

**aut: presse** ausstellung

**potenziale 3: einblicke in die forschungslandschaft  
 der architektur fakultät der universität innsbruck**

Eine Ausstellung, die anhand ausgewählter PhD-Arbeiten relevante Zukunftsfragen und Themenfelder ins Zentrum rückt, mit denen sich die Architektur fakultät der Universität Innsbruck gegenwärtig beschäftigt.

**orte** aut. architektur und tirol  
 im Adambrau, Ebene 0–2

 Archiv für Bau.Kunst.Geschichte,  
 im Adambrau, Ebene 6

Lois-Welzenbacher-Platz 1, 6020 Innsbruck

**presseggespräch** Donnerstag, 14. Oktober 2021, 11.00 Uhr  
 mit Stefan Rutzinger (Professor für Konstruktion und Gestaltung), Thomas Feuerstein (Professor für künstlerische Diskurse), Arno Ritter (Leiter aut)

**eröffnungstag** Donnerstag, 14. Oktober 2021, 14.00 bis 18.30 Uhr

**eröffnung** Donnerstag, 14. Oktober 2021, 19.00 Uhr (für geladene Gäste)  
 Grußworte: Peter Trummer (Dekan), Ursula Tanzer (Vizerektorin für Forschung)  
 Einführende Worte: Stefan Rutzinger (Professor für Konstruktion und Gestaltung), Thomas Feuerstein (Professor für künstlerische Diskurse), Arno Ritter (Leiter aut)

**ausstellungsdauer** 15. Oktober 2021 bis 12. Feber 2021

**öffnungszeiten** di – fr 11.00 – 18.00 Uhr  
 sa 11.00 – 17.00 Uhr  
 an Feiertagen geschlossen

**informationen** aut. architektur und tirol  
 lois welzenbacher platz 1, 6020 innsbruck  
 t + 43.512.57 15 67, presse@aut.cc  
 Kontakt: Claudia Wedekind

**kurztext**

3D-Druck und Robotik, digitale Techniken und Programmierung, Virtual Reality, Materialentwicklungen auf Basis von Algen, Bakterien und Pilzen, aber auch theoretische, philosophische und historische Untersuchungen oder urbane Interventionen – das Themenspektrum, mit dem sich Studierende der Architektur heute auseinandersetzen ist enorm vielfältig. Anhand ausgewählter PhD-Arbeiten rückt die Ausstellung relevante Zukunftsfragen und Themenfelder ins Zentrum, mit denen sich die Fakultät gegenwärtig beschäftigt.

ausstellung

**potenziale 3: einblicke in die forschungslandschaft  
der architektur fakultät der universität innsbruck**

15. Oktober 2021 bis 12. Feber 2021

3D-Druck und Robotik, digitale Techniken und Programmierung, Virtual Reality, Materialentwicklungen auf Basis von Algen, Bakterien und Pilzen, aber auch theoretische, philosophische und historische Untersuchungen oder urbane Interventionen – das Themenspektrum, mit dem sich Studierende der Architektur heute auseinandersetzen ist enorm vielfältig. Anhand ausgewählter PhD-Arbeiten, die in den vergangenen fünf Jahren an der Architektur fakultät der Universität Innsbruck entstanden sind, rückt die Ausstellung „Potenziale 3“ relevante Zukunftsfragen und Themenfelder ins Zentrum, mit denen sich die Fakultät gegenwärtig beschäftigt.

Das kuratorische Konzept der Ausstellung fächert das vielfältige Forschungsspektrum entlang von diskursiven Räumen auf mehreren Ebenen auf. Gruppiert in sieben thematisch zusammengestellten Labs präsentieren insgesamt 47 Doktoratsstudierende und Absolvent\*innen ihre Arbeiten. Um diese für die Besucher\*innen unmittelbar und zum Teil interaktiv erlebbar zu machen, hat jede Gruppe eigens für die Ausstellung eine entsprechende Präsentationsform entwickelt. Die Formate reichen von räumlichen Installationen über immersive Räume und einen Salon für Diskussionen bis hin zu Sammlungen von Artefakten und Modellen.

**intervention lab: common ground**

Eleni Boutsika Palles, Xotil Natke, Walter Prenner, Verena Rauch

Der öffentliche Raum ist historisch betrachtet der Raum, in dem sich Meinungen bilden, in dem es Austausch gibt und Demokratie ausgeübt werden kann. Es ist auch der Raum, der es der Gesellschaft überhaupt ermöglicht hat, als Kollektiv zu denken, zu fühlen, zu kämpfen und zu leben. Vor diesem Hintergrund hat das Intervention Lab für die Ausstellung die verschiedenen Forschungsthemen in ein gemeinsames Konzept gefügt und räumlich in eine performative und szenografische Installation übersetzt, die das Potenzial des öffentlichen Raums ins aut verlagert.

Die Installation bietet einen „Common Ground“, auf dem verschiedene Elemente in ständiger Bewegung und Interaktion atmosphärisch zu einem großen Bühnenbild verschmelzen und in der die einzelnen Forschungsthemen in einem umfassenden Experiment gemeinsam als Gegenpol zur Idee linearer urbaner Prozesse umgesetzt werden. Als Teil des urbanen Netzwerks und als Erweiterung des öffentlichen Raumes soll dieser „Common Ground“ während des Ausstellungszeitraums bei unterschiedlichsten Veranstaltungen zu einer lebendigen Plattform des Austauschs und Diskurses werden.

**urban-landscape lab: distinct territories**

Birgit Brauner, Ian Gillis, Oswald Jenewein, Katham Santosh Kumar, Stephan Sigl, Vadim Smakthin

Welche sozialräumlichen Auswirkungen hat der Klimawandel? Können dynamische partizipative Planungsstrategien und adaptive Typologien einen Beitrag zu einer nachhaltigeren Gestaltung unserer Umwelt leisten? Welche Rolle nehmen neue Technologien in der Interpretation und Gestaltung von Landschaft ein? Dies sind nur einige der Fragestellungen, mit denen sich die im Urban-Landscape Lab versammelten Arbeiten auseinandersetzen.

Präsentiert in Inseln, die in den gefalteten Boden der raumgreifenden Installation des Intervention Labs eingeschrieben sind, werden Forschungsarbeiten zu ganz unter-

schiedlichen Aspekten von zeitgenössischen (Stadt-)Landschaften präsentiert: informelle, nicht geplante Siedlungen im Großraum von Lissabon und São Paulo, Zonen für die Lebensmittelproduktion an der Schnittstelle zwischen Stadt und Land, geopolitische Industriestädte entlang der texanischen Golfküste, die sich sowohl in der Klimakrise als auch in einem Ölboom wiederfinden, von Überflutungen bedrohte, schnell wachsende Küstenstädte wie Mumbai, sowie von selbstlernenden Maschinen generierte, künftige urbane Landschaften, die menschliche und nicht menschliche Spezies integrieren.

**robotic lab: phygital space • seamless digital materiality**

Alexandra Moisi, Nicolas Stephan, Georg Grasser

Das Robotic Lab beschäftigt sich anhand von zwei Beiträgen sowohl mit der Integration von Robotik und Augmented Reality Software in Entwurfs- und Fabrikationsprozesse als auch mit der kulturellen Relevanz eben dieser Technologien.

Die interaktive Installation „Phygital Space“ erforscht die Verbindung zwischen physischem und digitalem Raum und hinterfragt, wie Architektur zu unserer digitalen Zukunft beitragen kann. Sie besteht aus einer laufend von einem Roboterarm rekonfigurierten Reliefwand und einem virtuellen Raum, die in wechselseitiger Kommunikation stehen und mit der die Besucher\*innen sowohl physisch als auch digital interagieren können.

„Seamless Digital Materiality“ ist eine vor Ort 3D-gedruckte Installation, ein robotisches Experiment mit Fokus auf additiven Prozessen. Durch diverse Schnittstellen können die Besucher\*innen in drei Realitäten agieren: der „realen Realität“ der robotisch gedruckten Architektur, der „gemischten Realität“ eines VR-Raums und der „virtuellen Realität“ eines online zugänglichen sozialen Raums.

**bio lab: living space**

Haoyi Chen, Tiziano Derme, Korbinian Enzinger, Terezia Greskova, Maria Kuptsova, Lino Lanzmaier, Shengyu Meng, Apostolos Marios Mouzakopoulos

Living Space ist ein interdisziplinäres Forschungslabor, das dazu anregt, die Art und Weise zu überdenken, wie wir in Koexistenz mit unserer Umwelt leben und wie manipulative Prozesse – vom Biomaterials Engineering bis hin zu immersiven hybriden Ökosystemen – nachhaltige urbane Strategien und neue Lebenszyklen entstehen lassen können. Durch eine Reihe materialbasierter interaktiver Prototypen erforscht Living Space neue Technologien zur Gestaltung von Schnittstellen zwischen den gebauten Sphären des Menschen und unseres Ökosystems.

Präsentiert wird ein bio-artifizieller Garten, der die Möglichkeit zur Entwicklung eines Ökosystems aufzeigt, welches wir in Austausch mit anderen Lebensformen bewohnen. Maßstabübergreifende räumliche Interventionen und Prototypen bieten Einblick in Möglichkeiten tieferer Interaktion mit unserer Umwelt und veranschaulichen, wie technologische Innovationen auf neuartige Visionen und Lösungen für die architektonische und urbane Gestaltung angewendet werden können.

**digital lab: InterActs**

Mathias Bank, Uwe Brunner, Alexander Gogl, Daniel Köhler, Andreas Körner, Rasa Navasaityte, Viktoria Sander, Dominic Schwab, Therese Uitz

Die in „InterActs“ präsentierten Arbeiten untersuchen den Zusammenhang zwischen digitalen Technologien und Architektur und deren gesellschaftspolitische sowie ökologische Auswirkungen. Das Spektrum der Beiträge reicht dabei von digitalen, auf

physischen Oberflächen abgebildeten Prozessen bis hin zu immersiven virtuellen Welten und maßstäblich von der Bespielung der Gebäudefassade bis hin zu kleinsten interaktiven Objekten.

Alle Exponate sind um eine gemeinsame „Mitte“ angeordnet, die als interaktives Display fungiert und in der sich digitale Inhalte in verschiedensten Materialitäten, analogen Modellen und physischen Objekten manifestieren. Von dort strahlen die Arbeiten auf die umliegenden Wände aus und verschmelzen als hybride „Interfaces“ wiederum mit sich selbst und dem Raum. Diese „Interfaces“ laden so zur Interaktion an der Schnittstelle zwischen digitalem und physischem Raum ein und schärfen damit die Sensibilisierung für deren Koexistenz.

**new media lab: emodied potentials**

Cenk Guzelis, Anirudhan Iyengar

Der embodied potentials room erforscht die kognitiven und wahrnehmungsspezifischen Fähigkeiten des menschlichen Bewusstseins anhand interaktiver Raumexperimente durch den Einsatz von Techniken wie VR (Virtual Reality), KI (Künstliche Intelligenz) oder Motion Tracking (Bewegungserfassung). Aufbauend auf den Konzepten der Phänomenologie und Kognitionswissenschaft, auf Gaming und techno-kulturellen Studien werden zwei interaktive Installationen gezeigt, deren Ziel es ist, die menschliche Wahrnehmung virtuell zu erweitern, um neue Kommunikations- oder spekulative Raumzeitkonzepte zu entdecken.

Die Installationen experimentieren mit neuartigen Beziehungen zwischen Mensch und Maschine bzw. Mensch und Umgebung – unabhängig davon, ob diese virtuell oder real sind. Dabei wird zum einen der Frage nachgegangen, welche sensorische Stimulierung der virtuelle Raum benötigt, um ein intensiv architektonisch wahrnehmbarer Raum zu werden, zum anderen, ob immersive Erfahrungen unsere Wahrnehmung vom Selbst und der Realität beeinflussen können.

**discourse lab: welcome to the cocoanut grove**

Ausstellungsort: Archiv für Bau.Kunst.Geschichte, im Adambrau, Ebene 6

Mehrshad Atashi, Lida Badafareh, Simeon Brugger, Christoph Breser, Zeynep Cinar, Lydia Constanze Krenz, Raimund Mair, Petra Mayrhofer, Giacomo Pala, Florina Pop, Bettina Siegele, Benjamin Schmid, Gonzalo Vaillo, Sophie-Elaine Wolf

Die Diskurs-Gruppe inszeniert im sechsten Stock des Adambrau einen Raum, der dem Austausch verschiedenster akademischer Diskussionen, Positionen sowie Meinungen gewidmet ist, welche unter dem gemeinsamen Schirm der Architekturforschung der Universität Innsbruck betrieben werden.

In einer Art Rekonstruktion des Cocoanut Grove – eines weltberühmten exotischen Nachtclubs aus dem Los Angeles der 1920er-Jahre – wird eine Vielzahl an Forschungsthemen und -methoden präsentiert. Wie in einem Nachtclub nach der Sperrstunde werden die einzelnen Beiträge zu Artefakten einer Nacht. Auch wenn die Party ein Ende gefunden haben mag, ihre Relikte und Begegnungen bleiben in Erinnerung, weiterhin in Verbindung zueinander und dennoch unabhängig. In dieser Inszenierung wird das Exponat selbst zur Kulisse und der Diskurs im Raum angeregt.

**rahmenprogramm**  
**führungen, vorträge und veranstaltungen**

Rückt die Ausstellung „Potenziale 3“ aktuell relevante Zukunftsfragen und Themenfelder ins Zentrum, so werden diese in dem von den einzelnen Labs kuratierten Rahmenprogramm bei Führungen, analogen und/oder digitalen Vorträgen, Gesprächen, Workshops und performativen Veranstaltungen vertieft.

Immer mittwochs bietet eines der Labs Führungen durch den jeweiligen Beitrag an, bei denen die Besucher\*innen mehr über die dort präsentierten Forschungsarbeiten erfahren.

Mittwoch, 3. November 2021, 17.00 Uhr

**Führung „Discourse Lab: Welcome to Coconut Grove“**

Eine Führung mit dem Discourse Lab durch die im sechsten Stock inszenierte Rekonstruktion des legendären Coconut Grove.

Mittwoch, 10. November 2021, 17.00 Uhr

**Führung „Robotic Lab: Phygital Space • Seamless Digital Materiality“**

Eine Führung mit dem Robotic Lab durch die beiden interaktiven Installationen, die sich mit Robotik und Augmented Reality beschäftigen.

Mittwoch, 17. November 2021, 17.00 Uhr

**Führung „Urban-Landscape Lab: Distinct Territories“**

Eine Führung zu den Forschungsprojekten des Urban-Landscape Labs, die sich ganz unterschiedlichen Aspekten von zeitgenössischen (Stadt-)Landschaften widmen.

Mittwoch, 24. November 2021, 17.00 Uhr

**Führung „Intervention Lab: Common Ground“**

Eine Führung durch die performative und szenografische Installation, die das Intervention Lab im aut eingerichtet hat.

Mittwoch, 12. Jänner 2022, 17.00 Uhr

**Führung „Bio Lab: Living Space“**

Eine Führung durch das interdisziplinäre Forschungslabor „Living Space“, das dazu anregt, die Art und Weise zu überdenken, wie wir in Koexistenz mit unserer Umwelt leben.

Mittwoch, 19. Jänner 2022, 17.00 Uhr

**Führung „Digital Lab: InterActs“**

Eine Führung zu den in „InterActs“ präsentierten Arbeiten, die den Zusammenhang zwischen digitalen Technologien und Architektur untersuchen.

Mittwoch, 26. Jänner 2022, 17.00 Uhr

**Führung „New Media Lab: Embodied Potentials“**

Eine Führung durch die beiden interaktiven Installationen, die mit neuartigen Beziehungen zwischen Mensch und Maschine bzw. Mensch und Umgebung experimentieren.

Wenn es die Entwicklung der COVID-19-Pandemie und der damit verbundenen Rahmenbedingungen im Herbst erlauben, soll der vom Intervention Lab zur Verfügung gestellte „Common Ground“ an den Donnerstagabenden immer wieder neu bespielt und zu einer lebendigen Plattform des Austauschs und Diskurses werden.

**aut: presse bildmaterial**
**„potenziale 3: einblicke in die forschungslandschaft der architektur fakultät der universität innsbruck“**

Die Bilder stehen Ihnen im Pressebereich unserer Web-Site [www.aut.cc](http://www.aut.cc) in druckfähiger Auflösung (Bildbreite ca. 15 cm) zur Verfügung. Im Rahmen der Berichterstattung über die Ausstellung und unter Anführung des jeweiligen Bildnachweises dürfen die Aufnahmen honorarfrei abgedruckt werden.

Fotos von den einzelnen Ausstellungsbeiträgen finden Sie ab Mitte Oktober.


**P3\_Intervenition\_Symbol.jpg**

Common Ground,  
Schaubild Intervention Lab


**P3\_Landscape\_Brauner.jpg**

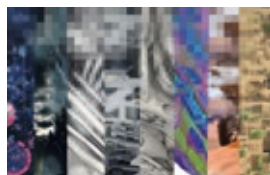
Birgit Brauner, Informelle Siedlung Terras da Costa im  
Großraum Lissabon  
(Symbolbild Urban-Landscape Lab)


**P3\_Robotic\_Phygital.jpg**

Alexandra Moisi und Nicolas Stephan, Phygital Space  
(Symbolbild Robotic Lab)


**P3\_Bio\_Lanzmaier.jpg**

Lino Lanzmaier, Lidar Laserscan 5 Buchen  
(Symbolbild Bio Lab)


**P3\_Digital\_Symbol.jpg**

Collage aus den Einzelbeiträgen zu „InterActs“  
(Symbolbild Digital Lab)


**P3\_NewMedia\_Guzelis\_2.jpg**

Cenk Guzelis, Trauma Machines  
(Symbolbild New Media Lab)


**P3\_Discourse\_Diagram.jpg**

Welcome to the Coconut Grove,  
Schaubild Discourse Group