

## Yes Is More An Archicomic On Architectural Evolution Bjarke Ingels Group

Die Zukunft der Architektur hat schon begonnen – 100 faszinierende Bauwerke an ungewöhnlichen Orten Ein Pavillon aus Papier, eine aufblasbare Konzerthalle, ein Forschungslabor, das durch den Schnee laufen kann – von den Gebäuden von morgen wird mehr verlangt. Marc Kushner hat 100 innovative Gebäude auf der ganzen Welt ausgewählt, um sie uns in Bild und Text vorzustellen. Eine faszinierende Reise durch die Architektur der Zukunft.

Was ist Architekturgeschichte und wie kann diese vermittelt werden? Wie lassen sich angehende Architekten für die Geschichte der Architektur interessieren, um sich selbst verorten und den eigenen Standort bestimmen zu können? In diesem Buch wird die Architekturgeschichte im Spiegel der Theorie der Kunstgeschichte besprochen sowie die Relativität der Architekturgeschichtsschreibung anhand von vier Geschichten zum Wer, Was, Wie und Wieso der Architektur verdeutlicht. Andri Gerber kann so eine zeitgemäß strukturierte Theorie der Geschichte vorstellen – eine »Metageschichte«, die ein Wissen schafft, das dem Architekten in seiner Arbeit eine Bezugnahme auf die Geschichte erlaubt.

Helmut Newton

Soziologie der Städte

Yes is more

Baedeker Reiseführer Kopenhagen

Ein Lehrbuch für angehende Architekten und Architekturhistoriker

Architektur und Wissen

Ein theoretisches Experiment

*Mediale Prozesse sind nicht nur bloße Mittel zur Darstellung und Simulation von Architektur, sondern selbst an der Herstellung von Architektur beteiligt. Die Beiträge des Bandes widmen sich dieser generativen und aktiven Funktion von Medien – definiert als Media Agency – in Architekturtheorie und -praxis. Ziel ist es, die Funktion von Medien in Entwurfsprozessen zu überdenken, neu zu bewerten und die Hybridisierung von Analogem und Digitalem anzustoßen.*

*"Hyggeliges" Kopenhagen Der Baedeker Kopenhagen begleitet in eine muntere Metropole mit prunkvollen Residenzen, in ein wahres Shoppingparadies und in eine Hochburg des Designs, die 2011 bei den European Consumers' Choice Awards zum besten Reiseziel Europas gewählt wurde. Das Kapitel Hintergrund beschäftigt sich mit Kopenhagens Wirtschaft, seiner Geschichte, seiner Architektur und seinen Menschen und erzählt die Geschichte von Königen und Märchenerzählern. Was sind die typischen Gerichte und wo kann man sie probieren? Was kann man mit Kindern unternehmen? Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt das Kapitel "Erleben und Genießen". Entdecken Sie Kopenhagen im Hafenbus oder Doppeldecker, per Fahrrad oder zu Fuß: Spannende Touren führen u.a. durch das alte Kopenhagen und seinen Sehenswürdigkeiten, in trendige Viertel und Großstadtoasen und zu innovativer Architektur und in aufregende Museen an der Hafentfront. Andere Plätze, an denen man aber auch nicht einfach vorbeigehen sollte, sind im großen Kapitel Sehenswürdigkeiten von A - Z ausführlich beschrieben. Infografiken zeigen u.a. Kopenhagen auf einen Blick, Klassiker des guten Geschmacks und folgen den Spuren der Wikinger. Einzigartige 3D-Darstellungen geben lebendige Einsichten in Schloss Rosenborg und den Dom von Roskilde und erklären anschaulich die Architektonik der Øresundbrücke. Baedeker-Tipps verraten, wie man Dänemarks Hauptstadt mit jungen dänischen Autoren und Künstler erkunden, warum Fischliebhaber und Flohmarktbummler über den Gammel Strand müssen und wo man in einem Hippodrom nur "Hippes" genießen kann.*

*1919-1933 Reform und Avantgarde*

*Der Louvre*

*DETAIL X 2 (Museen)*

*Selbstporträts*

*Die Welt von Cyberpunk 2077*

*Le Corbusier*

*Architekten zwischen Konzept und Strategie*

*Man schreibt das Jahr 2077. Die Welt ist gespickt mit dystopischen Metropolen. Gewalt, Unterdrückung und Cyberware-Implantate sind hier nicht nur alltäglich, sondern auch notwendig. Jetzt gilt es herauszufinden, warum die Vereinigten Staaten abhängig von ominösen Unternehmen sind und den Freistaat Kalifornien geschaffen haben. Der Leser entdeckt dabei spannende Kybernetik, verheerende Waffen und die Fahrzeugtechnologie von morgen. Die Welt von Cyberpunk 2077 enthält alles, was man über die Geschichte, die Charaktere und die Welt des bereits lang erwarteten Nachfolgers der The Witcher-Videospielreihe von CD Projekt Red wissen muss.*

*Case Study Strategies for Architects and Designers explains methods in evidence-based design, also called practice-based research, to show you the value of research to your designs. Topics covered pertain to data collection and analysis techniques, including surveys, interviews, fieldwork, participatory design, occupancy evaluations, and memory sketching. Integrative data evaluation, theoretical sampling, triangulation, pattern matching logic, and analytical generalization are also discussed. Global research precedents, exercises, further reading, section summaries, sidebars, more than 30 black and white images and tables will help you conduct empirical inquiries in real-life contexts.*

*Aufsätze zur architekturhistorischen Moderne an Rhein und Ruhr*

*TED Books*

*Der LEGO®-Architekt*

*Perspektiven und Akzente*

*Fantasy Worlds*

Buch zum Game

Case Study Houses

Med bibliografi og adresseliste

Ausgehend von einer kritischen Gegenwartsanalyse entwerfen der Architekt Friedrich von Borries und der Städteplaner Benjamin Kasten das Bild einer zukünftigen Stadt, die ökologischer und gerechter als die Stadt der Gegenwart ist. Sie ist größer, höher, dichter und grüner – und sie hat eine neue politische Rolle. Diese Stadt der Zukunft hat den Nationalstaat als Identifikationsraum abgelöst. Die Weltgemeinschaft wird nicht mehr von Staatschefs, sondern von Bürgermeister\*innen organisiert. Diese Vision einer zukünftigen Weltstadt wird durch zahlreiche konkrete Beispiele anschaulich gemacht.

Die Welt von The Witcher

UN Studio - Designmodelle

1887 - 1965 ; die Lyrik der Architektur im Maschinenzeitalter

Technik und Gender : Technikzukunfte als geschlechtlich codierte Ordnungen in Literatur und Film

Case Study Strategies for Architects and Designers

ein Archicomic zur Evolution der Architektur; [veröffentlicht anlässlich der Ausstellung YES IS MORE - Close-up im Dänischen Architekturzentrum in Kopenhagen, 21. Februar - 31. Mai 2009]

Architektur und Diagramm

This is the Proceedings of the International Congress of Graphic Design in Architecture, EGA 2018, held in Alicante, Spain, May 30-June 1, 2018. About 200 professionals and researchers from 18 different countries attended the Congress. This book will be of interest to researchers in the field of architecture and Engineering. Topics discussed are Innovations in Architecture, graphic design and architecture, history and heritage among others.

Architektur, die in einer sinnlichen Verbindung zum Leben stehen soll, erfordert ein Denken, das über Form und Konstruktion weit hinausgeht. In dem Buch bringt Peter Zumthor zum Ausdruck, was ihn zu seinen Gebäuden motiviert. Die 3. Auflage wurde um zwei neue Essays ergänzt: „Architektur und Landschaft“ beschäftigt sich mit dem Geheimnis der gelungenen topografischen Einbindung von Architektur. In „Die Leiserhäuser“ thematisiert Peter Zumthor die Herausforderung, zeitgenössische Architektur in einen traditionellen baulichen Kontext zu integrieren.

M. C. Escher Kaleidozyklen

Das Stanley-Kubrick-Archiv

Bauhaus

Las Vegas im Rückspiegel

Mark Rothko

Die Zukunft der Architektur in 100 Bauwerken

Stadt der Zukunft – Wege in die Globalopolis

Mit einem Titelverweis auf Rudolf Schwarz' umfassende architekturtheoretische Reflexion »Von der Bebauung der Erde« versammelt der Jubiläumsband Aufsätze von Jürgen Wiener zur Ausstellungs-, Institutionen- und Sakralbaugeschichte an Rhein und Ruhr. In sechs Beiträgen geht der Kunst- und Architekturhistoriker Fragen der Baugeschichte in der Region an Rhein und Ruhr vom 19. bis zum 20. Jahrhundert nach. Er legt dabei einen besonderen Fokus auf die Frage, welchen Einfluss die Region, der/die Architekt\*in oder auch der Entstehungskontext auf die Vorstellung davon hatten, was 'modern' ist. Die Beiträge erscheinen anlässlich des 60. Geburtstags von Jürgen Wiener als Wiederabdruck erstmals versammelt in einem Band.

Ein Gedächtnisspiel für Kulturliebhaber und Architekturfans: Das Kartenset „DETAIL x 2“ stellt 32 Museen und Kulturzentren, Galerien, Ausstellungshallen vor. Die ikonischen Entwürfe sind auf verschiedene Länder weltweit verstreut und zählen zu den markantesten Museumsentwürfen der Architektur der letzten zwei Jahrzehnte. Es gilt, das passende Paar zu finden: Welcher Grundriss oder Schnitt gehört zu welchem Foto? Mit von der Partie sind Meilensteine wie der die Prada Foundation von OMA in Mailand oder der Louvre Lens von SANAA. Alle internationalen Museumsbauten wurden ausführlich in der Detail dokumentiert. Das Kartenspiel bringt Gehirnzellen in Fahrt und lässt Profis unter den Architekturfans erkennen: Wer erkennt welche Ausstellungsräume? Wer kann Grundrisse am besten lesen? Welcher Schnitt passt zu welchem Foto? Als Hilfestellung haben wir ein Übersichtsposter beigelegt, auf dem alle Museen mit kurzen Projektdaten aufgelistet sind. Viel Spaß beim Spielen!

alle Gemälde

die Stadt in Theorie, Fotografie und Film

More is more

Graphic Imprints

OMA/Rem Koolhaas : Theorie und Architektur

Joseph Beuys und die Architektur

***Aus architektonischer Sicht handelt die Kybernetik von der Faszination, Mythologisierung, Ideologisierung und dem utopischen Potenzial des technischen Denkens. Der Autor bietet eine fundierte Darstellung der Kybernetik in der Architektur und hat dafür neben einer umfangreichen Basisrecherche auch bisher unveröffentlichtes Material u. a. von Heinz von Foerster, Walter Gropius und Konrad Wachsmann verarbeitet. Mit dem Band kontextualisiert und bereichert er für Leser die aktuelle Debatte um informationstechnologische Einflüsse auf die Architektur.***

***Alles über Stanley Kubrick und sein filmisches Lebenswerk in einem prächtigen xl-Band! Teil 1 enthält in chronologischer Abfolge film stills aus Kubricks Filmen – ohne Text, wie es dem Meister gefallen würde, der Erklärungen zu seinen Filmen hasste. Teil 2 widmet sich einzelnen Entwicklungsstufen seiner Arbeit. Darin enthalten: Archivbilder, Requisiten, Auszüge aus den Skripts & Drehbüchern, Notizen, Filmplakate und Interviews. Ein Lesezeichen aus 12 Frames der Originalfilmrolle von "2001 – Odyssee im Weltall" macht aus jedem Buch ein Einzelstück! Zusätzlich dazu ist eine CD beigelegt, auf der einige Interviews mit Stanley Kubrick aufgezeichnet sind.***

**Kompendium moderner Bildungsbauten**

**Die Funktion des Ornaments**

**Integrative Data Research Methods**

**Mies van der Rohe, Lehre und Schule**

**Der Weg des Künstlers – das Arbeitsbuch**

**Metageschichte der Architektur**

**Geregelte Verhältnisse**

Architekten sehen sich in den letzten Jahren mit einem gewandelten Markt, mit veränderten Aufgabenstellungen und neuen Anforderungen konfrontiert. Mit welchen Strategien können sie vorgehen, um Aufträge zu erlangen oder für ihre Projekte interessieren? Anhand ausgewählter Beispiele analysiert der Autor die Vorgehensweise einzelner Architekten seit den fünfziger Jahren des letzten Jahrhunderts. Ausgehend von den Anfängen des Marketings in der US-amerikanischen Nachkriegszeit, spannt er einen Bogen in die heutige Zeit. Wandlungen in Gesellschaft und Politik, veränderte Ansprüche der Auftraggeber, aber auch die Finanz- und Wirtschaftskrise haben Einfluss auf das Berufsbild des Architekten. Stand früher das reine Bauen im Vordergrund, müssen Architekten heute gegenüber ihren Auftraggebern vielfältige Rollen einnehmen – vom Berater über den Vermittler bis hin zum Markendesigner. Das Buch soll Architekten dazu inspirieren, über neue Möglichkeiten nachzudenken und ungewohnte Wege zu gehen.

Noch nie zuvor haben so viele Menschen in Städten gelebt, und eine globale Architektur scheint dafür zu sorgen, daß sich die Metropolen immer ähnlicher werden. Zugleich arbeiten Politiker, Stadtplaner und Kulturschaffende aktiv daran, »ihrer Stadt« im medial geführten Konkurrenzkampf um Einwohner, Investoren und Fördermittel ein unverwechselbares Gesicht zu geben. Tatsächlich unterscheiden sich Städte erheblich, und diese Differenzen bestimmen mit darüber, wie etwa Kindheit, Armut oder sexuelle Orientierung erfahren werden. Martina Löw nimmt die Stadt als Erkenntnisgegenstand ernst und entfaltet die These, daß sich urbane Entwicklungen nur dann hinreichend erklären und effektiv beeinflussen lassen, wenn man die »Eigenlogik« und die »Gefühlsstruktur« von Städten begreift, die in Städtebildern gefaßt und in Alltagsroutinen reproduziert werden. Anhand zahlreicher empirischer Beispiele entwickelt sie die Grundlagen einer differenztheoretischen Stadtsoziologie, die Städte als eigensinnige Objekte soziologischen Wissens versteht.

Von der Bebauung der Region

Moderne Architektur seit 1900

Media Agency – Neue Ansätze zur Medialität in der Architektur

Architektur denken

Yes is More

An Archicomic on Architectural Evolution ; [on the Occasion of the Yes Is More Exhibition ; Close Up: BIG at Danish Architecture Center in Copenhagen, Denmark, 21 February – 31 May 2009

Architektur, Urbanismus, Infrastruktur

Werde LEGO®-Architekt! Begebe dich auf eine Reise durch die Architekturgeschichte: Lerne Baustile vom Neoklassizismus über Modernismus bis hin zu High-Tech-Lösungen kennen – verwirklicht mit LEGO. Anleitungen für 12 Modelle in verschiedenen Architekturstilen laden zum Nachbau ein und inspirieren dich zu eigenen Bauwerken. Dieses Buch ist von der LEGO-Gruppe weder unterstützt noch autorisiert worden.

Als wiederkehrendes Element spielen Diagramme eine wichtige Rolle im kreativen Prozess des architektonischen Entwurfs. In ihnen sind Praxis und Theorie eng miteinander verbunden. Aber ist die Architektur immer schon diagrammatisch gewesen? Oder sollte man nicht von einer spezifisch diagrammatischen Architektur, wie sie zu Beginn der 1920er Jahre entstanden ist und sich über Postmoderne, Dekonstruktivismus und computational design bis heute in der Transformation ihrer diagrammatischen Techniken etabliert hat? Das Buch sammelt die Texte von Studierenden und widmet sich unterschiedlichen Funktionen des Diagramms – zunächst als einem Medium der Architektur und anschließend einer Architektur, die es zum privilegierten Werkzeug des Entwurfs erhoben hat. As a recurring element, diagrams play an important role in the creative process of architectural design. Within them, practice and theory are closely linked. But has architecture always been diagrammatic? Or shall one rather speak of a specific diagrammatic architecture, one that arose in the beginning of the 1920s and has established its diagrammatic techniques through postmodernism, deconstructivism, and computational design until today? The book collects student texts and dedicates itself to various functions of the diagram — firstly as a medium of architecture, then as an architecture that elevated the diagram to a privileged tool of design.

Architektur und technisches Denken in der Epoche der Kybernetik

Baustile mit LEGO kennenlernen und nachbauen

1903 - 1970 ; Bilder als Dramen

Frida Kahlo. Sämtliche Gemälde

The Influence of Representation and Ideation Tools in Architecture

**Geometrische Figuren selber basteln Jeder liebt Überraschungen. In diesem Buch wird der Zauber von Eschers Werk dreidimensional zur Wirkung gebracht. Sie selbst können aus vorgestanzten Bögen wunderschön dekorierte geometrische Figuren basteln. Entdecken Sie die Schönheit von Regelmäßigkeit und Symmetrie, die aus der Kombination von Geometrie und Eschers Bildkunst hervorgeht.**

**In der vorliegenden Publikation wird "Learning from Las Vegas" im Kontext des amerikanischen Architektur- und Städtebaudiskurses der 1960er Jahre untersucht. Dabei stehen Fragen des Stadtbildes sowie die Reflexion der Stadt im Medium des Bildes im Vordergrund. Die Studie zeigt auf, wie die Autoren von "Learning from Las Vegas" auf Fotografie und Film zurückgriffen, um für die neue, auto-orientierte Form der Stadt**

***adäquate Mittel und Modi der Darstellung zu entwickeln. Darüber hinaus behandelt die Untersuchung Aspekte der Buchgestaltung, versucht aber auch, die Methodik der Autoren von "Learning from Las Vegas" vor dem Hintergrund einer kunstsoziologischen Theorie kritisch einzuordnen.***