

II. Tézisek

I. Városi assemblage, rétegző design

A "városi assemblage" mint közösségi kolázsépítő műfaj meghatározó a városi folklórban. A térszervező elemek elrendezésével, a formai és funkcionális csomópontok konkrét kidolgozottságával olyan vizuális erőteret teremt amely indirekt módon hat a környezet többi szereplőjére. Például a hiány érzetével helyet teremt egy új funkcionális elemnek. Ez a sajátos rétegző folyamat spontán, **véletlenszerű** és vele párhuzamosan **tudatos** tervezés **kettősségének** eredményeként jön létre. A kicsi és a nagy, a közel és a távol, előbb és később, statikus és dinamikus esztétikai élménye kiemeli a tárgyat a fizikai használat köréből. A fizikai és a virtuális tér egymásbafolyva elválaszthatatlan dinamikus egységben egzisztál.

II. Design mimikri avagy a "láthatatlan forma"

A szem formakapcsolatokat kereső tájékozódó pásztázó mozgása és a test fizikai térbeli mozgása szinkronban működik. Egy adott funkcionális térben a vizuális inger és egy lépésváltás következményeként adódó érzékelhető képváltozást a zárt és nyitott, a közel és távol, a rész és az egész kölcsönös egymásrahangoztsága eredményezi.

A város kaotikus vizuális forgatagában a figyelmes szemlélő szemsikjában minimális horizontális és vertikális vonalszerű fénytöréseként azonosítható a tárgy.

A "láthatatlan forma" tervezése (Invisible design) a városi mimikri tervezés (Urban mimikri design) tervezés egy fajtája, amely minimális vizuális megjelenés mellett hosszú élettartamú maximális funkcionalitásra törekszik a városi köztereken.

III. Hosszú élettartamú tárgyak tervezése

Egy termék hosszú távú magas értékfenmaradását, érték megtartását és bizonyos esetben értéknövekedését *tudatos tervezői és használói döntések* következményeként tapasztaljuk ezen tárgyak esetében. A tárgy élettartamával, a tárgy funkcionálása során ért hatásokkal kapcsolatos törvényszerűségeinek számbavételével, tényezőinek ismeretében megfogalmazhatjuk a hosszú élettartamú tárgyak tervezésének kritériumrendszerét.

A tárgyba kódolt anyag, forma, funkció, struktúra kölcsönös időbeli változásainak értéknövelő folyamatait stabilizálva juthatunk a kívánt eredményre.

IV. Folyamattervezés

Az időérzékelésünket, a múlt időhöz való viszonyunkat változtatja meg a **kinetikus design időszemléletünk**. A tárgy mint komplex folyamatok egy adott pillanatban összeálló, viszonylagos egységeként értelmezhető. Az állandó változásban folyamatosan újjászerveződő tárgy képzetével már nem egy tárgyat hanem egy **tárgy átváltozási folyamatát** tervezzük meg. A példákból nyert tapasztalataink birtokában feltételezhetjük, hogy a jövőben a kinetikus "**folyamat tervezés**" filozófiája, stratégiája és módszertana képes lesz jelentősen befolyásolni a design jövőjét.

V. Alkalmazott tervezés

Az **adaptív, alkalmazott tervezés** (applied design) eredményeképpen a tárgy alapfunkcióját ellátva kiemeli a társfunkciókat a környezetéből és a tárgyi. formai elemek interaktív információs folyamatokat generáló felületeinek kezelését helyezi előtérbe. *A tervezés során a tárgy, tárgyrendszer funkcióhierarchiája a környezeti reakciókhoz alkalmazkodva alakítható ki. Az ösztönösen megnyilvánuló szükségleteknek és az igényeknek megfelelő, azok folyamatos átértékelésével egy nyitott, dinamikus, interaktív funkcionális rend valósulhat meg.*