen überwunden werden. Diese Einschränkungen konnten das Projekt sogar positiv inspirieren und schlussendlich zu neuartigen Lösungen führen. ‹Widerstand› zeigt, dass es sich lohnt, für das Ungewöhnliche zu kämpfen. > Abb. 7-9

UNKONVENTIONELL ENTWERFEN,
INTERDISZIPLINÄR PLANEN

10 TREIBER FÜR KREATIVITÄT

Carlsen, A.; Clegg, St.; Gjersvik, R.; IDEA WORK: Lessons of the Extraordinary Creativity; CAPPELEN DAMM AS; 1. edition 2012; 4. corrected printing 2017

Vernetzt

VORBEREITUNG
Das bewusste Vorbereiten, Aufbauen und Lernen für ein Maximum an kreativem Potenzial im Moment des Schaffens.

DISTANZ
Der Schritt zurück aus der Masse von Daten und Details und hin zum grossen Ganzen – ein Loslassen auf der Suche nach dem einfachen Kern.

Emotional

STAUNEN
Die sinnliche Erfahrung eines Geheimnisses zwischen Aufregung und Entdeckungslust. Staunen liegt in aller Fantasie und Empathie und in dem tiefsitzenden Wunsch nach der Welt ausserhalb unserer selbst.

DRAMATIK
Der Ansporn des Abenteuers – in die Schlacht, ins Ungewisse, auf die Suche, Weltwunder zu bauen, Schätze zu entdecken und andere Menschen zu erleben –, der die tiefsten Wünsche und unerwarteten Fähigkeiten weckt: «Wofür arbeiten wir hier? Worum geht es?»

TRÄUMEN
Der mutige Sprung ins Ungewisse im gemeinsamen Spinnen möglicher Welten, das Sprechen der Sprache des Möglichen, die Akzeptanz der Rückschläge und das gegenseitige Ermutigen.

Materiell

BEWEGUNG
Die Befreiung von den Fesseln der elektronischen Medien in der Verwirklichung und Visualisierung von Ideen, das Anfassen, Zeichnen, Zeigen von Ideen in einem bewegten und beweglichen kreativen Prozess.

SCHNELLER MODELLBAU
Die Bereitschaft, auch halbgare Ideen zu realisieren, auszuprobieren und zu verbessern, um sie ab dem frühestmöglichen Zeitpunkt teilen und zusammen formen zu können.

Kontrovers

WITZ
Die Dynamisierung des ko-kreativen Prozesses durch Spiel, Witz und Humor, um neue soziale Geflechte zu erwirken, dem heiligen Ernst zu kontern und Undenkbares zu denken, um Wissen auf unerwartete Weise zu kombinieren.

WIDERSTAND
Die Akzeptanz von Zweifel, Konflikt und Kritik nicht als negative Kraft wahrnehmen, sondern als Gelegenheit, um das Bestehende auszuhebeln und mehr Vorstellungskraft in den Alltag zu bringen.

PUNK-PRAXIS
Mutige und direkte Aktionen gegen die bestehende Ordnung initiieren, um neue Ideen mit echter Originalität und echtem Wert zu schaffen.

TRANSPOSITIONING: WORKING AND THINKING METHODS

BJØRG AABØ, SNØHETTA, OSLO

Norwegian studio Snøhetta believes not only in internationality, but also interdisciplinarity. Since its foundation by an architect and a landscape architect more than three decades ago, the firm has attracted talent from many other disciplines as well, like interior architects, product designers, graphic designers, and artists.

> "Snøhetta began as a collaborative architectural and landscape workshop, and has remained true to its transdisciplinary way of thinking since its inception."
>
> snohetta.com

Interdisciplinarity is the driving force in Snøhetta's work, as knowledge, experience, and ideas fuel the creative process from many different directions and disciplines. The idea is that this openness is needed to initiate an interactive process between people, processes, and projects as the basis for successful cooperation. Bjørg Aabø is a long-standing member of Snøhetta and one of the studio's Senior Interior Architects.

WORK CULTURE

Everyday interactions and new networks between all members of the studio were Snøhetta's goal when they developed a new way of working that is reflected in the organization of the physical space itself. No project team is removed as a hermetically sealed unit, but instead spread out through the entire space. Nor are the workplaces grouped by disciplines, forcing members of staff to actually pass through the community to reach their team colleagues. Such physical movement and the incidental and accidental discussions and meetings it inspires feed a culture of openness. Every two years, people switch places, breaking up habits and breaking free from ruts. The effect is one of constant rediscovery as individuals and as teams. One of the most essential physical ingredients of the studio is the long multifunctional table at which the Snøhetta team assembles to eat lunch prepared by the studio's chef or to have work meetings. The wide stairs at the centre of the space also become an important place for meeting and sharing; they have established themselves as the stage set for every bi-weekly Monday's orientation meeting. The stairs are a meeting place and a node connecting the other spaces, with each step offering room for individual work. The studio deliberately does without physically separate single workplaces, keeping every member of the studio an active and present part of the community. > Fig. 1-4

COLLECTIVE INTUITION

Openness in communication is the essential ingredient for any transdisciplinary project merging the ideas and knowledge of many minds and disciplines in a holistic concept.

> "The projects exemplify our common attitudes rather than being complete solutions. They are samples in a string of contextual examinations rather than masterpieces. They are associative rather than symbolic. They are comments rather than statements."
>
> Snøhetta: people, process, project; Forlaget Press; Oslo 2015; p. 264

The product of transdisciplinary work is naturally not received as the work of a single master, but of a team. The resulting architecture is more a 'flexible' comment (a reaction to something) than a 'static' statement (a brand, an auteur signature). Snøhetta has attitude and conviction, and not a mere design message.

UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

This attitude found its first expression in one of the earlier Snøhetta projects that captured the international audience's imagination: the Oslo Opera House. Like an iceberg moored in the fjord, the opera house is architecture and landscape in one. With its roof open to visitors, it has become a public space – a building that carves space and gives it generously back. The roof has turned into a feature of the landscape to ascend and take in the views. With each ascent, visitors lay claim to the building and get a feeling of ownership over a common good. Ownership of architectural space is about the moment. The moment you walk it, you own it.

> "Whatever you walk on, in a way you own." Bjørg Aabø

Snøhetta sees the Oslo Opera House as democratic architecture, as it is open to and used by the wider public as an open, non-commercial space even outside of actual performances. This extends to the interior, with the foyer similarly designed as an open space to be accessed day or night.

The idea of architecture as landscape is carried through into the interior, where lighting e.g. has become an integral element of the space. It is not lit by conventional lights, but instead comes in a natural harmony of light and dark, with light sources invisibly integrated into the architecture. Every element of the space plays with natural associations: The bathrooms become caves, the cloakroom an overgrown bank at the seaside, the central wooden wall a gigantic oak.

None of these architectural elements are separately experienced as art, interior design, architecture, or landscape architecture. Instead, the effect is one of a true Gesamtkunstwerk that reconciles all disciplines as equal. The collaboration of different disciplines allows everybody involved to make new personal discoveries and to create unexpected solutions through a form of collective intuition. It has turned a mundane rooftop into a piece of art that allows the unexpected, climbing, hiking, skiing. > Fig. 5-6

CREATIVE WORK PROCESSES

For the publication 'IDEA WORK', anthropologists and psychologists of Oslo University visited Snøhetta and five other firms to explore the forces driving their creative work process. The researchers identified ten drivers shared by all six firms. > Pg. 33

Snøhetta have espoused generosity as a guiding ideal that they purposely cultivate to enable creative processes in the first place: Showing empathy for people and projects, keeping the doors open, being inclusive, sharing knowledge, integrating clients, and tailoring projects to fit.

TRANSPOSITIONING

Snøhetta has introduced a dedicate transdisciplinary method, 'transpositioning', that was soon accepted as a popular and effective way of working. It works by reversing the roles in workshops at early stages in a project. Clients become architects, interior architects become landscape architects, and vice versa. This fuels a strong sense of identification with the project and opens up new ways of seeing the issues at work. The focus lies on the uses and potential of the project, instead of trying too soon for a formal architectural expression. Transpositioning workshops are particularly popular among clients who love the opportunity to spend a day with the conceptual and design work they are often removed from. It inspires more empathy for the actual planners and a change in the project's direction or original specifications as it creates more ownership to the project for all parties involved. For Snøhetta, workshops are a type of mental tool and regular part of all project work, including all the creativity-fomenting drivers identified by the Oslo University researchers. The thinking behind all of this

is to inject and promote transdisciplinarity in teams. Contrasting sharply with traditional multidisciplinary approaches that keep each expert locked down in their field, the project team is encouraged to break free from the limits of their disciplines and engage in a form of collective intuition that may lead to quite surprising reinterpretations of their original mission.

CRAVING WONDER

The underwater restaurant ‘Under’ vividly illustrates the unique drivers and working culture at Snøhetta. The interdisciplinary project and its output led to the project being given a higher budget and being moved to a new site. It also produced numerous ideas and alternatives for realizing a restaurant underneath the waves, although the eventual seminal idea did not come from within the team, but from a colleague happening to pass by the initial designs and letting his mind wander. Serendipity of this type is a conscious building block of Snøhetta’s work, expressed and promoted by the dynamic spatial layout and open culture of communication at the studio itself.

The Norwegian word ‘Under’, in addition to having the same meaning as in English, is also Norwegian for wonder. ‘Craving Wonder’ is the need clearly expressed in this restaurant beneath the waves. Like a submarine, the architecture juts out from the wild Scandinavian coast and down into the breaking surf, opening a gateway into another world for diners to experience. It is an experience of ‘Activating Drama’, beginning with them booking a table on an atmospherically designed homepage and arriving at the remote location of the restaurant. As in a theatre performance, all diners arrive at the same time, taking the long stairs down to a mezzanine level and, eventually, the restaurant itself, where a large window draws their gaze out into the submarine scene, lit to almost resemble an aquarium experience. The interior uses local materials and a choice of textures and colours to form a unique and coherent atmosphere. The building itself has become home to a natural reef that also supplies the kitchen with fresh marine produce. ‘Daring to Imagine’ is the theme, but who would have dared to imagine this? Many material obstacles had to be and were overcome in the partnership between intellectually curious clients and committed experts. The restrictions and challenges originally encountered in the project even had a positively inspiring effect and finally fuelled the completely novel solutions found in it. In the spirit of ‘Generating Resistance’, the project has shown that it is worth fighting for the unexpected and unimagined. > Fig. 7-9

UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

10 DRIVERS FOR CREATIVITY

Carlsen, A.; Clegg, St.; Gjersvik, R.; IDEA WORK: Lessons of the Extraordinary Creativity; CAPPELEN DAMM AS; 1. edition 2012; 4. corrected printing 2017

Interwoven

PREPPING
The practice of carefully preparing, building, and revitalizing knowledge so as to maximize its potential for effective use in the moment of creation.

ZOOMING OUT
Stepping back from immersion in data and analysis of ideas of particulars and moving to big picture thinking, letting go of details, and seeking the simplifying core.

Affective

CRAVING WONDER
The sensuous experience of being in a mystery, a combination of feelings startled, and engaging in passionate search. Wonder underpins all imagination, empathy, and deep interest in anything beyond self.

ACTIVATING DRAMA
Calling people to adventure – into battles, mystery, missions, cathedral building, treasure hunts, or the need of the human other – in ways that recruit their utmost capabilities and desires, asking: “Why do we come to work here? What is really at stake?”

DARING TO IMAGINE
Boldly venturing forth into unknown territory through creating shared imaginings, cultivating a language of possibility, handling failure, and providing encouragement.

Material

GETTING PHYSICAL
Moving from over-dependence on electronic media towards materializing and visualizing ideas in artefacts, touching ideas, sketching ideas, gesticulating around ideas, and moving while doing idea work.

DOUBLE RAPID PROTOTYPING
A work from that seeks to force speedy production, testing, and improvement of half-worked ideas so that they are shared and bolstered at any early stage of development.

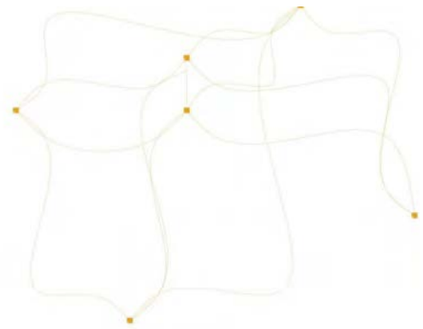
Controversial

LIBERATING LAUGHTER
A process of energizing co-creation through playfulness, puns, and humour aimed at building social ties, reducing seriousness, relaxing constraints in thinking, and encouraging original combinations of knowledge.

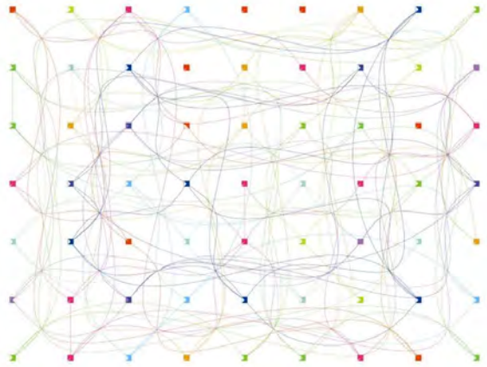
GENERATING RESISTANCE
Acknowledging doubt, friction, and criticism, not as noise to be avoided, but as levers with which to question the given and enhance imagination in everyday work.

PUNK PRODUCTION
Using audacity and direct, self-initiated action to mobilize against established ways, opening up and realizing ideas with high levels of originality and value.

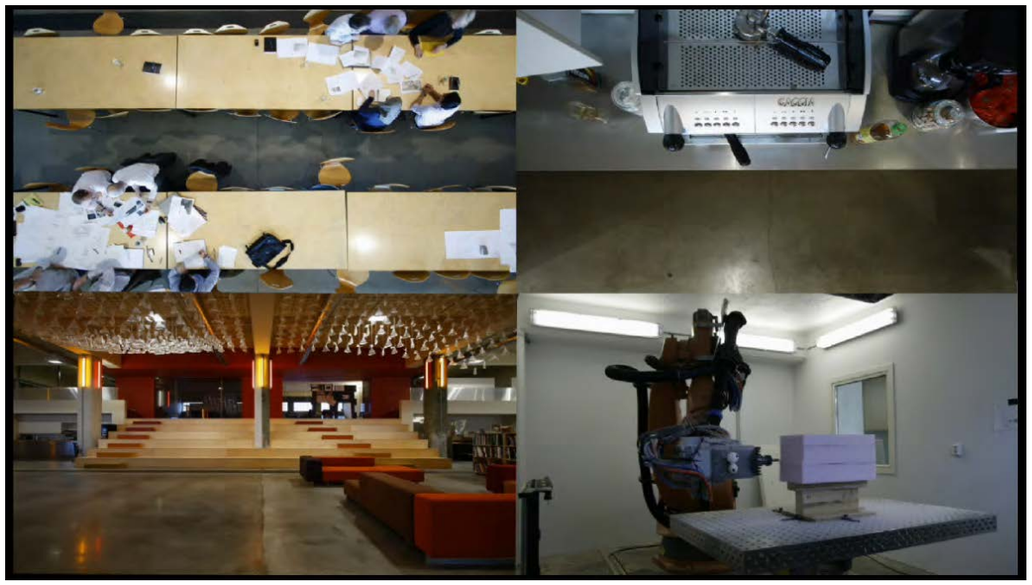
1



2



3



BJØRG AABØ I SNØHETTA I Die Innenarchitektin hat ein breites Spektrum an Erfahrung in Architektur- und Innenarchitekturprojekten von verschiedenem Massstab – von Kirchen bis hin zu Industrieanlagen. Sie hat eine zentrale Rolle bei der Entwicklung der Innenarchitektur von grossen Kulturprojekten in Norwegen und im Ausland. Bjørg Aabø ist häufig Dozentin in Masterstudiengängen der National Academy of the Arts in Oslo (KHiO) und Mitglied verschiedener Kunst-am-Bau-Kommissionen. Seit 2016 ist sie Mitglied der staatlichen Kunstförderung Norwegen.

BJØRG AABØ I SNØHETTA I The interior architect has a wide range of experience in various architectural and interior projects at different scales extending from churches to industrial plants. She has played a central role in developing the interior architecture of large cultural projects in Norway and abroad. Aabø has been a frequent lecturer in Masters programs at the National Academy of the Arts (KHiO) and member of integrated art committees. Since 2016 she has been a member of the Committee for Government Grants for Artists of the Arts Council Norway.

UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

4



1) Disciplinary Working Pattern. Image © Snøhetta
2) Interdisciplinary Working Pattern. Image © Snøhetta
3) The four favourit spots in the Office. Image © Snøhetta
4) Snøhetta Open Space Office in Oslo. Photo © Marte G Johnsen

> Website: snøhetta.com
> Lecture: Bjørg Aabø, Symposium ‘Soft Space’ 2019

5



6



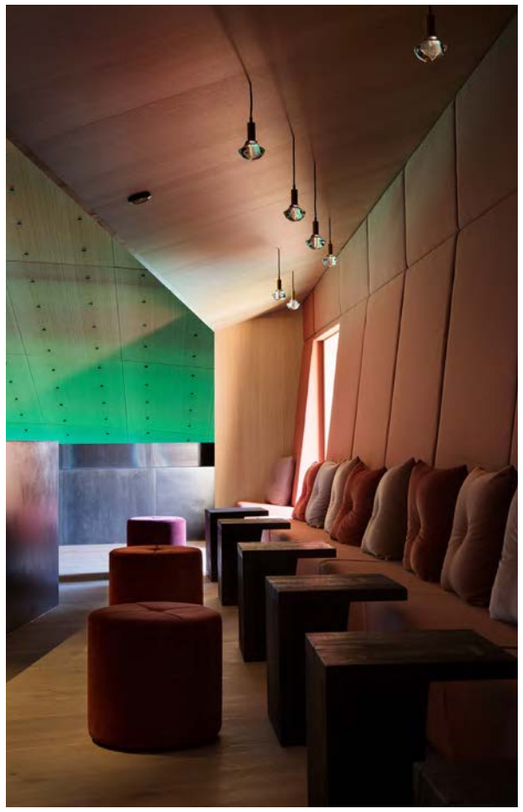
7



8



9



5) Oslo Opera House. Photo © Gerald Zugmann
6) Oslo Opera House. Photo © Jens Passoth
7-8) Under. Photo © Ivar Kvaal
9) Under. Photo © Inger Marie Grini/Bo Bedre Norge

KOMPLEXITÄT DES ENTWURFS

ALISA ANDRASEK, RMIT UNIVERSITY, MELBOURNE

Alisa Andrasek beschäftigt sich in ihrer Forschung mit der Komplexitätstheorie im Designprozess. Angesichts einer immer komplexeren und getriebeneren Welt wendet sie sich neuen Möglichkeiten aus Wissenschaft und Technologie zu, um im Design nicht gegen, sondern mit dieser Komplexität zu arbeiten. Architektinnen und Architekten orientieren sich oft noch immer an althergebrachten Methoden, wohingegen Alisa Andrasek sich von diesen befreien und neues Wissen nutzbar machen möchte. Sie untersucht die Möglichkeiten von computergestützten Berechnungen und künstlicher Intelligenz (KI), um ein reiches und diverses architektonisches Ökosystem entstehen zu lassen. Mit solchen computergestützten Berechnungen und künstlicher Intelligenz zu arbeiten bedeutet, die menschlichen Fähigkeiten und Wahrnehmung zu erweitern.

EINFACHER INPUT – KOMPLEXER OUTPUT

‹Bloom› ist ein interaktives Spielzeug, das Alisa Andrasek in Zusammenarbeit mit Jose Sanchez als urbane Installation während der Olympischen Spiele 2012 in London entwickelt hat. Es besteht aus einem Basismodul, das auf vielfache Weise miteinander verbunden werden kann. Daraus resultieren skulpturale Installationen, die von den Nutzenden immer wieder neu und intuitiv konfiguriert werden können. Aus einfachen, gleichartigen Komponenten mit nur drei vorgegebenen Konnektoren entstehen im Spiel komplexe Strukturen und immer wieder neue Ergebnisse. Dies entspricht dem Kerngedanken der Komplexitätstheorie: komplexe Outputs aus einfachen Inputs zu generieren. ‹Bloom› braucht keine Regeln und auch keine Pläne; in ihm leben Zufall und Kreativität, die sich beide aus dem spielerischen Wirken der Nutzer speisen. > Abb. 1-2

Das Prinzip ‹einfacher Input/komplexer Output› kann unterschiedlich skaliert werden: von der Mikroebene des einzelnen Designobjekts bis zur Makroebene einer ganzen Stadtplanung. Einerseits ist es ein abstraktes Spiel, andererseits ist es sehr direkt in der Praxis anwendbar, wenn zum Beispiel Städteplanungen simuliert werden. Big Data, die Verwendung immenser Datenmengen, und künstliche Intelligenz können helfen, zukünftige Formen und Modelle für eine Verdichtung bei gleichzeitig hoher Lebensqualität zu finden, wie man sie bis anhin noch nicht kennt.

NEUE TYPOLOGIEN – WENIGER MATERIAL

Mithilfe von computergestützten Berechnungen und dem Einsatz von neuen Materialien könnten zukunftsfähige Gebäudetypologien entstehen. Alisa Andrasek hat sich zusammen mit Studierenden des RMIT Melbourne unter anderem mit neuen Hochhauskonzepten aus Karbonfasern beschäftigt, bei denen die Geschosse nicht mehr repetitiv wie bis anhin konzipiert sein müssen, sondern unterschiedliche Formen annehmen können. Die physikalischen Eigenschaften des Materials lassen sich dabei mittels computergestützter Berechnung in einer noch nie dagewesenen Geschwindigkeit ermitteln. > Abb. 3-4

> «Wir müssen Design als Ökologie verstehen.» Alisa Andrasek

Das Wissen über neue Materialeigenschaften und Verarbeitungsprozesse mit Robotern muss jedoch gelehrt und etabliert werden. Die Weltbevölkerung wächst unaufhaltsam und verlangt nach neuen Lösungen für dichteres Bauen und Leben. Neue Architekturansätze können diese Dichte bieten und gleichzeitig höhere Qualität, mehr Komfort und bessere Leistung mit geringerem CO_2-Ausstoss und geringerem Ressourcenverbrauch sicherstellen. Darin liegt denn auch laut Alisa Andrasek das Potenzial, um in der gegenwärtigen ökologischen Krise weniger Material und weniger natürliche Ressourcen zu verbrauchen.

UNKONVENTIONELL ENTWERFEN,
INTERDISZIPLINÄR PLANEN

WIDERHALLENDE KOMPLEXITÄT

Computer und Algorithmen können mit grossen Datenmengen und Komplexitäten arbeiten, um bislang unvorstellbare Komplexitäten entstehen zu lassen, die speziell bei grossen urbanen Projekten eingesetzt werden können. Für ‹Cloud Osaka›, einem städtebaulichen Wettbewerb in Japan, nutzte Alisa Andrasek Ansätze aus der Fluiddynamik und Multiagentensystemen, um den Bewegungsfluss von nicht weniger als zweieinhalb Millionen Passantinnen und Passanten täglich zu simulieren. Die Daten wurden zur Grundlage für eine architektonische Struktur, die sich kinetisch dem gezeitenartigen Auf und Ab der Nutzung anpasst. Die Strukturen, die sich aus solchen riesigen Datenmengen bilden, sind von Natur aus höchst komplex, heterogen und echten Wolken nicht unähnlich. Es ging Alisa Andrasek dabei nicht um die Gestaltung verschiedener fertiger Architekturen, sondern um eine konzeptionelle Stadtplanung, um ein Betriebssystem aus Infrastrukturen, die aussergewöhnlich vernetzt und immer wieder neu bespielbar sind und damit lebendig bleiben. > Abb. 5

> «Was ich die Designsuche nenne, beginnt die Möglichkeiten des menschlichen Verstandes zu überschreiten. Es ist ein Eintauchen in ein Meer voller Möglichkeiten, in dem wir unglaubliche, unbekannte Systeme entdecken können.» Alisa Andrasek

In ihrem Projekt ‹Parallel Fissures› untersuchte Andrasek neue Wege, um durchlässige Brückenstrukturen und die canyonartigen Fluchten zwischen den Kubaturen eines 350 Meter langen Flughafengebäudes in Taiwan nach dem Schwarmprinzip, dem Verhalten von Fischen oder Vögeln ähnlich, zu entwerfen. Das Lichtdesign folgt auch diesen komplexen Schwarmmustern und dient als ein intuitives Leitsystem für die Besucherinnen und Passagiere. Anstatt einer herkömmlichen Raumbeschriftung folgen die Menschen dem Licht, das sich wie Wetterleuchten durch das Gebäude zieht.

Weitere Projekte simulieren die Biologie der Zellteilung und verwenden Machine-Learning-Algorithmen, um die nötige komplexe Tektonik darzustellen. Ein bemerkenswertes Ergebnis dieses Ansatzes ist eine offenporige Betonwand, deren Aufbau der organischen Struktur von Knochen entlehnt und die somit viel leichter als traditionelle Wandaufbauten ist. In keinem ihrer Projekte ist das formale Endergebnis vorhersehbar, wenn auch bestimmte Muster und Verhaltensweisen erkennbar sind. In ihrer Studie ‹Gossamer Skins› für Hochhäuser auf der arabischen Halbinsel entwarf Andrasek eine Paneelfassade, die den komplexen Beschattungsansprüchen der Region entspricht. Beeinflusst vom Konzept der Stigmergie, die das Verhalten von Termitenkolonien beschreibt, hat die resultierende Aussenhaut, aus der Ferne gesehen, eine fast organische Wirkung. Jedes Paneel kommt aus dem 3D-Drucker und ist der materielle Ausdruck komplexer Navigationsalgorithmen, mittels derer es in die labyrinthische Gesamtstruktur integriert ist. In ihrer Ästhetik erinnert die Studie an die Matrizenwelt von ‹Minecraft›; aus dem Kontrast zwischen der organisch-fliessenden Freiform und den klaren Grenzen des Gitterpunktrasters erhält sie ihre kontraintuitive Wirkung.

Die Verwendung von Computersimulationen, Algorithmen und KI im Designprozess ist für Alisa Andrasek eine Möglichkeit, um sich von Stilfragen und Referenzen zu befreien. Es entsteht eine komplexe Synthese menschlichen und nichtmenschlichen Wirkens, ein von menschlichen Designerinnen und Designern sowie neuen Arten von Intelligenzen geteilter Schaffensprozess, der die Frage aufwirft, wie sich die Art des Bauens und Entwerfens verändern wird.

INTERVIEW
MERET ERNST + ALISA ANDRASEK

Im Anschluss an den Vortrag diskutierte die Designexpertin Meret Ernst mit Alisa Andrasek über das Potenzial von künstlicher Intelligenz als Instrument zur Gestaltung von zukunftsfähigen Architekturen.

Meret Ernst:
Die Zukunft bringt Dinge mit sich, die wir nicht vorhersehen können. Man weiss nie genau, welche Strukturen aus den Algorithmen entstehen. Wie können Sie die Strukturen vorhersehen und planen?

Alisa Andrasek:
Realität ist immer Eventualität. Zufall. Wir können die Zukunft nicht vorhersagen. Wie Buckminster Fuller sagte: Die beste Art, die Zukunft vorherzusagen, ist, sie zu gestalten. Ich öffne mich den technischen Möglichkeiten und begebe mich auf eine Suche nach ihrem Potenzial im Designkontext. Ich versuche dabei nicht, Komplexität zu vermeiden, sondern akzeptiere sie bewusst als ein Paradigma für den Designprozess. Ich sprach in meinem Vortrag auch über die Design-Suche. Zu Beginn meiner Berufslaufbahn hatte ich diese Metapher: Du hast einen kleinen, etwas bockigen Hund. Du versuchst, ihm etwas beizubringen, aber er reagiert nicht, wie du denkst. Er ist ein Individuum mit eigenem Willen. Diese Metapher ist vergleichbar mit der Design-Suche in komplexen Systemen. Du entdeckst ein Verhalten und bestimmte Eigenschaften. Du nimmst sie und spinnst sie in einer bestimmten Weise, damit die Struktur stehen wird, damit sie in einer bestimmten Art reagieren wird. Sie hat also gewisse Verhaltensmuster, aber es ist nie eine direkte Übersetzung. Das ist wie bei den Wettersimulationen. Die zeigen nicht genau, wo eine Wolke durchzieht, aber sie kennen die groben Merkmale des Wetters.

UNKONVENTIONELL ENTWERFEN,
INTERDISZIPLINÄR PLANEN

Diese Art der Gestaltung ist faszinierend. Gleichzeitig frage ich mich, wie wir mit dieser Komplexität umgehen können. Wie würden Sie die Bedeutung dieser Komplexität erklären, und wie können wir die Bedeutung erlernen?

Das ist eine spannende Frage: Wie verstehen und wie schaffen wir Sinn und Bedeutung in einer komplexen Welt? Die Gehirnforschung entdeckte, dass wir uns in unserer Evolution weiterentwickeln bezüglich Komplexität und Wahrnehmung. Unser Gehirn reagiert positiv, wenn wir einen Waldspaziergang machen und die Komplexität der Bäume und und das Spiel der Blätter im Wind sehen. Wir wissen auch, dass wir gotische und barocke Kirchen als ‹natürlich› wahrnehmen – trotz ihrer komplexen, von Menschenhand geschaffenen Baustrukturen. Solche Eindrücke und Sinnesempfindungen versuche ich mit meiner Arbeit zu erzeugen. Es ist wie bei einem Spezialeffekt, den du im Kino zum ersten Mal siehst. Er erzeugt Verwunderung und Entdeckung zugleich. Genau das versuche ich in meiner Arbeit ebenfalls zu erzielen.

Es wurde klar, dass es nicht nur eine Frage der Form oder Ästhetik ist, sondern eine Frage, wie wir unsere Welt nachhaltiger bauen können. Können wir den Menschen, die solche Formen nicht gewohnt sind, zeigen, dass diese neue Art der Architektur auch eine Form von nachhaltiger Architektur ist?

Ja, definitiv. Ein Beispiel: Ich lebe nun schon seit einigen Jahren in Melbourne, und in der letzten Zeit sind viele neue Hochhäuser im Stadtzentrum hinzugekommen. Man spürt die volle Wucht des Windes, wenn man durch die Stadt läuft. Und in diesen Hochhäusern hat man einen ständigen Lärm, der schon bei mässigem Wind einsetzt, und man macht eine sehr unangenehme Erfahrung als Fussgänger auf der Strasse. Die Luftströmung wird durch die Canyon- und Kamineffekte, die durch die Türme entstehen, noch verstärkt. Anhand von Computersimulationen können wir sehen, dass, wenn solche beschleunigte Winde auf die flache Fassadenoberfläche eines Turms treffen, es sich um eine massive Wandbarriere und das schlimmstmögliche Szenario handelt. Architektur und städtebauliche Abläufe in einer – wie ich es nenne – höheren Auflösung würden viel besser funktionieren, um solche Luftströme zu zerstreuen. Selbst ein grosser Tsunami verliert einen Teil seiner Wucht, wenn er auf hochporöse und komplizierte Systeme im Ozean trifft, wie zum Beispiel Korallenriffe oder Archipele. Bei der derzeitigen Planung von Türmen nutzen wir wissenschaftliche Erkenntnisse und verfügbare Technologien nicht ausreichend, die uns eine Planung mit höherer Auflösung ermöglichen könnten. Gebäude und Städte könnten mit viel mehr Wissenschaft und eingebetteten Informationen entworfen und gebaut werden. Stadtplaner sind es gewohnt, singuläre Systeme zu entwerfen und zu optimieren. Wir müssen erkennen, dass Gebäude und Städte komplexe Ökologien sind, und das verfügbare Wissen nutzen, um sie als solche zu gestalten. Das war die ursprüngliche Motivation für meine Arbeit, und sie gilt auch heute noch.

HIGH RESOLUTION FABRIC OF DESIGN

ALISA ANDRASEK, RMIT UNIVERSITY, MELBOURNE

Alisa Andrasek's research applies complexity theory to the process of design. In today's world with its increasing pressures and complexities, she is turning to new resources from science and technology to answer a need for designing for complexity. Many architects remain beholden to the established methods of the practice. Andrasek wants to move beyond these and put the new knowledge to use. She is exploring the potential of computational design and artificial intelligence for reinventing architectural ecology on a multitude of dimensions. Working with algorithms and artificial intelligence enhances human designers' capabilities and perception.

SIMPLE INPUT – COMPLEX OUTPUT

'Bloom' is an interactive toy that Alisa Andrasek developed with Jose Sanchez as an urban game to accompany the 2012 London Olympics. It includes one basic element that can be combined in a multitude of different ways, resulting in sculptural installations that can be freely and intuitively reconfigured. Its simple components are all the same and have only three connection points each, yet playing this game forms complex structures and ever different emergent outcomes, compatible with one of the first principles of complex systems: complex outputs emerge from simple inputs. In the Bloom game, no rules and no plans are needed. The randomness in the game and its inherent creativity come from the playful engagement of its users. > Fig. 1-2

This principle of 'simple input / complex output' can be applied to different orders of scale in design: From the micro-condition of a single design object to the macro-scale of vast urban environments. It can be used for playful abstraction, but also for real world applications through simulations of the urban systems. With the availability of big data and the aid of artificial intelligence, it could offer new forms and models for denser, but higher-quality urban spaces that are yet to be discovered.

NEW TYPOLOGIES – LESS MATERIAL

Using computation and novel materials could create future-proof types of architecture. Alisa Andrasek has worked with students of RMIT Melbourne on a high-rise concept using carbon fibre, which could open up this rigid typology and leave behind the repetitive sequence of conventional floors, as each floor could take on a unique shape. The physical properties of the material and structure can now be simulated through computational physics. > Fig. 3-4

> "We need to understand design as ecology." Alisa Andrasek

Architects are yet to discover the many opportunities that can emerge from such novel materials and new automated construction processes. In the context of a growing world population, building for high density is becoming essential. New types of buildings could start to offer higher density, but also higher quality, superperformance, reduced carbon footprints, and greater strength with less weight and material. Alisa Andrasek considers the last point an essential factor, as it promises a reduction in material consumption and more resource efficiency in a time of ecological crisis.

RESONATING COMPLEXITY

Computers and algorithms can process massive amounts of data and generate previously unimaginable complexity that is particularly applicable to major urban projects. For 'Cloud Osaka', an urban development competition in Japan, Alisa Andrasek used fluid dynamics and multi-agent systems to simulate the movement of 2.5 million people on the site every single day, using the data to create an architectural field that responds locally to that ebb and flow. The structures based on massive datasets resulting from the simulations are highly intricate and heterogeneous, not unlike a cloud. The point was not to create a series of architectural objects, but to offer a conceptual vision for urban development, a new operating system with infrastructures that are highly interconnected and reprogrammable. > Fig. 5

> "The process of design search is starting to exceed human cognition. It is like diving into an ocean of possibilities and trying to unearth and discover this incredible previously unseen creature." Alisa Andrasek

Similarly, in the 'Parallel Fissures' project, Andrasek studied how various canyon-like walls and porous bridge structures could be generated for a 350-metre long port terminal in Taiwan based on multi-agent systems, not unlike the swarming behaviour of schools of fish or flocks of birds. The lighting in the building, emmited from an intricate patterns of swarms, serves as an intuitive navigation system for its visitors. Instead of conventional signage, travellers would follow the glow of the light as if a slowed-down lighting storm was captured within a building.

In a series of projects based on simulations of biological cell division, machine learning is used to search for complex tectonics. One of the results is a porous concrete wall that resembles the intricacy of bone tissue and is lighter than its conventional counterparts. While the end results of such design processes are not predictable in any one-to-one format, their patterns and behaviours are. In 'Gossamer skins', a study for high-rise buildings for the Arabian peninsula, façade panels were designed to respond to complex shading requirements. Using algorithms based on the stigmergy behaviour found in termite colonies, the aesthetics of this complex intricate skin, if seen from afar, are reminiscent of organic complexity. The panels were robotically 3D printed, which required path-finding algorithms within a mazelike rectangular substrate. This resulted in aesthetics resonant of the reticulated world of Minecraft. This contrast between organic continuous curvatures and the discretization of voxel space created fresh counterintuitive aesthetics.

Using simulations, algorithmic design, and AI to generate designs gives Alisa Andrasek an opportunity to break free from questions of style or past references. It allows for a complex synthesis of a multitude of agencies for humans and nonhumans. Agency distributed between human designers and new emergent kinds of cognition poses the question of how we will build and design architecture in the future.

UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

INTERVIEW
MERET ERNST + ALISA ANDRASEK

Following her talk, Alisa Andrasek met design expert Meret Ernst to speak about the potential of artificial intelligence in the design of sustainable architecture.

Meret Ernst:
Our future holds many things that we cannot predict. We never know which structures are created by algorithms. How can you predict or plan these structures?

Alisa Andrasek:
Reality is based on contingency. Chance. We cannot predict the future, but as Buckminster Fuller told us: the best way to predict the future is to design it. I embrace technology and try to opportunistically explore it in the context of design. I engage with the paradigm of complexity by developing design processes that can embrace it, rather than trying to avoid it. In my talk, I mentioned the design search. I found this metaphor at an early point in my career: Imagine you had a small, strong-minded dog. You try to teach it something, but it does not respond like you expected. It's a living organism with a mind of its own. That is not unlike the search for design instances within a complex design ecology. You discover certain traits and patterns. You stir and train them, so you know that the structure will be stable. There are behavioural tendencies, so they will respond in certain ways, but there is never a direct one-to-one translation. It's like weather forecasting: You cannot predict the exact shape of an individual cloud, but you can predict the movements and tendencies.

This approach to design is fascinating, but I also have to wonder whether we will cope with the complexity. How would you explain the meaning of this complexity, and how can we grasp that meaning?

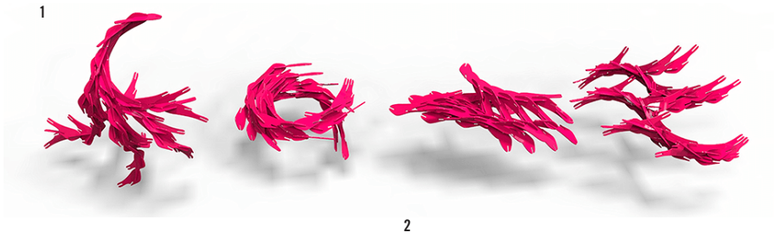
UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

It's an interesting question: How do we read and create meaning in a context of complexity? Neuroscience has discovered that human perception has evolved with complexity. Our brain responds positively to a walk in the woods, where we are confronted with the complex sensation of the intricate and dynamic patterns of tree canopies moving in the wind. We perceive highly intricate gothic or baroque churches as something organic – even though they are actually manmade feats of architecture. It is these experiences and sensations that I'm trying to inspire with my work. It is like a special effect that you see for the first time in cinema. You are stunned, in awe. That is one important aspect of my work.

We saw that it is no longer a simple question of shapes or aesthetics, but how we can build a more sustainable world. Can we show people who may not be accustomed to these shapes and designs that the new architecture is an expression of sustainable architecture?

We definitely can. One example: I've been living in Melbourne for several years now, and many new high-rise buildings have been added to the city centre in the recent past. You feel the full force of the wind when you are walking through the city. And in those towers, you have constant noise that starts even with moderate winds, and you get a very unpleasant experience as a pedestrian on the street. Airflow is amplified by the canyon and chimney effects created by the towers. Through computational simulations, we can see that when such accelerated winds hit the flat façade surface of a tower, it's a solid wall barrier and the worst possible scenario. Architecture and urban sequences at what I call higher resolution would work much better to disperse such airflows. Even a major tsunami loses some of its momentum when it hits highly porous and intricate systems in the ocean, such as coral reefs or archipelagos. In the current design of towers, we are not using scientific knowledge and available technologies enough that could allow us to design at higher resolution. Buildings and cities could be designed and built with much more science and information embedded into them. Urban planners are used to designing and optimising singular systems. We need to recognize that buildings and cities are complex ecologies and use the available knowledge to design them as such. This was the original motivation for my work, and it is still true today.

1



2



3



4

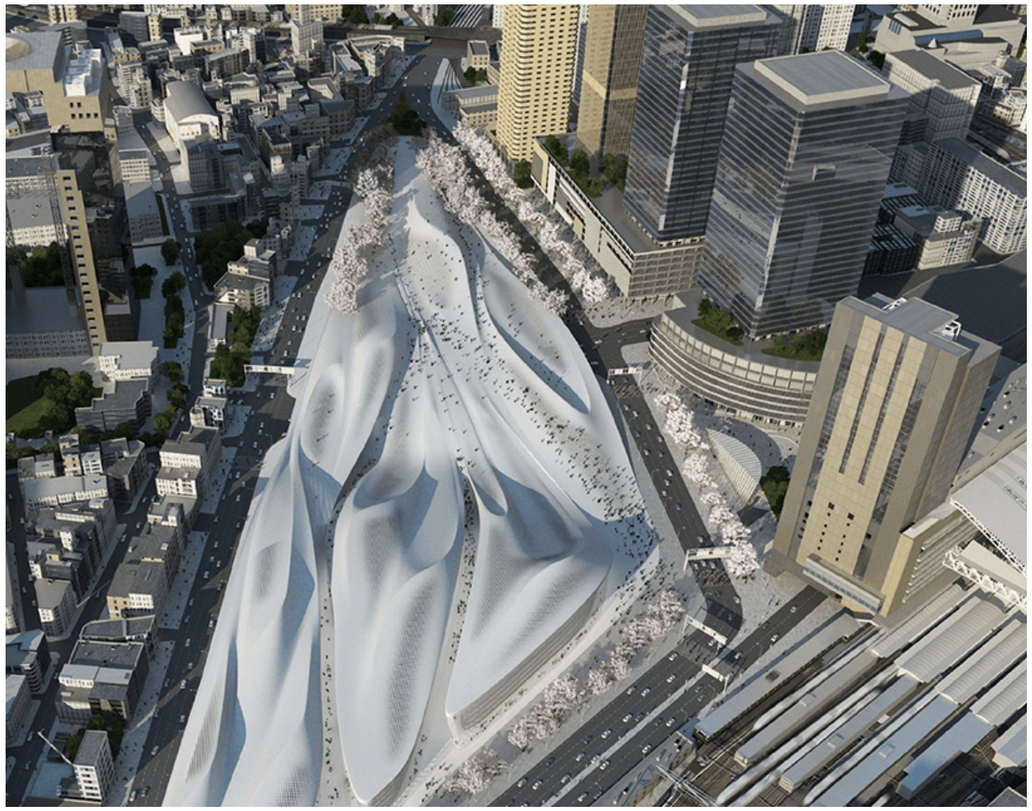


ALISA ANDRASEK I RMIT University und EGS I Alisa Andrasek ist Architektin, Denkerin, Innovatorin und Professorin am RMIT in Melbourne. Sie unterrichtet auch an der European Graduate School (EGS) in der Schweiz. Ihre Arbeit ist bekannt für Innovationen mit computergeneriertem Design, künstlicher Intelligenz, Robotik und der Ästhetik des Unsichtbaren. Sie entwickelt Konzepte für eine neuartige Architektur-Logik von hoch aufgelöster Komplexität. Alisa Andrasek ist Mitbegründerin von Biothing, Bloom Games und aiBuild. Sie hat zahlreiche Preise gewonnen und ihr Werk wurde u. a. im Centre Georges Pompidou in Paris, im New Museum in New York und an der Biennale in Venedig gezeigt.

ALISA ANDRASEK I RMIT University and EGS I Alisa Andrasek, architect, thinker, innovator, is a professor at the RMIT University and the Swiss European Graduate School. Her work is recognized for innovation with computational design, artificial intelligence, robotics, and the aesthetics of the unseen. She introduced the concepts of a renewed logical core of architecture and high-resolution architecture for complexity. Andrasek is founder of Biothing, Bloom Games, and aiBuild. She has won numerous awards and her work has been exhibited at the Centre Pompidou, New Museum NY, and the Venice Biennale among others.

UNCONVENTIONAL DESIGNING,
INTERDISCIPLINARY PLANNING

5



1-2) Bloom. 2012 Photo © Alisa Andrasek, Jose Sanchez
3) Carbon Fibre High-Rise Concept. Student Work, Photo © RMIT
4) High Resolution architecture: Discrete combinatorics and AR construction. Photo © RMIT
5) Cloud Osaka, Competition proposal invited by Tadao Ando and Kengo Kuma, in collaboration with Buro Happold and Hitachi consulting, 2018. Image © Alisa Andrasek

> Website: alisaandrasek.com
> Lecture: Alisa Andrasek, Symposium ‘Soft Space’ 2019

KONTEXTE IN RAUM UND ZEIT

STEFAN CARSTEN, ZUKUNFTSFORSCHER / STADTGEOGRAF, BERLIN
INTERVIEW MIT MERET ERNST

Als Zukunftsforscher und Stadtgeograf kombiniert Stefan Carsten in seiner Arbeit die Themenfelder Zukunft, Stadt und Mobilität. Die Zukunft ist dabei Perspektive und Methode, um gegenwärtige Stadt-, Mobilitäts- und Lebenswelten zu hinterfragen und aufzudecken. Dies umfasst Strategien und Taktiken sowie Innovationen und Transformationen für zukunftsfähige Städte, Räume, Organisationen und Menschen. An den Nahtstellen vom Leben in der Stadt, den Arbeitswelten und den Anforderungen an die Mobilität definiert sich in einer digitalisierten Gesellschaft zukünftig die Gestaltung von Räumen. Was ist innen, was aussen, was offen oder geschlossen, analog oder digital? Die Anforderungen an die Raumgestaltung sind somit einem ständigen Wandel ausgesetzt. Oder müssen Räume die Fixpunkte in einer sich verändernden Welt sein? Und wie reagiert die Zukunft auf die immer wiederkehrende Gestaltungsfrage des Sowohl-als-auch versus des Entweder-oder?

Die Designexpertin Meret Ernst diskutierte während des Symposiums mit Stefan Carsten über die Rolle der Innenarchitektur in der Gestaltung der Zukunft.

Meret Ernst:
Zukunft gestalten ist gemeinhin die Domäne von Designern und Architektinnen. Die Frage ist: Können wir Zukunft überhaupt gestalten?

Stefan Carsten:
Es wäre fatal zu glauben, wir könnten das nicht. Schliesslich besteht die grosse Kunst darin, nicht die Gegenwart zu verwalten, sondern die Zukunft zu gestalten. Es fängt bei der Perspektive und Sichtweise an: Über welche möglichen Zukünfte denke ich nach und welche integriere ich in mein Handeln? Es reicht nicht, ausschliesslich über positive oder negative Zukunftswelten nachzudenken. Vor allem Letzteres ist ein zentraler Vorwurf an den wissenschaftlichen Klimadiskurs. Die Klimadystopien reichen augenscheinlich nicht, die Menschen in die richtige Richtung zu bewegen. Also bleibt die Frage: Welche Zukunft möchte ich gestalten? Dafür müssen positive Bilder im Zentrum stehen. Man muss geschult sein, um das künftig Positive sehen zu können, um adäquat handeln zu können.

Wie können wir in einer Zeit politischer Polarisierung sicherstellen, dass wir eine erwünschte, also positive Zukunft gestalten?

Es gibt in der Regel ein gemeinsames Verständnis darüber, was positiv ist. Trotz aller politischen und sozialen Differenzen, die in einer pluralistischen Gesellschaft an der Tagesordnung sind, stimmen wir im Kern doch über die Grundwerte in unseren Gesellschaften überein. Dies wird jedoch gerne vergessen und es wird weitergemacht wie bisher. Wir müssen uns also immer wieder darüber verständigen, welches die Leitlinien unseres Handelns sind. Dabei geht es auch um das Verhandeln alternativer Wohlstandsmodelle, die im Kern soziale, wirtschaftliche, aber auch politische Entwicklungen integrieren. > S. 53

Sie sagen, es ist eine Frage des Verhandelns. Wer ist an diesem Verhandlungsprozess beteiligt?

Meine Erfahrungen zeigen, dass Menschen und Institutionen immer wieder bereit sind, über die Zukunft nachzudenken. Nur fehlt ihnen allzu häufig der Impuls oder auch das Wissen um die Möglichkeiten der Zukunft. Viele sehen in der Zukunft vor allem Unsicherheit und Ungewissheit. Meine Aufgabe als Zukunftsforscher ist es, als Aufklärer für die Zukunft zu agieren. Dabei geht es mir nicht um das Wissen, wie Zukunft sich entwickeln könnte, sondern mich interessiert der Spiegel, den mir die Zukunft ermöglicht, um heute anders und besser handeln zu können. Das meine ich mit Zukunft als Methode.

UNKONVENTIONELL ENTWERFEN,
INTERDISZIPLINÄR PLANEN

Wir müssen heute für die Zukunft planen. Doch Planung ist immer auch eine Frage der Inklusion möglichst vieler betroffener Menschen. Sind Planungsprozesse dazu ausgelegt, sind wir dazu fähig?

Wir müssen immer wieder neu die Zukunft hinterfragen, da es sehr schwierig ist, in Ungewissheiten zu denken. Man muss immer wieder reflektieren, was passiert ist und was nicht. Je öfter, je intensiver ich mich mit Zukunftsfragen auseinandersetze, umso leichter fällt mir das Navigieren in der Gegenwart, weil ich begreife, dass Veränderungen normal sind. Dass es kein Recht auf ‹Normalität› gibt. Vor diesem Hintergrund möchte ich Ihre Frage unbedingt mit Ja beantworten. Nur leider sind wir uns dessen nicht immer bewusst.

Wie gehen Sie vor, sodass Zukunft handhabbar, überprüfbar und planbar wird?

Zukunftsprozesse sind Kommunikationsprozesse, als Austausch über das Wissen, über das jede und jeder verfügt. Wir machen mit den Gruppen aber auch Theaterspiele oder wir lassen sie Briefe an ihre künftigen Enkelkinder schreiben. Die Methode ist nicht entscheidend. Wichtiger ist, dass die Gedanken oder die Wünsche an die Zukunft bei den Menschen haften bleiben. Auf diese Weise wird Zukunft handhabbar und planbar. Aber niemals überprüfbar. Es ist irrelevant, ob eine Zukunft eintritt oder nicht. Viel wichtiger ist, dass ich sie überhaupt gedacht habe, dass ich mich mit dieser Zukunft in der Gegenwart auseinandergesetzt habe.

Auch die Art, wie wir arbeiten, verändert sich laufend. Was verlangen Sie von der Innenarchitektur in Bezug auf künftige Arbeitsräume?

Eine Zusammenarbeit wie zum Beispiel bei Snøhetta funktioniert nicht in allen Organisationen. Dafür sind die sozialen Akteurinnen und Akteure zu unterschiedlich. Wichtig ist, die Menschen vor Ort zu verstehen, um sie einbinden zu können und um das gewonnene Verständnis in Räume übersetzen zu können. Auch das ist ein intensiver Kommunikationsprozess, zum Beispiel über die Frage: Wie wollen wir zukünftig zusammenarbeiten, zusammenleben? Diese Übersetzungsarbeit müssen Innenarchitekten und -architektinnen leisten können. Das ist eine Herkulesaufgabe, die, wenn sie gelingt, einzigartige Ergebnisse hervorbringen kann.

Das Thema Soft Space ist aktuell, auch wenn in der politischen Landschaft eher ein gegenteiliger Trend zu beobachten ist. Wie würden Sie Soft Space definieren?

Wir müssen den Soft Space physisch, funktional, räumlich, sozial und zeitlich definieren. Damit sind genau die Anforderungen umschrieben, unter denen wir handeln müssen. Viele Menschen benötigen für ihre Zufriedenheit keinen Soft Space. Aber wenn wir diesen Soft Space leben, artikulieren und gestalten wollen, dann muss es auf den fünf oben genannten Dimensionen erfolgen. Damit anerkennen sie die Komplexität dieses Unterfangens.

Was nehmen Sie von den beiden Tagen des Symposiums mit?

Als Zukunftsforscher arbeite ich selten in derart konkreten Zusammenhängen wie es Innenarchitektinnen und -architekten alltäglich tun. Ich finde es äusserst spannend, zu sehen und zu hören, wie meine recht allgemeine Meta- oder Makroperspektive sich in konkret gebauten Gestaltungsentwürfen widerspiegeln kann. Wie meine sozialen, wirtschaftlichen oder politischen Themen in realen Entwürfen konkret werden. Vor diesem Hintergrund verabschiede ich mich bereichert von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern dieses Symposiums.

CONTEXTS IN SPACE AND TIME

STEFAN CARSTEN, FUTUROLOGIST / URBAN GEOGRAPHER, BERLIN
INTERVIEW WITH MERET ERNST

As a futurologist and urban geographer, the future, the city, and mobility figure prominently in Stefan Carsten's life and work. He approaches the future as a perspective and means for challenging and revealing our current urban, mobility, and lived experience, using strategies and tactics to innovate and transform cities, public spaces, organizations, and people's lives for future viability.

It is at the interface between living and working in the city and the demands and expectations this creates for mobility that the future spaces of a digital society will be defined: What is inside, what is outside? What is open, what is closed? What is analogue, what is digital? The requirements for spaces are subject to constant change and evolution. Or should spaces be the fixed anchors in a moving world? And how will the future respond to the designer's constant conundrum: Is it 'either or', or is it 'both'?

The design expert Meret Ernst met Stefan Carsten during the symposium to speak about the role that interior architecture can play in creating our future.

Meret Ernst:
Shaping the future could be considered the original domain of designers and architects. The question has to be: Can we shape the future in the first place?

Stefan Carsten:
It would be fatal to assume that we couldn't. The skill lies in not just maintaining the present, but creating the future. It starts with the perspective and vantage point you take: Which future am I thinking about, and how am I including it in my efforts? It is not enough to only think about positive or only about negative futures. The latter in particular is one of the key accusations in current climate debates. Climate dystopia will not be enough to motivate people to do the right thing. So the question remains: Which future am I trying to create? We need positive visions for that. We need to learn to see the positive in the potential futures ahead in order to be able to act appropriately.

How can we be sure that we are creating a desirable, that is, positive future?

There is generally consensus about what is positive. Despite all political and social differences that are to be expected in a pluralist society, we essentially all agree about the fundamental values of our societies. People like to forget that and just continue like they always did. We need to keep reminding ourselves and negotiating the principles of our actions. This also means negotiating other possible forms of commonwealth, which includes social, economic, but also political concerns. > P. 53

You are speaking about negotiating. Who is party to that negotiation?

In my experience, people and institutions are always ready to think about their future. What is usually lacking is the right occasion or the knowledge about what future is possible. To many people, the future is nothing but uncertainty and ambiguity. I consider it my job as a futurologist to enlighten people about the future. I don't care specifically about the knowledge of how the future could develop. Instead, I care about the mirror that the future can offer me to see what I could do differently or better in the present. That's what I mean by future as method. And that's the fascinating part.

Planning is also a matter of inclusion, getting as many as possible of the people affected involved in the process. We need to plan for the future today – are we actually able to do so?

We always have to rethink our future, because it is very hard to think in terms of uncertainties. We always need to consider what has happened and what hasn't happened. The more, the more intensively I confront myself with questions of the future, the easier I will find it to navigate our present, because I will see that change is normal. That we don't have a claim or right to normality. So I need to answer this question positively: Yes, we are able. We only forget that too easily.

What do you do to make the future more tangible, testable, predictable?

Future processes are communication processes. It's about sharing the knowledge we all have. In my work with groups, we stage plays or write letters to our grandchildren. The method does not matter. What matters is that people remember their thoughts or wishes for the future. This makes the future more tangible and easier to plan ahead. But you can never test it. It's actually irrelevant whether a possible future comes true or not. What matters is that I thought about it, that I confronted myself with that future.

What do you expect from interior architects when it comes to spaces for working?

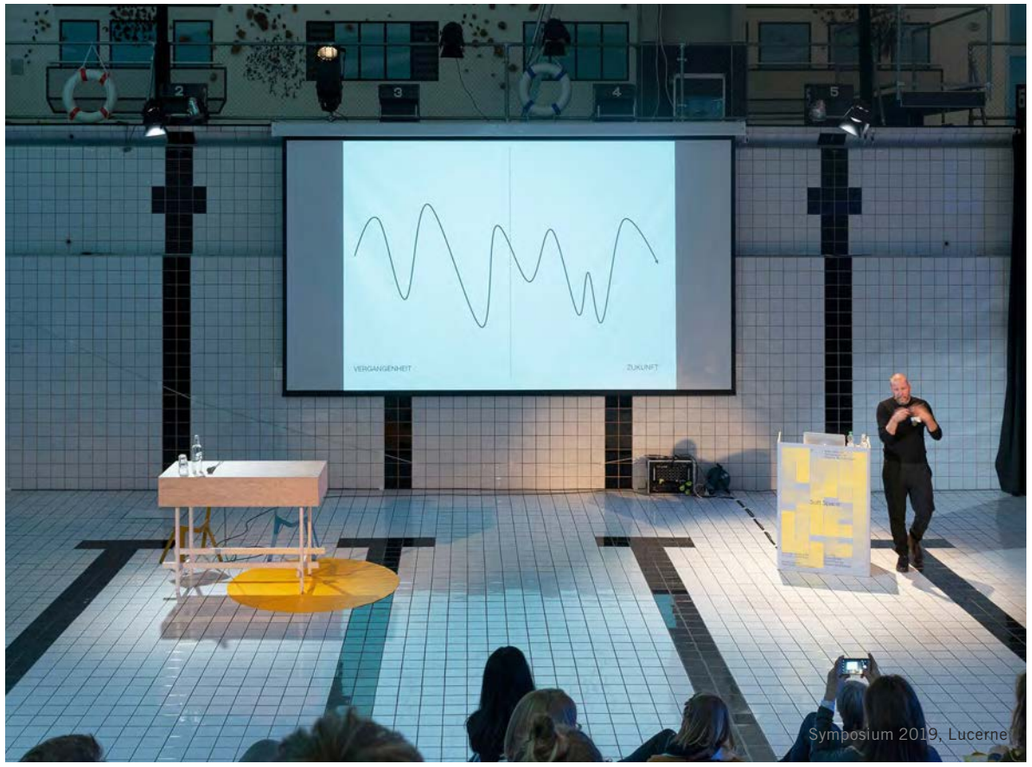
A type of cooperation with e.g. Snøhetta is not for every organization. The social actors involved are just too different. What matters is that you understand the people on the ground if you want to get them involved and if you want to translate what you learn from them into physical spaces. This is again an intensive process of communication, for instance about the question: How do we want to work together or live together in future? This is the translation challenge that interior architects need to master. It can be a Herculean effort, but it can lead to amazing results if it works.

The idea of soft spaces is very topical, even though the greater political scene seems to be going in a different direction. What would be your definition of soft spaces?

We need to think soft spaces in physical, functional, spatial, social, and temporal terms. In the end, these are the types of requirements that we have to work with. Many people do not need a soft space to be happy. But if we want to live, embody, or shape a soft space, we need to do it with an eye on those five dimensions. This shows you how complex a mission that will be.

What is your personal take-away from the two days of the symposium?

As a futurologist, I generally don't work in such concrete terms, like interior architects do every day. I find it extremely intriguing to see and hear how my, often quite generic meta or macro-perspective can be found reflected in actually built designs. How my social, economic, or political issues are materialized in real designs. With this in mind, I feel that I am taking back a lot from the people I have met at this symposium.



Symposium 2019, Lucerne

STEFAN CARSTEN | Der promovierte Zukunftsforscher und Stadtgeograf Stefan Carsten, kombiniert in seiner Arbeit die Themenfelder Zukunft, Stadt und Mobilität. Die Zukunft ist dabei Perspektive und Methode, um gegenwärtige Stadt-, Mobilitäts- und Lebenswelten zu hinterfragen und aufzudecken. Dies beinhaltet Strategien und Taktiken sowie Innovationen und Transformationen für zukunftsfähige Städte, Räume, Organisationen und Menschen. Er ist verheiratet, hat zwei Kinder und lebt in Berlin.

STEFAN CARSTEN | Futurologist and urban geographer Stefan Carsten combines the fields of futurology, urbanology, and mobility within the scope of his work. In that process, the future is both perspective and method to investigate and reveal contemporary forms of urban, mobile life. This not only includes strategies and tactics, but also innovation and the resulting transformations leading to future-oriented cities, spaces, organizations, and people. He is married, has two children, and lives in Berlin.

> Website: zukunftsinstitut.de
> Lecture: Stefan Carsten, Symposium ‘Soft Space’ 2019

ALTERNATIVE WOHLSTANDSMODELLE GEMEINSCHAFTLICH / KOLLEKTIV

Ausführungen von Stefan Carsten
am Symposium Soft Space

PATCHWORK-METROPOLEN

Armut in den Städten trotz Wirtschaftswachstum, (städtische) Räume sind nur für einen Teil der Gesellschaft zugänglich, für andere sind sie verschlossen, krasses Nebeneinander von Armut und Reichtum bei Gebäuden.

ERZWUNGENE SUBURBANISIERUNG STATT HOFFNUNGSFROHE WOHNORTSUCHE

Leute, die gezwungen sind, aus wirtschaftlichen Gründen ihre Heimat zu verlassen.

GELEBTE KOLLABORATION

Eine Architektur wird zur Verfügung gestellt, die eine Architektur/Innenarchitektur des Gemeinsamen ist. Beispiel Bloxhub Kopenhagen: gemeinsam Lösungen für nachhaltige Urbanisierung entwickeln; dafür braucht es spezielle Innenarchitekturen.

PLANUNG IM NETZWERK

Werkstatt Berlin: Stadt und Bevölkerung entwickeln gemeinsam Ideen für die Nutzung Alexanderplatz.

ARCHITEKTUR MIT SINN

Haus Ritterstrasse Berlin mit kleiner Wohnfläche pro Person zugunsten von grossen Gemeinschaftsflächen; Beispiel Magdas Hotel Wien, gemeinschaftlich mit Flüchtlingen bewirtschaftet.

VERDICHTUNG DURCH MULTIFUNKTIONALITÄT

Haus in Hamburg mit gemeinschaftlichem Garten auf der Dachfläche.

URBANITÄT UND PRIVATHEIT

Alternative Wohnmodelle mit kleinen privaten Flächen zugunsten gemeinschaftlich genutzter Zwischenräume.

ALTERNATIVE MODELS OF PROSPERITY COMMUNITY / COLLECTIVE

Comments by Stefan Carsten
at the Soft Space symposium

PATCHWORK METROPOLIS

The losers of growth, urban poverty despite greater prosperity overall, (urban) spaces only accessible to a small part of society, closed to others; wealth and poverty meeting in buildings.

FORCED SUBURBANIZATION, INSTEAD OF OPTIMISTIC SEARCH FOR A HOME

People forced to leave their homes for economic reasons.

WORKING COLLABORATION

Preparing an architecture / interior architecture of sharing; Bloxhub Copenhagen as an example: shared solutions for sustainable urbanization; requires specialized interior architectures.

PLANNING BY NETWORK

Workshop Berlin: City government and urban population developing shared ideas for the future of the Alexanderplatz.

ARCHITECTURES OF MEANING

House on Ritterstrasse Berlin with smaller private spaces for each occupant, but larger communal spaces; Magdas Hotel Vienna, operated with refugees.

DENSITY THROUGH MULTIFUNCTIONALITY

House in Hamburg with communal roof garden.

URBANITY AND PRIVACY

Alternative residences with smaller private spaces and communal shared spaces.

THESE 2:
RAUM AKTIVIEREN, VERÄNDERUNG ERMÖGLICHEN

KURZFASSUNG DER VORTRÄGE VON
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

CROSS-FUNKTIONALISMUS ALS MENSCHENZENTRIERTER ANSATZ
Nikoline Dyrup Carlsen + Svend Jacob Pedersen, Spacon & X

BILDRAUM, RAUMBILD
Leonid Slonimskiy, Kosmos Architects

FLIESSENDE INNENRÄUME
Randi Jensen, Tato Architects

THESIS 2:
ACTIVATING SPACES, EMPOWERING CHANGE

SUMMARIZED LECTURES BY
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

CROSS-FUNCTIONALISM AS A HUMAN CENTRED APPROACH
Nikoline Dyrup Carlsen + Svend Jacob Pedersen, Spacon & X

SPACE OF AN IMAGE, IMAGE OF A SPACE
Leonid Slonimskiy, Kosmos Architects

FLUID INTERIOR SPACES
Randi Jensen, Tato Architects

CROSS-FUNKTIONALISMUS ALS MENSCHENZENTRIERTER ANSATZ

NIKOLINE DYRUP CARLSEN + SVEND JACOB PEDERSEN, SPACON & X, KOPENHAGEN

Spacon & X steht als Abkürzung für ‹Spatial Conversion & Cross-functionalism›. Damit bezeichnet das in Kopenhagen basierte Design- und Architekturbüro das Potenzial von multifunktionalen und flexiblen Raumösungen. Mit diesem ‹cross-funktionalen› Ansatz wollen sie das Beste aus dem begrenzt vorhandenen Raum in den wachsenden Städten der Welt machen und damit einen gesellschaftlichen Beitrag leisten. Seit der Gründung von Spacon & X verfolgen Nikoline Dyrup Carlsen und Svend Jacob Pedersen das persönliche Ziel, am Morgen motiviert zur Arbeit zu gehen und am Abend stolz zur Familie zurückzukehren. Um dies zu erreichen, wollen sie die kurzfristige Denkweise, wie sie oft in kommerziellen Projekten aus der Architektur und Werbung anzutreffen ist, durch einen langfristigen menschenzentrierten Ansatz ersetzen.

FLEXIBILITÄT

Flexibilität ist für Spacon & X ein zentraler Begriff. Anhand der Analyse von bestehenden Wohngrundrissen erkannten sie, dass die meisten Räume nur einer Funktion zugeordnet sind. Das Schlafzimmer beispielsweise beherbergt ein Bett, wird in der Regel maximal acht Stunden gebraucht und ist die restliche Zeit ungenutzt. Diese produktorientierte Art der Wohnungseinrichtung transformieren Spacon & X in eine aktivitätsorientierte Betrachtung. Sie plädieren für eine multifunktionale anstatt für eine monofunktionale Raumnutzung. Denn nur so kann der Raum auf unterschiedliche Aktivitäten und Bedürfnisse der Bewohnerinnen und Bewohner reagieren.

Mit dem Umbau ihrer eigenen Wohnung im Zentrum von Kopenhagen gingen Spacon & X 2014 mittels multifunktionaler Einrichtungen auf ihre veränderten Bedürfnisse ein. Die Wohnung sollte anstatt für zwei Personen und ein Baby auch noch Platz für ein zweites Kind und ein Büro bieten. Anstatt eine grössere Wohnung zu suchen, entschieden sie sich, die Räume ihrer eigentlich zu kleinen Wohnung mit mehreren Funktionen zu überlagern: Die Treppe ist nun auch Stauraum, das Wohnzimmer auch Büro und das Kinderzimmer auch Erweiterung des Wohnzimmers.

> «Multifunktionalität ist ein Spiel, bei dem Grenzen überschritten werden. Was ist eine Wand, was ein Möbel? Multifunktionalität ist ein schönes Werkzeug, um Dinge zu kombinieren, die neu füreinander sind.» Nikoline Dyrup Carlsen

Mittels verschiebbarer Raumelemente und multifunktionaler Einbauten verwandeln Spacon & X herkömmliche Wohnungsgrundrisse in eine Vielzahl von Nutzungsvarianten. So können sich die Wohnungen, die beispielsweise für eine Kleinfamilie konzipiert waren, an die unterschiedlichsten Familientypen anpassen. Innenräume, die meist statisch konzipiert sind, denken sie dynamisch. Mit flexiblen Raumlösungen ermöglichen sie Veränderung und Diversität in den Lebensformen. > Abb. 1-2

2017 konnten Spacon & X ihre Ideen einer flexiblen Wohnform auch für eine grosse dänische Pensionskasse umsetzen. Sie verwandelten die Wohnungen, die ursprünglich nur für einen spezifischen Familientyp konzipiert worden waren und auf dem Immobilienmarkt keine Nachfrage mehr hatten, in eine Vielzahl an Grundrisstypen für unterschiedlichste Lebens- und Familienformen. Die mehrschichtige Funktionalität ist zudem ein Werkzeug, um die Wohnfläche besser auszunutzen und damit das Raumvolumen zu reduzieren. Spacon & X betrachten Architektur als Plattform für soziale Aktivitäten. Indem sie private Wohneinheiten reduzieren, schaffen sie Raum für die Gemeinschaft. > Abb. 3

RAUM AKTIVIEREN,
VERÄNDERUNGEN ERMÖGLICHEN

MENSCH IM ZENTRUM

Spacon & X möchten mit ihren Projekten zu einer Vielfalt an Grundrissvariationen, Nutzungsmöglichkeiten und Lebensformen in den wachsenden Städten beitragen. Dabei gilt es, bei einem Projekt als Erstes die Ideen und Haltungen als Mensch einzubringen und erst in einem zweiten Schritt die fachliche Expertise hinzuzufügen.

In ihrem Büro arbeiten sie gemeinsam mit Spezialistinnen und Spezialisten aus unterschiedlichen Fachrichtungen wie Architektur, Raumgestaltung, Design, Ingenieurwesen, Bildhauerei, Schmuckdesign, Anthropologie und Wirtschaftswissenschaften. Ihr Ziel ist es, die vielfältigen menschlichen und fachlichen Perspektiven zu kombinieren und in ein Projekt zu integrieren. Diese verschiedenen Denkweisen innerhalb eines Projektteams fördern ganz bewusst Störungen im Entwurfsprozess, die zu neuen und unerwarteten Lösungen führen können. Sie nennen sich ‹Störenfriede› die nach radikaler Störung suchen, aber immer mit einer einfühlsamen Haltung gegenüber der Aufgabe sowie den Kundinnen und Kunden.

> «Radikales Denken motiviert uns. Wir sehen uns als ‹Disruplomaten›: Wir wollen stören, aber uns auch mit Empathie des Problems annehmen.» Svend Jacob Pedersen

Bei der Entwicklung von Ideen sollen auch dumme Fragen gestellt werden können, denn oftmals sind es diese einfachen Inputs, die die besten Ideen hervorbringen. ‹Dumbfidence› nennen Spacon & X dieses Selbstvertrauen, gezielt dumme Fragen zu stellen, um den Designprozess anzuregen.

> «Bei ‹Dumbfidence› geht es darum, einen Ort zu schaffen, wo wir uns sicher fühlen können, um dumme Fragen zu stellen und dumme Ideen vorzubringen. Es gibt nichts toxischeres als eine kreative Umgebung, in der man Angst vor Fehlern hat. Denn die besten Ideen haben oft einmal als dumme Ideen angefangen.» Svend Jacob Pedersen

CROSS-FUNCTIONALISM AS A HUMAN CENTRED APPROACH

NIKOLINE DYRUP CARLSEN + SVEND JACOB PEDERSEN, SPACON & X, COPENHAGEN

Spacon & X stands for 'Spatial Conversion & Cross-Functionalism'. It is the Copenhagen-based design and architecture studio's name for the disruptive potential of multifunctional and flexible spaces. They intend to use their cross-functional approach to make the best use of the limited space available in the world's cities and to contribute to the greater good of society at the same time. Since founding Spacon & X, Nikoline Dyrup Carlsen and Svend Jacob Pedersen have been on a personal mission: To wake up and be motivated for work every morning, and to return with a sense of accomplishment every evening. To achieve this, they want to replace the short-term thinking that is common in commercial architecture and advertising with a more long-term, humanistic approach.

FLEXIBILITY

For Spacon & X, flexibility is paramount. By analysing existing ground plans, they realized that most rooms had only a single function. Bedrooms are for sleeping, are usually needed for a maximum of eight hours, and left empty for the remaining hours of the day. Spacon & X is moving away from this product-centric way of furnishing a living space to an activity-centric approach. They aim for multifunctional uses to replace the old monofunctional paradigm, to empower spaces to respond flexibly to different activities and the different needs of their users and occupants.

Spacon & X put their idea of multifunctional spaces to the test by redeveloping their own apartment in the centre of Copenhagen in 2014. The needs had changed: Instead of two adults and a toddler, the apartment now had to accommodate another child and an office. Unwilling to move to a larger flat, they decided to add more functions to the rooms of their original, seemingly too small home: The stairs doubled as storage space, the living room as office, and the children's room as an expanded living room.

ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE

> "Multifunctionality is a game of pushing boundaries. What is a wall? What is a piece of furniture? Mutlifunctionality is a great tool to combine things that seem to have nothing in common."
>
> Nikoline Dyrup Carlsen

Using movable elements and multifunctional installations, Spacon & X transform conventional living quarters to accommodate a multitude of possible uses. They can transform traditional one-family homes into spaces that welcome different types of families. Usually static interiors become dynamic. Flexible solutions allow more diversity and change in people's ways of living. > Fig. 1-2

In 2017, Spacon & X had the opportunity to implement their vision of a flexible residence for a large Danish pension fund. They remodelled the fund's flats that were originally built for a very specific type of family and had lost their target audience, inventing a range of different layouts to fit any type of family and lifestyle. Multi-layered functionality is also a tool for making more efficient use of the available space, keeping the necessary volume to a minimum. Spacon & X considers architecture as a platform for social activities. By reducing the space allotted to private life, they create more room for communal life. > Fig. 3-4

PUTTING PEOPLE FIRST

Spacon & X want to use their projects to create a more diverse range of residences, uses, and ways of living in growing urban centres. Each project has to start from the ideas and attitudes of people, adding the functional architectural expertise only in a second step. The Spacon & X office welcomes specialists from many other disciplines, ranging from architecture, interior design, design, engineering, sculpture, jewellery design, anthropology, to business economists. The goal is to combine the many different vantage points of different people and professions in a single project. These diverse perspectives lead to disruptions in the design process that are not only tolerated, but sought out, as they can produce new and unexpected solutions. Spacon & X call themselves 'disruptlomats' on a mission for radical disruption, balanced by empathy for their task and for the clients they are working with.

> "It motivates us to find radical ideas. We like to speak about ourselves as 'disruplomats': We like to disrupt and on the other hand look empathetically into the problem we want to solve."
>
> Svend Jacob Pedersen

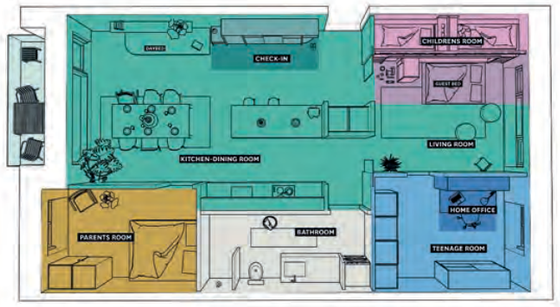
Spacon & X explicitly welcomes dumb questions when generating new ideas, because it is often the simplest input that leads to the best output. 'Dumbfidence' is their term for this confidence to ask dumb questions on purpose to inspire the design process.

> "Dumbfidence is to create and maintain the environment to feel confident to ask dumb questions and present dumb ideas. In our opinion there is nothing more toxic to a creative environment as to have fear of making mistakes. Because often the best ideas come from the dumb ideas."
>
> Svend Jacob Pedersen

1



3



2



NIKOLINE DYRUP CARLSEN UND SVEND JACOB PEDERSEN I SPACON & X I Spacon & X ist ein interdisziplinäres Kreativstudio, das der Konzeptentwickler Svend Jacob Pedersen und die Architektin Nikoline Dyrup Carlsen 2014 gründeten. Die Architektin Malene Hvidt ist seit 2015 Partnerin. Spacon & X glauben an das «Human Centred Design», das auf einer ganzheitlichen Herangehensweise, mit Fokus auf die Nutzenden und auf einem engen Dialog basiert. Spacon & X beschäftigt heute 20 Personen mit unterschiedlichen Hintergründen: von Architektur über Bildhauerei bis hin zu Anthropologie und Ökonomie.

NIKOLINE DYRUP CARLSEN AND SVEND JACOB PEDERSEN I SPACON & X I Spacon & X is a cross-disciplinary creative studio founded in 2014 by concept developer Svend Jacob Pedersen and MAA Architect Nikoline Dyrup Carlsen. Architect Malene Hvidt joined as a partner in 2015. Spacon & X believes in human-centred design based on a holistic approach with a focus on the end user through close dialogue with clients and collaborators. Today Spacon & X has twenty employees with a variety of backgrounds extending from architects and sculptors to anthropologists and economists.

ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE

4



1-2) Compact Living, Copenhagen, 2014. Photo © Spacon & X
3) Study, Multifunctional Living, 2014. Photo © Spacon & X
4) Set Design, Ikea at Haven Festival, Copenhagen, 2017. Photo © Spacon & X

> Website: spaconandx.com
> Lecture: Svend Jacob Pedersen und Nikoline Dyrup Carlsen, Symposium ‘Soft Space’ 2019

BILDRAUM, RAUMBILD

LEONID SLONIMSKIY, KOSMOS ARCHITECTS, MOSKAU

Kosmos Architects sind ein junges Büro mit russischen Wurzeln, das virtuell mit Partnerinnen und Partnern aus Genf, Moskau, Graz und New York zusammenarbeitet. Für Leonid Slonimskiy und Artem Kitaev, die Gründer von Kosmos, ist Architektur nicht nur ein gut entworfenes Gebäudevolumen, Fassade und Grundriss. Architektur, Innenarchitektur und öffentlicher Raum sind für sie der Hintergrund, in dem Menschen ihre Freizeit oder Arbeitszeit verbringen, spielen oder lernen, sich erholen oder aktiv sind, sich treffen oder für sich alleine sind. Die Aktivierung des (öffentlichen) Raums als Ort des Zusammenseins ist für Kosmos Architects ein zentrales Thema, das sie in ihren Projekten und in der Lehre immer wieder beschäftigt.

REVITALISIERUNG VON RÄUMEN

Im Projekt EMA Space beschäftigten sie sich mit der temporären Revitalisierung eines ehemaligen Industriegebiets im Zentrum von Moskau. Die verborgene und verlassene Infrastruktur in der Stadt diente vorübergehend für kulturelle Anlässe und brachte das öffentliche Leben an diesen Ort zurück.

«Wir suchen neue Nutzungen für überregulierte öffentliche Räume.»
Leonid Slonimskiy

Mit einfachen Baumaterialien und geringem Budget umhüllten Kosmos Architects die bestehenden Gebäude mit einer silbernen Isolierfolie und verliehen ihnen damit eine überraschende Ästhetik. Es entstand ein theatralischer Raum, der die Zwischenräume thematisierte und die Aussenräume in eigentliche Innenräume verwandelte. Eine überdimensionale, weiss reflektierende Scheibe, ein assoziierter Mond, bildete den räumlichen Abschluss und war gleichzeitig das Wahrzeichen des neuen Ortes, der in den sozialen Medien eine grosse Verbreitung fand. Die Architektur als fotogener Hintergrund aktiviert den Raum – der Raum wird zum Bild – und erhält dadurch eine eigene Dynamik. Kosmos Architects gestalteten mit dem EMA Space eine Bühne für das öffentliche, urbane Leben, in dem die Menschen ein Teil der Installation wurden. > Abb. 1

Die Infrastruktur einer Stadt neu zu nutzen ist auch in den Visionen für Basel dargestellt, wo Leonid Slonimskiy und Artem Kitaev mehrere Jahre bei Herzog & de Meuron arbeiteten. Ihre Visualisierungen, die im Schweizerischen Architekturmuseum (S AM Basel) anlässlich der Ausstellung ‹Forum Basel› ausgestellt waren, zeigen experimentelle Ideen, wie der überregulierte, öffentliche Raum neue Nutzungen erhalten kann. So verwandelten sie beispielsweise einen Infrastruktur-Tunnel unter dem Fluss Birsig in einen öffentlichen Garten oder schlugen vor, die Basler Stadtbrunnen im Winter als beheizte Pools zu nutzen. > Abb. 3-4

TEMPORÄRE ARCHITEKTUR

Die Faszination für Infrastrukturbauten hat Kosmos Architects zu einer Recherche zu diesen Konstruktionen veranlasst. Sie nennen diese Bauten ‹Tektur›, ohne ‹Archi›, denn diese Konstruktionen dienen einem Nutzen, ohne dabei eine Architektur darstellen zu wollen. Werbetafeln oder Gerüste sind Typologien von Tekturen, die sie als Inspiration für verschiedene Projekte nutzen. Für ein temporäres Museum im Gorki Park in Moskau verwendeten sie ein mit einem Netz umwickeltes Baugerüst, um eine Vielfalt an Innenräumen entstehen zu lassen. Etwas später haben sie im selben Park ein Sportzentrum anlässlich der Fussball-Weltmeisterschaft 2017 realisiert, das an die Konstruktion von Werbetafeln erinnert. Die transparente Aussenhülle unterstreicht die Zugänglichkeit der Räume. Das Metallgitter fungiert als Membrane zwischen Innenraum und Park und lässt die Luft und das Licht nach innen fliessen.

Im Gegensatz zu den halb öffentlichen Sportflächen sind die inneren Erschliessungen, Garderoben und Toilettenanlagen als geschlossene Innenräume nach dem Prinzip der Blackbox konzipiert. > Abb. 2

«Wir glauben an die totale Innenarchitektur.» Leonid Slonimskiy

Leonid Slonimskiy gibt sein Interesse an temporären Installationen im öffentlichen Raum auch an Studierende weiter. Er führt Workshops und Semesterprojekte an verschiedenen Hochschulen durch – wie zum Beispiel am Institut Innenarchitektur der HEAD in Genf. Nach dem Prinzip ‹Learning by Doing› konzipiert und begleitet er praktische Workshops, bei denen in kurzer Zeit eine räumliche Installation für einen spezifischen Ort entsteht.

Die entspannten, teils lustigen und naiven Workshops thematisieren oftmals das Trinken, Essen oder Rauchen – eine kollektive Aktivität im öffentlichen Raum. Sie sind das Testgelände für spätere Projekte und haben das Potenzial, zu überraschenden und neuen Ideen zu führen.

«Workshops sind wie ein Sandkasten, in dem wir neue Projekte ausprobieren.» Leonid Slonimskiy

RAUM AKTIVIEREN,
VERÄNDERUNGEN ERMÖGLICHEN

SPACE OF AN IMAGE, IMAGE OF A SPACE

LEONID SLONIMSKIY, KOSMOS ARCHITECTS, MOSCOW

Kosmos Architects are a young studio with Russian roots, working in virtual partnerships with architects in Geneva, Moscow, Graz, and New York. Leonid Slonimskiy and Artem Kitaev, the founders of Kosmos, see architecture not just as well-designed cubature, elegant facades, or clever ground plans. They consider exterior and interior architecture and public spaces as the backdrop for people's professional and private lives, where people work, learn, and play, rest or get active, meet or stay by themselves. Activating this (public) space as a place for meeting is a common thread in Kosmos Architects' work, which they return to in all of their projects and in their teaching.

REVITALISING SPACES

In their EMA Space project, Kosmos Architects confronted ways to temporarily revitalize a former industrial area in the centre of Moscow. The hidden and deserted infrastructure of the city was reused for cultural events that returned these spaces to public life.

> "We are trying to find new usages to reclaim the overregulated public spaces." Leonid Slonimskiy

Simple materials and minimal budgets were used to clad the existing buildings in silver insulation foil for a surprising new look. The effect was that of a dramatic space that drew attention to the in-between spaces and that turned the exterior into interiors. An oversized, white reflecting disc, suggesting the Moon, became both the boundary and the emblem of the new space and was soon a favourite motif for social media. The architecture became a photo-friendly backdrop and activated the space – the space turned image – giving it its own life. With the EMA Space, Kosmos Architects created a stage for public urban life in which people became living part of the installation. > Fig. 1

ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE

The approach to reimagining a city's infrastructure is also present in the visions for Basel, where Leonid Slonimskiy and Artem Kitaev both spent several years with Herzog de Meuron. Their visual works, exhibited by the Swiss Architectural Museum Basel as part of the 'Forum Basel' show, reveal experimental visions for giving the hyperregulated public space new forms of use, such as creating a public garden in the facilities tunnel underneath the Birsig river or heating Basel's public fountains in the winter to serve as public bathing pools. > Fig. 3-4

TEMPORARY ARCHITECTURE

Their fascination with infrastructural engineering has led Kosmos Architects to research these types of works in detail, which they call 'tecture' (no 'archi'), as they see them as serving a purpose without wanting to be architecture. Billboards and scaffolding are such tectures, and they inspire Kosmos projects like a temporary museum in Moscow's Gorki Park, in which a netting-clad scaffold created a variety of interior spaces. Some time later, the architects returned to the same location to create a sports centre to accompany the FIFA World Cup 2017, inspired by the design of billboards. Its transparent hull underlined the accessibility and openness of the space. Its metal frame created a membrane between the interior and the park around it and let light and air in.

> "We are fans of total interiors." Leonid Slonimskiy

Compared to the semi-public sports area, the internal facilities, cloakrooms and sanitary installations were closed rooms, designed according to the black box principle. > Fig. 2

Leonid Slonimskiy infects his students with his passion for temporary installations in public spaces. He hosts workshops and semester projects at different universities, including the Interior Architecture department of HEAD in Geneva. Committed to the principle of 'learning by doing', he designs and facilitates hands-on workshops in which new installations are produced on the spot for a given space.

The easy-going, sometimes uproariously funny and unexpectedly naïve workshops are often dedicated to drinking, eating, or smoking – shared activities in public spaces. They are the testing grounds for future projects, with the potential of giving birth to surprising new ideas.

> "Workshops are the testing ground for later projects." Leonid Slonimskiy

1



LEONID SLOMINSKIY I KOSMOS ARCHITECTS I Kosmos Architects ist ein Büro, das virtuell mit Partnerinnen und Partnern in Genf, Moskau, Graz und New York zusammenarbeitet. KOSMOS entwirft Projekte und Umgebungen jeglicher Art und in unterschiedlichen Massstäben: vom Türgriff bis zur Stadt; von reiner Architektur bis zu Pop-up-Kunstinstallationen. Das Büro verbindet Kunst und Technologie, internationale Erfahrung und lokalen Kontext, akademische Recherche und Architekturpraxis.

LEONID SLOMINSKIY I KOSMOS ARCHITECTS I Kosmos Architects are an office collaborating virtually, bringing together partners based in Geneva, Moscow, Graz, and New York. KOSMOS designs projects and environments of all types and scales: from a door handle to a city; from hardcore architecture to pop-up art installations. The office combines art and technology, global experience with respect for local contexts, academic research, and practical architecture.

ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE

2



3



4



1) Air Box Msk, Nike Sportscentre, Gorky Park Moskow, 2017. Photo © Iwan Baan
2-3) Botanical garden in the canalized river Birsig in the underground of Basel. Image © KOSMOS
4) Floating art space on a Rhine ferry. Image © KOSMOS

> Website: k-s-m-s.com
> Lecture: Leonid Slonimskiy, Symposium ‘Soft Space’ 2019

FLIESSENDE INNENRÄUME

RANDI JENSEN, TATO ARCHITECTS, KOBE

Die Visitenkarte hat in der japanischen Kultur eine wichtige Bedeutung. Sie wird förmlich mit beiden Händen übergeben und mit Vorsicht entgegengenommen und aufbewahrt. Die Visitenkarte von Tato Architects sieht hingegen eher wie ein Kassenzettel aus und spielt damit schon bei einer ersten Begegnung mit der Möglichkeit einer Fehlinterpretation – soll man die Visitenkarte nun behalten oder wegwerfen?

Das Spiel mit der Mehrdeutigkeit verstehen Tato Architects als Chance, die gewohnten Dinge auch mal anders zu betrachten und die Grenzen und Zwischenräume immer wieder neu auszuloten. Ist die Visitenkarte nun wertvoll oder wertlos? Ist der Raum offen oder geschlossen? Befinden wir uns innen oder aussen?

Das Architekturbüro Tato Architects wurde von Yo Shimada 1997 in seiner Heimatstadt Kobe gegründet. Die Architektinnen und Architekten bauen vor allem private Wohnräume, die durch ihre Einfachheit, aber auch ihre Mehrdeutigkeit bestechen. Randi Jensen aus Dänemark ist die einzige Nicht-Japanerin im Team von Tato Architects. Sie bringt einen Aussenblick mit ins Team, hat aber dennoch ein starkes Verständnis für die japanische Kultur.

Ein Haus wird in Japan in erster Linie für die Besitzerinnen und Besitzer gebaut und es besteht kein Anspruch, dieses an die nächste Generation zu vererben. Die Erfahrung hat auch gezeigt, dass durch Erdbeben vieles sehr schnell zerstört werden kann, sodass die Häuser meist einfach und kostengünstig gebaut werden. Dies erlaubt eine sehr individuelle Gestaltung der Wohnräume, die einzig der aktuellen Lebenssituation der Benutzerinnen und Benutzer gerecht werden muss.

OFFENHEIT

Die Offenheit in den Räumen, aber auch eine offene Denkweise prägen die Architektur von Tato Architects. Ihr Entwurfsprozess geht meist über ein bis zwei Jahre, in denen sie unzählige Varianten erarbeiten, abändern, verwerfen, neu kreieren. In diesem Prozess sind sie in einem engen Austausch mit ihren Auftraggeberinnen und Auftraggebern. Sie erfahren deren Wünsche und sie erproben, wie sie diese mit ihren eigenen architektonischen Visionen vereinen können. Das Arbeitsmodell ist dabei ein wichtiges Kommunikationsmittel. Im Gegensatz zu Visualisierungen, die als statische Bilder gestaltet sind, werden die Entwürfe von Tato Architects am Kartonmodell oder über VR betrachtet. Damit sollen die Kundinnen und Kunden möglichst früh eine Vorstellung von den oft unkonventionellen Raumgeometrien erhalten. Die Dynamik der Räume und deren dramaturgische Abfolge sind ein zentrales Gestaltungselement in jedem Projekt und sie werden bereits in der Planung erlebbar gemacht.

GRENZENLOSE (ABSTRAKTE) DYNAMIKEN

Randi Jensen verwies in ihrem Vortrag auf die Tradition der Steinwege in der japanischen Gartenkultur. Einzeln verlegte Steinplatten führen schwungvoll durch den Garten und lenken den Blick der Besucherinnen und Besucher gezielt auf ausgewählte Elemente. Dieses Prinzip inspirierte Tato Architects für das Innere eines Gebäudes. Die Bewohnerinnen und Bewohner werden über Stufen und Plattformen durch den Raum geführt. Es entsteht eine Raumdramaturgie, bei der die verschiedenen Raumzonen oder der Innen- und Aussenraum zueinander in Bezug gesetzt werden.

Das Haus in Miyamoto lässt von aussen die Komplexität der Innenräume nicht erahnen. Verblüffend einfach platzierten Tato Architects ein kistenartiges Haus in ein Wohnquartier, in dem die Nachbarschaft noch am Entstehen ist. Es ist zu erwarten, dass in unmittelbarer Nähe relativ dicht und hoch gebaut werden wird. Tato Architects reagierten darauf, indem sie das Haus nach innen orientierten. In dem sieben Meter hohen Gebäude sind 13 Plattformen spiralförmig angeordnet. Mobile Treppenelemente führen die Bewohnerinnen und Bewohner dynamisch von einer Ebene zur nächsten. Die einzelnen Plattformen sind Räume ohne Wände, die je nach Bedürfnis unterschiedlich genutzt werden können. Grenzenlos sind die Möglichkeiten der inneren Raumabfolge, da Treppen verschoben werden können. Es ist ein Haus ohne Türen, in dem die Familie gemeinsam lebt, sich gegenseitig spürt und die Nutzungen immer wieder neu verhandeln kann. Das Haus in Miyamoto versteht sich als Bühne und ist erst ein komplettes Haus, wenn die Bewohnerinnen und Bewohner eingezogen sind. Durch ihre persönlichen Gegenstände und die individuelle Nutzung tritt das Haus in einen Dialog mit ihnen. Es entsteht ein Echoraum.

Nach einem ähnlichen Prinzip entwarfen Tato Architects das Haus in Itami und das Haus in Toyonaka. Von aussen erscheinen diese als einfache Geometrien, wohingegen im Innenraum abstrakte Dynamiken entstehen. Die inneren Grenzen lösen sich auf, indem die einzelnen architektonischen Elemente, wie Tragstruktur, raumbildende Elemente und Möblierung, miteinander verschmelzen. Die Gebäudestruktur wird zur raumbildenden Architektur, die Treppe wird zum Möbel, oder umgekehrt. Je nach Bedürfnis kann das gleiche Element verschiedene Funktionen einnehmen und zelebriert so die Mehrdeutigkeit. > Abb. 1-2

> «Verändern unsere Gebäude den Alltag ihrer Bewohnerinnen und Bewohner? Oder verändert der Alltag die Nutzung unserer Gebäude?» Randi Jensen

In der japanischen Kultur sagt man, dass man auf nur einer Tatamimatte leben kann, denn sie ist lang genug zum Schlafen, Sitzen oder Stehen. Ein multifunktionales Objekt. Der Raum ist in den Projekten von Tato Architects quasi die Tatamimatte, die vielseitig genutzt werden kann. Das Möbel als zusätzliches Element fügt dem Raum eine Funktion hinzu: der Futon zum Schlafen, der Tisch zum Essen oder Arbeiten. Mit dem Entwurf des Utsuri-Tisches hat Yo Shimada nebst seinen Architekturen auch ein Möbelstück entwickelt, dessen Grösse den Bedürfnissen der Nutzenden angepasst werden kann. > Abb. 3

ÖFFENTLICH – PRIVAT

Laut Randi Jensen sind die Japanerinnen und Japaner sehr private Menschen, die nur selten Gäste in ihr Haus einladen. Deshalb ist ihr Bedürfnis nach Stauraum und Abgrenzungen von öffentlichen und privaten Zonen in ihrem Heim gering.

Beim Haus in Rokko ist das Erdgeschoss allseitig verglast und gibt den Blick auf eine funktionale Küche frei. Der Raum verschmilzt mit der Umgebung. Eine Stahltreppe führt ins Obergeschoss, das wie ein eigenständiges Haus über dem Erdgeschoss zu schweben scheint. Dort befindet sich der private Bereich mit einem Schlaf- und Badezimmer. Der Entwurf zu diesem Haus entstand nach einer umfassenden Recherche zu erhöhten Gebäudetypen, wie man sie in Japan und auch an anderen Orten findet. Tato Architects referenzieren diese einheimischen Bautypen und entwickeln sie in der eigenen Architektursprache weiter. > Abb. 4

Eine Recherche führte sie zu dem traditionellen australischen Gebäudetyp ‹Queenslander›, der aus Terrasse und Innenraum besteht. 2017 konnten Tato Architects ein Haus in Hamilton in der Nähe von Melbourne realisieren, das diesen Bautyp weiterentwickelt. Es besteht aus zwei riegelartigen Baukörpern, die sich diagonal überschneiden. Die eine Hälfte des Volumens bildet die Terrasse, die andere den Innenraum. Mit den Überschneidungen und Durchdringungen von Baukörpern schaffen Tato Architects immer wieder überraschende Zwischenräume. Es entsteht ein Wechselspiel zwischen innen und aussen, offen und geschlossen, fern und nah.

RAUM AKTIVIEREN,
VERÄNDERUNGEN ERMÖGLICHEN

FLUID INTERIOR SPACES

RANDI JENSEN, TATO ARCHITECTS, KOBE

The business card occupies an almost sacred place in Japanese culture. It is handed over with both hands in a ritualized gesture and received and stored with care. In stark contrast with expectations, the business card of Tato Architects looks more like a supermarket receipt and has deliberate potential for misinterpretation – is it something to keep and treasure, or something to throw away? This toying with meanings is Tato Architects' way of seeing familiar items from new angles and probing boundaries and hidden spaces. Does the business card have value, or is it worthless? Is a space open or closed? Are we inside or outside?

Tato Architects was founded in 1997 by Yo Shimada in his home town of Kobe. He works primarily on private residences, with designs that are striking in their simplicity and their ambiguity. Randi Jensen from Denmark is the only foreigner on Tato Architects' team, bringing her outside-in perspective to the studio despite her strong understanding of the Japanese culture.

Japanese houses are built primarily for their occupants, and there is not the automatic assumption that they would be handed down the generations. Experiences has told the Japanese people that natural disasters can destroy the work of many years in an instant, leading to a simple and cost-efficient style of architecture. It has also inspired a very individual quality in the interior architecture, which only needs to match the current circumstances of the actual occupants and users.

OPENNESS

Open spaces and open minds are the common themes in the work of Tato Architects. The design process usually takes one to two years, in which countless variants are tried, tested, rejected, and revisited. For the entire process, they stay in contact with the client, learning about their expectations and testing to see how they can be lined up with their own artistic visions. The working model is an important tool in the communicative process: By contrast to static visual designs, the designs of Tato Architects are meant to be experienced as cardboard models or in virtual reality. This gives the clients and eventual occupants an early sense of the usually unconventional geometries preferred by the studio. The dynamic presence and dramaturgy of the rooms are a key design element in every project and are made tangible as soon as possible in the planning process.

LIMITLESS (ABSTRACT) DYNAMICS

Randi Jensen's talk addressed the tradition of stepping stones in Japanese landscape gardening. Individual stone slabs lead through the garden in a fluid motion and guide the visitor's eye to selected elements. Tato Architects' designs find inspiration in this idea for building interiors, leading visitors through the spaces in a sequence of steps and platforms. The result is a unique dramaturgy that transitions through different interior zones and blends the outside and the inside.

The house in Miyamoto gives no hint of its complex interior from the outside. The architects placed the box-like building with surprising ease in a new residential development. Current plans suggest that the new quarter will be populated by quite dense and tall sets of residences, leading Tato Architects to turn the focus of their design inward. Thirteen separate platforms are arranged in two spirals in the seven-metre tall building. Mobile stair elements lead occupants and visitors flexibly from one level to the next. Each platform represents a room without walls and can be used for different purposes. The sequence allows virtually limitless freedom, as the stairs can indeed be moved. It is a home without doors, in which a family can live together, feel each other's presence, and constantly renegotiate their use of the house. The house in Miyamoto considers itself a stage that Tato Architects would only consider a complete house once the occupants have moved in. Their belongings and individual patterns of using the house will create a dialogue and an echo chamber with the architecture.

Following similar thinking, Tato Architects designed houses in Itami and Toyonaka. Deceptively simple from the outside, their interiors are abstract and dynamic. Interior boundaries dissolve, as individual architectural elements like the loadbearing structures, elements that define the space, and simple furnishings all come together to form the greater whole. The engineering structure becomes space-defining interior architecture; stairs become furniture; or all vice versa. Depending on actual needs, any element could have different functions at the same time – another homage to ambiguity. > Fig. 1-2

> "Is our architecture changing their (inhabitants) everyday life? Or is their everyday life changing how the architecture is used?" Randi Jensen

There is a Japanese saying that all that is needed for life is one tatami mat, because it is large enough to sleep, sit, and stand on. A multifunctional object. In Tato Architects' projects, the architecture is the tatami mat with its many uses. Furniture adds function to the space: futons for sleeping, tables for eating, desks for working. With his design for the Utsuri table, Yo Shimada has also proven his skills as a furniture designer with a piece whose scale can be adjusted to the needs of its user. > Fig. 3

PUBLIC – PRIVATE

Randi Jensen sees a very private quality to Japanese lives, as people rarely invite guests into their homes. This means there is less need for storage space and for a distinction between public and private areas.

The house in Rokko has windows covering every side of its ground floor, revealing the functional kitchen inside. The space merges with its environment. Steel stairs lead up to the first floor, which seems to float above the ground floor like a building in its own right. This houses the private area, with bedroom and bathroom. The house recalls types of buildings common in Japan and elsewhere. Tato Architects researched native architectural traditions and spun them further in their own architectural language. > Fig. 4

Their research also led them to discover the traditional Australian ‹Queenslander› building, consisting of a patio and the interior space. In 2017, Tato Architects had the chance to complete a house in Hamilton, near Melbourne, consisting of two rectangles crossing each other on the bias. One half of the resulting structure forms the patio, the other the interior. This crossing and cutting-through of structures is a favourite means of Tato Architects, used to create unexpected spaces in the in-between: an interplay between inside and outside, open and closed, near and far.

1



2



3



RANDI JENSEN | TATO ARCHITECTS | Tato Architects wurde 1997 von Yo Shimada in seiner Heimatstadt Kobe gegründet. Tato Architects ist am Prozess der kontinuierlichen Erkundung interessiert, um eine Art Ambiguität in ihrer Architektur zu erreichen: eine Architektur, die sich durch die Alltagserfahrungen der Menschen erneuert. Weiter zielt das Büro darauf ab, eine Architektur zu schaffen, die das Bewusstsein der Menschen sachte verändert.

RANDI JENSEN | TATO ARCHITECTS | Tato Architects was established in 1997 by Yo Shimada in his hometown of Kobe. Tato Architects is interested in a process of continuous exploration in order to achieve a kind of ambiguity in its architecture; an architecture that renews itself through the perspective of people's everyday experiences. Furthermore, the practice aims to create an architecture that quietly alters people's consciousness.

ACTIVATING SPACES,
EMPOWERING CHANGE

4



1) House in Itami, 2012. Photo © Koichi Torimura
2) House in Miyamoto, 2017. Photo © Tato Architects
3) Utsuri Table, 2019. Photo © Tato Architects
4) House in Rokko, 2012. Photo © Ken'ichi Suzuki

> Website: tat-o.com
> Lecture: Randi Jensen, Symposium 'Soft Space' 2019

THESE 3:
RAUM ERWEITERN, GESCHICHTEN ÜBERLAGERN

KURZFASSUNG DER VORTRÄGE VON
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

ORIGEN – KULTURLABOR AM ALPENKAMM
Giovanni Netzer, Kulturstiftung Origen

BLICK AUS DEM RAUM
Tüüne-Kristin Vaikla + Urmo Vaikla, Vaikla Studio

BEGEHBARE NARRATIVE
Karsten Huneck + Bernd Truempler, KHBT

THESIS 3:
OPENING SPACES, INTERWEAVING NARRATIVES

SUMMARIZED LECTURES BY
SIBYLLA AMSTUTZ + NICOLE HARTMANN

ORIGEN – A CULTURE LAB IN THE ALPS
Giovanni Netzer, Fundaziun Origen

LOOKING OUT OF SPACE
Tüüne-Kristin Vaikla + Urmo Vaikla, Vaikla Studio

INHABITABLE FICTIONS
Karsten Huneck + Bernd Truempler, KHBT

ORIGEN – KULTURLABOR AM ALPENKAMM

GIOVANNI NETZER, KULTURSTIFTUNG ORIGEN, RIOM

Origen ist eine Kulturinstitution, die im bündnerischen Bauerndorf Riom wirkt. Ihr Gründer ist der Theologe und Theatermann Giovanni Netzer, der bewusst Guckkasten und Blackbox meidet und theaterferne Räume und die grosse Landschaft der Alpen bespielt. Der Mangel an klassischer, städtisch geprägter Infrastruktur – wie Museen, Konzerthäuser und Theaterbauten – hat in Riom eine Fülle von neuen Kulturräumen geschaffen, die einen direkten Bezug zur Landschaft ermöglichen, mit natürlichem Licht arbeiten und gewachsene Atmosphären nutzen. Das Aufbrechen der gängigen Kulturformate fördert neue performative Ideen.

GESCHICHTE DES ORTES – NUTZEN, WAS DA IST

Das Bauerndorf Riom verändert sich. Einerseits kämpft das Bergdorf mit den Folgen der Abwanderung, andererseits haucht ihm das ‹Origen Festival Cultural› neues Leben ein. Es ist ein lebendiger Prozess, der die Gesetzmässigkeiten des Ortes sowie die Menschen, die da wohnen, miteinbezieht. Origen nutzt die grossartigen Gebäude und Räume des Dorfes wie auch die Landschaft. Es sind keine Opernhäuser oder klassischen Theaterbauten, sondern Räume, die eine Geschichte haben. Das Theaterfestival variiert jährlich seine Spielorte. In seinen Anfängen bespielte das Festival eine karolingische Kirche, eine mittelalterliche Burg, die Landschaften der Bergregion, die Werkstätten der Rhätischen Bahn oder einen unterirdischen Tunnel. Das Weiternutzen der Räume ist Herausforderung und Inspiration zugleich.

Die Geschichte des Ortes wird zur Inspirationsquelle für die Gestaltung von Zukunft. Das erste Theater fand in der Burg Riom, einem rauen, kultisch wirkenden Ort, statt, der zu einem der Hauptspielorte und Wahrzeichen des Theaterfestivals wurde. Später folgte das Bedürfnis nach einem ganzjährig nutzbaren Theaterhaus. In Riom wurde dazu die Scheune eines Patrizierhauses umgenutzt. Als Foyer und Empfangsort dient das Patrizierhaus, das lange Zeit leer stand und nun wieder Mittelpunkt von Begegnungen ist.

Das ehemalige Gemeindehaus am Dorfplatz wurde zur Kostümwerkstatt. Damit man auch von aussen wahrnimmt, dass an diesem Ort etwas passiert, hat der Textildesigner Martin Leuthold eine temporäre Tapete gestaltet, die das Haus einkleidet und damit in einem Dialog mit den Fassadenmalereien der barocken Kirche steht. Die Turnhalle des Schulhauses wurde ebenfalls neu belebt. Darin finden die Theaterproben statt. Die Qualität des Ortes, seine Ruhe und seine Nähe zur Natur fördern ein konzentriertes Arbeiten, fern aller städtischen Betriebsamkeit. Die internationalen Tänzerinnen und Tänzer, Schauspieler und Sängerinnen erhalten neuen Freiraum für den kreativen Schaffensprozess.

> «Wir glauben, dass die Geschichte eines Ortes eine wichtige Inspiration für seine kreative Entwicklung sein kann.» Giovanni Netzer

Neben Riom ist das Dorf Mulegns der zweite Hauptort, an dem die Kulturinstitution Origen wirkt. Das Dorf ist mit seinen 16 Einwohnerinnen und Einwohnern kleiner als Riom und hat sich in den letzten 100 Jahren kaum verändert. Es liegt an der 4000 Jahre alten Julierpass-Strasse, einer Hauptverkehrsader quer durch Europa. Mulegns verfügt über ein altes Hotel und eine denkmalgeschützte Villa, die wegen der Verbreiterung der Julierstrasse bedroht war. In der Zwischenzeit wurde die Villa um ein paar Meter verschoben und dadurch gerettet.

Giovanni Netzer sieht in der Ortsgeschichte, die vom Reisen und illustren Gästen geprägt ist, ein grosses Potenzial. Im ‹Post Hotel Löwe› in Mulegns, in dem unter anderem Albert Schweitzer, Wilhelm Conrad Röntgen, der Erzbischof von Mailand, der spätere Papst Paul VI. sowie Queen Mary genächtigt haben, wird Geschichte kondensiert. Dieses Kondensat ist für Giovanni Netzer die Basis, um Dinge weiterzuentwickeln. Als eines der wenigen noch authentisch erhaltenen Gebäude aus den Anfängen des Hotelbaus im Kanton Graubünden soll das ‹Post Hotel Löwe› zu neuem Leben erweckt und weitergenutzt werden. Die dem Hotel gegenüberliegende ‹Weisse Villa›, die von einem berühmten französischen Architekten des 19. Jahrhunderts gebaut wurde, erzählt über ausgewanderte Bündnerinnen und Bündner, die sich weltweit als Zuckerbäcker verdingt haben. Giovanni Netzer möchte aus der Geschichte heraus neue Formen kreieren und so die Extravaganz des Zuckerbäckerdaseins zum Beispiel mittels 3D-Drucker in Betonsäulen übersetzen, die dann als Requisiten Teil der Theaterperformance werden. In Mulegns, wo sich das Wasser scheidet und in zwei unterschiedliche Meere fliesst, am Scheideweg zwischen Kulturen, entsteht nun ein Kulturlabor mit Visionen. > Abb. 1

DIE ARBEIT MIT DER EWIGKEIT – DAS UNVORHERSEHBARE NUTZEN

Origens Theaterproduktionen entstehen nicht nur in gebauten Räumen, sondern auch in der Landschaft. Mittels temporärer Installationen in der Natur wird die Landschaft zur Bühne. Die Entscheid, in der Natur zu spielen, war ein Versuch, das Theater neu zu deuten. In den Augen von Giovanni Netzer schult die Landschaft ein Denken in Vergänglichkeit und in temporären Kategorien. Gleichzeitig hilft sie über Substanzielles nachzudenken. Im Bewusstsein, dass sich die Berge in Millionen von Jahren gebildet haben, wirkt alles, was man dazustellt, temporär – egal ob etwas drei oder 5000 Jahre stehen bleibt. > Abb. 2-3

> «Das Stärkste, wenn man mit der Landschaft arbeitet, ist das Vorhandensein von Ewigkeit.»
> Giovanni Netzer

RAUM ERWEITERN,
GESCHICHTEN ÜBERLAGERN

Auf dem Julierpass liess Giovanni Netzer einen roten Turm bauen. Es ist ein temporäres Theaterhaus, das sich dem Welttheater widmet, die Jahreszeiten bespielt und den Hochgebirgspass als Kulturort neu interpretiert. Der Rote Turm steht auf 2300 Meter über Meer, wo es manchmal bereits im August schneit. Das Wetter spiegelt sich im Theaterturm. In einem traditionellen Theaterhaus ist der Bühnenhintergrund meist eine Darstellung oder Illusion einer bestimmten Welt. Ganz anders auf dem Pass: Die Gebirgslandschaft, die den Theaterturm umgibt, ist Realkulisse mit grossen dramatischen Stimmungen. Die Anlage der Bühne war ein zentrales Thema: Soll auf dem Pass ein klassischer Guckkasten entstehen, der mit bekannten Raumordnungen arbeitet? Origen entschied sich für eine vertikale Anlage mit einer schwebenden Bühne, die die Passlandschaft interpretiert. > Abb. 4-5

Origens Freilichtaufführungen funktionieren als Bilderrahmen für die Natur und die tatsächliche Welt, die sich selbst inszeniert, wenn zum Beispiel eine breite Nebelwand aus dem Tal aufsteigt und den Bühnenraum flutet. Damit wird die Natur Teil der Aufführung – im Gegensatz zu einem geschlossenen Theater, bei dem die totale Steuerbarkeit der Bühne zelebriert und die Umgebung ausgeschlossen wird. Wenn jedoch die Natur in einem Stück mitwirkt, dann passieren Dinge, die auf der Bühne technisch nicht konstruiert werden können. Gespielt wird immer in der Dämmerung, die Anfangszeit orientiert sich am Sonnenuntergang. Die Schauspielerinnen und Schauspieler, die Tänzerinnen und Tänzer müssen sich auf diesen neuartigen Theaterraum individuell einlassen und improvisieren können. Neues entsteht da, wo der unkonventionelle Raum neue Ausdrucksformen verlangt.

FREIHEIT AUS DEM NICHTS

Die Dörfer, Täler und Bergregionen, die Origen bespielt, kämpfen mit Problemen wie Abwanderung, fehlender Innovation und Überalterung. Es sind keine klassischen Orte für ein professionelles Kulturfestival. Aussenstehende prophezeiten ein schnelles Scheitern des Festivals, da es der kulturellen Initiative an Publikum, an Räumen, an Kunstschaffenden, an Finanzen und Sponsoren fehle. Aus der Rückschau bestätigt sich das Gegenteil: Das Fehlen von grossen Infrastrukturen förderte die Nutzung bestehender, atmosphärisch dichter Räume. Die strukturschwache Region entpuppte sich als Ort, der unkomplizierte Prozesse, konzentriertes Arbeiten und eine grosse Freiheit erlaubte. > Abb. 6

«Das Nicht-Vorhandensein von Strukturen erlaubt Freiheit.»
Giovanni Netzer

RAUM ERWEITERN,
GESCHICHTEN ÜBERLAGERN

1



1) Mulegns. Photo © Benjamin Hofer | Origen

«Wenn es gelingt, dass sich Menschen von diesem Ort inspirieren lassen, und wenn es Orte sind, die es nirgendwo sonst gibt, dann gibt es auch eine Zukunft für vergessene Täler.» Giovanni Netzer

ORIGEN – A CULTURE LAB IN THE ALPS

GIOVANNI NETZER, FUNDAZIUN ORIGEN, RIOM

Origen is a cultural institution working from the unlikely rural environs of Riom, a traditional Grisons village. Its founder is theologian, art historian, and theatre scholar Giovanni Netzer, whose work deliberately avoids theatre's conventional staging as boccascena or black box in favour of nontheatrical spaces, like the vastness of the Alpine landscape. The lack of conventional urban cultural infrastructure, like museums, concert halls, and dedicated theatres, has counterintuitively created a mass of new cultural spaces that engage directly with the landscape around them, work with natural light, and use the found atmosphere. Breaking with established cultural formats encourages new performance concepts.

THE STORY OF THE PLACE – USING WHAT YOU FIND

The traditionally agricultural village of Riom is changing. The mountain village is struggling with the effects of rural flight, but also enjoying the new lease of life it gained from the Origen Festival. It is a living process that involves the customs of the place and of the people living in it. Origen uses the great buildings and spaces inside and around the village. There are no operas or traditional theatres, but there are spaces with stories to tell. Each year, the festival moves to another place in the landscape, initially beginning in the Anglo-Saxon era church, then a medieval castle, the surrounding Alps, the workshop of the Rhaetian Railway, even a tunnel. Reusing each space is both a challenge and an inspiration.

Each place's past becomes inspiration for shaping its future. The first theatre performance took place in Riom Castle, a raw, almost cult-like space that soon became one of the main stages and emblem of the festival. The need for a place that could be used all year round later led to the large barn of a local gentry landholder, with the long-derelict manor doubling as foyer and reception and being reborn as a place where people meet and congregate.

> "We believe that the story of the place can be an important source of inspiration for its creative evolution." Giovanni Netzer

The former parish hall on the village's main square was chosen for the costume department. Textile designer Martin Leuthold prepared a temporary cover for the building to reveal what is happening on the inside and to engage in a conceptual dialogue with the baroque church. The school's old gymnasium was also revitalized for theatre rehearsals. The nature of the place, its calm and closeness to nature, are conducive to concentrated working, far away from the noise of urban life. It gives the international troupe of dancers and actors a new opportunity for creativity.

Alongside Riom, the village of Mulegns has become the second home for Origen. With a mere 16 inhabitants, the Mulegns is smaller even than Riom and has hardly changed in a century. It straddles the ancient road to the Passo del Giulia, one of Europe's Bronze Age highways. Mulegns has a traditional hotel and a listed villa, threatened by the planned expansion of the highway, but saved by being physically lifted and moved a few metres away from the new route. > Fig. 1

Giovanni Netzer sees major potential in the history of the village, a story of travel and celebrity guests. The 'Post Hotel Löwe' welcomed Albert Schweitzer, Wilhelm Conrad Röntgen, the Archbishop of Milan and later Pope Paul VI, and Queen Mary. As one of the few surviving and mostly unchanged examples of early Grisons hotel architecture, the 'Post Hotel Löwe' is planned to be rescued and revitalized. The 'White Villa' across the road, built by a French star architect of the 19th century, tells the story of Grisons emigrants that became famous as patissiers around the world. Giovanni Netzer intends to take their story to create new forms, translating the exuberance of the patisserie art into concrete stelae made with modern 3D printing technology for his theatre performances. On the watershed of Mulegns, where the waters flow either to the Mediterranean or to the North Sea, where cultures meet, a new culture lab is creating a new vision.

WORKING WITH ETERNITY – USING THE UNPREDICTABLE

Origen's productions are not limited to built spaces, but taken out into the living landscape. Temporary installations make the natural world into a stage for performance. The decision to go out into nature was a daring attempt to reimagine theatre. Giovanni Netzer believes that nature teaches us to think in categories of transience and impermanence, but also to think about essential questions. Understanding that the mountains have grown over millions of years, everything done or built on them can only be temporary – be it for three or three thousand years.

> "The strongest impression when working with the landscape is the presence of eternity." Giovanni Netzer

Giovanni Netzer has built a red tower on the Passo del Giulia, a temporary stage dedicated to world theatre, playing for and with the seasons, and rediscovering the Alpine pass as a place of and for culture. The tower stands 2300 metres above sea level, where snows start to fall in August. The weather is reflected in the tower. Traditional theatre uses the stage to create an image or illusion of a specific world. It is different on the pass: The mountain vistas create a real backdrop of dramatic moods. The key decision was about the nature of the stage: A regular black box that uses the familiar spatial conventions of theatre? Origen instead opted for a vertical creation with a floating stage that relates to the landscape of the pass. > Fig. 4-5

Origen's open-air performances create a space and framing for nature and the real world to stage itself, when banks of fog rise up from the valley and flood the stage. Nature becomes part of the performance – a stark contrast with the boxed-in theatre of old that celebrates total control over the stage and excludes the vagaries of nature. When nature, however, is invited into the performance, things happen that no stage technician could achieve. All performances are set at dusk, with each show timed to coincide with sunset. The actors and dancers have to open up to the novel space and experience and learn to improvise. Something new is born when the unconventional space demands new forms of expression. > Fig. 2-3

FREEDOM FROM NOTHING

The villages, valleys, and mountains that are the home of Origen have long been fighting the burden of rural flight, lacking innovation, and aging populations. These are not the expected places for professional cultural festivals. Naysayers predicted a quick end to the venture, as it lacked a natural audience, spaces, artists, funding, and sponsors. Looking back, the opposite proved true: It was exactly the lack of real infrastructure that inspires a new look at existing and emotionally charged spaces and places. The seemingly disenfranchised region revealed itself as the perfect place for uncomplicated processes, concentrated work, and real freedom. > Fig. 6

> "The absence of structure makes you free." Giovanni Netzer

OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES

2



3



4



5



GIOVANNI NETZER | KULTURSTIFTUNG ORIGEN | Giovanni Netzer ist Theologe, Kunstgeschichtler und promovierter Theaterwissenschaftler. 2005 gründete er die Kulturstiftung Origen, die jährlich mehrere Theaterfestivals ausrichtet, denkmalpflegerische Projekte initiiert und textile Werkstätten unterhält. Netzers Bühnenarbeiten sind geprägt von kultischem Formenmaterial, von experimentellem Landschaftstheater und von der Sprachenvielfalt seiner Heimat. Origens Projekte wurden vielfach ausgezeichnet, u. a. mit dem Bündner Kulturpreis, dem Hans Reinhart-Ring und dem Wakkerpreis.

GIOVANNI NETZER | FUNDAZIUN ORIGEN | Giovanni Netzer, theologian and art historian with a PhD in Theatre Studies, founded the Origen Cultural Foundation in 2005, which organizes several theatre festivals each year, initiates projects for the preservation of historical monuments, and operates textile workshops. Netzer's stage works are characterized by cultic forms, experimental landscape theatre, and the linguistic diversity of his homeland. Origen's projects have received numerous awards including the Bündner Kulturpreis, the Hans Reinhart-Ring, and the renowned Wakkerpreis.

OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES

6



2-3) Staging the Landscape. Photo © Benjamin Hofer | Origen
4) La Tor Cotschna. Photo © Christian Brandstätter | Origen
5) La Tor Cotschna. Sechsertreffen der deutschsprachigen Staatsoberhäupter, 2018. Photo © Origen
6) Calvadeira, Winter Theatre in Riom, gasserderungs Innenarchitekturen GmbH, 2016. Photo © Christian Brandstätter | Origen

> Website: origen.ch
> Lecture: Giovanni Netzer, Symposium 'Soft Space' 2019

BLICK AUS DEM RAUM

TÜÜNE-KRISTIN VAIKLA + URMO VAIKLA, VAIKLA STUDIO, TALLINN

Vaikla Studio schafft und refelektiert Räume und stellt dabei die Konventionen der Innenarchitektur und der räumlichen Nutzung infrage. Sie arbeiten an Projekten auf Praxis- und Forschungsebene und erforschen seit vielen Jahren die sozialen und künstlerischen Dimensionen des Raums. Tüüne-Kristin Vaikla und Urmo Vaikla setzen sich mit dem physischen Raum auseinander, beschäftigen sich aber immer wieder mit digitalen Schichten, da sie der Ansicht sind, dass alle Räume als Schichten über Schichten verstanden werden müssen. Sie integrieren digitale Medien in ihre Projekte, um die Natur in einen Teil des Innenraums zu übersetzen. Dies ist die Antwort von Studio Vaikla auf das heutige Estland, das mit seiner nationalen digitalen Strategie weltweit führend ist und gleichzeitig in seiner Landschaft verankert bleibt.

DIGITALE RAUMSCHICHT

Vaikla Studio wurde mit der Sanierung eines ehemaligen Industriegebäudes beauftragt, um 2017 die temporären Büros für Estlands EU-Präsidentschaft zu beherbergen. Das im Gebäude beherbergte ‹Tallinn Creative Hub› (Kultuurikatel) ist ein Veranstaltungsraum und Heimat für Kreative in der Industrie. Estland präsentiert sich darin durch ein visuelles Designkonzept als innovativer E-State, in dem mobile Möglichkeiten neuartige, funktionierende Lösungen gefunden haben. Im urbanistischen Europa verfügt das grüne Estland über attraktive und unberührte natürliche Ressourcen, die gekonnt mit dem Potenzial der digitalen Welt verflochten sind. Nahtlos verbundene Technologie und Kreativität, die im modernen, fliessenden Rhythmus des Lebens pulsieren, bilden die Botschaft, mit der Estland sich als Inhaber der Präsidentschaft des Rates der Europäischen Union präsentiert. Vaikla Studio integriert die Gegebenheiten der Natur, indem digitale Medien verwendet werden, um landschaftsbezogene Bilder und Eindrücke in die kahle Architektur des alten Kraftwerks zu integrieren. Die für das ‹Tallinn Creative Hub› charakteristische industrielle Atmosphäre wird so durch eine digitale Ebene ergänzt, die die Dynamik der Natur, wie die Bewegung der Luft oder das Fliessen des Wassers visualisiert. Mithilfe eines digitalen Impulses werden Informationen, wie die Windgeschwindigkeit einer nahe gelegenen Wetterstation und die Wellenhöhen aus der Bucht von Tallinn, in räumliche Installationen übertragen.

> «Wie können wir Natur in eine digitale Realität übersetzen?»
> Urmo Vaikla

Die digitale Bildschirmwand (Eingang), das beleuchtete Textil (Kraftwerk) und die kinetisch beleuchtete Decke des Konferenzraums (Turbinenhalle) werden durch die Inpulse aktiviert. Der Ausgangspunkt für die Aktivierung dieser Lösungen sind technologische Daten, die in ihrer spezifischen Awendung den Charakter der jeweiligen Installation bestimmen. Es sind raumprägende Elemente, die die äus-seren Wetterbedingungen in visuelle Erlebnisse im Innenraum übersetzten. Die drei medialen Installationen wurden in Zusammenarbeit mit Platvorm, ein Studio für Datenvisualisierungen, realisiert. > Abb. 1-3

Es entsteht eine kombinierte Wirkung aus Raum und interaktiven Oberflächen, die das ‹Tallinn Creative Hub› zu einem konzeptionellen Ganzen verbindet. Mit den digitalen Ebenen kann Vaikla Studio die physische Ebene des Raums erweitern. Sie lösen die starren Grenzen und bringen das Äussere nach innen.

Die gestalteten Räumlichkeiten vermitteln den internationalen Gästen ein Gefühl für die estnische Natur und ihre ortsspezifische Identität.

RAUM ERWEITERN,
GESCHICHTEN ÜBERLAGERN

SCHICHTUNG DER GESCHICHTE

Anlässlich der estnischen Ausstellung an der Architektur-Biennale 2012 in Venedig beschäftigte sich Vaikla Studio mit der Stadthalle ‹Linnahall› Tallinn. Die ‹Linnahall› wurde 1980 als modernistischer Bau im Stadtzentrum von Tallinn erbaut. Niemand hätte geahnt, dass dieses prestigeträchtige Gebäude in so naher Zukunft seinem Zerfall überlassen würde. An den Wänden sind Graffiti, zwischen den Treppen wächst Gras und die Stufen sind mit Moos bedeckt. Die ‹Linnahall› ist zu einem Mahnmal der Vergänglichkeit geworden. Die Ausstellung umfasste Originalmobiliar der Linnahall und einen Film, der Besucher und Besucherinnen auf eine emotionale Reise durch das Gebäude mitnahm. Erzählt wurden persönliche Geschichten von Menschen zu diesem einzigartigen Ort. > Abb. 4

> «Wenn wir wissen, dass eine Sache nur vorübergehend ist, können wir ihre Schönheit schätzen. Wir können uns an einem blühenden Kirschbaum erfreuen und seine Vergänglichkeit bewundern.»
> Alari Allik, Japanologe, Zitat aus dem Film ‹Wie lange ist die Lebensdauer eines Gebäudes?›

Geschichten ergänzen den Raum um eine emotionale Schicht. Dabei geht es Tüüne-Kristin Vaikla und Urmo Vaikla weniger um das Ermitteln von historischen Daten, als vielmehr um die Möglichkeit, durch Geschichten in der Zeit zurückzugehen und verlorenes Wissen wieder in den Fokus zu rücken.

Das Überlagern von Geschichten und digitalen Medien im Raum ist eine kreative Methode, um die physischen Grenzen der Architektur zu verwischen und den Raum um zusätzliche Bedeutung zu bereichern.

> «Es geht nicht um Geschichte, es geht nur um Schichten. Die gedankliche Ebene im Raum kann ohne Zahlen und Daten gelesen werden. Durch Geschichten kann man in der Zeit zurückgehen und verlorenes Wissen wieder in den Fokus rücken.» Tüüne-Kristin Vaikla

Kein Gebäude hält ewig. Doch in der heutigen Welt, glauben Vaikla Studio, dass es nicht besonders nachhaltig ist, hochwertige Architekturen aufzugeben, denn gerade diese Gebäude haben das Potenzial, zeitgemässen Erfordernissen angepasst weitergenutzt zu werden. Um ein Gebäude zu erhalten, muss es sich ändern. Wie können neue Nutzungen für bestehende Architekturen gefunden werden? Der Wiederaufbau, also das anpassungsfähige Recycling, hat gezeigt, dass alte Gebäude neue Funktionen oft noch besser erfüllen können als moderne Gebäude, die für diese spezifischen Funktionen konzipiert wurden. Der Bezugspunkt der Moderne – Form folgt Funktion – spricht natürlich dagegen. Vielleicht besteht die grosse Herausforderung für zeitgenössische Innenarchitekten und -architektinnen genau darin, darüber hinauszugehen.

LOOKING OUT OF SPACE

TÜÜNE-KRISTIN VAIKLA + URMO VAIKLA, VAIKLA STUDIO, TALLINN

Vaikla Studio has been challenging the conventions of interior architecture and spatial use while creating and reflecting on space. They are working on projects in practice and research level, exploring the social and artistic dimensions of space for many years. In grappling with physical spaces, Tüüne-Kristin Vaikla and Urmo Vaikla keep returning to digital layers, as they believe that all spaces need to be understood as layers upon layers. They weave digital media into their projects in order to translate and transform outside nature into a part of interior space. This is the Studios response to the Estonia of today, leading the world with its national digital strategy, while staying grounded in its landscape.

SPACE, LAYERED DIGITALLY

Vaikla Studio was commissioned with redeveloping a former industrial building to house the temporary offices for Estonia's EU presidency in 2017. The building is home to 'Tallinn Creative Hub' (Kultuurikatel), an event space and home to creative industries. Within this space Estonia introduces itself, through a visual design concept, as an innovative e-state where mobile opportunities have found novel, working solutions. In urbanist Europe, green Estonia holds attractive and untouched natural resources skilfully intertwined with the potential of the digital world. Seamlessly connected technology and creativity, pulsating in the modern flowing rhythm of life, form the message Estonia is using to present itself as the holder of the Presidency of the Council of the European Union.

> "How can we convert the idea of nature into digital reality?" Urmo Vaikla

Vaikla Studio decided to bring nature in from the outside by using digital media to integrate images and impressions in the bare architecture of an old power station. The industrial atmosphere, characteristic of the 'Tallinn Creative Hub', is enhanced with the addition of a digital level, visualising the dynamics of nature, such as the movement of air or the flowing of water.

With a digital impulse coming from a live recording of the wind speed from a nearby weather station and wave height from Tallinn Bay, the digital screen wall (Entrance), the illuminated textile (Power Station), and the kinetic illuminated ceiling of the main meeting hall (Engine Hall), are activated. Each solutions is activated by a similar type of source: data, expressed through the characteristic means of each object. The three media installations realised in collaboration with Platvorm, a data visualisation studio, became formative elements for the resulting space, translating the outside weather condition into changing visual experiences inside. > Fig. 1-3

The digital layers let Vaikla Studio expand on the material layers of the space. They dissolve the rigid boundaries and bring the outside in. The combined effect of these spatial solutions and interactive surfaces ties the 'Tallinn Creative Hub', into a conceptual whole, which provides international guests the opportunity to relate to Estonian nature and a sense of site-specific identity.

THE ACCRETION OF HISTORIES

For the Estonian pavilion at the 2012 Venice Architecture Biennial, the curators set their sights on the 'Linnahall' concert hall of Tallinn. Long derelict, the building led them to wonder: How long is the life of a building? The 'Linnahall' was built as a modernist piece in the urban centre of Tallinn in 1980, with nobody expecting the prestigious building being left to decay within a generation. Its walls are covered with graffiti, moss and lichen growing on its steps, and tufts of grass springing up between the stairs. The 'Linnahall' has become a monument to transience. The exhibition curated by Vaikla Studio included original furniture from the hall and a film taking visitors on an emotional journey through the building, telling the personal stories that people connect with this unique place. > Fig. 4

> "When we know that something is transient, we learn to appreciate its beauty. We take pleasure in the cherry blossom and are fascinated by its fleeting presence."
>
> Alari Allik, japanologist, from the film 'How long is the life of a building?'

Stories add an emotional layer to a space. The authors of the exhibition care less about discovering the hard historical facts of a building, but about taking stories further back in time and bringing back lost knowledge from the past. Superimposing narratives and digital media in a space is a creative means for opening up the physical boundaries of architecture and imbuing a space with more meaning.

> "It is not about stories, but about layers. We can read a space's mental layer without facts and figures. Stories can take us back in time and retrieve knowledge we have lost." Tüüne-Kristin Vaikla

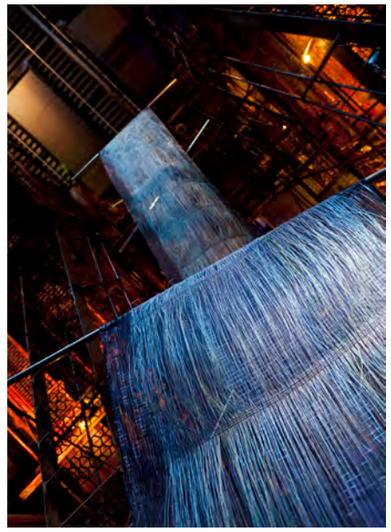
In the long run, no building lasts forever, yet in today's world, in the wake of the global economic crisis, they believe it is not particularly sustainable to abandon buildings with quality architecture which have the potential for contemporary alterations. In order to preserve a building, it must change. How can new uses be found for buildings? Reconstruction, in other words adaptable recycling, has demonstrated that old buildings can often satisfy new functions even better than contemporary architecture that is purpose-designed for these functions. The dictum of modernism – form follows function – naturally argues against this. Maybe the great challenge to architects is to move beyond this reference point.

OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES

1



2



3



TÜÜNE-KRISTIN VAIKLA + URMO VAIKLA I VAIKLA STUDIO I Das in Tallinn ansässige Vaikla Studio ist ein mehrfach ausgezeichnetes Büro für Innenarchitektur, das Raum im Bereich Architektur und Kunst – Installation, Film, Fotografie, Inszenierung – schafft und reflektiert, an Projekten in der Praxis und Forschung arbeitet und die sozialen und künstlerischen Dimensionen des Raumes erforscht. Die Projekte des Büros wurden international ausgestellt: an der Architekturbiennale in Venedig, am Architekturfilmfestival in Wien, an der Biennale für zeitgenössische Kunst in Moskau usw. Das Büro leitet aktuell die Künstlerresidenz KORDON auf der Insel Hiiumaa.

TÜÜNE-KRISTIN VAIKLA + URMO VAIKLA I VAIKLA STUDIO I Winner of numerous awards, Vaikla Studio not only works on interior architecture projects in practice and research, but in this and through this, creates and reflects on the social and artistic dimensions of space in the broader fields of architecture and the arts, e.g., installation, film, photography, and performance. The studio's projects have been exhibited internationally, e.g., at the Venice Architecture Biennale, Architecture Film Festival in Vienna, Moscow Biennale of Contemporary Art. The office from Tallinn is currently running the KORDON Residency for artists based on the Estonian island of Hiiumaa.

OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES

4



1) Estonia's EU presidency, Entrance, 2017. Photo © Platvorm
2) Estonia's EU presidency, Power Station, 2017. Photo © Studio Vaikla
3) Estonia's EU presidency, Engine Hall, 2017. Photo © Studio Vaikla
4) Estonian National Exhibition, 13th International Architecture Biennal in Venice 2012. Photo © Studio Vaikla

> Website: vaiklastudio.ee
> Lecture: Tüüne-Kristin Vaikla und Urmo Vaikla, Symposium 'Soft Space' 2019

BEGEHBARE NARRATIVE

KARSTEN HUNECK + BERND TRUEMPLER, KHBT, LONDON/BERLIN

Karsten Huneck und Bernd Truempler verstehen sich nicht nur als Konzeptentwickler und Planer, sondern genauso als ‹Craftsmen›. Beide Architekten sind gelernte Schreiner und beteiligen sich aktiv an der Umsetzung. Daraus resultieren fliessende Arbeitsprozesse und auch die Möglichkeit, die eigenen Ideen selbstständig zu realisieren. KHBT ist Teil eines Netzwerks mit dem Namen ‹Office for Subversive Architecture› (osa). Das Netzwerk ist sowohl Experimentierfeld für Raumstudien und Materialexperimente als auch Inspirationsquelle für ihr eigenes Büro. Die Projekte von KHBT entstehen zwischen London und Berlin und siedeln sich zwischen Kunst und Architektur an.

SUBVERSIVE ARCHITEKTUR

Der Titel des Vortrags ‹Inhabitable Fictions› steht sinnbildlich für die subversive Haltung, mit der KHBT klassische Sichtweisen aufbricht und neue architektonische Ansätze findet. Sie wollen die Logik des Ortes ihres zukünftigen Projekts verstehen und am Ort auch die Initialzündung dafür entdecken. Ihre Raumwahrnehmung geht über das Offensichtliche und physisch Vorhandene hinaus. Mit ihrer narrativen Herangehensweise wollen sie Räume nutzen, um Geschichten zu erzählen und Antworten zu finden auf die Frage, was uns ein Ort zu sagen hat.

Eine offene Denk- und Herangehensweise ist für Karsten Huneck und Bernd Truempler denn auch entscheidend für die Ideenfindung. Sie arbeiten eng mit anderen Disziplinen aus der freien Kunst, der Theaterwissenschaft und der Technologie zusammen, um Orte zu schaffen, die inspirieren und die Menschen auf eine Reise mitnehmen.

«Es geht darum, weiterzudenken,
was bereits vorhanden ist.» Karsten Huneck

RAUM ERWEITERN,
GESCHICHTEN ÜBERLAGERN

NARRATIVE RÄUME

KHBT entwickelt städtebauliche Interventionen, Innenräume und virtuelle Installationen. Dabei überlagern sie das Nichtmaterielle mit dem physischen Raum.

Für das Urban Light Festival in Bergkamen, im deutschen Ruhrgebiet, wählte KHBT mit ihrem osa-Partner Oliver Langbein und dem Theaterwissenschaftler Christoph Rodatz ein leer stehendes Hochhaus für ihre Intervention ‹Discharge, Recharge›. Nach einer Begehung der Innenräume entstand die Idee, die Geschichten der ehemaligen Bewohnerinnen und Bewohner zu erzählen. In einem ersten Inszenierungsschritt wurde der für den Abbruch vorgesehene Wohnturm komplett mit schwarzer Farbe angestrichen. Damit wurde der Turm quasi negiert, er verschwand in der Nacht und bot eine Projektionsfläche für eine choreografierte Laserprojektion, welche die Gebäudestruktur mit ihren vertikalen Erschliessungen, Wohngeschossen und Fensteröffnungen zeigte. Das gleichzeitige Abspielen von Interviews mit den Erzählungen über das Leben in diesen Räumen liess das Gefühl entstehen, man könne hinter die Fassade und in die Seele des Gebäudes schauen. > Abb. 1

Das Nichtmaterielle thematisierten die osa-Partner Oliver Langbein und Britta Eiermann zusammen mit KHBT auch in ihrem Projekt ‹B51›. Sie entwickelten das Konzept einer zentralen Begegnungszone für ein zukünftiges Wohngebiet. Dies entstand auf einem Parkplatz im Gebiet Franklin Field in Mannheim, wo sich während des Zweiten Weltkriegs ein amerikanischer Stützpunkt befand. Diese Ausgangslage veranlasste die Entwerfer, die Geschichte des Orts mit einer erfundenen Geschichte zu verknüpfen. Die fiktive Geschichte erzählt von geheimen, militärischen Anlagen im Untergrund und inspirierte im Realen dazu, die bestehenden Asphaltflächen aufzuschneiden, zu versetzen, neu zu arrangieren und den Untergrund teilweise freizulegen. Die Umsetzung des Bauprozesses wurde als partizipatives Event geplant, bei dem die Bewohnerinnen und Bewohner Mannheims bereits bei der Entstehung Teil dieses öffentlichen Platzes werden konnten. Das Projekt ist in der Ausführung präzise und konkret, andererseits wird der Raum, überlagert durch die Geschichte, zu einem Soft Space.

> Abb. 2-3

UNSCHARFE RÄUME

Der Soft Space als ein unscharf ausformulierter Raum kam auch in der Installation ‹Un-Veiled› für das Royal Institute of British Architects (RIBA North) in Liverpool zum Ausdruck. Für die temporäre Intervention wählte KHBT ein ephemeres Material. Mit einem roten Baunetz kreierten sie ein Volumen, das das gesamte Atrium bei der Eröffnung des Neubaus ausfüllte. Das Baunetz als Material, das normalerweise als Schutz bei Neu- oder Umbauten eingesetzt wird, erhielt bei dieser Installation eine andere Funktion – es wurde selbst zum Baumaterial und enthüllte in seinem Inneren vier architektonische Volumen als Negativform. Die subversive Materialwahl, wie sie auch bei anderen Projekten von KHBT eingesetzt wird, kreiert durchlässige Räume mit unscharfen Grenzen. Diese durchlässigen Grenzen waren auch das Thema bei einem temporären Veranstaltungsraum für die Kunstbiennale in Liverpool. Dabei stand die Frage im Zentrum, wie ein durch die Aussicht reizvoller Ort eine Baustruktur verträgt, die nicht im Weg stehen sollte. Durch die Verwendung des klassischen Industrievorhangs aus PVC-Streifen als Fassade entstand ein durchlässiges Gebäude, durch das die Leute an jeder Stelle diffundieren konnten. Nicht planbar waren aber die Lichtwirkung oder das Verhalten bei Wind, wodurch das Gebäude einen lebendigen und expressiven Charakter bekam. Für KHBT war es ein Erkenntnisgewinn, wie unscharfe Räume ein Eigenleben entwickeln, das zur Inspiration des Betrachters und der Nutzerin führt und damit neue Geschichten schreibt. > Abb. 4

INHABITABLE FICTIONS

KARSTEN HUNECK + BERND TRUEMPLER, KHBT, LONDON/BERLIN

Karsten Huneck and Bernd Truempler consider themselves more than conceptual developers or planners. As true craftsmen, both architects draw on their original training as joiners and are committed to being actively involved in making their visions come to life. This has led the network to adopt fluid workflows that allow opportunities to independently test new concepts. KHBT is part of the network 'Office for Subversive Architecture' (osa), a shared forum for experimenting with new spatial ideas and a source of inspiration for their own studio's work. The projects of KHBT are born in London and Berlin and straddle the boundary between art and architecture.

SUBVERSIVE ARCHITECTURE

The title Inhabitable Fictions suggests the subversive attitude with which KHBT challenges conventional thinking to find new architectural opportunities. The point is to understand the essence of the space its projects will occupy, often sparked by a visit to the site itself. Its perception of the space tries to go beyond what is evident and physically visible. A narrative approach is chosen to let spaces tell stories and give new answers to the question of what a place is trying to tell us.

Openness is paramount for Karsten Huneck's und Bernd Truempler's thinking and practice as it is for the ideation process. The team works closely with other disciplines, ranging from visual and dramatic arts to technology, to create spaces that inspire and take people along on journeys of discovery.

> "It is about taking what is there, and spinning it further." Karsten Huneck

OPENING SPACES,
INTERWEAVING NARRATIVES

NARRATIVE SPACES

KHBT creates urban development interventions, interior spaces, and virtual installations that superimpose and enmesh the non-material with the material world.

At the Urban Light Festival in Bergkamen, in the heart of Germany's historic Ruhr region, KHBT and their osa partner Oliver Langbein and theatre scholar Christoph Rodatz chose a vacant high-rise as the stage for their narrative intervention Discharge, Recharge. Experiencing the vacated spaces for the first time, the idea was born to tell the stories of the building's former occupants. The tower block, long scheduled for demolition, was painted in stark black for their intervention's first scene – negating the architecture by letting it disappear in the dark of the night and leaving it a mere backdrop for a lightshow choreography that used lasers to reveal the building's essential structure, vertical apertures, horizontal layers of residential floors, and pattern of windows. Accompanied by interviews retelling the experience of living in these spaces, the performance created an impression of lifting the actual and proverbial façade of the building and looking into its living soul. > Fig. 1

The non-material again became the leitmotif in KHBT's next collaboration with its osa partners Oliver Langbein and Britta Eiermann for the B51 project. For its concept of a new residential development with a shared meeting grounds at its heart, the team chose a parking lot in Mannheim's Franklyn Field, a former US army barracks. The history of the place lent itself to fabulation: A fictional story of secret underground military installations as the inspiration for digging up, moving, and rearranging the tarmac surface and revealing the ground below. The construction process itself became a participative event that made the people of Mannheim part of the creation of their newest public space. Despite the deliberately precise and clearly defined execution of that activity, its narrative cast a new layer of uncertainty over the location to turn it into a true soft space. > Fig. 2-3

BLURRED SPACES

Soft spaces as blurred, undefined spaces were again explored in the installation Un-Veiled at the Royal Institute of British Architecture (RIBA North) in Liverpool. Karsten Huneck and Bernd Truempler chose distinctly ephemeral material for their temporary intervention. Red construction netting was used to create a physical presence that filled the entire atrium of the new RIBA site. A material normally employed for safety during construction and redevelopment acquired an entirely new meaning and function – it became building material in its own right, containing three-dimensional negatives of four architectural objects. This subversive choice of material – a common element in KHBT's projects – creates open spaces with undefined boundaries. Such unbounded spaces were revisited by KHBT in its temporary event space for the Liverpool Art Biennial, trying to answer how architecture can be inserted into a space with unique vistas, without obstructing those views. A conventional PVC curtain, as commonly used in industry, was reemployed to create a permeable building that visitor would not enter, but blend into. The design consciously included unpredictable elements, such as the effects of wind and light, giving the building its own living expressiveness. For KHBT, the project revealed how blurred spaces obtain a life of their own, inspiring those who see or occupy them and writing new stories every time. > Fig. 4

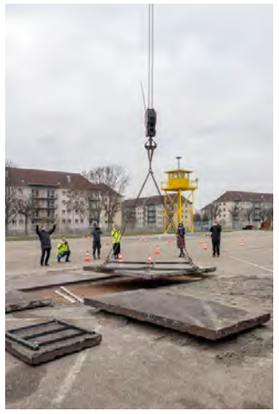
1



2



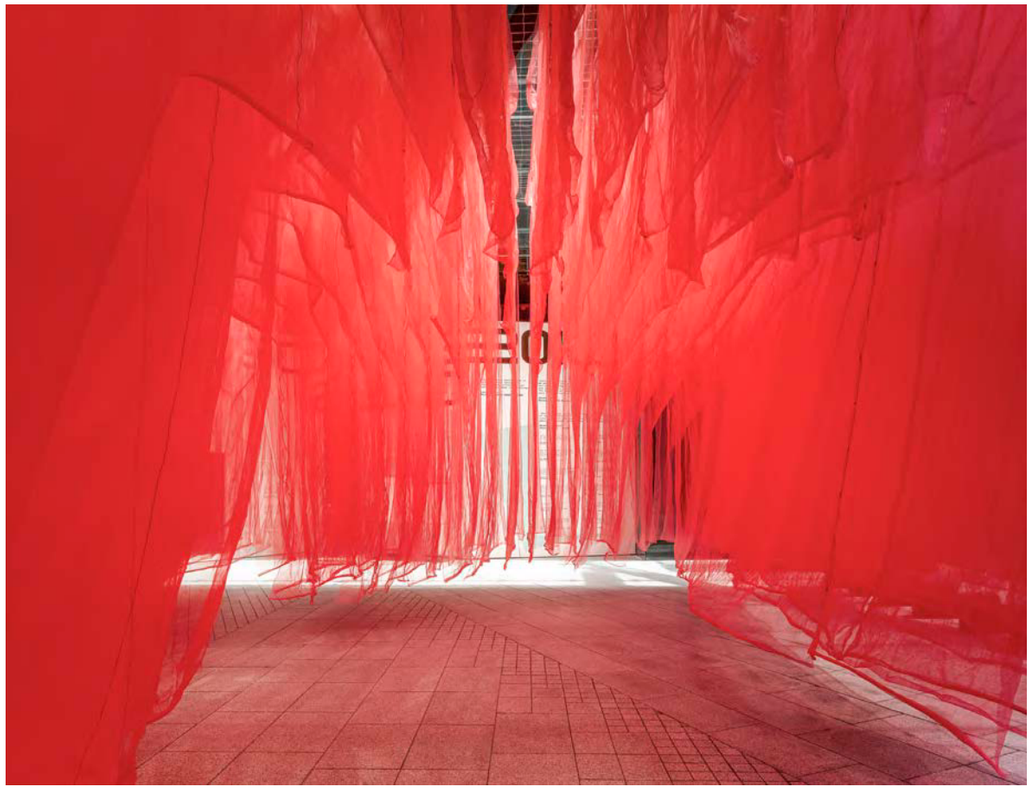
3



KARSTEN HUNECK UND BERND TRUEMPLER I KHBT I KHBT entwickelt Ideen, Räume und Gebäude nach sorgfältiger Analyse des Auftrages und der Eigenart des bestehenden Ortes. KHBT hat Räume von lokaler und internationaler Bedeutung geschaffen, die mehrfach publiziert wurden und diverse Preise gewonnen haben, wie 2009 die ‹spezielle Anerkennung› beim ‹Young Architect of the Year Award›. KHBT überschreitet Grenzen und baut einzigartige Räume, die sich zwischen Kunst und Architektur befinden, variierend von minimalen Installationen bis hin zur Konstruktion von Gebäuden und zu urbanen und räumlichen Strategien.

KARSTEN HUNECK AND BERND TRUEMPLERI KHBT I KHBT crafts ideas, spaces, and buildings after carefully distilling the brief and considering the inherent nature of the existing environment. KHBT has created spatial works of local and international significance which are published widely and have won various awards such as a ‘special commendation’ at the prestigious ‘Young Architect of the Year Award’ in 2009. KHBT crosses boundaries and builds unique spaces that are situated between art and architecture, varying from minimal installations to the construction of buildings and urban or spatial strategies.

4



1) Discharge, Recharge, Urban Light Festival, Bergkamen, 2013. Photo © Johannes Marburg
2-3) B51, Mannheim, 2019. Photo © Johannes Marburg
4) Un-Veiled, Royal Institute of British Architects (RIBA North), Liverpool Biennial, 2017. Photo © Johannes Marburg

> Website: khbt.eu
> Lecture: Karsten Huneck and Bernd Truempler, Symposium ‘Soft Space’ 2019

Symposium 2019, Lucerne

Soft Space

BLURRING BOUNDARIES –
POTENTIALS FOR SPACE
AND USAGE

Symposium 2019, Lucerne

1



Zum zweiten Mal fand mit dem Symposium ‹Soft Space› eine Fachveranstaltung zu aktuellen und relevanten Fragestellungen aus dem Bereich Innenarchitektur mit Fachleuten aus Forschung und Praxis in der Schweiz statt. Entstanden ist es in Kooperation mit der Vereinigung Schweizer Innenarchitekten/Architektinnen VSI.ASAI. und der Forschungsgruppe Innenarchitektur der Hochschule Luzern – Technik & Architektur. Das Symposium bot eine Plattform zum fachlichen Austausch und zum geselligen Netzwerken.

The ‘soft space’ symposium was the second such professional event to take place in Switzerland and feature experts from research and practice who focus on topical issues in the field of interior architecture. Organized in cooperation with the Swiss Association of Interior Architects VSI.ASAI. and the Research Group of Interior Architecture of the Lucerne University of Applied Sciences and Arts HSLU, the symposium offered a platform for professional exchange and social networking.

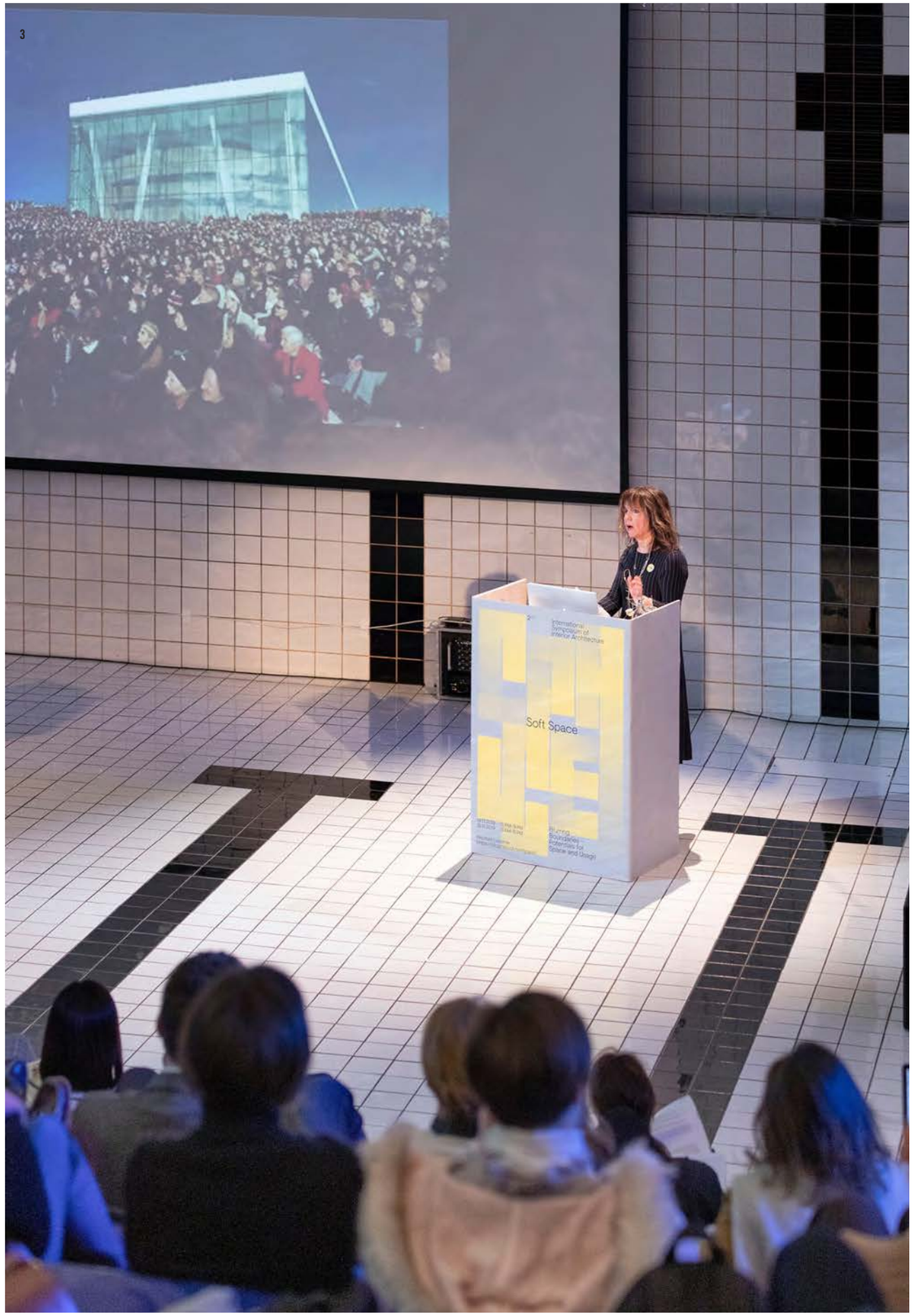
SYMPOSIUM
2019

2



1) Sibylla Amstutz, Curator
2) Nicole Hartmann, Curator

3



4



5



6



3) Bjørg Aabø
4) Meret Ernst + Bjørg Aabø
5) Nikoline Dyrup Carlsen + Svend Jacob Pederson
6) Leonid Slonimskiy

7



8



SYMPOSIUM
2019

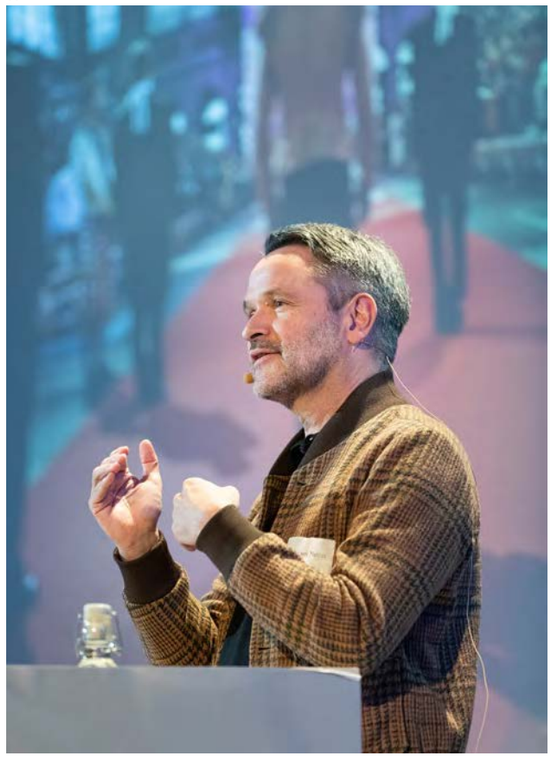
9



10



11



7) Meret Ernst, Giovanni Netzer, Alisa Andrasek, Bernd Truempler + Karsten Huneck
8) Bernd Truempler + Karsten Huneck
9) Alisa Andrasek
10) Tüüne-Kristin Vaikla + Urmo Vaikla
11) Giovanni Netzer

DANKE

Herzlichen Dank an die Referentinnen und Referenten, die unserer Einladung gefolgt sind und ihre Sicht auf das Thema ‹Soft Space: Auflösung der Grenzen› am Symposium darlegten und diskutierten. Für das grosse Engagement bei der Vorbereitung und Durchführung des Symposiums danken wir allen Helferinnen und Helfern sowie dem Institut für Innenarchitektur und dem VSI.ASAI. für ihre Unterstützung. Allen unseren Sponsorinnen und Sponsoren, die das Symposium mit ihrem finanziellen Beitrag ermöglicht haben ein herzliches Dankeschön.

Prof. Sibylla Amstutz + Nicole Hartmann
Forschungsgruppe Innenarchitektur, Hochschule Luzern

Remo Derungs
Präsident VSI.ASAI.

ACKNOWLEDGMENT

We would like to thank the speakers for accepting our invitation and for sharing and discussing their understanding of and insight into our mutual theme at the symposium ‘Soft Space: Blurring Boundaries’. We would also like to thank all those who have helped us for their great commiment in preparing and realizing the symposium. Our thanks and appreciation as well to the Institute of Interior Architecture and VSI.ASAI. for their support. And, a very warm thank you to all our sponsors who made the symposium possible through their financial contributions.

Prof. Sibylla Amstutz + Nicole Hartmann
Research Group of Interior Architecture,
Lucerne University of Applied Sciences and Arts

Remo Derungs
President VSI.ASAI.

Kuratorinnen
Sibylla Amstutz, Hochschule Luzern
Nicole Hartmann, Hochschule Luzern

Team
Remo Derungs, VSI.ASAI.
Claudia Böhm, VSI.ASAI.
Susanne Bachmann, VSI.ASAI.
Michaela Fassbind, Hochschule Luzern

Referentinnen/Referenten
Bjørg Aabø, Snøhetta (Oslo)
Randi Jensen, Tato Architects (Kobe)
Nikoline Dyrup Carlsen + Svend Jacob Pedersen,
Spacon & X (Kopenhagen)
Leonid Slonimskiy, Kosmos Architects (Moskau/Genf)
Tüüne-Kristin Vaikla + Urmo Vaikla, Vaikla Studio (Tallinn)
Karsten Huneck + Bernd Truempler, KHBT Architects (London/Berlin)
Alisa Andrasek, RMIT University (Melbourne)
Giovanni Netzer, Origen Festival Cultural (Riom)
Stefan Carsten, Zukunftsforscher / Stadtgeograf (Berlin)

Moderatorin
Meret Ernst, Designexpertin

Unterstützt durch
Innosuisse – Schweizer Agentur für Innovationsförderung
Ikea Stiftung Schweiz
SITA Stiftung

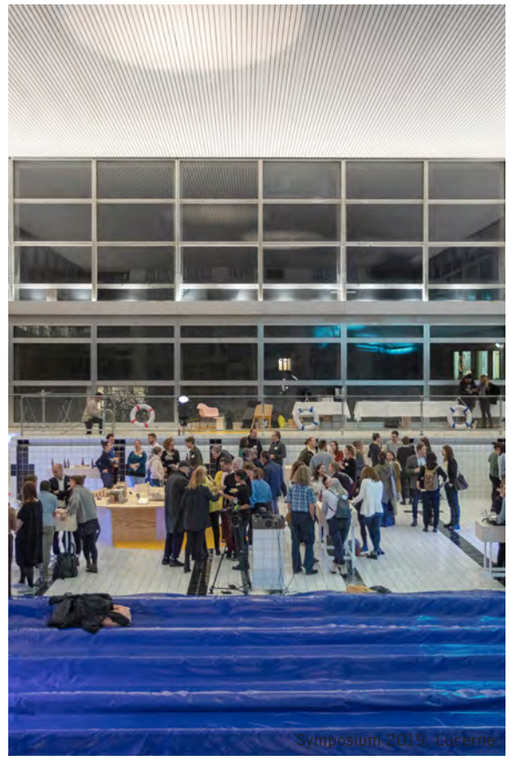
Hauptsponsor
Haworth Schweiz AG

Sponsoren
Waldis, Büro und Wohnen AG
Création Baumann AG
Identi AG
Poggenpohl Group (Schweiz) AG
Gehri AG
Go Interiors GmbH
GUIGNARD Parkett AG
Keramik Laufen AG

Veranstaltungsort
Neubad, Luzern

Grafik Poster + Programmheft
P'INC AG, Langenthal

SYMPOSIUM
2019



Symposium 2019, Lucerne

SOFT SPACE

SIBYLLA AMSTUTZ, NICOLE HARTMANN
HERAUSGEGEBEN VON DER HOCHSCHULE LUZERN
INSTITUT FÜR INNENARCHITEKTUR
FORSCHUNGSGRUPPE INNENARCHITEKTUR
2021

SIBYLLA AMSTUTZ | Sibylla Amstutz ist Architektin und Professorin an der Hochschule Luzern – Technik & Architektur sowie Vorstandsmitglied des VSI.ASAI. Seit 2017 ist sie Stellvertretende Leiterin des Institutes für Innenarchitektur und leitet die Forschungsgruppe Innenarchitektur. Sie lehrt, forscht und publiziert in den Bereichen Wohnen, Büro und bedürfnisgerechtes Planen und Bauen. Dabei geht sie der Frage nach, wie Räume konzipiert und gestaltet sein müssen, um neue Lebens- und Arbeitsformen zu ermöglichen sowie verändernden Nutzerbedürfnissen zu entsprechen.

NICOLE HARTMANN | Nicole Hartmann hat Innenarchitektur in Basel und Melbourne studiert. Nach mehrjähriger Praxiserfahrung als Projektleiterin für architektonische und szenografische Projekte hat sie sich 2006 zur Landschaftsarchitektin MAS ETH weitergebildet. Sie beschäftigt sich mit Gestaltungsaufgaben an der Schnittstelle von Innen und Aussen, Objekt und Raum. Seit 2017 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin der Forschungsgruppe Innenarchitektur an der Hochschule Luzern – Technik & Architektur, wo sie lehrt und forscht.

SIBYLLA AMSTUTZ | Sibylla Amstutz is an architect and Professor at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts as well as a board member of the VSI.ASAI. Since 2017, she has been Deputy Head of the Institute of Interior Architecture and Head of the Interior Architecture Research Group. She teaches, conducts research, and publishes in the areas of habitation, office design, and user-centered planning and building. She explores the question of how spaces have to be designed in order to enable new living and working forms as well as changing user needs.

NICOLE HARTMANN | Nicole Hartmann studied interior architecture in Basel and Melbourne. After several years of practical experience as a project manager for architecture and scenography projects, she continued her education in 2006 to become a landscape architect MAS ETH. She deals with design tasks at the interface of interior and exterior, object and space. Since 2017, she has been a research assistant in the Interior Architecture Research Group at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts, where she teaches and conducts research.

Inhalt / Redaktion
Sibylla Amstutz
Nicole Hartmann

Lektorat
Ariana Pradal

Korrektorat
Miriam Wiesel

Englischübersetzung
Kevin Lee Potter

Gestaltung / Layout
Nicole Hartmann
Ursina Mück

Corporate Design
Hi Visuelle Gestaltung

Fotografien
Symposium, 2019 © Lukas Galantay

Herausgeberin
Hochschule Luzern – Technik & Architektur
Institut für Innenarchitektur,
Forschungsgruppe Innenarchitektur
2021

https://www.hslu.ch/innenarchitektur

https://blog.hslu.ch/softspace/

Creative Commons
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0



DOI 10.5281/zenodo.4559698

HOCHSCHULE LUZERN – TECHNIK & ARCHITEKTUR
FORSCHUNGSGRUPPE INNENARCHITEKTUR
Die Forschungsgruppe Innenarchitektur beschäftigt sich mit der Wahrnehmung und Funktion von Räumen und deren Gestimmtheit. Dazu orientiert sie sich an den Bedürfnissen, Tätigkeiten und Aktivitäten der Nutzenden, dem gesellschaftlichen und technischen Wandel sowie den Konsequenzen, die sich daraus für die Räume ergeben.

LUCERNE UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS
RESEARCH GROUP OF INTERIOR ARCHITECTURE
The interior architecture research group deals with the perception and function of interior spaces. To this end, it is based on the needs, usage and activities of the users, social and technical change and the consequences that result for the spaces.

«Ein Soft Space entsteht, wenn wir interdisziplinär planen, Möglichkeitsräume schaffen und die Grenzen des Raums auflösen, indem wir ihn mit Geschichten überlagern.»

Die Autorinnen

“A soft space is created when we plan in an interdisciplinary manner, create spaces of possibility and dissolve the boundaries of the space by overlaying it with narratives.”

The Authors

KÖNNEN UNKONVENTIONELLE PLANUNGSMETHODEN NEUARTIGE RÄUME SCHAFFEN?

WELCHES POTENZIAL HABEN INNENRÄUME OHNE EINDEUTIGE ZUORDNUNG VON NUTZUNGEN?

WAS PASSIERT, WENN SICH STARRE RAUMGRENZEN AUFLÖSEN?