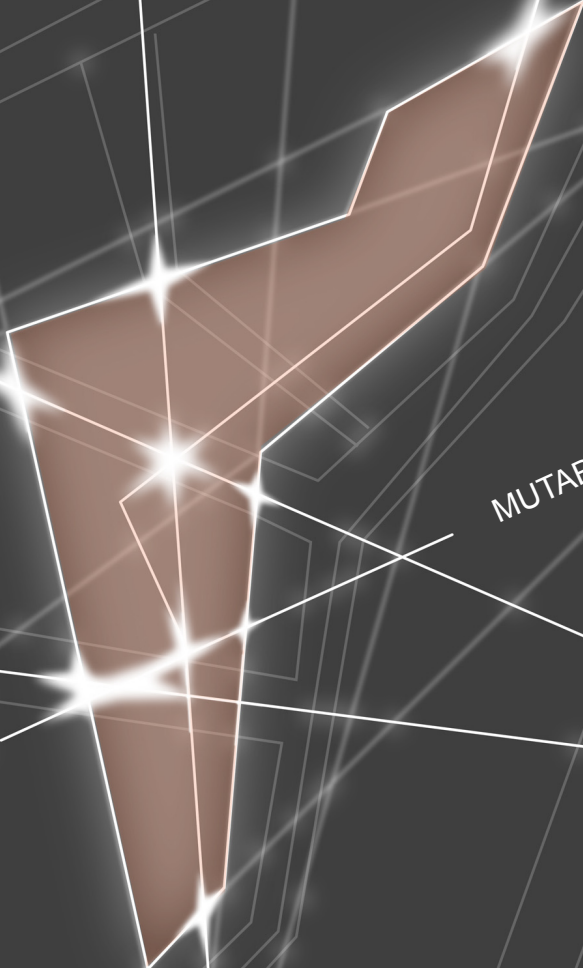


"MIND (21) FACTORY"

MUTABOR 080578



01 Mind(21)factory

01.1 Wettbewerbsausschreibung

“mind(21)factory”

Eine Fabrik der Zukunft, in der Fabrizieren dasselbe meint wie Lernen _ Vilém Flusser

EIN INTERNATIONALER IDEENWETTBEWERB FÜR
STUDIERENDE UND ABSOLVENTEN DER ARCHITEK-
TUR ALLER EUROPÄISCHEN UNIVERSITÄTEN

Auslober

Institut für Wohnbau Technische Universität Graz Ös-
terreich Fakultät für Architektur Technische Universität
Bratislava Slowakei mind(21)factory for Knowledge Engi-
neering and Knowledge Design Stuttgart Deutschland

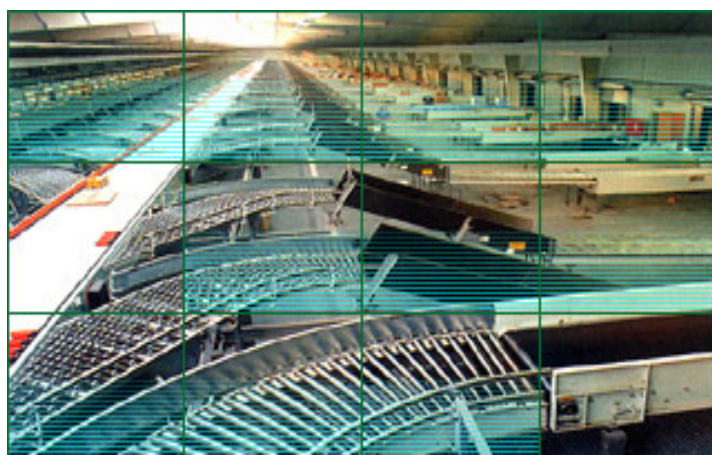
*„Entscheidend ist, dass die Fabrik der Zukunft jener Ort
sein muss, an welchem homo faber zu homo sapiens sapi-
ens werden wird, weil er erkannt haben wird, dass Fabri-
zieren dasselbe meint wie Lernen, nämlich Informationen
erwerben, herstellen und weitergeben.“ (Vilém Flusser)*

Ziele (laut Ausschreibung):

Unter dem Motto Creating Responsible Globality werden
mit dieser Aufgabenstellung folgende Ziele verfolgt:



Mindnetz



Produktionsstätte
mind(21)factory -1-

EIN NETZWERK ZWISCHEN "Lehre und Praxis"

Die Mindfactory als hybrides Gebäude zwischen Schule & Agenturen:
(vergleiche "MindKonzept-Diagramm")

Die Mindfactory versteht sich als kreativer Pool, als Produktionsstätte des Wissens, als Kommunikationsplattform. Hierbei wird eine vorerst räumliche Zusammenkunft von einer Schule des Kommunikationssektors und Agenturen der Kreativbranche zur Grundlage gesetzt, um in der direkten Zusammenarbeit gegenseitig voneinander zu Lernen, sich zu bereichern und damit jeweils vom Kooperationspartner zu profitieren.
Ein kreatives Netzwerk, welches eine Symbiose aus der Theorie und Praxis in seiner höchsten Möglichkeit darstellt und ein innovatives und produktives Lern- und Arbeitsumfeld hierfür schafft.

01.2a Bedeutung der Mindfactory & Vorteile für Studenten und Angestellte

Was bietet die MindFactory hinsichtlich Bildung?
Es gibt in Greater London allein 18 Universitäten die insgesamt 123 Untergraduiertenkurse im Marketing-Bereich anbieten:

Die Kurse gehen vom klassischen Marketing über Sport- und International Marketing hin zu Fashion Design Marketing. -> sehr breit gefächertes Angebot.

Hinzu kommen Kurse wie Advertising, Media Management und Graphic design, die ebenfalls in der Kommunikationsbranche relevant sind und die Zahl der angebotenen Kurse nochmals erhöhen. Zusätzlich zu den Universitäten gibt es sicherlich noch private Akademien, die ebenfalls ähnliche Kurse anbieten.

Vergleichsweise werden weitaus weniger Postgraduiertenkurse im Marketing-Bereich angeboten.
(<http://www.educationuk.org/>)

Grund: Der Bachelorabschluß deckt die Anforderungen vieler Londoner Arbeitgeber im Kommunikationsbereich, und ein Großteil der Londoner können sich eine ,2. Pause' für ein Postgraduiertenstudium nicht leisten, sowohl finanziell als auch zeitlich gesehen.

Fazit: Aufgrund des Überangebots an Untergraduiertenkursen im kommunikationswissenschaftlichen Bereich sollten Kursangebote im Postgraduiertenbereich (Teilzeit) bzw. Weiterbildungsmaßnahmen wie Seminare, Workshops etc. fokussiert werden.

Hierzu könnten Verbände wie der D&AD in London kontaktiert werden, deren Ziel es ist "Kreativität im Kommunikationsbereich" zu fördern. (<http://www.dandad.org/>)
("D&AD is an educational charity – our purpose is to set creative standards, educate, inspire and promote good design and advertising") und selber bereits auch Workshops für den Nachwuchs sowohl auf Beratungs- als auch auf der Kreativ-Seite anbieten.

Der ADC aus Berlin könnte als ein richtungsweisendes

Beispiel dienen. Hier werden nicht nur Workshops für den Nachwuchs (Studenten) angeboten sondern ebenso für Top-Kreative mit mehrjähriger Berufserfahrung. Einen neuen Meilenstein setzt der ADC durch einen neu entwickelten Abschluß, dem ,Executive MBA in Creative Leadership'. Dieser wird ab September 2006 erstmalig an der Steinbeis Hochschule in Berlin angeboten.
(<http://www.berlin-school.com/en;the-school.htm>)

Was bietet die MindFactory hinsichtlich Kreativitätsförderung?

Ein Netzwerk an unterschiedlichsten Einflüssen und Kooperationsmöglichkeiten. (siehe Konzeptdiagramm!)
Zusätzlich unter anderem Aufenthaltsräume, Tisch-Kicker, Play-Station, Billiard-Tisch etc....eine Art Ausstellungsraum, in dem aktuelle Kampagnen der Agenturen gezeigt und erklärt werden, also Case-Studies, die für Besucher wie Studenten nachvollziehbar und richtungsweisend sind.
Vorteile für die Agentur: eventuell könnten Studenten bspw. Statements zu den Case Studies abgeben, Kritik/Lob.

Wer zieht in die MindFactory?

Grundsätzlich kann gesagt werden, dass große internationale Agenturen wie JWT, Ogilvy oder BBDO aus grösstechnischen Gründen nicht in die Mindfactory ziehen werden, da diese Agenturen ganze mehrstöckige Gebäude für sich beanspruchen. Die Mindfactory wäre also prinzipiell für Kleinstunternehmen (>10), kleine Unternehmen (>50) oder kleinere ,mittlere Unternehmen' (>250) interessant. Hier gibt es vor allem im Newcomer-Bereich sicherlich viele interessante neue Agenturen, die diesen Größenordnungen gerecht werden. Ebenso Verbände aus dem Kommunikationsbereich könnten sich in der MindFactory ansiedeln. Hier würden equivalente zu den deutschen Verbänden wie der ADC, GWA oder ZAW gefunden werden. Im MetaHaus in Berlin bspw. sitzen neben einer ,großen' Agentur (MetaDesign) auch ,kleinere' Agenturen (Klein bedeutet nicht gleich nicht erfolgreich!) wie Shanghai und DGM. Es gibt zwei große Konferenzräume und eine Dachterrasse, die gemeinsam genutzt werden.

Welche Vorteile hat eine Agentur/Verein/Verband von der MindFactory?

Sie profitieren von dem ,Ruf' der Mindfactory und werden durch die Leitidee dieser mit positiven Assoziationen in Verbindung gebracht (Kultur, Kreativität...). Durch das Angebot an Weiterbildungsmaßnahmen können Agenturen von der Ausbildung ihrer Mitarbeiter profitieren. So können sowohl Mitarbeiter geschult werden, als auch können diese wiederum Studenten schulen. Vorteile für die Agentur: Sich für den Nachwuchs bzw. für die eigenen Mitarbeiter einzusetzen bzw. diese zu fördern führt nicht nur zu positiver PR, sondern wirkt sich vor allem positiv auf das eigene Unternehmen aus. Zusätzlich kommt es durch gemeinsame Nutzung von Räumlichkeiten (Empfang, Konferenzräume) unter anderem zu Kosteneinsparungen.

01.2b Bedeutung der Mindfactory & Vorteile für die Anwohner von Tower Hamlets

Die Notwendigkeit gestärkter Erwachsenenbildung und Weiterbildungskurse ergibt sich einerseits aus der hohen Arbeitslosenquote, andererseits aus dem wachsenden, noch nicht zu befriedigenden Bedarf an Fachkräften im neu entstehenden (Finanz-) Zentrum Tower Hamlets.

- Lebenslanges Lernen ist unabdingbar für eine erfolgreiche Beteiligung am sozialen & beruflichen Leben

Zusätzliche Ziele der Mindfactory für die Anwohner:

- Mit dem MindFactory soll der Bevölkerung dieses extrem benachteiligten Gebietes der Zugang zu modernen Medien, zu Informationen über freie Stellen, zu Sprachkursen und dergleichen ermöglicht werden
- die Mindfactory für die Anwohner als Freizeitgestaltung und Kontaktbörse, welche die sozialen Lebensbedingungen der Menschen in Tower Hamlets verbessert
- Möglichkeiten und Perspektiven für junge Leute bieten
- Reduzierung von Kriminalität und asozialem Verhalten
- Angebot von Rekreativ- und Freizeitmöglichkeiten
- ein besserer Ort zum sicheren Leben

“a better place for creating and sharing prosperity - bringing investment into the borough and ensuring that all our residents and businesses are in a position to benefit from, and contribute to, growing economic prosperity”

Strategien zur Aufmerksamkeitsgewinnung der Anwohner:

- ein Café / Bibliothek / subventionierte Seminare als Anreiz

Die Chance, eine signifikante Anzahl der Anwohner / neuer Interessenten durch ein Café zu gewinnen und durch ein gelungenes Konzept auch zur Nutzung anderer Dienstleistungen der Mindfactory zu „verführen“, sollte wahrgenommen werden

Das Café der Mindfactory, sowie das „öffentliche Forum“, welches eine offene Ausstellung und HotDesk Zonen zur Verfügung stellt ist bereits von außen zu sehen und lockt so neue Nutzerinnen ins Haus.

Deutlich ist auf jeden Fall, dass sich die Aufenthaltsdauer durch einen Cafébetrieb erhöht, da die Besucherinnen nicht mehr gezwungen sind, sich nach spätestens drei bis vier Stunden außerhalb mit etwas Essbarem zu versorgen.

- als zusätzlicher Anreiz werden Sprachkurse, gefolgt von EDV-Kursen ermöglicht, welche von den Studenten der Mindfactory oder angestellten der Agenturen angeboten werden.

- positiv: der Kursbesuch kann kombiniert werden mit dem Ausleihen oder Zurückgeben von Medien, einem Cafébesuch und der Nutzung der Surfingzone.

Image der Mindfactory:

- Die “Mindfactory” soll stets die erste Anlaufstelle werden für Informationsgesuche jeglicher Aspekte und um neue Fähigkeiten zu erlernen.
- sie wird eine Bibliothek und lifetime learning anbieten integriert auf eine attraktive Weise verbinden
- Sie werden im Fokus der lokalen Gesellschaft stehen, ein Ort, an den man geht, um Freunde zu treffen, Spaß zu haben, an kulturellen Aktivitäten teilzunehmen, einen Kaffee

zu trinken, eine Pause einzulegen / zu entspannen und die verschiedenartigen Facilities der Mindfactory zu nutzen.

- es geht darum, die Anwohner aus ihren Estates und aus ihren Häusern herauszulocken und sie am sozialen Leben positiv und aktiv zu beteiligen

- die Mindfactory wird designed werden in einer ansprechenden einladenden Weise

- die Mindfactory kann zu einem essentiellen und integralen Bestandteil ihres Lebens werden

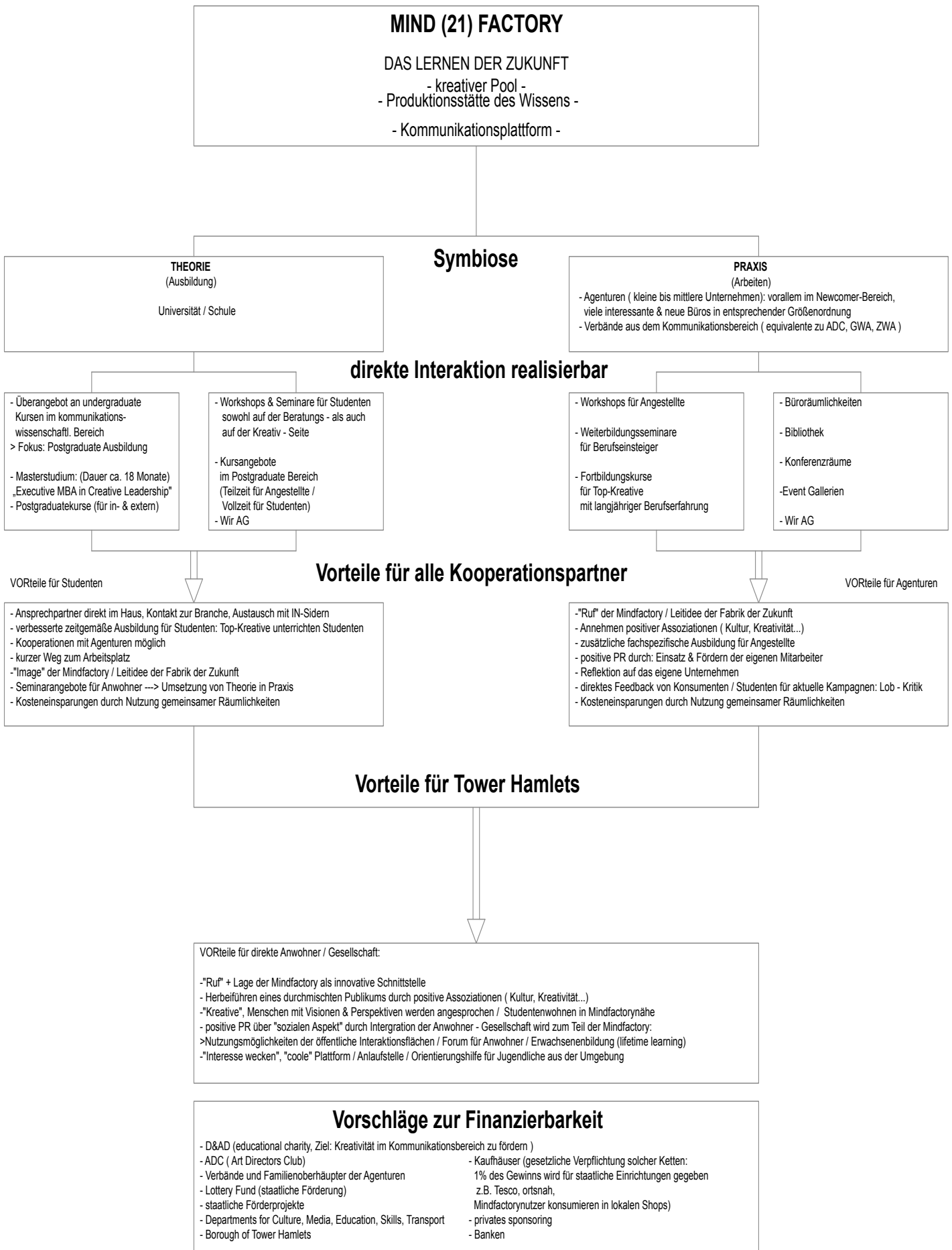


Förderbänder



01.3 Konzeptdiagramm: Mindfactory Netzwerk

Die Marke : "Mind 21 factory"





02 Historische Entwicklung des Areals

02.1 Zur Geschichte des Gebiets

Tower Hamlets ist seit 2000 Jahren besiedelt und mit einer detaillierten Geschichte, die zurückgeht bis zur "Roman Invasion" 43 Jahre v.Ch. ausgestattet.

Der weltberühmte "Tower of London" steht an der Themse an der westlichen Grenze des Bezirks, ist zurückzuführen auf die Zeit von Wilhem dem Eroberer im 11. Jahrhundert und wurde in den letzten 900 Jahren verschieden genutzt unter anderem als Eigentum des Königlichen Palastes, Zoo oder Staatsgefängnis.

Ein Großteil des Bezirks war zu dieser Zeit Marschland. London wuchs und somit der Druck für eine intensive Weiterentwicklung des Gebiets. So wurde ein Netz von kleinen Ortschaften gegründet, zunächst einmal bekannt als die "hamlets around the tower" (Kleine Dörfer den Turm umgebend), welche auch den Ursprung des Bezirksnamen erklären lassen.

Die Bevölkerung wuchs rasch südlich von Spitalfield und Whitechapel und Arbeiten zur Prevention von Überflutungen der Themse erlaubten den Bau von neuen Häusern und Gebäuden in Blackwall, Poplar, Shadwell und Wapping. Diese Gebiete wuchsen als Schiffsbau- und Schiffsreparaturzentren heran.

Kalköfen ("Limekilns") zur Herstellung von Mörtel für die Bauindustrie wurden gegründet und geben dem Gebiet "Limehouse" seinen Namen.

Der Bau der Bow Brücke über den Fluß Lee in Henries erster Regierungszeit verbesserte die Zugänglichkeit zur "east bank".

16. Jahrhundert

Bis zum 16. Jahrhundert entwickelte sich das Gebiet nicht im benennenswerten Ausmaß. Während des 16. Jahrhunderts allerdings entwickelte sich Whitechapel zu einem geschäftigen Vorort Londons, einer Handelszone für Metallarbeiten, Mauerziegelherstellung etc. welche in der Stadt auf Grund der mit sich bringenden Gefahr, der Lautstärke und des Geruches nicht erlaubt waren.

Die Auflösung der Monarchien 1536 gab Landgut frei für die Konstruktion von Bauten und London wuchs sehr schnell. Die Spaltung zwischen Ost- und Westlondon war gekennzeichnet durch den Adel, die Höflinge und das Bildungsbürgertum im Westen und der Osten durch Handel, Industrie und Kommerz.

Der Schiffsbau breitete sich mit hoher Geschwindigkeit aus und konzentrierte sich entlang der "Isle of Dogs". Einige Vermutung hinsichtlich des Namens berufen sich auf Henry VIII, der seine Jagdhunde dort trainierte, begründen sich sicherlich allerdings auf den Namen "Isle of Docks".

18.&19. Jahrhundert

Fabriken und Reihen von Terrassenhäusern nutzten zu dieser Zeit den Landschaftsraum, abgesehen von kleinen "Land-Taschen", welche für Parkanlagen und Gärten vorallem für den Victoria Park, Stepney Green, Bethnal Green Gardens und Island Gardens vorgesehen waren, welche bis heute erhalten sind.

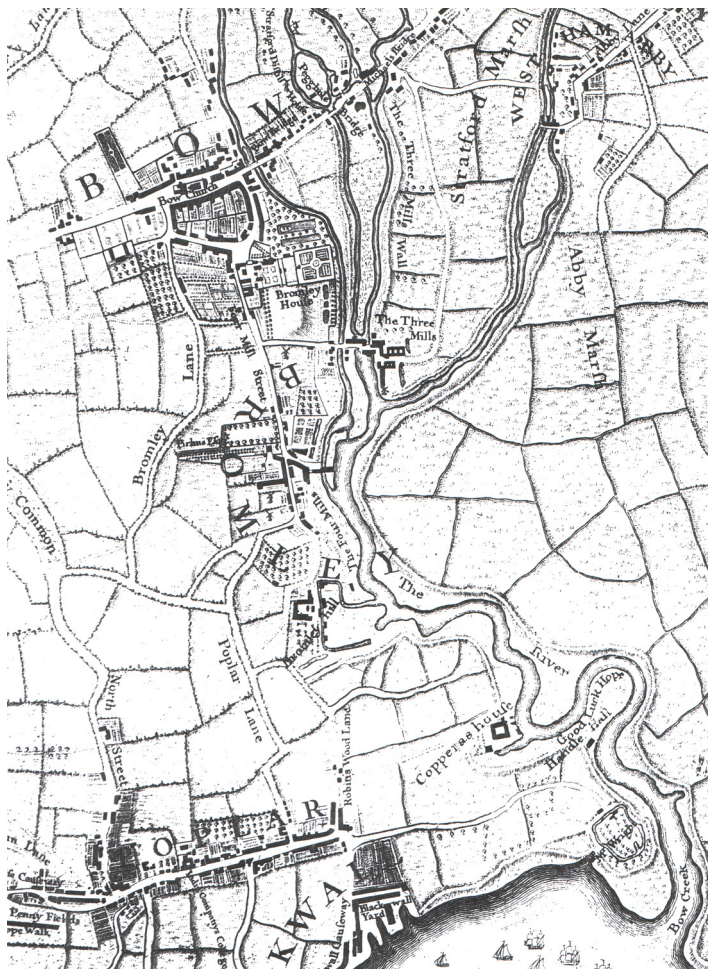


abb.1: Bromley 1748

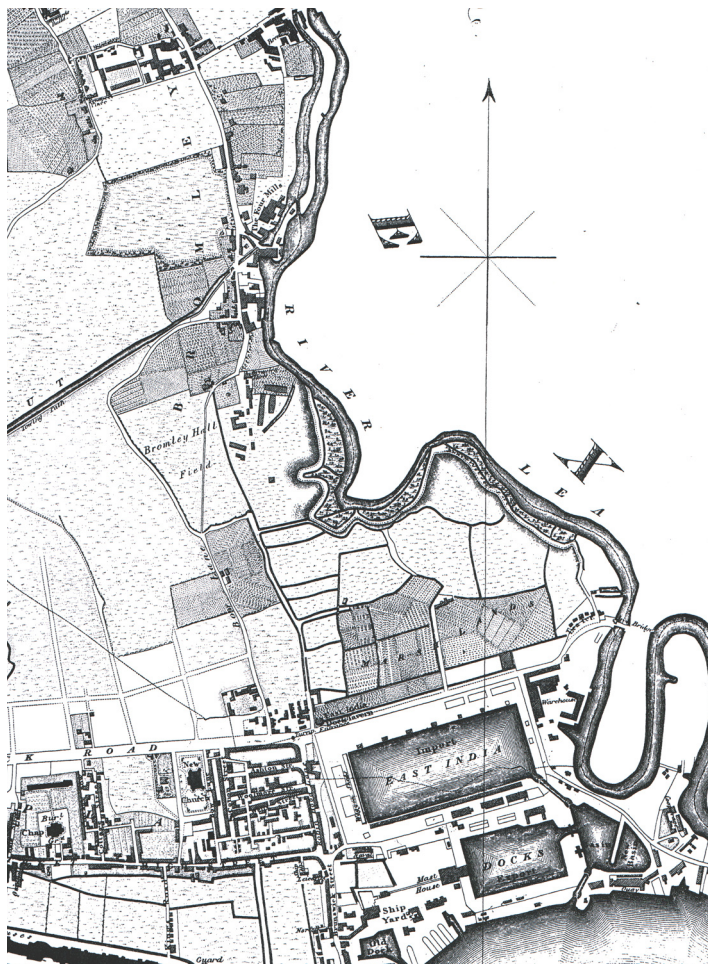


abb.2: Bromley 1827

Der maritime Charakter der Ortschaften um den Tower herum transformierte sich im 19. Jahrhundert mit dem Bau großer Lagerhäuser und Hafenanlagen.

Der "West India Dock", welcher 1802 eröffnet wurde, war der erste Dock, der an der Themse für Frachtransporte gebaut wurde.

20. Jahrhundert bis heute

Über die Jahrhunderte hat Tower Hamlets seine Tradition Menschen verschiedener Kulturen und Glauben willkommen zu heißen fortgesetzt.

Während des 20. Jh siedelten sich vorallem Neuankömmlinge aus Bangladesh in Spitalfields und den umgebenden Gebieten an, begleitet von somalischen und vietnamesischen Flüchtlingen.

Mit seiner Kultur und seiner Küche gibt die überwiegend "Bangladeshi Community" dem Gebiet derart viel Leben und Vitalität, daß es ebenfalls Banglatown genannt wird. Diese steht im extremen Kontrast zu dem zu seiner Zeit vom Zweiten Weltkrieg stark zerbombten Viertel.

Dieser Bezirk litt mehr als andere Viertel Londons unter den Auswirkungen der Bombenzerstörung des Krieges.

24 000 Domizile und ein Großteil der Industrie wurden hierbei zerstört.

Die Zeit nach dem Krieg war ebenfalls eine sehr schwere, da die traditionellen Docks schnell verfielen und dabei substanzielles Areal und Bauland im Leerstand hinterließen.

Aber Tower Hamlets hatte schon immer eine Geschichte, die auf die Nachfragen und Bedürfnisse der Zeit reagierte. Nach vielen Jahrzehnten und einer Unzahl an gescheiterten Planungsversuchen, wurde ein Teil des Bezirks (Isle of Dogs und Teile Wapping) als wirtschaftliche Entwicklungszone deklariert.

Als Ergebnis demzufolge wurde seit 1980 eine große Ausweitung an neuen Industrien und Beschäftigungen und eine außergewöhnliche landschaftliche Veränderung herbeigeführt.

Leerstehende Lagerhäuser wurden konvertiert und verlassen Grundstücke wurden ersetzt durch Bürokomplexe und zeitgenössische Wohnanlagen, viele unter ihnen mit preisgewinnenden Glas- und Stahlkonstruktionen.

Der Bezirk hat sich sehr gewandelt, ein Großteil der Geschichte allerdings läßt sich immernoch in den Straßen, Platznamen, architektonischen Hinterlassenschaften und vorallem an den Menschen unterschiedlichster Herkünfte ablesen.

02.2 Historische Pläne

abb1:

1748

-erste Siedlungen

-hauptsächlich landwirtschaftliche Nutzung

abb2:

1827

-erste Hafenanlagen im Süden (West India Docks)

-Befestigung der Ufer des River Lea

-Bau des Towing Path Kanals

abb3:

1927

-städtische Bebauung

-bessere Erschließung an London

-Gas Silos

-Industriegebiet

abb4:

1951

-St. Andrews Hospital

-Bromley Gas Works

-Erkennen erster loser Bebauung (Lager, Hallen)

auf "Mindfactory"-Grundstück (Bow Lock)

abb5:

1955

-Wohnbebauung auf dem "Mindfactory" Grundstück

abb6:

1982

-In den 70er Jahren erfolgt der Bau der Schnellstraße A12

abb7:

1970

-letzte Bebauung vor der Räumung des

"Mindfactory" Grundstücks



abb.3: Bromley 1927

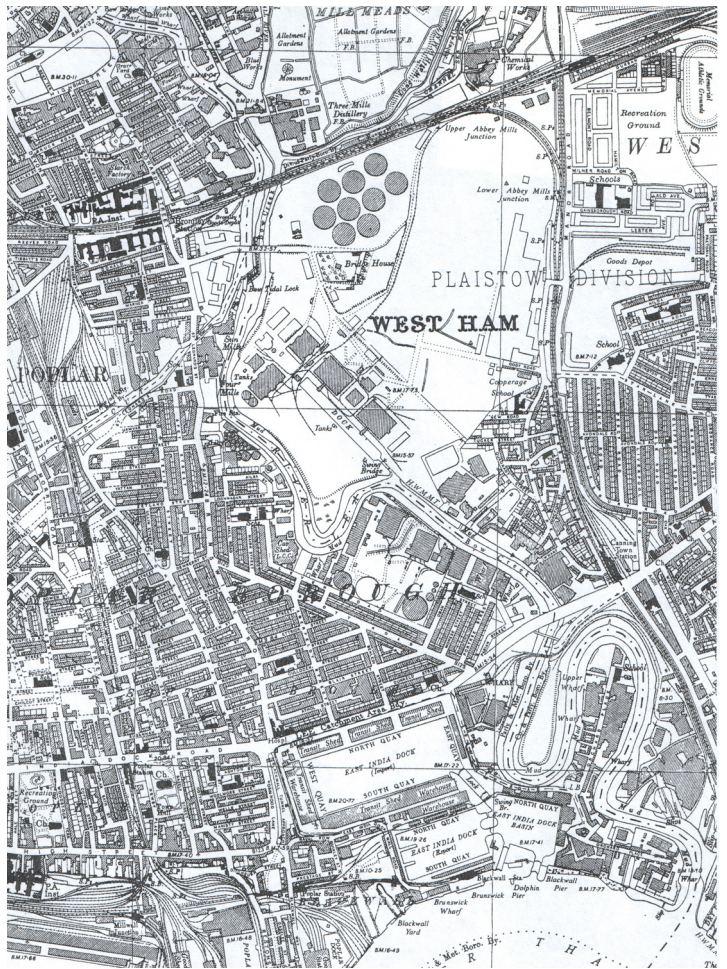


abb.4: Bromley 1951

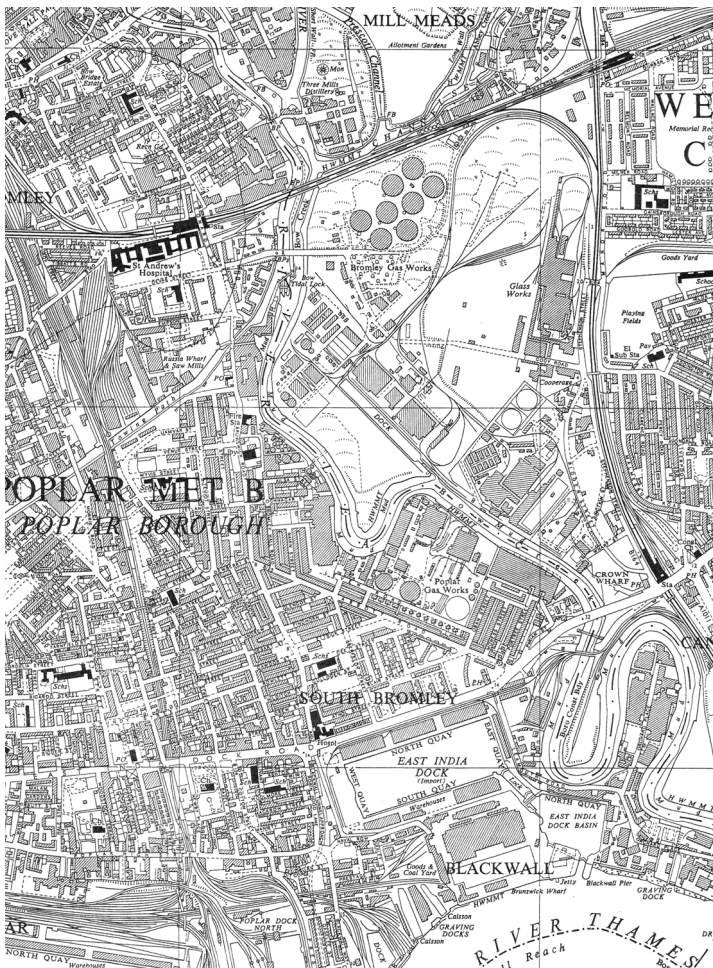


abb.5: Bromley 1955

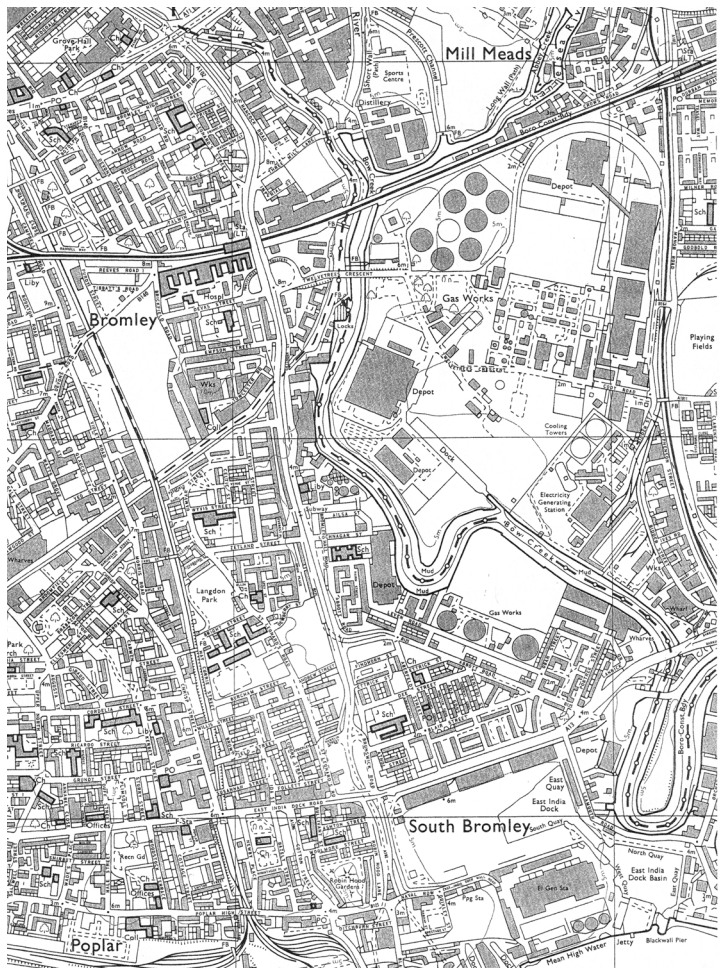


abb.6: Bromley 1982

03 Beschreibung zum Ort

03.1 Ausgangssituation - Sozialer Hintergrund

Tower Hamlets ist eines der ärmsten Stadtviertel Londons (einer der ärmsten Stadtviertel Englands) und liegt sehr zentral im Osten der Metropole.



Stadtplan von London

Größere Brüche nebeneinander liegender Stadtteile bezüglich Wohlstand, Arbeitsmarktsituation und Lebensbedingungen finden sich selten in europäischen Städten. Tower Hamlets ist geprägt von einer hohen Arbeitslosenquote (13,6 Prozent bei einem Landesdurchschnitt von ca. 5 Prozent) und einem hohen Ausländeranteil (54 Prozent aller schulpflichtigen Kinder sind Bangladeshi). (Unemployment is high, running at 35% on some estates, skills levels are low.)

50 Sprachen werden hier gesprochen.

Mehr als jede/r Dritte ist ohne berufliche Qualifikation.

Der hohen Arbeitslosenquote steht ein eklatanter Arbeitskräftemangel gegenüber. Dies lässt sich nur durch städtebauliche und politische Fehlplanungen erklären: In den Docklands, zu denen Tower Hamlets gehört, begann mit dem Aufkommen der Containerschiffe die Verelendung der Bevölkerung, da der Londoner Hafen wegen zu geringer Beckentiefe nicht mehr genutzt werden konnte. Als unter Thatcher in den 80er Jahren dies zentrale Gebiet Londons neu und ohne hemmende Auflagen mit Finanzzentren bebaut wurde, entstanden viele Bürohochhäuser, u. a. der berühmte Canary Wharf.

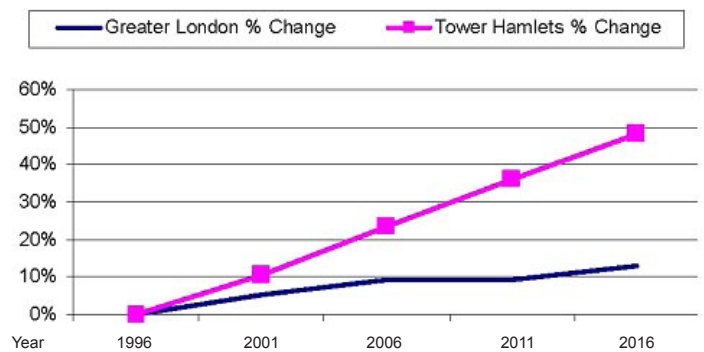


Canary Wharf

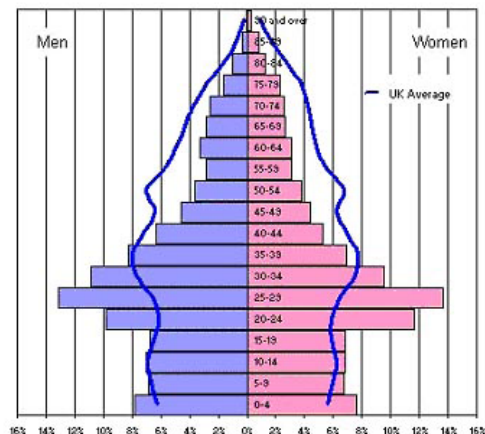
Gleichzeitig beherbergt der Bezirk Tower Hamlets einige der erfolgreichsten Medien- und Finanzgesellschaften der Welt. Es sind sehr gute Arbeitsmöglichkeiten vorhanden. Es fehlte jedoch an der entsprechenden Infrastruktur, und die Anbindung ans öffentliche Verkehrsnetz war vollkommen unzureichend. Zudem waren die Bewohner der Docklands nicht für die offenen Stellen ausgebildet.

Bevölkerung

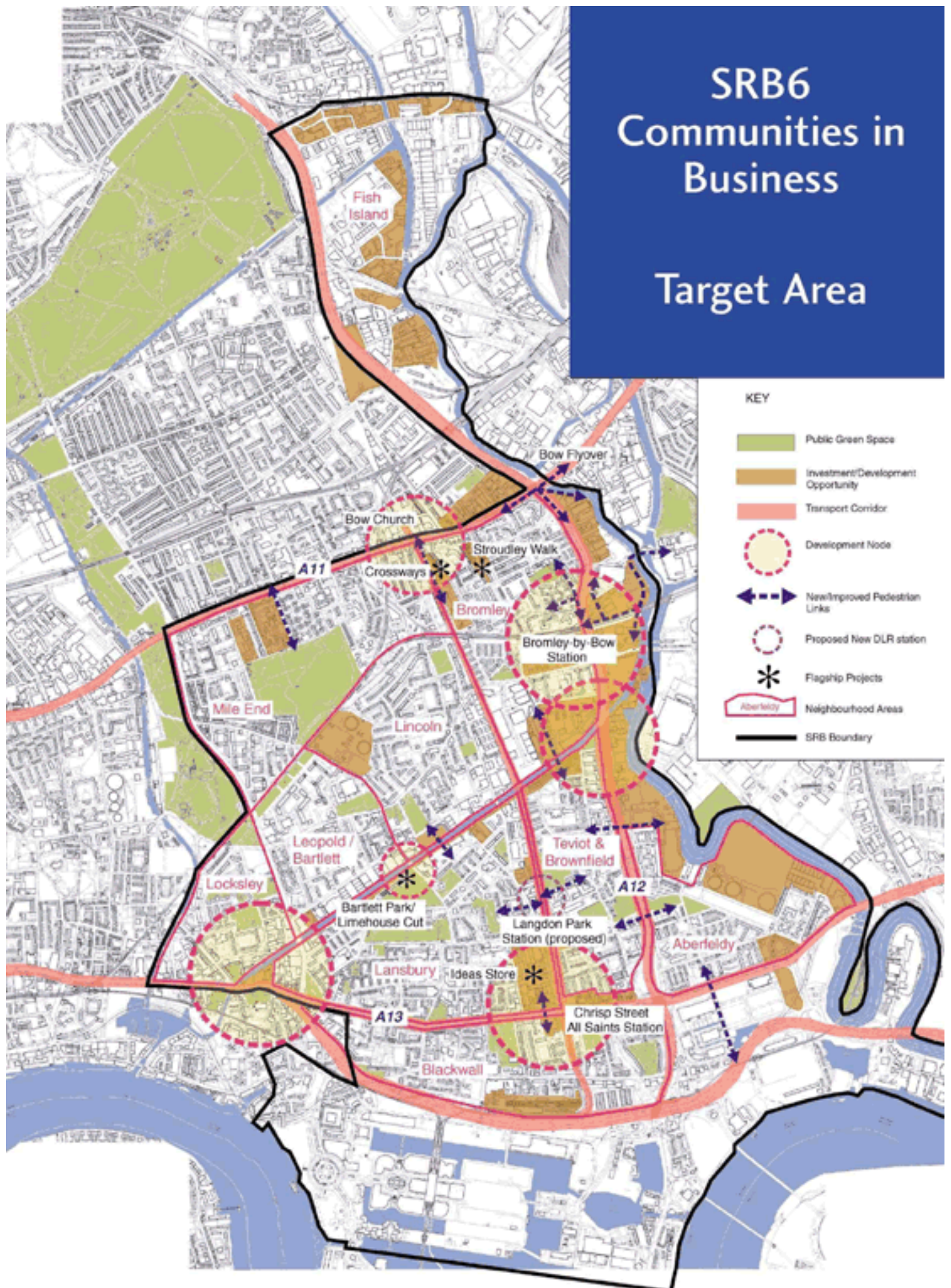
- Die Bevölkerung von Tower Hamlets wird schneller wachsen als der Rest Londons zwischen jetzt und 2011
- Tower Hamlets hat ein viel jüngere Bevölkerungsschicht als der Rest Großbritanniens und Londons und den höchsten Prozentsatz von 20-34 Jährigen
- Über die Hälfte der Anwohner Tower Hamlets sind von einer "non-White British ethnic group"
- Ein Dritte sind Bangladeshi, von denen die Hälfte unter 20 Jahren alt ist
- 60% der "White British" Bevölkerung in Tower Hamlets sind über 30 Jahre alt.



Tower Hamlets
GLA Population Projection to 2016: All Ages



Tower Hamlets
Percentage of Resident Population By Age



03.2 Zukunftsentwicklung des Gebiets

Vision für den Ort

-Die Poplar Riverside wird ein Areal mit hoher dichte und Mischfunktionsarealen werden. Es wird eine feine Mischung zwischen Wohnen, Leben & Arbeiten geben, die eingebunden werden in community-uses und geschäftliche Premissen.

-Ein Ort der stimulierend wirkt auf "the growth of a progressive high-tech business community, with a network of links to the adjacent existing and developing technology industries but with its roots set firmly in the local community"

-Der River Lea wird sich durch seine neuen Anwohner und der existierenden Gemeinschaft, Besuchern und Arbeitern zu einem pulsierender Ort voll von Aktivität transformieren

- 'Water City'

- die Neuentwicklung des Ortes sieht vor, einen hohen Lebensstandard für das Wohnen zu bieten, ebenfalls für Geschäfte und Freizeit.

-Planung einer Bürofläche von nahezu 200,000sq ft
74 "live/work units", 337 Wohnungen, einem 60-Betten-Hotel, einem Gesundheitszentrum, Restaurants und Retail-space

Projekte am Ort (u.a.)

-Bow Church Masterplan

Der Bow Church Masterplan fokussiert besonders die Erschließbarkeit von East Londons Gateway hinsichtlich innovativer Lösungen für Fußgängerzugänglichkeiten innerhalb dieses hochkomplexen und schwer erschließbaren Gebiets.

-Project - Roach Point Bridge

Diese Brücke wird eine vitale Verbindung über den Hertford Union Canal in Fish Island ermöglichen, welcher ein existierendes Geschäftsareal innerhalb dieses Mischegebiets des Lower Lea Valley darstellt.

Die Leaside Regeneration meint, diese Brücke wir die momentane eher geschwächte Erschließbarkeit von Fish Island verbessern. Indem man das Areal öffnet wird es Anwohnern und Geschäften möglich sein das öffentliche Verkehrsnetzwerk von Hackney Wick Station und die Bus Servicelinie entlang der Carpenters Road zu nutzen.

Die Brücke wird den Fußweg von Fish Island nach Hackney Wick halbieren und stellt somit eine wichtige Verbindung dar.

-Project - Limehouse Cut

Leaside Regeneration glaubt, das der Limehouse Cut, welcher zuvor ein eher isolierter Bereich des Kanals darstellte ein hohes Potential für Freiraumgestaltung und Kapital für die Gesellschaft hat. Es wurde neue Infrastruktur eingeführt, ein neues Belichtungskonzept für den Weg, sichere erreichbare Orte, um den Cut zu wiederzubeleben. All diese Elemente haben geholfen, die neue Entwicklung zu inspirieren.

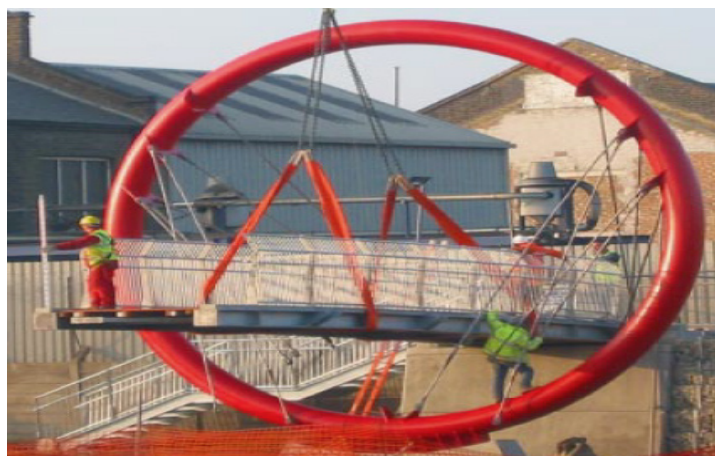
-Project - DLR Station and Footbridge

Leaside Regeneration arbeitet mit der DLR (Docklands Light Railway) zusammen, um eine neue Bahnstation in Langdon Park / Poplar zu errichten.

Dieses Projekt ist das direkte Ergebnis von Lea Riverside



Bow Church Masterplan



Roach Point Bridge



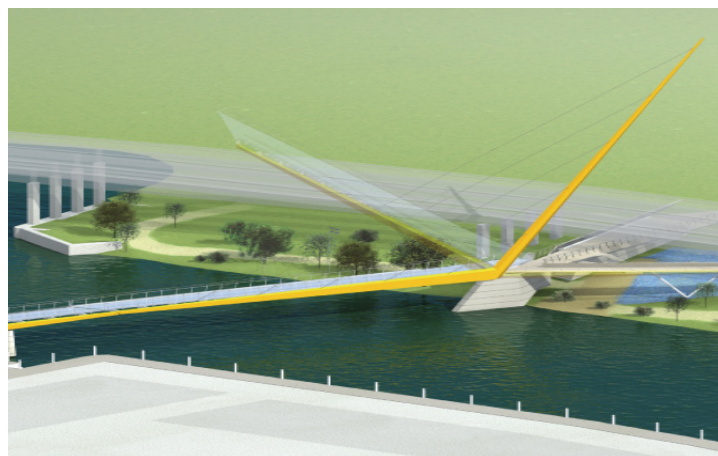
LimeHouse Cut



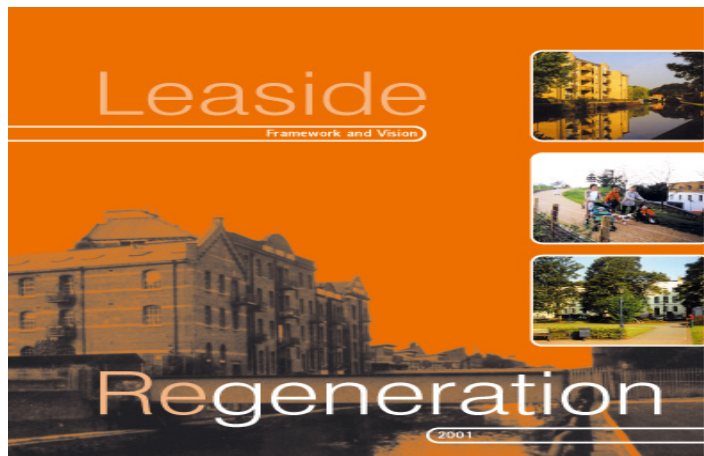
DLR Station and Footbridge
Beschreibung zum Ort -13-



Container Futures



Leamouth Bridge



Lea Regeneration Project

Regeneration Visionsplan von 1999, um die Zugänglichkeit von sonst sehr isolierten umliegenden Gebieten zu sichern. Diese neue Station wird sehr schnell das soziale und auch ökonomische Vermögen von Langdon Park bereichern.

-Projects - Container Futures

Container Futures beherbergt 21 sich selbst unterhaltende Geschäfts-Serviceeinheiten für Büroräumlichkeiten im Osten Londons, welche sich von der Finanzierbarkeit eher an Kleinunternehmen richten.

Container Futures wurden aus Schiffscontainern hergestellt und in Zusammenarbeit mit der Leaside Regeneration Ltd. entwickelt.

Dabei wird der öffentliche Sektor auf Finanzierer- als auch auf Unterstützerseite zusammengebracht:

European Regional Development Fund, London Development Agency, and London Borough of Tower Hamlets

-Projects - Leamouth Bridge

Der Vorschlag eine offene Fußgänger- und Radfahrbrücke zu entwerfen, welche die Nordseite der Halbinsel mit der Limmoseite verbindet, wird als ein Schlüsselprojekt für die weiterführende frühe Entwicklung der Halbinsel gesehen.

-Projects - Leaside Regeneration Framework and Vision
Leaside Regeneration zielt darauf ab, die einmalige Gelegenheit eine von Londons im Höchstmaß heruntergekommenen Gebiete zu transformieren.

Dieses soll über die Anbindung an die mit starkem Wachstum und neuem Entwicklungspotential umliegenden Gebiete erreicht werden.

Dabei bietet dieses Netzwerk neue Investitionsmöglichkeiten für das Leaside-Gebiet, sodaß es Teil des regional wachsenden Erfolges des Leaside werden kann.

03.3 Städtischer Kontext - Bow Lock Lage

„Heart of the EastEnd of London“

Nördlich gelegen finden sich die Olympic Villages für London 2012 mit Stratford als Hauptbahnhof. Südlich des Grundstücks befindet sich der Millenium Dome von Richard Rogers.

Das "Mindfactory" Grundstück gehört dem Bezirk von Tower Hamlets an und ist ein Teil des „Lower Lea Valley“. Das Lower Lea Valley ist mit 600ha Fläche eines der größten Regenerationsprojekte in Großbritannien. Es verläuft nord-südlich von Stratford nach Canary Wharf, ist nur 3 Meilen von Central London entfernt & beinhaltet Teile verschiedener Londoner Bezirke wie Hackney, Tower Hamlet, Newham and Waltham Forest. Das Gebiet ist gut angebunden an den öffentlichen Nahverkehrsnetz wie Bus, Zug (DLR) & Tube.

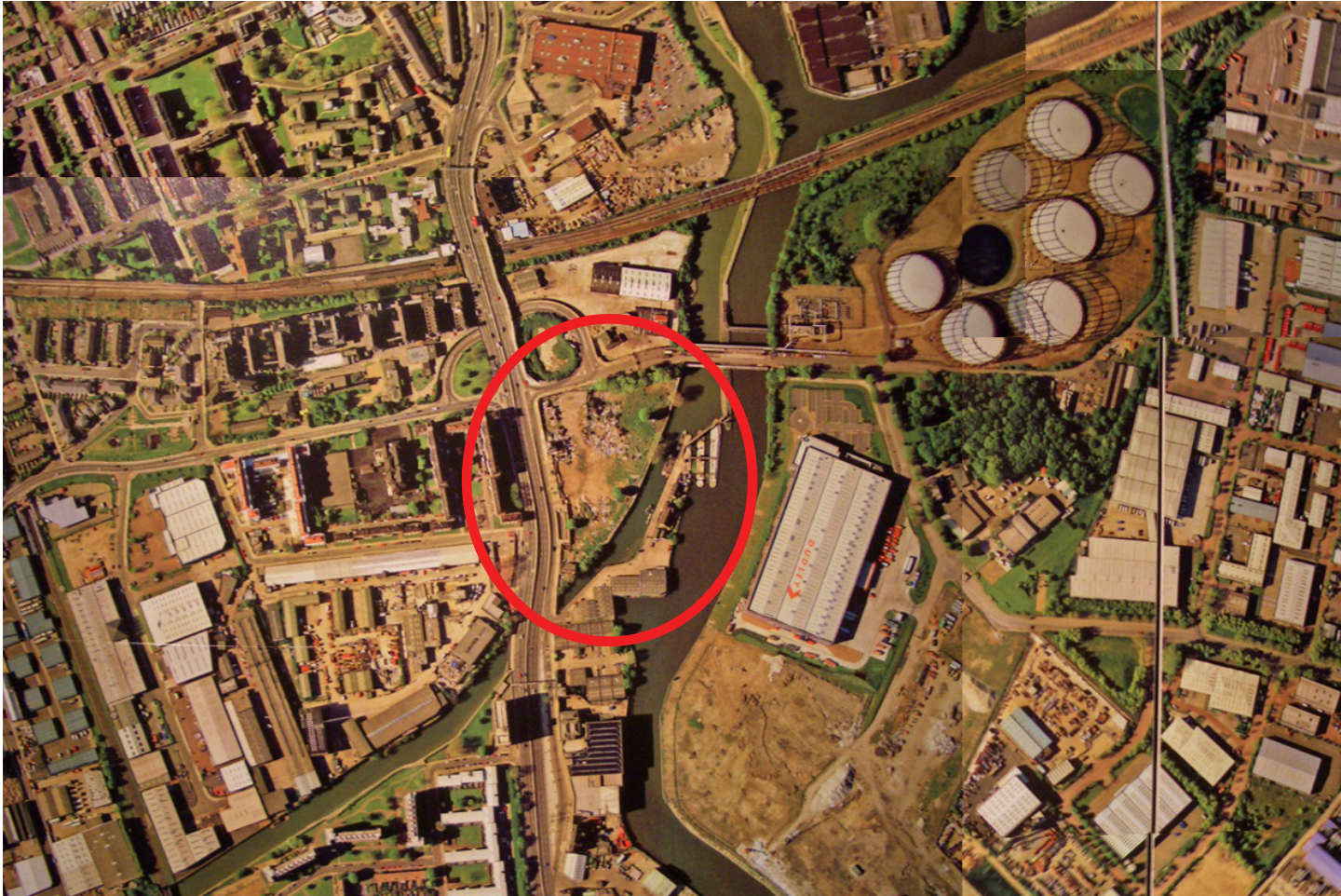
Momentan wird das Gebiet überwiegend durch große Flächen von verlassenen Industriebrachen und armen Wohnvierteln charakterisiert. Der River Lea und der Limehouse Cut rahmen das "Mindfactory" Grundstück. Ein Großteil des Grundstücks / des Bodens ist fragmentiert, verschmutzt (brownfieldland) und durch Wasserwege, Überkopfpylonen, Straßen und Bahntrassen zerteilt. Daher sieht das "Opportunity Area Planning Framework" vor, ein Netzwerk an Wasserwegen (Watercity mit



London



Tower Hamlets



Luftbild des Grundstücks Beschreibung zum Ort -15-

neuen Kanälen, die Idee der „Wasserstadt“) und Inseln zu schaffen, um neue Investoren & Gelegenheiten anzulocken und somit das Valley in ein neues, zukunftsfähiges, tragbares Mischgebiet zu transformieren.

Ebenfalls die Olympischen Spiele werden sich positiv auf das Gebiet auswirken und für die lokale Bevölkerung und Geschäfte neue Möglichkeiten bieten in Form von verbesserten Wohngebieten, mehr Arbeitsstellen, besseren Transportverbindungen & neuen Sporteinrichtungen. Die Olympischen Spiele werden den Wachstum London Richtung Osten fokussierend beschleunigen und „Lebensfläche“ für die wachsende Bevölkerung London schaffen.

Ein Masterplan für dieses Gebiet wird seit April 2006 entwickelt, nachdem ein „Draft“ erste Vorschläge zusammenfassen konnte. Es ist eine langfristige Entwicklung mit Housing, Offices & Regenerationsfläche vorgesehen.

03.4 “Mindfactory” Grundstück

Umliegende Gebäude:

Direkt gegenüberliegend vom “Mindfactory” Grundstück findet man zahlreiche soziale Wohnungsbauten mit meist heruntergekommenen Fassaden, sowie industrielle Lagerhäuser (dried fruits and nuts), Speichergebäude, temporäre Bauten wie Autowaschanlagen, Reparaturservice.

Direkt auf dem Grundstück:

Bis vor 5-6 Jahren gab es noch 5geschossiges „old-fashioned housing“ auf dem Grundstück. Allerdings wurde es durch den Bau der A12 sehr laut.

Ebenfalls eine gute Erschließung zur Umgebung war nicht mehr vorhanden.

Als einziges Gebäude gehalten hat sich ein Pub namens “QueenVictoriaHouse”, welches einen Jahresumsatz von 20.000 GBP erzielt, wenn es überhaupt geöffnet ist. Die Haupteinnahmequelle liefern Werbebanner, die an den Seiten der Hausfassaden befestigt sind und sich den Zirkulationsverkehr der A12 zu nutze machen.

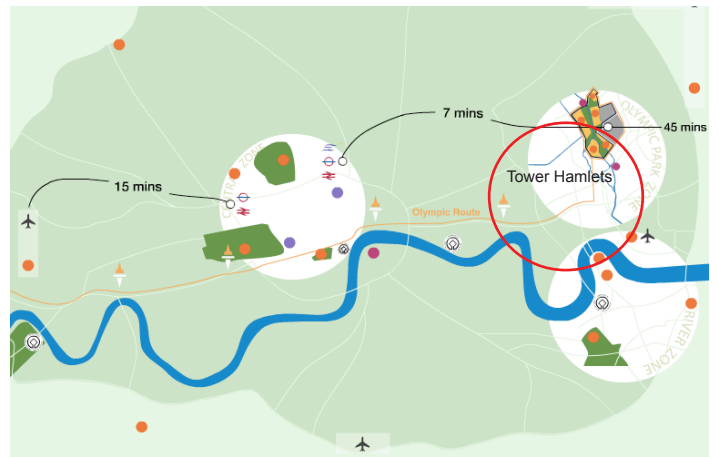
Im Vorentwurf des offiziellen Londoner Masterplans wird für das Grundstück zu diesem Zeitpunkt vorgesehen:

- an der Grundstücksspitze ein kleines Hotel
- Wohngebäude mit Wasserblick
- Bürogebäude zur Straßenseite ausgerichtet mit Geschäften im Erdgeschoßbereich

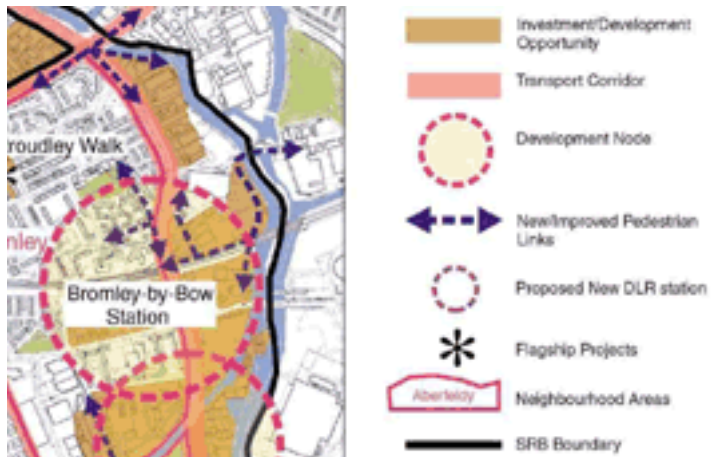
03.5 Verkehr am Ort

Das “Mindfactory” Grundstück verläuft parallel zum Blackwell Tunnel Northern Approach Road (A12) an der Gillender Street entlang wird nördlich eingeschlossen von der TwelveTrees Crescent Road & östlich vom River Lea / LimeHouse Cut Kanal begrenzt.

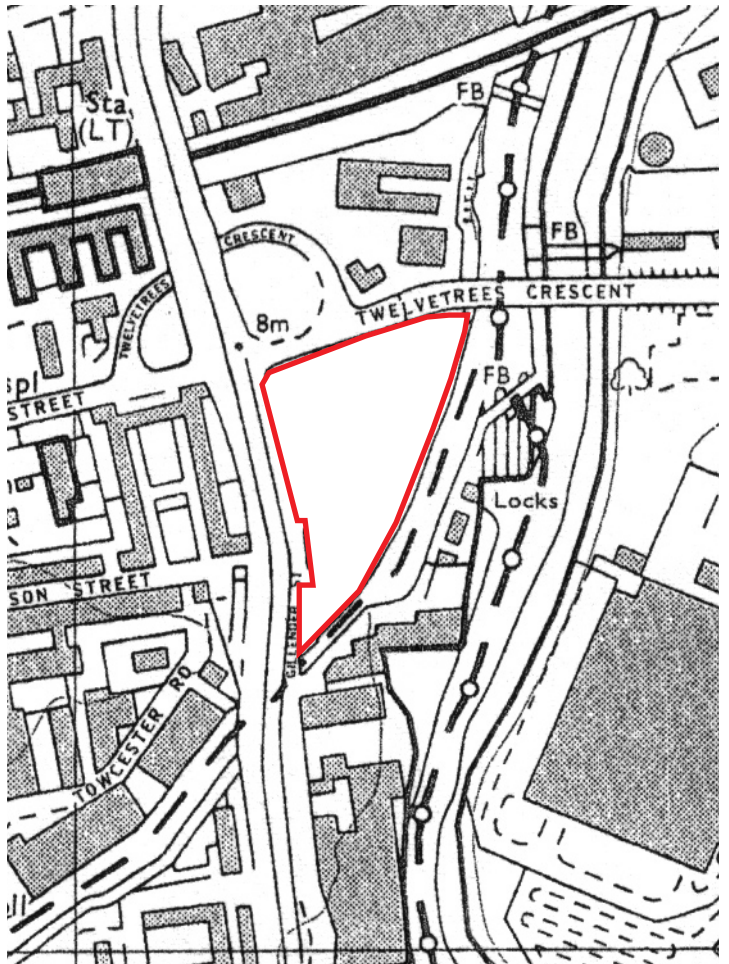
Es definiert exakt eine Schnittstelle zwischen Wohn- & Industriegebiet & den Bezirken TH & Newham.



Verkehrsanbindung Tower Hamlets



Bromley by Bow Area



Mindfactory Site

A12:

Die Schnellstraße (A12) in den 70er Jahren gebaut, ist die Hauptverbindung Richtung Süden zum Canary Wharf & trennt die gegenläufigen Fahrbahnen mittels einer feststehenden nicht zu überquerenden Wand.

Die Straße ist besonders laut und frequentiert mit LKW's, Bauwagen und viel Transportbewegung.

Der Übergang von einer auf die andere Straßenseite ist nur mittels der vielen Subways möglich, welche ca. alle 300m angeboten werden.

Vorgesehen ist eine Entschleunigung der Schnellstraße durch eine Geschwindigkeitsreduzierung und über das Einsetzen von Ampeln an Hauptkreuzungen, um somit eine Fußgängerüberquerung der Straße möglich zu machen (ähnlich wie in der Straße MileEnd Richtung East). Durch diese Maßnahmen ist eine Verbesserung der vorhandenen Situation möglich, eine Verbesserung der Erschließbarkeit, Verschmutzungsminderung und der Lautstärkeregulierung, welche zur Zeit mit Hilfe von „parking walls“ gegenüber einiger Häuserfronten realisiert wird.

Es gibt eine Anzahl unterschiedlicher Transportwege / Transportsysteme am Ort: (04.6)

Wasserwege, Bahnwege, Straßen, Fußgängerwege etc....

-an verschiedenen Punkten werden neue DLR-Stationen bis hin nach Stratford eingefügt

-allerdings mangelt es an einigen Stellen an Übergangsmöglichkeiten von einer Uferseite zur anderen.

Hierfür sollen viele zusätzliche Fußgängerbrücken (Pedestrian Crossings) und einige Fahrzeugbrücken (vehicular crossings) eingefügt werden, und somit auch die Konvertierung von „backside to front“ begünstigen, einen Grünstreifen zum Flanieren bieten und zugleich mehr Sicherheit für den Fußgängerverkehr schaffen.

Die schon vorhandenen Brücken werden stark genutzt von den Anwohner, Fahrradfahrern & Spaziergängern.

Die „floating bridge“, die vor meinem Grundstück liegt, ist 5 Jahre alt.

Es existiert ein starker Kontrast zwischen der Straßenseite mit einem hohen Geräuschpegel und Abgasgerüchen gegenüber der Wasserseite, die eher Ruhe und Entspannung vermittelt.

-Die Höhe des Wasserstandes des River Lea variiert sehr stark, teilweise kommt es zu kleineren Überflutungen auf dem Inselmittelstück.

-Der LimeHouse Cutkanal mit der „Floating Bridge“ hat einen gleichbleibenden Wasserstand und führt zum Limehouse Basin

03.6 Fotos der Grundstücksumgebung



Industriebrachen



Social Living



Inselwohnen

Längste schwimmende Fußgängerbrücke GB
Beschreibung zum Ort -17-



Fabrikgebäude



MilleniumDome



temporäre Bauten



Gassilos



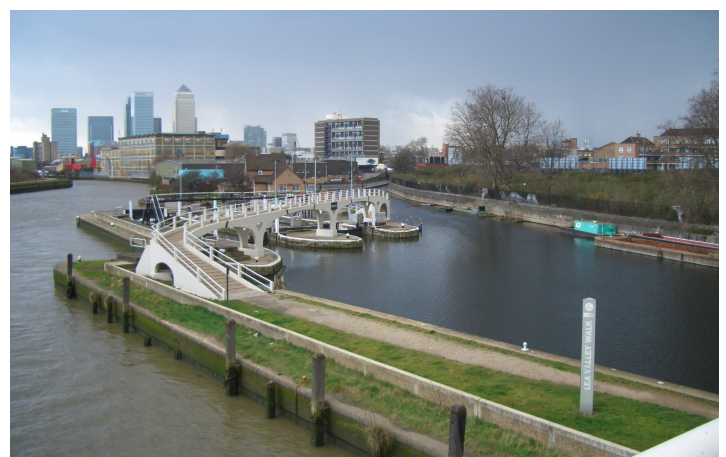
Queen Victoria Pub



Bahnunterführungen



Unterführungen



Bow Lock Schleuse

03.7 Panoramabild - Abwicklung vom Standpunkt: Brücke TwelveTrees Crescent



03.8 Fotos direkt am Grundstück Teil 1



Übersichtskarte Umgebungsfotos



Blick Nr.1: Richtung Canary Wharf



Blick Nr.2: Schwimmende Fußgängerbrücke



Blick Nr.3: Nother Approach Blackwall Tun-



Blick Nr.4: Social Living



Blick Nr.5:St. Andrews Hospital



Blick Nr.6:Blick von Bromley by Bow Tube Sta-



Blick Nr.7:Neues Wohnen auf dem Nachbargrund-



Blick Nr.8:Bow Lock Schleuse



Blick Nr.9:Blick von TwelveTrees Crescent



Blick Nr.10:Blick Richtung Gassilos



Blick Nr.11:Lea Walk



Blick Nr.12:Blick Richtung Beschreibung zum Ort -21-

03.8 Fotos direkt am Grundstück Teil 2



Mindfactory Grundstück - Blick von der Brücke TwelveTrees Crescent



Mindfactory Grundstück - Blick von der Brücke TwelveTrees Crescent



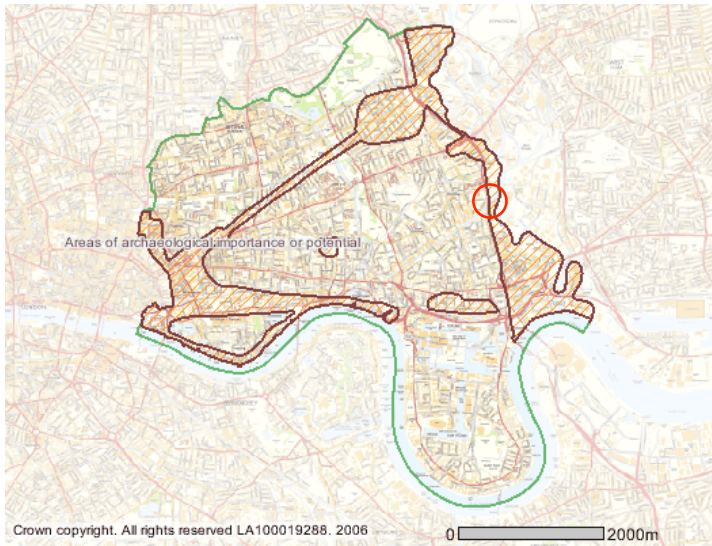
Mindfactory Grundstück - Blick von der Brücke TwelveTrees Crescent



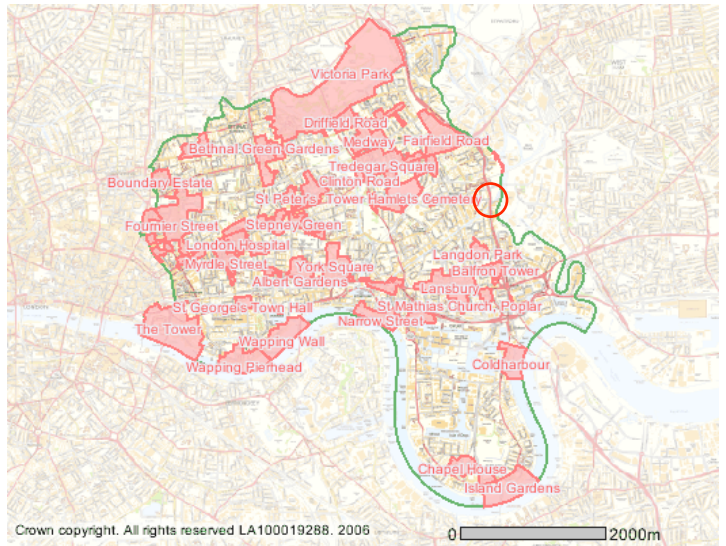
Mindfactory Grundstück - Blick von der Mittelinsel
Beschreibung zum Ort -23-

04 Ortsanalysen

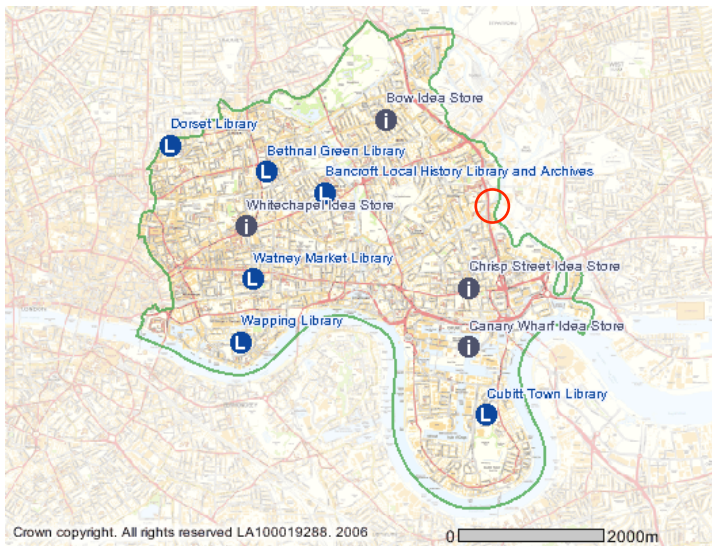
04.1 Analysediagramme - Analysegraphiken



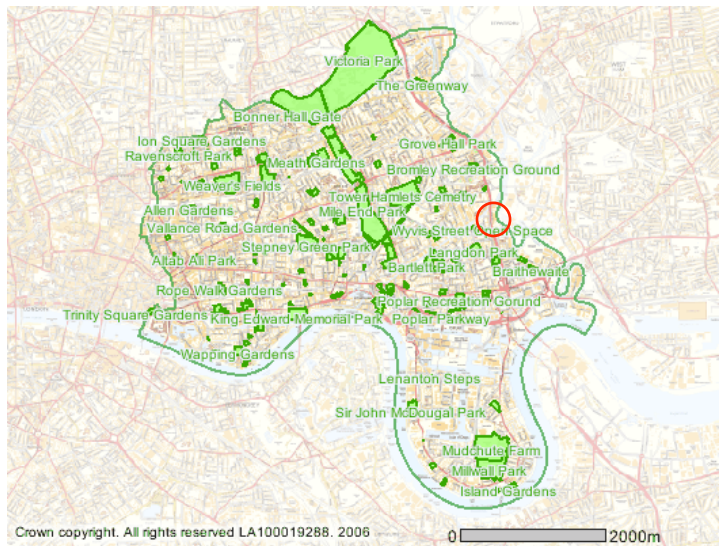
Tower Hamlets: Gebiete mit archäologischer Bedeutung



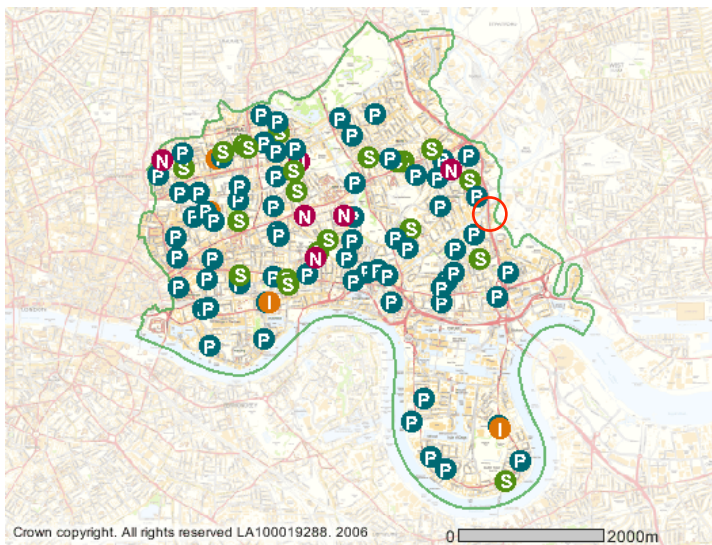
Tower Hamlets: Erhaltenswerte Bebauung



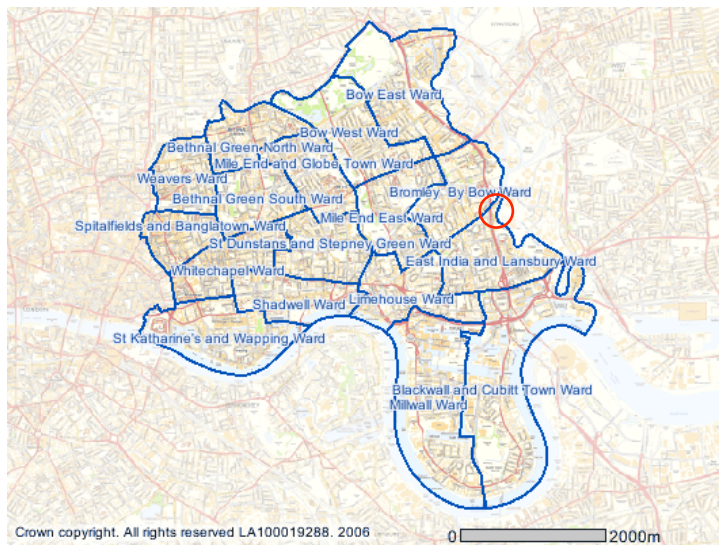
Tower Hamlets: Bibliotheken und Idea Stores



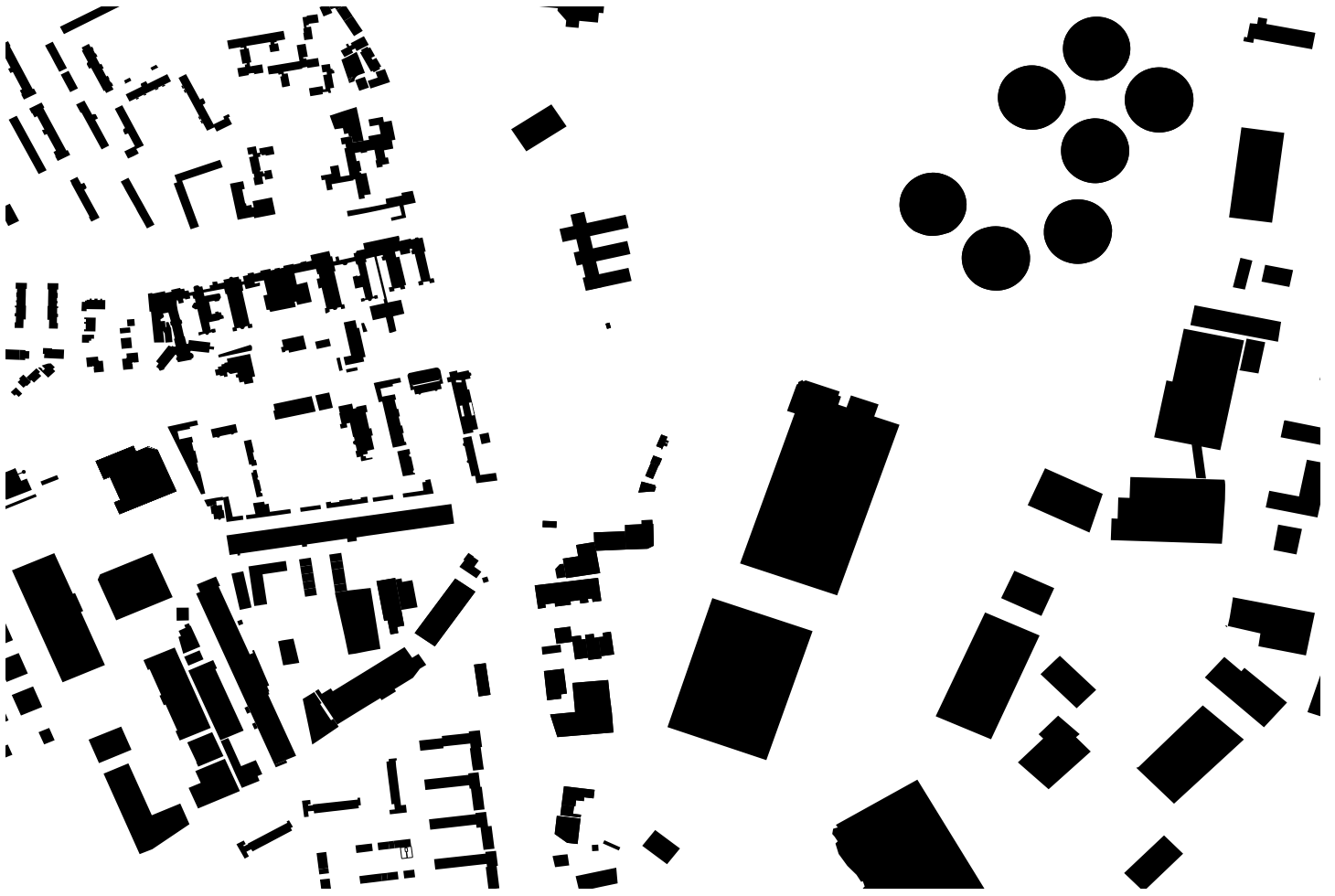
Tower Hamlets: Grünanlagen und Parks



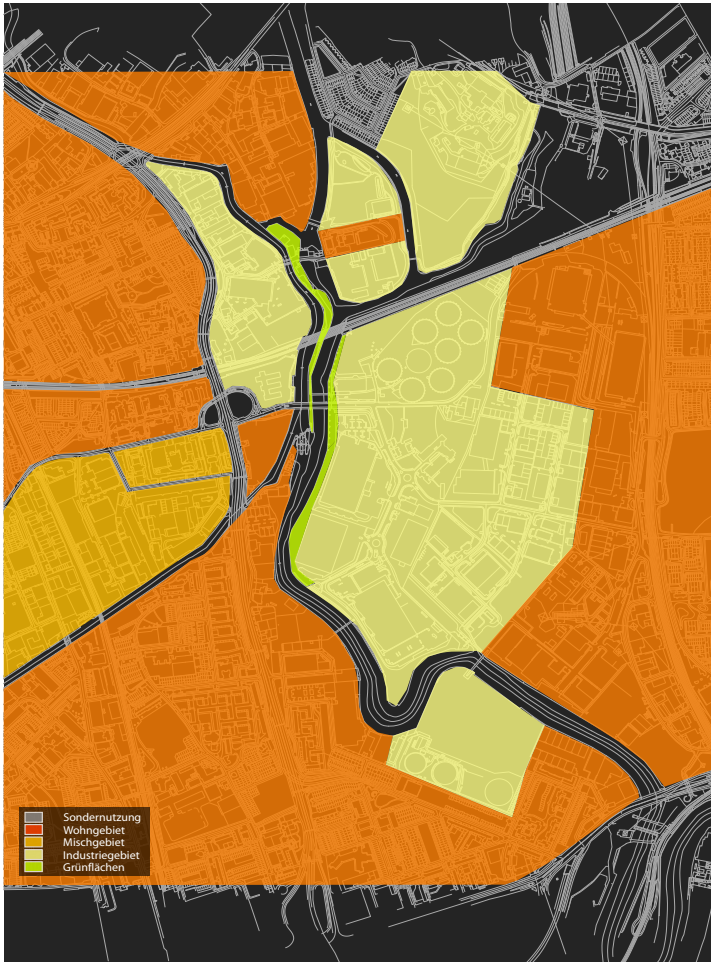
Tower Hamlets: Schulen



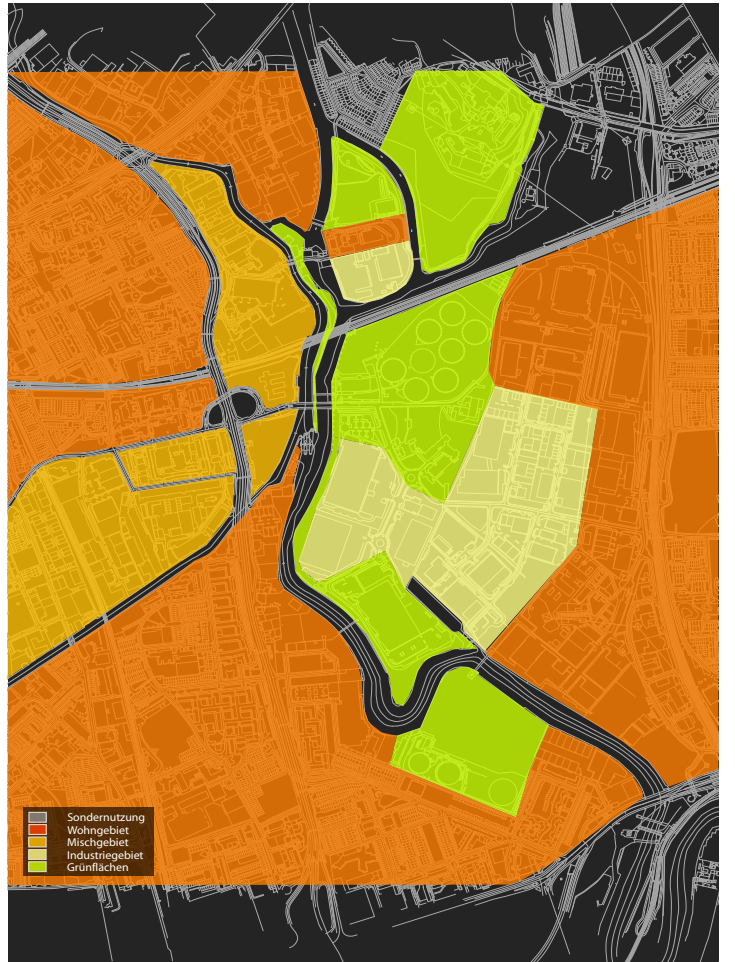
Tower Hamlets: Unterbezirke



04.1.1 Schwarzplan



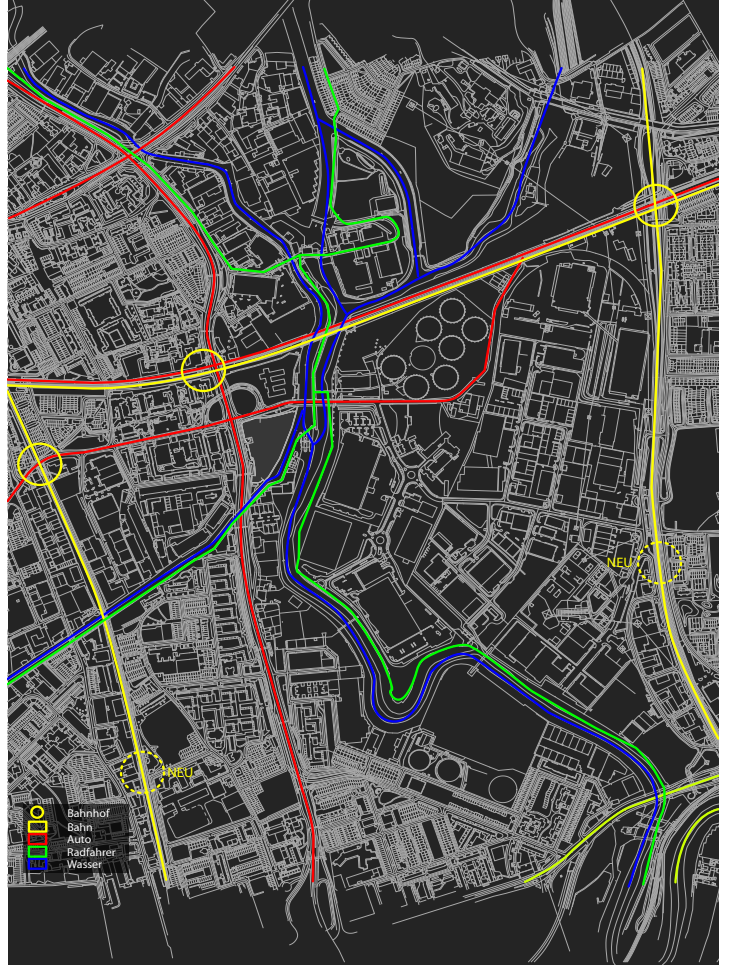
04.1.2 bestehende Gebietsnutzung



04.1.3 geplante Gebietsnutzung



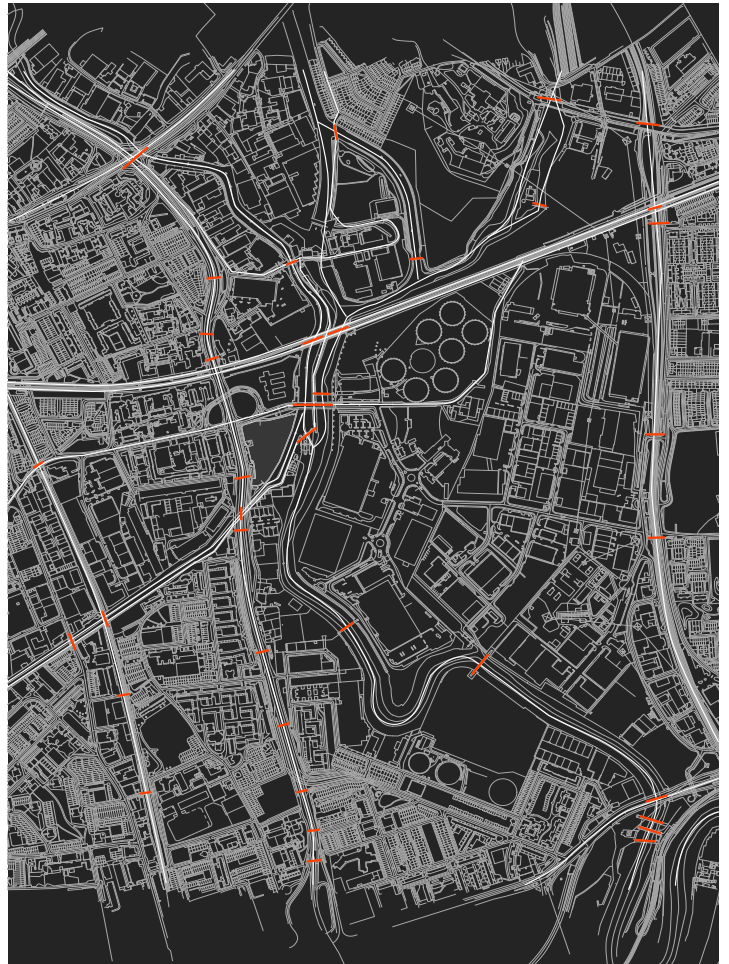
04.1.4 vorgesehene Grünstreifenplanung



04.1.5 Transportmittel - Infrastruktur



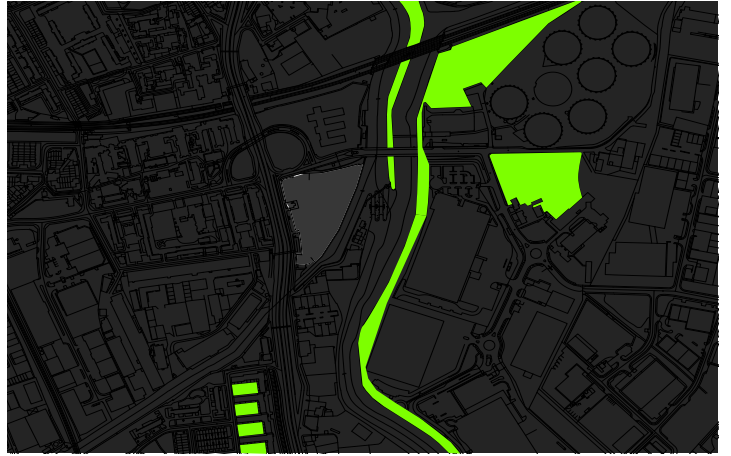
04.1.6 Verknüpfungen



04.1.7 existierende Brücken am Ort



04.1.8 Wasserdurchwegung



04.1.9 Grünflächen



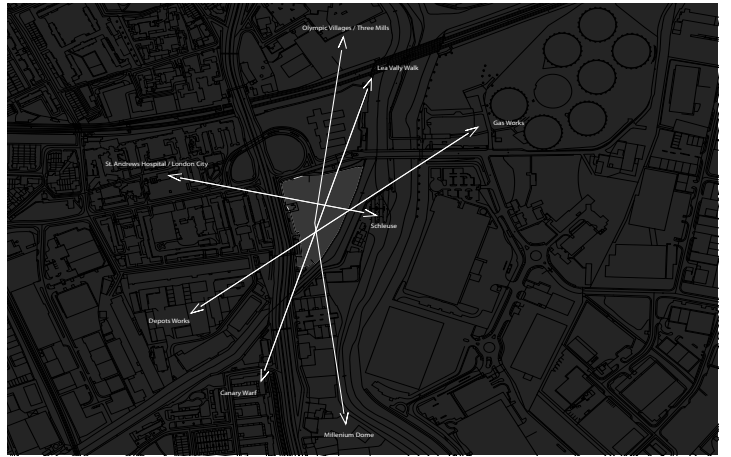
04.1.10 Erreichbarkeit der Umgebung



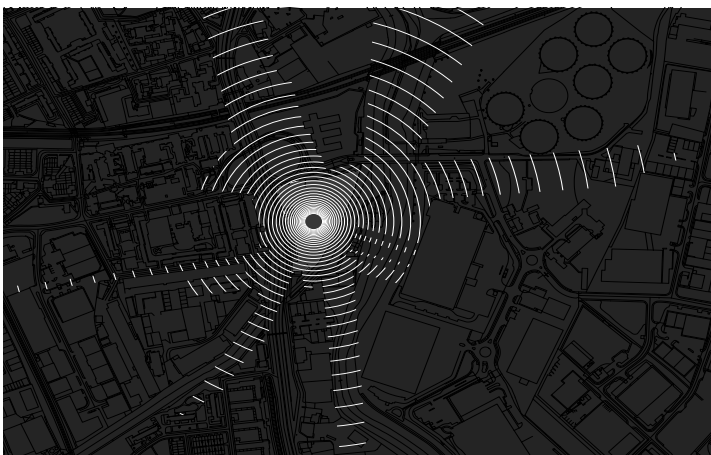
04.1.11 Geländehöhen



04.1.12 Straßennetz



04.1.13 Sichtachsen vom Grundstück aus



04.1.14 Ausweitungsdiagramm



04.1.15 Frequenz - Lautstärke
Ortsanalysen -27-



04.1.16 Abwicklung der Uferbebauung

04.2 Transportsysteme am Ort



Fußgänger - Fahrradfahrer



Kraftfahrzeug



Omnibusse



Baumaschinen



Lastkraftwagen



Personen- und Güterzüge



Bootsverkehr



Flugzeuge
Ortsanalysen -29-

04.3 Atmosphäre & Materialien am Ort



Container



Boote



Hölzer



Holzdepots



Steinflächen



Wasserbepflanzung



Stromnetz



alte Reifen

04.4 Rampen und Brücken am Ort



Brückenübergänge



Schleusenbrücke



Unterführung - Subway



Unterführung LimeCut



Valleybrücke



Floating Bridge



Three Mills Brücke



Bow Lock Brücke
Ortsanalysen -31-

05 Konzept

05.1 Brainstorming für Konzept

Wissensproduktionsstätte - Fabrik des Lernens

05.1.1

Ausgangslage / Analyse

Das bisher isolierte "Mindfactory" Grundstück stellt zur Zeit einen Ruhepol inmitten eines stark ausgeprägten Netzwerkes dar. Dieser Ruhepol jedoch funktioniert bisher nicht mit dem vorhandenen Informationsfluss im Gebiet, da Informationsflüsse wie Transportieren, Wissen, Lernen, Fabrizieren...etc. aktive Tätigkeiten sind und daher in einem Bewegungs- und somit Fortschrittsverhältnis stehen.

-Das "Mindfactory" Grundstück wird durch zahlreiche Transport-, „Systeme“ / Transport – „Wege“ / wie ein Transport- „Netz“ des Ortes umflossen / umgeben

-Hierbei wird das Kommunikationsnetz von Verkehrswegen am Ort fokussiert, welches wie ein Nervensystem funktioniert

-Es ist eine erhöhte „Transportaktivität“ am Ort feststellbar

-Transport von Gütern / Ladung / Informationen
(Wissen ist auch ein „Gut“)

-der Transport bzw. die Weitergabe von Wissen orientiert die Zukunft !!!

05.1.2

Bisherige Situation am Ort

Es ist ausschließlich ein Parallelitätsverlauf der Systeme auf Grund der fehlenden Verlinkung feststellbar, dadurch gibt es ein Interaktionsdefizit am Ort !!

05.1.3

Veränderung des Gebiets wird erreicht durch

- gezielte Intervention
- die Interaktion des Grundstücks mit seiner Umgebung beeinflusst das "Mindfactory" Grundstück, es kommt zur Infusion, zum Input
- die Transportsysteme mit ihren Schnittstellen ziehen sich durch das Gebiet und bilden / definieren die Mindfactory
- die Mindfactory steuert / lenkt / unterstützt den „Wissensfluss“,
- sie steuert die Tätigkeit der „Organe“ und sorgt für ihr „Zusammenspiel“
- Fabrizieren meint dasselbe wie Lernen:
hierbei werden Informationen erworben, hergestellt & weitergegeben... (wie bei der Produktion)

05.1.4

Zusammenfassung - Kurzform Konzept

- Mindfactory funktioniert wie ein Netzwerk (Nervensystem)
- Schnittstellen der Transportsysteme bilden die (Haupträume der) Mindfactory // dichtes Netzwerk/Vernetzung an Knotenpunkten
- Analogie Knotenpunkt_Synapsen = Lernen
- „Fabrizieren meint dasselbe wie Lernen“



Nervensystem

05.2 Analogie zum Nervensystem

05.2.1 Die Funktion des Nervensystems

Wissen und Lernen funktionieren wie das Nervensystem: (Nervenbahnen, Nervenstränge, Nervenetz)
 Der Wissenstransport erfolgt über die entsprechende Infra-Struktur: Das Gehirn übernimmt die Versorgung

* Wie funktioniert das Nervensystem?

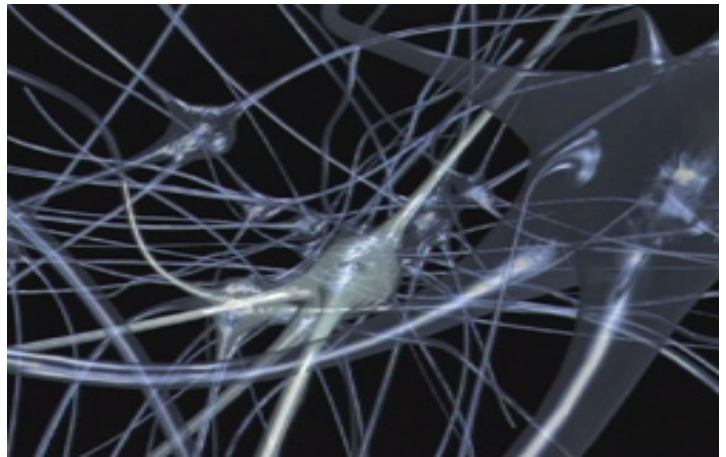
Der Begriff Nervensystem bezeichnet die Gesamtheit aller Nervenzellen in einem Organismus und beschreibt, wie diese angeordnet und miteinander verbunden sind. Es hat die Aufgabe, Informationen über die Umwelt und den Organismus aufzunehmen, zu verarbeiten und Reaktionen des Organismus zu veranlassen, um möglichst optimal auf Veränderungen zu reagieren. (Informationsaustausch)

Das Nervensystem realisiert eine der Grundeigenschaften des Lebens, die Reizbarkeit (Irritabilität). Es ist mit den Organen bzw. Organsystemen verbunden. Es steuert ihre Tätigkeit und sorgt für ihr Zusammenspiel. Es gibt verschiedene Nervenzelltypen für verschiedene Funktionen.

Das Nervensystem besteht aus einem zentralem Steuerungssystem (Gehirn) + einem zentralen Informationsverteilungssystem (Rückenmark)
 Die Impulse & Informationen vom peripheren Nervensystem gehen über das Rückenmark an das Gehirn von dort aus zum Rückenmark wieder an die Ziele im peripheren Nervensystem.
 Alles andere wäre zu Komplex, die Natur hat eine klare Infrastruktur für den Informationsaustausch geschaffen.

Aufbau der Nerven

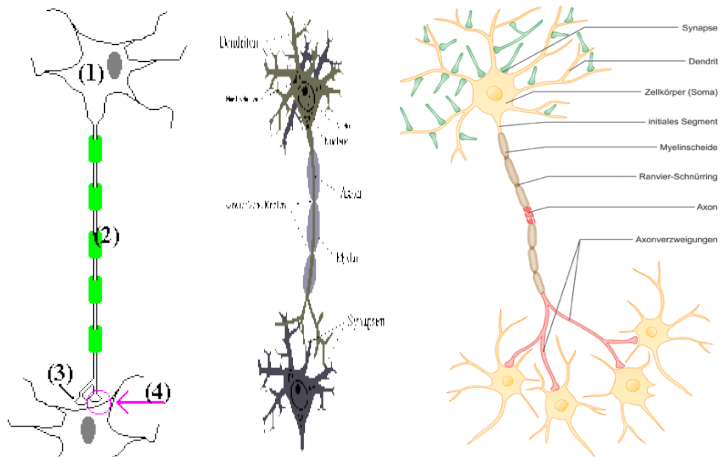
Nerven haben einen Zellkörper(1) mit Zellkern und viele Nervenzellfasern(2), darunter meist eine sehr lange. Diese Nervenzellfasern enden in einer Verzweigung mit kleinen Endknöpfchen(3), die am Zellkörper einer nachfolgenden Nervenzelle anliegen. Die Verbindungsstelle zwischen Endknöpfchen und nächster Nervenzelle heißt Synapse(4). Entlang dieser langen Nervenzellfasern funktioniert die Nervenleitung in Form von elektrischen Impulsen.



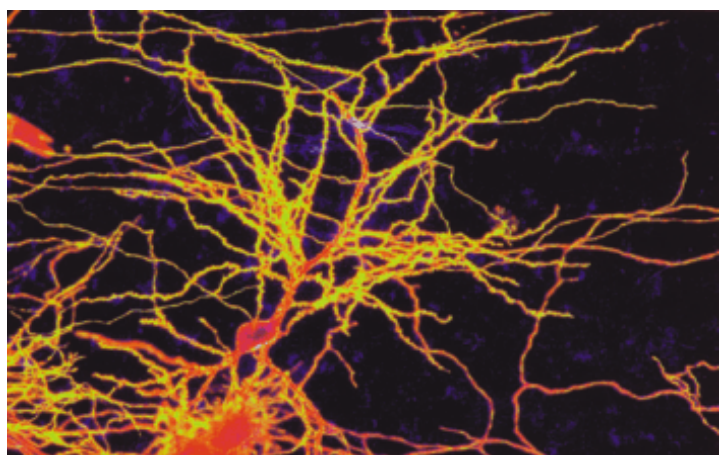
Nervensystem



Nervensystem



Aufbau eines Nervenstranges



Nervensystem

05.2.2 Die Bedeutung des Lernens im Nervensystem

Lernen bedeutet das „Knüpfen & Verstärken von Verbindungen zwischen Nervenzellen“.

Die Nervenzellen des Gehirns sind dementsprechend durch zahllose Leitungen miteinander verbunden. Es handelt sich dabei also um ein dichtes Netzwerk an Knotenpunkten, welches sich in ständigem Auf- und Abbau befindet.

Der Zerfall oder die Schwächung dieser Brücken bedeutet Vergessen. Ob Auf- oder Abbau die Oberhand haben, hängt ganz wesentlich von den Anregungen ab, die ein Gehirn erhält.

Am Herstellen neuer und stärkerer Nervenkontakte arbeitet das Gehirn umso intensiver, je mehr Eindrücke es erhält.

Das Speichermedium sind die Nervenzellen des Gehirns und ihre Verbindungen untereinander.

Zeitungsartikel Focus (Ausgabeheft August 06):

“Amerikanische Forscher haben jetzt herausgefunden, das das Erlernen und Verstehen neuer Zusammenhänge nicht nur pusht, sondern auch süchtig macht.

Denn wenn wir einen komplizierten Sachverhalt begreifen, werden bestimmte Nervenzellen aktiv, die dafür sorgen, dass körpereigene Opiate freigesetzt werden - wir fühlen uns euphorisch, wie nach einem Langstreckenlauf.

In einem Experiment fanden Neurowissenschaftler um Irving Biedermann von der Universität Süd-Kalifornien, Los Angeles, heraus, das diese Euphorie nicht anhält, sondern erst wieder durch eine neue Erkenntnis hervorgerufen werden kann. Folglich ist es das Verlangen nach diesem Hochgefühl, das uns dazu motiviert, uns immer wieder neues Wissen anzueigen.“

05.2.3 Zusammenfassung “Nervensystem und Lernen”

-Analogie zum Nervensystem: Wissen + Lernen

-Aufgabe der Mindfactory / des Nervensystems:

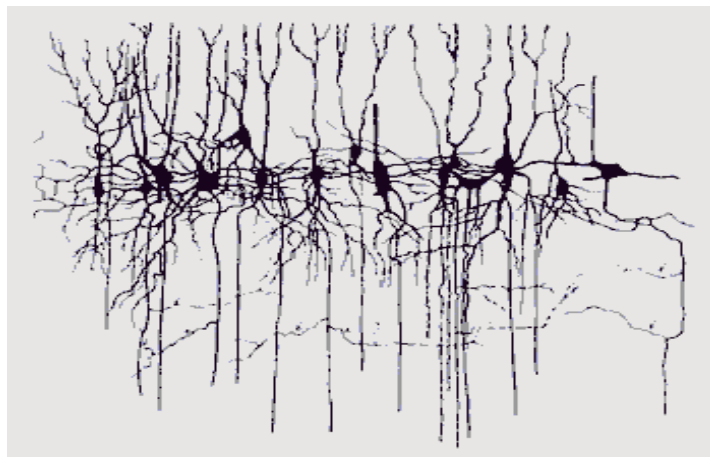
1. Informationsaufnahme über die Umwelt & Organismus
2. Verarbeitung der Informationen
3. Weiterleitung der Impulse/ der Reaktion

-Die Mindfactory / das Nervensystem sorgt für das Zusammenspiel der einzelnen Funktionen / Organe

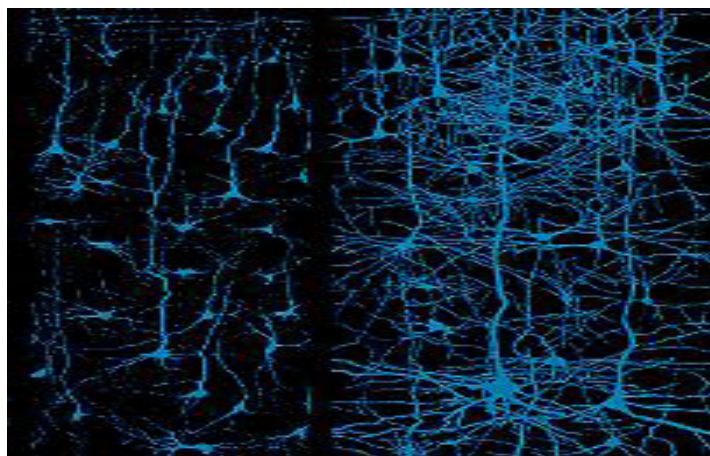
-Lernen bedeutet:

Verknüpfen + Verstärken von Verbindungen zwischen Nervenzellen

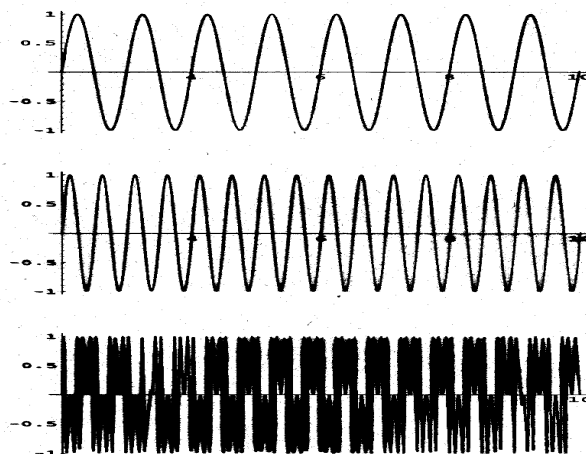
Impulse / Eindrücke sind hierfür wichtig



Nervenfasern



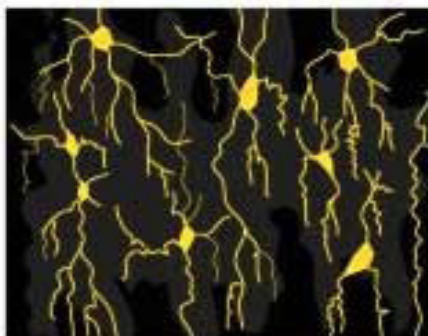
Verknüpfungszuwachs beim Lernen



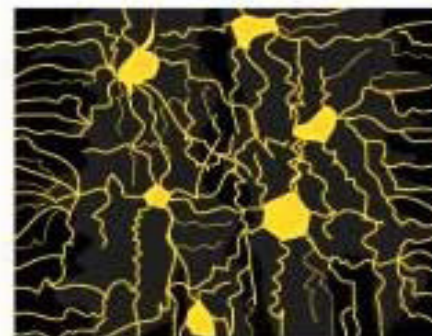
Frequenzerhöhung beim Impuls



Säugling



Kind nach 5 Monaten



Kind nach 18 Monaten

Ausweitung der Komplexität beim Lernprozeß

05.2.4 Die Vernetzung des Nervensystems

In vernetzten Strukturen fließen Informationen gleichzeitig in verschiedenste Richtungen, es gibt direkte Rückschlüsse zwischen allen beteiligten Gliedern.

Vernetzung

In der Systemtheorie:

Die wechselseitige Verknüpfung und Beeinflussung der Elemente eines komplexen Systems, deren Elemente untereinander in Wechselwirkung stehen oder in ein Beziehungsgeflecht eingebunden sind (vernetztes System).

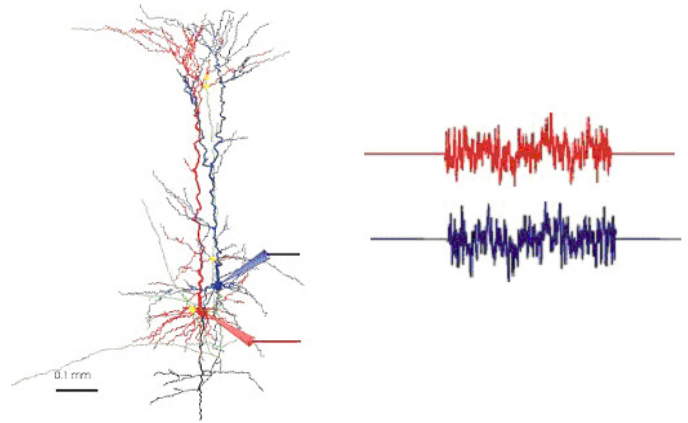
“Erfahrung” verändert die Vernetzung

Unser Gedächtnis beruht darauf, dass synaptische Verbindungen zwischen gleichzeitig aktiven Nervenzellen gestärkt werden. Tatsächlich kann nach wiederholter gleichzeitiger Stimulation eine Zunahme der synaptischen Verbindungsstärke festgestellt werden

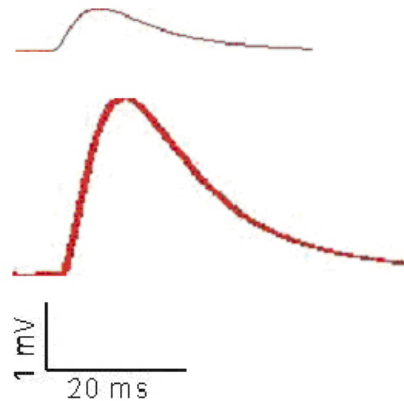
Kommunikation als Folge von Vernetzung

Im erweiterten Sinn ist Kommunikation das wechselseitige Übermitteln von Daten oder von Signalen, die einen festgelegten Bedeutungsinhalt haben.

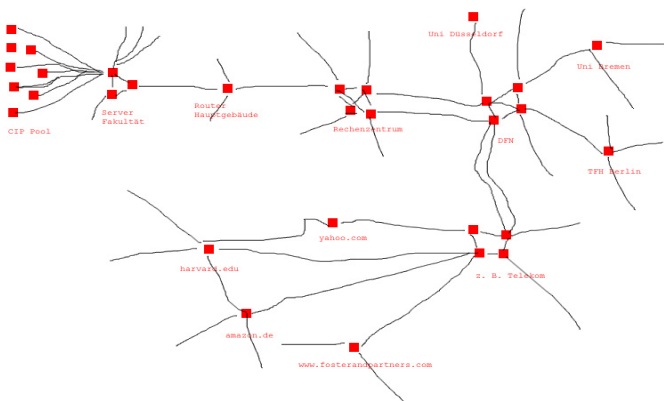
Interaktion, wenn Wechselseitigkeit für den Kommunikationsbegriff vorausgesetzt wird. Interaktion bezeichnet das wechselseitige aufeinander Einwirken von Akteuren oder Systemen.



Vernetzte Strukturen



Synaptisches Signal vorher und nachher



Strategienetzwerk



Vogelnest



Straßennetz



Stromnetz
Konzept -35-

05.4 Gebäudekonzeptdiagramme

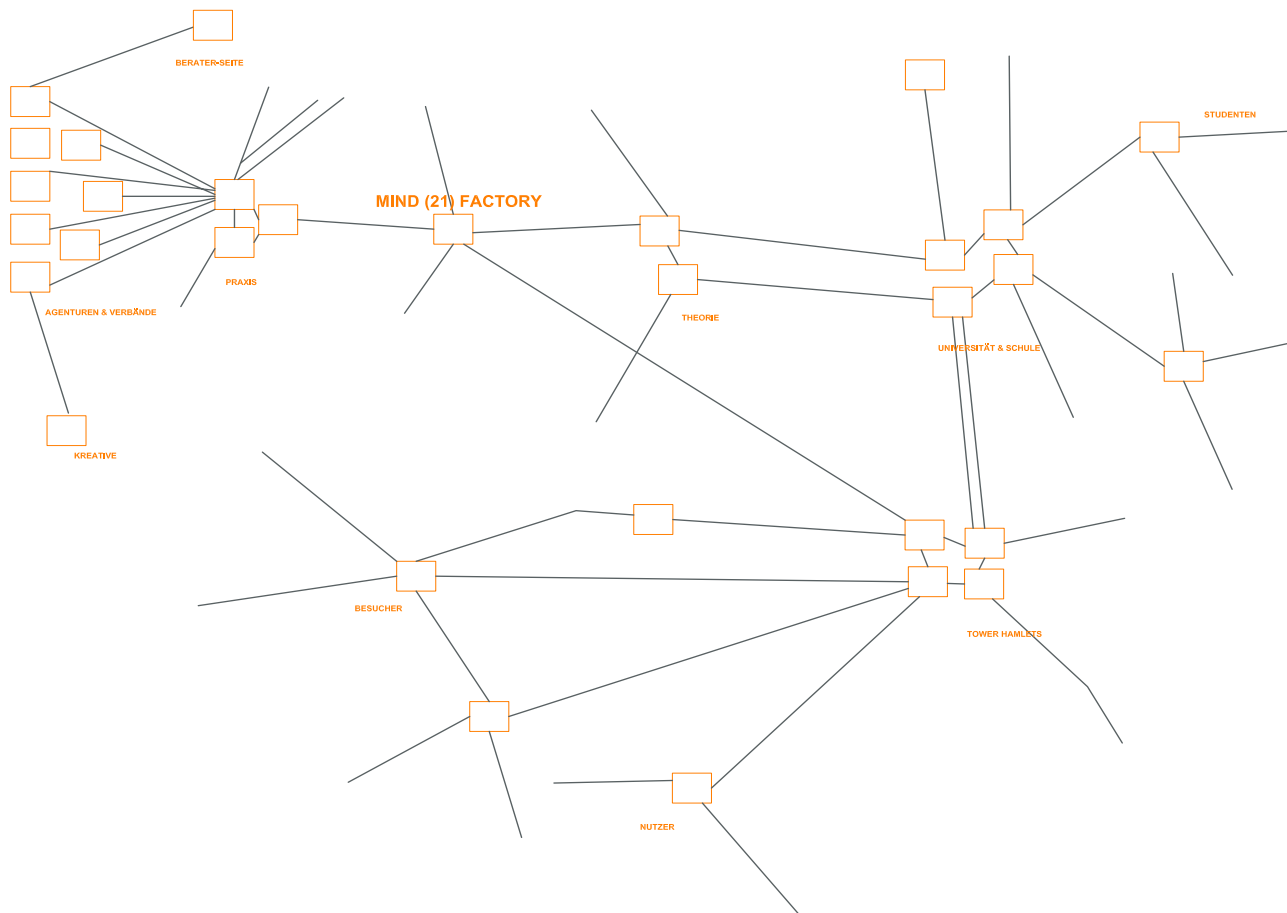
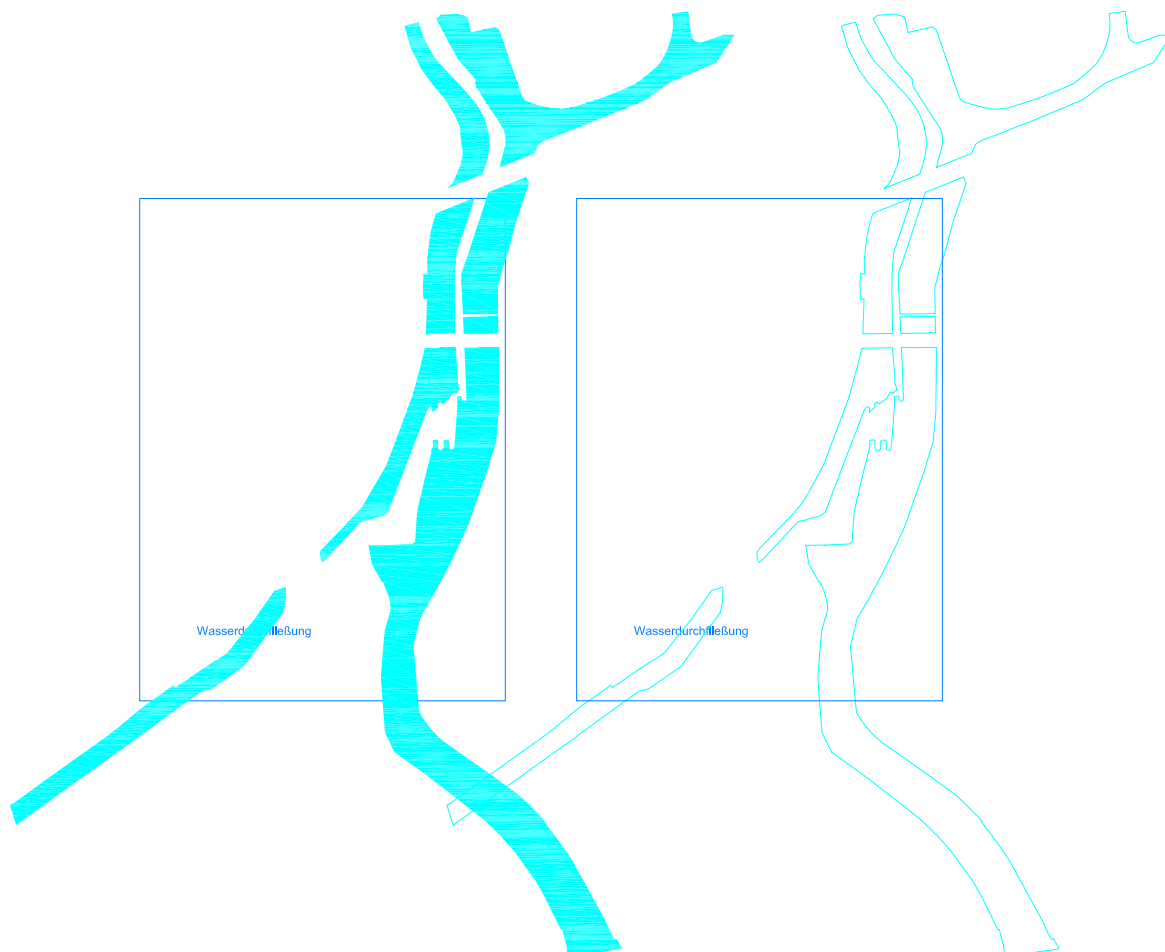
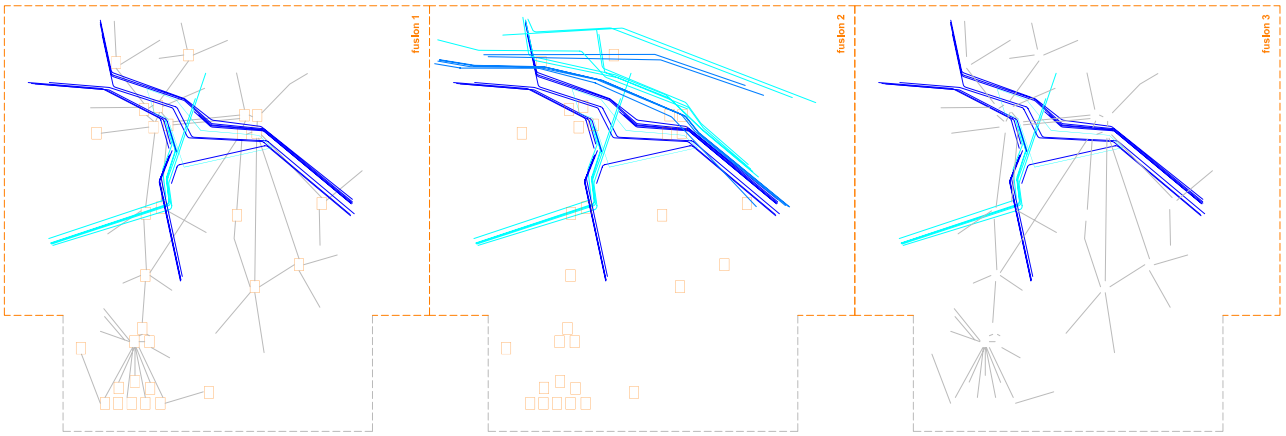


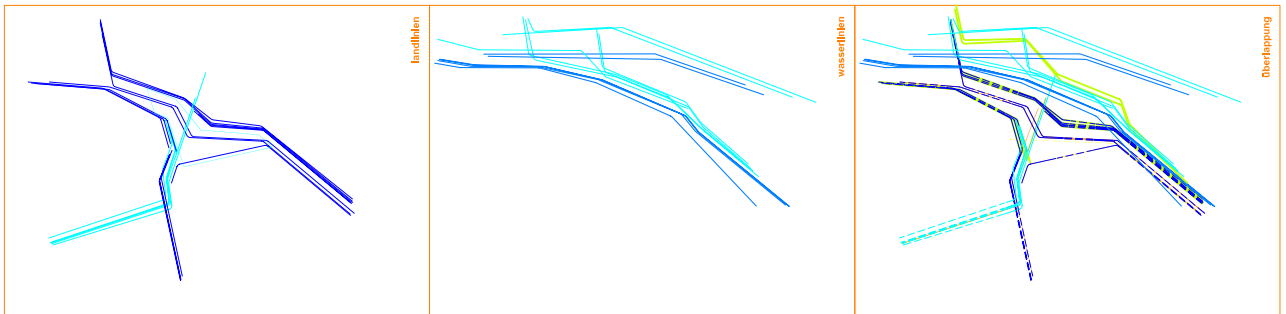
abb.1: Konzeptdiagramme



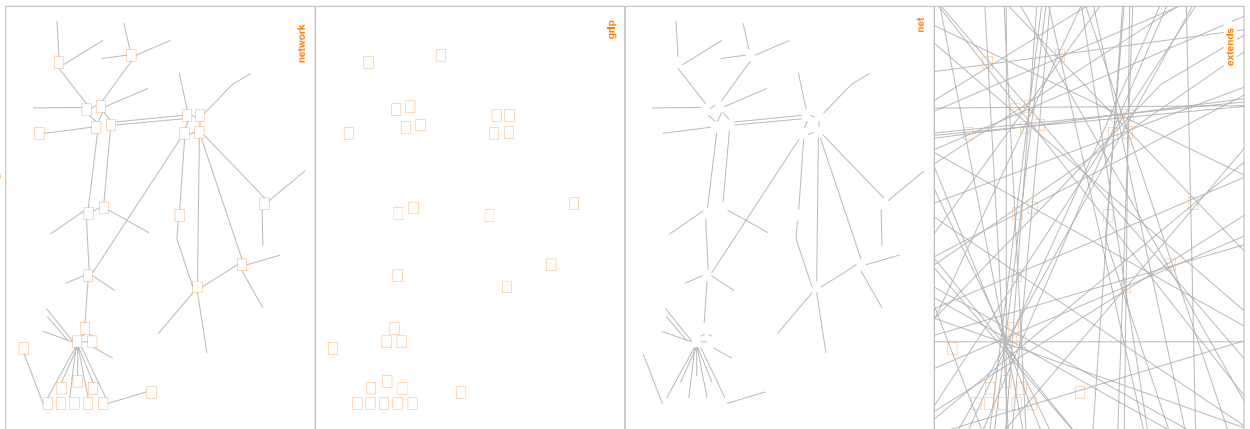
system-interaktion



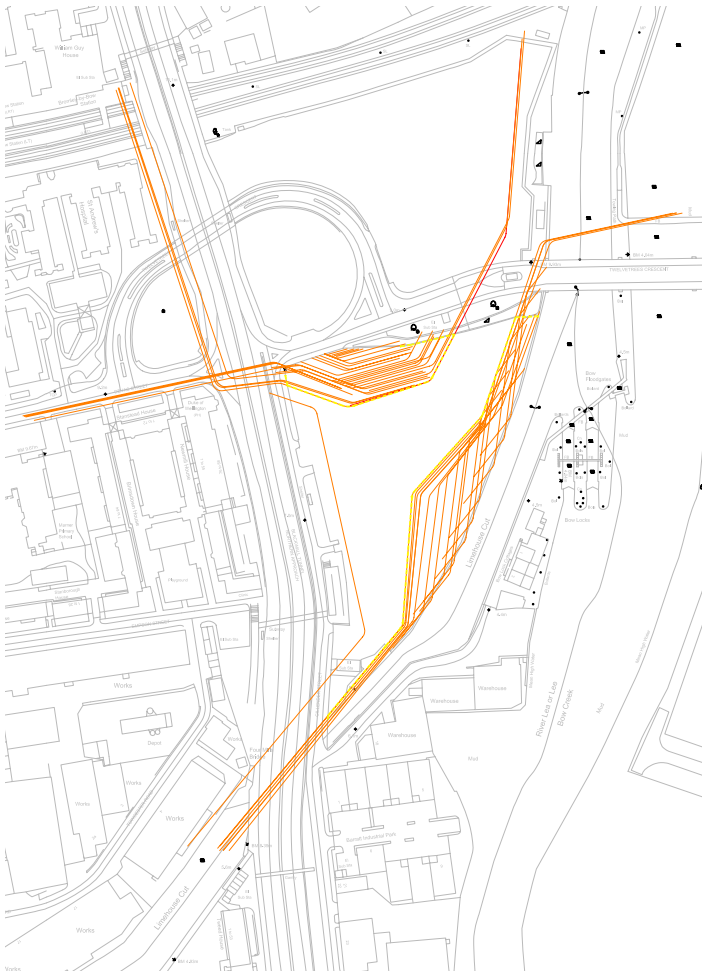
bewegung des ortes



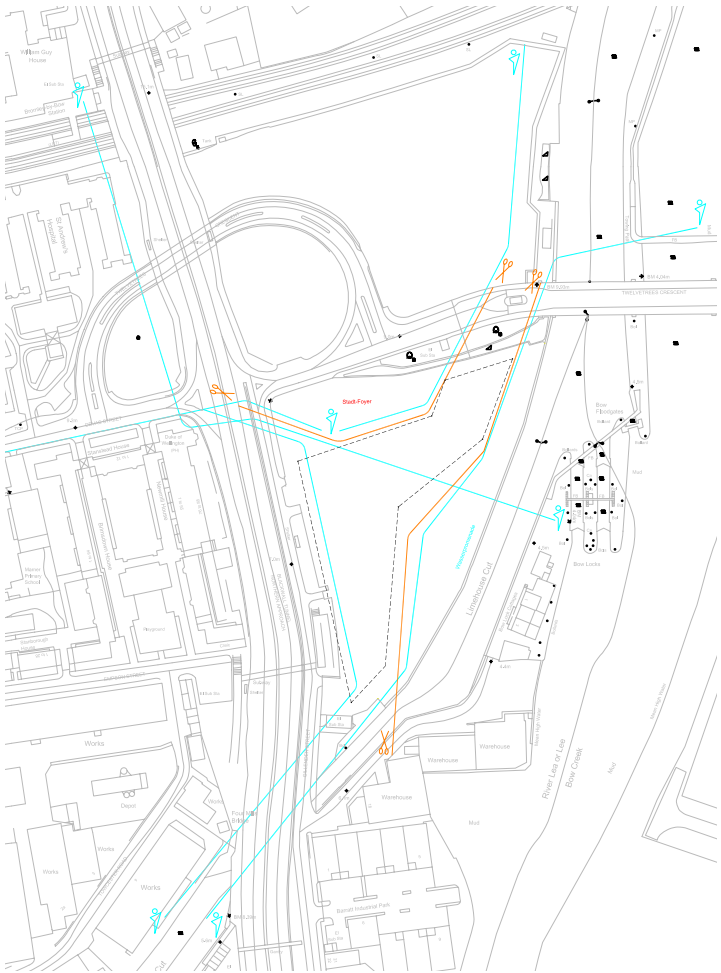
konzept-image



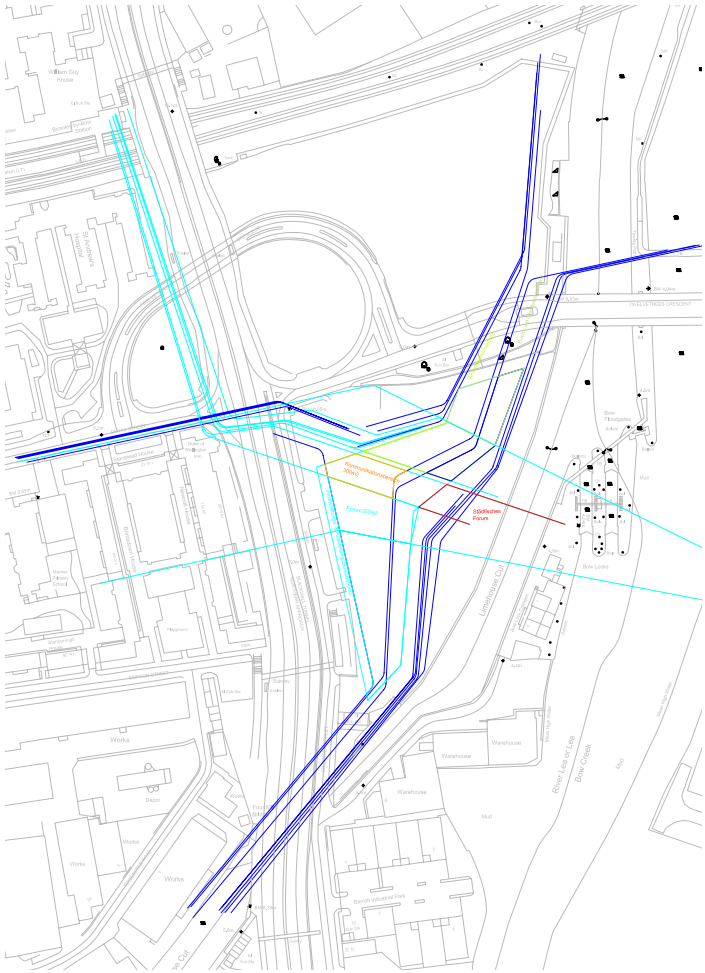




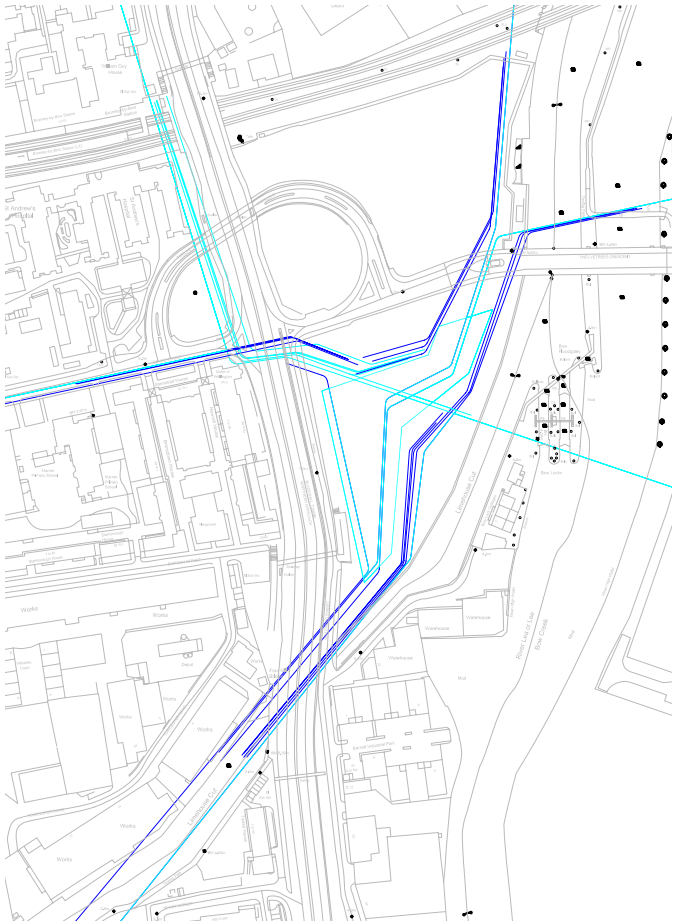
Cut Out am Ort



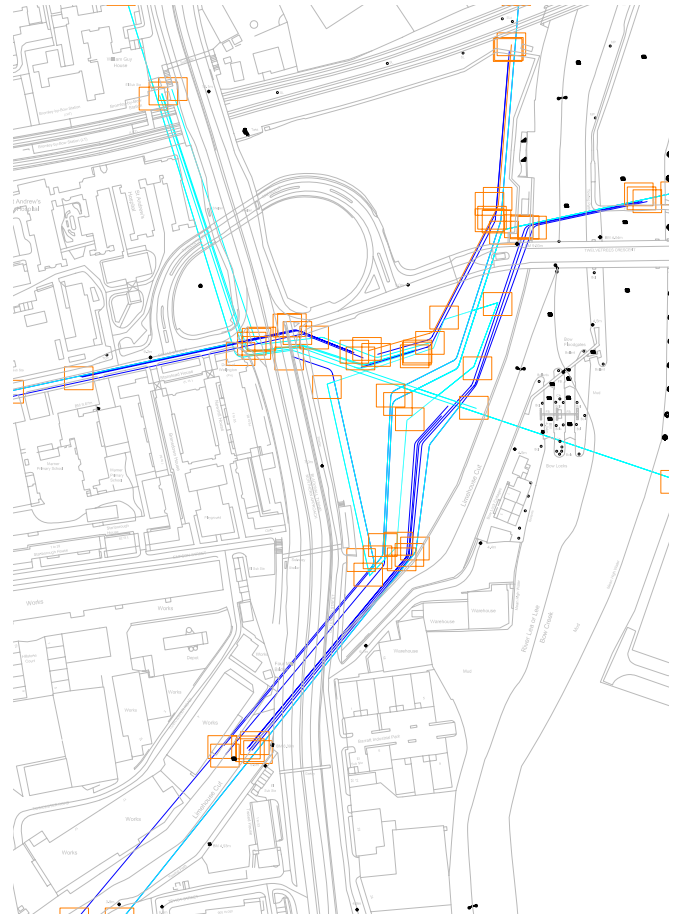
Fußgänger Durchweg



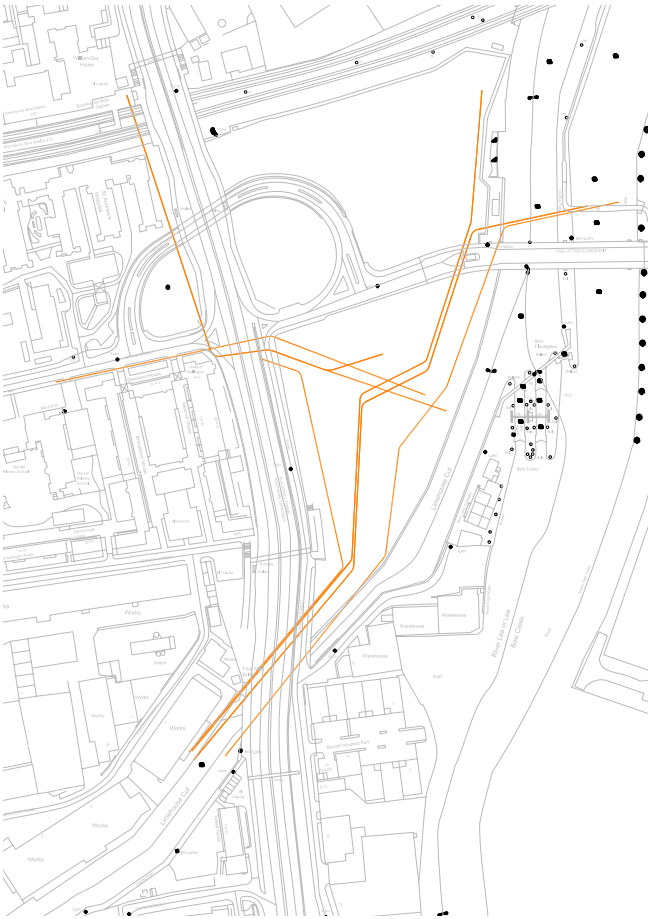
Zonierungen am Ort



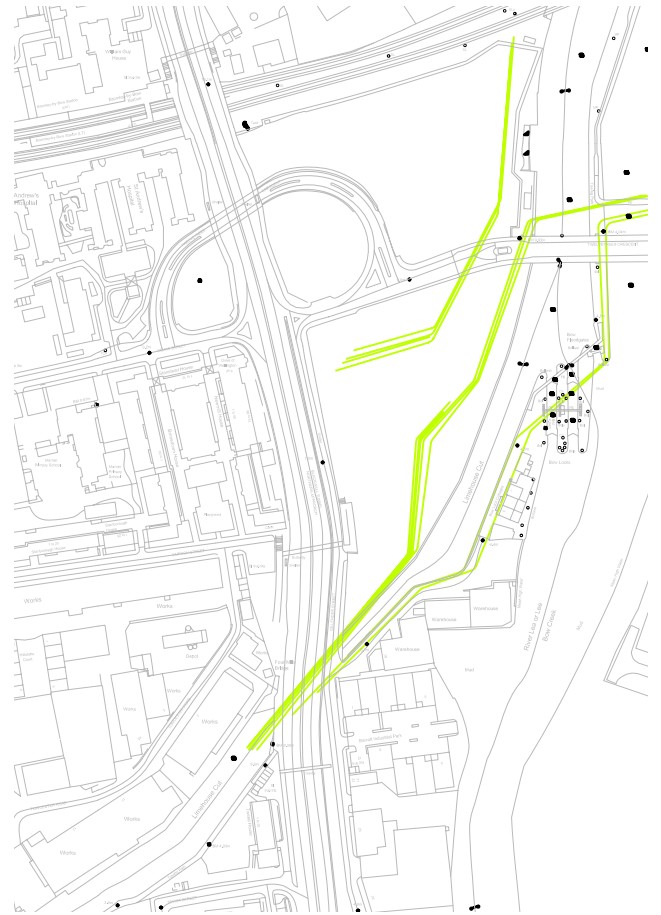
Konzeptdiagramm



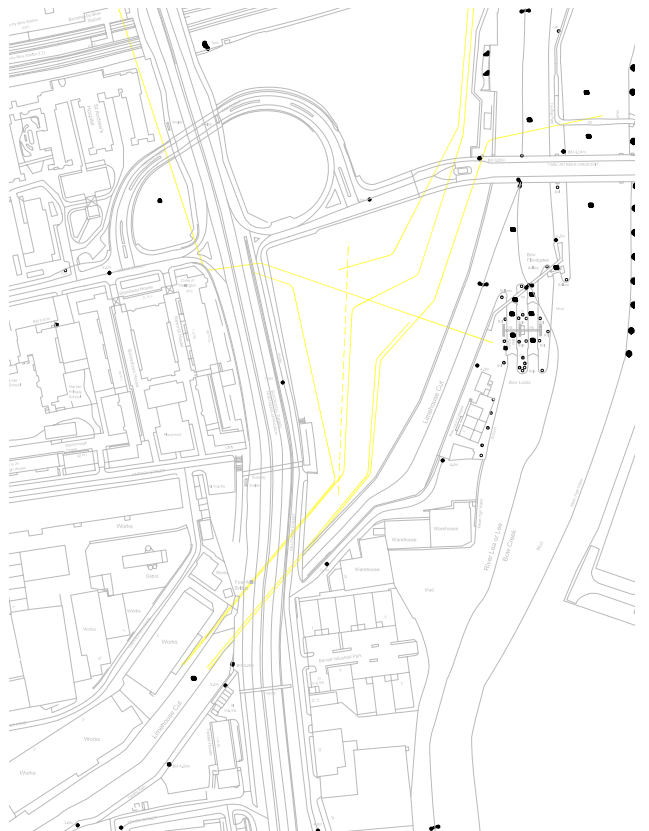
Konzeptdiagramm - Acad Grips



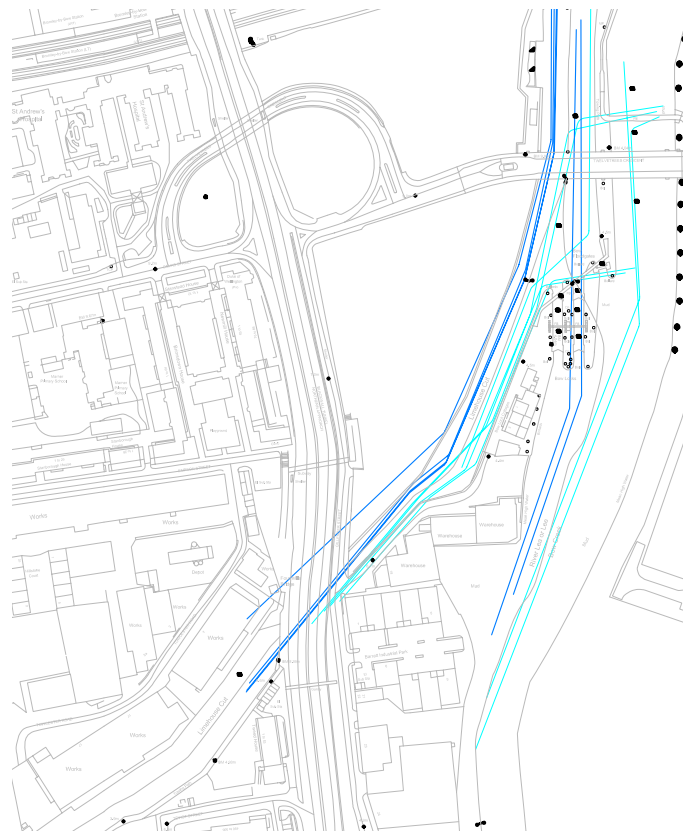
Städtebauliche Durchwegung



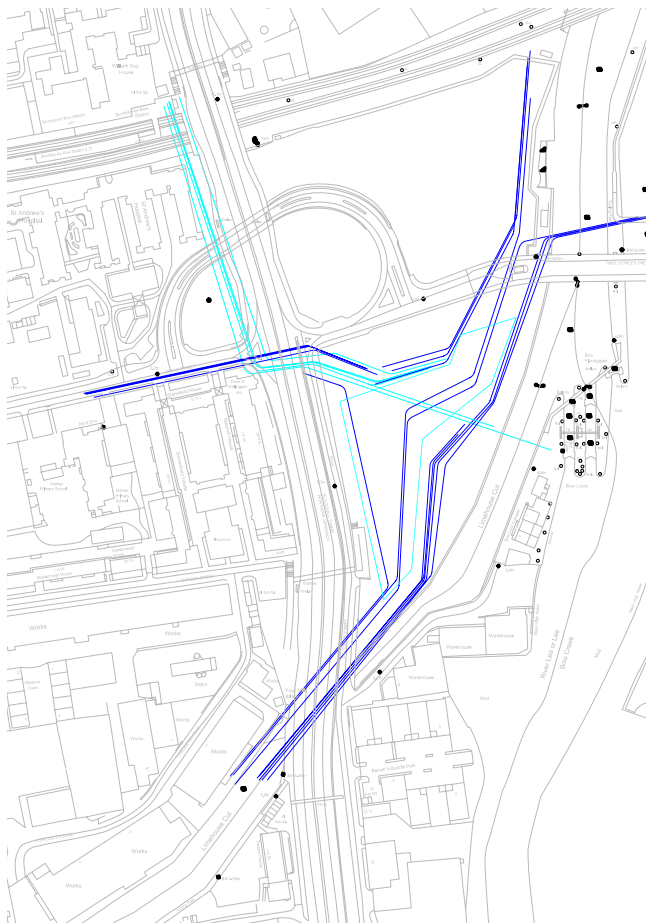
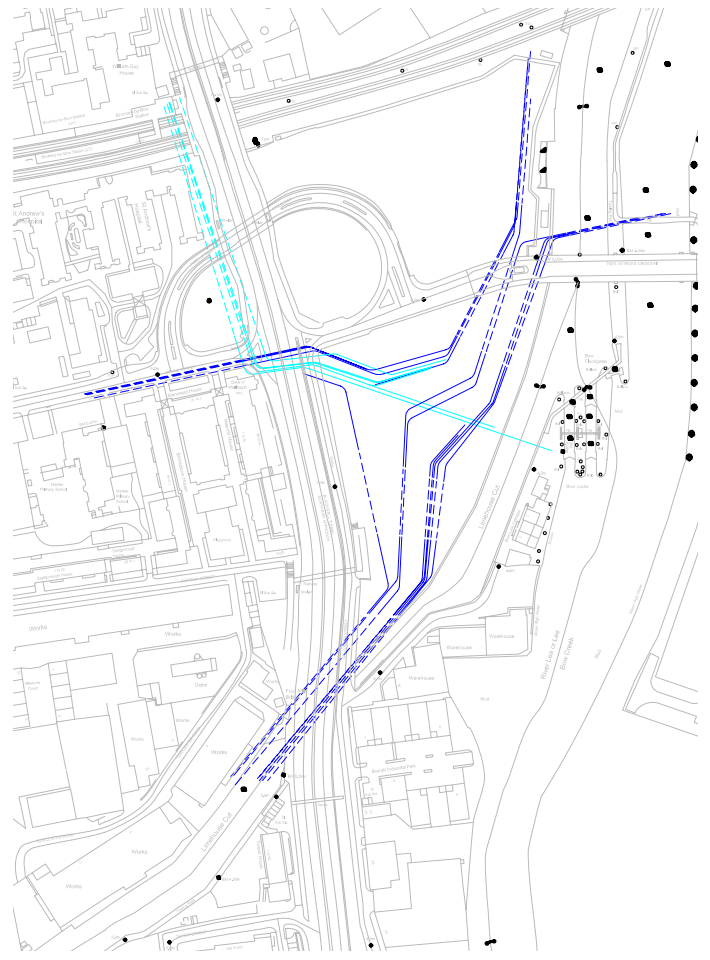
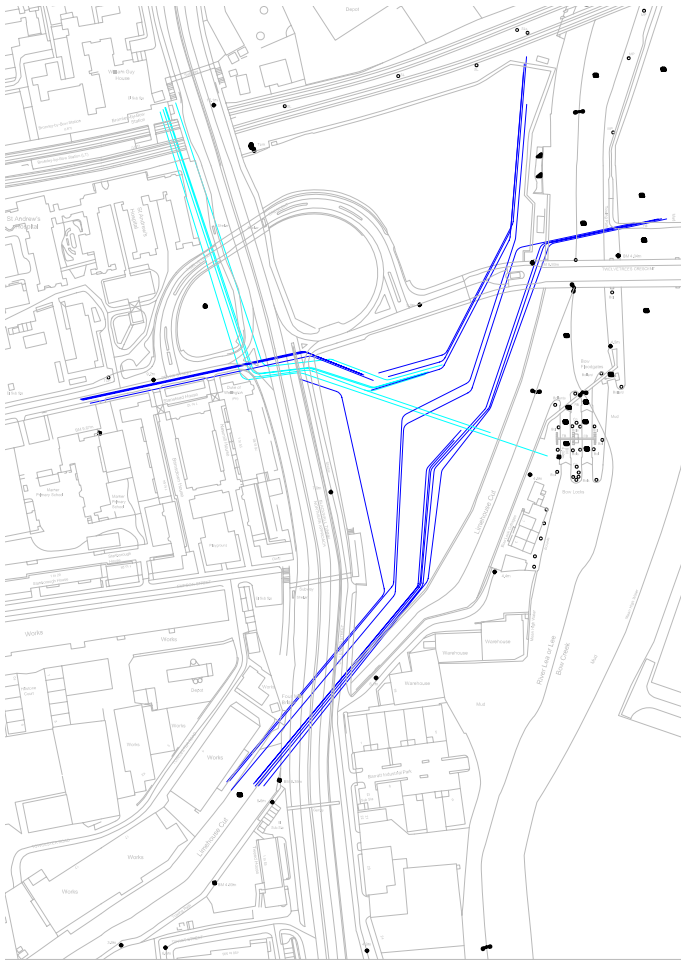
Landschaftliche Durchwegung

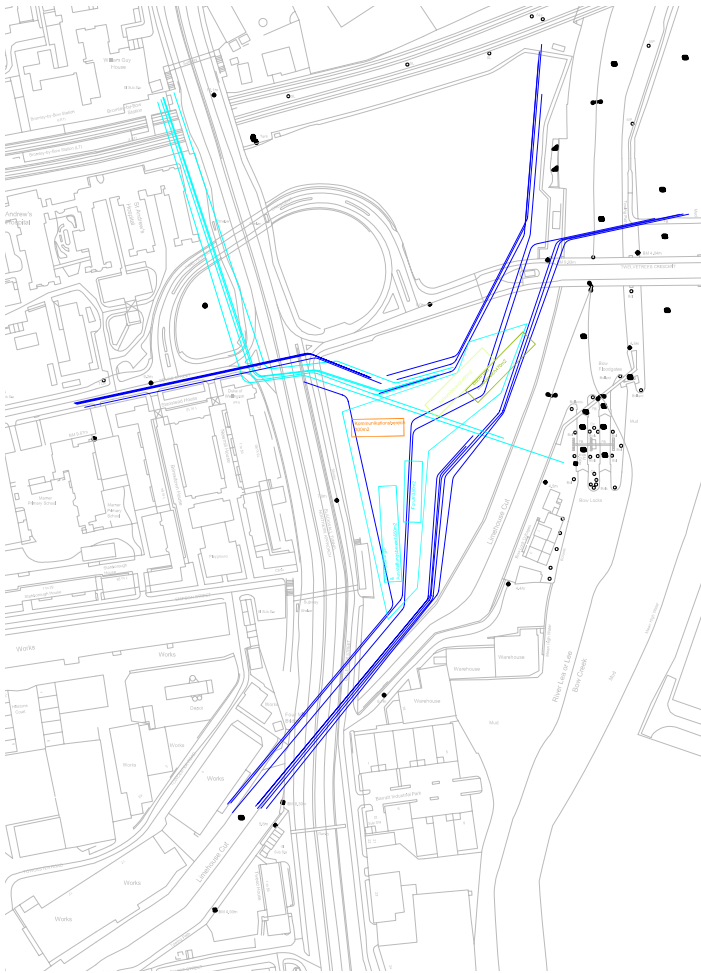


Sichtachsen am Ort

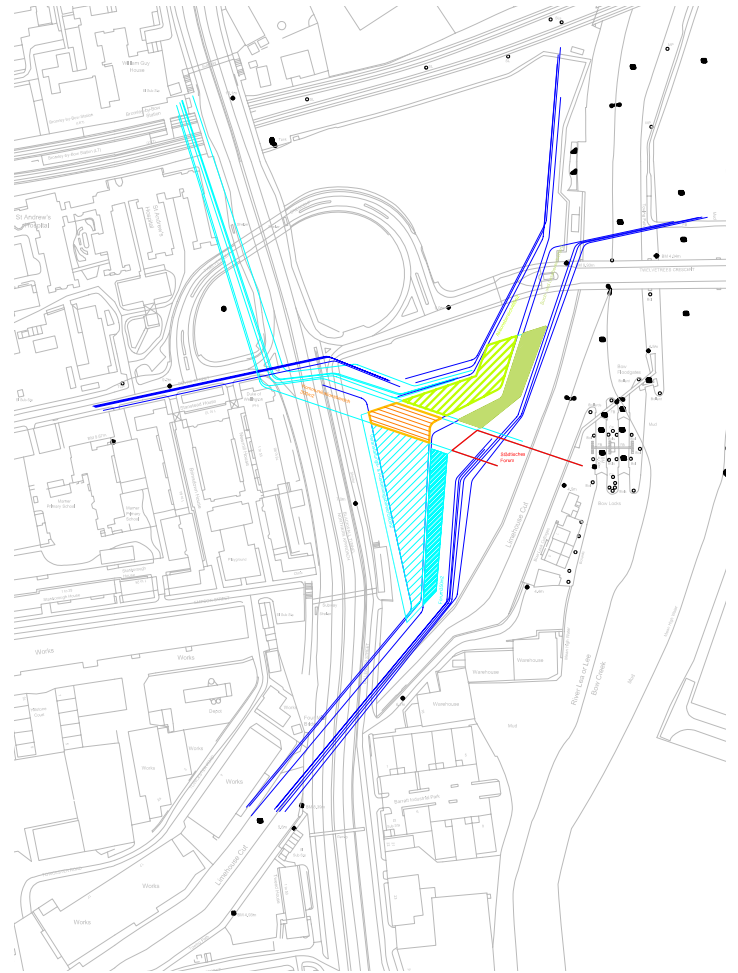


Wasserwege am Ort

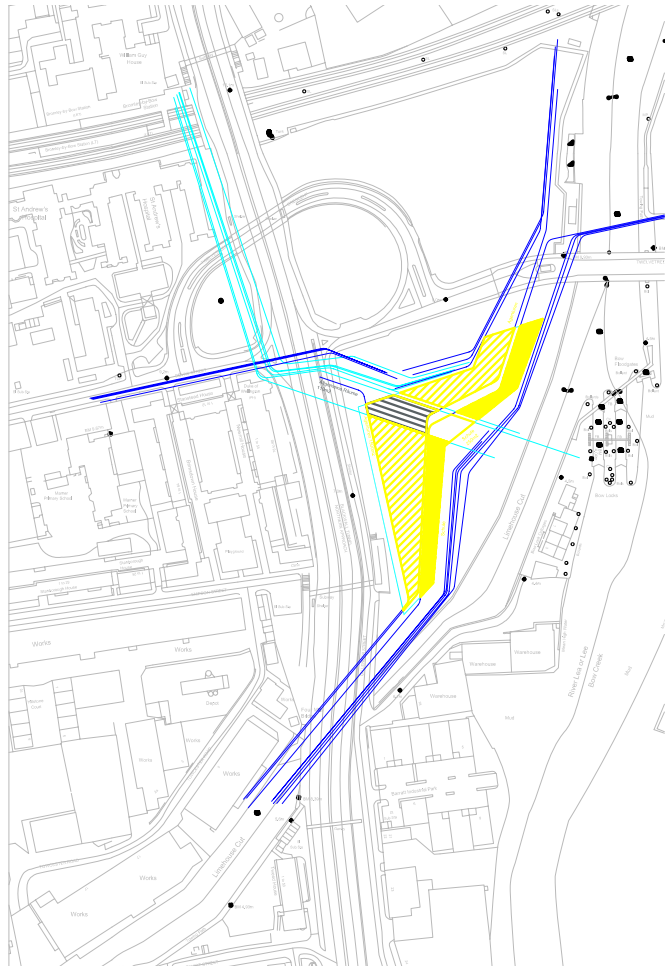




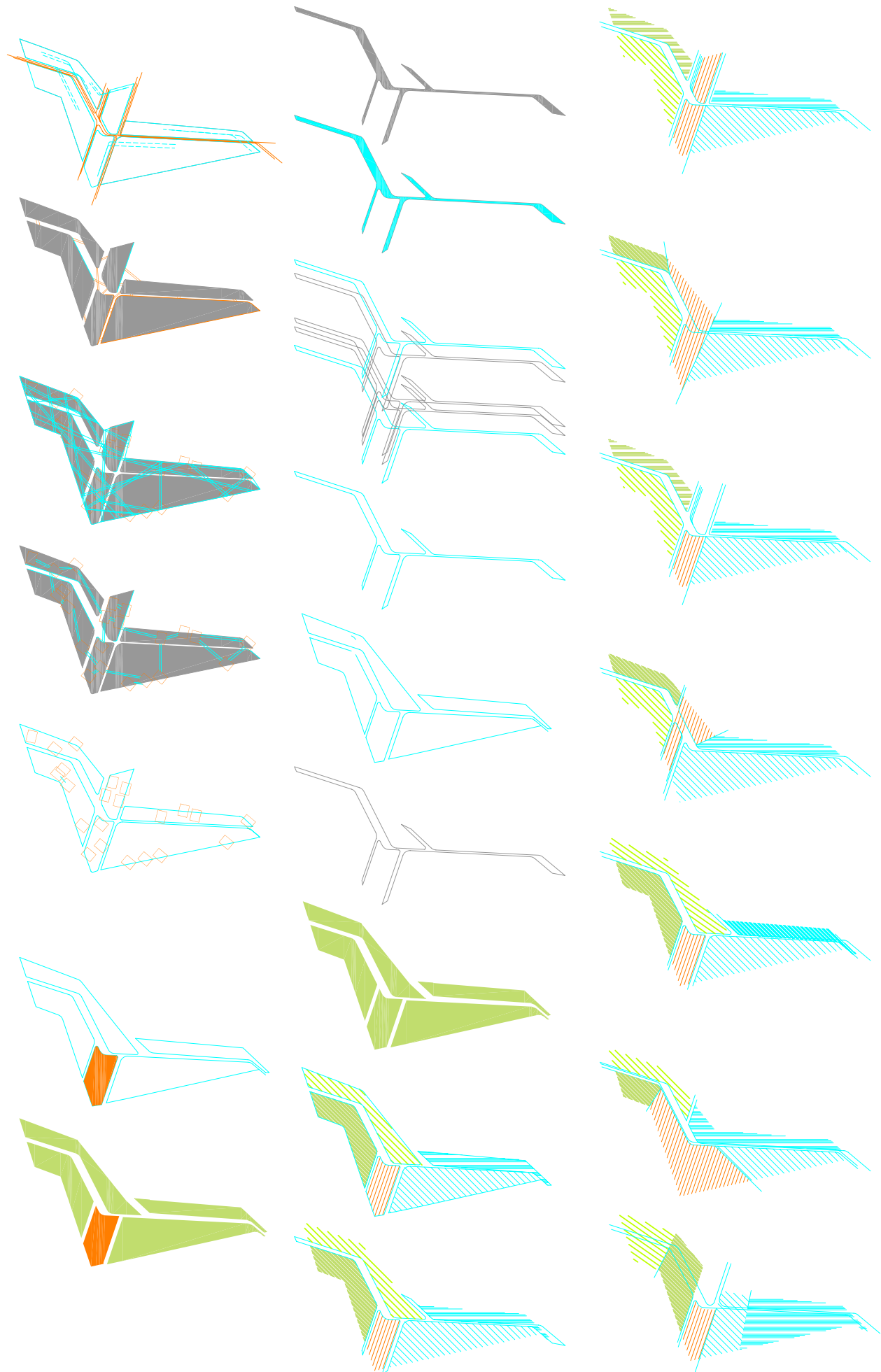
Zonierung nach Funktionen EG

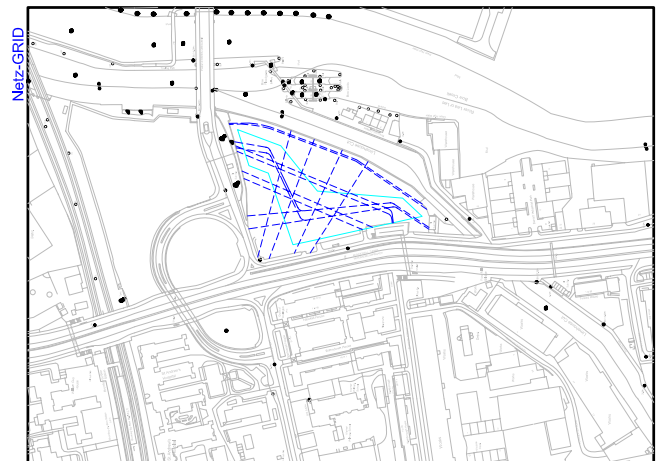
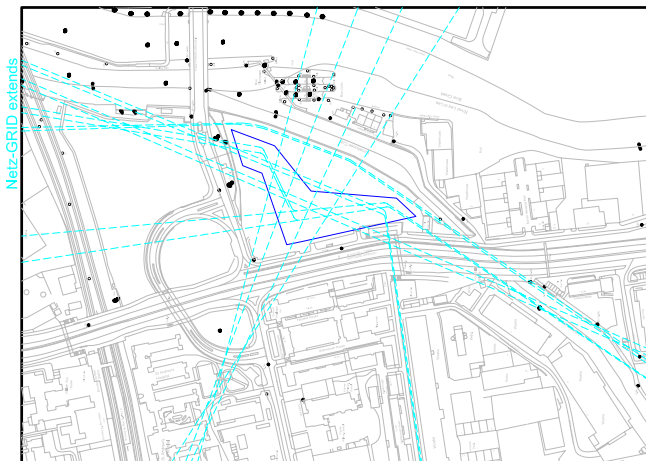
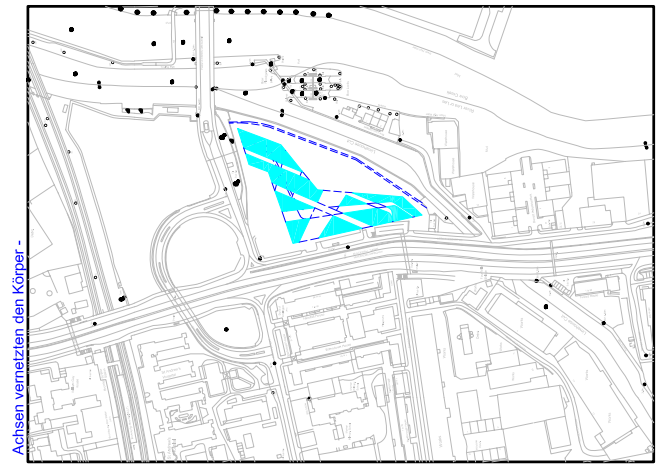
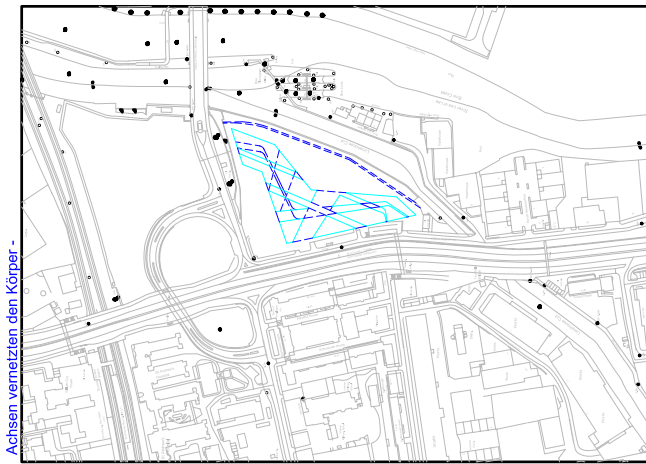
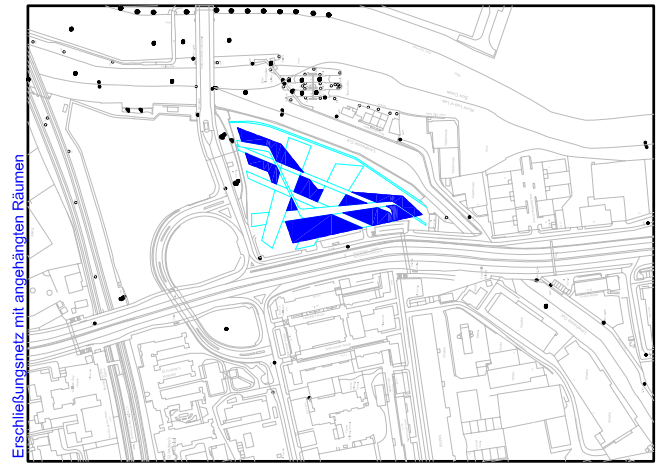
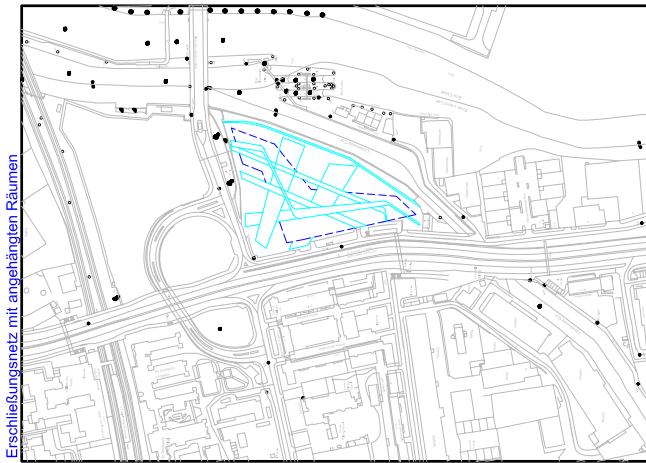
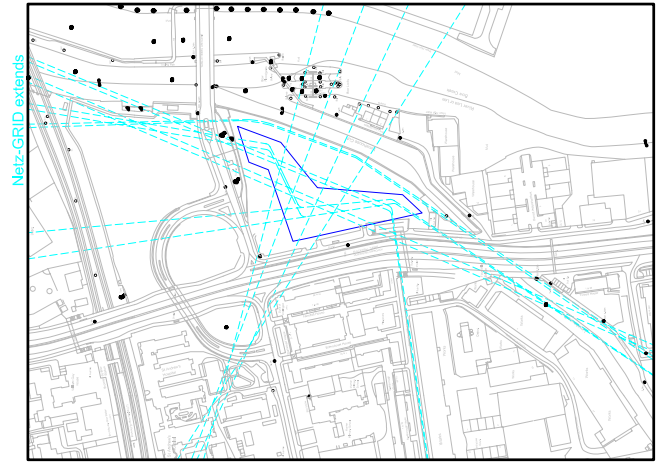
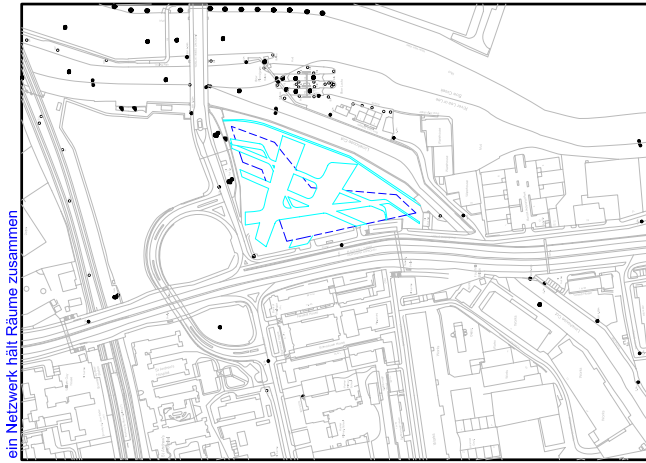


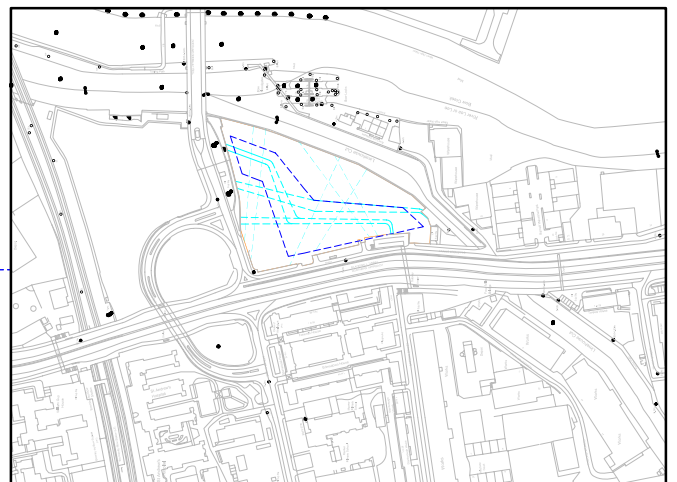
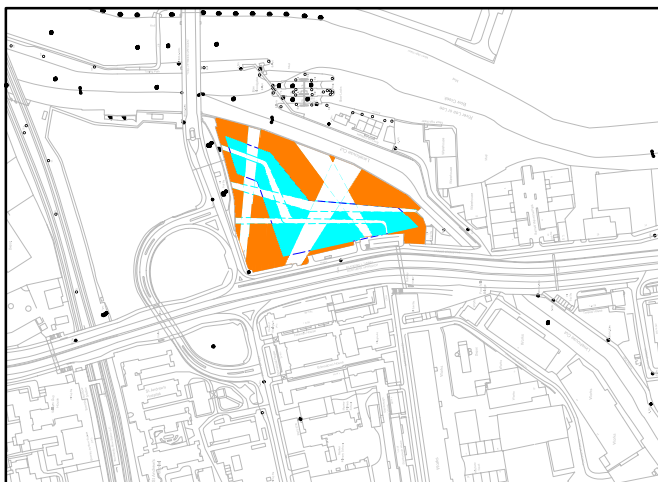
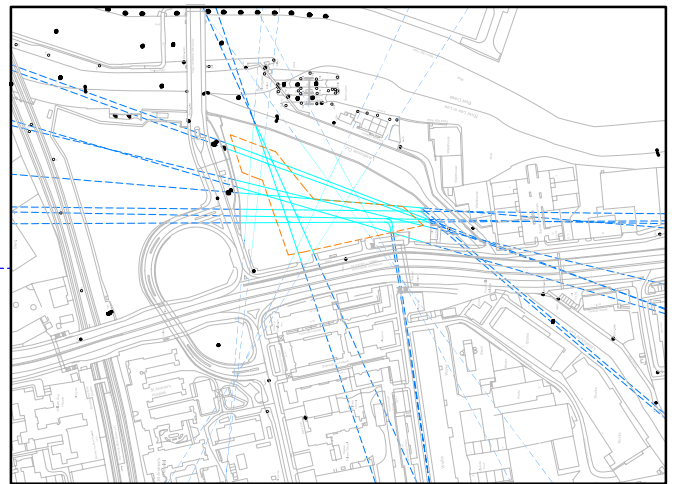
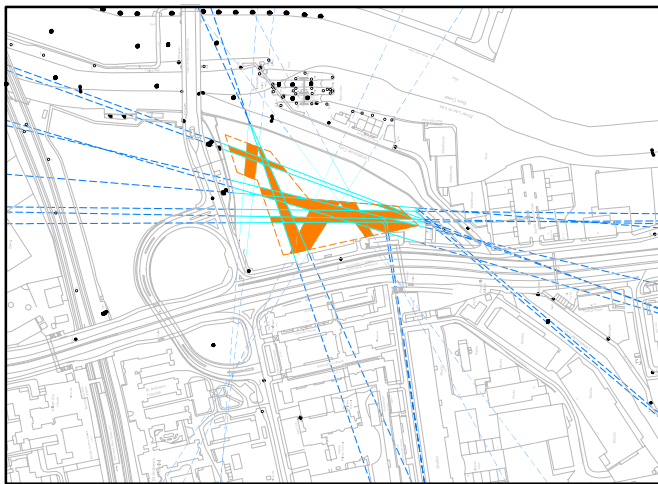
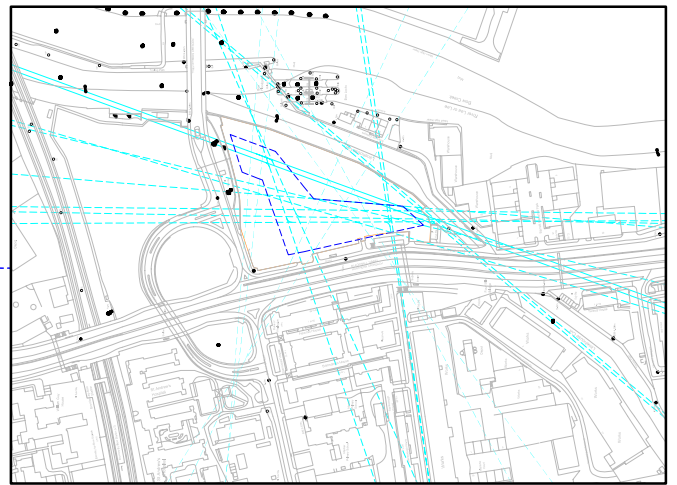
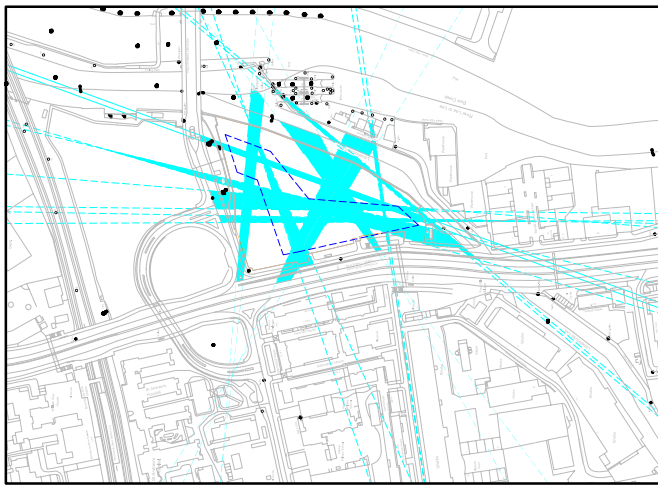
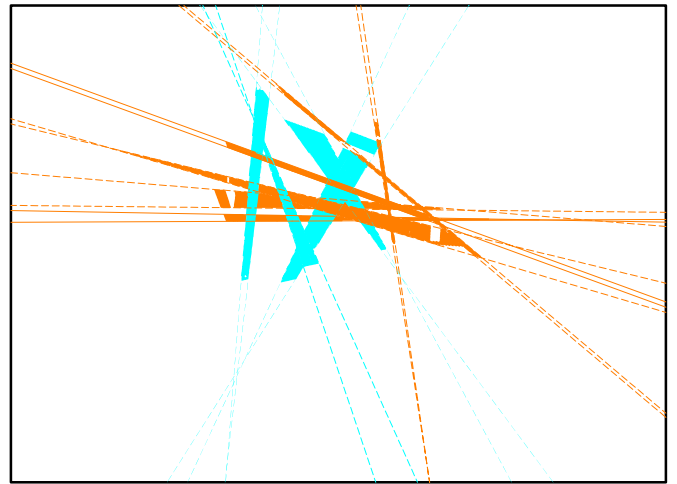
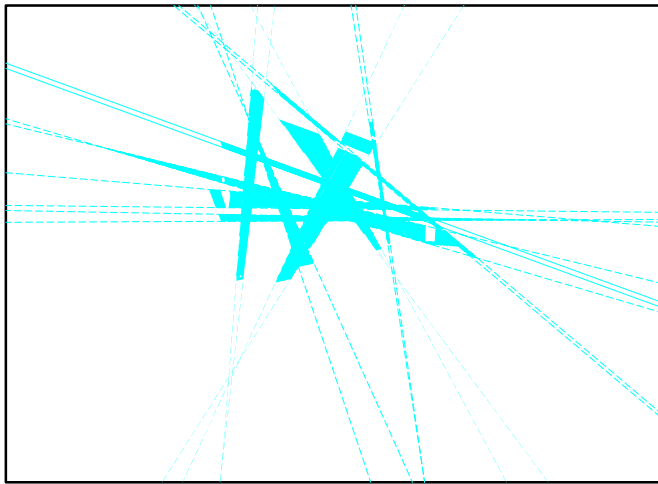
Hatching nach Funktionen EG

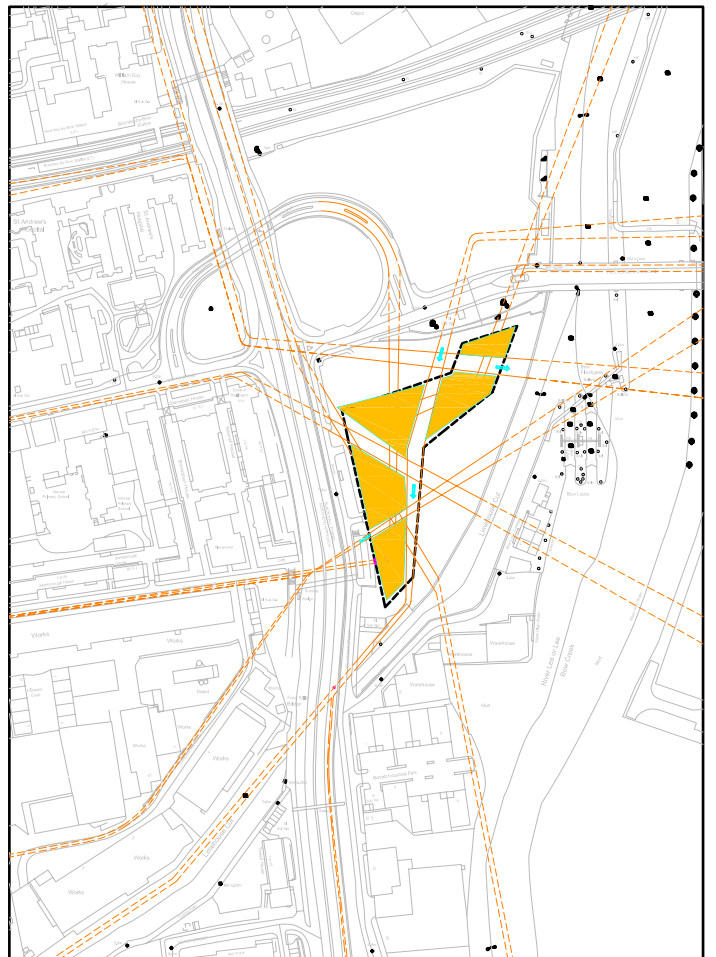
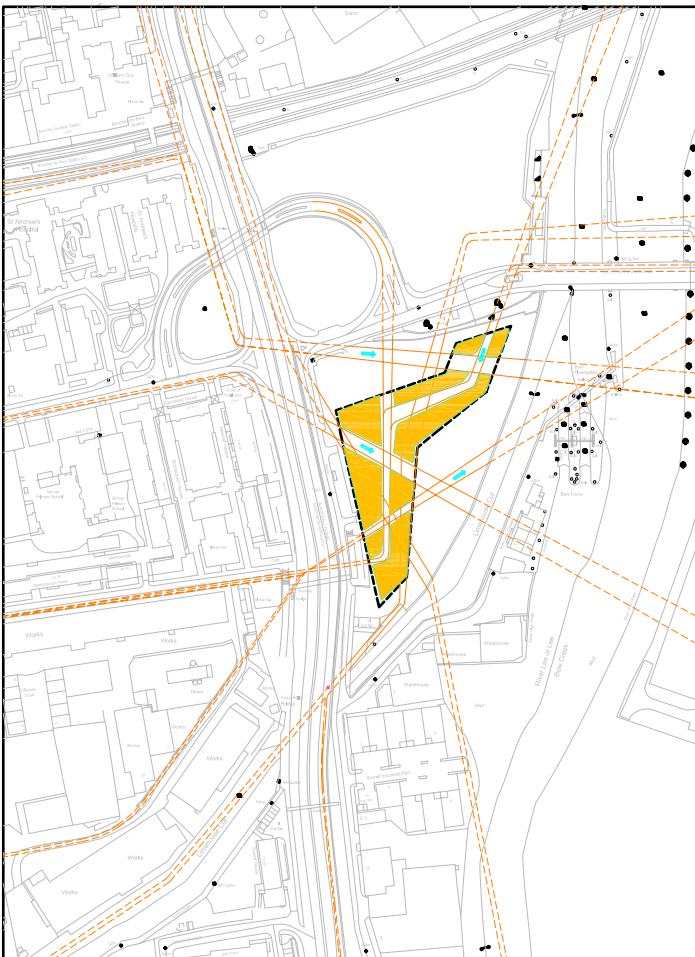
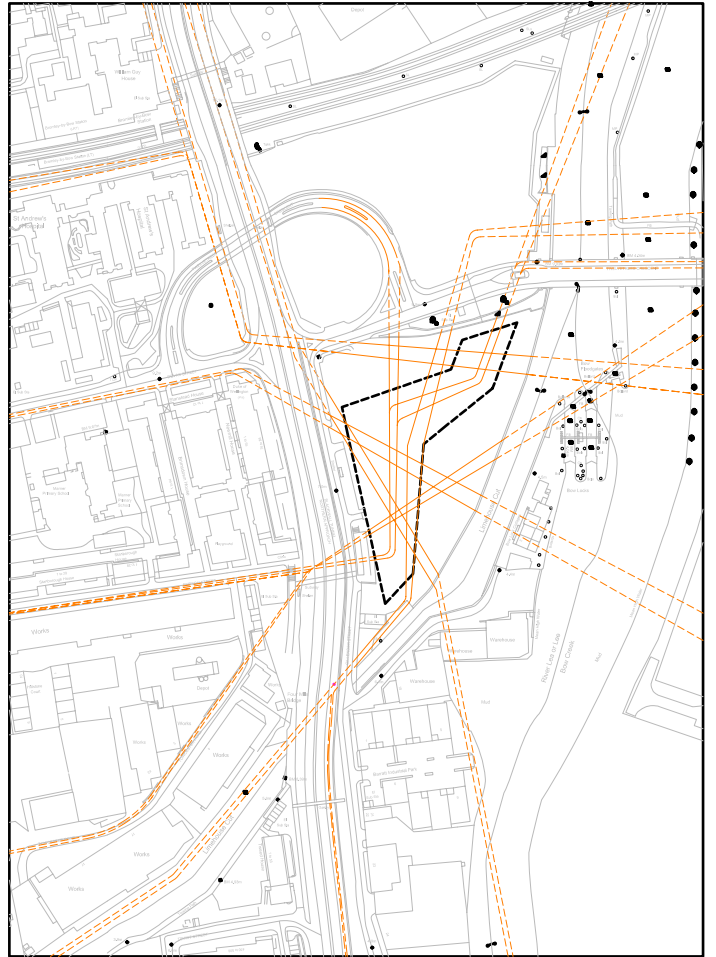


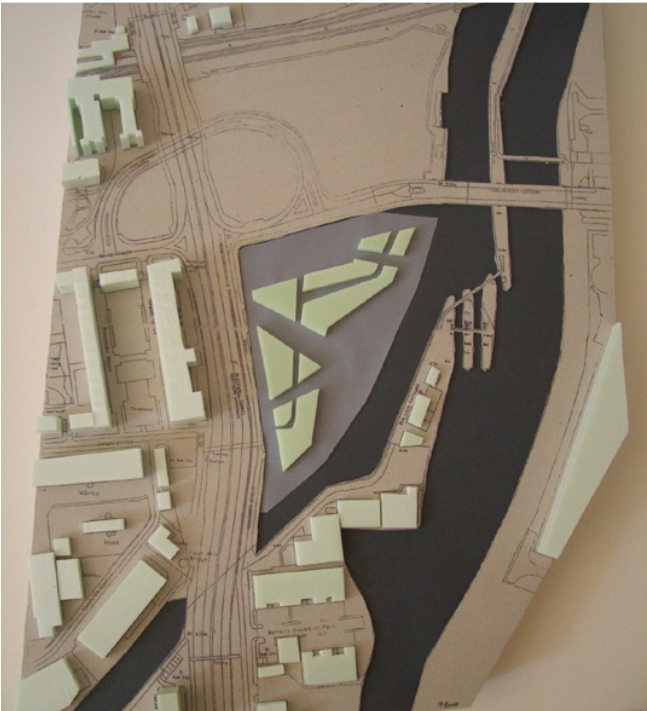
Hatching nach Funktionen OG



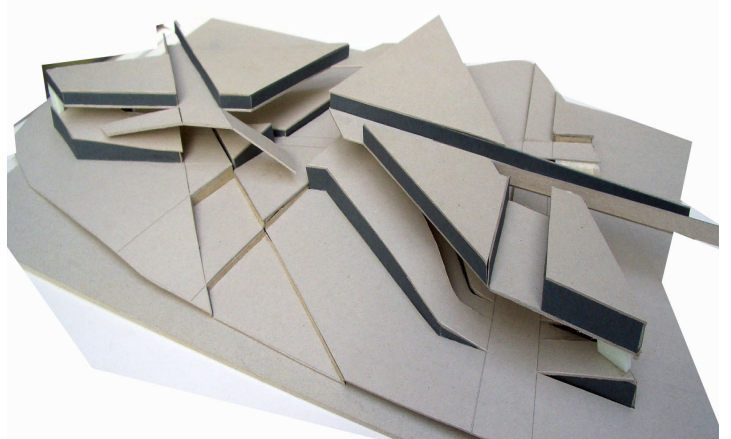
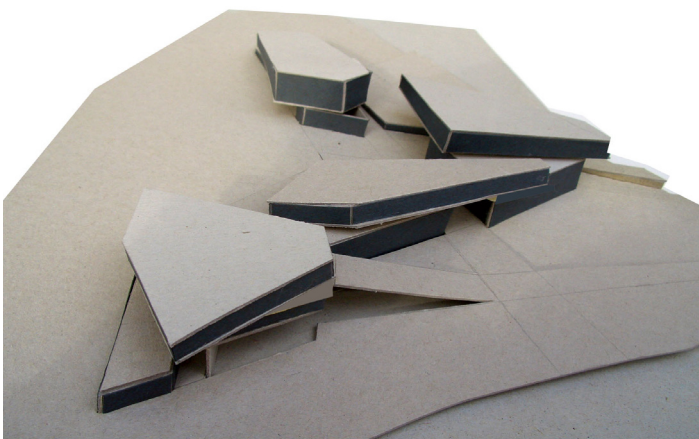
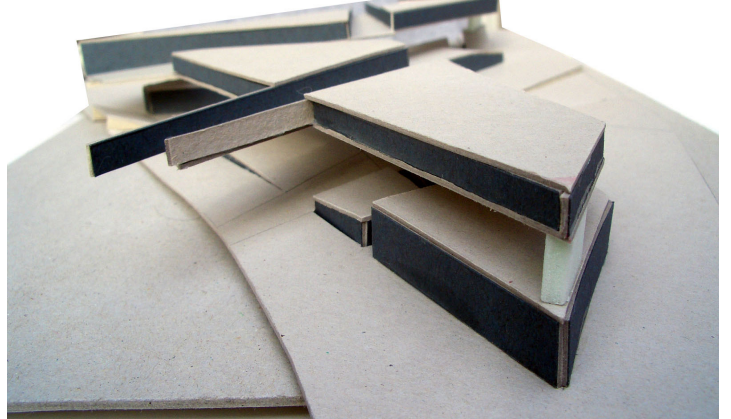
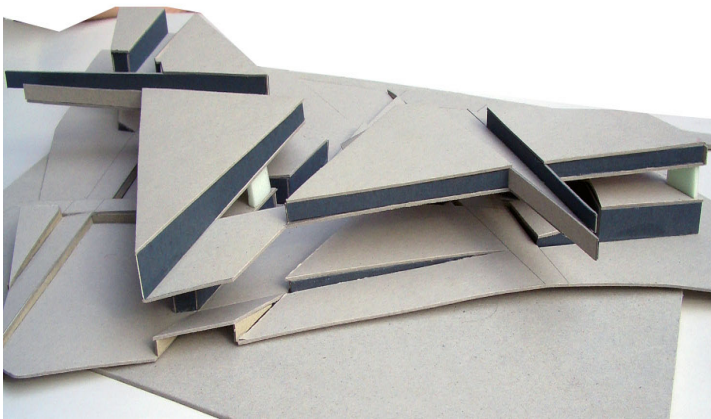
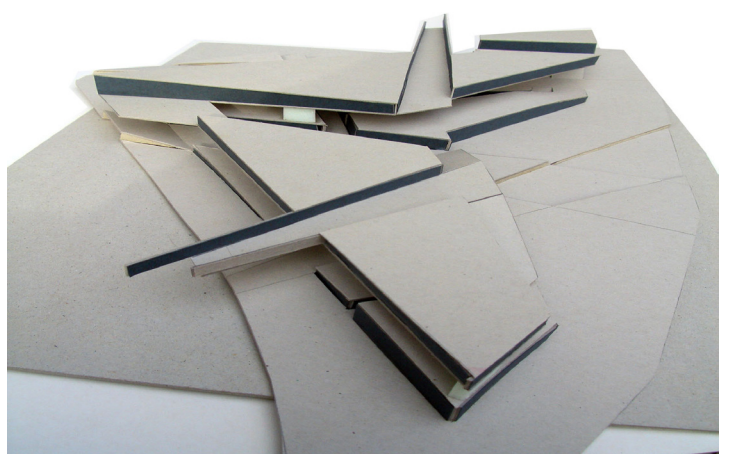
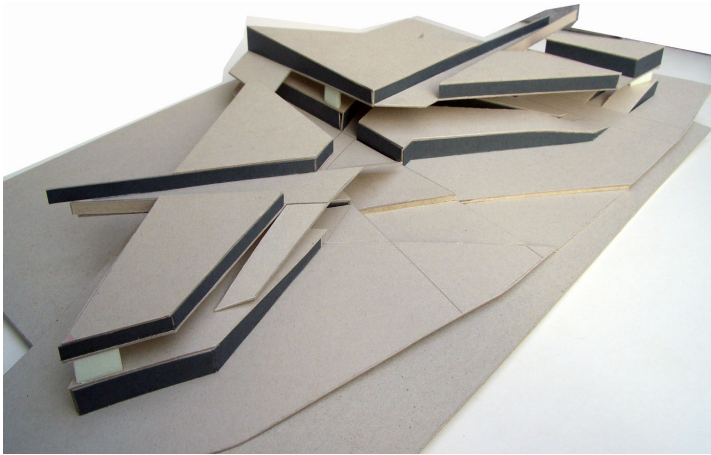
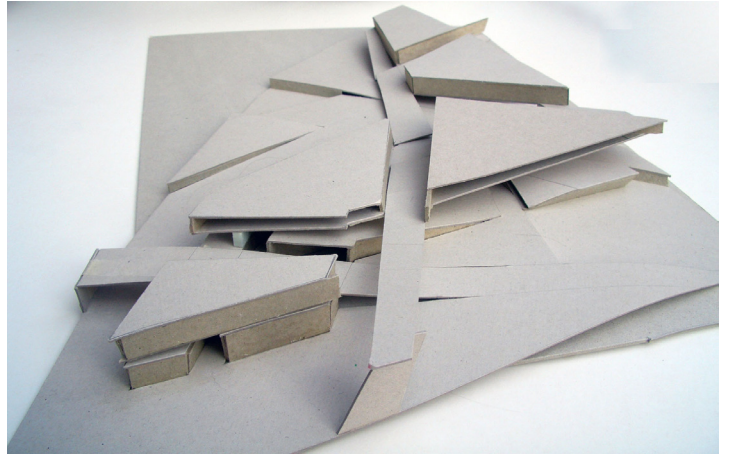
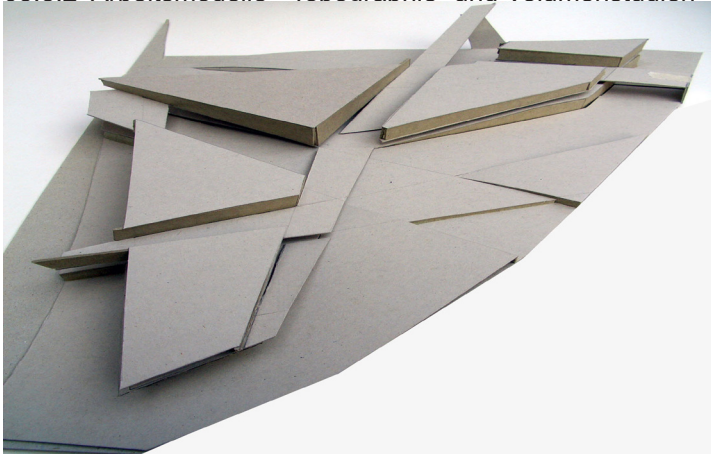








05.5.2 Arbeitsmodelle - Topographie- und Volumenstudien



06 Das Gebäude

06.1 Thematische Übertragung der Leitidee auf das Gebäude

Die Mindfactory als Produktions- & Transportstätte, als Filterer des Wissens

Die Mindfactory als Schnittstelle für Informationsaustausch = Lernen!
Lernen meint das gleiche wie Produzieren, daraus folgt: Lernen in der Mindfactory bedeutet "Wissen erwerben, Informationen herstellen & diese weitergeben".
(z.B. an Studenten, Angestellte & Anwohner etc....)

Die Mindfactory ist die Schnittstelle der Bewegung, der Schnelligkeit, ein Ort des Wartens, des Umsteigens, des Informationsaustausches und der Kommunikation.

Menschliche Aktivitäten und Informationen verschiedenster Art bündeln sich hier.

An den Schnittstellen dieser einzelnen Ströme, vollzieht sich der Wechsel von einer zur anderen Geschwindigkeit und evtl. auch Richtung.

Im Vergleich mit dem Strom oder der Flußrichtung als Bewegungsmoment bildet die Schnittstelle gewissermaßen den Gegenpol der Ruhe, sodaß die inneren Ströme der Gedanken bewußt wahrgenommen werden können. Es ermöglicht die Reflektion, das Verarbeiten erhaltener Informationen und Erlebnisse und bereitet den Menschen auf die nächsten Aktionen vor, wirkt gleichsam strukturierend und erholsam.

Wie funktioniert Wissenstransport?

Wie kann Wissen transportiert werden?

-z.B. durch Medien: Printmedien (Buch & Zeitung), Fotografie, Telefon, Internet...

-durch Sprache & Schrift (ermöglicht gleichzeitiges Speichern von Wissen)

-durch Kommunikation! -> durch Distribution

-durch Imitation / Nachmachen

(Studenten lernen von „Mindfactory“-Fachkräften)

- Wie kann Wissen von „innen nach außen“ gebracht werden?

-durch Interaktion mit dem Umfeld

-durch bewußtes Herausleiten gefilterter Informationen (Distribution)

- Informationsnachschub sichert Wissensfluss (Input an Studenten)

Es gibt dementsprechend räumlich:

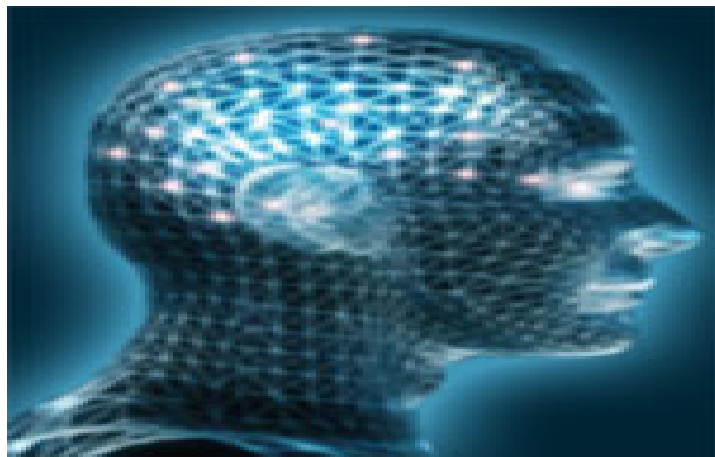
-Interaktionsflächen, --> sichern Informationsfluss

-Informationsaufnahme / -austausch / -abgabe

-bestimmte Bahnen dienen spezifischen Informationsflüssen

-Beschleunigung / Entschleunigung von Informationsbahnen

- z.B. Arbeiten + Café --> Mischfunktionen



Mindnetz

06.2 Architektonische Übertragung der Leitidee auf das Gebäude - Gebäudekonzept

Isolation des Grundstücks:

Die Kluft zwischen Wohnen und Wasser war schon immer vorhanden, früher bedingt durch die Gillender Str. und das Industriegebiet wurde diese in den 70 er Jahren nochmals verstärkt durch den Bau der A12.

--> Ziel:

Das Öffnen des toten Industriebrachestreifens und somit die Hinwendung zum Wasser

-->aus „back wird front“

-->Brücken zur besseren Erschließung des Gebiets

-->städtischer Platz vor der Mindfactory

--> Flanieren am Wasser

-->Schnittfläche zwischen freizeitleichem + arbeitendem Aufenthalt

* Hineinsaugen / Eintauchen in die MindFactory Welt

* Heranleiten ans Gebäude, Topographie erlebbar machen --> Dachnutzung

Die Vernetzung zu einer gut erschlossenen und arbeitsteilig vorgehenden Einheit kann die konventionellen Mängel der sonstigen Einzelstandorte (wenn Schulen und Agenturen in der gesamten Stadt verteilt sind) aufheben und das Netzwerk konkurrenzfähig machen.

Die Potentiale in den bestehenden oder möglichen Knotenpunkten macht sich die Mindfactory hierbei zu Nutze. Die Mindfactory wird als Netz mit gleichberechtigten Knotenpunkten verstanden, welche jeweils bestimmte zentrale Aufgaben arbeitsteilig übernehmen können und entwickeln innerhalb des Netzes ein hohes Maß an Selbständigkeit, würden sie andernfalls in einzelne Fraktale zerfallen.

“Knoten sind Orte hoher Dichte von Menschen, Gütern und Informationen.

Verbindungen drücken sich aus als Flüsse von Personen, Gütern und Informationen zwischen den Knoten”.

(F. Osswald)

06.3 Beschreibungen - Gebäude Mindfactory (MF)

06.3.1 Die Transportlinien

Die Bewegungslinien des Gebiets definieren die über die Formfindungsstudien analysierte Kontur am Ort. ("Bewegungslinien" auch von mir als "Transportlinien" bezeichnet, da bei Bewegungen stets ein Gütertransport von Punkt A nach Punkt B stattfindet, sei es von einem selbst, von Materie, Geist, Wissen/Information, Fracht etc.pp.)

Die vorhandenen parallellaufenden Transportlinien des Ortes (bisher charakterisiert durch einen starken Interaktionsmangel) ziehen sich durch das gesamte "Mindfactory"-Grundstück als Durchwegungen hindurch und bilden somit das Hauptzirkulations-Netzwerk (Hauptzirkulationsachsen) der Mindfactory.

Das Gebäude öffnet sich sowohl gegenüber seinem städtischen Kontext als auch gegenüber dem Nutzer und ermöglicht den visuellen Bezug von der Straßenseite ausgehend bis hin zum Wasser. (Wasserbezug)

Die Mindfactory funktioniert durch diesen starken städtebaulichen Dialog mit seiner Umgebung als ein erweitertes und zugängliches Netzwerk (Knotenpunkt / Schnittstelle).

06.3.2 Das Konzept der Rampen & Kuben

Über das Rampensystem findet eine Vernetzung der einzelnen Funktionen in der Mindfactory statt. Hierbei wird ebenfalls ein visuelles Netzwerk aufgespannt, welches einen Informationsaustausch ermöglicht. Es gibt an den Kreuzungspunkten die Möglichkeit des Umstiegs von einer Bahn in die nächste. (räumliches Netzwerk)

Durch das Zusammenkommen der Durchwegungen können bestehende Verbindungen verstärkt oder neue Verbindungen geknüpft werden. Den Effekt dieses Vorgangs "zwischen Nervenzellen" nennt man „LERNEN“.

Die Durchwegungen (internen Verkehrswege) finden sowohl im Erdgeschoss, als auch in den oberen Geschossen demnach in Form von Rampen und Brücken ihre Umsetzung und geben ebenfalls die Hauptausrichtung dieser vor. Die internen Verkehrswege (Zirkulationswege) erhalten somit eine starke Gewichtung und bieten zusätzlichen Raum mit besonderen Aufenthaltsqualitäten.

Unterschiedliche Formen der Arbeit erfordern auch entsprechende Räumlichkeiten. Es wird in der Zukunft sowohl beiläufig (quasi am Wegesrand) gearbeitet, als auch hochkonzentriert mit modernster Technologie.

Arbeiten in Bewegungsbereichen (Rampen)
Diese Plätze erweitern "den Flur" um Arbeitsplätze, die die vorhandene Bewegung des Flurbereichs nicht als störend empfinden. Hier kann spontan gearbeitet werden. Diese Bereiche können darüber hinaus auch sehr gut für Ausstellungen und Präsentationen genutzt werden.

Dieser transparente Gebäudeteil ist dem "leichten" und unkomplizierteren Arbeiten bzw. den kreativen Pausen zugeordnet.

Der Anteil der Kommunikation untereinander ist relativ hoch. Der weite, unverstellte Blick entspricht dem Geist des Lernens, aber auch der Erholung. Viele Durchblicke und veränderte Blickwinkel bieten den Nutzern die abwechslungsreiche Umgebung, die für einen optimalen Arbeits- bzw. Erholungsprozess nötig sind.

So können Rampen "morphen" bzw. ausgeweitet werden und z.B. "externe" Arbeitsbereiche schaffen, Sitzgelegenheiten durch Abtreppungen, kleine Treffpunkte, Orte für kleine Pausen mit Tischkickern oder Billardtischen anbieten.

Diese Arbeitsplätze werden spontan aufgesucht und in Besitz genommen. Die breiten Treppen machen einen ständigen Zugang möglich.

Demnach sind die internen Verkehrswege nicht nur als bloße Zirkulationswege zu verstehen, sondern sind mit Arbeits- und Freizeit-Funktionen ausgestattet, die temporäre Einrichtungen anbieten, die im "Vorbeigehen" genutzt oder für kürzere Dauer "besetzt" werden können.

Die Zirkulationswege, die eher "temporärer" "bewegter/leichter/ sporadischer Art" und nicht festgelegt sind, bilden somit einen starken Kontrast zu den Kuben, die eher gesetzte, massive und konzentrierte Baukörper darstellen, in denen längerfristige und geschütztere Funktionen untergebracht werden.

Arbeiten mit Ruhe (Kuben)

Die ruhigen Bereiche liegen erhöht bzw. abgeschlossen in den Kuben. Dadurch ist es nicht möglich die Arbeitenden von den reinen Bewegungsbereichen aus zu stören. Es kann nicht zu spontanen Ablenkungen kommen. Konzentriertes Arbeiten verlangt nach viel Privatheit und findet daher in den Kuben statt.

Diese Baukörper der Kuben definieren über die Funktion ihre Größe, über die Durchwegungen ihre Form.

06.3.3 Schnittstellen (Kuben) und Verläufe (Rampen)

Es gibt sowohl Schnittstellen als auch Verläufe in der MF. Ein visueller Bezug innerhalb der Systeme ist vorhanden.

Funktion der Kuben (Schnittstellen):

- Ruhepol / Konzentration
- Fokussierung auf Inhalte, Informationssammlung
- Reflektionsareal, Verarbeiten von Erlebnissen
- Vorbereitend für die nächste Aktion
- Abgeschlossenheit, Introversion
- Gegenpol zum schnellen Verlauf
- Entschleunigung

Funktion der Rampen (Verläufe):

- Schnelligkeit / Distribution
- Kommunikation, Aktionsdurchführung
- Informationsfluss, Informationsaustausch
- Weite, Offenheit, Extroversion
- Gegenpol zum Ruhepol
- Beschleunigung

06.3.4 Die Erschließung

Zwei unterschiedliche Erschließungssysteme
Personen mit einem festen Ziel (z.B. Angestellte) möchten den gesuchten Ort i.d.R. schnell und auf direktem Weg erreichen. Dazu dienen die vertikalen Treppenhäuser, die auch großzügig mit Fahrstühlen ausgestattet sind.
Besucher ohne festes Ziel, die einfach durch das Gebäude streifen wollen, können die langen Treppen verwenden.

Öffentliche Erschließung und private Zugänglichkeiten
Sämtliche Zugänglichkeiten erfolgen über die Transportlinien, die für alle Nutzer frei zugänglich sind.
Im Erdgeschoss jeweils über die Mittelachsen zu erschließen, also von der Mitte des Gebäudes aus, niemals primär direkt von außen zugänglich.

06.3.5 Die Topographie

Die Topographie ist deutlich ablesbar.
Es gibt eine Abtreppung zum Wasser, während das Gebäude aus den Bewegungslinien am Ort regeneriert wird und über die Topographie ihre Verankerung und Herleitung erfährt.
Die Sichtachsen bilden klare Schnitte im Grundstück und lenken den Blick jeweils über ein Herabsenken der Oberfläche Richtung Wasser hin.
Die Richtung der Gebäuderampen und der internen Durchwegungen wird im Landscape fortgeführt bzw. finden die Bewegungslinien der Topographie ihre Fortsetzung im Gebäudeinneren und definieren mögliche Gebäudezugänge.

06.3.6 Die Mindbrücke (Gebäudebrücke)

Die Mindbrücke als Verbindungselement der beiden bisher nicht direkt erschlossenen Gebiete N und SW.
Hierbei bildet die Brücke einen öffentlichen Durchgang durch die Mindfactory und kann ebenso zur Erschließung des "Mindfactory"-Grundstücks benutzt werden.

Die Bewegungsrichtung der Brücke verläuft hauptsächlich von Nord nach Süd, für die Bewohner aus SW in erster Linie von Süd nach Nord.

Dabei spielt die Orientierung der Mindfactory-Brücke eine besondere thematische Rolle und kreiert ein visuelles Netzwerk zwischen Besucher / Gebäude und urbanem Kontext.

Die Brücke gewährt beim Überqueren durch ihre zahlreichen gelenkten Wegeführungen diverse und gezielte Ausblicke vom Gebäude in die Umgebung. Die Wahrnehmung des Passanten wird für sein Umfeld sensibilisiert und die Aufmerksamkeit für besondere Sichtachsen fokussiert.

Die gegenüberliegende Uferseite bietet mit der Footbridge die Möglichkeit von SW zum Lea Valley Walk zu gelangen, dabei wird der Weg über die Footbridge „inszeniert“ und funktioniert so hervorragend.

Es sollte keine Aufspaltung dieser klaren Wegeführung auf dem "Mindfactory"-Grundstück geben, daher die räumliche Trennung auf dieser Seite des Grundstücks.

Zukünftig wird es im SW eine Fußgängerbrücke geben, die den Uferseitenwechsel ermöglichen wird, ebenfalls im Norden, neben den Gassilos.

06.3.7 Die Fassade

Optionen / mögliche Vorschläge:

- Die Fassade als Netzwerk, als Geflecht
- die Hülle / das Netz als Schutz und Zusammenhalt eines komplexen Systems; wie beim menschlichen Körper
- man kann deutlich die Vernetzung mit dem Ort und innerhalb des Gebäudes erkennen
- die Hülle öffnet sich zum städtischen Kontext und steht damit in einer direkten Interaktion mit dem Ort
- Projektionen des Geflechts auf die Bodenoberflächen
- Gitter, Netze
- Spiel mit Dichte der Lochungen / Maschengrößen
- ein Abschließen des Gebäudes über Fassadenelemente möglich

07 Mindfactory Nutzerprofile

-Tagesabläufe verschiedener Nutzer in der Mindfactory -

Mindfactory - Schule:

Postgraduierten-Studienfach: „Executive MBA in Creative Leadership“,
-Camilla arbeitet zusätzlich als studentische Mitarbeiterin 12Std./Woche bei „Scholz & Friends“ in der Mindfactory



Camilla Bowles,
26 Jahre
Vollzeitstudentin
(Masterstudium)

vormittags

-jeden Tag um 9 Uhr kommt sie mit dem Fahrrad in die Mind Factory
-Camilla geht als erstes ins Mind-Café & trifft sich dort mit Studienfreunden, um gemeinsam Kaffee zu trinken
-10 Uhr: Seminarbesuch „Marktforschung / Empirie“, anschließend besorgt sie sich im Buchshop die geforderte Grundlektüre,
-12 Uhr: Treffen mit Komilitonen zur Projektarbeit im Gruppenraum
-14 Uhr: anschließendes Treffen der Projektgruppe mit ihrem Tutor

-14.30 Uhr Treffen zum Mittagessen im „Mind-Foods“ (Restaurant), mit einer Arbeitskollegin aus der Agentur, gleichzeitig holt sie sich noch ein paar professionelle Ratschläge zu ihrem Projekt, an dem sie gerade arbeitet

nachmittags

-15.30 Uhr: Besuch der Informationsstelle zum Bestellen von Büchern aus der Bibliothek
-16 Uhr: Benutzung der Mailstation im Eingangsbereich um ihre E-Mails zu checken
-16.30 Uhr: Aufsuchen der Bibliothek um in Ruhe lesen zu können und an ihrer Hausarbeit weiterzuschreiben
-20 Uhr: heute gibt es im Auditorium der Mindfactory noch einen „Mind-Kinofilm“ zu dem sie sich mit ihren Freunden verabredet hat.

Mindfactory – Agentur:

National Creative Director bei „Springer & Jacoby“ in London
 Hauptsitz in der Mindfactory_Agentur
 -RK unterrichtet zusätzlich Postgraduierte im Fach „Kreativitätstechniken“

In Werbeagenturen gleicht kein Tag dem anderen. Wenn Ramesh Kaul sein Büro in der Agentur betritt, wartet die Arbeit bereits auf seinem Tisch. Neben internen Meetings, in denen er vom Kundenberater über seine anstehenden Aufgaben gebrieft wird dreht sich sein Tag vor allem um Ideen. Er muß Umdenken, Querdenken und Weiterdenken können, denn die Kunden sind anspruchsvoll und wollen kreative Ideen für ihre neuen Kampagnen. RK zeichnet sich hierbei nicht nur durch seine konzeptionelle, sondern vor allem durch seine kreative Stärke aus. Langjährig gesammelte Berufserfahrung auf Agenturseite, gibt er nun an seine MBA-Studenten weiter. Zusätzlich hält er in der Mindfactory ca. 2-3 Mal im Jahr Vorträge zu unterschiedlichen Themen ab, bei denen er die Theorie durch richtungsweisende Beispiele aus der Praxis veranschaulicht.

vormittags

- Anreise per Tube, Zeitungslesen zum Entspannen
- Besuch des Mind-Cafés: „kleines Frühstück to go“
- 9 Uhr: Start des Arbeitstages, Arbeiten am Arbeitsplatz in der Agentur
- 11 Uhr: internes Meeting mit Kundenberater
- 13 Uhr: Mittagessen mit Geschäftskollegen im „Mind-Foods“

nachmittags

- 14 Uhr: Diskussionsrunde mit seinen MBA-Studenten über eine von ihm entwickelte „Marketingstrategie“ (direktes Feedback möglich)
- 16 Uhr: Ideen, Ideen, Ideen produzieren, er besucht die medientechnischen Arbeitsräume & Workshops zur Inspiration
- 18Uhr: Drinks & Kontakte pflegen bei der Afterwork Party in der Lounge des Faculty Clubs



Ramesh Kaul,
 42 Jahre
 Angestellter &
 Dozent

Mindfactory – Tower Hamlets:

Vivienne, 19 Jahre:

Hat direkt nach ihrem Schulabgang vor 2 Jahren einen Job im Sales-Bereich angenommen, um erstmal „ihr eigenes Geld zu verdienen und von zu Hause ausziehen zu können“

-sie Interessiert sich für das Gebiet der Werbung, vielleicht macht sie eine Ausbildung zur Werbekauffrau

-sie geht in die Mindfactory um erste berufsnahen Einblicke in die Welt der Kommunikation zu erhalten & schreibt sich zunächst einmal für ein „Creative“-Wochenendseminar ein, welches von Mindfactory-Studenten regelmäßig angeboten wird.

Simon, 16 Jahre:

-er ist gerade dabei, die Schule fertigzumachen und etwas orientierungslos, was seine zukünftigen beruflichen Perspektiven betrifft

-er hängt momentan lieber mit seinen Kumpels rum & will seinen Spaß

-seine Schwester hat ihm von der Mindfactory und ihren Plänen erzählt
-„mit Internet & so“... „richtig cool“ findet er das & wird es demnächst mit seinen Jungs auschecken gehen“

Besuch der Mindfactory

Vivienne ist mit ihrem Bruder am Samstagnachmittag gemeinsam unterwegs, sie kommen an der Mindfactory vorbei und beschließen spontan hineinzugehen.

Vivienne fühlt sich direkt vom Ausstellungsbereich mit den „Wissenschaftlichen Informationsflächen“ angesprochen, auf denen aktuelle Kampagnen von Studenten & Agenturen aushängen, und möchte sich am Infocounter von den dort arbeitenden Studenten mehr darüber erzählen lassen.

Sie erhält ihre Auskunft und läuft inspiriert zur Bibliothek, um selbst mehr über das Thema herauszufinden, schließlich gehen ihre beruflichen Wünsche in diese Richtung.

Sie besucht anschließend den Leseraum, um Zugang zu den aktuellen Zeitschriften zu erhalten.

Simon weiß nicht so recht, was er dort soll.

Er entdeckt die Mailstationen und diese bieten ihm einen ersten Anlaufpunkt. Emails checken und sich beim Messenger anmelden macht er stets gerne, es sind schließlich auch immer irgendwelche Freunde „online“.

Beim Gang zur Mailstation entdeckt er in der Sitz- & Wartezone die Plakate für den Film, der am Abend im Mind-Auditorium laufen wird. Super! Den Film hat er noch nicht gesehen. Gleich ruft er seine Freunde an & gibt Bescheid, was Programm des abends ist.

Er hat Hunger & kauft sich ein Sandwich im Mind-Café.

Da er keine Lust hat, bei dem schönen Wetter „drin“ zu sitzen, geht er ins Freie und erkundet die Mind-Landscape mit ihren vielen Sitzbereichen & Aufenthaltsqualitäten. Er sieht es funken und es ist kurz laut...er dreht sich um und erblickt dabei eine Gruppe von Jugendlichen, die aus den Workshops herausgetreten sind und im Freien an etwas zu arbeiten scheinen. Es handelt sich um einen Schnupperkurs von Studenten für Interessierte junge Anwohner von Tower Hamlets.

Auch Simon fühlt sich angesprochen, isst sein Sandwich auf & läuft ins Gebäude zurück zum „offenen Treff“, wo er auf Camilla trifft, die gerade die Listen aushängt für die unterschiedlichen Kurse, in die man sich zur Teilnahme eintragen kann.

Die beiden kommen ins Gespräch.



Geschwisterpaar

Simon, 16Jahre
Schulabgänger
&
Vivienne, 19 Jahre
arbeitet im Sales-
Bereich

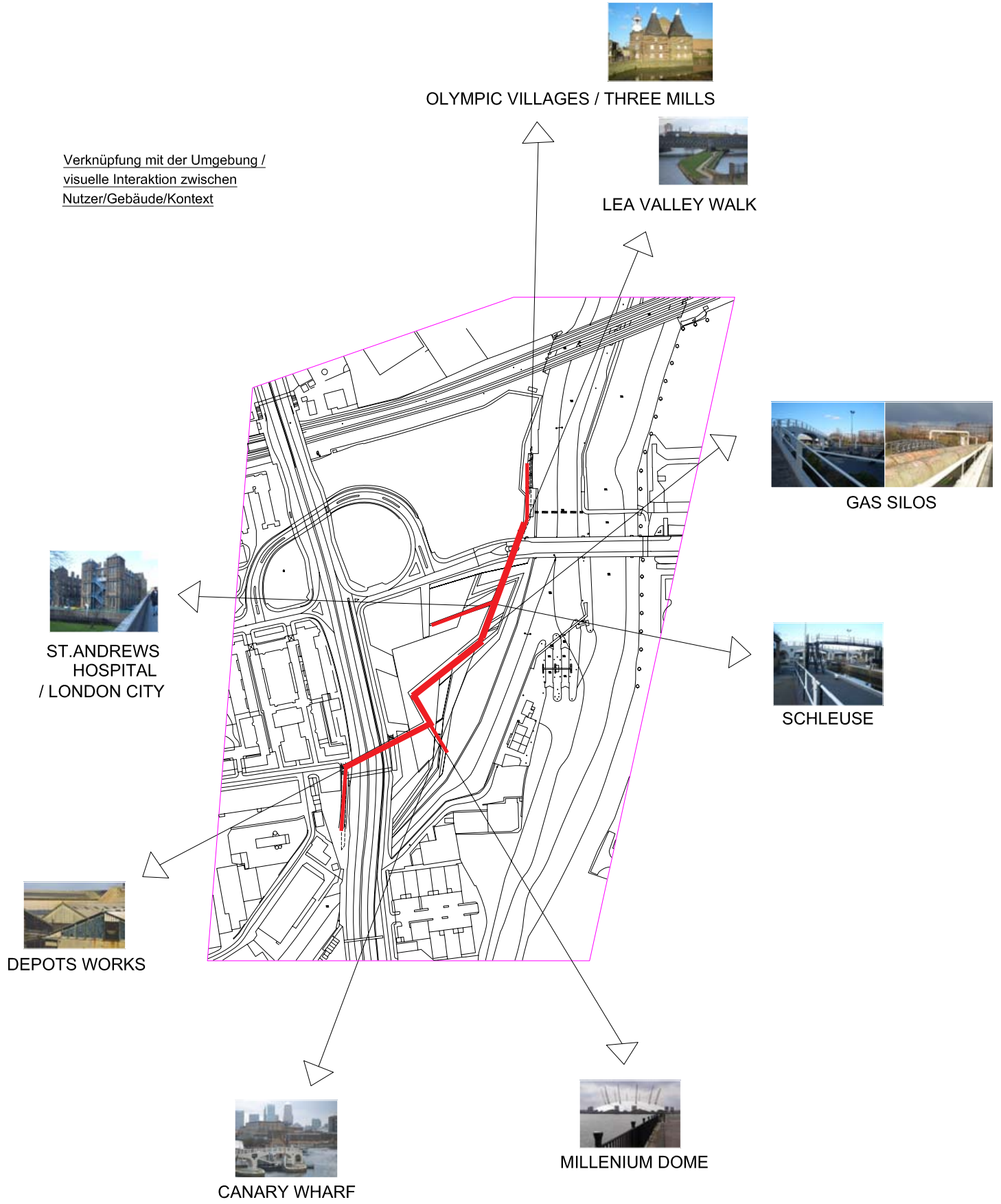
08 Raumprogramm

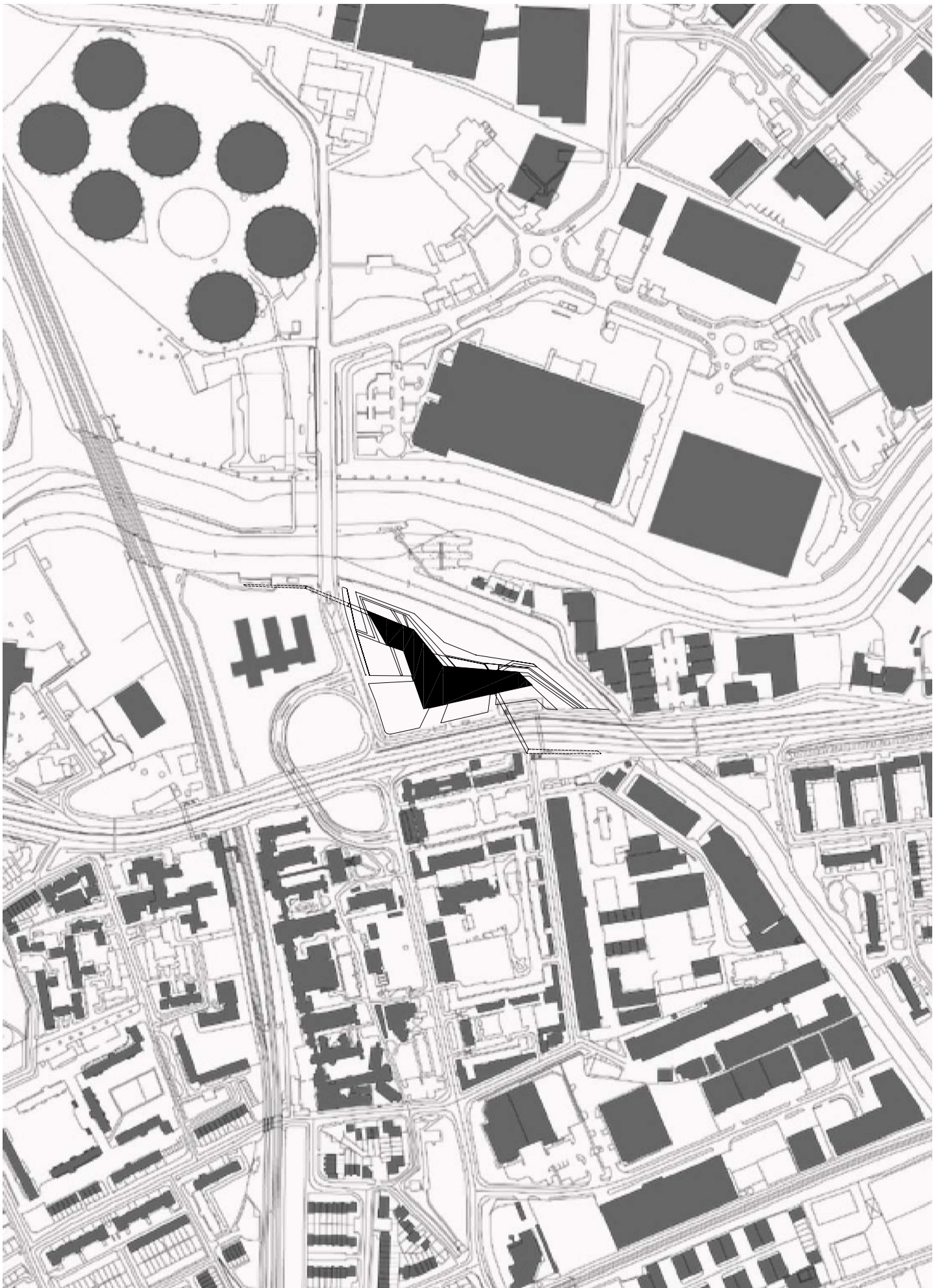
MIND (21) FACTORY _ RAUMPROGRAMM	SCHULE --- m2	AGENTUR --- m2	Größe	Öffentlichkeit
A. Kommunikationsbereich				
Rezeption				
Foyer				
Hot Desk Zone / Infocounter mit Internetzugang				
Bookshop				
Offener Treff / Sitz- & Wartezone / Meetingpoint				
Open Gallery				
Allgemeinräume (Sanitär*, Lager)				
B. Veranstaltungs- & Ausstellungsbereich				
Garderobe				
Auditorium1, groß				Filme, Vortrag
Auditorium 2, klein				Vorträge
Auditoriums Gallery				
Event Gallery				
Multifunktionsfläche, (eventuell teilbar) Kultur / Ausstellung Open Exhibition	CaseStudies, MBA-Projekte, Feedback: Kritik / Lob von Besuchern & INsidern	Akt.Kampagnen, Case Studies, Darstellung von Projekten u.a. für Studenten (richtungweisend & nachvollziehbar), für Besucher als Testlauf		Vernissagen
Allgemeinräume (Sanitär*, Gerätelager, Bühnenräume)				
C. Buch- & Lesebereich				
Auskunft / Infopoint / Schließfach				
Bibliothek & Research				
Wissenschaftliche Informationsflächen	Statements zu Case Studies	akt.Kampagnen		
Leseraum				
Speziallesesäle, Sonderlesesaal für digitale Medien (Internet)	Recherchen	Recherchen		
Einzelarbeitsplätze 30Stk. (Tischreihe + Stühle)	langfristiger Aufenthalt	kurzfristiger Aufenthalt		
Allgemeinräume (Sanitär*, Lager)				
D. Agentur und Schule				
AgenturUnits, Mietbüros (6Agenturen)				
Klassenräume – Unterrichtsflächen -3 Klassen à 30 Studenten starten / Jahr				

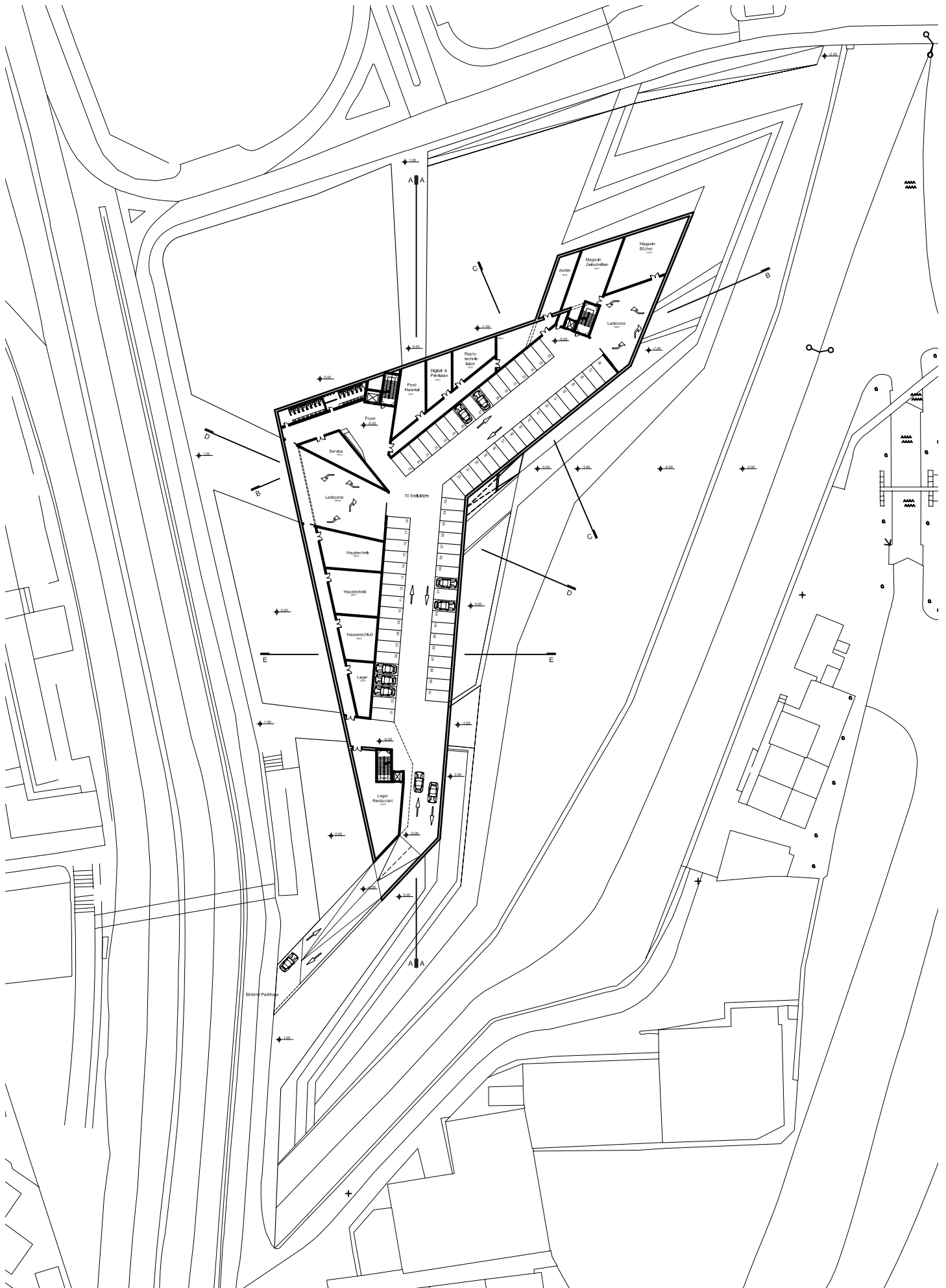
-insgesamt: ca. 270 Studenten				
Wir AG				
Rent a Creative / Student / Jobbörse für Creatives				
Allgemeinräume (Sanitär*, Lager)				
E. Aktions- & Organisationsräume für : Agenturen & Schule, Gemeinschaftsnutzung				
Gruppenräume à 30 m ²				
Seminarraum für Erwachsenenbildung				
Konferenzraum (für externe Meetings)				
Medientechnischer Arbeitsraum				
Räume für Kopiertechnik				
Arbeitsräume für Praktikanten und Referendare (mit Kopierer usw.)				
Pausenräume mit Teeküche, Erholungsräume				
Allgemeinräume (Sanitär*, Lager)				
F. Forum / Öffentlichkeits- plattform am „Mind_Stadtplatz & Wasserlage“				
„Faculty Club“ als Verknüpfungselement				
Café – Wasserlage				
Restaurant für Studenten, Angestellte & Öffentlichkeit				
Allgemeinräume (Sanitär*, Lager)				
Räume im Untergeschoss				
Sanitätsraum				
Räume für Reinigungspersonal (Garderobe, Waschräume, Toiletten)				
Service				
Magazin Zeitschriften				
Magazin Bücher				
Archiv				
Reprotechniklabor				
Digital-&Printlabor				
Post/ Material				
Haustechnikraum				
Hausanschlußraum				
Lager Restaurant				
Lager allgemein				
Ladezone				
Stellplätze für PKW				

09 Pläne und Zeichnungen

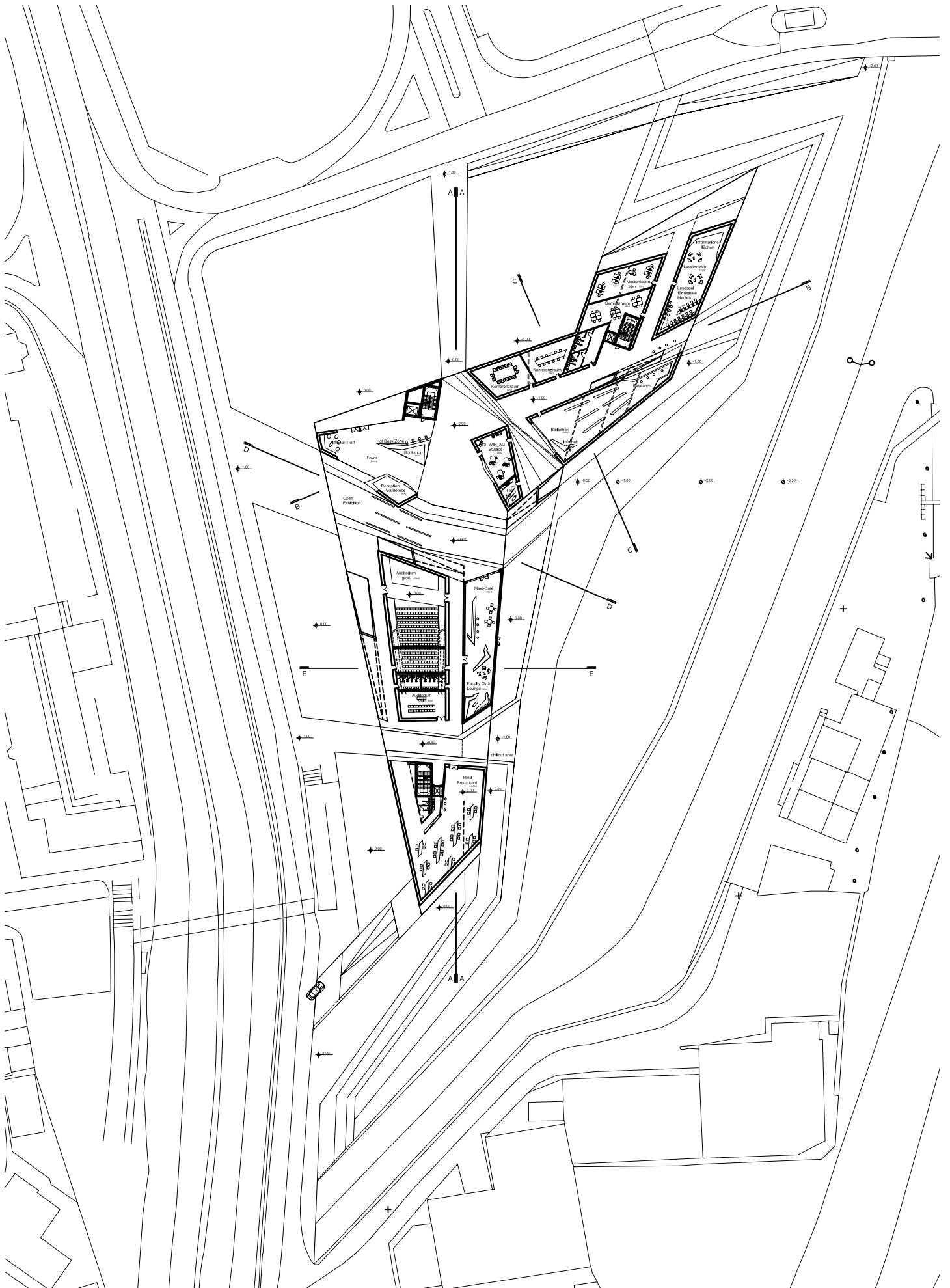
Verknüpfung mit der Umgebung /
visuelle Interaktion zwischen
Nutzer/Gebäude/Kontext

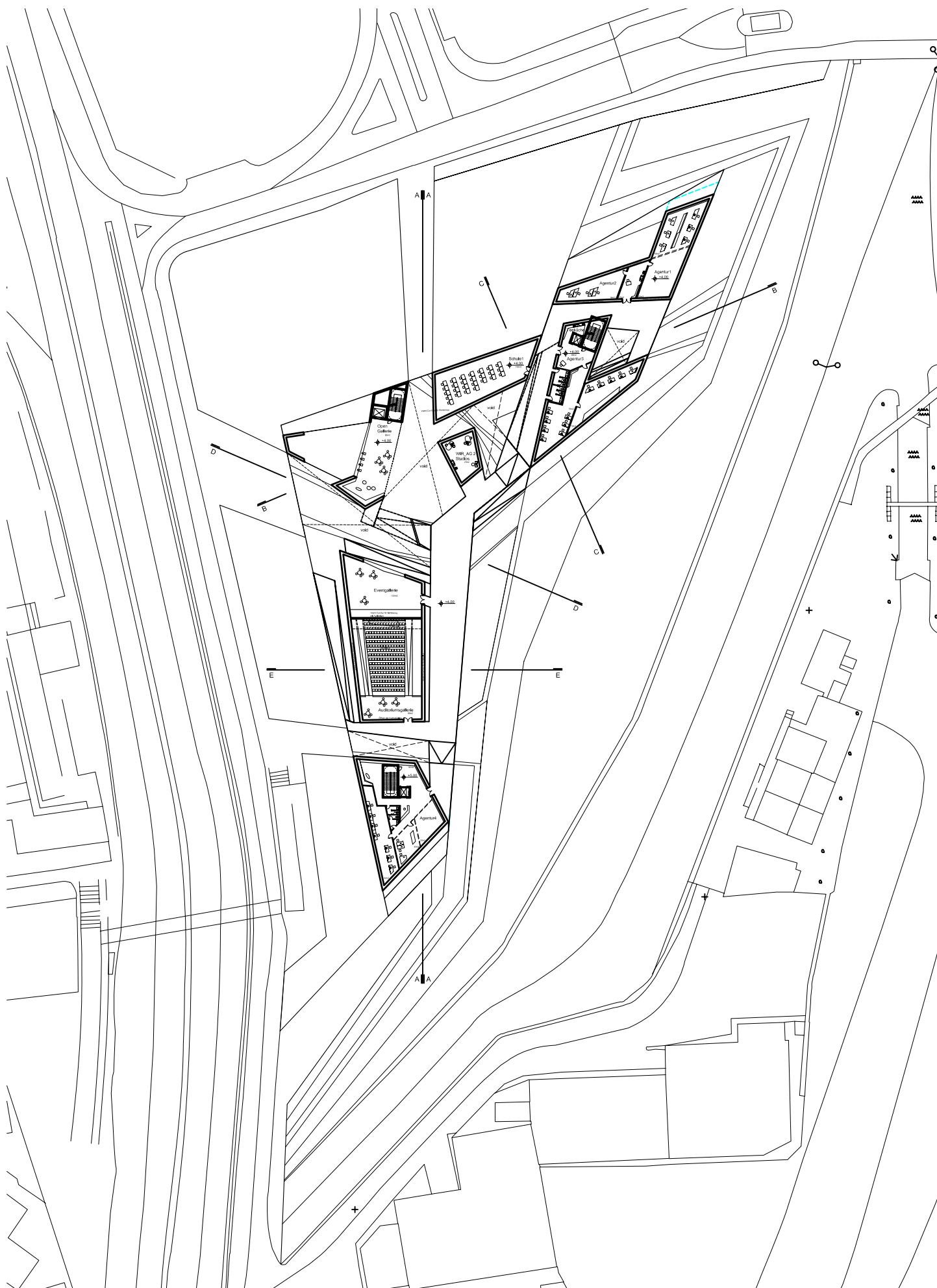




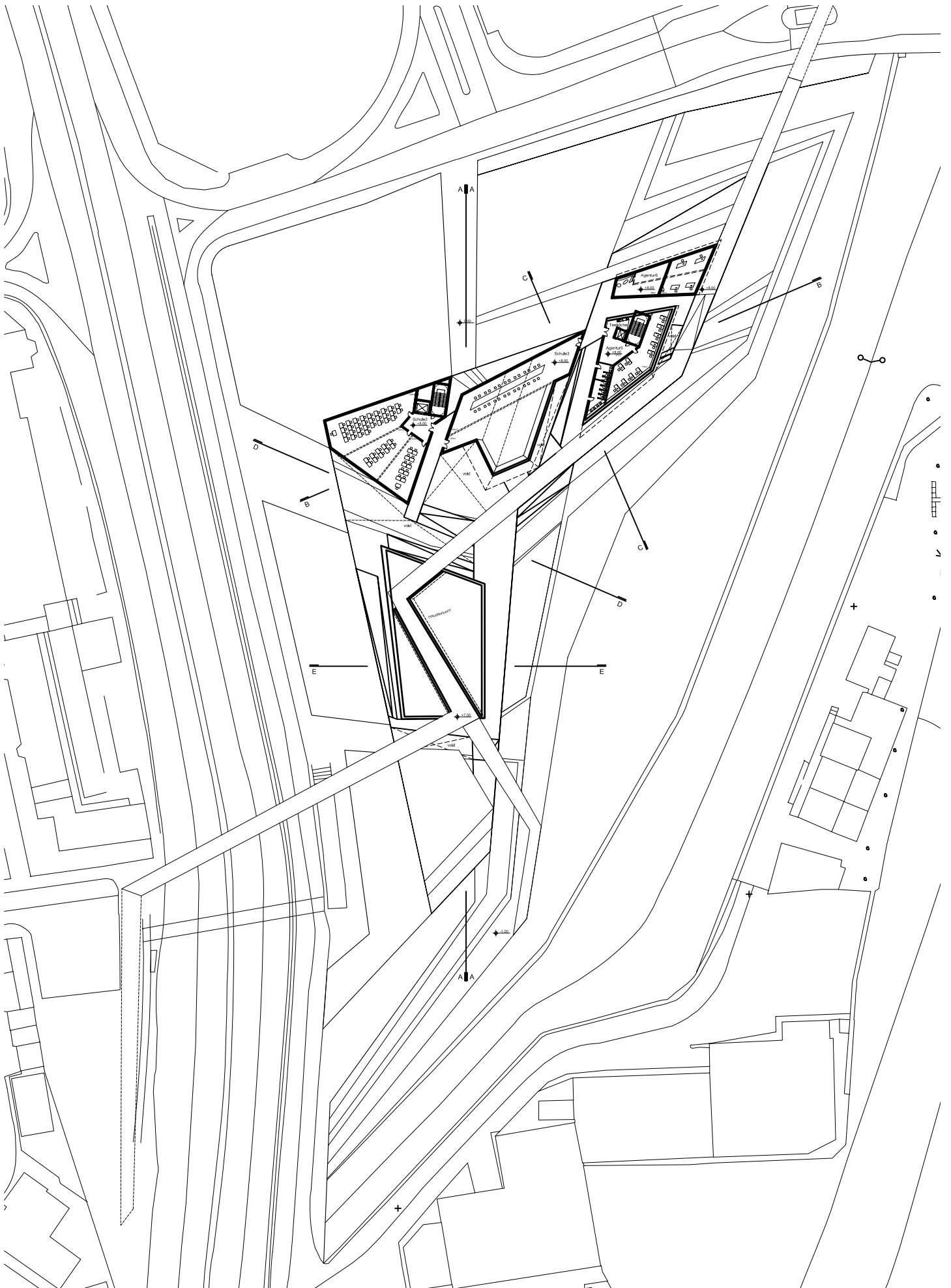


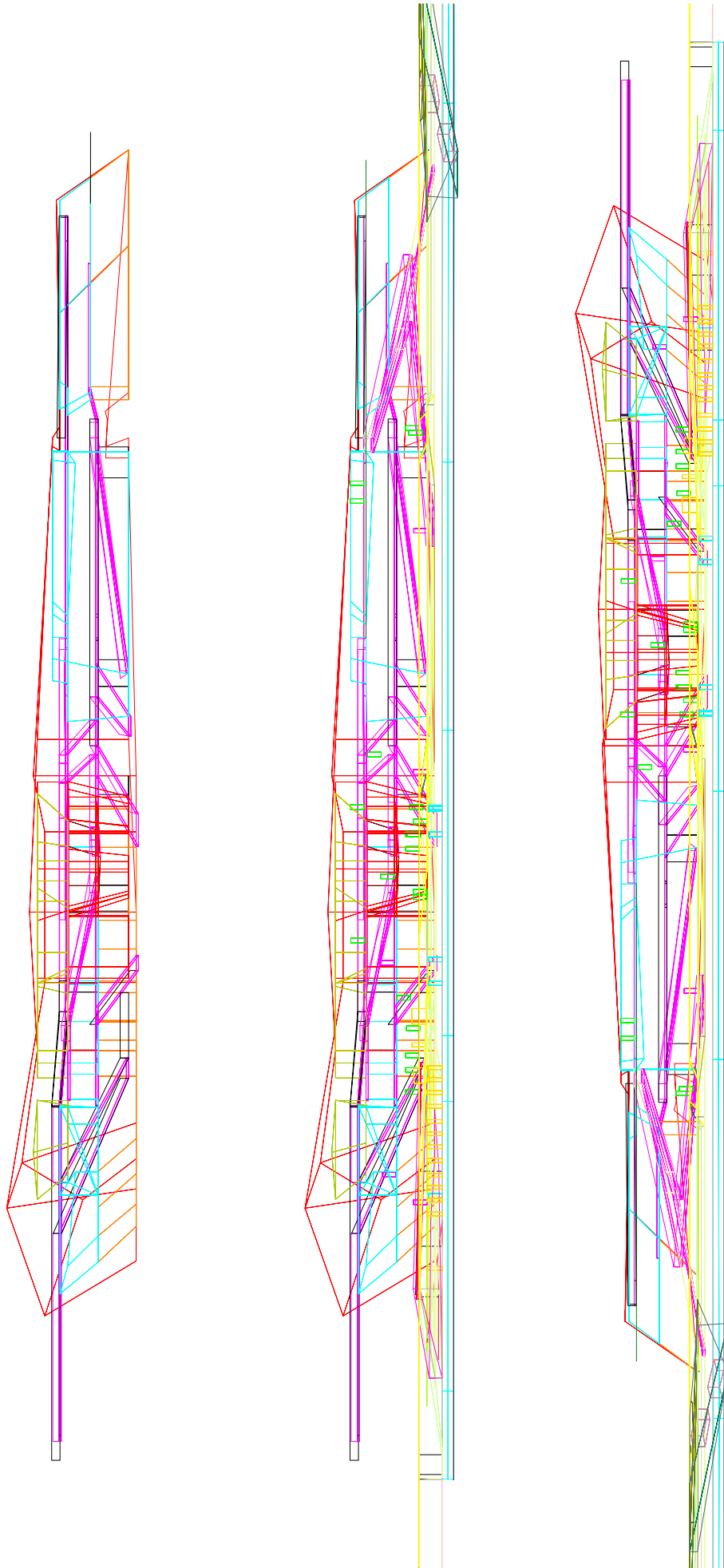
Grundriss Untergeschoss

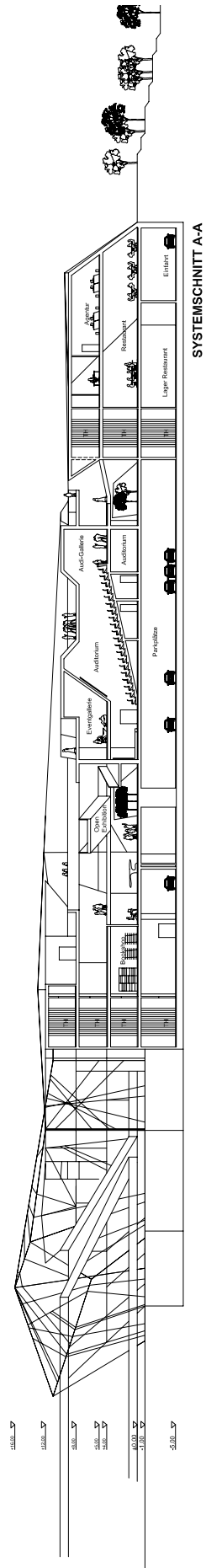




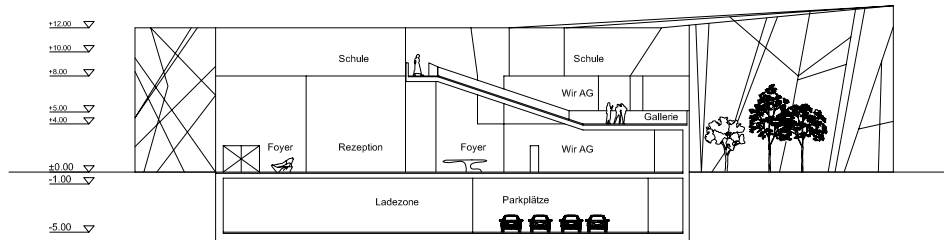
Grundriss 1. Obergeschoss



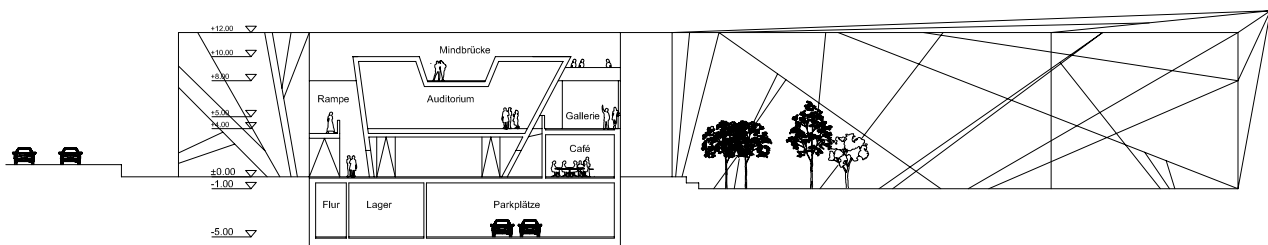




SYSTEMSCHNITT A-A

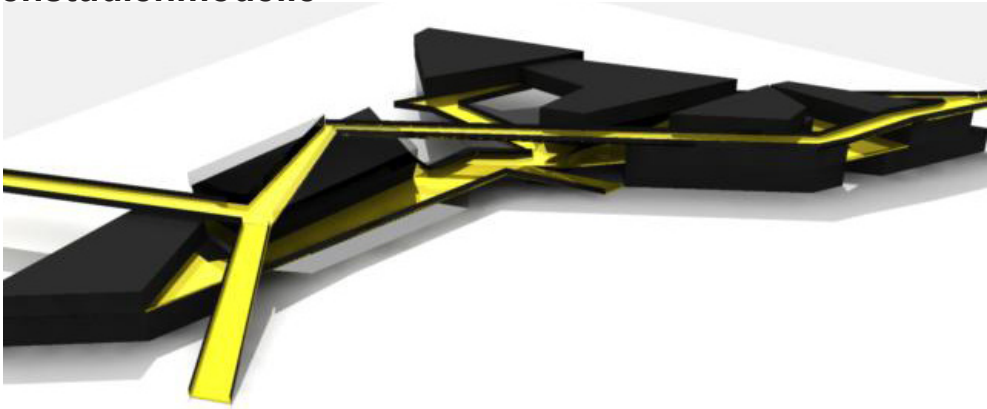


Systemquerschnitt D-D

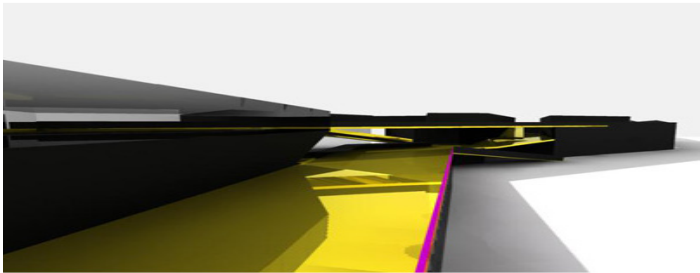


Systemquerschnitt E-E

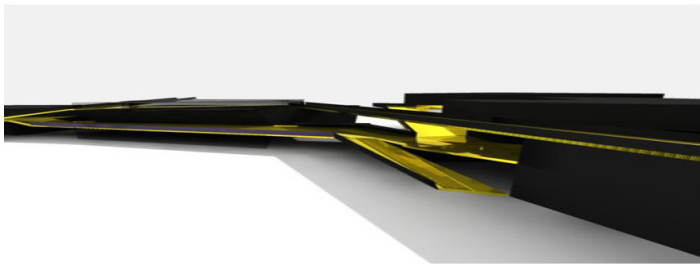
10 3D-Volumenstudienmodelle



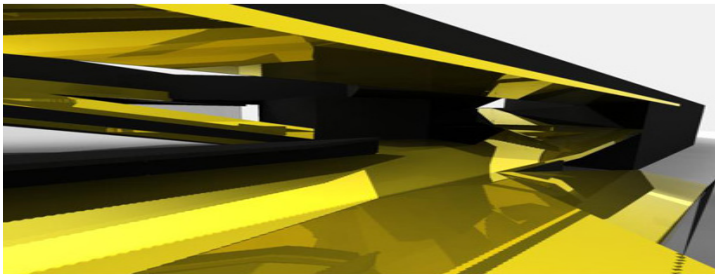
River Lea Side



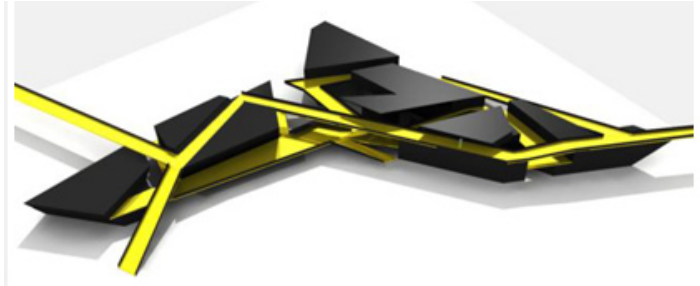
Rampenverläufe



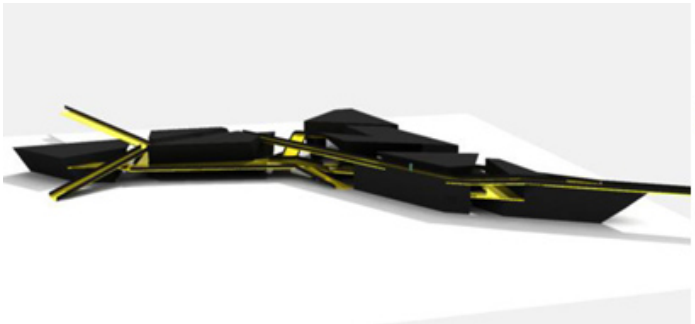
Aufgang Wasserseite



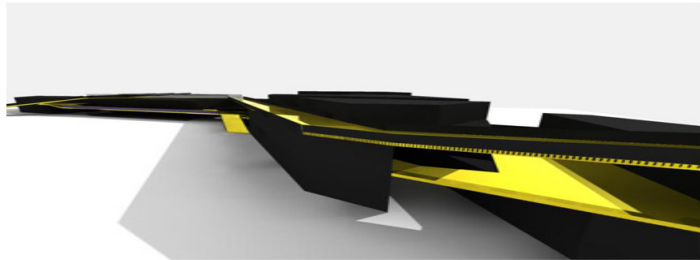
Innenraumstudien



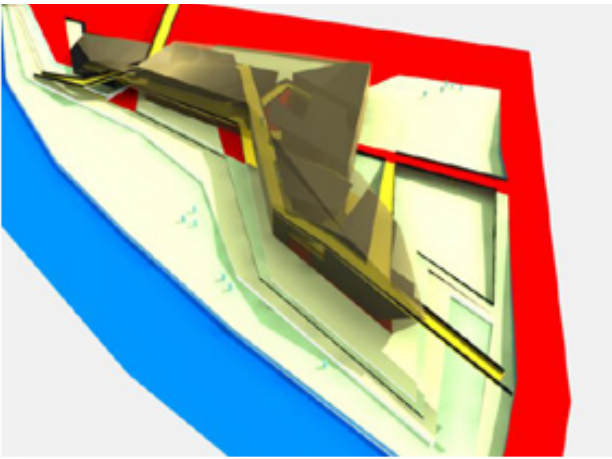
Vogelperspektive



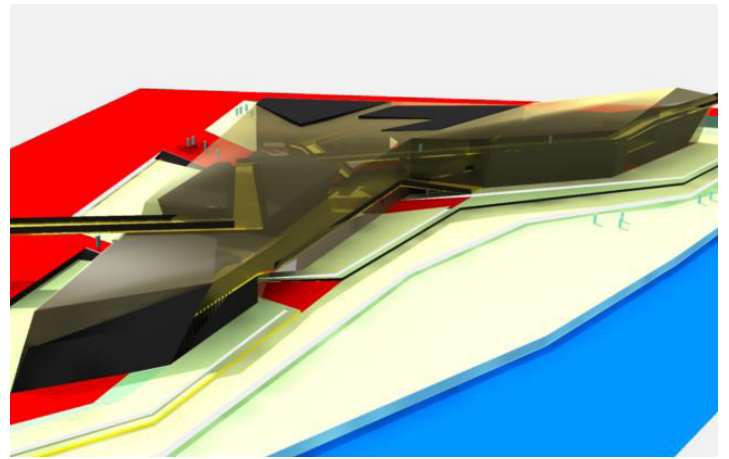
Volumenstudien



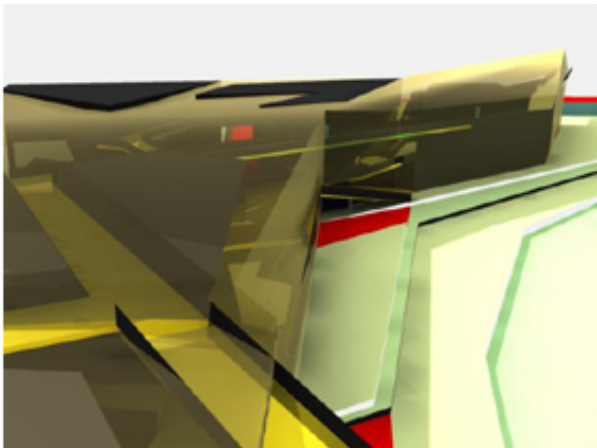
Rampensysteme



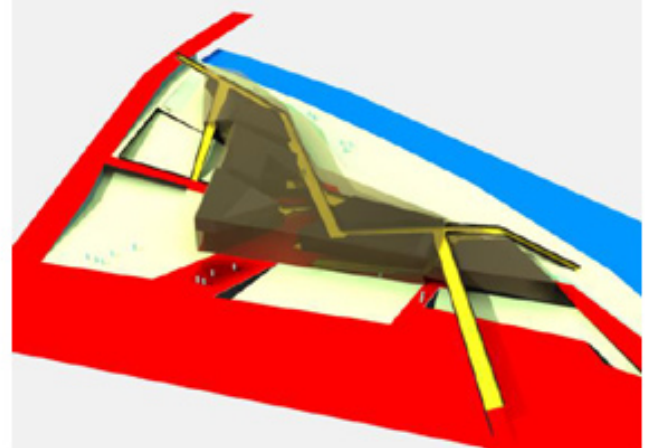
Durchwegungsstudien



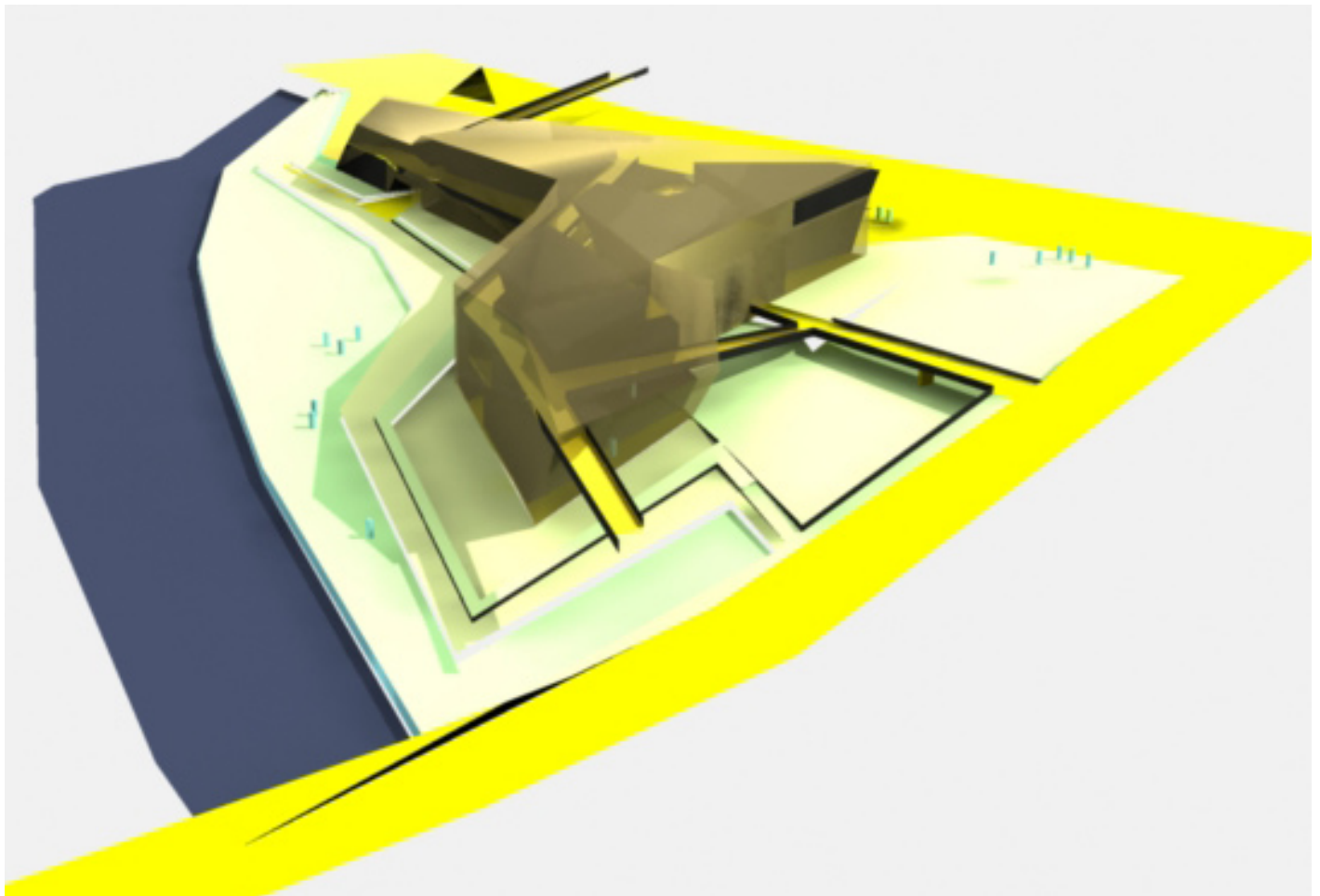
Toppgraphiestudien

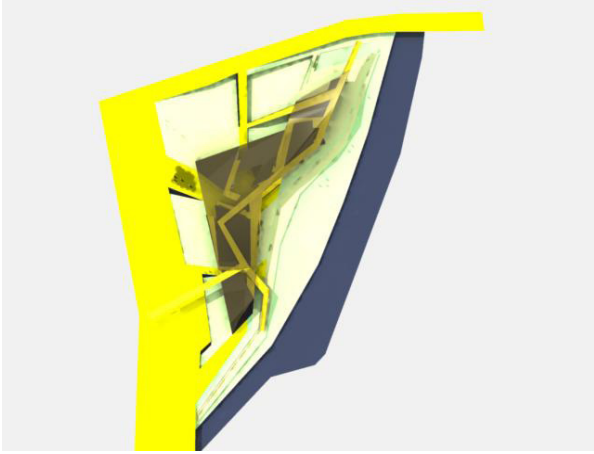


Volumenstudien

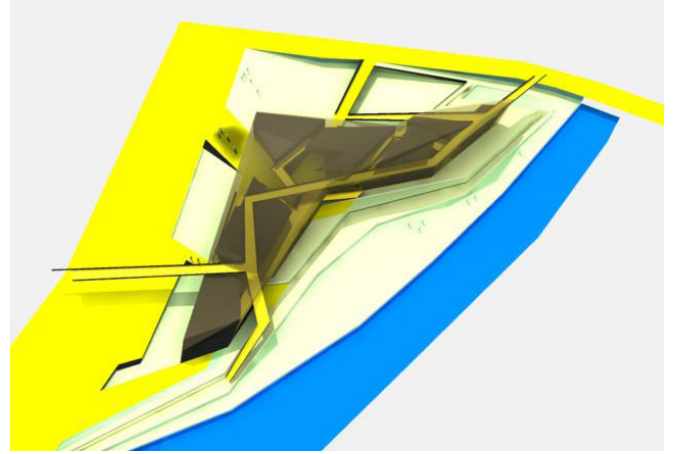


Durchwegungsstudien

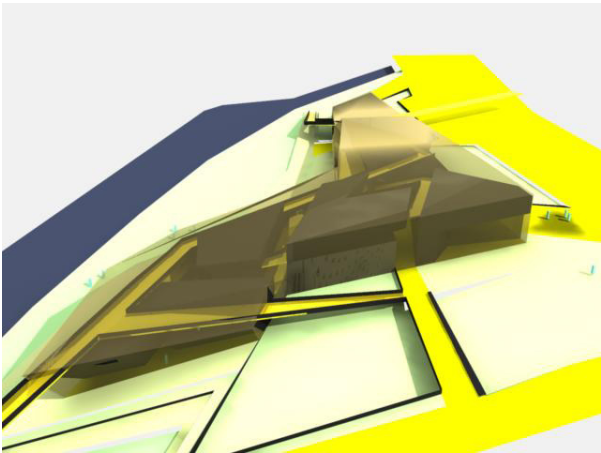




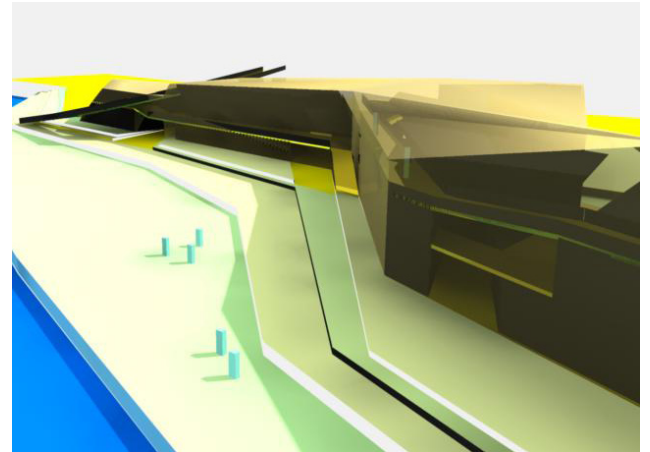
Vernetzung mit der Umgebung



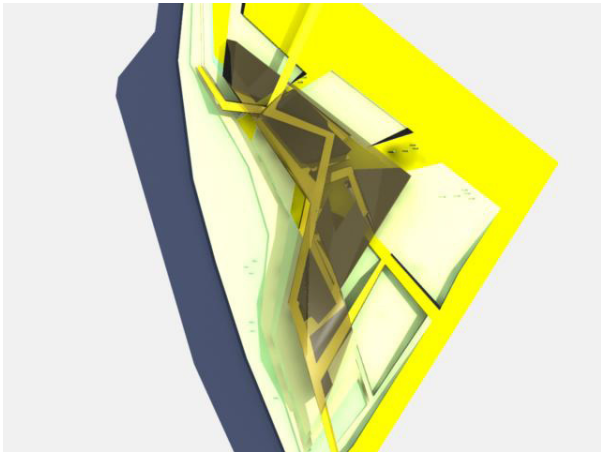
3D Volumenstudien



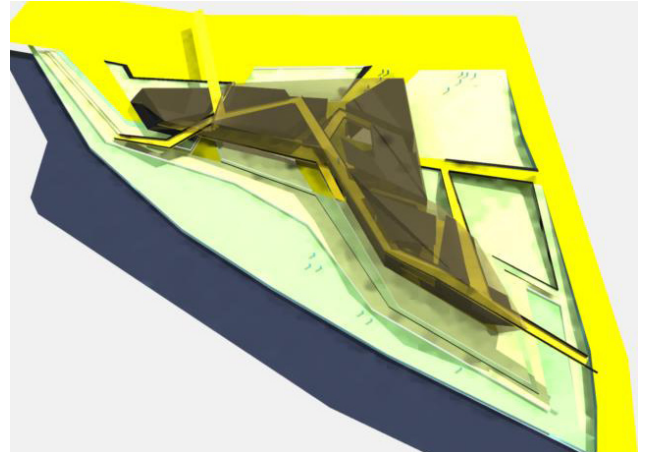
Mindnetz



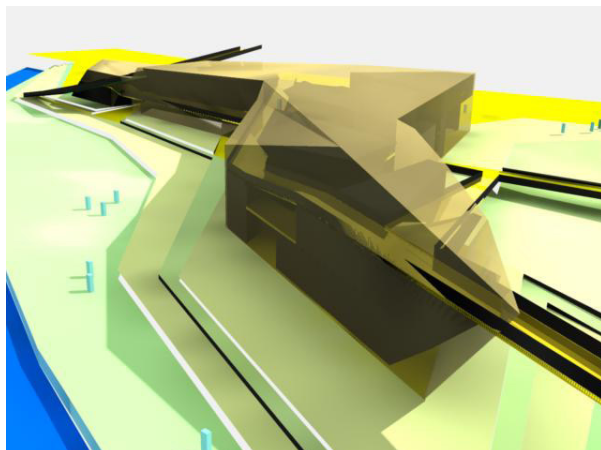
Topographiestudien



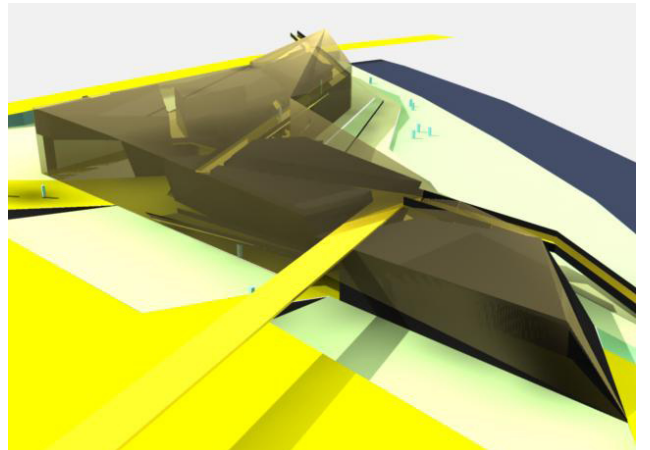
Vogelperspektive



Netzwerk

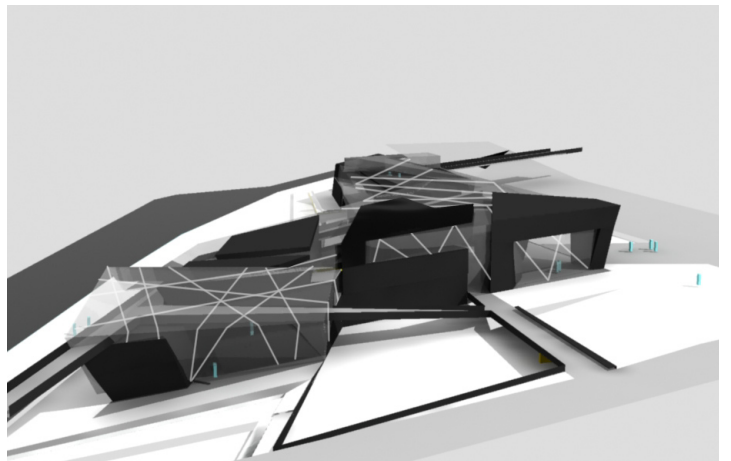
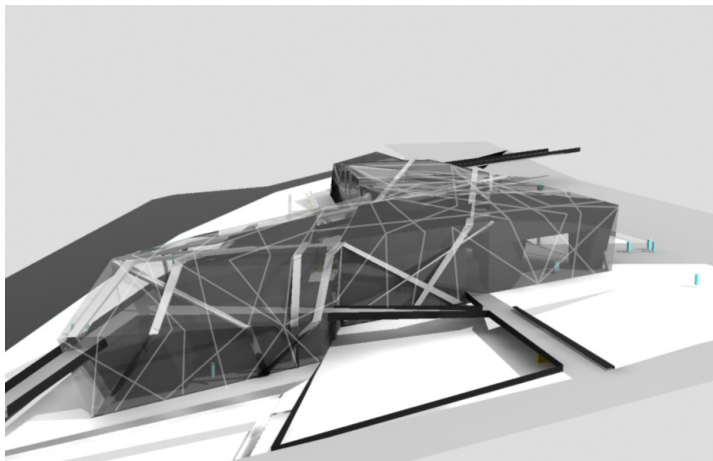
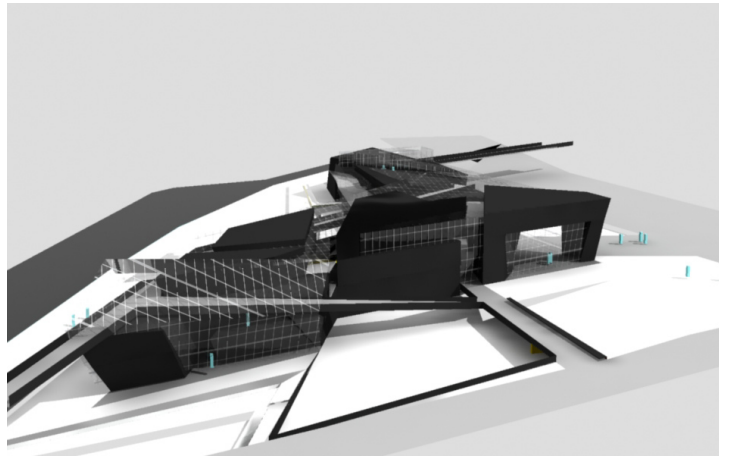
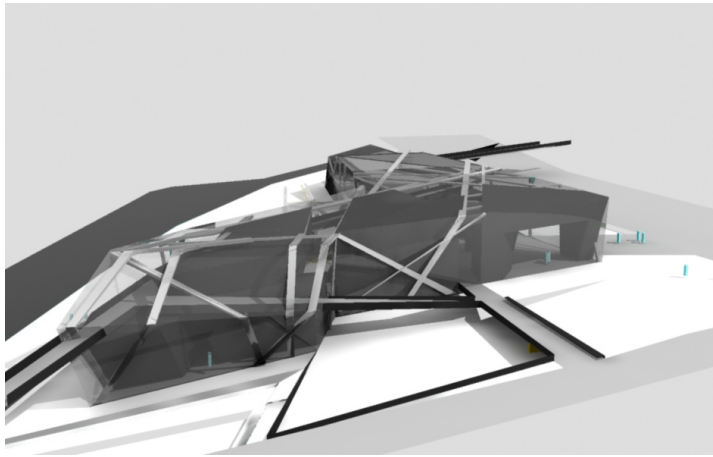
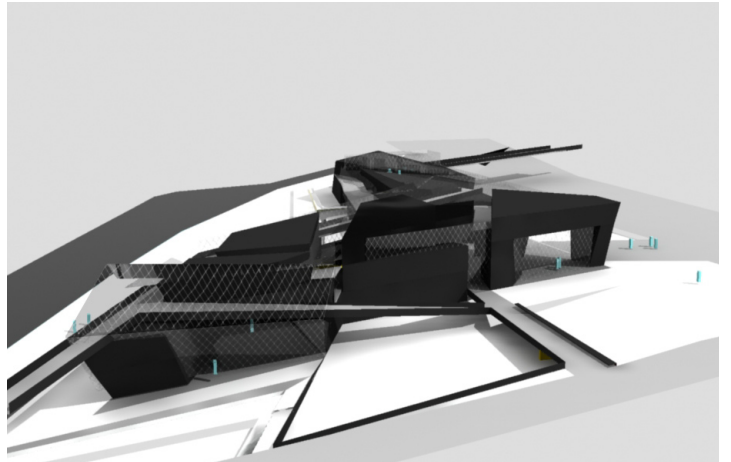
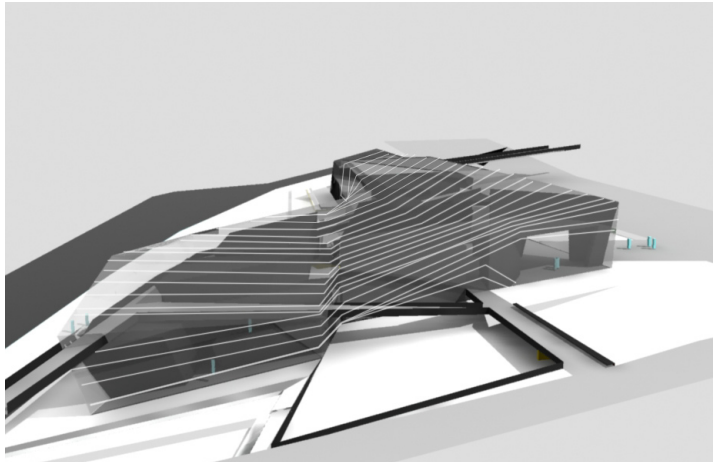
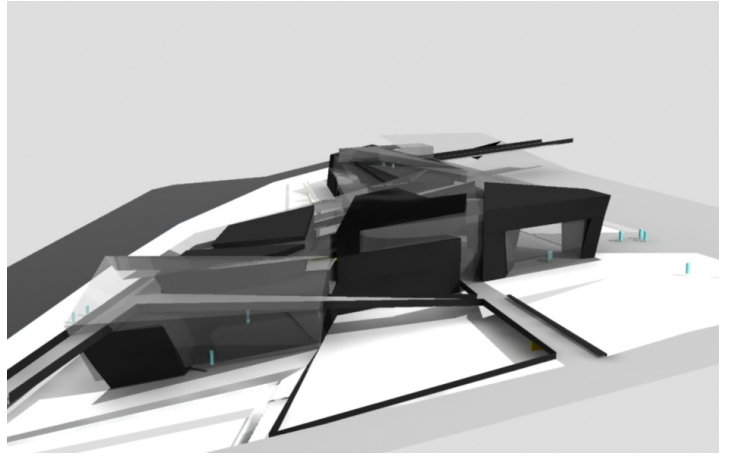
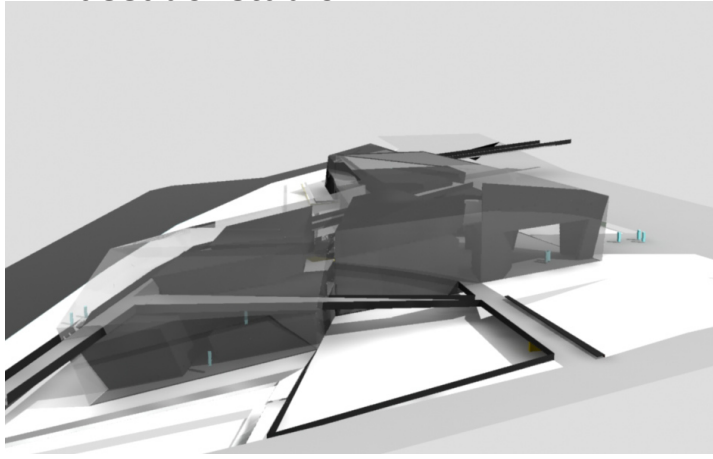


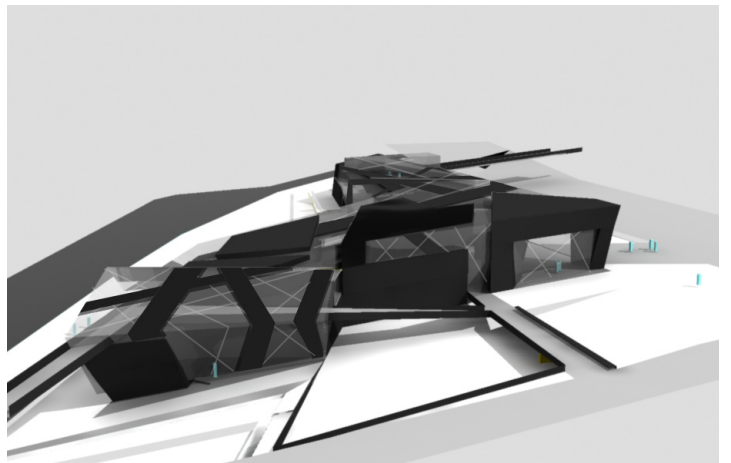
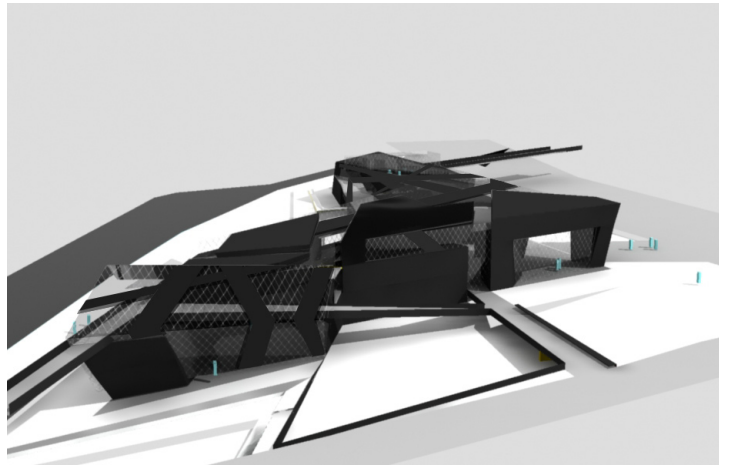
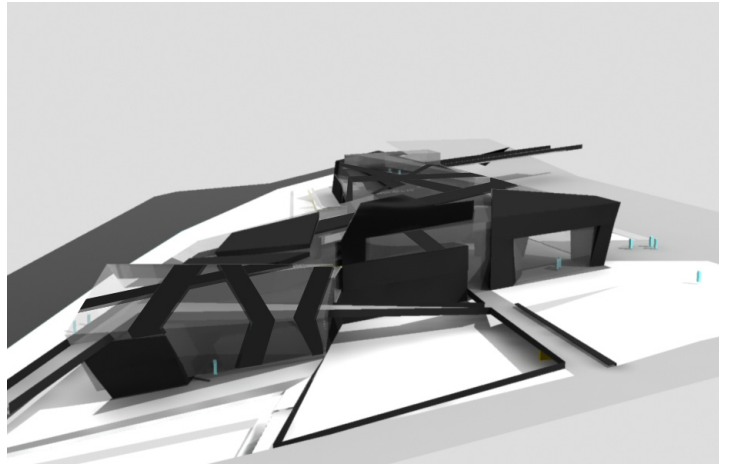
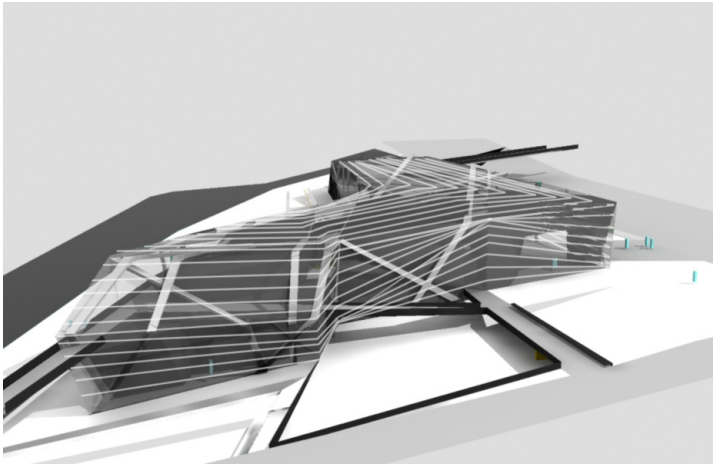
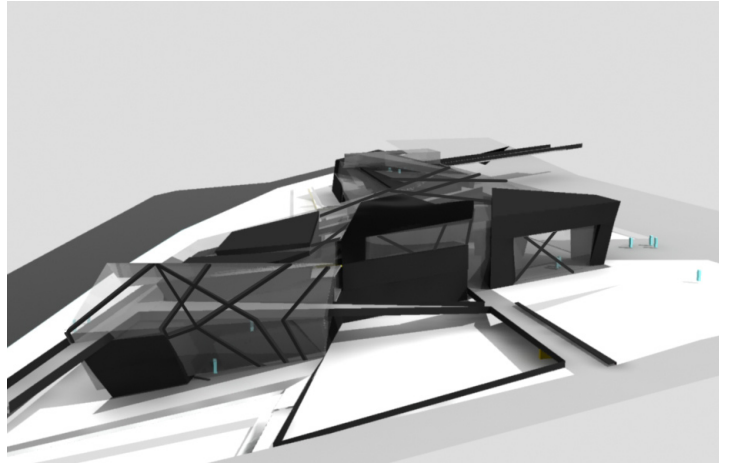
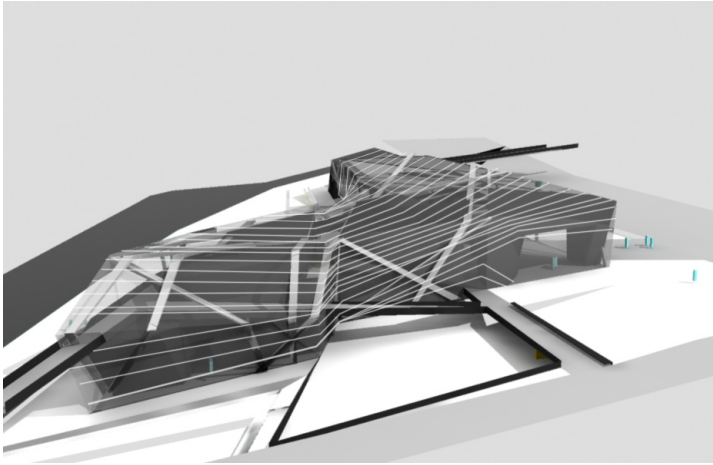
Zugang Nordseite



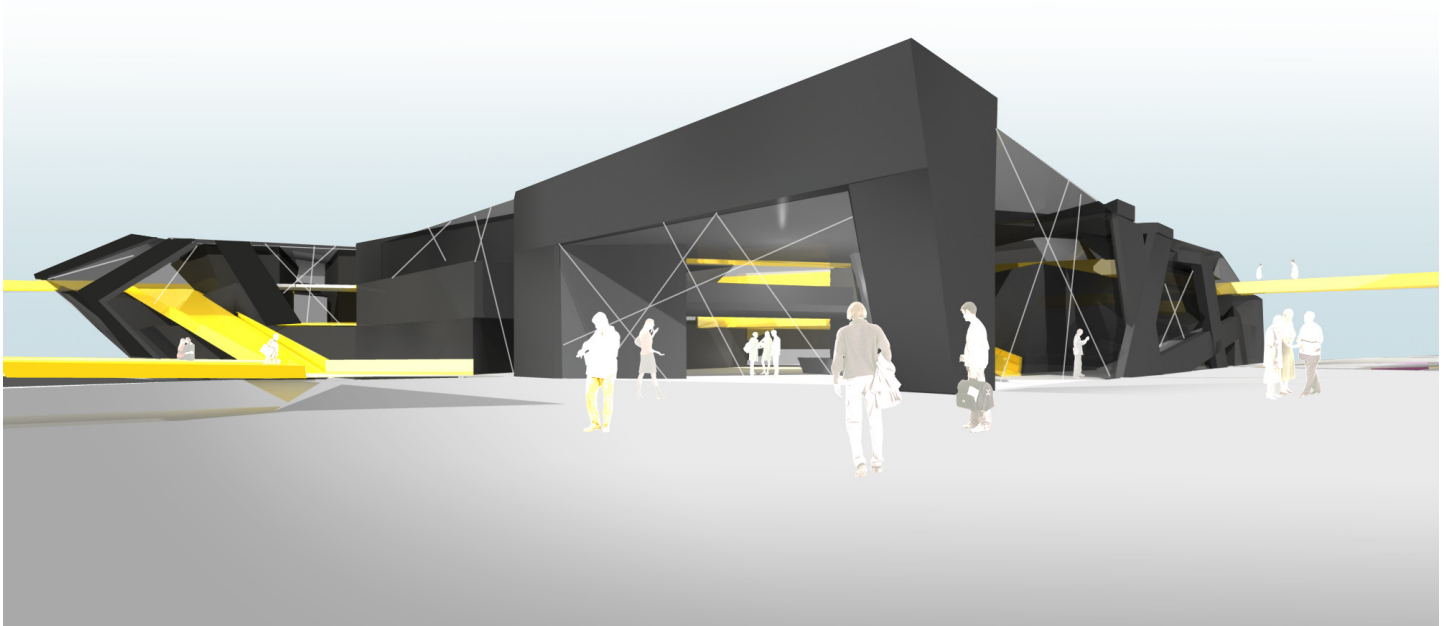
Zugang Südseite
3D - Volumenstudienmodelle -69-

11 Fassadenstudien

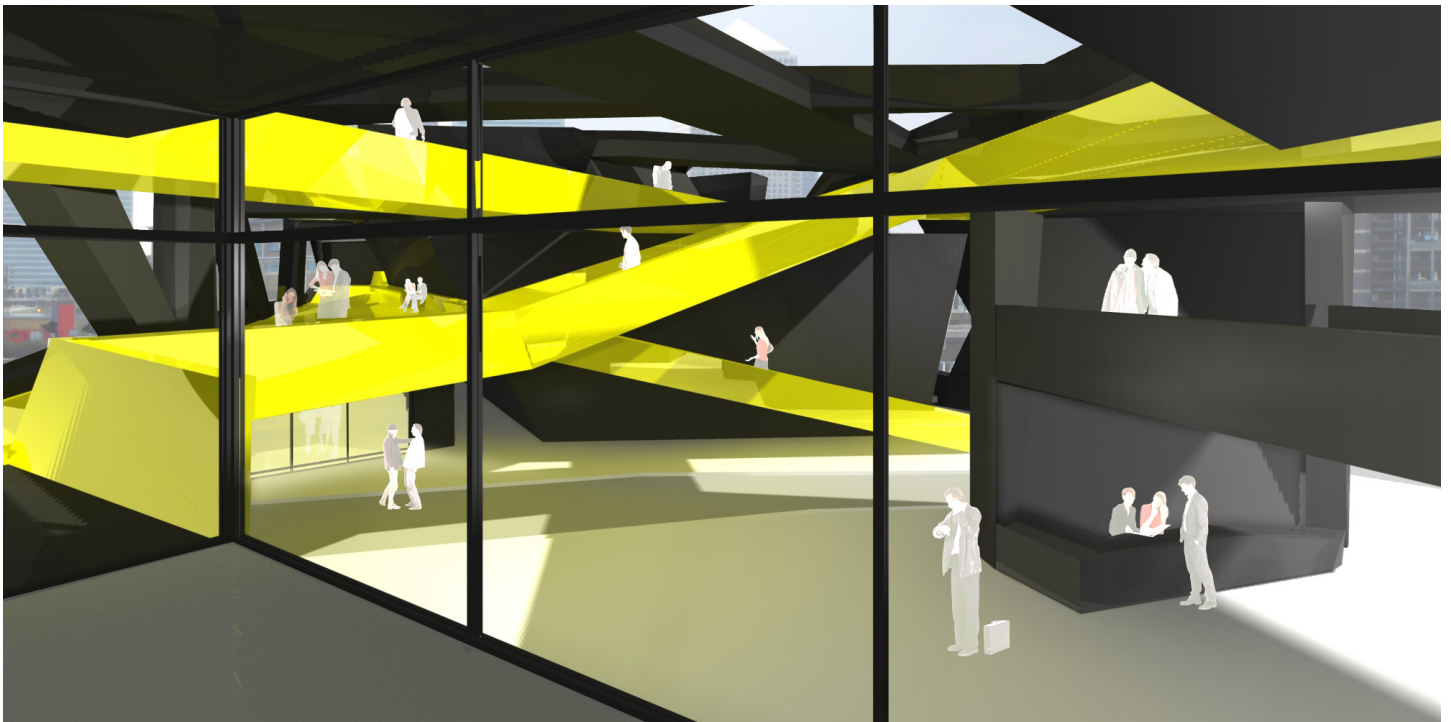




12 Räumliche Darstellungen

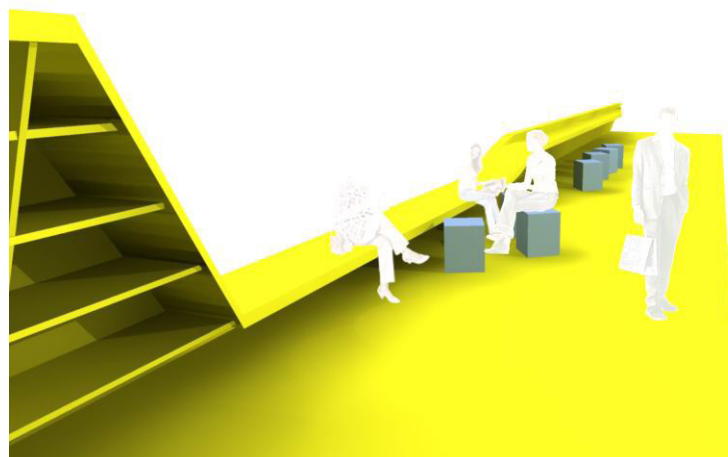
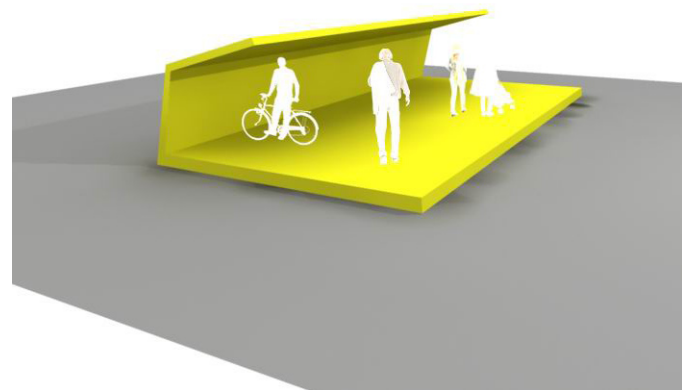
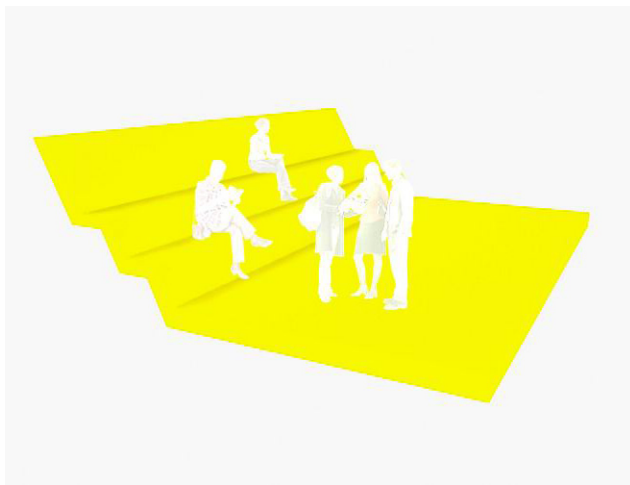
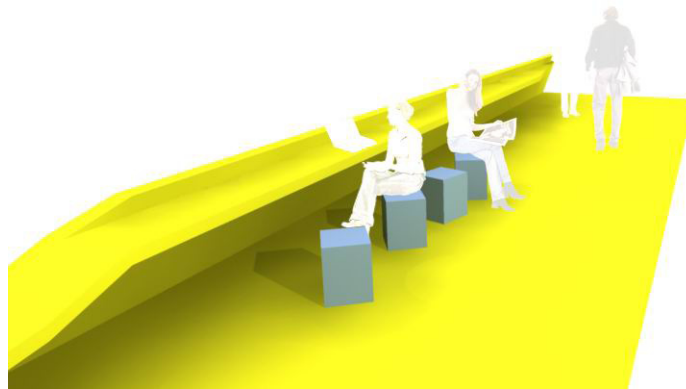


Gebäudeannäherung



Eingangssituation

13 Rampennutzung



13 Quellen

01 Historische Plankarten

Senate House Library- Russel Square, London:
-->Data Bases for MAPS
-->BL Map CAT: British Library Map Catalogue
-->Digimap Historic Map Collection
-->Image of the World
-->Ordnance Survey Atlas of Britain
--> map center for physical historic map collection

02 Aktuelle Plankarten

-Pläne des Planning Offices / Canary Wharf
-Majesty's Stationary Office © Crown
- Google Earth
- A-Z

Ordnance Survey

Developer Partner Programme
<http://www.ordnancesurvey.co.uk/oswebsite/partnerships/developers/sampled/guernsey.html>

Lea Side Regeneration

<http://www.leasideregeneration.com/>

Major of London

Planning and Development
<http://www.london.gov.uk/londonissues/planninganddevelopment.jsp>

London Development Agency

<http://www.lda.gov.uk/>

Borough of Tower Hamlets

http://www.towerhamlets.gov.uk/templates/index.cfm?CFID=5646616&CF_TOKEN=78101732

Chrip Street Market

<http://www.chripstreet.org.uk/links.htm>

Ideastore

<http://www.ideastore.co.uk/index/PID/51>
<http://www.ideastore.co.uk/downloads/strategy.pdf>

London 2012 Homepage

<http://www.london2012.org/en>

-Senate House Library

<http://www.ull.ac.uk/>

-Tower Hamlets Maps

<http://www.towerhamlets.gov.uk/data/toolkit/maps.cfm>

-Multi Maps London

<http://www.multimap.com/map/browse.cgi?client=europe=&overviewmap=ap&addr1=&client=europe&addr2=&addr3=&pc=E147TW&db=pc&cname=Great+Britain&quicksearch=e3+4hl&coordsys=gb>

www.cityoflondon.gov.uk/.../maps/london_map.htm

03 Bilder und Abbildungen

Fotograph

<http://river-lea.co.uk/2000s/lee200x.html>

Borough of Tower Hamlets

http://www.towerhamlets.gov.uk/templates/index.cfm?CFID=5646616&CF_TOKEN=78101732

Lea Side Regeneration

<http://www.leasideregeneration.com/>

04 Texte

MIND 21

<http://www.wohnbau.tugraz.at/mind21/index.html>

-local development framework - Lea Side Regeneration

Informationen zu öffentlichen Bauten, wie Bibliotheken

<http://www.stuttgart.de/stadtbuecherei/druck/fachtexte/Mexiko3.pdf>

http://www.bertelsmann-stiftung.de/cps/rde/xbc/SID-0A00F0A-DA4CBCD4/bst/Bibliotheksstipendium_Rockenbach.pdf

05 Ergänzende Information

-Lea Side Regeneration Project

-Untersuchung baulicher Vorhaben / Olympia 2012 Einfluß

-Untersuchung auf Bezirksebene Tower Hamlets

-Three Mills Film/Mediainfluence

-Four Mills Bridge

-St.Andrews Hospital Bauvorhaben

-Barratt Industriepark

-Depots

-Navigation Einfluß

-Thames Gate Way

-RiverTrust

-River Lea

-Lime House Cut

-Bow Creek

-Idea Store von David Adjaye

-Bromley by Bow Center

-Mamer Primary School