

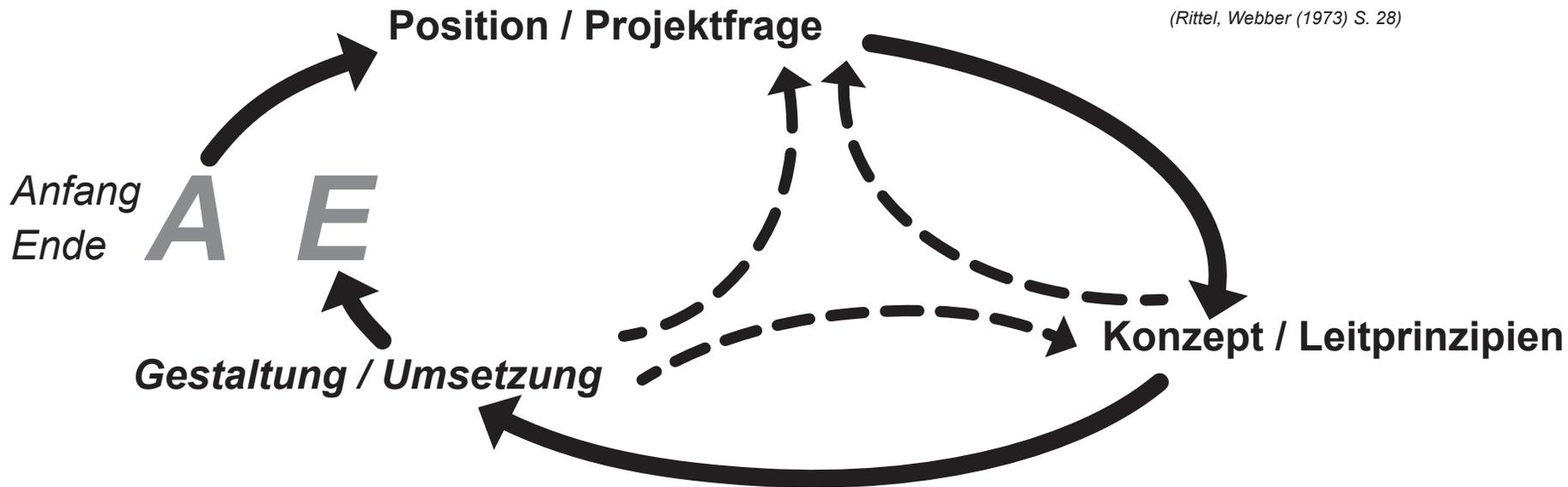
Entwurfsprozess

„Zur Behandlung bösartiger Probleme gehört, nicht zu früh zu wissen, welcher Art Lösungstyp anzuwenden ist.“

(Rittel, Webber (1973) S. 32)

Planung bzw. Entwerfen ist ein **argumentativer Prozess**, „in dessen Verlauf allmählich bei den Beteiligten eine **Vorstellung von Problem und Lösung entsteht**, und zwar als Produkt ununterbrochenen Urteilens, das wiederum kritischer Argumentation unterworfen ist“

(Rittel, Webber (1973) S. 28)

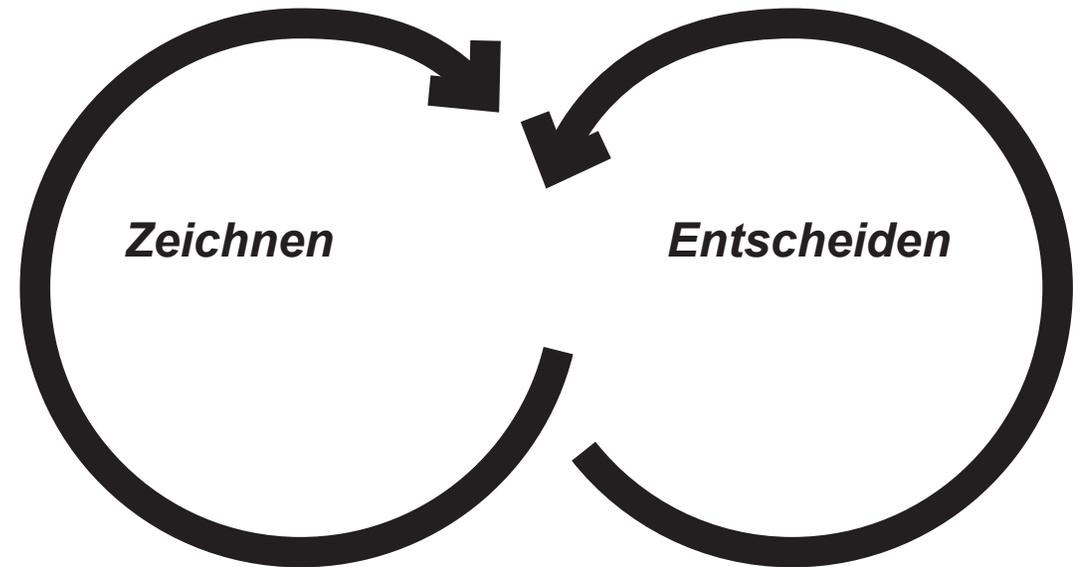


Entwerfen als suchende Aktivität

*„Entwerfen ist ein dynamischer Prozess, charakterisiert durch ein stetes **Pendeln zwischen unserem Kopf und unserer Hand**, zwischen Gedanke und Zeichen.*

Mit jedem Strich, jedem Punkt, den wir auf einem Blatt (oder am Computer) setzen, suchen wir die Beziehung zu einer Idee im Kopf, jedes Anlegen einer Fläche zwingt uns zur Überprüfung ihres Potenzials, Bestandteil einer bestimmten, sich eben entwickelnden Gestalt (Zusammenhang) zu werden.“

(Loidl, Bernard (2014): Freiräumen, Basel, S. 29)



Endlosschleife

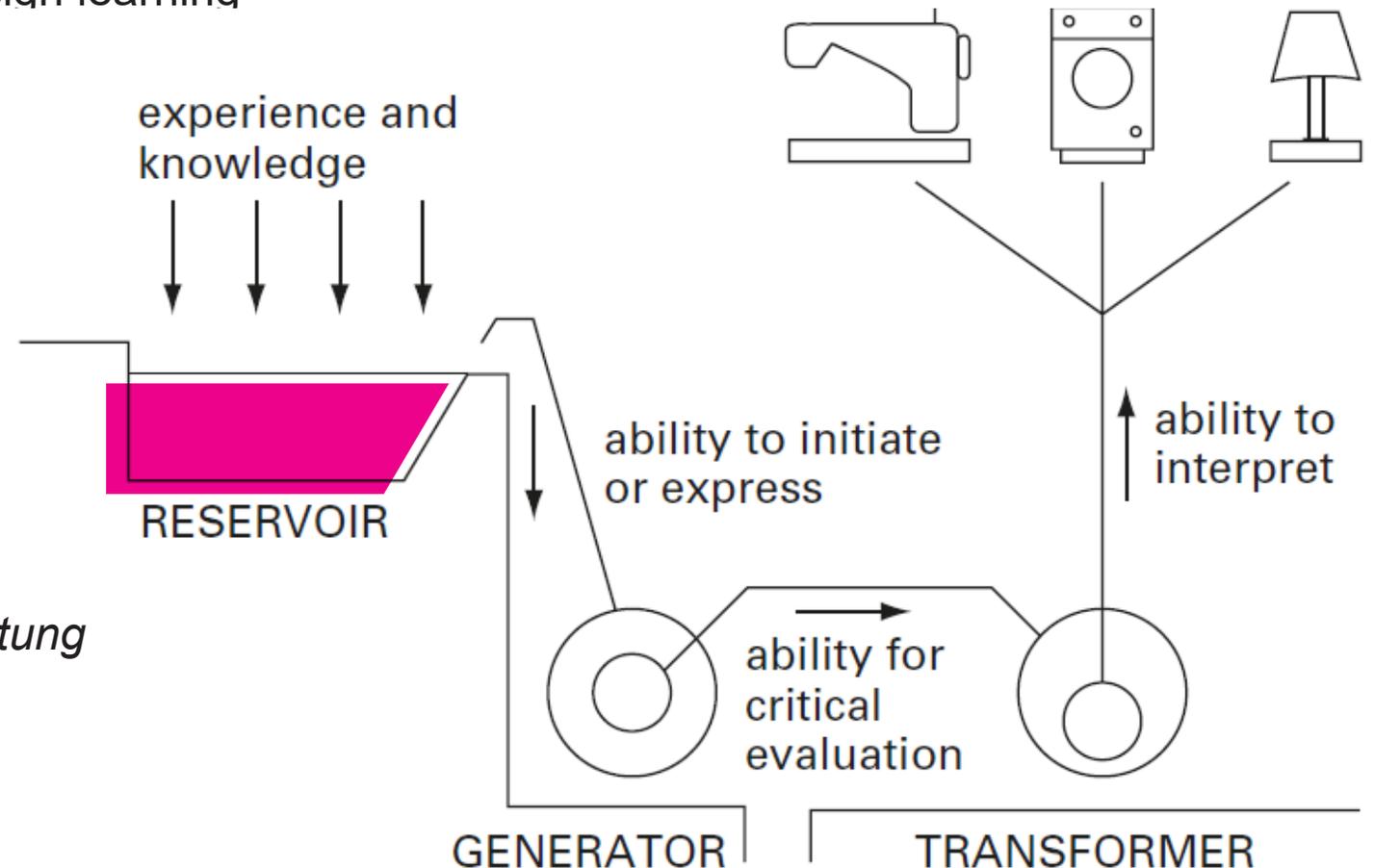
Entwerfen = Erfahrungswissen

= *Zeichnen & ausprobieren, Material- und Maßstabswechsel ... Aha Effekt*

Laxton's ingenious hydro-electric model of design learning

Fähigkeiten:

- *Ausdruck, Darstellung und Initiierung*
- *Reflektion, kritische Betrachtung und Bewertung*
- *Interpretation, Umdeutung, Inwertsetzung*



Blockaden überwinden: Kreatives Denken

= 2 alternierende Aktivitäten

öffnendes Denken

= *Erzeugung von Varietät*

- Erweiterung von Optionen
- Möglichkeiten aufspüren
- Vielfältige Optionen erzeugen
- Vielfalt statt Einheit

= **Vielfalt erzeugen**

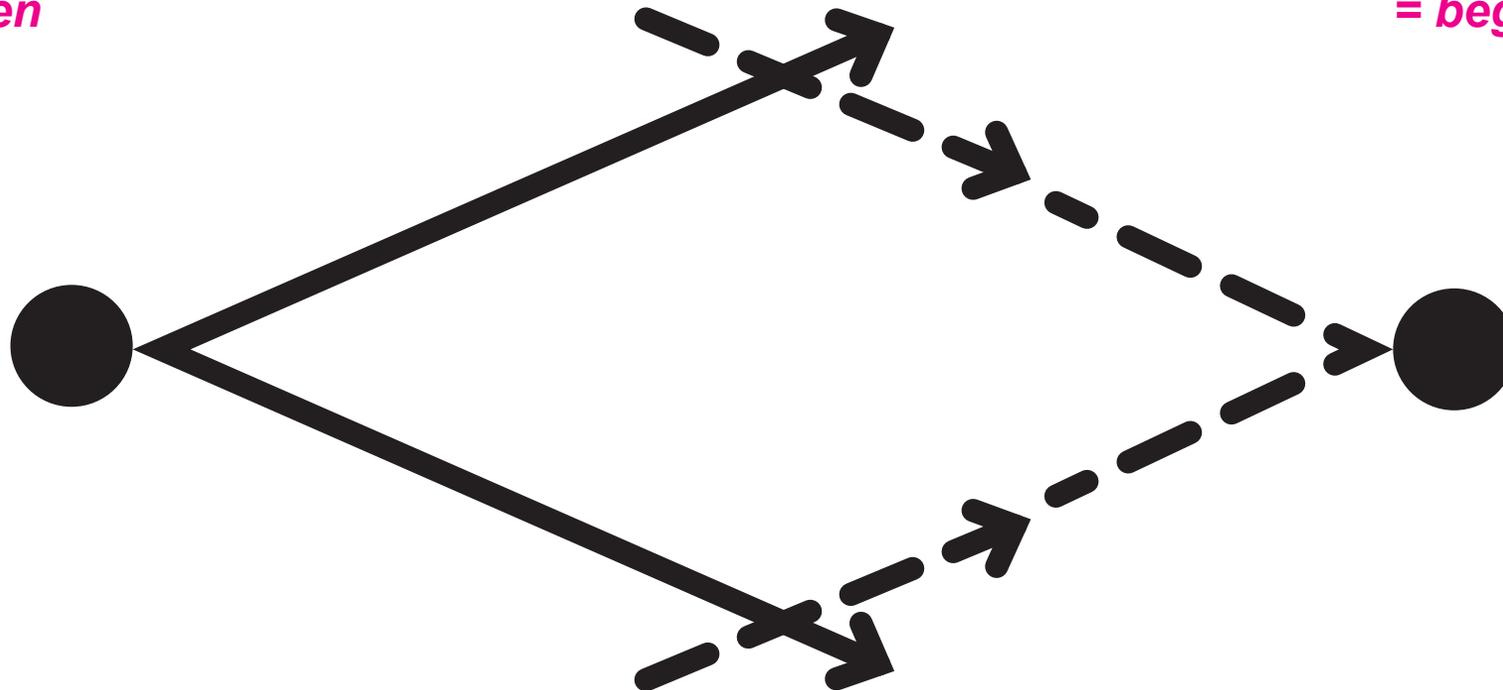


zusammenführendes Denken

= *Einschränkung von Varietät*

- Reduzieren, spezifizieren, fokussieren
- Beziehungen finden
- Optionen bewerten, entscheiden
- Von der Breite zum Einzelnen

= **begründen & entscheiden**



2 kinds of thinking are essential to being creative According to Osborn (1953)

(Quelle: A good design process according to Amar Singh 2016: <https://blog.prototypr.io/a-good-design-process-90ae32d31dcd>)

Entwerfen: Gestalt geben

Zusammenhang auf unterschiedlichen Ebenen schaffen

Ort kennen lernen

Analysieren & Thema finden

Konzept: Thema im

Zusammenhang entwickeln

Studien: Einblicke, Bewegung, Aktivitäten usw.

Studien: Formen, Material, Bauweisen usw.

- **Kontext**

= *Beziehungen zum Kontext schaffen*

- **Ort / Objekt**

- **Gestaltkomponenten I**

- *Raumgerüst: Topographie, Bäume, Bauwerke, Oberflächeneigenschaften*

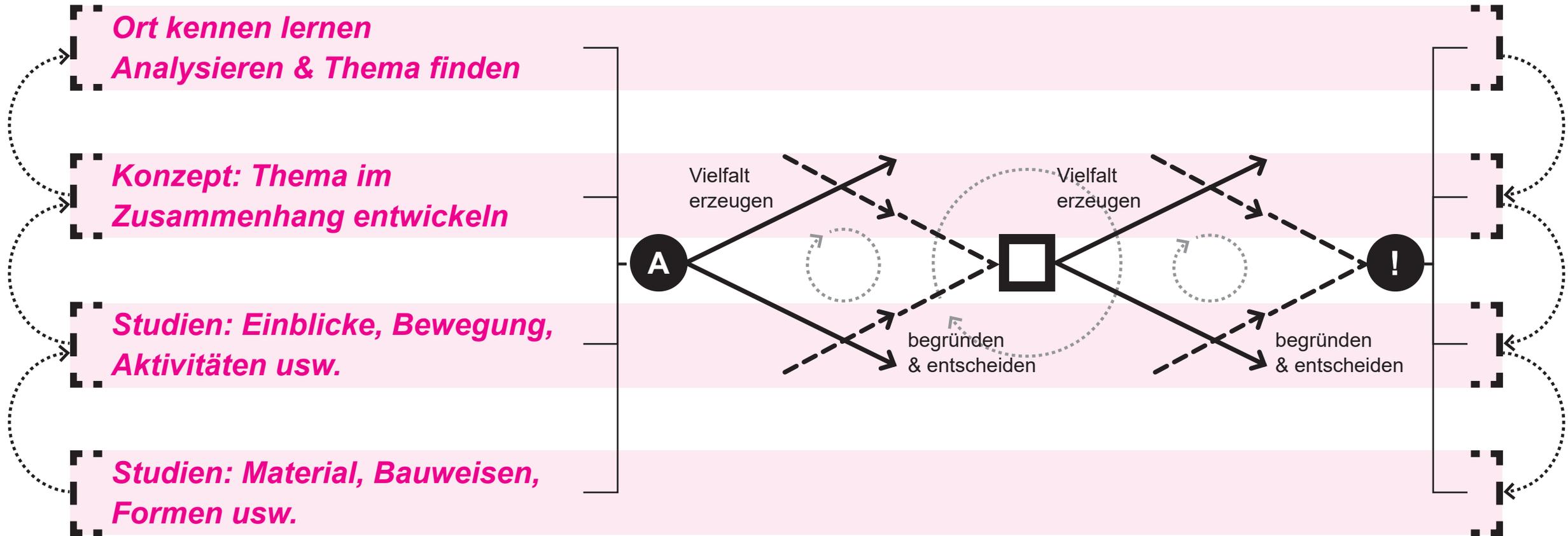
- **Gestaltkomponenten II**

Ausformulierung von Material, Details, Formgebung etc.

← ----- →
= *Beziehungen auf jeweils einer Ebene formulieren*

Entwerfen: Gestalt geben

Entwurfsprozess. z.B.:





**ENTWERFEN UM GE-
STALT ZU GEBEN**

SPANNUNG AUS
EINHEITICHKEIT
& REICHHALTIGKEIT

Gestaltung

- > *Verwirrende Vielfalt durch Ordnungszusammenhänge verringern*
- > *Kultivieren*

= *Spannung aus*

Einheitlichkeit – Reichhaltigkeit

Zusammenhang – Unterschiedlichkeit

Spannung aus Einheitlichkeit – Reichhaltigkeit

Warum Einheitlichkeit?

= rasches Verständnis ermöglichen: Orientierung und Einordnung in Zusammenhänge

zu große Homogenität oder Gleichförmigkeit

= langweilig, banal

zu einfache Ordnung

= rücksichtslose Überformung

Spannung aus Einheitlichkeit – Reichhaltigkeit

Warum Reichhaltigkeit?

= Neugier wecken, Angebote machen,

zu hohe Reichhaltigkeit Homogenität oder Gleichförmigkeit

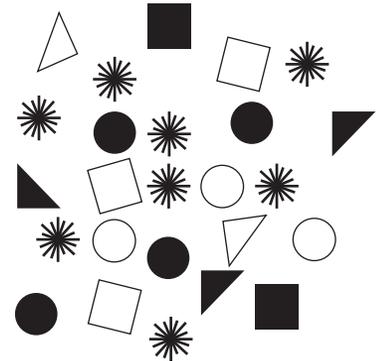
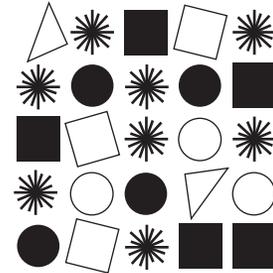
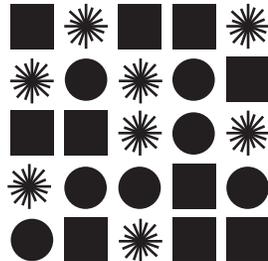
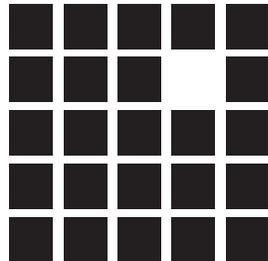
= Unverständnis: bezugslos, erzeugt Unsicherheit

Spannungsbogen zwischen Einheitlichkeit & Reichhaltigkeit

nur Einheitlichkeit = schnell erfassbar („lesbar“), stellt Zusammenhang her
> **zuviel:** monoton, langweilig oder auch autoritär

nur Reichhaltigkeit = lässt Vielfalt zu, erzeugt Interesse, auch über längere Zeit
> **zuviel:** nicht verständlich, bezugslos, orientierungslos

Einheitlichkeit ←  **Reichhaltigkeit**



Spannung

```
graph TD; Spannung[Spannung] --- Einheitlichkeit[Einheitlichkeit = Zusammenhang]; Spannung --- Reichhaltigkeit[Reichhaltigkeit = Unterschiedlichkeit];
```

Einheitlichkeit = Zusammenhang

Reichhaltigkeit = Unterschiedlichkeit

Spannung

```
graph TD; Spannung --> Einheitlichkeit["Einheitlichkeit = Zusammenhang"]; Spannung --> Reichhaltigkeit["Reichhaltigkeit = Unterschiedlichkeit"]; Einheitlichkeit --- Ordnung["Ordnung  
(Gleichheit/Ähnlichkeit)"]; Einheitlichkeit --- Deutlichkeit["Deutlichkeit  
(Prägnanz)"]; Reichhaltigkeit --- Vielfältigkeit["Vielfältigkeit  
(vs. Einfachheit)"]; Reichhaltigkeit --- Vielschichtigkeit["Vielschichtigkeit  
(Mehrdeutigkeit)"];
```

Einheitlichkeit = Zusammenhang

Ordnung

(Gleichheit/Ähnlichkeit)

Deutlichkeit

(Prägnanz)

Reichhaltigkeit = Unterschiedlichkeit

Vielfältigkeit

(vs. Einfachheit)

Vielschichtigkeit

(Mehrdeutigkeit)

Spannung

Einheitlichkeit = Zusammenhang

Ordnung

(Gleichheit/Ähnlichkeit)

- Gleichheit der Elemente und Lagebeziehungen
- Ähnlichkeit der Elemente
- Ähnlichkeit der Abfolge
- Ähnlichkeit der Lagebeziehungen

Deutlichkeit

(Prägnanz)

- Gestaltfaktoren (Gestaltgesetze)

- Einfachheit = Reduktion von
 - Formenvielfalt
 - Gestaltvielfalt
 - Materialvielfalt
 - Farbenvielfalt
 - Lagebeziehungen
 - Stimmungen
 - etc.

- Verdichtung auf das Wesentliche
- Zeichen
- Entsprechung
- verbindende Idee / Gesamtthema

Reichhaltigkeit = Unterschiedlichkeit

Vielfältigkeit

(vs. Einfachheit)

- Erhöhung der Vielfalt von
 - Formen
 - Gestalt
 - Material
 - Farben
 - Lagebeziehungen
 - Stimmungen
 - etc.

- Aktivitäten, Tätigkeiten
- Zeit: Klima, Alterung, Witterung / Tages- und Jahreszeiten

Vielschichtigkeit

(Mehrdeutigkeit)

- + • Bedeutungs- und Beziehungsvielfalt
- Nutzungsüberlagerungen
- natürliche und soziale Prozesse
- Akteursvielfalt
- Nachhaltigkeit
- Einbeziehung des Kontextes
- etc.