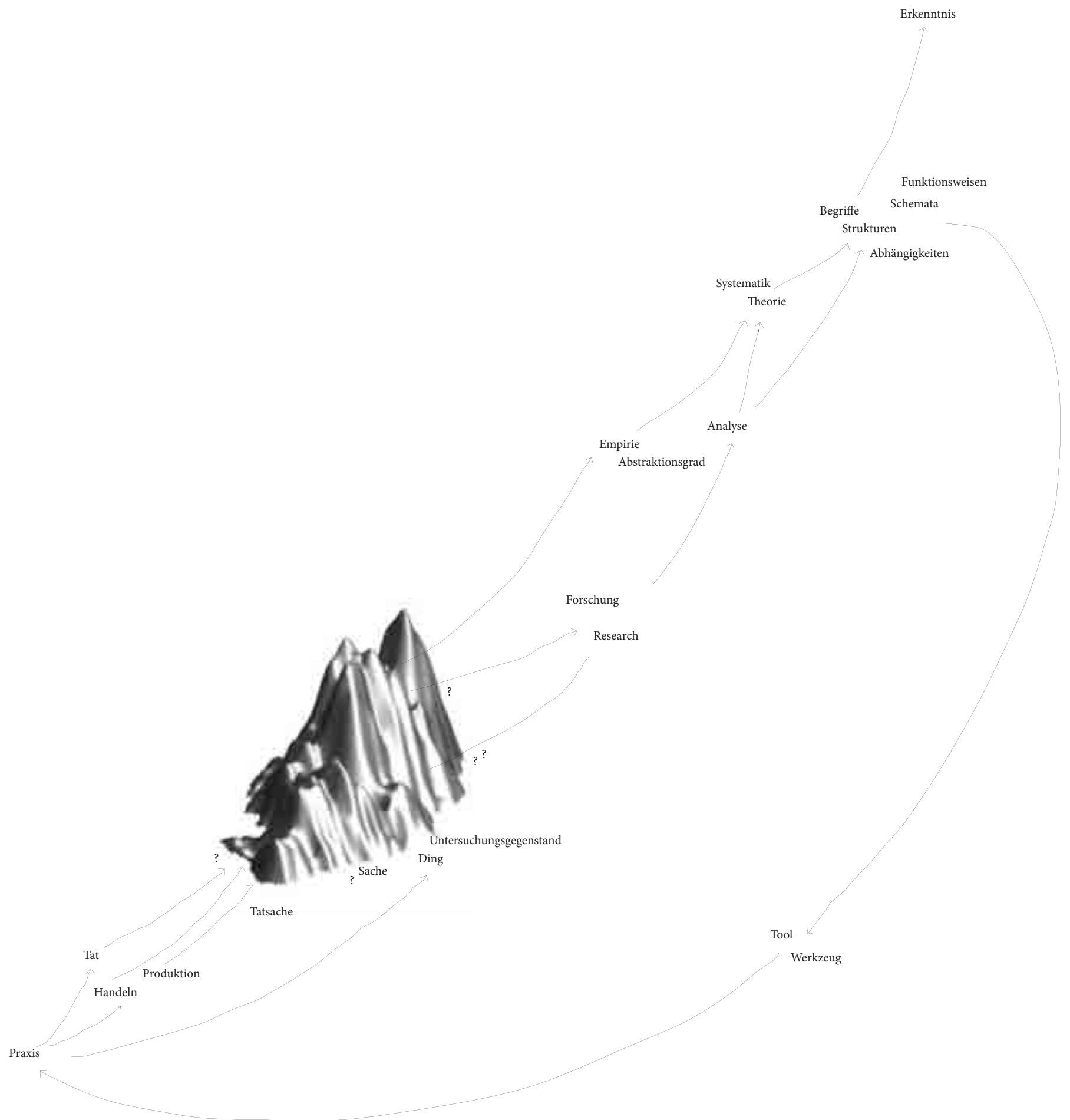


TAMARA HÄRTY



Theorie (griech.) bezeichnet das systematische, nach bestimmten Prinzipien geordnete Beobachten und Erklären der Realität. T. schafft Erkenntnisse, die als Instrument zur Ordnung und Bewältigung des Alltags (Praxis) eingesetzt werden können. Spez.: Es wird unterschieden zwischen 1) reiner T., die auf keine Zwecke außerhalb des bloßen Erkennens gerichtet ist, und 2) einem wissenschaftlichen Aussagensystem, das z.B. aufgrund empirischer Befunde Sachverhalte erklärt und beschreibt.

„Die Tausend Träume von Stellavista“ / Thesis	04
„Das Vage“ / Forschungsarbeit	06
„Psychotropie“ / freie begriffs- und erkenntnisbildende Arbeit	08
„psychotropische Häuser“ / Film Belgrad 2009	16
„grenzbildende Institutionen“ / beobachtende Analyse	20
Flamingö Observatory / Forschungsstelle Parenthetik	22
„konzeptionelles Möbeldesign“ / Fakultät Design Coburg	24
Das Runinöse und Unschöne	32
Designpreis Oberfranken	38
Atmosphäre und Gebrauche	40
„Sensibilisierung / Beobachtung von Atmosphäre“ Fakultät Design Coburg	42
„Materialästhetik“ / freie Forschungsarbeit	54
Voyager 1/2	58
„psychotropisches Ei“	66

„Die Tausend Träume von Stellavista“

wissenschaftliche Arbeit zu: „*The Thousand Dreams of Stellavista*“, J.G.Ballard, 1962, *Sciencefiction Short Story*

1962 schrieb der britische Sciencefiction Autor James Graham Ballard eine Geschichte, die unter dem Titel „*The Thousand Dreams of Stellavista*“ 1971 veröffentlicht wurde. In ihr behandelt er das Phänomen psychotroper Häuser.

Psychotropische Häuser und psychoaktives Umfeld sind Teil von Ballards „inner space“ wonach sich Sciencefiction nicht mehr im Weltraum abspielt sondern direkt in nächster Umgebung. Er skizziert in seinen Short Storys Sciencefictionszenarien aus Räumen, Innenräumen und Dingwelten, die hautnah sind. Urlaubsziele, die als Scheinwelt nur dem Tourismus und der Belustigung dienen, aus skurrilen Dingen und Architekturen bestehen, sich dem Menschen ermächtigen und ihn innerlich fesseln. Das eigene Zuhause als machtvoller Player aus Gegenständen und Räumen, das sich verselbständigt und sich der Psyche der Bewohner annimmt, so auch deren Tuen und Handeln beeinflussen.

Wie kann Ballard im Feld von anderen Theorien zu Gegenständen und Architektur verstanden werden? Die Arbeit beschäftigt sich damit psychotropische Häuser von anderen Ansätzen zu differenzieren und behandelt desweiteren Heinrich Wölfflin, „Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur“, 1886; Alaida Assmanns „Erinnerungsräume“; Paul Virilios Bunkerarchäologie; Friedrich Kieslers „Manifeste du Corréalisme“ und Theorie zum „Endless House“; David Lynchs Dingwelten in u.a. „Eraserhead“; Ansätze der Surrealisten; Constant Anton Nieuwenhuys „New Babylon“ und dabei die Idee der „Kollektiven Kreativität“ der Situationisten; bis hin zu Gregor Schneiders Haus „u r“ in der Unterheydener Straße in Mönchengladbach-Rheydt.

Tamara Härtz Die Tausend Träume von Stellavista

1.

Einführung

9

2.

Die Tausend Träume von Stellavista

11

2.1

Nacherzählung der Geschichte

23

2.2

über "Die Tausend Träume von Stellavista"

27

2.3

Grundlagen zu psychotropischen Häusern

3.

psychotropische Häuser im Kontext

40

3.1

J.G. Ballard

48

3.2

Architektur bei Ballard

53

3.3

Sciencefiction, "new wave", "inner space"

56

3.4

zeitlicher Kontext

63

3.5

Erkenntnisweiterung durch Bewusstseinsweiterung

74

3.6

Crash und die letzte Szene von "Die Tausend Träume von Stellavista"

4.

theoretische Untersuchung des psychotropischen Hauses

77

4.1

Theorie des psychotropischen Hauses

89

4.2

psychotropische Architektur in Abgrenzung zu anderen Theorien

5.

abschließende Gedanken

98

7

9

Inhalt

1962 schrieb der britische Sciencefiction Autor James Graham Ballard eine Geschichte, die unter dem Titel "The Thousand Dreams of Stellavista" 1971 veröffentlicht wurde. In ihr behandelt er das Phänomen psychotropischer Häuser.

Psychotropische Häuser bei Ballard können von skurriler Erscheinung sein und unterscheiden sich von statischen Häusern sowohl durch ihre Beweglichkeit, ihre Interaktivität, wie auch durch ihr inneres Wesen, das sie im Laufe ihrer Existenz herauskühlen. Sie verfügen über die Fähigkeit sich dem Bewohner in höchstem Maß anzupassen, aber auch ihn zu dominieren, dessen Gefühle und Stimmungen aufzunehmen, zu speichern und umgekehrt zu kontrollieren. Mit wachsender Zeitspanne des Gebrauchs baut sich ein emergenter Kreislauf von Rückkopplung, Feedback und Korrelation zwischen dem Bewohner und dem Objekt auf. Architektur wird so zum Speicher von Informationen und gewinnt an eigenständiger Lebendigkeit.

Aus Ballards Text ergeben sich daher vielerlei Fragen. Es geht einerseits darum die Rolle des Autors und dessen Sichtweise zu erforschen, dessen persönlichen Hintergrund und zeitlichen Kontext der Geschichte zu betrachten. Es handelt sich bei den psychotropischen Häusern vielleicht um eine Fiktion von metaphorischer Bedeutung die als Bild zu verstehen ist. Andererseits geht es um eine mögliche architekturtheoretische Positionierung. Es stellt sich dabei die Frage nach dem verborgenen Schema hinter der Idee der psychotropischen Häuser und wie diese genau verstanden und gedacht werden kann. Welche Position nimmt Ballards Fiktion im Diskurs um eine erweiterte Dimension der Architektur ein. Sie erschließt damit einen neuen unsichtbaren und unfaßbaren architektonischen Raum.

abschließende Gedanken

Die Untersuchung hat ergeben, dass psychotropische Häuser auf verschiedenen Ebenen verstanden werden können, die sich voneinander differenzieren und in Teilen vielleicht auch auf den ersten Blick widersprechen. Die Ebene der Architekturtheorie, die analytisch genau hinschaut, ein System entwickelt und Abgrenzungen vornimmt. Die Ebene innerhalb von Ballards Weltverständnis und zeitlichen Kontext bezüglich menschengemachter Umwelt, was gebaute Umgebung als veräuferte Psyche definiert und gedacht werden kann. Welche Position nimmt Ballards Fiktion im Diskurs um eine erweiterte Dimension der Architektur ein. Sie erschließt damit einen neuen unsichtbaren und unfaßbaren architektonischen Raum.

Neben psychologischen Visionen der Architektur gibt es bis heute zahlreiche andere Theorien, die sich mit dem unsichtbaren Raum auseinandersetzen. Das vage Phänomen, dass Architektur nicht nur gebauter Raum ist und leere Hülle, sondern ein Behälter für tiefere Dimensionen scheint mit der Errungenschaft von Atmosphärentheorien, Erinnerungskultur, genius loci, der Psychologie einer Architektur und weiteren Ideen stilisch weitgehend akzeptiert. Man glaubt sogar ein unbemerktes Bedürfnis oder eine versteckte Sache nach dieser unbestimmten Ebene in der Architekturtheorie und der gebauten Umgebung zu spüren. Die psychotropischen Häuser können dabei eine Rolle einnehmen, die sich auf völlig neue Art und Weise von bestehenden Theorien abgrenzt.

"Die Tausend Träume von Stellavista" sind Teil von Ballards "inner space" und auf dieser Ebene können sie ebenfalls verstanden werden. Seine Fiktion beschreibt eine Wesenseigenschaft von Architektur, die in der Art sonst nicht vorkommt. Psychotropische Häuser sind möglicherweise genau wie Ballards Architektur-szenarien als Metapher zu verstehen. In den Städten ist der Mensch der Schöpfer, der Welt in der er lebt. Er ist ganz sich selbst ausgeliefert, plant und baut auf diesem Weg seine innere Welt in den Außenraum. Genauso ist das psychotropische Haus als Bild der veräußerten Psyche zu sehen, die gleichzeitig eigene Persönlichkeit annimmt. Psychotropische Häuser sind damit Metapher für Ballards Weltverständnis der Architektur und Stadtplanung.

Wollte der Text eine psychotropische Wirkung hat und von Ballard als Architektur konstruiert wurde, kann man ihn selbst als ein psychotropisches Gebäude bezeichnen. Trete oder gerade wegen der augenscheinlichen Banalität des Textes kann er als Dualistator psychotropischer Häuser funktionieren und so dazu beitragen sie ein Stück weit in die Realität zu denken und damit existieren zu lassen.

Dieses Denken wird durch die Definition des psychotropischen Themenfeldes

in Bezug auf Architektur begründet. Denn erst auf Basis einer Definition und einer abstrakten Beschreibung können Begriffe gebildet werden, die dadurch wiederum überhaupt erst befähigen die Bedeutung zu Denken. Begriffe sind eine Denkeinheit aus Inhalt, Umfang und Definition, um ein aktives Denken überhaupt zu ermöglichen.

Ziel dieser Arbeit ist es damit auch die Begrifflichkeiten und Definitionen um psychotropische Architektur ein Stück weiter denkfähig gemacht zu haben und dadurch einen Beitrag zur Überführung psychotropischer Häuser in die Realität dieser Welt zu leisten.

Man kann sagen der Mensch ist damit der Schöpfer seiner eigenen Welt und erfindet seine Wirklichkeit selbst, bestimmt eigenständig seine Realität. Er schöpft selbst und zerstört selbst. Er entwickelt und entwirft seine eigene Evolution der Dinge, Werkzeuge, Maschinen, Architekturen, kreiert so Gegenständliches und Form, aber auch Bewegung, Schwindigkeit und Kraft. Beschleunigt die Zeit durch Geschwindigkeit, gewinnt den Raum durch Produktion, Verdrängung und Masse. Erlebt sich so Zeit und Raum. Er verlagert weiterhin sein großes Ziel auch Geist zu schaffen um irgendwann die Schöpfung der Natur zu übertreffen, worin der Ursprung seiner Sache nach dem Geist der Dinge und auch nach dem Geist der Architektur verborgen liegt. "Kein anderes Tier verwandelt so radikal seine Umwelt. ... Er hat keinen festen Ort in der Natur, in der Welt, er ist nicht in ihr verankert und beheimatet, sondern unabhängig gezwungen, seinen Ort, seine Welt überhaupt erst zu schaffen, zu entwerfen, zu verwerfen und wieder neu zu schaffen, ohne je zur Ruhe zu kommen, weil es für ihn die Welt gar nicht gibt."¹⁴⁰

©2018 Thomas Hähner, Stadt der Sinne und Architektur, Bonn Verlag, 2018, Seite 27

4 / TAMARA HÄRTZ / Theorie

Theorie / TAMARA HÄRTZ / 5

„Psychotropie“

„Psychotropie“ ist eine Arbeit die sich damit beschäftigt den Begriff der Psychotropie in der Architekturtheorie unter Beweis zu stellen.

Behandelt werden die psychotropischen Prozesse und daraus resultierenden architektonischen Verstrickungen von Atomkraftwerken, dem Reichstag und des Berliner Stadtschlosses als eigendynamische Player und Kuppelträger in der Berliner Republik.

1962 schrieb der britische Sciencefiction Autor James Graham Ballard eine Geschichte, die unter dem Titel „The Thousand Dreams of Stellavista“ 1971 veröffentlicht wurde (siehe wissenschaftliche Arbeit über „Die Tausend Träume von Stellavista“). In ihr behandelt er das Phänomen psychotropischer Häuser. Psychotropische Häuser bei Ballard können von skurriler Erscheinung sein und unterscheiden sich von statischen Häusern sowohl durch ihre Beweglichkeit, ihre Interaktivität, wie auch durch ihr inneres Wesen, das sie im Laufe ihrer Existenz herausbilden. Sie verfügen über die Fähigkeit sich dem Bewohner in höchstem Maß anzupassen, aber auch ihn zu dominieren, dessen Gefühle und Stimmungen aufzunehmen, zu speichern und umgekehrt zu kontrollieren. Mit wachsender Zeitspanne des Gebrauchs baut sich ein emergenter Kreislauf von Rückkopplung, Feedback und Korrelation zwischen dem Bewohner und dem Objekt auf. Architektur wird so zum Speicher von Informationen und gewinnt an eigenständiger Lebendigkeit.

In der neu formulierten Begrifflichkeit meint Psychotropie die unausweichliche Einflussnahme von Architektur auf den Menschen. Architektur vertseht sich als externalisier-

Der Begriff der Psychotropie eröffnet eine neue Lesart von ge- bautem Raum, Architektur mit Städten. Teil davon ist das Erkennen von anderen Zusammenhängen, unentbehrlich Werk- zeugen und zentraler Vermittlung im Fall der Ar- chitektur. Psychotropie ermöglicht eine veränderte Art der Wahrnehmung, die eine Auflösung der Subjekt-Objekt-Grenze beinhaltet mit wesentlicher Lebendigkeit in den Architekturver- hältnissen. Behandelt werden die psychotropischen Prozesse auf daraus resultierenden architektonischen Verstrickungen von Atom- kraftwerken, dem Reichstag und des Berliner Stadtschlosses als eigendynamische Player und Kuppelträger in der Berliner Republik.	Impressum Herausgeber: Arno Brandlhuber, Silvan Linden a42.org / Architektur und Stadtforschung, AdBK Nürnberg Redaktion: Ulrich Guttmair, Silvan Linden Gestaltung: Silvan Linden Tiefbild: - Druck: Druckerei zu Altbörsig Vertrieb: www.vice-versa-vertrieb.de © Herausgeber und Autoren, Nürnberg, November 2010 Information der Deutschen Bibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der National bibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet abrufbar. http://dnb.ddb.de ISSN 1862-1562 ISBN 978-3-940092-03-8	Inhalt 5 Psychotropie 7 Die Tausend Träume von Stellavista 11 Reichstag 12 USS 13 Reaktor 13 Atomkraftwerk 13 Radioaktivität 15 Kreisläufe 16 Schlösser 17 Schloss 18 Atomkraftwerk 19 Atompoint 20 Atomkraftwerke 22 Ellipen 22 Atombewegung 24 Atombombenkuppel 25 Atomlicht 27 Kuppeln 27 Irritation der Kuppel (Verkaufslung) 31 Mushroom Cloud 32 Miss Atomic Bomb 33 Atomkraft 33 Falschschlössen 35 Präzisen 37 Translation 38 Steine 40 Pluktion 42 Nützung 42 Psychotropie der Prozesse 48 Generation Bestetzung 54 Bildmaterial 1 Zeitlinie
---	---	---

1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 379
--



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



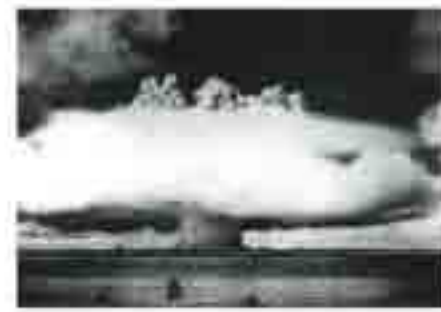
11



12



13



14



15



16



17



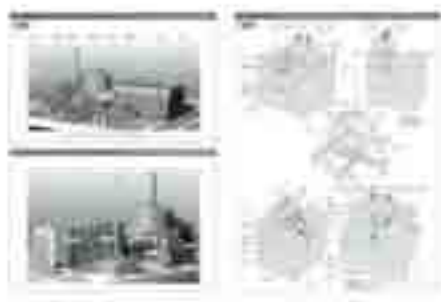
18



19



20



21



22



23



24

Durch die Psychotropie ist der Mensch der Schöpfer seiner Welt. Er erfindet seine Wirklichkeit selbst, bestimmt eigenständig seine Realität. Er schöpft selbst und zerstört selbst. Er entwickelt und entwirft eine eigene Evolution der Dingwelt, Werkzeuge, Maschinen, Architekturen; kreiert so Gegenständliches und Form, aber auch Bewegung, Schnelligkeit und Kraft. Beschleunigt die Zeit durch Geschwindigkeit, gewinnt den Raum durch Produktion, Verdrängung und Masse; – erobert sich so Zeit und Raum. Er verfolgt weiterhin sein großes Ziel auch Geist zu schaffen um irgendwann die Schöpfung der Natur zu übertreffen, worin der Ursprung seiner Suche nach dem Geist der Dinge und auch nach dem Geist der Architektur verborgen liegt.

„Kein anderes Tier verwandelt so radikal seine Umwelt. ... Er hat keinen festen Ort in der Natur, in der Welt, er ist nicht in ihr verankert und beheimatet, sondern unablässig gezwungen, seinen Ort, seine Welt überhaupt erst zu schaffen, zu entwerfen, zu verwerfen und wieder neu zu schaffen, ohne je zur Ruhe zu kommen, weil es für ihn - die - Welt gar nicht gibt.“¹⁾

... Der Begriff der Psychotropie eröffnet eine neue Lesart von gebautem Raum, Architekturen und Städten. Teil davon ist das Erkennen von anderen Zusammenhängen, zusätzlichen Wirklichkeiten und Kräften im Feld der Architektur und Gegenstände. Psychotropie ermöglicht eine differenzierte Art der Wahrnehmung, die eine Auflösung der Subjekt-Objekt-Grenze beinhaltet.

„Ich bin in der Welt enthalten, aber die Welt ist auch in mir enthalten“²⁾ oder nach Bourdieu, „Realität existiert zweimal, einmal in den Dingen und einmal in den Köpfen.“³⁾

¹⁾ Hannes Böhringer, „Auf der Suche nach Einfachheit“, Merve 2000, Seite 37

²⁾ Blaise Pascal

³⁾ Pierre Bourdieu, Loïc Wacquant, „Reflexive Anthropologie“, Suhrkamp 1992, Seite 161



„psychotropische Häuser“

Film / Belgrad 2009

Aus der einjährigen Beschäftigung mit dem Thema „Psychotropie“ in der Architektur wurden unterschiedlichste Artefakte zusammengetragen und Forschungen erstellt. So ist ein Film mit psychotropischen Häusern in Belgrad entstanden. Er zeigt unbewegte Filmsequenzen, die mittels Ton, Perspektive und unbemerkter Bewegung die Psychotropie greifbar machen. Desweiteren ist ein Film beim jungfräulichen Lesen des Textes entstanden, bei dem alle Textfrasen zu Möbeln und Raum durch die eigene Beschreibung des Umfeldes ersetzt wird. Wodurch sich psychotropische Häuser in die eigene Realität einschreiben und seltsame Wahrnehmung sowie Beschäftigung mit dem eigenen Ort hervorgerufen wird.





Flamingö Observatory

Forschungsstelle Parenthetik

Die Forschungsstelle Parenthetik am Flamingö Observatory, verfolgt die parenthetische Anwendung von Parenthese als wissenschaftliches und parenthetisches Werkzeug.

parenthetisch (beiläufig, nebenbei). Die Parenthese (gr. paréntesis „Einschub“) ist eine rhetorische Figur. Es handelt sich um einen grammatikalisch selbstständigen Einschub (sog. Schaltsatz) in einem Gesamtsatz. Der Gesamtsatz wird durch den Einschub unterbrochen, seine syntaktische Struktur wird aber nicht verändert.

Die parenthetische Gesellschaft am Flamingö Observatory spannt durch unterschiedliche Örtlichkeiten ein räumliches Feld an externalisierten Gedanken auf. Der Einfluss der Bestrahlung mit parenthetischen Inhalten/Gedanken/Wirrwarr und deren Wirksamkeit auf die Fläche gilt es durch Experimente und Forschungen zu überprüfen und zu dokumentieren. Die Mitglieder teilen das Interesse an Architektur, Lebensraum, Dingen, Träumen, Zukunftsforschung, Utopien, Irrationalem, Text, Sprache, Pflanzen, Tieren, phänomenologisch Unerklärlichem, Romantik, Schämung und Witz.



„konzeptionelles Möbeldesign“

Lehrauftrag Fakultät Design

Hochschule Coburg

Im Umgang mit Entwurfsstrategien wird die Selbstreflektion im Entwurfsprozess herausgebildet, daher auch der Titel „konzeptionelles Möbeldesign“. Auf der Grundlage im Workshop bearbeiteter Texte von Dieter Rams und Konstantin Grcic, sowie einer weitreichenden Recherche wurden eigene Strategien in der Gruppe erstellt. Ziel war ebenfalls, sich die Aufgabenstellung selbst zu erarbeiten was auf Basis einer kollektiven Ideenfindung passierte.

Darüberhinaus sollte ein kleiner Einblick in das soziale Umfeld als Gestalter / Innenarchitekt und Moderator von Gestaltungsprozessen gegeben werden. Es ging auch darum den Designer aus seinem oft verhafteten Dominanzbild als Alfätierchen herauszulösen. Auch technische Fragen zum Möbelbau und Materialkunde wurden geklärt.

1. Setting. Das vorgeschriebene Prinzip beinhaltete, das bei der Lösungsfindung immer einzelne Gruppen auf Basis der Gedanken anderer Gruppen arbeiten. So entstehen sehr demokratisch produzierte Themenlösungen, deren Qualität die Gruppe erzeugt. Man arbeitet mit den Arbeitsständen von anderen Gruppen und wird so mit Voraussetzungen konfrontiert, die man selber nie erzeugt hätte. Außerdem werden die Ideen immer durch „Fremde“, die andere Studenten sind, kontrolliert und weiterentwickelt.

2. Setting. Genau entgegengesetzt wurde die eigene Intuition sowie Vorlieben genutzt, der Vorgang allerdings selbstreflektiv überprüft, um ihn an manchen Stellen dann doch zu lenken. Auch diese Projekte wurden queresprochen und eine Kultur der fundierten Kritik geübt.

3. Setting. Die Hand ist manchmal schlauer als der Kopf. Völlig frei wurde mit den Modellbaumaterialien Pappe und Papier gearbeitet. Es durfte ausschließlich im Modell entworfen werden. Die Ergebnisse waren zum Teil markant besser, innovativer und funktionaler. Stühle standen im 1:1 Modell ohne umzukippen. Studenten entdeckten selber die Schwachstellen. Durch vermeintliche Fehler im Modellbau kam es zu neuen Ideen. Andere Studenten scheiterten dagegen völlig, weil sie an einer anfänglichen Idee klammerten und anstelle mit den Händen zu bauen trotzdem im Kopf entwarfen. Ziel des Lernprozesses war es auch keine aufgehübschten Modelle zu bauen, sondern mehrere und schlampige Studien, was sich als gar nicht so einfach heraus stellte. Die Erzeugung und Klärung von Fehlern führt schnell zur Erkenntnis. Die zeitliche Verschiebung von Problemen sollte daher vermieden werden.

Das Resultat war: Entwurfsprinzipien und Konzepte als Werkzeug einzusetzen und dabei selbst herauszufinden, welche Stärken und Schwächen man hat. Kann man researchorientierten Trendszenarien folgen oder visionären Zielszenarien. Auch eine gemeinsame fachliche Sprache wurde gebildet.

Was sind Möbel?

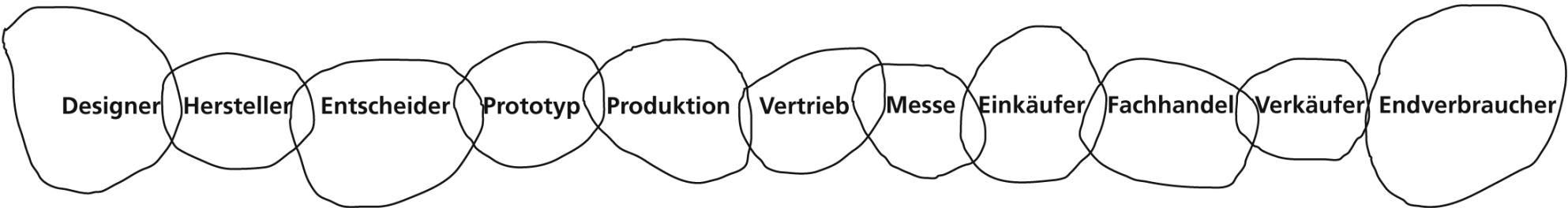
Dinge.
Sie gehören zur Welt der
Gegenstände, sind vom
Menschen gemacht und Teil
dessen Kultur und Zivilisation
im Gegensatz zu Natur.

Innenarchitektur
Möbel als Einzelstück in den
Raum eingepasst, bestimmt
umgekehrt auch den Raum.

Möbel als Industrieprodukt
und Konsumartikel.
Design als Wirtschaftsfaktor.
Geld damit verdienen.
Serie

Wie kann man Möbel
konzipieren?
Was bedeutet ein Konzept
zu haben.

Design von Serienmöbeln
Soziales Gefüge



19 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 1:
Produkte sind in soziale
Prozesse eingebettet.

20 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

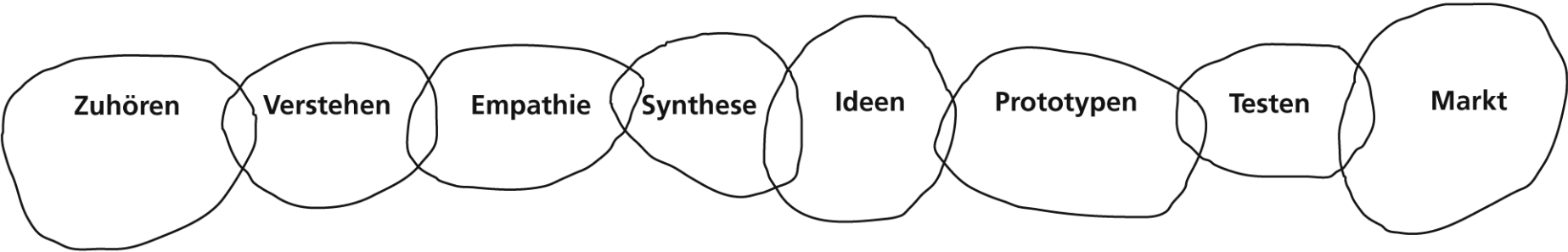
Fazit 2:
Design ist verhandelbar.
Der Designer ist Moderator.

21 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Der Designer kann nicht
besser als der Bauherr oder
Auftraggeber sein.
Jeden da abholen wo er ist.
Vertrauen

22 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Design von Serienmöbeln
Ideenfindung mit Empathie



30 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Gebrauch
(Funktionalität)
Nutzen
Handhabung

34 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Brainstorming, Fast Forward
ungebremst Ideen generieren:
Realisierbarkeit ungeachtet

31 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 1:
genau Zuhören, Eindenken.
Entscheidungen treffen wie
der Nutzer selbst:
Empathie, Dienstleistung.

32 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 2:
Wünsche und Bedürfnisse
erfüllen. Verantwortung.
Auch psychologische oder
ästhetische Werte sind
Bedürfnisse unserer Kultur.

33 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Gebrauch
(Funktionalität)
Nutzen
Handhabung

34 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Brainstorming, Fast Forward
ungebremst Ideen generieren:
Realisierbarkeit ungeachtet

35 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

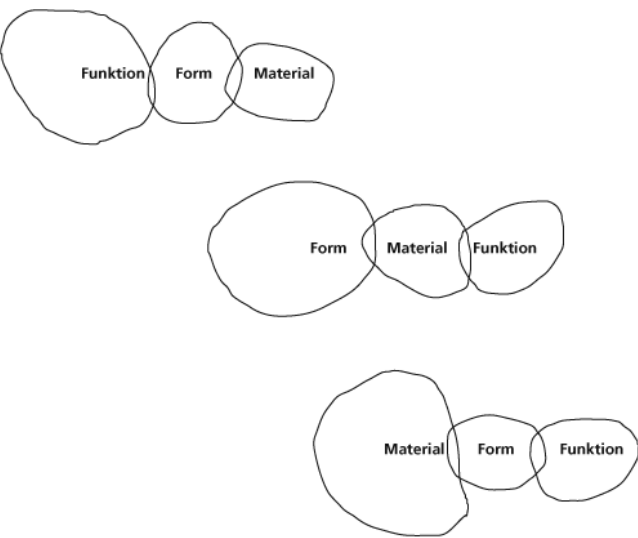
Fazit 4:
Entwurfsphase
rapid Prototyping (eigenhändig)
Schnell Fehler machen, dadurch
schnelle Erkenntnis.

36 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 5:
Feedback
Polarisierung erwünscht.
Zuhören und Auswerten.
Von vorne beginnen.

Design von Serienmöbeln

Entwurfsstrategien



Fazit:
Die Vorgehensweise ergibt
sich aus dem Briefing-Prozess.

Trendszenarien

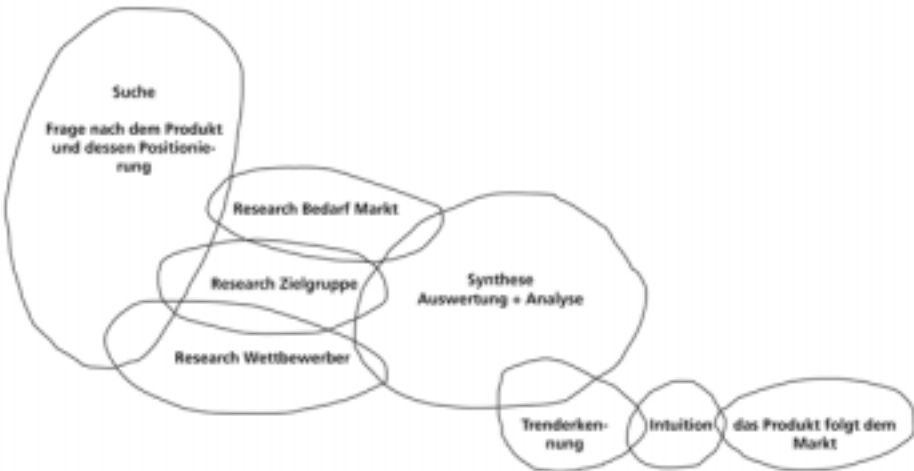
37 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



40 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



41 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



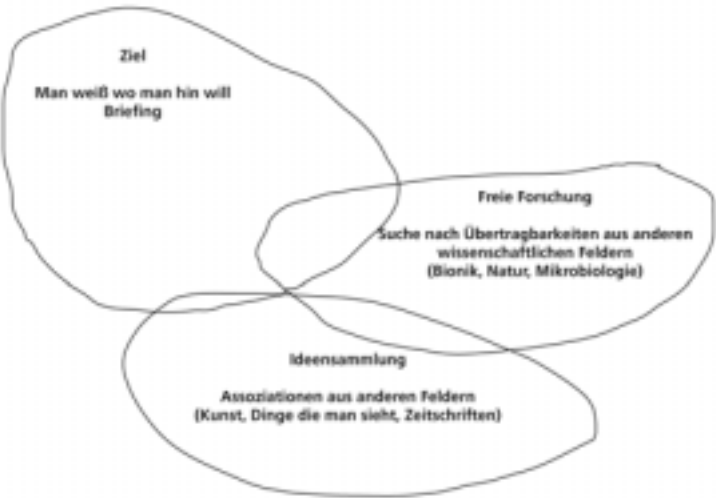
42 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Zielszenarien

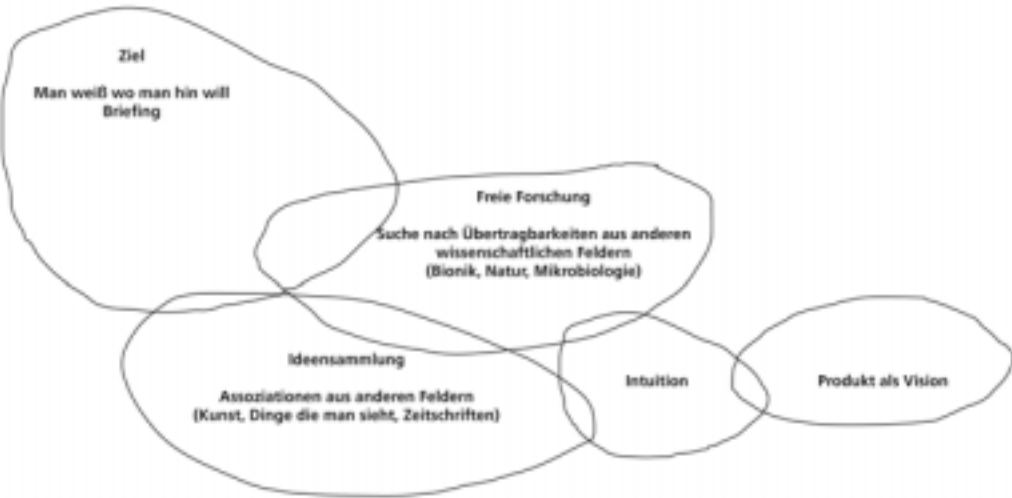
43 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



47 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



50 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



51 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 1:
Research
Vermischungen von Trend-
und Zielszenarien sind
erwünscht und möglich.

52 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

56 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

58 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

57 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 2:
Es zählen nie die Fakten,
sondern die Meinung über
die Fakten.

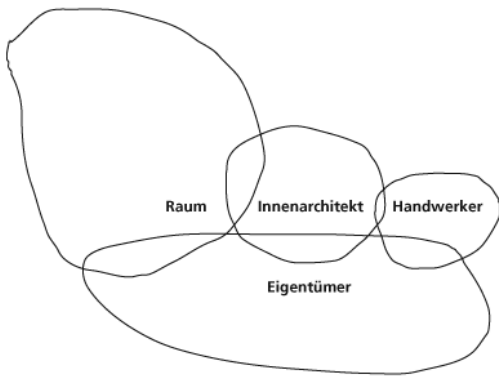
58 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Intuition, aber bewusst.
Design ist kein Affekt.
Selbstreflektion
Was tue ich – warum!

59 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Innenarchitektur
Soziales Gefüge

60 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



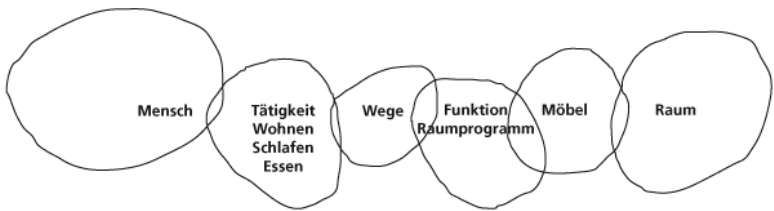
64 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit:
Der Bauherr ist immer
der Entscheidungsträger.

65 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Innenarchitektur

66 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010



72 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 1:
Der Raum ist wichtig!

73 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 2:
Der Mensch ist wichtig!
Alles geht von ihm aus.
Innenarchitektur ist
individuell, schafft Unikate.

74 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Fazit 3:
Das Möbel soll dem
Bauherren gefallen.
Es muss kein Geld damit
verdient werden.

75 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

konzeptionelles Möbeldesign?

77 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Verantwortung
Bewusst den eigenen
Konzepten folgen.

78 | TAMARA HÄRTY | 03.12.2010

Das Ruinöse und Unschöne

Projekt / Initiativen zum Schutz des Ruinösen / Brache / Architekturbrache / Gehenlassen / Lebenlassen / Alt-werden-dürfen / Patina / Unschönen im Stadtraum.

Ehemalige Irakische Botschaft in Berlin Pankow:
Der Plattenbau wurde Anfang der siebziger Jahre auf dem 5000 Quadratmeter großen Grundstück errichtet und diente ab 1974 als Botschaft. Der Irak war die erste nicht-sozialistische Nation, die die DDR 1969 als Staat diplomatisch anerkannte. Da das Gebäude bis heute dem Irak gehört, kann es nicht abgerissen werden.

„Zu Saddams Politik gehörten zudem Anschläge auf Oppositionelle im Ausland. Auch Westberlin sollte den langen Arm des Despoten zu spüren bekommen. Diplomaten aller Ostberliner Botschaften konnten damals, so oft sie wollten, über den Übergang Checkpoint Charlie in den Westen reisen. Am 1. August 1980 wurden zwei Botschaftsangehörige der Iraker in Westberlin verhaftet. Die Polizei warf ihnen vor, ein Kofferbombenattentat vorbereitet zu haben. Nach dem Polizeibericht wurden die beiden Iraker, der erste Botschaftssekretär Khalid Jaber und der technische Angestellte Hay-Ali Mahmoud, dabei erwischt, wie sie einen mit Sprengstoff gefüllten Koffer einem Spitzel übergeben wollten. Ziel der Anschläge war den Behörden zufolge ein Treffen kurdischer Oppositioneller - Gegner der Regierung in Bagdad - im Berliner Stadtteil Wedding... 1990: Die Zeitschrift „Junge Welt“ berichtete, in der Botschaft würden große Mengen von Waffen und Sprengstoff lagern. Mehr noch: Das Blatt sprach von regelrechten „Terrorkommandos“, die im Begriff seien, sich zu formieren. Sie könnten gegebenenfalls auf deutsche Entscheidungen reagieren, die sich gegen den Irak richten. Das Land befand sich damals seit einem Monat im Krieg mit den USA. Das DDR-Innenministerium bestätigte den Waffenfund. Das zentrale Kriminalamt der DDR ordnete eine Sonderbewachung an. ... Im Januar 1991, so heißt es in diplomatischen Kreisen, wurde das Personal der Berliner Außenstelle im Zuge des Golfkriegs angeblich von der gesamtdeutschen Regierung zur Ausreise aufgefordert. Seitdem steht das Gebäude leer, samt Mobiliar. ... 2003 brannte es in dem Gebäude.“ (Spiegel online)

Beetlitz Heilstätten:
Die zwischen 1898 und 1930 von der Landesversicherungsanstalt Berlin errichteten Arbeiter-Lungenheilstätten Beelitz-Heilstätten bilden einen der größten Krankenhauskomplexe im Berliner Umland. Es ist ein denkmalgeschütztes Ensemble von 60 Gebäuden auf einer Gesamtfläche von ca. 200 ha.

Im Ersten und Zweiten Weltkrieg dienten die Beelitz-Heilstätten als Lazarett und Sanatorium für erkrankte und verwundete Frontsoldaten. Unter den rund 17.500 Rekonvaleszenten, die zwischen 1914 und 1918 in Beelitz untergebracht wurden, befand sich vom 9. Oktober bis zum 4. Dezember 1916 auch der Gefreite Adolf Hitler.

Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs, in dem die Heilstätten teils schwer beschädigt wurden, wurde das Gelände von der Roten Armee 1945 übernommen. Die Heilstätten dienten bis 1994 als das größte Militärhospital der sowjetischen Armee außerhalb der Sowjetunion. Es war auch ab Dezember 1990 der Aufenthaltsort des an Leberkrebs erkrankten Erich Honecker, bevor er und seine Frau Margot am 13. März 1991 nach Moskau ausgeflogen wurden.

Als Folge der Insolvenz der Eigentümergesellschaft im Jahr 2001 ist die weitere Neunutzung des übrigen Geländes inzwischen ins Stocken geraten. Auch die Sanierung der Denkmalsubstanz wurde weitgehend eingestellt. Ein großer Teil der sehenswerten Anlage verfällt inzwischen und ist vom Vandalismus stark beschädigt.







Erfinder- und Designpreis Oberfranken seit 2008

Jurymitglied des Design- und Innovationspreises der Handwerkskammer Oberfranken seit 2008.

Eingereicht werden jährlich Produkte, Innovationen, besondere Handwerks- und Gestaltungsleistungen, zum Beispiel aus dem Feld des Kunsthandwerks oder Musikinstrumentenbaus, sowie Geschäftsideen aus dem gesamten Feld des oberfränkischen Handwerks. Das besondere Augenmerk gilt dem Innovationsgrad, ökologisch-biologischen Gesichtspunkten, sowie dem Designaspekt als Wirtschaftsfaktor. Die Gewinner werden auf der Ausstellung Seitensprünge auf der Internationalen Handwerksmesse in München präsentiert. (Foto: Jury 2012 beim Testen der Einreichungen des kreativen Metzgerhandwerkes und der Brotspezialitäten.)



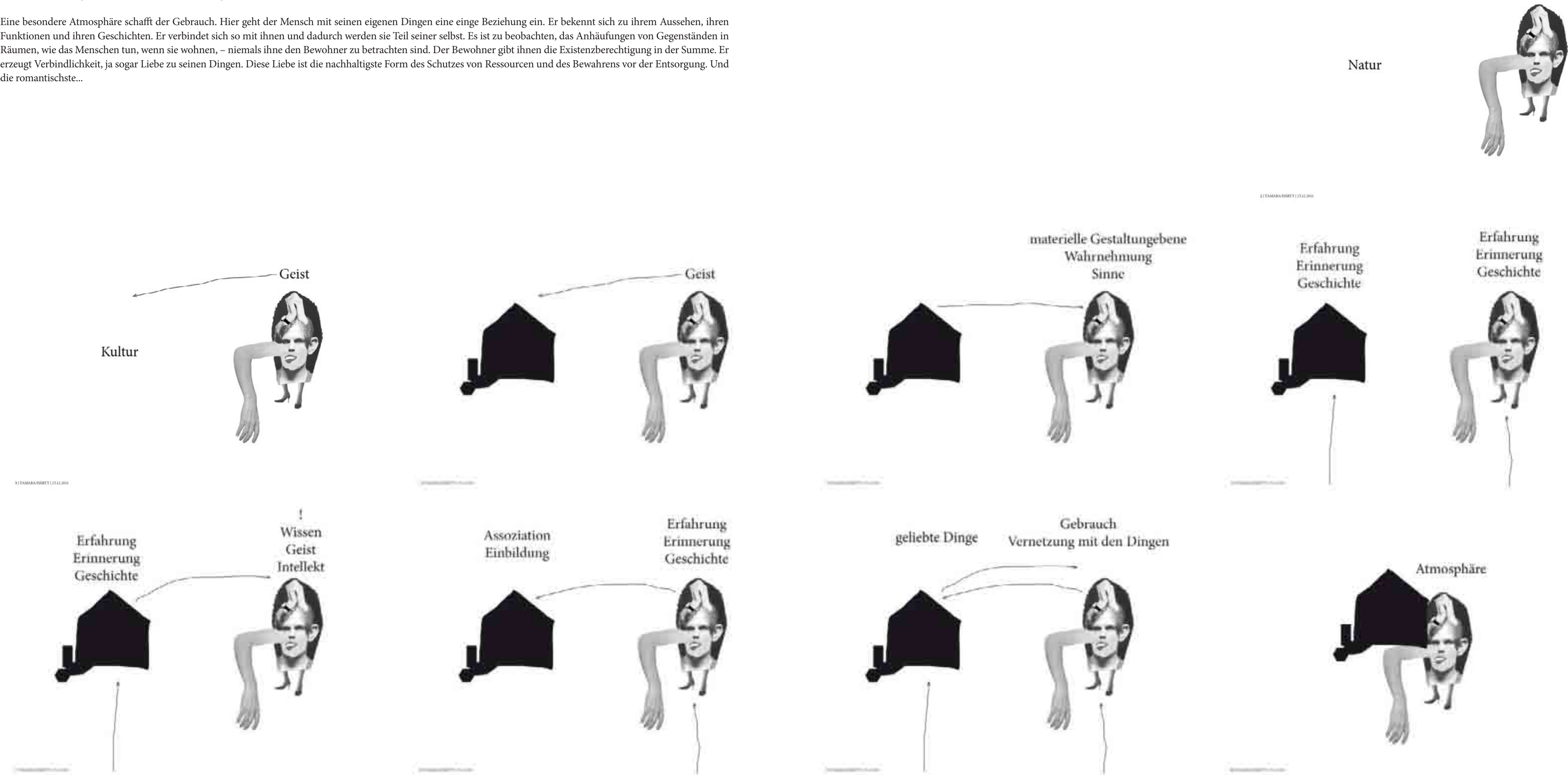
Atmosphäre und Gebrauch

Beobachtung und Vortrag zur Bildung von Atmosphäre in der Architektur / Innenarchitektur.

Der Mensch externalisiert Kultung und Dinge in den Naturzustand und schafft so seine komplett eigene Welt. Er baut seinen Geist in den Außenraum und manifestiert ihn. Atmosphäre von Architektur wirkt einerseits auf der Ebene des Körpers und des Materiellen, nämlich als Wahrnehmung über unsere Sinne empfangen. Das betrifft, Licht, Düfte, Formen, Fabren, Strukturen, Materialien, Töne. Doch es gibt ein weit aus größeres und anspruchsvolleres Feld der Irrationalen, das sich um Architektur vernetzt.

Der Mensch hat selbst Vergangenheit erlebt und entwickelt daraus positive sowie negative Assoziationen zu Räumen und Dingen. Das heißt er ist vorbehalten oder begeistert, je nach dem. Gleichzeitig hat auch das Ding Vergangenheit erlebt, die spürbar sein kann. Die sich aber vorallem dann bemerkbar macht, wenn man darüber bescheid weiß. Das heißt es gibt inhaltlich und historisch aufgeladene Orte.

Eine besondere Atmosphäre schafft der Gebrauch. Hier geht der Mensch mit seinen eigenen Dingen eine einge Beziehung ein. Er bekennt sich zu ihrem Aussehen, ihren Funktionen und ihren Geschichten. Er verbindet sich so mit ihnen und dadurch werden sie Teil seiner selbst. Es ist zu beobachten, das Anhäufungen von Gegenständen in Räumen, wie das Menschen tun, wenn sie wohnen, – niemals ihne den Bewohner zu betrachten sind. Der Bewohner gibt ihnen die Existenzberechtigung in der Summe. Er erzeugt Verbindlichkeit, ja sogar Liebe zu seinen Dingen. Diese Liebe ist die nachhaltigste Form des Schutzes von Ressourcen und des Bewahrens vor der Entsorgung. Und die romantischste...



„Sensibilisierung Beobachtung von Atmosphäre“ Lehrauftrag Fakultät Design Hochschule Coburg

Ziel ist es die Innenarchitektur, deren Atmosphäre, Eindruck und Wirkung auf den Menschen genauer zu verstehen bevor man damit beginnt selbst zu praktizieren.

Ausgehend von Texten wie z.B. Gaston Bachelards „Poetik des Raumes“, „das Vage“, Jean Baudrillard „Kool Killer“ soll erarbeitet werden wie der Mensch sich mit Räumen verbindet und was für ihn dabei als „Synapse“ wichtig ist. Gleichzeitig geht es darum wie der Mensch seine Räume durch Gebrauch und Nutzung beeinflusst. Der Mensch prägt Raum, – Raum prägt aber auch den Menschen. Der Gebrauch verbindet Menschen untrennbar mit ihren Räumen und umgekehrt. Arrangements und Ansammlungen an Gegenständen gewinnen nur noch durch den Besitzer ihre Legitimation und Erklärung.

Wie funktioniert Stimmung? Es geht darum Atmosphären, also Innenarchitekturen in ihrer Funktionsweise zu verstehen. Als Verständnisgrundlage werden als Beispiele verschiedene Orte in Coburg herangezogen und während des Seminars genauer untersucht. Es wird Bezug genommen auf die Promenadologie, auch Spaziergangforschung – Sehen lernen –. In kleinen Gruppen werden Atmosphären inspiziert und genau dokumentiert in innenarchitektonischen Details, Möbeln, Kombinationen, Mappings, Fotos, so auch Menschen, Benutzer, Nutzung, Ordnungssysteme ... Dabei kann eine Sammlung des Ungesehenen, never seen, hidden Coburg entstehen. Räume hinter verschlossenen Türen. Orte die jeder kennt, denen man aber keiner Aufmerksamkeit schenkt.

Diskutiert wurde am Ende als Symposium mit Präsentationsrunde und Gästen.

- Welchen Wert der Gebrauch für die Raumatmosphäre hat?
- Wie wichtig Fehler, Unstimmigkeiten und Brüche in der Innenarchitektur sind.
- In wie weit „used“ oder „trash“ Optik als strategische Position zu verstehen ist, wenn man bedenkt, dass im Barock die bewusst hergestellte Ruine eine politische Anti-Aristokratie-Haltung verkörperte.
- Ob man Atmosphären überhaupt Top-Down entwerfen kann oder ob die bottom-up-wachsen müssen?
- Welche Rolle dann hier der Gestalter als Moderator von Designprozessen spielen sollte.
- Welcher Bereich ist gestaltbar und welcher fällt unter „Undesignability“.
- Sollte man mehr „Undesignability“ in der Innenarchitektur zulassen oder mit einplanen und steuern?

Der Effekt ist ein neues Bewusstsein. Sensible Innenarchitekten, die liebevoll mit bestehenden Atmosphären spielen können, effektiv ergänzen und neue kreieren.

Workshop / Innenarchitektur 3. Semester / Fotomaterial und Orte:

Le Chat, Kali, Coburg
Hochhaus Ketschendorfer Straße und Neustadter Straße, Coburg
Schreibergarten, Coburg (Sarah Frank, Angelina Hansen)
Asylbewerberheim, Coburg (Kathrin Barth, Lorenz Winkler)
Russischer Laden, Coburg Rodacher Straße (Draya Belyanska)
Cottage, Callenberger Forst (Levin Fuchs)
Klingeburg, Coburg Nordlehne (Kathrin Barth, Lorenz Winkler)
Lokschuppen (Sarah Frank, Angelina Hansen)
Pelzladen, Coburg Steinweg (Sarah Frank, Angelina Hansen)
Haus am Judenberg, Coburg (Ludmila Volk)

Rechts: Selim Kartal, Generalkonsul der Republik Türkei, in seinem Büro im türkischen Konsulat, Nürnberg 2009 (Tamara Härty)



Was ist Atmosphäre?

Stimmung
Aura
Ausstrahlung

Wird subjektiv empfunden.
Wird von jedem anders
wahrgenommen.
Individuell ...

Was erzeugt Atmosphäre?

Das Ding:
Wahrnehmung über die Sinne

1.
Materialien / Form / Licht
Geruch / Geräusche
Haptik
Taktils / Bewegung / Zeit
Temperatur

2.
durch Geschichte
historischen Hintergrund
erzeugt Erinnerungsräume

Der Mensch:
Interlekt / Gedanken ...

1.
Assoziation von Erfahrungen.
Von außen hineinprojiziert.
Findet also im Kopf statt.
Vorprägung, Wissen, Glaube,
Einbildung ...
Durch den Menschen verursacht.

2.
Assoziationen im Menschen
durch die Historie des Dings
hervorgerufen.
Durch das Ding verursacht.

Kombination aus
Ding und Mensch:
Gebrauch

1
Atmosphäre, die durch das Ding
erzeugt wird funktioniert auf
Basis der Materiellen, wahrge-
nommen durch die Wahrneh-
mungsorgane (Sinne).

2
Atmosphäre, die durch das Ding
erzeugt wird funktioniert auf
Basis des Geistes, erzeugt durch
die Historie der Dinge.

3
Atmosphäre, die durch den
Menschen erzeugt wird basiert
auf dessen Geist und Gedanken.
Ist immateriellen Ursprungs.

Sensibilisierung
Beobachtung von Atmosphäre









„Materialästhetik“ / 2001-2

Freie Forschungsarbeit strategisches Entwerfen

Der freie Umgang mit Entwurfsstrategien ermöglicht ungeahnte Ergebnisse. Intuition und Affekt sollten gezielt und selbstreflektiert eingesetzt werden. Was automatisch geschieht, geschieht trotzdem bewusst. Begleitend wurden Materialrecherchen angestellt, so etwa verschiedene Recyclingbetriebe besucht und andere Quellen aufgetan. Gleichzeitig wurde versucht nach unterschiedlichen Prinzipien vorzugehen, sprich Entwurfsstrategien zu folgen. Als weiterer Schritt wurden Strukturen nach dem Schema der systematischen Veränderung behandelt und immer in jeweils einem Faktor geändert:
Struktur beibehalten, Material ändern
Form ändern, Material beibehalten
minimieren oder maximieren, den Maßstab verändern
...

Aus dem ergebnisoffenen Entwurfsvorgang entstanden unterschiedliche Materialstrukturen, von denen mehrere als Gebrauchsmuster angemeldet werden konnten. So das Herstellungsverfahren für Filzkiesel und die Leuchte „Gwärch“ (siehe Praxis) welche eigentlich ein Vorgänger der Arbeit war. Eine weitläufige Folge war später die Idee zur Verleimung von Abfallholz als Kernbuche für die Firma Göhring, was zum durchbrechenden Markterfolg wurde. (siehe Praxis).

Die Arbeit wurde in Buchform dokumentiert und in Kleinauflage erstellt. Es handelt sich um einen Band mit ausgesuchten Werkstücken und um einen weiteren Band mit dem dazugehörigen Theorieteil sowie der Analyse der Vorgehensweise.





Voyager 1/2

Forschungsreise im Herbst 2011 bezüglich der Verortung der Voyager Sonden 1 und 2. Manifestation im Ardraum druch Architektur, Innenarchitektur, Menschen, Gebrauch.

Voyager 1 und 2 sind Raumsonden der NASA zur Erforschung des äußeren Planetensystem. Sie wurden 1977 vom Launch Complex 41 auf Cape Canaveral mit einer Titan-IIIIE-Centaur-Rakete gestartet. An Bord befindet sich eine Goldene Schallplatte mit einer Nachricht der Erde an die Außerirdischen. Auf ihr sind Bild- und Audio-Informationen über die Menschheit gespeichert. Auf der Vorderseite befindet sich unter anderem eine Art Gebrauchsanleitung und eine Karte, die die Position der Sonne in Relation zu 14 Pulsaren anzeigt.

Projekt (noch in Arbeit) zusammen mit Martin Eberle, Berlin.

Staionen Californien:

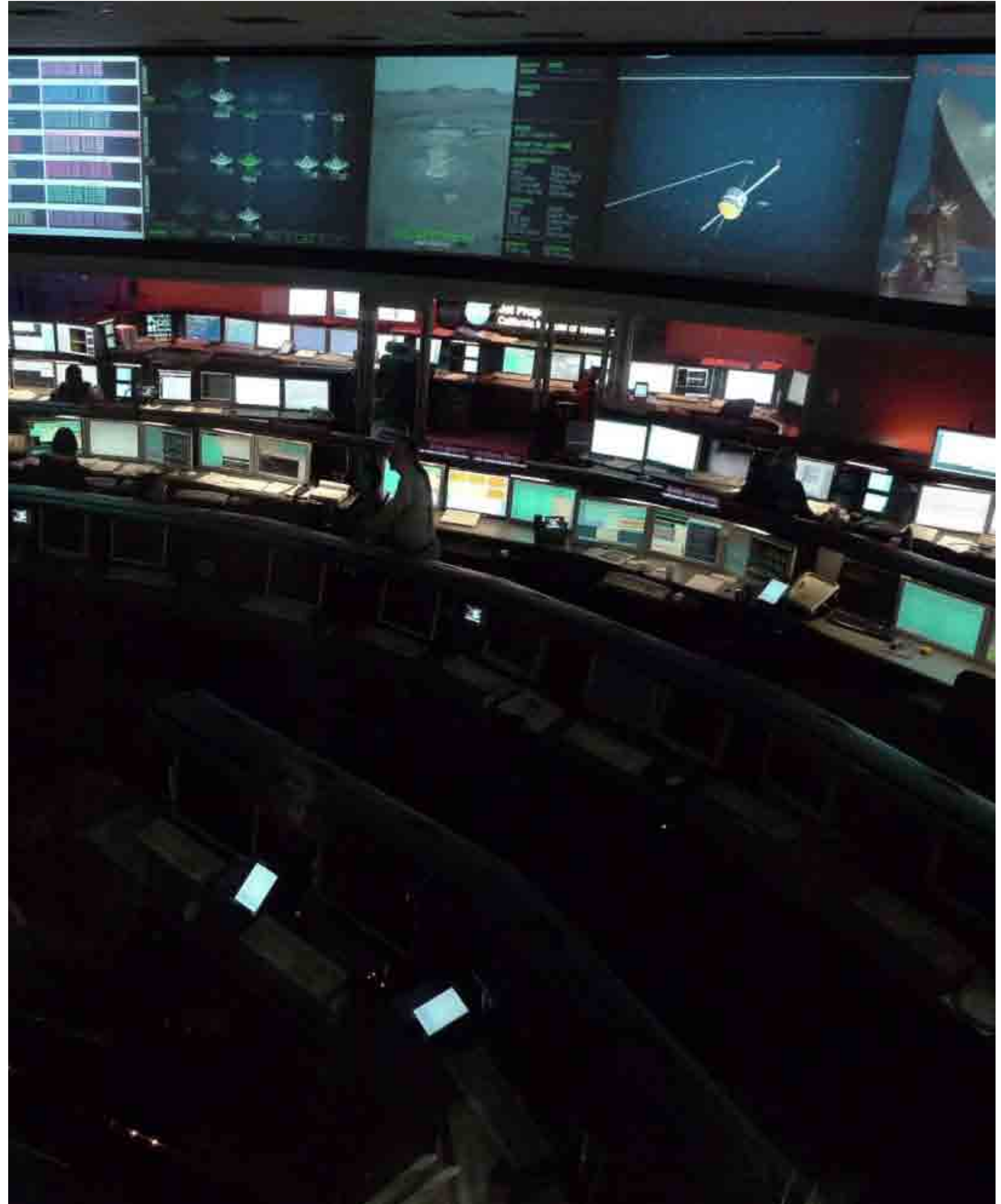
Jet Propulsion Laboratory, JPL NASA, Pasadena

Voyager Project Office, Pasadena

The Goldstone Deep Space Communications Complex, Mojave Desert, Teil des Deep Space Network, Fort Irwin, Army

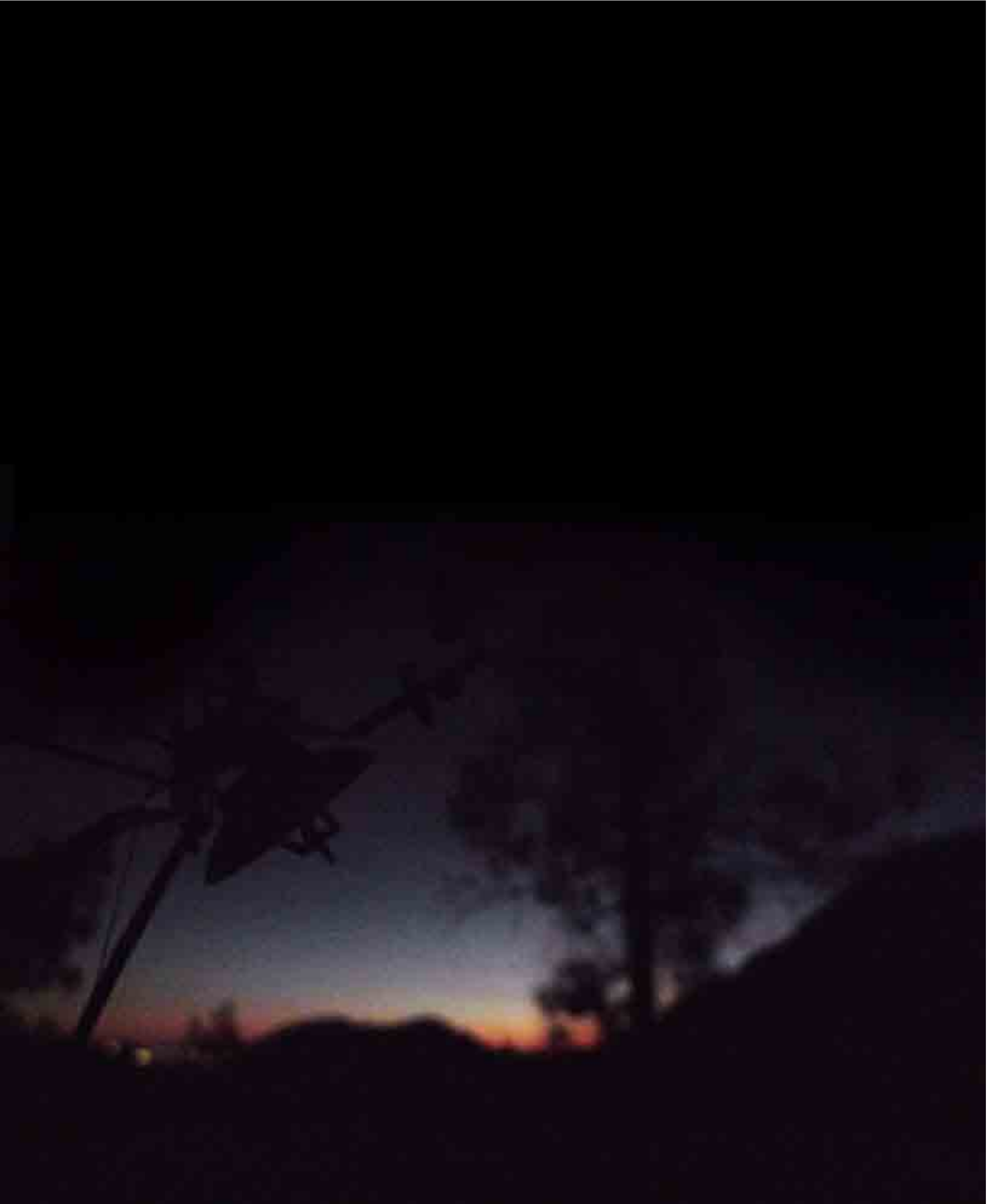
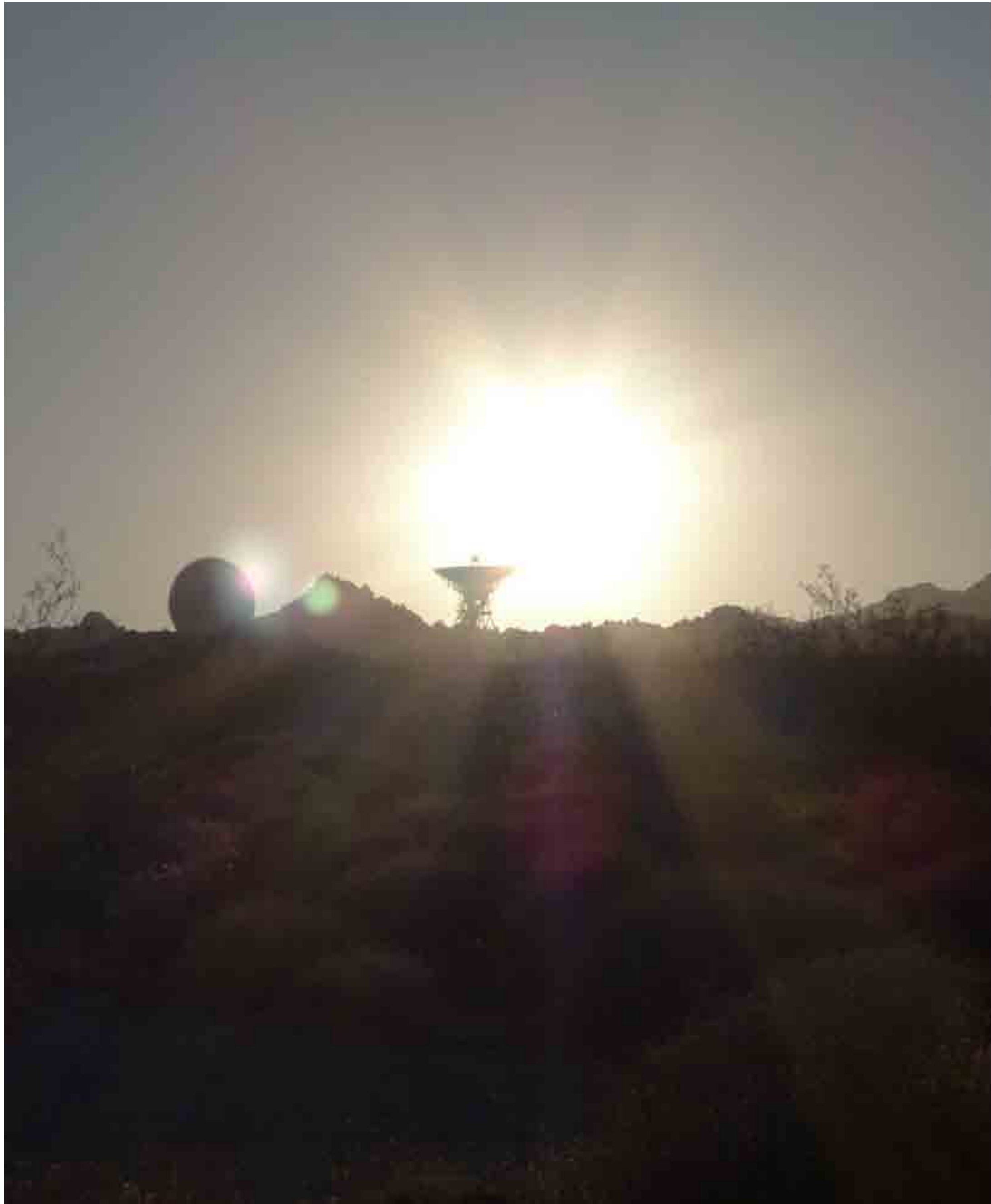
The Planetary Society, Pasadena

Ufo Welcome Place, Desert









„psychotropisches Ei“

Das „psychotropische Ei“ ist „besonders eindrucksvolles Schaustück“ der Ausstellung „WELTWISSEN. 300 Jahre Wissenschaften in Berlin“, Martin-Gropius-Bau Berlin, 24. September 2010 – 9. Januar 2011. Das „psychotropische Ei“ ist gekennzeichnet durch seine skurrile Form, – die an psychotropische Häuser erinnert –, als auch durch seine psychotropisch angereicherten Content und Kontext.

„WELTWISSEN. 300 Jahre Wissenschaften in Berlin“ war eine Ausstellung der Humboldt-Universität zu Berlin, der Charité - Universitätsmedizin Berlin, der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften und der Max-Planck-Gesellschaft. Als Partner waren die Staatsbibliothek zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz, die Freie Universität Berlin und die Technische Universität Berlin aktiv beteiligt und als Partnermuseen unterstützten das Museum für Naturkunde Berlin, die Staatlichen Museen zu Berlin und das Deutsches Museum, München das Projekt.“

http://www.weltwissen-berlin.de/index.php/Ueberblick_Dokumentation.html
Weiteres zu psychotropischen Eiern und psychotropischem Gestalten siehe: www.voyager2.de
Foto: Martin Eberle, Eberle & Eisfeld, Berlin

