

# Architektur, Gesellschaft, Digitalisierung

Workshop der AG Architektursoziologie in der DGS

8.-9. März 2019, Universität Leipzig

Organisation: Heike Delitz, Thomas Schmidt-Lux

Dass Architektur ein Modus ist, in dem sich gesellschaftliche Strukturierungen und Differenzierungen ereignen (statt diese nur noch auszudrücken): diese Überzeugung haben verschiedene ArchitektursoziologInnen in den letzten Jahren vielfältig begründet und empirisch fruchtbar gemacht – etwa im Blick auf religiöse oder politischen Bauten, Fabrik-, Büro- oder Konsumarchitekturen, in differenten modernen und zeitgenössischen Gesellschaften. Dabei haben sie an verschiedene Theorien angeschlossen (z.B. an Systemtheorie, Phänomenologie, Artefakt-Netzwerk-Theorie), nicht ohne diese zu modifizieren.

Was bislang (unter anderem) noch auszustehen scheint, ist die architektursoziologische Thematisierung jener vieldiskutierten Entwicklung, die landläufig als *Digitalisierung* bezeichnet wird: Die Umstellung von Kommunikation, Produktion, Konsumtion usw. auf die neuen Netztechniken. Dadurch scheinen tatsächlich alle gesellschaftlichen Prozesse, Interaktionen und Felder affiziert: man denke z.B. an politische Meinungsbildung und Wahl (*digital democracy*), an *social media* und die damit verbundenen politischen und zivilgesellschaftlichen Debatten, an das Handwerk der Juristen, oder auch an den Sport (*E-Sport*).

Auch im Blick auf die soziale Bedeutung von Architektur, auf ihre Rolle in Interaktionen, in Kommunikationen oder der Gesellschaftswahrnehmung wirft dies dringliche Fragen auf: Was bedeutet 'Digitalisierung' für das Gebaute, in welchem Verhältnis stehen ‚virtuelle‘ und ‚reale‘ Architekturen?<sup>1</sup> Verliert diese an Relevanz,<sup>2</sup> oder affiziert im Gegenteil eine (je bestimmte) Architektur ihrerseits digital gestützte Interaktionen? Wie verändern sich Formen und Grundrisse durch digitale Entwurfs- und Konstruktionsweisen – und damit die Gestalt von 'Gesellschaft'? Gibt es eine Architektur des digitalen Zeitalters, und wie beeinflusst diese z.B. Interaktionen oder funktionsspezifische Kommunikationen? Oder auch: Welche architektursoziologischen Aussagen zur "Kontrollgesellschaft" sind angesichts von Gesichtserkennungssoftware notwendig; welche raumsoziologischen Aussagen entsprechen der 'digitalen' Gesellschaft; was bedeutet die (in sich vielfältige) 'Digitalisierung' für eine Soziologie des Materials insgesamt?

Diese Fragen sind nur exemplarisch. Der Workshop will das Verhältnis von Architektur, Digitalisierung/Virtueller Realität und Gesellschaft (Sozialität, Interaktion usw.) möglichst breit thematisieren. So wäre etwa auch zu referieren, wie die Architekturdiziplin selbst den Effekt der Neuen Medien thematisiert – ohne zu fragen zu vergessen, was dies soziologisch bedeutet.

Wir freuen uns über Zusendungen (1 Seite) bis **1.10.2018**: heike.delitz [at] uni-bamberg.de und schmidt.lux [at] uni-leipzig.de.

---

<sup>1</sup> Diese Frage ist in der jüngeren Architekturtheorie virulent, siehe z.B. G. Crysler u.a. (eds.), *The SAGE Handbook of Architectural Theory*, London u.a. 2012, Chapter 6, sowie zahlreiche Ausgaben von *arch+* zu den Themen rund um Virtuelle Realität, Digitalisierung des Entwurfs, Neue Medien, Überwachung usw.

<sup>2</sup> Wie 1831 bekanntlich schon Victor Hugo für das Buch behauptete: "Dieses wird jenes töten. Das Buch wird das Gebäude töten", *Der Glöckner von Notre-Dame*, Frankfurt/M. 2001, 229.