

MUSTERSPRACHE



STORY

Das Konzept der Mustersprachen (engl. pattern language) ist ein vom Mathematiker und Architekten Christopher Alexander in den 1970er Jahren entwickeltes Planungswerkzeug.

Ein Muster ist ein schriftlich erfasster Problemlösungskomplex, der eine lebendige Qualität zum Ausdruck bringt. Es beschreibt wiederkehrende Strukturen, wie z.B. räumliche Komponenten oder stattfindende Nutzungen und Ereignisse. Beispiele hierfür sind z.B. „Gemeinschaftlich Essen“, „Belebte Innenhöfe“ oder auch „Handarbeit im Schatten“.

Die Muster einer Mustersprache sind wie die Begriffe einer Sprache. Sie stehen zueinander in Beziehung und ergänzen sich zu sinnvollen planerischen Gesamtzusammenhängen. Die strukturierte und nummerierte Sammlung von Mustern als Mustersprache kann jederzeit ergänzt, erweitert oder reduziert werden.

Gedanklicher Hintergrund ist, dass eine funktionierende Struktur, z.B. die eines Ortes, nicht allein im Material oder einer gestalterischen Idee gründet, sondern in der Beziehung der dort vorhandenen Muster zueinander und in der Art und Weise wie diese Muster für den jeweiligen Kontext ausgestaltet werden.

So wie sich in der Natur keine zwei Blätter finden, die gleich sind - obwohl das gleiche, sich wiederholende Muster in ihnen erkennbar ist - so wiederholen sich Muster und doch gleicht keine konkrete Ausprägung eines Musters einer anderen.

WARUM

Im Sinne eines Planungswerkzeugs ist die Entwicklung einer Mustersprache eine Beobachtungstechnik, ein Analysewerkzeug sowie eine Entwurfsmethode. Sie hilft, eine Aufgabe innerhalb ihres Kontextes zu verstehen sowie die zu ihrer Lösung notwendigen Muster zu identifizieren, zu beschreiben und in Beziehung zueinander zu setzen. Die Ordnung der Mustersprache zu einer sinnvollen Sequenz hilft in der Entwurfsphase, stimmige und vitale Lösungen für die gegebene Aufgabe zu entwickeln.

Fertige Mustersprachen werden oftmals als eine Sammlung von Entwurfsmustern oder Best-Practice Sammlungen kommuniziert und verwendet. So gesehen, gelten sie als Inspirationsquelle, als Sammlung bewährter Lösungen zu Problemlagen, die bei gestalterischen Tätigkeiten in einem bestimmten Fachgebiet regelmäßig auftreten.

Erfolgreiche Mustersprachen gibt es in den Bereichen Architektur, Bildung, Informationstechnologie und Politik.

WIE

1. BEOBACHTEN UND ANALYSIEREN

Im jeweiligen Aufgabenfeld, für das eine Mustersprache geschrieben werden soll, werden funktionierende Muster beobachtet, studiert und analysiert.

2. MUSTERBESCHREIBUNG

Das Wesentliche eines Musters wird in einer Mustermaske beschrieben. Die klassische Mustermaske von C. Alexander ist dabei wie folgt aufgebaut:

ÜBERSCHRIFT

Nummer und Name des Musters sowie Gewichtung des Musters innerhalb der Mustersprache durch Sternchen.

KONTEXT

Einordnung des Musters in den Kontext von Mustern innerhalb der Mustersprache, die im Gestaltungsprozess zuvor zu betrachten sind.

PROBLEM

Kurze Beschreibungen des Problems in hervorgehobenen ein bis zwei Sätzen.

DISKUSSION

Auf der Problembeschreibung aufbauende Diskussion und Beschreibung von Problemlösungen. Der Text wird durch Skizzen und Bilder ergänzt.

DARAUS FOLGT:

Hier wird in ein bis zwei Sätzen beschrieben, was getan werden muss, um das jeweilige Muster umzusetzen. Der kurze Text wird durch Skizzen ergänzt.

REFERENZ

In der Referenz wird auf andere Muster innerhalb der Mustersprache verwiesen, die die im Gestaltungsprozess danach zu betrachten sind.

Die Muster einer Mustersprache sind in drei Ebenen gegliedert. Die Muster der ersten Ebene, die auch zuerst betrachtet werden sollten, befinden sich auf einer gesamträumlichen Betrachtungsebene, z.B. die Stadt. Die Muster der zweiten Ebene beschreiben einzelne Elemente des betrachteten Gesamtraums, z.B. Gebäude und Plätze einer Stadt. Die Muster der dritte Ebene einer Mustersprache beschreiben Details der jeweiligen Elemente, z.B. Konstruktive Gebäudedetails eines Gebäudes in einer Stadt. Das gebaute Element ist das konkrete reale Gegenstück zu einem Muster, aber nicht das Muster selbst.

3. ENTWERFEN MIT DER MUSTERSPRACHE

Durch die Beschreibung von Mustern im Themenfeld einer Aufgabe entsteht eine Mustersprache.

Durch die Einordnung der Muster in die Mustersprache (Kontext / Referenz) ergibt sich eine netzartige Struktur von Informationen durch Querverweise, die genauso wichtig sind wie die einzelnen Muster der Mustersprache selbst.

Anhand dieser Querverweise ist es mit der Mustersprache nun möglich, die Entwurfsarbeit als einen sich nach und nach entfaltenden Prozess zu gestalten. Dabei werden die Muster in eine sinnvolle Musterabfolge, eine Sequenz, gebracht. Die Qualität der Muster werden nun in eine konkrete räumliche Lösung übersetzt.

BEISPIEL

QUELLEN

- Alexander, C.; Ishikawa, S.; Silverstein, M. et al.: Eine Muster-Sprache. Löcker Verlag Wien, 1995.
- Hörster, S. : Lebendigkeit gestalten. In: Hagia Chora Nr. 31, S. 30-35, 2008.
- Rohr, J.: Qualität ohne Namen. Die Mustersprache des Christopher Alexanders. In: Hagia Chora Nr. 29, S. 22-27, 2008.