

Inhalt

Vorwort	7	
I		
Einleitung	9	
I.1	Erstkontakt mit dem Calatrava-Universum	9
I.2	Das mediale Scharnier – Drei Theorie-Konstrukte	11
I.3	Drei Ziele zur Verifizierung der Theorie-Konstrukte	13
I.4	Vorgehensweise	15
I.5	Forschungsstand und Quellenlage	17
I.6	Danksagung	19
2		
Dimensionen der gebauten Realität – Begriffe, Abgrenzungen und Theoreme	21	
2.1	ArchiSkulptur – Thematische Eingrenzung	21
2.2	Die Beziehung zwischen Architektur und Skulptur	24
2.3	Organische Architektur	30
2.4	Goethes Metamorphosenlehre	32
2.5	»Über Wachstum und Form«	32
2.6	Der Futurismus	33
2.7	Der Raum und seine filmischen Gestaltungsmittel	34
2.8	Architektursprache	36
2.9	Die Ästhetik der Architektur	39
2.10	Aby Warburgs Bilderatlas	43

3

Dimensionen des Calatrava-Universums – Theoretische Ansichten und zentrale Themen

3.1	Von Valencia nach Zürich – Die Biographie Calatravas	45
3.2	Theoretische Ansichten – Calatravas Kunstverständnis	48
3.3	Das Thema der Bewegung	56
3.4	Das Thema des Auges	62
3.5	Das Thema der Hand	69

4

Calatravas kreativer Prozess und sein Œuvre im Überblick

4.1	Der kreative Prozess	73
4.2	Die Faszination der Bewegung – Calatravas Schaffen abseits von Architektur und Skulptur	75
4.2.1	Skizzenbücher und Graphiken	75
4.2.2	Anthropomorphe Möbel	79
4.2.3	Tanz und Architektur – Bühnenbilder für das Ballett	81
4.2.4	Keramik und drängende Körpermassen	84
4.3	Der ständige Austausch von Kräften – Calatravas Skulpturen	86
4.3.1	Geometrisch-rationale Skulpturen	86
4.3.2	Organisch-biomorphe Skulpturen	90
4.3.3	Kinetische Skulpturen	91
4.3.4	Exkurs: Calatrava und Akira Kurosawa	91
4.4	Von Brücken, Bahnhöfen und anderen Bauaufgaben	93
4.4.1	Allgemeines zu Calatravas Architektur	93
4.4.2	Brücken im absichtlichen Ungleichgewicht	96
4.4.3	Monumentale Skulpturen als funktionale Gebäude	97
4.4.4	Bahnhöfe als Knotenpunkte menschlicher Bewegungsströme	103
4.4.5	Die Stadt der Künste und der Wissenschaften in Valencia	105

5

ArchiSkulptur – Eine detaillierte Studie zu Calatravas skulpturalem Architekturverständnis

5.1	Die Oper <i>Palau de les Arts Reina Sofía</i>	112
5.2	Das Auditorio in Santa Cruz de Tenerife	138
5.3	Der <i>Turning Torso</i> in Malmö	153
5.4	Der <i>Quadracci Pavilion</i> des Milwaukee Art Museum	170
5.5	Das Verhältnis von Innen- und Außenraum in Calatravas Architektur	187
5.6	Fotografie der weißen Volumen – Eine Überleitung	191

6	Bildhaftigkeit, mediale Präsenz und Formenverwandtschaft in Werbung, Musik, Mode, Computerspielen und Dokumentar- sowie Science-Fiction-Film	195
6.1	Calatravas Architektur als Kulisse in der Werbebranche	197
6.1.1	Der Werbespot zum BMW 5 Gran Turismo F07	198
6.1.2	Die Werbefotografie Georg Fischers	203
6.1.3	Der Werbespot <i>Von Paris bis New York</i> für den Versandhändler OTTO	213
6.1.4	Der Werbespot <i>Entdeckungsreise</i> für die Sparkassen-Finanzgruppe	217
6.2	Santiago Calatrava und seine Architektur im Dokumentarfilm	222
6.2.1	<i>Ein Bahnhof auf dem Land</i>	222
6.2.2	<i>Die Reisen des Santiago Calatrava</i>	226
6.2.3	<i>Faszination Wolkenkratzer: Turning Torso</i>	230
6.3	Calatravas Architektur als Artwork eines Tonträgers	234
6.4	Calatravas Architektur als Inspirationsquelle eines Songs	236
6.5	Rezeption und Wirkungsgrad von Calatravas Architektur und Formensprache im Computerspiel	239
6.5.1	Allgemeine Einführung	239
6.5.2	<i>Brink</i> – Das Flughafengebäude und die schwimmende Stadt	243
6.5.3	<i>Mass Effect 3</i> und <i>Deepolis</i> – Von einer fernen Welt bis in die Tiefen des Meeres	247
6.5.4	<i>StarCraft 2</i> – Formverwandtschaft mit einem Raumschiff	251
6.6	Calatrava und die fernen Welten Hollywoods	253
6.6.1	Das <i>Star-Trek</i> -Design und Calatravas architektonische Entwurfslösungen	253
6.6.2	Ralph McQuarries Visionen ferner Welten in <i>Star Wars</i>	271
6.7	Tea Petrovic – Architektonische Formensprache und High Heels	278

7	Schlussbetrachtungen	285
----------	-----------------------------	------------

Anmerkungen	291
Literaturverzeichnis und Quellen	307
Abbildungsnachweis	317
Impressum	320