

METHODE

ANALYSE

Beobachtung

Die Vorstellung eines Raumes beginnt mit der Art ihn zu beobachten. Die interessantesten Räume sind zunächst unsichtbar.



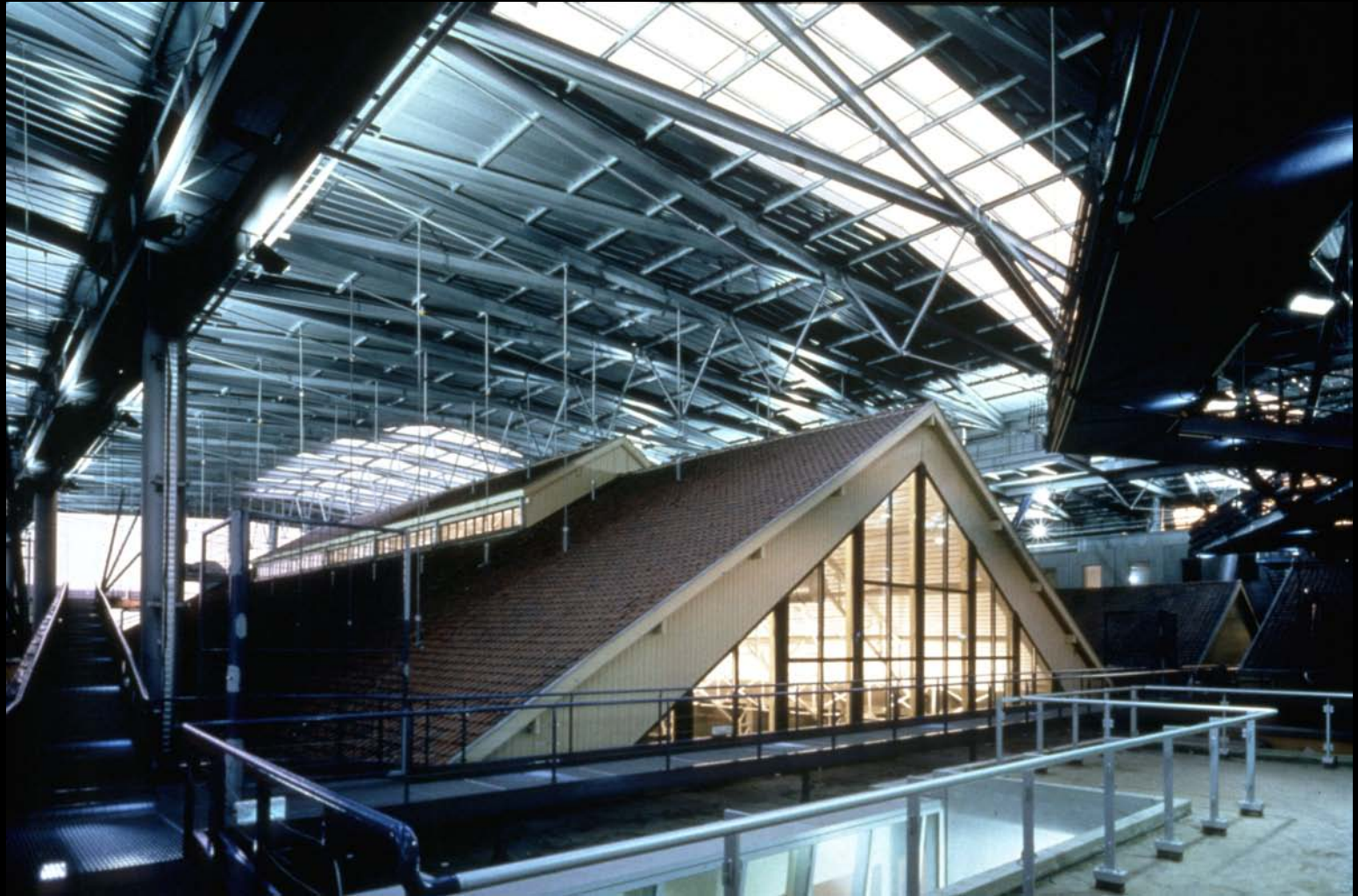


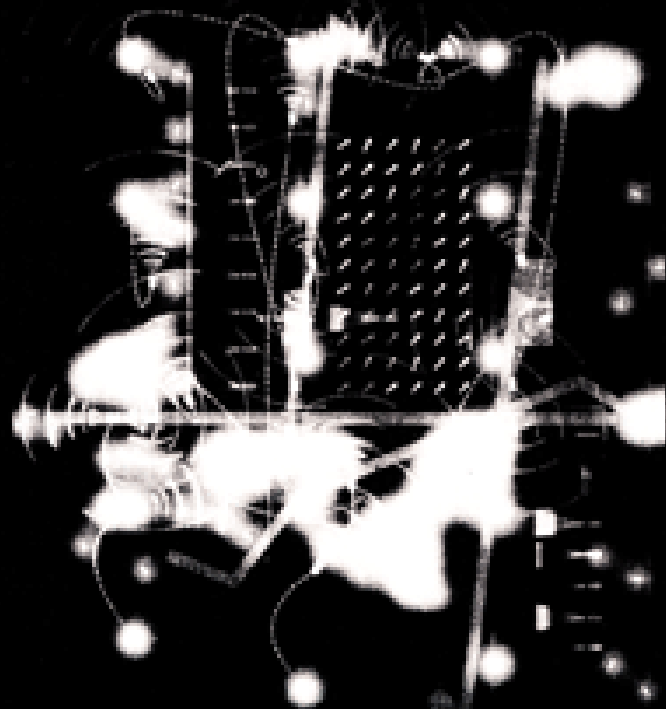
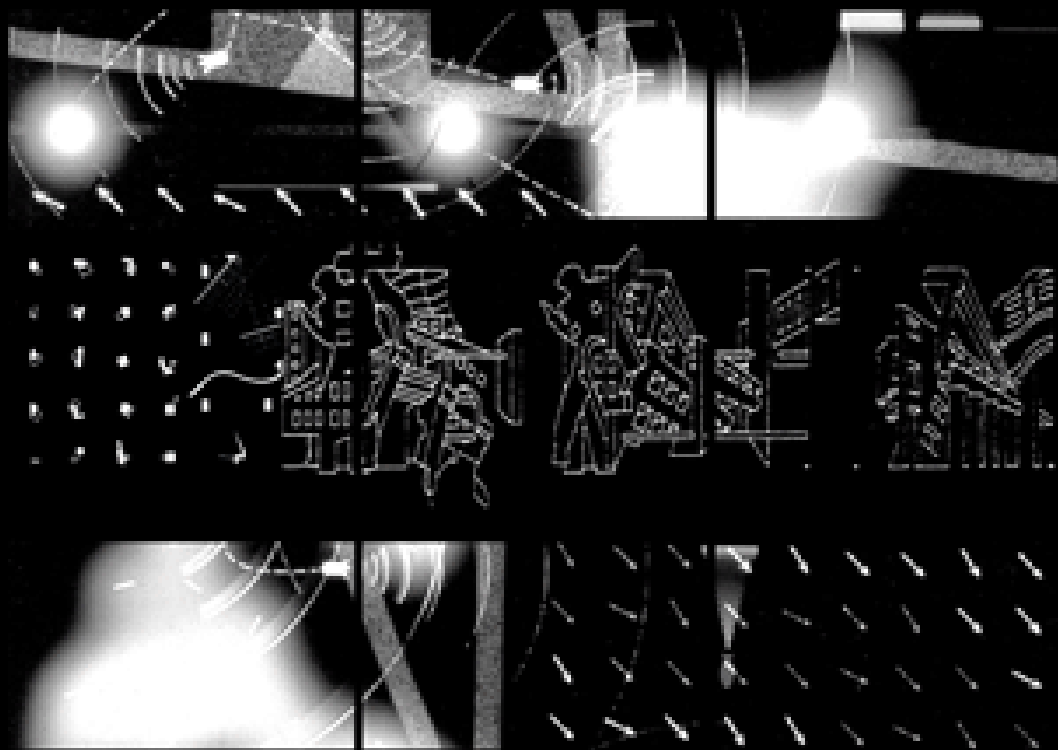


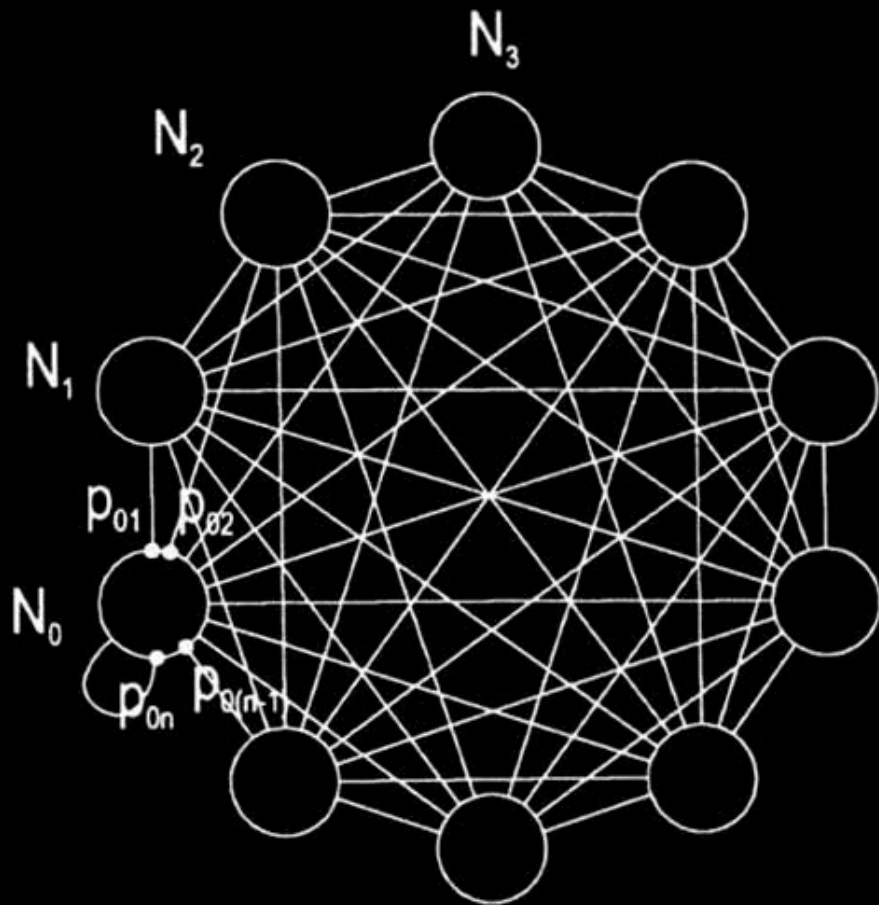


Kritik

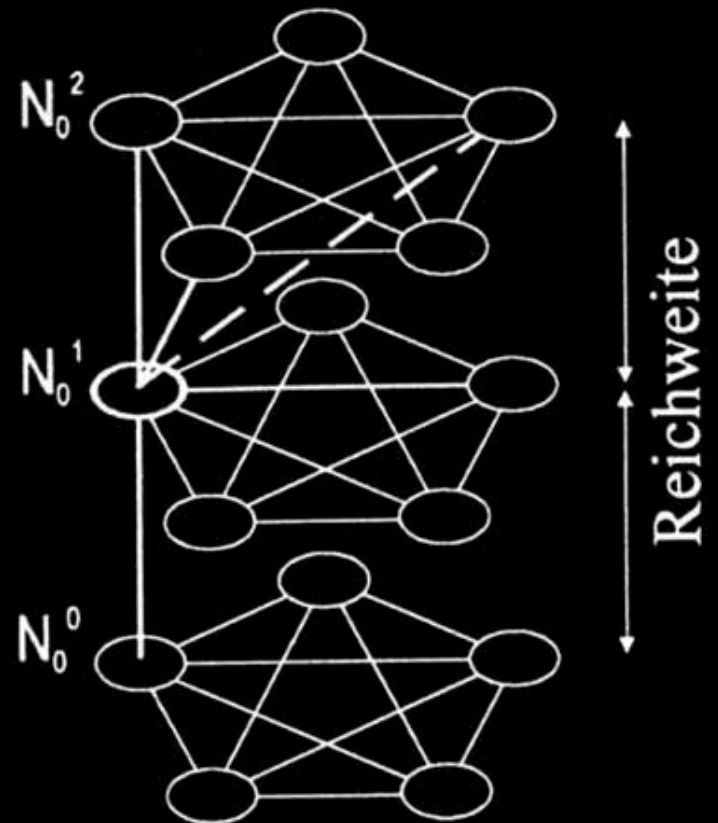
Kritik bedeutet eine Untersuchung auf einen Zusammenhang hin. Komplexe Erscheinungen des Alltags werden auf einen methodischen Zusammenhang hin untersucht.







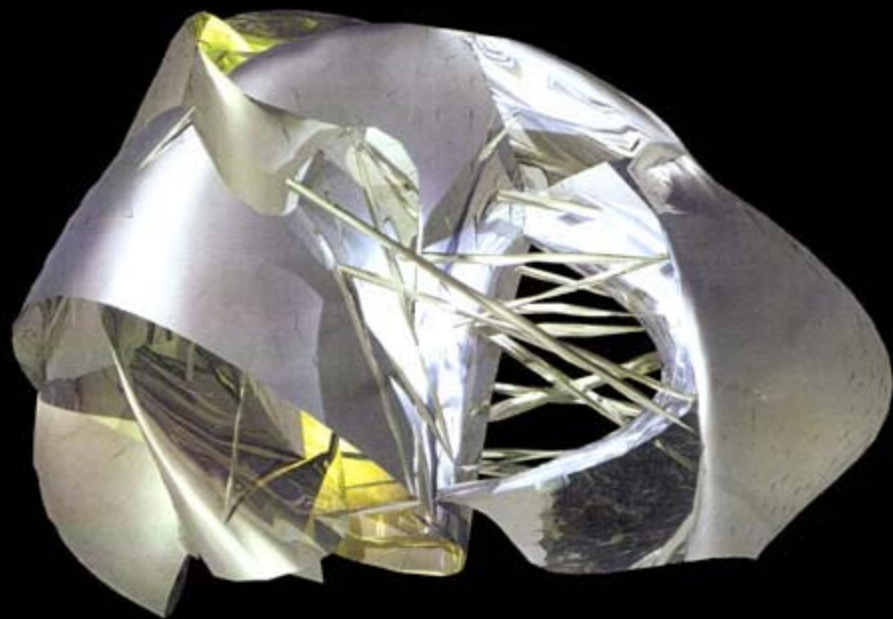
Vollständige Vernetzung



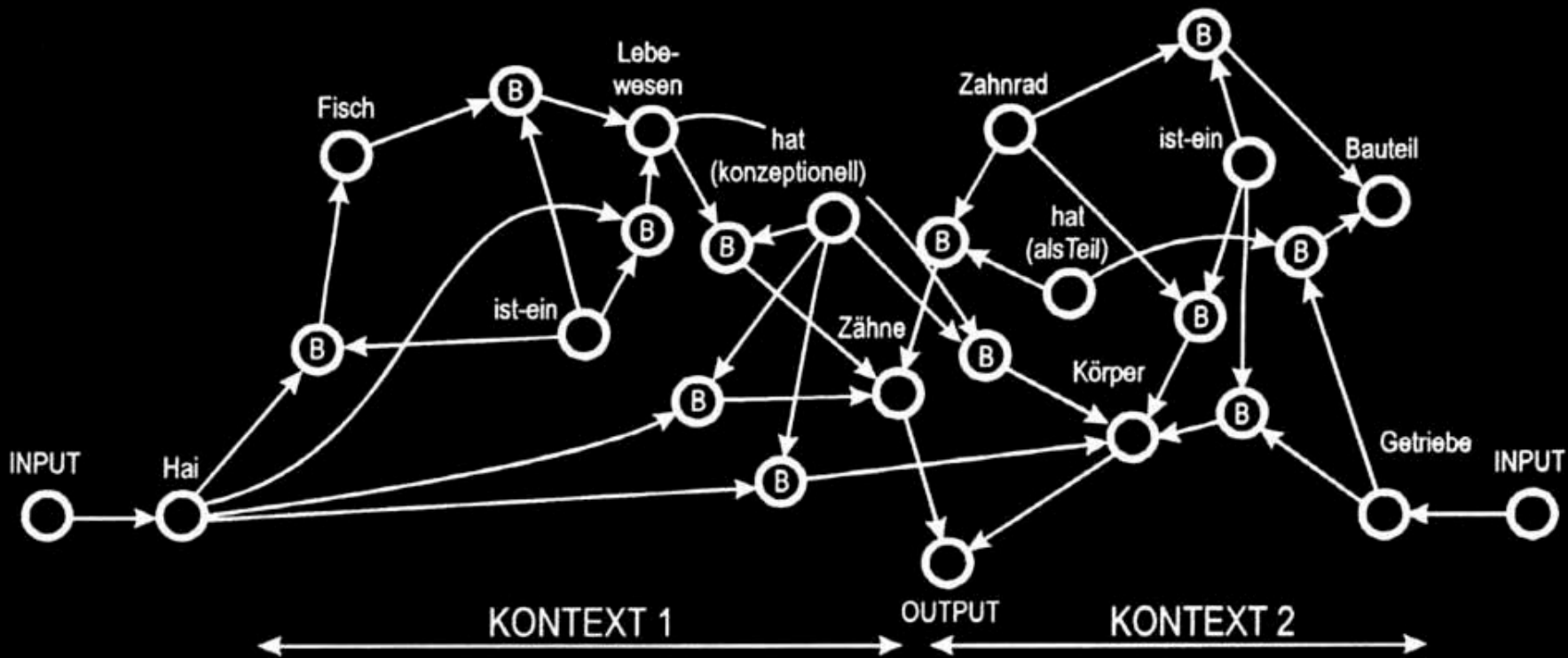
Teilvernetzung

Analyse neurologischer Netzwerke

Die Verbindung unterschiedlicher Begriffe funktioniert auf einer Metaebene allgemeiner Zusammenhänge. Scheinbar völlig unterschiedliche Begriffe finden Lösungen bzw. Zusammenhänge wenn sie durch die Analyse in abstrakte Begrifflichkeiten aufgelöst werden.





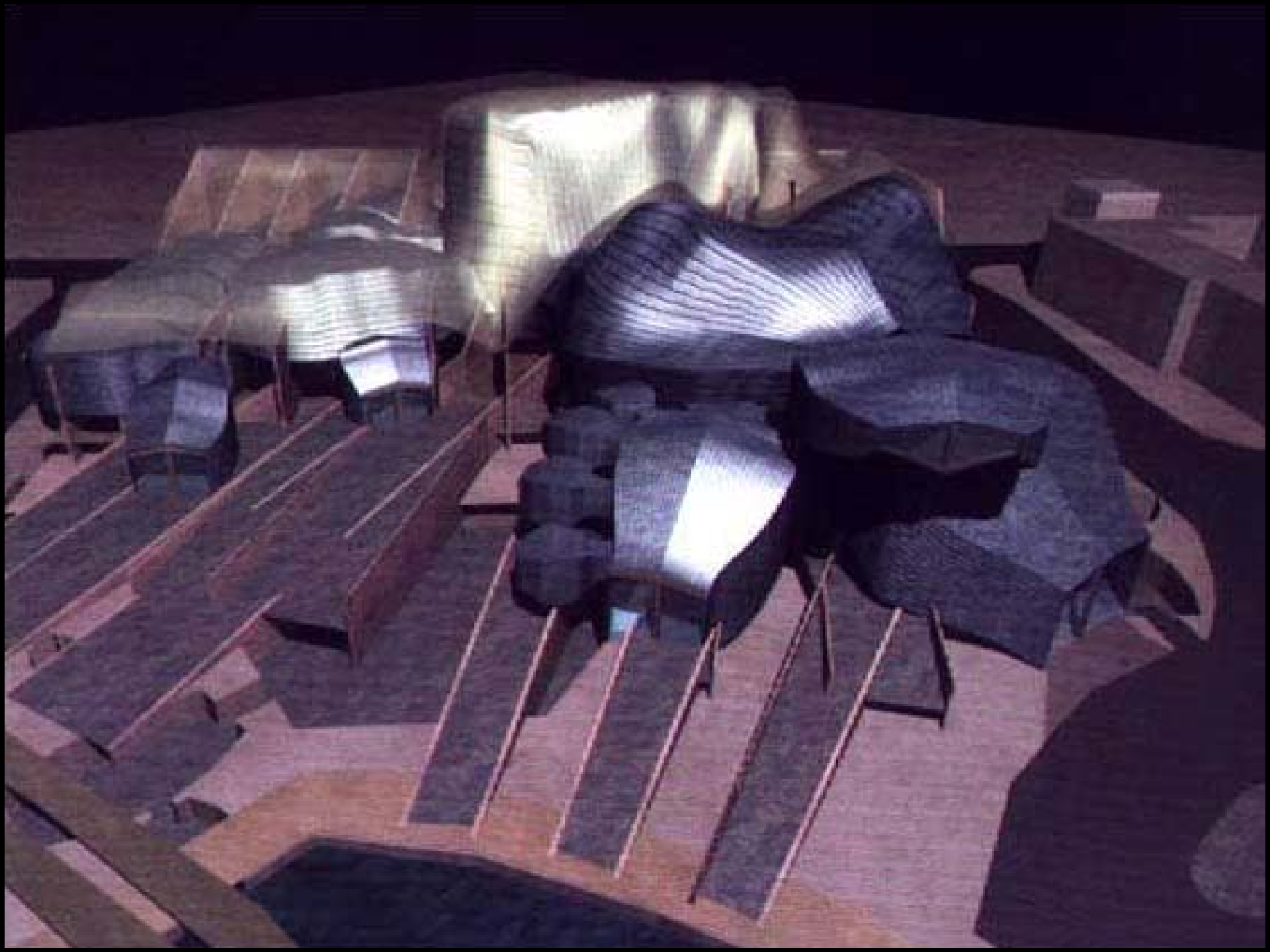


METHODE

Synthese

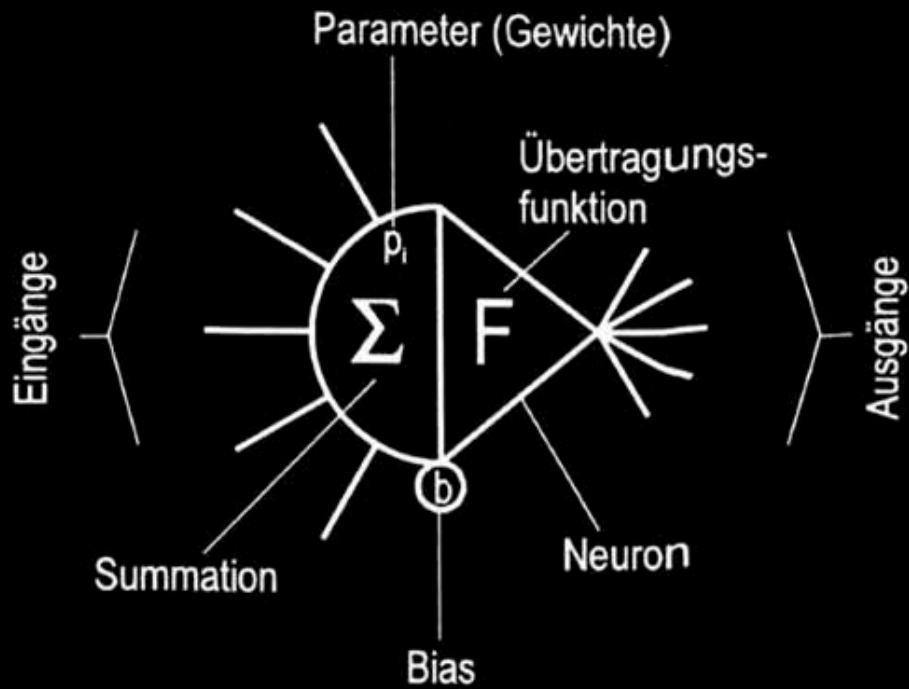
Organigramm

Das Organigramm strukturiert komplexe Informationen der Alltagsbeobachtung in einfache Subsysteme und wertet über die synaptischen Knoten den Zusammenhang von Information.

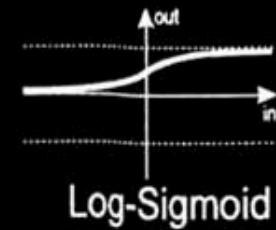
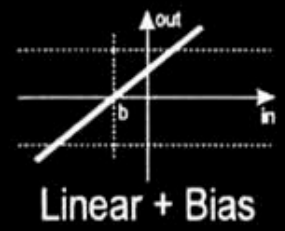
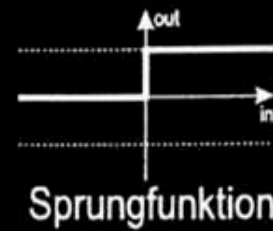






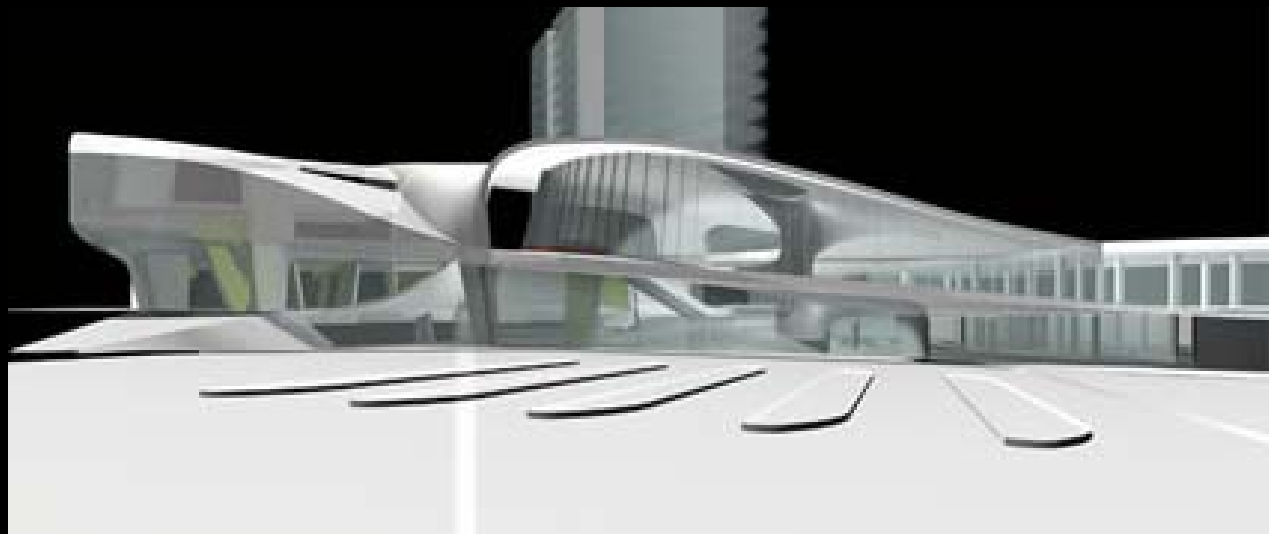


Kennlinien der Übertragungsfunktion



Diagramm

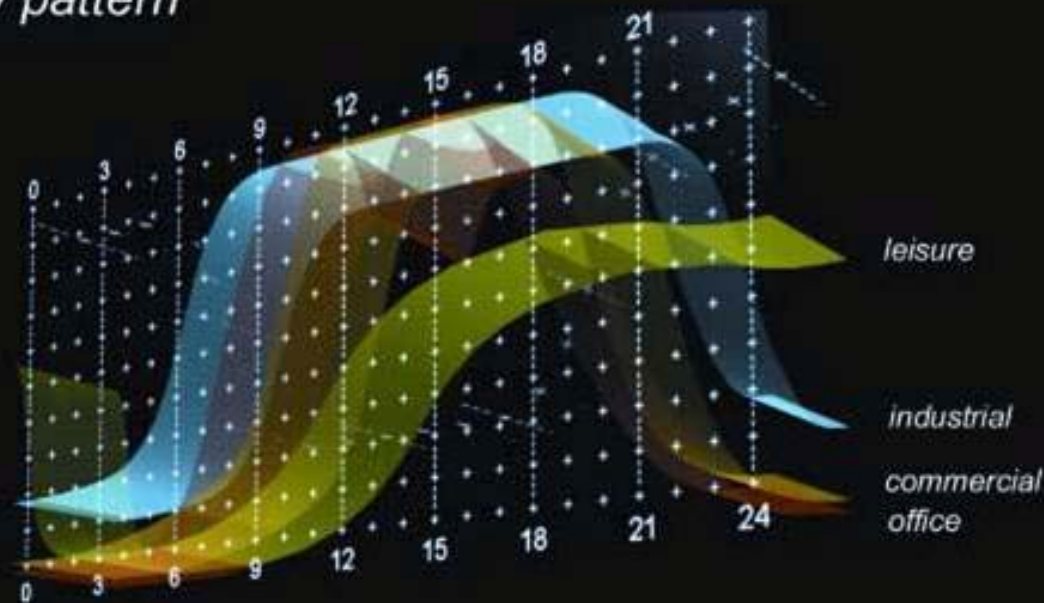
Das Diagramm steht an der Grenze von Informationsform zur Gestaltform und bildet das Bindeglied zwischen Analyse und Tektonik.



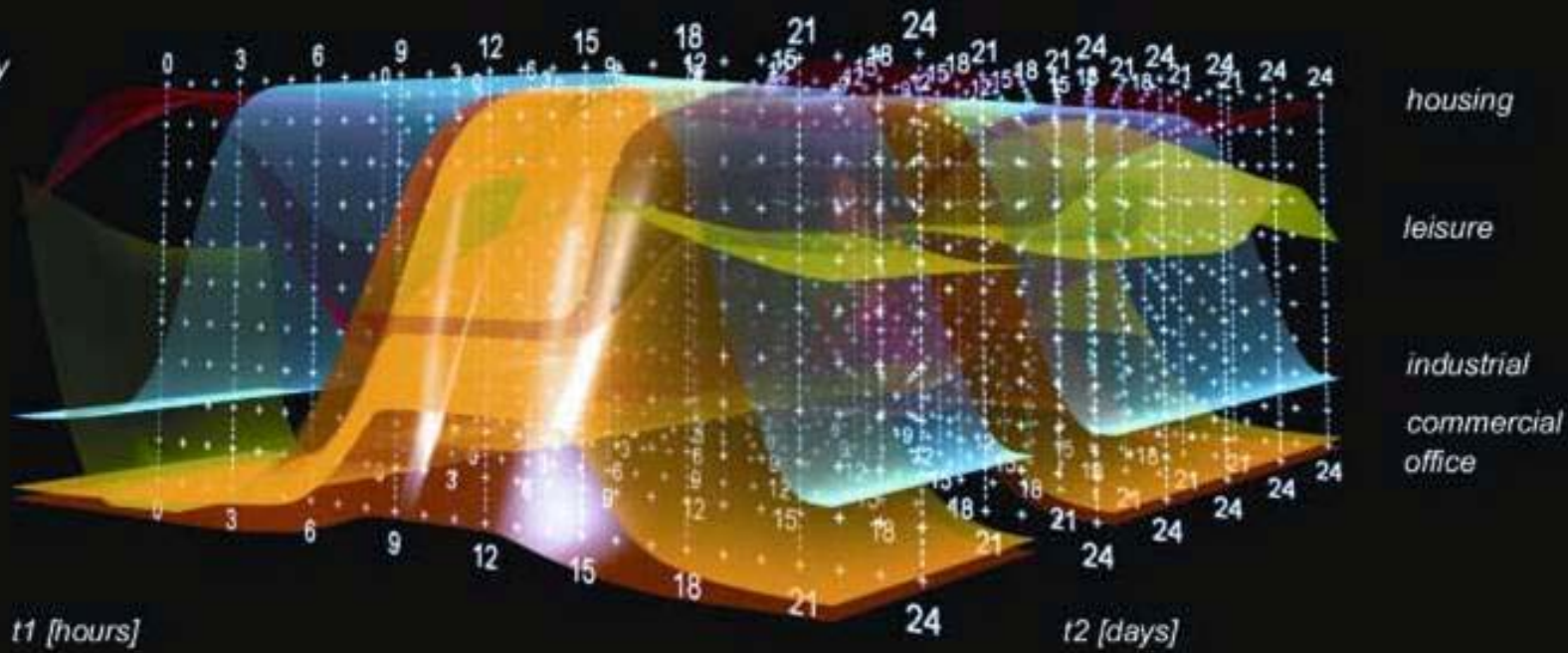




programmatic activity pattern

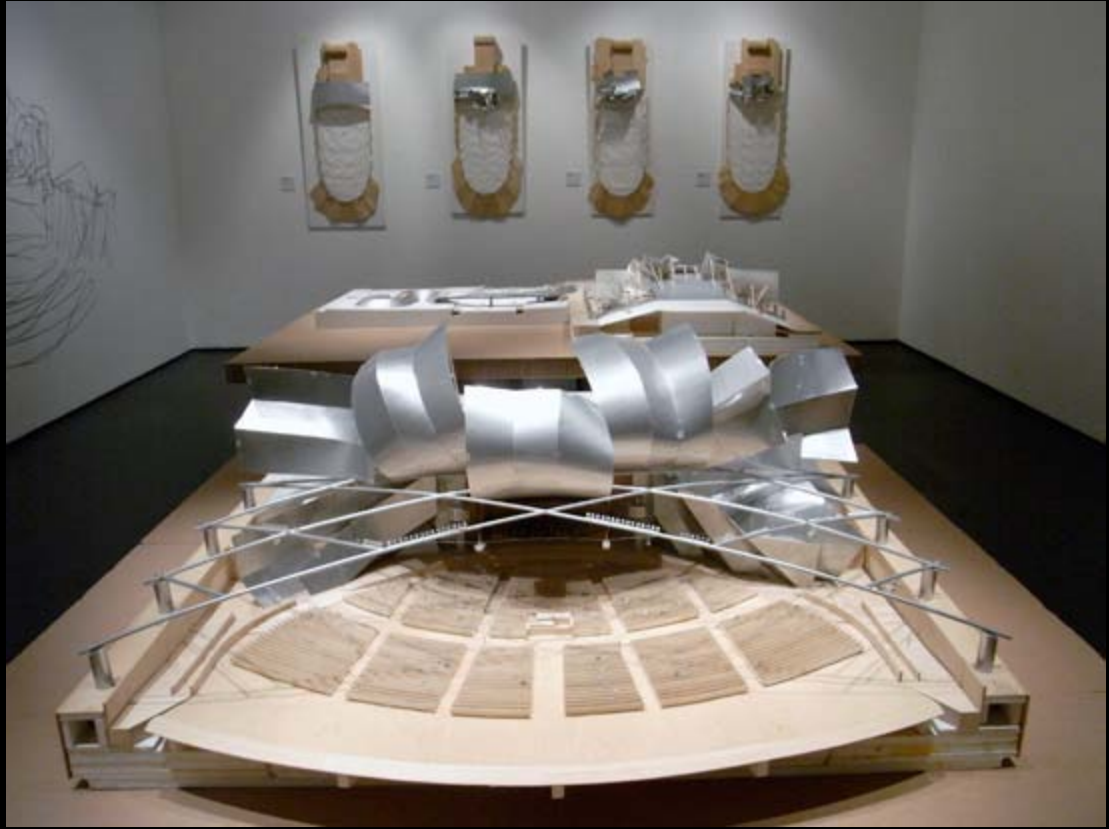


intensity



Prototyp 1

Der Prototyp variiert das Diagramm des Entwurfes und entwirft eine Serie alternativer Tektoniken.





-lateinisch: **informare**

'bilden, durch Unterweisung Gestalt geben')

13



METHODE

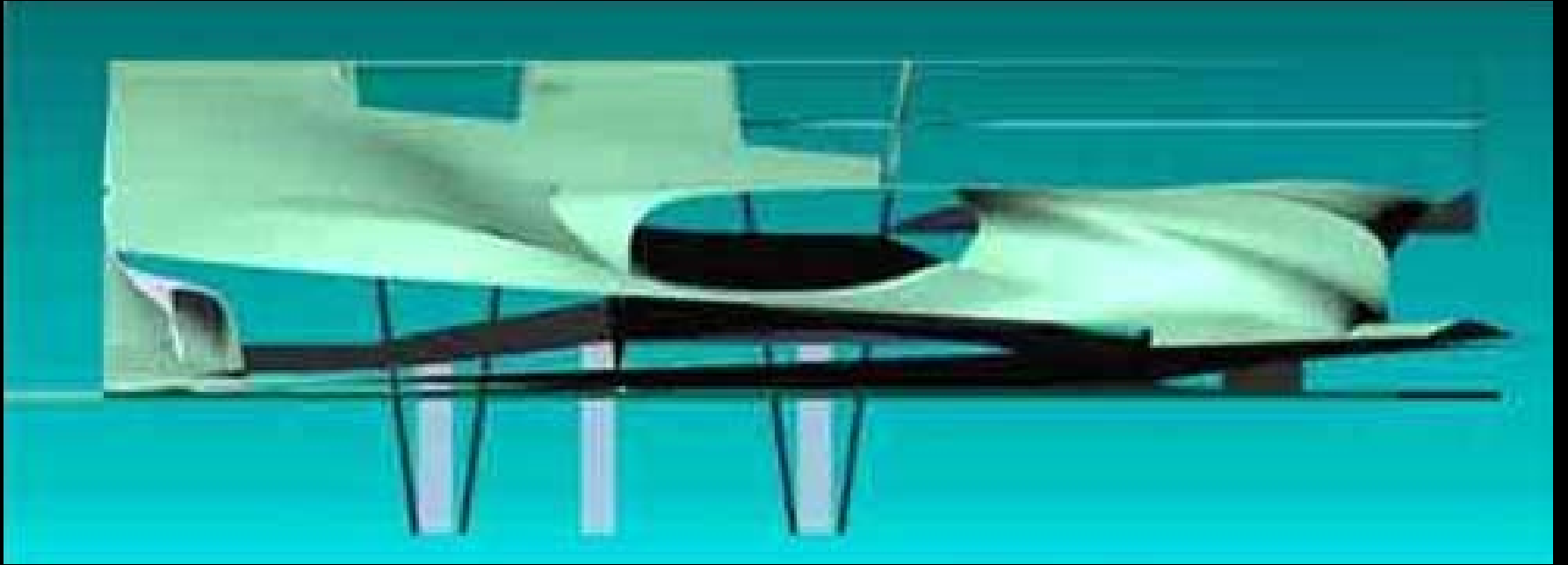
Translation

Tektonisches

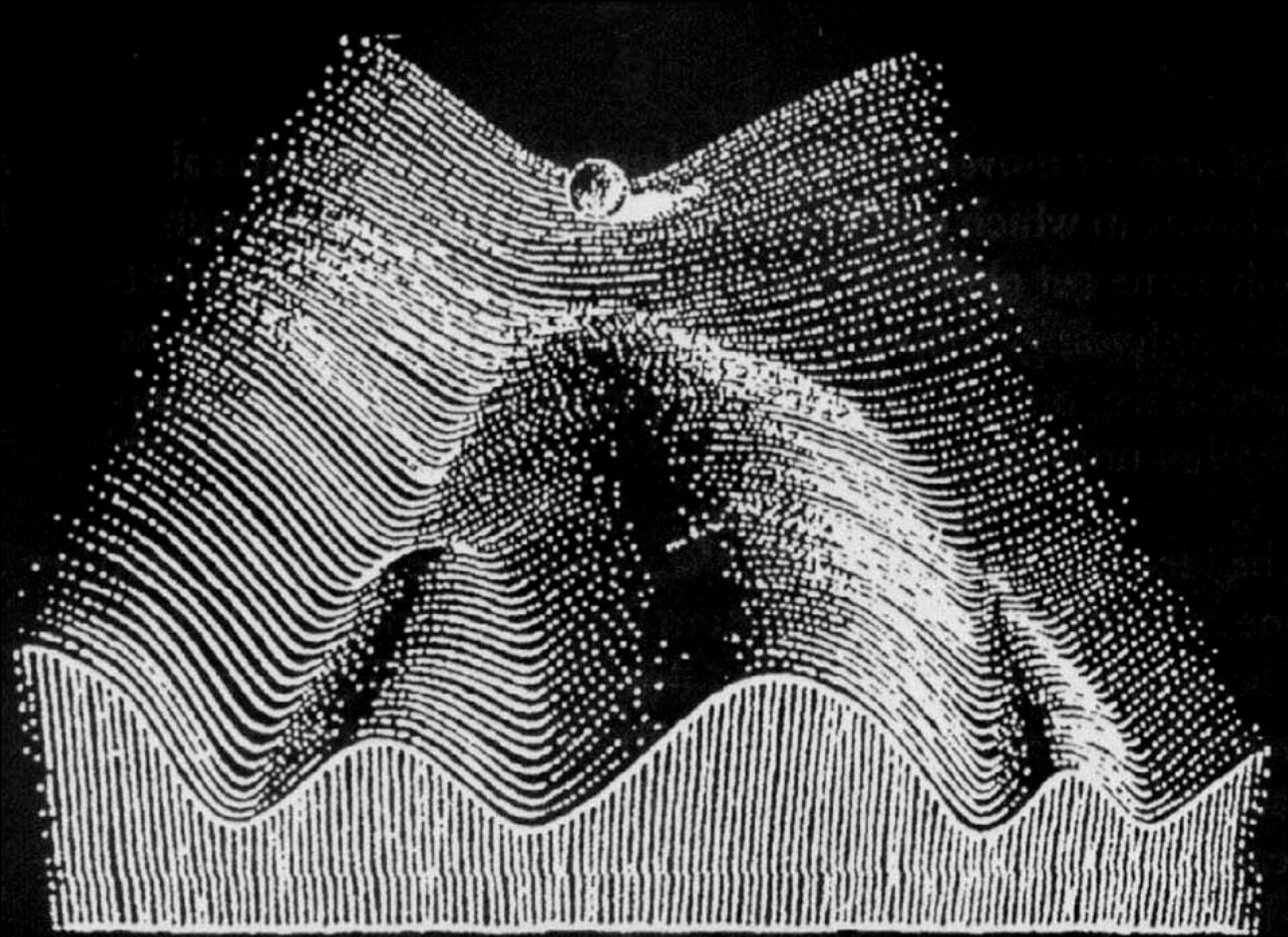
Konzept

Die Tektonik bildet den Rahmen späterer Handlungsabläufe. In Szenariotechniken können spätere Handlungsabläufe simuliert werden.

Die Prägung von Raum stimuliert die Handlung und setzt Handlungswahrscheinlichkeiten.





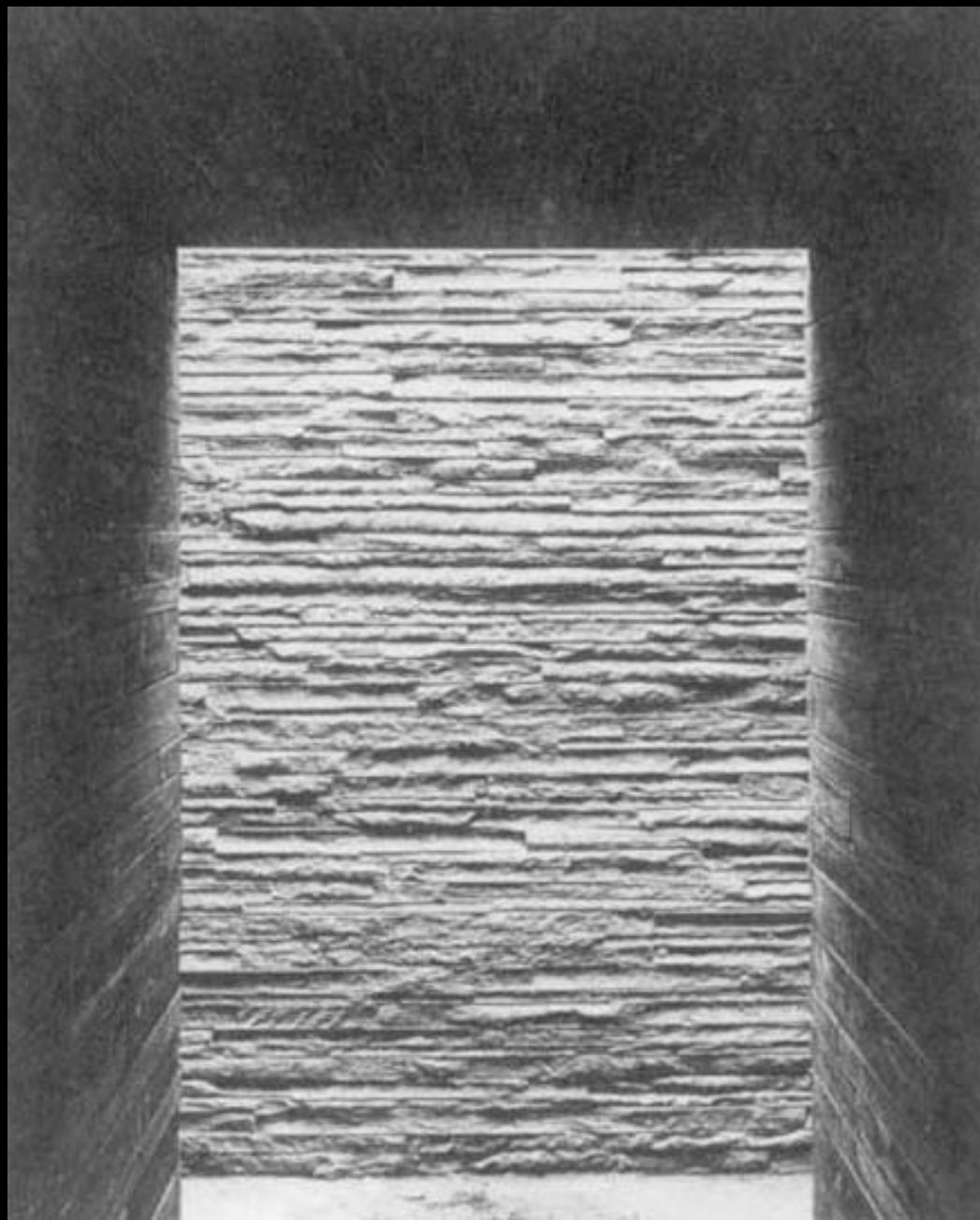


Materialisierung

Zentrale Begriffe der Materialisierung sind die der Atmosphäre und der Performance. Das Material ist der Schlüssel zur eigentlichen Raumwahrnehmung. Sie sorgen selbst bei gleichen Geometrien des Raumes für völlig unterschiedliche subjektive Raumerlebnisse.







Kommunikation

Die Präsentation von Architektur spielt in unserer medialen Welt die gleiche Rolle wie das Gebäude selbst. Mehr Benutzer erfahren ein Gebäude virtuell als real vor Ort. Der Eindruck des Gebäudes wird hier wesentlich von seiner Präsentation bestimmt. ‚The medium is the message‘





