

Inhalt

10	Grußwort des Arbeitskreises für Architekturinformatik	Kapitel 1 Der Computer als Zeichenmaschine	Kapitel 2 Der Computer als Entwurfswerkzeug
12	Vorwort <i>Andres Lepik</i>	Essays	Essays
14	Einleitung <i>Teresa Fankhänel</i>	20 Papier(lose) Architektur. Mediale und institutionelle Überlagerungen <i>Anna-Maria Meister</i>	60 Das Diskrete – Architektur wird digital <i>Mollie Claypool</i>
		28 Architektur, Computer und technologische Unruhe. Zu einer Architekturgeschichte der Angst <i>Georg Vrachliotis</i>	68 Kreativität und Problemlösung. Herausforderungen des computer- gestützten Entwerfens (CAD) <i>Molly Wright Steenson</i>
		Fallstudien	Fallstudien
		34 Sketchpad / Sketchpad Reconstruction <i>Ivan Sutherland / Daniel Cardoso Llach, Scott Donaldson</i>	76 Reptile Flexible Enclosure System <i>John Frazer, Richard Parkins, Francisco Guerra</i>
		38 Imaginäre Architektur <i>Otto Beckmann, Alfred Graßl, Oskar Beckmann</i>	80 Siemens CeBIT-Pavillon <i>Ludwig Rase, Georg Nees, Jost Clement</i>
		42 Wettbewerb Bauten des Bundes <i>Oswald Mathias Ungers, Werner Goehner</i>	84 RESOWI Center <i>Manfred Wolff-Plottegg</i>
		46 Multihalle Mannheim <i>Frei Otto, Carlfried Mutschler</i>	86 BMW Bubble <i>Bernhard Franken mit ABB Architekten, Bollinger + Grohmann Ingenieure</i>
		50 Alternative Eingabegeräte <i>John Frazer, Julia Frazer, AA Diploma Unit 11</i>	90 Victoria and Albert Museum Spiral Extension <i>Daniel Libeskind, Cecil Balmond, Francis Archer, Daniel Bosia, Arup Advanced Geometry Unit</i>
		54 Plotterzeichnungen <i>Günter Günschel</i>	94 Dunescape <i>SHoP Architects</i>
			98 Ark of the World Museum <i>Greg Lynn</i>
			102 TRUTEC Building <i>Barkow Leibinger</i>
			106 O-14 <i>Reiser + Umemoto RUR Architecture, ERGA Progress, Ysrael A. Seinuk PC</i>
			110 Geno-Matrix <i>Tang & Yang</i>

Kapitel 3 Der Computer als Medium des Geschichtenerzählens	Kapitel 4 Der Computer als interaktive Plattform	Timeline der Architektursoftware <i>Philip Schneider und Teresa Fankhänel</i>
Essays	Essays	226 Zeichnen und Modellieren
114 Sehen nach Zahlen. Eine kurze Geschichte des Computerrenderings <i>Roberto Bottazzi</i>	164 Playing Architect. Mit Computerspielen entwerfen <i>Felix Torkar</i>	230 Rendern und Animation
122 Bewegung, Zeit, Architektur <i>Teresa Fankhänel</i>	172 Eine Auswahl berechnen. Eigenbau, Konfigurationsprogramme und die Vorstellungswelt der Zahlen <i>Theodora Vardouli</i>	234 Skripten und Analyse
Fallstudien	Fallstudien	240 Kurzbiografien
130 Cornell in Perspective <i>Donald P. Greenberg, Studenten des Cornell University College of Architecture, Art, and Planning</i>	180 URBAN 5 <i>Nicholas Negroponte, Architecture Machine Group</i>	242 Danksagung
132 Skeleton Animation System <i>David Zeltzer, Donald Stredney, Judy Sachter</i>	184 Aspen Movie Map <i>Michael Naimark, Peter Clay, Bob Mohl, Architecture Machine Group</i>	244 Bildnachweise
134 9 Cities <i>Skidmore, Owings & Merrill, Robert Abel / William Kovacs Inc.</i>	188 The Walter Segal Model <i>John Frazer, Julia Frazer, John Potter</i>	247 Impressum
138 Locomotion Studies / Evolved Virtual Creatures <i>Karl Sims</i>	192 ARMILLA <i>Fritz Haller, Jupp Gauchel, Christoph Mathys, Ludger Hovestadt, Angelika Drach, Volkmar Hovestadt, Peter Raetz</i>	
142 Eyebeam Atelier <i>Wettbewerbsbeiträge</i>	196 H ₂ Oexpo <i>Lars Spuybroek, Joan Almekinders, Peter Heymans, Maurice Nio, William Veerbeek, Jan van der Windt</i>	
146 Arctic <i>Lucia Frascerra</i>	200 The-Virtual-House-Wettbewerb <i>ANY, mit FSB – Franz Schneider Brakel GmbH + Co KG</i>	
148 Villa R <i>Dyvik Kahlen</i>	204 Guggenheim Virtual Museum <i>Asymptote Architecture</i>	
152 Prinz-Claus-Brücke <i>Mir Studio, Powerhouse Company, Miebach</i>	208 Barclays Center <i>SHoP Architects, Hunt Construction Group, Ellerbe Becket / AECOM, Thornton Tomasetti</i>	
154 The Elephant and the Corsair <i>Dennis Allain</i>	212 Hyper-Reality <i>Keiichi Matsuda</i>	
156 Hilma af Klint Museum <i>Jana Čulek</i>	216 London Developers Toolkit <i>You+Pea</i>	
160 Sørli Visitor Center <i>Brick Visual Solutions, Saaha AS, Asplan Viak AS</i>	220 Transcribed Nature <i>Atelier Oslo</i>	