

“Raumgefühl - gefühlter Raum”

Entwurf Innenarchitektur

Für starke Gefühle auslösende Begriffe sind Raumkompositionen zu entwickeln, die diese Begriffe darstellen, sichtbar machen und emotional spürbar werden lassen.

“Eine Emotion ist ein psychisches Erlebnis, das im Zusammenhang mit der Befriedigung oder Nichtbefriedigung von Bedürfnissen, Ansprüchen u.a. entsteht.”
(Mayers Universal Lexikon)



Begriffserklärung	01
Konnotation	03
Konzept	05
Die Kletterwand	09
Das Klettergerüst	15
<u>Anhang</u>	
Ideen & Entwürfe	21
Arbeitsmodelle	27
Impressum	29

01 | *MOTIVATION* | Begriffserklärung



“Lust verkürzt den Weg.”
William Shakespeare

Der Begriff Motivation kommt vom lateinischen **motivus** und bedeutet “eine Bewegung auslösend.”

Die allgemeine Definition lautet: “Die Bereitschaft einer Person, sich intensiv und anhaltend mit einem Gegenstand auseinander zu setzen. Motivation kann als Prozess aufgefasst werden, in dessen Verlauf zwischen Handlungsalternativen ausgewählt wird. Das Handeln wird dabei auf ausgewählte Ziele ausgerichtet und auf dem Weg dorthin in Gang gehalten, also mit psychischer Energie versorgt.”

Synonyme für Motivation sind unter anderem Antrieb, Beweggrund, Impuls, Triebkraft, Anregung und Dynamik.

Motivation sollte immer eine positive Form von Anspannung sein, welche drei psychologische Grundbedürfnisse voraussetzt. Dazu gehören die Selbständigkeit eines jeden, ein gesundes Maß an Kompetenz und soziale Eingebundenheit.

Es wird unterschieden zwischen der extrinsischen (von außen kommenden) und der intrinsischen (von innen kommenden) Motivation. Die extrinsische Motivation setzt eine Belohnung für das Erreichen eines Zieles voraus während die intrinsische eine interessenbestimmte Handlung ist.

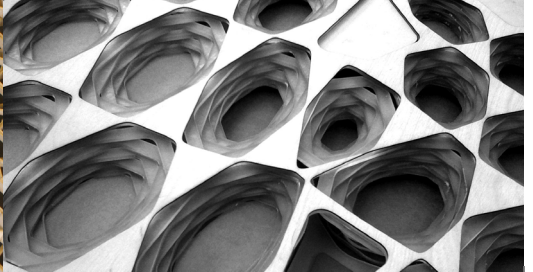
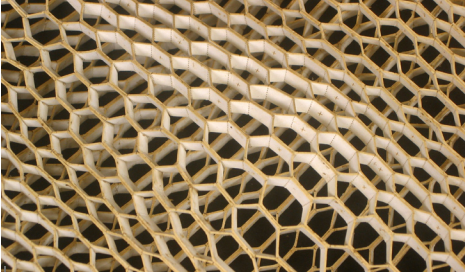
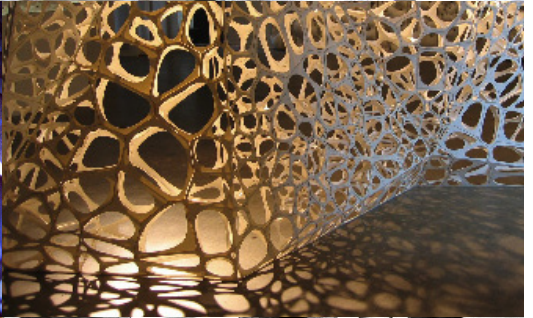
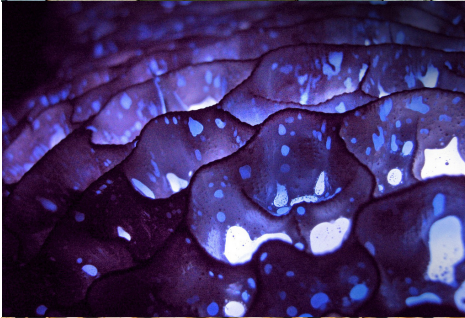
"It is vain to say human beings ought to be satisfied with tranquility; they must have action; and they will make it if they cannot find it."
Charlotte Bronte

Die intrinsische Motivation ist der Gegenpol zur Entspannung. Sie wird hervorgerufen durch Neugier, Exploration und Spontaneität. Sie kommt also voll und ganz aus dem inneren Selbst.

Im Bezug auf das Yin & Yang entspricht die Motivation dem Yang. Es steht für Aktivität, für Belebung und Offenheit. Es erscheint hart und männlich. Das Yang ist somit die aktive Zone, in der eine Tätigkeit des Spaßes wegen ausgeübt werden kann.







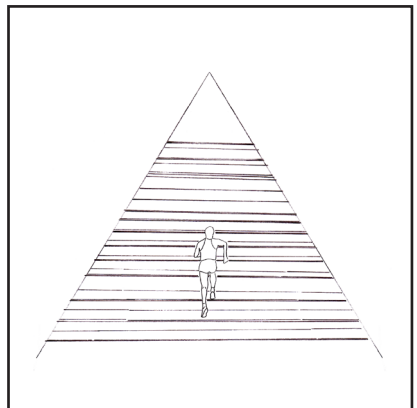
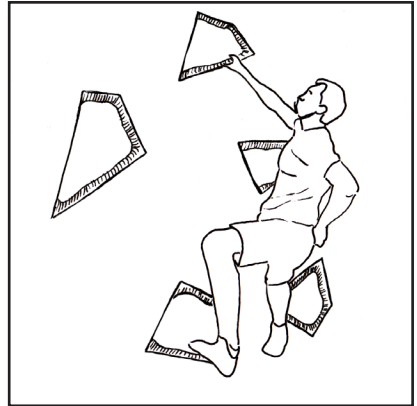
Die Idee für den Pavilion basiert auf dem Prinzip der Kompetenzmotivation. Das heisst, dass der Nutzer einen unmittelbaren Einfluss auf das Geschehen hat und durch seine Selbstwirksamkeit Barrieren überwinden kann. Dabei entsteht eine innere Befriedigung, welche das Motivationsgefühl steigert.

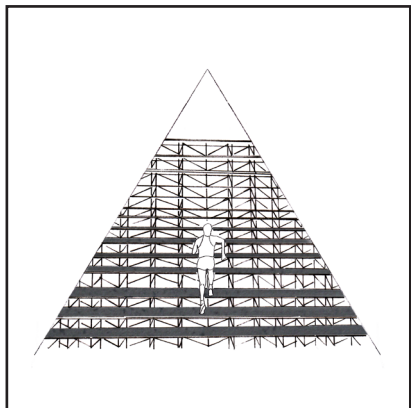
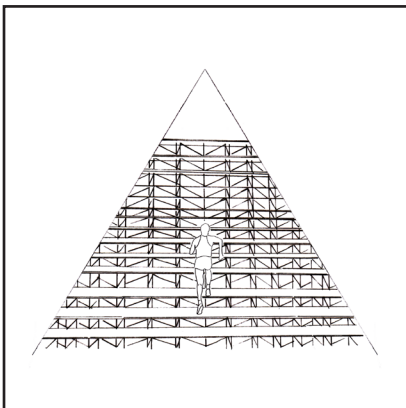
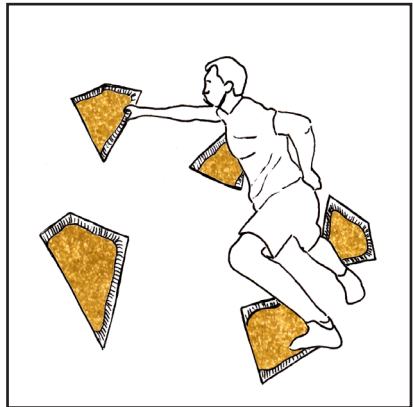
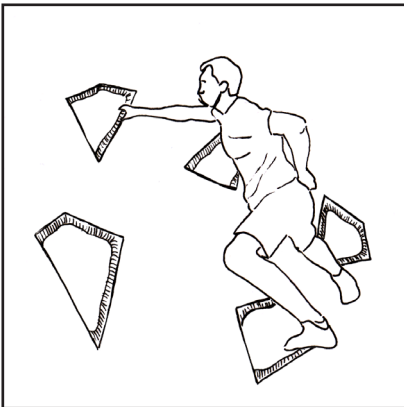
Auf Basis des Computerspiel-Prinzips ist der Gedanke einer Kletterwand entstanden, welche durch zu erreichende Level - die Entspannungspunkte - unterbrochen ist. Grundlegend gilt, dass der Schwierigkeitsgrad der Wand im Mittelmaß liegen muss, damit das "Problem" lösbar bleibt. Demnach ist die Kletterwand geneigt, so dass das Erklimmen einfacher wird.

Außerdem sind die sonst üblichen Klettergriffe hier Einkerbungen in der Fassade. Diese sind mit rutschfestem Gummi ausgekleidet und sorgen für

eine sichere Begehung. Eine interne Beleuchtung lässt die Perforation als eine Art Wegweiser fungieren und dient gleichzeitig der Außenraumbeleuchtung sowie der Publikumsanlockung. Die Fassade ist mit unregelmäßigen Thermolärchendreiecken verkleidet, welche die Durchlöcherung umgeben.

Parallel zur externen Erklimmung des Pavilions befindet sich innerhalb des Entwurfes ein Klettergerüst. Über Horizontalverstrebenungen kann auf einfachere Art und Weise der gleiche Weg wie draußen zurückgelegt werden. Die Verstrebenungen dienen dem Weiteren auch der Statik des Bauwerks und werden von einem darunter liegenden Baugerüst getragen. Dieses gipfelt an der Spitze des Pavilions in einer Treppe, welche den Motivationsschub auffangen soll. Die Innenfassade ist mit hinterleuchteten umweltfreundlichen Glasgranulatplatten versehen, welche in einem Goldton leuchten.



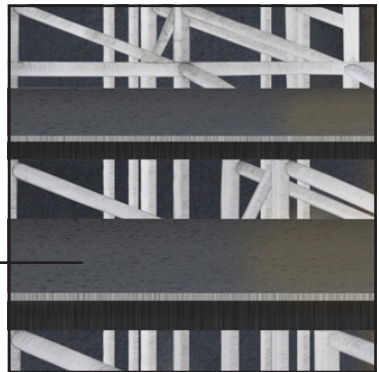
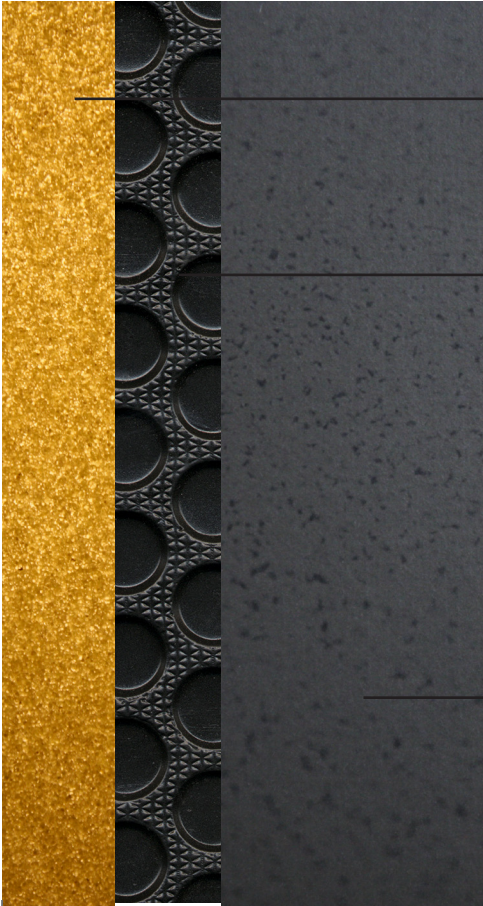




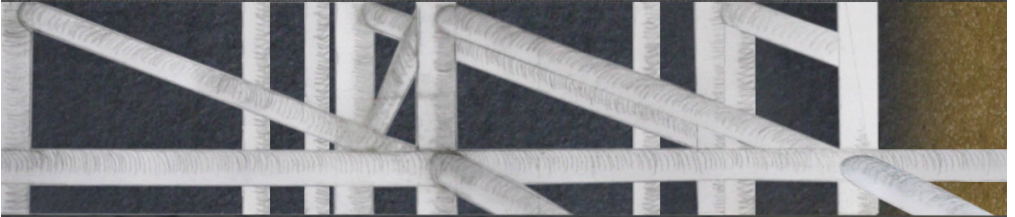




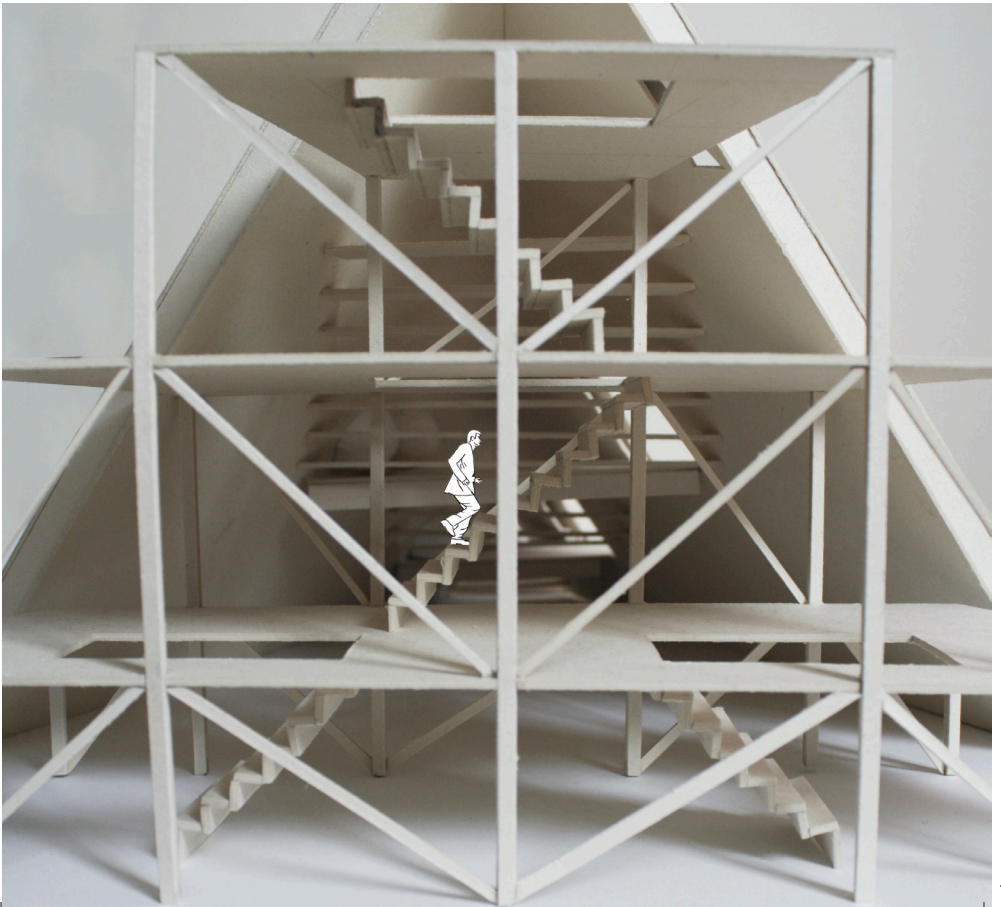


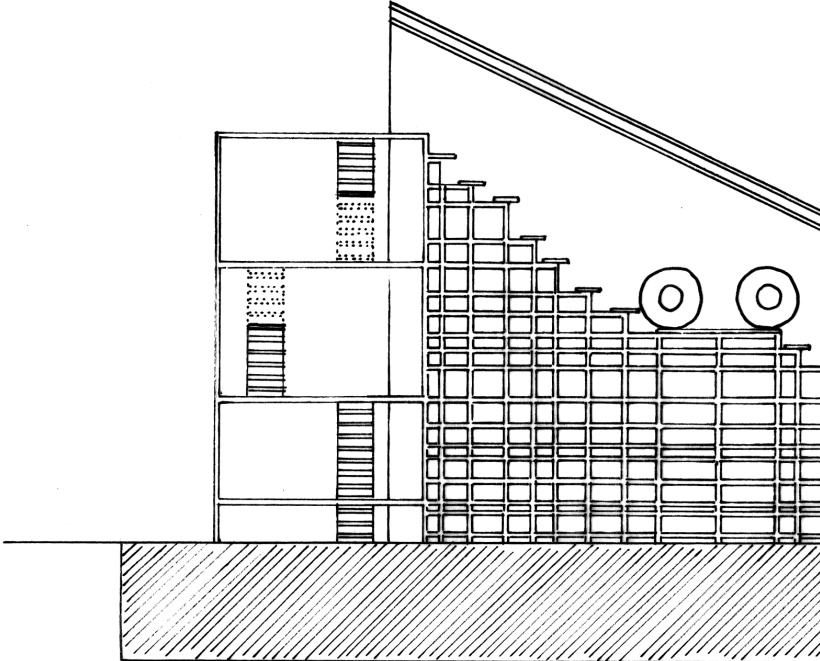


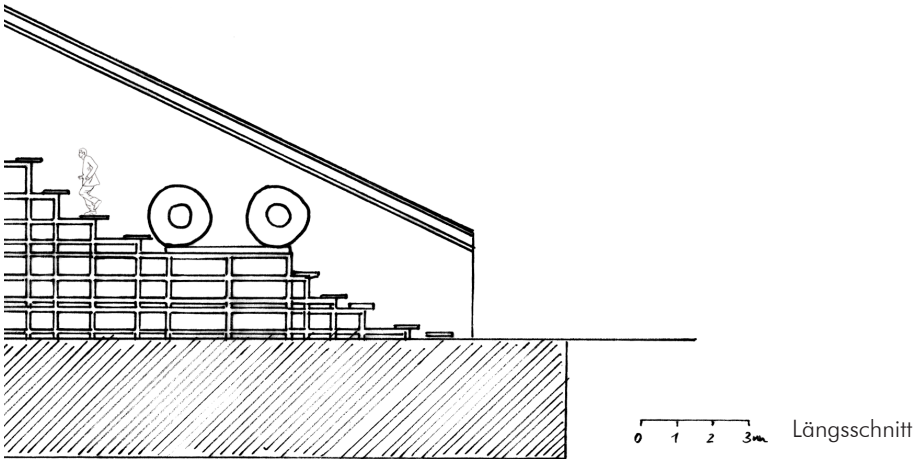






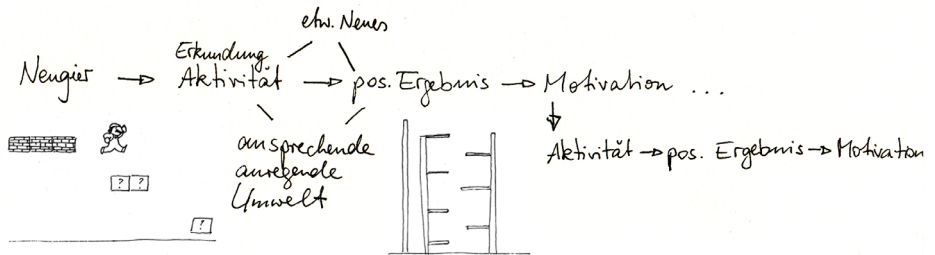






intrinsische Motivation

- Eine ästhetische, originelle, humorvolle od. provokative Gestaltung weckt Neugier und steigert die Freude an der Auseinandersetzung
- Lernende sind "spann bei der Sache", wenn sie aktiv involviert sind, spielerisch etwas ausprobieren od. selbst kreieren können, an einer konkreten Problemlösung arbeiten od. miteinander diskutieren
- Lernumgebung: sollte menschl. Grundbedürfnissen Rechnung tragen
z.B. genügend Platz, angenehme Raumtemperatur, frische Luft, bequeme Stühle ...



Endet ein langer Weg voller Motivation letztendlich nicht nur am Ziel, sondern auch in einer Entspannungsphase?

↳ Verbindung beider Räume

Kokon + **Dreieck**
 weich + hart
 weiblich + männlich

intrinsisch vs. **extrinsisch**

- | | |
|---|---|
| - Motivation von innen heraus | - von außen bestimmte Motivation |
| - tritt spontan auf | - wird durch äußere Einflüsse ausgelöst |
| - Interessenbestimmte Handlungen z.B. Neugier | - zielt häufig auf Anerkennung u. Sicherheit in der Gesellschaft ab |

Motivation → **Motive** - Ziel der Motivation

- Bezeichnet einen Zustand, der die Richtung des Verhaltens bestimmt
 d.h. ⇒ Ausrichtung des Verhaltens auf ein Ziel

- Motivation ist der Drang zur Aktivität

- Merkmale:

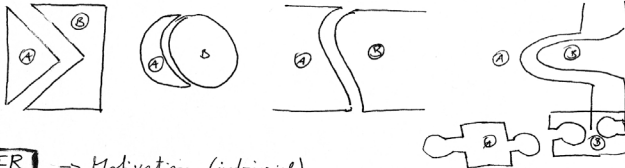
- ① Richtung
- ② Aktivierung!
- ③ Intensität!
- ④ Anodauer

- Geflecht von Antrieb u. Handlungsstrategien

Wie ist der Mensch motiviert?

- Klarwerden eigener Antriebe.

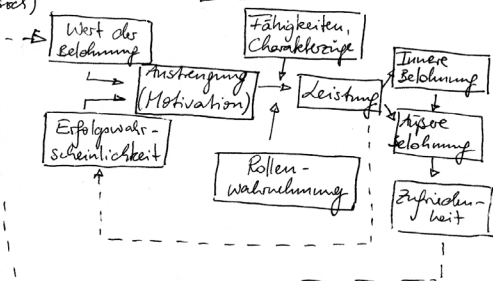
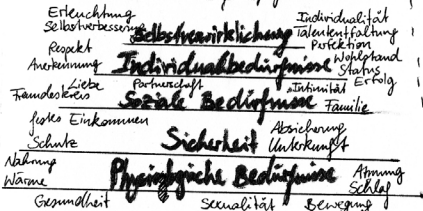
27/04/2010



NEUGIER ⇒ Motivation (intrinsisch)

z.B. Hunger
Zustimmung
Lob

Maslowsche Bedürfnispyramide

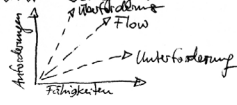


Anstrengung

FLOW-Ergebnis

in etwas aufgehen
 $\text{Fähigkeit} \times \text{Anstrengung} = \text{Höhe des erwarteten Ergebnisses}$

21/04/2010



Springen



überdimensionales Kokombissen
gefüllt mit Microbeads
Variante 2 - Pool

Kontrast in den Materialien

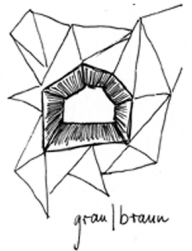
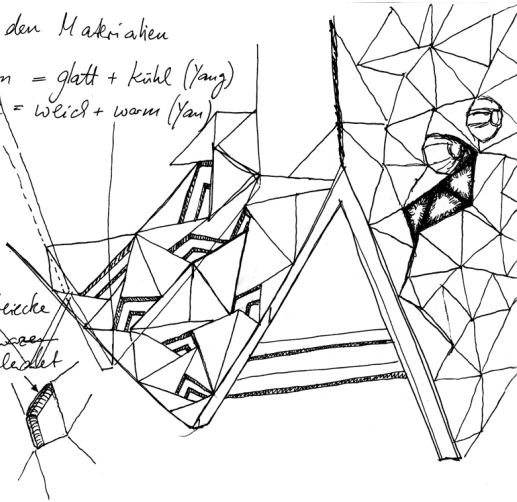
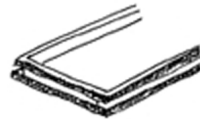
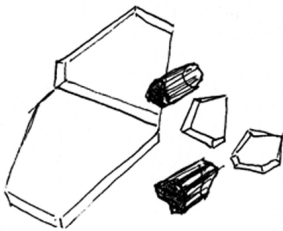
- ↳ Motivation = glatt + kühl (Yang)
- ↳ Entspannung = weich + warm (Yin)

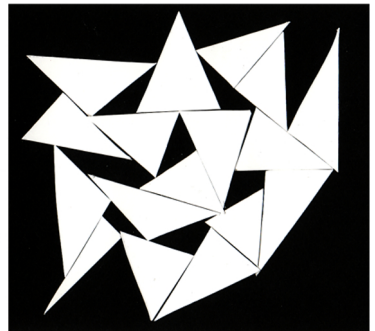
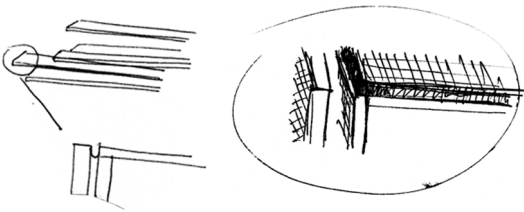
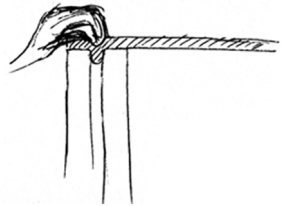
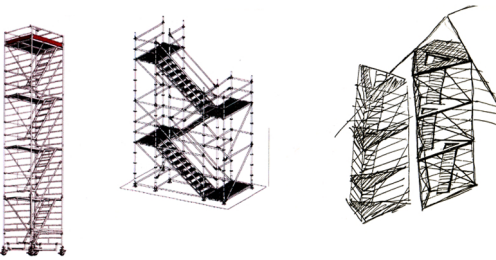
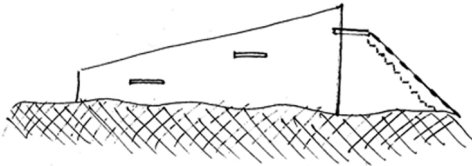
Motivation

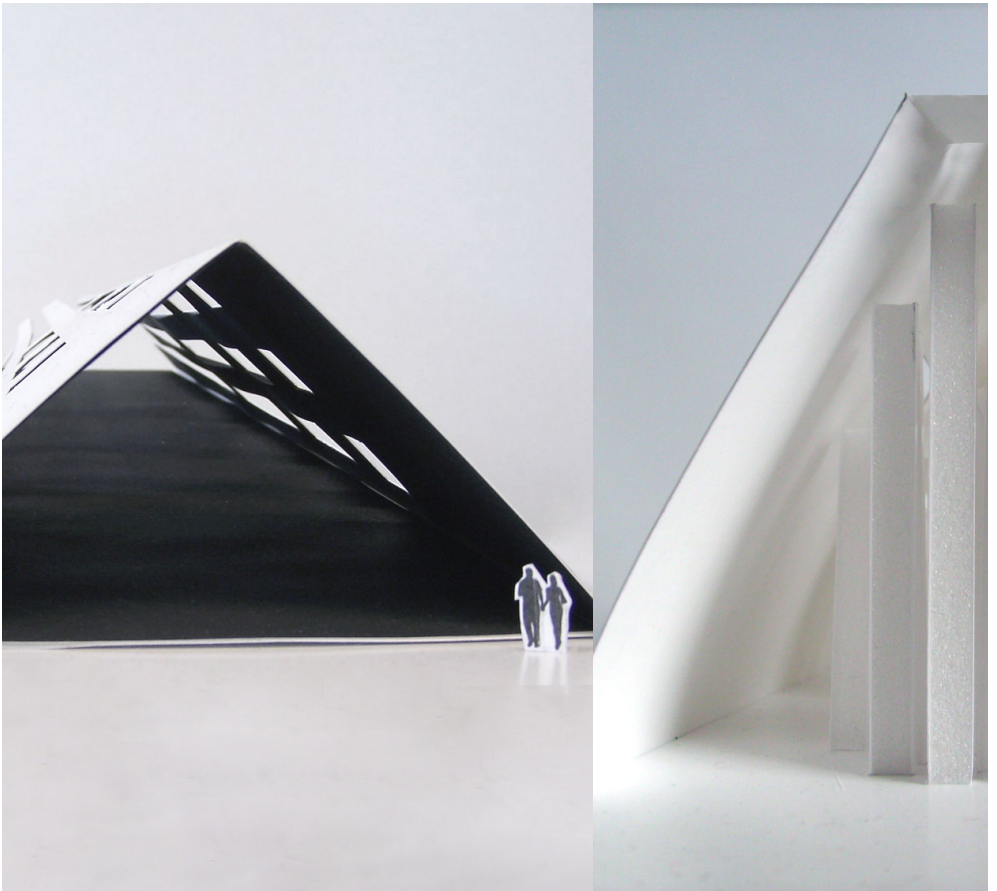
- verspiegelte Metallkassette
- Aussparungen mit schwarzem Gummi ausgekleidet

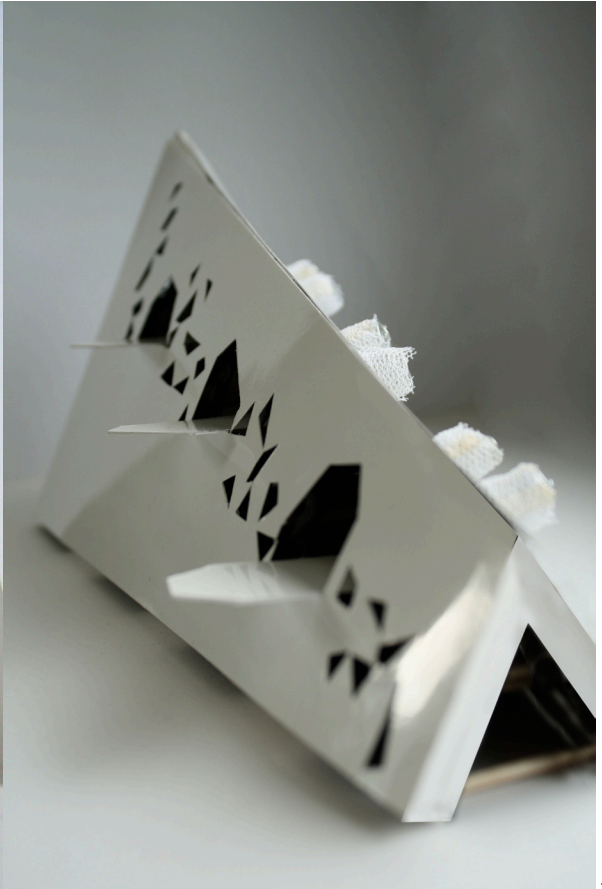
Farben:

- gelb - Titankis
- Silber - Blau









Impressum

JOHANNA ZIEHMANN

Raumgefühl - gefühlter Raum

Dokumentation

zum Entwurf im Hauptstudium

Sommersemester 2010

Gastprof. Peter Trunzer,

Ass. Corina Forthuber

Fachgebiet Innenarchitektur

Burg Giebichenstein

Hochschule für Kunst und Design Halle

c 2010

Diese Dokumentation ist ausschließlich
für den hochschulinternen Gebrauch
bestimmt.

