

Teil 1

Positionierung	013	1 Das Dialogische 21
		2 Drei Bausteine 30
		3 Forschungskonzept 37

Strategie

T1 1 Schlüsselbegriffe	057	1 Subjektiv gewähltes Kontextgefüge 65
		2 Mimetische Transformation 76
		3 Programm als Prozessgestalter 97
		Fazit Zehn Punkte 121

T1 2 Topographie des Wunderns	131	1 Raum der Erinnerung 143
		2 Stuhl der Erinnerung 151
		3 Piranesis Schnittmuster 157
		4 Traumhaus 175
		Fazit Gestaltvorlieben 189
		Programm 195

T1 3 Stapelvilla	201	1 Neun Villen 211
		2 Stapelvarianten – fünf Typologien 223
		3 Ort als Prototyp 237
		4 Stapeln der Villen am Ort 249
		5 Mäandernder Weg 275
		6 Raumerleben Villa Schminke 281
		7 Schnittstellen 294
		Fazit Tradition transformieren 311
		Programm 319

T1 Weitere Projekte	323
-----------------------------	------------

Teil 2

Reflexion

T2 1 In-Beziehung-Setzen 345	1 Bedeutung in Beziehungen 351
	2 Begreifen durch Transformation 357
	3 Der künstlerische Sinngehalt 369
	Fazit Diversität der Interpretation 386

T2 2 Transformation als Strategie 395	1 Traum- und Entwurfsarbeit 403
	2 Analyse und Intuition 418
	Fazit Synthesegehalt 436

T2 3 Ästhetisches Spiel 443	1 Regeln im Spiel 450
	2 Entwerfen als Spiel 457
	3 Spiel als Kreativitätsgrund 474
	Fazit Erkenntnisvermehrung 482

Schlussbemerkung 489

Anhang 493	Literaturverzeichnis 494
	Abbildungsverzeichnis 518
	ProjektteilnehmerInnen 520