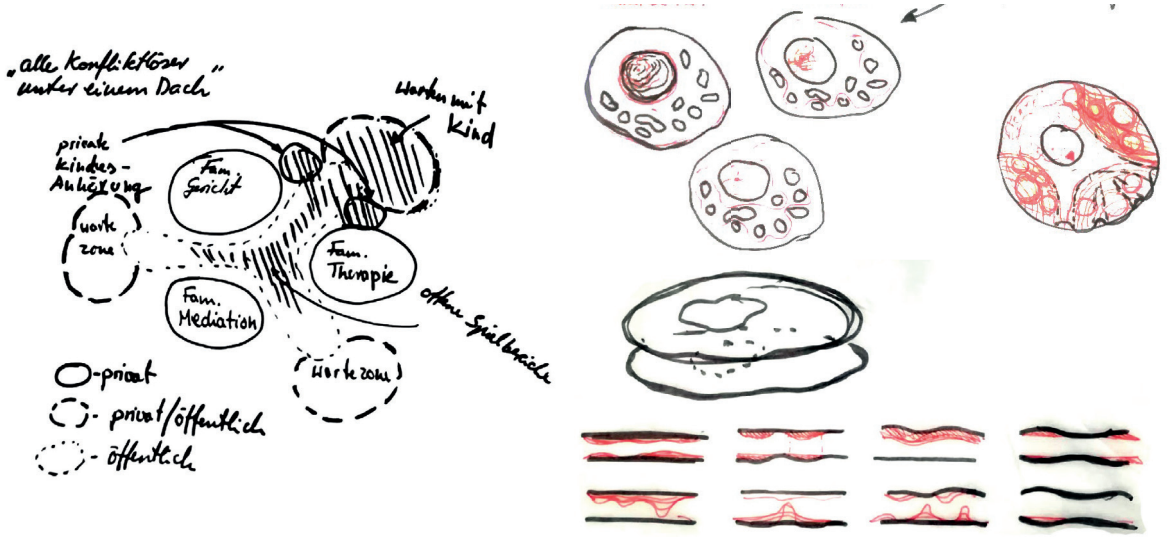




GERICHTSSAAL DER ZUKUNFT

Schwerpunkt Familiengericht

familyTHING

the future of conflictsolving in familymatters

TEAM

Tilla Tine Bårdsdatter, Kariline Ligocki, Mohaymen Moradi

DESCRIPTION

Diese Arbeit basiert auf eine interdiziplinäre Zusammenarbeit zwischen ArchitektInnen und JuristInnen. Um ein möglichst ähnliches Bild des zu entwerfenden Gebäudes zu erlangen, wurden im ersten Schritt von jedem Teammitglied unabhängig von einander Inspirationen gesammelt.
Diese wurden im nächsten Schritt zu einer „wilden" Collage zusammengefügt. Daraus entnahmen wir, dass es für uns alle sehr wichtig war das Spielzimmer der Kinder und die Qualität der Räume von Bedeutung sein sollten. Um diese Qualität zu messen, suchten wir in den nächsten Schritten nach Bildgebenden Methoden, wie die Neuro-Ästhetik, Wahrnehmungspsychologie und eigenen empririschen Befragungen.
Unsere Arbeit sollte von den folgenden Aspekten gezeichnet sein:
Aura = Atmosphäre + Intimität


THINK
OUTSIDE
THE BOX

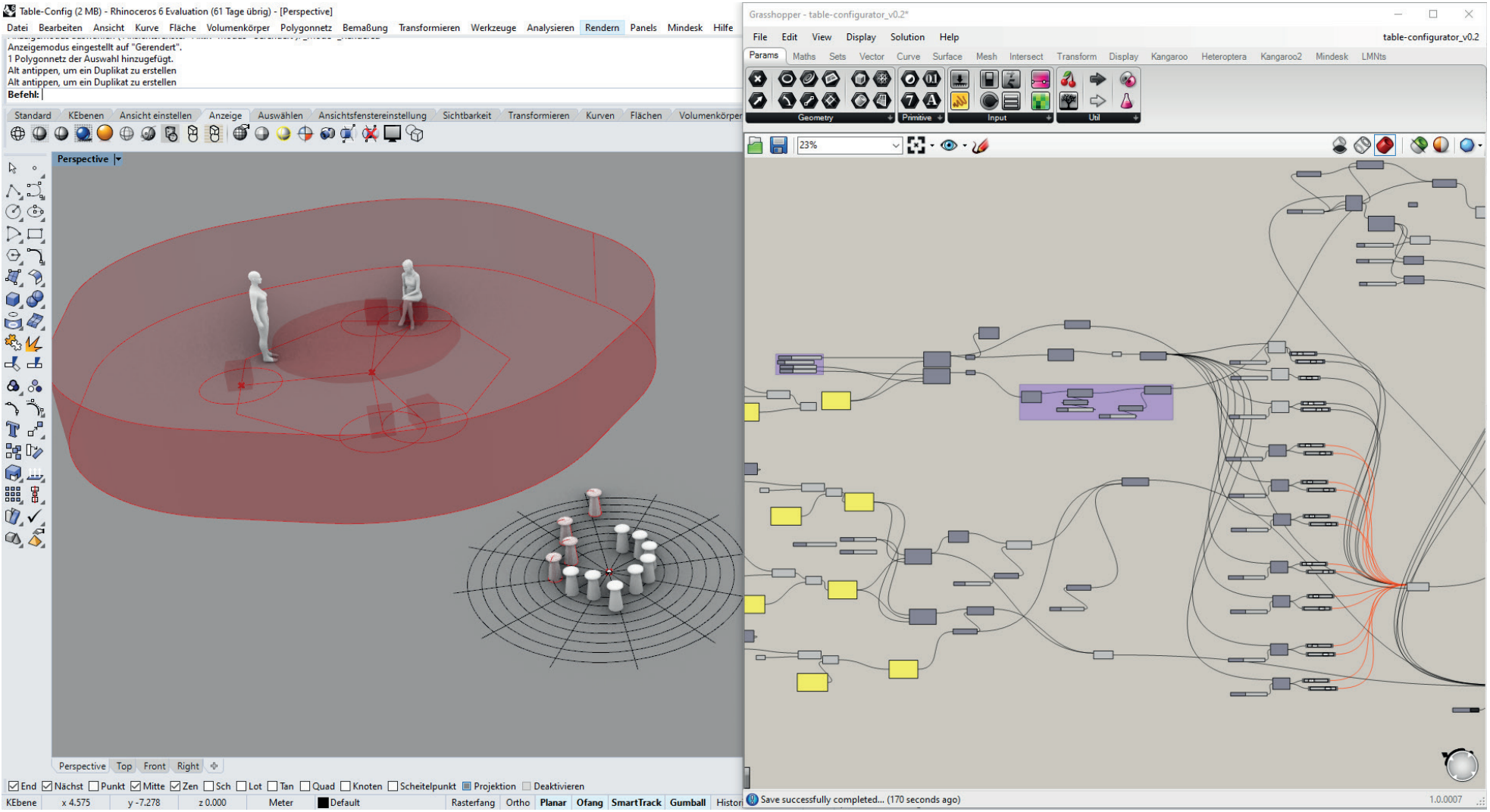
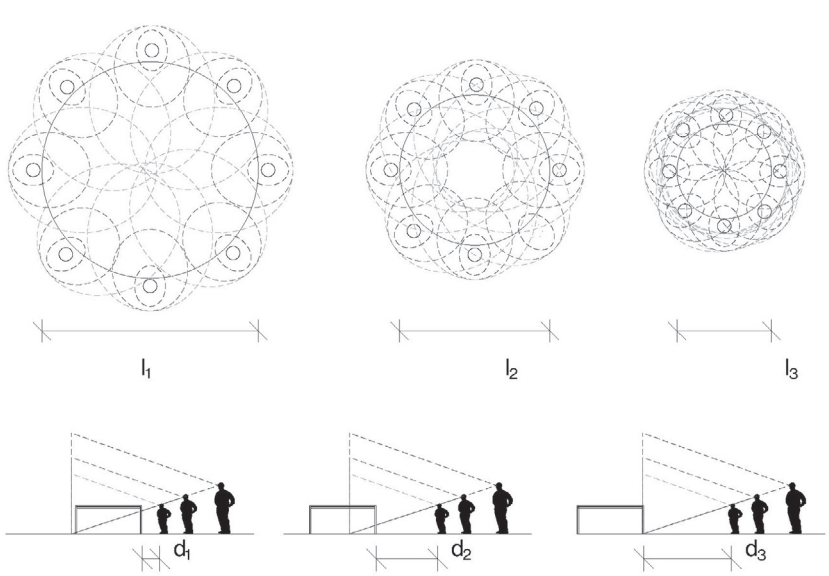
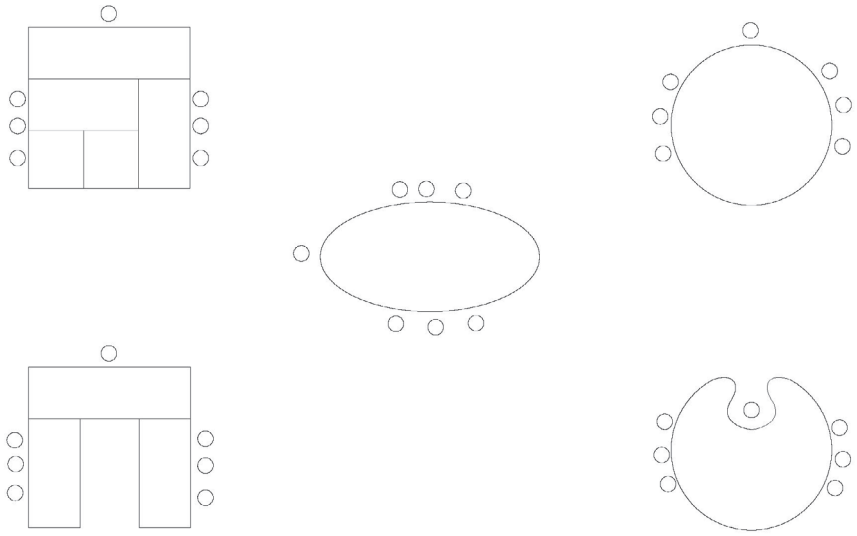


Table-Config (2 MB) - Rhinoceros 6 Evaluation (61 Tage übrig) - [Perspective]
Datei Bearbeiten Ansicht Kurve Fläche Volumenkörper Polygonnetz Bemaßung Transformieren Werkzeuge Analysieren Rendern Panels Mindesk Hilfe
Anzeigemodus eingestellt auf "Gerendert".
1 Polygonnetz der Auswahl hinzugefügt.
Alt antippen, um ein Duplikat zu erstellen
Alt antippen, um ein Duplikat zu erstellen
Befehl:
Standard KEbenen Ansicht einstellen Anzeige Auswählen Ansichtsfenstereinstellung Sichtbarkeit Transformieren Kurven Flächen Volumenkörper
Perspective
Perspective Top Front Right
End Nächst Punkt Mitte Zen Sch Lot Tan Quad Knoten Scheitelpunkt Projektion Deaktivieren
KEbene x 4.575 y -7.278 z 0.000 Meter Default Rasterfang Ortho Planar Ofang SmartTrack Gumball
Grasshopper - table-configurator_v0.2*
File Edit View Display Solution Help
table-configurator_v0.2
Params Maths Sets Vector Curve Surface Mesh Intersect Transform Display Kangaroo Heteroptera Kangaroo2 Mindesk LMNts
Geometry Primitive Input Util
23%
Save successfully completed... (170 seconds ago)
1.0.0007

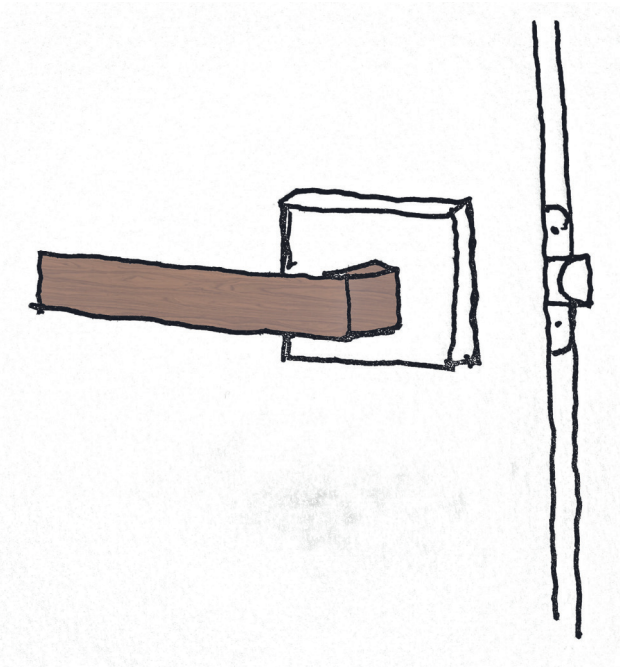


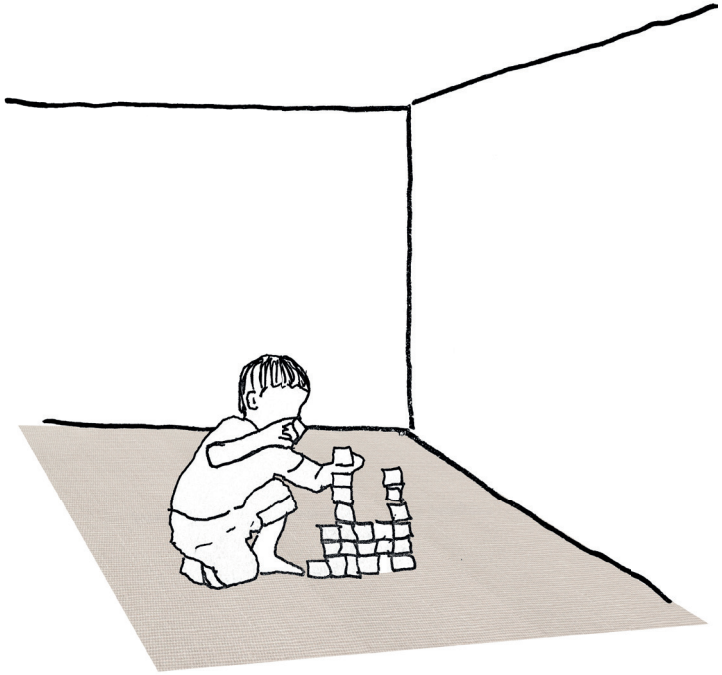


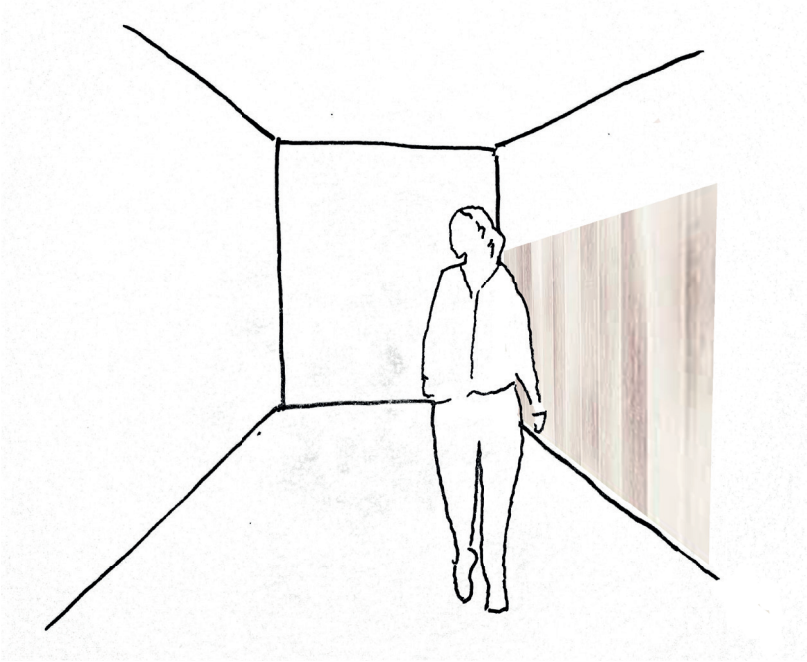
Proxemik

Neurowissenschaft

Proxemik w [von latein. proximare = sich nähern], von dem Anthropologen E.T. Hall eingeführter Begriff für die Forschungsrichtung, in der die Ausnutzung des Raums durch die einzelnen Interaktionspartner untersucht wird. Für die verschiedenen zwischenmenschlichen Interaktionen scheint es bevorzugte Individualdistanzen (interpersonale Distanz oder Individualraum) zu geben, die abhängig vom Bekanntheitsgrad der Personen sind und deren Über- oder Unterschreiten als unangenehm empfunden wird.
Mittels dieser Methode konnten wir einen „visuellen Script“ programmieren, um für die verschiedenen Begebenheiten des Familiengerichtes die optimale Distanz der Parteien und somit auch die optimale größe eines Tisches oder Raumes zu erfassen.

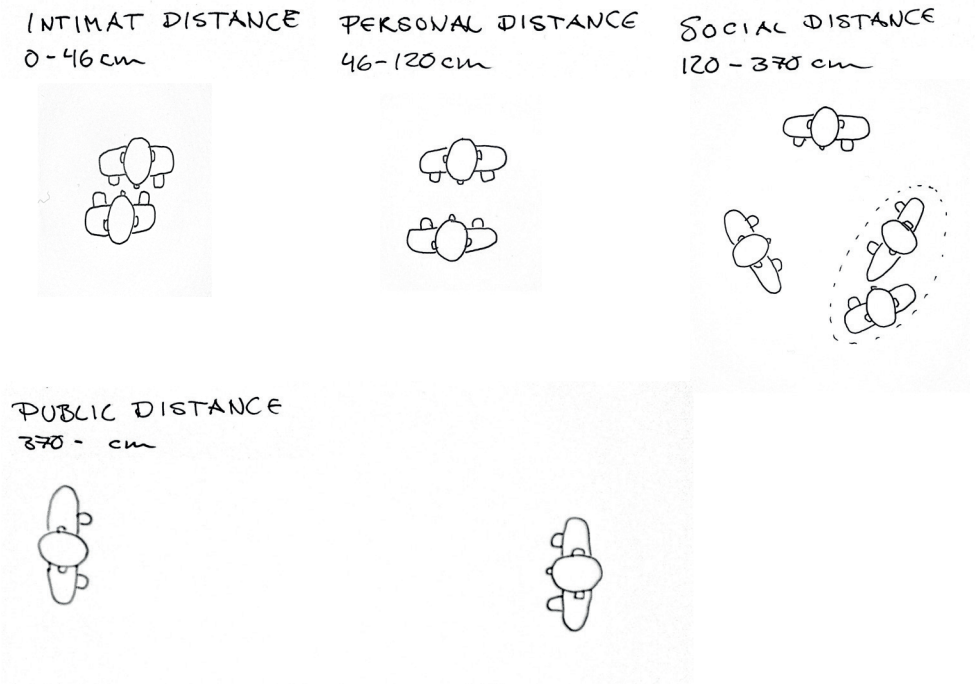






MATERIALIEN, DIE DIE GLEICHE TEMPERATUR WIE DER MENSCH HABEN





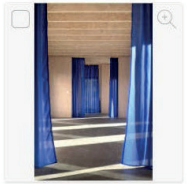
Peripersonaler Raum

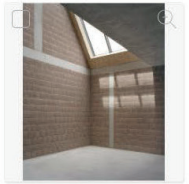
Neurowissenschaft

Unser Gehirn hat ein spezifisches System entwickelt, um den Raum, der den Körper eng umgibt, darzustellen, das als Peripersonal Space (PPS) bezeichnet wird. Dieser Raum hat eine wichtige funktionale Rolle, da hier alle physischen Interaktionen mit Objekten in der Umgebung stattfinden. Uns war von vornherein klar, dass wir mit unseren Formen, Farben und Raumsquenzen die Wahrnehmung der Besucher unmittelbar beeinflussen und das veranlasste uns die Materialien mit bedacht zu wählen, um mit unserem Entwurf einen kleinen Beitrag zum ausgewogenen und ausgeglichenen Verfahren beizutragen.

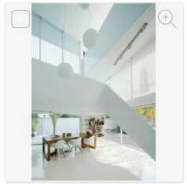
Atmosphäre I

In welcher Atmosphäre fühlen Sie sich wohl? (mehrere Antworten möglich)

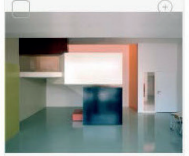

1

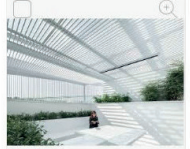

2


3


4


5

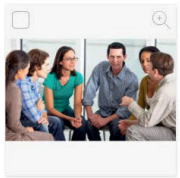

6

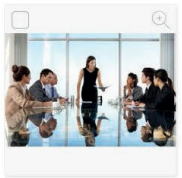

7

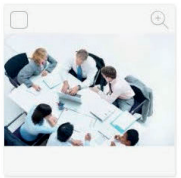

8

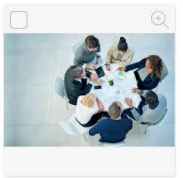
Nähe und Distanz II

Stellen Sie sich vor in einer Verhandlung im Familiengericht teilzunehmen - Welche Situation eignet sich in diesem Fall?


1


2


3


4


5


6

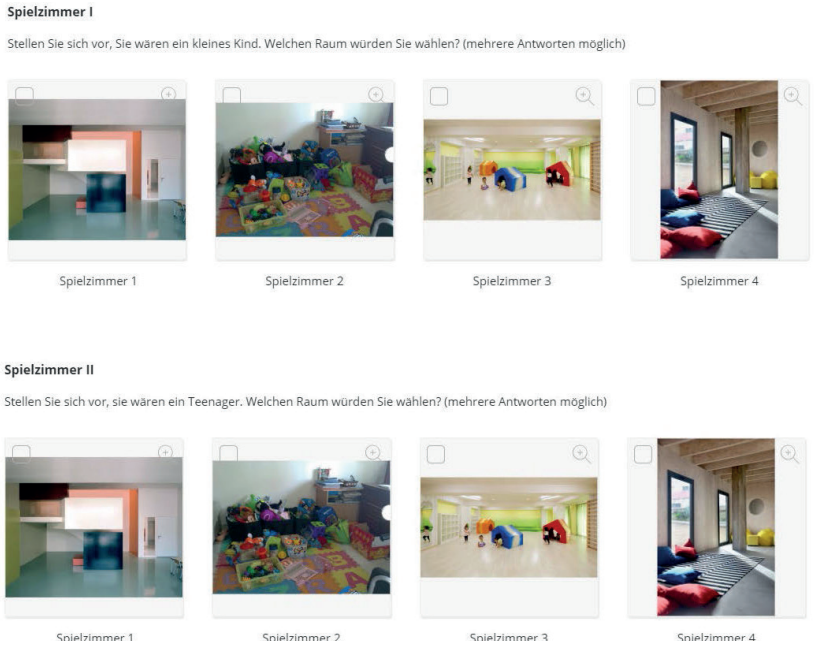
Atmosphäre und Intimität

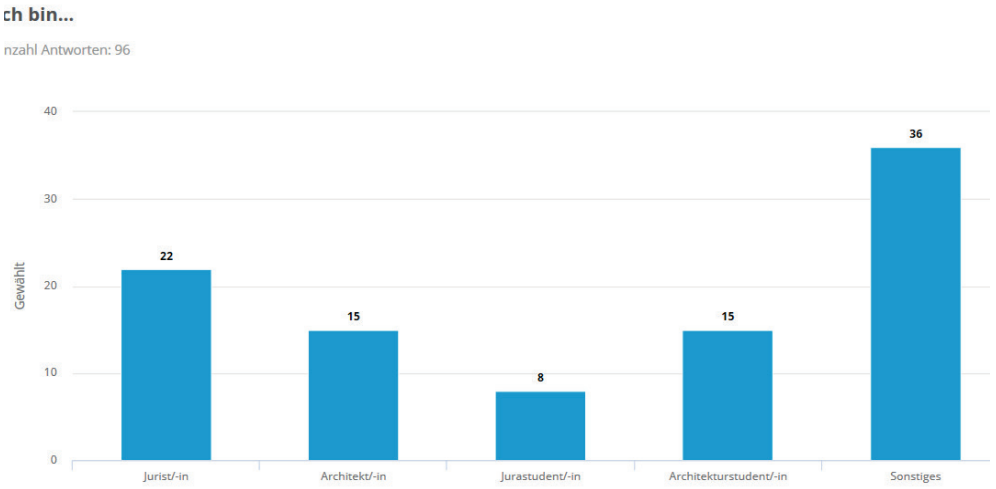
Hallo und herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an unserer kleinen Umfrage bezüglich "Atmosphäre und Intimität" im gebauten Umfeld.
Mit einigen kurzen Fragen möchten wir feststellen wie Räume und ihre Inhalte auf bestimmte Art und Weise unser Befinden und Denken beeinflussen können. Die Ergebnisse sollen uns dabei helfen das räumliche Empfinden (welches in erster Instanz sehr subjektiv ist) zu quantifizieren und evaluieren, um eine objektive Grundlage für einen Entwurf zu erhalten.

(geschätzte Zeit 5-10 Minuten)

Wir sind ein interdisziplinäres Team bestehend aus Architektur- und Jurastudenten, welche im Rahmen eines Fachübergreifenden Projektes sich zur Aufgabe gemachten haben einen zukunftsfähigen Gerichtssaal für Familiensachen zu entwerfen.

Euch grüßen,
Tilla Bönes, Karoline Ligocki und Mohaymen Moradi





Umfrage

Empirie

Empirie (Erfahrung, Erfahrungswissen) ist eine methodisch-systematische Sammlung von Daten. Auch die Erkenntnisse aus empirischen Daten werden manchmal kurz Empirie genannt. So haben wir über den Zeitraum von einem Monat (November bis Dezember) über einen Umfragedienstleister Daten bezüglich „Atmosphäre“ und „Intimität“ erhoben. Damit wir im Anschluss die Daten präziser auswerten konnten, haben wir die Befragten gebeten ihre Berufung, Alter und Standort anzugeben. Zudem haben wir den Damen und Herren der Juristerei spzialisiertere Fragen gestetllt, um ein besseres Bild über den statusquo zu erhalten.
Es wurden verschiedene Raumkompositionen, Licht, Farben, und Raumhöhe etc. abgefragt. Dabei war festzusetllen, dass es hin und wieder unterschiede zwischen den Berufen „ArchitektIn“ und „JuristIn“ existieren. Gravierender waren die Unterschiede zwischen „alt&jung“ und verschiedenen Ländern.

REFERENZPROJEKT
Grace Farms

ARCHITEKT

sanaa | Kazuyo Sejima & Ryūe Nishizawa

BAUART

Landschaftsdesign | Mehrzweckgebäude

DESCRIPTION

Schaffung eines Mehrzweckgebäudes und Landschaftsdesigns für Grace Farms, eine 80 Hektar große natürliche Umgebung in New Canaan, Connecticut, die die gemeinnützige Grace Farms Foundation als Geschenk eines offenen Raums für Menschen bewahrt, um Natur zu erleben, die Künste zu begegnen, zu verfolgen Gerechtigkeit, fördern die Gemeinschaft und erforschen den Glauben. Die Einrichtungen des Gebäudes werden der Grace Community Church und anderen ausgewählten gemeinnützigen Organisationen und Gemeindegruppen von der Stiftung zur Verfügung gestellt und sind der Ort für öffentliche Einrichtungen und Programme, die von Kaffee- und Teeservice über Diskussionen bis hin zu intimen Konzerten und Familienfeiern reichen. freundlicher Kunstunterricht und Leichtathletik zu einer kuratierten, multidisziplinären Reihe kultureller Projekte und Veranstaltungen.

REALISIERUNGSDATEN

Standort: New Canaan, USA
Baujahr: 2015
Fläche: 7710,95 qm

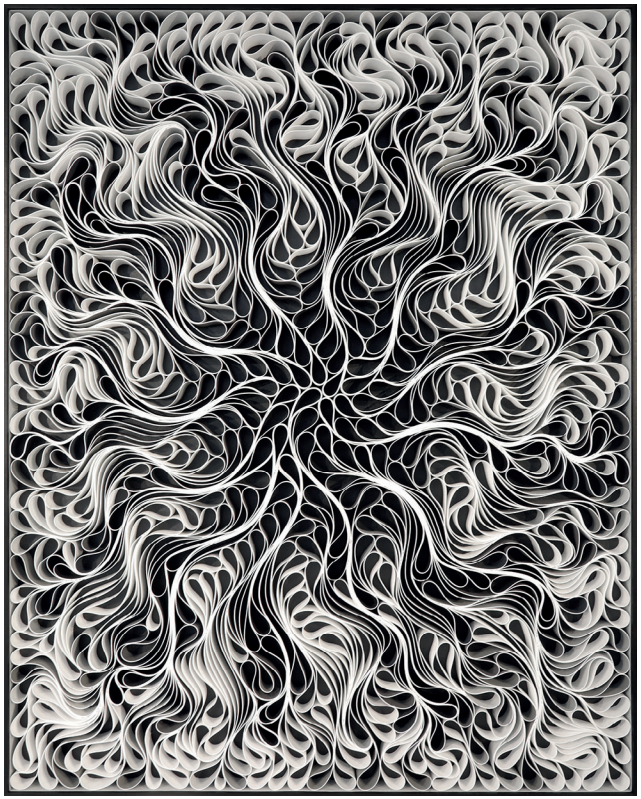








Inspirationen für den Entwurf

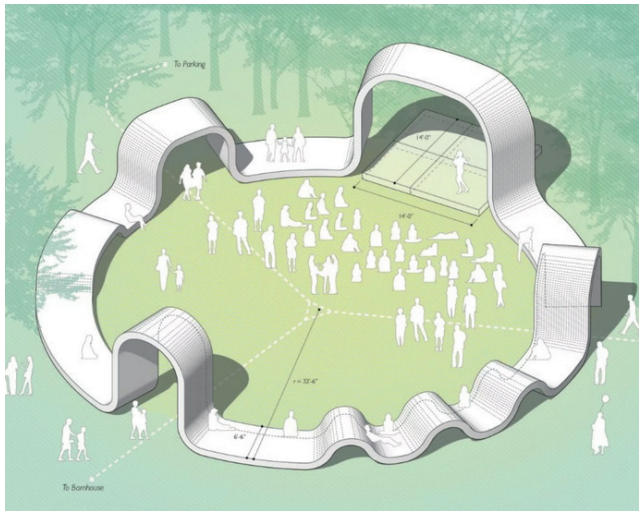


OMBRE-EFFEKT

von STALLMAN

DESCRIPTION

Sie stammen aus der „The Edge“-Kollektion und sind ein Werk der beiden Künstler Stephen Stum und Jason Hallman, die sich zusammen als Duo STALLMAN nennen. Zur Herstellung dieser atemberaubenden Leinwandbilder mit Ombre-Effekt nutzten die beiden eine interessante Technik.



ROUNDS

von SPORTS

DESCRIPTION

Durch seine Vielzahl von Arten und Größen von Oberflächenunebenheiten fördert Rounds eine Vielzahl von Aufführungstypen, die Beziehung zum Publikum, Bühnenarrangements und Bestuhlungsoptionen verbessern und so einen vielseitigen Veranstaltungsort im Freien und ein umfassendes Erlebnis schaffen.



BEIJIN ART GALLERY

von Penda

DESCRIPTION

Eine Abfolge von Bögen schafft auf den Kopf gestellte Öffnungen und kurvige Türen durch die Räume dieser Kunstgalerie in Peking. Die Wiener und Pekinger Firma Penda renovierte die Hongkun Art Gallery und das Art Arcadion am Stadtrand und eröffnete einen neuen Empfangsbereich, in dem geschwungene Öffnungen unterschiedlicher Größe die Besucher zu den vorhandenen Ausstellungsräumen führen.

Vergangenheit | Gegenwart | Zukunft







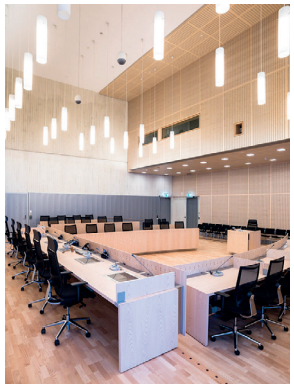
THING/GOGERICHT

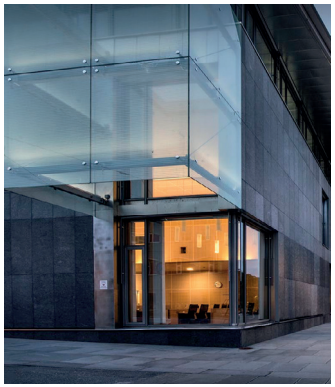
Ort: Nordeuropa - kelt./german. Stämme

Errichter: german./kelt. Urstämme

Volks- und Gerichtsversammlungen nach dem alten germanischen Recht wurden als Thing bezeichnet. Der Ursprung des Begriffes Thing ist nicht bekannt. In Deutschland gehört die von Thing hergeleitete Bedeutung von Ding als Ort der verbindlichen Rechtspflege zum festen Bestand des Wortschatzes, wie zum Beispiel in dinglich, Bedingung, (un)abdingbar, dingfest oder dingflüchtig.
Der Thingplatz musste zentral liegen und gut zu finden sein.







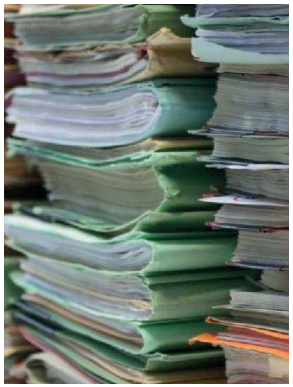
GULATING LANGMANSRETT

Ort: Bergen, Norway

Architekt: Terje Grønmo Arkitekter AS

Die Künstlerin Sarah Morris präsentiert mit disem Werk Judicial Non-Tessellation, welches sich durch die Farben- und Formen auf die in Gulating versammelten Parteien und ihre Interessen bezieht, die sowohl widersprüchlich als auch zufällig sein können. Das Werk befinden sich auf der Wand zwischen dem Cafe und dem Gerichtssaal. Das farbenfrohe Gemälde verleiht dem Gebäude eine informelle und mehrdeutige Energie, die durch die Interaktion in den abstrakten Formen verstärkt wird.







DIGITALISERTE GERISTÄLE

Ort: Berlin - Sozialgericht / Kiel - Landgericht

Architekt: Berlin - Friedrich Neuhaus / Kiel - k. A.

Die Digitalisierung macht auch vor Gerichtsälen keinen Halt. So nehmen in Deutschland vereinzelte Gerichte die Aufgabe zur Hand sich von Aktenbergen und Papierstaus im Faxgerät zu befreien. Durch den Einsatz digitaler Tools, wiezb. in den Tischen eingelassene Bildschirme, werden Prozesse beschleunigt und die Mitglieder der Gerichte entlastet. Der Gesetzgeber hat bereits eine Frist zum 1. Januar 2026 gesetzt, um alle Gerichte in die moderne, digitale Welt zu befördern.

Verwendete Technologien



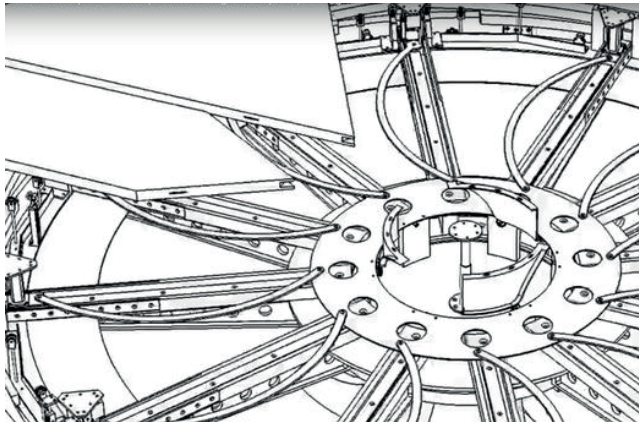


NOISE CANCELING DEVICE

von SONO

DESCRIPTION

Hierbei handelt es um einen Prototyp eines Geräuchefilters. Mithilfedessen lassen sich Geräuse von aussen total oder selektiert ausblenden. Ausserdem ist es möglich bei Tischgesprächen eine „Blase“ der Privatsphäre zu errichten, um ungewollte Zuhörerschaft zu verhinder.



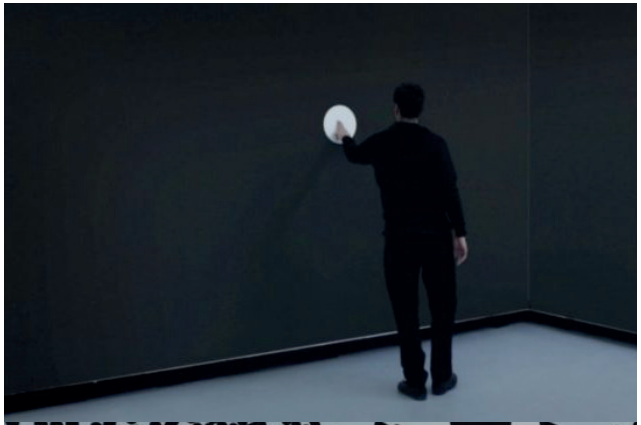


FLETCHER CASPAN

von Burwell Taylor LTD.

DESCRIPTION

Der schon im 1835 entwickelte „CASPAN“-Tisch ist ein Hingucker in jeder sicht. Das expandieren und zusammenziehen der Fläche lässt sich ganz einfach mit einem Knopfdruck bewirken. Somit kann der Tisch auf veschiedene Personenmengen angepasst werden.





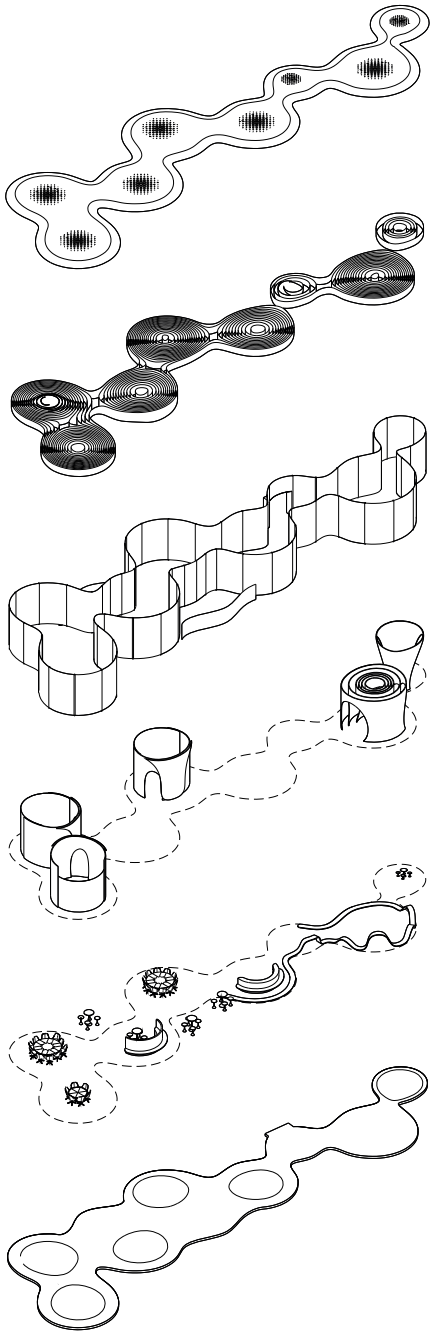
TRANSMEDIALE.11

von Büro Achter April

DESCRIPTION

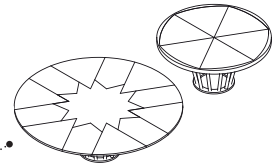
Interaktive Wände esetzen Projektoren und Bildschirme, ausserdem bieten sie Klein und Groß die Mmöglichkeit die Langeweile mit ganz einfachen mitteln zu bekämpfen.

Entwurf



FOUR ELEMENTS FOR BUILDING A FAMILE TING

1. A place for conversation – to be seen and heard.
Table adjustable by turning the table top. For 5-10 people. Diameter 150 and 225 cm. (NAME OF THE DESIGNER)





2. An Atmosphere for wellbeing
Thick wool felt curtain, with warm, toned down colours and green plants were the materials we chose based on the surfey and what we read about neuroscience in interaction with architecture.

3. Organization
Familie ting is a place is a place that gives support to families and protect the well being of the family and its members in three instances.

1. Familientherapie
2. Familienmediation
3. Familiengericht

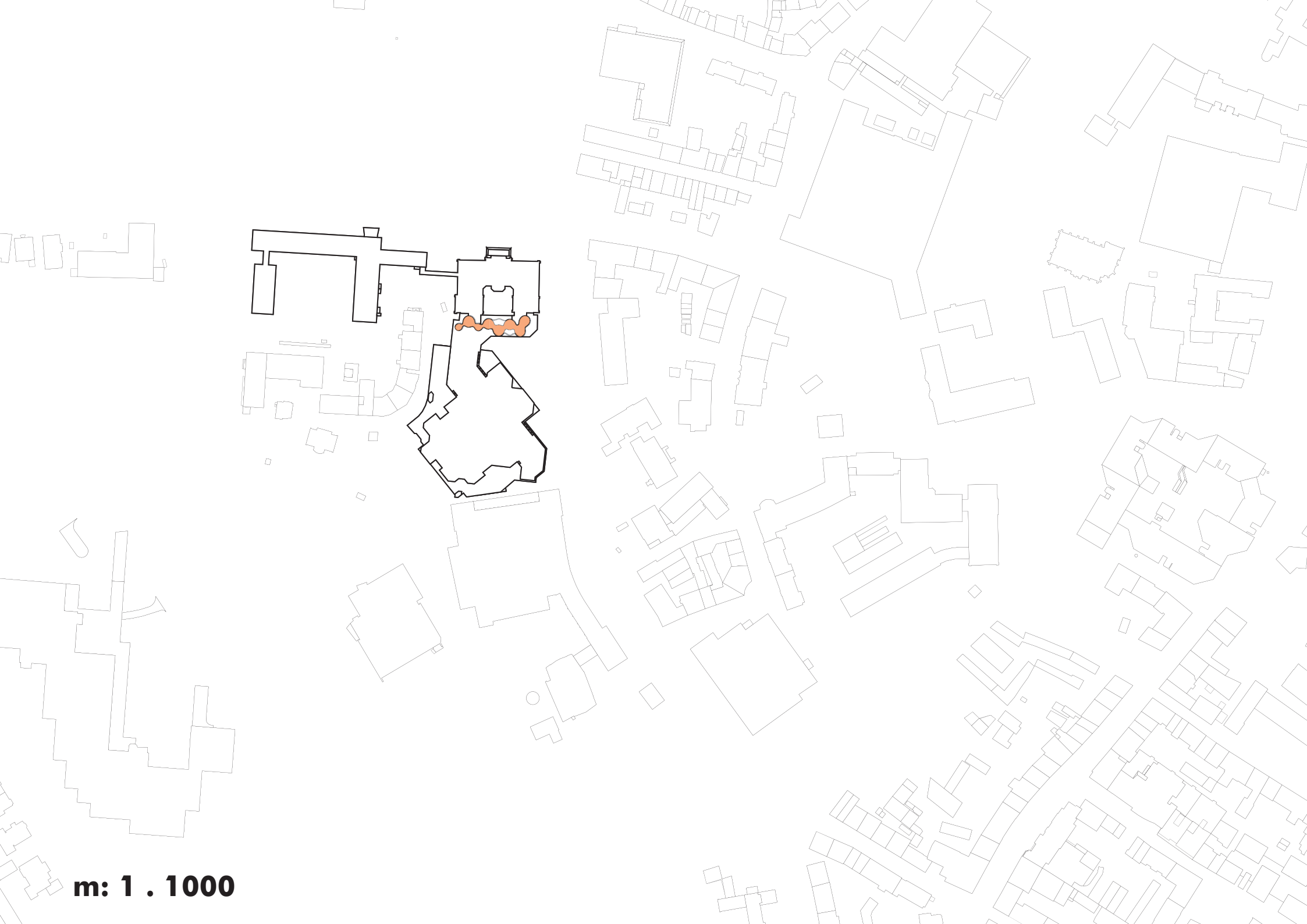




+



4. A space for the center of attention/ Provide a place for everone/ Peculiar place
The Spielzimmer is important in a Familie ting. The Spielzimmer is a play area with a room that can be closed for a more private conversation between judge and child WITH A ROOM THAT CAN BE CLOSED FOR A MORE PRIVATE CONVERSATION BETWEEN THE GERICHTER AND THE CHILD.



m: 1 . 1000



