

Eine dialogische Entwurfslehre

Schnittmuster-Strategie

Von der Fakultät für Architektur, Bauingenieurwesen und Stadtplanung der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktor-Ingenieurs genehmigte Dissertation

vorgelegt von

Dagmar Jäger

Architektin | Berlin

Gutachterin: Prof. Dipl.-Ing. Architektin Inken Baller

Gutachterin: Prof. Dr. phil. Gundel Mattenklott

Gutachter: Prof. Dipl.-Ing. Architekt Rainer W. Ernst

Tag der Disputation: 11. Mai 2007

Eine dialogische Entwurfslehre

Schnittmuster-Strategie

Dagmar Jäger





Inken Baller | Das Lesen dieser Arbeit ist ein geistiges Abenteuer, hoch spannend, komplex aber auch kompliziert. Es bringt sehr viel Gewinn. Neun Jahre Nachdenken über das Entwerfen wird dem Leser hoch verdichtet und artifizial dargeboten. Es gibt nicht allzu viele Arbeiten über das Entwerfen und nur sehr wenige, die Empirie mit Theorie verbinden.

Rainer W. Ernst | Das Entwerfen ist als klassische Kernkompetenz der Architektur zu verstehen, für die es erst im letzten Jahrzehnt methodische Erneuerungsversuche gab, die über das etablierte Verständnis hinausreichen. Hier liegt der Anknüpfungspunkt für die vorliegende Entwurfslehre, die insbesondere dem assoziativen Potential in kollektiven, kreativen Prozessen viel Gewicht einräumt, Optionen für den Formfindungsprozess erweitert und in Beziehung zu individuellen und diskursiven, partizipativen und kulturellen Praktiken steht.

Gundel Mattenklott | Die Besonderheit der Entwurfslehre liegt darin, dass nicht nur der Gegenstand und die Inhalte künstlerische sind, sondern auch die Struktur und Handlungsformen bis hinein in methodische Entscheidungen ästhetisch geprägt sind. Das Programm kann auch als eine übergeordnete Spielregel bezeichnet werden, aus der sich eine Vielzahl untergeordneter Regeln entfalten. Es setzt einen „automatischen Produktionsprozess“ in Gang. Anders als beim programmierten Lernen, das die Lernenden an der Struktur des Computers ausrichtet, geht es in der „Schnittmusterstrategie“ nicht um ein reibungsloses Abschnurren von Lern- und Handlungsfolgen, sondern im Gegenteil um eine „De-Automatisierung“ der Wahrnehmung, des Denkens und Machens. An diesem scheinbaren Widerspruch wird der künstlerische Charakter der Lehr-Konzeption besonders deutlich.

Der wahrhaftigen Künstlerin
Eileen Gray. Dem Querdenker
Theodor W. Adorno. Meinen
Eltern für die Erziehung zur
Unabhängigkeit des Geistes.
Meinem besten Freund und
Ehemann, ohne den dieses
Buch nicht entstanden wäre.

Teil 1 | Strategie

- 1 Schlüsselbegriffe
- 2 Topografie
- 3 Stapelvilla®

Teil 2 | Reflexion

- 1 Beziehung
- 2 Transformation
- 3 Spiel

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 Wanderns	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 237
		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



www.fox.de

N° 17877 H

Notizen

Dezember 1999

Eine Einführung

Positionierung

- 1 Zum Dialogischen**
- 2 Drei Bausteine**
- 3 Forschungskonzept**

Der Architekt | „Für mich ist dieses ‚ich weiß nicht‘ eine ernste Sache. Gerade als ich als Pädagoge arbeitete – in Amerika –, hätte ich sprechen und schreiben sollen. Meine Schüler wollten wissen – am liebsten wollten sie alles wissen. Unter anderem fragten sie, wie man gute Kunst macht. Ich sagte: ‚Ich weiß nicht.‘ Das Ergebnis war erschütternd. Eines Tages kamen zur Audienz beim Professor die Eltern eines meiner Schüler (...). Die einleitenden Worte lauteten: Wir zahlen für die Ausbildung unseres begabten Sohnes 700 Dollar (...) und der Herr Professor sagt: ‚Ich weiß nicht?!‘ Dies war wahrscheinlich das Ende meiner kurzen pädagogischen Laufbahn.“ [Aalto 1947: 9]

Der Schriftsteller | „Oft habe ich mir vorgestellt, wie interessant ein Aufsatz sein müßte, in dem ein Autor uns Schritt für Schritt mit der Art und Weise bekannt macht, auf die eins seiner Werke entstanden (...) ist. Ich kann mir gar nicht erklären, wie es gekommen, daß man nie dergleichen geschrieben – vielleicht ist die Eitelkeit der Autoren hieran mehr schuld als irgendein anderer Grund.“ [Poe 1841: 85]

Der Maler | „Als ich dazu kam zu unterrichten, mußte ich mir genau klar werden über das, was ich – meist unbewusst – tat.“ [Klee 1925: 53; z.n. seiner Schülerin Helene Schmidt-Nonne]

Der Musiker | „Ich weiß doch auch nicht, wie Songs entstehen. Wenn ich mit jungen Songwritern zusammensitze, sage ich von vornherein: Ich habe keine Ahnung wie es funktioniert. (...) Ich kann nur erzählen, wie bei mir die Prozesse ablaufen, aber niemals könnte ich ein Buch darüber schreiben, es ist eben auch magic.“ [McCartney 2005: 29]

Die Aufnahme einer Lehrtätigkeit im Entwerfen 1998 war für die Autorin direkt mit der Suche nach methodischen Modellen für eine Entwurfsdidaktik verbunden.¹ Dabei werden persönliche Prägungen durch die Entwurfsausbildung² und die Erfahrungen aus der Praxis des Entwerfens mit den eigenen Überzeugungen, Kenntnissen, Handlungsmustern und Forschungsinteressen in ein Lehrkonzept übertragen. Das Entwerfen hat sie kennen gelernt als einen durchgängigen Prozess der kreativen Analyse und schrittweisen Annäherung an eine Lösung, der erst mit dem Werk abgeschlossen ist. Kreatives Handeln impliziert das produktive Denken und das originelle Erschaffen von Neuem – die Kombinations- und Abstraktionsgabe wird genauso gefordert wie die Befähigung zum genauen Erkennen, damit Metaphern und Varianten gestaltet werden können. Dies bedingt nicht selten einen Regel- oder Normenbruch.³ Eine interdisziplinäre und kommunikative Interaktion in der Gruppe geht einem architektonischen Werk voraus. An der Entwicklung sind Disziplinen aus Architektur, Ingenieur- und Geisteswissenschaften, aus der Kunst und aus dem Handwerk nacheinander oder gemeinschaftlich und ineinander greifend beteiligt.

Welche Rolle spielen diese Erfahrungen schließlich in der Architekturausbildung? Wie kann man diese Ziele, die soziale Gruppenkompetenz, die strategische Verfahrenskompetenz, die kommunikative Befähigung und die Offenheit für den Entwurfs- als immer neuen Lernprozess auch zum Gegenstand der Vermittlung für Studierende machen? Und: Wie kann das Entwerfen als analytischer und intuitiver, vielfältige Wissensinhalte und Methoden integrierender, künstlerische und wissenschaftliche Verfahren verschmelzender Prozess zur Lösungsfindung in die Entwurfsausbildung übertragen und für die Vermittlung deutlich erklärt werden?



Ein sichtbares Interesse an Methoden des Entwerfens war Ende der 1990er Jahre in Deutschland spürbar, an individuellen Positionen mangelte es nicht.⁴ Allerdings: historisch oder zeitgenössisch vergleichende Forschungsliteratur lag zu dieser Zeit nicht vor; eine

zeitgenössische Reflexion der Entwurfsschulen war nicht verfügbar. Und vor allem: Transparente Einblicke in Prozessdarstellungen, die den komplexen Entwurfsprozess als schöpferischen, wissensabhängigen und kommunikativen Vorgang einer Gruppe im Dialog begreifen, wie die Autorin ihn kennen gelernt und selbst vertreten hat, waren in den verfügbaren Entwurfslehren nicht repräsentiert. Die unmittelbare Fragestellung an eine beginnende Lehrtätigkeit lautete: wie kann dieser Anspruch an einen offenen, gemeinschaftlichen, ästhetischen Prozess zur Gestaltfindung in eine Lehrsituation überführt werden? Eine erste Übertragung der Handlungserfahrungen findet in dem Entwurfsprojekt SCHNITTMUSTER 1998 mit Studierenden des Grundlagenjahres seinen Niederschlag.⁵ Die übergeordnete Fragestellung für eine weitergehende Reflexion des Entwerfens:

Wie kann ein Entwurfsprozess untersucht und diskursiv erklärt werden, der kreative und ästhetische Vorgänge neben Sachwissen in den Ablauf zur Lösungsfindung absichtsvoll integriert?

Bei dem Versuch, den Prozess des Entwerfens objektivierend zu entschlüsseln, gab es zu Beginn der Arbeit verschiedene Modelle für eine Entwurfsforschung. Anfangs schien eine Grundlagenarbeit angeraten, die den umfassenden, historischen Vergleich überlieferter Entwurfslehren zum Gegenstand hätte. Dieser Problematik hat sich Frank Hassenewert in LEHREN DES ENTWERFENS [2006] inzwischen gründlich gewidmet: er eröffnet mit einem historischen Überblick der Entwurfslehren und wertet dann die Zeit zwischen 1945 und 2004 chronologisch und inhaltlich strukturiert aus. Der Querschnitt durch deutsche Entwurfsschulen, gliedert in vier Abschnitte – „Zwischen Tradition und Moderne“, „Entwerfen als Planungstheorie“, „Entwerfen als Formgestaltung“ und abschließend das Kapitel „Komposition als Ordnung der Form und als konstruktive Logik des Bauens“ [ebd.: 3/4] –,

vermittelt eine Systematisierung der Entwurfslehren in Deutschland nach 1945 im Kontext ihrer internationalen Einflüsse und betont die Vergänglichkeit gültiger Entwurfsprämissen in Abhängigkeit zum jeweiligen Zeitgeist.

Eine nächste Möglichkeit zur Annäherung an eine Untersuchung des Entwerfens schien in einer umfassenden Analyse des methodischen Diskurses innerhalb der Entwurfsausbildung zu liegen. Diese Arbeit hätte die Inhalte und die Stellung des Entwurfsfaches für die Architekturausbildung zu beleuchten. Anders als in der Publikation zur historischen Ausbildungsgenese von Ulrich Pfammatter [1997] *DIE ERFINDUNG DES MODERNEN ARCHITEKTEN*, die bereits einen grundlegenden Beitrag zum Thema leistet, geht es Petra Liebl-Osborne um die *GESTALTUNGSLEHREN IN DER ARCHITEKTURAUSBILDUNG* [2001], die künstlerische Lehre zur zeichnerischen, plastischen und räumlichen Sensibilisierung der Studierenden. Acht traditionell akademische Einrichtungen und ausgewählte Lehrstühle für die Vermittlung der Grundlagen der Gestaltung zwischen 1945 und 1995 werden herangezogen, um in ihrer Lehrkonzeption, der Zielstellung und der Inhalte und über zahlreiche Arbeitsproben untersucht und verglichen zu werden. Ein historischer Abriss der Architekturausbildung klärt die Entwicklung der gestalterischen Praxis, den kreativen Anteil der Ausbildung. Das besondere Verhältnis zwischen der Lehre des Gestaltens und des Entwerfens an Hochschulen wird in dieser Arbeit nicht thematisiert. Die aufwändige Rechercharbeit – vielfältiges Material aus privaten und Hochschularchiven, Veröffentlichungen und mündlichen Gesprächen an den unterschiedlichen Standorten – stellt in der Zusammenschau einen insbesondere methodisch wichtigen Beitrag zur Untersuchung der Ausbildungslandschaft.

Nahe liegend für eine Reflexion war gleichfalls, die Vorgehensweise des Entwerfens biographisch und im Schaffensprozess chronologisch ‚rückwärts‘, vom realisierten Gebäude ausgehend zu untersuchen. Wieweit sind Rückschlüsse vom Ergebnis auf den Entwurfsprozess möglich? Voraussetzung für diesen Ansatz bildet das verfügbare Material wie Skizzen, Zeichnungen oder Schriftdokumente, das den Entstehungsprozess abbildet. Ein spezifi-

scher Zeitraum, eine thematische Klammer, ausgewählte Architektenpersönlichkeiten und ihre realisierten Entwürfe sind zu wählen, anhand derer sich ein Wissen über den Modus operandi herauschälen lässt. Dieser Ansatz wurde von der Autorin im Rahmen von drei Lehrprojekten, dem Projekt SCHNITTMUSTER TRANSFORMAL, dem Projekt HAUSBIOGRAPHIEN AUF HIDDENSEE und dem Projekt ENTWURFSPROZESSE [T1|Übersicht] zur Untersuchung der Entwurfsgenese unter dem Aspekt des historischen Handlungswissens und der kontextuellen Prägung als Bestandteil der Entwurfsforschung verfolgt. Zugunsten der Fokussierung auf die Prozessgenerierung als Entwurfsdidaktik in dieser Publikation bleibt die entwurfshistorische Fragestellung zu vertiefen.



Der reflexive Fokus auf die Disziplin des Entwerfens als Prozessforschung scheint sich zyklisch mit der Werkanalyse als Wissensquelle für entwurfliches Handeln abzuwechseln. 1962 eröffnet in London die „Conference on design methods“ (initiiert von J. Christopher Jones und Denis Thornley) die letzte größere Welle der Entwurforschung, die in den zwei darauf folgenden Jahrzehnten eine ganze Reihe an Publikationen zum Entwerfen als wissenschaftlich und analytisch orientierte Praxis nach sich zieht [vgl. Jones 1963; Jones 1992; Alexander 1977; Schön 1983]. Jüngere Forschungsliteratur lässt vermehrt ein Interesse an der Analyse des Entwurfshandelns in allen künstlerischen Disziplinen erkennen. In Zeitschriften, auf Konferenzen, in aktuellen Dissertationen und interdisziplinären Diskurszenarien wird das Entwerfen als Strategie oder Methode thematisiert, die künstlerische Forschung und der Schaffensprozess genauer in den Blick genommen. Das über sechs Jahre angelegte, interdisziplinäre Graduiertenkolleg „Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses“ an der Universität der Künste, Berlin von 2000 bis 2005 [vgl. Mattenklott 2003; Volkman 2003] unterstützt Forschungsvorhaben zur Untersuchung des Schaffensprozesses aus Kunst, Literatur, Musik und Architektur. Die Konferenz „Kreativität, XX. deutscher Kongress für Philosophie“, 2005 an der Technischen Universität Berlin mit über 1500 Teil-

nehmern organisiert, thematisiert Bedingungen und Voraussetzungen von Kreativität und ihrer Erscheinungsformen aus vielfältigen Perspektiven.⁶ Gleich drei Konferenzen – „Learning teaching research creativity“ 2006 in Brighton (GB) von der ELIA durchgeführt, „Verflechtungen zwischen künstlerischer und kulturwissenschaftlicher Forschung“ der Leuphana Universität Lüneburg und die Konferenz „Context, Concept, Creativity“ in Bergen (Norwegen) – analysieren und evaluieren künstlerische Methoden, die als KÜNSTLERISCHE FORSCHUNG einen Beitrag zur Erkenntnisbildung leisten.

In zeitgenössischen Publikationen werden systematisierende und verallgemeinernde Reflexionen fokussierter Aspekte der Entwurfspraxis oder – anhand einzelner Architektenpersönlichkeiten und Künstler – biographisch orientierte Herangehensweisen im Entwurf dargestellt, die den Einfluss des Werkzeugs auf den Prozess oder die individuelle Werkzeugese an sich thematisieren. 2005 sind zwei Zeitschriften dieser Thematik gewidmet: Eine Publikation der Design-orientierten Zeitschrift FORM + ZWECK stellt die Frage nach dem Entwerfen als besonderes Handwerk kultureller Praxis [form+zweck 21|05: entwerfen]. Das Grazer Heft GAM positioniert das architektonische Entwerfen als ‚Design Science‘ und sucht die Eigen-Wissenschaftlichkeit der Disziplin zwischen den Künsten und der Wissenschaft [GAM Graz Architecture Magazine 02|05: Design Science in Architecture]. In einem einführenden Beitrag sieht Susanne Hauser das Forschungsdesiderat einer Theorie des Entwerfens als eigenständige Wissensdisziplin. Sie fordert eine Modellbildung aus der Entwurfspraxis heraus, die sich als Analyse der Prozessbedingungen von Fallbeispielen oder aber als Wissensgeschichte oder Wissenschaftsgeschichte des Entwerfens, der originär interdisziplinär orientierten Disziplin, schreiben ließe [Hauser 2005: 21-27].⁷



Eine Untersuchung der Entwurfsschulen oder des Diskurses führt zwangsläufig weg von der unmittelbaren und konkreten Lehrerfahrung, die hier den Anlass der Forschungsarbeit bildet. Zugunsten der Möglichkeit einer Reflexion und der Überprüfung eigener Handlungs-

ansätze, der Aussicht auf Modellbildung aus der Praxiserfahrung und der ‚Fallbeobachtung‘ heraus und auch aus Neugier auf eine bisher unetablierte Verfahrensweise liegt nun eine neue Variante der Entwurforschung vor: die Untersuchung einer Entwurfslehre, die neben den tradierten analytischen Verfahren auch spielerische, intuitive, gemeinschaftliche und künstlerische Prozesse zum Gegenstand der Reflexion hat. Mit Studierenden praktizierte Entwurfsprojekte zwischen 1998 und 2006 bilden den Anlass und Ausgangspunkt dieser Auseinandersetzung. Die Entwicklung einer Entwurfsstrategie [Teil 1] und –theorie [Teil 2], die den Prozess des Entwerfens zu begreifen, mit grundlegenden Eigenschaften zu beschreiben, übertragbar auf neue Aufgabenfelder zu systematisieren und im Text und Bild objektiviert zu fassen sucht, ist zum Gegenstand des Forschungsschwerpunkts der Autorin und der vorliegenden Publikation geworden.

1 Zum Dialogischen im Entwurfsprozess

Dialog ist Zwiegespräch. Durch Rede und Gegenrede wird Beziehung aufgenommen. Gedanken und Positionen werden ausgetauscht, sie gehen meist verändert aus dem Dialog hervor. Frage und Antwort, Widerlegung und Synthese verändern den Erkenntnisstand der Gesprächspartner.⁸ Dialog ist eine menschliche Seinsbedingung. Handeln und Denken in Bezug zu Menschen und Dingen findet in ihm erst seinen Ausdruck. Der Mensch existiert durch das dialogische Spiel zwischen ihm und seiner Umwelt, durch Aufnahme von Beziehung. Er entwickelt sich in diesem Wechselspiel. „Nicht dies, daß wir da etwas Neues erfahren haben, machte das Gespräch zu einem Gespräch, sondern daß uns im anderen etwas begegnet ist, was uns in unserer eigenen Welterfahrung so noch nicht begegnet war. (...) Das Gespräch hat eine verwandelnde Kraft.“ [Gadamer 1972: 211] Der Dialog ist ein Prozess zur Entfaltung auf dem Weg der Erkenntnis. Der dialogischen, auf den Handlungsprozess orientierten Entwurfslehre in der Architekturdiziplin, die in dieser Arbeit vorgestellt und reflektiert wird, liegt die Idee des dialogischen, sich in Beziehung setzenden Handelns [Langer 1942: 34f.]⁹ als Seinsbedingung und Erkenntnisquelle, als Verständigungsmittel und Geste zugrunde.

Das Dialogische als ästhetische Qualität

Trotz einer dialogischen Tradition der Baukunst – gemeint ist das Zusammenspiel des Entwurfenden mit dem GENIUS TEMPORIS oder der „Auseinandersetzung mit einem Stück Welt“, wie Fritz Schumacher¹⁰ den Entwurfsprozess umschreibt [1926: 57] – wird der Verlust der Dialog- als Beziehungsfähigkeit von Architektur im theoretischen Diskurs heute vielfach zu Recht beschworen. Antony Vidler leitet die Dialogarmut aus dem Verlust der Körper-Raum-Beziehung her, die stufenweise seit Vitruv eingeläutet wurde [Vidler 1992: 100]. Als Konsequenz von Modernisierungsprozessen setzt er die Dialogarmut in den Zusammenhang mit der industriellen Fortschrittsbewegung und dem damit einhergehenden Bezie-

ungsverlust (Familie, Heimat etc.) [ebd.: 21f.]. Kurt Jauslin führt die Dialogunfähigkeit der Architektur auf die Pervertierung des Begriffs der Ästhetik als fiktionalen, schönen Schein im Gegensatz zur funktionalen Wirklichkeit zurück. Diese Abkopplung der funktionalen Dimension vom ästhetischen als „menschliche[s], nicht als das technische Maß“, ist eine wichtige Quelle der dialogischen Sprachlosigkeit [Habig 1990: 173]. „Dialogfähig in diesem Sinne ist aber tatsächlich nur ästhetische Architektur“ [ebd.: 173], da sie den menschlichen Maßstab, „die sinnliche Übereinkunft des Denkens mit der Wirklichkeit“ [ebd.: 176] auszudrücken sucht. Oder wie Tomás Valena in seiner DIE BEZIEHUNG VON ARCHITEKTUR ZUM ORT untersuchenden Forschungsarbeit formuliert, leben wir „in einer Zeit, in der das autonome Architekturobjekt wieder in Mode kommt, in der die architektonischen Beziehungen noch immer not tun“ [Valena 1994: 9].

Das Gebäude als räumlicher, in Materie verwandelter Dialog mit der Umgebung ist das Ergebnis eines ästhetischen, nach Bedeutung suchenden und funktionalen Dialogs im Entwurfsprozess. Es bildet den Dialog zwischen den am Bauprozess beteiligten Personen ab und drückt ihre Beziehung zu vergangener und gegenwärtiger Baukultur aus. In den künstlerischen Disziplinen ist der Entwurfsvorgang „zwischen Inkubation und Verifikation“ [Mattenklott 2003: 9] als durchgängiger Such- und Schaffensprozess erst mit dem Werk abgeschlossen. Auch in der Architekturdiziplin liegt dieses Selbstverständnis dem Entwurfshandwerk traditionell zugrunde: „Selbst der erfahrenste Architekt wird immer wieder erleben, daß er erst im Maßstab der natürlichen Größe seine formalen Absichten voll zu überschauen und ihnen den charakteristischen Ausdruck zu geben vermag. Nur selten bleibt die Zeichnung 1:20 unverändert, wenn man in natürlicher Größe detailliert.“ [Schumacher 1926: 62]¹² Die Darstellung einzelner Entwurfsschritte – über den Verlauf des Suchprozesses hinweg – in Skizzen, Zeichnungen, Fotomontagen oder Modellen zur Entwicklung eines Gebäudes stellt in der Architektur zugleich ein eigenes Werk dar und dient dem Dialog zur Vermittlung von absichtsvollen Gedanken.



Der Prozess der Verwandlung, das Entwerfen, ist ein subjektiver Vorgang, in dessen Verlauf die Relation zwischen den Dingen und den Menschen im Hinblick auf Bedeutungsorientierung handelnd fokussiert und prozessabhängig definiert wird.

Verursacht wird ein Dialog durch Fragestellungen, die dem Erkenntnisdrang entspringen – im Entwurf dem Wunsch, für eine Aufgabenstellung oder offene Problematik eine angemessene Lösung zu entwickeln. Die Art der Fragen, die im Entwerfen gestellt werden, entscheidet über die Ausgestaltung der Dialogebenen, die für den Suchprozess eröffnet werden. So sind die möglichen Fragestellungen, Themen und Prioritäten im Dialog, die KONTEXTEBENEN im Entwurf, abhängig von den Interessen der Personen, die den Entwurfsprozess prägen. Das notwendige Interesse – die Neugier, eine Lösung für die Entwurfsaufgabe zu finden – ist an das Erkennen Können gekoppelt: von bereits bekannten Kontextebenen oder Relationen zwischen bekannten und neuen Themen; nur Bekanntes kann, auch in neuen Kontextbezüge, entdeckt werden.¹³ Rudolf Arnheim¹⁴ definiert den Erkenntnisprozess als Tätigkeit, bei der das „Empfangen, Bewahren und Verarbeiten von Tatsachenmaterial im Spiel“ ist, im Vorgang des Erkennens ist „die Sinneswahrnehmung, das Gedächtnis, das Denken und das Lernen“ involviert [Arnheim 1969: 24]. Das Erkennen im Prozess des DIALOGISCHEN ENTWERFENS passiert beim Denken, dass im Handeln verankert ist. Der Wahrnehmungsempiriker Gustav T. Fechner formuliert in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts die wichtige These, dass vielfältige Assoziationen – die notwendige Voraussetzung für das Entstehen der Neugier – nur dann erzeugt werden können, wenn Teile des Assoziierten sich aus Bekanntem, aus komplexem Erinnerungswissen zusammensetzen, „so kann man (...) auch lange Sätze und ganze Kunstwerke danach verstehen“ [Fechner 1871: 115]. Tomás Valena schreibt dazu im Umkehrschluss für das Ergebnis des

Entwurfsprozesses: „Je vielschichtiger die Assoziationen sind, die ein Gebäude in uns hervorruft, um so größer ist der ästhetische Genuss“ [1994: 112]. Die Auswahl der Kontextebenen nimmt Einfluss auf den Inhalt des Dialogs, den Raum- und Formfindungsprozess. Die rhetorische Kunstfertigkeit, im Entwurfsprozess die ENTWURFSSTRATEGIE, entscheidet, auf welche Weise, wie viele und wann die Kontextebenen in diesen Vorgang des suchenden Dialogs integriert werden.



Auf welche Art und mit welcher kreativen Kompetenz sich diese kommunikative Handlung, der Dialog im Entwurfsvorgang, entfaltet, ist bedingt durch die Gestaltung des Prozesses zur Entwurfsfindung: der ENTWURFSSTRATEGIE. In diesem Suchprozess werden bis zur Lösung einer Aufgabe vielfache Dialogebenen bewusst und unbewusst eröffnet.

Selbst-Reflexive Entwurfspraxis

Das Entwerfen ist die Kunst der Vorstellungskraft, der Erneuerung und der Erfindung. Zukünftiges wird gedacht, indem es thematisiert, konkretisiert, visualisiert und falls möglich, auch materialisiert wird. In der Architekturdiziplin ist es Werkzeug und Prozess zugleich. Hochkomplex in der emotionalen und intellektuellen Beanspruchung des Entwerfenden, verknüpft diese Tätigkeit eine Vielzahl an Notwendigkeiten, Informationen und an die Person gebundenen Fähigkeiten und Erfahrungen durch eine Fülle an Entscheidungen im Suchprozess. Anhand des Begriffs KOMPLEXITÄT entwickelt Martin Prominski [2003] eine Vorstellung des Entwerfens als wissenschaftliche Kategorie, in der nicht mehr getrennt werden kann zwischen dem objektiven und subjektiven Handeln, der methodischen, analytischen und der kreativen, intuitiven künstlerischen Praxis.¹⁵ Entwerfen ist grundsätzlich eine empirische, eine praktizierende Disziplin. „Daher kann genuin architektonische For-

sich nicht auf die Beschreibung und Erklärung von vorgefundenen Phänomenen beschränken, sondern letztlich nur in Form von Entwurfsprojekten vorangetrieben werden. Empirische Informationsaufnahme und theoretische Erklärung der Entwurfsbedingungen unterscheidet die entwurfsbezogene Forschung von einer bloß intuitiven Entwurfspraxis.“ [Schumacher 2002: 44]¹⁶ Eine Reflexivität des Entwerfenden¹⁷ bedingt die Integration neu gewonnener Erfahrungen aus vorangehenden Entwurfshandlungen und findet im rückkopplenden Auswerten von Möglichkeitsfeldern statt; dies zeichnet eine heuristisch orientierte Entwurfstrategie aus.¹⁸ Die reflexive Entwurfspraxis nutzt die Option zur bewussten Prozesssteuerung, um im Vorgang des Entwerfens die Dialogebenen, die den Entwurf als Raumfindungsprozess charakterisieren, gezielt und Kreativität fördernd einzusetzen.

Historisch gilt die SCHULE DES SEHENS, die Voraussetzung für das ENTWERFEN LERNEN, der Forschung und Schöpfung mit zwei Zielen: „1. der Notwendigkeit der Wissenschaft im allgemeinen, die aus einem un- oder außerzweckmäßigen Drang zu wissen frei herauswächst (...), und 2. der Notwendigkeit des Gleichgewichtes in den schöpferischen Kräften (...) Intuition und Berechnung“ [Kandinsky 1926: 17].¹⁹ Ähnlich der prozessualen Psychoanalyse, die zuerst Selbstreflexion, dann Fremdanalyse praktiziert, ist es in unserer Disziplin notwendig, die Erkenntnis-Sinne in hohem Grade zu schulen, damit sie in der Lage sind, Neues zu entdecken, dieses Wissen gründlich zu durchdringen und die gewonnenen Erkenntnisse mit der eigenen Erfahrungswelt sinnvoll zu verknüpfen. Die Dualität im Prozess einer künstlerisch und wissenschaftlich geprägten Vorgehensweise im Entwerfen bedingt eine methodische Offenheit. Für Otl Aicher ist der Entwurfsvorgang eine eigenständige methodische Disziplin jenseits dieser Kategorien, „[er] ist das erzeugen von welt. er entsteht dort, wo theorie und praxis aufeinanderstoßen. diese heben sich dann nicht gegenseitig auf. sie finden ihre entfaltung (...) dessen, was noch nicht ist, weder in der theorie noch in der praxis.“ [Aicher 1991: 196]²⁰ Eine methodisch offene, experimentelle Arbeitsweise ist in der lebendigen Fortentwicklung zwischen Theorie und Praxis und nicht endender Selbst-

erfindung der Entwurfsdisziplin eine Chance, Grenzen zu überschreiten, um neue Denkansätze zu leisten. Durch das empirische Arbeiten im Entwurfsprozess können sie immer zugleich rückverankert und überprüft werden. „Form und Material sollten ein gewisses Maß an Autonomie für Spiel und Experiment zugestanden werden. Die Betonung liegt hier auf dem Prozeß und nicht auf dem Endergebnis. Die primäre Herausforderung ist daher die Fähigkeit, die Kontrolle zu lockern und die Phantasie zur Entfaltung kommen zu lassen, ohne vorgefaßte Vorstellungen über das mögliche Endresultat“ [Pelkonen 1999: 23].²¹

ARS und SCIENTIA sind in unserer Gesellschaft in einen Sog der Spezialisierungen geraten. In den architektonischen Fachdisziplinen ist die spezialisierte, fachgebundene Sichtweise auf die Wirklichkeit²² häufig faszinierend tiefgreifend, und doch selbstreferentiell ohne Bezug auf die Notwendigkeiten einer räumlichen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Erfordernissen. Ganzheitliches Verständnis komplex wirksamer, sozialer, technischer, naturwissenschaftlicher, ökonomischer und künstlerischer Zusammenhänge ist die Voraussetzung für einen fruchtbaren Entwurfsprozess, der die oft unklaren Ausgangssituationen, widersprüchlichen Bedingungen oder gegenläufigen Interessen in eine möglicherweise Widersprüche zum Ausdruck bringende, aber entschlossen definierte Fragestellung oder materielle Gestalt zu übersetzen vermag. Die Entwurfslehre verfügt über keine verbindliche Methodenlehre, wie es sie in den naturwissenschaftlichen oder geisteswissenschaftlichen Disziplinen gibt, sei es bezogen auf die Gestaltung des Entwurfsprozesses oder auch auf seine Analyse, die Reflexion der ästhetischen, an die Persönlichkeit gebundenen Vorgänge.

Die Aneignung von Entwurfserfahrung als disziplinäres Wissen ist verbunden mit der Konfrontation verschiedener Wissensinhalte, -methoden und -vermittlungen.²³ Transparente wissenschaftliche Methoden und intuitive künstlerische Verfahren, Widersprüchliches in Zusammenhänge verwebende Gestaltungsvorgänge machen die Prozesse des Entwerfens in unserer WISSENSCHAFTLICHEN KUNST aus.²⁴ Zum architektonischen Entwerfen ist natur- und

ingenieurwissenschaftliches Wissen genauso wichtig wie die Kenntnis über die Menschen mit ihren zivilisatorischen Voraussetzungen, in ihrer Geschichte und mit ihren konkreten physischen und emotionalen Bedürfnissen, ihrer Art, die Welt und damit auch den Raum ihrer Bewegung als Teil eines gesellschaftlichen und kulturellen Kontextes zu begreifen. Das Nachdenken über gesellschaftliche Aufgabenstellungen, die räumlich zu beantworten sind, erfordert es nachgerade, andere Disziplinen zur Befruchtung der eigenen einzusetzen. Friedrich Kiesler entwickelt vor 60 Jahren in seiner Entwurfstheorie den CORREALISMUS [MANIFESTE DU CORRÉALISME 1947], der „die Grenzen zwischen allen Kunstgattungen aufheb[t] und naturwissenschaftliche Erkenntnisse ebenso wie Magie und Mythos in seine Konzeption einbezieht – als eine Wissenschaft, die den Menschen und seine Umwelt als ganzheitliches System komplexer Wechselbeziehungen auffaßt“ [Bogner 1997: 9]. Susanne Hauser schreibt heute von der Baukunst als Integrationsdisziplin zwischen Technologie, Handwerk und kreativem Wissen (die erfahrungsbezogene TECHNÉ), die „[m]it spezialisierten Disziplinen und ihren Forschungsansätzen (...) von Anfang an keine strukturelle Verwandtschaft“ hat [Hauser 2005: 23].²⁵ Diese Integrationsfähigkeit benennt bereits in der Antike der Architekt Vitruv als die wichtige Befähigung des Baukünstlers, der aus einem großen Fundus wissenschaftlichen und künstlerischen theoretischen Wissens zur praktischen „Ausübung – operis effectus“ [Vitruv 1796: 22; 1. Buch] der Baukunst in der Lage sein muss, da „man die Merkmale [sic] der Ähnlichkeit [in den Wissenschaftsgattungen, den ENCYCLOS DISCIPLINAE, wie der Philosophie, Malerei, Musik, Rechtskunde, Medizin oder der Sternkunde] und die zarten Fäden, welche sie unter einander verknüpfen, (...) begreift“, ohne Spezialist sein zu dürfen [ebd.: 20]. Das schöpferische, synthetisierende Vermögen zum kreativen, intuitiven Verknüpfen und Harmonisieren dieses komplexen Wissens ist im Entwurfsprozess die Schlüsselbefähigung, die es zu verstehen und zu befördern gilt. Dies gilt für das Einbeziehen verschiedener Lebenswirklichkeiten und Wissensrepertoires wie auch divergierender methodischer Ansätze zur Lösung komplexer Problemstellungen.

Auf welchem Weg diese vielschichtigen Wissensgebiete und die ‚Kunst in die Architektur kommt‘ [Aalto 1947: 9] – im Denkvorgang, als Ausdruck einer interdisziplinären Kenntnis und sichtbar im räumlichen Ergebnis, das eine assoziative Reichhaltigkeit eröffnet – wird durch eine Entwurfsstrategie gelenkt. Doch die Menge der komplexen Bedingungen birgt eine Vielzahl an Optionen, die – durch die immer subjektive Auswahl – an individuelle Gestaltungsentscheidungen gebunden bleibt. Diese Optionen können im Dialog des Entwerfenden mit dem KONTEXTGEFÜGE (der Summe der Kontextbedingungen)²⁶ in einen Suchprozess überführt werden, der dem räumlichen Ausdruck, der Interpretation des kulturellen Kontextes in dem Gestaltfindungsprozess den nötigen, individuellen Entfaltungsspielraum eröffnet. Der spezifische Ausdruck kristallisiert sich in der architektonischen Form und räumlichen Gestalt: da die „Form versucht, das Einzelne durchs Ganze zum Sprechen zu bringen.“ [Adorno 1970: 217] Der Prozess der Form- oder Gestaltfindung bezeichnet demnach die Suche nach der inhaltlichen Entsprechung im sichtbaren Ausdruck, denn: „Ästhetisches Gelingen richtet sich wesentlich danach, ob das Geformte den in der Form niedergeschlagenen Inhalt zu erwecken vermag.“ [Adorno 1970: 210].²⁷ Diese enge Wechselbeziehung zwischen dem Inhalt und der Form, wie sie Theodor W. Adorno beschreibt, gleicht der Idee von Formfindung als Ausdruck des Inhalts, wie sie Susanne Langer versteht: „Sinnhaltige Form lässt sich nicht ex nihilo konzipieren; wir können sie nur finden und nach ihrem Bilde etwas schaffen.“ [Langer 1940: 246]



Beim Entwerfen nimmt die Beschäftigung mit diesem sich kristallisierenden Inhalt im geformten Raum als komplexes Beziehungsgefüge eine zentrale Stellung ein. An die einzelne Person gebundene Wertvorstellungen, Fähigkeiten oder Traditionen bedingen ein spezifisches kulturelles Verständnis für den Prozess der Raumfindung: „in einer Kultur der Entwürfe entsteht ein Prozeß, den man die Dezentralisierung des Wahrheitsanspruchs nennen könnte.“ [Aicher 1991: 191] In der praktischen Entwurfslehre der universitären Ausbildung

sind es die Studierenden mit sehr unterschiedlichen Gestaltprägungen, die niemals exakt gleiche ästhetische Vorlieben teilen, und doch von einem kreativen, schöpferischen Klima in gemeinsamen, synergetischen Prozessen zur Lösungsfindung profitieren. Der Entwurfsvorgang und die Ergebnisse dieses Prozesses bleiben an weltanschauliche, persönliche und zeitgenössisch geprägte Erfahrungen gebunden. Der ästhetische Umgang mit dem kulturellen Kontext oder Genius temporis gibt diesen Erfahrungen einen Spielraum zur Verwandlung: den an das Subjekt des Entwerfenden gebundenen Einfluss auf die Baukultur.

2 **Drei Bausteine: die Elemente der Entwurfsstrategie**

In der Entwurfsausbildung dient eine Entwurfsstrategie als didaktisches Hilfsmittel, um die Vielzahl der komplexen Bedingungen und Optionen zu erkunden und einzugrenzen, auszuwählen und sie in eine sinnvolle Reihe und einen Zusammenhang zu bringen. Die Transformationshandlungen zur Wahrnehmung und Übersetzung des Erkannten in eine architektonische Gestalt werden in Gang gesetzt und gesteuert. Im Wechsel zwischen Individuation und Gruppensynergie werden persönliche Vorlieben gefördert und die Offenheit zur Erkundung unbekannter Bedingungen und Bedürfnisse herausgefordert. Zunächst unlösbar erscheinende Anforderungen sollen im Entwurf miteinander versöhnt, hybridisiert und synthetisiert werden. Ungewohnte oder überraschende Vorgaben als Bestandteil der Strategie können dies befördern, um innerhalb einer Entwurfsgruppe²⁸ vorherrschende Handlungsstereotypen in Frage zu stellen, den Widerspruch zu provozieren und um kreative Energien freizusetzen. Denn: Die Stereotypen und das Wunschdenken blockieren die kreativen Potentiale im Lösungsfindungsprozess. Kreative Prozesse zur Problemlösung sind unbedingt erwünscht, weil: Die Lösungsart neu und angemessen sein soll; die kreative Lösungsfindung vielmehr heuristisch als algorithmisch verläuft; explizites Fachwissen einen notwendigen Teil der Lösungsbefähigung darstellt [Theresa M. Amabile n. Lenk 2005: 76-78]. „Erfahrung bei der Ideenerzeugung“ [ebd.: 77] ist notwendig, und eine Befähigung zur Eigenmotivation unterstützt den kreativen Prozess maßgeblich.²⁹ Die Ausgestaltung des Dialogs, des ‚Hin und Hers‘ im transformativen Entwurfsprozess dient der Erkenntnisbildung über den zu entwerfenden Gegenstand, der kreativen Lösung des Problems. Drei Eigenschaften und Begriffspaare, die als **SCHLÜSSELBEGRIFFE** im nächsten Kapitel [T1|1] und als theoretische Diskurse im **TEIL 2** untersucht werden, charakterisieren die Entwurfsstrategie:

- 1 Subjektiv gewähltes Kontextgefüge | In-Beziehung-Setzen**
- 2 Mimetische Transformation | Transformation als Strategie**
- 3 Entwerfen nach Spielregeln | Ästhetisches Spiel nach Regeln**

Subjektiv gewähltes Kontextgefüge | In-Beziehung-Setzen

Ein Entwurfsumfeld wird vor dem Beginn der eigentlichen Entwurfspraxis – der transformierenden Handlung – erforscht, eingegrenzt und als SUBJEKTIV GEWÄHLTES, KULTURELLES KONTEXTGEFÜGE [T1|1.1] mit verschiedenen Bezügen zum Ort, zur Typologie und zu externen Informationsebenen aus dem kulturellen Umfeld der Aufgabe aufgespannt. Die externen Wissensfelder dienen der Verankerung der Aufgabe im gesellschaftlichen, historischen, technischen, künstlerischen oder politischen Kontext und zugleich als FREMDBAUSTEIN der Öffnung des Entwerfenden.

Die Idee der Beziehung als Denkvorgang liegt der Transformationsleistung als ursprüngliches Bedürfnis einer Entwurfsarbeit im intensiven Dialog mit der Umgebung, dem kulturellen Kontext und den am Prozess beteiligten Menschen zugrunde. Dieses IN-BEZIEHUNG-SETZEN im kreativen Prozess wird im ersten theoretischen Diskurs des zweiten Teils untersucht [T2|1]. Hinterfragt wird, wie Bedeutung im Entwurfsprozess entsteht, welche Relationen für eine Bedeutungsentstehung von Belang sind, und auf welche Weise sich Bedeutung verändert oder als Relation zwischen Menschen und Dingen erst kreiert wird. Der Begriff der semantischen Vielschichtigkeit als Arbeitsbedingung für einen dialogischen, offenen Entwurfsprozess wird hinterfragt. Ermöglicht ein offener Prozess ein objektives Abbild von subjektiven Erfahrungen, die eine „gewaltlose Synthesis des Zerstreuten“ [Adorno 1970: 216] in all der Divergenz von den Wesenszügen einer widersprüchlichen Realität zur Herstellung einer Gestaltstimmigkeit, einer vielschichtig, verschieden lesbaren ‚Wahrheit‘ von Realität zulässt? Die zugrunde liegende These des ersten Begriffspaars lautet: Die MIMETISCHE TRANSFORMATION als Form- und Raumfindungsprozess evoziert ein komplexes Beziehungsgeflecht zwischen Entwerfenden und den Kontextbezügen. Der transformatorische Entwurfsprozess beruht auf der Idee einer symbolisierenden, verwandelnden Nachahmung der den Entwurfsprozess charakterisierenden Kontextbezüge. Mimesis meint hier die künstlerische oder sprachliche Verwandlung des Konkreten in die

architektonische Raumgestalt, die diesen Aneignungsvorgang von gegebenen Bedingungen und Eigenschaften im Entwurfsprozess abbildet.³⁰ Wie das subjektiv gewählte Kontextgefüge – das Aufladen des künstlerischen Sinngehalts – dieses In-Beziehung-Setzen befördert und welche Rolle der Ausprägung des künstlerischen Ausdrucks in einer Entwurfsdidaktik zukommt, wird thematisiert.

Mimetische Transformation | Transformation als Strategie

MIMETISCHE TRANSFORMATIONSTECHNIKEN [T1|1.2] zwischen analytischer, rezeptiv orientierter und intuitiver, künstlerischer, ‚(halb)automatischer‘³¹ Schaffenspraxis zur Herausschälung der Entwurfsgestalt bestimmen die Handlung des Entwerfens. Aufeinander aufbauende Kontextbezüge werden durch mehrfache EBENENWECHSEL im Transformationsvorgang angeeignet und in die Formgebung eingebettet. Sie bewirken eine Kontextualisierung des externen Wissens, eine Integration der latenten, unbewusst vorhandenen Erfahrungen und der bewussten Erfahrungsdaten in den Entwurfsvorgang. Die Komplexität von Bedingungen wird im Gestaltfindungsprozess langsam, Schritt für Schritt verdichtet.

Die Verschiedenartigkeit analytisch oder intuitiv geprägter Denkvorgänge im kreativen Entwurfsvorgang thematisiert der gestalt- und traumpsycho-logische Exkurs im zweiten theoretischen Kapitel TRANSFORMATION ALS STRATEGIE [T2|2]. Dabei wird geklärt, wie eine Strategie dieser SCHRITTWEISEN TRANSFORMATION den Vorgang zwischen unbewussten und bewussten Denkleistungen befördern kann. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie der Entwurfsprozess die Wissensvermittlungen und die kreativen Schöpfungsleistungen (die Verwandlung von ‚Erfahrungsdaten‘, aktuellen Wahrnehmungen und des neuen Wissens in ein synthetisierendes Ergebnis) durch an den Kontext gebundene, ‚Schritt-für-Schritt‘ Transformationsarbeit diese beiden in der Lehre häufig isolierten Aspekte verknüpft. Für eine Entwurfsdidaktik, die das analysierende Lernen und intuitive Erkennen im gestalten-den Hervorbringen zusammenbindet, ist zu klären, welche Rolle diesen beiden Polen im

Entwerfen zukommt, wie die SCHNITTMUSTER-Strategie die Synergie und Kreativität im Dialog mit dem Entwurfskontext, der Gruppe und dem individuellen Entwerfenden durch den bewussten Einsatz eher intuitiv schöpferischer oder analysierender Arbeitsphasen befördert. Der Zusammenhang von Kreativitätstechniken, die den Denkvorgang anregen, und der Entstehung von Vorstellungsbildern wird behandelt. Die Analogie zwischen der ‚Arbeit des Unbewussten‘ und künstlerisch analytischen Verfahrensweisen der SCHNITTMUSTER-Strategie wird aufgezeigt. Die Übersetzung von Vorstellungen in Bilder wird mit Hilfe von Ausblicken in die Leistungen der Traumarbeit und in die Wahrnehmungspsychologie reflektiert. Die Erinnerung und der Zugang zu unseren inneren Bildern, das Unbewusste, eingesetzt zur Kopplung unvereinbar scheinender Entwurfsbedingungen, sind Themen in diesem Abschnitt. Die Rolle der kontextualisierenden (den Kontext einbindenden) Visualisierung im entwerfenden Transformationsprozess als Bindeglied zwischen abstraktem Gedanken und konkretem Entwurf wird dabei erkundet.

Entwerfen nach Spielregeln | Ästhetisches Spiel nach Regeln

Ein PROGRAMM zum Entwerfen definiert die SPIELREGELN des Entwurfsprozesses als Handlungsanleitung [T1|1.3]. Die einzelnen Wissenszusammenhänge des Kontextgefüges werden im Programm hierarchisiert und künstlerische und analytische Verfahren ausformuliert. In einen Ablauf – einen ENTWURF VOR DEM ENTWURF – werden die TRANSFORMATIONSPHASEN und die Elemente zur WISSENSAUFLADUNG gliedernd einander zugeordnet. Die einzelnen Phasen des Entwerfens werden für alle am Prozess Beteiligten vom Entwurfsbeginn an gleichermaßen transparent im Programm charakterisiert. In alternierenden Assoziationsrunden werden Wahrnehmungen, Reflexionen, Erfahrungen und Erinnerungen der Entwurfsgruppe ausgetauscht und in den Prozess des Entwerfens und der Formfindung eingearbeitet. Diese strukturieren und kanalisieren das Entwerfen zwischen individueller und kollektiver Denkarbeit.

Die Intention der spielerischen Strategie ist es, durch eine Potenzierung der Entwurfsbedingungen – über festgelegte Zeit- und Verfahrensregeln – Qualitäten des Spiels für die Lösungsfindung zu integrieren: die Unterstützung der Momentgebundenheit und der für den Prozess notwendigen Konzentration, die Förderung der Spannung und Spannungslosigkeit, das Aufrechterhalten der Neugier für das Nahe liegende durch Ungewissheit bezüglich des Spielausgangs –, um die intuitive und intensive Entwurfsarbeit zu ermöglichen, und um die kreativen Fähigkeiten zur Entdeckung der relevanten Entwurfskontexte und die Synthese der Lösungsmöglichkeiten anzufachen. Es handelt sich um einen spielerischen, ästhetischen Prozess mit Gestalt gebender Intention. Der dritte theoretische Diskurs *Das Ästhetische Spiel nach Regeln* [T2|3] untersucht spieltheoretisch, ästhetisch und pädagogisch, wie sich das Entwerfen als Spiel nach programmatischen Entwurfsregeln in der Gruppe auf einen komplexen Entwurfsgehalt auswirkt. Parallelen zwischen dem programmatischen Entwurfsprozess und dem Spiel hinsichtlich Zweckungebundenheit, Offenheit des Ausgangs und zugleich Begrenzung durch Entwurfsregeln werden aufgezeigt.

Um die angewandte Entwurfslehre in ihrer Prozessqualität zu beleuchten und die drei Eigenschaften der *Schnittmuster*-Strategie anschaulich in der Projektarbeit herauszuarbeiten, werden im ersten Teil zwei Projekte der insgesamt acht durchgeführten Lehrprojekte [T1|2; T1|3] dargelegt. Zwischen 1998 und 2006 hat die Autorin eine Reihe von Entwurfsprojekten mit Studierenden der Architektur durchgeführt [T1| Übersicht]. Ziel der Reihe war es, einen didaktischen Ansatz mit möglichst verschiedenen Entwurfsjahren, Aufgabenstellungen und Fragestellungen zu erproben. Ausgewählt für die Prozessinterpretation sind zwei Projekte, damit sie diese Bandbreite zwischen Grundlagen- und Hauptstudium und zwei thematisch unterschiedliche Fragestellungen und Aufgabenfelder im Vergleich aufzeigen. Die gewählten Entwurfsprojekte werden im Hinblick auf ästhetische Bezugnahmen der Studierenden zu den Entwurfskontexten und in der Chronologie der Prozessgestaltung in drei und sieben Projektphasen analysiert.

Die Arbeit mit erinnerten Räumen der Kindheit und imaginären Räumen der Baugeschichte inspiriert die Raumgenese des Grundlagenprojekts TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS [T1|2]. Dieser erste Prozessverlauf wird in der didaktischen Absicht, als metaphorische, in einer am Kontext orientierten Interpretation und mit zwei kurzen episodischen Textinterviews zum Raum der Kindheitserinnerung ausgeführt.³² Der imaginäre und emotional behaftete Ausgangspunkt dieser Entwurfsarbeit steht im Kontrast zur typologisch und bauhistorisch analysierenden Arbeit der zweiten Fallstudie: Im Projekt des Hauptstudiums STAPELVILLA^{®33} wird eine urbane Wohnform erforscht, die im architektonischen Gedächtnis innovativer Villen aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts angesiedelt ist [T1|3]. Sieben Regeln organisieren die Entwurfsarbeit in den Projektphasen und entsprechend die Chronologie zur Analyse dieses Projektes. Die Entwurfsarbeit mit Studierenden wird in beiden Fällen chronologisch dem Entwurfsverlauf folgend geschildert, um den Einfluss einzelner didaktischer Intentionen und deren Rückwirkung auf den kreativen Prozess deutlich zu machen.



Ziel der dialogischen Entwurfsstrategie ist die Entstehung einer heterogenen Architektur der Beziehung. Das Beziehungsgeflecht wird im Entwurfsprozess aufgebaut zwischen den am Entwerfen Beteiligten zur sozialen Aufgabe, zum physischen Ort, zum kulturellen Kontext. Durch den intendierten Wechsel von Kontrolle und Kontrollverlust wird eine fließende Synergie innerhalb der Entwurfsgruppe geschaffen und das Verhältnis des Einzelnen zu den Kontextebenen intensiviert.

Ein assoziativ reichhaltiger, transparenter, breit und tief angelegter Entstehungsprozess ermöglicht in der Lösungsfindung von Architektur eine demokratische und offene Haltung im Dialog. Er unterstützt die Persönlichkeitsentwicklung und die Entwurfswege – und wird

als Ausdruck und Ergebnis von Entdeckungen und Erkenntnissen im Schöpfungsprozess materialisiert sichtbar. Dies bildet den methodischen Kern einer Entwurfstrategie, die ein kreatives Klima der Neugier und Gruppensynergie zu schaffen intendiert. Sie ermöglicht den Beteiligten den Umgang mit der Komplexität der für die Ideenfindung einer Aufgabe zu berücksichtigenden Bedingungen und begründet im Zusammenspiel der Entwurfsgruppe ein fortwährendes dialogisches Wechselspiel zur Reflexion, Assoziation und Kommunikation. Eine Entwurfstrategie vermag einen vielschichtigen Entwurfsprozess für eine Vermittlungsebene in der Lehre oder auch für eine interdisziplinäre Entwurfsgruppe derart zu entschleiern, dass Prozessqualitäten der mystifizierten Entwurfs- als Künstlertätigkeit zum Teil sichtbar werden („courage de trois heures du matin“),³⁴ indem die kreativen, intuitiven Vorgänge neben den diskursiven analytischen Verfahren, in die Prozesssteuerung absichtsvoll integriert werden. Ein intelligenter Prozess verknüpft zur Lösung einer Aufgabenstellung analysierende Wissensaneignung und schöpferische Transformationsverfahren in einem Formfindungsprozess, um künstlerische und intellektuelle Leistungen für eine Lösungsfindung ausnutzen zu können.

Aalto: „Dann tue ich – sei es, daß es nicht gezielt getan wird – folgendes: ich vergesse den ganzen Wust von Problemen für eine gewisse Zeit, nachdem die Atmosphäre der Arbeit und zahllose unterschiedliche Ansprüche schon in mein Unterbewußtsein eingedrungen sind. Ich gehe zu einer Arbeitsweise über, die der abstrakten Kunst sehr nahe steht. Ich zeichne, nur vom Instinkt geleitet, nicht architektonische Synthesen, sondern zuweilen direkt kindische Kompositionen“.
[Aalto 1947: 10]

3 Forschungskonzept

Sind „es [doch] vor allem die sich verändernden ‚geistigen Hintergründe‘, die die schöpferische Entwurfsarbeit des Architekten bestimmen“ [Buttlar 2003: 131]. Bleibt die Auseinandersetzung mit künstlerischen Hervorbringungen immer ausgeschlossen von einer tatsächlichen Entsprechung im Diskurs? „Künstlerische Symbole sind (...) unübersetzbar; ihr Sinn ist an die besondere Form, die er [der Sinn] angenommen hat, gebunden. Er ist immer implizit und kann durch keine Interpretation expliziert werden.“ [Langer 1942: 255] Fokussierende Interpretationsmodelle und methodische Vorgehensweisen aus verschiedenen Disziplinen dienen der Bedeutungsannäherung. Grundsätzlich stellt sich die Frage, auf welche Weise eine ENTWURFSLEHRE anschaulich im Text dargelegt werden kann, wenn die Darstellung der Qualitäten des Vorgangs zugleich einen Einblick in den Entwurfsprozess, eine Prozessintroversión, vermitteln soll. Wie kann die Entwurfserfahrung, die im Prozess auf den Entwerfenden und Lehrenden als am Prozess Beteiligten wirkt, dem Lesenden, der außerhalb des Prozesses steht, verständlich werden? Die Fülle des Materials, das im Laufe des Entwurfsprozesses von den Studierenden als sichtbar gewordener Weg in zahlreichen Einzelergebnissen produziert wird, muss im Hinblick auf eine Fragestellung untersucht, ausgewählt und abgebildet werden, ohne die Reichhaltigkeit des Prozesses zu unterdrücken. Und schließlich beeinflussen den Entwurfsprozess eine Vielzahl an Randbedingungen, die – obwohl sie nicht Gegenstand der direkten Entwurfsauseinandersetzung sind – wichtig für die Einschätzung sein können: die Qualität der Räumlichkeit für die Entwurfstätigkeit und die atmosphärische Stimmung im Projektatelier; die individuellen Fähigkeiten und Voraussetzungen, die heterogene Zusammensetzung der Studierendengruppe, das Interesse und die Neugier, die die Aufgabenstellung auslöst, die Wissensinflüsse begleitender Studienfächer und ihre Anforderungen. Das „Kluge-Hans-Trauma“³⁵ steckt

wohl in jeder erfahrungsorientierten Forschung, die sich mit einer Wirklichkeit befasst, an die unterschiedliche Interessenshintergründe und damit Wahrnehmungen gekoppelt sind [Watzlawick 1976: 44f.].



Ein methodisches Vorbild für eine reflektierende Prozessdarstellung in der Entwurfsdisziplin lag der Autorin als vergleichbares Modell zu Beginn der Entwurfsforschung nicht vor. Die „Philosophie der Komposition“ von Edgar Allan Poe [1841] war für die methodische Orientierung im Hinblick auf die Interpretationsarbeit hingegen ein wichtiger Aufsatz. In diesem Text gelingt dem Autor eine objektivierende Analyse seines künstlerischen Schaffensprozesses. Dabei wird ein Einblick in den schrittweisen Verdichtungsvorgang des Entwerfens vermittelt [T₂2 Innere Bilderwelten].³⁶ Er geht chronologisch auf den Schaffensprozess ein und analysiert die Beweggründe des Verfassers beim Entwurf der Gedanken. Für die Untersuchung der SCHNITTMUSTER-Projekte sind die didaktischen Absichten und der thematische Verlauf des Entwurfsprozesses bekannt, die ausgewählten Verfahren, Mittel und Wissenshintergründe, sowie die sichtbaren, materialisierten Entwurfsprodukte. Für den Umgang mit diesem Wissen sind Methoden der Interpretation, der Prozessbeobachtung und Reflexion angemessen, wie sie in der philosophisch ästhetischen Disziplin der Hermeneutik [Gadamer³⁷ 1960; Adorno 1970] formuliert sind, und wie sie in Architekturrinterpretationen [Bonta 1977; Dreyer 1998] und der sozialwissenschaftlich qualitativen Forschung [Flick 1995] zu finden sind, die an die philosophische Disziplin der Hermeneutik anknüpfen. Zur Interpretation werden diese methodischen Vorgehensweisen in den Kontext der Prozessreflexion übertragen. Die beschreibende, analysierende, reflektierende, den Entwurf weiterdenkende Interpretation der Lehrenden im direkten Gespräch mit den Studierenden – die Erfahrung aus dem universitären Alltag der Entwurfslehre – ist als me-

thodischer Bestandteil in den Text zur Prozessdarstellung eingeflossen. Die Übertragung und Verknüpfung von Interpretationsmodellen zur Beobachtung des Entwurfsvorganges wird im Folgenden vertieft.

Entwurforschung ist qualitative Forschung

Eine an persönliche Erfahrungen und ästhetische, künstlerische Prozesse gebundene Betätigung des Entwerfens kann quantitativ nicht erfasst werden. Mit einer Entwurfsdidaktik wird ein Prozess gestaltend vorgezeichnet und ein Prozessverlauf steuernd beeinflusst. Entwurfsvorgänge existieren nur im prozessualen Verlauf und sind als solche erst im Prozessgeschehen zu beobachten. Um zur Darstellung eines Prozessverlaufes zu gelangen und den Diskurs, der sich aus der intendierten Prozesssteuerung ergibt, sinnvoll disziplinär zu verankern, ist eine QUALITATIVE UNTERSUCHUNG des Gegenstands notwendig. Vorab vier Eigenschaften qualitativer Forschung und ihre Übertragung auf mein Forschungsanliegen: Wesentliche Kennzeichen qualitativer Forschung sind, dass (a) „das untersuchte Phänomen bzw. Geschehen von innen heraus zu verstehen“ ist [Flick 1995: 40],³⁸ ist weiter (b) die „Gegenstandsangemessenheit von Methoden und Theorien, (c) die Berücksichtigung und Analyse unterschiedlicher Perspektiven sowie (d) der Reflexion des Forschers über die Forschung als Teil der Erkenntnis“ [ebd.: 13]. Aus der GEGENSTANDSANGEMESSENHEIT (b) zur Bearbeitung des Themas folgt für den untersuchten Gegenstand, dass er Ausgangspunkt der Fragestellungen und methodischen Annäherungen wird, d.h. dass sich die Untersuchung und die Fragen aus dem Gegenstand heraus entwickeln. Die zwei Anliegen der Forschungsarbeit, die Darstellung eines Entwurfsprozesses im Kontext der spezifischen Entwurfsdidaktik [Teil 1] und die theoretische Reflexion von Fragestellungen, die sich aus dem Entwurfsanliegen und seiner Vermittelbarkeit ergeben [Teil 2], erfordern – in Analogie zur Offenheit der Disziplin des Entwerfens – eine methodisch auf die jeweilige Absicht und Fragestellung abgestimmte, in jedem Fall heterogene Herangehensweise. Jedem

Kapitel vorangestellt ist folglich die methodisch spezifische und inhaltliche Eingrenzung des Forschungsumfeldes zu den Fragestellungen. Die jeweils individuelle Vorgehensweise wird anhand der engen Auswahl der Diskurse präzisiert. Die REFLEXION DER SCHLÜSSELEMENTE [T₂] leistet die PERSPEKTIVISCHE ANNÄHERUNG (c) an den Sachverhalt aus drei Richtungen und Disziplinen. Die theoretischen Setzungen sind das Resultat einer eingehenden, interdisziplinären Recherche. Es wurden solche Theorien herangezogen, die für die Reflexion des Entwurfsexperimentes sinnvoll, notwendig und gehaltvoll erscheinen. Entscheidend für die Bearbeitung der Fragestellungen, die aus dem didaktischen Konzept hervorgehen, ist die Verankerung in den für die Fragestellung relevanten, externen Disziplinen und das Auffinden der Forschungsansätze, die aussagekräftige Ergebnisse versprechen. Ziel der Verknüpfung von Gedankensträngen verschiedener Disziplinen ist das ETABLIEREN EINER VIELSCHICHTIGEN BEZIEHUNGSEBENE, die auf den Entwurfsprozess als Folge der Entwurfsstrategie und Didaktik wirkt. Die Herleitung einzelner Positionen aus Schlüsselbegriffen des Diskurses heraus dient der Etablierung eines gedanklichen Raumes, der den komplexen Sachverhalt der Entwurfsstrategie erschließt, um die didaktischen Absichten qualitativ erkennbar zu machen [vgl. TRIANGULATION, Flick 1995: 249f.]. Die Bedingung des interdisziplinär weit gesteckten Forschungsrahmens ist eine notwendig enge Eingrenzung von Autoren und theoretischen Ansätzen.

Der methodische Ansatz zur REFLEXION (d) wird über die Systematisierung der Entwurfsdidaktik in drei Begriffsfeldern und 10 Eigenschaften und ihrer Verankerung in tradierten Begriffen und Verfahren [T₁|1] ergänzt. Insbesondere die Darstellung und Interpretation des Entwurfsprozesses als Bestandteil der Reflexion im TEIL I – in den Kapiteln I.2 und I.3 – muss ob der fehlenden methodischen Vorbilder erläutert werden, und stellt zugleich den Ansatz für die Darlegung des Gegenstands aus der INNENPERSPEKTIVE (a) der Lehrenden dar. Das Dilemma zwischen der vereinnahmenden Teilnahme der Forscherin am Projekt und der zur Forschung notwendigen Distanz [Flick 1995: 163] wird durch vier

Aspekte objektiviert: die auf eingegrenzte Fragestellungen fokussierte Textinterpretation ausgewählter Entwurfsprozesse und das im Hinblick auf die Fragestellungen organisierte und ausgewählte Abbildungsmaterial der Entwurfshandlungen bedingen die Diskursivität [T₁|2/3]; die perspektivische Betrachtung [T₂|1-3] und die Begriffsklärungen zur Modellbildung tragen zur Objektivierung bei [T₁|1]. „Theoretisches Kodieren (...) [wird das Analyseverfahren genannt], um eine gegenstands begründete Theorie zu entwickeln“, dieses Kodieren passiert prozessorientiert und dient der Herausbildung von hierarchisierenden Begriffs- und Oberbegriffsgruppen, den „Begriffsnetzen und (...) Beziehungen zwischen ihnen“ [Flick 1995: 197].

Die interpretierende Arbeit als heuristische Entwurfsarbeit hat ihr Pendant in der reflexiven Betrachtung des Prozesses, der Ansatz zur REFLEXION (d), durch den Beobachter. Dies ist der Entwerfende wechselweise selbst und letzteres derjenige, der die Entwurfsabsicht erkennen möchte (während des Prozesses hier die Lehrende). Die Bedeutungssuche konzentriert sich bei dem Entwerfenden und dem die Entwurfsabsicht unterstützenden Interpreten, der Lehrenden, auf zu Beginn unsichtbare, in der Zukunft liegende, zu erwartende Raumerfahrungen und auf die kommunizierten, symbolischen, metaphorischen Verweise des Entwurfsverfassers, welche die Konkretisierung der Gedanken im Entwurfsverlauf aufzeigen. Diese beiden Aspekte müssen in die Interpretation des Architekturentwurfs als Bestandteil eines künstlerischen Produktionsprozesses einfließen können. In Abwesenheit der realen Erfahrbarkeit vom ganzheitlichen, physischen Raumerlebnis (einer Grundeigenschaft des Entwerfens – als abstrahierender Denkleistung) dient die objektivierende Prozessinterpretation eines Entwurfsvorganges der Suche nach Erkenntnis in der verstehenden Wiedergabe subjektiver Entwurfsvorstellungen. Wiedergeben kann der interpretierende Betrachter nur die Inhalte, die durch den Entwerfenden vermittelt werden oder die der Betrachter auf der Grundlage seiner Fragestellungen, Wahrneh-

mungs-, Denk- und Seherfahrungen zu interpretieren in der Lage ist. Diese Fragestellungen fokussieren entsprechend und unausweichlich seine Sichtweise als BEDINGUNGEN DES VERSTEHENS [Gadamer 1960: 281f.].



Der Entwurfsgedanke wird im Prozess über abstrahierende Medien (Skizze, Zeichnung, Modell etc.) sichtbar gemacht, die im Moment der Suche geeignet scheinen, den erfahrbaren Raum vorzuzeichnen, vorwegzunehmen. Für die Offenlegung und Analyse des Prozesses in dieser Forschungsarbeit erfolgt eine erneute Abstraktion über die Auswahl und Reproduktion in Form von zweidimensionalen Abbildungen (digitale Fotografien, die die Entwurfsprodukte für die Textbesprechung, T_{1|2|3}, visualisieren), sowie über die Textinterpretation selbst: die experimentierten Arbeiten sind für den Lesenden nicht weiter erfahrbare als über die fotografische Perspektive und Textinterpretation der Autorin. „Interpretation ist wohl in einem gewissen Sinne Nachschaffen, aber dies Nachschaffen folgt nicht einem vorgängigen Schaffensakt, sondern der Figur des geschaffenen Werks, die einer so, wie er Sinn darin findet, zur Darstellung zu bringen hat.“ [Gadamer 1960: 125] Die Interpretation des Prozesses durch die Autorin wird sich folglich immer von dem Verständnis des Entwurfsverfassers unterscheiden. Entscheidend für die Interpretationsmöglichkeit bleibt der individuelle Wissenshintergrund, der die Interpretationstiefe bestimmt. Nur was bekannt ist, kann erkannt werden. In sechs Aspekten wird zusammengefasst, welche speziellen Voraussetzungen die Interpretation eines Entwurfsvorganges, in Abgrenzung zur Architekturinterpretation oder künstlerischen Werkinterpretation, kennzeichnen:

Sechs Bedingungen der Prozessdarstellung

Vorläufigkeit des Entwurfsschrittes | Ein aktuelles Prozessergebnis im Entwerfen stellt immer nur die Repräsentation des chronologisch letzten Entwurfsgedankens – als Vorwegnahme des nächsten Denkabschnittes im Hinblick auf das zu Realisierende – dar. Es ist Ausdruck einer Absicht, die sich durch die Manifestation selbst bereits im Unsichtbaren des Denkvorganges weiter entwickelt hat.

Unmittelbarkeit des Prozesses | Die vielfältigen Möglichkeiten einer dialogischen Interpretationssituation (zum Weitertreiben der intendierten Entwurfsabsicht) über Objekte, Sprache und Geste im Verlauf der Projektarbeit kann ein Text nicht vermitteln. Verbal ergänzende Erläuterungen und Fragen zur Betonung individueller Raumabsichten, die zur Überbrückung von imaginierten Absichten und realisierten Entwurfsobjekten in der Gesprächssituation zur Vermittlung eingesetzt werden können, sind im Text nicht möglich.

Interpretation des Entwurfsobjekts | Die materielle und räumliche Unmittelbarkeit des abstrakten Objektes der studentischen Arbeit (Malerei, Fotografie, Zeichnung, Relief, Collage, Modell) ist über die reproduzierte, fotografische Abbildung des Objektes hinaus nur noch präsent in der Erinnerung der am Prozess Beteiligten. Die im Foto wiedergegebenen Aspekte der Entwurfsarbeiten repräsentieren bereits die erste Interpretationsabsicht der Autorin. Der Interpretationsansatz entscheidet darüber, wie ein untersuchter Gegenstand vermittelt wird.

Verbalisierung der Abstraktionsabsicht | Für die Prozessvermittlung kann keine phänomenologische Bildbeschreibung gewählt werden, die auf der Basis einer beschreibenden Analyse des Sichtbaren zur Interpretation ansetzt (ein Modellbaumaterial wird beispielsweise nicht eingesetzt, um das Material an sich zu thematisieren – es sei denn, das Material ist das Thema des Entwurfsgedanken –, sondern vielmehr um mithilfe der Materialisierung den Entwurfsgedanken zu untersuchen oder eine spezifische Raumabsicht durch Abstraktion zu verdeutlichen). Es wird folglich eine im Entwerfen tradierte, unmittelbare Interpretation der abstrahiert visualisierten Raumabsicht, die auf etwas Zukünftiges verweist, von der Autorin in die Textform übertragen.

Objektivierung im Text | Im Moment des Niederschreibens wird die Prozessdarstellung zur subjektiven Aussage der Autorin. Die Darstellung des Prozesses wird als Aussage im Text dann objektiviert, wenn sie durch Darlegung der Fragestellung, der methodischen Annäherung und der thematischen Fokussierung dem Diskurs zugänglich wird. „Die Hinwendung zum Text erschließt eine Dimension des wissenschaftlichen Erkenntnisprozesses (...). Indem Erkenntnis als Textproduktion, als Verschriftlichung von Diskurs und Handlungspraxis thematisiert wird, werden die Bedingungen für die Möglichkeit einer Erörterung (...) geschaffen.“ [Fuchs und Berg z.n. Flick 1995: 268]

Interpretation zwischen Bild und Text | Der Lesende ist nicht Teil des Entwurfsprozesses, die Erkenntnisse sind nicht „durchs Subjekt hindurch gegangene“ [Adorno 1970: 253], er hat sie nicht erkennend erlebt. „Nachahmung und Darstellung sind nicht abbildende Wiederholung allein, sondern Erkenntnis des Wesens.“ [Gadamer 1960: 120] Der Lesende wird folglich Teil eines eigenständigen Erkenntnisprozesses,

auf der Grundlage, wie ihn die Autorin in Text und Bild entwickelt. Für den Lesenden bleibt zwischen Bild und Text im Rezeptionsvorgang das Prozessergebnis weiter ausdeutbar.



Die Interpretation im Text wird zur Fortsetzung eines Suchvorgangs. Jeder Schritt innerhalb des Entwurfsprozesses drückt bereits eine Interpretationshandlung auf dem Weg einer sich entwickelnden Raumabsicht aus. Die gezeichnete, gemalte oder im Modell abstrahierte Wirklichkeit einer Simulation und Vorwegnahme von Raumqualitäten erfordert die interpretierende Lesart der Prozessergebnisse. Die Relation zwischen der konkreten Zielstellung des Entwurfs und dem vorhandenen, persönlichen Erfahrungshintergrund der Entwerfenden lassen durch Textinterpretation der Autorin eine Übersetzung von Beziehungen in ein nächstes, subjektives Wechselspiel der ästhetischen Bezugnahmen entstehen.³⁹ Man muss „die Wechselwirkung zwischen Entwurf und Interpretation in den Mittelpunkt stellen. (...) Und sie wird nicht nur die Wirkung der Formen auf die Interpretation, sondern auch die Wirkung der Interpretation auf den Entwurf von Formen untersuchen.“ [Bonta 1977: 257] Der als Protokoll und Interpretation von Entwurfsprozessen gestaltete Suchvorgang im Text gibt das Gesehene und in der Lehre Erlebte analysierend, reflektierend und metaphorisch wieder und versucht, intendierte Mehrdeutigkeiten des Entwurfsergebnisses im Text zu transportieren. Claus Dreyer exemplifiziert drei Interpretationsmodelle (an einem ausgewählten Gebäude in Auseinandersetzung mit dem aktuellen Mediendiskurs). Er unterscheidet die „Interpretation von ARCHITEKTUR ALS METAPHER [nach Arthur C. Danto], die vielleicht den spekulativsten Charakter hat, [sie] kann gerade deshalb unsere tiefsten Imaginationen freisetzen (...); die Interpretation (...) ALS MEHRDEUTIG CODIERTE BOTSCHAFT [nach Umberto Eco]“ zur Verdeutlichung des Verhältnisses von „Tradition, Konvention und Innovation“⁴⁰ und schließlich die „Interpretation von ARCHITEKTUR ALS ‚EXPRESSIVES SYSTEM‘

[nach Juan P. Bonta]“ der kulturell bedingten Bedeutungszuweisung durch einen gesellschaftlich relevanten Kontext [Dreyer 1998: 45]. Die Wechselwirkung zwischen heuristischem Entwerfen als Interpretationsvorgang von Möglichkeiten (die in den Entwurfsprodukten angelegte, notwendige Vieldeutigkeit und Offenheit für weitere Entwurfsvertiefungen) und den symbolisierenden, Ausdruck ideatisierenden Bezugnahmen⁴¹ und der darauf reagierenden Interpretation bedingt zur Prozessbeobachtung die Verknüpfung der drei Ansätze: die metaphorische, die mehrdeutige und die den Ausdruck wiedergebende Lesart. „Strikt zu unterscheiden bleibt die betrachtende Subjektivität vom subjektiven Moment im Objekt, seinem Ausdruck sowohl wie seiner subjektiv vermittelten Form“ [Adorno 1970: 246]. Der Entwurfsprozess wird im Interpretationsvorgang durch die Fragestellung neu fokussiert, vertieft und auf diese Weise weiter getrieben.

Die Interpretation der räumlichen Intention berücksichtigt in den ausgewählten Projekten [T1|2 und T1|3] zwei Perspektiven: Der Entwurfsprozess findet auf der Grundlage der objektivierbaren, gesetzten Ausgangsbedingungen – der didaktischen Intention – der Entwurfsarbeit statt. Diese werden vor der eigentlichen Entwurfsinterpretation dargelegt. Wie das in den Prozess eingebrachte Kontextgefüge als Wissensmaterial in der studentischen Arbeit schrittweise sichtbar wird, bildet den roten Faden der Hauptuntersuchung des Prozessmaterials. Die metaphorischen, ideatisierenden Motive, die wiederholt oder verknüpft mit anderen Entwurfsbildern, Vorbildern, Erinnerungsbildern auftauchen, können aufgedeckt werden, um individuelle, ästhetische und erfahrungsbezogene Spielräume der Studierenden deutlich zu machen. „Daher ist Verstehen kein nur reproduktives, sondern stets auch ein produktives Verhalten. Es ist vielleicht nicht richtig, für dieses produktive Moment, das im Verstehen liegt, von Besserverstehen zu reden. (...) Es genügt zu sagen, daß man anders versteht“ [Gadamer 1960: 301/302].

Empfehlung zum Gebrauch

„Wenn ich für mich denke, ohne eine Buch schreiben zu wollen, so springe ich um das Thema herum; das ist die einzige mir natürliche Denkweise. In einer Reihe gezwungen, fortzudenken, ist mir eine Qual. Soll ich es nun überhaupt probieren?“
[Wittgenstein z.n. Macho 2003: 52]

Die Arbeit besteht aus zwei übergeordneten Teilen. Im ersten Teil wird die SCHNITTMUSTER-Strategie dargestellt, interpretiert und analysiert. Im ersten Kapitel von Teil 1 werden die Schlüsselbegriffe der Entwurfsstrategie vorgestellt: das SUBJEKTIVE KONTEXTGEFÜGE, die MIMETISCHE TRANSFORMATIONSARBEIT und DAS PROGRAMM als ENTWURFSSPIELREGEL. Die neuen Begriffe werden aus dem traditionellen Verständnis der Entwurfsgeschichte heraus entwickelt. Im Fazit des ersten Kapitels bilden die ZEHN PUNKTE der SCHNITTMUSTER-Strategie den Kern der Entwurfslehre. In den anschließenden interpretierenden Kapiteln [T1|2/3] werden sie anhand der praktizierten Lehrprojekte veranschaulicht. Der zweite Teil entwickelt und verortet in einem netzartig um die Didaktik herum angelegten, externalisierenden Theoriediskurs die Fragestellungen, die aus der praktizierten Entwurfsdidaktik hervorgehen und andere Disziplinen zur Beantwortung bedingen. Drei interdisziplinäre Gedankenstränge, die aus den drei Schlüsselbegriffen der SCHNITTMUSTER-Strategie erwachsen, dienen der Annäherung an den komplexen Sachverhalt des Entwurfsvorgangs. Ein Fazit wertet jedes Kapitel auf die individuelle Fragestellung hin aus und ist jeweils am Ende zu finden.



Das interdisziplinäre Beziehungsgeflecht der Diskurse im zweiten Teil fokussiert immer wieder auf den dialogischen Entwurfsprozess im ersten Teil; in diesem wird immer wieder auf Passagen im TEIL 2 hingewiesen, um die Analyse des anschaulichen Entwurfsbeispiels mit der interdisziplinären Reflexionsebene zu verweben. Absicht ist es, ein Transmissions-

geflecht auf vielen Diskursebenen für Fragestellungen zu entwickeln, das den komplexen Entwurfsprozess anhand eines exemplarischen Entwurfsvorgehens als didaktisch motiviertes Entwurfslehrkonzept modellhaft aufzuschlüsseln sucht. Schließlich soll die Qualität eines Entwurfsprozesses deutlich werden, um zu präzisieren, welche räumlichen, symbolischen, metaphorischen, typologischen und in jedem Fall kontextuellen als dialogische Bezugnahmen stattgefunden haben und somit eine intendierte, erkennbare Absicht der künstlerischen Produktion als Bestandteil eines synergetischen Gruppenprozesses zum Ausdruck zu bringen in der Lage sind. Für den Gebrauch heißt das: Ein lineares Lesen ist ebenso geraten wie das vernetzte Lesen im Wechsel zwischen den Kapiteln und Teilen der Arbeit.

1 Von 1998-2000 die Vermittlung von Entwerfen und Gestalten in der Grundlagenausbildung an der FH Hild./Holzminden im FB Architektur; ab 2000 als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der BTU Cottbus.

2 Chronologisch: Hochschule der Künste Berlin (Ingeborg Kuhler, Eilfried Huth, Zamp Kelp); FH Hildesheim/Holzminden (Jürgen Lecour, Otto Maier); Kunsthochschule Berlin Weißensee (Rainer W. Ernst; Dagmar Richter).

3 Vgl. ARTEN DER KREATIVITÄT, wie sie der Philosoph Hans Lenk ausführt [Lenk 2000: 107-113].

4 Hier seien nur zwei Beiträge genannt, die zu Beginn der Forschungstätigkeit der Autorin aktuell und für sie inspirierend waren: die Zeitschrift DAIDALOS hat gleich mit zwei Heften zum theoretischen Diskurs des Entwurfes beigetragen [Nr. 69/70 FORSCHUNGSBEDARF 1998/99 und Nr. 71 ENTWURFSSTRATEGIEN 1999]; eine Konferenz zum Thema „Entwerfen – Kreativität und Materialisation“ 1999 am Lehrstuhl THEORIE DER ARCHITEKTUR der BTU Cottbus [s. Wölkenskuckuckshaus – Internationale Zeitschrift für Theorie und Wissenschaft der Architektur; Nr. 1|1999], die Fachsektion „Rationalität und Prozessualität“.

5 Entwurfsprojekt SCHNITTMUSTER, Auftaktprojekt einer Reihe mit Studierenden zwischen 1998 und 2006, wurde zugleich Namensgeber der hier beschriebenen Entwurfslehre [T1|1 Schnittmuster als Assoziationsgrund; T1|Übersicht].

6 Vgl. den umfassenden Begleitband zur Konferenz [Abel 2005].

7 Die bekannte BAUENTWURFSLEHRE von Ernst Neufert, erschienen erstmalig im März 1936, systemati-

siert und normiert architektonisches Wissen, und beschäftigt sich nicht mit dem Prozess des Entwerfens als kreative, ästhetische und wissenschaftliche Bedingungen verknüpfende Wissensdisziplin. Vgl. Gernot F.A. Weckherlins Ausführungen zum Thema einer methodischen Verwissenschaftlichung der Architektur- als Planungsdisziplin bei Jürgen Jödicke [Weckherlin 2005: 158-168].

8 Vgl. Heinrich v. Kleists Aufsatz zur dialogischen Natur menschlichen Begreifens „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden“ [Kleist 2005: 534], der das antike, philosophische Thema der Erkenntnisbildung Anfang des 19. Jahrhunderts variiert.

9 Susanne K. Langer (1895-1985) – amerikanische Philosophin – hat in ihrem Werk PHILOSOPHIE AUF NEUEM WEGE [1942] anknüpfend an den Symbolbegriff Ernst Cassirers eine Theorie der symbolisierenden Erkenntnisbildung durch Transformationsprozesse in Sprache, Ritual und Kunstschaffen entwickelt [T2|1.2].

10 Fritz Schumacher (1869-1947) lebte als Architekt und Stadtplaner in Leipzig und Dresden, als Professor für Baugeschichte (TU Dresden) war er Mitbegründer des Werkbunds und Architekturtheoretiker; ab 1909 als Baudirektor von Hamburg tätig. Seine Schrift DAS BAULICHE GESTALTEN [1926] stellt auf wenigen Seiten das Entwurfshandwerk dar und ist in vielen Punkten noch heute eine prägnante Position.

11 Gundel Mattenklott lehrt seit 1992 musisch-ästhetische Erziehung an der UdK, Berlin. Ihre Forschungsschwerpunkte sind u.a. künstlerische Schaffensprozesse und ästhetische Erfahrungen in der Kindheit [T1|2].

12 Die Honorarverordnung der Architekten grenzt den Entwurfsvorgang hingegen begrifflich in die Phase 3 ENTWURFSPLANUNG ein.

13 [T1]1.2 Mimetische Transformation; T2]1.2 Sein als Verwandeln ins Gebilde].

14 Rudolf Arnheim (1904-2007) – deutsch-amerikanischer Medien- und Kunsttheoretiker – hat mit seinen Publikationen ART AND VISUAL PERCEPTION [1954] und VISUAL THINKING [1969] einen wesentlichen Beitrag zum Wissen über die Wahrnehmung und Erkenntnis in Gestaltungsprozessen beigetragen.

15 Er unterrichtet am ILA / Leibnitz Universität Hannover die Theorie aktueller Landschaftsarchitektur.

16 Patrik Schumacher (Partner von Zaha Hadid Architects) leitete mit Brett Steele von 1996-2003 des AADRL Design Research Laboratory (London); ein postgradualer Studiengang, der Entwurforschung auf der Basis kollektiv und interdisziplinär durchgeführter Entwurfsprojekte verfolgt. Aktuell ist er Professor am Institut für experimentelle Architektur an der Universität Innsbruck.

17 Vgl. Donald A. Schön, der in seiner Entwurfstheorie THE REFLECTIVE PRACTITIONER [1983] bereits den Entwurfsvorgang als einen komplexen, mit Rückkopplungsprozessen verbundenen Prozess beschreibt.

18 Vgl. die heuristische, ingenieurtechnisch orientierte, interdisziplinäre Entwurfsstrategie Konrad Wachsmanns, der der Komplexität der Aufgabenfelder im Entwerfen mit einer vorab geplanten Prozesssteuerung begegnet [Wachsmann 1959: 80f.]; [T1]1.2

Vom analytischen Zeichnen zum heuristisch transformierenden Entwerfen].

19 Igor Cubarov [2005: 269-296] legt den historischen Kontext des Syntheseprojekts der 20er Jahre – die Verbindung der Künste mit den Wissenschaften und die Entwicklung einer phänomenologischen und psychologischen Ästhetik – in der GACHN/Moskauer; dessen Mitinitiator Kandinsky war. Vgl. das interdisziplinäre Symposium SCHULE DES SEHENS in Frankfurt im Jahr 2000, das die Fragestellung verfolgt, wie synästhetische Wahrnehmungsebenen den kreativen Entwurfsprozess bereichern [Gutschow 2000].

20 Vgl. die Entwurfsdisziplin als kreative Organisationsform zur Lösung komplexer Probleme, die ein notwendiges, menschliches Verhalten in einem naturgeschichtlichen Prozess repräsentiert [Petruschat 2005].

21 Eeva-Liisa Pelkonen untersucht die prozesshafte, experimentelle Arbeitsweise Alvar Aaltos, der dem Material Holz eine innovative Formqualität entlockt, die auf diese Weise das „emotive Wesen architektonischer Form“ [Pelkonen 1999: 26] zur Entfaltung bringt und so Aaltos Haltung verdeutlicht, neben technisch-funktionalen Bedingungen auch über die Formensprache humanen Bedürfnissen zu entsprechen. Sie bezeichnet das Ergebnis dieser Materialstudien, die freie Form, als „Aaltos neue Entwurfsstrategie“ [ebd.] und bewertet so die Form als sichtbares Ergebnis einer Strategie, die den Entwurfsprozess zwischen wissenschaftlicher Empirie und künstlerischer Freiheit vorzeichnet.

22 Vgl. Susanne Langers Wirklichkeitsbegriff [Langer 1942: 274-275] und die „Nichtkontingenz – oder: Die

Entstehung von Wirklichkeitsauffassungen“ [Watzlawik 1976: 58f.].

23 Seit 2007 ist der Disziplin übergreifende Masterstudiengang RAUMSTRATEGIEN an der KHB Berlin Weißensee (Rainer W. Ernst) etabliert und die interdisziplinäre Gastprofessur für KÜNSTLERISCHE TRANSFORMATIONSPROZESSE (www.stillepost.tk) an der UdK Berlin für Studierende aller Fakultäten zum disziplinären Diskurs offen.

24 Vgl. die Bezeichnung der architektonischen Disziplin als techno-episteme Wissensform [Noennig 2005: 128]. Eine Polarität zwischen dem einen und anderen Schwerpunkt drückt sich in der Ausbildungslandschaft bis heute als Ringen um den Vorrang zwischen polytechnisch, wissenschaftlich methodischen oder beaux-arts-geprägten, künstlerischen oder an das Handwerk/die Industrie gebundenen Entwurfsprofilen aus, (von der Kunstschulreform-Bewegung zum Bauhaus zu den ‚Texas Rangers‘ und zum Grundkurs der ETH), vgl. die Entwicklungsskizze von der BAUTYPENLEHRE ZUR PROBLEMTYPENLEHRE [Pfämatler 2002: 57].

25 Auf zwei Konferenzen (veranstaltet vom Institut für Kunst und Kulturwissenschaften der TU Graz, D. Gethmann, und dem Institut für Geschichte und Theorie der Gestaltung der UdK Berlin, S. Hauser) wird 2006 und 2007 der Frage nach dem „Entwerfen als Kulturtechnik“ nachgegangen.

26 Vgl. die Definition des Genius temporis nach Schumacher [1926: 57], den Kontext der Ortbeziehungen, wie Tomás Valera die Beziehung von Gebäuden betrachtet [1994] oder den territorialen, materialen Kontext, wie ihn Heinrich F. Jenens als

Ausgangspunkt der Entwurfshandlung entwickelt [2001: 21]; [T1]1.1 Entwerfen im kulturellen Kontext, dem Genius temporis u. Das subjektiv gewählte Kontextgefüge].

27 Die 1970 postum erschienene ÄSTHETISCHE THEORIE Adornos (1903-1969; als Musikschaffender ein Disziplin sprengender Philosoph und Soziologe) liefert wichtige Ansätze für die Reflexion der Entwurfsdidaktik [T2]1.3 Der künstlerische Sinngehalt].

28 Gemeint ist im Folgenden die Gruppe der Studierenden eines Entwurfsateliers im Rahmen der Ausbildung oder die (interdisziplinäre) Gruppe, die in einem gemeinschaftlichen Prozess wie zuvor beschrieben am ästhetischen Entwurfsfortgang beteiligt ist. Vgl. zum Thema Patrik Schumacher und Brett Steele: „Die Verschiebung des Akzents von der Lehre zur Forschung impliziert eine unwiderrufliche Abkehr vom Modell der individuellen Architektenpersönlichkeit sowie der Vorstellung des klassischen Entwurfs.“ [Schumacher 2002: 43]

29 Die Untersuchung kreativer Prozesse anhand dreier Punkte – Informationsaufnahme, Erleuchtung und ‚kreative Störfaktoren‘ nach J. Christopher Jones DESIGN METHODS – legt Prominski für den aktuellen Entwurfsdiskurs dar [2003: 67]; [T2]2.1 Kreative Techniken; Zur Ökonomie der unbewussten Arbeit].

30 Die philosophischen Positionen von S. Langer, T. Adorno und H.G. Gadamer zum Erkennen durch Transformationsvorgänge werden verglichen [T2]1.2 Begreifen durch Transformation].

31 Kreative, fließende Schaffenszustände sind hier gemeint. Dieser Begriff wird anhand künstlerischer

Strategien und spielerischer Eigenschaften der Entwurfsdidaktik erläutert [T2|3].

32 Intention dieser Interviewform mit einer Studentin „ist die Annahme, daß Erfahrungen der Subjekte hinsichtlich eines bestimmten Gegenstandsbereichs in Form narrativ-episodischen Wissens und in Form semantischen Wissens abgespeichert und erinnert werden“ [Flick 1995: 124].

33 STAPELVILLA® ist eine beim DPMA eingetragene Marke von Dagmar Jäger und Christian Pieper. Das Projekt ist Teil der Wohnforschung der Autorin seit 2001.

34 Bruno Reichlin hinterfragt die Atmosphäre bei der Arbeit und legt am Entwurf des Senior's Dormitory in Cambridge/Mass. von Alvar Aalto dar, dass der „dritten Morgenstunde“ [Reichlin 1999: 16] ein systematisches Durchspielen zum Einkreisen des Entwurfsproblems vorangegangen ist [ebd.: 17]. Vgl. Brian Lawson „thinking about thinking“ [1980: 131f.], zur Demystifizierung des Entwurfsvorgangs als mentale Leistung und auch Sabine Mainberger „Von der Liste zum Text – vom Text zur Liste“, wie Literaten „die Tür zu ihrer Werkstatt (...) öffnen“ [2003: 265].

35 Anhand der Schilderung des KLUGE-HANS-TRAUMA wird deutlich, wie 1904 eine ganze Wissenschaftlerdelegation an die Befähigung zum Rechnen eines Pferdes glaubt, da sie die Beobachtungsgabe des Pferdes im Hinblick auf die Deutung menschlicher Mimik nicht berücksichtigt hat [Watzlawik 1976: 41f.].

36 Gegen Ende der Forschungsarbeit ist die Autorin auf eine frühe Publikation des Psychotherapeuten Irvin D. Yalom, EVERY DAY GETS A LITTLE CLOSER. A TWICE-TOLD THERAPY, gestoßen [1974]. Eine mehrjährige,

therapeutische Arbeit mit einer Patientin wird im dialogischen Briefwechsel dargestellt und so der gegenseitige Lernprozess aus zwei Perspektiven gezeigt. Um die Innenperspektive der Prozessdarstellung zu objektivieren, schließt das Buch mit einer Modell orientierten Prozessreflexion.

37 Der Heidegger-Schüler Hans Georg Gadamer (1900-2002) hat mit seiner philosophischen Hermeneutik „Wahrheit und Methode“ [1960] das individuelle, begrenzte Verstehen einer Person, die deutet, in einen wirkungsgeschichtlichen Zusammenhang gesetzt, um aufzuzeigen, dass (Vor-)Urteile und wissenschaftliche Erkenntnisse grundsätzlich in Abhängigkeit der BEDINGUNGEN DES VERSTEHENS [ebd.: 281f.] erzeugt werden und sie notwendig auch abbilden. Dieser Ansatz ist in der Weiterentwicklung des HERMENEUTISCHEN ZIRKELS [ebd.: 270f.] ausgeführt.

38 Uwe Flick ist Sozialwissenschaftler und Psychologe. Sein Handbuch zur QUALITATIVEN FORSCHUNG ist ein umfassendes Übersichtswerk zu methodischen Ansätzen, welche die prozessuale und heuristische Forschung zum Gegenstand haben. Die vergleichbaren, jüngeren Forschungsmodelle der Architekturdiziplin verweisen auf die Sozial- oder Psychologiewissenschaften [vgl. Groat 2002: 173f.].

39 Ein kurzer Perspektivenwechsel ist in dem „episodischen Interview“ [Flick 1995: 124f.] zu finden. Zwei Textbausteine in der Prozessdarstellung des Grundlagenprojekts TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS verdeutlichen das ‚Unsichtbare‘ von Gedanken und Erlebnissen der Studentin im Entwurfsprozess, deren individueller Projektverlauf Gegenstand der ersten Interpretation ist.

40 [T2]1.3 Offenheit als ästhetische Qualität]; hier wird U. Ecos Ansatz in der Relevanz für die Entwurfsstrategie untersucht.

41 Der experimentierte Entwurfsvorgang wird in seiner Eigenschaft als kreative In-Beziehung-Setzung zur symbolischen Transformation untersucht. Die semantische Vielschichtigkeit ist eine Ausgangsbedingung der Entwurfsdidaktik, ihre Offenheit als ästhetische Qualität zieht eine Diversität der Interpretationsmöglichkeiten notwendig nach sich, die wiederholte Neuinterpretation ist Voraussetzung der Entwurfsqualität [T2]1 In-Beziehung-Setzen].

Teil I | Strategie zum Entwerfen

stellt die Entwurfsdidaktik in drei Kapiteln vor. Das erste Kapitel klärt die Schlüsselbegriffe: das **SUBJEKTIV GEWÄHLTE KONTEXTGEFÜGE** integriert Bestandteile des tradierten *Genius loci* und *Genius temporis* und ergänzt sie um fremde Elemente zur Aufweitung des Wissens durch ein interdisziplinäres Entwurfsumfeld und zur ‚Deautomatisierung‘ der Entwerfenden; die **MIMETISCHE TRANSFORMATIONSARBEIT** umschreibt das Verfahren aus analytischen und intuitiven, individuellen und kollektiven Abläufen; das **PROGRAMM** als **SPIELREGEL** organisiert den Entwurfsprozess, die Zeiträume, Werkzeuge und die Wissensaufladung. Das Kapitel schließt mit **ZEHN PUNKTEN**. Das zweite und dritte Kapitel stellen eine Prozessintroversioⁿ zweier in der Lehre durchgeführter Projekte dar: Atmosphärisch dichte Räume werden im Grundlagenprojekt aus der räumlichen Prägung der Kindheit heraus entwickelt. Ein Beitrag zum Wohnen als Typologieforschung wird im Hauptstudium geleistet. Die didaktische Intention der Lehrprojekte wird jeweils der Interpretation des Entwurfsverlaufes – in der chronologischen Abfolge der Phasen – gegenübergestellt. Den roten Faden der Prozessdarstellung bildet die Transformationsleistung der Studierenden.

Eine Strategie zum Entwerfen

Teil 1

1 Schlüsselbegriffe

2 Topografie

3 Stapelvilla®



Kapitel 1

Schlüsselbegriffe

- 1 Subjektiv gewählter Kontext
- 2 Mimetische Transformation
- 3 Programm als Spielregel

„Sie fragen mich, woher unsere Vorliebe für diese [abnormen] Zustände kommt. Das ist ganz einfach. Was uns an ihnen leidenschaftlich interessiert hat, ist die durch sie gegebene Möglichkeit, den Zwängen zu entkommen, die auf dem kontrollierten Denken lasten. Einer dieser Zwänge, der schwerwiegendste, ist die Unterwerfung unter die unmittelbare sinnliche Wahrnehmung, die aus dem Geist in hohem Maße einen Spielball der äußeren Welt macht (ich meine, daß wir uns bei der Ideation unter normalen Bedingungen nur teilweise von dem fernhalten können, was uns unter die Augen kommt (...)), und daß die daraus hervorgehenden Eindrücke, aufgrund ihres parasitären Charakters, es nicht verfehlen, den Gang der Ideation irrezuleiten. Ein anderer, nicht weniger rigoroser Zwang, den abzuschütteln wir ein unwiderstehliches Bedürfnis verspürten, ist derjenige, durch den der kritische Verstand die Sprache und (...) die verschiedensten Formen des Ausdrucks beeinträchtigt.“ [Breton 1952: 94]

Das Schnittmuster als Assoziationsgrund

In der Sendung „Verstehen Sie Spaß?“¹⁴ wurde ein Passant in einer Großstadt nach dem Weg befragt. Der getarnte Tourist legte dem Ortskundigen einen ‚Stadtplan‘ vor, der in Wahrheit ein Schnittmusterbogen war. Der Passant begann eifrig, auf der Grundlage des Schnittmusters den Weg zu erklären. Der abstrakte Plan war offensichtlich ein hinreichend dichter Informations- und Assoziationsgrund zur sinnvollen Wegeerläuterung.

Das Grundlagenprojekt SCHNITTMUSTER² bildet den Auftakt einer Entwurfsprojektreihe mit Studierenden. In analytisch transformierenden Entwurfshandlungen wird in einer ersten Phase ein Schnittmusterbogen in ein räumliches Diagramm übersetzt. Durch die individuelle Interpretation der Vorlage wird in den Entwurfsprodukten ein spezifischer Ausdruck herausgearbeitet. In einer anschließenden, assoziativen Gruppensitzung wird jedem Schnittmuster-Diagramm eine Bautypologie zugeordnet. In dieser Gruppenassoziation werden die vom Architekturstudium noch ‚unberührten‘ Raumerinnerungen und typologischen Kenntnisse der Studierenden zu Beginn ihres Studiums zum Bestandteil ihrer Entwurfsarbeit. Auf dem ‚Umweg‘ über den Schnittmusterbogen wird das Überraschende des Entwurfskontextes mit der persönlichen Erinnerung verknüpft und so zum Ausgangspunkt der weiteren Raumgenese. Die Elemente des Schnittmusterbogens – Punkte, Zahlenangaben, gerade und flach oder stark gekrümmt, kurvige, fließende Linien und gerade Schnitte, offene und geschlossene Rechteck- und Kreisgeometrien und polygonale Flächenumrisse – werden in der verwandelnden Transformationsarbeit räumlich interpretiert und herausgeschält. Aus dem architekturfremden Kontextmotiv werden in den Entwürfen zu Beginn des Studiums ‚überraschend‘ bauhistorisch bekannte räumliche Motive entwickelt: die freie Grundrissform, Säulen, Dachgarten, die freie Fassade und die Gegenüberstellung freier und geometrischer Figuren [Abb. 01-10]. Dies wirkt weniger überraschend, wenn man berücksichtigt, dass ein Schnittmusterbogen auf proportionalen und geometrisierten Eigenschaften des menschlichen Körpers – dekonstruiert in seine Einzel-

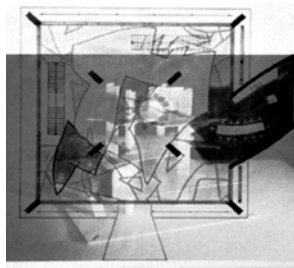
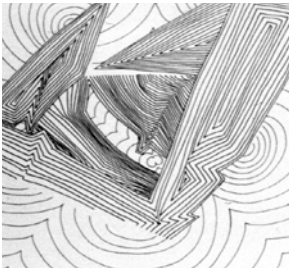
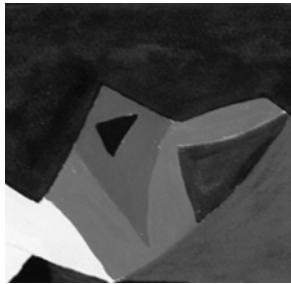
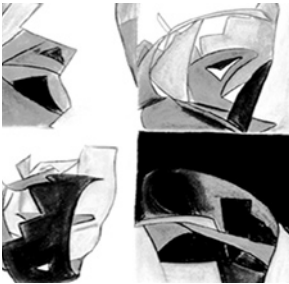
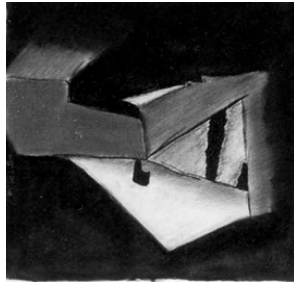
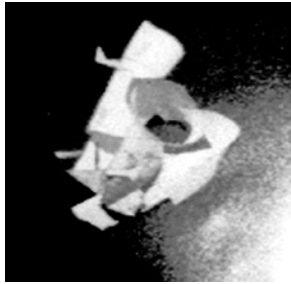
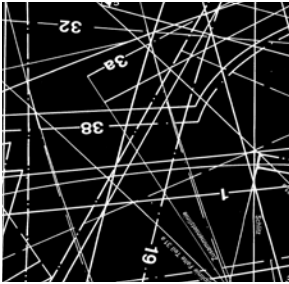


Abb. 1-9 | Projekt Schnittmuster – Entwurfsschritte – 1. Wahl des Ausschnittes 2. Schnittmuster zu Raum 3. Raum zu Fläche 4. Fläche zu Licht 5. Licht zu Farbe 6. Farbe zu Raum 7. Raum zu Linie 8. Interferenzcollage 9. Interferenzzeichnung

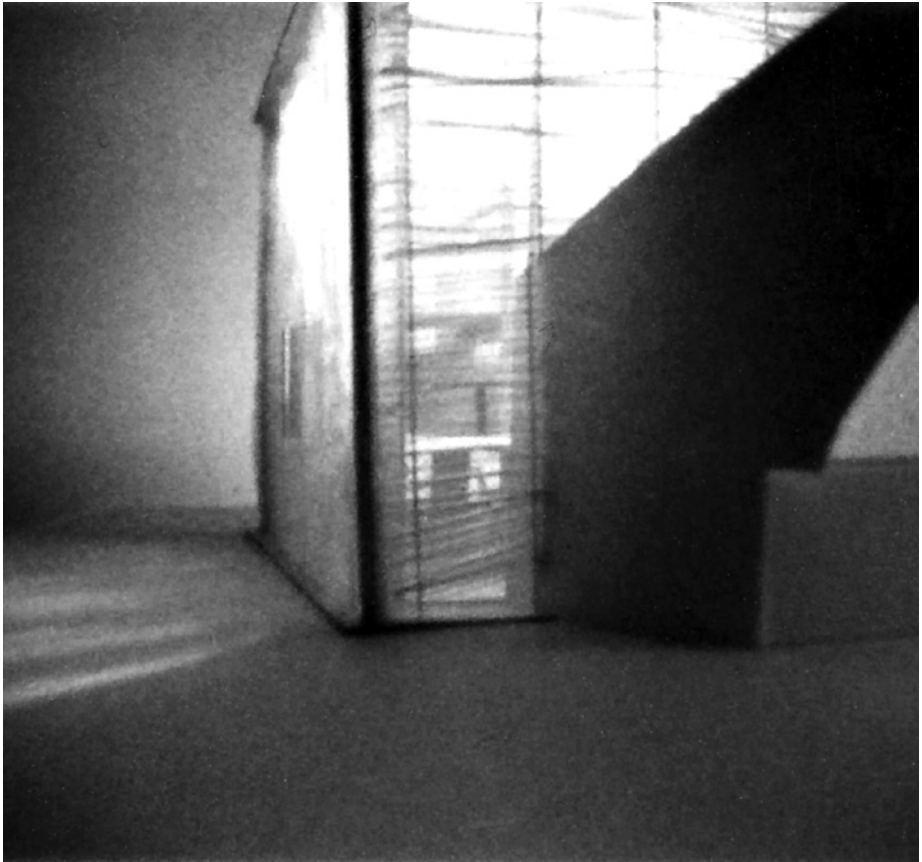


Abb. 10 | Interferenzmodell

teile – aufbaut, um eine Hülle für diesen Körper zu erzeugen, die ihm mehr oder weniger in seiner räumlichen Qualität folgt. „Der Körper wurde zerlegt, um ihn in geometrischer Form neu zusammensetzen.“ [Kraft 1998: 48]³

Die Überraschung der Studierenden angesichts der Informationsgrundlage – das Liniengewirr eines Schnittmusterbogens als kontextueller Ausgangspunkt einer transformierenden, die Vorlage umschaffenden Entwurfsarbeit – ist eine Schlüsselvoraussetzung, um existierende architektonische Vorbilder zunächst auszublenden und der persönlichen, räumlichen Entdeckung außerhalb des unmittelbaren Zwangs zur Ideatisierung und Stereotypisierung Vorschub zu leisten. Der Aspekt der Wahrnehmungsverschiebung in der Versuchsanordnung hat die Autorin besonders interessiert: Der Ort oder die Geschichte der Bautypologie als tradierter kontextueller Ausgangspunkt von Entwurfsprozessen wird zu Beginn der Entwurfsarbeit durch ein architekturfremdes Diagramm ersetzt, das entdeckt werden will. Das Diagramm liefert Hinweise, die ob des ungewohnten Zusammenhangs individuell entschlüsselt werden müssen – vor dem Hintergrund persönlicher Formvorlieben und assoziierter Erinnerungsbilder. „Die Nötigung, Risiken einzugehen, aktualisiert sich in der Idee des Experimentellen, die zugleich die bewußte Verfügung über Materialien, wider die Vorstellung bewußtlos organischen Prozedierens, aus der Wissenschaft auf die Kunst überträgt.“ [Adorno 1970: 63] Die vorschnelle Ergebnisorientierung oder eine den Suchprozess kanalisierende, übergeordnete Ideenklammer wird zugunsten eines Prozesses der aufmerksamen Untersuchung und transformierenden Ausgestaltung räumlicher Qualitäten im Kontext des Schnittmusterbogens ersetzt. Eine Zielorientierung bei der Entwurfsarbeit wird auf diese Weise erschwert, so dass „die Gebilde Züge enthalten (...), die im Produktionsprozeß nicht absehbar sind; daß, subjektiv, der Künstler von seinen Gebilden überrascht werde“ [ebd.].

Die drei zentralen Eigenschaften der speziellen Entwurfslehre werden im Folgenden anhand der Schlüsselbegriffe in drei Abschnitten dargelegt: Der SUBJEKTIV GEWÄHLTE KONTEXT wird aus dem bekannten Begriff des Genius loci und Genius temporis heraus erklärt. Dem Verfahren der schrittweise MIMETISCHEN TRANSFORMATION werden das analytische Zeichnen und die Entwurfsmethode der heuristischen Transformation zur Erläuterung zugrunde gelegt. Das ENTWURFSPROGRAMM ALS SPIELREGEL wird in der Tradition künstlerischer ‚De-Automatisierungs-Strategien‘ verankert.



Eine umfassend phänomenologisch historische Forschungsarbeit zur Ortsbindung in der Architektur von Tomás Valera [1994]⁴ liegt für die erste Begriffsbestimmung vor. Darüber hinaus prägen Texte der Werkbundmitbegründer Fritz Schumacher und Theodor Fischer die Auseinandersetzung mit dem Entwurfsprozess im Kontext des Ortes und der Kultur. Das zweite und dritte Begriffspaar ist in der Entwurfs- und Kunsttheoriediskussion des 20. Jahrhunderts präsent. Ausgewählte propädeutische Lehrkonzepte des Bauhauses bilden die Grundlage zum Vergleich mit drei aktuellen Ansätzen heuristischen, transformierenden Entwerfens der ETH Zürich, der UdK Berlin und der UCLA Los Angeles, um die Intentionen der SCHNITTMUSTER-Strategie und ihr verwandte Referenzen im zeitgenössischen Diskurs auszuführen. Das Entwurfsprogramm wird von den tradierten Begriffen des Raumprogramms und Funktionsdiagramms abgegrenzt und stattdessen in den kreativen Prozessen nach Regeln aus der künstlerischen Praxis verankert.

Der große historische Bogen zeigt die Kontinuität spezifischer Entwurfsinhalte und dient dem ‚Ins-Verhältnis-Setzen‘ der SCHNITTMUSTER-Entwurfsdidaktik zu überlieferten oder in der Entwurfspraxis noch lebendigen Vorstellungen. Alle drei Abschnitte des Kapitels stellen wesentliche Eigenschaften der SCHNITTMUSTER-Strategie vor. Die Begriffe werden von der traditionellen Bedeutung her schlaglichtartig beleuchtet, um die Verankerung

in der historischen Disziplin architektonischen und künstlerischen Entwerfens deutlich zu machen, ihre explizite Bedeutung für die Begriffsfindungen zu erläutern und den für die Bestimmung einer neuen Entwurfslehre notwendig speziellen Aspekt herauszuarbeiten.

1 Das subjektiv gewählte Kontextgefüge

Denn „wie sie [die Persönlichkeit] mit dem Geist ihrer Zeit oder seinen besonderen Erscheinungsformen, und die Art, wie sie mit dem Geist der Natur oder dem aus ihr entwickelten besondern Erscheinungsformen in Rapport steht, ist maßgebend für die Art, wie eine Idee der Phantasie entspringt.“ [Schumacher 1926: 57]

Entwerfen im tradierten Kontext: Genius loci und Genius temporis

Die Erkundung der Bedingungen und der Eignung des Ortes für eine passende räumliche Entwicklung erfolgt neben einer intensiven In-Augenscheinnahme tradiert in Skizze und Zeichnung. Eine grafische Charakterisierung kennzeichnet den Anfang des Entwurfsprozesses, um die Wesenszüge eines Ortes zu durchdringen: Durch Linien auf dem Plan werden Kanten oder Grenzen aufgespürt; in der Abstraktion von Landschaftsbewegungen werden topographische Geometrisierungen analysierend entwickelt; Morphologien werden über Höhen- und Voluminstudien räumlich erkannt und weitergedacht.⁵ „Im Wesen dieser Dinge als Orte liegt der Bezug von Ort und Raum, liegt aber auch die Beziehung des Ortes zum Menschen“ [Heidegger 1952: 149]. Jahrhunderte früher formuliert Leon Battista Alberti den Vorrang der Eigenschaften des Ortes für einen Architekturentwurf und seine spezifisch typologische Nutzung, denn „[s]o wird je nach Zweck und Bedürfnis Lage und Art des Grundstückes zu wählen sein“ [Alberti 1485: 40]. Der traditionelle Begriff der Kontextbindung eines Entwurfs besteht aus seiner Beziehung zum Ort [Valena 1994], zum Genius loci, der in seiner Eigenart ergründet, in seiner Erscheinung gesteigert und in der Wirkung gespiegelt werden soll [Schumacher 1926: 10] oder, wie Theodor Fischer⁶ es formuliert: „Alles was die Natur liefert, soll nicht verwischt, sondern ausgebildet, gesteigert werden; die Höhe soll erhöht, die Fläche noch mehr geflächt werden. Nicht im Kontrast zur Natur ruht die Stärke der Baukunst, sondern nach einem höheren Sinn in der Einpassung.“ [Fischer 1922: 78]

Der tradierte Kontext als Ausgangspunkt einer Entwurfslehre beschreibt die morphologischen [Ching 1979: X] und phänomenologischen [Norberg-Schulz 1979, Grütter 1987: 67f.] Eigenschaften eines Ortes als ästhetische Kategorie für die Einbindung des Entwurfs. Den sicht- und fühlbaren Eigenschaften eines Ortes von der Geländetopographie und -morphologie, der umgebenden Bebauungsstruktur, Bautradition und -materialität, der Qualität des Baugrunds, dem Klima und der gewachsenen Kulturlandschaft, die den atmosphärischen Charakter eines Ortes ausmachen, muss auch heute mit intensiven, kontextuellen Untersuchungen im Laufe des Entwurfsprozesses als „Konkretisierung des existentiellen Raums“ [Norberg-Schulz 1979: 5] größte Aufmerksamkeit gezollt werden.

Ausgehend vom GENIUS LOCI und der Bautypologie eines Gebäudes entwickelt sich das Beziehungsgeflecht, das beim Entwerfen aufgespannt wird, im Zusammenspiel mit dem GENIUS TEMPORIS [Schumacher 1926: 57]: dem interdisziplinären, zeitgenössisch auf den Entwerfenden wirksamen Umfeld, das die Auseinandersetzung mit einer Entwurfsaufgabe in den Bezugsrahmen von Geschichte, Gesellschaft und Kultur stellt. Den notwendigen Rekurs auf dieses tradierte Selbstverständnis betont Peter Zumthor zu Ende des letzten Jahrhunderts in einem Aufsatz 1998: „Wir suchten für jedes Problem eine neue Lösung. Avantgardistisch zu sein, war uns wichtig. (...) Im Rückblick kommt mir meine Entwurfserziehung ahistorisch vor. Unsere Vorbilder waren die Pioniere und Erfinder des Neuen Bauens. Architekturgeschichte verstanden wir als Allgemeinbildung, die kaum in unsere Entwürfe einfloß (...). Spätestens als praktizierender Architekt tut man jedoch gut daran, sich des immensen Wissens und der Erfahrung zu versichern, die in der Geschichte der Architektur enthalten sind.“ [Zumthor 1998: 22/23] Die Baugeschichte als kulturelles Zeugnis stellt für die Entwurfsfindung einen herausragenden Bezugspunkt dar; ist sie doch die tradierte, erprobte und daher bewährte, sichtbare, fühlbare, erlebbare und hervorgebrachte Beziehung einer Gesellschaft und des Individuums zum gebauten Raum.



Die Entwurfsaufgabe öffnet sich aus ihrer besonderen Problemstellung heraus in ein kulturelles Wissensrepertoire, um das zur Lösung angemessene Wissen einer Gesellschaft in den Prozess des Entwerfens mit einzubeziehen. Im Folgenden seien beispielhaft gewählte Themenbereiche der KULTURELLEN KONTEXTGEFÜGE aus der Reihe der SCHNITTMUSTER-Projekte beschrieben, die veranschaulichen, wie für jede Aufgabenstellung spezielle und andersartige interdisziplinäre Felder aufgespannt werden können [T1|Übersicht]. Hier nicht aufgeführt werden die zu untersuchenden räumlich formal-ästhetischen und strukturell wirksamen Parameter, die die Basis jeder Entwurfsarbeit und ihrer Auseinandersetzung mit dem Ort und der Typologie bilden – wie Typologievorbilder, die Grundelemente im Raum, Formen und Merkmale, Raum bildende Flächen, Organisation von Form und Raum, Bewegung durch den Raum, Proportion und Maßstab, Ordnungsprinzipien [Aufzählung n. Ching 1979]:

Umbau und Ergänzung einer Fabrik | Die Technikgeschichte der Tuchfabrikation, Wohntypologien am Wasser und eine praktische und theoretische Auseinandersetzung mit den Qualitäten und der Herstellung textiler Stoffe und Membranen bilden das Entwurfsumfeld des Projektes TUCHFÜHLUNG (2000/01), um den Gestaltfindungsprozess zur Umnutzung und Ergänzung eines ehemaligen Tuchdruckfabrikensembles kulturell einzubetten.

Neubauensemble im historischen Kontext | Im Projekt SCHNITTMUSTER TRANSFORMAL (2001/02) wird im Kontext der Analyse historisch tradierter Baukultur entworfen, da es um die Ausformulierung eines städtischen Ensembles und der benötigten, urbanen Nutzungsmischung im Umfeld einer historisch über Jahrhunderte gewachsenen

Stadtlandschaft geht. Alltägliches, Dingliches, Performatives, in jedem Fall Sichtbares der Bewohner und ihres Lebens im Stadtquartier ist der erste Ausgangspunkt einer analysierenden Transformationsarbeit.

Neue urbane Wohntypologie | Villen-Ikonen aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts bilden das räumliche Kontextmaterial zur Entwicklung einer innovativen Wohntypologie in Berlin. Kritische Filme und Texte zum mobilisierten Leben und Wohnen in der Stadt, eine Ortsanalyse des Grundstücks und urbanen Umfelds in Berlin und eine Vorortbefahrung der Villa Schminke zur rezeptiv, sinnlich künstlerischen Übersetzung der Eindrücke bilden im Projekt STAPELVILLA® (2003) das Entwurfsumfeld.

Orte der Erinnerung | Eine individuelle räumliche Erfahrung der Kindheit und eine innenräumliche Komposition imaginären Gehalts von Giovanni Battista Piranesi, landschaftliche Küstenformationen, Gesteinsarten und literarische Quellen sind im Projekt TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS (2003) das spezifische Kontextgefüge der Entwurfsarbeit zu Beginn des Studiums. Es bildet den Ausgangspunkt einer Persönlichkeitsentfaltung im Entwerfen und ermöglicht die Entwicklung einer ersten Position zum Wohnen und zum Ort.

Verwandlung bestehender Strukturen | Ebenfalls zu Beginn des Studiums liegt der kontextuelle Schwerpunkt im Projekt SCHNITTMUSTER (1998/99) im ‚Weiterdenken‘ gegebener Bedingungen. Ausrangierte Schichtholzschalen werden 1:1 weitergebaut zum Sitzmöbel, ein Burda-Schnittmusterbogen dient der Verwandlung in eine erinnerte Typologie, um das Gedächtnis der Entwurfsgruppe als Abbild zeitgenössischer Architektur in die Formfindung zu integrieren, und um die Sensibilisierung der Studierenden für jedweden Kontext als Ausgangspunkt der Raumfindung zu befördern.

Dialogische Objekte | Gegenstand der Entwurfsarbeit im Projekt SCHNITTMUSTER RÜCKWÄRTS (1999/00) ist die Suche nach innovativen Umnutzungsmöglichkeiten für eine ausrangierte Großmaschine in der Niederlausitz. Neben den technischen und räumlichen Tagebaubedingungen wird die Entwurfsarbeit in künstlerischen Strategien und Werken der Malerei und Plastik zu Beginn des 20. Jahrhunderts kulturell verankert. Die konstruktivistische Malerei, das Tanz- und Figurentheater des Bauhauses und die Tagebautechnikgeschichte der Abraumpförderbrücke F60 dienen der ästhetischen und kulturellen Aufweitung des Entwurfshorizontes.

Das Subjektive in der Auswahl der Kontexte

In der SCHNITTMUSTER-Strategie wird der Prozess zur Lösungsfindung eingebettet in ein definiertes Kontextumfeld. Dieses schließt den Genius loci und Genius temporis ein, und ergänzt die Entwurfsforschung um Wissensgebiete, welche die Lösungsfindung thematisch fokussieren und inspirieren. In den Entwurfsprozess integriert, dienen sie dazu, den Suchprozess in ein vielschichtiges Feld von Möglichkeiten und Bezugnahmen zu verwandeln. Das Bestreben, das mit dem subjektiven Kontextgefüge innerhalb der SCHNITTMUSTER-Projekte verfolgt wird, liegt in der Absicht begründet, den persönlichen Prägungen und ästhetischen Vorlieben der Entwerfenden Spielräume zur Entscheidung durch Auswahl innerhalb eines offenen Kontextzusammenhangs zu eröffnen: durch die Verankerung der Entwurfsarbeit in der Breite und Tiefe historischer und zeitgenössischer Aspekte kulturellen Wissens – des Informationsrepertoires zur Entwurfsarbeit.

Die Spezifik des Entwurfsumfeldes entwickelt sich aus der individuellen Problemstellung einer Entwurfsaufgabe und der charakteristischen Situation des Ortes und ist immer abhängig von der Besonderheit der Entwurfsaufgabe und nicht direkt übertragbar auf eine andere Aufgabe [T2|1.1 Relation als Bedeutungsquelle]. In der Auswahl des Entwurfsumfeldes drückt sich bereits eine Haltung aus, die den Prozess der Lösungsfindung beeinflusst.

Die ausgewählten Wissensfelder, die Bedingungen der Entwurfsarbeit, können, anders als bei einem naturwissenschaftlichen Problem im Entwurfsergebnis nicht falsifiziert werden. Sie können erweitert oder reduziert werden. Die Prioritäten werden dabei werthaltig, subjektiv gesetzt im Hinblick auf die individuelle Hierarchisierung der konstruktiven, ökonomischen, sozialen, historischen, stadträumlichen, denkmalpflegerischen und ästhetischen Prämissen des Entwurfsumfeldes [Prominski 2003: 77].

Die Subjektivität in der Auswahl der kontextuellen Wissens Ebenen besteht durch die individuelle, vielfältig mögliche Spannweite der für die Aufgabe relevanten Informationsebenen. Schumacher drückt diesen Sachverhalt bereits aus: er sieht die Persönlichkeit des Entwerfenden im engen Zusammenspiel mit dem spezifischen Kontextgefüge, denn „der Keim zu jeder architektonischen Schöpfung [geht] nicht aus irgendeinem Sonderwissen, sondern aus der Gesamtheit der Persönlichkeit hervor“ [Schumacher 1926: 57]. Die Auswahl der Kontextgefüge zur Lösung einer Problemstellung ist an die Werteordnung der an der Auswahl Beteiligten subjektiv gebunden.



Der Begriff des SUBJEKTIV GEWÄHLTEN KONTEXTGEFÜGES betont zwei Aspekte der Entwurfsarbeit innerhalb des kulturellen Kontextumfeldes: (a) die Subjektivität, die die Auswahl der relevanten Themenfelder im Zusammenhang mit einem immer individuellen, ‚verzwickten‘ Entwurfsproblem, der Aufgabenstellung, mit sich bringt und (b) die Vielzahl der Kontextebenen, die innerhalb eines Gefüges für eine Entwurfsarbeit vorab thematisch ausgewählt, hierarchisiert und für die Entwurfsarbeit organisiert und zur Verfügung gestellt werden. Die Wortbedeutung der einmaligen, verzwickten Probleme in der Entwurfspraxis prägen Horst Rittel und Melvin Webber [1973].⁸ Offene Aufgabenstellungen dieser Art sind durch die reflexive Praxis [Schön: 1983], Wenn-Dann-Untersuchungen, innerhalb einer individuell gültigen Ordnung, eines subjektiven Anerkennungssystems [Prominski 2003: 79f.], zu entwickeln, das „normative(...) und theoretische(...) Ebenen (...) [wie] Nutzung, örtliche

Bedingungen, Raumorganisation, Form, Technologie, Kosten, Charakter oder Darstellung“ werteorientiert auslotet [ebd.: 81]. Der Begriff der verzwickten Aufgabenstellung im Entwerfen verweist auf die unendliche Kombinierbarkeit von Entwurfsbedingungen, die, anders als ‚gutwillige‘, naturwissenschaftliche Probleme [ebd.: 76f.], schon durch geringfügige Abweichungen der Entwurfsbedingungen zu gänzlich anderen Ergebnissen führen kann.

Das ausgewählte Kontextgefüge stellt den zur Entwurfserarbeitung eingegrenzten Wissenszusammenhang dar. Die Wissensauswahl setzt sich aus dem zur Lösung der Aufgabe notwendigen Wissen und dem interdisziplinären Kulturgut als Bereicherung für die Problemlösung der Entwurfsaufgabe zusammen. Inhaltliche und zeitliche Überlegungen sind für die Zusammenstellung des Wissensgefüges relevant: Der Anteil der das Material und die Wissenszusammenhänge organisierenden Vorarbeit relevanter Kontexte steht in Abhängigkeit von der Problemstellung der Aufgabe und der möglichen Bewältigung innerhalb des gegebenen zeitlichen Rahmens von einem Semester. Die transformierende Entwurfsarbeit geht mit einem Wissensrepertoire um, das entweder von den Lehrenden im Verlauf der Entwurfsarbeit gezielt zur Verfügung gestellt wird, oder zum Bestandteil der Entwurfsforschung der Studierenden, insbesondere in den fortgeschrittenen Semestern, werden kann. Im zweiten Fall ist ein gemeinschaftlicher Prozess zur Aushandlung der Wissensfelder notwendig.⁹ Die spezifische Auswahl der Informationen für die Lösung der beispielhaften SCHNITTMUSTER-Projekte wird durch die Lehrende vor Semesterbeginn thematisch angelegt und durch die Studierenden im Rahmen des Entwurfsfortschritts erkundet, erweitert oder auch abgeändert [T1|1.3 Programm als Prozessgestalter]. Die subjektive Auswahl des interdisziplinären Entwurfskontextes sieht Friedrich Kiesler als zentrale Aufgabe jedes Architekten, „der aus den weiten Gebieten der geschichtlichen Dokumentation und der gegenwärtigen technischen Entwicklung die gültigen Fakten auswählen muß, die sich erfolgreich mit einem Beitrag für eine schöpferische Art zu leben koordinieren lassen.“¹⁰

Verdichtung des Kontextgefüges

Innerhalb des Entwurfsprozesses kommt es zu einer Verdichtung der Wissensebenen. Wichtig für ein Entwurfsklima zur Wissensverdichtung ist die durchgängige Beziehung der verschiedenen Kontextebenen zu der Fragestellung. Das Lernen wird für die Entwerfenden intensiviert, sofern ein Interessenshintergrund aufgebaut wird, der sich schon zu Beginn der Entwurfsarbeit abzeichnet, dann immer wieder neu konstellierte, bedient und verdichtet wird. Bereits gewonnenes Wissen kann mit neuem Wissen durch die miteinander in Beziehung stehenden Kontextthemen verknüpft werden [T2]2.1 Kontextualisierung durch Visualisierung; Ökonomie der unbewussten Arbeit].

Der Entwerfende kann im Entwurfsprozess das neue Wissen im Gestaltungsvorgang kontextualisieren und einbetten in das aktuelle Interessensklima des sich verdichtenden Lernvorgangs.

Im Grundlagenprojekt TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS werden vier Kontextthemen nacheinander in die Entwurfsarbeit integriert: Eine prägnante Raumerfahrung der Kindheit wird durch die Übersetzung in ein abstrahierendes Modell objektiviert, als räumliches Erlebnis der Erinnerung in eine aktuelle Erfahrung, in ein Sitzmöbel, übertragen. Die Beschäftigung der Studierenden mit einem Kupferstich G.B. Piranesis stellt der individuellen Prägung eine ebensolche aus der Architekturgeschichte gegenüber. Der ‚Innenraum-Landschaft‘ des Kupferstichs wird die Landschaft einer Steilküste, vom Studierenden erfunden (oder aus der Erinnerung gebaut), gegenübergestellt. Ein expressives Gedicht Coop Himmelblaus leitet den letzten Verdichtungsprozess des Semesters ein: ein Traumhaus an dieser Steilküste wird, im Kontextgefüge der Erinnerungen, entworfen und – in der selbst geschaffenen Landschaft – kontextualisiert. Diese vier Kontextebenen bilden zusammen das subjektiv gewählte Kontextgefüge der Entwurfsarbeit, das zum Bestandteil der schrittweisen Wis-

SENSAUF Ladung im Entwurfsprozess wird. Jede dieser Kontextebenen stellt eine absichtsvolle und zugleich äußerst subjektive didaktische Entscheidung dar. Die Zusammenstellung dieser Themen ist in dem sie verbindenden, übergeordneten Motiv begründet, das zum roten Faden der sich langsam verdichtenden Entwurfsarbeit wird: Die Studierenden setzen sich über den gesamten Semesterverlauf ausschließlich mit atmosphärisch dicht geprägten, expressiven Räumen auseinander. Aus vier Richtungen nähern sich die Studierenden zu Studienbeginn eigenen Raum-Vorlieben, um intensiv Raum-Bilder zu erleben, die – zunächst als imaginierte Raum-Vorstellungen – in einen Entwurf eingebunden und verwandelt, sichtbar werden [T1]2 TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS].

Die Durchgängigkeit der motivischen Themenwahl bildet so die Voraussetzung für das kreative Klima einer Entwurfsarbeit, die sich immer stärker fokussiert und durch kontinuierliche Aneignung zuvor unbekannter (oder unbewusster) Sachverhalte zu einer geformten Gestalt kristallisiert. Das im Laufe des Prozesses erworbene Wissen kann im Zusammenhang mit der Entwurfshandlung als Erfahrung des Entwerfenden unmittelbar in den Entwurf eingebunden werden, da die schrittweise Aufladung des Wissensrepertoires mit der Entwurfshandlung als Übersetzung in den Gestaltfindungsprozess verknüpft ist. Das subjektiv gewählte Kontextgefüge ermöglicht es, neben den notwendigen Bedingungen Bereiche in einen Prozess der Wissensaufladung zu integrieren, welche die Entwurfssuche mit einem thematischen roten Faden zu verdichten helfen. Durch die Fokussierung kann sich dieses Wissen intensiv mit der Person des Entwerfenden verbinden [T2]1.3 Semantische Vielschichtigkeit].¹¹ Als Elemente der Wissensaufladung werden Wissensübertragungen im Entwurfsprozess bezeichnet, die nicht direkt zum Gegenstand der verwandelnden Transformationsarbeit werden müssen, sondern auch von eingeladenen Gästen, den Lehrenden oder den Studierenden von außen beigetragen werden (Exkursionen, Filmabende, thematisch nahe, zeitlich eingestreute Vorträge oder Textmaterial). Die Wissens-Aufladung dient der Aufweitung der Informationsgrundlage – und wird zum Bestandteil des subjektiv

gewählten Kontextgefüges. Der FREMDBAUSTEIN bezeichnet einen speziellen, charakteristischen Aspekt des Kontextmaterials, und kann, anders als Vorträge oder Exkursionserfahrungen, direkt zum Material einer Transformationshandlung werden.

Der Fremdbaustein

Der Entwurfsprozess setzt die Aneignung eines großen Wissensrepertoires voraus. Dazu gehört notwendig die Neugier, die nur in einem Spielraum der Entdeckung und durch ein interessantes Wissensangebot zur Auswahl angeregt wird. Die befruchtende Externalisierung [Angéilil 2002: 35] im Heraustreten aus der eigenen Disziplin öffnet diese ebenso, wie die Aufmerksamkeit der Entwerfenden herausgefordert wird. Diese Externalisierung trägt zur Weiterentwicklung der Architektur bei, die nicht als geschlossene, selbst-referentielle Wissenschaft sondern als integrative Entwurfsdisziplin zur Lösung komplexer Probleme offen bleibt. Der Begriff FREMDBAUSTEIN bezieht sich auf die Erfahrung der Entwerfenden im Kontakt mit dem subjektiv gewählten Kontextgefüge und bezeichnet einen wichtigen Charakterzug der SCHNITTMUSTER-Strategie, die überraschende Wirkung auf zwei Ebenen: (a) eine ungewohnte Entwurfshandlung, die zur Untersuchung des Kontextes im Programm festgelegt wird; originär im Entwerfen nicht gebräuchliche Techniken wie die Collage, die Gruppenassoziation, die Fotografie oder die Malerei stellen die Entwerfenden vor neue, überraschende Erfahrungen im Suchvorgang und (b) die Wirkung des Neuen im kontextuellen, architekturfremden Thema. Die Addition des fremden Bausteins in den Entwurfsprozess dient der mentalen Öffnung in einem kreativen Prozess. Stereotype Entwurfsvorgänge und Bilder können so zu Beginn der Arbeit außer Kraft gesetzt werden.

Der Entdeckung als eigentliche Entwurfshandlung wird Spielraum zur Entfaltung gegeben. Ein offenes, neugieriges Klima wird über den Verlauf der Entwurfsarbeit sichergestellt.

Der ausgewogene Anteil von bereits bekanntem und noch unbekanntem Wissen stellt in der Entwurfsausbildung eine Gratwanderung bzgl. der Zusammenstellung des Kontextgefüges für die Ausbildung dar. Die didaktische Intention ist es, den existierenden Erfahrungshintergrund der Studierenden zu befragen und zu beanspruchen, zu integrieren und zugleich einen höchst möglichen Wissenstransfer zu ermöglichen. Im folgenden Abschnitt geht es um die schrittweise Transformation, die Entwurfshandlung, in der das Fremde und Bekannte verknüpft und angeeignet wird.

2 **Mimetische Transformation**

„Ausdruck, im Werk objektiviert und objektiv an sich, dringt als subjektive Regung ein; Form muß nach den Necessitäten des Objekts subjektiv zeitweilig werden, wofern sie nicht zum Geformten mechanisch sich verhalten soll.“ [Adorno 1970: 248]

Vom analytischen Zeichnen zum heuristisch transformierenden Entwerfen

Im zeichnenden Denkvorgang geht das unmittelbare Verstehen des Entwerfenden „im Verdichten von (...) wahrnehmbar werdenden Gedanken“ [Koschatzky 1977: 20] mit dem fühlenden Duktus des Handwerks eine innige Relation ein; zwischen dem Zeichnenden und dem Gezeichneten entsteht ein Verhältnis. Wie ein archäologischer Suchvorgang setzt die tradierte Untersuchung von Teilbedingungen zur Lösungsfindung mit einem Prozess des analogen Skizzierens und Zeichnens zur Informationsaufnahme im anfänglichen Entwurfsprozess ein. Die Analyse eines ländlichen oder städtischen Grundrisses besteht aus der Tätigkeit des nachempfindenden Abfahrens von Linien, Flächen und Massen, und dient so dem Erkunden phänomenologisch sichtbarer Informationen. Die Isolation einzelner Teilmformationen in dekonstruierenden Plänen wie dem Schwarzplan initiiert einen Sehvorgang, in dem einzelne Teilaspekte wie die Bebauungsstruktur und die Verkehrsstruktur verstanden und gleichzeitig durch die Visualisierung im Plan verdeutlicht werden. Wassily Kandinsky benennt das Zerlegen zur Schlüsselhandlung der analytischen, künstlerischen Untersuchungen, die dem Erkennen der „bloßgelegten Elemente und ihrer primären Kräfte“ im Gegenstand dient [Kandinsky 1926: 14]. „Das ist einzig dadurch möglich, daß man diese (...) zeichnerischen Methoden nicht mechanisch anwendet, sondern stets die Phantasie dabei spielen läßt.“ [Schumacher 1926: 61]¹² Eine sensible Analyse kann dem Ort durch exaktes Hinschauen und vorsichtiges Interpretieren Informationen abgewinnen, die weit über die offensichtlichen Bedingungen hinausgehen; „[d]as Zeichnen galt immer dem Erfassen der Welt durch das Gestaltete“ [Koschatzky 1977: 304]. Die ortsbedingten, „ehrwürdigen und

über Jahrhunderte eingegrabenen] Linien und Runzeln aller Art“ [Fischer 1922: 52] können etwas über die Bewohner und ihre Geschichte des Ortes erzählen. Diese handwerkliche Analyse von Eigenschaften und Ausgangsbedingungen zu Beginn der Entwurfsarbeit bildet traditionell einen ‚heilsamen Zwang‘ für den nach Lösungsmöglichkeiten ringenden, „der mit der Hand des Anatomen und nicht mit der des Fleischers arbeitet, [und damit] immer einen neuen Ansporn zu guten und eigenartigen Lösungen“ bildet [Fischer 1922: 52]. So wird dem bestehenden Formenrepertoire des Kontextes und seinem ursächlichen Zusammenhang durch thematisch variierende Zeichenvorgänge langsam nachgespürt, die Eigenschaften über den Prozess des analytischen, kreativen Zeichnens wahrgenommen, sie werden gesehen und erkannt, ohne dass stereotypisierende Urteile diesen handwerklichen, am Geschehen orientierten Denkprozess unterlaufen [Abb. 11]. „Unsere durch das Zeichnen erworbenen Wahrnehmungsfähigkeiten (...) scheinen sich auf diesen Vorgang [den Sehvorgang] auszuwirken und eine (...) unmittelbarere Art des Sehens zuzulassen.

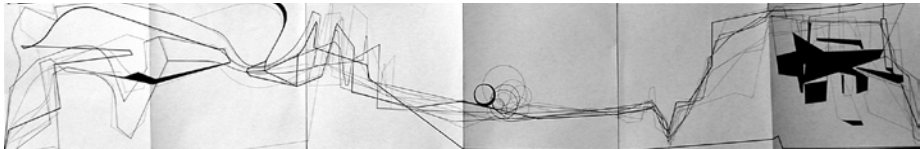


Abb. 11 | Traumhaus – Analytisches Zeichnen

Die korrigierenden Eingriffe des Gehirns werden gewissermaßen gezügelt“ [Edwards 1979: 28].¹³ Neben Erfindung und Komposition stehen vor allem analysierende, kontextbezogene Transformationsverfahren in der Tradition des analogen, an die Hand und das Handwerk gekoppelten Entwurfsvorgangs.

Die durch prominente Künstler entwickelten methodischen Lehransätze und Verfahren des propädeutischen Unterrichts am Bauhaus stellen eine Fülle analytischer und künstlerischer Verfahren zur Verfügung. Die Verankerung der Bauhausausbildung in der Kunstschulreformbewegung und ihrer sozialen, ideellen, historischen Tradition [Wick 1982: 13f., 54f.] und das – häufig unreflektierte – Fortwirken der propädeutischen Ansätze im schulischen Kunstunterricht bis zur universitären Architektur-Ausbildung an den Universitäten bis heute beschreibt Wick und legt auch die „Zählebigkeit des Vorkurses“ dar [ebd.: 91]. Liebl-Osborne exemplifiziert in „Grundkurse – vom Bauhaus inspiriert“ [Liebl-Osborne 2001: 88-102] anhand dreier Lehrstühle der Architekturfakultäten aus Stuttgart, München und Karlsruhe die Rezeption der Bauhauspädagogik nach 1945. Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal sieht sie in der fehlenden Durchmischung der Studierenden, die nur aus dem Fach Architektur zusammen lernen, der fehlenden geistigen Gesamtkonzeption der Ausbildung und der ‚zweckgebundenen‘ Handlungsweise des Entwerfens bei Architekten im Gegensatz zu den künstlerischen Disziplinen am Bauhaus [ebd.: 97].

Die Offenheit für künstlerische Strategien in der Ausbildung zukünftiger Künstler und Gestalter führt im propädeutischen Unterricht neben der Zeichnung, der Malerei und der Skizze auch zur Integration von Collage, Fotografie und des Modell- und Objektbaus. Eine analytische und fühlende SCHULE DES SEHENS dient der handwerklichen und intellektuellen Übung. Strukturelles Erkennen ist das Ziel vielfältiger thematischer Studien und Interpretationen, die emotionale und rationale Lernvorgänge befördern sollen. Drei wichtige didaktische Ansätze sollen in knappen Zügen (die vorhandene Literatur ist umfangreich) ob ihrer Differenz angeführt und in Relation zu zeitgenössischen Entwurfsverfahren gestellt werden, um den Erfahrungstransfer in heutige Entwurfspraktiken bis hin zur SCHNITTMUSTER-Strategie zu veranschaulichen: Johannes Itten begründet den VORKURS (Maler und Kunstpädagogie, am Bauhaus von 1919-23), Wassily Kandinsky lehrt den Kurs ANALYTISCHES ZEICHEN

und ABSTRAKTE FORMENELEMENTE in der Grundlehre (Maler; am Bauhaus von 1922-1933), Paul Klee leitet den Kurs ELEMENTARE GESTALTUNGSLEHRE DER FLÄCHE als Ergänzung des Vorkurses (Maler; am Bauhaus von 1921-1931) [Bauhausarchiv 1988: 419/420].

Der wahrnehmungsbezogene und empirische Forschungsansatz der propädeutischen Ausbildung zur genauen Beobachtungsgabe bestimmt die gestaltpsychologisch ausgerichtete Kompositionslehre Kandinskys [Wick 1982: 204/205].¹⁴ Übungen zum ‚exakten‘ Sehen und zu ‚exakter‘ Darstellung [Poling 1982: 110] sind Hauptziel der analytischen und synthetischen Grundlehreübungen Kandinskys [Wick 1982: 201f.]. In drei Stufen werden die phänomenologisch unsichtbaren, strukturellen Zusammenhänge einer Ausgangskomposition erkundet [Kandinsky 1926: 18/19]: (a) die zerlegende Analyse als Abstraktion struktureller Eigenschaften, (b) die Untersuchung der den Gegenständen innewohnende Relation, Spannung, Bewegung und (c) die Synthese als Interpretation, als „knapper, exakter Ausdruck“ [Wick 1982: 227] des Erkannten. Sein Interesse an den nicht sichtbaren und doch wirksamen Beziehungen formuliert Kandinsky selbst so: „Und in der Tat materialisieren nicht die äußeren Formen den Inhalt (...), sondern die in diesen Formen lebenden Kräfte = Spannungen“ [Kandinsky 1926: 31]. Poling fasst die drei Handlungen mit den Begriffen ‚Vereinfachung‘, ‚Analyse‘ und ‚Transformation‘, „der graphischen Charakteristika des Motivs“ zusammen [Poling 1982: 107].

Klee setzt den Schwerpunkt anders als Kandinsky in der künstlerischen Analyse als ‚Kräftelehre‘ von Dingen in Bewegung [Droste 1979: 18]. Die Eigenart des Prozesses und seine Wirksamkeit auf das geformte Ergebnis als Abbild des Prozesses steht im Mittelpunkt seines didaktischen Strebens. „Wir untersuchen die Wege, die ein Anderer beim Schaffen seines Werkes ging, um durch die Bekanntschaft mit den Wegen selber in Gang zu kommen“ [Klee z.n. Wick: 249]. Wie Kandinsky auch formuliert er den Anspruch, das analysierende Wissen mit der direkten Handlungsebene im Prozess des Machens zu verbinden: „Es mußte erarbeitet, erfahren werden“ [Helene Schmidt-Nonne in: Klee 1925: 55].

Das ganzheitliche Interesse am Zusammenspiel von Form, Farbe, Material und Rhythmus und die positive Wirkung auf den Menschen – die in der spielerischen Aneignung der Realität und der schöpferischen Selbstentfaltung begründet liegt [Wick 1982: 115f.] – bilden die Grundlage für den am individuellen Ausdruck seiner Schüler interessierten Ausbildungsansatz Ittens. Er stellt das emotional Wirksame, das Wesenhafte des zu untersuchenden Gegenstandes in den Vordergrund des Bestrebens, das nur durch eine ausdrucksstarke, empfindsame Sehschule zum Vorschein kommen kann, liegt doch „der Akzent auf dem gefühlsmäßigen Erfassen des Formgefüges“ [Wick 1982: 110]. Das im Mittelpunkt stehende Begreifen der Zusammenhänge von Dingen in ihrem Kontext nimmt den Ausgangspunkt bei den Kontraststudien, den Hell-Dunkel-Untersuchungen, die über die Analyse archaischer Bildkompositionen (wie weißer Kreis auf dunklem Grund) in die komplexen Untersuchungen alter Meister mündet; Texturen werden (bei geschlossenen Augen) erfühlt und dann gezeichnet, Materialien experimentell collagiert und montiert [Bauhausarchiv 1988: 10f.].



Einzelne Verfahren oder Haltungen dieser drei sehr unterschiedlichen methodischen Ansätze des analysierenden Begreifens sind in der Ausbildungslandschaft von Gestaltungs- oder Entwurfslehren der Architekturausbildung in reichhaltigen Schattierungen bis heute weiterentwickelt: „Tatsächlich sind propädeutische Methoden des Bauhauses weltweit in die Ausbildungsprogramme von Kunst- und Gestaltungs-Schulen übernommen worden“ [ebd.: 10]. Sie pendeln, genau wie ihre Vorbilder, zwischen den intuitiven und rationalen Polen. Drei zeitgenössische Beispiele der Architekturausbildung (ETH Zürich, UdK Berlin, UCLA Los Angeles) seien hier angeführt, um die Kontinuität von o.g. Verfahren im Kontext der zeitgenössischen Entwurfsschulung beispielhaft aufzuzeigen.

Peter Jenny¹⁵ zeigt in seiner Lehrdokumentation BILDREZEPTE [1996] forschende und transformierende Gestaltfindungsprozesse vom Bild zum Gegenständlichen. Die Untersuchung der Wirkung erfundener und tradierter Werkzeuge in sezierenden und synthetisierenden Schritten dient der didaktischen Grundlagenvermittlung im Rahmen der Architekturausbildung.¹⁶ Helligkeit, Linie, Oberfläche, Plastizität und Raum, Horizontal versus Vertikal oder Farbkonzepte sind einige Analyse Themen, die, häufig vom Bildmedium ausgehend, doch eine Reihe struktureller Transformationshandlungen wie Komplimentieren, Kontrastieren, Überlagern, Spiegeln, Umdeuten oder Pressen zum Gegenstand einer analytisch heuristischen Didaktik haben.

Die analytische und synthetische Entwurfsmethode der UdK-Fortgeschrittenen-Ausbildung Alfred Graziolis¹⁷ gliedert vier aufeinander folgende Entwurfsschritte: Analyse, Relation, Transformation, Konkretion [Freiesleben 2005: 55]. Diese Methode steht begrifflich durch den explizit handwerklichen Anspruch an Genauigkeit und in der Formulierung einer Überzeugung von der ‚inneren Struktur der Dinge‘ in der Tradition analytischer und synthetischer Verfahren Kandinskys [Wick 1982: 204]. Die Stadtstruktur als sichtbare Oberfläche mit morphologischen Eigenschaften und auch die Typologietradition stehen im Vordergrund der strukturellen, relational forschenden, „das Fragmentarische als Teil des Ganzen“ [Grazioli z.n. Freiesleben 2005: 55] interpretierenden und transformierenden Entwurfsmethodik. Grazioli lässt sich selbst traditionell in der Gestaltlehre Max Wertheimers, den Regeln der Abstraktion und der phänomenologischen, auf Stadtgrundrisse fokussierten Figur-Grund-Beziehungsgesetze theoretisch verankern [vgl. ebd.]. Marc Angélis¹⁸ „Grundkurs: Grenzüberschreitungen“ an der ETH Zürich kombiniert transformierende, analytische Verfahren mit dem Experimentellen des Verfahrensentwurfs und steht gleichfalls in Klees Tradition: Das „verfahrensorientierte Vorgehen gründet auf der Vorstellung, daß nicht nur Objekte, sondern auch Prozesse entworfen werden können“ [Angélis 2002: 35].

Eine wissenschaftlich geprägte, DIAGRAMMATISCHE PRAXIS steht ab der Mitte des 20. Jahrhunderts in der rationalen Tradition funktionalistischen Entwerfens.¹⁹ Der Begriff einer diagrammatischen Praxis ist durch die Informatik und mathematische Chaosforschung in den 90er Jahren in Mode gekommen. 1999 erscheint ein Forschungsbeitrag in der DAIDALOS zur aktuellen Tendenz einer DIAGRAMMANIE [1999|74]. Hier werden die Situationisten, Greg Lynn, Cedric Price, Sauerbruch und Hutton, OMA und MVRDV, UN Studio, Team 10 und ihre grafische, wissenschaftlich diagrammatisch inspirierte Entwurfspraxis besprochen. Die objektivierende Durchdringung von Entwurfsbedingungen mithilfe des Diagramms und die Ableitung formaler Aussagen aus dem Diagramm in Formfindungsprozesse für die Entwurfs- oder Stadtgestalt sind die Folge der analytisch heuristischen Entwurfsmethode. Durch Aufzeigen scheinbar objektiv zu bestimmender Bedingungen im Diagramm werden die Lösungsfindungsprozesse für den Entwurf als ästhetische Visualisierung des abstrakten Hilfsmittels zur Hybridisierung komplexer Anforderungen angewendet. Das Diagramm wird zur neutralen, auf eine Thematik hin zugespitzten, zweidimensionalen Entwurfsaussage oder im räumlichen Funktionsdiagramm zur dreidimensionalen Analyse gegebener Bedingungen. In den Naturwissenschaften gebräuchlich als Methode zur grafischen Isolation von relationalen Bedingungen, liegt die Dimension des Diagramms im architektonischen Suchprozess zwischen dem analysierten, rational zugänglichen Informationsgehalt einer sachlichen Untersuchung und der ästhetischen, Gestalt bildenden, in der Architektur räumlichen Dimension einer visualisierten Information mit formalem Gehalt. Bestimmend für die Formfindung wird es dann zum Ausdruck eines ‚Materialismus‘, wenn „das Diagramm der räumlichen Funktion (...) nahezu bruchlos in die gebaute räumliche Funktion überführt“ wird [Vidler 1999: 10].

Auch der diagrammatische Entwurfsansatz Dagmar Richters²⁰ führt in den kreativ analytischen Entwurfsvorgang zweidimensionale und dreidimensionale Verfahren wie Grafik, Skizze, Zeichnung, Collage und Modell ein. Das zuvor Unsichtbare städtischer Ent-

wurfskontexte wird in einer transformierenden Übersetzungsarbeit im Diagramm kritisch beleuchtet und hervorgeholt [Richter 2001: 20-34]. Statt Erfindung und Komposition als vorherrschende Entwurfsthemen zu benutzen, werden die analysierenden, interpretierenden und zugleich gestaltenden Praktiken RESKINNING THE CITY, OVERCODING, MAPPING und THE ART OF THE COPY genannt [Richter 2001] und drücken die Entwurfsarbeit am und mit dem städtisch kontextuellen Informationsmaterial aus. Sichtbare Oberflächen des phänomenologischen Entwurfsmaterials oder strukturelle, zumeist urbane Bedingungen werden untersucht und in interpretierenden Diagrammen, ‚datascares‘, räumlich ausgewertet [ebd.: 136f.], kritisch und suggestiv hinterfragt, um das Nicht-sichtbare, die mit dem Kontext eng verknüpften Interpretationen politischen, sozialen und historischen Gehalts in den Entwurfsprozess zu integrieren und vor allem in der Gestalt aufscheinen zu lassen. Dieser kontextuell analytische Gestaltungsvorgang wird zum Transformationsprozess des kulturell überformten, angesammelten Stadtmaterials. Subjektiv ausgewählt und ‚gelesen‘, wird dem offenkundig Sichtbaren der Oberfläche immer wieder neues, unsichtbares Material entlockt, um Manipulationen mit sozialen Spielräumen für den Alltag zu ermöglichen [ebd.: 34]. In Gruppenarbeit wird das entstandene Entwurfsmaterial durch Rotation von einem Entwerfenden zum nächsten weiter gereicht, um den analysierenden Transformationsprozess in die folgende Stufe zu treiben.



Die beschriebenen historischen und zeitgenössischen, analytisch kreativen Entwurfsansätze, welche die Zeichnung, das Modell und andere künstlerische zwei- oder dreidimensionale Formfindungsverfahren methodisch einsetzen, beruhen auf einem Interpretationsvorgang von bereits existierendem Material außerhalb des Diagramms in der physischen oder geistigen Realität. Das Diagramm und die analytische, das Material auf seine Eigenschaften hin sezierende Zeichnung ermöglichen als Werkzeuge, einzelne Aspekte aus dem Zusammenhang zu lösen, zu visualisieren, zu sammeln und schließlich im Vergleich wertend oder

verwandelnd zu interpretieren. Die Wahrnehmung des Entwerfenden wird im Prozess des Erkennens geschult, der Lernvorgang für die Lösungsfindung empirisch aufgeladen, die bipolare Bauhaus-Methodik zwischen empirischer und sinnlicher Verfahren, analytischer und künstlerischer oder prozessorientierter Ansätze zur ‚Schulung des Sehens‘ als Bestandteil von zeitgenössischen Entwurfsverfahren deutlich.

Der Ebenenwechsel – das Schrittweise im Entwurfsprozess

„In Wahrheit ist das Wesen eines architektonischen Organismus mit zweidimensionalen Mitteln undarstellbar. Die Gleichzeitigkeit des Inneren und Äußeren, die seine Eigentümlichkeit ausmacht, läßt sich nicht ohne weiteres fassen.“ [Schuhmacher 1926: 58] Das Ergebnis des analytisch heuristischen Suchvorganges der SCHNITTMUSTER-Strategie ist ein prozessuales Objekt, das sich durch wiederholte Analyse, Interpretations- und Verdichtungsvorgänge im Wechselspiel der Dimensionen und Werkzeuge²¹ herausschält. Das analytische Zeichnen wird neben einer Vielzahl anderer künstlerischer Strategien und provozierten EBENENWECHSEL methodisch eingesetzt, um Sichtbares zu zerlegen und Unsichtbares im Hinblick auf eine Entwurfsproblematik zu interpretieren. Genau definierte Transformationshandlungen mit einzelnen, sequenziell aufeinander aufbauenden Übersetzungsvorgängen bewahren durch eine rational untersuchende und intuitive Praxis des Entwerfens die Nähe zum Genius loci und zu dem vielschichtigen, subjektiv gewählten, kulturellen Kontextumfeld; sie ermöglichen eine persönliche Aneignung und Architektur der Bezugnahme und überführen den transformierenden Suchprozess in einen – den individuellen, Ausdruck provozierenden – Vorgang.

In den SCHNITTMUSTER-Projekten wird eine festgelegte Anzahl an Entwurfshandlungen innerhalb einzelner thematisch definierter Projektphasen im Hinblick auf die Aufgabenstellung des Entwurfsemesters entwickelt (Das Thema PROGRAMM wird im Kapitel T1|1,3 weiter verfolgt). Diese Handlungen werden nacheinander jeweils mehrfach analy-

sierend und transformierend durch die Studierenden ausdifferenziert. Die Arbeitsschritte im Projekt TOPOGRAFIE DES WUNDERNS – wie (1.) Wahl des Ausschnittes oder (2.) Radierung zu Komposition,²² (3.) Komposition zu Licht bis zum siebten der acht Schritte dieser Phase, (7.) Transformationsmaterial zu Collage – bilden zusammen eine Entwurfsabfolge, innerhalb der sich analytische und künstlerische Handlungen zu vielfach abbildenden Interpretationsfeldern öffnen, da jeder einzelne Arbeitsschritt mehrfach variiert wird. Die

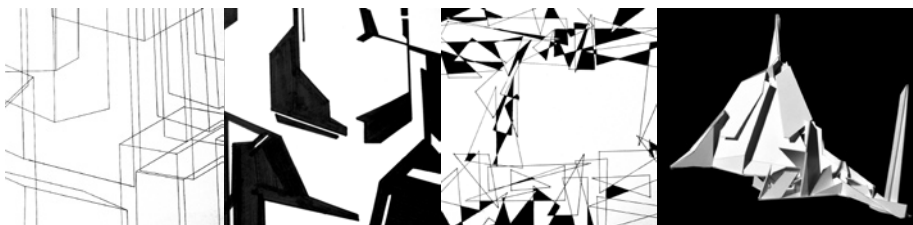


Abb. 12 | Projekt Topografie des Wunderns – Piranesi Schnittmuster – Arbeitsschritte Auswahl

jeweiligen Produkte dieser Handlung sind Entwürfe als Möglichkeitsabbildungen einer individuellen, ästhetischen Erfahrung und visualisierten Erkenntnis. Diese thematischen Öffnungen des Untersuchungsfeldes führen in einem wiederholten Prozess zur Auswahl von Einzelinterpretationen.

Die Ergebnisse der acht Analysethemen, eine Vielzahl von Studien aus Skizzen, Zeichnungen, gemalten Interpretationen, Fotografien, Modellen und Reliefs werden innerhalb des Suchvorgangs durch unterschiedliche künstlerische Aktionen miteinander kombiniert. Die Entwerfenden können für den jeweils folgenden Entwurfsschritt entweder innerhalb einer Serie (eines einzelnen Arbeitsschrittes) auswählen, um sich so im nächsten Schritt eindeutig auf eine vorangegangene Auswahl zu beziehen, oder aber sie kombinieren ausgewählte Entwurfshandlungen miteinander [Abb. 12]. Innerhalb der im Entwurfsprogramm ausformulierten Arbeitsschritte gibt es SEQUENZIELLE ABFOLGEN (auf a folgt b, dann c) oder

auch NETZARTIGE KOPPLUNGEN (a, b, c werden als Collage, Interferenzmodell oder Hybrid interpretiert). Die Entwerfenden können aber auch durch die in den Prozess integrierten Gruppenassoziationen, in denen die thematischen Einzelhandlungen gemeinsam und offen interpretiert werden, auf die Möglichkeitsfelder anderer Interpretierender zugreifen. Daraus entstehen Ideenvertauschungen, Verwandlungen oder neue Kombinationen. „Fühlen und Denken, Intuition und Intellekt, Expression und Konstruktion sind also die beiden Pole“, zwischen denen sich der absichtsvoll geplante, schrittweise Entwurfprozess abspielt [R. Wick zum Spannungsfeld der Bauhaus-Pädagogik, 1982: 111].

Auslöser und Gegenstand der gestaltenden Transformationshandlungen sind die EBENENWECHSEL, die eine einzelne transformierende Untersuchungsreihe ablösen, um eine neue Untersuchungsreihe, die die vorangegangenen Erkenntnisse integriert, freizusetzen. Ein zuvor untersuchter Kontextaspekt und eine spezifische Handlungsebene werden verlassen, um einen neuen Handlungsstrang zu eröffnen. Die schrittweise Werkzeugebene der Entwurfshandlung ist verbunden mit methodischen Festlegungen des Mediums, des Materials und der Technik, in der entworfen wird (Kohlezeichnung, Raummodell aus Papier etc.). Angaben zur Häufigkeit, bzw. Anzahl der Möglichkeitsabbildungen an das zu untersuchende Kontextmaterial weiten die Untersuchungsebene auf (z.B. die Aufgabe: Arbeitsschritt 1 – drei alternative Kompositionsstudien sind aus der auszuwählenden Radierung zu entwickeln [T1|2 Programm]). Format-, Größen- und Zeitangaben sowie Aufforderungen oder Anregungen zu künstlerischen Handlungen – wie z.B. Collagieren, Kopieren, Spiegeln, Verdichten – präzisieren die Transformationshandlung in der jeweiligen Ebene der Entwurfsarbeit. Sichtbare und unsichtbare, materiell verursachte und psychologisch wirksame Ebenenwechsel passieren nacheinander oder sind gleichzeitig wirksam, um die Aufmerksamkeit des Entwerfenden in einen Zustand des sich immer wieder erneuernden Interesses zu versetzen. Zur Unterscheidung seien die Ebenenwechsel in sichtbare, materiell gebundene und unsichtbare wirksame Ebenenwechsel untergliedert wie folgt:

Die MATERIELL gebundenen EBENENWECHSEL:

- a. Wechsel zwischen den Kontextebenen
- b. Wechsel von zwei- in dreidimensionale Entwurfsebenen
- c. Wechsel der Entwurfswerkzeuge
- d. Wechsel von Bild/Raum zu Sprache

Die UNSICHTBAR WIRKSAMEN EBENENWECHSEL:²³

- a. Wechsel zwischen intuitiv geprägten zu analytischen Vorgehen
- b. Wechsel zwischen individuellen und kollektiven Entwurfshandlungen
- c. Wechsel zwischen rezeptiven und Ereignis-orientierten Phasen

Eine charakterisierende Abgrenzung zwischen REZEPTIVEN PHASEN und EREIGNISPHASEN ist zur Verständigung begrifflich gefasst. Es gibt kein rezeptives Transformieren ohne assoziative Momente, keine rezeptive Phase ohne Ereigniswert, keine ausschließlich Information aufnehmende, analysierende oder aber entwerfende, kreativ transformierende Handlung, sondern die analysierende Handlung wird mit dem Grad der Aneignung vielfältigen Wissens über die Kontexteigenschaften von Beginn an in einen schrittweise sich verdichtenden, verwandelnden Transformationsprozess überführt. Die Phasen sind zur Vereinfachung benannt und gewichtet. Der anfänglich rezeptiven Phase, der "lange[n] Phasen der [in der SCHNITTMUSTER-Strategie bereits transformierenden] Informationsaufnahme" [Prominski 2003: 67]²⁴ folgt mit der Wissensverdichtung eine assoziativ aufgeladene Ereignis- als Lösungsphase, die, anders als die Phase der ‚Erleuchtung‘ [ebd.] eher den Charakter einer langen, kreativen Phase mit automatischen Handlungsmomenten²⁵ hat. Der Entwurfsprozess entwickelt sich zu Beginn eher rezeptiv und Schritt für Schritt, weil die Erforschung

isolierter Konditionen mit der schrittweisen Kopplung der herausgefundenen Qualitäten und Bedingungen nur allmählich vonstatten gehen kann. Der Lernprozess als Bedingung des Entwurfs wird langsam angeschoben.

Das Problem der am Entwurfsanfang häufig unklaren, wertorientierten Zielstellungen bedingt einen reflexiven Entwurfsprozess. Ein sich netzartig entwickelnder, rückkopplend iterativer Entwurfsvorgang wird durch die Ebenenwechsel befördert, die prozesshaft und mit Ereignischarakter vielfache Abbildungen von Teilideen und Teilaspekten als Entwurfsergebnis hervorbringen. Auf eine unmittelbare Entwurfserfahrung folgend wird eine nächste, rückgekoppelte Entscheidungskette erzeugt.²⁶ Eine aktuelle, neue Erfahrung relativiert die vorangegangene Erkenntnis und verändert sie. „Es ist, als beobachte man ein Kind, das auf dem Weg zu einem Ziel hin- und herrennt, weil es sich immer wieder von Dingen am Rande ablenken läßt: Insgesamt gesehen sind diese scheinbar willkürlichen Umwege integrierte Teile eines zielgerichteten Verhaltens.“ [Arnheim 1977: 274] Die SCHNITTMUSTER-Strategie integriert die reflexiven Möglichkeiten in den schrittweisen Verlauf der Entwurfsarbeit. Auf die Ausweitung jedes Untersuchungsschritts in mehrere Teiluntersuchungen folgt die reflexive Begrenzung durch diskursive oder intuitive Auswahl. Diese Auswahl wird durch persönliche Entscheidung rückverankert oder assoziativ über ein Gruppengespräch getroffen, indem eines oder mehrere Teilschritte für die nächste Untersuchungsreihe weitergedacht werden.

Die unterschiedlichen Teilerkenntnisse werden durch die Art der Auswahl für den jeweils nächsten Schritt auf individuelle Kohärenz bewertet, die sich in Abhängigkeit der persönlichen Entscheidungspräferenzen auf die Entwurfskette insgesamt auswirkt. Der jeweils aktuelle Entwurfsstand drückt die Erkenntnissituation in aufeinander folgenden mannigfaltigen Möglichkeitsformen aus: „Das architektonische Objekt ist als solches nicht mehr identifizierbar, sondern existiert als mögliche Interpretation – neben einer Vielfalt anderer möglicher Interpretationen – in einem kontinuierlichen Prozeß der Transformation.“ [An-

gélil 1999: 74]²⁷ Durch die zunehmende Anzahl paralleler Auslegungen des Kontextgefüges im Prozess des Transformierens entsteht ein jeweils aktuelles Entwurfsobjekt, das sich relativ zu den anderen Objekten verhält und zum Anlass weiterer kritischer Interpretationen werden kann. Es werden Entwurfserkenntnisse hervorgebracht, die individuell entschlüsselt, verstanden, angeeignet und weiter geformt werden können.

Das sich ständig erweiternde Wissensrepertoire wird verknüpft oder verdichtet zur Hybridisierung im Entwurf angewendet. Die beständig wiederholte „Umstrukturierung der visuellen Situation“ [Arnheim 1986: 41] ist entscheidend, es kommt auf den Wechsel zwischen den Situationen, ihre Veränderung an. Jeder Entwerfende schafft sich einen persönlichen Ereignisraum, wobei der Grad der Transformation, der analytischen oder übersetzend gestaltenden Intervention nicht quantifizierbar oder genau begrenzt werden kann. Es bleibt ein offenes, dynamisches Feld, das sich im ‚Hin- und Her‘ zwischen logischen, linearen und sequenziellen Beobachtungen und ganzheitlichen Denk- und Wahrnehmungsformen aktualisiert.²⁸

„Nicht nur gelegentlich, sondern immer übertrifft der Sinn eines Textes seinen Autor. Daher ist Verstehen kein nur reproduktives, sondern stets auch ein produktives Verhalten.“ [Gadamer 1960: 301]

Mimetische Transformation – Nachahmung und Umformung als Entwurfsmethode

MIMETISCHE TRANSFORMATION mag ein Paradoxon sein, verbinden sich doch in diesem Begriff die Vorgänge der Nachahmung und der Umgestaltung.²⁹ Der detailbezogene Erkenntnisvorgang geschieht zeitlich linear oder auch begreifend sequenziell, denn die analysierende „Informationsverarbeitung (...) erfolgt im Wesentlichen auf der Basis der Sequenz“ [Arnheim 1986: 99]. Mimesis kann nicht verstanden werden als das rationale, nichtsuggestive schrittweise Nachahmen, bzw. -zeichen von Wahrgenommenem. Im Gegenteil wird

durch eine Vielzahl an unmöglich gleichzeitig zu verarbeitenden Informationen, die in die Entwurfsbearbeitung einfließen, ein Klima der nachempfindenden Bedeutungssuche aufgebaut, die das Bedürfnis verstärkt, zu eigenen Positionen über die Ausdrucksfindung im mimetisch Transformatierten zu gelangen.

Adorno kritisiert das „technische Verfahren“ und die „Beredtheit“ der mimetischen Ästhetik, spricht ihr aber eine suggestive Kraft nicht ab, da zuvor nicht Erkanntes – Blindes – durch Mimesis Ausdruck finden kann: „Das führt auf eine subjektive Paradoxie (...): Blindes – den Ausdruck – aus Reflexion – durch Form – zu produzieren; das Blinde nicht zu rationalisieren sondern ästhetisch überhaupt erst herzustellen“ [Adorno 1970: 174]. Bereits in dem nachahmenden Vorgang an sich liegt eine interpretierende Handlung: durch die dem Inhalt visualisierend zugesprochene Form. Diese Form gebende Handlung impliziert die Auswahl von Bedingungen, Tatsachen, die „in gegenwärtigen Ereignissen Gegenstand der Aufmerksamkeit, des unterscheidenden Gewährseins“ [Karl Britton z.n. Langer 1942: 263] sind. Auch ein naturwissenschaftliches Experiment kann nicht ohne Bedeutungszuweisung – in der Anordnung des Versuchs, seiner Hierarchisierung und Abfolge – angelegt und schließlich auch ebenso wenig verstanden werden, ohne dass der entsprechende Bedeutungshintergrund, die zugrunde liegende Fragestellung und der Kontext der Fragestellung berücksichtigt wird.³⁰ Nun steht das ‚Gewahrsein‘ in direkter Abhängigkeit zu der ‚Tatsache‘, die eine Person auf dem Hintergrund der eigenen Erfahrungen im Entwurfsprozess subjektiv erkennt. Die getroffene Auswahl einer als wichtig erachteten Bedeutung – da sie im Entwurfsprozess erkannt, entschieden handelnd analysiert und visuell isoliert wird – ist bereits der erste Umgestaltungs- als Interpretationsvorgang. Dies wiederholt sich in den darauf folgenden mimetischen Gestaltungsprozessen potenziert. Das Isolieren von Teileigenschaften wird mehrfach durchgeführt, und der „Ausdruck [wird zum] Interferenzphänomen“ [Adorno 1970: 174], da auf ein Gewährsein der nächste Interessensfokus erfolgt, und die daraus gewonnenen Erkenntnisse jeweils in einer Beziehungskette mit

dem vorab Erkannten stehen und im Transformaten immer dichter ein- und ineinander geschrieben werden. Die SCHNITTMUSTER-Strategie nutzt diese Interpretationshandlung durch MIMETISCHE TRANSFORMATION für die Lösungsfindung im durchgängig heuristischen Entwurfsprozess aus:

„Im Unterschied zur [rein] analytischen Lektüre wersetzt sich die der Lust folgende dem fortlaufenden Wechsel zwischen Rezeption und Produktion und definiert vielmehr einen Rhythmus von Intensitätsmomenten.“ [Angéilil 1999: 77]

Marc Angéilil und Anna Klingmann prägen den Begriff einer ‚militanten Hermeneutik‘ als Entwurfsmethode der Interpretation [Angéilil 1999: 72-79]. Sie gehen, nach Paul Ricœur's Interpretationsbegriff, davon aus, dass interpretierende Ansätze nicht mehr nur auf Texte, sondern auf Aktionen, Praktiken und Prozesse architektonischen Denkens und Handelns übergreifen. Anhand von Umberto Eco's, Jacques Derrida's und Roland Barthes' Verständnis des Interpretierens (die Interpretation als offener, mehrdeutiger Prozess, als Dekonstruktion des Textes, oder als spontane, lustvolle Handlung), das „den Übergang von der Interpretation zur Materialisation“ [Angéilil 1999: 76] markiert, zeigen sie den Einfluss dieser hermeneutischen Theorien auf die Entwurfspraktiken von Daniel Libeskind (die Zeichnung als offene, kontinuierliche Variation), Peter Eisenman (Architektur als Feld mannigfaltiger Beziehungssetzungen) und Frank Gehry (Entwerfen im automatischen und lustvollen Fluss) auf [ebd.].

Das methodische Moment der SCHNITTMUSTER-Strategie liegt in der schrittweise reflexiven, heuristischen Entwurfshandlung, in der das Wissen und die Erfahrung durch nachahmende, kreative Überformungsarbeit direkt in die Entwurfshandlung von Beginn an einfließt – durch den Prozess öffnende, das Material dekonstruierende, und lustvolle, automatische Momente. Die Nachahmung und Umformung von den Entwurfsprozess

kennzeichnenden Bedingungen wirkt auf zwei Ebenen zugleich: Die komplexen Sachverhalte des subjektiv gewählten Kontextgefüges werden durch analysierende und intuitive Handlungen kennen gelernt und zur Lösungsfindung als Wissensrepertoire angeeignet. Ein langsam einsetzender, sich steigender Umformungsprozess dient der Entwurfsfindung im nicht aussetzenden Dialog mit den Kontextgefügen und der nach Ausdruck suchenden künstlerischen Formfindungsarbeit. Der Ausgangssachverhalt wird über methodisch festgelegte Interpretationshandlungen mit wechselnden ästhetischen Zugängen in einen Prozess überführt, der mit jeder Transformationsstufe enger an eine Lösungsfindung im Entwurf und enger an die Person des Entwerfenden und ihre inneren Bilder und Erfahrungen gebunden ist. Der Neurobiologe Gerald Hüther schreibt von der MACHT DER INNEREN BILDER, die in einem ständigen Lernprozess einerseits über die kollektive Erfahrung bereits im Gehirn pränatal vorgeprägt sind, und zugleich einem ständigen Prozess der Kontextualisierung neuer kultureller und individueller Erfahrungen ausgesetzt sind und so das Handeln bestimmen [Hüther 2004: 58f.].³¹

Eine ästhetische, mimetisch orientierte Methode der Transformation dient der Nähe zwischen dem Entwerfenden und dem Wissenshintergrund der Kontextgefüge und schöpft künstlerische Rezeptions- und Transformationsstrategien zur Lösungsfindung aus.

Der Umgang mit der Lücke zwischen den einzelnen kreativen Handlungen und Kontextbezügeln wird von einer Ebene zur nächsten, von einer Transformationshandlung zur darauf folgenden neu definiert und dient der Überbrückung des vorangegangenen Entwurfsfokus. Dieser Wechsel des Wahrnehmungsfokus wird provoziert, um die meist widersprüchlichen Bedingungen aus diversen Wissensgebieten in einem Prozess des Hybridisierens in eine synthetisierende Entwurfsgestalt der Beziehung zu übersetzen.

Die eigentliche kreative Entwurfsleistung im Prozess der Transformation besteht im Verknüpfen der Vielzahl untersuchter Möglichkeiten (der individuellen Kontextinhalte) in einer sich verdichtenden Entwurfsgestalt.

Dieser Verknüpfungsvorgang birgt ästhetische Entscheidungen. Die Entwurfsmethode der mimetischen Transformation eröffnet den Studierenden oder jedem Mitglied einer Entwurfsgruppe vielfältige ästhetische Ausdrucksmittel, um individuelle, von der persönlichen Prägung beeinflusste stilistische Präferenzen durch ausgewählte ästhetische Transformationsstrategien zu entwickeln oder einzusetzen:

- a. Reduktion (Minderung qualitativer Merkmale)
- b. Selektion (Auswahl und Gewichtung von Eigenschaften)
- c. Verdichtung oder Verschränkung (Herstellung von sich überlagernden Beziehungsgeflechten)
- d. Abstraktion (Vereinfachung ins Wesentliche)
- e. Integration („In-Beziehung-Setzung“ von gefundenen Eigenschaften)
- f. Harmonisierung (Auflösung von Spannungen und Stabilität von Relationen)
- g. Homogenisierung (Angleichung der Merkmale)
- h. Visualisierung der Brüche/Differenzierung (thematische Collagierung divergierender Qualitäten)
- i. Konzentration oder Überspitzung (Expressivität von charakteristischen Eigenarten)

Diese Offenheit für stilistische Ausdrucksformen verpflichtet jeden Einzelnen einer Entwurfsgruppe neben der thematischen Schwerpunktsetzung (Auswahl der Motive) in der spezifischen Behandlung der Kontexte, auch formbildende Präferenzen wie Kohärenz oder

Widerspruch, Wiederholung oder Differenz, Reihung oder Verschränkung für ein individuelles Ordnungssystem innerhalb des Entwurfsprozesses zu definieren, um den persönlichen Entwurfsausdruck zu stärken und ein subjektives „Anerkennungssystem“ [Schön z.n. Prominski 2003: 80] zu entwickeln. Ein objektiver Betrachtungsrahmen kann demnach nur innerhalb eines individuellen Entwurfsprozesses aufgespannt werden. Die durch den Entwerfenden gesetzten Auswahlkriterien stecken den von der Entwurfspersönlichkeit abhängigen Entwurfsrahmen ab [ebd. 91]. Die strukturellen Eigenarten der Kontextbezüge werden innerhalb dieses Rahmens auf nicht hierarchischen Ebenen zunächst nebeneinander sichtbar, dann individuell herausgearbeitet und durch transformierende Entwurfs-handlungen ineinander gewoben und zueinander in Beziehung gesetzt. Sie bleiben in der neuen Entwurfsgestalt als überformte Tradition des Gewesenen bestehen, durch die Erfahrung und die künstlerische Interpretation des Entwerfenden hindurch weiter entwickelt und überformt.

In der (poly-)technischen, universitären Entwurfsausbildung sind das denkende Begreifen und das entwerfende Handeln pädagogisch häufig in zwei verschiedene Typen der Wissensvermittlung unterteilt: Die klassische Vorlesung fördert die Wissensaufnahme unabhängig von der Überprüfung und Umsetzung im Handeln, das reflektierende Begreifen ist vor allem ein theoretischer Denkvorgang. Die praktische Projektarbeit dient räumlich, zeitlich, personell und vor allem inhaltlich meist abgekoppelt von dieser theoretischen Vermittlungsebene dem handelnden Aneignen des theoretisch vermittelten Wissens durch Überprüfung im Entwurfsprozess, dem entwerfenden MACHEN. Diese beiden Leistungen werden so in der Architekturausbildung häufig isoliert beansprucht und finden als tatsächliche Wissenserfahrung und Bereicherung des Prozesses zur Lösungsfindung im Entwerfen schwer zu einander.

Kreative Hervorbringungen können zwei Erfahrungsebenen, die Wissensaneignung und die Schöpfungsprozesse, durch mimetische, an den Kontext gebundene, schrittweise Transformation verknüpfen.

Der methodische Ansatz der SCHNITTMUSTER-Strategie dient der Entlastung und Intensivierung eines kreativen Prozesses. Er ermöglicht schöpferische Handlungen, die zum Bestandteil des Lernprozesses – der Wissensaneignung bzgl. der Entwurfskontexte und der Praxis des Entwerfens – über die transformierende Analyse werden. Die Prozessgestaltung und die Integration von Verfahren stecken den methodischen Rahmen der Strategie ab. Der Begriff des Methodischen unterscheidet sich hier maßgeblich von methodischen Versuchen zu objektivierbaren Vorgehensweisen einer systematisierten Informationssuche und -verarbeitung³² in drei Aspekten:

a | Der Anspruch an allgemeine, für die Entwurfsgruppe gültige, objektive Entwurfskriterien wird von Anbeginn an ausgeklammert zugunsten der Integration künstlerischer, nichtdiskursiver und an die Persönlichkeit des Entwerfenden, seine normativen und theoretischen Wertsetzungen und Vorlieben gebundene Gestaltungsprozesse. Diese werden durch individuell formulierte, verbalisierte und reflektierte Prämissen objektivierbar.

b | Die Entwurfsbedingungen, die Auswahl der Kontextgefüge, werden subjektiv wertend im Hinblick auf eine individuell zu behandelnde Problemstellung und ihre mögliche Lösung vorab im Programm definiert und werden mit kulturellen Bedingungen, die das Kontextgefüge aufweiten, ergänzt. Die Auswahl und Überformung der Kontexteigenschaften geschieht in einem reflexiven Prozess der Möglichkeitsoffenheit und schrittweisen Lösungsannäherung.

c | Die Spielräume für persönliche Wertvorstellungen und Gestaltvorlieben und die damit eng verbundene ästhetisch künstlerische Arbeitsweise jedes Individuums einer Entwurfsgruppe bedingt notwendig ein Abrücken von einer einzigen, objektiv richtigen Entwurfslösung. Vielmehr entstehen individuelle Entwürfe als mögliche Zugänge zu einer Problemlösung, die in Abhängigkeit von Entscheidungen auf dem Weg der Entwurfssuche die Problemstellung selbst variieren, präzisieren oder abändern können.



Der Entfaltungsfreiraum für künstlerische und wissenschaftliche Denkvorgänge im Entwerfen bedingt eine schlüssige Abfolge von Handlungsphasen, die den analytischen und intuitiven Entwurfsbetätigungen Raum schaffen. Eine sinnvolle, im Vorfeld organisierte Wissensgrundlage oder ein auf die spezielle Problemstellung hin zugeschnittenes, eingegrenztes Forschungsumfeld schafft die Bedingungen für den abwechslungsreichen Prozess der Wissensaufladung. So wird die Wissensaneignung und der künstlerische Prozess zum Bestandteil des den Entwurfsprozess vor-entwerfenden, auch pädagogisch intendierten Programms, das die Auseinandersetzung auf der Suche nach Gestalt und Lösung des Entwurfsproblems vorzeichnet.

3 Entwerfen nach Spielregeln – Programm als Prozessgestalter

„[D]ie Kunst soll, die Kunst muß. Die Kunst soll und muß nichts, außer was sie aus sich heraus tut und tun muß, was sie im Zwang der Entwicklung schafft, unabhängig vom Willen des einzelnen, ja auch vom Willen vieler. Ob diese Entwicklung freilich Gesetzen folgt, dem nachzuspüren, verlohnt sich.“ [Fischer 1922 (zur Baukunst): 5]

Das Programm zur Entwurfsarbeit entwerfen

Ein Raumprogramm dient der Objektivierung von Entwurfsparametern. Es legt typologie- und ortsbedingte, gebäudespezifische Raum- und Größenanforderungen zu Beginn der Entwurfsarbeit fest. Das Programm zum Entwerfen beinhaltet: „Forderungen des Nutzers, Notwendigkeiten und Wünsche; gesetzliche Auflagen; wirtschaftliche Faktoren; soziologische und kulturelle Einflüsse; historisches Vorbild“ [Ching 1979: X]. Die Auffassung vom architektonischen PROGRAMM, das im Funktionsdiagramm grafisch visualisiert wird, hat Hannes Meyer geprägt. „Seine Betonung des Funktionsdiagramms als Grundlage der Planungsarbeit hat ihm den Ruf eines unkünstlerischen Funktionalisten eingetragen.“ [Bauhausarchiv 1988: 311] Die ‚konstruktive Methode‘ nach Meyer besteht aus den programmatischen Elementen „Mathematische Klarheit, geometrische Strenge, zweckmäßige Organisation, äußerste Ökonomie und exakteste Konstruktivität“ [Hilbersheimer z.n. ebd.]. Entwürfe werden mit logischen Inhalten programmiert, um eine systematische, dem wissenschaftlichen Arbeiten verwandte Lösungsannäherung zu erzielen. Programme werden, wie es Karl Gerstner in seiner (2007 neu aufgelegten) Publikation von 1964 mit dem Titel PROGRAMME ENTWERFEN – STATT LÖSUNGEN FÜR AUFGABEN PROGRAMME FÜR LÖSUNGEN manifestartig formuliert, entworfen, um „optimale Rationalität mit optimaler Optionsfreiheit [zu] verbinden.“ [Gerstner 1964: 29] Otl Aicher erklärt im historischen Rückblick diese Überzeugung zur Entwurfsarbeit nach dem rein funktionalistisch zweckbetonten Programm: „programme verstanden wir als technische angebote“ [Aicher 1991: 77], die der Kombi-

natorik und der Systematisierung zur seriellen Massenproduktion dienlich sind. Christin Kempf schildert den Weg zum ‚parametrischen Entwurfs- als Generierungsprogramm‘, der modellierenden, funktionalistischen Diagrammarbeit zur Gestaltung am Computer heute [Kempf 2005: 194].³³

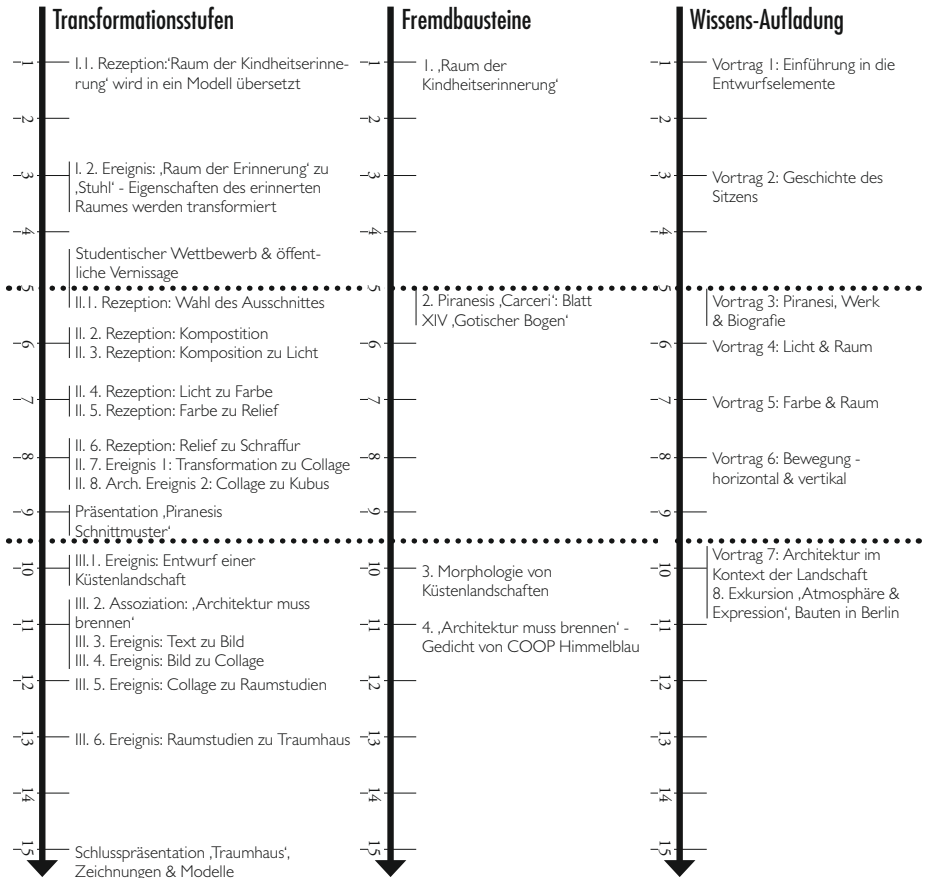
Das SCHNITTMUSTER-Entwurfsprogramm dient, anders als das in der Entwurfsdisziplin tradierte Raum- oder Funktionsprogramm, der Annäherung an ein komplexes Entwurfsproblem über einen vorab entwickelten Spannungsbogen, in dem sich Entwurfshandlungen innerhalb eines zeitlichen Rahmens wie dem Semesterverlauf (oder einer Wettbewerbsfrist) in der Gruppe abspielen können. Vielmehr Spielregel, dient das Programm als DIDAKTISCHES INSTRUMENT dem Kennen lernen architektonischer Entwurfswerkzeuge und Methoden oder als KREATIVER KATALYSATOR und Hilfsmittel für eine Entwurfsgruppe der Bewältigung architektonischer Probleme und bildet den spielerischen Rahmen zur Entfaltung der persönlichen Gestaltvorlieben in einem gemeinschaftlichen Austausch. Die Elemente der SCHNITTMUSTER-Strategie, das subjektiv gewählte Kontextgefüge und die festgelegten Transformationshandlungen, werden in eine zur übergeordneten Problemstellung sinnhafte Beziehung eines durchgängigen Handlungsstranges gesetzt. Ein Raumprogramm wird dann zumeist bei der Lösungsannäherung erst entwickelt oder präzisiert – wenn erste Erfahrungen mit der Entwurfsproblematik im Lernprozess deutlicher geworden sind.

Das Programm ist ein Entwurf vor dem Entwurf. Der Handlungsrahmen, die Handlungsanleitung und die Handlungsbedingungen, die den Inhalt des Programms bilden, beziehen sich auf das WIE des kreativen Prozesses und stellen den vor dem eigentlichen Entwerfen ausgearbeiteten Entwurf für den Prozessablauf bis zur Lösungsfindung dar.

Das Entwurfsprogramm definiert im Vorfeld der kreativen Entwurfsarbeit die einzelnen Transformationsstufen und thematischen Arbeitsphasen im Hinblick auf die Aufgabenstellung des Entwurfszeitraumes und organisiert die inhaltliche, methodische und zeitliche Entwicklung der Entwurfshandlungen auf sieben Ebenen:

- a. Eingrenzung des kontextuellen Informationsmaterials, des subjektiv gewählten Kontextgefüges
- b. Filtern der externen Wissensinhalte und Ausformulieren möglicher Vortragsinhalte aus der Gruppe / Extern zur Wissensaufladung
- c. Auswahl der Fremdbausteine
- d. Wahl der spezifischen Konstellationen für Gruppenassoziationen (wird im Folgenden noch näher erläutert)
- e. Methodische Festlegung der Entwurfswerkzeuge, der Transformationshandlungen
- f. Zuordnung der Verfahren zum jeweiligen Kontextmaterial in einzelne Transformationsschritte
- g. Eingrenzung der Entwurfsphasen und Transformationsstufen in adäquate Zeitfenster zur Bearbeitung

Diese sieben Bausteine werden zunächst erarbeitet und dann im Programm präzisiert, ausformuliert und zueinander in eine zeitliche und inhaltliche Beziehung gesetzt [Abb. 13 | exemplarisches Phasendiagramm]. Eine festgelegte Anzahl von PROJEKTPHASEN (g.), die im Hinblick auf die Aufgabenstellung einen gemeinsamen roten Faden verfolgen, bilden die übergeordnete Grundstruktur des Entwurfsverlaufes (im ausgewählten Grundlagenprojekt sind es drei, im Hauptstudium sieben Projektphasen). Die TRANSFORMATIONSSSTUFEN (e.) werden methodisch im Hinblick auf die Themenauswahl in einzelne Schritte (f.) zuge-



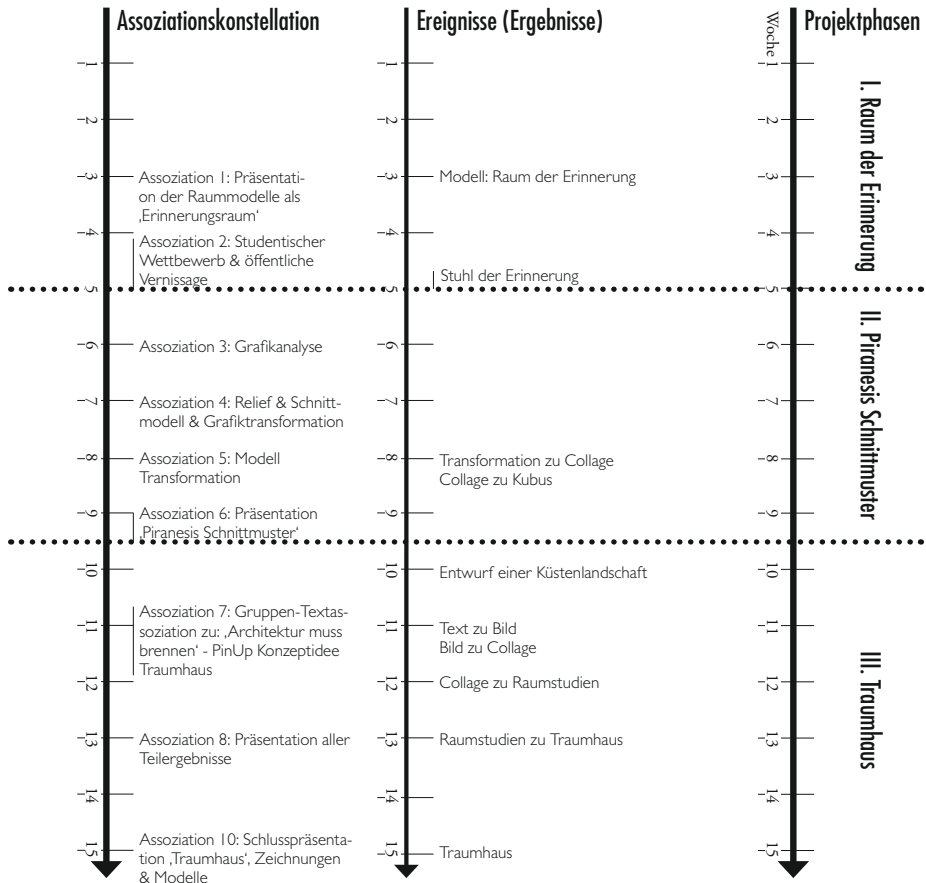


Abb. 13 | Exemplarisches Phasendiagramm

schnitten (z.B. Phase 1.1 im Programm von T1|2: Der Raum der Kindheitserinnerung wird im Modell gebaut. Die Intention dieser methodischen Entscheidung zum Modell liegt in der sichtbaren und physischen Präsenz für den Modellbauer und die Gruppe im Atelier), FREMDBAUSTEINE (c.) und WISSENSAUFLADEELEMENTE, Vorträge von den Studierenden oder Lehrenden (b.), werden dem Entwurfsprozess inhaltlich und zeitlich zugeordnet (f./g.) und assoziative Gruppensituationen, ASSOZIATIONSKONSTELLATIONEN, in den Ablauf integriert (d.). Herausragende Kristallisationspunkte der Möglichkeitsabbildungen werden als Teilergebnisse einzelner Arbeitsphasen zeitlich und performativ festgelegt. Sie bilden im Prozess das EREIGNIS als Verdichtung vieler vorangegangener alternativer Transformationsansätze, eine hybridisierende, synthetisierende Entwurfsabbildung.



Programm als pädagogisches Konzept, Drehbuch oder als Manifest | Drei tradierte Methoden zur Organisation künstlerischer Handlungen sollen die Intention des SCHNITTMUSTER-Programms verdeutlichen: das pädagogische Programm,³⁴ das filmische Drehbuch und das Programm als Manifest.³⁵

Das PÄDAGOGISCHE PROGRAMM in der Entwurfsausbildung, das man auch pädagogisches Konzept nennen kann, hält für einen bestimmten Studienabschnitt Vorgaben und Übungen bereit, die der Aneignung von fachspezifischen Fähigkeiten dienen, dem Kennen lernen des Handwerks, der Wechselwirkung von Werkzeug und Form und dem Umgang mit dem Experiment als Strategie zur Wissenserweiterung im Prozess des Entwerfens. Diese Programminhalte fokussieren eine Lernintention: die entwurfshandwerkliche Schulung und die Entfaltung der kreativen Persönlichkeit des Studierenden. „Die eigentliche Semesterarbeit bestand aus einer lockeren Folge von Improvisations- und Konstruktionsübungen, beginnend mit zweidimensionalen Studien bis hin zu dreidimensionalen Kompositionsversuchen aus diversen Materialien.“ [Wick 1982: 103/104] Dieses Konzept Ittens (das nicht für die Architekturausbildung ausformuliert war) findet sich neben genannten methodi-

schen Ansätzen im SCHNITTMUSTER-Programm, anders ausformuliert in der Entwurfslehre wieder: das Programm besteht gleichfalls aus einer ‚lockeren Folge‘ von Übungen, die allerdings in einen übergeordneten Spannungsbogen zur Bewältigung der Entwurfsaufgabe eingegliedert sind. Die Übungen sind, anders als im Vorkurs Ittens, thematisch fokussiert auf eine Entwurfsproblemlösung: die Ausrichtung der Übungen an Material und Inhalt der Kontextgefüge dient gezielt und schrittweise einer Lösungsfindung. Je nach Fortschritt des Studienabschnittes sind die Angaben zu den Arbeitsschritten im Programm enger definiert oder offener belassen. Zu Beginn des Studiums ist die Ausformulierung sehr konkret, im höheren Studienjahr wird die Wahl der methodischen Bearbeitung freier und verantwortlicher den Studierenden überlassen. Je nach Erfahrung bzw. Studienjahr der Entwurfsgruppe werden Problemstellungen variiert und müssen Kenntnisse besonders befördert oder können bereits vorausgesetzt werden.³⁶ Vorgaben und Ansprüche sind im Programm integriert, als Bestandteil der pädagogischen Absicht zur Entwurfsschulung.

Um die Komplexität der Aufgabenstellungen in einem Spannungsbogen von aufeinander aufbauenden Arbeitsschritten zu Beginn des Semesters spielerisch (unverkrampft, offen und den Zweck ‚vernebelnd‘) anzulegen, dienen Vorwärmübungen als lockernde und öffnende Einstiegshandlung in den sich verdichtenden Entwurfsprozess. Der Handlungsstrang, die Entdeckung und das Wissensrepertoire sollen sich langsam verdichten, aufeinander aufbauen können und in der entwerfenden Forschungsarbeit einen Entfaltungsspielraum bekommen. Die didaktische Absicht des Programms, die Unterstützung der Improvisationsfähigkeit und des KREATIVEN FLUSSES mit dem Thema, bedingen ein Wissens- und Werkzeugrepertoire, das zuerst angeeignet und dann zum freien Spiel eingesetzt werden kann [T2|3.2 Zweck und Zielfreiheit]. Der Psychologe und Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi hat sich – ausgehend von einer Forschungsarbeit im Jahr 1965 zu Erklärungsmodellen der Kreativität anhand künstlerischer Probleme und Lösungsvorgänge – in zahlreichen Publikationen dem sog. FLOW-ERLEBNIS gewidmet. Dies bezeichnet das unan-

gestrenge Aufgehen einer Person in einer Handlung, die sie beherrscht. Jedoch ist sich die Person dieses Könnens im Moment des Handelns nicht willentlich gewahr. Voraussetzung für den Zustand des ‚eins sein mit der Handlung‘ sind die handwerklichen Geschicke, die notwendige Voraussetzung sind, und „die allmähliche Zentrierung der Aufmerksamkeit auf Handlungsmöglichkeiten“ [Csikszentmihalyi 1990: 200/201].



Wie die Improvisationskünste benötigt das Koppeln und Verbinden, das Verknüpfen vielfältiger Entwurfsbedingungen, ein hohes Maß an vorangegangener Wissensaufladung. Um zu improvisieren und im Fluss reagieren, hier transformieren zu können, ist die Präsenz eines Repertoires an Handlungsmöglichkeiten und Wissensinhalten erforderlich. Diese Aufladung muss erarbeitet, sie muss vorbereitet werden und wird im Aufbau des Programms vorbereitet und strukturiert. Die Entwerfenden sollen langsam in eine Intensität der Auseinandersetzung, den kreativen Fluss, hineinwachsen können, um den anspruchsvollen Lösungsfindungsprozess im sich verdichtenden Handlungsstrang zu bewältigen.

Wie bei einem Drehbuch wird im Vorfeld der Problemlösung das Thema zur Handlung entwickelt, das zum Gegenstand des Entwurfspiels wird. Es werden Situationen vorgezeichnet, die schrittweise das kreative Potential des Individuums freigeben, um eine Geschichte (Plot) – die Lösung des Entwurfsproblems als Entwurf – entwickeln zu können. Das Drehbuch bietet eine Struktur für die Herangehensweise. Die Vorgaben können und müssen individuell ausgespielt werden. Die Vorgaben betreffen das **Wie**, das **Was** des Entwurfs wird vom Einzelnen im Kontext seiner Prägungen eigenständig entwickelt. Die aufeinander aufbauenden Themen der Handlung werden im Programm in eine sinnvolle Reihenfolge gewoben, der Aufbau der Handlung vom Anfang zum Ende im Detail choreographiert, damit sich das Spiel schrittweise und abwechslungsreich entwickeln kann. Die

Handlungen werden immer wieder variiert, die Ebenenwechsel dienen der Dramaturgie des Spannungsbogens, damit die Aufmerksamkeit des Entwerfenden nicht abbricht, sondern immer wieder aufs Neue herausgefordert wird.

Ein MANIFEST oder Programm hat die Absicht, Regeln vorzuzeichnen, die soweit offen und übergeordnet ausformuliert sind, damit sich mehrere Personen auf einer geltenden Basis über Inhalte oder Verfahren zur individuellen oder kollektiven künstlerischen Arbeit verständigen können. Das Manifest klärt die Bedingungen, um dem Personenkreis einen Raum zu bieten und auf jedem bekannte Bedingungen einzusteigen. Der Entwerfende kann die Handlungsbedingungen vor Einstieg in die Gruppe (oder zu Beginn des Semesters) auf sein Interesse hin überprüfen oder auch – in einem vorangegangenen Arbeitsschritt zum Entwurf der Bedingungen – in einem Gruppenprozess gemeinschaftlich aushandeln.



Die durch das Programm erzeugte Transparenz der einzelnen Schritte hat die Absicht, den eigentlichen Entwurfsprozess zu entschleiern, innerhalb der Gruppe eine Vergleichbarkeit, einen Dialog und vor allem einen Material- und Wissensaustausch zu ermöglichen. Das programmatische Vorgehen ermöglicht der Entwurfsgruppe einen inhaltlich und zeitlich kohärenten Entwurfsablauf. Die im Voraus definierten und im Prozess zu justierenden und auszuwertenden Spielregeln unterstützen eine reibungsfreie, zu Beginn vereinbarte Entwurfs- und Forschungsarbeit. Der Ablauf als gemeinsame Suche impliziert im pädagogischen Einsatz des Programms zwar die Erfahrung der Lehrenden durch die vorab getroffene Skizzierung der Spielregeln, Situationen und Inhalte zum Entwerfen im Entwurfsprogramm. Doch wird die Lehrende dann direkt, wie die Studierenden auch, durch die neuen Erfahrungen herausgefordert. Sie muss auf den spezifischen Verlauf, die Konkretisierung und den Erkenntniszuwachs im Lösungsfindungsprozess lernend und immer wieder neu reagieren. Sie kann moderierend auf den Prozess einwirken, das Programm im Verlauf des Lernprozesses mit den Studierenden gemeinsam modifizieren, ohne jedoch den inhaltlichen

oder ästhetischen Teil der Entwurfsarbeit über die Spielregeln hinaus zu definieren. Die Verfahrensweise zur Problemlösung, nicht die Lösung an sich, wird von der Lehrenden in den Entwurfsprozess eingebracht, als didaktisches Angebot, eine spezielle Entwurfsstrategie kennen zu lernen. Die Verfahrensart ist insofern Gegenstand der Auseinandersetzung im Prozess, als es durch die Studierenden handelnd erfahren wird.

Innerhalb des Ablaufes nach Programm kommt es zu Reibungen, Angleichungen, Ablaufänderungen und Regelbrechungen, die Bestandteil des Diskurses der Gruppe und einer offenen Strategie sind. Gerrit Confurius nennt solche Verfahrensweisen ein ‚Paradoxon‘, da eine Strategie der Kontrolle zugleich „Methoden der Regelverletzung“ impliziert, um „systematische Lockerungen“ zu erzeugen.³⁷ Für die Studierenden stellt die Partizipation am Entwurfsvorgang nach Spielregeln eine Erfahrung dar, die sie in eigenständige, anders geartete Prozessentwürfe später integrieren können. Das SCHNITTMUSTER-Programm als pädagogisches Instrument kann Raum eröffnen für einen spielerischen Umgang mit konkreten und schwierigen Entwurfsaufgaben. Energien werden frei, die den Entwerfenden von Entscheidungen entlastet und einen Gruppenprozess erst möglich machen. Es werden Entscheidungswege eröffnet, im Austausch mit der Gruppe kann die Entwurfspersönlichkeit herausgebildet und sichtbar werden.



Wie in einem SPIEL NACH REGELN wird – durch die programmatische Prozesssteuerung – ein fließendes ENTWERFEN NACH PROGRAMM ermöglicht. Im Wechsel zwischen intuitiven und reflexiven, diskursiven Arbeitsschritten, der individuellen und der Gruppenarbeit wird eine Haltung erzeugt, die Wissensvermehrung, Spieltrieb, Energie und Kreativität in Gang – und frei setzt und die dazu auffordert, diese mit anderen zu teilen: „Niemand will etwas für sich allein behalten, jeder erwartet, daß die Gabe an die Allgemeinheit und die

Teilhabe Früchte trägt. Und in der Tat ist damals nichts fruchtbarer: Wenn ich heute sehe, wie (...) verdiente Geister eifersüchtig auf ihre Autonomie bedacht sind und darauf, ihre kleinen Geheimnisse mit ins Grab zu nehmen“ [Breton 1952: 85/86].

Künstlerische Strategien – Entwerfen nach Spielregeln

Das Programm gibt die Regeln vor – aber spielen müssen die Individuen, die sich entschlossen haben, die Regeln für eine gewisse Zeitspanne zu akzeptieren. Im besten Fall eignen sie sich die Regeln so sehr an, dass sie sich FREI in ihnen fühlen und den Gegenstand ihres Spiels – hier den Architekturentwurf – aus diesem Empfinden heraus gestalten. Diese Art des Spiels, an dessen Ende ein bleibendes Produkt vorliegt, hat historische Vorbilder vor allem in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts in Deutschland und Frankreich, d.h. der Bauhaus-Kultur und den Bild- und Textkünsten des Surrealismus.³⁸ Wer also den Vorgang inspirierten Handelns und den mentalen Zustand, den es frei setzt, genauer untersuchen will, findet insbesondere in der surrealistischen Praxis der ÉCRITURE AUTOMATIQUE³⁹ ein Vorbild.

Spätestens seit Erscheinen des ersten surrealistischen Manifests von André Breton 1924 ist bekannt, dass die surrealistischen Literaten, Maler und Photographen ihre künstlerischen Verfahren wesentlich an den Psychoanalysetechniken Sigmund Freuds orientiert haben. Insbesondere Freuds TRAUMDEUTUNG [1900] hat das Interesse der Surrealisten provoziert [Breton 1968: 16/17]. „Die gesamte Lehre Freuds, (...) [hatte] sich auf diesem Gebiet [zur Überwindung der Spaltung von Verstand und Leidenschaft] immer stärker als Herr über unser Denken behauptet“ [Breton 1952: 122]. Es bestehen deshalb interessante Parallelen zwischen dem, was Freud das FREIE ASSOZIIEREN⁴⁰ genannt hat und dem Zustand, den die Surrealisten für den fruchtbarsten menschlicher Kreativität gehalten haben. Das freie Assoziieren nutzte Freud als Möglichkeit, die Klienten nicht bewusst abrufbare Informationen aussprechen zu lassen. Zuvor Unbewusstes, im Rahmen der Analyse also:

Verdrängtes, konnte bewusst werden. Für Freud lag hier die Möglichkeit, sich an Bereiche der Erinnerung heranzutasten, die durch Nachdenken nicht erreichbar gewesen wären [Freud 1915-17: 85]. Die Ergebnisse des Assoziierens sind oftmals schillernd, bilderreich, in den Aussagen widersprüchlich, unverständlich oder in ihrer Symbolik dramatisch. Im Prozess der Analyse Freuds werden sie allerdings weniger als bewunderungswürdige Ergebnisse der menschlichen Einbildungskraft gesehen, sondern vielmehr als interpretationsbedürftige Formen, die eine Funktion im Fortgang der Analyse erhalten sollen.⁴¹ Diese Form der Erinnerung an Traum Inhalte setzt voraus, dass sich die Person im Assoziationsfluss einer Ausgangsvorstellung 'überlässt', die sie zu Beginn auswählt [ebd.]. Freud verwendet den Begriff der ‚freistehenden‘ Einfälle [Freud 1900: 116]: dies bedeutet Verzicht auf jede Form von Energieverlust zugunsten einer totalen, ruhigen Konzentration auf das Detail einer Traumerinnerung. Er verweist auf eine Schreibtechnik Schillers zur Förderung der Imagination, in der „der Verstand seine Wache von den Toren zurückgezogen [hat], die Ideen stürzen pêle-mêle herein“ [Schiller z.n. Freud 1900: 117].

Was Breton unter dem Begriff der Inspiration versteht, „erkennen wir [mühe] (...) an dieser totalen Inbesitznahme unseres Geistes, (...) an dieser Art Kurzschluß, den sie zwischen einem gegebenen Einfall und seiner Entsprechung (...) [auch abseits der rationalen Lösungsmöglichkeit] herstellt.“ [Breton 1968: 81]. Breton faszinierte die Anschaulichkeit, Direktheit und Klarheit der Sprache des freien Assoziierens, des „Prinzip[s] der Ideenassoziation“ [Breton 1968: 35]. Im ersten Manifest Bretons ist eine genaue Handlungsanleitung für das freie Assoziieren zum Verfassen von Texten, eines der Geheimnisse surrealistischer Praxis, zu finden: „Lassen Sie sich etwas zum Schreiben bringen, nachdem Sie es sich irgendwo bequem gemacht haben, wo Sie ihren Geist soweit wie möglich auf sich selber konzentrieren können. Versetzen Sie sich in den passivsten oder den rezeptivsten Zustand, dessen Sie fähig sind. Sehen Sie ganz ab von Ihrer Genialität, von ihren Talenten und denen aller anderen. (...) Schreiben Sie schnell, ohne vorgefaßtes Thema, schnell genug,

um nichts zu behalten (...). [B]rechen Sie ohne Zögern bei einer zu einleuchtenden Zeile ab.“ [Breton 1968: 29/30] Diese Vorgehensweise erschien ihm gleichzeitig geheimnisvoller, widersprüchlicher und auf diese Weise spannungsgeladener als die bewusst komponierten Produkte künstlerischer Inspiration.⁴² Weshalb also sollte diese Technik nicht für künstlerische Produktionsformen nützlich sein? Wichtig war Breton die Freistellung des Subjekts von Gelerntem und Gewusstem, sein Ideal war die Vorstellung von einem Kind, das sich verirrt hat – und nun angstlos und voller Neugier die Welt betrachtet, als sei es das erste Mal [ebd.: 37]. Bei einem Erwachsenen diese Freistellung zu erreichen kann nicht vollständig gelingen – doch es gibt Techniken, die es erlauben, sich ihr anzunähern.



Die De-Automatisierung [Reichlin 1999: 13] ist für Künstler und Architekten eine bis heute tradierte Strategie zur Lockerung festgefahrener Vorstellungen, um die Entdeckung des Neuen und den Zugang zum Unbewussten als Quelle der Inspiration zu erleichtern und um die Gruppe als assoziative Quelle in einem kreativen Prozess zusammen zu führen. Die Tücken des stereotypisierten Denkens sollen umgangen werden, um „die eigenen Reflexe zu überlisten“, wie es Gerrit Confurius ausdrückt.⁴³ Die Beobachtungsgabe ist wesentlich geschärfter, wenn ein Individuum mit neuen Erfahrungen konfrontiert wird, die nicht unmittelbar in vorgefertigte Bilder oder Urteile eingestuft, in das Symbolsystem übersetzt werden können, sondern ob ihrer Neuheit intensiv wahrgenommen und untersucht werden müssen, um erkannt zu werden [Edwards 1979: 112f.].

In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickeln z.B. Hans Arp, Max Ernst, Le Corbusier und Alvar Aalto individuelle Methoden zur Überraschung und Lockerung des kreativen Flusses. Hans Arp zerreit von ihm ausgearbeitete Papierarbeiten, die PAPIERS DCHIRES, um sie durch die Luft auf den Boden rieseln zu lassen. Die neue, dem Zufall berlassene Konstellation der Papierschnipsel, wie er sie dann von ihm ‚unbeeinflusst‘ neu komponiert vorfindet, kann er anschließend entdecken und knstlerisch in Metamorpho-

sen weiter treiben [Krupp 2005: 9-16]. Max Ernst entwickelt zahllose ‚halbautomatische‘ Methoden wie z.B. das später durch das Action Painting bekannte DRIPPING: eine mit Farbe gefüllte Dose, die, an einer Schnur hängend, eigenständig Linien auf einer Leinwand zieht; der ‚zufällig‘ entstandene Bildinhalt wird dann weiterinterpretiert [Bischoff 1987: 73]. Oder die kontextuelle Technik der Frottage, die noch heute verbreitete Durchreibetechnik, die unvorhersehbare Abdrücke einer wirklichen Oberflächenstruktur wie bei einem magisch beschleunigten Wachstumsprozess langsam aufscheinen lässt. Den Vorgang der Entdeckung überführt Max Ernst durch vielschichtige Überformungshandlungen in vorher nicht absehbare Bildzusammenhänge [ebd.: 54]. Le Corbusier nutzt die tägliche Übung mit der Zeichnung und der Malerei, um die komplexen Architekturprobleme im direkten Anschluss mit dem gelockerten Erfindungsgeist besser lösen zu können [Reichlin 1999: 14]. Alvar Aalto verrät, dass er „direkt kindische Kompositionen“ [Aalto 1947: 10] zeichnet, um zuvor angeeignete, unlösbar scheinende komplexe Bedingungen überraschend zusammen führen zu können.

Spielerische, kreative Strategien nach selbst auferlegten Regeln werden in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts durch die Oulipisten-Bewegung⁴⁴ aufgenommen: George Perec und andere schreiben unter strengen, mathematischen Regelbegrenzungen (vorab entworfene Programme, ein prozesshafter Entwurf vor dem Entwurf, nach dem Regelentwurf kann jeder mitspielen) ganze Romane, um assoziative Kräfte zu mobilisieren und intensivieren. Sabine Mainberger verdeutlicht den komplexen und erfinderischen Umgang Georges Perecs mit dem nur rigide scheinenden, mathematischen Regelwerk, das seiner Schreibearbeit „La Vie, mode d'emploi“ (Das Leben, Gebrauchsanweisung) von 1978 zugrunde liegt. Bei näherer Beleuchtung werden die Regeln im Prozess des Entwurfs beständig weiter getrieben, abgeändert oder ausgetrickst, um spielerisch Tiefen zu erzeugen und zugleich dem Leser die kreative Energie zur Fortschreibung des Romans abzuverlangen [Mainberger 2003: 273f.].

Im ausgehenden 20. Jahrhundert wird durch die DOGMA Film-Bewegung und die Dekonstruktivisten, allen voran die Architektengruppe Coop Himmelblau, das surrealistische Repertoire der Regelerfindung in den kreativen Prozess künstlerischer Produktion wieder aufgenommen. Die DOGMA Bewegung, auch durch ein programmatisches Manifest in der Tradition der Surrealisten und DaDaisten, entwickelt ein Regelwerk zur engen Begrenzung technischer Möglichkeiten und inhaltlicher Disziplinierung, um aufwendige Gewohnheiten der Filmdarstellung aufzugeben. Die Schauspieler, an der Spielentwicklung intensiv beteiligt, können so tiefe Seelenzustände durch Konzentration auf die Geschichte – „Improvisation ohne Vorlage ist wie Tennisspielen ohne Ball“ [Trier 1998: 162] – entwickeln.⁴⁵ Und Coop Himmelblau entwirft mit geschlossenen Augen – automatische Prozesse der Verräumlichung – beim Projekt des OPEN HOUSE 1983: „Unabgelenkte Konzentration auf das Gefühl, das der gebaute Raum haben wird“ [Coop Himmelblau 1983: 28] – um den Gefühlen über die analoge Handzeichnung in eine räumliche Form zu verhelfen, so dass „mit Hilfe blinder Gesten, die in Linien und in dreidimensionale Formen übersetzt werden, die Körpersprache des Entwerfers buchstäblich in den Plan (...) [eingeschrieben wird]“ [Vidler 1992: 107].⁴⁶

Gilt es, eine weitgehend ‚freie‘ Schaffenshaltung beim Entwerfenden zu erzeugen, so können (halb-) automatische Schaffensprozesse am Beginn kreativer Arbeit auch zur Förderung der didaktischen Praxis wie schon in den Vorkursen Johannes Ittens eingesetzt werden: Er veranstaltete „Übungen zur Lockerung und Konzentration der Schüler (...). Der schöpferische Automatismus wurde von mir als eine der wichtigsten Faktoren künstlerischen Schaffens erkannt.“ [Itten z.n. Wick 1982: 94] Edwards hat 1967 beobachtet, dass die auf dem Kopf liegende Zeichnung als Vorlage von ihren Schülern naturalistisch besser gezeichnet wird als die leicht wieder erkennbare, ‚richtig‘ herum liegende Zeichnung [Edwards 1979: 13]. Die erhöhte Aufmerksamkeit durch Verunsicherung wird in den SCHNITTMUSTER-Programmen für die künstlerische Suche ausgenutzt und mit reflexiven, analytischen und

diskursiven Strategien kombiniert. Neben der Analyse von Kontextgefügen, den Studien des Sehen-Lernens, dem pädagogisch wertvollen Experimentieren von Szenarien zur Problemlösung und der wichtigen unmittelbaren Rückkopplungserfahrung von Werkzeug und Formfindungsprozess hat dieses automatische Moment in der SCHNITTMUSTER-Strategie die Zielsetzung, den kreativen Fluss zur Lösungsfindung zu unterstützen.

„Halbautomatisch“ kann man diese Strategien zumeist deshalb nennen, da es sich um das Anschieben einer Handlung handelt, das zu Beginn eines gestaltenden Prozesses der Intuition, der Überraschung, Neugier und dem aufmerksamen Wahrnehmungsvorgang Raum gibt. Dies wird durch ungewohnte Vorgänge und Schnelligkeit oder durch den ungewissen Ausgang unterstützt. Es geht weniger darum, den Entwurfsprozess dem Zufall zu überlassen. Vielmehr wird der Entwurfsprozess soweit in einem die Entwurfshandlungen definierenden Programm als Rahmen voraus gedacht, dass die kreative Arbeit innerhalb der Spielregeln mit analytischen, intuitiven und künstlerisch ungewohnten Entwurfshandlungen ablaufen kann, um eine Intensität zu erzeugen. Die Aufmerksamkeit wird auf den mimetischen, untersuchend transformierenden Vorgang im Moment des Machens konzentriert. Die Dimension der programmatischen Vorgabe zur wiederholten Entdeckung und Herausforderung durch das Unbekannte (und Unerwartete) führt zu einer ‚kreativen Leistungssteigerung‘, zu einem Antrieb, der der Entwurfslösung zugute kommen soll [vgl. Csikszentmihalyi 1990: 106].



In einer Tradition künstlerischer Strategien und automatischer Prozesse, in der das Entwerfen die intuitiven Potentiale auszuschöpfen sucht, erfüllt 1998 der Schnittmusterbogen im Projekt SCHNITTMUSTER die Funktion der Entfremdung vom Bekannten und Vertrauten. Durch den freien Umgang mit dem Schnittmuster, dem Nachzeichnen einzelner Linien unabhängig vom ursprünglichen Zweck, wird ein Prozess ausgelöst, der sich von der Kenntnis üblicher Regeln – d.h. Einhalten der Linien zum Erzeugen eines Kleidungsstücks

– unabhängig entwickeln muss: durch eine Vielzahl an kreativen, transformierenden ‚Lesungen‘ des Schnittmusters. In beiden Projekten, TOPOGRAFIE DES WUNDERNS und STAPELVILLA [T1|2/3], sind es gleichfalls ungewohnte Entwurfshandlungen, die diesen befreienden Prozess anschieben. Die Erinnerung an einen Raum der Kindheit, ausgedrückt in einem abstrahierenden Modell, wird übersetzt in einen Stuhl. Der Stuhl soll das erinnerte Raumgefühl als Sitzgefühl vermitteln. Es folgt eine Vielzahl an kurzen Transformationshandlungen zu einem einzigen Ausgangsprodukt, der Ausgangsvorstellung (Piranesis Abbildung eines Innenraums), um in inspirierte Sichtweisen einzutauchen. Oder das kindliche, unreflektierte ‚Stapeln von Baukästchen‘ in großer Variation und kurzer Zeit (insgesamt sind ca. 50 alternative Modelle entstanden) zu Beginn der Untersuchung von Stapelbedingungen eines Wohnhauses im Projekt STAPELVILLA, das dann in der Gruppe zu einer offenen Analyse und Ordnung der zunächst spielerisch gewonnenen Ergebnisse führt, um in Erkenntnisse über die Stapeltypologie überführt zu werden.

Lockerungsstrategien, wie das Zeichnen von gegebenen Strukturen auf Karton, übertragen die Idee des blinden und des exakten Zeichnens auf architektonische Entwurfsprozesse. Das haptische Arbeiten mit Material, wie im Relief aus Papier oder Gips, wird im Wechsel mit bildnerischen Untersuchungsreihen im Programm vorformuliert. In einem dauernden Wechsel der transformierenden Strategien sollen Stereotype wiederholt unterlaufen werden, um schwierige Probleme mit einem Höchstmaß an Konzentration für den Augenblick und dem persönlich wachsenden, kreativen Potential zu lösen. Die Kopplung von Regeln mit der Suche nach Erkenntnis und Zielungebundenheit provoziert ein offen kreatives Schaffensklima.

Diese Form automatischen Handelns spielt sich vor einem unbegrenzten Erinnerungs- und Erfahrungshorizont ab, denn „[[jedes Ding, mit dem wir umgehen, ist für uns geistig charakterisiert durch eine Resultante von Erinnerungen an Alles, was wir je bezüglich dieses Dinges und selbst verwandter Dinge äußerlich und innerlich erfahren, gehört,

gelesen, gedacht, gelernt haben. Diese Resultate von Erinnerungen knüpft sich eben so unmittelbar an den Anblick des Dinges, wie die Vorstellung desselben an das Wort, womit es bezeichnet wird.“ [Fechner 1871: 93] Daher trägt es wesentlich zur Aufweitung der Potentiale der Entwerfenden bei, den Fluss individueller Intuition mit konkreten und kommunikativen Assoziations-Anlässen anzureichern, „weil (...) unzählige Erinnerungen zu jedem assoziierten Eindrucke beitragen“ [Fechner 1871: 111].⁴⁷

Verdichtung durch vielfältige Assoziationskonstellationen

Das Programm schließt neben der methodischen Festlegung der Transformationsarbeit vielfältige ASSOZIATIONSSITUATIONEN in den Entwurfsprozess mit ein, um die kreative Verknüpfungsarbeit innerhalb des Suchprozesses zu bereichern, aufzufrischen, zu ergänzen und vor allem die Aufmerksamkeit auf im Prozess zu bearbeitende Inhalte und Themenfelder zu fokussieren. Themenassoziationen dienen der Schaffung eines geistigen Klimas innerhalb der Entwurfsgruppe, um einen spezifischen Schwerpunkt, einen thematisch verdichteten ASSOZIATIONSHINTERGRUND, aufzuspannen. Die Entwurfsarbeit wird innerhalb des Prozesses für die verschiedenen Projektphasen immer wieder neu konzentriert. Theodor Fechner vergleicht einen Vorstellungszusammenhang metaphorisch mit einem gespannten Gewebe: Beim Aufnehmen von Informationen wird Bedeutung zugeschrieben, denn je nachdem, wo ein Anklang auf das komplexe Gewebe aus einer Vielzahl an Fäden trifft, gerät das ganze Gewebe, jedes Mal neu und anders, ins Schwingen [ebd.]. Gottfried Vosgerau stellt semantische Netzwerke zum Verständnis von Assoziation durch ‚Aktivationsketten‘ vor: In einem Netz steht ein einzelner Knoten (eine Bedeutung) von vielen im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, der andere Knoten des Umfeldes, durch die Fokussierung, mit aktiviert [Vosgerau 2005: 798]. So kann durch verschieden gestaltete, assoziativ aufgeladene Situationen die Entwurfsarbeit in einen jeweils neu konstellierte Vorstellungskontext gesetzt werden. Die Öffnung eines individuell erarbeiteten Ergebnisses in die Grup-

pe hinein wirkt als Wissenstransfer und birgt grundsätzlich assoziative Momente für alle Teilnehmenden. Für die Phasenausgestaltung des Programms der Schnittmuster-Projekte werden sehr unterschiedliche Konstellationen zur Assoziation in der Entwurfsgruppe des Studiensemesters gewählt:

Assoziieren im Dialog | Die im Prozess entstandenen Arbeiten werden innerhalb einer Projektphase durch die Gruppe verbalisiert. Nach einem kreativen Schaffensvorgang einer Phase oder eines einzelnen Transformationsschrittes ist dieser Prozess der Kommunikation ein in der Entwurfslehre tradierter Bewusstwerdungsprozess. Unbewusste, intuitive Entscheidungen werden durch assoziative Interpretationen gedeutet, erkannt oder auf ihren Gehalt hin untersucht. Diese Form der Assoziation wird in der SCHNITTMUSTER-Strategie wiederholt variiert. Einige Beispiele für eine dialogische Assoziation seien genannt: (1.) Der Studierende stellt seine eigene Arbeit in einem assoziativen Wortfluss vor. Diese Rede hat keine Vorbereitungszeit. (2.) Ein Studierender stellt die Arbeit eines Mitstudierenden spontan und aus dem Augenblick heraus vor. (3.) Mehrere Studierende bilden eine ‚Jury‘, um die Entwurfsprodukte zu beschreiben und den anderen Gruppenmitgliedern so zu übermitteln, wie sie es, durch reine Anschauung oder Probe (oder durch vorangehende Erklärung der Verfasser) verstehen können. (4.) Die Studierenden wählen einige Arbeiten aus, die sie besprechen möchten, da sie auf den ersten Blick ‚interessant‘ erscheinen, dann finden sie im assoziativen Gesprächswechsel die Gründe des Interesses heraus. (5.) Die Lehrenden wählen Arbeiten aus, um exemplarisch assoziativ oder analysierend zu agieren. (6.) Lehrende und Studierende interpretieren im Wechselspiel. Wichtig ist es für alle dialogischen Situationen zur Assoziation, vorab eine Spielregel für die

Auswahl der aktiven Personen (von einer Entwurfsgruppe) zu klären, damit die Interpretation ohne Vorüberlegung stattfinden und ungefiltert Eindrücke und in Verbindung stehende Gedanken zum Ausdruck bringen kann.

Erinnerungsassoziation | Sie dient als spezifische, assoziative Konstellation, um in der Entwurfsarbeit eine individuelle, für das Entwurfsklima interessante Erfahrungsstruktur der Entwerfenden aufzudecken, herauszuschälen und so in das Assoziationsgewebe sensibilisiert einzubinden. Um das ‚Eigene‘ in der Differenz zum ‚Anderen‘ zu erfahren, erzählt ein Studierender der Gruppe von seinen Erfahrungen oder Erinnerungen im Hinblick auf ein besonderes Thema (z.B. wird eine vorangegangene Farbbinterpretationsübung im Gespräch auf konkrete Orterinnerungen, die diese Farbkombination hervorruft, ‚abgeklopft‘, um herauszufinden, mit welchen Erinnerungsbildern eine spezielle Farbwirkung verbunden wird). Diese Form der Assoziation schafft innerhalb der Gruppe ein Klima, in dem die eigene Erfahrung die Berechtigung in der Differenz zu anderen Erfahrungen erfährt und zugleich durch diese Differenz erfahrung geschärft werden kann.

Textassoziation | Texte bilden die Grundlage für den Suchprozess des Entwerfens; sie werden im Brainstorming-Verfahren in der Gruppe ‚weiter‘ assoziiert, um einen möglichen Denkraum und Bedeutungsspielraum zu etablieren, der dann allen zur Verfügung steht. Durch einen Text (Gedicht, Roman, philosophischer Text) kann im Entwurfsprozess ein atmosphärischer Raum geschaffen werden, der durch ‚Hervorholen‘ von ausgewählten Metaphern, Wortgruppen oder isolierten Worten Bedeutungen herausgreift, die auf den ganzheitlichen, nichtdiskursiven Entwurfsvorgang einen Ideatisierungsprozess nach sich ziehen. Begriffe können sich durch Wiederholung oder Variation zu fokussierenden Kristallisationspunkten der Assoziation herauschälen, um

dann im Entwurfsprozess – unter Festhaltung des Ausgangsbegriffs – in konkreten Studien, in Zeichen- oder Bildmaterial anschließend räumlich übersetzt und weiter geformt und variiert zu werden.

Bildassoziation | Bildmaterial, das auf der Grundlage von Texten oder anderem Entwurfsmaterial entstanden ist, wird in der Gruppe verbalisiert, interpretiert, reflektiert und symbolisiert. Die kollektive, reflektierende Bedeutungsfindung wird für die Arbeit jedes einzelnen zur gemeinsamen Entwicklung von Problemfeldern oder Lösungsansätzen eingesetzt. Durch Verbalisierung entstehen für den Überformungsprozess Bedeutungsverdichtungen oder Bedeutungsverschiebungen in Relation zum ursprünglichen Material. „Die Wörter tun ihr Bestes, die Stücke für ein passendes Abbild zu liefern, und das Vorstellungsbild liefert eine intuitive Synopse der Gesamtstruktur.“ [Arnheim 1986: 39] Im Prozess der Verbalisierung kann das intuitive Erfassen struktureller Hierarchien ohne analysierende Dekomposition simultan auf der Suche nach Vorstellungsbildern geschehen [ebd.].

Typologieassoziation | Sofern die räumliche Interpretation eines Kontextgefüges, des Genius loci, chronologisch vor der Typologieentwicklung oder -bestimmung im Programm vorgesehen ist, wird das TYPOLOGISCHE GEDÄCHTNIS der Gruppe als Typologierepertoire mit in den Nutzungsfindungsprozess einbezogen. Diese Konstellation der Assoziation deckt architektonische Stereotype auf, regionale Differenzen und individuelle Kenntnisse der Studierenden kommen zum Vorschein. Die subjektive Ort- und Gebäudeerfahrung, wie sie mit ins Studium gebracht wird, kann zum Bestandteil des Gruppenwissens werden und integriert diesen individuellen typologischen Erfahrungshintergrund in den räumlichen Suchprozess, der auf diese Weise zugleich enger an die Person geknüpft werden kann.

„[W]as ist Sache des eigenen oder directen Eindruckes, was hängt an den Associationen, und was tragen diese oder jene dazu bei. (...) [es ist] der gesamte Erinnerungsnachklang unseres Lebens, nur mit einem anderen Gewichte seiner verschiedenen Momente.“ [Fechner 1871: 111] Die thematisch variierten, assoziativen Situationen bewirken eine Verdichtung der fortlaufenden Kontextbezogenheit und –transformation. Sie finden auf der Grundlage der bereits bearbeiteten Kontextbezüge und der individuellen Erfahrung statt. Das Feld der verschiedenen Kontexte prägt den Verdichtungsprozess der Wahrnehmungen, dem „Wissen durch Feldprozesse“ [Arnheim 1986: 33], und beeinflusst so den Formfindungsprozess. Die Gruppenassoziationen führen zu wiederholten Neuorientierungen im Prozess des Entwerfens und zu Syntheseanlässen; den Auslöser verdanken sie der Überraschung zur Unterstützung der Erkenntnisbildung: Die assoziative Situation wird innerhalb eines Entwurfsverlaufes immer wieder neu ‚erfunden‘, damit die Bereitschaft und Offenheit für neue Erkenntnisse durch sich rapide einstellende Gewöhnung gar nicht erst beeinträchtigt werden kann. Bereits bei der ersten Wiederholung einer ausgewählten Gruppenkonstellation entsteht ein ‚gesättigtes‘, Klima, das der Neugier und Offenheit entgegen wirken kann.

Die Entdeckung durch die Versprachlichung des Geformten wird zum notwendigen Werkzeug innerhalb eines kollektiven Prozesses. Die Kommunikation und Veröffentlichung aller Teilergebnisse durch Präsentationen und Gruppendialoge ist ein wichtiger Baustein der SCHNITTMUSTER-Projektarbeit. Die individuelle Forschungs- und Gestaltungsarbeit passiert im Kontext jeder Teilerkenntnis der gesamten Gruppenmitglieder, und kann an dieser partizipieren. Vorteilhaft über die gemeinsamen Assoziationen hinaus ist eine gegebene Infrastruktur, in der das Material allen Beteiligten zur Verfügung steht. Bedingung dafür ist der gemeinsame Arbeitsort und eine offene Atmosphäre im Atelier, bzw. der Entwurfsgruppe oder eine geeignete Plattform im digitalen Netz. Offene Depots für die

Zwischenergebnisse werden eingerichtet, oder die regelmäßige Reflektion und Assoziation, ‚Runde-Tisch‘-Diskussionen und Präsentationen von Prozessabbildungen sind in den Ablauf integriert.



Einen historischen Extremfall einer kreativen Gruppenarbeit bildet das praktizierte Spiel CADAVRE EXQUIS der Pariser Surrealisten [Breton 1968: 92/93]. Jeweils ein Zeichner/Texter arbeitet an einem Blatt und deckt nach Fertigstellung die Zeichnung/den Text so ab, dass für den nächsten nur die Anschlussstellen am unteren Rand erkennbar sind. Dort setzt der Nächste ohne Kenntnis des bisher Assoziierten fort – bis der untere Rand des Blatts erreicht ist und die Betrachtung für alle frei gegeben wird. Drei Aspekte waren für die surrealistischen Schriftsteller und bildenden Künstler hierbei interessant: Die Einheit des Raums, die offensichtliche Irrationalität der Verknüpfungen der einzelnen Zeichnungen/Texte und die überraschenden Übereinstimmungen, die sich trotz der forcierten Irrationalität einstellten. Die Übereinstimmungen waren es, die schließlich dazu führten, den Cadavre exquis in einer Atmosphäre zu spielen, die der einer Séance mehr als einem Gesellschaftsspiel glich.

Ohne den spiritistischen Gehalt solcher Sitzungen überbewerten zu wollen, enthalten die Resultate alle nur denkbaren Anzeichen vergemeinschaftlichten Handelns bei vollständiger Wahrung der individuellen Einbildungskraft. Das subjektive Bildreservoir zeigt sich in seiner Unerschöpflichkeit und bestätigt Freuds Auffassung, dass das Unbewusste sämtliche wahrgenommenen Bilder verarbeitet, d.h. Gesehenes aus allen Lebensphasen schichtet⁴⁸ und dass es mit den entsprechenden Verfahren möglich ist, Zutritt zu diesem ‚Bildermuseum‘ auch innerhalb einer Gruppensituation zu erlangen. Die Beweglichkeit der Spielenden im Verhältnis zu den am Entwurfsprozess beteiligten Faktoren unterstützt die Entwurfsgenese zur Erzeugung eines offenen, möglicherweise widersprüchlichen und vor allem vieldeutigen Raumkonstrukts. Diese Beweglichkeit wird aufrechterhalten durch

überraschende Entwurfshandlungen, die wiederholte Interpretation anderer Bilder dieses ‚inneren Museums‘ [vgl. Jenny 1996: 9] und durch die Beschäftigung mit disziplinfremdem Wissen – den Fremdbausteinen im subjektiv gewählten Kontextmaterial – und erzeugt vielfältige Synergieeffekte durch Dialog und Austausch zwischen den am Entwerfen Beteiligten. Spiel und Phantasie schaffen im kreativen Arbeiten die Verbindung zwischen dem großen Repertoire von in der Vergangenheit angeeigneten, individuellen Erfahrungen und Erinnerungen, und dem Gegenwärtigen, d.h. der neu hinzugewonnenen Erfahrung als Ergebnis einer transformativen Kontextarbeit. Für eine vergemeinschaftliche, partizipative Entwurforschung fordert Patrik Schumacher, dass „[z]ufallsbestimmtes Experimentieren (...) nicht auf den Entwurfsprozeß beschränkt bleiben [muß], sondern (...) auch im Bauwerk selbst seine Fortsetzung finden [könnte]. Wer wollte beurteilen oder von vorneherein ausschließen, daß ein seltsames Gebäude nicht auch zu seltsam produktiven Betätigungen Anlaß geben könnte.“ [Schumacher 1998/99: 43]⁴⁹

Fazit: Zehn Punkte

1 Strategie zum Entwerfen | Die SCHNITTMUSTER-Strategie ist ein Verfahren zur Lösung offener Entwurfsprobleme in der Gruppe, das ein im Vorfeld nicht absehbares Ergebnis hervorbringt.

2 Methoden | Die Entwurfsstrategie verbindet wissenschaftliche und künstlerische Methoden durch heuristisch analytische, reflexive Rückkopplungsprozesse und künstlerische, spielerische intuitive Techniken und Verfahren zur Entwurfslösung.

3 Subjektiv gewählter Kontext | Das Entwurfsumfeld besteht aus einem subjektiv gewählten Kontextgefüge, das vor dem transformierenden Entwurfsprozess gesammelt und ausgewählt wird. Es setzt sich aus vielschichtigen Informationen zum Ort, dem kulturellen Kontextrepertoire aus Bau- und Typologiegeschichte und dem für die Lösungsfindung relevanten, kulturellen Wissen aus Kunst, Technik, Gesellschaft oder Geschichte zusammen. Dieses interdisziplinäre Kontextgefüge bildet den roten Faden der Entwurfsarbeit und verankert sie formal und inhaltlich im kulturellen Wissen einer Gesellschaft.

4 Fremdbaustein | Der Fremdbaustein stellt das disziplinfremde Wissen im Kontextgefüge dar. Es dient der Öffnung des Entwurfsprozesses und der Überraschung des Entwerfenden zur Ablösung von stereotypen Vorstellungsbildern. Der Entwerfende wird durch Neugier zum Entdecken – von einem Zustand der Unsicherheit durch Unwissenheit – in die allmähliche Konzentration auf die Lösungsfindung hin überführt.

5 Aufladung | Das Wissensrepertoire des ausgewählten Kontextgefüges wird sukzessive über den Verlauf der Entwurfszeit in den Prozess eingeführt. Die Wissensaufladung wird zum unmittelbaren Bestandteil der Entwurfserfahrung im Schaffensvorgang und trägt so zur Lösungsfindung des Entwurfsproblems bei.

6 Mimetische Transformation | Die mimetisch transformierenden Entwurfshandlungen verbinden nachahmende und überformende, analytische und künstlerische Verfahren zur schrittweisen Visualisierung und Interpretation heterogener Entwurfsqualitäten. Diese Handlungen dienen (a) der sukzessiven Aneignung des Wissensrepertoires, (b) der sich intensivierenden Dialogsituation zwischen Kontext und Entwurfspersönlichkeit und (c) der synthetisierenden Lösungsfindung des Entwurfsproblems.

7 Ebenenwechsel | Wiederholte Ebenenwechsel im Prozess der Entwurfshandlung beleuchten ein Entwurfsproblem aus vielfältigen Perspektiven und sind mit einem Werkzeug- und Maßstabwechsel verbunden. Sie fokussieren die Aufmerksamkeit des Entwerfenden im Hinblick auf eine jeweils neue, analytisch oder intuitiv gewichtete Entwurfshandlung und verdichten die Lösungsfindung in einem zwischen Diskussion und anschließender Entscheidung pendelnden Lösungsfindungsprozess.

8 Assoziation | Assoziative Konstellationen zu Entwurfsschritten, Bild- oder Textmedien in der Gruppe orientieren und fokussieren die Aufmerksamkeit im Prozess immer wieder neu durch assoziative Verbalisierung oder Visualisierung und Veröffentlichung der Entwurfsprodukte. Jeder in der Gruppe wird zum Bestandteil des vergemeinschaftlichen Lern- und Aufladeprozesses und Wissens und präzisiert zugleich individuelle Interessenfelder und Gestaltvorlieben.

9 Programm als Spielregel | Kreative Qualitäten des Spiels werden im Entwurfsprozess bewusst instrumentalisiert: der Handlungsfluss durch Zeitvergessenheit, die Zielfreiheit, die Beflügelung der Phantasie, die Herausforderung durch Grenzen. Ein vor dem Entwurfsprozess der Gruppe entwickeltes Programm zum Entwerfen legt inhaltliche Themen, zeitliche, personelle und methodische Rahmenbedingungen als Spielregeln des Entwurfsablaufes von vornherein fest, um Transparenz, Kohärenz, Gruppenarbeit und den kreativen Fluss im Entwurfsprozess zu ermöglichen.

10 Komplexität | Die Elemente der Strategie dienen der Entlastung der Entwerfenden im kreativen Prozess, um Energie freizusetzen für einen überraschenden, spielerischen und wissenschaftlichen, gemeinschaftlichen und individuellen Lernprozess zur Lösung komplexer Entwurfsprobleme.

1 Die Fernsehsendung „Verstehen Sie Spass“, ARD vom 27.03.1980 mit dem Beitrag: „Schnittmusterbogen“. Eine Gestaltauseinandersetzung mit dem Schnittmuster findet über ein Jahrzehnt später in Leipzig (Das Stadtspiel „Orientierung_Desorientierung“ von Heike Burkhardt [HGB 1998: 6.518f.]) und in Cottbus [BTU, LS Architekturdarstellung, Thomas Tünnemann, 1998] statt. Sie inspirierten die Themenwahl des Lehrkonzeptes im Jahr 1998.

2 Grundlagen des Entwerfens, 1998/99 FH Hildesheim Holzminen [T1|Übersicht].

3 Vgl. dazu Kerstin Krafts Beitrag zur Kulturgeschichte der Textilien, eine detailreiche Ausführung zur Schnittmuster-Technik, den Werkzeugen im Umgang mit der Schnittmustervorlage und deren Auswirkungen auf den Formfindungsprozess [Kraft 1998: 44-53].

4 In der Forschung bildet Tomás Valena den möglichen Kristallisationspunkt einer Kontextdiskussion, die in den 80er Jahren im Architekturtheoriediskurs einen ersten Höhepunkt hatte, wie z.B. in der Bauwelt 1/2|80, „Schichten, Spuren, Veränderungen“ (vgl. auch Norberg-Schulz [1979]; Oechslin [1984]; Warlamis [1984]; Steiner [1984]; Malfroy [1984]; Bossard [1984]; Sik [1989]; Tschan, Tschin-Lieh [1990]). Die gleichberechtigte Stellung zwischen dem Ort, der Kultur und der Entwurfspersonlichkeit als Beziehungsdreieck im Entwurfsprozess legt jedoch Fritz Schumacher schon 1926 dar.

5 Vgl. „Welche Gegend zum Bauen mehr oder weniger geeignet ist“ und „Über das Grundstück und die Arten der Linien“ [Alberti 1485: 28f.; 39f.].

6 Theodor Fischer (1862-1938) war Architekt, Stadtplaner, Werkbundmitbegründer und Profes-

sor für Bauentwürfe und Baukunst in Stuttgart und München. Seine umfangreichen Aufzeichnungen, Ideen zur Ausbildung und zum Entwerfen im Kontext sind durch Ulrich Kerkhoffs Forschungsarbeit [1987] zugänglich gemacht. Vgl. zum Ortsbezug insbes. Fischers „6 Vorträge über Stadtbaukunst“ [1922].

7 Zur Auswahl: Diese drei Entwurfslehrbücher waren in der Ausbildungszeit der Autorin in den 80er Jahren gebräuchliche Handbücher. Vgl. die Entwurfslehren als Formgestaltung von 1980-90 [Hassenewert 2006: 114-156], insbesondere nach formalen und ästhetischen Gesichtspunkten bei Charles Moore [1977], Francis D. K. Ching [1979] und Franko Fontatti [1982].

8 1973 unterrichten Horst W. J. Rittel, Professor für Science of Design, und Melvin M. Webber, Professor für City Planning, an der University of California, Berkeley.

9 Wie dieses Wissen zum Bestandteil der Entwurfsarbeit werden kann, wird in T1|1.2/3 ausgeführt.

10 [Friedrich Kiesler 1962: THE UNIVERSAL; z.N. Rothkirch 2000: 9].

11 Vgl. zur Unterscheidung die Idee des systematisierten Entwurfsumfeldes im methodischen Diskurs der 1960er Jahre um die HfG Ulm und Christopher Alexander. Hier wird unterschieden „zwischen spezifischen (...) und abhängigen Variablen“ [Reichlin 1999: 18] zur Lösung komplexer Probleme.

12 Schumacher bezieht sich hier auf die Darstellung des Bauhauses in Weimar. Er verweist zugleich auf die Unmöglichkeit, mithilfe eines zweidimensionalen Plans, der analytischen Zeichnung wie auch des

Grundrissen ein komplexes Raumgefüge ohne Modell entwickeln zu können [ebd.: 60].

13 Betty Edwards, emeritierte Professorin für Kunst an der California State University in Long Beach, hat in ihrer Zeichenschule intuitive und analysierende Verfahren des Zeichnens untersucht. Unter Zuhilfenahme des vereinfachenden Bildes des ‚R- und L-Modus‘, der linken und rechten Hemisphäre des Gehirns, ordnet sie diesen jeweils bevorzugte Tätigkeiten im Erkenntnisprozess zu. Wichtig ist ihre Schlussfolgerung: alle Menschen können gleichermaßen naturalistisch zeichnen lernen, sofern sie in der Lage sind, ihr Wahrnehmen mit der „rechten Gehirnhälfte“ zu aktivieren, um das räumliche Sehen ungestört vom verbalen, logischen Verstehen zu aktivieren [Edwards 1979: 20].

14 Die Publikation *BAUHAUS PÄDAGOGIK* [1982] des Kunstsoziologen und -pädagogen Rainer Wick stellt eine umfassende Untersuchung der pädagogischen Ansätze am Bauhaus dar und wird neben der Publikation *KANDINSKY-UNTERRICHT AM BAUHAUS* von dem Kunsthistoriker Clark V. Poling [1982] zugrunde gelegt.

15 Von 1977-2007 Professor für Grundlagen der bildnerischen Gestaltung an der Architekturabteilung der ETH Zürich.

16 „Galt es einst, Talenterkennung und berufliche Vorbereitung zu betreiben“, ginge es heute im Zuge der Spezialisierungen um die Transfer-Leistungen zwischen den spezialisierten Disziplinen [Jenny 1996: 14]. Seine Abgrenzung zum Bauhaus überzeugt nicht: Der transdisziplinäre Synthesegedanke Kandinskys, der der „Plage [der Spezialisierungen] (...) das Ideal

der Synthese gegenüber“ stellt [Poling 1982: 30], ist konform mit der historisch programmatischen Zielstellung der Bauhausdidaktik, die explizit den Transferleistungen galt – denn „[m]aßgebend war (...) die allgemeine Auffassung, daß die Loslösung der Architektur von Malerei, Plastik und Kunsthandwerk nicht nur für sie selbst, sondern auch für die anderen bildnerischen Disziplinen nachteilig sei“ [Wick 1982: 57/58] (dabei konnte die Architekturabteilung am Bauhaus erst 1927 realisiert werden). Der Vorkurs, bzw. die Vorlehre setzt dies programmatisch radikal um, es werden fachliche Grenzen in der Ausbildung gesprengt, wie auch zwischen der künstlerischen und handwerklich oder später industriellen Gestaltungslehre [Bauhausarchiv 1988: 10]. Dieser Wunsch nach Überschreitung der disziplinären Grenzen hatte bereits die Kunstschulreformbewegung gekennzeichnet [Wick 1982: 54f.].

17 Von 1972-2006 Professor für Städtebau und Entwerfen an der Hochschule der Künste Berlin, nachdem er von 1970-72 an der ETH Zürich, der EPFL Lausanne und der École d'Architecture Genf, EAUG gelehrt hat.

18 Marc M. Angéil ist seit 1997 Professor für Architektur und Entwurf an der ETH Zürich und verantwortlich für das erste Studienjahr.

19 Vgl. die Begriffsbestimmung des ‚distributiven Funktionalismus‘ von Bruno Reichlin, der auf die „Entwicklung geeigneter [Entwurfs-]Instrumente“ mit vorgegebenen Untersuchungsphasen abzielt [Reichlin 99: 8/9].

20 Seit 1989 Professorin an der UCLA Los Angeles, USA; Professuren an der Kunsthochschule Ber-

lin Weißensee 1997-2000, an der staatl. Akademie der bildenden Künste, Stuttgart; Gastprofessuren u.a. an der Havard University (Assistant Professor), der Columbia University, der Cooper Union New York. Die Autorin lernte ihre Lehre bei Workshops im Jahr 1995 in Berlin und Wien kennen.

21 Mit dem Begriff des Entwurfswerkzeugs ist das Verfahren und die Mittel zur Erzielung eines Ergebnisses umschrieben. Vgl. Christin Kempf [2005: 182-199] und Petra Eisele [2005: 200-217], die den Zusammenhang von Werkzeug und Formproduktion im Entwurfsprozess mit der aktuellen ‚Organik‘ in der Architektur im Kontext von CGD, „basierend auf mathematischer Logik und der Unbestechlichkeit der Maschine“ [Kempf 2005: 199] diskutieren. Die Formensprache des Blobs stellen sie in den Kontext der Denktraditionen (romantisch-vitalistisch-wesenorientiert [Eisele 2005: 207/208] versus rational-mechanistisch-cartesianisch [ebd.: 206]), der Computerprogramme und neuen Biotechnologien dar. Vgl. die Publikation WERKZEUGE FÜR IDEEN von Christian Gänshirt [2007], in der die architektonischen Entwurfshilfen erläutert werden.

22 Die Beispiele sind dem Entwurfsprogramm des Grundlagenprojektes TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS entnommen [T1|2 Programm]. Das og. Beispiel bedeutet: Projektphase 2, 2. Schritt: Erkunden von Kompositionszusammenhängen des gewählten Ausschnitts, Werkzeug: Karton, Rapidograph, feiner schwarzer Filzstift, thematische Annäherungen sind zu finden (Masse zu Leere, Bewegung, Ordnungsstrukturen, Rhythmus etc.). In den Grundlagenprojekten werden die schrittweisen Handlungsformen

präziser, in den fortgeschrittenen Semestern entscheidungsoffener und mit weniger technischen Angaben ausformuliert [T1|3 Programm].

23 Auf die zwei Ebenen (b) und (c) der unsichtbar wirksamen Ebenenwechsel wird noch eingegangen. Die zweite Ebene (b) wird unter dem Begriff der ASSOZIATIONSKONSTELLATIONEN aufgegriffen und erläutert [T1|1.3]. Die erst genannte Ebene (a) wird im theoretischen Diskurs erläutert [T2|2.2 Dualität von Analyse und Intuition].

24 Das historische Bemühen um eine Entwurfstheorie hinsichtlich einer Einteilung des Entwurfsvorgangs in kreative Phasen nach unterschiedlichen Qualitäten wird anhand der beiden sich ähnelnden Gliederungen – in „Saturation, Inkubation und Illumation“ nach Helmholtz zum Ausgang des 19.Jhd. und nach Jones 1970 in „Informationsaufnahme, Setzenlassen, Erleuchtung“ – besonders deutlich [Prominski 2003: 67].

25 Der automatische Aspekt künstlerischer Strategien wird in T1|1.3 ausgeführt.

26 Vgl.: Die Problematik des verwissenschaftlichten methodischen Diskurses zur Systematisierung des Entwerfens wird von Prominski anhand der Lehre an der HfG Ulm und der DESIGN METHODS MOVEMENT im Gegensatz zur reflexiven, prozessorientierten Entwurfspraxis Rittels und Webbers reflektiert [Prominski 2003: 66-83]. Vgl. auch den Methoden-Diskurs um den Begriff einer reflexiven Modernisierung von Ulrich Beck [Arch+ 143|146].

27 Warum das Bedürfnis nach Vielschichtigkeit in einem Gestaltungsprozess existiert und welche Vor-

aussetzungen es bedingt, wird im theoretischen Diskurs beleuchtet [T2]1.3 Semantische Vielschichtigkeit].

28 Vgl. dazu Betty Edwards Begriff des ‚Umschaltens‘ [Edwards 1979: 79f.], ein wahrnehmungspsychologischer Vorgang, der den Wechsel von eher logisch verbal gerichteten zu ganzheitlich-räumlichen Denkvorgängen als Wahrnehmungspräferenz im Zusammenhang mit der Betätigung des Zeichnens beschreibt. Auf diesen Aspekt wird im theoretischen Diskurs noch eingegangen [T2]2.2 Wechsel von Analyse zu Intuition].

29 Die dem Begriff zugrunde liegende Idee einer mimetischen Transformation im Entwurfsprozess wird unter drei Perspektiven im theoretischen Diskurs [T2]1.2] dargelegt: die symbolisierende Transformationshandlung als Bedeutung orientierter Erkenntnisvorgang [Langer 1942: 34-60], die „Verwandlung ins Gebilde“, die erlebende Nachahmung als Prozess des (Wieder-)Erkennens [Gadamer 1960: 116f.], und die kritische, verwindende Aufbewahrung von Tradition [Adorno 1970: 68].

30 Vgl. der Begriff von Wirklichkeit, der eng geknüpft ist an den Erfahrungshintergrund und die Erwartungshaltung einer Person, er wird bei Watzlawick anhand zahlloser Beispiele aus Wissenschaft und Alltag plastisch dargestellt [1976].

31 Dieses Thema wird weniger naturwissenschaftlich als geisteswissenschaftlich aufgegriffen [T2]2.1 Kontextualisierung durch Visualisierung]. Im theoretischen Diskurs geht es vielmehr um bedeutungsorientierte Fragen.

32 Vgl. „Methodisches Entwerfen – Auflösung des Architektonischen in Planungstheorie“ [Hasseneuert

2006: 83-88]. Petra Eisele nennt die wissenschaftlich systematisierende Denkrichtung in der Entwurfsdisziplin die ‚mechanistisch-technische‘, die eine ‚ingenieurhafte, (...) ‚enge‘ funktionalistische Designhaltung [repräsentiert], die sich in erster Linie auf die Konstruktion und das praktische Funktionieren konzentrierte“ und zeigt die Abhängigkeit des methodischen Diskurses von der Werteordnung und individuellen Haltung auf [Eisele 2005: 206].

33 [vgl. Steele 1998: 56]; vgl. Programming: „flexible und agile Steuerungs- und Organisationsinstrumente“ [Noennig 2005: 140].

34 Vgl. didaktische Konzeptionen von Entwurfschulen und Kunsterziehungstraditionen, die für die SCHNITTMUSTER-STRATEGIE von Relevanz sind und bereits im Text erwähnt wurden (Fischer, Schumacher, Itten, Kandinsky, Klee, Grazioli, Angéllil, Jenny, Richter etc.).

35 Vgl. [Breton 1968]; [Le Bon 2005: 391, 828, 987, 995]; „Ausgewählte Manifeste der Filmgeschichte bis heute“ [Hallberg 2001: 370f.]; vgl. weiter: „Architekturtheorie 20. Jahrhundert. Positionen, Programme, Manifeste“ [Hanisch 2004].

36 An der BTU Cottbus sind die ersten zwei Jahre der Grundlagenausbildung im Entwerfen an eines der fünf Entwurfsateliers gebunden, die Lehrenden und Studierenden arbeiten jeweils zwei Jahre durchgängig miteinander. Das hat zur Folge, dass übergeordnete Inhalte individuell und aufeinander aufbauend vermittelt werden können. Der Entwurf wird mit städtebaulichen, konstruktiven, statischen, technischen und landschaftsräumlichen Bedingungen integriert vermittelt. Ab dem dritten Studienjahr werden dar-

über hinaus interdisziplinäre Projekt-Kooperationen wie mit der Baugeschichte, der Denkmalpflege, den Künsten, der Technikgeschichte etc. realisiert (während des Projektzeitraums von 2000-2006).

37 Beide Zitate im EDITORIAL [Daidalos 71|99: 4].

38 Die Ausstellung FAITES vos JEUX in der Akademie der Künste 2005 zeigt das zeitgenössische Interesse am durchgängigen Thema vom SPIEL (NACH REGELN) in der Kunst des 20. Jahrhunderts [Bätzner 2005]; ein vorangegangenes Symposium am gleichen Ort [Nickel 1998] widmet sich der Spieltheorie in Kunst, Theater und Wissenschaft; die kulturwissenschaftliche Themenzeitschrift FIGURATIONEN durchleuchtet mit einem Heft [1|04] das Spiel in Architektur, Kunst u.a..

39 Vgl. Wick, der Johannes Itten lange vor den Surrealisten die automatische Praxis, „schöpferische[r] Automatismus“, „von Psychogrammen, von spontanen ‚Niederschriften von Empfindungswerten‘“ in der Tradition Hölzes bescheinigt [Wick 1982: 98].

40 Theodor Fechners frühere Forschungen zur Assoziation als Quelle jeden „natürlichen Ausdruck[s] einer menschlichen Stimmung, Leidenschaft, intellektuellen und moralischen Eigenschaft oder Aeusserung“ [Fechner 1871: 108] werden im theoretischen Diskurs, T2|1,3 Reizschwelle der Phantasie, ausgeführt.

41 Vgl. Freuds Methode der TRAUMDEUTUNG [1900: 110f.]. Auf Parallelen der Traum- und Entwurfsarbeit wird im T2|2.1 eingegangen. Dort wird auch ausgeführt, welche Texte Freuds herangezogen werden.

42 Vgl. Bretons Kritik am Roman [Breton 1968: 13/14], „Worum also ging es? Um nichts Geringeres

als das Geheimnis einer Sprache wiederzufinden, deren Elemente nicht mehr wie Treibgut an der Oberfläche eines toten Meeres schwämmen.“ [ebd.: 127] Er verweist hier neben den ‚sprudelnden surrealistischen Quellen‘ auf die spontanen Techniken des Dada, die Wortspiel-Produktionen und die künstlerische Abkehr vom zweckhaften Gebrauch, der „möglichst genaue[n] Nachahmung des Lebens“ [ebd.], als Ausgangspunkt der Verdichtungskunst.

43 [Daidalos 71|99: 5, EDITORIAL].

44 Ouvroir de littérature potentielle (Oulipo).

45 Lars von Trier schildert seine Motive so: „Die DOGMA-Regeln entspringen meinem Bedürfnis, mich einer Autorität und Regeln zu unterwerfen, die es in meiner humanistisch und linksliberal geprägten Erziehung nicht gab. Zugleich drücken sie den Wunsch aus, etwas ganz Einfaches zu machen. Bei den üblichen Filmproduktionen erweist sich der Zwang, ständig zu unendlich vielen Dingen Stellung beziehen und sie kontrollieren zu müssen, als großer Hemmschuh“ [Trier 1998: 160].

46 Vgl. Ittens Darstellung zur dynamischen Nachempfindung der Gestalt, die die emotive Bewegtheit über die physische Bewegung der Hand in die Zeichnung überträgt [Itten 1921 n. Wick 1982: 100]; und vgl. auch das ‚Blinde Zeichnen‘ nach tastenden Informationen bei dem Kunstpädagogen Kimon Nicolaides, 1941 [Edwards 1979: 119f.], das gleichfalls bereits bei Itten und Moholy-Nagy im Unterricht zu finden ist, s. Haptismus oder Taktilismus [Wick 1982: 151].

47 Gustav Theodor Fechner (1801-1887), Philosoph, Physiker und Psychologe hat in seiner VORSCHULE DER ÄSTHETIK [1871] wichtige Ausführungen zu einer psy-

chologischen Ästhetik beigetragen. Er wird zum Thema der Vielfalt als Bedingung von ästhetischem Genuss diskutiert [T2]1.3 Der künstlerische Sinngehalt].

48 Vgl. die Metapher des Wunderblocks [Freud 1925: 368/369], die noch ausgeführt wird [T2]2.1 Kontextualisierung durch Visualisierung].

49 Diesen Beweis treten Ernst J. Fuchs und die Bewohner mit dem Haus Zirl an [Ruby 1999: 62-71]. Wechselseitige Lektüre und Interpretation von zufälligen Strukturen, die unter festen Rahmenbedingungen automatisch entstanden sind, ermöglichen einen ästhetischen, partizipativen Entdeckungsspielraum für die Bewohner im offenen Entwurfsprozess, um ihren zukünftigen Lebensraum und überraschende Nutzungszusammenhänge im ‚seitsamen Gebäude‘ neu zu denken.



Kapitel 2

Topografie des Wunders

- 1 Raum der Erinnerung
- 2 Stuhl der Erinnerung
- 3 Piranesis Schnittmuster
- 4 Traumhaus

„Das Elternhaus ist nicht nur ein Wohngebäude, es ist auch ein Traumgebäude. Jeder seiner Winkel war ein Zufluchtsort für die Träumerei. Und der Zufluchtsort hat oft der Träumerei ihren besonderen Charakter gegeben. Dort haben wir besondere Gewohnheiten der Träumerei angenommen. (...) Wir sind hier am Drehpunkt der wechselseitigen Interpretationen des Traumes durch das Denken und des Denkens durch den Traum. (...) wir [befinden] uns hier in der Einheit von Bild und Erinnerung, in der gemischten Funktion von Einbildungskraft und Gedächtnis.“
[Bachelard 1957: 41]

Entwurfsprojekt der Grundlehre

Entwerfen im Kontext der räumlichen Erinnerung und Imagination

WS 2003/04, BTU Cottbus, Grundlagen des Entwerfens, 1. Semester, 33 Studierende, mit Chris Burns

Räume der Empfindung scharf sehen

Die Idee des Bauwerks als Analogie zum Körper wurde über Vitruv, Alberti, Michelangelo bis zu Le Corbusier von der Antike in die Moderne transportiert. Der Körper ist dabei immer ein objektiv physischer, ein messbarer gewesen. Der menschliche Körper wurde hinsichtlich seiner Proportion und Anatomie als vorbildlich angesehen. „Da es ihnen (...) bey Errichtung der Säulen zu diesem Tempel an dem Verhältnisse derselben fehlte, so griethen sie bey dem Nachforschen (...) auf den Einfall, die Länge eines Männerfußes zu messen (...). Und so begann die Dorische Säule des männlichen Körpers Verhältniß, Festigkeit und Schönheit in dem Gebäude darzustellen.“ [Vitruv 1796: 91] Anthony Vidler sieht in der Entwicklung des Verhältnisses vom Gebäude zum Körper seit der Antike drei historische Phasen, die, wie er es einschätzt, den langsamen Verlust der Beziehung vom Raum zum Körper beschreiben: das Gebäude als Körper, das Gebäude spiegelt Empfindungen wider und die Außenwelt ist der Körper [Vidler 1992: 101].

Zur Idee des räumlichen, psychologischen Verstehens, das unmittelbar mit der Körpererfahrung zusammenhängt, forscht Heinrich Wölfflin in seiner Promotion 1886. Sein eigentliches Interesse gilt den Gefühlen, die ein räumliches Gebilde auf der Grundlage der Körpererfahrung auslöst, da der Mensch „[u]nwillkürlich (...) jedes Ding [beseelt]“ [Wölfflin 1886: 10]. Seine Ausgangsthese: „Körperliche Formen können charakteristisch sein nur dadurch, daß wir selbst einen Körper besitzen“ [ebd.: 9] dient der Fragestellung, ob das Erleben räumlicher Gebilde eine sinnliche, als körperliche Erfahrung darstellt oder ob dieses Erleben sich in der Imagination realisiert [ebd.: 12]. Sein Beitrag stellt den Versuch dar, die Wirkung von Raum auf den Menschen auch psychologisch aufzuschlüsseln. Jean-Paul Sartre formuliert in seinem existentialistischen Hauptwerk 1943 die Idee eines Körpers,

der durch die Dinge, die er benutzt und mit denen er, der Körper, in Beziehung steht – vom Werkzeug, über den Stuhl bis zum Haus – erst existiert, da er als solcher erkannt und begriffen werden kann: „Er [der Körper] ist überall: die Bombe, die mein Haus zerstört, trifft auch meinen Leib, insofern schon das Haus eine Anzeige meines Leibes war.“ [Sartre 1943: 424]¹

Mit der Architektur als zweite Hülle und Ausdruck des Seelischen und räumlich übersetzt Atmosphärischen ist dem Gedanken einer physischen Architekturproduktion ein psychologisches Konzept zur Seite gestellt worden.² Der semantische Ausdruck, der mit einer Form verbunden wird, steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Erfahrungswelt: „Die Wahrnehmungsdynamik [Begriff des Verstehens von Raum als Objekt und Vorgang] (...) verdeutlicht Seins- und Verhaltensweisen, die in der Natur und in Dingen von Menschenhand, in körperlichen und geistigen Prozessen zu finden sind.“ [Arnheim 1977: 258] Räumliches Erinnerungspotential entsteht durch sinnliche Erfahrungen und die Verknüpfung von gespeichertem Erfahrungswissen mit Vorstellungsbildern.

Den Ausgangspunkt des ersten Entwurfssemesters bildet ein unbewusst erinnerter, atmosphärischer Raum der Kindheit, um architektonische Objekte von ‚innen‘ aus der erlebten Vorstellungswelt über die Entwurfserfahrung nach ‚außen‘ zu artikulieren, zu materialisieren und zu transformieren, um den Zusammenhang zwischen individuellen Raumerfahrungen, dem unerschöpflichen Repertoire räumlicher, historischer Erfahrung und dem Entwurf neuer räumlicher Bedingungen zu begreifen und daraus eine erste Raumposition zu entwickeln.

Das Semester gliedert sich in drei Phasen, die thematisch aufeinander aufbauen: Subjektives ästhetisches Raumempfinden wird über eine individuelle, räumliche Kindheitserinnerung entdeckt und über das Bauen dieser Erinnerung als Modell freigelegt und fixiert.

Diese emotionale Erinnerung wird in ein physisch erfahrbares Sitzmöbel übertragen. In der nächsten Phase wird anhand der expressiven Vorstellungskraft Piranesis die eigene räumliche Denkfähigkeit über eine historische Raumabbildung erweitert. Ein mimetisch transformativer Rezeptionsvorgang des vielschichtigen Innenraums einer Radierung Piranesis führt zur Analyse und Überformung der ‚fremden‘, historisch überlieferten Imagination, die zugleich komplexe räumliche Bauerfahrung übermittelt. Der Entwurf eines Wohn- und Traumhauses kontextualisiert in der dritten Entwurfsphase die vorangegangenen Erfahrungen. Die zuvor im Modell objektivierte, innere Erlebniswelt wird an einer erfundenen Landschaft, einer Steilküste am Meer, verdichtet, um die imaginierte Innenraumwelt ohne Außenbezüge in den Entwurf eines Traumhauses mit intensivem Landschaftsbezug zwischen Innen- und Außenraum zu überführen. Ein kleines Raumprogramm – waschen, essen, schlafen, lesen, Landschaft genießen – ist im Entwurf zu organisieren.

Raum aus seinen atmosphärischen, aus Erfahrung bezogenen inneren Qualitäten heraus zu entdecken, „erlaubt einen Vergleich mit anderen Orten nur auf dem Umweg über die Erinnerung oder Vorausahnung“ [Arnheim 1977: 101]. Persönliche Innenwelten auf ihre Eigenschaften hin zu untersuchen, um aus dem inneren Erleben auf ein Äußeres, die Landschaft, zu reagieren und in ein dialogisches Zusammenspiel dieses Inneren mit dem Äußeren zu treten, bilden das Entwurfsthema und -lernziel. Arnheim geht von diesem Dialogischen gleichfalls aus, denn „praktisch schließen sich die Innen- und Außenwelt gegenseitig aus. Man kann sich nicht gleichzeitig in beiden aufhalten. Und doch grenzen sie unmittelbar aneinander. (...) ständig durchbrochen vom ununterbrochenen und mühe-losen Hin und Her; (...) müssen [sie] (...) als Komponenten der unteilbaren menschlichen Umwelt zusammenpassen.“ [Arnheim 1977: 99]

Der Entwurfsprozess in drei Phasen ‚passiert‘ im Erinnerungskontext der individuellen Vergangenheit der Studierenden, ihrer Kindheit und aktuellen Raumerfahrung und ist durch die ersten beiden Phasen für den daran anschließenden Entwurf des Traumhauses in besonderer Weise fokussiert. Die Studierenden werden aufgeladen mit externem und erinnertem Wissen: die subjektiv erinnerten Raumerfahrungen, die transformierte römische Antike aus der Imaginationswelt Piranesis, expressionistische Wortmanifeste von Coop Himmelblau, Vorträge zu den einzelnen Bearbeitungsthemen und eine Besichtigung zeitgenössischer und historischer, expressionistischer Bauten in Berlin [s. T1|1.3 Abb. 13 | Exemplarisches Phasendiagramm]. Diese Wissensaufladung ist dazu angetan, den Entwurfsprozess zu bereichern, die Gestaltfindung an emotional wirksamen Raumqualitäten zu orientieren und die letzte Urlaubserinnerung zu überblenden, die sonst sicherlich stärker in den Entwurf des Traumhauses an einer erfundenen Küste einfließen würde. Denn: Die Aufmerksamkeit ist zielgerichtet. „Erkenntnis (...) strukturiert das Abbild im Dienste der Bedürfnisse des Betrachters.“ [Arnheim 1986: 35] Und: Unser Erkenntniswille braucht das Neue, um auf ‚Höchstleistung‘ zu arbeiten, denn ohne Neuheitswert keine Neugier und keine Aufmerksamkeit. Zuletzt: die Erinnerung verdichtet, überlagert, verschiebt lang Zurückliegendes mit neuen Informationen, die ‚obenauf‘ im Gedächtnis liegen [T2|2.1 Zur Ökonomie der unbewussten Arbeit].

Der Eintritt ins Architekturstudium ist begleitet von sehr verschiedenen Erwartungen (vom Gestaltwillen bis zur Weltverbesserung), persönlichen Unsicherheiten (wie ist das Umfeld, wie kann man sich behaupten), diversen Ambitionen und Unbekannten (der eigene zu entwickelnde Gestaltanspruch, die Mitstudierenden) und dem Wunsch, eigene Visionen umzusetzen und das Handwerkszeug zu lernen. Die Lehre des Entwerfens zu Beginn des Architekturstudiums bleibt ein besonderer Baustein. Der grundsätzliche Anspruch an den Auftakt des Studiums, den Persönlichkeiten zur Entwicklung und Entfaltung zu verhelfen,

handwerklich-künstlerische Fähigkeiten zu vermitteln und das Sehen und Wahrnehmen als Erkenntnisprozess zu schulen, bildet auch den Rahmen der SCHNITTMUSTER-Projekte in der Grundlagenausbildung. „Die Möglichkeit, daß ein (...) künstlerisch begabtes Menschenkind erst einmal alles selber prüft, um dann das für sich selbst Beste zu behalten“ paart sich mit einer moderierenden „Stellung des Lehrers zu diesen tastenden Schülern“. Er „soll nach Möglichkeit nicht korrigierend und reglementierend, sondern beratend, wegweisend und in das Wesen der künstlerischen Mittel einführend sein.“³ Aus der Kunstschulreform gedanklich hervorgegangen, übernimmt das Bauhaus diese pädagogische Idee einer der Ausbildung vorangestellten Selbst(er)findung und kreativen Entfaltung im propädeutischen Unterricht [Wick 1982: 58].⁴ Technisch-konstruktive und ästhetisch-künstlerische Entwurfkenntnisse sind Gegenstand der anfänglich integrativen Schulung.

In der SCHNITTMUSTER-Strategie wird das kontextuelle Sehen-Lernen über unterschiedliche Maßstäbe, Materialien, Kontextgefüge und Aufgabenstellungen mit der Intention eingesetzt, die kreative Persönlichkeitsentwicklung und Schulung des Handwerks zum Entwerfen zu befördern. Über die propädeutische Methodik zum Sehen-Lernen, Analysieren und Transformieren von Bildkompositionen oder Objekten hinaus ist die Bindung der transformativ sich entfaltenden ästhetischen Erfahrung an gewählte Kontextgefüge in einem schrittweisen Prozess auf eine Kristallisation, hier der Traumhausentwurf, hin gesteuert [T1|1.2]. Drei Phasen bauen aufeinander auf und sind durch genau definierte und abgegrenzte Teilziele und Transformationsschritte gegliedert. Die Teilergebnisse werden in jeweils auf die Situation zugeschnittenen Präsentationen als Assoziations- und Reflexionsmomente in kleinen Gruppensituationen erfahren und multiplizieren so den in jeder Phase individuell bereicherten Erkenntniswert um die Erkenntnisse der Mitstudierenden.

Die Fragestellungen zu dieser Prozessdarstellung eines Projekts im ersten Semester beleuchten die Auswirkungen von einzelnen, aufeinander aufbauenden didaktischen Entscheidungen: Wie spiegelt sich die Wahl und die Abfolge der gewählten Fremdbausteine in der Entwurfsarbeit wider? Hat der erste Fremdbaustein, als Tor zur kreativen Arbeit über den RAUM DER ERINNERUNG auf die darauf folgende Entwurfsarbeit eine besondere Wirkung? Dazu müssen die didaktischen Intentionen der einzelnen programmatischen Phasen aufgeschlüsselt werden, um den durch die detaillierten Festlegungen im Programm ausgelösten künstlerischen Prozess analysieren zu können. Durch die an der Chronologie des Prozessverlaufes orientierte Darstellung wird die Werkzeug- und Kontextentscheidung der vielen Teilschritte auf ihre Konsequenz hin untersucht. Die Auswirkungen der vorgeschriebenen Handlungsbegrenzungen und der kontextuellen Themenwahl der spielerischen Strategie werden beispielhaft beobachtet. Die Ebenenwechsel in jedem Teilschritt werden auf diese Weise plastisch dargelegt, um die zwei- zu dreidimensionalen Betrachtungsebenen, die analytisch oder intuitiv, individuell oder kollektiv, handwerklich oder verbal geprägten Arbeitsphasen praktisch nachvollziehen zu können. Anschaulich werden soll, wie sich das eingesetzte Werkzeug und der Kontext auf den Formfindungsprozess, auf die Denk- und Erkenntnisarbeit im Entwurfsvorgang sichtbar auswirkt.

Chronologie der Verdichtung in drei Phasen

Im Folgenden wird ein einzelner, individueller Prozessverlauf veranschaulicht, indem die Aufgabenstellung und didaktische Intention der Entwurfsinterpretation, die eine Darstellung des Ergebnisses stellt, in chronologischer Abfolge gegenübergestellt wird. Jede Phase wird so aus zwei, in der ersten Phase aus drei Blickwinkeln analysiert. Die Gedanken zum Raum der Erinnerung einer Studentin fließen zu Beginn in den Text ein. Im Einzelnen:

a | Die didaktische Intention. Zunächst wird jedem dargelegten Teilschritt die programmatische Aufgabe vorangestellt. Das beabsichtigte Lernziel der einzelnen von drei Projektphasen und ihrer Untergliederung in Entwurfsteilschritte im entworfenen Entwurfs-Programm [T1|2 Programm] wird beschrieben, um in der anschließenden Interpretation einer studentischen Arbeit rückgekoppelt und überprüft werden zu können. Anschaulich werden soll durch die Prozessinterpretation, welches Entwurfsthema der jeweilige Fremdbaustein fokussiert, wann er in den Prozess des Entwerfens eingeführt wird, und wieso an dieser Stelle innerhalb der Chronologie des Prozesses. Die Wahl der Entwurfswerkzeuge im Kontext der phasenspezifischen, architektonischen Suche wird erläutert. Die Qualität der Entwurfsarbeit wird im Zusammenspiel der programmatischen Entscheidungen in Bezug auf das Entwurfsmaterial – die Kontextbezüge –, die Werkzeugwahl, die Bearbeitung und in Bezug auf den Grad der rezeptiven oder transformativ gewichteten Handlungsvorgabe anschaulich aufgezeigt.

b | Die Interpretation des studentischen Phasenergebnisses wird im Rahmen der Ergebnisdarstellung in Bezug auf die geleistete Transformationsarbeit und der ihr innewohnenden ästhetischen Kontinuität als zum Ausdruck gebrachte assoziative Bezugnahme im Prozess der Studentin Anne Dreher untersucht. Der Kontext der Arbeiten Mitstudierender wird in dieser Projektanalyse weitestgehend vernachlässigt, da der Schlüssel-Ausgangspunkt dieses Entwurfssemesters ein subjektiver Raum der Erinnerung ist und so die Prozessbeobachtung auf eine Person im Kontext ihrer individuellen räumlichen Prägung fokussiert. Der individuelle, emotionale Ausgangspunkt des Entwurfsprozesses bedingt die Betrachtungsebene einer einzelnen Arbeit. Die Auswahl der Arbeit von Anne D. wird als das „individuierte Allgemeine“ [vgl. „Fallkonstituierung im Sample“; Flick 1995: 90] positioniert: das Spezifische ihres Erfahrungshintergrundes wird vor den allgemeinen Projektverlauf gestellt, in dem es 37 individuelle

Persönlichkeiten gibt. Im Hinblick auf die zu untersuchende Kontextbezogenheit des Arbeitsprozesses liegt diesem Projekt eine zur Darstellung des Prozesses notwendig kontinuierliche Arbeitsintensität zugrunde, die mit den durchgängig vorhandenen Arbeiten ihrer Entwurfsteilergebnisse gegeben ist und bei der anfänglichen Auswahl zur Verfolgung des Interpretationsansatzes eine entsprechend entwickelte Substanz verspricht.⁵ Die Qualität ihrer Ergebnisse ermöglicht der Autorin eine Interpretationstiefe der herauszustellenden Bezugsebenen: zur objektiven Werkzeugwahl, zu sichtbaren Kontexteigenschaften, zu sich im Verlauf des Semesters herauschälenden, ästhetischen Vorlieben. Welche Motive sind der Studentin wichtig (geworden), ausgehend von ihrer spezifischen Erinnerung und im Hinblick auf Transformationsleistungen, die in der Auseinandersetzung mit den Fremdbausteinen evoziert wurden? Zur phänomenologischen Bildbeschreibung grenzt sich diese Analyse insofern ab, als es in der Reflexion eines Entwurfsprozesses um die tradierte Interpretation der sichtbaren, aber durch das Modell oder die Zeichnung immer abstrahiert bleibende Raumabsicht als Denkmodell geht.⁶ Soweit die kontextuell ästhetischen Bezugnahmen interpretiert werden, müssen sich diese Deutungen auf diese, die individuellen Entwurfsabsichten abstrahierenden Äußerungen, die im Foto wiedergegeben sind, beziehen.⁷ Die Textinterpretation aus der ‚Außenperspektive‘ konzentriert sich darauf, räumliche Qualitäten zu erkennen, die durch Hierarchisierung oder repetitive Kontinuität in der Bezugnahme der Studentin auf die Fremdbausteine sichtbar werden. Räumliche Motive werden in ihren metaphorischen, expressiven oder mehrdeutigen Qualitäten benannt, mimetische Prozesse als Nachahmung und Verwandlung angelegener ästhetischer Qualitäten der Kontextgefüge freigelegt und metaphorisch und interpretierend verbal kristallisiert. Die Interpretation wird so die subjektiv erkannten räumlichen Anliegen der ausgewählten Arbeit objektiviert im Text benennen. So wird eine mögliche Lesart der Fremdbausteine und ihrer transformierenden Nachah-

mung in den Entwurfshervorbringungen nachvollziehbar dargelegt. Diese Interpretation dient der Anschauung des dargelegten Modells der SCHNITTMUSTER-Strategie [T1|1 Schlüsselbegriffe], der speziellen Entwurfsdidaktik aus drei Elementen: das SUBJEKTIV GEWÄHLTE KONTEXTGEFÜGE als Grundlage der Entwurfsarbeit; die schrittweise, MIMETISCHE TRANSFORMATIONSARBEIT als dialogisches Beziehungsgeflecht zwischen Kontext, individuellen Erfahrungen und der Erinnerung der Studierenden; und DIE SPIELREGELN, die im PROGRAMM zu Beginn der Entwurfsarbeit der Studierenden als Spielbedingung zum kreativen Entwurfsprozess vorliegen.

c | Das episodische Text-Interview [Flick 1995: 124f.] verdeutlicht in zwei Kurzbeiträgen zum RAUM und STUHL DER ERINNERUNG (die zwei Teilschritte der ersten Phase der Entwurfsarbeit) die Innenperspektive der Studentin Anne Dreher. Erfahrungen, Erinnerungen und der Prozess der Verwebung mit dem Kontextmaterial werden aus ihrer Sicht exemplarisch beleuchtet. Welche Wechselwirkung besteht zwischen dem subjektiven Erfahrungshintergrund und den in den Entwurfsprozess eingeführten Fremdbausteinen? Die nicht-sichtbaren inneren Bilder, die einen wesentlichen Teil der subjektiven Wirklichkeit und der Interpretation ausmachen, relativieren die Ergebnisinterpretation ‚von außen‘ durch die Autorin, da die Abbildungen von Modell, Zeichnung oder Bild jeweils kleine Ausschnitte eines veräußerten, durch künstlerische Produktion hervorgeholten Suchprozesses zeigen. Zugleich wird die ‚Erzählkompetenz‘ [Flick 1995: 125] der Studentin für die Ergebnisinterpretation genutzt. Das Unmittelbare der erzählten Erfahrung ergänzt die Interpretation um eine Informationsebene, und löst sich – über Fragen in die entsprechenden Prozesssituationen und Kontexterfahrungen eingebettet – aus dem beabsichtigten programmatischen Entwurfsprozess heraus.

In der Prozessanalyse wird immer wieder auf Passagen des theoretischen Diskurses [T2|1-3] hingewiesen, um die Analyse der Entwurfsdidaktik mit den theoretischen Ausführungen zu verweben und um die Lektüre des anschaulichen Entwurfsbeispiels mit der Reflexionsebene des Textes zu verankern. Zur Darstellung der ersten Projektphase ist in diesem Kapitel die Beschäftigung Gundel Mattenklotts mit ästhetischen Raumerfahrungen der Kindheit von Belang [1999: „Räume früher ästhetischer Erfahrung“, 228-242; 2003: „Kindheit als Entwurf“, 27-43], die raumbezogene „Phänomenologie der Einbildungskraft“ Gaston Bachelards [1957: 9; „Das Haus. Vom Keller zum Dachboden. (...)“, 30-60], Anthony Vidlers [1992: „Sehnsucht“ und „Zerstückelte Architektur“, 91-114] und Rudolf Arnheims Gedankengänge [1977], die sich mit den Analogien des Körperlichen, Psychologischen und Räumlichen phänomenologisch und psychologisch auseinandersetzen. Die Reflexion der transformativen Entwurfsarbeit mit Piranesis GOTISCHEM BOGEN in der zweiten Projektphase steht im Kontext der Untersuchungen Norbert Millers [1981: ARCHÄOLOGIE DES TRAUMS] und Heinrich F. Jennes [2001: VII. „Auf- und Eintauchen im Horizont“, 151-164]. In der letzten Phase werden darüber hinaus Martin Heideggers etymologisch-philosophische Annäherungen an die Begriffe „Bauen, Wohnen, Denken“ [1952: 139-157] in die Interpretation mit einbezogen.⁸

1 Raum der Erinnerung

PROJEKTPHASE 1.1: Eine räumliche Erinnerung aus der Kindheit wird erforscht und in einen gebauten Raum übersetzt. Werkzeug Modellbau: Material offen, Größe: Maßstab frei wählbar, im Atelier aufzustellen; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 1: Präsentation der Raummodelle als ‚Erinnerungstausch‘.

„Kindheitserinnerungen entwerfen nicht nur Situationen, sondern auch Räume.“
[Mattenkloft 1999: 228]

Didaktische Intention

Diese erste Aufgabe in der Grundlagenausbildung zum Entwerfen konfrontiert die Studierenden mit sich selbst: eine räumliche Schlüsselerfahrung der Kindheit soll aus dem Unbewussten, traumartig erinnerten Erlebnis in eine erzählbare, zu materialisierende Raumerinnerung überführt werden. „Tatsächlich ist die Sichtbarmachung der einzige Weg, auf dem der menschliche Geist es [ein Denkmodell] erfassen kann.“ [Arnheim 1977: 276] Ästhetische Erfahrungen⁹ in der Kindheit prägen das Raumerleben nachhaltig, räumliche Vorlieben und Abneigungen sind emotional tief eingeschrieben, oft ohne dass es dem Individuum bewusst ist. Das „Wort Gewohnheit wird allzu häufig gebraucht, um diese passionierte Bindung unseres Körpers, der nicht vergißt, an das unvergeßliche Haus zu bezeichnen.“ [Bachelard 1957: 41] Die frühe Erfahrungswelt taucht in der erwachsenen Raumerfahrung oft als Schlaglicht auf. Plötzlich erinnert ein Geruch an den Ort der Großmutter, eine neue Raumsituation kommt uns unerwartet bekannt vor, durch das einfallende Licht, eine Treppenbewegung oder ein vertrautes, aber schwer zuzuordnendes Geräusch. Sinnliche Erfahrungen sind als räumliche Wahrnehmungen an die oft vergessene Erlebnis Erinnerung geknüpft, die mit diesen Räumen verbunden ist.

Eine eigene Raumerinnerung der Kindheit zu realisieren und die das subjektive Raumerleben charakterisierenden Motive über Stimmungs- und Erlebnismomente an der eigenen und fremden Erfahrung zu studieren, richtet zu Beginn des Entwurfsstudiums die Aufmerksamkeit der Studierenden auf ästhetische Raumqualitäten, die ganzheitliche, sinnliche und an Bedeutung gebundene Qualitäten repräsentieren. Die kindliche Raumwahrnehmung wird angezogen von neuen Eindrücken, die eine individuelle Prägung entstehen lassen. Kinder entwerfen ihre Räume, „begrenzen und ordnen (...) den Raum selbst und schaffen in ihm die atmosphärische Voraussetzung für das Wunder.“ [Mattenklott 1999: 238] Es gibt eine andere Prioritätenabfolge des Wahrzunehmenden als für den Erwachsenen; Größen und Entfernungen werden anders erlebt, Ereignisse begleiten die Raumerfahrungen und sind entscheidend für die Empfindung, die ein Raum mit seinen sinnlichen Eigenschaften – auch später im Leben – in uns auslöst. Farbstimmungen sind wichtiger Bestandteil für die emotionale Rezeption und Erinnerung von Raum in der Kindheit. Das nahe Umfeld des Aufenthaltsortes wird sehr exakt wahrgenommen, die Einordnung in einen größeren Zusammenhang fehlt oder ist in Wege- und Erlebniszusammenhängen organisiert. Ein Raum der Kindheit ist in der Erinnerung nicht über Grundrisse oder genaue Maßangaben aktivierbar, sondern gekoppelt an Gefühle zu Personen und Handlungen, die in diesem Raum atmosphärisch dicht aufgehoben sind, untrennbar mit ihm verwoben. Räume der Kindheit bilden sich in der Persönlichkeit ab und prägen die Erfahrungswelt, „in seinen tausend Honigwaben speichert der Raum verdichtete Zeit.“ [Bachelard 1957: 35] Die Erinnerung ist meist nicht konkret und wird durch verbale Beschreibung ihrer Intensität eher enthoben. Sie „untersteht der Literatur der Tiefe, (...) der Poesie, (...)“, um die Innerlichkeit von außen her zu analysieren“ [Bachelard 1957: 39].

In der Entwurfslehre wird häufig von genau definierten Bedingungen ausgegangen, die in einem Raumprogramm mit Funktion und Größe der benötigten Räume festgelegt sind. Langsam werden diese in einen Entwurf übersetzt. Der RAUM DER ERINNERUNG soll

aber genau anders herum entwickelt werden: Wie in der psychologischen Ausbildung werden die Studierenden zunächst gefordert, durch Innenschau eine Sensibilisierung der eigenen, allerdings der räumlichen Prägung zu erkunden. Wichtige, persönliche räumliche Erfahrungen werden hervorgeholt, um die reichhaltigen individuellen Vorkenntnisse durch eingehende Analyse als mögliches Entwurfsrepertoire kennen zu lernen. Die Verschiedenartigkeit der subjektiven Raumauswahl und -beschreibung jedes Einzelnen in Wort und Modell bildet eine große Bandbreite, eine Empirie räumlicher Qualitäten ab, die von der ganzen Entwurfsgruppe als erste Studie rezipiert werden kann. Die Studierenden lernen sich über ihre individuelle Erinnerung und das daran geknüpfte Erlebnis kennen. Die Erkenntnis über das eigene Erleben der „Räume als Theater der Einbildungskraft“ [Matenkloft 1999: 240] öffnet den mitfühlenden Horizont des Einzelnen für die Heterogenität einer Raumgenese. Die ästhetische Dimension räumlicher Vorlieben kann als persönliche, bedeutungsorientierte Schlüsselerfahrung verstanden werden, die im Zusammenhang mit der Entwicklung von Räumen für Andere, z.B. den zukünftigen Bauherren, eine wichtige Kompetenz darstellt.

Der Entwurfsprozess wird über diese gelebte Intensität der Raumerinnerung als expressiver Anfangskontext eingeleitet, um die Entwurfsarbeit mit der subjektiven Erinnerung zu verweben, zu bereichern und sie zu kanalisieren. Die Qualität der Umsetzung in ein gebautes Modell spielt zunächst eine zweitrangige Rolle, da das Aktivieren des Raumerlebnisses mit der materialisierten Schilderung über das Modell das Entscheidende dieses Vorgangs darstellt. Dieses kaum erinnerte Erlebnis wird zur bewussten, kommunizierbaren und verorteten Erinnerung und kann so im weiteren Verlauf des Semesters als impliziter Raumfokus in die Entwurfsarbeit einfließen. Erinnerungen, die wachgerufen werden, sind für die Wahrnehmung präsent. Durch das Hervorholen in das Gedächtnis ist eine ERINNERUNGSSPUR reaktiviert und lesbar, abrufbereit. Es kommt eine ‚Innervationsströmung‘ zwischen dem unbewusst und bewusst Erinnerten zustande [Freud 1925: 369].¹⁰ In dieser Pha-

se geht es um die Wiedergabe dessen, was in der Erinnerung präsent und wichtig scheint. Die Atmosphäre, die durch Farbigkeit oder Lichtstimmung, Materialität und Proportion in der räumlichen Situation als gefühlte Raumatmosphäre mit erlebten Momenten zusammenklingt, soll über den künstlerischen Produktionsprozess deutlich werden. Wichtig für die Studierenden ist es, die Erinnerung zu erforschen und den Versuch zu unternehmen, ein prägnantes, herausragendes Raumgefühl zunächst zu fixieren und innerhalb der Aufgabenstellung in ein Modell zu übersetzen. In der ersten Phase geht es um das Innere des Raumes, die Fassade spielt keine Rolle. Es kann sich dabei um ein kleines Handobjekt oder aber auch um einen begehbaren Raum handeln, einzige Bedingung für die Studierenden: Es muss im Atelier präsentiert werden können.



Assoziationskonstellation I, Assoziieren im Dialog | Die Materialisation birgt die Gefahr der Banalisierung in sich, da die anderen Studierenden nur das am Anfang des Studiums meist eher unbeholfene Modell erblicken und nicht die damit verbundene, für den jeweiligen Studierenden wichtige, persönliche Tiefe der Erinnerung an den Ereignis-Raum nachspüren. Daher die Wahl der ersten assoziativen Gruppensituation: In einer Ausstellung werden zunächst alle Modelle zur öffentlichen Betrachtung aufgebaut, um einer Dialogsituation Raum zu verschaffen. Jeder Studierende hat die Aufgabe, das Modell und die räumliche Erfahrung eines Mits Studierenden zu verstehen und vorzustellen. Ein kurzer Moment des Austausches zu zweit dient der intimen, ersten Vermittlung der Kindheitserinnerung. Der Ateliernachbar erfährt die Geschichte des Anderen, wird zum objektiven Vermittler und schildert das gerade Erfahrene nun anhand des Modells und der erzählten Erinnerung vor der gesamten Gruppe. Es gilt, fremde Raumerfahrungen zu rezipieren und sie in einer öffentlichen Situation präzise und objektiviert zu kommunizieren.

Ergebnisinterpretation

Die gebauten Räume der Studierenden sind durchweg Räume des Rückzugs und der Intimität, außerhalb der Reichweite von Eltern oder anderen Erwachsenen. „Alle Räume der Intimität sind durch eine Anziehung gekennzeichnet. (...) ihr Sein [ist] ein Wohlsein.“ [Bachelard 1957: 38] Drei Gruppen von Modellthemen sind dominant: Implantierte, private und intime Welten in vorhandenen Raumstrukturen bilden eine erste Gruppe der Erfahrungsräume: Baumhäuser oder Naturhütten, umgebaute Koffer mit Sehschlitz, zusammengestellte Möbel mit übergehängter Decke, in den Raum eingefügte Kleinsthäuser in der Wohnung etc. [Abb. 1-9 | Räume der Kindheitserinnerung]. Wichtig bei diesen Raumsituationen ist die Kombination aus erzeugter Nähe und Dichte durch die an den kindlichen Körper angepasste Maßstäblichkeit, das Verstecktsein und die Übernahme der Raumkontrolle: Aus dem Schlupfwinkel heraus obliegt die Kontrolle des Außenraums über von außen nicht sichtbare Öffnungen und gerichtete Blickbeziehungen dem Kind. Gundel Mattenklott schildert das Gefühl des Verstecktseins im Kontext einer Erzählung Fontanes: Das Kind, das sich noch verborgen hält, obwohl keiner mehr sucht, empfindet über die selbst bestimmte Raumeignung hinaus eine „Wurzel des Glücks‘ (...) in der Freiheit (...), sich selbst zum Verschwinden zu bringen. (...) Das souveräne Selbst entscheidet über An- und Abwesenheit unter den Lebenden.“ [Mattenklott 1999: 234]

Existierende Orte des kindlichen Rückzugs liegen in der die Wohnstätte umgebenden Landschaft. An Schnittstellen zwischen Wald und Lichtung, Wiese und Fluss oder Wald und Tagebaukante mutieren genau definierte Punkte in der Landschaft zu persönlichen, privaten Räumen der Intimität. Bei dieser zweiten Gruppe wird der Weg mit seinen Eigenschaften genau erinnert, da er das Eigene des gewählten Ortes und das Uneigene der elterlichen Wohnung überbrücken hilft. Die Atmosphäre des Ortes verschmilzt mit der Gefühlswelt des Kindes, das den passenden Ort zu finden weiß.

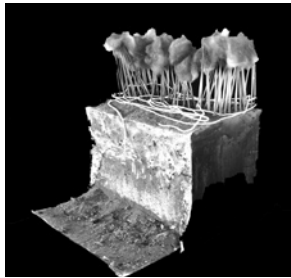
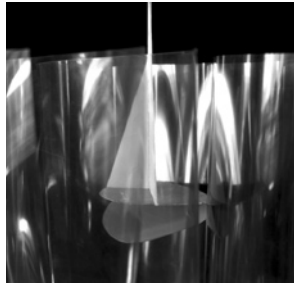
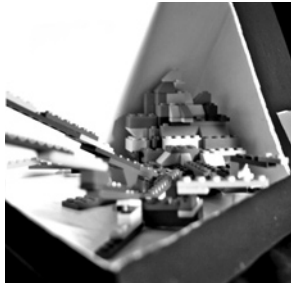


Abb.1-9 | Räume der Kindheitserinnerung

Eine dritte Gruppe beschäftigt sich in der Erinnerung mit Unorten, Angst besetzte Raumerinnerungen werden gebaut: ein ewig dunkler Hausflur mit weit entfernter Lichtquelle, schachtartige Zwischenräume (Hofdurchfahrten) und vor allem eine Häufung von Kellererlebnissen. Dieses Keller-Dunkel zu bauen ist der Versuch von Anne Dreher [Abb. 10, 11]. „Im Keller bewegen sich langsamere Wesen, die nicht so rasch laufen und geheimnisvoller sind.“ [Bachelard 1957: 44] Der Weg in den Keller, die Treppe visualisiert – noch offen – einen Weg ohne seitliche Begrenzung des Treppenraums. Der Kellerraum wird als schwarze Kiste materialisiert, die einzelnen Räume sind linear an einen seitlich gelegenen Flur angeordnet; der Raum des Kelleraufenthalts, ein Verschlag, obschon dunkel, wird mit gelber Farbe in Licht getaucht. Dieser Ort des Aufenthalts wird, klein im großen Keller, durch die Farbwahl als warm und anziehend hervorgehoben. In ihrer Erinnerung scheinen die Holzverschläge wichtig, die durch die vertikal angeordneten Latten noch eine Idee des Lichtscheins wiedergeben, der linear strukturiert wird.

Interviewfrage Phase I:

Welche räumliche Erinnerung drückt Dein Modell aus?

Anne D.: „Dunkelheit und Angst... das verbinden die meisten Menschen mit dem Wort Keller. So auch ich – aufgewachsen bin ich in einem unsanierten Altbau mit einem Keller, der über eine nur schwach beleuchtete Treppe unter die Erde führt. Das Licht reicht gerade noch aus, um unsere Kellertür mitzubeleuchten, sonst ist es so dunkel, dass man die Hand vor den Augen nicht sieht. Meine Erinnerung geht noch so weit zurück, dass meine Schwester und ich immer in die Dunkelheit gehen und uns gegenseitig aufheizen mit der Vorstellung, dass da ein Monster ist, dort auf einmal Augen auftauchen usw. Im Endeffekt rennen wir schreiend und mit Angst erfüllt zurück, aber weil wir auch die kindliche Neugierde besitzen, ob da wirklich Monster oder Augen sind, gehen wir wieder zurück, um nachzuschauen. So geht das teilweise ein paar Mal hintereinander, bis wir uns überhaupt

nicht mehr alleine in den Keller hinein trauen. Wenn ich ehrlich bin, weiß ich bis heute nicht, wie die anderen Keller aussehen. Der mysteriöse Keller ist der Raum, der mir noch am stärksten aus meiner Kindheit in Erinnerung geblieben ist." [Abb. 10 | Blickfuge]

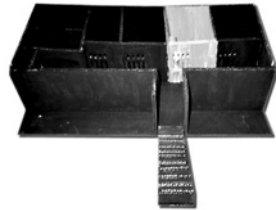
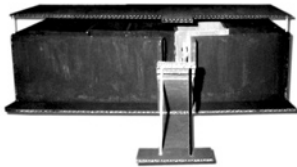


Abb. 10, 11 | Blickfuge und Kellerabgang

2 Stuhl der Erinnerung

PROJEKTPHASE 1.2: Ein Stuhl wird gebaut, der die Eigenschaften des erinnerten Raums im Sitzempfinden wiedergibt und zum Sitzen geeignet ist. Kriterien der Bewertung: Konzept, formale und räumliche Wirkung, Materialität, Stabilität, Ergonomie, Detaillösung. Werkzeug Modellbau: Prototyp in Originalgröße, Größe: M 1:1, im Atelier aufzustellen; alle Materialien; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 2: studentischer Wettbewerb.

„Alle echten Metaphern sind von ausdrucksvollen Formen und Vorgängen in der physischen Welt abgeleitet.“ [Arnheim 1977: 214]

Didaktische Intention

In der Phase RAUM ZU STUHL werden subjektive räumliche Stereotypen, die Konsequenz einer erlebten, gefestigten Raumerfahrung, de-automatisierend unterlaufen. Der Raum wird umgestülpt, aus dem Volumen entsteht nun ein Objekt, ein Stuhl, der die spezifischen Eigenheiten des Erinnerungsraumes transportiert, und so ein Stück der gefühlten Erinnerung des Individuums in einem Objekt abbildet, das zugleich wieder auf den Körper reagiert. Ein bekannter Stuhl kann dies kaum leisten, der Stuhl muss erfunden werden. Der Entwurf verknüpft die Auseinandersetzung mit Themen der Körpernähe einer reagierenden Form auf den sitzenden Körper, des Abbilds von Körperhaltung im Objekt, der Sinneswahrnehmung durch das Gefühl des Sitzens im Raum und schließlich die Suche nach einem Ausdruck für ein eigenständiges Ding. „Zieht man Körperteile als Vergleich heran, so ist der Stuhl eine Nachahmung des Rückgrats (...); als eine Projektion physischer Attribute ist der Stuhl eine Nachahmung des Körpergewichts; als ein Ort, nach dem es einen verlangt, um der Unbequemlichkeit ein Ende zu machen, ist er schließlich eine Nachahmung des gesamten Empfindungsbewußtseins.“ [Vidler 1992: 291]

In dieser Phase wird die handwerkliche Umsetzung einer Idee mit in die Arbeit der Erinnerung einbezogen, das Entwurfskonzept muss durch Realisation bis in die Detaillierung durchgehalten werden, da vom Gedanken bis zur Wahl der Verbindungsmittel und Oberflächen alle Entscheidungen und die Umsetzung ausschließlich dem Entwerfenden obliegen. Der frühe Bildungsreformer Jean-Jacques Rousseau betrachtet eine handwerkliche Schulung als idealen Bestandteil zur Entfaltung einer ganzheitlich ausgebildeten Persönlichkeit. „Sie [die von ihm favorisierte Tischlerausbildung] hält den Körper genügend in Bewegung und verlangt Geschicklichkeit und Kunstsinn.“ [z.n. Wick 1982: 64] Diese Position ist in den reformerischen Vorläuferbewegungen des Bauhauses wieder zu finden, die bereits das künstlerische, geistige und handwerkliche Können vereinen möchten.

Erinnerungen an Gefühle der Intimität, Angst, Verlorenheit oder auch räumliche Erinnerungen wie eine steile Treppe, ein kühler Durchgang, ein Geruch müssen in ein Sitzobjekt übersetzt werden. Die Konstellation des Sitzenden zum und im Raum bildet eine architektonische, physische Haltung und empfundene Beziehung zum Raum ab. Sitzhaltungen wie aufrecht, hoch, bequem, versunken oder die Sitzanzahl und Sitzanordnung wie allein, zu zweit, aufgereiht, beweglich oder Rücken an Rücken, sind in das Objekt zu übertragen.

Dies löst Verwunderung aus, Überraschung und Neugier, da eine Lösung für dieses Sitzobjekt nur aus einer Kopplung der Gegensätze vom Raum zum Objekt, vom Gefühl der Kindheitserinnerung zum praktischen Sitzgefühl zu bewältigen ist. Verwunderung ist die notwendige Emotion für eine De-Automatisierung der stereotypen Vorbilder, da eine Offenheit und eine Assoziationsebene für die Ideenfindung hergestellt wird, in der bekannte Stuhl-Stereotypen als Ausgangspunkt der Suche von in diesem Zusammenhang ungeübten Erinnerungsbildern überlagert werden. In der SCHNITTMUSTER-Strategie geht es um die Aufdeckung von Handlungsräumen außerhalb von Stereotypen, die den Entwerfenden aus dem bequemen Wiederholungszyklus von Erfahrungen loslösen.¹¹

Der Bau eines Stuhls im Maßstab 1:1 ist die Aufgabe der zweiten Transformation der Erinnerung: aus dem erinnerten Raum, der nun gebaut und verbalisiert als ‚innerer Ereignisraum‘ ohne Fassade vorliegt, wird ein plastisches Objekt ohne Innenräume entwickelt, das als gebautes Objekt im Raum emotionale, materielle oder soziale Gefühle der Erinnerung in sich trägt. Dieses Objekt muss alle Bedingungen eines anthropomorphen, da körpernahen Anspruchs erfüllen. „[D]ie physiologischen Kräfte, die das Rohmaterial der Sinne zu Wahrnehmungsformen organisieren, seien dieselben Kräfte, die wir als die dynamischen Komponenten von Anschauungsbildern erfahren.“ [Arnheim 1977: 219] Ein Stuhl wird visuell und haptisch erfahren. Der haptische Kontakt mit der Stuhloberfläche bestimmt, wie weit der Sitzende selbst zum Teil des raumbildenden Objektes wird. Und wichtiger noch, verursacht der Stuhl beim Sitzenden durch die Haltung, die er ermöglicht oder auch dem Menschen aufzwingt, ein spezifisches Gefühl im Raum und für den Körper. Die körperliche Erfahrungswelt veranschaulicht für den Betrachter von außen, den Mitstudierenden, konkret gefühlte Situationen über eine Sitzhaltung und Position zum Raum im Raum. Das aufrechte Sitzen unterscheidet sich wesentlich davon, in einem Stuhl umfassend geborgen zu sein, sich zu verstecken oder oben auf zu sitzen (beim Hocker) mit dem Überblick und ohne den Halt eines Rückenelementes. Schnelles Lösen vom Stuhl oder langsames Herausbewegen können Beobachtungen von physischen Dynamiken im Raum sein. Die Erinnerung, die nun an die Oberfläche geholt räumliche Qualitäten offenbart, wird sitzend fühlbar als Objekt für alle Mitstudierenden erlebbar.

Funktional kann sich dieses Sitz-Objekt zwischen Hocker, Stuhl und Sessel bewegen. Die spezifische Sitzeigenschaft ist der zu realisierende Entwurfparameter. Für die konstruktive Entwurfserziehung enthält die Umsetzung einer Stuhl-idee alle wichtigen Kriterien: Er muss stabil sein. Das Konzept muss durch die Material-, Fügungs-, Form- und Farbwahl

deutlich werden. Der Stuhl muss zum Sitzen geeignet und für den Besitzenden ungefährlich sein. Die Größe ist frei wählbar, der Stuhl muss innerhalb einer Ausstellung des Ateliers stehen und von anderen zur Probe ‚besessen‘ werden können.



Assoziationskonstellation 2, Assoziieren im Dialog | Jeder Student ist Teil einer Jury, die sich in mehrere Gruppen unterteilt und die ausgestellten Stühle nach den Kriterien beschreibt und analysiert, dann nach einem vorgegebenen Punktesystem bewertet, um schließlich im Wettbewerb die besten Stühle zu küren. Die Kriterien beziehen sich auf die verständliche Umsetzung der Erinnerung in die Form, das Verhältnis des Objekts zum Raum, die Materialwahl, Stabilität, Ergonomie, Innovation und die Detaillösung.

Ergebnisinterpretation:

Das Stuhl-Objekt von Anne D. besteht aus zwei Elementen. Eine kombinierte Sitz-Liegefläche aus gelbem Teppich mit schräg geneigter Rückenlehne faltet sich über eine grob gearbeitete schwarze Holzkonstruktion [Abb. 12, 13]. Es ist durch die Farbe Gelb von dem konstruktiven Untergrund, mit dem die Sitzenden nicht in Berührung kommen, abgehoben. Die weich fließende Form des Teppichs steht im Kontrast zu dem kantigen Traggerüst. Doch auch dieses vermittelt keinen Eindruck von Stabilität. Die trapezförmig verschobenen Achsen der Rahmen sowie die nicht ausgesteiften Beine lassen eher die Vorstellung eines jungen Rehs entstehen, das noch nicht ganz sicher auf den Beinen steht. Man ist an den Kellerverschlag aus grob zusammen gezimmerten Kanthölzern erinnert.

Die Auflagekonstruktion verjüngt sich spitz zulaufend von der Sitzfläche zu den Füßen der Sitzenden. Dies verstärkt noch den Eindruck der Zerbrechlichkeit. Die Sitzhaltung erlaubt es, die Füße auf die Sitzfläche zu legen. Der Rücken liegt nach hinten gebeugt, gerade noch in Sitzhaltung. Die Sitzhaltung ist nicht bequem, nicht anthropomorph, zwar im Rücken abgestützt, aber so, dass man sich nicht fallen lassen kann, sondern immer eine



Abb. 12, 13 | Stuhl von vorn und seitlich

gewisse Körperspannung halten muss. Die Sitzfläche scheint durch die entmaterialisierte Konstruktion im Dunkel zu schweben. „Die spontane Symbolik beruht auf dem Ausdruck, der den wahrgenommenen Objekten innewohnt. Als ausdrucksvoll sieht man die Form eines Objektes nur, wenn man sie dynamisch sieht.“ [Arnheim 1977: 217] Die sich ihrer selbst unsicher scheinende Intimität, die das Objekt ausstrahlt, lässt den Raum der Erinnerung wieder wach werden: in dem Vorgang des Sitzens, der nicht entspannt, aber neugierig macht und die ganze, gespannte Aufmerksamkeit einfordert.

Interviewfrage Phase 2:

In welches Sitzgefühl sollte der erinnerte Raum transformiert werden?
 Anne D.: „Ich kann mir gut vorstellen, dass einige Leute Angst hatten, sich auf diese Sitzgelegenheit zu setzen, da sie ziemlich wackelig wirkt, aber das Gegenteil kam zum Vorschein. Man war überrascht, wie stabil er doch ist. Der untere Teil, sowie Sitzfläche und Lehne, sind aus Holz zusammengeschrubt. Überzogen ist er mit Teppich. Auf den ersten Blick sind die Farben Gelb und Schwarz wieder deutlich zu erkennen. Die Sitzfläche liegt, ver-

setzt, auf nicht symmetrisch zueinander ausgerichteten Stuhlbeinen, die auch einen etwas größeren Abstand zueinander haben. Die Asymmetrie, der große Abstand und die Farbe Schwarz sollen hier die Finsternis und Angst ausdrücken. Zusätzlich ist die Versetzung mit der zurück geneigten Lehne zu nennen. Dies verdeutlicht zum einen die Angst und mit der Neigung die kindliche Neugierde. Überzogen ist der Stuhl mit gelbem Teppich. Dieser ist in geschwungener Form über Sitzfläche und Lehne gelegt, damit wird wieder das Bekannte und Warme zum Ausdruck gebracht.“

3 Piranesis Schnittmuster – Transformation einer imaginären Welt

PROJEKTPHASE 2: Ziel dieser zweiten Projektphase ist der Entwurf einer Raumkomposition, der die räumliche Atmosphäre und Elemente der Radierung XIV, GOTISCHER BOGEN, von Giovanni Battista Piranesi¹² interpretiert. Die analysierende Transformation eines Ausschnitts der Radierung findet in acht Schritten statt: (a) Wahl des Ausschnitts [Abb. 14], (b) Kompositionsanalyse des Ausschnitts, (c) Lichtinterpretation, (d) Farbreaktion, (e) Transformation einer der analytischen Abbildungen als Relief, (f) Schraffur als topographische Interpretation des Reliefs, (g) Collage allen Materials und schließlich (h) Bau einer Raumstudie als Modell im Volumen eines Kubus. Die zeichnerischen und malerischen Analysen werden in jeweils drei Varianten entwickelt. Das architektonische Ereignis bildet zum Ende eine sehr persönliche Rauminterpretation Piranesis innerhalb eines für alle Studierenden gleichen Raumvolumens ab [T1]2 Programm].

Didaktische Intention

Die transformierende Nachahmung bildet den Kern der folgenden Projektphase in der schrittweisen Aneignung der Raumwelt Piranesis ab: „Das Dargestellte ist da – das ist das mimische Urverhältnis.“ [Gadamer 1960: 118]¹³ In der aneignenden Verwandlung besteht der Prozess der dialogischen Erkenntnis, die verwandelt. Drei Aspekte waren für die Wahl zur transformativen Arbeit mit dem Gotischen Bogen von Belang: die räumlichen Qualitäten der gewählten Radierung, die Begegnung mit einer nach innen gewandten, imaginierten Erfahrungswelt und das schrittweise sich vollziehende Entdecken dieser Welt, um das räumliche Repertoire in seiner Wirkungsweise tatsächlich durch die eigene künstlerische Erfahrung hindurch aufzuspüren.

Die räumlichen Qualitäten des Gotischen Bogens sind äußerst geeignet, die Erfindungsgabe und Kreativität des Betrachtenden zu evozieren. In der gewählten Abbildung wird eine große Bandbreite an räumlichem Repertoire sichtbar. Im Gegensatz zu anderen

Radierungen dieser Folge scheint hier der Schwerpunkt ausschließlich auf der räumlichen Komposition zu liegen, die assoziativ sehr vielgestaltig, doch fast ohne Menschen auskommt. Auch ist die ‚unheimliche‘ Wirkung, die von dem Gotischen Bogen ausgeht, nicht eindeutig auf abgebildete Ereignisse des Gefängnisgeschehens zurückzuführen, sondern resultiert eher aus einer räumlichen Idee. Die monumentale Raumhöhe wirkt gebrochen durch etliche, miteinander verknüpfte Geschossebenen und den fehlenden Außenbezug. Eine unendlich tief scheinende, labyrinthische Verschachtelung zieht den Blick sogartig nach innen in die Tiefe und in die unüberschaubaren Raumabfolgen hinein. Dieser Raumentwurf suggeriert: man kommt hinein, aber nicht wieder heraus aus dieser schwer nachvollziehbaren Raumkomposition.

Die große Raumtiefe ist über eine Vielzahl verschachtelter Raumfolgen erzeugt. Diverse Erschließungssituationen wie Treppen, Stege, Brücken in Holz und Stein, eingelassen oder als Bogen ausgeführt, lassen den Blick des Bildbetrachters umherschweifen. Beim Versuch, den Verlauf der räumlichen Verbindungen nachzuvollziehen, erkennt der Beobachter eine Wegeführung, die vor einer Wand oder im Unklaren endet. Pfeiler und Bögen sind aus lebendig wirkenden Steinquadern, lineare Konstruktionselemente als hölzerne Träger dargestellt. Diese die Steinkonstruktion fortsetzende, zweite Konstruktionsebene lässt den Eindruck aufkommen, das steinerne Gebäude sei noch nicht abgeschlossen, das Holzgerüst das notwendige Hilfs-Traggerüst eines unfertigen Innenraumgefüges. Den Raum horizontal, vertikal und diagonal durchschneidende Seilwinden verstärken diesen Eindruck der Baustelle.¹⁴ Eine scheinbar nicht zu bremsende Volumetrie der ineinander verschränkten Raumabfolge wird noch verstärkt durch eine Plastizität, unbewegte Flächen kommen in der Abbildung fast nicht vor. Alles ist in räumlichem Auf und Ab, Vor und Zurück von Fläche und Raum.

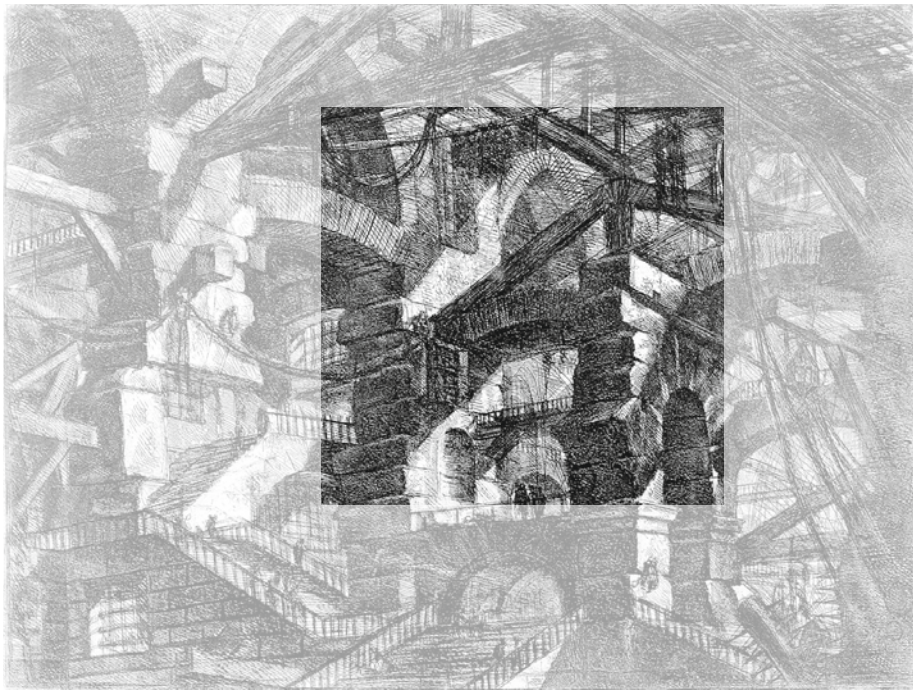


Abb. 14 | Ausschnitt - Piranesi ‚Gotischer Bogen‘

Die Dramatik der Lichtgestaltung trägt dazu maßgeblich bei: Ein nicht eindeutig zu entschlüsselnder Lichteinfall, der von unterschiedlichen Quellen aus dem Inneren des Raumes zu stammen scheint, ruft durch eben diese Uneindeutigkeit beim Betrachter eine Neugier zur Entschlüsselung der tatsächlichen Lichtverhältnisse hervor. Der Beobachter wird durch viele Momente wie in das Bild hineingezogen. Ein Licht scheint in die Tiefe der Raumfolge zu weisen. Im Bildaufbau lenkt dieser Lichtfluss vom leuchtenden Zentrum auf die dahinter liegenden Räume im rechten Bildrand, eine Lichtführung, die die natürliche Blickbewegung des betrachtenden Auges von links nach rechts aufnimmt. Ähnlich einer Bühnendarstellung verursachen diese dezentralen Lichtquellen eine Tiefenwirkung in den Raum hinein, „seine Indirektheit trägt dazu bei, weniger den Raum erleuchtet als ihn leuchtend wahrzunehmen. Ein solches Licht erzeugt eine dem Tageslicht unmögliche Innenräumlichkeit“ [Jennes 2001: 153]. Bei näherer Betrachtung werden Brücken erkennbar, die gegen Pfeiler laufen, Schatten, die von außerhalb des Bildausschnittes zu kommen scheinen, Lichtquellen, die nicht verortbar sind, werden Kanten sichtbar, die unseren Sehgewohnheiten widersprechen. Bildelemente lösen Verwunderung und Irritation aus. Zugleich animieren sie den Betrachter, das Bild weiterzudenken und sein Geheimnis aufzuspüren: Kreativität zum sehenden Erkennen wird provoziert. „Die lebendige Spannung in Piranesis Radierungen geht demnach von dem irritierenden Eindruck aus, den die Versteinerung eines Augenblicks zwischen verlorener Gegenwart und der Scheinmöglichkeit ihrer Wiederaufnahme hervorruft“ [Miller 1981: 207]. Diese Verzeitlichung der Darstellung ist der Schlüssel für die Empfindung beim Betrachter: ein bewegter Ausdruck wird vermittelt, ein Raum wird über eine suggerierte zeitliche Dimension in Dynamik versetzt, die bewegt.

Der Anknüpfung an eine fremde Imaginationswelt, die darauf abzielt, über zeichnerische Informationen hinaus das unbewusste, unmittelbare Raumerleben anzusprechen, gilt der nächste didaktische Schritt. Als Ausdruck einer imaginierten Erlebniswelt von Innenraumsequenzen ohne Außenbezug ist die transformierende Auseinandersetzung mit

Abbildungen der CARCERI eine Fortsetzung der Rezeption eines historisch inspirierten,¹⁵ jedoch erfundenen Raumes, der den Erfindungsgeist der Studierenden wiederum inspiriert. „Deuten wir also die resultierende Unklarheit der gezeigten Räume als offenen Spielraum der Phantasie, (...) deuten wir die Darstellungsform der Irritation als Mittel zum Zweifel am Gewohnten, deuten wir die Irritation als eine nicht der Wahrnehmung, sondern des Verstandes, der auf die Suche nach Komplettierung und Erklärung geschickt wird, damit die Wahrnehmung sich freier ihrer Introspektion widmen kann, dem Unbewußten in der Tiefe“ [Jennes 2001: 161].

Ein Kupferstich der Reihe CARCERI dient der Auseinandersetzung mit einem fremden räumlichen Kontext. An die innere, physisch und psychisch erinnerte Welt der räumlich geprägten Kindheitserfahrung anknüpfend ist Piranesis imaginierte Raum- und Denkwelt die visualisierte Raumimagination eines Unbekannten aus einer uns nicht vertrauten Zeit, einem nicht existierenden Ort, einem Ort der Imagination. Die suggestive Kraft des Gotischen Bogens über das Unvollendete, die Überblendung von Motiven und die für die Sehgewohnheiten irritierenden ‚Unrichtigkeiten‘ bilden die Basis, an die unbewusst erinnerten Räume der Kindheit mit einer Untersuchung anzuknüpfen, die auf dieser unbewussten und bewussten Ebene den lernend Betrachtenden anspricht. So wird heuristisch transformierend, zeichnerisch und malerisch Zweidimensionales in der Fläche und Linie analysiert, im Raum interpretiert und dann angeeignet, was zu Beginn des Studiums in seiner Komplexität im Entwurfsprozess kaum entstehen könnte: komprimiertes Wissen um Raum- und Lichtwirkungen, das Zusammenspiel von Bewegungsflächen und Ebenenwechseln, Blickbeziehungen, Konstruktionsvariationen. Ein ganzes Repertoire der Baukunst wird dort beherrscht, das in isolierten Themen, seinem nicht leicht zu begreifenden Zusammenspiel architektonisch wirksamer Parameter, in der programmatischen Analyseabfolge zeichnerisch, malerisch und räumlich angeeignet wird und als Wissenserweiterung einwirken kann. „Vom Inhalt des erfahrenden Subjekts also ist in Metaphern der Architektur die Rede. Das

gibt Piranesis Erinnerungen an die erhabenen Palastanlagen eines imaginären Rom und ihre ängstigenden Perspektiven, das gibt der Neudeutung der barocken Illusionsbühne zu einer Bühne des Traumes das entscheidende Moment des Phantastischen“ [Miller 1982: 98].

Das Sehen lernen wird über den Prozess der verwandelnden Aneignung der Sichtweise eines Architekturkenners, Piranesis, über analytisches und automatisches künstlerisches Transformieren in Gestaltfindungsprozessen trainiert. „Das Formale und das Handwerkliche wird hier nicht aus der Erscheinung, sondern aus dem inneren Erlebnis entwickelt, abstrakte Gefühle und undefinierbare Empfindungen wie von Farben, (...) lernt der Schüler aus sich heraus zu gestalten.“ [z.n. Wick 1982: 95]¹⁶ Die assoziativ subjektive Planlesung innerhalb der gegebenen acht Arbeitsschritte setzt den automatischen Zeichen-, Mal- und Modellbauvorgang in Bewegung. Der Kontext der Radierung Piranesis dient als assoziativer Hintergrund und Wissensgrundlage für den ersten Gebäudeentwurf in der Entwurfsausbildung. Der vorgegebene Rahmen, die Reihenfolge der Bearbeitungsschritte, das ausgewählte Entwurfswerkzeug, die Blattgröße bilden zusammen die Mittel zur Aneignung und eröffnen die notwendige Freiheit zu einem fließenden, kreativen Prozess in der Entwurfsarbeit. Die Zeichnung, die Malerei, das Relief, Modell und die Collage sind die Werkzeuge, unmittelbar Wahrgenommenes intuitiv und analytisch herauszustellen und durch ‚Verdichten‘ und ‚Verschieben‘ der Eigenschaften des mit dem Entwurfswerkzeug tatsächlich in die Hand genommenen eine neue, transformierte Wirklichkeit herzustellen.¹⁷ Auch die Übertragungsarbeit von einem Medium in das andere [T1|1.2 Ebenenwechsel] ist eine Seh-Schule, es werden Strukturen und Eigenschaften fast blind nachgezeichnet und auf Karton vergrößert übertragen. Ein mimetischer Vorgang des Verstehens wird dabei angeschoben. Die Übertragungsarbeit evoziert blindes Zeichnen, man schaut auf die Ausgangszeichnung Piranesis, nicht auf die eigene Zeichnung, und führt die Hand hauptsächlich ‚blind‘ [Ed-

wards 1979: 120]. Das didaktisch intendierte ‚Umschalten‘ vom eher logisch motivierten ins räumliche Denken impliziert den Wechsel vom analytischen in einen intuitiv geprägten Erkenntnismodus [T2|2.2 Wechsel von Analyse und Intuition].

Die Wahl des Ausschnittes bildet die erste kreative Entscheidung und legt Vorlieben fest: die Suche nach dichten oder raren, ineinander wirkenden oder isolierten Elementen bildet ein Stück der gestaltenden Persönlichkeit ab. In einer Variation des ANALYTISCHEN ZEICHNENS [Kandinsky 1926: 18/19; T1|1.2 Vom analytischen Zeichnen zum heuristisch transformierenden Entwerfen] werden zunächst die Einzelwirkungen der unterschiedlichen Elemente des GOTISCHEN BOGENS isoliert untersucht: lineare und flächige Übungen dienen der Untersuchung kompositorischer Raumqualitäten im ersten Schritt (drei Zeichnungen des Ausschnitts). Zweidimensional wird die Ausschnittsfläche ohne Farbe auf ihre Wirkungen im Raum erforscht. Dann folgt die Untersuchung der Beziehungsqualität der Elemente zueinander im dritten und vierten Schritt: Licht und Farbe (drei Zeichnungen). Der Arbeitsschritt in die Farbe zieht eine räumliche Interpretation von Farbwirkungen nach sich. Farbe bildet empfangene Stimmungen ab, räumliche Stimmungen werden im experimentierenden Vergleich erprobt, nebeneinander gelegt, gedeutet. „Im Zweidimensionalen schrumpft (...) die Ohnmacht zum Medium des Scheins, in dem sich die Freiheit der Phantasie zuletzt betätigt“ [Jennes 2001: 160].

Das gesamte Material wird in eine erste räumliche Synthese übersetzt, das Relief. Der Möglichkeit für die Imagination des Dreidimensionalen und die räumliche Ausdeutung des Reliefs bleibt offen. Es dient der ersten, plastischen Verräumlichung aus der Grundriss-, Ansichts- oder Schnittebenenbetrachtung auf dem Weg in ein komplexes Raumgefüge. Eine mit dem Mittel der Schraffur zu erzeugende Topographie der Möglichkeiten in drei Varianten bildet dieses Relief dann in unterschiedlichen Lesarten transformiert in der zweidimensionalen Zeichnung ab. Die Collage beendet die rezeptiv gewichtete Arbeit, holt und bindet unter ästhetischen Einzelentscheidungen reduzierend, homogenisierend, ver-

dichtend, harmonisierend oder abstrahierend zusammen, was wichtig ist und verknüpft innerhalb des individuellen ästhetischen Wertesystems die wichtigen Entdeckungen [T1|1.2 Mimetische Transformation]. Die Informationskopplung und Verwebung unterschiedlicher Eigenschaften der Einzelstudien über die Collage mündet in das Interferenzmodell, den letzten Schritt dieser Phase und das räumliche, die Erkenntnisse synthetisierende Ergebnis der Piranesi-Studie.



Im Abschnitt PARALLELEN DER TRAUM- UND ENTWURFSARBEIT [T2|2.1] wird die Traumtechnik mit der schrittweise erfolgten Transformations- als Entwurfsarbeit verglichen. In der Verdichtungsarbeit des Traumes kommt es zu ‚Mischpersonen‘ und ‚Mischorten‘, ebenfalls kreative Interferenzbildungen, in denen Charakteristika zusammen in einer einzigen Gestalt, einem Ort auftauchen und so ‚ökonomisch‘ verknüpft werden [Freud 1900: 323-329]. In der Physik beschreibt die Interferenz Überlagerungserscheinungen beim Zusammentreffen von Wellen, wobei sich zwei gleiche Wellen verstärken, oder aber gegenseitig auslöschen können; in der Lernpsychologie bedeutet der Begriff der Interferenz die Beeinflussung eines Gedächtnisinhaltes durch einen anderen. Das Ergebnis dieser zweiten Projektphase bildet die subjektive Aneignung der Raumkonstruktion objektiviert im Modellentwurf ab.

Durch die Wechsel der zweidimensionalen auf die dreidimensionale Produktionsebene, und wiederholt zurück in die zweidimensionale Betrachtung, die schließlich in der Dreidimensionalität eines die vorhergehenden Schritte zusammenführenden Objektes mündet, hat auch ein mehrfacher Wechsel der Betrachtungsebenen stattgefunden. Die Folge ist eine mehrmalige Wiederholung der „in der Psychologie der Problemlösung die Umstrukturierung einer visuellen Situation“ [Arnheim 1986: 41] genannten Absicht, um das permanente Neu-Sehen im Bekannten (hier der immer gleich bleibenden historischen Vorlage) im Fluss zu halten und zu unterstützen [T2|2.2 Kreative Dualität von Analyse und Intuition]. Durch eine kontextuelle, auf Transformationstechniken basierende Formfindungs-

arbeit wird für diese Innenraumerfindung Piranesis eine subjektiv gefundene Architektursprache aus den atmosphärischen und strukturellen Eigenschaften des sicht- und unsichtbaren Kontextes herauskristallisiert. Das Sichtbare, die Radierung, und das Unsichtbare, der räumliche Erinnerungsschatz, liegen der interpretierenden Bedeutungszuweisung im fokussierten, sensibilisierten Assoziationshintergrund der Entwurfsarbeit zugrunde. Aus der analysierenden Phase der komplexen Innenwelten ist die nächste Projektphase, der Blick auf das Außen, der Entwurf der Landschaft, der der Innenwelt als topographisches Element gegenüber steht, zu werfen.

Assoziationskonstellation 3.-6., Assoziieren im Dialog | Die jeweiligen Wochenergebnisse der rezeptiv orientierten Arbeitsschritte werden in öffentlichen Zwischenpräsentationen gezeigt. Dabei werden ausgewählte Arbeiten von wechselnden Zweier-Gruppen, bestehend aus Lehrenden oder Studierenden, oder ein Lehrender und ein Studierender; bei jeder Sitzung im Vergleich auf räumliche und technische Qualitäten hin befragt und gedeutet [T1|1.3: Verdichtung durch vielfältige Assoziationskonstellationen].

Ergebnisinterpretation

Piranesis GOTISCHER BOGEN stellt mit seiner assoziativen Interpretation eine Verwandlung räumlicher Motive, ob römische Antike, Kerkerbauten oder zeitgenössische Bühneninszenierungen, dar [Miller 1982: 76-100]. Die räumliche Aneignung der Studierenden führt diese Verwandlung über die acht Transformationsstufen fort. Ausgangspunkt des Ausschnittes bei Anne D. ist der annähernde Blick- und Richtungsmittelpunkt der Radierung [Abb. 14]. Alle Raumelemente sind hier kondensiert: zwei durch vor- und zurückspringende Quader ‚lebendige‘ Steinsäulen, auf der unfertigen von beiden sitzt das hölzerne Konstruktionskreuz, dahinter ein gotischer Bogen und dazwischen verbindende Brücken. In der zeichnerischen Analyse und Transformation arbeitet Anne D. mit einer Verdichtung des Pira-

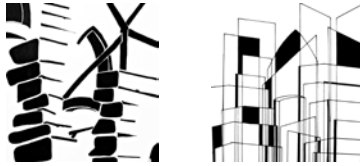


Abb. 15, 16 | Komposition Studien

nesischen Raumes. Zweidimensional erhebt sie die steinernen Quadersäulen, die schräg gelegte Holzkonstruktion und den gotischen Bogen zu den konstituierenden Motiven ihrer analysierenden Auseinandersetzung.

Die Lebendigkeit der bewegten Flächen Piranesis wird über die kompositorischen Studien herausgearbeitet, die springenden Flächen scheinen im Augenblick der Zeichnung in Bewegung zu geraten [Abb. 15] oder werden durch eine lineare Betonung gerade in der Vertikalen gehalten [Abb. 16]. Ein diagonal verlaufender Balken bleibt ein wichtiges, die verschiedenen Annäherungen teilendes Motiv. Eine flächige Kompositionsstudie thematisiert in der zeichnerischen Beobachtung die Linie, das Linienkontinuum und die Linie-Figur-bildend auf schwarzem Grund und lässt die Bewegungen und Richtungen der Raumkomposition innerhalb einer Oberfläche deutlich über das innewohnende Fugen- und Kantenbild der Darstellung Piranesis heraustreten [Abb. 17]. Räumlich abstrahiert wird das verzerrt geometrisierte Labyrinth der Linienführung durch den schwarzen Hintergrund isoliert und hervorgehoben.

In der Hell-Dunkel-Interpretation ist das Bemühen sichtbar, dem inneren Leuchten Ausdruck zu verleihen, sie malt beinahe eine Lichtexplosion aus der Tiefe [Abb. 18, 19, 20]. In den drei Variationen werden in der Radierung vorhandene Lichtquellen modifizierend verstärkt. Ihnen gemein ist die aus dem Bildinneren wirksame Lichtquelle. In den drei Farbstimmungen untersucht die Studentin Stimmungskompositionen. Einmal wird der Innenraum unter einen freien, kalten Nachthimmel versetzt, ein andermal ein Flammeninferno in Rot-Gelbtönen suggeriert. Die dritte Variante versucht, die Komposition zu beruhigen,



Abb. 17 | Kompositionsstudie

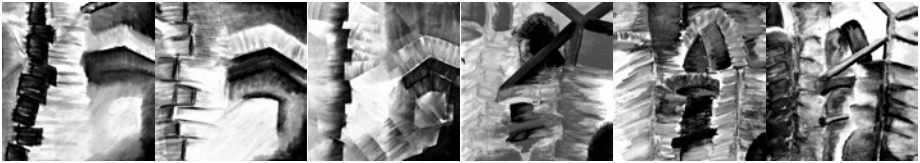


Abb. 18, 19, 20 | Lichtstudien

Abb. 21, 22, 23 | Farbstudien

in einem gedeckten, dunkleren Blattgrün werden Elemente des Bildausschnittes, die diagonale Holzstütze, herausgenommen, um die Vielzahl der Bildelemente zu reduzieren [Abb. 21, 22, 23]. Das Relief [Abb. 24] scheint an die dritte Figur-Grund-Interpretation [Abb. 17] anzuknüpfen und eine freie Entfaltung der dynamisch bewegten, außerwinkligen Rechteckfiguren zu ermöglichen, aus Linien werden Umrissse einer verwandelten Masse. Wie tanzende Steinquader fügen sich die bewegten Blöcke rhythmisch ineinander, die sich aufweitenden und verjüngenden Fugen werden zur mäandernden Bewegungsspur, die hindurchfließt, durch die massigen, ineinander geschmiegtene Elemente des Reliefs.

Das Thema der Dynamik wird im nächsten Transformationsschritt des Schraffierens weitergeführt. Erinnerungen an Bridget Riley und die Op Art werden wach, eine Herausforderung für die visuelle Wahrnehmung. Das Auge findet keine Ruhe im Bild, die Fläche ist in rhombisch verzerrte, bewegte, in sich vor und zurückspringende, kleinstformatig gegliederte Flächen übersetzt, die in einer dauernden Bewegung zu flirren scheinen [Abb. 25]. Rhythmus wird wichtiger als Geometrie: ein schneller, schräger Rhythmus ist zu sehen. Tanzende Geometrien in Dichte und Dynamik beschleunigen die Piranesische Raumzeit. Zwischen figurativem und abstraktem Raumbild lösen diese bewegten Muster immer wieder aufs Neue Bewegungszusammenhänge aus, die das Auge schnell, mit den Bewegungen mitgehend, entdecken kann. Geometrischer Anhaltspunkt ist die Diagonale und das Quadrat, die das treibende Motiv einer polygonalen, vielfächigen Verzerrung von Oberflächen darstellen, die in die Tiefe gesogen scheinen. Die Diagonale bildet wei-



Abb. 24 | Relief



Abb. 25, 26, 27 | Interpretation des Reliefs durch Schraffur

terhin die Ursache des Quadertanzes, dessen Einzelteile beginnen, aus einer vertikalen Schichtung heraus zu fallen [Abb. 26], Bögen werden als geschwungene Flächen mit linearer Richtungswirkung in gewölbte Ebenen übersetzt, die sich gleichzeitig um sich selbst zu drehen scheinen [Abb. 27].

In der Collage schließlich fügt Anne D. Ausschnitte von Einzelmotiven der Analysen zusammen, passt sie räumlich wieder in die abgewandelte Raumkonstellation Piranesis ein. Zwei Säulen werden erneut sichtbar, eine Säule knickt, fast als Wand breiter als hoch, auf das gespiegelte Bogensegment. Über allem erhebt sich der gotische Bogen. Eine räumliche Verdichtung über gebogene, verzerrte, stoffliche Intensivierungen als Verdichtung der vorangegangenen Transformationen ist an die Stelle der steinernen Körperhaftigkeit¹⁸ getreten [Abb. 29].

Das Modell gibt die verdichteten Zeichnungen mit labyrinthischen Tiefen körperhaft wieder [Abb. 30, 31, 32]. Der Steinquader wird zum organisierenden Raumelement, die Diagonale zur dynamischen Spannungserzeugung herangezogen. In räumlicher Verdichtung wird verschränkt, gestapelt, in variierenden Raummassen zusammengefasst organisiert und komponiert. Über seltsam schräg gelegte Eingänge von der geschlossenen ‚Außenseite‘ her [Abb. 31] erschließt sich ein Raumkontinuum von geschichteten, getreppten Körpern, die

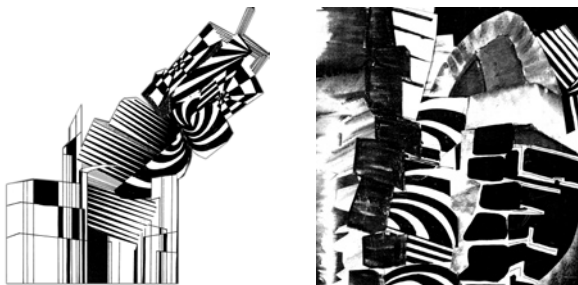


Abb. 28, 29 | Collage

eine Vielzahl an möglichen Durchwegungen, Durchblicken und Bezügen aufzeigen, so dass eine Wiederholung der gleichen Wahrnehmung fast unmöglich erscheint. Die Konsequenz ist eine hohe Raumentiefe und assoziative Dichte von Körper- und Raumbezügen. Wie beim Säulenvorbild drücken sich aus einer vertikalen, als Kante ausgebildeten Fläche (die Außenfassaden) bewegte Körper heraus, bilden Volumina [Abb. 30]. Der verzerrte Quader wird zum Raum, der übereinander geschichtet wie bei Piranesi, von der Säule zum gestaffelten, ineinander verschränkten Körper übersetzt wird. Die diagonalen Holzkonstruktionen finden sich als kompositorisch wichtige Raumeinschnitte wieder. Sie begrenzen den Hauptkörper des Modells nach oben und lassen ihn in das Innere der Raumkonstellation abfallen. Der Körper beugt sich nach innen, und zeigt nach außen eine abweisende, geschlossene Front. Vereinzelt sind motivisch wie ein räumlicher Refrain Diagonalen körperhaft in kleinere Quader eingeschnitten, werden zu Verzerrungen oder auch Bewegungsfugen, die die Rhythmik des Raums aus der kartesischen Geometrie herauskippen lassen, nach innen, einige wenige, schwächer, nach außen abfallend. Rampen, ohne die horizontale Schichtung zu übertrumpfen, sind Teil des wie eingepprägten Körperfugenbildes. Das Fugenbild des Reliefs und seine durchlaufenden Bewegungsflächen werden im Raummodell aufgegriffen,

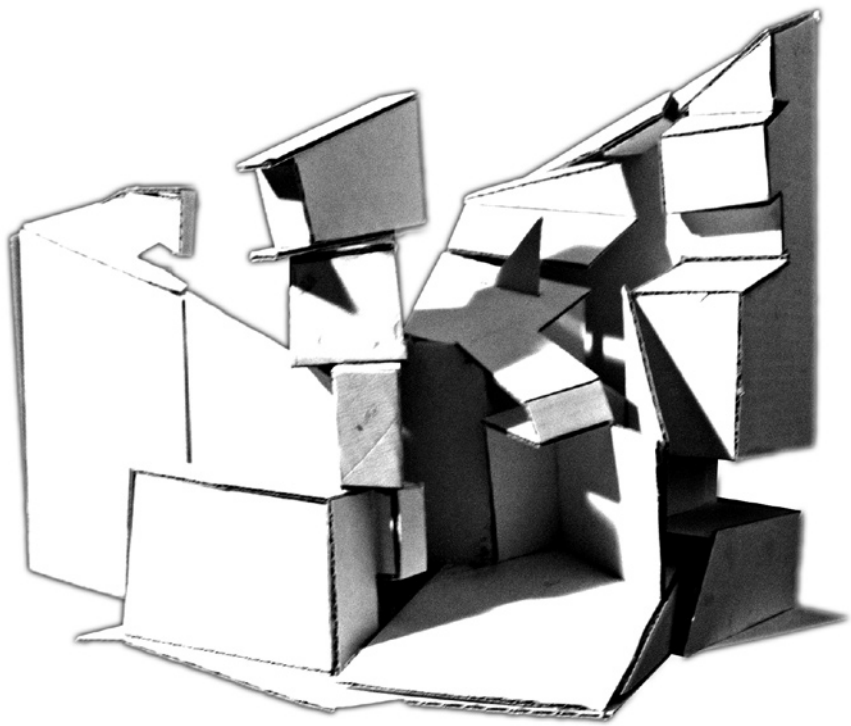


Abb. 30 | Modellstudie Kubus



Abb. 31, 32

die Volumina schieben sich von einer komponierten, offenen Mitte auseinander, geben den Blick frei und verknüpfen den inneren, geometrisiert gebrochenen, mäandernden mit dem äußeren Weg [vgl. dazu die Kontinuität in den Abb. 17, 24, 30].



Die kompositorische Staffelung der Arbeit vollzieht choreographisch eine Steigerung der Dichte von einer ruhigen, geschlossenen Seite, die über einen Körper gebildet wird, der nur geringfügig eingeschnitten ist [Abb. 31], hin zur chaotischen, verdichteten, aus immer mehr Raumquadern bestehenden offenen Raumfolge hin [Abb. 30]. Zur Erzeugung der Blicktiefe wird der anfänglich gewählte Raumausschnitt mit einem neuen Formenrepertoire belegt, das architektonische Raumthema dabei frei interpretiert. Die Innenräumlichkeit wird bei A. Dreher zum unheimlichen Versteck der ineinander geschachtelten Räume, die doch vereinzelt einen begrenzten Blick erlauben, in das Innere, über einen tanzenden Quader, der zur Öffnung als Aus- und Einblick geworden ist, oder eine Fuge, die, statt horizontal, vertikal in den Baukörper schneidet und sich in den auseinander gefallenen Raumquadern abzeichnet. Die aufgeregte, erinnerte Neugier des Kellerverstecks der Kindheitserinnerung hat in den Raumimaginationen Piranesis das Material gefunden, um eine ausdrucksstarke Raumkomposition zu schaffen, die einen mehrfachen Dialog des eigenen und fremden, des inneren und äußeren Kontextes zu einem Beziehungs-Gefüge verwebt.

„ARCHITEKTUR
MUSS BRENNEN“ (1980)

Wie beschissen die 70er
Jahre waren, kann man auch
aus den verklemmten Archi-
tekturprojekten lesen.
Die Umfrage und Gefälligkeits-
demokratie lebt hinter Bieder-
meierfassaden.
Wir aber haben keine Lust,
Biedermeier zu bauen. Nicht
jetzt und zu keiner anderen
Zeit. Wir haben es satt,
Palladio und andere histori-
sche Masken zu sehen. Weil
wir in der Architektur nicht
alles das ausschließen wollen,
was unruhig macht.
Wir wollen Architektur, die
mehr hat. Architektur, die

blutet, die erschöpft, die dreht
und meinetwegen bricht.
Architektur, die leuchtet, die
sticht, die fetzt und unter
Dehnung reißt. Architektur
muß schluchtig, feurig, glatt,
hart, eckig, brutal, rund, zärt-
lich, farbig, obszön, geil,
träumend, vernahend, verfer-
nend, naß, trocken und herz-
schlagend sein. Lebend oder
tot. Wenn sie kalt ist, dann kalt
wie ein Eisblock. Wenn sie
heiß ist, dann so heiß, wie ein
Flammenflügel.
Architektur muß brennen.“

[Coop Himmelblau 1983: 91]

4 Innen und Außen im Traumhaus

PROJEKTPHASE 3: In der letzten Arbeitsphase kristallisiert sich ein Raumgefüge als Traumhaus am Meer, das auf eine Steilküste, den Raum und den Stuhl der Erinnerung und die mimetische Transformation Piranesis reagiert und die gewonnenen Erkenntnisse auf die neue Aufgabe wirken lässt. Der erste Arbeitsschritt, ein Entwurf und die Erfindung einer Küstenlandschaft, knüpft an die Aneignung von Piranesis Raumphantasien an. Jeder Studierende entwirft einen Abschnitt der 37 Teile umfassenden langen Küste im Maßstab 1 : 50. Dieser erfundene Genius Loci, der jedoch auf die jeweiligen Nachbarküsten im Modell reagieren muss, bildet ein Pendant für das zu entwerfende Traumhaus in einer dritten Ereignisphase. Der Entwurf geht nunmehr verstärkt aus den vorangegangenen Untersuchungen und Aneignungen hervor: Eine Textassoziation in der Gruppe – ausgehend von dem expressionistischen Architekturmanifest ARCHITEKTUR MUSS BRENNEN [Coop Himmelblau 1983] – leitet den Entwurf zum Traumhaus ein. Der Prozess findet in fünf Schritten statt: jeder Studierende wählt drei bis fünf Begriffe aus, die in der Gruppe zuvor assoziiert wurden. Diese bestimmen im Folgenden die zu entwickelnde atmosphärische Qualität der Innenräume. Die nächsten Schritte sind: bildnerische Übersetzung der Begriffe, Collage allen Bildmaterials, Transformation der Collage in separate, maßstabslose Raumstudien, und schließlich Synthese der Raumstudien in einem architektonischen Gebäudeentwurf, der auf die Landschaft reagiert [T1|2 Programm].

„Das erträumte Haus muß alles enthalten. Es muß (...) zugleich eine Hütte, ein Taubenleib, ein Nest, eine Schmetterlingspuppe sein.“ [Bachelard 1957: 83]

Didaktische Intention

Die Qualität des Inneren atmosphärischer Räume wird nur durch ein Außen, den Genius Loci, verortet. Drei wesentliche didaktische Intentionen sind in dieser Phase von Belang: Der Ort wird erfahren – als Außen wichtigstes Gegenüber zum erlebbaren Innenraum. Die Tiefe einer realen Bindung durch Erfahrungen an einem Ort wird ersetzt: Der Ort wird ‚durch sich selbst hindurch erfahren‘, er wird entworfen. Die zugrunde liegende These lautet: Entwurfserkenntnisse verknüpfen Erfahrungsdaten und Wahrnehmungen durch mimetische Transformation. Dies ist wichtig für eine Entwurfsmethode, die das Erkennen und das Hervorbringen verbindet.¹⁹ Jeder Hügel soll erfasst werden, die topographische Bewegung durch den Prozess des Modellbaus hindurch erlebt werden. Die Dialogfähigkeit, die zweite didaktische Intention, wird über den Austausch mit dem Küstennachbarn wie auch im Arbeiten mit dem Kontext der Landschaft befördert, hin zu einer reagierenden, kreativ offenen Entwurfshaltung. Das TRAUMHAUS als Ausdruck einer räumlichen Sehnsucht, wird im vielfach verdichteten Erinnerungs- und Erfahrungskontext als erstes maßstabsgerechtes Wohngebäude – das dritte Lernziel – entworfen. Es entsteht eine Kristallisation, in der vorangegangene räumliche und erinnerte Erfahrungen zusammenfließen an einem inneren Ort, der auf ein Außen reagiert.



Der ORT wird als zweiter Pol des Dialogs zwischen Landschaft, Raum und räumlichen Fiktionen erfahren. Das Außen der Landschaft steht als offener, unbegrenzter und fließender Raum dem Innenraum gegenüber. Mit der Grenze beginnt der Raum, sich in sein Wesen zu entfalten, „Raum ist wesenhaft das Eingeräumte, in seine Grenze eingelassene“ [Heidegger 1952: 149] und ist so „Ursprung der Architektur“ [Arnheim 1977: 99]. Raum wird, eingefriedet, zum Bestandteil eines räumlichen Kontextes, der durch diesen Raum, der in ihm ‚freigelassen‘ und ‚eingeräumt‘ wird, sich zum Ort ‚versammelt‘. Eine dialogische Bezugnahme wird ermöglicht und so das Wesenhafte des Ortes hervorgehoben [Heidegger

1952: 149]. Durch die gestaltende Arbeit wird der Wunsch-Ort entdeckt. Es wird eine dialogische Beziehung hergestellt, handwerklich erarbeitet. In der imaginären Gestaltung des Ortes und des Raumes lernt der Studierende Eigenschaften des Ortes kennen. Der Ort gewinnt seine Bedeutung erst durch die Beziehung des Studierenden zur erfundenen Landschaft, die im Prozess des In-die-Hand-Nehmens während der Tätigkeit des Modellbauens hergestellt wird.

Die Studierenden bringen Erinnerungen an Kontexterfahrungen von Landschaft mit: Berge und Weiten, Täler oder kleine Beugen, Höhen, Schluchten, Ebenen, Horizontbeziehungen, bewegt und hoch, flach und weit. Blickbeziehungen, Orte der Intimität oder des Ungeschützten werden gestaltet, wieder gefunden, wahrgenommen. Welche Möglichkeiten gibt es, auf den Ort mit einem implantierten Raum zu reagieren, ihn aufzuweiten über ein Objekt, das sich dazwischen schiebt, um einen neuen Ort zu schaffen? „Räume [empfangen] ihr Wesen aus Orten und nicht aus ‚dem‘ Raum“ [Heidegger 1952: 149]. Das Traumhaus wird aus dem Ort heraus entwickelt, in bewusster Korrespondenz zu den Eigenschaften des Ortes. Mit der Horizontlinie mitzugehen, sie zu imitieren, zu verändern, zu überhöhen, sich einzugraben – dies sind Möglichkeiten, die das Wesen des Ortes und damit das Wohnen in der Landschaft neu definieren. Über die Gestaltung und Positionierung des Raumes und seiner Grenzen geht der Baukörper auf die Topographie ein, oder er stellt sich der topographischen Bewegung entgegen. Durch den Entwurf der Landschaft erlebt der Studierende den Ort durch sich selbst, die Charakteristik des Ortes wird über den künstlerisch gestaltenden Transformationsprozess erfahren. Bekannte Orte sind in uns eingeschrieben, wir kennen jeden Hügel, jeden Ausblick, in einem Stück Natur, das wir uns erlaufen haben. Als Teil einer Erinnerung haben wir zu jedem Element in der Landschaft eine Erfahrung, eine Beziehung. Diese Erfahrung soll über den Weg des Bauens und Erfindens einer Landschaft hervorgeholt, als Kontext in die aktuelle Erinnerung eingebettet und variiert werden. Das ‚in die Hand nehmen‘ ist bei der Größe eines fünfzig Meter

breiten und tiefen Grundstücks ob seiner zu erfassenden Vielfalt ein wichtiger Schritt des Erkennens, vom Innen und Außen. „Das Drinnen konkret und das Draußen weiträumig zu machen, sind (...) Initial-Forderungen, es sind die ersten Probleme einer Anthropologie der Einbildungskraft.“ [Bachelard 1957: 214/215]

Dialog als wesentlicher Bestandteil der künstlerischen Strategie ist eines der Elemente, die den Prozess der IN-BEZUG-NAHME als Voraussetzung von Erkenntnis und Ausdruck der Gestalt erst ermöglichen. Dialogische Situationen zwischen zwei oder mehr Studierenden (den ‚Küstennachbarn‘) und die dialogische Situation zwischen den Studierenden und den Kontextebenen werden mehrfach wirksam: der Dialog mit der Landschaft im Entwurfsprozess des Traumhauses, das dialogische Reagieren auf die Assoziationen der Mitstudierenden in der Textassoziation [T1|2 Programm; T1|1.3 Verdichtung durch vielfältige Assoziationskonstellationen], die ästhetische Transformation der ausgewählten Worte im gestaltenden Dialog zu Begriff und Bild, und schließlich: der Abstimmungsprozess mit den Nachbarn zur Ausgestaltung der Landschaft.

Müssen mindestens die Höhen und Qualitäten der Landschaft an den Schnittstellen übereinstimmen, ruft die Abstimmung mit den Landschaftsnachbarn einen Vermittlungsprozess der eigenen Idee vom Ort hervor. Als Imagination initiiert, wirft diese Aufgabe zwei Grenzen der Landschaft auf: Drei Studierende begegnen sich über zwei Grenzen der Landschaft, zur rechten und linken jeweils findet die Vermittlung in der Mitte statt, als Multiplikator geht der Dialog über die Schnittstellen in die ganze Gruppe. Es gibt heterogene Wünsche zwischen Steilküste, Schlucht, Berg und Ebene, zwischen verschiedenen Gesteinsarten, Vegetationstypen und Strandabmessungen und -qualitäten zu verhandeln. Dies kreiert bereits eine Verwebung von Beziehungsebenen für einen komplexen Entwurfskontext, in der jede Form von gestaltender Intervention eine Fülle von Rezeption und Reaktion bedingt. Die Idee eines Gestaltprozesses, der eine semantische Offenheit erzeugt, und so die Entwurfsgestalt bereichert, wird über diesen dialogischen Vorgang initiiert: im

Sinne einer Differenz der hervorgebrachten Gestalt und der Persönlichkeitsentwicklung. Im didaktisch intendierten Prozess des Perspektivenwechsels, der die Heterogenität der Positionen deutlich macht, wird eine die Persönlichkeit entfaltende Position über einen Weg der Differenzierung eigener Vorlieben zu anderen Haltungen evoziert und gestärkt.



Das TRAUMHAUS als Ausdruck räumlicher Sehnsucht bringt frühe Bindungen als soziale und ortsbedingte Prägungen zum Ausdruck [Mattenkloft 2003: 30]. Als Raum der Kindheitserinnerung hervorgeholt, dienen diese Verstecke der Kindheit nun als Vorlage, eine Vision der Zukunft, ein Haus für „Körper und Seele“ [Bachelard 1957: 33] hervorzubringen. Als Ort der Zuflucht, der Ruhe und Intimität, als verborgenes Refugium verloren geglaubter Räume ist „das Haus [der Träumerei, die wieder erträumt werden darf] für die Gedanken, Erinnerungen und Träume des Menschen eine der großen Integrationsmächte (...). In dieser Integration ist die Träumerei das verbindende Prinzip“ [ebd.]. Das Wohnen kann, auf der Basis tief angelegter Raumwünsche, an sich selbst über den Entwurf des Traumhauses erfahren werden. „Die Art, wie du bist und ich bin, die Weise, nach der wir Menschen auf der Erde sind, ist (...) das Wohnen.“ [Heidegger 1952: 141]²⁰

Das dialektische Verhältnis von Genius Loci und dem architektonischen Raumprogramm wird über eine Textlesung zuerst nach Innen, in die bildhafte Vorstellungswelt, gelenkt: in einer Assoziationsrunde werden Bilder von Architektur erzeugt, „die blutet, die erschöpft, die dreht und meinetwegen bricht“ [Coop Himmelblau 1983: 91]. Die Wortassoziationen Coop Himmelblaus dienen als Sprungbrett zur Entwicklung eigener Begriffsfolgen. So werden Rauminszenierungen für das Traumhaus in Anknüpfung an die Empfindungsarchitektur Piranesis geweckt.²¹ Diese Wortfolgen sind der Stoff für die Atmosphären und Raumthemen, die den Lebenstätigkeiten wie dem Schlafen eine andere räumliche Qualität versprechen als dem Essen und dem Baden, dem Schreiben etc.: Eine schrittweise Modellabfolge lässt das Traumhaus nun auf der Grundlage von Assoziation und dem fortwähren-

den Prozess zur Kontextbereicherung als Erlebnis fast automatisch auf der Basis des Assoziationshintergrunds ‚passieren‘. Zuerst werden in separaten Raumstudien im Papiermodell die assoziativen Bilder in Raum verwandelt, dann eine synthetisierte Raumabfolge zur Entwicklung des Objektes, des Traumhauses mit einer inneren Wegeführung und Raumorganisation und seiner Position in der Landschaft entwickelt. Die Überlegungen zum Ort des Schlafens (der auf sehr unterschiedliche Weise intim sein kann), die räumliche Position zum Essen mit oder ohne Ausblick zur Natur (zum Berg oder zur See, mit Morgensonne oder Abendlicht) und dem Vorgang des Badens – entweder in der (feuchten) Höhle oder doch erhaben mit einem Ausblick, der an diesem Ort zu genießen ist –, diese Fragen müssen gestellt und entschieden beantwortet werden. Introvertierte oder extrovertierte Raumkompositionen, die Nähe zum Nachbarn und zur Landschaft, werden in dieser letzten Bearbeitungssequenz des Traumhauses ausformuliert und gestaltet. „Um gut schlafen zu können, darf man nicht in einem großen Zimmer schlafen. Um gut arbeiten zu können, darf man nicht in einem engen Schlupfwinkel arbeiten.“ [Bachelard 1957: 82-83]

Subjektive Raumempfindungen werden auf die Waagschale gelegt; kann der Schreibplatz beengt sein, aber mit Blick in die Weite des Meeres? Das Verhältnis der Beziehung von Raumgrößen, Durchwegungen, bekannte oder neu erkundete Raumgefühle werden in den ‚großen Gesamtzusammenhang‘ eines Hauses gesetzt. Die Relation zwischen Innenraum, Außenkörper und den Öffnungen, die Begegnungen und eine Grenze mit dem gebauten Stück Landschaft ausformulieren, sollen bewusst werden. Die ersten räumlichen Absichtsbezeugungen basieren eng auf eigenen Erfahrungen und Ansprüchen und sollen diese weiterformulieren. Die Begegnung mit dem persönlichen Ausdruck, den Sehnsüchten zum Wohnen in der Landschaft, findet materialisiert in diesem Modell eine räumliche Gestalt am Ort.

Ergebnisinterpretation

Schroff und weiß ist die steinerne Steilküste von Anne D. [Abb. 33]. Einer zerklüfteten Landschaft mit Kreidefelsen gleich, scheinen sich die tanzenden Quader Piranesis, im Raum zu gestapelten, geschachtelten und verzerrten Kuben verwandelt zu haben, um in der Küste wieder aufzutauchen [Abb. 30, 31, 32]. Die Diagonale bildet auch hier ein wichtiges Motiv: die Küste fällt von einer Bergspitze ab, zum Meer und zum nördlichen Ufer hin. Der liegende Quader ist mehrfach in dieser Komposition verborgen, gebrochen von schräg liegenden, kleinen Steinformationen. Schwarzer Sand und dunkle Schieferschollen will man erkennen. Wie Schnittflächen gehen die horizontal ineinander geschobenen Schollen vom Sand zu Masse verdichteter Steinklumpen über. Als schwarzer liegender Stein bilden sie den Übergang zu diesem aufgerichtet weißen, unschuldig anmutenden Berg.

Schwarz und weiß, das Dunkle und das Helle, ein fast künstlich überhöht wirkender Kontrast charakterisiert diese Küstenlandschaft, in die der Adler gut zu passen scheint [Abb. 35]. Etwas Unheimliches und Entrücktes haftet diesem Ort an. Sonne, Vogel, Adler, Spannweite sind die metaphorischen Bildvorstellungen einer Architektur, die, „[w]enn sie heiß ist, dann so heiß, wie ein Flammenflügel“ [Coop Himmelblau 1983: 91]. Eine brennende Sonne ist nicht weit entfernt von dieser trockenen Meereslandschaft [Abb. 34]. Die Spannweite des Adlers wird in seiner Linienführung untersucht, dabei ziehen sich zwei Linien parallel hintereinander gestaffelt immer wieder zu offenwinkligen Ecken zusammen [Abb. 38]. Linien, die eine Fläche mit zwei Schenkeln und offenen kurzen Seiten umschreiben, geometrisierte Flügel, die an den Enden auseinanderfedern. In der flächigen Komposition der Spannweite scheint man einer energiereichen Flugbewegung in Orange zwischen Himmel und Meer zuzuschauen [Abb. 37]. Diese zwei hellblauen und dunkelblauen Elemente sind geometrisierte, irritierende Stufenabfol-

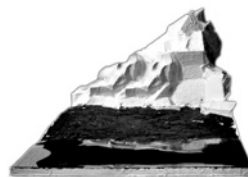


Abb. 33 | Küstenlandschaft



Abb. 34, 35, 36, 37, 39, 40 | Text zu Bild zu Collage

gen, die ein Dreieck umschreiben. Das auf und ab ist mehrdeutig, die Mitte ein räumlicher Sog: die orangene Fläche polygonal ausgebildet, als gespannte Weite, liegt auf schwarzem Grund und wird so noch farb- und wirkungsintensiver in die Tiefe gezogen.

Die Flugbewegungen, studiert in zeichnerischen, collagierten und räumlichen Studien, bilden das Hauptmotiv zur Inszenierung des Traumhauses an der Küste [Abb. 36, 39, 40, 41, 42]. Die Untersuchung verschiedener Flügelöffnungsweiten, Schwarmkonstellationen und Proportionen von Körpervolumina zu Flächenanteil bestimmen diese Studien, denen immer auch etwas Fragiles anhaftet. Räumlich symbolisierte Bewegungen wie diese abstrahierten Flugsequenzen sind spontan zu verstehen, auch ohne das vorangegangene Bild des Adlers oder die mit einem Adler assoziierte Bedeutung vor Augen zu haben. Große Spannweiten und das offene oder spitze Dreieck vermitteln eine Analogie von in Bewegung sein, eine kraftvolle dynamische Bewegung, die, durch unsere eigene physische Erfahrung, unmittelbar verstanden wird.²² Diese Bewegungsstudien inspirieren noch die Lage und die Raumkomposition des Gebäudeentwurfs. Von jeder Himmelsrichtung verschieden, scheint ein dynamisches Objekt kurz gelandet oder zum Abflug bereit, auf der Kante schwebend oder sich an den Berg zu lehnen. Ohne Eingriffe in die entworfene Steinformation, setzt sich der Baukörper auf eine vom Meer leicht abgehobene Stelle, die zugleich Ausblick und Schutz verspricht, in die abfallende Bewegung der Steilküste hinein. Auf einen zurückgesetzten Sockel aufgelagert [Abb. 44] wirkt das Gebäude einem Flugobjekt gleich, das sich zum Bergrücken wie ein Nest in den steinernen Hang zu schmiegen

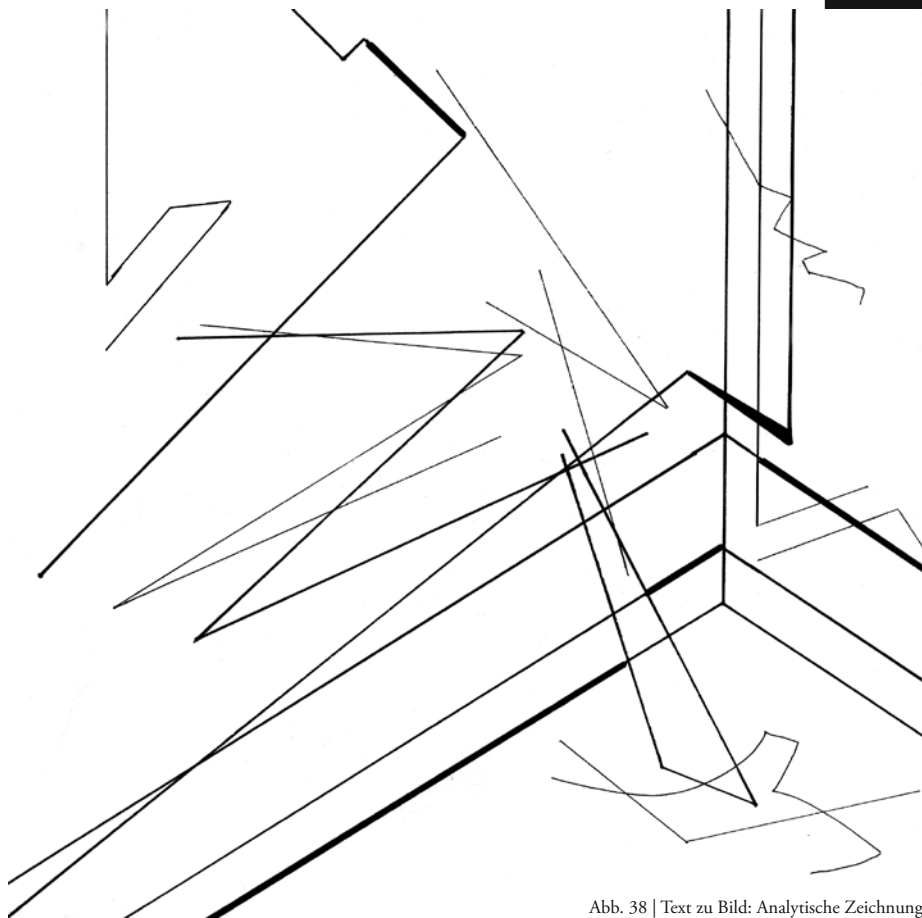


Abb. 38 | Text zu Bild: Analytische Zeichnung



Abb. 41, 42 | Collage zu Raumstudie



scheint [Abb. 48]. Der Hang setzt sich mit dem Eingang über eine Treppe in das Gebäude fort, von oben in das Gebäude hineinkommend, mit einer leichten Drehung im Uhrzeigersinn in die öffentlichen Bereiche des Wohnens verweisend und gegen den Uhrzeigersinn in die intimeren Bereiche des Schlafens und Badens im oberen Geschoß. Mit Morgensonne, Himmelsorientierung oder Sternensblick und räumlicher Intimität, die durch eine umlaufende, geschlossene Brüstung erzeugt wird, liegen diese oberen Bereiche wie ein geschützter Vogelsitz.

Kleinere Raumgrößen ermöglichen den Landschaftsbezug nach außen, Terrassen dort, wo sich der Baukörper zurückzieht, in die Beuge zweier Spannweiten hinein, die den Körper rhythmisieren. Der untere Bereich bietet Schutz und Ausblick zugleich, ein großer Raum, der sich mit Terrasse zum Südwesten hin öffnet, ein Platz für die Abendsonne [Abb. 45]. Die umspielte und so dynamisierte verzerrte Geometrie von Rechteck und Dreieck, Quader und Tetraeder bewirken in der Wahrnehmung des fließenden Raumgefüges vielfache Richtungswechsel und Spiegelungen, immer wieder neue Bezugsmomente, die an Dan Grahams Glasexperimente erinnern. So entstehen Irritationen, überraschende Dopplungen und Verschränkungen oder komplexe Staffelungen von Raumfolgen auf kleinster Fläche [Abb. 46, 47].



In den Ansichten wird deutlich, was mit der übersetzten, transformierten Piranesi-Komposition, über den verwandelnden Weg der Küstenlandschaft nun im Traumhaus passiert: Die Raum gewordene Diagonale, die in der Küstenlandschaft zur bestimmenden Bewegung der Massen wird, ist als ‚Flügel Schlag‘ nach oben und unten dynamisch variiert. Ein fragiles Gleichgewicht entsteht, das fast aus der ruhenden Bewegung auszubrechen scheint. Es wird ein riskantes Spiel der Bewegung zu Gegenbewegung und geschlossener Masse zu Öffnung gespielt, verankert nur über liegende Körper, die dazwischen geschoben sind. Der Sockel, einzelne Raumkörper und Fassadenelemente variieren den Block und den Flügel Schlag als Raum, Fläche, Öffnung oder Masse. Die Kontur der Öffnungen betont die Bewegung des Körpers und fängt Blicke ein, kanalisiert sie. Das fragile Objekt lässt sich ohne Mühe in einer assoziativen Reihe der atmosphärischen Themen aller vorangegangenen Phasen metaphorisch aufgeladen deuten. Das unheimliche Kellerversteck wird zum Vogelnest, zerbrechlich wie der Stuhl in einer doch überraschenden, stakseligen Sicherheit wie ein weißer Vogel, der sich, der Steilküste gleich, vom schwarzen Sand gleißend abhebt. Was das Licht dem



Abb. 43 | Aufsicht Modell

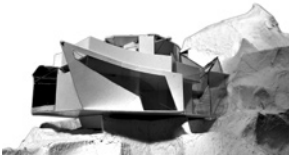


Abb. 44 | Ansicht mit Berg



Abb. 45 | SW mit Aussenbereich

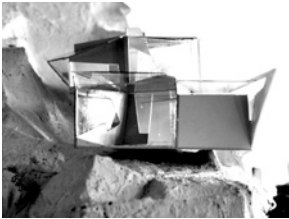


Abb. 46 | Ansicht Nord

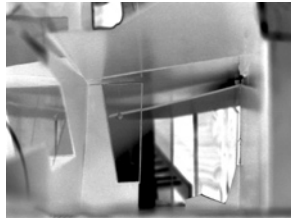


Abb. 47 | Einblick



Abb. 48 | Lage am Berg



Abb. 49 | Ansicht West

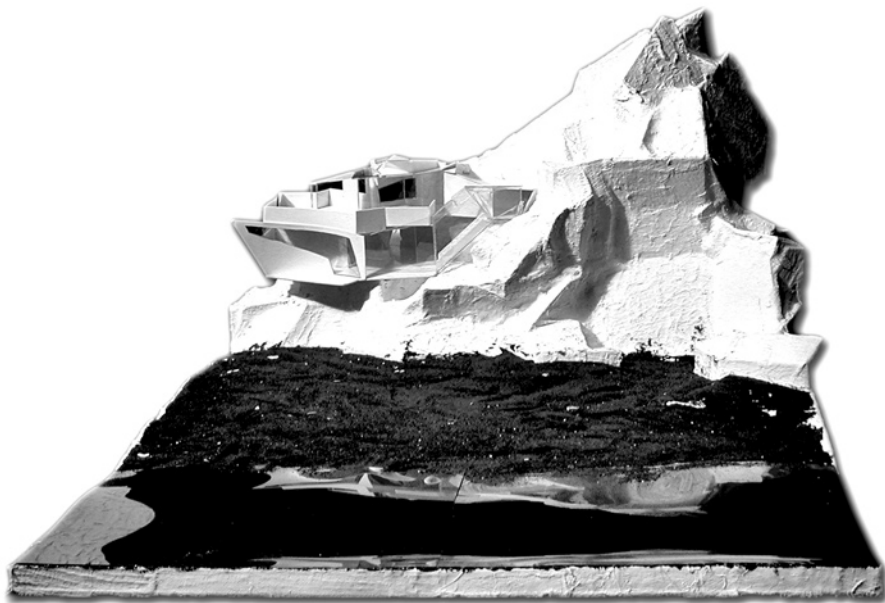


Abb. 50 | Ansicht vom Meer

Keller war, wird die Materialität und Farbe des weißen Kalksteins dem Objekt der Sehnsucht. Vielfältige Assoziationen werden bei der Betrachtung der ästhetischen Kontinuität dieser Arbeit ausgelöst. „Je vielschichtiger die Assoziationen sind, die ein Gebäude in uns hervorruft, um so größer ist der ästhetische Genuss.“ [Valena 1994: 112]²³

Fazit: Gestaltvorlieben kennen lernen

Die Interpretation der drei Projektphasen als Bestandteil einer Grundlehre in der Architekturausbildung visualisiert eine schöpferische Produktionsreihe, in der es immer wieder zum Wechsel zwischen intuitivem Werk-Schaffen und analysierendem Werk-Interpretieren kommt. Das Wohnen beinhaltet eine Schlüsselerfahrung der Studierenden, die, in den Kontext mit dem unbewussten Ort der ganzheitlichen Kindheitserfahrung und der Sehnsucht auslösenden Traumhauskreation gestellt, eine Entwurfslehre initiiert, die im Entwerfen ein Wissen-Wollen über das Sein impliziert: „Nur wenn wir das Wohnen vermögen, können wir bauen.“ [Heidegger 1952: 155] Augenfällig wird hier für jeden Studierenden der künstlerische Schaffensprozess im ästhetischen Kontinuum seiner vorangegangenen Arbeiten und im Spiegel der Ergebnisse der Mitstudierenden. Wichtige Selbsterkenntnisse passieren und Entwicklungen werden initiiert, eigene Gestaltpräferenzen im künstlerischen Produktionsprozess kennen gelernt. Durch die Kontinuität der Aufgaben hinsichtlich der In-Beziehung-Setzung komplexer persönlicher und fremder Erfahrungsbereiche und Kontextbezüge, die teils aktiviert, teils neu hinzugewonnen werden, wird an der beispielhaften Ergebnisinterpretation der Arbeiten von Anne D. sichtbar, wie eine intensive Kontextverwebung neuer Erfahrung und Erinnerung für die Studierenden möglich wird. Aufgrund der fremden Kontextbezüge, die sie aufnimmt, kann man meinen, sie habe Piranesis Raumkonzeption erkannt und angeeignet.

Auslegung bedeutet Wiedererkennen, in der rezipierenden, analysierenden und transformierenden Deutung. „Interpretation ist wohl in einem gewissen Sinne Nachschaffen, aber dies Nachschaffen folgt nicht einem vorgängigen Schaffensakt, sondern der Figur des geschaffenen Werks, die einer so, wie er Sinn darin findet, zur Darstellung zu bringen hat.“ [Gadamer 1960:125] (Wieder-)erkannte Formen sind wichtig, Motive tauchen wiederholt auf oder werden, nach der Entdeckung, gleich wieder fallengelassen, der Wunsch nach

Klarheit oder Kompliziertheit der Gestalt kommt – auf die Persönlichkeit bezogen – zum Ausdruck, denn ein erkennbarer, expressiver Ausdruck als Ergebnis der ästhetischen Suche ist das Hauptziel einer kreativen Arbeit, in der die Persönlichkeit sich entfaltet.

Durch den Wechsel von visueller Rezeption, imaginerter Erinnerung zu ästhetisch erlebter ‚Hervorholung‘ und Transformation der Erfahrung wird der gefundene Gestalt Ausdruck der künstlerischen Produktion erst durch Aneignung zur Erfindung, dann zur ureigenen Erkenntnis. Im ständig dazwischen geschobenen kritischen oder assoziativen Reflektieren der eigenen Arbeit entsteht eine Selbsterkenntnis, die gestaltende Persönlichkeit definiert sich in der Selbsterfindung durch die Abgrenzung und Differenz zu den Mitstudierenden. Ein architektonischer ‚Ursprungsmythos‘ ist für den Studierenden erzeugt [Mattenkloft 2003: 36/37], da, in Wort und Bild und räumlichem Entwurf geformt, Erfahrungen aus dem Dunst des Wunsches und der Erinnerung hervorgeholt, eine Spur ins ästhetische Gedächtnis legen, auf der spätere ästhetische Erfahrungen und Gestaltprozesse ablaufen können. Die Beziehung zwischen Haus und Entwerfenden ist so, zu Beginn des Studiums, archaisch im Wohnen als Bauen und Sein angelegt. Das Entwerfen ersetzt das Bauen, die Imagination das Sein am Ort. „Wenn alle diese Verstecke für uns die Bestimmung hatten, Träume zu beherbergen, so kann man sagen, (...) daß für einen jeden von uns ein Traumhaus existiert, ein Haus der Traum-Erinnerung“ [Bachelard 1957: 41]. Wie ein zerbrechlich rohes Ei soll dieses Traumhaus eine erste Erfahrung des Entwerfens vermitteln, eng verbunden mit der Persönlichkeit des Lernenden.

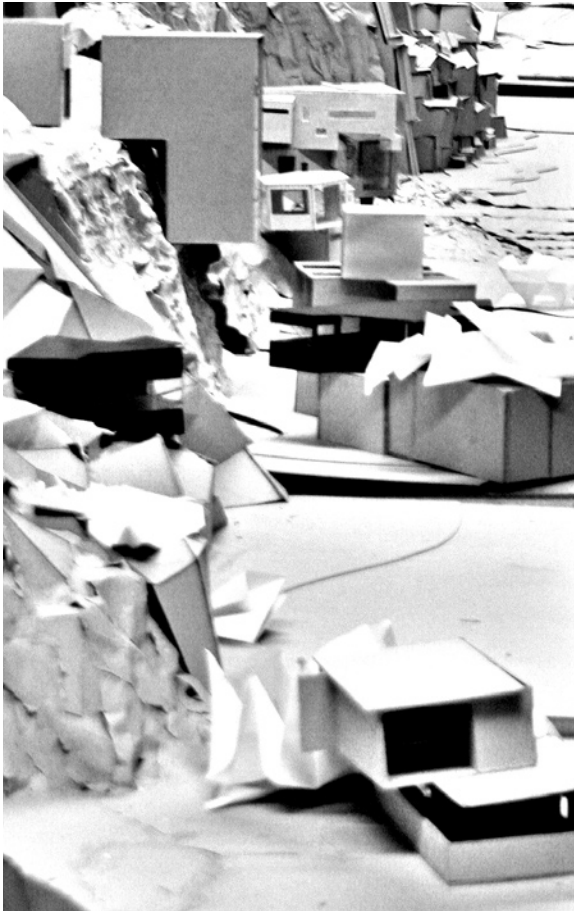


Abb. 51 | Arbeitsmodelle

- 1 Vgl. A. Vidler: „Der Körper weiß von seinem Sein durch die Erfahrung eines ‚Widrigkeitskoeffizienten.‘“ [Vidler 1992: 114]
- 2 Vgl. August Schmarsows Einfühlungstheorie [Köhler 1998: 36-43] und Gaston Bachelards [1957] psychologisch-phänomenologische Betrachtung räumlicher Situationen.
- 3 Rainer Wick zitiert Fritz Hoerber zum Thema der Entfaltung, Wilhelm Waetzoldt zur Rolle des Lehrers [Wick 1982: 58/59].
- 4 Vgl. „Die Bauhaus-Pädagogik im Kontext der Kunstschulreform“ [Wick 1982: 54-59].
- 5 Im Projekt STAPELVILLA[®] ist der Arbeitskontext der Mitstudierenden aus gg. Anlass stärker in die Interpretation eingeflossen. Eine kollektive Analyse hat den Auftakt des Projekts geprägt.
- 6 S. die Ausführungen zum Interpretationsansatz [P]3 Forschungskonzept].
- 7 S. das subjektive „Anerkennungssystem“ [Schön z.n. Prominski 2003: 80], das der Analyse jeder Entwurfsarbeit zugrunde gelegt werden muss [T1]1.2 Mimetische Transformation].
- 8 Vgl. Vidler [1992: 26, 93f.].
- 9 Der ästhetische als sinnlicher Erkenntnisprozess des Menschen, als „bedeutungshafte Ganzes“ [Gadamer 1960: 122] wird noch dargelegt [T2]1.1 Bedeutung als Beziehungen].
- 10 S. das Gedächtnis als ‚Wunderblock‘ bei Sigmund Freud [T2]2.1 Parallelen der Traum- und Entwurfsarbeit].
- 11 Das Spielerische im ‚Hin und Her‘ (keine Bewegung des Naturspiels gleicht dem vorangegangenen), im Unerwarteten des zeitlichen Kontinuums liegt der

Reiz des Spiels, da ohne das Neue keine Risikobereitschaft ausgelöst wird [T2]3.3 Das Dialogische im ‚Hin und Her‘].

12 „Gotischer Bogen“ (2. Zustand), Der „zweite Zustand“ repräsentiert eine Überarbeitung und Hinzufügung von Radierungen der Kupferstiche der ersten „Invenzioni Capric[ciose] di Carceri“, Ausgabe von ‚Buzard‘ (später Bouchard) von 1745. Der „gotische Bogen“ ist in der Ausgabe Piranesis „Carceri d’invenzione di G. Battista Piranesi archit. vene.“ um 1761 als Blatt XIV enthalten [Angaben nach Miller 1981: 491].

13 Der Abschnitt SEIN ALS ‚VERWANDELN INS GEBILDE‘ [T2]1.2 reflektiert Gadamers Position zur Mimesis.

14 Miller stellt die Vorbilder Piranesis zur ‚Carceri‘-Reihe dar; einige seien hier genannt: (a.) Seine genaue Kenntnis der Stadt Rom und die Analysen der klassischen Architektur, (b.) eine längere Fiebererkrankung, die seine Phantasie beflügelt haben soll, (c.) Gefängnisdarstellungen in der barocken Bühnengestaltung, (d.) ein reales Vorbild, der mamertinische Kerker am Capitol in Rom [Miller 1982: 76-100].

15 Über den Einfluss, den Piranesis Romanalysen zur historischen Rom-Rezeption beigetragen haben, vgl. Miller [1981: 10-21].

16 Hier wird der Kunstunterricht des Wiener Professors Cizeks beschrieben. Sein Einfluss auf die pädagogische Arbeit Johannes Ittens wird bei Wick dargelegt [1982: 94-95].

17 [T2]2.1 Kreative Techniken].

18 Miller vergleicht die lebendige Spannung der Raumszenierung mit der ‚Versteinerung eines Au-

genblicks“, wie im Wachsfigurenkabinett der Madame Tussaud [Miller 1981: 207].

19 [T1|1.2 Mimetische Transformation; T2|1.2 Symbolische Transformation].

20 Etymologisch ist ‚wohnen‘ auf den Ausgangspunkt ‚zufrieden sein‘ und ‚lieben‘, ‚schätzen‘ zurückzuführen (s. a. gewöhnen, gewohnt, gewinnen, Wonne) [Kluge 1995: 896]. Das Wort ‚bauen‘ ist verwandt mit ‚wohnen‘, entwickelt aus ‚werden‘, ‚sein‘ [Kluge 1995: 86].

21 Vidler legt die psychologische und physische Zerstückelung der Architekturentwürfe Coop Himmelblaus zur „Erzeugung einer ganzen Reihe von (...) Reaktionen (...), die von unserer Fähigkeit abhängen, Zustände von Geist und Körper auf Objekte zu projizieren“, dar [2001: 106].

22 Arnheim beschreibt das assoziative Verständnis für ‚offene Symbole‘ in der Architektur – sofern diese künstlerisches Rohmaterial für eine Gestaltsuche bilden – wie folgt: eine „spontan wahrzunehmende Analogie zwischen dem visuellen Wesen und Verhalten eines Objektes (...) beruht auf sehr allgemeinen Attributen wie Höhe oder Tiefe, Offenheit oder Geschlossenheit, Hinwendung oder Rückzug.“ [Arnheim 1977: 215] Die räumliche und körperliche Bewegungserfahrung nach Wölfflin wurde bereits erwähnt [ebd.: 218].

23 Diese Aussage Valenas beruht auf der Auseinandersetzung mit dem ÄSTHETISCHEN ASSOZIATIONSPRINZIP Fechners [1871: 86-123]. Die Art und Intensität des Interpretationsgehaltes, den ein Interpretierender in der Rezeption eines Objektes erfährt, entsteht auf der Grundlage seines persönlichen Hintergrunds von

Erfahrungen und bestimmt so die Elemente der Assoziation, zum anderen die durch den Kontextbezug evozierte assoziative Kette von Zusammenhängen, die ein Kontextgewebe auslöst [T1|1.3 u. T2|1.3 Reizschwelle der Phantasie].

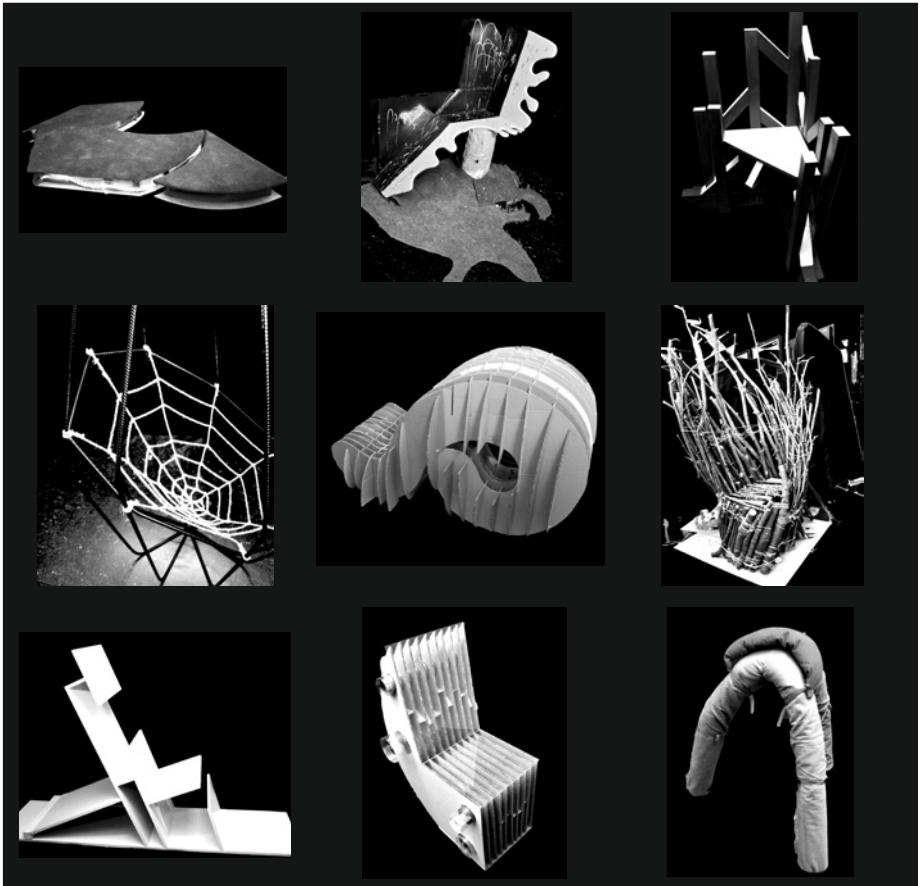


Abb. 52-60 | Neun Stühle der Erinnerung

Programm

Projektphase I | Räumliche Erinnerung

FREMDBAUSTEIN 1: ‚Raum der Kindheitserinnerung‘;

WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 1: Einführung in die Entwurfsparameter;

WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 2: Geschichte des Sitzen.

1. Schritt (Rezeption): Raumerinnerung | Ein erinnertes Raum der Kindheit wird erforscht und in einen gebauten Raum übersetzt. WERKZEUG MODELLBAU: Material frei gestellt, Größe und Maßstab frei wählbar, das Modell muss Atelier kompatibel sein; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 1: Präsentation der Raummodelle als ‚Erinnerungstausch‘.

2. Schritt (Ereignis): Raum zu Stuhl | Ein Stuhl wird entworfen und gebaut, der die Eigenschaften des erinnerten Raums im ‚Sitzempfinden‘ wiedergibt und zum Sitzen gefahrlos geeignet ist. KRITERIEN: Konzept, formale und räumliche Wirkung, Materialität, Stabilität, Ergonomie, Detaillösung. WERKZEUG MODELLBAU: Prototyp in Originalgröße im Maßstab 1 : 1, alle Materialien sind möglich. Der Stuhl muss Atelier kompatibel sein; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 2: Wettbewerb mit studentischer Jury (Auswahlkriterien werden vorab mit den Lehrenden entwickelt).

Projektphase 2 | Transformationen der imaginären Welt

FREMDBAUSTEIN 2: Blatt XIV, aus der Reihe CARCERI, GOTISCHER BOGEN;

WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 3: G.B. Piranesi, Biographisches und Werk;

VORGABEN: Format Quadrat 21cm Seitenlänge, Modellvolumen Quadrat 21cm SL 3D, Relief wie vor, jedoch Höhe 3 cm; Anzahl der Möglichkeiten je Schritt: 3 (wenn nicht anders genannt);

ASSOZIATIONSKONSTELLATIONEN: Themenausstellung nach zwei / drei Arbeitsschritten mit Material- und Rollentausch zwischen Lehrenden und Studierenden.

1. Schritt (Rezeption): Wahl des Ausschnittes | Ein Ausschnitt aus einer Kopie der Radierung Piranesis ist zu wählen. WERKZEUG PASSPARTOUT: Karton A4 im Quadrat; 10,00 x 10,00 cm.

2. Schritt (Rezeption): Radierung zu Komposition | Erkunden von Kompositionszusammenhängen des gewählten Ausschnitts. WERKZEUG ZEICHNUNG: Karton, Rapi-dograph oder feiner schwarzer Filzstift.

3. Schritt (Rezeption): Komposition zu Licht | WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 4: Licht und Raum; Erkunden des Lichtstroms, der Lichtwirkung und –flächen. WERKZEUG ZEICHNUNG: Kreide schwarz, grau, weiß und blau auf Karton; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 3: Ausstellung aller Materialien, Interpretation der Ergebnisse.

4. Schritt (Rezeption): Licht zu Farbe | WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 5: Farbe und Raum; Interpretation der räumlichen und emotionalen Wirkung über den Einsatz von Farbe. WERKZEUG MALEREI: Aquarell, Tusche, Karton.

5. Schritt (Rezeption): Farbe zu Relief | Erste 3D-Interpretation eines Ausschnittes innerhalb einer max. HÖHE: 2-3 cm. WERKZEUG MODELL: Ton, Gips, Knete, Seife oder Pappmaché oder geeignetes plastisches Material; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 4: Ausstellung aller Materialien, Interpretation der Ergebnisse.

6. Schritt (Rezeption): Relief zu Schraffur | Zeichnerische Interpretation von Höhen, Tiefen, Vor- und Rücksprüngen; Schraffieren der Relief-Topographie; WERKZEUG ZEICHNUNG: Karton, Rapidograph oder feiner schwarzer Filzstift.

7. Schritt (Ereignis): Material zu Collage | Durchsicht aller Zwischenergebnisse und Auswahl wichtiger Produkte; In-Beziehung-Setzen der ausgewählten Entwurfsprodukte (frei Auswahl/Anzahl); WERKZEUG COLLAGE: Kopien der Arbeiten, Schere, Kleber und Karton; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 5: Ausstellung aller Materialien, Interpretation der Ergebnisse.

8. Schritt (Ereignis): Collage zu Kubus | WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 6: Bewegung und Erschließung horizontal und vertikal; Transformation der Collage in einer 3D-Interpretation. WERKZEUG MODELL: Karton, Cutter, Kleber, Textilien; Modell innerhalb des vorgegebenen Kubus-Volumens. ASSOZIATIONSKONSTELLATION 6: Ausstellung aller Materialien, Interpretation der Ergebnisse.

Projektphase 3 | Entwurf Traumhaus

FREMDBAUSTEIN 3: Erfindung einer Küstenlandschaft;

FREMDBAUSTEIN 4: Text von Coop Himmelblau ARCHITEKTUR MUSS BRENNEN;

WISSENSAUFLADUNG: Tagesexkursion ATMOSPHERE UND EXPRESSION, Bauten in Berlin;

WISSENSAUFLADUNG VORTRAG 7: Architektur im Landschaftskontext;

VORGABEN: Formate, Werkzeuge und Anzahl der Möglichkeiten wie Phase II;

1. Schritt (Ereignis): Entwurf einer Küstenlandschaft | Im Maßstab 1 : 50 wird eine heterogene Steilküste aus 33 Einzelelementen mit je einem Meter Länge gebaut. Jeder Studierende entwirft einen Abschnitt der Steilküste. WERKZEUG MODELL: Materialwahl frei, Größen der Küstenelemente innerhalb zeichnerischer Maximal-Maßvorgaben für die ‚Gruppensteilküste‘ (die Spielräume für Meeres-, Sandküsten- und Steilküstenausdehnung und die Modell-Sockelhöhe sind vorgegeben).

2. Schritt (Ereignis): Text zu Bild | ASSOZIATIONSKONSTELLATION 7: Gruppentextassoziation zu ARCHITEKTUR MUSS BRENNEN. Das Gedicht wird in der Gruppe verlesen und in einem kollektiven Prozess weitergedichtet. Sechs ausgewählte Worte der Gruppen-Assoziation werden in jeweils ein Bild übersetzt. WERKZEUG ZEICHNUNG/ MALEREI: Medium frei zu wählen aus Malerei, Zeichnung, Comic etc.

3. Schritt (Ereignis): Bildassoziation zu Collage | Alle Produkte werden gesammelt und einzelne Ergebnisse sind auszuwählen, um sie ästhetisch in Beziehung zu setzen. WERKZEUG COLLAGE: wie vor Phase II.7; ASSOZIATIONSKONSTELLATION 8: Ausstellung aller Materialien, Interpretation der Ergebnisse.

4. Schritt (Ereignis): Collage zu Raumstudien | Raumstudien werden zu einzelnen Wohn-Eigenschaften für das Traumhaus verfasst. Tätigkeiten: Kochen, Essen, Waschen, Schlafen, Lesen. WERKZEUG ZEICHNUNG: Zeichnung oder Skizze und maßstabslose Papiermodelle.

5. Schritt (Ereignis): Raumstudien zu Traumhaus | Die einzelnen Raumstudien werden synthetisierend organisiert, räumlich zueinander ins Verhältnis gesetzt, im richtigen Maßstab am Ort überprüft und so lange überarbeitet, bis der Ort und die Raumstudien zueinander gefunden haben. WERKZEUG MODELL: Alle Materialien sind möglich, Modell und Zeichnung im Maßstab 1 : 50; ASSOZIATIONSKONSTELLATION g; Abschluß-Ausstellung und Präsentation aller Materialien (Studierende und Lehrende mit Gastkritikern).



Kapitel 3

Stapelvilla®

1 Villenforschung

2 Stapelvarianten

3 Standort

4 Stapeln der Villen

5 Mäandernde Erschließung

6 Villa Schminke

7 Schnittstellen

„Wenn man zunächst das bauliche Kunstwerk vom Standpunkt des Betrachters zerlegend geprüft hat, liegt es nahe, in der Prüfung vom Standpunkt des Schöpfers eine Art Umkehrung jener ersten Überlegungen zu sehen. Da man aus dem Kunstwerk, wie gesagt, nichts herausbetrachten kann, was der Schöpfer nicht herein geschaffen hat, so kann man vermuten, daß sich in seinem Tun in umgekehrter Reihenfolge das abspielt, was im Aufnehmenden vor sich geht.“

[Schumacher 1926: 54]

Entwurfsprojekt im Hauptstudium

Entwerfen im Kontext kultureller, typologischer Erinnerung;

Sommersemester 2003, BTU Cottbus, Entwerfen im 3. bis 5. Studienjahr, 13 Studierende.

Bautradition aneignen und weiter schreiben

Was in der TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS die private, individuelle Erinnerung für die Entwicklung des Projektprozesses bedeutet, ist die kollektiv kulturelle, typologische Erinnerung im Entwurfsprojekt STAPELVILLA. Der analysierende und spielerische Umgang mit bauhistorischem Erinnerungsmaterial – neun berühmte Villen, entstanden in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts – dient der Reflexion und Verankerung von Neuem, das aus dem Alten verwandelt hervortritt.¹ Der Genius temporis steht in dieser Entwurfsarbeit analytischer Transformation chronologisch vor der Beschäftigung mit dem Genius loci [Schumacher 1926: 57]. Die Entwerfenden zeichnen den Weg des Entwurfsschöpfers mit einer Bauwerksanalyse nach und kehren dann die Handlungsperspektive um: vom zerlegend Analysierenden werden sie zum Synthese Schaffenden im schöpferischen Umgang mit diesem neu gewonnenen Wissensrepertoire. Die Überraschung der Entwerfenden ist hier die ungewohnte Entwurfshandlung selbst: die Stapelung und Transformation bereits realisierter Gebäude und ihrer räumlichen Konzepte.

Das Ziel des Semesters und das entsprechend Unbekannte der Untersuchung zu Beginn der Entwurfshandlung ist die Erforschung einer Wohnform, die die Vorteile der Villa, die Geborgenheit einer sozialen Lebens- und Wohngemeinschaft mit gemeinsamen und individuellen Flächen und die Vorteile einer innerstädtischen, infrastrukturell dichten Lage, ‚aber im Grünen‘, bietet [Abb. 1]. Die Idee einer Collage aus gestapelten Villen [Abb. Kapitelvorblatt | Collage] dient als Leitbild für die Synthetisierung dieser Bedingungen.² 1974 hat die Zeitschrift Archithese 12|1974 mit dem Heft DAS KOLLEKTIVWOHNHAUS dem zyklisch wiederkehrenden Interesse an gemeinschaftlichem, innerstädtisch verdichtetem Wohnen Ausdruck verliehen. Die internationale Bauausstellung Berlin hat 1987 unter dem Motto

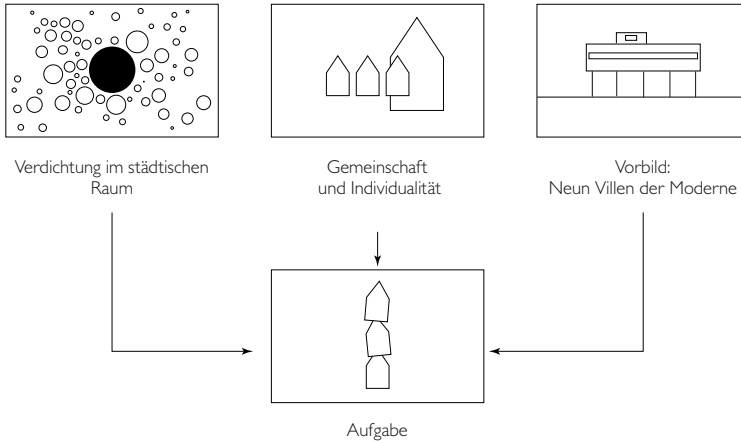


Abb. 1 | Projektanlass

„Die Innenstadt als Wohnort“ mit der Neuinterpretation der STADTVILLA als freistehendes Mehrfamilienhaus einen Vorläufer geprägt. Zur Verdeutlichung der zeitgenössischen Relevanz urbaner Verdichtungsmodelle für das Wohnen sei exemplarisch die Publikation STADTWOHNEN [Harlander 2007] genannt, die der aktuellen Bewegung von zahlreichen, innerstädtischen Wohnmodellen in Europa eine historische Untersuchung zur Seite stellt.

Um das Paradoxon einer zu STAPELNEN VILLA zu lösen, ist die Suche und reflexive Empirie in diesem Projekt in sieben Projektphasen nach ebenso vielen Regeln angelegt. In einem schrittweise geplanten Transformationsprozess werden die neun Villen an einem innerstädtischen Wassergrundstück in Berlin gestapelt, ineinander geschoben, und tauchen im ‚neuen Gewand‘ von durch die Entwerfenden interpretierten Gebäudeentwürfe wieder auf.

“Vielleicht geht manche wunderbare Musik verloren, weil sie zu außergewöhnlich ist. (...) Aber die intime Bekanntschaft mit allen Arten von Musik verleiht doch den gewandteren Geistern eine Fähigkeit für die Auffassung neuer Klänge; wer Sinn dafür hat und darin geübt ist, wird doch wenigstens eine ‚Ahnung‘ bekommen, daß es sich um echte ‚sinnhaltige Form‘ handelt.“ [Langer 1942: 258] In diesem Entwurfsprojekt für Studierende im Hauptstudium sind zwei Themenbereiche, die zugleich Lernziele beschreiben, für die Programmausgestaltung von Belang: (a) die intensive, durch analysierende und transformative Prozesse angeeignete Kenntnis einer hoch qualifizierten Architekturtradition, und (b) das Training von kreativem Möglichkeitsdenken im Entwurfsprozess, dem die „Erziehung zur klaren Beobachtung und klaren Wiedergabe der Zusammenhänge“ als wichtigste didaktische Zielstellung zur Seite gestellt ist [Kandinsky z.n. Wick 1982: 225]. Im STAPELVILLA-Projekt zielt die Entwurfsschulung darauf, konzentriert und spielerisch über den Semesterverlauf nicht nur ein einzelnes Entwurfskonzept auszuarbeiten. Dies passiert in der schrittweise erfolgenden Weiterentwicklung der neuen Erkenntnisse ‚automatisch‘ zur Lösung des Anforderungsprofils [vgl. T1|1.3 Künstlerische Strategien]. Der Schwerpunkt liegt in diesem Projekt vielmehr darin, typologische Qualitäten zu reflektieren, diese in den einzelnen Phasen des Projektverlaufes analytisch und spielerisch kennen zu lernen und sie künstlerisch und diskursiv, im Wechsel von individueller und kollektiver Entwurfsarbeit weiter zu entwickeln. In einem Prozess zwischen Öffnen (zur Herstellung einer Betrachtungsvielfalt) und Schließen (zur Kristallisation) der Entscheidungsketten im Entwurfsverlauf [vgl. T1|1.2 zur Beschreibung des rückkoppelnd iterativen Entwurfsvorgangs] werden Entdeckungen aus einer Vielzahl an Möglichkeiten überprüft und getroffen. Analytierte Eigenschaften ausgesuchter Vorbilder der Moderne werden aufspürt, isoliert und in den Typus der STAPELVILLA synthetisierend implantiert. Wichtige räumliche Qualitäten der Vorbilder bleiben als traditionelles Motiv der Bau erfahrung in diesem Entwurfsprozess so erhalten und die einzelne Villa in der Stapelung erkennbar.

Die notwendige Neugier zur Entdeckung wird über wechselnde Entwurfsperspektiven und Schaffensprozesse erzeugt. Die Arbeitsphasen sind über das Programm von vornherein definiert: Die analytisch geprägte Villenrecherche und Untersuchung der Standortbedingungen setzt zu Beginn des Entwurfsprozesses in zwei rezeptiv geprägten Phasen die Wissensaufladung des Einzelnen und der Gruppe in Gang. Ein erster Workshop zum Thema der Stapelung dient der spielerischen, assoziativ orientierten Typologierecherche über Versuch, Irrtum und anschließende kritische, gemeinsame Auswertung der Ergebnisse in der Gruppe. In der vierten Projektphase STAPELN IM KONTEXT entstehen die ersten individuellen Entwürfe auf der Basis vorangegangener, kollektiver Wissensaufladung und vorab getroffener Stapelentscheidungen, die im Teilergebnis erst durch Anwendung die Vor- und Nachteile von einmal getroffenen Entscheidungen im Kristallisationsprozess offenbaren. Der Vorortworkshop im Landhaus Schminke stellt einen Exkurs zur physischen und atmosphärischen Erfahrung einer der ausgewählten Villen dar. Der Maßstabssprung und die künstlerisch zu verarbeitende Erfahrung des Gebäudes vor Ort, das zuvor theoretisch untersucht wurde und Bestandteil der Stapelung ist, dienen der Wissensaufladung und Fokussierung im Transformationsprozess. Durch die tatsächliche, physische Erfahrung können räumliche Konzeptionen an der Realität überprüft werden. Die vor Ort erfolgende Verarbeitung der Eindrücke bindet diese Erfahrungen in die darauf folgenden Bearbeitungsphasen zu nächsten Teilproblemen in die sich langsam herauskristallisierenden Entwürfe ein.

Sieben Regeln und Phasenprotokolle

Im Vordergrund jedes Phasenprotokolls steht die Darstellung und Reflexion der Typologieentwicklung unter dem Aspekt der sieben Regeln, die den Verlauf der Entwurfsarbeit vorzeichnen, und ihrer Anwendung bzw. Umsetzung im Entwurfsprozess. Jede der sie-

ben Phasen wird in zwei Teilen vorgestellt: zunächst wird die Spielregel der jeweiligen Projektphase angeführt, die Ausgangsbedingung einer Projektphase; im zweiten Teil werden die Ergebnisse vorgestellt, die durch die Gruppe erarbeitet werden. Die protokollarische, textliche Wiedergabe der Lösungen legt die Ergebnisse der bereits vorangegangenen, interpretierenden Gruppenreflexionen durch Sortierung der Ansätze, Hierarchisierung und Analyse im Nachhinein aus.



Interpretationsfokus | Die Analyse der Phasenergebnisse stellt das subjektiv gewählte Kontextgefüge der Entwurfsarbeit im Prozess einzelner Projektphasen und dem entsprechend thematisch orientierten Arbeitsfokus heraus. Insbesondere spezifische Qualitäten einzelner Villen, die transformiert gestapelt werden, sind über den Verlauf der Projektentwicklung immer wieder für Teilentscheidungen innerhalb der Teamdiskussion besonders wichtig. Es werden Bezüge zwischen den von den Studierenden erkannten Eigenschaften des jeweils relevanten Kontextgefüges und den Entwurfskristallisationen innerhalb der Chronologie der Projektphase hergestellt. Der Entwurfsprozess wird in seiner Verdichtungsentwicklung im Hinblick auf das für die Studierenden ausgewählte, charakteristische Villenmaterial deutlich – Eigenschaften der historischen Villen wie ihre Beziehung zum Außenraum, die Baukörperkomposition, die individuelle Wegeführung, die Reaktion des Baukörpers auf den Ort oder auch Materialeigenschaften werden im Projektphasenprotokoll themenspezifisch im Kontext des Entwurfsfortschritts beobachtet. Die chronologische Abfolge der Phasen bestimmt den Text, doch ist insbesondere für die erste Thematik, das Entwurfsmaterial, die gedankliche Überschneidung mit darauf folgenden Arbeitsphasen für den Verlauf der Entwurfsarbeit notwendig. Denn Erkenntnisse aus dieser ersten Villenanalyse fließen in die späteren Phaseninterpretationen immer wieder ein oder können

erst realisiert werden, wenn einzelne Untersuchungen und Konkretisierungen der Studierenden im Zusammenspiel mit der Wissensaufladung und dem handelnden Verstehen deutlich geworden sind.

Die interpretierende Analyse fokussiert über den gesamten Entwurfsprozess insbesondere drei Ebenen der Wissensverdichtung: das spielerische Stapelmaterial der ersten Phase, die historischen Villenerkenntnisse und die über den Prozess wiederholt eingestreute Wissensaufladung aus dem kulturellen Umfeld der Fragestellung (wie z.B. Filmmaterial). Die Kristallisation der STAPELVILLA durch die komplexe Wissensaufladung aus der historischen Bauerfahrung bildet den primären roten Faden, den Assoziationshintergrund für diesen interpretierten Entwurfsverlauf. Der folgende Text fasst Gespräche inhaltlich zusammen, wertet die Erkenntnisse aus und legt auf die Interpretation der Gruppenreflexion eine zweite Interpretationsschicht auf.



Auswahl der Studierendenarbeiten | Anders als bei der vorangegangenen Prozessinterpretation des Projektes TOPOGRAFIE DES WUNDERNS werden hier in den ersten vier Phasenprotokollen die Ergebnisse der gesamten Gruppe im Vergleich der individuellen Positionen vorgestellt. Die jeweiligen Teilergebnisse dieser Phasen sind zwar allein oder zu zweit erarbeitet, dienen jedoch dazu, verschiedene Denkansätze im Dialog mit der Gruppe zu reflektieren, für den gemeinsamen Erkenntnisgewinn auszuprobieren und weiterzudenken. Ideen und Sichtweisen werden ausgetauscht und beeinflussen den darauf folgenden, nächsten individuellen Entwurfsprozess. Die Teilergebnisse werden im Rahmen wöchentlicher Assoziationen am runden Tisch in der Gruppe jeweils vor der nächsten mündlichen Regelbesprechung im diskursiven Gespräch zusammen ausgewertet.

Der Entwurfsprozess von Michael Streng und Götz Richter-Sandvoß wird in den späteren Phasenbeschreibungen, in denen sich ein individueller Gebäudeentwurf herauskristallisiert, aus der Analyse der Gruppenergebnisse gelöst. Anhand der beispielhaften

Betrachtung ihres Prozesses soll in der Analyse die Einflussnahme der vorangegangenen, reflexiven und experimentellen Gruppenerkenntnisse deutlich werden. So wird am Beispiel einer einzelnen Arbeit die Erkenntnis- und Beziehungsverdichtung zu den rezeptiven Kontextschichten kontinuierlich und durchgängig innerhalb der Chronologie von sieben Projektphasen analysiert, das Beziehungsgeflecht zu den Gruppenerkenntnissen und der Wissensaufladung wird herausgearbeitet. Wie auch die Beweggründe, die zur Auswahl von Arbeiten der Studentin Anne Dreher in der vorangegangenen Projektinterpretation [T1|2] geführt haben, repräsentiert ihre Arbeit das „individuierte Allgemeine“ [vgl. „Fallkonstituierung im Sample“; Flick 1995: 90], das zur Phaseninterpretation im Hinblick auf Durchgängigkeit der Teilergebnisse und der notwendigen Bearbeitungstiefe eine Untersuchung überhaupt ermöglicht. Die Auswahl einer einzigen Arbeit erfolgt so im Kontext aller am Projekt Beteiligten, das „Feld [wird] (...) von innen heraus erschlossen (...) – ausgehend von besonders typischen oder besonders entwickelten Fällen“ [Flick 1995: 91]. Aus der Darstellung der Bandbreite verschiedener Ansätze werden die anfänglich sehr offenen Projektphasen in der Textinterpretation fokussierend überführt auf einen individuellen Phasenverlauf, der exemplarisch die Verdichtung des Gruppenwissens im Kontext der Wissensinflüsse anhand eines ausgewählten Entwurfsprozesses der zwei Studierenden darstellt.



Zum Projektablauf | Die sieben Regeln bestimmen nacheinander die thematische Fokussierung des Projektverlaufes und dienen auch hier der Loslösung vom ausschließlich Ziel orientierten Denken oder der ‚Falle‘ der Stereotypisierung. Die Regeln befördern die Gruppensynergie durch Austausch und Parallelität der Arbeitsschritte und ermöglichen eine Intensivierung des Entwurfsprozesses durch einen fließenden, kreativen Zustand der Studierenden, der die Durchdringung zunächst unvereinbar scheinender Anforderungen erleichtert. Anders als im Programm des Grundlagenprojekts TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS, in dem die Transformationsschritte bis in Detail hinein vorskizziert und durch genaue Ver-

fahrensangaben begrenzt sind, wird in diesem Hauptstudiumsprojekt jede Woche neu die Regel für die darauf folgende Woche besprochen. Die Regeln sind thematisch im Programm zwar vorab zu Semesterbeginn angelegt, zeitlich eingetaktet, und entsprechend im Vorfeld den Studierenden bekannt [T1|3 Programm], in der reflexiven Rückkopplung jedoch werden sie jede Woche mit dem Entwurfsfortschritt im Gruppengespräch kollektiv mit den aktuellen Erfahrungen in Einklang gebracht, mit dem wachsenden Wissensrepertoire aufgeweitet und ggf. im Gruppendiskurs justiert oder auch abgeändert. Die Autorin wird als Lehrende zur moderierenden und steuernden Teilnehmerin des Prozesses, der phasenweise Ähnlichkeiten mit einem Architekturbüro im Wettbewerbsfieber, einer konstruktiven Wohngemeinschaft (auch im Streit) oder mit einem komplizierten Gruppenprozess hat, der – durch geniale Einzelkämpfer(innen), große Meinungsunterschiede oder individuelle Arbeitsmethoden und -tempi – auf seine Integrationskompetenz und den Willen zur Transparenz hin überprüft wird. In diesem Sinne sind diese Regeln als Ergebnisse der wöchentlichen Vereinbarung im Phasenprotokoll zu verstehen.

Zu diesen regelmäßigen Auswertungen der Ergebnisse jeder vorangegangenen Woche sind jeweils andere Gäste zum runden Tisch und zur Gastkritik geladen, um zur aktuell anstehenden Thematik einen externen, interdisziplinären und vor allem neuen und damit offenen Blick auf den Entwurfsprozess und den Fortgang der Arbeiten werfen.³ Die im Wechsel intuitive Entwurfsarbeit und der reflexive Diskurs und die im Wechsel kollektive und individuelle Entwurfsarbeit befördert die Suche nach Lösungen für eine ungewöhnliche Wohntypologie. Durch sezierende oder assoziative Verbalisierung werden auch intuitiv errungene Teilergebnisse auf den Prüfstein gestellt und in der Gruppe diskutiert. Die Themenwochen ermöglichen einen transparenten, zeitlich und inhaltlich kohärenten Austausch der Erkenntnisse in der Entwurfsgruppe, die Prozess orientiert in die sukzessive, schrittweise Lösungsfindung einfließen können.

1 Villenforschung – neun Villen als Entwurfsmaterial

REGEL 1: Ausgewählte Villen der Moderne werden analysiert und bilden für die anschließende Transformationsarbeit das Entwurfsmaterial [Abb. 2]:

- a. Villa Savoye, 1928-31 (Le Corbusier)
- b. E 1047, 1926-29 (Eileen Gray)
- c. Villa Tugendhat, 1928-30 (Mies van der Rohe)
- d. Haus Schminke, 1930-33 (Hans Scharoun)
- e. Villa Mairea, 1937-39 (Alvar Aalto)
- f. La Maison de Verre, 1927-31 (Pierre Chareau)
- g. Residence for Rose L. Harris, 1942 (Rudolf Michael Schindler)
- h. Fallingwater, 1934-37 (Frank Lloyd Wright)
- i. Casa Malaparte, 1938-40 (Curzio Malaparte, Adalberto Libera)

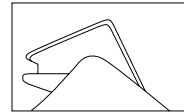


Abb. 2 | Regel 1
Entwurfsmaterial:
9 Villen der Moderne

ASSOZIIEREN IM DIALOG: Die historischen Pläne der Villen werden im M 1 : 100 zu Beginn der Entwurfsarbeit allen Projektteilnehmer/innen zur Verfügung gestellt. Jede Arbeitsgruppe analysiert eine Villa und gibt die Erkenntnisse per Vortrag und Planmaterial in die Gruppe. Räumliche Konzepte werden verbalisiert und bewusst in ihrer Differenz verglichen.

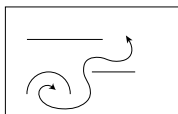
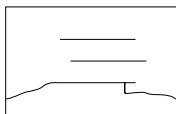
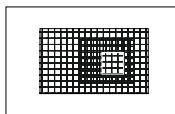
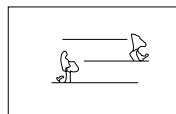
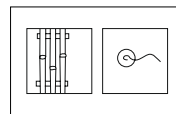
Prozessprotokoll Projektphase I

Kein Werk entsteht frei von Tradition. Die Nachbildung, die erkennende Verarbeitung der bauhistorischen Vorbilder durch transformative Prozesse bindet insofern eine Nachahmung der Nachahmung ein, da Tradition im historischen Werk und im kulturellen Gedächtnis bereits implizit ist. Zwei Aspekte werden in diesem ersten Phasenprotokoll ausgeführt. Die Villenauswahl wird erläutert, um zu klären, wieso diese neun Villen der Moderne das Entwurfsmaterial für die Suche nach einer neuen Typologie bilden. Dies wird verknüpft

mit einer zusammenfassenden Wiedergabe der Villenforschung im Hinblick auf Kontextbezüge, die im Laufe des Entwurfsprozesses sichtbar werden. Welche Eigenschaften der Vorbilder sind wesentlich für die Wohnform der gestapelten Villa? Welche Qualitäten verbergen sich in den zu transformierenden Villen für eine zeitgenössische Übersetzung in einen neuen Kontext, den Kontext anderer Lebensentwürfe, des Ortes, der Typologie? Welche historischen Spuren lassen sich in dem Entwurfsmaterial entdecken und wie können sie im transformierten Entwurf wieder auftauchen? In der Erforschung des Materials geht es thematisch um die räumliche, die atmosphärische und physische Konzeption des Villenentwurfes und um die Aufdeckung der historischen Verankerung. Das Aufzeigen dieser Bezüge dient als Grundlage der Arbeit im Transformationsprozess der Bewusstseinsbildung und intuitiven Wissensbereicherung im Wechsel. Die studentische Entwurfshandlung wird so in den Kontext der Villenvorbilder und ihrer Wurzeln gestellt. Das Bewusstsein der Studierenden für einen kreativen Umgang mit dem historischen Material – als Beitrag zu einer architektonischen Kontinuität in der Verwandlung von Tradition – und dem zeitgenössisch notwendigen Überformen von Typologiekriterien wird so geschärft. Drei Themen werden im Folgenden ausgeführt, da sie für die Auswahl der Villen von besonderem Interesse sind: die Villa als Experimentierfeld, der moderne Bezug zum Dampfvorbild und die herausragenden, historischen Verweise einzelner Villen. So werden spezifische Eigenschaften des Entwurfsmaterials fokussiert und exemplarisch für die weitere Prozessbeobachtung beleuchtet. Das Aufzeigen ausgewählter Qualitäten bildet den Rahmen der Entwurfsarbeit und zeigt den Spielraum kreativer Transformation auf.



Die Villa als Experimentierfeld | Seit der Antike ist die Villa Experimentierfeld für neue Bauformen und technische wie materielle Neuerungen.⁴ Die stilistische Weiterentwicklung und die Erprobung neuer Raumideen mit besonderen Nutzungsverknüpfungen sind in dieser Haustypologie traditionell Avantgarde. „Gegen den Mainstream des architektur-


 Abb. 3
Fließender Raum

 Abb. 4
Fließende Übergänge

 Abb. 5
Transparenz

 Abb. 6
Integrierter Garten

 Abb. 7
Innovative Materialien

theoretischen Diskurses, der sich seit der Jahrhundertwende Problemen der Großstadt, der Technik, der sozialen Frage und des Massenwohnungsbaus zuwandte, hat die Villa als utopische Denkfigur und individualistisches Existenzmuster die architektonische Praxis der Moderne in erstaunlichem Maße beschäftigt.“ [Tönnesmann 1998: 14.] Die VILLA ALS EXPERIMENTIERFELD ist das erste wichtige Auswahlkriterium für das Entwurfsmaterial der neun Villen. Die in diesen Wohnhäusern konkretisierten Raumkonzeptionen deklinieren die individuellen Möglichkeiten eines modernen Lebens in der Villa durch:⁵ der fließende Raum im Inneren [Abb. 3] und eine ausgefeilte Innen-Außen-Beziehung [Abb. 4], Nutzungsüberlagerungen in den Räumen durch variable Möbel und Einbauten, die explizite Transparenz der Raumzusammenhänge in vertikalen und horizontalen Raumgefügen, die durch den Umgang mit neuen Materialien wie Glas, Glasbaustein, Metallgaze noch unterstützt wird [Abb. 5], die konzeptionelle Integration von Gartenthemen auch im Inneren des Gebäudes, vom innen liegenden Wintergarten des Hauses Schminke bis zu abstrahierten Waldmetaphern von Aaltos ‚Forest spaces‘⁶ [Abb. 6], und der Einsatz ungewohnter, häufig industriell gefertigter Materialien [Abb. 7] zeichnen diese Neuerungen aus.

Im Maison de Verre sind diese Merkmale beispielhaft realisiert. Die Umsetzung von differenziert räumlichen Abfolgen und Raumkombinationen lässt sich an den Verknüpfungen von Ebenen durch vertikale Geschossdurchdringungen beobachten. Ein historischer Vorläufer, der Nymphäumshof der Piazza d’Oro der römischen Villa Hadriana, zeichnet sich durch konkav und konvex, ähnlich dem Maison de Verre ineinander schwingende Raumfolgen aus

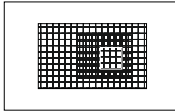


Abb. 8
Schichtung

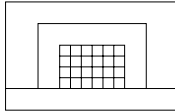


Abb. 9
Städtischer Kontext

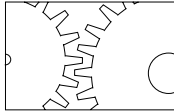


Abb. 10
Technik / Fortschritt

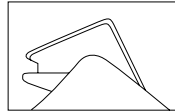


Abb. 11
Villa der Moderne

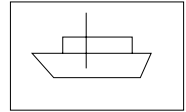


Abb. 12
Dampfermotiv

und eröffnet, wie die moderne, geometrisch eher linear ausgeprägten Raumabfolge, eine neue Möglichkeit der Raumwahrnehmung auf. Diese komplex gestaltete Blickbeziehung durch mehrere Räume hindurch ist ein gängiges Prinzip in der römischen Villenkonzeption, doch das durch dieses Ineinanderschwingen der Räume umgesetzte, fließende Raumkontinuum ist ungewöhnlich [Mielsch 1987: 81]. Le Corbusiers Reiseskizzen verdeutlichen das Interesse an antiken, komplexen Rauminzenierungen und hintereinander gestaffelten Blickbezügen im 20. Jahrhundert [Le Corbusier 1960: 38].

Neue, transluzente Materialien wie die Nevada-Glasbausteine oder Metallgaze als Wandbaumaterial sind im *Maison de Verre* in bis dahin kaum bekannter Konsequenz erprobt. Die freizügige, visuelle Verbindung von Wasch- und Schlafrum ist nur eines von vielen, weiteren Erneuerungen der Wohnsituation [Abb. 8]. Die Ausstattungstechnik ist ebenso neuartig wie die Trennung von Konstruktion und sichtbaren energietechnischen Elementen. Die ungewöhnliche Bauaufgabe, das Obergeschoss eines bestehenden Gebäudes beim Abbruch der darunter liegenden Geschosse abzufangen, zu unterbauen und – bedingt durch die bauliche Situation inmitten eines Pariser Wohnblockes – eine kurze Bauzeit einzuhalten, hat Pierre Chareau durch den Einsatz einer elementierten Stahlskelettkonstruktion lösen können. Glasbausteine werden als Fassadenmaterial eingesetzt. Die dadurch entstehende Raumwirkung entfaltet ein bisher so nicht gekanntes vielfältiges Lichtspiel und wird konzeptionell prägend für den Umgang mit der Transluzenz, dem visuellen Thema der Blickschichtung und Inszenierung privater Räume im Wohngebäude [Abb. 9].

Auch die Eroberung neuer und ungewöhnlicher Orte in Reaktion auf veränderte Lebensvorstellungen ist ein durchgängiges Thema in der Entwicklung der Villentypologie. Die Orientierung aus der Stadt heraus oder in die Stadt hinein, auf das flache Land und in die Berge, an oder auf das Wasser gebaut wird in der Geschichte der Villentypologie gesellschaftlich und räumlich vorausgedacht. Dabei spielt das schnelle und unmittelbare Aufgreifen zeitgenössischer Strömungen und Bedürfnisse eine wichtige Rolle. Avantgarde sind Architekten und Bauherren gleichermaßen. Die Villa ist eine überschaubare, private Baueinheit, die in sich geschlossen die Gesamtgestaltung in einer Hand belässt und zugleich für die architektonische Praxis begrenzte, eher kurze Zeiträume zur Realisation beansprucht. Dies öffnet ein besonderes Feld für die Erprobung neuer Themen für die architektonische Disziplin.



Das Dampfermotiv als Ausdruck technischer Avantgarde | Der Höhepunkt der Hochseedampfschiffahrt lag zu Beginn der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Hochseedampfer hatten für gestaltende Berufe eine große Faszination. „Vergißt man einen Augenblick, daß ein Ozeandampfer ein Transportmittel ist, und betrachtet man ihn mit neuen Augen, dann begreift man ihn als eine bedeutende Offenbarung von Kühnheit, Zucht und Harmonie und von einer Schönheit, die zugleich ruhig, nervig und stark ist.“ [Le Corbusier 1923: 86] Die Technik- und Fortschrittsbegeisterung spielt für die Mehrzahl der ausgewählten Villen eine bedeutsame Rolle und bildet das zweite Auswahlkriterium für das Entwurfsmaterial [Abb. 10]: die moderne, an technisch-maritimen Vorbildern orientierte Formensprache. Es sind vielfach semantische Analogien zu dem im beginnenden 20. Jahrhundert bedeutsamen Dampfermotiv [Abb. 11, 12] in der Erscheinung der Villen zu finden. Stanislaus von Moos untersucht in seinem Beitrag „Wohnkollektiv, Hospiz und Dampfer“ [1974: 30-41] neben den sichtbaren auch die politischen und sozialen Vorbildfunktionen des geschlossenen Systems im Kontext architektonischer Modelle für das Wohnen zwischen Europa und

Russland, insbesondere für Le Corbusier. Der Aufruf Le Corbusiers (zu einem neuen Stil) gibt der zeitgenössischen Begeisterung für Dampfer Ausdruck: „An die Architekten: Neue Architekturformen, auf den Menschen zugeschnittene Elemente, von großzügiger und intimer Wirkung, Befreiung von den Stilen, an denen man erstickt, Gegensatz zwischen vollen und leeren Flächen, zwischen kompakter Masse und anmutigen Elementen.“ [Le Corbusier 1923: 82] In seinem Architekturmanifest *VERS UNE ARCHITECTURE* [ebd.] werden die hygienischen, konstruktiv klaren, räumlichen Bedingungen von aller bis dahin geltenden Symbolik entrümpelt. Die funktionalen Vorzüge des Hochseedampfers werden als Vorbild für das neue Bauen ausführlich gepriesen [Le Corbusier 1923: 75-86].

Le Corbusiers fünf Punkte – der freie Grundriss, der Dachgarten, das Stützraster, die freie Fassade und die Promenade⁷ – stehen im Kontext dieser Position und sind in den neun Häusern, die zwischen 1926 und 1942 entstanden sind, in verschiedenen Variationen wieder zu finden: die Villa Savoye, die Villa E1027 und das Haus Schminke rufen vielfache Dampferassoziationen hervor. Die Villa Mairea ist assoziativ vielschichtig und reichhaltig: die liegenden weißen Körper des Hauptvolumens lassen beim Betrachter durch diese Geometrie das Bild von abstrakten, weißen Dampferkubaturen aufkommen. Über die Villa Mairea, die zwischen 1937-39 gebaut wurde, schreibt Weston: „Allusions to Modernism are similarly pervasive and range from the white surfaces of the main volumes with their substantial areas of glazing, including the obligatory full-height sliding screen (used only once or twice in fifty years !), to details such as the ‚nautical‘ handrails, external spiral staircase and adjacent round-cornered ‚ship’s-door‘, fragments of structure“ [Weston 1992: 46]. Die moderne Idee des Hauses als Maschine (und des Hochseedampfers) wird durch die abstrakte, weiße Putzfassade der liegenden Körper materialisiert. „Glimpsed through the forest the front elevation evokes the ‚white box‘ of an orthodox Modern house, but as one

draws closer this image is overlaid and, indeed, subverted in several ways.“ [Weston 1992: 40] Diese Verknüpfung scheinbar konträrer Welten bestimmt die Gesamtkomposition bis in die Gestaltung der Details und die Strategie des Entwurfs.⁸

Die Residence für Rose L. Harris und die Casa Malaparte sind nicht Teil der abstrakten, klassischen Architekturmoderne – wie sie von Philip Johnson und Henry-Russell Hitchcock in *THE INTERNATIONAL STYLE* [1932] zur Verbreitung avantgardistischer Raumideen, die tatsächlich stilistische Vielfalt eingrenzend, ausgerufen wird – und stellen mit einer eigenen Rezeption der vielgestaltigen Avantgarde aus Architektur, Kunst und Literatur im Architektorentwurf ein weiteres eigenständiges Manifest zur Moderne dar. Im Schindlers Werk wenig hervorgehoben, steht sein Gebäude doch für eine komprimierte Ausbildung seines komplexen Formen- und Raumrepertoires und liegt, in Los Angeles durchaus vergleichbar mit dem Landschaftskontext der Villa Malaparte, wie gestrandet als liegender Kubus, eigenwillig abgesetzt mit einem warmen, heterogenen roten Außenputz, surreal anmutend auf dem Felssporn [Abb. 13, 14]. Wie auf Capri der Dichter Curzio Malaparte antike Vorbilder kunstvoll und eigenwillig zu interpretieren scheint [Talamona 1990: 58f.], so kann bei Schindler eine Affinität zur de Stijl-Bewegung kaum übersehen werden [Steele 1999: 37]. Bei beiden Häusern ist die Rezeption der Gebäude stark an die Biographie des Bauherrn gebunden.

La Maison de Verre hat eine Sonderstellung inne, steht das Wohnhaus doch in kompromissloser Weise für die Idealisierung des Gebäudes als Maschine. Die Idee der technischen Vervollkommnung des Wohnens äußert sich von der Mobilität der Trennwände über multifunktionale oder bewegliche Möbel bis zur totalen Mechanisierung von internen Handlungsabläufen. Es entsteht durch die komplexen Licht- und Blickschichten eine poetische Maschine: Durch die Kontrastierung der technischen Elemente mit weichen

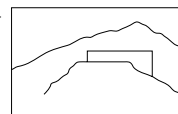


Abb. 13
Kontrast Landschaft
und abstrahiertes
Gebäudevolumen



Abb. 14
Abstrakte Kiste
versus raue Natur

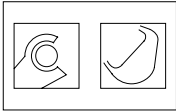


Abb. 15
Dualität zwischen
Maschine und Möbel

und warmen gestalterischen Gesten wie den Möbeln oder auch den Bücherwänden, die einen konträren Gestaltungsansatz zeigen und traditionell eher im Art Déco verhaftet sind, verknüpfen diese weichen Motive, die ausschließlich die körpernahen Elemente zum Liegen und Sitzen auszeichnen, diese utopische Maschine mit der Tradition und zeigen eine romantische Seite des Hauses auf [Abb. 15].⁹

Frank Lloyd Wright hat die modernen Leitideen in den drei, Fallingwater vorangegangenen, Jahrzehnten mit den Präriehäusern vorweg genommen und gilt als wichtiges Vorbild für Schindler und die europäische moderne Bewegung.¹⁰ Der fließende Raum, das dreidimensional ausdifferenzierte Raumkontinuum, eine neue Rezeption von Landschaft in Bezug auf das Wohnen, eine Versöhnung abstrakter Formensprache mit einem regionalen Kontextbezug – dies sind nur einige der prägenden Raumideen von Wright, die wesentlich später in darauf folgende avantgardistische Entwurfsideen finden. In der Konzeption Fallingwaters stellen sie die Verwirklichung der über sein Architektenleben entwickelten Ideen dar. Frank Lloyd Wrights Erneuerungsansätze stehen darum im gedachten Zentrum der Erinnerungsarbeit zur Moderne, die sich in den neun Villen individuell kristallisieren. Für die transformative Auseinandersetzung mit der Baugeschichte repräsentieren die ausgewählten Entwurfsvorbilder in der vorliegenden Auswahl stellvertretend eine moderne Bewegung in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts mit einer Fülle neuartiger Raum-, Material- und Formansätze.



Historische Verweise der modernen Villentypologie | Von der römischen Villa Rustika über den Wohnsitz des Landadels in der Renaissance bis zur bürgerlichen Stadtvilla und schließlich der ‚Vorort-Villa‘ am Ausgang des 20. Jahrhunderts hat sich die Typologie der Villa entscheidend verändert. Wichtige räumliche und kulturelle Eigenschaften sind der Villentypologie jedoch erhalten geblieben und wurden den jeweiligen Lebensmodellen und

kulturellen Modeströmungen nur angepasst, die Material- und Konstruktionsmöglichkeiten entsprechend variiert und weiterentwickelt. Die Antike als Vorbild ist in der modernen Villenkonzeption des 20. Jahrhunderts in vielfältigen Themen zu finden: das Sockelmotiv und der besonders aufmerksam gestaltete Bezug zum Außenraum, differenzierte Raumstaffelungen (wie bereits genannt), die Raumnutzungen in der Villa als Ort für den Müßiggang, im Otium als Wohnraum mit Piano und Bibliothek [Abb. 16].

In der römischen Antike ist die Villa der Ort auf dem Land oder in unmittelbarer Stadtnähe, wo der Senator von den Amtspflichten befreit ist. Diese Freiheit des Ortes von Arbeit geht einher mit der Ausbildung der Villa als Stätte der Muse und kulturellen Bildung [Mielsch 1987: 37]. Musizieren, Schreiben in eigens dafür gestalteten Räumen und Entspannen durch Spaziergänge in der Luft der Natur sind neben den unterschiedlich ausgebildeten Lebensfunktionen die konstanten, bis in die Moderne überlieferten Ansprüche an die Villa. Die in den römischen Villen teilweise oder gänzlich vollzogene Abkopplung landwirtschaftlicher Nutzungen von den erholsamen Lebensbereichen führt zu Beginn des 2. Jahrhunderts v. Chr. [ebd.] zu ausgeprägten Freizeitlandschaften. Die Formen des Müßiggangs wie in der Villa Hadrians bei Tivoli bringen vielfältige Raumqualitäten im Zusammenspiel mit Wasser und plastischer Kunst hervor, um der geistigen und physischen Erbauung Raum zu schaffen. Die Verbindung von geistiger und musikalischer Betätigung innerhalb der Villa als Alternative zur Arbeitswelt führt in der Moderne des 20. Jahrhunderts häufig zu einer Verbindung und Überlagerung dieser Funktionen in zentral liegenden Wohnräumen. Diese Räume bilden wie im Maison de Verre ein fließendes, teilweise über vertikale Raumverbindungen erweitertes Raumkontinuum mit vielschichtigen Blickstaffelungen. Durch leichte Höhendifferenzen im Fußbodenverlauf werden Raumzonen durch

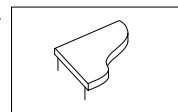


Abb. 16
Otium – Müßiggang

kleine Sockel oder Podeste innenräumlich voneinander abgesetzt, die durch diese vertikale Grundrissgliederung visuell miteinander verbunden bleiben können und vielfältige Blickbeziehungen ermöglichen.

Die Ausbildung des Sockels der Villa Tugendhat kann – je nach Betrachterstandpunkt – als geschickt hybride Metapher des antiken Sockels oder der Dampfermotivik verstanden werden. Das repräsentative Bauteil dient der Manifestation einer räumlichen Abgrenzung von der Natur – als das der Natur dialogisch Gegenüberliegende [Abb. 17]. Das Verhältnis von Innen und Außen wird in dieser Villenkonzeption durch eine distanzierte Betrachtung geprägt [vgl. Tegethoff 1998: 44]. In der berühmten Mysterienvilla vor den Toren Pompejis übernimmt der Sockel bereits die Aufgabe des Podestes, auf dem die Villa thront, um sie wie auf einem Tablett zu präsentieren und von weitem sichtbar und mächtig erscheinen zu lassen [Mielsch 1987: 39/40]. Das tradierte Sockelmotiv ist in der Villa Tugendhat historisch verankert, die am Sockel entlang geführte Treppe ist mit einem Bodenbelag aus römischem Travertin ausgeführt, einem in der Antike tradiert verwendeten Baustoff für Repräsentationsbauten [Stiller 1999: 87].

Bei der Villa Savoye wird die Sockelzone abstrahiert: der hochgeständerte, scheinbar schwebende Kubus wird in den Bodenbelag projiziert und spiegelt so den Körperumriss der Villa im Bodenbelag wider. Der Sockelbereich – als Zwischenraum, der Boden und Kubus verbindet und trennt – überlagert mit seinem reflektierenden Glaskörper den umgebenden Garten mit dem inneren Eingangsbereich. Anders als bei der Mysterienvilla fungiert hier die Sockelzone nicht als das Tablett, auf dem die Villa präsentiert wird. Le Corbusier schafft eine Umkehrung der Sockelidee: Statt tragender Masse scheint eine Schattenfuge die liegenden, weißen Baukörper von der visuell darunter durchfließenden Natur abzusetzen. Durch die dunklen, vertikalen Metallrahmen der Glaskonstruktion wird diese Wirkung noch unterstrichen [Abb. 18]. Der Sockel trägt nicht den Körper – im Gegenteil unterstützt er die schwebende Wirkung des Kubus, der auf filigranen weißen Stützen ruht und so eine

Transformation der seit der Antike überlieferten Haltung der Villa zur Natur in moderne Zeiten darstellt. Das repräsentative und private Leben der Bauherren ist auch hier in das obere, erste Geschoss, das Piano nobile, mit gezielten und differenzierten Ausblicken auf den Garten verlagert. Der mit Säulen bestückte Umgang aus Stahlbetonstützen dient nicht dem Spaziergang um das Haus – für das moderne Sonnenbad gibt es statt Bewegungszonen im Schatten den Dachgarten –, sondern der Annäherung und Einfahrt an und in das Haus mit dem damals noch neuen Automobil, dem zeitgemäßen Fetisch. Zu Fuß betritt diesen Bereich konsequenterweise nur der Gärtner.

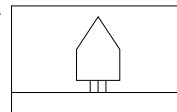
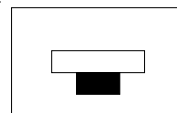


Abb. 17 | Sockel

Abb. 18
Sockel zurückgesetzt

Der Einsatz besonders edler Materialien wie z.B. der massiven Wand aus Sprudelstein-Onyx in der Villa Tugendhat oder ein grüner Marmor der Ablagefläche am Esstisch erinnern an die vorangegangene Jugendstil-Bewegung, die sich dieser Materialien für die Ausgestaltung exklusiver Raumelemente besonders in repräsentativen Kaffeehäusern bediente [Stiller 1999: 84]. Van der Rohe setzt sie für die Gestaltung des fließenden Raums als besondere Inszenierungsmomente ein: die Betonung der fließenden Bewegung über die Isolation einzelner, wichtiger, den Raum rhythmisch gliedernder Wandscheiben. Die Materialität verankert das Gebäude auf drei Ebenen in der Bautradition: der Travertin repräsentiert die Herrschaftsarchitektur der Antike, die edlen Marmor- und Holzoberflächen zitieren die zeitgenössisch ausklingende Jugendstil-Bewegung und kokettieren mit ihrem Habitus des mondänen Luxus und Müßiggangs. Der schiffähnliche Rumpf des Hauptbaukörpers schließlich strahlt mit seinem aufgesetzten, halbrunden Eingangsbaukörper aus Milchglas die ‚weiße Dampferbegeisterung‘ und den Zukunfts- und Technikoptimismus der damaligen Epoche aus.

In der STAPELVILLA spielen diese historischen Bezüge und Themenfelder eine tragende Rolle. Als Experimentierfeld für eine zeitgenössische Wohnform gilt es, vergangene Experimente aufzugreifen und für neue Wohnsituationen umzudeuten. Als stilistisches Vorbild dient nicht der Hochseedampfer an sich, sondern die vielschichtigen technisch und kulturell erinnernden Abstraktionen und Transformationen, die in der Formfindung dieser von den Studierenden rezipierten Villen eingebunden sind. Wie fließen die bauhistorischen Bezüge in die verwandelnde Interpretation, wie können vergangene Vorstellungen wie der mondäne Müßiggang heute typologisch verstanden und in städtischer Dichte räumlich interpretiert werden? Welche Bedeutung und funktionale Besetzung kann einem Sockel im heutigen Stadtraum zukommen? In einem offenen Transformationsprozess der erkennenden Bezugnahme wird in diesem SCHNITTMUSTER-Projekt eine Hybridisierung von komplex verwobenen Schichten der Tradition und Moderne initiiert, entwerfend angeeignet und in einen eigenständigen Entwurf übersetzt.

2 Analyse der Stapelvarianten – fünf Typologien

REGEL 2: Freies Stapelspiel [Abb. 19]: Mit einem flächigen oder plastischen Material der Wahl werden in der Gruppe über einen Zeitraum von einer Woche maßstabs- und ortlos eine Vielzahl möglicher Stapelalternativen hergestellt und durchleuchtet.

TYPOLOGIEASSOZIATION: Die spielerisch entstandenen, ca. 50 Modelle werden gemeinsam auf typologische Eigenschaften hin untersucht. Sie werden in fünf Typologien gegliedert und reflektiert, um räumliche Konsequenzen jeder Stapeltypologie hinsichtlich Erschießung, Innen- und Außenraumangebot, Tragsystem und Villencharakteristik für den neuen Stadthaustyp zu diskutieren.

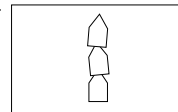


Abb. 19 | Stapeln

Prozessprotokoll Projektphase 2

Baumassen werden im Modell abstrakt und ohne Maßstab gestapelt, um Möglichkeiten des Stapelns zu sammeln und auf ihre Qualitäten im Hinblick auf die Anforderungen an die gestapelte Villa – die Individualität der gestapelten Gebäudevolumina, das Gebäude als soziale Gemeinschaft und die urbane Flächenverdichtung – zu reflektieren. Die zwei wichtigen Kontextkonditionen, die Charakteristika der ausgewählten Villen und die des Ortes, werden in dieser Phase vorerst ausgeblendet. Es werden ca. fünfzig Modellstudien gebaut, die eine anschauliche Empirie des Stapelns von Geschossen oder Baukörpern aufzeigen. Fünf Stapeltypologien werden unterschieden, die in der Reihenfolge von ‚einfach bis komplex‘ vorgestellt werden.



Stapeln im Block | [Abb. 20] Das direkte Stapeln gleicher Körper übereinander erfolgt ohne Versatzausbildungen und kantengleich. Diese Variante findet vorwiegend im Geschosswohnungsbau Verwendung. Mit einem eingebundenen Treppenhaus bildet das Gebäude ein geschlossenes Volumen. Die Lasten und die Leitungen werden durch überein-

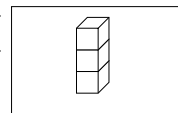


Abb. 20
Stapeln im Block

ander abgestimmt liegende Grundrisse in Schacht-, Wand- und Raumelementen vertikal abgeführt. Die Erschließung kann durch ein addiertes als angefügtes Volumen gewährleistet werden oder in den Gebäudekörper integriert werden. Besondere Zonen im Außenraum der Geschossebenen gehen aus der einfachen Stapelung strukturell bedingt nicht hervor. Es ergeben sich keine Terrassen, Durchgänge, Loggien und Plätze durch freie Dächer oder Zwischenräume. Die vertikale Durchdringung oder räumliche Verknüpfung zweigeschossiger Raumelemente ist bei diesem Typ nicht charakteristisch und damit für die Villenthe-matik scheinbar uninteressant.

Wie in den Überlegungen Le Corbusiers zum Villenblock IMMEUBLE VILLA [Le Corbusier 1923: 185] bereits zu beobachten, stapelt dieser in einem einzigen Block immer gleiche Elemente. Diese Variante entspricht vielmehr einer komfortablen, in der Vertikalen verdichteten Reihenhaus-siedlung mit gemeinsamer, ökonomisch vorteilhafter Dienstleistungsinfrastruktur. Im Anforderungsprofil für die STAPELVILLA jedoch ist die Realisation räumlicher Überschneidungen für die Gemeinschaftsbildung, die soziale Beziehungsverknüpfung und Begegnung angestrebt. Die Kommunikation der Bewohner über eine differenziert urbane oder das Private staffelnde Außenraumgestaltung auf den Geschossebenen ist durch die Erschließung bei Le Corbusiers Villenblocktypologie explizit nicht gewünscht; „hier empfängt Tag und Nacht ein Angestellter die Besucher und schleust sie in die richtigen Fahrstühle.“ [ebd.: 186] Anschließend gelangt man im Villenblock Le Corbusiers, zwangsläufig gesteuert durch die regelmäßige Stapelweise, in einen langen Flur, die Erschließungsstraße. Zwölf Wohneinheiten liegen aufgereiht an dieser Straße nebeneinander, über fünf Geschossen gleichförmig gestapelt. Eine einhüftige Flurerschließung verknüpft die Wohnungen mit dem kopfseitig liegenden Treppenhaus, um über den langen Flur in ‚die eigene Villa‘ zu treten, wo „[j]eder Garten (...) streng vom Nachbargarten getrennt“ [ebd.: 185] ausgeführt ist. Das Repräsentationsbedürfnis der Villenbesitzer oder die Individualität der Räume als maßgeschneiderte Raumkonzeption ist keine charakteristische Konsequenz

dieser Stapeltypologie im Block. Trotz dieser auch in der Gruppe diskutierten Nachteile wird diese Stapelvariante, stark variiert und abgeändert von einem Studierenden weiter verfolgt [Projektphase 4].



Stapeln um ein vertikales Element | [Abb. 21] In ein geschlossenes Volumen wird ein vertikal durchlaufendes Element additiv eingeführt. Dieses

durchgeschobene Element kann in Abhängigkeit der Größe Funktionen aufnehmen, wie z.B. die Erschließung – in Gestalt eines Laubgangs – oder den statischen Kern des Gebäudes. Die Belichtung für große Raumbereichen von angrenzenden Villeneinheiten kann vom Blockinneren zusätzlich zur Außenhaut geleistet werden. Als Innenhof ausgebildet, kann das vertikale Element auch der Belichtung für die Erschließung dienen oder zur Belüftung der gestapelten Villen nützlich sein. In der Wohnungsbautypologie sind innen liegende Laubgangerschließungen historisch erprobt, zur Gemeinschaftsbildung und Belichtung gleichermaßen [Steinmann 1974: 7]. Ein innen liegender, offener Raum kann als Atrium ausgebildet eine wettergeschützte halbprivate Eingangssituation gewähren, um zugleich Dienstleistungsfunktionen für die Bewohner aufzunehmen, wie z.B. eine Conciergerie, Wäscherei, Büroinfrastruktur oder andere hilfreiche Einrichtungen. Dieser dem privaten Wohnraum halbprivat vorgeschaltete Raum dient gleichfalls als Kommunikationsraum für die Bewohner. Durch ein gestapeltes Volumen mit addiertem Körper oder extrahiertem Raum können drei wichtige Themen gelöst werden: der Lastabtrag kann durch übereinander liegende Grundrisse wie beim STAPELN IM BLOCK erfolgen. Die vertikale, öffentliche Erschließung unterstützt die Gemeinschaftsbildung durch Kommunikationszonen. Und zuletzt ist die Belichtung der Villeneinheiten von mindestens zwei Seiten, von der Außenfassade und vom Innenhof her gewährleistet.

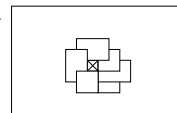


Abb. 21 | Stapeln um ein vertikales Element



Abb. 22 | Stapeln um ein vertikales Element

Das Volumen kann mittig, axial symmetrisch eingelegt oder aus der Mitte verschoben werden, oder am Rand der gestapelten Elemente, von Außen sichtbar angelehnt sein [Abb. 22]. An der Gebäudeaußenwand liegend, hat diese Erschließung die Eigenschaft, dass die angrenzenden Villen von einer einzigen Zugangsstelle aus erschlossen werden müssen, was nicht ganz unproblematisch für die Raumorganisation ist, da die Villen möglicherweise von verschiedenen Himmelsrichtungen und räumlichen Situationen (in Abhängigkeit ihres Raumkonzeptes) aus zugänglich sein sollten. Das Erschließungskonzept des Hauses Tugend hat beispielsweise sieht den Eingang im Norden auf der Schlafebene vor, dagegen wird das Haus Schminke von Süden mit direktem Bezug zum Ess- und Lebensraum begangen. Bei dieser zweiten Stapelvariante muss die innere Raumorganisation und Erschließungssituation hinsichtlich der durch das neue Grundstück gegebenen Bedingungen bzgl. der Himmelsausrichtungen mit Bedacht behandelt werden. Innen liegend kann das eingefügte Vertikalelement vielfältig auf die Ausrichtungen der Volumina und ihrer Zuwegung reagieren. Dieser Erschließungstyp kann sich auf die Differenzierung der Villeneinheiten und ihrer jeweils speziellen Eingangssituation unterstützend auswirken. Das formale Gestaltungsthema des addierten, vertikalen Körpers ist hier mit besonderer Aufmerksamkeit zu entwickeln, da

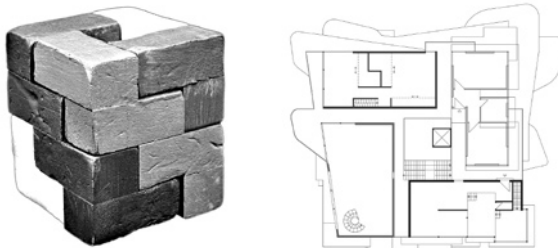


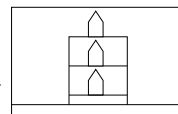
Abb. 23, 24 | Stapelung um ein vertikales Element

sich diese Gestaltidee nicht folgerichtig aus der konsequenten Transformation einer einzelnen Villenkonzeption ergibt, sondern vielmehr aus dem Geschosswohnungsbau tradiert, eine vorherrschende Typologie mit bekannten Eigenschaften widerspiegelt.

Anne-Christine Gehl und Sonja Thiel verfolgen das Stapeln um ein vertikales Element mit dem Ziel eines geordneten, klaren Gesamtvolumens mit einem inneren Kern, das trotzdem die geforderten räumlichen Angebote für Kommunikation und die Individualität der Villa leistet. Sie belegen diese innere Zone, um einen innen liegenden, offenen Laubengang auszubilden, der die Erschließung und die innere Belichtung für die hohe Gebäudetiefe übernimmt. Sie untersuchen die Möglichkeit, über verschiedene Breiten und Tiefen des Laubengangs Orte zum Verweilen zu schaffen, die auf dem Weg zum individuellen Hauseingang unterschiedlich gestaltete Zonen des Aufenthalts befördern [Abb. 23, 24].

▣

Stapeln im Regal | [Abb. 25] Das Modell des ‚Gebäuderegals‘ ist hier zu verstehen als horizontal geschichtete Grundstruktur, die verschiedene Villengebäude wie ‚gesammelte Regalaccessoires‘ aufnehmen kann, unabhängig von Materialität und individuellem Tragverhalten. Die Regal-Meta-Struktur eröffnet die Option, in die Regalkonstruktion individu-

Abb. 25
Regal-Meta-Struktur

elle Volumina einzulegen. Dieser Stapeltyp verfügt über ein unabhängiges Tragwerk, das Lasten und Leitungen aufnehmen kann und in sich ein stabiles Tragverhalten aufweist. Eine freie Platzierung der Villenkörper ist auf einer durchgängigen Geschossdecke möglich. Die Villen können mit unterschiedlichen Grundrissabmessungen in das Regal eingeschoben, einzelne Gebäude unabhängig voneinander platziert oder auch so zueinander gruppiert werden, um gemeinsame Außenräume entstehen zu lassen. Durch diesen Regaltypus mit horizontalen Böden ergeben sich Negativzonen um die Villenkörper. Diese freien Flächen können als Terrassen, Gärten, als vertikale Plätze oder auch als zwischenräumliche Wegeführung zur Erschließung genutzt werden. Ohne ‚Regalböden‘ als durchlaufende Gebäudedecken übernimmt das Regal die Funktion eines tragenden Rahmens, in den die vertikalen Funktionen wie Lastabtrag und Leitungsführung integriert werden können [Abb. 26, 27]. Die Erschließung kann in die Regalstruktur integriert und / oder additiv behandelt werden.



Abb. 26 | Stapeln im Regal

Wie beim Stapeln um einen Kern ergibt sich die Aufgabe der gesonderten Gestaltung des villenfremden Elementes, da die konzeptionelle Ausgangsinformation aus dem historischen Villenmaterial für den Transformationsprozess fehlt. Ein Regal als additive Tragstruktur kann zum ästhetisch bestimmenden Element des Gesamtkörpers werden. Die Freiheit der Platzierung, die durch die übergeordnete Tragstruktur für die eingelegten oder eingehängten Volumina erreicht wird, muss mit einem separaten materiellen und konstruktiven Aufwand in besonderer Weise gerechtfertigt werden. Die Folge ist eine mögliche Dominanz dieser Regal-Metastruktur, die im besonderen Kontrast zur individuellen Villa steht.¹¹ Verbinden sich in der gestapelten Villa doch bereits eine Summe

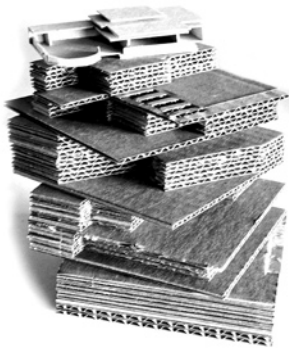


Abb. 27 | Stapeln im Regal

verschiedener Gestaltungsansätze, stellt sich hier die Frage nach der Gesamtkomposition und dem Anspruch an das synthetisierte Gesamtkunstwerk, das aus der Qualität der Vorbilder hervorgehen könnte. Es besteht die Gefahr, dass die addierte Regalstruktur die repräsentative Funktion jeder einzelnen Villa beeinträchtigt. Zudem steht die funktionale Trennung von Bauteilen, die von sich aus nicht mehrere Funktionen aufnehmen können (wie z.B. das bereits vorgestellte, vertikale Element die Belichtung, Erschließung, und die Statik übernehmen kann), weniger in der Tradition der komplexen Nutzungstiefe und Überlagerung von verschiedenen Anforderungen an ein Bauteil. Obgleich das Regalprinzip für den Entwurf weniger räumliche Schwierigkeiten in der Entwicklung und Durcharbeitung verspricht, als z.B. die im Folgenden beschriebene Stapelung mit Versatzprinzipien – Villen können einfach ‚ab- oder aufgelegt‘ werden – wird diese Variante von keinem der Studierenden als Stapelmöglichkeit für den Typus der gestapelten Villa in der weiteren Entwurfsarbeit verfolgt.



Stapeln mit Versatzprinzipien | [Abb. 28] Das Stapeln von Körpern mit Versatzprinzipien, das horizontale Verdrehen und Versetzen der Körper zu einander – regelmäßig oder unregelmäßig, rechtwinklig oder aus dem Winkel gedreht – bedingt eine offene Gebäudestruktur mit freier Fassade. Diese Möglichkeit scheint zunächst die Problematik der Tragstruktur, des Lastabtrags und der Erschließung zu komplizieren. Durch Auskragungen oder Verdrehungen einzelner Körper wird die Stabilität geschwächt, es müssen zusätzliche Maßnahmen zum Lastabtrag wie z.B. horizontale Lastübergänge oder Stützen zur



Abb. 28 | Stapeln mit Versatzprinzipien

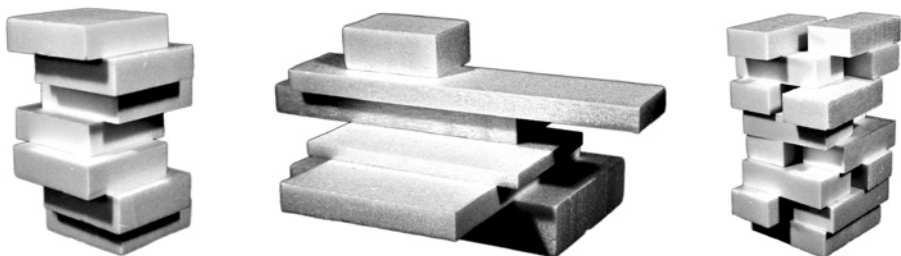


Abb. 29, 30, 31 | Stapeln mit Versatz

Entlastung von Auskragungen eingeführt werden. Dieser Ansatz birgt jedoch mehrere viel versprechende Charakteristika für die angestrebten Eigenschaften der gestapelten Villen in sich: Der Baukörper kann kontextuell sensibel auf verschiedene Situationen im Stadtraum durch horizontale und vertikale Versprünge reagieren. Offen oder geschlossen, mit einer durchgehenden oder aufgebrochenen Fassade können Teilkörper so auf die jeweilige Himmelsrichtung reagieren. Für die Innenraumkonzeption vorteilhaft: Die verschiedenen Lebensbereiche einer Villeneinheit können in die gewünschte Lichtposition gerückt werden [Abb. 29]. Für den Kontext des Ortes von Vorteil: Durch Vor- und Rücksprünge der Volumina ist ein sensibler Anschluss an den Stadtraum und die benachbarten Gebäude gestaltbar. Ein dynamisch offen reagierendes Entwurfsprinzip eröffnet die Möglichkeit für die Modellierung des Gebäudekörpers in der Vertikalen mit Auskragungen und Einbuchtungen.

Eines der neun Vorbilder, Fallingwater, ist durch horizontal geformte Auskragungen und Einschübe gekennzeichnet. Eine Vielzahl bis ins Detail betonter Raumschichtungen wird kontextsensibel in die Landschaftssituation eingefügt. Raumzusammenhänge scheinen individuell aus einer kompositorisch umspielten Mitte in die Umgebung eingeschoben

[Abb. 32]. Für die Stapelung der Villen ergibt sich eine Möglichkeit der Entfaltung durch dieses Prinzip: das Reagieren auf die Eigenarten von verschieden großen und unterschiedlich gerichteten Villenkörpern wird erleichtert [Abb. 30]. Die Arbeit mit der Masse und ihrem Negativraum kann für eine Durchlichtung, Blicköffnung oder kontrollierte Blickführung der gestapelten Körper eingesetzt werden. Für die Gestaltung der Außenräume eröffnen sich, ebenfalls Struktur bedingt, große gestalterische Spielräume. Durch den Versatz gestapelter Quader entstehen automatisch, wie beim Vorbild Fallingwater, Oberflächen, die als Außenraum oder Terrassenlandschaft genutzt werden können [ebd.]. Auch können sich durch ein Auseinanderschleiben der Körper interessante Optionen für die Durchwegung und spezielle Erschließungsformen für die Hauseingänge ergeben [Abb. 31]. Die gewünschte, kommunikative Raumqualität der gestapelten Villa wird durch differenziert zu rhythmisierende Außen- und Innenräume, von privaten Balkonen oder Loggien bis hin zu vertikalen Stadtplätzen gestattet.

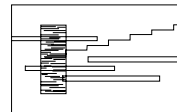


Abb. 32
Horizontale Betonung

An dieser Stelle des Entwurfsprozesses wird der Gruppe ein möglicher Lösungsansatz durch die Wahl einer geeigneten Stapeltypologie deutlich: Die horizontale, versetzte Schichtung des Villenmaterials eröffnet die Verknüpfung von gebäudetypologischen und kommunikativen, sozialen, gemeinschaftlichen Anforderungen an die gestapelte Villa. Auch stellt die STAPELUNG MIT VERSATZPRINZIPIEN eine Analogie zum Entwurfsansatz einer Villa des Ausgangsmaterials (Fallingwater) her und verbindet so das neue mit einem traditionellen Raumkonzept. Das bedeutet, dass durch die Variation des Stapelansatzes von Fallingwater eine erste wichtige Erinnerungsspur¹² transformiert in das neue Gebäude übertragen werden kann. Die Mehrheit der Projektgruppe verfolgt diesen Ansatz weiter. Auf die für dieses Thema im weiteren Verlauf wichtige Arbeit von Madlen Jannaschk wird im Protokoll [Projektphase 3 | Das Grundstück am Wasser] noch eingegangen.

Stapeln durch Verschränkung | [Abb. 33] In diesem Stapeltyp werden einzelne Villenkörper vertikal, horizontal oder frei, orthogonal oder funktional-organisch ineinander verschränkt. Diese Variante weist grundsätzliche Ähnlichkeiten zur vorab diskutierten STAPELUNG MIT VERSATZPRINZIPIEN auf, ist allerdings – durch die zusätzlich vertikale Verschränkung der Volumina – komplexer und damit erheblich schwieriger für die räumliche und plastische Entwurfsarbeit. Die innere Verschränkung der Geschosse zieht nach sich, dass jede Änderung in einem einzigen Geschoss zu einer Änderung aller abhängigen Baukörper und damit der gesamten Komposition führen kann. Diese Stapelform stellt ein Entwurfsprinzip dar, das als Raumstrategie vielfach tradiert moderne Hauskonzepte prägt: die räumliche Konzeption der Lietzenburg (1904/05) in Kloster auf Hiddensee, von den Architekten Otto Wilhelm Spalding und Alfred Grenander für den Maler Oskar Kruse als Künstlerkolonie und Atelierhaus realisiert; die Raumstrategie RAUMPLAN von Adolf Loos, zum Beispiel im Wohnhaus für Tristan Tzara (1925-26) in Paris umgesetzt; oder zeitgenössisch mit dieser Strategie verwirklicht ist die Doppelvilla KBWW von der Architektengruppe MVRDV in Utrecht (1995-97), die gleichfalls horizontale und vertikale Verschränkungen aufweist.

Als Schlüsselansatz ist diese räumliche Konzeption der Verschränkung in mehreren der neun historischen Villen vertreten: In Fallingwater [Abb. 32] und in der Villa Mairea [Abb. 34] ist dies in der Grund- und Aufrissorganisation der Fall. Im Haus für Rose Harris von Rudolph M. Schindler [Abb. 35] ist neben der horizontalen Verwebung von Raumzonen auch auf kleinstem Raum eine vertikale Raumverschränkung zu finden [Abb. 36]. Das Verhältnis des Volumens auf den umgebenden Kontext wird über eine Raumstrategie der Höhenstaffelung, die charakteristisch für die Gebäude von Schindler ist, zum Ausdruck gebracht. Raum bildende, begrenzende Scheiben betonen vertikale und horizontale Raumbezüge. Eine Verschränkung von Flächen und Körpern dient der räumlichen Dichte und verstärkt die Beziehung der Raumzonen zueinander. Der kontextuelle Gestaltungsansatz

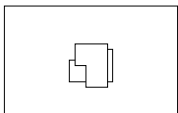


Abb. 33 | Verschränkung der Körper

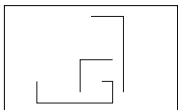


Abb. 34 | Ineinander gewebte Raumfolgen

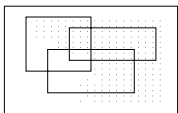


Abb. 35 | Organische Raumzonierung durch ineinander verschränkte Flächen

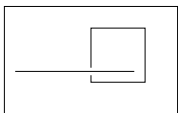


Abb. 36 | Innen-Aussen verknüpft durch sich auflösende Scheiben

Schindlers betont so die schrittweise Auflösung von Räumen, die nach außen hin von materiell aufgelockerten Flächen umspielt werden, im stufenweisen Kontakt mit dem Außenraum. Horizontale und vertikale Pergolen vernetzen einen Raumbereich sensibel mit dem umgebenden Naturkontext; diese Pergolen sind für die Gebäudeverankerung am Ort ein wichtiges Gestaltungsmittel, um Blicke von Innen in den Außenraum zu lenken, zu filtern und zugleich das Sonnenlicht zu brechen. Dieser Umgang mit Flächen und Körpern wird von David S. Gebhard aus der DE STIJL-Phase begründet, die Schindlers ganz eigenen Stil wesentlich geprägt hat. Er beschreibt das die Elemente verschränkende Formenvokabular, das in dem kleinen Gebäude für die Schriftstellerin wieder zu finden ist, wie folgt: „Schindler’s de Stijl repertory comprises a limited array of motifs which he repeats again and again, on scales ranging from large wall units to small details and furniture. (...) motifs which he frequently uses are the low-stemmed L, flattened Z, and rectangular planes which partially overlap one another.“ [Gebhard 1971: 75]

Das STAPELN DURCH VERSCHRÄNKUNG weist gegenüber dem STAPELN MIT VERSATZPRINZIPIEN drei weitere Eigenschaften auf. Wie beim Haus für die Schriftstellerin Rose Harris ist durch die Verschränkung in der Stapelung eine Ausdifferenzierung des Raumvolumens möglich. Durch verschiedene große Raumvolumina ist die Gelegenheit gegeben, auf unterschiedliche Raumsituationen und -funktionen mit verschiedenen Höhen und Größen zu reagieren, um in feinen Abstufungen Räume zu unterscheiden, ohne sie zu trennen. Durch Höhenstaffelung ist eine differenzierte Raumzonierung auch für fließende Raumfolgen durch vertikale Fein-Gliederung zu erreichen. So ist ein Raum, in dem vorwiegend gesessen und folglich gesessen wird, evtl. flacher in der Höhe ausgebildet oder höher

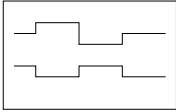


Abb. 37 | Verspringende Raumhöhen gliedern Wohnbereiche

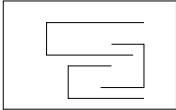


Abb. 38 | Vertikale und horizontale Raum- und Blickverschränkungen

gelegt, als ein bewegt genutzter, im Stehen erlebter Raum [Abb. 37]. Da das konzeptionelle Prinzip der Verschränkung auch die innenräumliche Struktur einiger Vorbilder bestimmt,¹³ ist bei diesem Stapeltyp ein räumlich kommunikatives Element zu beobachten, die zweite Eigenschaft zur Unterstützung der Bedingungen der STAPELVILLA. Durch Verschränkung von Volumina entstehen besondere Zonen des Kontaktes. So gestattet der Durchblick von der privaten Bibliothek im Obergeschoss in den Wartebereich der Praxis im Erdgeschoss des Maison de Verre dem Bewohner Dr. Dalsace, zu überblicken, wie viele und welche Patienten bereits auf ihn warten [Abb. 38]. Der Zwei- und Dreigeschossigkeit der Villentypen wird so für die neue Stapelbedingung die Möglichkeit des ‚Ineinanderrutschens‘ eingeräumt, wodurch ganz neue Wechselwirkungen zwischen den gestapelten Villen entstehen können.



Dieses Thema bedarf einer besonderen Aufmerksamkeit, da es nicht nur horizontale gemeinsame Bauteile gibt, sondern räumliche Überschneidungen zu gestalten sind, die immer durch das ganze Gebäude hindurch zu berücksichtigen sind. Dadurch entstehende ‚Abdrücke‘ von Baukörpern in benachbarte Raumzonen hinein sind ein durchgängiges Motiv bei der verschränkten Stapelung. Und schließlich ist die Ausbildung von in der Fassade differenzierbaren Volumina eine weitere, mögliche Konsequenz dieser Stapelform. Da sich die Villen durch individuelle Ausbildung der Raumhöhe nie gleich verhalten, können sie als aufeinander reagierende Körper auch in der Fassade individuell ablesbar gestaltet werden, sofern es die Gestaltentscheidung erfordert [Projektphase 7].

Das Stapeln durch Verschränkung wie auch das zonierende Versatzprinzip bilden ein strukturell bestimmendes, raumkonzeptionelles Motiv der ausgewählten, historischen Villenkonzeptionen. Wie zu vermuten ist, eignet sich diese Stapeltypologie entsprechend

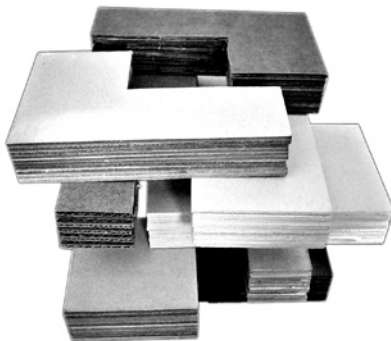


Abb. 39 | L-Motiv

hervorragend auch als Ausgangsposition für ein räumliches Prinzip der neu zu gestalten Villa und ist auf diese Weise ein integriertes Erinnerungsmoment, das im Entwurf zum ästhetischen Refrain werden kann. Dieses Stapelprinzip verfolgen mehrere Studierende. Die Arbeit von Michael Streng und Götz Richter-Sandvoß wird im weiteren Prozessverlauf im Kontext der anfangs entwickelten Untersuchungen und in Bezug auf Arbeiten der Mitstudierenden bis zur letzten Projektphase hin besonders fokussiert [Abb. 39].

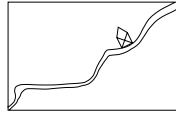


Abb. 40
Standort am Wasser

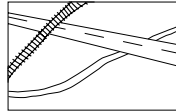


Abb. 41
Dichte Infrastruktur

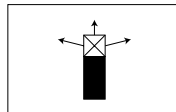


Abb. 42
Offene Bauweise freistehend oder Kopfbau

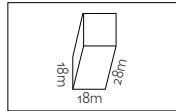


Abb. 43
Zu bebauender Raum
18-18-28m

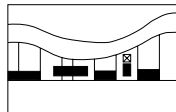


Abb. 44 | Urbanität
Erschließung innerstädtischer Brachen

3 Standortforschung – der Ort als Prototyp

REGEL 3: Das Grundstück für die gestapelte Villa steht in diesem Projekt beispielhaft für einen innerstädtischen Ort am Wasser [Abb. 40], ausgewählt ist ein Ort an der Köpenickerstraße in Berlin/Kreuzberg. Das Grundstück, die Umgebung sowie vorhandene Planungen werden von der Entwurfsgruppe gemeinsam untersucht. Der Ort als Prototyp weist folgende Eigenschaften auf:

- a. Das Grundstück liegt am Wasser.
- b. Eine innerstädtische Lage ist notwendig, mit entwickelter Infrastruktur und heterogener Urbanität [Abb. 41].
- c. Offene Bauweise mit mindestens drei freien Seiten ist möglich [Abb. 42].
- d. Maximalvolumen: 18 m x 18 m x 28 m [Abb. 43].
- e. Eine Nebenerschließung vom Wasser aus ist zu gewährleisten.
- f. Historischer Gebäudebestand wird eingebunden, drei Positionen sind möglich:
 - freistehend in vorhandenen Baufluchten;
 - als ergänzender Anbau; oder
 - abgerückt vom Bestand, freistehend zur Akzentbildung der städtischen Uferfassade.

TEXTASSOZIATION: Eine gemeinsame Textlesung von Theodor Fontanes „Frau Jenny Treibel“ [1892] dient der assoziativen Annäherung an den Ort. Die Stadtvilla der Jenny Treibel wird auf der Grundlage der Textinformation spekulativ aufgezeichnet und auf Lebensgewohnheiten hin untersucht.¹⁴

Prozessprotokoll Projektphase 3

In Berlin sind vielfach innerstädtische Brachflächen entlang des Flusses oder der Kanäle zu finden. Aktuell sind sie im Fokus der Stadtentwicklungsplanungen, da sie, aus der Industrialisierung entlassen, neue Nutzungen – bevorzugt in der Mischung von Leben und Arbeiten aufnehmen können [Abb. 44].¹⁵ Das Gebiet an der nördlichen Spreeseite zwischen Spreeufer und Köpenickerstraße war eine wichtige industrielle Entwicklungsachse von Berlin. Industrien wie die Tuchfabrikation und die damit verbundenen Veredelungsverfahren wie Tuchdruck haben sich in Wassernähe angesiedelt, da sie das Spreewasser für den Fabrikationsvorgang und den Zuliefer- und Warentransport benötigten. Seit Mitte des 19. Jahrhundert haben sich die Fabrikanten zunehmend auf Grundstücken mit traufseitig zur Köpenickerstraße stehenden, zweigeschossigen Gebäuden etabliert. In der Gründerzeit wurden diese Villen dann teilweise durch 5-geschossige Mietskasernen ersetzt, die die Fabrikgebäude zur Straße abriegeln. Häufig quer zur Spree stehen darum heterogen genutzte Fabrikflügel, die zur Wasserseite hin mit einer gestapelten Villa ergänzt werden könnten.



Ein Grundstück als Typologiekulisse | Ein exemplarisches Grundstück in Berlin, ein Spreegrundstück am südlichen Uferstreifen, bildet den Entwurfskontext Ort [Abb. 45]. Die Wassernähe stellt für diese Typologie eine Ausgangsbedingung dar und muss entsprechend als Ortstypus untersucht werden. Welche spezifischen Eigenschaften hat die Stadt am Wasser, historisch und aktuell? Die Wahl des Ortes bildet die semantische Kulisse für eine Interpretation von Architekturideen, die maßgeblich von technischem Fortschritt, der Mobilität zu Beginn des Jahrhunderts und dem Dampfermotiv im materiellen und formalen Ausdruck geprägt sind. Der Standort wird über diese szenische Motivwahl assoziativ aufgeladen, bestehende Ortqualitäten werden durch die Charakteristika der gestapelten Villa wirksam und überhöht, konnotierte Assoziationen können zur Wirkung kommen. Der weiße Putz und die Reling, die Horizontalität der liegenden Baukörper bis hin zu Ausstattungsobjekten



Abb. 45 | Lageplan o.M.

wie der Rettungsring in der Villa E1027 – die Vorbilder stellen eine Vielzahl nautisch inspirierter Gebäudeelemente. Durch Positionierung der Villen, gestapelt und transformiert am Wasser, können diese stilistischen Eigenschaften zu einer kontextuellen, auf dieses Motiv kanalisierten Lesung der Moderne überführt werden. Dabei stellt die Wasserkante des Flusses als Bildhintergrund der gestapelten Villa für den Betrachter einen – im städtisch dichten, urbanen Kontext recht ungewohnten – angenehm freien und offenen Horizont dar. Wie bei der Ankunft des Dampfers an der Küste erscheint ein maßstabsloses weißes Objekt vor dem blauen Himmel, das sich genau durch diesen ephemeren Anblick und Kontrast mit dem Ort am Wasser selbstverständlich zu verbinden scheint. Die über die Villenauswahl auf vielfältige Charakteristika des Hochseedampfers kanalisierten Assoziationen werden über einen historisch bekannten Bildhintergrund gestärkt, Bekanntes kann, in neuem Kontext, wieder erkannt werden.

Der historische Kontextbezug des Entwurfsmaterials | In der Erforschung der Ortbedingungen für die Typologieentwicklung sind zwei Perspektiven auf den Ortbezug der Vorbilder von Belang: Welches sind die historischen Raumkonzeptionen der Villen von Innen nach Außen, vom Innenraum zum Wasser, zur Natur oder umgebenden Landschaft, zum Ausblick? Wie verhalten sich die Baukörper zum Genius loci, wie reagieren die Gebäude auf die gegebenen außenräumlichen Bedingungen in ihrer Gesamtkonzeption? Diese Fragestellungen dienen in der Auseinandersetzung der Studierenden als Vorarbeit zur anschließenden, bewussten Übersetzung von historischen Kontextbedingungen in den neuen, den städtischen Kontext an der Berliner Wasserkante.

Sechs der Vorbild-Villen sind in einem Ortskontext entworfen, der mit der den Dampfer originär umgebenden Meereslandschaft nichts gemein hat. Auf der grünen Wiese im ehemals suburbanen Milieu taucht überraschend die Villa Savoye auf. Als Fabrikerweiterung ist das Haus Schminke in kleinstädtischem, ländlichen Umfeld zu finden. Durch den ‚maritimen Schwung‘ der Baukörper in das Schwimmbad hinein scheint sie sich doch auf ihre Herkunft von der See zu besinnen [Abb. 46]. Diese Baukörper vermitteln „dem Betrachter noch heute den Eindruck einer im Hafen liegenden Luxusyacht, ausgestattet mit (...) Decks, Relings und frei aufsteigenden Treppenläufen, Bullaugen und schmalen Fensterbändern“

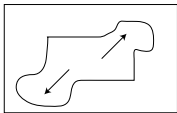


Abb. 46 | Kubus, der im Kontext reagiert

[Richter 1998: 105]. Die Waldlichtung in Finnland lässt den Bergsee vermissen, das geschwungene Schwimmbaden bereichert die Villa Mairea um diese Assoziation durch das Wassermotiv dennoch [Abb. 47]. Die Idee der Landschaft als Bildhintergrund für eine räumliche Inszenierung ist ein dominierendes Gestaltkriterium auch für die Konzeption der Villa Tugendhat. Von der straßenseitigen Zuwegung, durch den puristischen Durchblick auf den Bildgegenstand Spielberg eingeleitet, lebt die Ge-

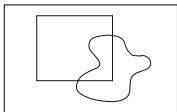


Abb. 47 | Formsprache: Kubus und organische Geometrien verschränken sich

bäudehierarchie von der Inszenierung der Komposition im Verhältnis zur weit sichtbaren Hügellandschaft: umliegende Landschaftsmotive werden in die räumliche Tiefe der Villa einbezogen, der Bildhintergrund als dramaturgische Idee der Raumkomposition überhöht. Seitlich in die Ostfassade integriert bildet ein Wintergarten den fließenden Übergang in die Natur durch eine wuchernde Innenlandschaft, die die Natur visuell in das Haus hineinwachsen lässt und zugleich durch den optischen Kontrast der Nähe auf der kurzen Raumseite die Distanz auf den Bildgegenstand Spielberg im langen Panoramablick noch verstärkt [vgl. Tegethoff in: Stiller 1999: 21-53].

Die Villentypologie steht in der landschaftsästhetischen Tradition, Natur zu beherrschen und zu kontrollieren, und vermittelt über die Positionierung der Gebäudekörper zur Landschaft von der Antike bis in die klassische Moderne hinein „eine emphatische Beziehung zur Natur sowie die Idealisierung und programmatische Überhöhung des Landlebens“ [Tönnemann 1998: 13]. Statt die umgebende Natur über die distanzierte Betrachtung zu inszenieren wie es Ludwig Mies van der Rohe gestaltet, schiebt Frank Lloyd Wright sein Haus Fallingwater hingegen mitten auf das dramatische Motiv des Wasserfalls selbst. Dies hat für die Bewohner des Hauses die unmittelbare Konsequenz, dass sie anders als bei der Villa Tugendhat, mit der Natur leben, die sich in das Haus hinein zu brechen scheint. Die Figur des Gebäudekörpers verfolgt mit ihrem Umriss die gegebene Topographie um den Felsstein herum und lässt ein durch einzelne Rechtecke zusammengesetzt scheinendes Raumgefüge im engen Kontakt mit der Morphologie des Waldstücks entstehen. Der Stein, als wichtige Erinnerung für die Bewohner im Herzen des Gebäudes platziert, bildet den Ausgangspunkt zur Positionierung der Raumkörper, die von diesem Stein aus in ein komplexes Beziehungsgeflecht hinein organisiert werden. Die Raumgruppen der einzelnen Geschosse sind nun aus dieser Kontextsituation heraus scheinbar vom Stein weg und in unterschiedliche Richtungen in die Landschaft hinein geschoben und mit ihr verschränkt [Abb. 48]. Die räumlichen Motive entwickeln sich aus diesem durch die Natur definier-

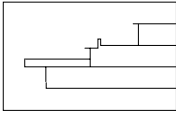


Abb. 48 | In die
Landschaft getreppt

ten Frei- und Gestaltungsraum über ein geometrisiert organisches Verweben der inneren und äußeren Bedingungen [Kaufmann 1986: 121f.]. Bezüge zwischen den Räumen und Nutzungen können so kontrolliert gestaltet, Ausblicke und die Lichtbedingungen für die spezifische Nutzungsanforderung maßgeschneidert werden.

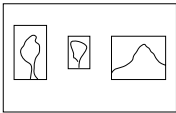


Abb. 49 | Wandöffnungen
frei verteilt – rahmen
die Landschaft

Die Casa Malaparte ist tatsächlich ans Meereswasser entworfen. In diesem Ortsbezug ist eine expressive Begegnung zwischen Natur und Kultur, im Wechsel zwischen distanzierter Betrachtung und Verschmelzung inszeniert. Anders als bei der Villa Tugendhat wird die Natur in breitwandigen Öffnungen gerahmt. Im Wohngeschoss lassen frei in die Fassade nach Kompositionsgesichtspunkten geschnittene Fenster eine

Blickfolge zum Gegenstand einer Gemäldegalerie aus Naturmotiven entstehen [Abb. 49]. Malaparte behauptet von sich, dass er nicht das Haus, aber die Natur gestaltet,¹⁶ ähnlich hätte es Le Corbusier für die Villa Savoye formulieren wollen. Die Natur wird zum Kunstwerk, gerahmt und wie ein Bild im Zusammenspiel mit den anderen Bildern auf der Wandfläche komponiert. Die räumlich inszenierte Distanz evoziert eine Betrachtung ohne haptischen Kontakt, die Natur ist in einem Bildausschnitt domestiziert. Wichtig an der kontextuellen Einbettung der Casa Malaparte ist noch die quer zur Gebäudeachse verlaufende Blickbeziehung entlang des Küstenhorizonts [Abb. 50]. Die ‚exzentrisch schöne‘ Küstenlandschaft wird zum Bildhintergrund für die Ereignisse auf der Bühnenoberfläche des Daches, das mit einer minimalistischen, geschwungenen und weißen Wand ausgestattet ist. Eine Treppe vom Dach auf die Felslandschaft führend wird zum Amphitheater – im Dialog mit der umgebenden Natur; sie bezieht die Natur ein in die Ausgestaltung der künstlichen Bühnenlandschaft [Abb. 51].

Gleichfalls auf eine Bergspitze legt sich ein sichelförmiger Körper, das Haus für Rose L. Harris in Los Angeles ist auf einen künstlich angeschnittenen Felssporn gebaut. Schindlers Entwurf bildet die visuelle Vollendung der Landschaftsfigur im Gebäudeentwurf, ähnlich der Casa Malaparte. Die Lage des Gebäudes als geometrisierter Abschluss einer natürlichen, dramatischen Landschaftsformation drückt die dialektische Haltung zur Natur aus: Einfügen des Gebäudes und zugleich künstlerisch sichtbares, kontrolliertes Überformen durch die organisch reagierende Geometrie. Eine klare Grundfigur, die Sichel, nimmt die äußere Landschaftsformation auf und wird nach innen weiter entwickelt. Die Figur aus ineinander verschränkten Rechteckkörpern wird mehrfach gebrochen, um auf die Raumvolumina differenziert zu reagieren [Abb. 52]. Diese ästhetische, dialogische Grundhaltung zur Natur teilt Schindler mit Wright. „Out of this irregularity and wildness rises the man-made geometry of the house. Schindler's most complete version of the English picturesque landscape in relation to the controlled works of man is in his later Rose L. Harris house (...), where he precariously perched the house and its partially enclosed patio directly on top of an irregular rock outcropping.“ [Gebhard 1971: 116] Ganz anders situiert ist die Villa E1027 in Roquebrune, an der französischen Mittelmeerküste. Wie vom Meer angespült, liegt diese Villa, Strandgut gleich, am Übergang zwischen Meer und Berg auf Hangseite auf. Mit dem Baukörper längs zur Küste auf dem unregelmäßigen, steinernen Grund gelagert [Abb. 53], schiebt Eileen Gray Stützen ein, um das Gleichgewicht des Gebäudekörpers auf der unebenen Morphologie des Geländes zu wahren, ohne die natürliche Steinformationen zu beeinträchtigen [Abb. 54].

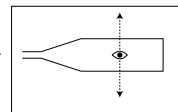


Abb. 50 | Blick entlang der Küste – quer zur Gebäuderichtung

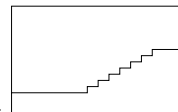


Abb. 51 | Gebäude als Amphitheater

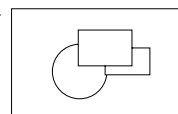


Abb. 52 | Geometrisierte Organik und Raumgeometrie

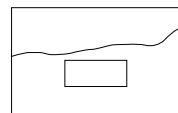


Abb. 53 | Haus liegt längs zur Küste

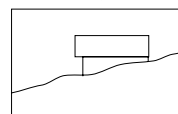


Abb. 54 | Angeschwemmter Körper – aufgestützt



Jede dieser Villen weiß einen exzentrisch schönen Ort in charakteristischer Weise auszuformen, zu überhöhen. In der Auseinandersetzung der Studierenden mit dem historischen Kontext der Villen und ihrer Analyse des Verhältnisses jeder Villa zum individuellen Genius Loci können für die darauf folgende, dialogische Entwurfsarbeit räumlich kontextuelle Ansätze, die Ausbildung der Baukörper im Verhältnis zum Ort, ihre Übergänge und Öffnungen zur Umgebung, spezifische Kompositionsregeln oder der Umgang mit der Blickführung in die neue, städtische Situation übersetzt werden. Alle Villen verfügen über expressiv ausformulierte Eigenarten in Bezug auf die jeweils individuelle, kontextuelle Bezugnahme zum Ort. Die Verwandlung der Villa und ihr Zusammenspiel mit den anderen Villen – im neuen Kontext der gestapelten Gebäudekonfiguration – wird auf die neuen Gegebenheiten des nunmehr städtischen Umfeldes reagieren müssen. Die historische und die neue Ortbindung sind in dieser neuen Situation zu hybridisieren, in Einklang mit der räumlichen Einzel- und Gesamtkonzeption zu bringen. Auf die unterschiedlichen Haltungen zum Ort wird im weiteren Phasenverlauf Wert gelegt, um die Übertragung der Villenkonzeptionen auf den neuen Ort in Bezug zur historischen Einbindung der Gebäude in der Entwurfsgruppe diskursiv behandeln zu können.



Das Grundstück am Wasser – ein exemplarischer Ort | Nach der Untersuchung der Ortsbeziehung jeder einzelnen Villa gilt der zweite Fokus in der Darstellung nun den besonderen Qualitäten des zu beplanenden Projektgrundstücks. Die Ortbedingungen werden als **PROTOTYPISCH** für die zu stapelnde Villa bezeichnet, da es sich um eine in zahlreichen europäischen Großstädten anzutreffende, urbane Typologie handelt, die über eine Geschichte der Industrieansiedlung im Kontext einer Flusslandschaft verfügt. Die für den Gebäudetypus gesuchte ‚semantische Kulisse‘ und die strukturell vorteilhaften Bedingungen durch die Lage am Wasser inmitten des urbanen Raumes können darum beispielhaft

angenommen werden. Die Entwurfsgruppe erfasst nun die spezifischen Eigenschaften des Standortes am Wasser am Beispiel des Berliner Grundstücks. Für diesen spezifischen Ort (wie für jeden weiteren, an dem die gestapelte Villa platziert werden könnte) müssen zahlreiche Parameter untersucht werden: die vorhandene und die zu planende Bebauung, die Infrastruktur, der Grünbestand, die Objekte des Blickfangs oder die Lichtbedingungen, die den Ort in seiner Spezifik auszeichnen. Nur so kann es zu spannenden, neuen Interpretationen im Dialog mit dem Kontext des Genius Loci in der Berliner Innenstadt kommen. Zur Veranschaulichung sei an die in der Villa Malaparte komponierten Gemälde der Küstenlandschaft erinnert, die an der Spree auf eine mögliche Konzeption von Öffnungen und Blickbezügen hin deutet. Auch der Berliner Fernsehturm kann – durch eine stehende Fensteröffnung wie ein Ölgemälde gerahmt – zum besonderen Blickfang werden. Oder im Gegensatz dazu die Interpretation des Hauses Schminke: der sensible, gestufte Übergang von dem Wintergarten in die Umgebung fließt im transformierten Gebäude vom Inneren in den Stadtraum, durch eine gestaffelte Auflösung des privaten in den öffentlichen Raum hinein. Fernblicke, Horizont und Himmel, nahe Blicke, verschiedene Schichtungen von Motiven sind am Grundstück auszumachen, um sie dann, gezielt auf die Stapelreihenfolge und die jeweiligen Blickkonzeptionen, einwirken zu lassen und in eine neue Inszenierung einbeziehen zu können.

Die Erforschung der neuen Standortkonditionen durch die Entwurfsgruppe erfolgt durch Gespräche und fotografische und zeichnerische Analysen und fördert umfangreiche Qualitäten des Ortes zu Tage. Traditionelle Untersuchungen zur städtischen Infrastruktur, zu der gegebenen Gebäudestruktur und den umgebenden Gebäudetypologien des wassernahen Umfeldes in Berlin werden unternommen. Die Sonneneinstrahlung über das Jahr wird am Grundstück beobachtet, wie auch die Art der vorhandenen Lärmbelästigung.



Abb. 55 | Studie Massenverteilung

Möglichkeiten und Motive für Ausblicke aus der gestapelten Villa als visuelle Bezugspunkte werden ausgewählt. Umgebende, vorhandene Volumina und stadträumlich aus der Nähe wirksame Gebäudekanten, Fassadenstrukturen zeichnend in die Hand genommen.

Da das zu entwickelnde Gebäude eine maximale Höhe von 28 m aufweisen soll, erfolgen die Untersuchungen unter Berücksichtigung dieser Höhenannahme, um vertikale und horizontale Charakteristika des Grundstückes herauszufiltern. Wichtig für den folgenden Entwurfsprozess wird die Hochhausuntersuchung von Madlen Jannaschk [Abb. 55]. Sie fertigt ein räumliches, vertikales Ortsdiagramm an, das die Konditionen zu allen Seiten und Höhen im Raum lokalisiert und fixiert. Dabei filtert sie dreidimensionale, ihr subjektiv wichtig erscheinende Informationen zum Stadtraum heraus und markiert sie am Modell. Die Erdgeschossqualitäten am Standort beispielsweise werden mit möglichem Gartenbezug zum Osten (ruhig, Morgensonne) hervorgehoben. Eine öffentliche Nutzung zur städtischen, westlichen Seite des Grundstücks (zu einer Fußgängerbrücke) wird festgestellt und der direkte Zugang und Ausblick zum Wasser im Norden markiert. So ist das zukünftige Erdgeschoss der Villencollage mit einer vorhandenen Eigenschaft bereits eingeordnet und in der Art der zukünftigen Belegung im Hinblick auf die Stadt vorgegliedert. In das Kontextmodell werden zahlreiche Ortbedingungen wie Lichtbedingungen und Objekte für den Blickfang eingetragen, damit sie im nächsten Entwurfsschritt berücksichtigt und eingearbeitet werden können. Das Modell überträgt Aussagen über den Kontext direkt in

den räumlichen Zusammenhang des zu bebauenden Volumens und ist damit ein brauchbares, räumliches Diagramm und Hilfsmittel zur Diskussion und optimalen Positionierung einzelner Villen in der Stapelung unter Berücksichtigung ihrer möglichen Beziehung zum städtischen Umfeld. Der Entwurfsgruppe liegt umfangreiches zweidimensionales und dreidimensionales Material zum Ort als Wissensrepertoire und erste Transformationsarbeit vor, damit der nächste Schritt, die Auswahl und Untersuchung der Reihenfolge der Villen am Ort, angegangen werden kann.

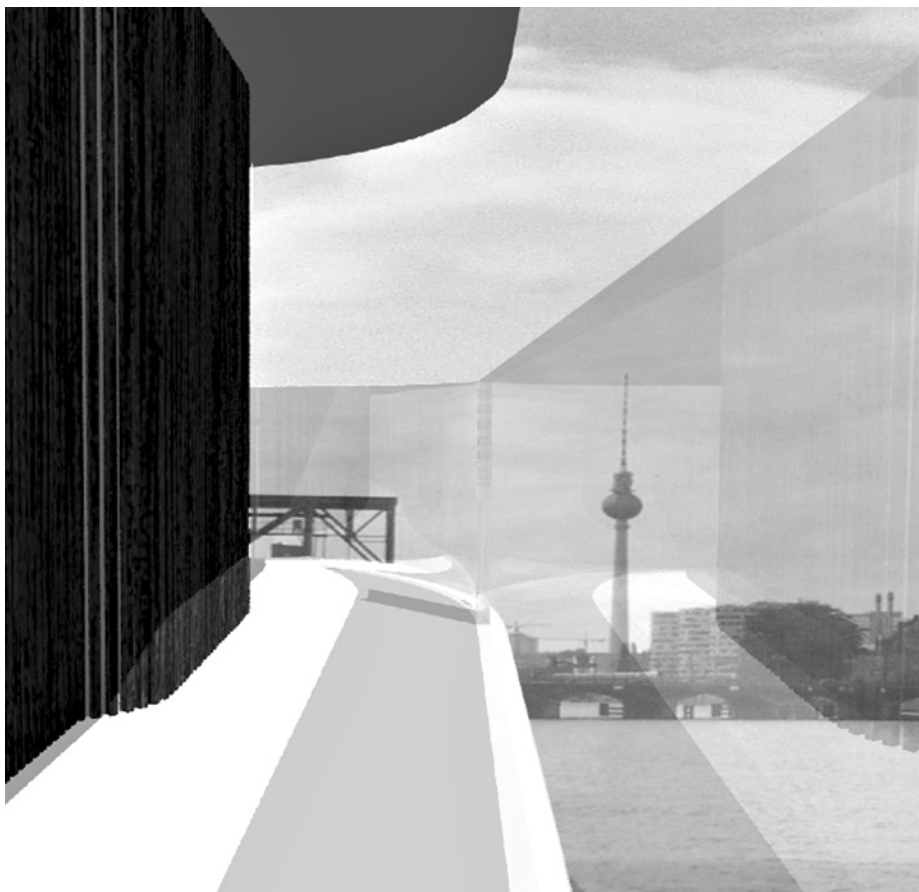


Abb. 76 b

4 Stapeln der Villen am Ort

- REGEL 4: Im Maßstab 1 : 200 werden die Villen nach drei Kriterien gestapelt:
- die unterschiedlichen kontextuellen Positionen der zu transformierenden Gebäude sollen konzeptionell im neuen Entwurf, verwandelt, sichtbar werden.
 - Der neue Kontext der Standortbedingungen des Berliner Grundstücks am Wasser soll erkennbar auf die historischen Ortsbezüge Einfluss nehmen.
 - Einzelne Bewohnerprofile und eine Bewohnerzielgruppe sollen für das Planspiel charakterisiert werden.

Das Ziel der Baukörperstapelung ist es, auf den Ort sensibel und strukturimmanent zu reagieren, zugleich Außenräume für vielfältige Nutzungen wie Terrassen, Balkone, Höfe, Brücken, Promenaden anzubieten und der historischen Villenkonzeption eine neue Strategie als künstlerisches und räumliches Konzept der Transformation gegenüberzustellen. In nachstehender Abfolge und unter genannten Bedingungen werden die einzelnen Transformationsschritte nach REGEL 4 ausgeführt:

1 | Die Auswahl der Villen und ihre dialogische Komposition in der Stapelung sind zu entwickeln, dabei gilt:

- Als Stapeltyp wird die verschränkte oder versetzte Stapelung von Baukörpern bevorzugt angewendet [Abb. 56]. Das Ordnungsprinzip der verschränkten Stapelung ist die offene, funktional-organische Stapelung von Geschossen oder auch isolierten Raumeinheiten. Horizontale und vertikale Versprünge sind die Folge des Ineinanderwebens, -schiebens und des Verschränkens von Raumelementen. Dies kann orthogonal oder geschwungen, aufgebrochen oder geschlossen erfolgen [Abb. 57].

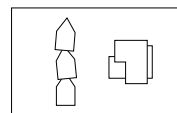


Abb. 56
Die Stapelung durch vertikale Verschränkung

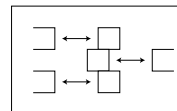


Abb. 57 | Funktional organisches Stapeln

b. Die Kontextreaktionen auf den gegebenen Ort sind mit den Raumkonzeptionen zum Genius Loci der historischen Villa im Dialog zu entwickeln: das historische Verhältnis der Villa zu ihrem Standort, ihre Haltung zur Natur oder zum Umfeld beeinflusst ihre neue Positionierung innerhalb der vertikalen Stapelung, das individuelle Raumkonzept wird auf die neuen Lichtbedingungen, Ausblicke und Funktionszusammenhänge übersetzt.

c. Die Entscheidungen für Versprünge sind aus den Reaktionen auf das städtische Umfeld und aus innenräumlichen Überlegungen heraus zu formulieren. Die Promenade zur Erschließung der einzelnen gestapelten Villen, die speziellen und unterschiedlichen Blick- und Lichtführungen in allen Geschossen, die Raumbedingungen im Inneren, sowie die Baukörpergliederung der historischen Villa bedingen das Konzept der Verschränkung.

d. Das gegebene Volumen von 18m x 18m x 28m ist in den Grenzen nicht zu überschreiten.

2 | Eine charakteristische, ästhetische Strategie der Transformation in Bezug auf die historischen Raumkonzeptionen der Vorbilder muss als künstlerischer Prozess auf seine Konsequenzen hin untersucht und dann sichtbar gemacht werden. Die mimetische Transformation bezeichnet den Prozess der Aneignung über ästhetische Verfahren, die Verknüpfungen von vielschichtigem Informationsmaterial nach sich zieht. Die ästhetischen Strategien sind vielfältig und stehen in Abhängigkeit der persönlichen Gestaltvorlieben [T2|1.3]: Reduktion, Selektion, Verdichtung oder Verschränkung, Abstraktion, Integration, Harmonisierung, Homogenisierung, Visualisierung der Brüche, thematische Konzentration oder Überspitzung. Die Strategie kann bedeuten:

- a. Das zur Verfügung stehende, zweidimensionale Material der historischen Villen, wie Fotos oder Pläne (Bestandteil des Entwurfsmaterials), wird collagiert, d.h. zerschnitten und neu zusammen gefügt.
- b. Das Entwurfsmaterial wird gedehnt oder gestaucht.
- c. Raumqualitäten werden abstrahiert, harmonisiert oder verdichtet.
- d. Die Villen werden hierarchisiert, nach Größe, Ähnlichkeit o.ä.

3 | Eine heterogene Bewohnergruppe (bezogen auf Alter, Geschlecht und Anzahl je Villa) ist durch einzelne Bewohnerprofile zu definieren, indem jeder gestapelten Villa eine charakteristische Bewohnerkonstellation zugeordnet wird.

Prozessprotokoll Projektphase 4

Im Anschluss an das maßstabslose Stapeln des ersten Workshops der Projektphase 2 findet nun das Stapeln von Villen am Ort innerhalb einer ausgewählten typologischen Stapelkonzeption (versetzt, im Block, verschränkt etc., Phase 2 | Prozessprotokoll) im gegebenen Maximalvolumen von 18 x 18 x 28 m statt. Die bereits beschriebenen Phasen 1-3 der Villenforschung, der Stapelstudien und der Erforschung von Ortkonzeptionen geben unterschiedliche Hinweise auf die Transformation des Villenmaterials am neuen Ort und zur Komposition der Villen in der Verdichtung.

Für die erste Studie dieser Phase, die Fügung der Villen im Stapel, muss nun jedes Team nach einem System oder einer Struktur suchen, um eine Hierarchie der Villenelemente in der vertikalen Positionierung festzulegen und die künstlerische Strategie zur Verwandlung der Vorbilder zu experimentieren. In diesem Schritt sind endlos viele Möglichkeiten verborgen, da neun Villen vielfach miteinander kombiniert und verwoben werden können. Nach einem gemeinsamen Brainstorming zur Bewältigung der Kombinationsvielfalt setzt jede Arbeitsgruppe eine einzige individuelle Priorität zur Anordnung, Abfolge

und Transformationsstrategie, damit jeder dieser Ansätze bis zum Semesterende einmal durchgespielt werden kann. Die Konzepte bleiben im folgenden Prozess entsprechend den Personen zugeordnet, im Gegensatz zu den vorangegangenen Teilergebnissen und Erkenntnissen, die aus der individuellen Erkundung und Gruppenreflexion bzw. -assoziation hervor gehen und die Einzelentscheidung jedes Gruppenmitglieds grundsätzlich verändern konnten.

Die Entscheidungen dieser Phase werden experimentell getroffen, da sie für eine Versuchsanordnung stehen, in der das Ergebnis im Vorfeld nicht absehbar ist. Jede Arbeitsgruppe untersucht einen Möglichkeitsstrang unter Auswahl einer spezifischen Gliederung und Strategie – im Hinblick auf die Konsequenzen dieser Entscheidung für die zu entwickelnde Typologie. Diese Projektphase ist von nun an als Arbeitsprozess charakterisiert, in dem explizit individuell Entweder-oder-Entscheidungen getroffen werden, die erst nach der Durcharbeitung, am Phasen- und Semesterende, auf ihre tatsächliche Qualität hin ausgewertet werden können.¹⁷ Zusammen decken die Entwurfsuntersuchungen durch die konzeptionelle Bandbreite einen durch das Brainstorming und die Regeln aufgezeigten, breiten Möglichkeitsrahmen ab. Der assoziative Austausch im weiteren Prozessverlauf findet vermehrt als diskursive, analysierende Kritik statt und bleibt Bestandteil der im Text protokollierten Reflexion der studentischen Arbeiten. Jede Arbeitsgruppe entwirft mit einer Mischform von Stapelkonzepten und künstlerischen Transformationstechniken. So wird z.B. der transformative Vorgang des Collagierens kombiniert mit dem Dehn- oder Stauchvorgang [Regel 4.2.b] des Abbildungsmaterials (wenn ein Raum zu klein oder groß ist), die sortierende Anordnung nach Größe wird später durch das Volumen des Kubus an den Kanten, den Grenzen der Bebaubarkeit, beschnitten etc.. Das typologische Stapelmerkmal, das jeweils im individuellen Entwurfsprozess dominiert, wird im Folgenden als Gliederungsmotiv verwendet.



Abb. 59

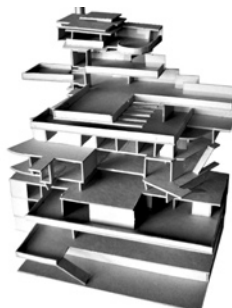


Abb. 60



Stapeln der Villen nach Größe | [Abb. 58] Das Stapeln nach Größe scheint zunächst die nahe liegende Möglichkeit zur Verdichtung von Villen in der Vertikalen zu repräsentieren. Über ein Zurückspringen der Baumasse von unten nach oben entsteht eine bekannte Staffelgeschossabfolge oder auch eine Terrassenwohnanlage. Die außenräumlichen Potentiale für die gestapelte Villa sind die aus den Rücksprüngen resultierenden Dachflächen, die für Gärten, Terrassen und zur öffentlichen Erschließung der Villen genutzt werden können.

Die Sortierung nach Größenordnung wird von Max Gangler genauer erprobt [Abb. 59, 60]. Von der größten Villa im Erdgeschoss, der Villa Tugendhat, bis zur kleinsten Villa, dem Haus für Rose Harris, werden die Villen nach oben hin leicht verspringend zurück gestaffelt. Bei der Auswertung dieser Studie wird klar, dass dieser Ansatz zunächst viel versprechend für die zu stapelnden Villen erscheint, da es zu differenzierten Innen- und Außenbezügen kommt. Trotz Nordseite werden die Villen mit der Hauptausrichtung zur Spree hin orientiert. Die historische Positionierung des Gebäudevolumens zum Süden mit der langen Front findet sich bei einigen der ausgewählten Villen wieder, wie bei der Villa Tugendhat, der E1027 und der Villa

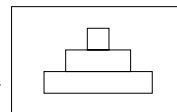


Abb. 58 | Stapeln der Villen nach Größe

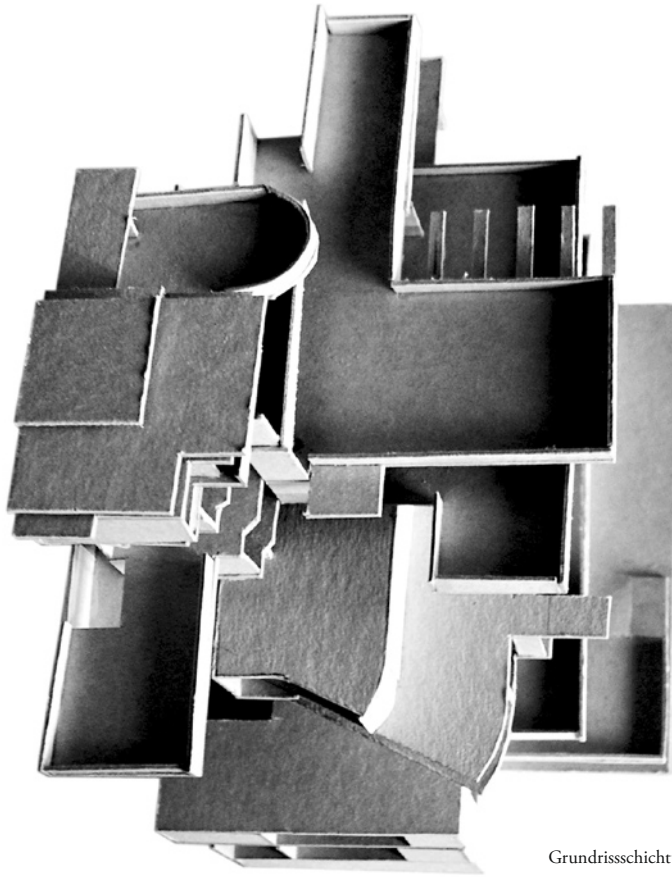
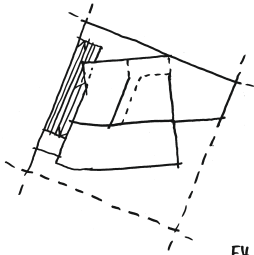


Abb. 61
Grundrisschichtung nach Größe

Mairea. Wechselnde Blickausrichtungen über die Längsseite quer oder diagonal im Haus Schminke, in der Casa Malaparte und im Haus Rose Harris. Durch die geringen Gebäudetiefen, die bei der Terrassierung nach oben bestehen bleiben, ist eine Umkehrung der Lichtverhältnisse von der Südseite in der Ausgangslage zum Norden als attraktive Hauptausrichtung zur Spree zunächst kein Problem. Die Platzierung der Grundrisslagen übereinander erfolgt nach kompositorischen Erwägungen hinsichtlich Baumassenverteilung und Erzeugung von privaten und halbprivaten Zonen im Inneren und Äußeren [Abb. 61]. Das Vorbild Fallingwater ist in diesem Motiv wieder zu erkennen. Terrassen und Volumina werden möglichst versetzt, um Intimität zu gewähren, und sind innerhalb einer orthogonalen Struktur längs zur Spree verteilt. Die Terrassierung von Bauvolumina ist typologisch tradiert und eine bevorzugt am Berg, insbesondere am Südhang, verwendete Bauweise, da sich die terrassierten Geschosse an den Verlauf des Bergrückens anlehnen und zugleich eine eindeutige Rückseite zum Norden ausbilden können. Dies führt bei einer Grundstücksituation, die im Norden die attraktive Spreeseite vorhält, zu einer grundsätzlichen Schwierigkeit, da die Südausrichtung zugleich einer Rückenausbildung des terrassierten Baukörpers gleich käme.

Ein Aspekt dieser Studie bleibt für den weiteren Verlauf der Entwurfsarbeit besonders wichtig für die ganze Gruppe. Zu Beginn der Auseinandersetzung verdeutlicht ein anschaulicher, dreidimensionaler Vergleich der Gebäudekörper aller Villen durch Modellbau (von Max Gangler) die tatsächlichen Größen, Proportionen, Ausrichtungen und vorhandenen Außenflächen der historischen Vorbilder. Besonders markant sind die konträren Größenverhältnisse, sobald sie im Modell visualisiert werden. Die Villa Tugendhat mit einem offenen Wohnbereich von ca. 250 m² kann das Haus für Rose Harris gut viermal in sich aufnehmen. Aus der Diskussion geht hervor, dass gerade diese enormen Größenunterschiede ein interessanter Ausgangspunkt für die Charakterisierung der einzelnen Villa im Stapel werden könnte, eine Zuordnungseigenschaft, die z.B. allein durch die unter-



E4
Abb. 62

schiedlichen Raumgrößen jeder Einheit und der entsprechend unterschiedlichen Bewohneranzahl eine durchmischte Bewohnergruppe versprechen könnte.

Max Gangler nimmt jedoch von der Variante der unbeeinflussten Terrassierung Abstand, da die Flächenökonomie nicht ausgeschöpft und der spezifische Dialog mit dem Wassergrundstück am Nordufer der Spree schwerlich elaboriert werden kann.

In den nächsten Schritten schneidet er mit Hilfe eines 18 x 18 m Passepartouts im Maßstab 1 : 200 die Villengrundrisse auf das Grundstücksmaß zurecht [Abb. 62], und verknüpft so zwei Raumstrategien: die Stapelung nach Größe mit der collagierten Stapelung. Der Passepartout-Ausschnitt dient gleichzeitig der Fokussierung und Auswahl von markanten Grundrisskompositionen innerhalb des historischen Materials. Die Bedingungen des Ortes und die Qualitäten der Villa gewinnen so an Gewicht. Da die Flächenökonomie eine Ausgangsbedingung für die Um-



Abb. 63

setzung der STAPELVILLA im innerstädtischen Kontext ist, arbeitet

Max Gangler im weiteren Verlauf der Arbeit an einer Verdichtung der Baumassen durch Ineinanderschieben, Spiegeln und Verdoppeln der Baukörper [Abb. 63]. Aus der anfänglichen Systematisierung nach Größenordnung entsteht ein Entwurf, der Motive zueinander in Beziehung setzt und collagiert. Ein strenger Grundkörper fasst in einer klaren, geometrischen Formensprache die bewegten Geometrien zusammen. Terrassen, Panoramaöffnungen und gerahmte Ausblicke, Sonnenbrecher und Lichtbänder lassen ein Formenvokabular des Erinnerungsmaterials erkennen, das mit dem Ort und seinen vorab benannten szenischen Qualitäten einen Dialog aufnimmt.

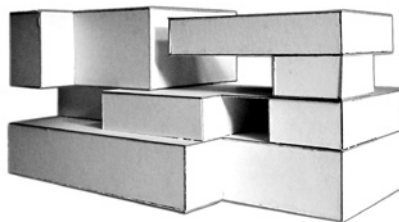


Abb. 65

▣

Stapeln nach struktureller Ähnlichkeit | [Abb. 64] In dieser Entwurfsvariante werden Villen ausgewählt und harmonisierend ineinander gewoben, die nach subjektivem Empfinden in Bezug auf spezifische, ausgewählte ästhetische Parameter Ähnlichkeiten aufweisen. So ist bei der Villa Tugendhat, der E1027 und der Villa Savoye der fließende Raum und die weiße Abstraktion, die mit der entmaterialisierenden Wirkung von Raum einhergeht, als verbindendes Gestaltthema zu beobachten. Das Konzept der Transformation wird auf der Grundlage ästhetischer Gestaltkategorien und räumlicher Konzepte entwickelt, die diese spezifische Architektursprache verbindet. Petra Brinkmann und Kirsten Goldbach wählen diese Villen aus, suchen nach weiteren Abstraktionsansätzen und stapeln sie mehrfach. Durch Verschränkung horizontal und vertikal auf mehreren Ebenen werden ähnliche Villen ineinander gearbeitet [Abb. 65]. Bei diesem Ansatz entstehen räumliche und kommunikative Flächen und Bezüge, die von innen nach außen Übergänge entstehen lassen, private und öffentliche Zonen gehen fließend ineinander über. Die Komposition der Baukörper nach dem Thema des Wechsels von Masse zu Leere wird ein bestimmendes Gestaltkriterium.

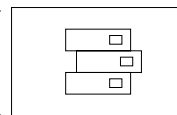


Abb. 64
Stapeln nach struktureller Ähnlichkeit

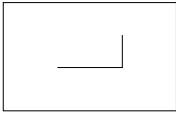


Abb. 66
Gebäudeform

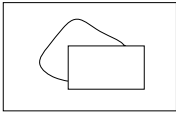


Abb. 67 | Organischer
Funktionalismus

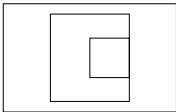


Abb. 68
Gebäudekontur

Ganz anders sieht der Ansatz von Michael Streng und Götz Richter-Sandvoß aus. Zur Untersuchung der Stapelvarianten geht ihre Entwurfsarbeit von einer Grundrissgemeinsamkeit der gegebenen Villen aus: eine zweischenklige L-Form ist in der Grundrissorganisation der Villentypologie zur Trennung und Unterscheidung von öffentlichen, repräsentativen und privaten Räumen als kleinste Grundrissfigur tradiert häufig zu finden (neben der dreischenkligen, U-förmigen Figur oder dem Atriumhaus, das jedoch die L-förmige Figur impliziert).

In den ausgewählten neun Villen des 20. Jahrhundert ist diese Grundrissaufteilung mehr oder weniger verborgen, umspielt und variiert oder als wichtiger kleinerer Bestandteil einer anderen geometrischen Grundrissfigur wieder zu finden. Die zweischenklige Grundform trennt räumlich in der Regel die privaten Schlafbereiche von den öffentlichen Wohnbereichen. Die von den beiden Raumschenkeln eingerahmte

Fläche kann eine geschützte Terrasse oder einen eingefassten Eingangsbereich aufnehmen [Abb. 66]. Die Villa Mairea ist solch ein Beispiel für die Gliederung des Grundrisses in der L-Form. Im Erdgeschoss wird das Wohnen und Essen in je einem Schenkel der Grundrissfigur zonierte, der Eingang befindet sich in der Beuge der L-Form und hierarchisiert durch die subtile Wegeführung das Wohnen und Essen bereits im Erdgeschoss. Das Haus Schminke umspielt diese Form, in dem aus dem Rechteckgrundriss ein kleinerer Bereich in die Umgebung ausschwenkt [Abb. 67], und so einen Wintergarten- und Terrassenbereich ausbildet. Das Maison de Verre sowie die Villa Savoye verbergen diese Zonierung innerhalb eines Kubus [Abb. 68]. In dieser Grundrissgestaltung wird der umschlossene Bereich als innen liegender Wohnraum oder als offener Hof im ersten Geschoss ausgeformt.

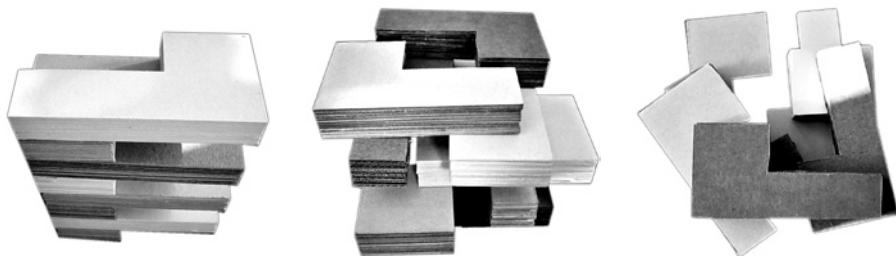


Abb. 69, 39, 70 | Variationen L-Motiv

Die L-Form wird von Götz R. und Michael S. durch vielfache Modellstudien im gegebenen Volumen, zunächst für zwei verschiedene Stapelvarianten, durchgespielt: geschlossen im längs gespiegelten Wechsel orthogonal [Abb. 69] oder von der Mitte her aufgebrochen um eine Kern herum gestapelt [Abb. 39]. Diese Möglichkeiten bringen einen Wechsel von Vorder- und Rückseite der gestapelten Villen mit sich, da durch die Lage des langen zum kurzen Schenkel eine Raumrichtung und Hierarchie definiert wird. Die erstgenannte Stapelstudie wäre sicherlich für eine geschlossene Lückenbebauung mit baulichem Anschluss an der kurzen Seite geeignet, dies ist jedoch keine explizite Bedingung des Ortes. Die zweite Möglichkeit behandelt alle vier Seiten des Gebäudes gleichwertig und ist damit für eine frei zu beplanende Grundstücksituation mit offenen Anschlüssen für das Umfeld prädestiniert. In Reaktion auf das vorhandene Grundstück – die Nordseite liegt zur Spree als Hauptausrichtung mit Blick auf das Wasser – werden nun die L-Körper zur Wasserseite hin aus dem Block heraus geschoben, um so eine Mitte zum Wasser und zum Ausblick hin aufzubrechen und das Gebäude aus dem Doppel-L-Block heraus zu öffnen [Abb. 70]. Die Uferseite des Gebäudes wird aufgelockert. Diese offene Stapelung der L-Volumen ermöglicht zu allen Seiten hin eine differenzierte Ausbildung von Innen- und Außenbezügen.

Wiederholtes Stapeln eines transformierten Typs | [Abb. 71] Das Stapeln eines einzigen, transformierten, individuell übersetzten Hybridentwurfs aus zwei Villenvorbildern ist bei diesem Stapeltyp der Ansatz zur Anordnung der Villen. Der Entwurf als Hybrid meint hier die Verschmelzung und Harmonisierung von mehr als einer Villenkonzeption zu einem neuen Entwurf und einer homogenen Raumkonzeption. Dieses Ansatz erfordert, ähnlich der Entwicklung einer Wohnhochhaustypologie, das Ausfeilen eines stapelbaren Grund-

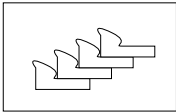


Abb. 71 | Wiederholtes Stapeln eines transformierten Typs

geschosses (auch als Maisonnette), sowie der Ausbildung der zwei Sonderbereiche, der Sockelzone und des Dachgeschosses für das Hochhaus. Timo Mecking verfolgt diesen Ansatz mit eigenständigen Prämissen und zwei in der Gruppe scharf diskutierten Regelüberschreitungen: Das vorgegebene Maximalvolumen wird nach oben und im Sockelgrundriss entlang der Spree überschritten und die geforderte Individualität jeder

einzelnen, gestapelten Villen im Innenraum und in der Fassade wird vernachlässigt [Abb. 72]. Der gewählte, ästhetische Transformationsansatz im Umgang mit dem Entwurfsmaterial ist die Abstraktion und die Verschmelzung. Durch Herausfiltern funktionaler Ideen und räumlicher Konzeptionen bildet er die Grundlage für eine Hochhausinterpretation an der Wasserkante. Sein Ziel ist es, Raumangebote für luxuriöse Wohngemeinschaften (WG) zu entwerfen.

Timo M. untersucht in einem ersten Schritt sorgfältig zwei für diesen Typ von ihm favorisierte Villen über verschiedene Transformationsstudien: das Maison de Verre und die Villa Tugendhat. Im Ergebnis entsteht ein Hybridhochhaus, das isolierte Qualitäten beider Villen zu einer neuen Raumkomposition fügt, die innerhalb einer einzelnen zweigeschossigen Einheit durchaus Villenqualitäten in der Stapelung vereinigt. Eine zweigeschossige Einheit stapelt Timo M. mit horizontalen, kleineren Höhengsprüngen zur Gliederung der räumlich vielschichtigen Nutzung des fließenden Raumgefüges. Diese der Gemeinschaft

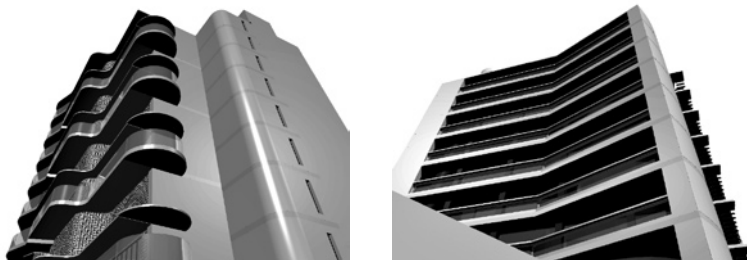


Abb. 72

dienende Wohn- und Esslandschaft im Erdgeschoss der neuen Einheit transformiert die Raumkonzeption des Wohngeschosses der Villa Tugendhat: ein großzügiger fließender Raum entsteht, Klarheit der Komposition durch wenige Materialien und geometrisch abstrahierte Elemente sind zu finden.

Die halbprivaten Zonen im unteren Geschoss der Einheit und die Räume des privaten Rückzugs im oberen Geschoss zeichnen sich durch eine an der Raumbewegung orientierten Formensprache aus, die vom Konzept des Maison de Verre inspiriert ist [Abb. 73]. Geschwungene Raumbegrenzungen und Höhenversprünge differenzieren die funktional verdichtete Raumqualität des privaten Schlaf- und Aufenthaltsbereiches für die WG-Bewohner und brechen den weitläufigen Gemeinschaftsbereich zugunsten gegliederter, intimer Bereiche auf. Ein Wintergarten, um den sich die offenen Bereiche gruppieren, hierarchisiert den Grundriss [Abb. 74]. Es entsteht ein mondänes und offenes Lebensgefühl für eine erwachsene Gemeinschaft auf großer Fläche. Im Obergeschoss sind großzügige Schlaf- und Rückzugsräume in Anlehnung an die komfortablen Schlafräume des Maison de Verre entstanden, mit Waschbereich, einer Höhenstaffelung zur Raumzonierung und Balkon [Abb. 75].

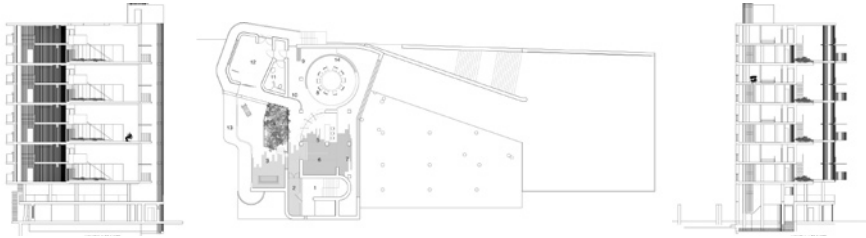


Abb. 73, 74, 75

Die gestapelte Villa für eine exklusive Wohngemeinschaft verbindet die Eleganz und Großzügigkeit der historischen Vorbilder mit einer städtischen Verdichtung und ist ein Beitrag für das Wohnen am Wasser. Ein Schiffsanleger als Attraktion für das Sockelgeschoss ruft die semantische Kulisse ins Gedächtnis, plakativ und funktional ist der Hochseedampfer in Berlin gestrandet [Abb. 76]. Die Umsetzung von Timo M. erinnert im Fassadenbild an die bestehende Typologie experimenteller Hochhäuser,¹⁸ die mit modernen Stilmotiven eine innerstädtisch bereits tradierte Wohnform geprägt haben. Das Motiv der Individualität gestapelter Villen ist in dieser Variante nicht umgesetzt, das typologische Wohnvorbild ist vielmehr vergleichbar mit Le Corbusiers bereits erwähntem, nicht realisiertem Villenblock [Le Corbusier 1923: 185].

▣

Gedrehte Stapelung | [Abb. 77] Diese Stapelung wird von den Studentinnen Anne-Christine Gehl und Sonja Thiel entwickelt. Aus vier historischen Villen wird ein getrepptes Modul entwickelt und um einen öffentlichen Kern, der als Laubengängerschließung und Atrium dient, herum gestapelt. Das Modul ist in Variationen mehrfach eingesetzt. Ihr Gebäudekonzept weicht von den Entwurfsregeln im ersten Punkt ab, ergänzt sie im dritten:

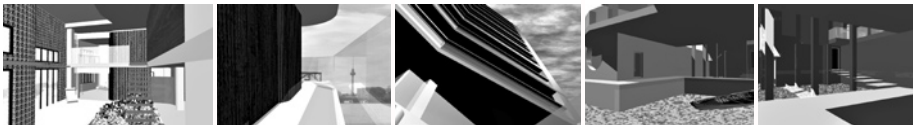


Abb. 76 a-e

- a. Ein geschlossener Baukörper mit einer ruhigen, homogenisierten Stadtfassade, der das bewegte Innenleben trotzdem nach außen sichtbar werden lässt, ist das Ziel [Abb. 78].
- b. Die Erschließung liegt innen, der Außenfassade stehen damit alle Flächen und Himmelsrichtungen für die Innenraumbelichtung zur Verfügung.
- c. In jeder Wohneinheit finden sich Eigenschaften von mehreren Villen und so auch verschiedene Raumkonzepte, die zu alternierenden Atmosphären im Zusammenspiel mit den jeweiligen Raumfunktionen führen.

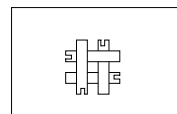


Abb. 77 | Stapeln und Drehen eines Typs

Das Ergebnis dieser Entwurfssuche ist ein Modul, das aus maximal vier Villeninterpretationen besteht. Die Transformation der vier Villen wird über die Abstraktion des Raumkonzeptes, das die einzelne Villa charakterisiert, entwickelt. Das einzelne Grundmodul bildet die Raumabfolge einer Villa, die aus getreptet aneinander gesteckten Raumeinheiten besteht [Abb. 79, 80]. Die Module werden um den Erschließungskern herum orthogonal organisiert und bestehen aus folgendem Erinnerungsmaterial: Das Vorbild der Villa Tugendhat definiert das Raumkonzept des Erdgeschosses. Die Eingangs- und Arbeitszone wird zum repräsentativen Bereich, der durch einen fließenden, offenen Raum charakterisiert ist. Der beschwingte, extrovertierte und sonnige Lebensraum des Hauses Schminke



Abb. 78, 79, 80 | Studien zum Villenmodul

stellt das Vorbild für den Lebensschwerpunkt in der zweiten Ebene des Villenmoduls als Ort der Begegnung dar: Hier trifft sich die Wohngemeinschaft oder die Familie im räumlichen Mittelpunkt der Villeneinheit zum Kochen, Essen und Erholen. Die dritte Ebene wird als introvertierte Schlafetage entworfen, die – in vielen Schichten verwandlungsfähig – zahlreiche koppelbare Nutzungsvariationen zulässt. Hier sind die Ideen und Materialien des *Maison de Verre* eingeflossen. Und schließlich die vierte Ebene: ein Raum zum Schlafen und Rückzug, dem die Idee der räumlichen Ausbildung der Privatsphäre der Eileen Gray in der *E1027* zugrunde liegt. Die Erschließung der vier Raumzonen erfolgt über eine innere Durchwegung, die sich alternierend auf der Grundlage des jeweiligen Geschosskonzepts entwickelt.

Das Treppenhaus ist als kommunikativer, offener Laubengang mit angeschlossenem Fahrstuhl gestaltet. Von dieser mittig liegenden, halböffentlichen Erschließung des Gebäudes ausgehend ist jede Ebene auch separat zugänglich. Durch das Auseinanderrücken der Villeneinheiten entstehen Fugen in der Außenfassade. Durch diese Fugen ist jedes Modul auch in der Fassade ablesbar und es entstehen immer wieder Durchblicke, die Blickbezüge vom Gemeinschaftstuppenraum in den außen liegenden Stadtraum gestatten [Abb. 24]. Das Ende dieser Zwischenräume bilden kleine Balkone oder Austritte.

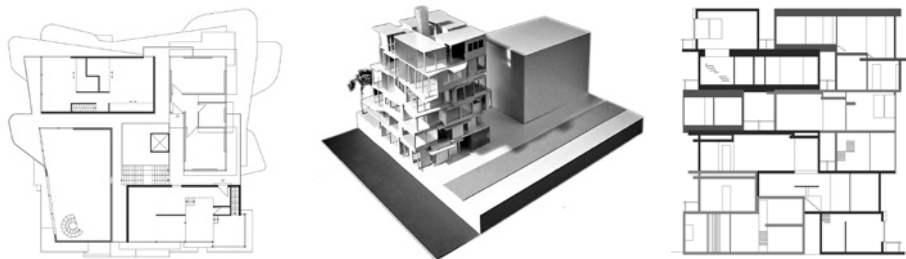


Abb. 24, 81, 82

Dieser Entwurf wird den Ansprüchen an die traditionelle Villa und die gestapelte Villa in vielen Punkten gerecht [Abb. 81]: Die räumliche Zonierung kann nach individuellen Bedürfnissen gestaltet werden, introvertierte und extrovertierte Bereiche, verschiedene Zonen der Privatheit sind möglich. Auf mehreren Ebenen ist die Ausbildung andersartiger Atmosphären gegeben, die den Stadtraum als landschaftsräumliche Kulisse oder auch als Außenraum inszenieren oder, um der totalen Intimität willen, auch ausblenden. Die Variationen des Villenmoduls stellen ein typisiertes Angebot für eine gestapelte Villa dar. Eine, zwei, drei oder vier Villensegmente des Moduls können miteinander kombiniert werden. Das Maximalvolumen besteht aus vier aneinander gearbeiteten Einheiten. Da sich diese Villen um einen Kern herum drehen und die Geschosse innerhalb der vier Modulbestandteile jeweils in der Höhe differieren, bleibt die Gesamtkomposition komplex, fußt aber grundsätzlich auf der Wiederholung, Widererkennbarkeit und Systematik in der Individualität. Ein unterschiedliches Raum- und Größenangebot für eine heterogene Bewohnerschaft der gestapelten Villa wird so ermöglicht [Abb. 82]. Typen können mehrfach wiederholt und gestapelt werden und bilden eine zeitgenössische Interpretation einer Gebäudecollage, die zwischen den Typologien Villa, Modulbauweise (Elementiertes Bauen, Fertighaus) und dem Typus der Stadtvilla eine Repräsentanz für individuelles Wohnen schafft.

Zerschneiden der Villen | [Abb. 83] Vorbild für diese Villa sind Szenarien aus den labyrinthischen Stadtvisionen der Gruppe CONSTANT¹⁹ und die Wegeführung einer traditionellen, orientalischen Altstadtssituation. Die Technik der Collage, die kontextuelle Analyse des Villenmaterials und die genaue Beobachtung der Standortkonditionen fließen zusammen,

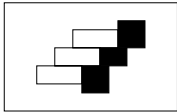


Abb. 83
Zerschneiden der Villa

um ein dichtes Netz ineinander verwobener Räume und Lebenszusammenhänge zu schaffen. Dichte und Intimität gehen, durch extreme Abgrenzung und Kontrolle der Übergänge, eine ‚komplexe Komplizenschaft‘ in diesem tatsächlich total verschränkten Raumgefüge ein. Saskia Conrades und Nikolaus Schleifenbaum beschäftigen sich auf eine Art und Weise mit den Grundrissen, die eher an den zeitgenössisch künstlerischen Kontext der Villen erinnert, als an die Entwurfsstrategie der Villen selbst.²⁰

Sie zerschneiden und collagieren die Grundrisse der Villen in einer zweidimensionalen Arbeit zunächst, um sie in neuem Kontext dreidimensional gedreht, gewendet oder gespiegelt wieder zusammen zu montieren [Abb. 84]. Dabei entstehen gänzlich neue Raumzusammenhänge. Die ‚Raumschnipsel‘ werden im Zusammenspiel komponiert und, in Reaktion auf dezidierte kontextuelle Studien, funktional und kompositorisch positioniert. Hier wird z.B. im Umgang mit der Villa E1027 die Küche vom Wohngrundriss um die Ecke in eine andere Himmelsrichtung gedreht und nach oben geschoben, damit die Morgensonne den Frühstückstisch von der richtigen Seite im Gebäude zur richtigen Zeit belichten kann. Eine ungemeine Präzision des Zusammenspiels von Ort, Licht und Tagesablauf ist auch bei Eileen Grays Entwurf der E1027 zu finden. Die Reihenfolge der Villen wiederholt sich innerhalb der verschiedenen studentischen Entwurfsansätze aufgrund der vorliegenden Studie Madlen Jannaschks [Projektphase 3], die die Villen auf ihre ‚Höhentauglichkeit‘ (in Bezug auf den Außenraum) überprüft hat, um die sinnvolle Übertragung jeder einzelnen Villa in den städtischen, vertikal verdichteten Kontext zu bestimmen. Die Übernahme von

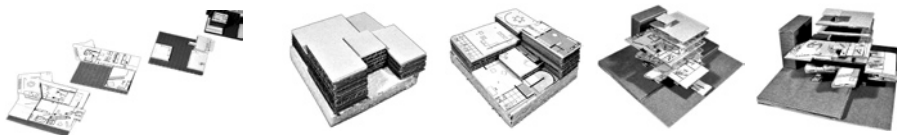


Abb. 84 | Modellmontage

Erkenntnissen einer Mitstudentin verweist auf eine fruchtbare Gemeinschaftsdiskussion: bei Saskia C. und Nikolaus S. ist von unten nach oben das Haus Schminke, die Villa Tugendhat, die E1027, und schließlich Fallingwater zerschnitten und gedreht, gespiegelt oder gedehnt bzw. gestaucht wieder zu entdecken. Obenauf liegt noch das transformierte Haus für Rose Harris. Der Felsgrund Fallingwaters wird – als fiktiver Bezugspunkt – durch die um einen imaginären Felsen in die Höhe der Vertikalen gedreht und gestapelten Villen ersetzt [Abb. 85].

Die beiden Studierenden entwickeln die Stapelung strategisch von unten nach oben. Funktional-organisch wird das Villenmaterial im Grundriss collagiert und direkt weiter verarbeitet, in Situationen eingefügt und entsprechend auf Lichtsituationen, Ausblicke, Raumfolgen, Wege- und Funktionszusammenhänge zurechtgeschnitten und in den dreidimensionalen, durch die Volumenkante begrenzten Raum eingeschoben. Ist das Volumen innerhalb einer Ebene ausgeschöpft, werden die Körper in das nächst höhere Geschoss und seinen Wege- und Raumzusammenhang verlagert. Passt etwas nicht und muss eine bereits getroffene Entscheidung, die unterhalb der aktuellen Entwurfsebene liegt, revidiert werden, ist es notwendig, das ganze Gebilde wieder von vorne und von unten nach oben neu und anders zu entwickeln. Die Wohnebenen sind mit der als Außenraum konzipierten, sich durch das ganze Gefüge hindurch schlängelnden, mäandernden Erschließung verknüpft und bilden so ein inneres und äußeres Raum- und Wegeband. Wie bei einer dadaistischen Collage werden in dieser Arbeit die Aussagen zur städtischen Verdichtung

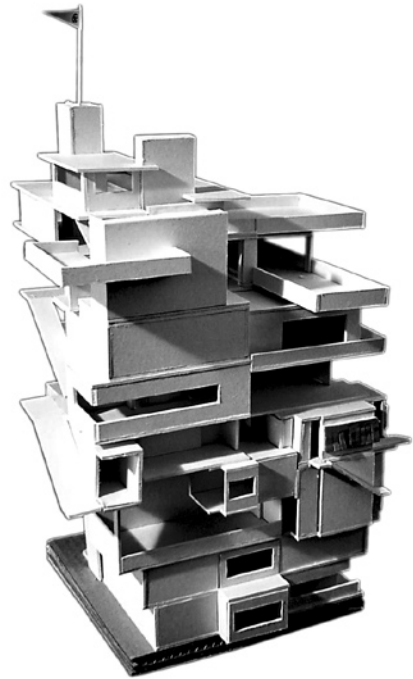
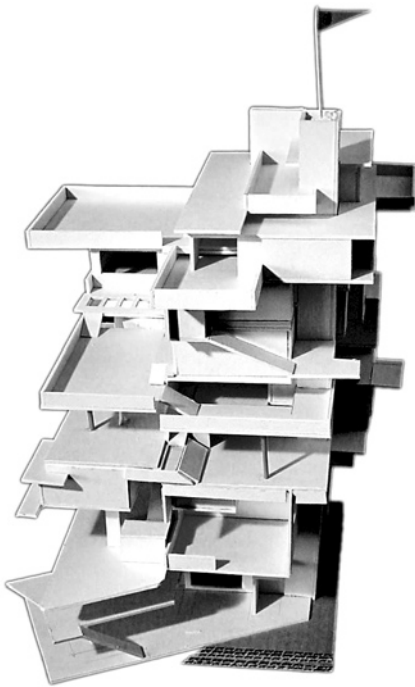


Abb. 85 | Villencollage

eng und fugenlos ineinander, aneinander gefügt, in Beziehung gesetzt und dadurch zu einem hoch komplexen Gebäude interpretiert, das die Villenvorbilder wie in einem kantigen Puzzle mit Erinnerungsfetzen zitiert.



Stapeln im historischen Kontext | [Abb. 86] Die studentischen Entwürfe, die unter besonderer Berücksichtigung der dritten Phase hervorgehen, synthetisieren beispielhaft das historische Verhältnis der Villen zu ihrem Genius loci mit den Charakteristika des neuen Ortes in Berlin. Für die angemessene Positionierung jeder einzelnen Villa im Gesamtgefüge wird die Frage wichtig, wie die Villenvorbilder sich als transformierte Körper zum umgebenden Stadt- oder Landschaftsraum verhalten könnten: freistehend, angelehnt an einen Berghang, aufgesockelt oder aufgesetzt, eingeschoben und durchgesteckt. Aufgesattelt wie die Casa Malaparte, eingefügt in den Umgebungskontext wie die Villa Mairea, dazwischengebaut wie das Maison de Verre oder mit der Quer oder Längsseite zur Umgebung ausgerichtet, fordern diese Variationen von Möglichkeiten der Baukörperanordnung eine adäquate Übersetzung zur Platzierung der gestapelten Villen im neuen Zusammenhang der verdichteten Wohnweise. Auch sind wichtige Kontextbezüge innerhalb des Entwurfes wie der Felsstein Fallingwaters oder die gerahmten Blickmotive der Villa Malapartes im neuen Ort auszumachen und zu verwandeln. Wie wird das Flachdach der jeweiligen Villa genutzt, ist es integraler Bestandteil der inneren Funktionsabläufe (z.B. durch eine Terrassennutzung), muss es erhalten bleiben oder kann es auch mit einer anderen Funktion überlagert werden, in ein Neues eingestapelt? Ist es möglich, das vertikale System Fallingwaters im urbanen Kontext weiterzustapeln [Abb. 87], oder das Haus für Rose L. Harris ob seiner Kleinheit dazwischen einzufügen, das Maison de Verre im neuen Kontext der Villen, da es dreiseitig umbaut ist, im neuen Stapelkontext zwischen die gestapelten Villen zu schieben? Die funktionale Zuordnung der einzelnen Lebensbereiche ist bei den Villen, bedingt durch die Voraussetzungen des Grundstücks und die Vorstellungen der Bewohner, individuell organisiert. Liegt der Eingang bei der Villa Tugendhat auf der Ebene

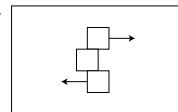


Abb. 86
Kontextuelles Stapeln

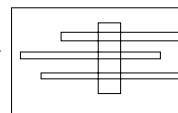


Abb. 87 | Wenige vertikale Elemente

der Schlafräume, so befindet sich in der Villa Savoye und im Haus Schminke der Eingang im Erdgeschoss, den Wohnräumen zugeordnet. Sind diese Differenzen für die vertikale Organisation einer gestapelten Villa auch in der neuen Situation wichtig?

Madlen Jannaschk beobachtet die Städteigenschaften des Grundstücks in der Vertikalen unter Berücksichtigung der individuellen Geschossbedingungen [Abb. 88]. Dann erst erprobt sie die Zuordnung der Villen im Stapel in einem räumlichen Kontextdiagramm [Abb. 89]. Das Haus Schminke wird mit Gartenbezug zum Osten in das Erdgeschoss platziert, Fallingwater mittig im Gebäude um einen vorhandenen Baum herum eingestapelt, um die Verzahnung des Grundrisses mit dem Ort, in Analogie zum zentral eingebauten Fels, zu übersetzen. Auf dem Dach thront die Casa Malaparte mit den gerahmten Blicken zur Spree, die Blickachse wird wie im Vorbild quer zu Gebäudeachse und entlang der Wasserfront ausgebildet. Darunter befindet sich, eingeschoben, das Volumen des Hauses für Rose Harris, ein kleiner, liegender Körper mit ausladender Terrasse. Im Ergebnis fügen sich auch bei ihr verschiedene Stapeltypologien synthetisch zusammen: die Terrassierung als Ergebnis eines zurückspringenden Gebäudekörpers nutzt Madlen J. in der Nordostfassade, um das Gebäude zur Spree hin auszurichten und vielfache Außenbereiche zu etablieren [Abb. 90]. Zur öffentlichen Seite nach Nordwesten reagiert das Gebäude mit einer fast geschlossenen Fassade. Der Assoziationsgrund, der Hochseedampfer, zeigt seinen Bug mit sparsamen Bullaugen und einem schwungvollen Kiel zum Süden, der dazu dient, die Erschließung aufzunehmen [Abb. 91]. Dieser Kiel durchbricht das Gebäude und ist Spiegelachse für den Wechsel der gestapelten Villengrundrisse mit Aussicht nach Nordenosten oder zur Südwestseite. Die Verschränkung der Körper führt bei Madlen J. zu einem vielfältigen Angebot gestapelter Villen, das – in einen städtischen, geschlossenen Körper zur einen Seite zusammengefasst wird und eine aufgebrochene Fassade mit sichtbarer Individualität zur Wasserseite hin ausbildet. Die Differenz der Fassaden- und Raumkonzeptionen entstehen in Reaktion auf den umgebenden Stadtraum. Eine Vielfalt



Abb. 88 | Analyse Blickbeziehungen

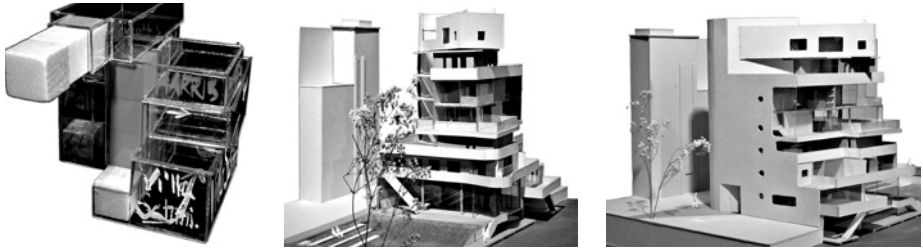


Abb. 89, 90, 91

der Blickbezüge, Durchdringungen und alternativen Raumangebote repräsentieren transformierte Merkmale der Moderne im neuen Wohnkonzept und umspielen so das Antlitz der historischen Vorbilder:

Michael Streng und Götz Richter-Sandvoß entwickeln das L-Motiv der Villengrundrisse weiter und entscheiden sich für folgende Villenauswahl: die Villa Tugendhat, das Haus Schminke, Fallingwater (verbirgt die L-Form vielfach) und die Villa Savoye. Die räumliche Idee der Zweiteilung funktional unterschiedlicher Bereiche wird nun in den ausgewählten Grundrissen mithilfe eines dazu angefertigten Passepartouts aufgespürt, aus einzelnen Ebenen herausgeschnitten und aus dem Gesamtzusammenhang des Grundrisses isoliert [Abb. 92, 93]. Eine neue Komposition der durch dieses Verfahren isolierten Ausschnitte von historischem Material führt zur nächsten Transformationsstufe. In der Stapelung werden die Teile in eine neue Beziehung zueinander gebracht und die dadurch gewonnenen Raumzusammenhänge frei interpretiert und abstrahiert. Mehrere Raumteile können in einer einzigen gestapelten Villa kombiniert werden. Die Nachbarschaften auf demselben Geschoss oder nach oben und unten werden miteinander in Beziehung gesetzt. In dieser

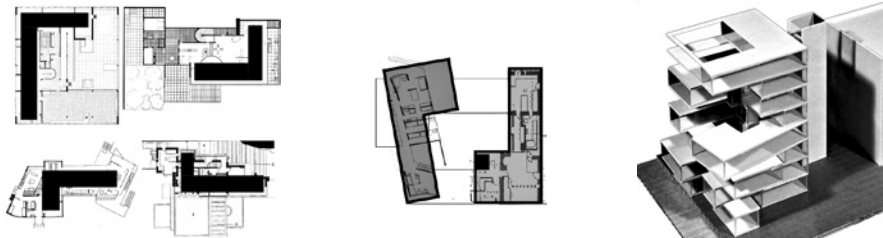


Abb. 92, 93, 94

Bearbeitungsstufe werden die Villen in mehreren Stapelversuchen kontextuell verschränkt. Das Gesamtgebäude schwingt sich von unten nach oben – vom orthogonalen Kubus in immer freiere Formen hinein, um auf die Wasserkante und den Ausblick zu reagieren.

Die abstrahierte Villa Savoye beispielsweise ist in einem ersten Entwurf ganz oben im Kubus mit innen liegendem Hof aufgesetzt [Abb. 94]. In den nächsten Arbeitsgängen werden die geschwungenen Formen des historischen Dachgrundrisses frei gelegt und als gekurvtes Volumen in die Orthogonalität und Linienbezüge des Gesamtkörpers eingebunden. Das Haus Schminke taucht mehrfach verwandelt im Gesamtbaukörper auf: Zum Osten im Erdgeschoss mit Gartenbezug wie bei Madlen J., und zweifach in den mittleren Körper der gestapelten Villa eingefügt. Im vierten Geschoss setzt sie sich aus dem gegebenen Grundriss von 18 x 18 m ab. Die ursprüngliche, schwungvolle Bewegung des Hauses Schminke in den Garten wird übersetzt als Ausschwingen aus dem angedeuteten Kubus in den öffentlichen Stadtraum hinein mit Richtung zur neuen Fußgängerbrücke, um ein Signal mit dem Kopfgebäude am neuen Stadtplatz zu markieren und zugleich das Einfangen der Abendsonne und des Ausblicks auf den Fernsehturm im vierten Stockwerk über der Spree zu gewährleisten. Schindlers Haus für Rose Harris, von der Gruppe ‚Vogelnest‘

getauft, wird in mehreren Entwürfen verschiedentlich dazwischen geschoben. Wichtig für die Bestimmung der Lage dieses Vogelnestes in der Stapelung ist die Positionierung des Schreibtisches – und damit des Wohnraumes und Lebenszentrums der kleinen Villa, um den Ausblick in eine prominente Richtung zur Stadt zu gewährleisten.

5 Erschließung als mäandernder Weg

REGEL 5: Die Zuwegung jeder einzelnen gestapelten Villa ist als inszenierter Weg in der Vertikalen und als soziales Ereignis für die Bewohner zu gestalten [Abb. 95]. Folgende Qualitäten sind umzusetzen:

1. Die gestapelten Villen werden durch einen mäandernden Weg erschlossen, der eine Promenade durch die horizontalen und vertikalen Zwischenräume beschreibt, wie sie sich durch die Fügung ergeben [Abb. 96].
2. Der Weg zu den Villen verläuft über abwechslungsreiche Richtungswechsel und sensibilisiert beim Gehen. Eine wiederholte Anpassung der Laufgeschwindigkeit bei der vertikalen Wanderung durch das Gebäude ist intendiert [Abb. 97].
3. Der Weg in jede Villa ist über differenzierte Übergänge vom öffentlichen zum privaten Raum zu gestalten [Abb. 98]; verschiedene Intimitätsstufen der Wegführung zu den angrenzenden Räumlichkeiten der einzelnen Wohnbereiche und abgestufte, von offenen bis zu intimen Kommunikationszonen werden in die Erschließung integriert.
4. Elemente der Erschließung können sein: Wege, Rampen, Treppen, Brücken, Terrassen, Höfe und Plätze sowie Laubengänge.
5. Die notwendigen Rettungswege sind zu beachten.

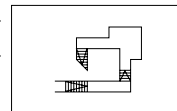


Abb. 95 | Mäandernde Erschließung

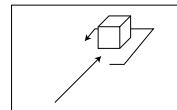


Abb. 96 | Besondere Erschließung jeder Villa

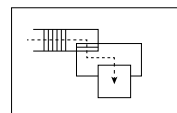


Abb. 97 | Gestaffelte Übergänge und Richtungswechsel auf dem vertikalen Weg

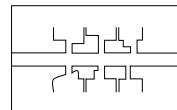


Abb. 98 | Differenzierte Übergänge vom öffentlichen zum privaten Raum

FILMASSOZIATION: Ein Film von Jacques Tati [MON ONCLE 1958]²¹ dient der Aufladung des assoziativen Bildhintergrunds zum Entwerfen. Die gegensätzlichen Raumvorstellungen und Wegeführungen des alten und neuen Filmhauses bilden den Fokus bei der Betrachtung.

Prozessprotokoll Projektphase 5

Ein Filmgebäude, der Wohnort des Onkels, dient als Vorbild für die Entwicklung der Wegeführung in der gestapelten Villa: Kommunikation und Interaktion, Detailfreude und Abwechslungsreichtum sind in diesem Gebäude zu erkennen. Der Treppenraum des ‚alten‘ Gebäudes steht im Kontrast zur repräsentativen Erschließung des ‚modernen‘ Wohnhauses, dem Konterpart der Filmarchitektur. Der Film setzt sich kritisch mit Lebenskonzepten der Moderne auseinander – im Zentrum des Filmes steht die Kritik an einer ‚Wohnmaschine‘, die einem alten, gewachsenen Wohnhaus gegenübergestellt wird. Auch die Lebensphilosophie der Bewohner dieser zwei gänzlich konträren Welten und Haustypen spiegelt in komisch überzeichneter Form die Differenz zwischen einem völlig durchrationalisierten Leben ohne Spielraum für Zufälle oder Kreativität und dazu im Gegensatz dem alten, verschachtelten Stadthaus mit hoher sozialer Wärme wider, in dem der romantische, unehrgeizige aber lebensfrohe Tagträumer M. Hulot wohnt.

Die Erschließung im Stadthaus des Onkels ist kein übliches Treppenhaus, das ausschließlich dem Zugang zur Wohnung und Rettung im Notfall dient, sondern bietet mit halböffentlich vielfältigen Räumen des Aufenthalts Orte für soziale Ereignisse an. Keine lineare, vertikale und rein zweckorientierte Erschließung sondern eine Promenade durch das Haus wird dargestellt, ähnlich einem engen labyrinthischen arabischen Wohnkosmos, mit Richtungswechseln und überraschenden Blickbezügen: durch Öffnungen in der Fassade z.B. in Wadenhöhe werden erstaunliche Informationen zur sozialen Übersicht auf dem Weg ins Zuhause offenbart, hoch gelegte kleine Fensteröffnungen, die einen Kopf ahnen lassen, erzeugen – durch den ungewohnten Bildausschnitt – eine räumliche Poesie. Ein Blinksignal auf dem Weg nach oben zeigt dem Vogel des Nachbarn an, das er den angekommenen Bewohner begrüßen darf. Diese Ereignisse scheinen sich aus den ineinander geschichteten

Wohneinheiten und den seit Jahrzehnten geflochtenen, sozialen Netzen zu bedingen. Von außen nach innen und wieder nach außen führt der Weg zum Traumhaus von M. Hulot, ein ‚Penthouse‘ auf dem Dach der gewachsenen Stadtvilla des Filmes.

Zwei wichtige Phänomene sind für die gestapelte Villa mit diesem Vorbild von Relevanz: (a) die Abstimmung von Wege- und Blickbeziehungen auf dem Weg dienen dem Aspekt des sozialen Lebens und (b) die vielfältige Differenz des Weges bietet eine Promenade der verschiedenen Geschwindigkeiten, die die Unterhaltung zwischen den Bewohnern und das Verweilen befördert.

Die sich aus scheinbar überflüssigen und vermeidbaren Zwischenräumen ergebenden Kommunikationszonen, die aus dem Weg in die Wohnung eine Begegnung mit anderen Bewohnern und dem damit verbundenen informellen Gespräch werden lassen, ermöglichen diese unvorhersehbaren Ereignisse. Der sozial kontrollierte Übergang vom öffentlichen ins private Leben ist im traditionellen arabischen Wohnen zu beobachten. Die Architektengruppe ATELIER 5 hat sich diese urbane Typologie der Erschließung für Konzepte ihrer Wohnsiedlungen zunutze gemacht. Enge, verschlossen wirkende Gassen – hermetisch abgetrennt von den privaten Gärten – führen zu den Hauseingängen. Aber in den öffentlichen Weg werden hierarchisierte, halböffentliche Stationen der Begegnung, die alltäglich benutzt werden müssen, eingefügt, um sicherzustellen, dass die soziale Gemeinschaft lebendig bleibt [Achleitner 2000: 14]. Die abwechslungsreiche Blickbeziehung des Filmhauses, wie man sie auf dem Weg in das Penthouse nachvollziehen kann, ist ein wichtiges Motiv, um den Weg für die Mitbewohner nachvollziehbar werden zu lassen. Die choreographisch inszenierte Ereignisabfolge verwandelt den Weg in die private Wohnung in einen Weg zwischen Kontrolle und Kontrollverlust.

Die Villa Savoye liefert der Projektgruppe ein weiteres Vorbild aus dem Erinnerungs- und Entwurfsmaterial der historischen Gebäude für eine moderne architektonische Promenade [Abb. 99]. Auch hier wird der Weg durch das Gebäude zum Raumerlebnis. Die



Abb. 99 | Villa Savoye, Wege- und Blickbeziehungen

Wahrnehmung und Blicklenkung des Menschen wird – in Bewegung – durchdekliniert. Der Bewegungsfluss im Gebäude ist durch die architektonische Promenade, die den Baukörper räumlich erfahrbar macht, gelenkt. Der Entwurf der Wegeführung durchdringt die Idee der Bewegung über Raum- und Blicktiefen, die wie in der Malerei über hintereinander gestaffelte Ebenen die visuelle Raumbeziehung differenziert in die Tiefe organisieren. Die Materialwahl ist wichtig für die neue semantische Besetzung. Die Rampe ist, um den Eindruck des ‚Flusses‘ zu unterstützen, nahezu fugenlos hergestellt. Die architektonische Promenade ist rhythmisch über eine Licht- und Schattenstruktur und die Art der Öffnungen zu den angrenzenden Raumzonen komponiert. Von unten nach oben wird die Blickführung schrittweise gesteigert, seitliche Ausblicke beim Gehen blickdramaturgisch inszeniert. Entlang der Promenade wird mindestens ein Innenraum (oder Atrium) dem Blick auf die Natur vorgeschaltet, um den Ausblick in die Tiefe über mehrere Blickebenen zu staffeln. Auf der letzten Rampe, die bereits im Freien am Innenhof entlang geführt wird, befindet sich der dramatische Höhepunkt: Direkt in der Blickachse wird die Bewegung nach oben durch den Fensterausschnitt als letzten Raumfilter ‚in den Himmel‘ überführt.

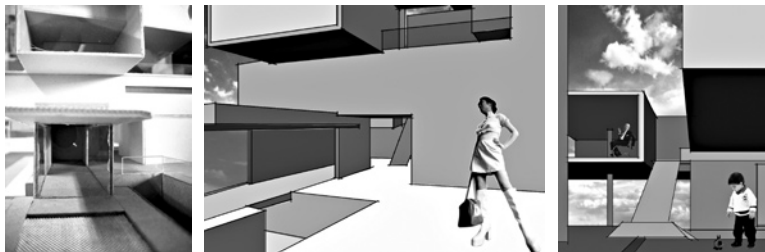


Abb. 100 | Mäanderndes Wegeerlebnis

Ein mäandernder Erschließungsraum, der sich entlang der öffentlichen Wohn- oder Essbereiche quer durch die gestapelten Villen über Wege, Terrassen, Stege, Brücken, Rampen und Treppen nach oben bewegt, ist in der Arbeit von Michael Streng und Götz Richter-Sandvoß in Anlehnung an die Vorbilder differenziert umgesetzt [Abb. 100]. Zwischen die Villen geschoben, ergeben sich immer wieder neue Wegesituationen auf der Promenade nach oben. Der Weg zur privaten Villa ist über feine Richtungswechsel und Blickbeziehungen organisiert. Ihre Entwurfsvariante verhält sich komplex in der Auslotung der Regelprämissen: Wegeorganisation, Koordination der verschiedenen Geschosshöhen, die Blickkontrolle als bewusste Inszenierung und die Schaffung von Orten für soziale Ereignisse müssen aufeinander abgestimmt werden. Der Entwurf reagiert auf Außenraumsituationen und innenräumliche Funktionen in jedem Geschoss und darf dabei nicht zu ungewollten Störungen von privaten Zonen durch Einblicke in intime Lebensbereiche führen. Der Wegeverlauf ist mit der individuellen Erschließung und den Kontaktzonen auf dem Weg zur Villa in eine Promenade der Überraschungen, aber zugleich der kontrollierten Beziehungen, organisiert. Aufweitungen der Promenade erzeugen Verweilflächen als Einladung zum Gespräch oder auch zum Abstellen oder Möblieren. Besondere Belichtungssituationen, z.B. von oben oder durch horizontale Blickbezüge in den Stadtraum, leiten

Richtungswechsel ein oder betonen sie. Die halbprivaten Zonen im Außenraum werden durch den Wechsel von Bodenbelägen und Podesten oder Flächenabsenkungen vom öffentlichen Raum abgegrenzt. In den Abbildungen wird deutlich, wie Blickbezüge über mehrere Ebenen hergestellt werden können: von den Galeriegeschossen kann man einen Blick auf den unteren Wohnräume erheischen, ein Baukörper lehnt sich über alles hinweg und führt den Ausblick aus diesem aufgeschnittenen Kubus auf das distanziert zu genießende Stadtpanorama. Entlang der Promenade finden sich wiederholt Passagen und halböffentliche Bereiche, die der Entschleunigung der Laufgeschwindigkeit dienen. Gezielte Einblicke in öffentliche Zonen des Hausinneren (Küche und Essbereiche) werden, in Abstimmung mit der jeweiligen Wohnkonzeption (introvertiert, extrovertiert) zugelassen oder verhindert. Promenaden gehen in kleine Plätze über; Plätze in Brücken oder Treppen und Galerien. Der Weg nach oben ist mit einer räumlich abwechslungsreichen Spannungskurve zum eigenen Haus im Stapel der Gebäudevolumina entwickelt.

6 Raumerleben im Landhaus Schminke

REGEL 6: Der mehrtägige Aufenthalt im Haus Schminke dient der künstlerischen Transformation räumlich erlebter Qualitäten. Das Haus wird drei Tage von der Gruppe durchgehend bewohnt: es wird im Haus und Garten gearbeitet, gekocht, zusammen gegessen, diskutiert, präsentiert, nachgedacht und im Gebäude geschlafen. Der Tagesrhythmus des Hauses kann, einem Organismus gleich, in seinem Lebensablauf innerhalb verschiedener Wohnzonen realisiert werden. Wichtige Erfahrungen zur Konzeption des Gebäudes werden subjektiv und ohne Anspruch auf Vollständigkeit, sondern vielmehr auf Prägnanz gesammelt. Die persönliche Erfahrung der konzeptionellen Prioritäten des Hauses Schminke werden in Skizze, Zeichnung, Bild, Fotografie und Modell festgehalten. Die Ergebnissammlung – eine Empirie ästhetischer Qualitäten des Hauses – soll der Gruppe im Anschluss an den Workshop als Grundlage zur Vertiefung der Entwurfsarbeit in Bezug auf räumliche Qualitäten der gestapelten Villa dienen. Der Workshop ist in drei Arbeitsschritte unterteilt:

1. Rezeption: das Gebäude wird 24 h erlebt und in frei zu wählender zweidimensionaler Abbildungstechnik in Skizze, Zeichnung, Malerei, Fotografie auf besondere, räumliche Qualitäten hin untersucht [Abb. 101].
2. Kristallisation: das entwickelte, individuelle Material jedes Studierenden wird in einer Gruppenassoziation im Hinblick auf subjektive Vorlieben untersucht, interpretiert und dann hierarchisiert. Ein herausragendes Thema der Beobachtung wird zur Vertiefung im nächsten Schritt festgehalten [Abb. 102].
3. Transformation: in einer freien Arbeit wird das individuelle Raumthema des Hauses Schminke in ein dreidimensionales Ob-

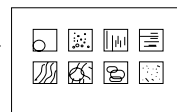


Abb. 101 | Workshop 1
Rezeption



Abb. 102 | Workshop 2
Kristallisation

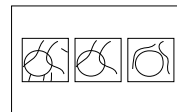


Abb. 103 | Workshop 3
Transformation

jekt ohne Maßstab übersetzt [Abb. 103].

4. Fazit: Das Modell ist ein räumliches Transformationsdiagramm der Aneignung und dient der Wissensaufladung im weiteren Entwurfsprozess.

ASSOZIATIONSSITUATIONEN: Unterschiedliche Dialogsituationen zur Interpretation des Entwurfsfortschritts in der Gruppe bilden nach jeder der vier Workshopphasen den Übergang in die nächste Arbeitsphase.

Prozessprotokoll Projektphase 6

Der Aufenthalt im Landhaus Schminke dient der Analyse und Transformation von Gebäudequalitäten und vermittelt zugleich die Entwurfsprioritäten des Verfassers, Hans Scharoun. Die Anwesenheit vor Ort verändert die Erfahrung und Erkenntnis zum Erinnerungsmaterial und vertieft die Kenntnisse um einen neuen Maßstab. Wird bisher im Maßstab 1 : 200 bis 1 : 100 entworfen, sind innerhalb des Workshops zwei Perspektivwechsel intendiert: Das Haus wird ganzheitlich und ästhetisch vor Ort erfahren. Das Wohnen kann über den Verlauf eines ganzen Tages erfahren werden. Die Veränderung der Lichtverhältnisse, die Reflektionen und Blickführungen können empirisch beobachtet werden, die Materialität und Oberflächenbeschaffenheit kann über die persönliche Erfahrung sensibilisiert bewertet und in den darauf folgenden Prozess eingebracht werden. Die Werkzeuge der Betrachtung wie die Fotografie, die Malerei und Skizze oder der Modellbau bereichern den assoziativen Hintergrund des weiteren Entwurfsprozesses. Durch die in dieser Phase in den Prozess eingeführten, neuen künstlerischen Aneignungstechniken wird die Wahrnehmung nach Ablauf der ersten Hälfte des Semesters wieder geschärft, die Neugier von Neuem provoziert. Als kreative Technik dient dieser Wechsel der nächsten Wissenserweiterung im Entwurfsprozess.

Anhand der Vorort-Erfahrung wird die Frage untersucht, inwieweit das Raumkonzept des Hauses Schminke einen Hinweis auf eine nächste, mögliche Transformationsstrategie darstellt. Das Gebäude steht in der realen Erfahrung exemplarisch für das historische Material. Anhand des Ortsbezuges von Fallingwater wurde die Übersetzungsmöglichkeit eines Raumkonzeptes auf die neue Wohnsituation bereits entdeckt. Die horizontale Verschränkung mit der Landschaft kann als räumliche Strategie F.L. Wrights bezeichnet werden, die in der Typologie der gestapelten Villa als räumliches Konzept zur Verdichtung von Villen eingesetzt werden kann. Bei der Untersuchung des Hauses Schminke wird entsprechend die Frage relevant, ob eine spezifische Raumstrategie im Übersetzungsvorgang notwendigerweise an die Herkunftsvilla gebunden bleibt, oder ob diese Raumkonzeption auch auf andere Villen im Transformationsprozess übertragen werden kann. Daraus resultiert die nächste Frage, wie unterschiedliche Entwurfsstrategien – wie die Strategie der Collage in der Villa Mairea, der organische Funktionalismus Fallingwaters oder des Hauses Schminke oder die abstrahierende Transformation historischer Vorbilder der Villa Tugendhat – als Entwurfsidee in der Fügung der gestapelten Villen aufeinanderprallen können? Welche Eigenschaften werden von der historischen Villa in die neue gestapelte Villencollage verwandelnd thematisiert? Der dreitägige Workshop im Haus Schminke dient dazu, diese Fragen anhand einer intensiven Auseinandersetzung exemplarisch, durch Analyse und Transformationsversuche, durchzuspielen.



Workshop-Struktur | Die drei Tage werden durch je eine Arbeitsphase mit jeweils einer Transformationsstufe gegliedert. Jeder Arbeitstag wird mit einer Assoziationsrunde abgeschlossen, am dritten Tag dient die Finissage der Auswertung der Ergebnisse. Die erste Phase verläuft als musischer, konzept- und zieloffener Suchvorgang. Das Haus Schminke wird von den Studierenden intuitiv in seinen Eigenschaften erfasst, die Raumzusammenhänge in der Struktur, Farbigkeit, Volumina, Textur und im Gefüge der Kompositionsele-

mente erlebt. In dieser ruhigen, eher rezeptiv geprägten Phase arbeitet jede/r Studierende mit dem individuell favorisierten Werkzeug, um eine persönliche Wahrnehmung der Charakteristika der Villa zunächst zweidimensional zu visualisieren. Unabhängig von dem historischen Quellenmaterial zur Rezeption des Gebäudes und den überlieferten Planunterlagen wird das Haus physisch und emotional im Zusammenspiel mit den Tageszeiten subjektiv aufgenommen. Den Qualitäten wird nachgespürt, Motive der Gestaltung durch unmittelbare Wahrnehmung erkannt. Die ungeordneten Eindrücke und Ergebnisse des ersten Tages werden in einer dialogischen Gruppensituation gesichtet, sortiert und durch Hierarchisierung konzentriert.

Durch diese Verbalisierung im Gruppenprozess werden Eigenschaften fokussiert, Begriffe kanalisiert. Für die Betrachter tauchen herausgestellte Motive in der Folge vermehrt auf, die Aufmerksamkeit ist für ein spezielles räumliches Thema sensibilisiert. Edgar A. Poe

beschreibt in seiner bereits erwähnten Prozessreflexion, wie durch Wiederholung von Motiven im Gedichtrefrain, z.B. durch einen spezifischen Laut im Wort oder ein immer wieder auftauchendes Objekt (wie der Rabe als Überbringer von Worten im gleichnamigen Gedicht ‚the raven‘), und in der Folge „durch eine Reihe von Verschiedenheiten in der Anwendung“ der Genuss für die Rezeption durch den Leser enorm gesteigert werden kann [Poe 1841: 88]. Ist das Auge erst einmal auf spezifische Eigenschaften konzentriert, entdeckt es diese immer wieder. „Bloße Ähnlichkeit (...) führt zu einem festen Band nur dann, wenn die Gesamtstruktur der Situation im selben Sinne wirkt; und die Verbindung läßt die Partner nicht unberührt, sondern modifiziert sie oft sehr gründlich.“ [Arnheim 1969: 66] In der vor Ort entwickelten, künstlerischen Empirie, wie sie durch die Gruppe erarbeitet nun vorliegt, lassen sich drei räumlich bestimmende Eigenschaften des Gebäudes formulieren:

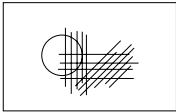


Abb. 104

Geschichtete Strukturen

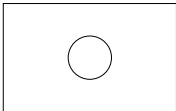


Abb. 105 | Symbolik

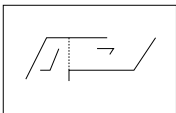


Abb. 106 | Ineinanderverfließende Räume

(a) Die Komplexität der Lichtsituationen durch Überlagerung von Lichtstrukturen [Abb. 104], (b) der Kreis als wiederholtes Motiv und Grundform [Abb. 105] und schließlich (c) die fließende Bewegtheit der Formen und Räume haben wesentlichen Anteil an der Charakteristik des Hauses Schminke. Sie tragen dazu bei, die Gesamtstruktur im selben Sinne zu erkennen und so bestimmende Gestalteigenschaften des Landhauses Schminke heraus zu kristallisieren. Die konzeptionelle Raumstrategie Scharoun's wird in diesen Motiven deutlich [Abb. 106]. Die gefundenen Ähnlichkeiten werden in einer zweiten Phase thematisch vertieft, das Spezifische der persönlichen Rezeption durch einen weiteren Suchprozess unter dem nunmehr eingegrenzten Vorzeichen der thematischen weiterverfolgt.



Abb. 107 Strukturüberlagerungen in der Villa Schminke

▣

Licht | Im gesamten Gebäude entstehen durch Schichtung transluzenter Materialien vielfach im Tagerhythmus sich verändernde Lichtmuster – an Decke, Wand und Boden. Oberflächen befinden sich in einem permanenten Wechselspiel ihrer räumlichen Wirkung, da sich das Licht in der Schattenstruktur auf die materielle Textur additiv und immer wieder anders auflegt. Eine Arbeitsgruppe sammelt fotografisch eine Vielzahl an entstehenden Lichtmustern, die tags und nachts die Wahrnehmung des Raumes im Zusammenspiel der

Strukturen und Elemente in Bewegung hält [Abb. 107]. Eine musikalische Orchestrierung zur sinnlichen Reizstiftung [Richter 1998: 105] entsteht durch eine ausdifferenzierte, optische Qualität der Materialität im Zusammenspiel mit Lichtdurchlässigkeiten, die Scharoun zur Intensivierung der Raumatmosphäre einsetzt. Das vielfältig durchdeklinierte Motiv des natürlichen Lichts und der Blickführung steht in engem Zusammenhang mit den Tätigkeiten der Bewohner. Durch die rhythmische Staffelung unterschiedlicher Größen und Ausrichtungen der Fenster und Öffnungen in der Fassade wird vom Eingangsbereich bis in den Garten am Ende des Wohnraumes ein schrittweiser Übergang in eine fließende Verbindung des Innen- zum Außenraum inszeniert.

Drei Staffellungen werden ausgemacht: Das Fenster als Landschaftsausschnitt im Essbereich und als Blickfang für die Eingangssituation, ein liegendes Fensterband als Panoramablick im daran anschließenden Musizier- und Lesebereich und die raumhohe Verglasung im Wintergarten zonieren das offene Hauptgeschoss über die Qualität ihrer jeweils unterschiedlichen Öffnung in den Garten. Nachts wird der künstliche Sternenhimmel in der Glasfassade des Wintergartens noch optisch nach außen weiter geleitet [Abb. 108]. Materialien werden nicht allein um ihrer semantischen Aussage willen und den damit verbundenen repräsentativen Eigenschaften zelebriert wie in der Villa Tugendhat,

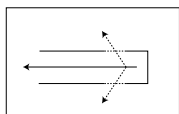


Abb. 108
Innen – Außen: differenzierte Übergänge

sondern dienen einer Vertiefung des Spiels zur assoziativ dichten Wahrnehmung des Hauses als Ort ineinander verwobener Betätigungsfelder. Das bedruckte Industrieglas, die Glasbausteine, Faserzementplatten und die weiße Geländerfüllung aus Maschendraht sind nur ein paar Beispiele eines Materialeinsatzes, der an jeder Stelle seine besondere Lichtwirkung entfaltet. Die Reflexionen dieser lichtdurchlässigen Materialien bilden eine zweite Schicht auf dem physischen Material, um durch Spiegelungen und Überlagerungen aus Licht- und Schattenornamentik die räumlich ineinander fließenden Raumzonen zu gliedern. So wer-

den durch die Staffelung der Blickbeziehungen und die Interferenzen von Strukturen im fließenden Raumkontinuum eine spezifische, sich wandelnde Atmosphäre für die jeweilige Tageszeit und die damit verbundene Tätigkeit im Bewegungsfluss geschaffen.

▣

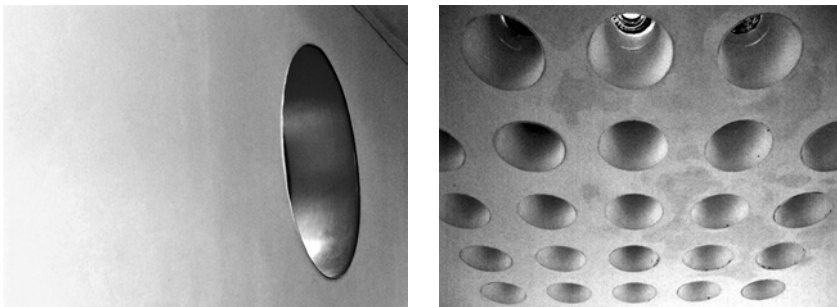


Abb. 109 | Das Kreismotiv in der Villa Schminke

Kreismotiv | Ein Gefühl von Leichtigkeit und Beschwingtheit verursacht das Gebäude bei den Gruppenmitgliedern. Ein zweites Workshopteam untersucht alle Elemente im Hinblick auf eine wiederholte Form: Das Kreismotiv stellt sich unter ihrer Analyse fast überall ein. Bullaugen, runde Oberlichter im Hauptgeschoss, in die Decke eingelassen oder eingefasst, mit Kreismotiven bedruckt, Ringe und Kreise als Muster auf Oberflächen, runde Leuchten und Knöpfe an Türen werden fotografisch gesammelt [Abb. 109]. Das Vorbild des Dampfers ist im Detail zu materialisieren. In der symbolischen, assoziativen Formensprache des vielfach umspielten Kreismotivs, der gebrochen weißen Putzoberfläche der Außenhaut [vgl. Richter 1998: 105] und der Relinggeländer können die Elemente sichtbar semantisch verknüpft werden. „Gekonnt wie kein zweiter deutscher Architekt neben ihm, setzte er dazu die in den zwanziger Jahren so beliebten ‚Schiffsmetaphern‘ ein“ [ebd.: 94].

Fließende Bewegung | Im Gegensatz zu Mies van der Rohe oder auch Le Corbusier geht es Hans Scharoun nicht zuerst um die Figur oder den gestalterischen Umgang mit der geometrisierten Raumkomposition. Er entwickelt stattdessen ein Raumgefüge mit Blick auf die menschlichen Betätigungen und ihre Beziehung zum Außenraum. Er prägt die Lebensabläufe der Bewohner vielmehr dem Baukörper ein.²² Mehrere Gruppen befassen sich mit der Bewegung im Haus und nehmen in der Zeichnung oder im Bild ausschließlich



Abb. 110 | Das kompositorische Vorbild

gebogene Flächen auf – als geschwungene Wand, als Deckenschürze oder als gekurvter Treppenverlauf. Die Ausbildung horizontaler Bänder im Inneren und Äußeren des Volumens wird in verschiedenen Bauteilen als architekturmotivischer Refrain wiederholt [Abb. 110]. Eine schmale Betonschürze überhöht in der Fassade die vorhandene Deckendicke und unterstreicht die liegende Struktur des Körpers. Die Geschossdecken und die Dachflächen werden als horizontale Scheiben herausgearbeitet und betonen die Horizontale. Die Suche nach den Gründen für das Thema des Bewegungsflusses lässt verschiedene Blickwinkel auf die Konzeption Scharouns zu und deckt vielfältige räumliche Motive auf.

Im Rezeptionsprozess von Götz Richter-Sandvoß kann man erkennen, wie das maßstabslose Herausfiltern gekurvter Motive ein ästhetisches Mittel Scharouns deutlich macht: die aus dem ruhigen Längskörper schwingende, horizontale Gebäudekante zum Garten hin, der Fußbodenübergang vom Wintergarten in den Garten oder ein Deckenrelief im Wohnraum werden fotografisch isoliert betrachtet [Abb. 111]. Der formale Fluss des Hauses scheint im Einklang mit der physischen Bewegung durch

das Haus entworfen, die intendierte Richtungsweisung des Raumflusses wird durch die kontrollierenden Elemente nahezu unbewusst erspürt und intensiviert. Der lang gestreckte Wohnraum des Hauses Schminke ist als offener, fließender Lebensmittelpunkt für die gemeinschaftliche Familiensituation konzipiert. Einzelne Raumzonen werden durch Mittel wie Lichtführung, den Einsatz der Deckenbänder und die Auswahl des Fußbodenmaterials, durch leichte Achsenverschiebungen oder auch kontrollierte Blickführungen fein voneinander abgesetzt. Hans Scharoun äußert sich selbst zum Thema der Übergänge: „der räumliche Zusammenhang [wird] mit besonderer Betonung des Übergangs von Raum zu Raum, als eine geschlossene Welt der Weite der Außenwelt entgegengesetzt (...) als Raumgefüge.“ [Aufbauheft 1, Berlin 1946; z.n. Pfankuch 1974: 100] Der Student wählt als Werkzeug die Fotografie und sammelt flächige und farbige Details zum Thema der Bewegung im Raum. In einem nächsten Schritt verfremdet er diese Reihe in einer topographischen Reliefinterpretation und eignet sich auf diese Weise den ‚räumlichen Schwung‘ Scharouns an.

In einer ersten Motivwahl beschäftigt Michael Streng das freie Ausschwingen des Gebäudekörpers im Nordwesten. Das Gebäude geht durch fließende Formen in den Garten über [Abb. 112]. Scharoun lässt die anfänglich geometrisierten Raumfiguren – entwickelt aus der klaren Grundform des Rechtecks im Grundriss, die auch die öffentliche Fassade bestimmt – nach einem funktional organischen Prinzip in den Garten frei und geschwungen auslaufen. Aus der geraden Linie entfaltet sich die freie Form und es entstehen fließende Wechsel, die mit dem ganzen Körper verbunden zu sein scheinen, modelliert als plastische, zusammenhängende Figur, wie es Tomacz Bachlinski in der Kreidezeichnung beobachtet [Abb. 113]. In einem zweiten Ansatz zur konzeptionellen Struktur des Gebäudes analysiert Michael S. mit einer Zeichnung einzelne Raumotive als komponierte, aufeinander wirkende Einzelelemente im Hinblick auf die Bewegung von Linien und Kanten [Abb. 112]. Die Treppe, die in einem offenen Bogen nach oben verläuft – den Essbereich und die Spielzone

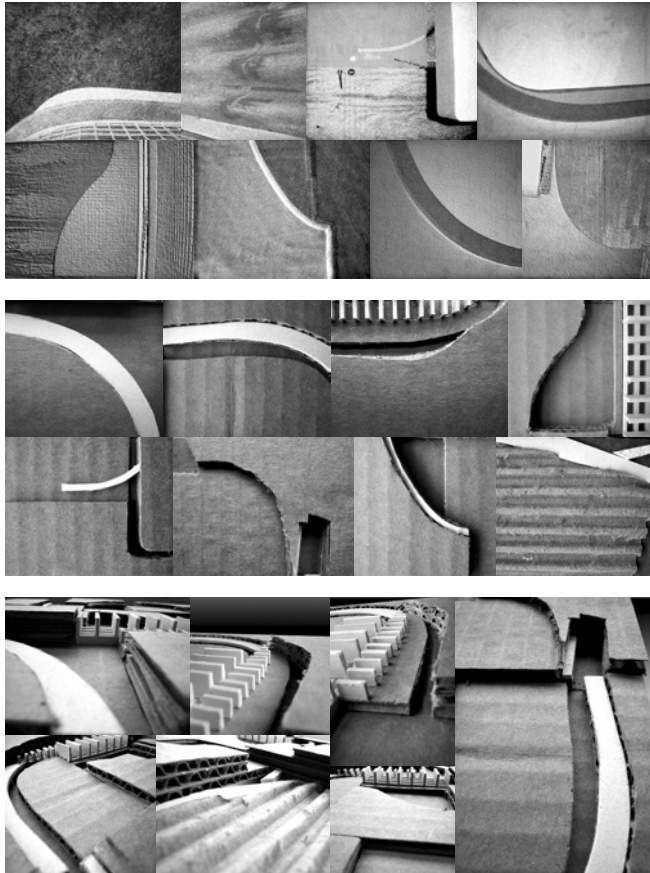


Abb. 111 | Bewegungsstudien

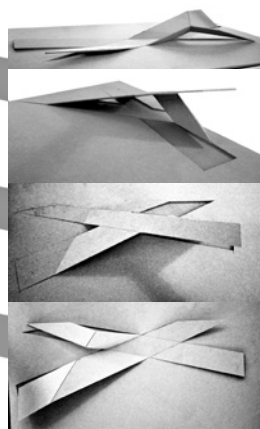
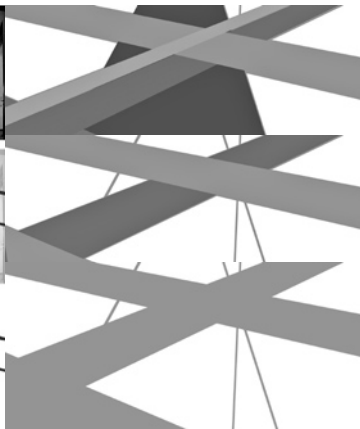
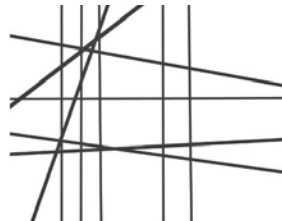


Abb. 112 | Richtungsstudien

der Kinder rahmend – , wird in der zweidimensionalen Kantenprojektion zu einem dynamischen Liniengeflecht, das an Zeichnungen Ludmila Popowas erinnert. Aus Fotografien werden zeichnerisch Linienbezüge extrahiert oder verlängert und Richtungsverläufe festgehalten, die Bewegungen im Raum be- oder entschleunigen. Durch Reduktion auf Linien übersetzt der Student räumlich wirksame Kurven durch zweidimensionale Interpretation in energetisch richtungsgeladene Dreiecke.

Am dritten Workshoptag werden Zeichnungen in ein Modell überführt. Aus der Analyse der räumlichen, vertikalen Bewegung der Treppe entsteht in der Transformationshandlung eine horizontale Ebenenlandschaft. Aus der dynamisierten Linienstruktur wird eine in die Höhe geklappte dynamische Raumsulptur aus trapezförmigen, gekippten Flächen, die – als Rampen oder gekippte Ebenen – im neuen Villenentwurf wieder auftauchen könnten [Abb. 112]. Götz R. überführt seine Rezeptionen am dritten Workshoptag in verwandelnde Raumkreationen. Seine flächigen, farbig dynamischen Fotos übersetzt er in bewegte Wohntopographien, in denen er verschiedene Höhenzusammenhänge über wellenförmig ausgeprägte Volumina ineinander verschränkt [Abb. 111]. In mehreren Reliefs werden Räume unterschiedlicher Bewegungsdynamiken untersucht. Die Transformation einer im Foto zur Fläche gewordenen Raumsequenz wird durch Segmentierung in stehende Rechtecke wieder zum Raum rhythmisierendes Element, das der Dynamik der räumlich interpretierten Schwingung eine vertikale Gliederung zur Be- oder Entschleunigung hinzufügt.



Im Haus Schminke werden gekurvte Flächen und geschwungene Räume als Motiv eingesetzt, um Raumzusammenhänge zu stärken und die Bewegung durch das Haus in Analogie mit der beabsichtigten Aufenthaltsqualität oder Bewegungsgeschwindigkeit des Bewohners im Einklang zu gestalten. So finden sich stärker gekrümmte Elemente in den Zonen der Bewegung wie z.B. in der Ausbildung der Treppen und in den Raumübergängen, weniger

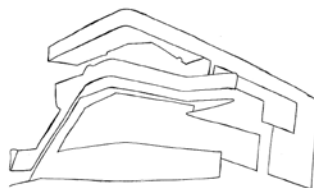
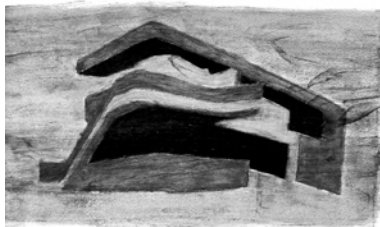


Abb. 113 | Analyse der Hauptelemente

gekrümmte, ruhigere Kurven in den Zonen des Aufenthalts, im Schlafraum und Wintergarten wieder. Die Deckenreliefs über dem lang gestreckten Sofa sind linear, lang gezogen und offen geschwungen; die Krümmung im Übergang des Fußbodenbelags vom Wintergarten nach draußen, materialisiert aus Stein und Gitterrost, sind als eng gezogene Kurve ausgebildet. Hier sitzt man nicht, sondern passiert den Ausgang zum Garten. Die weiche Linienführung und die spitze, aggressive, beschleunigende Formgebung durch Dreiecksformen [Abb. 111, 112, 113] führen das räumliche Thema der Dynamisierung von Raumgefügen Scharouns weiter. Die Idee einer Wohnlandschaft aus ineinander gewobenen, auf unterschiedlichen Höhen liegenden, in wechselseitiger Beziehung durch Bewegung befindlichen Raumzonierungen ist beiden Workshopergebnissen inhärent. Die strukturellen Charakteristika, die beide Studierenden beobachten, sind so einfach wie komplex. Eine konzeptionelle Raumabsicht Scharouns wird über die Fokussierung der Elemente RUNDUNG und BEWEGUNG herausgestellt. Ihr Verständnis von ästhetischen Motiven Scharouns ist durch den Prozess der Analyse, Überformung und Aneignung in der gestapelten Villa künstlerisch nun für die Gruppe vorbereitet und fließt als Übersetzungsmaterial in die Transformation des Hauses Schminke und in den nächsten Schritt ein. Eine Raumstrategie Scharouns kann als Transformationsstrategie zur Stapelung der Villen genutzt werden.

7 Schnittstellen

REGEL 7: Durch die Auseinandersetzung mit der verschränkten Baukörperstapelung entstehen im Inneren der Räume und an der Fassade Schnittstellen, die Möglichkeiten bieten, die ästhetischen und sozialen Qualitäten der STAPELVILLA auszugestalten. Überschneidungen verursachen räumlich dialogische Reaktionen und Blickbezüge der Villen zueinander. Wie sich die gestapelte Villa von Innen nach Außen zur Umgebung hin und von Außen hinein in den Innenraum verhält, fassen folgende drei Regeln für die nächste Entwurfsphase zusammen:

1. Die Fassade visualisiert eine Fügung der gestapelten Villen, die in einem Gesamtkörper sichtbar in Beziehung zueinander gesetzt sind [Abb. 114].
2. Die Überschneidungen, die aus dem verschränkten, versetzten Stapeltyp resultieren, werden im Innenraum als Podest, Galerie oder Deckenabsenkung, im Außenraum zur Ausgestaltung eines Garten- oder anderen Freiraummotivs genutzt [Abb. 115].
3. Die Blickbeziehungen sind als
 - a. gefaßte Ausblicke in den Stadtraum [Abb. 116];
 - b. gestaffelter Durchblick von einer gestapelten Villa zum halböffentlichen Raum in die Stadt [Abb. 117] oder
 - c. als kontrollierter (gewünschter) Blick auf die Nachbarvilla [Abb. 118] zu gestalten.

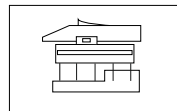


Abb. 114 | Collage

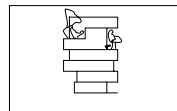


Abb. 115
Offene Fassade und
vertikaler Garten

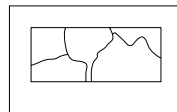


Abb. 116 | Inszenierung
von Landschaft
oder Stadtmotiven

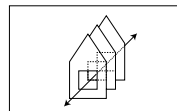


Abb. 117
Gestaffelte Durchblicke

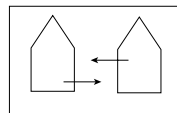


Abb. 118 | Einblicke

Prozessprotokoll Projektphase 7

In dieser Arbeitsphase verdichten und überlagern sich alle bisherigen Wissensaufladungen, Erfahrungen und Regelinhalte. Die studentischen Ergebnisse der einzelnen Phasen finden – in dieser letzten, hochkomplexen Entwurfsphase – synthetisiert zueinander. Jede Arbeitsgruppe hat von der anderen im Erkenntnisfindungsprozess profitiert. Einzelideen der vorherigen Phasen finden vielfach überarbeitet, überlagert und variiert Anwendung in jedem der neun studentischen Entwürfe. Dazu gehört die Kenntnis um das historische Villenmaterial, die spielerische Reflexion der Stapeltypologie und die Konkretisierung des Entwurfs in der Übersetzung des Villenmaterials durch ästhetische Transformationsstrategien am Ort, das Erlebnis des Hauses Schminke und schließlich das Wissen um die Herkunft räumlicher Wirkungsweisen, die nun im Entwurfsprozess verknüpft zueinander finden sollen. Die Erkenntnisse müssen verdichtet und zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Der Entwurf von Götz R. und Michael S. vermittelt die Komplexität von kontextuellen Bezugsgeflechten [Abb. 119, 120]. Die entstandene Heterogenität und Kontextualität der Gebäudeentwürfe drückt die Ansprüche und Bedingungen an die neue Typologie beispielhaft aus. In der Fassade kann man die Kubatur, Ausrichtung und die Gestaltelemente wie ein orthogonal gewachsenes Gebirge aus geometrischen Volumina der gestapelten Villentypen unterscheiden. Die Einbettung der transformierten Villen auf den neuen Ort ist auszumachen. Die mäandernde Erschließung ist als Promenade entwickelt. Urbane Erlebnisse wie Bewegung und Begegnung werden ermöglicht. Ihre künstlerische Transformationsarbeit ist vielschichtig. Der versetzte, collagierte und verschränkte Stapeltyp findet Anwendung, Raumgrößen werden proportional skaliert. Die Grundrisselemente der historischen Villen werden auseinander geschnitten und ineinander gefügt. Ausschnitte der historischen Vorbilder finden abstrahiert ihren Weg in den Stapelprozess der nunmehr verwandelten Villen. In Reaktion auf die Positionierung zum Stadtraum, zur Himmelsrichtung und zur inneren Organisation der Villa werden sie aufeinander zu oder auseinander gedreht, die

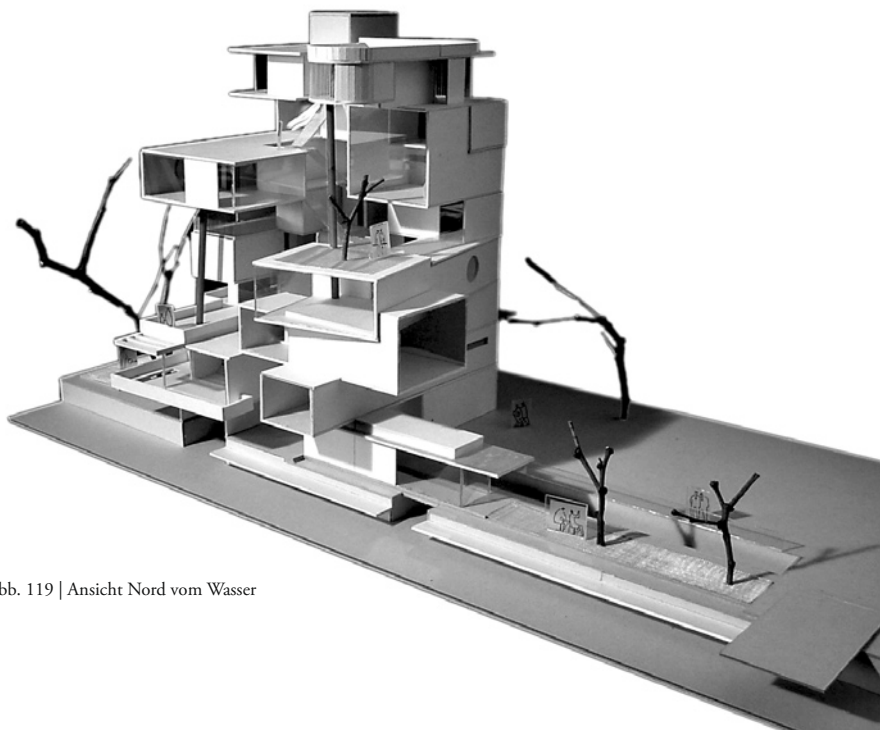


Abb. 119 | Ansicht Nord vom Wasser

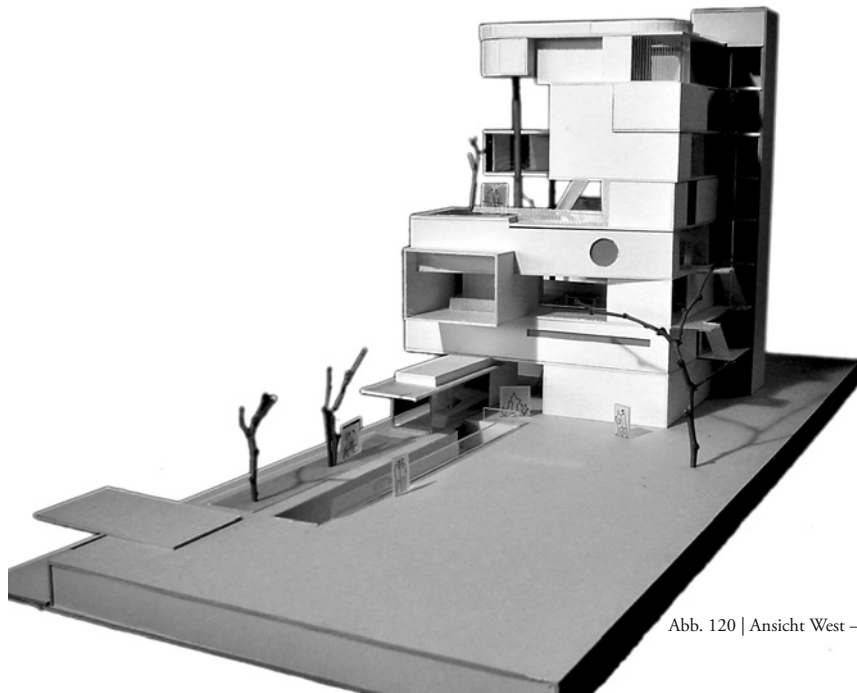


Abb. 120 | Ansicht West – Eingang

isolierten Räume dann in die passende Situation hinein gestaucht oder gedehnt und auch funktional, in Abhängigkeit von den fiktiven Bewohnerprofilen, umgedeutet. Offene und geschlossene Räume, Ausbrüche aus der maximalen Kubatur von $18 \times 18 \times 28$ m werden durch variierende Ausformungen des Quaders erzeugt. Liegend und lang gezogen oder fast in den Kubus gestaucht, in L- oder U-Form horizontal und vertikal auf- oder ineinander gefügt, reagiert das Gebäude mit jeder transformierten Villa anders auf die Stadt [Abb. 121]. Die Verdichtung des Entwurfsprozesses in diesem letzten Schritt wird nun unter sechs Aspekten – der Verzahnung, der Elemente im Freiraum, der Durchdringung, des gestapelten Gartens, der Blickbezüge und der Kompositionsqualitäten – exemplarisch an der Entwurfsarbeit von Michael S. und Götz R. im Hinblick auf sichtbare, individuell gewählte Bezugnahmen zum Wissenskontext aufgeschlüsselt.

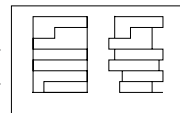


Abb. 121 | Fassade
& Gebäudekörper

▣

Verzahnung | Der Gebäudekörper reagiert zum Nordwesten auf den öffentlichen Raum (Bildvordergrund) und nach Südwesten auf die ruhige Fassade der angrenzenden Fabrik mit streng gefassten Villen, im Block gestapelt [Abb. 120]. Die vertikalen Verschränkungen sind im Modell an der Fugenbildung zu erkennen. Ein ausgesetzter Erschließungsturm ist zum Grundstückinneren im Südwesten platziert. Im Sockelgeschoss schiebt sich schmal und lang ein – entlang der Wasserkante verlaufender – Baukörper aus dem angedeuteten Kubus nach Nordwesten heraus und verzahnt das Gebäude mit dem Ort und dem Ufer. In einer topographisch fein und geometrisiert bewegten Ausbildung von Bodenmorphologie und Dachfläche löst sich das längliche Gebäude durch überschnittene Flächen sensibel im Stadtraum auf.

Werden im Landhaus Schminke die Blicke auf den Landschaftsgarten durch eine rhythmische Veränderung der Blickführung gesteigert, verzahnt sich der Gebäudeentwurf der Studenten mit der Stadtlandschaft durch horizontale und vertikale Überschneidungen

einzelner Flächen, wie sie in der Eingangssituation die bewegte Topographie der Deckenausformung erkennen lässt. Scharoun verknüpft den Garten dynamisch mit dem Hausinneren. Die Übergänge sind durch feine Höhen- und Größengliederung der Fensterbänder rhythmisch variiert. Im transformierten Entwurf sind es die horizontalen Bewegungen der Wand- und Deckenscheiben im Sockelbauteil, die eine schrittweise Verzahnung mit dem Außenraum bewirken. Im Haus Schminke verläuft der Bodenbelag von innen nach außen durchgängig. Ein leichter Niveausprung lässt sich als minimaler Sockel lesen, der den Übergang vom Garten zur Wohnlandschaft markiert. Am nördlich gelegenen Gartenausgang bekommt der Wintergarten durch das in den Stein eingelegte Gitter und seinen gekurvtten Schwung eine richtungweisende Funktion.



Abb. 122, 123

Wie in der Villa Schminke greift im Entwurf eine scheinbar schwebende Dachfläche, das betont horizontal ausgebildete Eingangsportal, als Nahtstelle in den öffentlichen Raum über [Abb. 122, 123]. Neben dem Baukörper setzt ein Wasserbecken die Bewegung des Daches fort, und betont die Richtung der öffentlichen Promenade am Wasser; um den Flaneur in das Gebäude hinein zu ziehen [Abb. 120]. Das Zitat der lang gestreckten, horizontal betonenden Dachauskragung des Hauses Schminke als collagiertes Element im Gefüge der gestapelten Villa zeigt, wie das Entwurfsmaterial im neuen Gebäude ‚eingebaut‘ wird. Eine

Raumkomposition Scharouns ist in der neuen Situation wieder zu erkennen. Allerdings könnte diese Komposition gleichfalls vom Wissen über die Raumstrategie Fallingwaters – die horizontale Verschränkung der Geschossebenen – inspiriert sein.



Elemente des Freiraums | Zum Wasser bricht das Gebäude auf [Abb. 119]. Luftgeschosse und ineinander geschobene Quader bilden eine lockere, aber durch die wiederholte Aufnahme einer Gebäudekante des Maximalvolumens wahrnehmbar gefasste Gesamtkomposition. Das direkte Aufsetzen von einem Körper auf den anderen ohne Fuge ermöglicht die Gestaltung fließender Übergänge zwischen den Körpern und vom Innenraum zu den Außenräumen. Auf dem Dach des Nachbarn entstehen Freiräume, die der darüber liegenden Villa zugute kommen. Zwischen- und Außenräume entfalten sich durch das Abrücken oder Aufsatteln der Baukörper aus dem geschlossenen Volumen heraus und sind als halböffentliche Zonen mit den Elementen Laubengang, Balkon, Terrasse, Hof oder Garten als künstlicher, inszenierter Freiraum gestaltet. Diese Freiräume auf den Geschossebenen zwischen den gestapelten Villen oder ihnen vorgelagert werden mit Themen möglicher Landschaft- oder Gartenkonzeptionen und des städtischen Gestaltrepertoires variierend interpretiert. Ist es der Hofgarten, innen liegend oder mehrseitig gerahmt durch Körper oder Flächen, die Terrasse als visuell offener Übergang und Teil des Stadthorizont ohne optische Barriere und doch zugleich vor den Wohnraum gelagerter Blickfilter und Bestandteil des Gebäudevolumens, oder der in Beziehung zum Gebäude gesetzte Garten als eigenständiger Freiraum der gestapelten Villa, so kann die Gestalt der Außenräume in Abstimmung mit dem Wohnkonzept der Villa und der räumlichen Nutzung jeweils einer passenden Bestimmung zugeordnet werden. Der Garten als künstlich gestalteter, bepflanztter ‚Naturraum‘ findet sich im privaten, östlichen Freiraum dem Erdgeschoss zugeordnet wieder. Die gestapelte Villa ist zum Garten im Südosten und zum Ufer hin aufgebrochen. Von der östlichen Gebäudeecke entwickeln sich darüber zwei versetzt zu einander angeordnete,

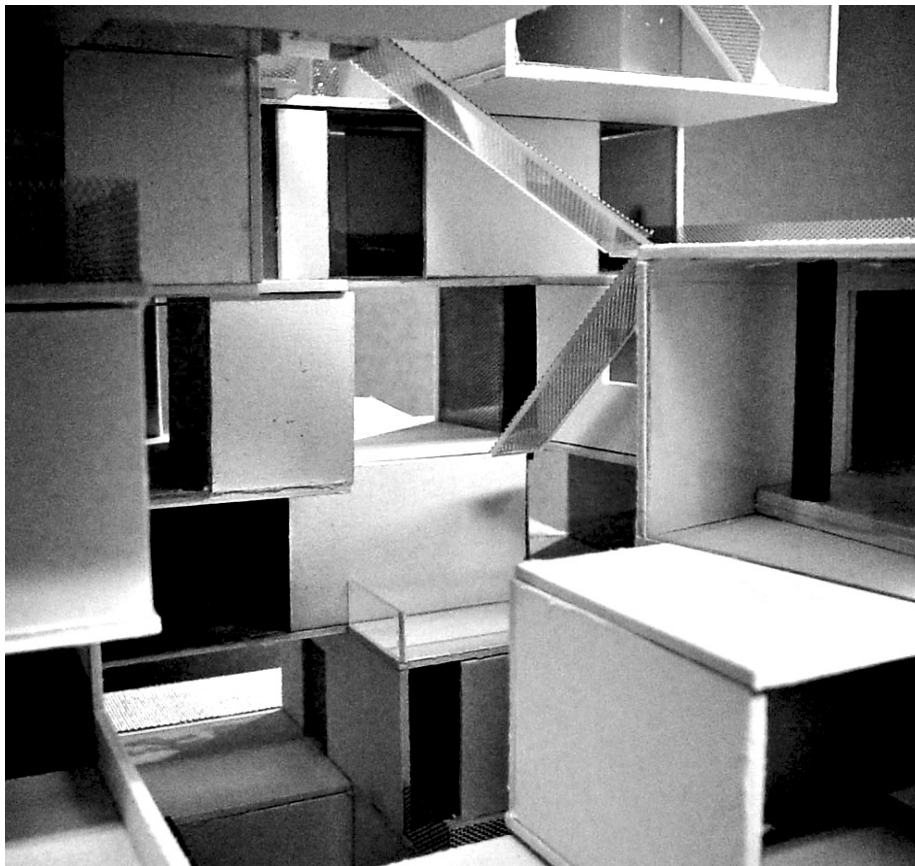


Abb. 124 | Blickbeziehungen

gestaffelte Terrassen in Richtung Wasser und Garten. Fallingwater geht beispielhaft mit dieser Hierarchisierung der Terrassen zur Erzeugung von Intimität oder Kontakt um. Ein hoher Grad an Ausdifferenzierung verschiedenster Terrassen zum Innen- und Außenraum wird auch im Entwurf der gestapelten Villa realisiert. Das räumliche Konzept von in die Natur geschobenen horizontalen Ebenen, wie bei Fallingwater zu beobachten ist, wird in die unteren Villen übersetzt und durch das umlaufende Brüstungsband in der Bewegung noch betont. Dadurch verzahnt sich das erste und zweite Geschoss, unter Berücksichtigung der Bedürfnisse von Privatheit mit dem Freiraum und dem städtischen Umfeld.



Durchdringung | Im zweiten Obergeschoß dreht ein Körper aus der Nordwest-Fassade um 90° aus dem Gesamtvolumen heraus und verschränkt sich mit dem darüber liegenden Volumen. Das abstrahierte Haus Schminke schiebt sich im dritten Geschoss aus der rechtwinkligen Geometrie des Kubus als Geste in den Stadtraum schräg heraus, und öffnet das Gebäude zum Fluß. In verschiedene Richtungen auf- oder ineinander gelegt, werden die Villen in Beziehung zueinander gesetzt. Durch die Dichte, Vielfalt, und schließlich Nutzungs- und Funktionsüberschneidungen der Villen in der Stapelung drücken sich immer wieder Räume der einen Villa in das Volumen der Nachbarvilla ein [Abb. 124]. Schnittstellen entstehen, Räume werden über horizontale und vertikale Flächen in einen Dialog gesetzt, um den Charakter der einzelnen Villen herauszustellen. Sich durchdringende Baukörper bleiben durch die Betonung der Fügung (über eine Bruchstelle, eine Naht oder eine Fuge) eigenständig ablesbar. Dabei kann ein Körper in seiner Geometrie ein benachbartes Volumen unbeschadet ‚durchlaufen‘ und ein anderer wird sichtbar durchbrochen. Die Kontaktstellen der Durchdringung müssen ausformuliert werden, verändern sie doch die Raumqualität. Die Wirkung des großen Panoramafensters wird durch die Durchdringung von oben verstärkt – die Raumabsenkung erhöht die horizontale Wirkung der Blickführung.

Horizontale und vertikale Scheiben – tradierte räumliche Elemente der modernen Vorbilder – dienen der geometrisierten Verschränkung. Die offen fließende Verzahnung von Räumen in Fallingwater, die verschränkten, ‚unsichtbaren‘ Rechtecke im Grundrisskonzept der Villa Mairea, die vertikalen Raumdurchdringungen im Maison de Verre und die horizontal differenzierte Raumzonierung durch Versprünge der Geschosshöhen innerhalb eines einzigen Raumgefüges wie im Haus für Rose Harris finden sich in der gestapelten



Villa wieder. Variierende Raumhöhen werden als Zonierungselemente für den fließenden Raum genutzt. Podeste, Galerien oder abgesenkte Decken grenzen innerhalb eines Raumes Tätigkeitsbereiche voneinander ab. Die Raumgestaltung reagiert auf unterschiedliche Beschäftigungen der Bewohner (sitzend, liegend, stehend oder in Bewegung), wie z.B. die in der Perspektive abgebildete Kochzone, die durch die abgesenkte Decke eine begrenzte Zone innerhalb des mehrere Nutzungen in sich

Abb. 125 aufnehmenden Wohnraumes bildet [Abb. 125].

▣

Der gestapelte Garten | Der Garten auf dem Dach des transformierten Hauses Schminke im vierten Geschoss erweitert als Hochgarten den Wohnraum einer kleinen, nach Südwesten zurückgesetzten Villa und ist zugleich für zwei weitere Villen auf darüber liegenden Geschossen Ausblick auf eine Landschaftsterrasse. „Die Nähe zur Natur – einer geordneten, gezähmten Natur, die durch die zahlreichen großen und kleinen Gärten und Gartenhöfe erreicht wurde – trug wesentlich zum idealen, fast paradiesischen Charakter der (...) Villa bei.“ [Mielsch 1987: 117] Die domestizierte Natur im Villengarten schließt in der Regel, hier durch die Spree, das Wasser als Urelement des Wachsens mit ein. Die Beziehung des Menschen zum Ackerbau, die sich in der urbanen Lebenskultur zwischen Balkonbepflanzung und leidenschaftlicher Laubengärtnerei abspielt, beschreibt Harald Mielsch schon für die pompejanischen Stdter: „Wie wichtig sie [die Nhe zur Natur]

dem Römer war, sieht man (...) an den manchmal fast rührenden Bemühungen der (...) Stadtbewohner, selbst kleinste Höfe oder Gärten noch zu bepflanzen“ [ebd.]. In den 20-er Jahren wird der Garten der Villa zum Ausdruck des privaten Refugiums. Er repräsentiert tradiert den ganzheitlichen Gestaltwillen im Zusammenspiel mit dem Gebäudekonzept und ist Teil des Gesamtkunstwerks. Die innige Verbindung des Menschen mit der Natur findet in Gestalt der hochgelegten Grünräume als existentielle Bedingung auch in den gestapelten Villentypus.

Im vierten Geschoß befindet sich ein dreiseitig gefasster Lichthof, von dem über einen Laubengang die Außengalerie der obersten Villa erschlossen wird [Abb. 119]. Diese weit auskragende Villa umfährt hoch geständert nochmals drei Außenkanten des angedeuteten Kubus, und springt von der nordöstlichen Wasserkante terrassiert zurück. Mit dem U-förmigen Grundriss scheint die gestapelte Villa ihre Arme auf den Fluss zu auszubreiten. Das oberste Geschoss entsteht aus der collagierten und dann verwandelten Dachebene der Villa Savoye. Die geschwungenen Elemente des Dachgartens werden zum Wohnraum umgedeutet. Die Umrissse der Windschutzelemente, Pilotis und ein Dachgarten sind wieder zu erkennen. Wie beim Maison de Verre ist der Laubengang als Verbindung zwischen den Schlaf- und Gästeräumen und zugleich als Balkon ein räumliches Außenmotiv. Das Wandeln im Freien kann unter auskragenden Gebäudeteilen trockenen Fußes stattfinden.



Blickbezüge | Die visuelle Beziehung des Innen- zum Außenraum ist in der Villentypologie traditionell mit besonderer Sorgfalt behandelt. Die Ausblicke sind maßgeschneidert, die Lebensabläufe können im Einklang mit den Jahres- und den Tageszeiten stattfinden. In der Villa Tugendhat wird der Blick auf den gegenüberliegenden Schlossberg in der halböffentlichen Eingangssituation durch einen Rahmen überhöht, die visuelle Wirkung wie durch ein Kameraobjektiv fokussierend geschärft. Öffnungen werden analog in der gestapelten Villa gezielt gesetzt und geben kontrollierte Ausblicke wie gerahmte Bildgegenstände in die

Stadt frei, die zum bewegten Kunstwerk werden [Abb. 126, 127]. Blickbeziehungen wirken nach außen in den Stadtraum, aber auch nach innen, ermöglichen sie doch den Blickkontakt zwischen den Villen oder Plätzen der halböffentlichen, inneren Promenade [Abb. 100]. Die Kontrolle der Blickbeziehung ist in diesem räumlichen Gefüge von wesentlicher Bedeutung. Als Konsequenz der schon beschriebenen L- und U-Typologie und durch das ‚Auseinanderziehen‘ der Gebäudemassen vom Gebäudeinneren weg gibt es auf jedem Geschoss halböffentliche Außenräume. Ein Lichthof eröffnet den drei ihn umfassenden Villen eine



Abb. 126, 127 | Ausblicke

Blickbeziehung gen Nordwesten, die diagonal zur Gebäudeachse verläuft. Aus dem Blickwinkel des Laubengangs ist eine visuelle Verknüpfung über den Hof im vierten Geschoss mit dem dahinter liegenden Dachgarten in die Stadt hinein dreifach räumlich gestaffelt.

Blicke von einer Villa auf die nächste im ‚Stapel‘ sind ausschließlich für den wünschenswerten Blickkontakt gestaltet. Raumschichtungen stellen soziale Kontaktzonen her, in denen durch die visuelle Verknüpfung nur kontrollierte Begegnungen inszeniert werden [Abb. 128]. Die Höhe und Breite der Öffnung wie auch der Grad der Transparenz des Materials bestimmen über den möglichen Blickwinkel zum Nachbarn. Ist vor den Fernblick auf den Alexanderplatz zwischen dem vierten und sechsten Geschoss im Herzen der STAPELVILLA beispielsweise die tiefer gelegte Terrasse des einen Nachbarn positioniert, erlaubt

dies den Blickkontakt nur im Stehen mit dem darüber liegenden Nachbarn. Kragt darüber der Balkon eines Nachbarn in den Blick hinein, sind vom selben Blickpunkt aus nur Beine zu sehen. Der Blick wird zwar ermöglicht, eine Privatheit jedoch verspielt gewahrt. Der Blickkontakt wird zwischen zwei Bereichen abgeschwächt, indem ein Hochgarten, ein öffentlicher Raum oder ein außen liegender Erschließungsgang in die Blickachse zwischen zwei Einheiten oder den Blick in die Stadt geschoben ist. Loggien, Terrassen und Dachgärten sichten den Blick hinein in die Stadtlandschaft. Höfe werden durch Brüstungen oder Gebäudevolumina gefasst, ein schattiger Hof auf dem Dach des ersten Geschosses wird abgesenkt. Balkon, Wintergarten oder Terrasse sind Bestandteil jeder Villa, positioniert in Abhängigkeit der Himmelsrichtung, angeordnet in direkter Abhängigkeit zur inneren Wohnfunktion und -atmosphäre und dienen der kontextuellen Einbindung des Gesamtvolumens in das Umfeld.



Abb. 128



Wie im Vorbild der Villa Savoye sind die Blicke nach außen auch vom Innenraum her über mehrere Raumzonen hinweg in die Tiefe aufgebaut, über die Öffnungen entsprechend der Raumfunktion kontrolliert und in einer zusammenhängenden Blickkomposition gegliedert und gestaffelt. Die räumliche Schichtung von Blickbezügen intensiviert und überlagert räumliche Eindrücke und setzt sie in Relation zueinander. Der Bewegungsfluss lenkt den Blick durch das Haus. Die Lichtführung erzeugt Raumtiefen. In den historischen Vorbildern vielfach variiert, werden in diesem Modell [Abb. 128] hintereinander liegende Räume über die lange Seite der Villa hinweg inszeniert. Anders als eine axial aufgebaute Raumfolge beschreibt die gestaffelte Blickbeziehung keine räumlich durchgängige Achse sondern eine versetzte Öffnungs- und Blickführung. Wie auch im Haus für Rose Harris von Rudolf Schindler wird der Raumfluss von innen nach außen verdichtet. Der Ausblick wird durch hinter einander gelegte Räume gesteigert. Auskragende Dächer, horizontale

und vertikale Pergolen werden als flächige Elemente eingesetzt, um einen Raum zu erzeugen, der den Ausblick statt in ein Tal bei Los Angeles hier über den Wasserhorizont der Spree hinweg in verschiedene Bildausschnitte der Stadt lenkt. Lichtfilter als Sonnenbrecher zonieren Innen- und Außenräume und verknüpfen horizontal und vertikal über aufgebrochene Scheiben [Abb. 129].



Abb. 129 | Konstruktiver Sonnenschutz

Der Park der traditionellen Villa wird in der gestapelten Villa durch die Lage am Wasser und die Promenade entlang der Wasserkante ersetzt. Die freiräumlichen Typologien – Hochgarten, Hof oder Terrasse – bilden, in den städtischen Kontext integriert, ein wichtiges Instrument, um in der Stadt ‚Natur‘ zu inszenieren, als ausgleichende Klimazone, Beschäftigungs- und Kommunikationsfeld und vielfältig zu variierendes Gestaltelement des Übergangs zwischen Innen und Außen, zwischen Privatem und Öffentlichem.



Komposition | Das aufgebrochene, collagierte und abstrahierende Gebäudeentwurf wird zusammengehalten von einer durchgängigen, weißen Oberfläche und einer ausgewogenen Komposition der Baukörper. Dem Repräsentations- und Distinguirungswillen der Bewohner wird das Gebäude auch über Gestaltmerkmale in der Fassade gerecht. Das transformierte Haus Schminke wird in seinen geschlossenen Fassaden mit einem großen Bullauge

markiert, das Fensterband und die horizontalen Sonnenbrecher verweisen auf die jeweilige historische Herkunft, die Villa Savoye und Fallingwater. In der gestapelten Villa bleibt in der Fassade die einzelne, individuelle Villa ablesbar, die Verschränkung des Entwurfsmaterials bildet sich in der vertikalen Fugenbildung sichtbar ab. Ein Rücksprung innerhalb der Fassadenabwicklung wird daneben oder darüber gleich wieder durch ein auskragendes Bauteil ausgeglichen. Bricht der Gebäudekörper auf, wird er im nachgezeichneten Kubus an angrenzenden Bauteilen wieder zusammen geführt. So wiederholt sich kompositorisch das Mittel des Rücksprungs und der Auskragung unregelmäßig, die Verteilung der Massen bleibt ausgewogen. Betont ein großes Luftgeschoss der transformierten Villa Savoye mit abschließender Raumfassung die öffentliche Seite der gestapelten Villa auch nach oben, flachen sich die gestapelten Villen entlang der Wasserkante zur privaten Seite mit Villengarten – horizontal betont – auslaufend ab. Das Gebäude verschließt sich der öffentlichen Seite und öffnet sich mit der privaten Seite zum Wasser.

Über die Abwicklung und Detaillierung des Baukörpers der beiden Studierenden kristallisiert sich eine Kontextdichte der Bezugnahmen deutlich zu vorangegangenen Positionen, Reflexionen, Wissenshintergründen und Gesprächen der Gruppe heraus. Ihre Analyse der Villa Tugendhat zu Beginn des Semesters beeinflusst sichtbar die Wahl der künstlerischen Transformation über den gesamten Entwurfsprozess. Die Abstraktion historisch gefundener Raumqualitäten und Merkmale wird weitergeführt in der das strukturell und semantisch Wesentliche neu positionierenden Verdichtung der historischen Abstraktion. Diese Auswahl verdeutlicht zugleich eine ästhetische, individuelle Präferenz der zwei entwerfenden Persönlichkeiten. Die Suche nach ersten Stapelmöglichkeiten innerhalb einer strengen und abstrahierten L-Typologie der Villa prägt ihren weiteren Fokus auf die Auswahl von vier Villen, die nun transformiert gestapelt werden. Wie ist die L-Form in der Villa verborgen und ist sie geeignet für die weitere Stapelarbeit? In der Gruppe wird die Vielzahl der Stapelmöglichkeiten im Kontext der Orteigenschaften experimentiert und dis-

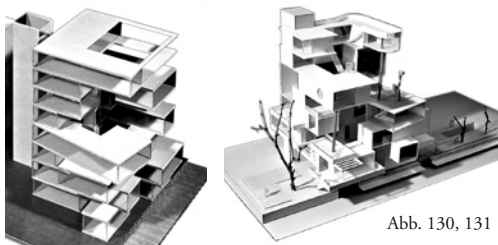


Abb. 130, 131

kutiert. Auch der Entwurf von Michael S. und Götz R. wird von Erkenntnissen der Gruppe, der Diskussion und Kritik beeinflusst. Ihr anfänglich noch strenger Baukörper bricht zur Wasserkante hin auf, der obere Abschluss, der den Kubus zu Beginn noch betonte, findet nur noch angedeutet und umspielt in

die nächsten Phasen [Abb. 130, 131]. Stattdessen wird die transformative, künstlerische Methode erweitert, Techniken der Mitstudierenden fließen in den Prozess ihres Stapelns ein. Neben der Abstraktion wird nun collagiert, gedehnt und gestaucht, die Villengrundrisse werden ausgeschnitten, entflochten oder verdichtet. Der individuelle Entwurfsprozess wird überlagert, bereichert, aufgeladen, einzelne Entscheidungen werden von der Gruppe hinterfragt, verändert oder revidiert. Filmische Motive zur Erschließung der gestapelten Villen intensivieren die Arbeit an szenischen Momenten des Wegeerlebnisses, einzelne Blickmomente werden geschaffen. Die Erfahrung des Hauses Schminke setzt sich in der zweiten Semesterhälfte in den Vordergrund der Entwurfsarbeit. Im Ergebnis steht eine deutliche Aussage: ein weißer Baukörper in moderner Formensprache, der, bei näherer Betrachtung immer neue und tiefere Ebenen der Bezugnahmen zum vielfältigen Kontextmaterial verdeutlicht.

Eine Kompositionsarbeit der Abstraktion setzt sich visuell über andere Strategien hinweg. Eine Wertung in der Auseinandersetzung mit der Fülle an Möglichkeiten ist sichtbar und bindet die Vielzahl an Charakteristika und Qualitäten in einem neuen Entwurf. Der Ausdruck der Entwürfe ist interpretierbar, eine notwendige Qualität von vorhandenem Ausdruck überhaupt.²³ Im Prozess der Orientierung, zwischen Entwurfspositionen und historischen Wissenshintergründen hat für die Studierenden in diesem Teilprozess ein

Entscheidungsvorgang stattgefunden, der in der gestapelten Villa zur Bezeichnung kommt. Ein zusammenhängendes, die losen Enden der Prozessvorgaben harmonisierendes Entwurfsergebnis mit einer assoziativen Dichte ist entstanden.

Fazit: Tradition transformieren

„Die Kritik an Autorität hatte allen Grund. Aber sie verkennt, daß Tradition der Erkenntnis selbst immanent ist als das vermittelnde Moment ihre Gegenstände. Erkenntnis verformt diese, sobald sie kraft stillstellender Objektivierung damit tabula rasa macht. Sie hat an sich, noch in ihrer dem Gehalt gegenüber verselbständigten Form, teil an Tradition als unbewußte Erinnerung“ [Adorno 1966: 63]. Im Prozess zum Entwurf einer gestapelten Villa sind über die grundsätzlich notwendige Vertiefung und Festigung von Entwurfshandlungen und über das erforderliche Wissen als Teil der Entwurfsausbildung im Hauptstudium hinausgehend drei didaktische Intentionen zu betonen: Neben der Partizipation an einem aktuellen Forschungsdesiderat der Disziplin architektonischen Entwerfens ist die Strategie zur Aneignung historischen Entwurfsrepertoires durch die künstlerische Transformation und – für die Erkenntnisdichte im Prozess wesentlich – die Aufrechterhaltung der Neugier über den gesamten Verlauf des Semesters als Erfahrung architektonischen Handelns zu vermitteln.

Partizipation an aktuellen Forschungsdesideraten

Anliegen der Entwurforschung im Projekt STAPELVILLA ist es, den Entwurfskontext einer künstlerischen Avantgarde der modernen Bewegung zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit einer neuen Fragestellung sichtbar zu machen und weiterzudenken. Die Studierenden nehmen an einer aktuellen Bearbeitung zur Typologiebildung teil. Ihr Prozess der Suche und ihre Aneignung durch Entwurfshandlung versetzt sie in den Kontakt zu relevanten Themen im Kontext des städtischen Wohnens. Die historischen Hausbeispiele galten der Erneuerung von Raumorganisation, Raumprogramm und Raumqualität wie auch der Entwicklung einer neuen, Stil prägenden Formensprache. Die Umsetzung technischer Vorbilder und anspruchsvoller Innenraumausstattungen auf engstem Raum unter Einsatz industriell gefertigter Elemente waren für das Baugeschehen neu. Das große Repertoire an

räumlichen Konzeptionen und historisch überlieferten Vorbildern ist bis heute relevant. Diese Konzepte kennen zu lernen und in einem eigenen Entwurf durch verstehende Aneignung einzubinden, zu transformieren und vor allem selbstbewusst weiter zu entwickeln, umreißt den Anspruch an eine Entwurfslehre, die das didaktische Experiment in seiner Selbstreflexivität als kontinuierlich moderne, d.h. auch grundsätzlich nach vorne weisende Auseinandersetzung mit architektonischen Ideen begreift.

Die Bautradition kann nicht aus unserem kulturellen Gedächtnis geblendet werden, sie ist an das persönliche Wissensrepertoire jedes Subjekts gebunden und fließt, bewusst durch Analyse und unbewusst durch intuitiv abrufbare Erinnerungen in die Entwurfsarbeit mit ein. Der Gehalt des Projektes lebt von der konstruktiven Vermittlung zwischen einer wertungsoffenen Modernerezeption und der Übernahme von Qualitäten, die in diesen neuen, städtischen Kontext übersetzt werden können. Die implizierte Kritik und semantische ‚Reparatur‘ durch Bedeutungsverschiebung geschieht eher unauffällig. Bekannte moderne Motive werden stilistisch herausgestellt und durch neue Bezüge zum Ort semantisch verdichtet und neu verortet, andere vernachlässigt. Die Aufladung des Projektes mit einer zeitgenössischen, sozialen und kulturellen Bedeutung stellt den an die Moderne anknüpfenden und zugleich verwandelnden Aspekt der Entwurfsforschung dar.

Offenheit durch Unwissenheit und Unsicherheit

Im Grundlehre-Projekt TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS verursachen drei Themen der Entwurfssuche Gründe zum ‚Wundern‘ – die Ausgangsbedingung für Aufmerksamkeit, Wissbegierde und Neugier: Aufgreifen unbewusster Kindheitserinnerungen und die Übersetzung einer räumlichen Erfahrung in ein Objekt zum Sitzen, die Beschäftigung mit dem Unheimlichen und Widersprüchlichen in der Raumkunst Piranesis und schließlich die Selbstbefragung über die eigenen Träume und Vorstellungen zum Wohnen. Die Unwissenheit betrifft alle am Studienprojekt Beteiligten, die Lehrenden eingeschlossen. Für die

Fortgeschrittenen des Architekturstudiums ist eine ‚Befähigung zum Wundern‘, eine Unwissenheit bzgl. der Lösungssuche in diesem Sinne ebenso notwendig und stellt eine latent anzustrebende Qualität für den Prozess des Entwerfens dar. Ohne Fragestellungen ist der Impuls zur Suche nach Lösungen nicht geweckt. Ist die Fragestellung von Relevanz für die Entwerfenden oder stellt sie gar ein aktuelles Forschungsdesiderat dar, ist der Impetus zur Lösungssuche umso intensiver. Die Lösungsoffenheit des Projektes besteht darin, dass alle am Projekt Beteiligten zwar mit historischen Vorbildern offensiv umgehen, ein gebautes Ergebnis aber als typologisches Vorbild nicht dienen kann – es gibt das gebaute Beispiel (wie beim Entwurf einer Sporthalle, eines Theaters etc.) schlicht nicht. Eine Unsicherheit, die dadurch hervorgerufen wird, dass keiner der am Projekt Beteiligten zu Beginn des Entwurfsprozesses eine existierende Lösungsmöglichkeit vor Augen haben kann, ist der spezifische Nährboden, auf dem die Neugier und Energie zur Lösungssuche fußt. Die Studierenden wie auch die Lehrende sitzen in einem gemeinsamen Boot, jederzeit müssen die vorab formulierten Regeln den Projektphasen und dem Erkenntnisgewinn angepasst und individuell am Interesse der Studierenden ausgerichtet werden. Zwischenergebnisse auf dem Weg der Entwurfssuche dienen der gemeinsamen, intensivierenden Auswertung, damit die Forschung Früchte tragen kann.

Das Einbringen von individuellen Ideen in den kollektiven Prozess nützt der Gruppe, der Rückkopplung individueller Qualität und dem Forschungsergebnis. Von der eingebrachten Arbeitsintensität und der Qualität der einzelnen Fragestellungen hängt im Wesentlichen die Forschungsqualität des gesamten Ergebnisses ab. Eine typologische Fragestellung bildet den Ausgangspunkt der Entwurfsarbeit, fortwährende Einzelfragestellungen und das Hinterfragen von Teillösungen dienen der Übung zum abwägenden und voraus schauenden Möglichkeitsdenken und in der Folge der Erkenntnisqualität. Die im Voraus definierten, im Prozess justierten und ausgewerteten Spielregeln und die Struktur des Semesterverlaufs unterstützen die Intensität der Forschungsarbeit, adäquate Lösungswege zur Ideen-

findung sind vorgezeichnet. Der Schwerpunkt der Auseinandersetzung liegt im Projekt auf der Entwicklung einer kaum elaborierten Wohntypologie und nicht in der Genese der Entwurfsstrategie, der Prozesssteuerung selbst. Die Fragestellung und die Phasengestaltung implizieren die Entwurfserfahrung der Lehrenden durch die vorab getroffene Ausformulierung des Programms zum Prozess der Lösungssuche. Dies führt für die Studierenden zu einer Erprobung und Reflexion von Handlungsstrategien – für die Problematik der Entwurfsgenerierung wichtiger Bestandteil der Entwurfsausbildung. Die Selbsterprobung erfolgt im Kontext bereits bewährter Entwurfsverfahren, passiert im Durchspielen einer offenen Herangehensweise an einen Ideenfindungsprozess. Die Spielräume in der Ausformung des programmatischen Entwurfsprozesses liegen im Projekt STAPELVILLA in der Persönlichkeit der Spielenden und in ihrem Verhältnis zu Regeln und ihren Bruchstellen. Die Spielregeln befördern die Konzentration auf die Suche nach einer Lösung, erleichtern die Kommunikation der Gruppe und unterstützen durch Kohärenz den Arbeitsfluss, die Intensität der Auseinandersetzung mit den einzelnen Problemfeldern auf dem Weg zum Typus der gestapelten Villa. Der immer währende Wechsel innerhalb der Arbeitsschritte zwischen dem Fremden und dem Bekannten prägt die Abfolge des Programms zur Entwicklung des Wohnhauses.

Aneignung von historischem Entwurfsrepertoire

Das künstlerische Verarbeiten von modernen Entwurfspositionen anhand der ausgewählten historischen Villen stellt eine Form von Wissensaneignung dar, die über die theoretische Analyse eines historischen Vorbildes hinausgeht. In der ganzheitlich und Erkenntnis orientierten, begreifenden Aneignung durch den Entwurfsprozess ist das Verstehen auf vier Ebenen didaktisch begleitet: Durch die theoretische Analyse der Villen, durch den Prozess zur Kristallisation von Präferenzen bzgl. des Villenmaterials, die Transformationsstrategien und Entwurfswerkzeuge und durch einen Wechsel aus intuitiv orientierten Vorgängen

und der systematischen Analyse, diagrammatischer sowie modellierender Arbeit werden für die Lösungsfindung ein hohes Maß an kreativer Kraft freigesetzt und für den Suchprozess genutzt. Der Wechsel zwischen introvertierter, individueller Arbeitsweisen und dem Gruppendialog ist ein wesentlicher Vorgang innerhalb des gesteuerten Prozesses, um Dialogfähigkeit und persönliche Vorlieben zu stärken – um mit einer didaktischen Prozesssteuerung zur Herausbildung von Problemlösungen und eigenen Positionen beizutragen.

Eine Interpretation historischen Wissens im individuellen Entwurf schließt mit einem Aneignungsprozess in diesem Semesterprojekt ab. Der Lernprozess der Studierenden und Lehrenden vermag es, die Persönlichkeit ein Stück weiter zu tragen, sie geht verändert aus dem Entwurfsemester hervor. In der Reibung und Ausformulierung durch Zustimmung oder Ablehnung setzen sich die Studierenden in Relation zu Positionen großer Architekturen, lernen Neues und verwerfen bereits Gelerntes und gehen mit einer Einstellung aus dem Projekt, die ein Stück weiter ist in der selbstständigen Annäherung an Fragestellungen. „Die Wahrnehmung lieferte (...) den sichtbaren Beweis dafür, daß alle Dinge sich im Flusse ständiger Veränderung befinden. Zu keiner dieser Ansichten hätte es kommen können, wenn die Sinne nicht intelligent genug wären, um das Bleibende im Wandel und die Beweglichkeit im Unbeweglichen zu entdecken.“ [Arnheim 1977: 60] Aus dem Bleibenden sind Gebäudeentwürfe entstanden, die bestehende Gebäude durch Reflexion und künstlerische Verarbeitung in Bewegung versetzen. Im Denkvorgang der am Projekt Beteiligten werden bleibende, aber bewegliche Raumideen verändert, um – offen wie Entwürfe in der Qualität ihrer möglichen Entwicklung nun mal sind – in unzähligen Wohngebäuden verwandelt und aufbewahrt, in neuem Gewand, an vielen innerstädtischen Brachen zukünftig aufzutauchen. „Weil jedoch keine Zeit ist ohne das in ihr Seiende“ [Adorno 1966: 64], weil es ohne ästhetische und erkennende Aneignung keine Möglichkeit gibt, [architektonische] Traditionen zu verändern oder zu kritisieren, bleibt der Entwerfende durch Aneignung, Reflexion und Kritik an sie – die Tradition – gebunden, bewegt sich in einer

historischen Kontinuität der architektonischen Praxis und erkennt in ihr die Vergänglichkeit von Wahrheitsmomenten durch aufbewahrende, aber kritische Weiterentwicklung dieser nunmehr verwandelten Tradition.

1 ‚Verwandeln ins Gebilde‘ [Gadamer 1960: 116] und die ‚verwandelnde Aufbewahrung‘ von Tradition [Adorno 1966: 64], vgl. [T2]1.2].

2 Das Projekt ist Bestandteil der Wohnforschung der Autorin seit 2001. Das Leitbild dient den Studierenden als Vorbild, metaphorischer Anspruch an ihre Suche und als konzeptioneller Bezugspunkt.

3 Zur Gastkritik dabei sind: Entwerfen: Inken Baller; Sebastian Fink; Isabel von Fournier; Karin Sander; Baugeschichte: Ulrike Wulf-Rheidt; Zeyneb Kuban; Fotografie: Irina Hoppe; Kunstgeschichte: Carola Muysers; Landschaftsarchitektur: Christiane Schwarz; Atelierextern wird Ralf Hoth zu statischen Fragen konsultiert.

4 Dieser Abschnitt wurde durch die Bauhistorikerin Ulrike Wulf-Rheidt (DAI Berlin) inspiriert, die in einem Vortrag zum Auftakt der Projektarbeit die Parallelen zwischen antiken und modernen Villen beispielhaft aufgezeigt hat.

5 Als radikale Raumkonzeptionen gelten heute Entwürfe von Shigeru Ban, Japan (das CURTAIN WALL HOUSE, Tokyo oder das NAKED HOUSE, Kawagoe, Japan) oder von OMA, NL (VILLA DALL ‚AVA, Paris und das MAISON À BORDEAUX, Frankreich), die im Kontext des Repertoires historisch moderner Raumkonzeptionen zu verstehen sind.

6 Aalto entwickelt die konstruktive Metapher des innenräumlichen (Stützen-)Waldes bereits auf der Weltausstellung in Paris 1936 [Weston 1992: 26].

7 The five points of a New Architecture [Sbriglio 1999: 176].

8 „Aalto’s technique of collage-composition enabled him to incorporate disparate and seemingly incompatible forms and images in a single work to express polarities such as vernacular and modern, natural and man-made, free-form and geometric, romantic and rational, which offer a brilliant formal realization of that vision of an architecture both Modern and Finnish“ [Weston 1992: 48].

9 „By its very nature this work precludes any direct transmission; a resuming of the theoretical aspects alone could be carried out in view of an adaptation of the industrial prefabricated element for the comfort of the individual. To quote Pierre Francastel, this is ‚architecture that is not subject to technique, but that borrows its material and human skills‘“ [Futagawa 1988: 17]

10 Philip Johnson zu seiner Auswahl in der Ausstellung THE INTERNATIONAL STYLE: „Rudolf M. Schindler wurde zu Lebzeiten völlig übersehen, und ich muss meinen Anteil daran eingestehen.“ [z.n. Steele 1999: 32]

- 11 Ein Beispiel bietet die metabolistische Bauweise Kisho Kurokawas (Japan), oder der Länderpavillon des Iran in Paris (Fondation Avicenne, 27, boul. Jourdan, 1968 gebaut).
- 12 S. die Reflexion zur kreativen Arbeit im Entwurf, im Vergleich zur Traumtätigkeit – zur bewussten Wissensanlagerung und zur unbewussten Verknüpfungsfähigkeit von Erinnerungsebenen [T2|2.1].
- 13 Das Maison de Verre ist in anderer Weise räumlich komplex verschränkt [Projektphase I].
- 14 Mit Carola Muysers, Kunstgeschichte.
- 15 Inzwischen bietet dieser Uferstreifen Anlass für Interessenkonflikte zwischen Bewohnern und Großinvestoren.
- 16 „[A] scenery that is itself evidence of his ability to produce art.“ Malaparte auf die Frage, ob er das Haus selbst entworfen hätte: „[T]he three gigantic rocks of the Faraglioni, the Sorrento peninsula, the distant blue of the Amalfi coastline, (...) I said: ‚I designed the scenery.‘“ C. Malaparte: La Pelle. 1949: 177 [Talamona 1990: 42].
- 17 Vgl. Prominski [T1|1.2 Ebenenwechsel – das Schrittweise im Entwurfsprozess]: das rückkoppelnd subjektive ‚Anerkennungssysteme‘ im Entwurfsvorgang [2003: 80].
- 18 Die [Abb. 72] zeigt die Nähe zur berühmten Hochhaus Ecke des Tuberkulosesanatoriums von Alvar Aalto, das zwischen 1929 und 1933 gebaut wurde. Die experimentellen Wohnhochhäuser Aaltos in Tapiola, 1962–64, könnten ebenfalls Material der Entwurfserinnerung gewesen sein. Dies liegt ursächlich im Formenrepertoire Aaltos, das in der ersten Moderne verankert ist.
- 19 Die Stadtvision New BABYLON von 1958–1971 ist Vorbild für diese Stapelcollage.
- 20 Die Nähe Alvar Aaltos zu Künstlern wie Georges Braques und der Einfluss, den diese auf seine Arbeiten ausgeübt haben, beschreibt Weston: „Although Aalto was, as ever, less than explicit about the sources of his ideas, the inspiration for such an approach is surely to be found in Cubist painting, and in particular in the technique of papier collé or ‚collage‘ invented by Georges Braque (...) and it is precisely such canvases that provide the closest formal model for Aalto’s radical assault on the conventional handling of architectural form.“ [Weston 1992: 40]. Dies gilt für die architektonische Auseinandersetzung in gleichem Maße für die anderen Villen, die im Kontext des Dadaismus, der Objets trouvés, der Surrealisten und Kubisten entstanden sind.
- 21 Regie: Jacques Tati, 1958, Frankreich, mit Jacques Tati (als Onkel), Jean-Pierre Zola, Alain Becourt.
- 22 Scharoun 1964 selbst dazu: „Statt der Voraussetzung architektonischer Elemente geht es um strukturelle Ordnung, um wesentliche Darstellung eines ‚Vorgangs‘ in funktioneller und geistiger Hinsicht“ [z.n. Richter 1998: 101], vgl. Scharouns Plädoyer zum menschlichen Maßstab [Pfunkuch 1974: 101].
- 23 Ausdruck im künstlerischen Schaffensprozess dient der notwendigen Orientierung von Wahrgenommenen, durch Hervorbringung von Inhalt als Ausdruck ästhetischen Empfindens [T2|1.3 Der künstlerische Sinngehalt im Entwurfsprozess].



Abb. 132 | Workshop im Haus Schminke

Programm Stapelvilla

Programm in sieben Phasen

ASSOZIATIONSKONSTELLATIONEN: Die Assoziationen finden wöchentlich als Gruppengespräch oder -präsentation mit wechselnden Gästen, den Themenexperten, zum Entwurf statt: Landschaftsgestaltung, Kunstgeschichte, Baugeschichte, Tragwerksplanung.

Projektphase I: Villenforschung

(Rezeptive Phase: das Entwurfsmaterial)

FREMDBAUSTEIN 1: Neun ausgewählte Villen aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts;

FREMDBAUSTEIN 2: Theodor Fontanes DIE FRAU JENNY TREIBEL, Textassoziation;

WISSENSAUFLADUNG 1 VORTRAG: Geschichte der Villentypologie;

WISSENSAUFLADUNG 2 STUDENTENREFERATE: Ergebnisse der neun Villenanalysen werden vorgetragen.

1. Schritt Vorläufer: Eine literarische Villa wird assoziativ in der Gruppe gezeichnet.

2. Schritt Analyse: Eine Villa der historischen Auswahl wird analysiert.

3. Schritt Vortrag: Qualitäten der untersuchten Villa werden der Gruppe präsentiert.

4. Schritt Text: Ausarbeitung des Vortrages als wissenschaftlicher Text.

WERKZEUG VORTRAG: Grundlage für den Vortrag bildet eine umfassende Recherche: historisches Plan- und Fotomaterial, Literatur zu Gebäude und Verfasser, analysierende Zeichnungen und Diagramme.

Projektphase 2: Stapelworkshop I

(Typologieassoziation)

FREMDBAUSTEIN 3: Stapelspiel, freie Untersuchung der Stapelmöglichkeiten zur typologischen Erforschung der Stapel Eigenschaften im Hinblick auf Villenqualitäten – Baukörperaddition, Erschließungsformen, Außenraummöglichkeiten, Tragwerksvarianten, Leitungsführung;
WERKZEUG: Modellbau, alle Materialien, ohne Masstab.

Projektphase 3: Standort

(Rezeptive Phase: Untersuchung der Standortkonditionen)

1. Schritt Ortsbezug: Die historischen Villen werden im Hinblick auf den Kontext – ihren Bezug zum Genius Loci, zur Himmelsrichtung, zum Garten, zum städtischen Umfeld und zum Ausblick – untersucht.

2. Schritt Standort: Das Grundstück als Protostandort, das Stadtumfeld und die drei zur Wahl gestellten Positionen am gegebenen Ort der zu stapelnden Villa werden zeichnerisch und fotografisch erforscht;

WERKZEUG: analytische Pläne, Fotografie, Modelle, Struktur-, Blick- und Lichtstudien, Masstab 1 : 1000, 1 : 500.

Projektphase 4: Stapelworkshop II

(1. Ereignisphase: Stapeln im Kontext)

1. Schritt Auswahl: Die zu stapelnden Villen werden ausgewählt;

2. Schritt Lage: Ihre vertikale Position innerhalb des Baukörpers wird bestimmt;

3. Schritt Zielgruppe: Eine gemischte Bewohnergruppe wird definiert;

WERKZEUG: Modelle, Zeichnungen, Skizzen, Diagramme im Masstab 1 : 200; Bildcollagen.

Projektphase 5: Erschließung

(Analyse der Möglichkeiten)

FREMDBAUSTEIN 4: Film von Jacques Tati, MON ONCLE, 1958. Erschließungsmöglichkeiten der gestapelten Villen werden in Abstimmung mit der Spezifik der gewählten Stapelvariante und der jeweiligen Villenkonzeption entwickelt; Untersuchung von Wegeführungsalternativen und den Höfen, Plätzen, Terrassen und Gärten im Außenraum, die durch die Wahl der Wegeführung bedingt sind. WERKZEUG: Modell Diagramm, Skizze, Modell im Massstab 1: 200.

Projektphase 6: Workshop III

(Rezeptive / Ereignisphase: Transformationen des Hauses Schminke)

FREMDBAUSTEIN 5: Haus Schminke; Vorort-Workshop in Löbau; Maßstabswechsel: Suche nach den Charakteristika der Villa und den adäquaten Transformationsstrategien in drei Stufen (Rezeption des Gebäudes, Kristallisation eines Grundthemas, Transformation). WERKZEUG: Modell, Skizzen, Fotografie, Malerei, Zeichnung, freie Materialwahl, ohne Maßstab.

Projektphase 7: Schnittstellen

(letzte Ereignisphase: Von Innen nach Außen)

1. **Schritt Verzahnung:** Bearbeitung der Fugenthematik zwischen den Villen;
2. **Schritt Durchdringung:** Innenräumliche Ausgestaltung der Schnittstellen;
3. **Schritt Statik:** Lastabtragsysteme werden alternativ untersucht;
4. **Schritt Freiraumelemente:** Ausgestaltung der gestapelten Gärten;
5. **Schritt Blickbezüge:** Bearbeitung der Innen-Außenraum-Beziehung; Öffnungen;
6. **Schritt Komposition:** Materialität, Farbigkeit, Plastizität, Komposition des Gebäudes, Fassade;

WERKZEUG: Modelle, Diagramme, Skizzen, Zeichnungen im Massstab 1 : 100.



Übersicht

Weitere Projekte

- 1 Schnittmuster Transformal
- 2 Hausbiografien
- 3 Entwurfsprozesse
- 4 Schnittmuster
- 5 Schnittmuster Rückwärts
- 6 Tuchföhlung

Projektübersicht

Die Entwurfsstrategie wurde mit Studierenden der Grundlagenausbildung des Entwerfens, 1. Studienjahr, in drei Projekten, namentlich SCHNITTMUSTER, SCHNITTMUSTER RÜCKWÄRTS und TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS, mit fortgeschrittenen Studierenden des Hauptstudiums, das 3.-5. Studienjahr, in fünf Projekten, TUCHFÜHLUNG, SCHNITTMUSTER TRANSFORMAL, HAUSBIOGRAPHIE, STAPELVILLA® und ENTWURFSPROZESSE umgesetzt. Eine Variation des Grundlagenprojektes TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS hat unter dem Titel IMAGINÄRER RAUM im Wintersemester 2005/06 stattgefunden. Die Arbeitsgruppen bestehen in der Unterstufe aus jeweils 30-40 Studierenden, in der Oberstufe aus ca. 10-20 Studierenden [s. Projektteilnehmer/innen]. Bei der Darstellung der Projekte des Grundlagenstudiums wird der thematische, rote Faden der Semesterarbeit in der Fragestellung wiedergegeben [siehe auch T1|2/3 didaktische Zielstellung]. In der Phasenausgestaltung wird die schrittweise Aufgabenformulierung erläutert. Bei den Projekten des Hauptstudiums wird auf die Ausführung der Phasenausgestaltung verzichtet. Die theoretische Forschung erfolgt als Grundlage der Entwurfsarbeit, zur Herstellung des Entwurfsumfeldes und der Wissensaufladung über den gesamten Verlauf des Semesters [vgl. T1|1,3 Programm]. Die Zielstellung der Projekte im Hauptstudium wird entsprechend in zwei Teilen, dem theoretischen Forschungsrahmen und der Entwurfsaufgabe, erläutert. Die Projektübersicht leistet keine umfassende Wiedergabe der Aufgabenstellung, sie dient vielmehr der Aufstellung aller im Rahmen der Forschungsarbeit durchgeführten Projekte und dem Verständnis für entsprechende Textnachweise. Die Projekte TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS und STAPELVILLA werden in den vorausgehenden Kapiteln ausführlich dargestellt [T1|2, T1|3].

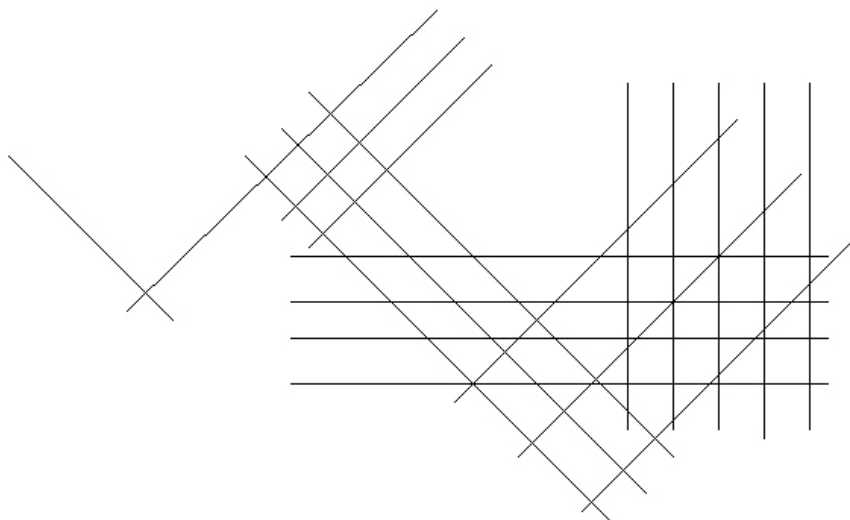


Abb. 1 | Analyse Innen – Aussen, Taliesin West, Arizona

Biographische Entwurforschung

Zur Untersuchung des Entwurfsprozesses und der Genese setzen sich drei der Projekte mit historischem und aktuellem Handlungswissen von Baumeistern, Architekten und Künstlergruppen auseinander. Anhand bereits realisierter Gebäude, ausgewählter Persönlichkeiten oder künstlerischer Strategien wird im Projekt SCHNITTMUSTER TRANSFORMAL, im Projekt HAUSBIOGRAPHIEN AUF HIDDENSEE und im Projekt ENTWURFSPROZESSE biographisch orientiertes Wissen über den Entwurfsprozess gesammelt. Ihre gemeinsame Fragestellung ist: Wieweit sind Rückschlüsse von realisierten Werken auf den Entwurfsprozess möglich, die zur Vorgehensweise und zu den die Gestalt bestimmenden Motiven Auskunft geben? Welches historische Material kann für diese Bewertung herangezogen werden und wie ist es zu finden? Wie kann das Material analysiert und ausgewertet werden? Und wie sind diese Erkenntnisse in ein aktuelles Handlungswissen zu übertragen? Zum einen werden in einer theoretischen Auseinandersetzung ausgewählte Architektenpersönlichkeiten mit Entwurfsbeispielen unter drei verschiedenen Fragestellungen analysiert, anhand derer sich ein Prozessverständnis und ein Wissen über den Modus operandi klären lässt. Zum anderen wird das durch die Forschungsarbeit gewonnene Wissen in eine eigenständige Entwurfsarbeit übertragen und überprüft.

I Projekt SCHNITTMUSTER TRANSFORMAL

Daten | Projekt (Entwerfen und Gebäudelehre/Entwurfstheorie) Hauptstudium 2001/02; BTU Cottbus; LS Entwerfen – Bauen im Bestand; ab 5. Semester; mit Dagmar Schork (Entwurfslehre, Muthesius Kunsthochschule, Kiel) und Christiane Schwarz (LS Landschaftsplanung); zwei weitere Projektgruppen – unter der Regie von Inken Baller (Lehrstuhlinhaberin), Uwe Wittig, Markus Bader, Alexander Koblitz (LS Entwerfen – Bauen im Bestand) – arbeiten zum gleichen Ort mit anderen Herangehensweisen und Fragestellungen.

Fragestellung | Wie sieht die architektonische Form als Ergebnis eines kontextuellen Entwurfsprozesses aus? Zur Begriffsschärfung wird untersucht, welche möglichen Bezugsarten für einen Kontext als dialogisches Gegenüber einzugrenzen sind. Wie sieht der Entwurfprozess bei der Entstehung von dialogischer, als Vorbild geltender Architektur aus? Wie entsteht die Form, und wie werden die kontextuellen Motive als Bestandteil des Formfindungsprozesses transformiert?

Wissensaufladung | Exkursion Erfurt; Vortrag „Architektur im Kontext“ (D. Jäger); „Kontextbegriff in der Landschaftsarchitektur“ (C. Schwarz); „Zum Ort“ (U. Wittig); Vorträge der Studierenden über ihre o.g. Forschungsthemen.

Aufgabe Teil I | Untersuchung von Biographien und Gebäuden ausgewählter Architekten und Architektinnen zur Fragestellung; untersucht werden Gebäude, Gebäudeensemble, Parklandschaften, Gebäudeumnutzungen; WERKZEUG: Quellenanalyse in Zeichnung, Fotografie und Text; Vortrag; schriftlicher, wissenschaftlicher Text. Untersucht werden die Themen:

KONTEXT DER NATUR | M. Fuksas, Höhleneingang, Niaux, Pyrenäen, Frankreich; A. Aalto, Villa Mairea, Noormarkku, Finnland; F. L. Wright, Taliesin West, Scottsdale, Arizona; USA; À. Siza, Schwimmbad bei Porto, am Strand von Leça de Palmeira; Portugal

KONTEXT DER BAUKULTUR | R. Piano, Kulturzentrum J. M. Tjibaou, Nouméa, Neukaledonien; C. Scarpa, Friedhof Brion; San Vito d'Altivole, Italien; E. Miralles mit C. Pinos, Park und Friedhof Igualada, Barcelona, Spanien

KONTEXT DER INDUSTRIELANDSCHAFT | P. Latz, Landschaftspark Duisburg Nord; Duisburg

KONTEXT DER BAUSTRUKTUR | L. Pollak, Dachbegrünung Apartment, New York, USA

KONTEXT DER STADTLANDSCHAFT | E. J. Fuchs, Haus Zirl, Österreich; M. Schwarz, Jacob Javits Plaza, N.Y., USA

GRUNDLAGEN | Von der Methode zur Strategie? Begriffe und Beispiele.

Aufgabe Teil II | Umsetzung der Erkenntnisse in einen praktischen Entwurf. Die Strategie, die Gegenstand der theoretischen Auseinandersetzung ist, wird in einen eigenständigen Entwurf übertragen. Die Analyse, Entwicklung von Nutzungsmöglichkeiten und räumliche Konzeption für eine mögliche Wiederbebauung einer innerstädtischen, historisch wertvoll umbauten Baulücke in Erfurt ist die Zielstellung der Entwurfsarbeit. Transformationsstrategien werden aus den vorhandenen städtischen Strukturen und Eigenschaften entwickelt.

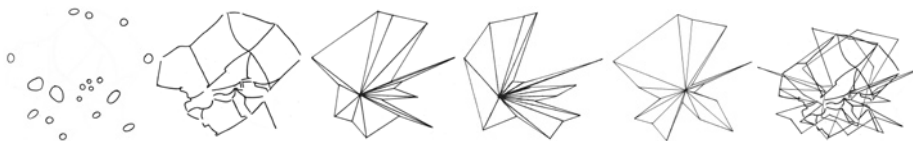


Abb. 2 | Ausschnitt einer Transformationskette, Plätze

2 Projekt HAUSBIOGRAPHIEN AUF HIDDENSEE

Daten | Projekt (Entwerfen und Gebäudelehre/Entwurfstheorie) Hauptstudium 2003; BTU Cottbus; LS Entwerfen – Bauen im Bestand; ab 5. Semester; mit Inken Baller (Lehrstuhlinhaberin) und Ulrike Wulf-Rheidt (LS Baugeschichte).

Fragestellung | Wie sieht die architektonische Form als Ergebnis eines kontextuellen Entwurfsprozesses aus? Welche Kontextebenen haben wichtige Architekten zu Beginn des 20. Jahrhunderts in ihre Entwurfsprozesse einfließen lassen; welche Rolle spielt die Kenntnis von Genius loci, Genius temporis, der kulturellen Kontextebenen in der Architekturproduktion? Auf begrenztem Raum der Insel Hiddensee stehen elf Wohnhäuser für eine

dialogische Architektur der Bezugnahme und eine eigenständige Position der Moderne vor 1945. Welche inselspezifischen und bauhistorisch typologischen Entwurfsthemen kennzeichnen diesen Dialog?

Wissensaufladung | Vorträge: „Hausgeschichten“ (Dr. Manfred Faust, Historiker); „Häuser auf Hiddensee. Zur Auswahl“ (D. Jäger); „Geschichten von Land und Leuten“ (Renate Seydel, Lektorin und Schriftstellerin); Vorträge der Studierenden über o.g. Forschungsthemen; Exkursion Hiddensee – Recherche und Entwurfsarbeit vor Ort.

Aufgabe Teil I | Bauhistorische Grundlagenforschung; WERKZEUG: Archivarbeit zur Beschaffung des Materials, vor Ort Besichtigung der Gebäude und fotografische Dokumentation des aktuellen Bestandes; Analyse des historischen Gebäudeentwurfs; fokussierte Analyse der den Entwurf bestimmenden kontextuellen Motive unter o.g. Fragestellung; Vortrag; analytische Zeichnungen und Fotografien, schriftlicher, wissenschaftlicher Text; Ausstellungsbeitrag zur ständigen Ausstellung, Heimatmuseum Kloster. Folgende Gebäude werden analysiert:

HAUSBIOGRAFIEN UMGEBAUTER LANDHÄUSER | Haus Novak, Vitte; Blaue Scheune, Vitte; Haus Seedorn, Kloster

HAUSBIOGRAFIEN JUGENDSTIL/WERKBUND | Haus E. Muthesiushaus, Kloster; Henni-Lehmann-Haus, Vitte; Crügerhof, ehemals Sethehof, Kloster; Lietzenburg, Kloster

HAUSBIOGRAFIEN – HÄUSER VON MAX TAUT | Haus Weidermann, Vitte; Karusel, Vitte; Haus Gehlen, Kloster; Haus Pingel, Kloster.

BIOGRAPHIEN DER ARCHITEKTEN | Max Taut, Alfred Grenander, Eckart Muthesius, Hermann Muthesius.

Aufgabe Teil II | Umsetzung und Präzisierung der Erkenntnisse in einem praktischen Entwurf. Die räumliche Analyse und eigenständige Interpretation der ehemaligen Künstlerkolonie Lietzenburg, Kloster dient der Suche nach neuen Nutzungsmöglichkeiten, die dem Ort, dem räumlichen Konzept der historischen Substanz und der Idee der Künstlerkolonie und der Inselkultur heute gerecht werden. Die spezifischen Gestaltmotive des Gebäudes und der Inseltopographie und die Ergebnisse der theoretischen Forschung sind Ausgangspunkt für die Entwicklung möglicher Ergänzungsmaßnahmen und Neubauten im Kontext bestehender Substanz. Individuelle Transformationsstrategien zur Entfaltung von kontextuellen Ansätzen stehen im Vordergrund der Entwurfsarbeit.



Abb. 3 | Entwurf Lietzenburg

3 Projekt ENTWURFSPROZESSE

Daten | Projekt (Entwerfen und Baugeschichte) Hauptstudium 2005/06; zweisemestrig; BTU Cottbus; LS Entwerfen – Bauen im Bestand mit dem Lehrstuhl für Baugeschichte, Klaus Rheidt (Lehrstuhlinhaber); ab 5. Semester.

Fragestellung | Untersuchung von künstlerischen Produktionsprozessen seit der Antike. Welche Strategien und Methoden hat die Architekturproduktion im historischen Wandel ausgezeichnet? Wie stehen die architektonischen Entwurfsstrategien im Kontext künstlerischer, geisteswissenschaftlicher und naturwissenschaftlicher Einflüsse? Welchen Einfluss haben die Verfahren und handwerklichen Mittel im historischen Vergleich? Im ersten Semester des einjährigen Projektes wird zunächst ein historischer Überblick erarbeitet. Im zweiten Semester stehen künstlerische Strategien von Gruppen im Fokus der Untersuchung. Die praktische Entwurfsarbeit beginnt im zweiten Semester.

Wissensaufladung | Vorträge: „Zu den Baumeistern und Architekten“ (Klaus Rheidt); „Strategien und Methoden in architektonischen Prozessen“ (Dagmar Jäger); Vorort Workshop Wustermark, Berlin.

Aufgabe Teil I | Bauhistorische Grundlagenforschung; WERKZEUG: Archivarbeit und bibliographische Recherche zur Beschaffung des Materials, vor Ort Besichtigung der Gebäude (falls möglich) und fotografische Dokumentation des aktuellen Bestandes; Analyse des historischen Gebäudeentwurfs; fokussierte Analyse der den Entwurf bestimmenden kontextuellen Motive unter o.g. Fragestellung; Vortrag; analytische Zeichnungen und Fotografien, schriftlicher, wissenschaftlicher Text; Ausstellungsposter. Folgende Biographien / Werke / Gruppen werden analysiert:

TEIL 1 HISTORISCHER ÜBERBLICK | (1.) Entwurfsarbeit im Mittelalter; (2.) L. da Vinci und Michelangelo im Vergleich; (3.) Die Planungen für St. Peter – Ideen, Entwürfe, Strategien; (4.) Exemplum Antike II, Palladios Villa Rotonda; (5.) F. Borromini und die

Entdeckung des Raums; (6.) E. L. Boullée und das Wesen der Körper; (7.) Kunst und Altertum, das humanistische Weltbild als Entwurfsstrategie; (8.) Romantik und Rationalität im Werk K. F. Schinkels; (9.) J.-N.-L. Durands Architekturlehre; (10.) A. Gaudís Naturstudien; (11.) A. Grendander und A. Loos, die Strategie des Raumplans; (12.) E. Mendelsohns Entwurfspraxis im musikalischen Kontext.

TEIL 2 STRATEGIEN IM 20. JAHRHUNDERT | (1.) Die Gruppe als kreativer Ideengenerator – philosophische, psychologische und pädagogische Konzepte; (2.) Wissenschaftliche Problemlösungsansätze (K. Wachsmann, Design Conference, C. Jones, C. Alexander); (3.) Entwurfsgruppen (Cobra, Archigram, Coop Himmelblau, Morphosis, Future System, Raumlabor, Blauroom); (4.) Kunst-Gruppe: Fluxus (J. Cage, J. Boys, N. J. Paik); (5.) Film-Gruppe: DOGMA (Filme von L. von Trier, T. Vinterberg, K. Levring, S. Kragh-Jacobsen); (6.) Partizipatorische Gruppenprozesse (G. de Carlo, O. Uhl, F. Otto, F. van Klingeren, Atelier 5, Poor Boys Enterprise, Haus-Rucker); (7.) Künstlerische Gruppenstrategien der Dadaisten und Surrealisten; (8.) Die Regel zum Spiel: Werkzeuge; (9.) Diagrammetrie als Entwurfsmethode (OMA, MVRDV und HdM).

Aufgabe Teil II | Umsetzung und Präzisierung der Erkenntnisse in einem praktischen Entwurf. Die im theoretischen Teil untersuchte Strategie ist in einem freien Entwurf zu erproben. Im praktischen Teil gilt es, einen ‚Entwurf vor dem Entwurf‘ zu entwerfen, der die einzelnen Arbeitsschritte erfaßt, die anschließend auf ihre Tauglichkeit experimentiert werden können. Insbesondere für die Gruppenarbeit gilt es, Spielregeln oder diagrammatische Themen festzulegen, die alle am Prozess Beteiligten in die ästhetische Formfindung mit einbinden. Das funktionale Raumprogramm ist im Rahmen der Entwurfsstrategie zu entwickeln.

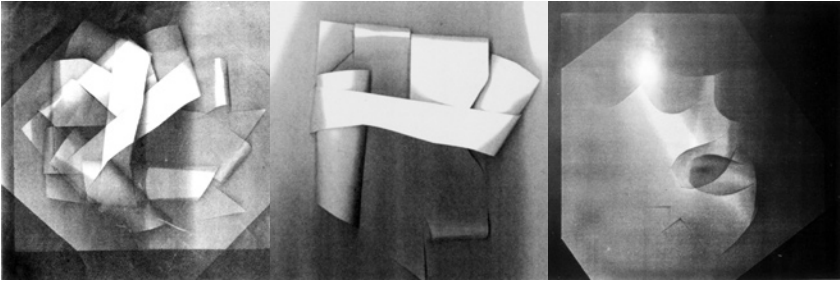


Abb. 4 | Collagen aus dem Schnittmusterbogen

Strategieforschung

Drei Projekte werden im Folgenden anhand der Projektdaten, der Fragestellung, bzw. der Aufgabenstellung, der subjektiv gewählten Kontextgefüge, der Fremdbausteine, der Wissensaufladung und der Phasenausgestaltung unter Angabe der Transformationsstufen genannt. Auf die Ausführung von TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS und STAPELVILLA® kann verzichtet werden [s. T1|2; T1|3]. Es verbleiben zur Übersicht namentlich die Grundlagenprojekte SCHNITTMUSTER, SCHNITTMUSTER RÜCKWÄRTS und das Projekt des Hauptstudiums TUCHFÜHLUNG.

4 Projekt Schnittmuster

Daten | Entwurfsprojekt Grundlagenstudium 1998/99; FH Hildesheim/Holzminden; FB Architektur; Entwerfen 1. Jahr/2.Semester; mit Jürgen Lecour (Entwurfslehre).

Fragestellung | Wie kann das bestehende Raumgedächtnis zunächst ausgeblendet werden, um einem Vorgang der Entdeckung Raum zu schaffen? Das themenfokussierte Entwurfs- und Raumrepertoire wie Masse, Raum, Bewegung, Licht, Übergänge und Material des ersten Semesters wird um die Auseinandersetzung mit bestehenden Materialien und Strukturen zum Weiterdenken im Entwerfen ergänzt. Methoden der Analyse und Transformation stehen im Vordergrund. Wie können die Studierenden überrascht werden, damit sie Erinnerungen ‚ausblenden‘, um sie später in eine entwickelte Raumanalyse und Transformation wieder ‚hinein zudeuten‘? Wie kann das zunächst Fremde verstanden, angeeignet und in eine den eigenen und den fremden Ausdruck stärkende Gestalt übersetzt werden?

Subjektiv gewähltes Kontextgefüge | Ausrangierte Schichtholzstuhl-Schalen; ein Schnittmusterbogen, Burda 1973, A4-Ausschnitt; historisches, technisches, kulturelles Informationsmaterial zu einem begrenzten Gebiet der Stadt Holzminden (Pläne, Fotos, Texte).

Fremdbaustein | Die Stuhlschale; der Schnittmusterbogen.

Wissensaufladung | Vorträge der Lehrenden: „Kleine Stuhlgeschichte“; Vortragsreihe „Raum Material Bewegung Licht“; Gebäudelehre „Entwurf I Beispiele“; „Entwurf II Beispiele“; „Visualisierung und Kommunikation – Architekturrhetorik“.

Phasenausgestaltung Transformationsstufen | (1) PHASE 1 STUHL in vier Transformationsstufen: Stuhlbau aus einer ausrangierten Schichtholzsitzschale eines Vorlesungssaales (Skizzen, 1:10 Modell, 1:1 überprüfbarer Prototyp, technische Zeichnung); (2) PHASE 2 SCHNITTMUSTER in 14 Transformationsstufen: analytische Transformation des Schnittmusterbogens in eine typologisch festzulegende Architektur (Wahl des Ausschnittes, Schnittmuster zu Raum, 6 x Raum zu Fläche, 3 x schwarz-weiß zu Farbe, 6 x Farbe zu Raum, 6 x Raum zu Linie, Interferenzcollage, Interferenzmodell, typologische Bearbeitung des Interferenzmodells der dialogischen Kleinarchitektur wie Kindergarten, kleines Theater, Ausstellungspavillion, Atelierbau etc., Funktionsdiagramm, Raum als Architekturzeichnung, Funktions-Programm zu Raum, Raum und Tragwerk, Raum und Konstruktion); (3) PHASE 3 STADTLESUNG in drei Transformationsstufen: Weserlandmarks sind an einem ausgewählten Gebiet der Stadt entlang der Weser zu entwickeln (3 x zeichnerische Analyse, Materialcollage, Modell).

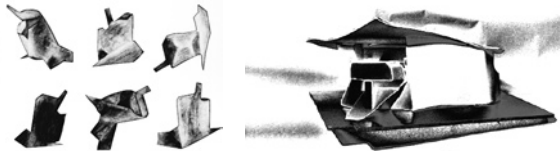


Abb. 5 | Licht- und Raumstudien



Abb. 6 | Transformationsfolge F60

5 Projekt Schnittmuster Rückwärts

Daten | Entwurfsprojekt Grundlagenstudium 1999/00; FH Hildesheim/Holzminden; FB Architektur; Entwerfen 1. Jahr/2.Semester. Variierte Wiederholung des Projektes: Entwerfen Grundlagenprojekt 2000/01; BTU Cottbus; LS Entwerfen – Bauen im Bestand; 1. Semester; mit Uwe Wittig (Architekt).

Fragestellung | Wie kann eine bestehende, vor kurzem ausrangierte Tagebaubrücke (F60, Lichterfelde) in eine neue Nutzung überführt werden? Wie kann die vorhandene, industriell genutzte Gestalt in eine neue ästhetische Wahrnehmung und Funktion überführt werden? Die den Charakter der Tagebaubrücke, ihr Wesen als Ausgangspunkt der Entwurfsüberlegung stellt? Das grundlegende Entwurfs- und Raumrepertoire wie Masse, Raum, Bewegung, Licht, Übergänge und Material des ersten Semesters wird auf die Analyse und Transformation künstlerischer Arbeiten und bestehender Strukturen fokussiert. Methoden der Analyse und Transformation zum Sehen-Lernen stehen im Vordergrund. Wie kann das Fremde so weiterentwickelt werden, dass es in seiner Charakteristik bestehen bleibt und, funktional und ästhetisch, überformt und weitergedacht wird?

Subjektiv gewähltes Kontextgefüge | Konstruktivistische Malerei; Tanz- und Figurentheater des Bauhauses, technisches und historisches Informationsmaterial zur Tagebauförder-technik und Tagebaubrücke; Typologie von Pavillionbauten.

Fremdbaustein | Die konstruktivistische Malerei; Veranstaltung einer Modenschau (der konstruktivistischen Modelle); die Tagebautechnik; die Tagebaulandschaft; eine Tagebaubrücke als ‚Ort‘.

Wissensaufladung | Vortrag „Konstruktivistische Malerei – Einführung“; Exkursion Niederlausitz (Tagebauorte); Vorträge „Tagebauproblematik in der Niederlausitz und IBA Fürst-Pückler“; „Umnutzungen Beispiele“; Vortragsreihe „Raum Material Bewegung Licht“; Gebäudekunde Vortrag „Entwurf I Beispiele“, „Entwurf II Beispiele“.

Phasenausgestaltung (Transformationsstufen) | (1) PHASE 1 KOSTÜM in sechs Transformationsstufen: Entwicklung eines tragbaren und beweglichen Kostüms auf der Grundlage einer konstruktivistischen Zeichnung (Auswahl des Bildes, 6 x Bildanalyse, 1:10 Modell, Schnittmusterentwurf, 1:1 Modell, Modenschau); (2) PHASE 2 FOTOLESUNG: Fotoanalyse der F60 vor Ort, thematische Fokussierung auf einen speziellen Aspekt der Tagebaubrücke (Fotografien; Anzahl unbegrenzt); (3) PHASE 3 RAUMLESUNG in fünf Transformationsstufen: Analyse des Fotomaterials und Transformation in eine räumliche Aussage (Auswahl eines Fotomotivs, Foto zu 3 x Komposition, Komposition zu 3 x Licht, Licht zu 3 x Farbe, Collage Interferenzmodell) (4) PHASE 4 DIALOGISCHE OBJEKTE in sechs Transformationsstufen: Entwicklung einer Kleinstarchitektur auf der F60, ein oder mehrere räumliche Objekte, die der Tagebaubrücke eine neue Nutzung ermöglichen (Grundriss / Ansicht / Schnitt des Interferenzmodells, Ort- und Größendefinition Modell, Typologiefestlegung, Wegeführung auf der Brücke, Materialität, Konstruktion).

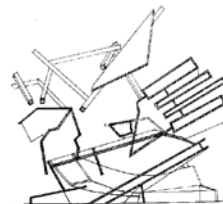


Abb.7 | Dialogisches Objekt

6 Projekt Tuchführung

Daten | Entwurfsprojekt Hauptstudium 2000/01; BTU Cottbus; LS Entwerfen – Bauen im Bestand; ab 5. Semester; mit Inken Baller (Lehrstuhlinhaberin).

Fragestellung | Wie kann sich ein ‚vergessener‘ Ort in der Stadt entwickeln? Ein urbaner, aber vernachlässigter Ort in einem aufgelassenen Industriegelände an der Spree / Berlin – ein ehemaliger Tuchdruckstandort – ist Gegenstand der Aufmerksamkeit. Wie kann man vorhandene Potentiale dieses Ortes entdecken und weiterentwickeln? Welche Nutzungen sind für den Ort und die städtebauliche Struktur in Zukunft notwendig? Wie wichtig sind vorhandene städtische Strukturen für räumliche Interventionen und in welchen Größenordnungen bilden diese gefundenen Strukturen eine ästhetische Dimension für das Neue?

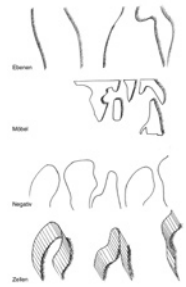


Abb. 8 | Stoff-Tektonik

Subjektiv gewähltes Kontextgefüge | Informationen zum Ort (historische und aktuelle Planunterlagen, Fotomaterial, Texte); Tuchdruck (Geschichte und Technik); Ergebnisse des Tuchdruckworkshops (zur Bearbeitung von flächigen Bauteilen der Fassade und des Innenraums).

Fremdbaustein | Tuchdruckworkshop, Material wird in Tuchdruckverfahren analysiert, collagiert, verfremdet.

Wissensaufladung | Einführung in die Problematik (I. Baller, D. Jäger), Vorträge der Studierenden über Forschungsthemen; Exkursion Berlin.

Aufgabe Teil I | Theoretische Forschungen zur Annäherung an die Fragestellung bilden das Entwurfsumfeld aus der städtischen, typologischen und kulturellen Problematik des Ortes; WERKZEUG: Analyse in Zeichnung, Foto, Text (Literaturrecherche); Vortrag; schriftlicher, wissenschaftlicher Text; Themen der Forschung:

GENIUS LOCI | Analyse der historischen Entwicklung des Ortes;
PLANUNGSSTAND | Analyse des aktuellen Ortes, der Leitbilder des Bezirksamtes und vorhandener Rahmenplanungen;
GENIUS TEMPORIS 1 | Technologiegeschichte des Tuchdrucks;
GENIUS TEMPORIS 2 | Historische Entwicklung der Industriekultur in Berlin des 19. und 20. Jahrhunderts entlang des Spreerraumes;
GEBÄUDELEHRE 1 | Industriekultur Umnutzungen – aktuelle Beispiele gelungener Umnutzungen;
GEBÄUDELEHRE 2 | Wohnen am Wasser – Gebäudebeispiele;
GEBÄUDELEHRE 3 | Arbeiten und Wohnen – Beispiele von Mischnutzungen.

Aufgabe Teil II | Umsetzung und Präzisierung der Erkenntnisse in einem Entwurf im Kontext des historischen Gebäudebestandes. Die Entwicklung einer städtebaulichen Struktur und die Neunutzung eines Ensemble-geschützten Standortes in Berlin sind Gegenstand der Auseinandersetzung. Es geht um die Formulierung von gemischten Nutzungsprofilen, die Wohnen und Arbeiten mit dem urbanen Umfeld sinnvoll verknüpfen. Die Ansätze sind in einem Gebäudeentwurf zu überprüfen, um die Erkenntnisse aus der städtischen Analyse, der Analyse von Gebäudebeispielen, die Erfahrungen im Tuchdruckworkshop und der Vorortanalyse in einem Entwurf zu erproben. In der Entwurfsarbeit gilt es, die theoretischen Forschungsergebnisse in die Entwurfsgestalt so zu übersetzen, dass spezifische Motive der Forschung, die historische Spurenlesung und das Tuchdruck-Experiment im Gebäudeentwurf und in der neuen Nutzungsstruktur sichtbar werden.

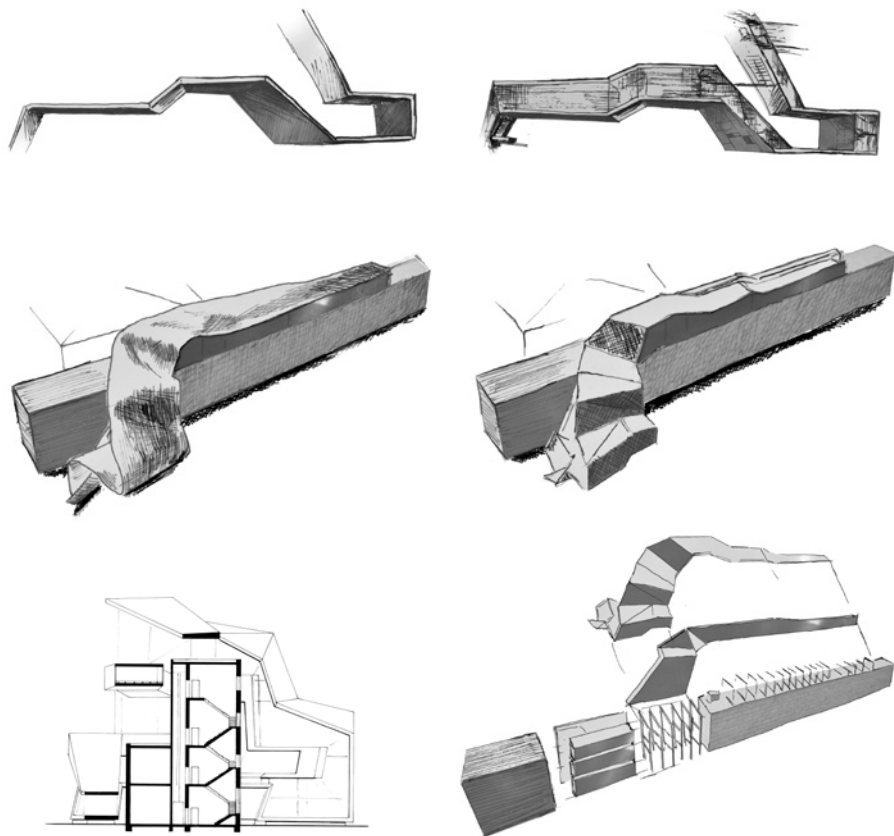


Abb. 9 | Tuchföhlung – Transformationsfolge

Teil II | Reflexion

bildet den interdisziplinären Diskurs zu Fragestellungen, die aus der im Teil I vorgestellten Entwurfsdidaktik hervorgehen. Drei Gedankenstränge, die aus den Hauptmotiven der SCHNITTMUSTER-Strategie erwachsen, dienen der Erläuterung des komplexen Sachverhalts. Das erste Kapitel untersucht die IDEE DER BEZIEHUNG als Denkvorgang zur Bedeutungsentstehung. Transformationsprozesse als Mittel der Entwurfsstrategie werden erkenntnistheoretisch beleuchtet. Die Reflexionen zum künstlerischen Sinngehalt verorten den Entwurfsvorgang als kreativen Prozess der Bedeutungssuche. ANALYTISCHE UND INTUITIVE DENKVORGÄNGE stehen im Mittelpunkt des zweiten Kapitels, da die SCHNITTMUSTER-Strategie analysierende und schöpferische Tätigkeiten im intendierten Wechsel befördert und durch das Programm steuernd in den Entwurfsablauf integriert. Parallelen der Traumtätigkeit mit dem kreativen Entwurfsvorgang werden untersucht, um Ähnlichkeiten zwischen Abläufen des Unbewussten und Techniken des Entwerfens, wie sie im Programm aufeinander folgen, aufzuzeigen. Das dritte Kapitel untersucht, wie sich das Entwerfen als SPIEL NACH PROGRAMMATISCHEN ENTWURFSREGELN in der Gruppe auf einen komplexen Entwurfsgehalt auswirkt. Spieltheoretische, pädagogische und ästhetische Reflexionen zum Spiel dienen dazu, das Spielerische der Vorgaben in der Programmausgestaltung als Quelle der Erkenntnis zu belegen.

Eine Reflexion zum Entwerfen

Teil 2

- 1 Beziehung**
- 2 Transformation**
- 3 Spiel**



Kapitel 1

In-Beziehung-Setzen

- 1 Bedeutung in Beziehungen
- 2 Begreifen durch Transformation
- 3 Der künstlerische Sinngehalt

„solange zwischen zwei existenzen
eine beziehung zu konstatieren
ist, besteht auch die möglichkeit
einer spannung (...): wenn man
je eine fingerspitze der rechten
und der linken hand einander
gegenüberstellt und sie sehr langsam
auseinanderzieht, immer weiter,
bis sie bei ausgestreckten armen
auswärts zeigen, wird man vielleicht
eine ahnung bekommen, wieweit
subjektive und objektive kontrolle
über beziehungen möglich ist.“
[Moholy-Nagy 1929: 208]'

Eine Handlung, sofern sie nicht erzwungen ist, entsteht aus Neugier für einen Sachverhalt. Aufmerksame Wahrnehmung kann schließlich eine kreative Hervorbringung evolvieren. Alle „Sinnesdaten und Erfahrungen sind ihrem Wesen nach bedeutungsvolle Strukturen“ [Langer 1942: 261], Wahrnehmungen passieren nicht losgelöst vom Denken, und in dem Moment, in dem ein Individuum bewusst oder unbewusst wahrnimmt, entsteht eine Beziehung – zwischen dem Objekt des Interesses und ihm. Als „Denken‘ in der Wahrnehmung“ beschreibt Rudolf Arnheim das Verhältnis der Wahrnehmung und des Denkens, ihre Interaktion im Umgang mit Erkenntnismaterial als „aktives Erforschen, Wählen, Erfassen des Wesentlichen, Vereinfachen, Abstrahieren, Analyse und Synthese, Ergänzen, Korrigieren, Vergleichen, Aufgaben lösen, Kombinieren, Unterscheiden, in Zusammenhang bringen.“ [Arnheim 1969: 24]



Welche Bedeutung inspiriert? Durch den individuellen Vorgang des In-BEZIEHUNG-SETZENS entsteht die an die Aufmerksamkeit gebundene Bedeutung: „Daß nun mein Urtheil über einen Gegenstand, wodurch ich ihn für angenehm erkläre, ein Interesse an demselben ausdrücke, ist daraus schon klar, daß es durch Empfindung eine Begierde nach dergleichen Gegenstände rege macht, mithin das Wohlgefallen nicht das bloße Urtheil über ihn, sondern die Beziehung seiner Existenz auf meinen Zustand (...) voraussetzt.“ [Kant 1790: 296] Das In-Beziehung-Setzen an sich ist bereits eine erste Bedeutungszuweisung, denn ohne Interesse gibt es kein Bedürfnis, sich mit etwas in Beziehung zu setzen. Der Schlüssel zur Entstehung von Bedeutung liegt in der individuellen Prägung der Person: Interesse entsteht aus dem spezifischen Bezug einer Person zum Gegenstand, da der ‚Zustand‘ – die Person mit ihrer Erfahrung, Erinnerung, Persönlichkeit – jeweils ein eigener ist und damit auch die Qualität der Beziehung an sich. Das In-Beziehung-Setzen stellt eine Schlüsseltä-

tigkeit im transformativen, dialogischen Entwurfsprozess dar. Bedeutung entsteht als relationales Beziehungsgeflecht zwischen den Entwerfenden und dem Entwurfsumfeld, dem Kontextgefüge.

Welche Rolle spielt folglich das ‚In-Beziehung-Setzen‘ durch kreative Transformationsvorgänge im Entwurfsprozess? Intensiviert das ‚subjektiv gewählte Kontextgefüge‘ durch Aufladen des künstlerischen Sinngehaltes diese Relationenbildung?

Welche Voraussetzungen bietet der dialogische Entwurfsprozess als offener Vorgang der Bezugnahme dafür? Im Entwerfen fokussiert und intensiviert ein darstellender Suchprozess mannigfache Inhalte über eine Aufweitung und entschiedene Kristallisation – in gestaltete Form und gefügten Raum – des Entwurfsumfeldes. Aktuelle und vergangene kulturelle Traditionen werden Gegenstand der Beschäftigung durch künstlerische Transformation. Was bedeutet das für den ästhetischen Prozess der kreativen Bedeutungssuche, in der der architektonische Entwurfsverlauf eine Transformation des Wissensgefüges zur Erkenntnisbildung mit Bedeutungsgehalt leistet? Und was bedeutet eine erkennende Transformationsleistung für unser ‚in der Welt sein‘? Wieweit spielt die mimetische Transformation, das künstlerische ‚In-die-Hand-Nehmen‘ von Sachverhalten, eine Rolle beim Verstehen der Welt? Gilt dieses Verstehen für die Interpretation, die Bestandteil der rückkoppelnden Handlung im Entwerfen ist – letztendlich aber eine vorweggenommene Rezeption der Entwurfsprodukte – dann im Umkehrschluss auch als Aussage über eine mögliche semantische Erfahrbarkeit der Gestalt?

Für diese Fragestellungen werden im ersten Abschnitt BEDEUTUNG IN BEZIEHUNGEN das Thema der Bezugnahme als Suche nach Bedeutung, wie es Susanne K. Langer [1942: „Das Sinngewebe“, 261f.] und Rudolf Arnheim [1969: „Die Intelligenz des Sehens“, 24f.] verstehen, in den Zusammenhang der SCHNITTMUSTER-Projekte gestellt. Der zweite Teil BEGREIFEN

DURCH TRANSFORMATION thematisiert drei Annäherungen an den Begriff der Transformation: In ihrer „Philosophie der Kunst“ [Langer 1942: 260] bezeichnet Langer die Transformation als künstlerischen Prozess und notwendige, kreative Handlung des symbolisierenden Erkenntnisgewinns [Langer 1942: „Symbolische Transformation“, 34f.]. Dieser Auffassung werden die Haltungen Hans-Georg Gadamers und Theodor Adornos zur Seite gestellt. Gadamers Begriff der Verwandlung [1960: „Die Verwandlung ins Gebilde und die totale Vermittlung“, 116f.] meint die ästhetische, nicht mehr revidierbare Veränderung im Bewusstsein des Künstlers durch gestaltende Hervorbringung. Adorno schließlich betrachtet Transformation als kritische Konstituierung von Geschichte, die verwandelnde Aufbewahrung,² und sieht in der ästhetischen Äußerung die Fähigkeit begründet, die demonstrative Divergenz und Vielfalt eines gesellschaftlichen Kontextes auszuhalten, um sie in ihren Brüchen heterogen und nicht homogenisiert in der Gestalt sichtbar werden zu lassen [1966: „Tradition und Erkenntnis“, 63f.; ÄSTHETISCHE THEORIE 1970].

Die ästhetischen Qualitätsannahmen der Entwurfslehre sind Gegenstand der dritten Auseinandersetzung [T2|1.3 Der künstlerische Sinngehalt]. Was macht Vielfalt und Divergenz zu entscheidenden ästhetischen Qualitäten? Wieso kann die Offenheit des Entwurfsprozesses eine künstlerische Qualität darstellen und was wird im Zusammenhang mit dem Entwurfsexperiment als solche bezeichnet? Die semantische Vielschichtigkeit der Entwurfsarbeit ist der Ausgangspunkt für einen architektonischen Entwurf unter Berücksichtigung eines komplexen Kontextbegriffs, der Tradition gegenwärtig reflektiert. Was eine ‚intelligente‘ Aufladung des Entwurfsprozesses mit einer Intensität der Bezugnahme im Entwerfen zu tun hat, und inwiefern sich dies auf die Ausdruckssuche des Entwerfenden auswirkt, soll der Beitrag klären. Die Auseinandersetzung geschieht im Diskurs mit ästhetischen Positionen von Immanuel Kant [1790], Gustav Theodor Fechner [1871], Susanne K. Langer [1970], Theodor Adorno [1970 „Zum Begriff des Schönen“, 81f.; „Form und Inhalt“, 215f., u.a.] und Rudolf Arnheim [1969; 1977: „Symbole durch Dynamik“, 211f.;

1986: „Einheit und Vielfalt in den Künsten“, 93f.; „Stil als ein Gestaltproblem“, 333f.]. Umberto Ecos Ausführungen zum „Kunstwerk in Bewegung“ [1962: „Die Poetik des offenen Kunstwerkes“, 113f.] werden auf die pädagogische Idee des durch die schrittweise Transformation beständig in Bewegung gehaltenen Entwurfs übertragen.

1 Bedeutung in Beziehungen

„Vorweg ist einzuräumen, daß, wenn irgendwo, in der Ästhetik Erkenntnis schichtenweise sich vollzieht.“ [Adorno 1970: 513] Eine wesentliche Eigenschaft der SCHNITTMUSTER-Lehre liegt im Aufspannen eines vielfältigen Beziehungsgeflechtes zwischen den Entwerfenden und den sichtbaren und unsichtbaren, vergangenen und gegenwärtigen Beziehungen des Entwurfsumfeldes – den durch das Programm in den Prozess integrierten Informationen zum interdisziplinären Kontextgefüge. Diese Informationen werden in mehreren Entwurfsschritten entdeckt, um aufgedeckt werden zu können, nach wiederholten Bezugsentkopplungen und der Schaffung von neuen Bezugssystemen. In einem interpretierten und transformierten Beziehungsgeflecht tauchen die erkannten Qualitäten der Kontexte, eingebettet in das Entwurfsprodukt, wieder auf. „Beziehungen also lassen die daran beteiligten Komponenten nicht unberührt. Sie wirken als eine Bedingung des Gesamtzusammenhangs (...) und führen zu Veränderungen, die sich aus der Struktur des Ganzen ergeben.“ [Arnheim 1969: 68]

Relation als Bedeutungsquelle

Ausgangspunkt der Überlegungen zur Relationenbildung als Quelle von Bedeutung ist eine These Susanne K. Langers: Beobachtung bringt Symbolisierung durch Begriffe – als Ausdruck von Bedeutung mit sich, bedeutungsorientiert und nicht wertungsfrei empirisch. Es wird sortiert und vor allem kanalisiert im Wahrnehmungsprozess, da „unsere Sinnesdaten in erster Linie Symbole sind“ [Langer 1942: 29]. Die Wortgruppe ‚In-Beziehung-Setzen‘ beinhaltet das aktive ‚setzen‘ oder auch ‚ordnen‘, ‚zuordnen‘, ‚anordnen‘. Es kann sichtbare und unsichtbare Zusammenhänge zwischen Polen zum Ausdruck bringen. In Verbindung mit dem Substantiv ‚Beziehung‘ wird ein aktives Verhältnis zwischen den Polen beschrieben, eine Verbindung, eine zeitliche Relation und damit der Prozess einer Tätigkeit. Die Summe der Beziehungen zwischen Polen umfasst die Struktur der Gesamtheit. „Da jedes

einigermaßen vielfältige Sehmuster unendlich viele mögliche Beziehungen enthält, ist die Erkenntnisaufgabe, einer jeden von ihnen ihren angemessenen Platz in der Hierarchie des Ganzen zuzuweisen, recht delikate.“ [Arnheim 1969: 63/64] Delikat ist demnach nicht nur das vielfältige Beziehungsgeflecht eines komplexen Wissensgefüges, sondern auch der Platz, an dem es in ein ganz persönliches, individuelles Netz aus wertenden Wahrnehmungen und Erinnerungen durch Symbolisierung im Gedächtnis ‚einsortiert‘ wird. Die Suche nach dem Sinnzusammenhang – räumlicher oder struktureller Natur – verursacht die Aufmerksamkeit. „Der (...) Geist ist ein unglaublich komplexes Gebilde von Eindrücken und Umwandlungen, und das Produkt aus ihnen ein Gewebe von Bedeutungen (...). Die Kette des Gewebes besteht aus (...) Anzeichen, auf die zu achten die Erfahrung uns gelehrt hat, und auf die hin wir, oft ohne uns dessen bewußt zu sein, handeln. Der Einschlag besteht aus Symbolen. Aus Anzeichen und Symbolen weben wir unser Gewebe der ‚Wirklichkeit.‘“ [Langer 1942: 274/275]³



Zwei Pole lassen sich ausmachen, zwischen denen sich das Beziehungsgeflecht im Entwurfprozess aufspannt: Das Kontextgefüge, zu dem die Beziehung bei der Lösungssuche aufgenommen wird, besteht aus divergierenden Kontexten, die den kulturellen und räumlichen Rahmen der Entwurfsaufgabe charakterisieren. Der gegenüberliegende Pol sind die Entwerfenden, die sich in Beziehung zu den Wissensinhalten setzen – um zu erfassen, zu erkennen und zu begreifen, und das aus der Vielzahl möglicher Relationen Herausgegriffene oder Begriffene in den Entwurf übersetzen zu können. Zwei Beziehungsarten sind demnach an der Bedeutungsentstehung beteiligt:

Relation der Kontexte | Die spezifische Relation, die zwischen den Kontexten – den das Entwurfsumfeld beschreibenden Informationen – durch Auswahl und Eingrenzung entsteht. Arnheim beschreibt die Beziehung kontextuellen Wahrneh-

mens von Sachrelationen: „Ein Ding im Raume sehen heißt, es in seinem Zusammenhang sehen.“ [Arnheim 1969: 61] Die Art der Beziehung zwischen den Elementen – bei einem komplexen Wissenszusammenhang wie im Kontextgefüge der Entwurfsarbeit – wird durch die Struktur, ihre Beziehungsvielfalt und die möglichen Ähnlichkeiten zwischen den Elementen charakterisiert. Die immer individuelle Konstellation von Wissensebenen verursacht eine spezifische Wechselbeziehung: Strukturelle Eigenschaften hinsichtlich Ähnlichkeiten oder Widersprüchen von ausgewählten Wissenshintergründen bilden den besonderen Assoziationshintergrund, der auf die Entwerfenden einwirkt. Er bildet den „Nachklang dessen, was je im Bewußtsein war, und durch diese oder jene, äußere oder innere, Anlässe, in dieser oder jener Combination, wieder ins Bewußtsein treten kann.“ [Fechner 1871: 113]

Relation Sachkontext-Erfahrung | Die zweite Beziehungsart entsteht durch das Verhältnis zwischen dem Sachkontext zum vorgeprägten, individuellen Erfahrungshintergrund der Entwerfenden, die die erfahrungsgebundene Interpretation vom Entwurfsumfeld zur Folge hat. Der kulturelle und persönliche Erfahrungshintergrund bildet das Muster, innerhalb dessen jede Person individuell die Wirklichkeit aufnimmt und vor allem zu erkennen in der Lage ist. Hans Georg Gadamer schreibt zur relationalen Bedingung des Verstehens: Verstehen geschieht auf der Basis von Erfahrungen, ‚Vormeinungen‘, gleichzeitig setzt ‚Verstehen können‘ eine Offenheit voraus, eigene Erfahrungen ins Verhältnis zu anderen Erfahrungen zu setzen.⁴ „Wer zu verstehen sucht, ist der Beirung durch Vor-Meinungen ausgesetzt, die sich nicht an den Sachen selbst bewähren. Die Ausarbeitung der (...) Entwürfe, die als Entwürfe Vorwegnahmen sind, die sich ‚an den Sachen‘ erst bestätigen sollen, ist die ständige Aufgabe des Verstehens.“ [Gadamer 1960: 272]⁵

Im SCHNITTMUSTER-Projekt TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS folgt auf die persönliche, räumliche Erinnerungsarbeit eine Auseinandersetzung mit der historischen, emotiven Sichtweise auf komplexe räumliche Fügungen Piranesis [T1|2]. Diese zwei Raumerkundungen bestimmen im Folgenden das Wesen der Relation zwischen Entwerfendem und der anschließenden Entwurfsentwicklung – atmosphärisches, soziales, psychologisches Material legen sich in der Entwurfsarbeit im Gedächtnis obenauf. Andere mögliche Relationenbildungen zum ‚Raum der Erinnerung‘ – wie eine konstruktive Sichtweise oder auch eine technische Perspektive – stehen nicht im Vordergrund der Themenstellung des ersten Entwurfsemesters; sie werden allerdings fast ‚unbemerkt‘, z.B. durch die Realisation des Stuhles, trotzdem wirksam. Durch das Fügen eines spezifischen Kontextzusammenhangs entsteht ein relationaler Einfluss auf die Auseinandersetzung bis hin zum Ergebnis, „die Paarung wirkt auf die Partner“ [Arnheim 1969: 66]. Die kognitive Befähigung liegt im Bedürfnis des Menschen begründet, Ähnlichkeiten zwischen den Dingen oder Sachverhalten zu erkennen. Das „Zusammenstellen zweier Vorstellungen [hebt] die ihnen gemeinsamen Eigenschaften in den Vordergrund und erzielt dadurch eine anschauliche Abstraktion, ohne aber den Zusammenhang mit den beiden Situationen aufzugeben, die jene herausgesonderte Eigenschaft sozusagen am Leben halten.“ [Arnheim 1969: 68] Die im Programm getroffene Auswahl der Kontexte steuert und beeinflusst die Betrachtungsweise im Prozess nachhaltig, um durch das Aufspannen der ausgewählten Kontexte spezifische, kulturelle nicht sichtbare oder unbekannte und bekannte Errungenschaften in den Wahrnehmungshorizont des Entwurfsprozesses einfließen zu lassen.

Vielfältige Formen von Wissenspaarungen können zur Herstellung einer Relation, des Vorganges der In-Beziehung-Setzung zu Beginn des suchenden Entwurfsvorganges über die Komposition der Kontexte gestaltet werden. Im Entwurfsprogramm wird die Aneignung des Kontextes neben dem Thema an sich auch durch die Auswahl des Entwurfswerkzeuges, der methodischen Bearbeitung des Informationsgehaltes bestimmt, und prägt die Kris-

tallisation der sichtbar werdenden Eigenschaften des Ausgangsmaterials zueinander. Die Wahl des Werkzeugs bildet die Kontaktstelle, den Übermittler der Informationen zwischen dem durch eine künstlerisch abbildende Wahrnehmung Entwerfenden und den Kontexten. In der Auseinandersetzung beginnt das Verhältnis zwischen dem individuellen Erfahrungshintergrund des Entwerfenden und Entwurfskontext durch den an das Werkzeug gebundenen Ausdruck sichtbar zu werden. „Alles Denken ist zunächst ein Sehen, wenn auch nicht notwendig durch das Auge. (...) Denn alles Denken beruht auf Vorstellen, und die Vorstellung bildet sich mit dem Erfassen der ‚Gestalt.‘“ [Langer 1942: 261] Die Disposition der Entwerfenden für den künstlerischen Verstehensvorgang impliziert subjektive Deutungsvorgänge, die den persönlichen Erfahrungshintergrund zeigen⁶ – im Kontext des subjektiven „Erfahrungswissens“ [Arnheim 1969: 61-83]. „Das Denken (...) kann sich ja mit Dingen oder Ereignissen nur dann beschäftigen, wenn diese ihm auf irgendeine Weise gegeben sind.“ [ebd.: 100].

Da Wahrnehmung bedeutungsorientiert abläuft, Bedeutungszuschreibungen auf bereits erlernte Identifizierungsprozesse und gesellschaftlich gültige Kategorien zurückgreifen, stellen die deutenden Wahrnehmungen der Entwurfskontexte zugleich eine Auseinandersetzung mit vorhandenen historischen und zeitgenössischen Deutungsmustern dar. Das Erkennen in Relationen besteht über den persönlichen Erfahrungshorizont hinaus im Begreifen von Dingen im Kontext entwicklungsgeschichtlicher Erkenntnis – Verstehen ist kulturell vorgezeichnet. Bis hinein in die Struktur menschlicher Nervenzellen des Gehirns sind kulturelle Vorprägungen zu finden. Neue Erfahrungen werden als frisch gebildete Zellen in das bestehende Gefüge von neuronalen Mustern eingebracht und verändern diese bei wiederholter Erkenntnis [Hüther 2004: 25/26]. Es entsteht ein komplexes Beziehungs- und Bedeutungsgeflecht, im Zusammenspiel der eingeführten Kontexte im Entwurfsprozess mit dem bewussten und unbewussten Gedächtnis der Person, die diese Kontexte für sich entdeckt.



Die verschiedenen Bedeutungsebenen, die Relation zwischen den Dingen und die persönliche und kulturelle Bedeutungsebene, die zusammen unsere Beziehung zu den Dingen prägen und ohne die es keine Bezugnahme im künstlerischen Prozess gibt, tragen im Entwurfsprozess immer wieder zur Aktivierung und Öffnung unserer Aufmerksamkeit bei. Durch den Einfluss der inhaltlichen Ebenen des Kontextstoffes und durch die Varianz der Entwurfsmethoden und -werkzeuge entsteht eine durch das Programm gesteuerte Vielfalt der Bezugnahmen zur Ausbildung von Vorstellungsbildern in Gestalt der Entwurfprodukte. Die kulturelle Bezugnahme wird durch den subjektiv gewählten Kontext als Teil des Entwurfsumfeldes aufgeweitet. Die Entwerfenden treten aus dem gewohnten Betrachtungshorizont heraus, laden die traditionellen Qualitäten des Entwurfs auf und setzen so den entstehenden Entwurf ins Verhältnis zu sich und damit zur Gegenwart und Vergangenheit.

2 Begreifen durch Transformation

In verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen ist die Transformation die Beschreibung für einen umgestaltenden Prozess, der wieder umkehrbar, rückführbar zum Ausgangszustand ist. In der Sprachwissenschaft bedeutet die Transformation einer Aussage die Veränderung der den Satz organisierenden Struktur unter Beibehaltung seiner Bedeutung; die sukzessiv aufeinander aufbauende Eigenschaft des Prozesses der Umformung kommt in den Geisteswissenschaften hinzu, die Beschreitung einzelner Stufen zur Verwandlung – nacheinander und schrittweise. Etymologisch beschreibt die ‚Transformation‘ den Prozess des Umwandelns und Umformens. Aus lateinisch ‚transformare‘, ‚trans‘ für ‚durch‘, ‚hindurch‘, ‚über hinaus‘, lateinisch ‚forma‘ für ‚Gestalt‘, ‚Figur‘ hat dieser zusammengesetzte Begriff die Bedeutung von sichtbaren, ästhetischen Eigenschaften der Dinge, die in der Gestalt (Erscheinung) oder in der Figur (Umriss), durch ein Subjekt ‚hindurch gegangen‘ zur Anschauung kommen.

Im Entwurfsexperiment der SCHNITTMUSTER-Projekte werden vielschichtige Kontexteigenschaften mit einer Strategie der ästhetischen Visualisierung schrittweise in ein räumliches Objekt transformiert. Ziel der Entwurfslehre ist ein hoher Grad an dialogischer Konsistenz im Verhältnis der Entwerfenden zu den transformierten Kontexten. Im Entwurfsprozess geht es um die Handlung der Transformation als Vorgang des Begreifens und Aneignens von Wissen im kreativen, die Kontextgefüge umformenden Wahrnehmungs- und Symbolisierungsvorgang, der erst mit der Hervorbringung von Gestalt abschließt. Die Transformation findet auf der Grundlage von sichtbarem Material statt: Orte, Gebäude, Fotografien, Zeichnungen, Bilder sind Ausgangsobjekte des Umgestaltens. „In Wahrheit ist in der Darstellung der Kunst Wiedererkenntnis am Werk, die den Charakter echter Wesenserkenntnis hat“ [Gadamer 1960: 120].

Der Umformungs- und Gestaltungsprozess, den das Ausgangsmaterial im Entwurfprozess nimmt, geht durch das Bewusstsein der Entwerfenden hindurch über sich selbst hinaus und resultiert in einem neuen, transformierten Objekt und einer neuen Sichtweise der Entwerfenden auf den Ausgangsstoff der Transformation.

Die drei folgenden Abschnitte stellen drei unterschiedliche und doch verwandte Zugänge zur Idee transformatorischen Handelns nebeneinander, die gerade durch die leichte Differenz den Begriff auszuleuchten vermögen – um die Intention zu erläutern, die der mimetischen Transformation als Entwurfsstrategie zugrunde liegt: die **SYMBOLISIERUNG IM TRANSFORMATIONSPROZESS** (S. K. Langer), die **VERWANDLUNG INS GEBILDE** (H. G. Gadamer) und die **AUFBEWAHRUNG VON TRADITION** (T. Adorno).

Symbolische Transformation

Die symbolische Transformation im künstlerischen Prozess, wie sie Susanne K. Langer versteht, beschreibt das menschliche Bedürfnis, Erfahrungen zu idealisieren, indem sie direkt als Äußerungen – in Form von Sprache, Kunst, Ritual, Lachen etc. – ausgedrückt werden. [Langer 1942: 34-61] Die Vorstellung von der „transformatorischen Natur des menschlichen Begreifens“ [Langer 1942: 9] wird über die zwei Begriffe, die **SYMBOLISIERUNG** und die daraus abgeleitete **SYMBOLISCHE TRANSFORMATION** charakterisiert.

Von der „Annahme, daß der menschliche Geist seinem tiefsten Wesen und seiner Wirklichkeit um so näher kommt, (...) je reicher und entschiedener er seine Sprachen und Symbolismen ausbildet“ [W. M. Urban z.N. Langer 1942: 8],⁷

geht Langer aus und setzt hier mit ihrer Theorie menschlichen Begreifens an. Sie postuliert, dass die Entstehung von Sinnesempfindungen mit dem Vorgang zur Ausbildung von Symbolen gleichzusetzen sind, da Wahrnehmungen im Rezeptionsvorgang nicht von der Bedeutungsfindung abgekoppelt werden können und immer zugleich an Vorstellungen – Ideen von etwas – gebunden sind. Symbole „helfen uns vielmehr, eine Haltung gegenüber Gegenständen in absentia einzunehmen“ [Langer 1942: 39]; sie sind übergeordnete Bedeutungsträger, im Gegensatz zu Anzeichen, die das an die Aufmerksamkeit gebundene Wirklichkeitsverständnis bedingen. „Die stärksten Symbole gehen auf die elementarsten Wahrnehmungsempfindungen zurück, denn sie betreffen die grundlegenden menschlichen Erfahrungen“ [Arnheim 1977: 215]. Der Symbolisierungsdrang dient der Verständigung über Erfahrungen aus der Vergangenheit oder kanalisiert zukünftig mögliche Erfahrungen, so dass sinnliche Wahrnehmungen, zeitlich und örtlich abstrahiert, gedeutet werden können. Dieser Ansatz steht im Gegensatz zum radikalen Empirismus, da Wahrnehmungsvorgänge nicht abgekoppelt von Bedeutungszuweisung durch Symbolisierungsprozesse verstanden werden können. „Das Problem der Beobachtung wird von dem der Bedeutung völlig überschattet“ [Langer 1942: 29].



Langers erkenntnispsychologischer Ansatz ist noch heute radikal, da sie zeichentheoretische und wahrnehmungspsychologische Theorien auf der Basis der idealistischen Philosophie und der Symbolismusforschung verknüpft und bis dahin gültige Unterscheidungen und Grenzen zwischen denkendem Begreifen und Handeln neu deutet. Für sie gehören diese beiden Vorgänge, das denkende Begreifen und das transformierende Handeln, unmittelbar zusammen. Erkenntnis setzt mit einem Übersetzungsvorgang zur verstehenden, handelnden Aneignung ein. Über das Verstehen von und Reagieren auf Anzeichen hinaus hat der Mensch das Bedürfnis, Bedeutungen unmittelbar in abstrahierende Handlungen zu

übersetzen, „[d]a jede registrierte Erfahrung dazu tendiert, im Handeln zu münden“ [ebd.: 51] – um den Symbolisierungsvorgang zu kommunizieren und auszudrücken, die „symbolische[...] Transformation von Erfahrungsdaten“ [Langer 1942: 51].

Die menschliche Eigenschaft, Symbole zu entwickeln, ist gekoppelt an das Bedürfnis des Menschen zur kritischen, da verarbeitenden Rezeption durch Transformation, „das Gehirn ist nicht bloß eine große Vermittlungsstation, (...) sondern eher ein großer Transformator.“ [Langer 1942: 50] Der Mensch versteht und erkennt, sofern er das Wahrgenommene in deutende Gestaltvorgänge wie gestikulieren, sprechen, singen, zeichnen oder musizieren übersetzt. Das Moment der Mitteilung von Äußerungen zur Erinnerung oder zur Etablierung einer Vorstellung von Erfahrungen ist Teil des „schöpferische[n] Prozeß der Ideenbildung, der Metapher, der Abstraktion, der das Menschenleben zu einem Abenteuer des Verstehens macht.“ [Langer 1942: 276] Der utilitaristische, die Lebensbedingungen betreffende Aspekt der Symbolisierung wird durch eine Vielzahl von scheinbar unnützlichen Tätigkeiten wie der Ritualbildung, dem Musizieren oder dem künstlerischen Schaffen ergänzt. Menschliches Dasein differenziert sich durch den Drang zu scheinbar sinnlosen, da nicht überlebensnotwendigen Äußerungen, die über das Hervorbringen von Anzeichen zur zweckgebundenen, reinen Bedürfnisbefriedigung weit hinausgehen. Dieser Symbolisierungsvorgang repräsentiert einen notwendigen Teil menschlicher Existenz und ist so Verstehen und Verständigung, „Mittel und Zweck in eins“ [Langer 1942: 59].



Wie das Individuum die Welt interpretiert, prägt den dialogischen Erkenntnisvorgang im künstlerischen Transformieren. Kreative Äußerungen sind Teil des Verständigungs- und Mitteilungsvorganges. Die Entwurfsaussagen als Transformation der kristallisierten Bedeutungszuschreibung durch den Entwerfenden bergen eine semantische Aussagekraft.

Die Veranschaulichung des Verstehensprozesses in symbolisierenden Hervorbringungen ist in dem menschlichen Bedürfnis begründet, „in konkretem Handeln den symbolischen Prozeß des Gehirns zu vollenden.“ [Langer 1942: 52]

Der transformierende Entwurfsvorgang ist wie das gesprochene Wort Selbstaussdruck und semantische Botschaft zugleich. Eine Darstellung verhält sich in ihrem Wesensgehalt zum Künstler wie zum Betrachter insofern, als sie eine Erfahrung und damit verbundene Erkenntnis zum Ausdruck bringt, denn „ein Gebilde (...) gewinnt in der Vermittlung sein eigentliches Sein“ [Gadamer 1960: 123]. Rezeptive, analysierende und interpretierende Entwurfshandlungen vermitteln Wesensgehalte, die über den Prozess des Entwerfens hinaus zum vermittelbaren Ausdruck werden.

Sein als Verwandeln ins Gebilde

In den darstellenden Künsten sind „Nachahmung und Darstellung (...) nicht abbildende Wiederholung allein, sondern Erkenntnis des Wesens. Weil sie nicht bloß Wiederholung, sondern ‚Hervorholung‘ sind, ist in ihnen zugleich der Zuschauer mitgemeint.“ [Gadamer 1960: 120] Hans-Georg Gadamer zeichnet in seinem Aufsatz „Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation“ [ebd.: 107f.] in der Tradition Schillers die ästhetische Erfahrung des kreativen Hervorbringens als Ausgangspunkt von Erkenntnis und Vermittlung nach, im Spiel und in der Kunst. Gadamer erläutert „die Erfahrung der Kunst“ anhand der Schauspiel-, Musik- und darstellenden Kunst. [Gadamer 1960: 116f.] Der Architekturentwurf wird als künstlerischer, sich der Darstellung (des Werks) bedienender Schaffensprozess in diesen gedanklichen Kontext gestellt.

Wenn etwas ästhetisch ‚hervorgeholt‘ ist, zeigt es sich zugleich. Die ‚Hervorholung‘ meint das interpretierte Wesenhafte in der Entwurfsdarstellung, denn ‚Kunst‘ ist ein nachahmendes Wiedererkennen [ebd.]. Der künstlerische Darstellungs- als Erkenntnisprozess des Menschen als „bedeutungshaftes Ganzes“ [Gadamer 1960: 122] impliziert eine notwendige Rezeptionserfahrung durch einen Beobachter. Der Prozess der Hervorholung durch erkennende Darstellung repräsentiert den symbolisierenden Selbstaussdruck und die semantische Botschaft zugleich. Die „Verwandlung ins Gebilde“ [ebd.: 116] meint darüber hinaus die Weiterentwicklung einer Persönlichkeit durch das, was sie in der Kunst dazustellen vermag – als Folge der Auseinandersetzung mit dem zunächst Unbekannten. Dies ist kein Prozess bloßer Veränderung sondern der Erneuerung. Die künstlerische Vereinnahmung über darstellende Wahrnehmung grenzt die „Wirklichkeit als das Unverwandelte und die Kunst als die Aufhebung dieser Wirklichkeit in die Wahrheit“ [Gadamer 1960: 118] voneinander ab.

Das Kunstwerk verhält sich zur Wirklichkeit nachahmend, damit sich jeder einzelne „selbst darin erkennt und wieder erkennt“ [Gadamer 1960: 119]. Das transformierte Entwurfsobjekt spiegelt von einer Arbeit zum nächsten die verwandelten Kontexte wider. Die mimetische Transformation im Übersetzungsvorgang bringt Gestalt hervor, die einer Beziehung entspringt, Ursache für die entstandenen Relationen ist das ‚Erkennen im Bekannten‘: „[D]er Erkenntnisinn von Mimesis ist Wiedererkennung“ [ebd.]. Vorhandenes wird im individuellen Sehprozess wieder erkannt, da es schon vorher existiert hat, ohne erkannt zu sein. Das verwandelte Gebilde ist dem Ausgangsstoff ähnlich, in der Konsequenz jedoch ist das Ergebnis als Konstellation völlig neuer Rahmenbedingungen durch neue Bezugspunkte der eingefügten Kontextebenen eindeutig etwas Anderes, etwas Neues. „Es kann hier keinen Übergang allmählicher Veränderung geben, der vom einen zum anderen

fürhte, da das eine die Verneinung des anderen ist. So meint Verwandlung ins Gebilde, daß das, was vorher ist, nicht mehr ist. Aber auch daß das, was nun ist, was sich im Spiel der Kunst darstellt, das bleibende Wahre ist.“ [ebd.: 116/117]

Das mimetische und das innovative Moment setzt Gadamer in den Kontext der Wahrheitssuche durch Handlung. Der Nachahmung wie auch der Verwandlung liegt der Wunsch nach Erkenntnis zugrunde, die menschliche Antriebsfeder, der Erkenntnisinn. „Nachahmung hat also als Darstellung eine ausgezeichnete Erkenntnisfunktion.“ [Gadamer 1960: 120] Dabei ist „der Erkenntnisinn von Mimesis (...) Wiedererkennung“ [ebd.: 119]. Das Wiedererkannte hat seinen Reiz allerdings durch die mimetische künstlerische Darstellung, z.B. im analytischen Zeichenvorgang, nicht in der bloßen Abbildung von Altbekanntem, vielmehr wird durch das Herausfiltern einzelner ‚bekannter‘ Qualitäten in der Zeichnung isoliert sichtbar, was der Zeichnende zu erkennen vermag.⁸ Die Wieder-Erkentnis ist das Erkennen von Bekanntem im ungewohnten Kontext, oder von etwas Neuem im gewohnten, bekannten Kontext – durch Wiedererkennen mit Bedeutung des Gewohnten belegt. In diesem „mehr erkennen“ [ebd.] tritt ein Wesen des Erkannten hervor. Das Wesenhafte des Entwurfskontextes wird in den SCHNITTMUSTER-Projekten über Mimesis und Verwandlung, in rezeptiven und interpretierenden, transformierenden Handlungen erkannt, materialisiert oder verbalisiert ‚hervorgeholt‘. Dieser Prozess zur Herausbildung einer subjektiven Wesensperspektive auf Entdecktes im Darstellen und Abbilden, das den Filter der individuellen Erfahrung sichtbar macht, besteht nicht im Ausfüllen einer ‚Leere‘ mit Neuem, der künstlerischen Innovation. Dies Transformatorische in der Kunst ist „nur [möglich] als durchs Subjekt hindurch gegangene“ [Adorno 1970: 253], das den Übergang repräsentiert zwischen dem Unveränderten der bestehenden Kontextbezüge und der Veränderung in der transformatorischen Aneignung.

Aus der neu gewonnenen Erfahrung tritt die Persönlichkeit verwandelt hervor [Gadamer 1960: 116/117]. Das Erlebte und Erkannte, die Verwandlung, bedeutet, dass die Erkenntnis, die vorher Erkenntnis war, nicht mehr ist. „Was damit für die Bestimmung des Seins der Kunst gesagt sein soll, tritt heraus, wenn man den Sinn von Verwandlung ernst nimmt. Verwandlung ist nicht Veränderung (...). Verwandlung dagegen meint, daß etwas auf einmal und als Ganzes ein anderes ist, so daß dies andere, das es als Verwandeltes ist, sein wahres Sein ist, dem gegenüber sein früheres Sein nichtig ist.“ [ebd.: 116] Das verwandelte Hervorgebrachte, das GEBILDE, spiegelt nicht die „Wirklichkeit als das Unverwandelte“ [ebd.: 118] wider, sondern zeigt das, was für die Entwerfenden in diesem Moment die Wahrheit darstellt, die zu suchen ihre Neugier im Erkenntnisverlangen fokussiert. Dabei ist die Verwandlung ein Prozess, den der kreative Mensch in dem Moment erlebt, in dem er künstlerisch darstellt. Er lässt etwas durch sich selbst hindurch passieren,⁹ wodurch eine irreversible Veränderung des Bewusstseins durch Erkenntnis eintritt.

Dem Prozess des künstlerischen Darstellens wird die eigentliche Erkenntniskraft des ‚in der Welt-Seins‘ zugeschrieben. „Das Kunstwerk ist nicht von der ‚Kontingenz‘ der Zugangsbedingungen, unter denen es sich zeigt, schlechthin isolierbar, und wo solche Isolation doch geschieht, ist das Ergebnis eine Abstraktion, die das eigentliche Sein des Werkes reduziert.“ [Gadamer 1960: 121] Die ‚Zugangsbedingungen‘ bezeichnen das performative Erleben der Darstellung – im Sein während und durch die künstlerische Hervorbringung. Dieses kann nicht abgetrennt passieren von der Rezeption und im Umkehrschluss bleibt die Rezeption ohne die Darstellung ‚abstrakt‘ und nicht erfahrbar.

Der dialogische Entwurfsprozess bietet diese gleichzeitige Darstellungs-, Hervorbringungs- und Erkenntnis- als Seinsqualität, die in der Architekturdiziplin erst wieder die tatsächliche Erfahrung des realen Gebäudes leisten kann als „Teil des Seinsvorganges der Darstellung“ [Gadamer 1960: 122].

Der Schöpfungsprozess der Kunst geht durch den Menschen hindurch, das Hervorgebrachte behält seine Subjektivität im Verborgenen, aber ästhetische Qualität entsteht erst durch Objektivierung, durch den Willen, etwas aus sich heraus zu wollen. Die Suche des Entwerfenden nach Erkenntnis ist die Antriebsfeder in der abbildenden, das Bekannte neu formulierenden Tätigkeit der Interpretation – „so, wie er Sinn darin findet“ [ebd.:125] – und damit die Kraft für den spielerischen Entwurfsprozess, da „das Gebilde (...) nur im (...) Gespieltwerden sein volles Sein erlangt“ [ebd.:122].¹⁰

Verwandelnde Aufbewahrung

Erkenntnis findet statt, indem das Erkannte als Bestandteil gesellschaftlicher Tradition in den Korb persönlicher Erfahrungen eingebettet, subjektiv angeeignet wird. Durch künstlerische Übersetzung besteht Tradition fort, allerdings verwandelt durch die Sinnperspektive des Betrachters. „Tradition [ist] der Erkenntnis selbst immanent (...) als das vermittelnde Moment ihrer Gegenstände“ und Erkenntnis „hat an sich (...) teil an Tradition als unbewusste Erinnerung“ [Adorno 1966: 63]. Es entsteht eine ‚verwandelte Kontinuität‘ [ebd.: 64] des bereits Gedachten und des Wirklichkeitsbegriffs. Das vergangene und gegenwärtige kontextuelle Umfeld ist Gegenstand der Bezugnahme der Entwerfenden, um „Tradition (...) nicht abstrakt zu negieren, sondern unnaiv nach dem gegenwärtigen Stand zu kritisieren: so konstituiert das Gegenwärtige das Vergangene.“ [Adorno 1970: 68] Die Wahl der Kontexteigenschaften, die – durch Transformation – verwandelt sichtbar und so aufbewahrt werden, konfrontiert Gegenwart und Geschichte interdisziplinär.

Das Kontextgeflecht der Entwurfsthemen in der Auseinandersetzung mit der Problemlösung einer Aufgabe stellt das ‚Aufzubewahrende‘ in der Tradition dar. Vergangenes wird durch künstlerische Übersetzung direkt sichtbar zur Gegenwart in Beziehung gesetzt.

Im Projekt TUCHFÜHLUNG [T1] Übersicht] erfolgt zum Auftakt der Entwurfssuche die Auseinandersetzung mit dem Herstellungsprozess des Tuchdrucks als historische, verschwundene und nur indirekt wirksame, materialisierbare Qualität des Gebäudes. Dies lässt eine Auseinandersetzung mit der Fertigungstradition im gegenwärtigen Erfahrungskontext von Material und experimentellen Gestaltungsprozessen zu. Bei genauer Untersuchung erfahrbar sind noch historische Eigenschaften wie eine ‚haptische Erinnerungspur‘ im Gebäude verzeichnet. Typologische Eigenarten der räumlichen Gliederung, Konstruktion, Fügung und Komposition und die Lage innerhalb der städtischen Struktur erzählen, gute Beobachtung vorausgesetzt, eine gründliche Geschichte des Gewesenen im Bestehenden. Auch ein historischer Plan enthält häufig längst überformte aber noch erkennbare Spuren eines ehemaligen Lebenskontextes und der Gebäudetypologie. Auch das Projekt STAPELVILLA [T1|3] hat die Überformung einer tradierten Baukultur zum Gegenstand, um sie zu bewahren und zugleich in neuen Zusammenhängen lebendig zu erhalten. Historische Villenvorbilder tauchen verwandelt, durch genaue Analyse und Interpretation der Studierenden und mithilfe künstlerischer Strategien überformt, wieder auf. Und Bestehendes kann bereits Vergangenes repräsentieren: Die Tagebaubrücke im Projekt SCHNITTMUSTER RÜCKWÄRTS [T1] Übersicht], nach kurzem Einsatz schon zu einem historischen Zeugnis mutiert, wird durch dialogische Objekte verwandelt erhalten und aktualisiert frühe Technikrezeptionen – konstruktivistische Bildmotive fließen in den Entwurfsprozess zur Formfindung ein.



Die kritische Konstituierung der Gegenwart findet durch eine verwandelnde, objektivierete Aufbewahrung von Gewesenem – in der Transformation von Gestalt als Ergebnis einer kreativen Bezugnahme – den notwendigen Raum zur Entfaltung. Die kulturelle Tradition von Baukultur, die Nutzungsgeschichte und Sozialgeschichte kann zur ästhetischen Quelle der Entwurfssuche werden, sofern der Blick offen ist für Fragen, um aus dem Bestehenden heraus eigenständig weiter zu interpretieren.

Die Reflexion der Entwurfskontexte verursacht ein „Denken, das der Tradition sich entäußern muß, verwandelnd sie [die Tradition] aufbewahren könne; nichts anderes ist geistige Erfahrung.“ [Adorno 1966: 64]

Da Tradition die Basis jeder menschlichen, kollektiven, positiven und negativen, in jedem Fall unvermeidbaren Erfahrungen darstellt, ist es, durch Befähigung zur Reflexion, immer auch notwendig, diese Traditionen zu zeigen. In der reflexiven Entwurfshaltung ist das kritische Moment enthalten. Mimetische Transformation, nachahmende Aneignung durch (Um)Gestaltung, kann keine „blinde Nachahmung“ [Gadamer 1960:124] sein. Ohne wertende Bedeutungszuschreibung ist kein Erkennen und künstlerisches Hervorholen möglich. Wertungen unterliegen Erfahrungen und Traditionen und damit ‚gültigen‘ Verallgemeinerungen. Gültige Vereinbarungen werden zum Konsens, als Stereotypen im Geschichtsprozess tradiert, als solche allgemeingültig, unverrückbar und der Kritik schwer zugänglich [Adorno 1966: 337]. In den SCHNITTMUSTER-Projekten wird diese Verkrustung durchbrochen. Eine tradiert gründliche Auseinandersetzung mit Ort und Typologie wird durch kulturell und zeitlich heterogene Kontextbezüge geöffnet, gewohnte Sehweisen durch Ungewohntes in Bewegung versetzt. Die Auswahl der Kontextbezüge aus Gegenwart und Vergangenheit im Entwurfsprogramm schaffen den wertenden Rahmen, das jeweilig Hervorgeholte – im

Entwurfsprozess der durch Interpretation betonte Bedeutungsgehalt – unter intendierten Gewichtungen zu entdecken, zu kritisieren oder zu favorisieren, und schließlich deutend in Gestaltkompositionen abstrahiert, vereinfacht oder mehrfach ineinander verwoben als Interferenzphänomen [Adorno 1970: 174] verdichtet abzulegen. Deutung, darstellende Auswahl durch Erkennen, ist bereits eine Aussage, durch die Wertigkeit, die dem Gewesenen im Neuen zugemessen wird. „Als ob nicht jede Erkenntnis (...) die erstarrten Dinge in Fluß brächte, eben dadurch in ihnen der Geschichte gewahr würde.“ [Adorno 1966: 135]



Die verwandelnde Aufbewahrung impliziert, sofern es sich um bereits geschaffenes Kulturgut handelt, das Fortbestehen vergangener Interpretationen im neuen, kritisierten Gewand. Das Bekannte ist das Gegenwärtige und Vergangene, das sich durch die künstlerische Übersetzung im Prozess der Verwandlung zur Gegenwart verhält, indem es Vergangenes der Geschichte durch Verstehen neu interpretiert und Erinnerunges der eigenen Erfahrung in die Gegenwart hervorholt und künstlerisch in architektonischer Gestalt synthetisiert.

„Ist heute das ästhetische Verhältnis zu jeglicher Vergangenheit vergiftet durch die reaktionäre Tendenz, mit der jenes Verhältnis paktiert, so taugt ein punktuelles ästhetisches Bewußtsein nicht mehr, das die Dimension des Vergangenen als Abfall weglegt. Ohne geschichtliches Eingedenken wäre kein Schönes.“ [Adorno 1970: 102]

Der Transformationsprozess, begleitet von Symbolisierungsvorgängen zur expressiven Gestaltfindung, prägt den Darstellenden selbst durch Verwandlung des wahrgenommenen Kontextgefüges. So versetzt der Transformationsprozess das Sein (des Entwerfenden) über die wiederholt hervorgebrachte Gestalt im Prozess des Entwerfens in einen Fluss zur Gegenwart im Bezug auf das Vergangene, und verweist zugleich in die Zukunft.

3 Der künstlerische Sinngehalt im Entwurfsprozess

„Wie kann also‘, so fragt er sich, ‚ein Ding uns wirklich erscheinen, wenn die Synthese niemals abgeschlossen ist ... Wie kann ich die Welt als ein tatsächlich existierendes Individuum erfahren, wenn keine der Perspektiven, unter denen ich sie betrachte, sie zu erschöpfen vermag und die Horizonte immer offen sind? ... Der Glaube an das Ding und an die Welt muß die Annahme einer abgeschlossenen Synthese mit einschließen – und doch wird dieser Abschluß unmöglich gemacht durch die Natur der zu korrelierenden Perspektiven selbst, weil jede von ihnen durch ihre Horizonte ständig auf andere Perspektiven verweist ... Der Widerspruch, den wir zwischen der Realität der Welt und ihrer Unabgeschlossenheit finden, ist derselbe wie der zwischen der Allgegenwärtigkeit des Bewußtseins und seinem sich Engagieren in einem Gegenwartsfeld ... Diese Ambiguität ist nicht eine Unvollkommenheit des Bewußtseins oder der Existenz, sondern die Definition davon“ [Merleau-Ponty z.n. Eco 1962: 134/135]“



Die ‚Vorgehensweise‘ der mimetisch transformierenden Entwurfsarbeit wird als künstlerische Betätigung betrachtet – in seiner Qualität ist der Entwurfsprozess ein Weg der Erkenntnis. Durch künstlerische Produktion unterliegt Erkenntnis einem fortwährenden Wandel, ist also wirklich, gegenwärtig, bewusst oder unbewusst und verweist im Prozess der Verwandlung bereits auf neue Perspektiven. Künstlerische Darstellungen bringen hervor, um zu zeigen, Sinnhaftiges auszusagen über ein Stück ‚Wirklichkeit‘. Dinge, Räume, Strukturen werden durch Darstellung, Betrachtung und Interpretation in Beziehung zueinander gesetzt – im Entwerfen wirken diese Betätigungen im Wechsel. „Sinnhaftige Form läßt sich nicht ex nihilo konzipieren; wir können sie nur finden und nach ihrem Bilde etwas schaffen.“ [Langer 1942: 246] Durch das subjektive Kontextgefüge, die Aufweitung des Bezugsrahmens zur Lösungsfindung im Entwerfen, wird die Intensität der Beziehung

im Prozess gesteigert. Dies bedeutet auch, dass die künstlerische Hervorbringung, die Vielzahl einzelner Entwurfsschritte und ihrer Produkte als Ausdruck der zeitgebundenen Suche nach der Lösung, Abbildungen eben dieser Bezugnahme darstellt.

Die ästhetischen Qualitäten der Entwurfslehre liegen in ihrer semantischen Vielschichtigkeit und Offenheit für Deutungsmöglichkeiten.

Die Identifizierung von Inhalten und ihre ästhetische Umsetzung in Form und Raum erzeugen einen Ausdruck, der notwendig ist für die Bedeutungsorientierung in der Wahrnehmung. Der Ausdruck im transformativen Handeln, der über das Anzeichen, das Signalisieren überlebensnotwendiger Dinge hinaus geht, erzeugt eine Steigerung der Aussagekraft, die kommuniziert wird. Mit der Befähigung zur Symbolisierung [Langer 1942: 48f.] ausgestattet, leistet sich der Mensch den Luxus der geistigen Triebfeder: der Phantasie. Er hängt an Wertvorstellungen und an der Grundsatzfrage nach dem Sinn des Seins. Und das Individuum ist angewiesen auf Expressivität in der Form, den Ausdruck der Symbolisierung im künstlerischen Handeln: „Wo Werke nicht durchgebildet, nicht geformt sind, büßen sie eben jene Expressivität ein, um derentwillen sie sich von der Arbeit und Anstrengung der Form dispensieren; und die vorgeblich reine Form, die den Ausdruck verleugnet, klappt.“ [Adorno 1970: 174]

In der Reibung mit dem komplexen Kontextgefüge entsteht ein Entwurf, der eine Intensität der Auseinandersetzung, im Ringen um die angemessene Form, auf der Suche nach Ausdruck widerspiegelt. Form bezeichnet in Kohärenz zu Raum die sichtbare, wahrnehmbare Summe aller Einzelaussagen, als Ausdruck der „Verflochtenheit aller ästhetischen Form mit Inhalt“ [Adorno 1970: 211]. Die Summe der Aussagen lässt sich, im Fall des Gelingens, in einem architektonischen Entwurfsergebnis ablesen – in dem adäquaten Verhältnis zwischen Inhalt und Form [Langer 1942: 257] –, da individuelle Gedanken, Gefühle,

tradierte Konventionen und subjektiv formulierte Entwurfsabsichten der Form sichtbar entspringen. "Der unreflektierte, in allem Gezeter über Formalismus nachhallende Formbegriff setzt Form dem Gedichteten, Komponierten, Gemalten als davon abhebbare Organisation entgegen. Dadurch erscheint sie dem Gedanken als Auferlegtes, subjektiv Willkürliches, während sie substantiell ist einzig, wo sie dem Geformten keine Gewalt antut, aus ihm aufsteigt." [Adorno 1970: 213]

Die komplexen Wesenszüge des transformativen Prozesses stehen grundsätzlich in Abhängigkeit zu denen der hervorgebrachten Gestalt. Der Inhalt, als Ausdruck von Form und Raum im Entwurf, entsteht in der Bedeutungszuweisung durch die individuelle Prägung der Person. Variabel verhält sich diese Relation, da eine Vielzahl an ästhetischen Beziehungen im Entwurfsprozess aufgenommen werden und im Ergebnis – nach einem Prozess der persönlichen Aneignung, der Auswahl von subjektiv relevanten und daher mit Bedeutung belegten Inhalten, einer wiederholten Überformung und Selektion – deutlich werden.

In der intensiven, emotionalen Anstrengung der Entwerfenden um die Klarheit einer Aussage im Entwurfsprozess liegt zugleich die Unmöglichkeit einer gleichermaßen ‚gültigen‘ Interpretation des Hervorgebrachten. Künstlerische Maßstäbe gelten für die Entwurfsprodukte wie für andere künstlerische Äußerungen, „ein unveränderliches Gesetz künstlerischer Angemessenheit gibt es nicht“ [Langer 1942: 258], da ein künstlerischer Sinngehalt in der diskursiven Einschätzung immer zugleich auch an den Grad der Vertrautheit der Bewertenden mit dem künstlerischen Gegenstand gebunden ist. Im Begriff der Vertrautheit verbirgt sich Fachkenntnis und Erfahrung durch eigenes Erleben mit der Materie. Susanne K. Langer unterscheidet den künstlerischen Gehalt als ‚präsentatives Symbol‘ von dem ‚diskursiven‘ [Langer 1942: 255f.], da der künstlerische Ausdruck durch ein komplexes Zusammenspiel – von Wort, Klang, Farbe, Form, Materialität oder Rhythmus – zur Entfaltung kommt, und schwerlich mit einer eindeutigen oder gar richtigen Aussage wiedergegeben werden könnte.

Semantische Vielschichtigkeit

Eine Vielfalt der Betrachtungsebenen in der Entwurfsarbeit mit vielschichtigen, auch konträren Kontextbezügen intensiviert die Bezugnahme, und kann, im Fall des Gelingens, die Ausdruckskraft der Gestalt erhöhen. Welche Annahmen setzt diese These voraus? Hat die In-Beziehung-Setzung als Qualitätsmerkmal einer bedeutungsvollen Beziehung zwischen Entwerfenden und den divergierenden Kontextbezügen zugleich eine sichtbare Struktur in der Entwurfsgestalt zur Folge? Impliziert dies Vielfalt und möglicherweise divergierende Bedeutungen, ‚Kollisionen‘ oder Brüche im Ausdruck des Entwurfsobjekts? Die individuelle Auseinandersetzung mit dem Wissensrepertoire bedingt ästhetische Entscheidungen über die Auswahl von vielfältigen Bezugsvariationen; wie stehen diese Entscheidungen – zur Harmonie oder zur Divergenz [vgl. Adorno 1970: 216] – qualitativ im Verhältnis zur Intensivierung durch Erhöhung der Anzahl von Kontextbezügen?



Zu Beginn jedes Entwurfsprozesses wird eine Bezugnahme der Entwerfenden mit der Fragestellung provoziert, indem eine anfängliche Auseinandersetzung mit ‚unbekanntem‘, externalisiertem Wissensmaterial angeschoben wird, um daran anknüpfend die Kenntnis verschiedener Ebenen schrittweise in den Transformationsprozess zur Lösung der Fragestellung mit einzubinden. In den anfänglich rezeptiven Phasen der Wissensaufladung [T1|1.1 Verdichtung des Kontextgefüges] wird der Prozess der Verdichtung über eine langsame, verarbeitende und sequentielle Kenntnis von Bedeutungsebenen bewirkt. Eine Vielfalt an möglichen, relevanten Erfahrungen als parallel existierende Erkenntnismöglichkeiten [vgl. Adorno 1970: 513] für die Entwerfenden ist die Folge. Der Entwurfsprozess kann durch diese sukzessive Erhöhung der Aufladung mit Wissen eine qualitativ vielschichtige und assoziative ‚Tiefe‘ entfalten. Mit jedem Entwurfsschritt nimmt das Wissensrepertoire und die Vertrautheit der Akteure mit dem Entwurfsmaterial zu. Da die Entwerfenden zugleich Betrachter der eigenen und der Prozessergebnisse anderer Gruppenmitglieder sind, wird

eine Erfahrung zugleich immer auch als Interpretationsebene – der Entwurfsprodukte – vermittelt, da mit der Hervorbringung eine Sinndimension angestrebt wird, die soweit zur Wirklichkeit künstlerisch in Beziehung tritt und sie transformierend abstrahiert, wie sie semantisch erfahrbar und damit benennbar für eine Interpretation bleibt.

Aus welchen Gründen sollte nun ein Entwurfsprozess aufgeladen werden durch Informationen, die über die notwendigen raumprogrammatischen, typologischen und ortsbezogenen Daten, das tradierte architektonische Wissensrepertoire des Entwurfs hinausgehen?

Reizschwelle der Phantasie | Aus der Wahrnehmungspsychologie ist bekannt, dass der Mensch Reizveränderungen braucht, damit ihn ein Sachverhalt interessiert, er überhaupt in der Lage ist, ihn wahrnehmen zu wollen – in der Psychologie die „Sättigung und Anpassung“ genannt [Arnheim 1969: 31]. Arnheim erwähnt dieses Problem im Kontext wissenschaftlicher Forschung, die in der empirischen Analyse dazu neigt, längst bekannte Daten zu vernachlässigen, da sie im Bedeutungsgehalt eben nicht so wichtig erscheinen, wie aktuelle, neue Erkenntnisse an Aufmerksamkeit und Bedeutungsgehalt für sich beanspruchen [ebd.]. In den SCHNITTMUSTER-Projekten werden die Studierenden einer Vielzahl an ungewohnten Beziehungs- und Reizangeboten ‚ausgesetzt‘. Die unbekannt und komplexen Bezüge der Entwurfsbedingungen können nicht auf den ersten Blick vom Betrachter entschlüsselt werden und verfügen über eine Vielzahl an Eigenschaften, an „qualitativen Abschattungen“ [ebd.: 28], die sich in ihrer Tiefe erst nach und nach – im Entdeckungsfortschritt der Transformationshandlungen – offenbaren. „Die Intelligenz des Verhaltens in einem Sinnesgebiet hängt davon ab, wie feingliedrig die Gegebenheiten in ihm sind.“ [Arnheim 1969: 31]

Die Neuartigkeit einer Sinnesreizung bedarf ungewohnter Bilder. Den neurologischen Prozess dieser Entdeckung von Unbekanntem beschreibt Gerald Hüther als einen Vorgang der Unruhe in „tiefer liegende[n], subkortikale[n] Zentren (...), die ihrerseits durch die Ausschüttung bestimmter Botenstoffe in der Lage sind, die Erregbarkeit der höheren,

kortikalen Nervenzellen zu verändern. Dadurch stellt sich ein Zustand ein, den man ‚fokussierte Aufmerksamkeit‘ nennt.“ [Hüther 2004: 24] Dies genau ist der Zustand, den die Entwerfenden zum Erkennen von Eigenschaften des Informationsstoffes und zum Auffinden neuer Möglichkeiten seiner Kombinierbarkeit zur Lösungsfindung benötigen.

Arnheim schildert ein wahrnehmungspsychologisches Experiment, in dem die Sinneswahrnehmungen von Probanden einem Minimum an gleichförmigen Reizen ausgesetzt sind. „Während der monotonen Versuchsstunden versucht der am Denken gehinderte Mensch den Verlust der Wahrnehmungsreize von außen durch Erinnerungsbilder und Phantasievorstellungen zu ersetzen, die bald so eindringlich und unkontrollierbar werden, daß sie ihm wie Eindrücke von außen her erscheinen.“ [Arnheim 1969: 29] Die Entstehung zwanghafter Vorstellungen wird auf die Reizarmut zurückgeführt. Die Sinne sind in diesem Fall so sehr unterfordert, dass die Phantasie diese Lücke unkontrolliert mit imaginären, inneren Bildern auffüllt.

Der Entwerfende wird mit vielfältigen, gewohnten und ungewöhnlichen Sachlagen konfrontiert, um die ‚Intelligenzentwicklung‘ zur Lösungsfindung zu unterstützen.¹² Das Wissensrepertoire soll Interesse wecken und im Verlauf der Arbeit Neugier für das zu Entdeckende aufrechterhalten.

1871 hat der Wahrnehmungsempiriker Gustav Theodor Fechner das ästhetische ASSOZIATIONSPRINZIP entwickelt, um zu ergründen, warum wir ästhetischen Genuss empfinden. „Vielmehr (...) will die Bedeutung der Formen so gut erlernt sein als die der Worte, und wird uns nur auf demselben Wege geläufig; das ist der Weg der Association.“ [Fechner 1871: 114/115] Vielfältige Assoziationen können demnach im Prozess der ästhetischen Aneignung nur dann evoziert werden, wenn Teile des Assoziierten sich aus Bekanntem, aus komplexem Erfahrungswissen zusammensetzen. Sein Begriff von Assoziation impliziert

die Dichte und Intensität der möglichen Vorstellungswelt und ihrer Tiefe von Verknüpfungsmöglichkeiten, als Voraussetzung zum Schönen: „[W]as von der sixtinischen Madonna nach Abzug aller Association noch übrig bleibt, ist eine kunterbunte Farbentafel, der es jedes Teppichmuster an Wohlgefälligkeit zuvor thut“ [Fechner 1871: 118]. Der ästhetische Genuss an der ‚sixtinischen Madonna‘ besteht in der assoziativen Vielschichtigkeit, die sie dem Betrachter bietet. Der ästhetische Genuss setzt das Interesse an dem Wahrgenommenem voraus. Interesse wird – in den zu Beginn eher rezeptiven Phasen der SCHNITTMUSTER-Projekte – durch vielschichtige Rezeptionsphasen, die ‚Reizvorlage‘, hervorgerufen, durch die Kontextbezüge, die es zu entdecken gilt. Dieses ästhetische Erlebnis gleicht dem, was Kant als ‚Object eines allgemeinen Wohlgefallens vorgestellt‘ hat, welches das SCHÖNE ist [Kant 1790: 302].

Die Position Fechners zum ästhetischen Erleben im Vergleich zum ‚Gegenstand des Wohlgefallens‘ von Immanuel Kant [1790: 302] führt zum Ästhetikbegriff der ‚Zusammensetzung des Mannigfaltigen‘ [Kant 1790: 311].¹³ Das geweckte Interesse an ästhetischen Phänomenen durch Vielfalt und Tiefe der Möglichkeiten zur Entdeckung ist die Voraussetzung, um sich dem angestrebten ästhetischen Genuss zu nähern. „Nun [gehört] (...) zu einer Vorstellung, wodurch ein Gegenstand gegeben wird, damit überhaupt daraus Erkenntniß werde, Einbildungskraft für die Zusammensetzung des Mannigfaltigen der Anschauung“ [Kant 1790: 311].



In einer abstrahierenden Gedankenkette wird nun der Schönheitsbegriff Kants als offene, bedeutungs- und phantasieorientierte ‚Einbildungskraft für die Zusammensetzung des Mannigfaltigen‘ [Kant 1790: 311] Fechners ästhetischem Genussbegriff durch vielfältige Assoziationen gegenüber gestellt.

Das Schöne und die Vielfalt | Kant unterscheidet zwischen Vorstellungen die ästhetischen, die subjektgebundene Empfindungen darstellen und die logischen Herleitungen, die dem Erkenntnisvermögen unterliegen.¹⁴ Die logische Herleitung ästhetischer Vorstellungen ist nach Kant „schlechterdings unmöglich. Denn ich muß unmittelbar an der Vorstellung desselben die Lust empfinden, und sie kann mir durch keine Beweisgründe angeschwatzt werden.“ [Kant 1790: 407] Schön ist keineswegs etwas Absolutes, Allgemeingültiges, sondern vielmehr ist Schönheit ein Produkt unserer Phantasie. Die EINBILDUNGSKRAFT [Kant 1790: 311] – folgert er, schätzt einen Gegenstand als allgemeingültig schön, da es sich um eine emotionale Beobachtung handelt, die durch die Phantasie zu einer Erkenntnis führt, die begierdefrei entsteht, „da der Urtheilende sich in Ansehung des Wohlgefallens (...), völlig frei fühlt“ [Kant 1790: 302]. Die Erkenntnis bleibt doch subjektiv, da sie als ästhetische Empfindung durch die Person ‚hindurch‘ wahrgenommen wird. „Um zu unterscheiden, ob etwas schön sei oder nicht, beziehen wir die Vorstellung nicht durch den Verstand auf das Object zum Erkenntnis, sondern durch die Einbildungskraft (...) auf das Subject und das Gefühl der Lust oder Unlust desselben.“ [Kant 1790: 291]

Ein Objekt wird, nach Kant, über die Rezeptionsebene des Betrachters erfahren, die Wirklichkeit des wahrgenommenen Objektes steht in Abhängigkeit des persönlichen Betrachtungsfilters und ist nur in der subjektiven Wahrnehmung gültig. Die Erfahrung dessen, was das Individuum als Wirklichkeit betrachtet, ist durch diesen persönlichen Filter der Wahrnehmung und nicht durch den Glauben an eine einzige Wahrheit Ausgangspunkt der Betrachtung. Für die Definition des ‚Schönen‘ als eine absolute, objektive Größe, ein ‚Ding an sich‘, hat das Konsequenzen. Da Begriffe der allgemein gültigen Logik entstammen, objektiv sind nach Kant, und Schönheit ein ästhetisches aber kein begriffliches Urteil widerspiegelt, gäbe es das absolut Schöne nicht. „Wenn man Objecte bloß nach Begriffen beurtheilt, so geht alle Vorstellung der Schönheit verloren. Also kann es auch keine Regel geben, nach der jemand genöthigt werden sollte, etwas für schön anzuerkennen.“ [Kant

1790: 309] ‚Schön‘ bezeichnet Kant das in einem künstlerischen Prozess hervorgebrachte Objekt nur dann, wenn es beim Betrachten neugierig macht, sich evokativ und inspirierend verhält. „Aller Zweck, wenn er als Grund des Wohlgefallens angesehen wird, führt immer ein Interesse, als Bestimmungsgrund des Urtheils über den Gegenstand der Lust, bei sich.“ [Kant 1790: 316] Kunst ist dann zweckmäßig ohne zweckorientiert zu sein, wenn durch Betrachtung ein Spiel evoziert wird [ebd.: 347], das die Gefühle und den Verstand, die Einbildungskraft „als Urheberin willkürlicher Formen möglicher Anschauungen“ [ebd.: 344] und das Urteilsvermögen in Bewegung versetzt [ebd.: 311]. Der Gegenstand zu diesem Interesse ist „eine Zusammensetzung des Mannigfaltigen“ [ebd.: 344], das assoziativ Reichhaltige des zu Betrachtenden als Voraussetzung für ein Interesse.

Fechner dazu: „Nun kann zwar durch Mannichfaltigkeit der Reiz einer Sache erhöht werden; aber doch nicht durch principlos zusammengewürfelte Mannichfaltigkeit (...). Nur die Bedeutung bleibt übrig, welche wir an die menschlichen Bauwerke knüpfen.“ [Fechner 1871: 129]



Den angenehmen ästhetischen Reiz verursacht demnach nur ein Objekt, in dem durch Vielfalt auch Beziehungs- und Bedeutungsebenen erkennbar werden. Das ‚Mannigfaltige‘ ist das ‚Vielfache‘, in dem die Einzelheiten im Zusammenhang – durch definierte, gestaltete Beziehungen – zueinander erfahrbar werden. Vom Kunstwerk ausgehend betrachtet handelt es sich um eine erlebbare Einheit. Die Einheit entsteht durch die Verknüpfung des Zusammengehörigen im Vielfältigen. Übertragen auf den Entwurfsprozess bringt erst die Zusammensetzung des zunächst ‚chaotischen Vielen‘, des heterogenen, kontextuellen Umfeldes, durch die Entwerfenden in der künstlerischen Aneignung – der mimetischen Transformation – das wahrnehmbar Synthetisierte hervor.

Der Entwurfsvorgang setzt das Viele zusammen. Durch eine individuell geprägte Bezugnahme werden Beziehungen zwischen dem ‚Ding‘ (dem Objekt oder Thema des Interesses) und dem Entwerfenden sichtbar im hervorbringenden Transformationsprozess, so „[d]aß das Kunstwerk etwas treffe; der Reichtum an Einzelem in der Einheit“ [Adorno 1970: 280]. Die schwebende Balance zwischen dem Heterogenen eines komplexen Beziehungsgefüges – „[w]as im Kunstwerk über sich, die eigene Partikularität hinaustreibt, sucht den eigenen Untergang“ [Adorno 1970: 84] – und der ästhetischen Homogenisierung unterschiedlicher Erkenntnisse im Gestaltprozess – „[j]e integrierter die Kunstwerke, desto mehr zerfällt in ihnen, woraus sie sind.“ [Adorno 1970: 84] – zu halten, erzeugt einen Spannungsbogen, der Interesse und den Wunsch auf Verstehen durch Interpretation hervorruft. Die Bestimmung dieser Balance wird im Kompositionsvorgang der Entwurfselemente zum persönlichen Ausdruck.¹⁵

Versöhnung von Widersprüchlichem | Dass das „Schöne eher im Häßlichen [entspringt]“ [Adorno 1970: 81], emanzipiert nach Adorno von „der Angst vorm überwältigend Ganzen und Ungeschiedenen der Natur“ [ebd.: 82], die ohne moralische Wertung das Unmittelbare repräsentiert, so dass das Schöne dabei jedoch das Hässliche selbst vereinnahmen kann durch eine Totalität, die auch das Hässliche schön erscheinen lässt. Eine unkritische Vereinnahmung kann durch künstlerische Reflexion, die auch die Widersprüche von Kontextaussagen thematisiert, vermieden werden. Eine Form, die es aushält, einen Widerspruch in sich selbst zu entfalten, ohne dabei auseinander zu fallen, als solche durch gestaltete Beziehungen zusammenhängend verstanden zu werden, ‚beredt‘ zu sein [Adorno 1970: 305], kann auch mit dem Begriff einer ‚geordneten Ambiguität‘ [Arnheim 1977: 185] beschrieben werden. Die Übersetzung von sich widersprechenden Erfahrungen oder Bedingungen in die räumliche Komposition wird Schritt für Schritt – auf die Synthese zu – im Prozess nicht absehbar entwickelt und wird auf diesem Wege zum Bestandteil der rückkoppelnden Erfahrung im komplexen Entwurfsvorgang. Eine vielfältige Gestaltfindung holt das Hetero-

gene hervor, macht es sichtbar, und ermöglicht schon im Ansatz der Gestaltfindung die ‚Schlichtung‘ [Adorno 1970: 283] der Divergenz, die in der Vielfalt steckt. Das In-Beziehung-Setzen leitet einen Prozess der Gestaltfindung ein, in dem „Partikularität, Entfaltung und Austrag des Widerspruches, sogar Antezipation der Versöhnung“ [ebd.: 218] Gegenstand künstlerischer Vermittlung werden können.

Eine thematisch breit und tief angelegte Entwurfsarbeit hat die Chance, der Komplexität der Kontextebenen näher zu kommen, eine „gewaltlose Synthesis des Zerstreuten [zu leisten], die es doch bewahrt als das, was es ist, in seiner Divergenz und seinen Widersprüchen, und darum tatsächlich eine Entfaltung der Wahrheit“ [Adorno 1970: 216].

Formfindungsprozesse, die Widersprüchliches von Entwurfsbedingungen implizieren und integrieren, können Inhalte nur ausdrücken, wenn die Auswahl der Kontexte zur Formfindung eine offene Auseinandersetzung zulässt. Im dialogischen Prozess bedeutet dies, dass die Entwerfenden im Verlauf der Aneignung in die Lage versetzt werden, das Mannigfaltige in den subjektiv gewählten Kontextgefügen entdecken zu können. Auf Vielfalt kann im künstlerischen Prozess nicht verzichtet werden, ist sie doch Antrieb für Neugier, Aneignung, Erkenntniswille und für die Phantasie als Teil eines kulturellen Fortbestandes durch kreative Reflexion. Dieser Prozess verläuft bei jedem Menschen anders und paart die in den Entwurfsprozess integrierten Wissensgebiete mit subjektiven Bedeutungsassoziationen und -zuweisungen. Eine Wiederholung ohne Erkenntnisgewinn wird vermieden: Denn langweilig und ohne Substanz für die Einbildungskraft ist, was „keine lange Unterhaltung mit der Betrachtung desselben gewährt, sondern (...) lange Weile macht. Dagegen ist das, womit Einbildungskraft ungesucht und zweckmäßig spielen kann, uns jederzeit neu, und man wird seines Anblicks nicht überdrüssig.“ [Kant 1790: 347]

Es scheint, die Komplexität durch Aufladung des Entwurfsprozesses ist sinnvoll. Die Intensität der Empfindung bei der Bezugnahme zu den zu transformierenden Kontextebenen ist Voraussetzung, um einen Prozess der Mimesis einzuleiten, wird sie doch in die Form selbst als „in ihr gestaute Kraft (...) gleichsam ans Detail zurückerstattet.“ [Adorno 1970: 279] Die Vielfalt der Entdeckungen ermöglicht eine Differenzierung der Beobachtungen [Arnheim 1986: 73], der Entwurfsprozess wird ‚intelligenter‘. Deutlich wird, wie fruchtbar dieses ‚Viele‘ als Entwurfsmaterial ist, um in der Konsequenz eine Intensität des Ausdrucks erzeugen zu können. Dies geht zu Beginn des Entwurfsprozesses einher mit einer Öffnung der Aufmerksamkeit der Akteure, impliziert die Öffnung des Gestaltfindungsprozesses zu vielfach möglichen Interpretationsansätzen und mündet letztlich in einem Entwurfsprodukt, das über die Tiefe der möglichen Interpretationen für die Betrachter die ‚in ihr gestaute Kraft‘ – als Ergebnis einer assoziativen Reichhaltigkeit und semantischen Vielschichtigkeit des Prozesses – lebendig zur Anschauung bringt.

Offenheit als ästhetische Qualität

Wer im Entwerfen auf eine Idee ‚fixiert‘ ist, wird es schwer haben, parallel dazu eine völlig andere Idee zu entwickeln. Wichtige Informationen, die zu Charakteristika für den Entwurf werden könnten, werden erst gar nicht wahrgenommen, da sie möglicherweise keine Ähnlichkeit mit der vorgefassten Idee aufweisen, da „alles Sehen darauf herauskommt, Beziehungen zu sehen; (...) [e]s wird dabei vorausgesetzt, daß Beziehungen Einzelstücke miteinander verbinden und daß die Verbindung die Stücke nicht verändert.“ [ebd.: 61] Liegt der Entwurfsarbeit eine im frühen Entwurfsstadium festgelegte Idee zugrunde, werden alle im folgenden gewonnenen Erkenntnisse, die wichtig für den Entwurf sein könnten, mit Präferenz und im Hinblick auf ihre Relevanz für die vorgefasste Idee, die Vormeinung [Gadamer 1960: 270f.], behandelt. Ein ‚idealer Studierender‘ (analog der Entwerfende) ist nach

Umberto Eco derjenige, der „offen ist für eine ständige Erneuerung seiner Lebens- und Erkenntnischemata, der produktiv an der Entwicklung seiner Fähigkeiten und der Erweiterung seiner Horizonte arbeitet.“ [Eco 1962: 135]



Wird der Blick der Entwerfenden – statt auf das Ziel – auf die Entdeckung von Qualitäten des Entwurfskontextes gerichtet, so wird statt der vorformulierten Idee, durch die Betrachtung immer wieder neuer Teilprobleme, ein Suchvorgang ausgelöst, der das Feld des Entwurfs und die Aufmerksamkeit der Entwerfenden öffnet. Die Entwerfenden werden zu Interpretieren durch eine Arbeitsweise, in der sie selbst Erkenntnisse hervorbringen, die durch die Vielzahl an parallel ‚gültigen‘ Erkenntnissen ein Möglichkeitsfeld konstituieren. Mitten im „aktiven Zentrum eines Netzwerkes von unausschöpfbaren Beziehungen“ [Eco 1962: 116] stehen sie in der fortlaufenden Beschäftigung zur Deutung, Verdichtung, Intensivierung und Organisation der eigenen Hervorbringungen und auf der Suche nach dem angemessenen Ausdruck.

„Dieser Interpretationsprozeß ist offen in seiner Struktur. Er ist nicht auf eine vorbestimmte Aussage – eine Botschaft (...) – ausgerichtet und untersteht keinem ausschließlichen Wahrheitsverständnis. Das Ziel dieses Prozesses ist nicht die Eindeutigkeit der Bedeutung, oder, wie es Paul Ricœur ausdrückt, die ‚Wiederherstellung des Sinns‘, (...) sondern beruht statt dessen auf einer anderen Vorgehensweise, einer Taktik, die Ricœur als ‚Übung des Zweifels‘ bezeichnet. (...) Von Bedeutung ist nicht die Wahl einer Interpretation, sondern der Umstand koexistierender Interpretationsmöglichkeiten“ [Angéllil, Klingmann 1999: 74].

Das Erzeugen von vielfach offenen Teilergebnissen, die gleichberechtigt nebeneinander bestehen können und unterschiedliche, jeweils gültige Wahrnehmungen wiedergeben, ist die Konsequenz eines offenen und nicht Ziel oder Zweck gebundenen Interpretationsvorganges als Bestandteil einer reflexiv heuristischen Entwurfsstrategie.



Ähnlich der seriellen Komposition SCAMBI von Karlheinz Stockhausen (1928) [Eco 1962: 113f.] oder dem unvollendeten Buchprojekt des Poeten der Suggestion Stéphane Mallarmé (1842-1898) [ebd.: 127f.] wird das Entwurfsprogramm als didaktisches „Kunstwerk in Bewegung“ [ebd.: 126] zum architektonischen Generator und offenen Vermittler zwischen Lehrenden und Studierenden. Die serielle Gruppen-Komposition Stockhausens gibt den musizierenden Interpreten eine Auswahl an musikalischen Abschnitten an die Hand, die sie in einer Vielzahl an Kombinationen hintereinander anschließen und aufeinander reagieren lassen können. Mallarmés experimenteller Ansatz in der Poesie ist es, durch Offenheit an Deutungsvariationen den Lesenden das Glück der Entschlüsselung zu überlassen [Eco 1962: 135].¹⁶ Das (unvollendete) Buchprojekt besteht aus einzelnen Heften, die mehrfach wendbar in ihren intendierten Anfangs- und Schlussequenzen eine hohe Anzahl an Anschluss- und Kombinationsmöglichkeiten bieten. Die Inhalte wechseln entsprechend der Auswahl der Verknüpfungen die Bedeutung und erlauben den Lesenden, eine Vielzahl an komplexen, eigenwilligen Sinnzuweisungen selbst zu erfinden.

Arnheim definiert Komplexität in der Gestaltung als Ausdruck einer „visuellen Dynamik, der inneren Spannung“ [Arnheim 1986: 99]. Beziehungen zwischen Elementen sind nicht in einer linearen kausalen Beziehung zu erkennen. Der Betrachter erkennt mehr als zwei Richtungen, die Elemente an Beziehungen zueinander aufnehmen, wechselt in der Aufmerksamkeit zwischen den Elementen hin und her und bleibt in Bewegung, da er seinen Wahrnehmungsstandpunkt immer wieder neu überprüft und erfahren kann.

Die SCHNITTMUSTER-Projekte bestehen vergleichbar aus einer determinierten Anzahl von Transformationsphasen. Jede Phase hat ein Hauptthema als Gegenstand der Auseinandersetzung. Die einzelnen Schritte, die innerhalb einer Phase stattfinden sollen, sind durch genau beschriebene Transformationshandlungen festgelegt. Die Art der Transformation ist aus der Vielzahl möglicher künstlerischer Strategien und methodischer Verfahrensweisen im Vorfeld ausgewählt. Das Bezugsgeflecht, das zwischen den Produkten der einzelnen Transformationshandlung entsteht, wird durch die Kombination der Einzelerkenntnisse charakterisiert. Wie die Einzelerkenntnisse in der jeweiligen Transformationsphase kombiniert werden, ist in den Regeln des Programms festgeschrieben – mit größeren oder kleineren Spielräumen hinsichtlich der individuellen Wahlmöglichkeiten für die Studierenden. Durch Collage, Interferenz oder Verschmelzung werden Erkenntnisse – durch eine sequenzielle Abfolge der Transformationsschritte oder durch ein netzartiges Verweben der Teilergebnisse im Wechsel – miteinander in Beziehung gesetzt [T1|1.2].

Die Einzelergebnisse bleiben „„offen“ (...) für ständige Neuknüpfungen von inneren Beziehungen, die der Rezipierende im Akt der Perception der Reiztotalität entdecken und auswählen soll“ [Eco 1962: 139]. Die ästhetische Erfahrung des Individuums wird in einem dauernden Prozess herausgefordert, da sie in dem Aneignungsprozess der wechselseitigen Wahrnehmungsöffnung und Entscheidungsfindung im Fluss bleibt.¹⁷ In einem offenen Entwurfsprozess der Mehrfachinterpretation vielfältiger, divergierender Inhalte und zugleich des dialogischen kreativen Prozesses werden Inhalte, die relevant erscheinen, in der Phase der künstlerischen Rezeption des Entwurfsprozesses nicht ausgeblendet, da „sich die zunehmende Komplexität (...) aus einem Differenzierungsprozeß ergibt: jede Einzelform sich in mehrfache Variationen spaltet, die sich ihrerseits variieren lassen und das Arsenal visueller Ausdrucksmittel ständig bereichern.“ [Arnheim 1986: 73] Die Externalisierung der

Kontexte, die Auswahl der Anschauungsebenen durch ein interdisziplinäres Themenfeld [T1|1.1 Der Fremdbaustein], impliziert divergierende, auch widersprüchliche Kontextebenen, die ein Anderes, kulturell jedoch relevantes Sujet repräsentieren. Die durch Transformation herausgestellten Eigenschaften des Kontextmaterials tauchen im Ergebnis homogenisiert als verschmolzene Form oder dramatisiert durch die Betonung der Brüche, miteinander in Beziehung gesetzt, auf.

Neben der Offenheit der Wahlmöglichkeiten in Bezug auf die zu entdeckenden Eigenschaften im Entwurfsmaterial sind die Möglichkeiten für den individuellen, ästhetischen Ausdruck durch gestaltende Entscheidungen groß: Vereinfachung, Abstraktion, Harmonisierung, Überspitzung, Divergenz etc. sind jeweils ästhetische Haltungen, die den semantischen Ausdruck des Transformationsergebnisses bestimmen. Diese Entscheidungen sind nicht Bestandteil der Regeln, und nicht festgeschrieben, sondern obliegen der ästhetischen Präferenz des Individuums.

Die Komplexität ist Ergebnis eines Prozesses der differenzierenden Erkenntnis, in dem die Entwerfenden zu „einer dauernden Überprüfbarkeit der Werte und Gewissheiten“ [Eco 1962: 123] angehalten werden, um in der Mehrdeutigkeit des architektonisch relevanten Entwurfsumfeldes in einem offen begrenzten Entscheidungsprozess zu Entdeckenden zu werden.



Die stufenweise Verdichtung der Qualitäten erzeugt in jedem nächsten Schritt der Transformation ein neues Ergebnis als offenes Produkt, eine nächste Stufe des zuvor Abgebildeten. „Daß jede Revision des Vorentwurfs in der Möglichkeit steht, einen neuen Entwurf von Sinn vorauszuwerfen, daß sich rivalisierende Entwürfe zur Ausarbeitung nebeneinander herbringen können, bis sich die Einheit des Sinnes eindeutiger festlegt (...): eben dieses

ständige Neu-Entwerfen, das die Sinnbewegung des Verstehens und Auslegens ausmacht, ist der Vorgang (...). Was kennzeichnet die Beliebigkeit sachunangemessener Vormeinungen anders, als daß sie in der Durchführung zunichte werden?“ [Gadamer 1960: 271/272] Durch Wechsel und Verdichtung werden die Betrachtungsebenen intensiviert – sie schärfen den künstlerischen Prozess der Suggestion und Informationsverarbeitung. Das Individuum schafft sich ein offenes Feld von Möglichkeiten als Entwurfsbedingung durch eine Vielzahl an traditionellen und neuen kontextuellen Informationsfeldern, die inspirieren. Es spielt mit diesen Möglichkeiten und in der Konsequenz werden die Einbildungskraft, der Verstand und die Urteilskraft in der Ausdrucksfindung herausgefordert und weiterentwickelt.

Fazit: Diversität der Interpretation

„Das Kunstwerk (...) ist eine Form, d.h. eine geschlossene Bewegung, was soviel bedeutet wie ein in einer Endlichkeit eingeschlossenes Unendliches; seine Totalität resultiert aus einem Abschluß und ist darum zu betrachten nicht als die Geschlossenheit einer statischen und unbeweglichen Realität, sondern als die Offenheit eines Unendlichen, das, indem es sich in eine Form faßte, sich zu einem Ganzen gemacht hat. (...) Als endgültige sind die Interpretationen parallel zueinander, so daß eine die anderen ausschließt, ohne sie doch zu negieren“ [Pareyson, z.n. Eco 1962: 139/140].¹⁸

Erkenntniswert statt Stilwillen

Welche Bedeutung inspiriert? Die anfängliche Frage nach dem Sinn einer Verdichtung des Entwurfsprozesses durch ein vielschichtiges Beziehungsgeflecht steht mit ‚offenen Antworten‘ im Raum.

Ein fortwährender, dynamischer Individuationsprozess sucht Ausdruck durch Gestalt. Statt Ausdruck eines Stilwillens als Sprache der typisierten Konventionen oder konstanter, wieder erkennbarer Ausdruck einer Künstlerpersönlichkeit hat die Anreicherung des Entwurfsprozesses mit externalisiertem Kontextmaterial für die Entwerfenden einen ‚unschuldigen‘, neugierigen Blick für das vielfältige Entdeckungsmaterial zur Folge. Eine Klarheit des Ausdrucks wird über den komplexen, heuristischen Schaffensprozess – eine Fülle von verwandelnden Transformationsstufen – unterstützt. Die Entfaltung der individuellen Sichtweise auf eine Fragestellung erfolgt in der assoziativen und reflexiven Überformung von zahlreichen Entwurfsprodukten, die zugleich gesellschaftliche Bedingungen abbilden.

„Der Stil als eine Manifestation der Persönlichkeit seines Schöpfers und einer Gesellschaftsschicht“ [Arnheim 1986: 335] ist in der Architektursprache – über die kulturelle Bestimmung der Zugehörigkeit hinaus – semantischer Ausdruck. „Trauer über den Stilverlust“ [Adorno 1970: 306] ist eine Folge der individuellen Ausdrucksschwäche, die nicht

gleich bedeutend ist mit kontextfreiem, bezugslosem Gestalten der Entwerfenden, die – im Gegenteil – einen Kontext transformierend weiterentwickeln, indem Tradition verwandelnd aufbewahrt wird. Ist Entfaltung der Entwurfspersönlichkeit die selbstverständliche Zielsetzung einer Entwurfslehre, ist die Betonung der Qualität von Entwürfen zugleich die Forderung nach Ausdrucksstärke und Differenzierung. Voraussetzung ist, dass die Entwerfenden mit dem Kontextmaterial – dem reichhaltigen Wissensrepertoire – inhaltlich aufgeladen, assoziativ vielschichtige Entwürfe entwickeln, die in hohem Maße mit der eigenen Persönlichkeit verknüpft sind, ist doch „eine Form ästhetisch gültig gerade insofern, als sie unter vielfachen Perspektiven gesehen und aufgefaßt werden kann und dabei eine Vielfalt von Aspekten und Resonanzen manifestiert, ohne jemals aufzuhören, sie selbst zu sein“ [Eco 1962: 115/116].¹⁹



Widersprüchliche Anforderungen gehören zum architektonischen Suchprozess, kontextuelle Bedingungen divergieren. Wie diese Widersprüche ausgestaltet werden, ist Bestandteil der individuellen Interpretation zur Behandlung der vielfältigen Eigenschaften, denn „[w]ir erfahren sie [die dynamischen Qualitäten] als Seins- und Verhaltensweisen und finden oft Entsprechungen dazu in unserem eigenen Innern.“ [Arnheim 1977: 258] Die Fülle der Ausdrucksmittel durch gestaltende Entscheidungen ermöglicht eine semantische Ausdeutung, die als künstlerische Entscheidung immer zugleich die ästhetischen Vorlieben der Persönlichkeit zum Vorschein bringt. „Man wird sie begreifen müssen als Realisierungen einer stark individualisierten Formativität, deren Voraussetzungen in den vom Künstler angebotenen ursprünglichen Daten lagen.“ [Eco 1962: 137] Reduktion und Vereinfachung von ästhetischen Erfahrungen oder Verdichtung und Suche nach komplexer Gestalt sind die zwei ästhetischen Enden, zwischen denen sich Entscheidungen zum Ausdruck in der Formativität entwickeln

können. Ergebnisse sind daher nie gleich, doch „[i]nsofern die Künste an die unmittelbare Erfahrung gebunden sind, stellen sie das Gemeinsame heraus, das sie über stilistische, mediale und kulturelle Unterschiede hinweg verbindet.“ [Arnheim 1986: 93]



Die verwandelnde Aufbewahrung [Adorno 1966: 64] von gesellschaftlichen und ästhetischen Konventionen durch künstlerische Aneignungsprozesse bedingt die Auseinandersetzung und zugleich Bindung des individuellen Ausdrucks an die konventionalisierten Ausdrucksmittel. Der persönliche Ausdruck einer Form hat immer eine Vielzahl möglicher Alternativen, Interpretationen zur Formgebung durch den subjektiv empfindenden Entwerfenden zur Konsequenz. „Was kein Partikulares erträgt, verrät damit sich selber als partikular Herrschendes.“ [Adorno 1966: 311] Die Abgrenzung von jeder einschränken- den, richtungweisenden Stildiskussion in der Ausbildung ist umso wichtiger, als es um eine Vielzahl von Persönlichkeiten geht, die durch einen Prozess der Entwicklung gehen, durch künstlerische Transformationen eine Verwandlung [Gadamer 1960: 116f.] erfahren und damit beständig mit der Entdeckung von sich selbst konfrontiert sind. „Es gibt Menschen, die sich vor allem für die trennenden Unterschiede interessieren. Andere hingegen betonen die Einheit in der Vielfalt.“ [Arnheim 1986: 93] Die stilistische Bandbreite aller Ergebnisse eines Entwurfsprojektes muss, in Folge der Heterogenität einer Gruppe und ihrer unterschiedlichen Individuen, entsprechend vielseitig sein, da die „Art ihres Gebrauchs (...) unmittelbar mit Wesensmerkmalen des einzelnen, mit seiner Auffassung, Einstellung und seinem Verhalten zusammen [hängt].“ [Arnheim 1986: 94]

Dialogischer Entwurfsweg

Der künstlerische, transformative Vorgang im suchenden Entwurfsprozess ist ein schrittweiser Aneignungs- und Symbolisierungsvorgang, ein Prozess der Ideation, zur Erkenntnisbildung unter gleichzeitiger Herausbildung der Qualitäten, die der suchend Entwerfende

entschlüsselt und durch das Medium der Zeichnung, des Bildes, der Fotografie oder des Modells in Ausdruck als Teil der Lösung übersetzt. Die sich aufladende Wahrnehmungstiefe und die damit verbundene Erfahrung kann im Laufe des Entwurfsprozesses nicht mehr zurückgenommen werden. Die Transformation bringt die Verwandlung auch des Entwerfenden mit sich, da Erkenntnis, einmal gewonnen, nicht zurückgenommen werden kann.

Die Komplexität vielschichtiger Kontextebenen ermöglicht eine intensive Bezugsbildung für einen assoziativ reichhaltigen Entwurfsprozess. Die subjektiv rezipierten Zusammenhänge dienen der inneren und äußeren Verständigung, sind Selbstgespräch und Kommunikationsmittel zugleich. Durch das nebeneinander Positionieren einzelner Erfahrungen innerhalb des Entwurfsprozesses – den nicht endenden Prozess der In-Beziehung-Setzung, die immer wiederkehrende Reflexion und Selbstinterpretation von Einzelerfahrungen im schrittweisen Prozess und durch die Kritik und Distanz zur selbst hervorgebrachten Entwurfseinzelaussage im Diskurs der verbalen Rückkopplung mit der Gruppe – bildet sich eine ganzheitliche Kenntnis sehr unterschiedlicher Symbole in Form eigenständiger, anschaulicher Aussagen heraus. „Nur einige unserer Ausdrucksmodi sind Anzeichen (...). Der Rest dient lediglich dazu, Ideen, die es den Organismus auszudrücken drängt, zum Ausdruck zu bringen, (...) ohne daß der Organismus einen praktischen Zweck, die Befriedigung anderer Bedürfnisse im Auge hätte, als in konkretem Handeln den symbolischen Prozeß des Gehirns zu vollenden.“ [Langer 1942: 51/52] Die symbolisierende Transformationsfähigkeit des Menschen zur Begriffsbildung und damit zum Verstehen und sich verständlich machen ist ein wesentliches Motiv, um im Entwurfsprozess die In-Beziehung-Setzung zu vielfältigen Kontexten immer zugleich als persönliche aktuelle Erfahrung im Erkenntniszuwachs zu begreifen.

Die Dialektik ästhetischer Hervorbringung im Hin und Her des sich intensivierenden Beziehungsgeflechts und die Reflexion durch Symbolisierung beschreibt die vorweggenommene Rezeption des Dargestellten in der dialogischen Interpretation des Wahrgenommenen. Gadamer bezeichnet es als „Problem von besonderer Art (...), ob man nicht im Vorgang der Gestaltung selber (...) schon ästhetische Reflexion am Werke sehen soll. Daß der Schaffende im Blick auf die Idee seines Werkes verschiedene Möglichkeiten der Ausgestaltung erwägen, kritisch vergleichen und beurteilen kann, ist unleugbar.“ [Gadamer 1960: 123] Dieses Phänomen wird mehrfach in der Prozessausgestaltung als rezeptive und reflexive Phase integriert. Jede Darstellung ist bereits ein persönlicher und kritischer Filter, eine ‚Hervorholung‘ von spezifisch Wahrgenommenem, der Eigenschaften eines Kontextes – es wird gewertet und ausgewertet, selektiert. „Das Wohlgefallen (...) muß von der Reflexion über einen Gegenstand, die zu irgend einem Begriffe (...) führt, abhängen“ [Kant 1790: 297]. Die Ideatisierung, wie Susanne K. Langer den kreativen Prozess der Aneignung durch handelndes Erkennen beschreibt und die Reflexion bei Kant meint hier dasselbe, da es sich um den künstlerischen Vorgang der Bedeutungszuweisung durch darstellende Interpretation handelt, und „expressive Formen von fundamentaler Wichtigkeit für das menschliche Begriffsvermögen sind“ [Langer 1942: 7].

Innerhalb der assoziativen Phasen wird die Perspektive der schaffenden ‚Wahrheits-suche‘ des Individuums durch die Rezeption der anderen in offenen Gruppensitzungen wiederholt erneuert und immer wieder aufgeweitet. Die Folge ist möglicherweise eine Nachahmung der Nachahmung. Eine richtige Darstellung der Entwurfssuche gibt es nicht, da der Ausdruck „jeden Interpreten auf eigene und unmittelbare Weise bindet und ihm die Entlastung durch bloße Nachahmung eines Vorbildes vorenthält.“ [Gadamer 1960: 125]



Der Prozess der Transformation verleiht einer Form, einem Raumgefüge eine spezifische Gestalt, die über das Erfüllen von notwendigen Bedingungen, dem angewandten Aspekt der Architektur mit all ihren Konditionen, hinausgeht. Die mimetische Verdichtung bringt räumliche Entwürfe als Erkenntnisse hervor, die als kulturelle, historisch verankerte Aussage offen und kritisch zur Weiterschreibung menschlicher Erfahrung beitragen. Wie diese kreative Erfahrungsbildung als Denkvorgang einer dialogischen Entwurfsstrategie wirkt und auf welche Weise dieser Prozess durch den bewussten Einsatz der Intuition und die befruchtende Integration von Techniken des Unbewussten in die Entwurfsstrategie beeinflusst werden kann, ist Gegenstand des nächsten Kapitels.

1 Z.n. Arnheim [1977: 219]; Moholy-Nagy, Lazlo: Von Material zu Architektur. München 1929.

2 „[K]eine Frage könnte nur gefragt werden, in der Wissen vom Vergangenen nicht aufbewahrt wäre und weiterdrängte.“ [Adorno 1966: 63]

3 Vgl. „Nichtkontingenz – oder: Die Entstehung von Wirklichkeitsauffassungen“ [Watzlawik 1976: 58f.]; vgl. die Metapher des Vorstellungszusammenhangs als ‚Gewebe‘ bereits bei Fechner [1871: 111].

4 [1960: 270f., „Erhebung der Geschichtlichkeit des Verstehens zum hermeneutischen Prinzip“].

5 Vgl. die „Bedingungen des Verstehens“ [ebd.: 281f.].

6 Vgl. Aicher dazu: „nur das schöpferische machen ist wirklich arbeit, ist entfaltung der person. Der entwurf ist das signum der kreativität, durch ihn wird aktivismus und job erst human. Eine humane welt setzt eine arbeit und ein machen voraus, die durch den entwurf gekennzeichnet sind, weil im entwurf das motiv der person erscheint.“ [Aicher 1991: 191].

7 Wilbur M. Urban: Language and Reality; The Philosophy of Language and the Principles of Symbolism. 1939 [Langer 1942: 290].

8 Der Zeichenvorgang wie schon im vorangegangenen Abschnitt SYMBOLISCHE TRANSFORMATION als exemplarischer Entwurfs- und Transformationsprozess, neben allen anderen künstlerischen Transformationsstrategien.

9 Vgl. die „transformatorische(...) Natur des menschlichen Begreifens“ [Langer 1942: 9].

10 Vgl. Adorno zum Erfahren durch Erleben und kreativ Veräußern (Reflexion nicht ohne Phantasie): „Einzig durchs Seiende hindurch transzendiert Kunst

zum Nichtseienden; sonst wird sie hilflose Projektion dessen, was ohnehin ist.“ [Adorno 1970: 259]

11 Vgl. die Übersetzung von Boehm [Merleau-Ponty 1945: 381-383]. Maurice Merleau-Ponty: Phénoménologie de la perception. Paris: Gallimard 1945, S381-383 [Eco 1962: 409].

12 Vgl. Mihaly Csikszentmihalyi: „Weder Langeweile noch Unsicherheit sind positive Erfahrungen.“ [1990: 107]

13 Vgl. Adorno: „Kant als erster hat die (...) Erkenntnis erreicht, daß ästhetisches Verhalten von unmittelbarem Begehren [aus der Unterscheidung des ästhetischen vom praktischen und vom begehrenden Verhalten, d.V.] frei sei“ [1970: 23].

14 Vgl. die Definition ganzheitlicher; präsentativer Symbole der ästhetischen Wahrnehmung von Susanne Langer [1940: 255].

15 S. die Ausführung der ästhetischen Ausdrucksmittel im Kapitel T11.2 [Mimetische Transformation].

16 [Eco 1962: 408, FN 11] „le livre‘ de Mallarmé (Premières recherches sur de documents inédits)“.

17 Vgl. Mihaly Csikszentmihalyis Untersuchungen zum Flow [1975; 1990].

18 Luigi Pareyson: „Estetica – Teoria della formatività“, S194f. [Eco 1962: 410].

19 Vgl. Prominski, der Wertmaßstäbe und Bewertungskriterien für Entwurfsqualitäten nach C. Ulises Moulines aufzeigt: Die „innere Wahrheit (...) kann mit der Idee der Adäquatheit verglichen werden“ [Prominski 2003: 93].



Kapitel 2

Transformation als Strategie

**1 Traum- und Entwurfsarbeit
2 Analyse und Intuition**

„Die (...) kartesianische Welt, die uns umgibt, ist eine unhaltbare Welt, ein Gaukler, mit dem nicht zu spaßen ist, wogegen jede Form des Aufstands gerechtfertigt ist. (...) Die gesamte Lehre Freuds (...) war dazu angetan, uns die tödliche Gefahr vor Augen zu führen, die dem Menschen durch diesen Schnitt, diese Spaltung zwischen den so genannten Verstandeskräften und den tiefen Leidenschaften droht“ [Breton 1952: 121/122].

Intuition versus Analyse, Wahrnehmung versus Denken bestimmt das Kulturschaffen seit dem Mittelalter. Das Wissen um das kartesianische, logische und begriffliche Denken gerät durch Einblicke in komplexe Erkenntnisvorgänge aus Wahrnehmung, Symbolisierung, Handlungsorientierung und -erfahrung in einem historisch lang währenden Prozess ins Wanken. Intuition ist ein notwendiges ‚Werkzeug‘ in kreativen Prozessen, Kreativität – die schöpferische Lösungskraft für eine Problemstellung – eine Schlüsselkompetenz wissenschaftlicher und künstlerischer Disziplinen.¹ Assoziative Verknüpfungen zwischen breit angelegten Wissensgrundlagen, die Basis der Entwurfsarbeit, und die überraschende, „neue Kombination von Bekanntem“ [Vosgerau 2005: 797] charakterisieren den Vorgang dieses kreativen Schaffens im Entwerfen, in dem abstrakte Ideen mit Hartnäckigkeit verfolgt werden, um gedankliche ‚Luftschlösser‘ materialisieren zu können. Neugier und Lust auf Risiken zeichnen kreative Prozesse genauso aus wie die Leistungsbereitschaft, um Konsequenzen der Risiken auch auf sich zu nehmen. „Kreatives Denken erfordert in der Regel harte Arbeit, Anstrengung, Beharrungsvermögen, Lernen, viel Wissen, aber auch Zufall, Glück und (Be-) Nutzen sich bietender Chancen.“ [Lenk 2000: 119]

Tägliches Zeichnen- und Malen als kreative ‚Aufwärmübung‘, wie Le Corbusier es praktiziert hat, impliziert zwei wichtige Grundbedingungen für komplexe architektonische Suchprozesse: die Loslösung von festgefahrenen, stereotypen Sichtweisen und die Beförderung des ‚intuitiven‘ Sehens und Erkennens. Die Strategie Le Corbusiers beschreibt Bruno Reichlin als „‚De-Automatisierung‘ der eigenen kognitiven Instrumente“ [Reichlin 1999: 13], als Zugang zu „den Geheimnissen der Form, indem er den Erfindungsgeist entwickelte wie der Akrobat, der jeden Tag seine Muskeln und die Selbstbeherrschung trainiert“ [L.C. z.n. Reichlin 1999: 14].² Das Verlassen gewohnter Gedankenwege ist eine Voraussetzung, um den intensiven Dialog zwischen dem reichhaltigen ‚inneren Bildermuseum‘ [Jenny 1996: 9] des Individuums und den Sachbedingungen zu provozieren. Innere Bilder sind Vorstellun-

gen zwischen Phantasie und Wirklichkeit, dem eigenen und kulturellen Erfahrungsschatz, die „im Gehirn in Form bestimmter synaptischer Verschaltungsmuster abgespeichert sind“ [Hüther 2004: 8].

Die ‚De-Automatisierung‘ gewohnter Handlungsabläufe und eine Öffnung für ungewohnte Vorstellungen aus dem persönlichen Erinnerungsschatz innerer Bilderwelten sind eine wesentliche Intention beim ‚Entwerfen nach Regeln‘ der SCHNITTMUSTER-Strategie. Wann und wie die Intuition im Wechselspiel mit der analytischen Fähigkeit der Erkenntnis in künstlerischen Prozessen aktiviert wird, trägt wesentlich zur Art der Gestaltfindung und damit zur Gestalt an sich als Ergebnis eines Entwurfsprozesses bei.

Arbeitsvolles Ausfeilen der Gedanken

Edgar Allan Poe hatte als Dichter einen selbstreflexiven Impuls, der auch für andere künstlerische Disziplinen aufschlussreich ist und an das Thema der künstlerischen STRATEGIE DER TRANSFORMATION heran führen soll.

„Den meisten Autoren, und ganz besonders den Dichtern, ist es angenehmer, wenn man von ihnen glaubt, sie arbeiteten in einer Art schönen Wahnsinns – in ekstatischer Intuition –, und sie schauern bei dem Gedanken, das Publikum einen Blick auf die Szene ihres Schaffens tun zu lassen, auf das arbeitsvolle Ausfeilen des Gedankens“ [Poe 1841: 85].

In seinem Aufsatz „Philosophie der Komposition“ [ebd.: 84-94] beschreibt Poe genauestens seinen Schaffensprozess zur Entwicklung eines Gedichtes: eine Kopplung aus intensiver Arbeit – „emsiges Suchen“ [Poe 1841: 90], strukturellen Festlegungen aus Erfahrungswerten und dem sich entfaltenden Bedeutungsgehalt. Poe betont gleich zu Beginn, dass „nichts in diesem Gedichte dem Zufall oder der Intuition zuzuschreiben ist“ [Poe 1841: 85].

Doch entstehen aus seinen logischen Überlegungen zu strukturellen Vorbedingungen und charakteristischen Eigenschaften in Verbindung mit der Arbeitsintensität, die er beschwört, immer wieder assoziative Schlüsselentwicklungen auf dem Weg zum Werk: „Da kam mir plötzlich die Vorstellung eines unvernünftigen (...) Wesens“ [ebd.: 88], oder „nachdem mich der ganze Aufbau meines Gedichtes von selbst zu ihr geführt“ [ebd.: 89] – Hinweise auf die Stellung des ‚ kreativen Flusses‘, auf ‚plötzliche‘ Einfälle und die ‚automatische‘ Ideenentwicklung [T1|1.3] bei der Entstehung seiner künstlerischen Arbeit.

Edgar Allan Poe hat seine Gedichte systematisch in der Struktur vorab entworfen – in einem Entwurf vor dem Entwurf –, die dichterische Komposition erst in Folge kreativ und reflexiv rückkoppelnd, intuitiv und assoziativ dicht, Schritt für Schritt ausgebaut, „[h]ier also hat mein Werk seinen Anfang genommen, am Ende – wo alle Kunstwerke begonnen werden sollten“ [Poe 1841: 89]. In seiner Prozessintroversio beschreibt er den kreativen Entstehungsvorgang exemplarisch an dem Gedicht *THE RAVEN*. Die Wirkung, die „Intensität des beabsichtigten Effektes“ [Poe 1841: 86], das übergeordnete, ästhetische Thema (die Schönheit in der Trauer), die Größe und damit die Länge des Gedichtes (hundert Verse) und der „Grundton (...), schwer und sonor“ für die Melancholie [ebd.: 87/88] im Refrain werden zunächst festgelegt.

Aus seiner Erfahrung als Dichter bestimmt Poe technische und ästhetische Festlegungen zu Beginn der Arbeit wie die Anzahl der Verse und die Gedichtstruktur, eine zum Thema passende Tonalität und eine prägnante, sich wiederholende Wortwahl als sprachliches und damit Stimmung gestaltendes Motiv des Gedichtes. Aus dem intendierten Ton des Gedichtes werden dann dem Klang entsprechende Vokal-Konsonanten-Folgen abgeleitet. Diese werden als Abschluss jeder Strophe in einem Refrain über ein immer wiederkehrendes Wort eingefügt. Es folgt ein schrittweiser, arbeitsamer, systematischer Suchprozess, in dem der kreative Stoff über die Auswahl und Beziehung der Handelnden zueinander immer stärker ausgestaltet, der Refrain sinnhaft und klangvoll variiert wird und eine ‚ad-

äquate' ästhetische Dichte erzeugt ist [ebd.: 86]. Durch das Entwickeln von emotionalen und räumlichen Bezügen zwischen den Strophen, den Handlungssträngen, dem Klang und dem Rhythmus entsteht allmählich das Gedicht.

Durch die inhaltliche und strukturelle Disziplin der poetischen Spielregeln wird der kreative Fluss in Gang und zugleich frei gesetzt.

Im Programm der SCHNITTMUSTER-Projekte werden die Kontextbezüge, die Wissensaufladung, die Zeitfenster und die Transformationshandlungen im Hinblick auf eine übergeordnete Fragestellung vorab entworfen und festgeschrieben. Zwei Motive der Arbeitsweise Poes werden in besonderer Weise auch in der SCHNITTMUSTER-Strategie wirksam. Inhaltliche und strukturelle Eckpunkte werden zu Beginn für den literarischen und architektonischen Schaffensprozess formuliert. Im Gedicht bilden der Raabe, die Trauer (um die schöne, verstorbene Geliebte), ein Liebender und die Melancholie die inhaltliche Szenerie [Poe 1841: 86/87]. Die Arbeit im Dialog mit den Kontextbezügen findet kontinuierlich und transformatorisch verdichtend statt.

Der bewußte Wechsel zwischen analytischen Arbeitsphasen und intuitiven Schaffensprozessen, die zweite Charakteristik, wird absichtsvoll vorbereitet. Durch eine organisierte Vorgehensweise bringt Poe beide kreativen Pole zur Geltung: Vergleichbar mit den Spielregeln der SCHNITTMUSTER-Programme gibt der feste Rahmen dem Dichter eine Handlungsstruktur vor, die wie das architektonische Programm der Entwurfsprojekte 'durchgespielt' werden kann – um ein Arbeitsklima der ästhetischen Entfaltung zu befördern. Der Schaffensprozess zielt auf ein komplexes und reiches Kunstwerk: „Zwei Dinge werden immer nötig sein: erstens eine gewisse Komplexität oder vielmehr Verbindungsfülle, dann eine gewisse Menge suggestiven Geistes, etwas wie ein gedanklicher, doch unbestimmter Unterstrom.“ [Poe 1841: 93]



Diese Beobachtungen werfen eine Reihe an Fragen auf, die in diesem Kapitel untersucht werden sollen. Das Spannungsfeld von Analyse und Intuition wird im Wechselspiel zwischen bewussten und unbewussten Vorgängen im Entwerfen der SCHNITTMUSTER-Didaktik aufgebaut. Wie befördert diese Strategie den dialogischen Entwurfsprozess? Auf welche Weise fließen individuelle Erfahrungen und Erinnerungsbilder in den Entwurf ein? Welche Bedeutung hat es für architektonische Fragestellungen, unbewusst vorhandene Erinnerungsbilder in den Prozess der Lösungsfindung zu integrieren? Wie laufen diese Prozesse ab, damit sie im Entwurfsprozess zu einem kreativen Klima der Lösungsfindung – einer Synthese des Entwurfsproblems – beitragen können? Wie ‚arbeitet‘ das Unbewusste als ‚Problemlöser‘ von komplexen, oft unvereinbar scheinenden Entwurfsbedingungen, und wie kann die Erinnerung und die persönliche Erfahrung in diesem Visualisierungsprozess aktiv in den Prozess eingebunden werden?



Zwei Annäherungen reflektieren die Erkenntnisfähigkeiten, die im Entwurfsprozess zum Tragen kommen. Vorgänge des Unbewussten – die Schmiede der Intuition – stehen anhand der TRAUMARBEIT [Freud 1900: 284-500] als reichhaltige Erinnerungsquelle im Zentrum der vergleichenden Auseinandersetzung des ersten Teils. Sigmund Freud beschreibt sie als herausragende Fähigkeit, als ‚Leistung‘ des Unbewussten und wesentlichen Teil des Erkenntnisprozesses, „als Form des Denkens“ [Freud 1900: 79]. Sigmund Freuds DIE TRAUMDEUTUNG [1900] ist nach über hundert Jahren hochinteressant und Gegenstand des Diskurses vieler Fachpublikationen – aktuell hinterfragen Neurologen und Hirnforscher seine Forschung und deuten sie neu aus (auf jüngste Erkenntnisse der Hirnforschung wird nur hingewiesen). Die Gehirnforschung versucht heute, Freuds empirisch und im Selbstversuch erworbenen, bedeutungsorientierten Erkenntnisse zur Traumarbeit in Teilbereichen der Traumforschung naturwissenschaftlich nachzuweisen, z.B. der deutsche Neurobiolo-

ge Gerald Hüther und der südafrikanische Psychoanalytiker und Neuropsychologe Mark Solms. Hüthers Publikation *MACHT DER INNEREN BILDER* [2004] wird wegen seiner anschaulichen Darstellung von komplexen Vorgängen zur Entwicklung von Vorstellungsbildern im Vergleich zu Arnheim und Edwards einige Male herangezogen. Viele methodische Ansätze Freuds sind weiterentwickelt worden, insbesondere Interpretationen zur Traumausdeutung und zu den somatischen und neurologischen Aspekten der Traumarbeit.



Die Erkenntnisse zu den ‚Verfahren‘ der Traumarbeit und die Methoden zur Traumdeutung Freuds sind für den Vergleich mit den kreativen Techniken des Entwurfsprozesses geeignet. Künstlerische Verfahren wie z.B. die Collage sind Bestandteil der *SCHNITTMUSTER*-Strategie und werden aufgrund von Paralleleigenschaften zur Traumarbeit den ‚Traumtechniken‘ gegenüber gestellt. Ausgewählte Texte werden zu dieser Hypothese und zum Phantasieren als Bestandteil kreativer, unbewusster Arbeit herangezogen [Freud 1908: 169-179 „Der Dichter und das Phantasieren“; 1915-17 *VORLESUNGEN*; 1925: 363-369 „Notiz über den Wunderblock“]. Das Begreifen als Erkenntnisvorgang durch das Wechselspiel der Intuition und des Intellekts, wie es Rudolf Arnheim in der Erkenntnispsychologie [Arnheim 1969; 1986] reflektiert, wird im zweiten Teil des Kapitels in seiner psychologischen Qualität in den Zusammenhang mit der Entwurfsarbeit gestellt. Das künstlerische Zeichentraining Betty Edwards – zeichnerische Methoden zwischen intuitiv oder analytisch gewichteten Übungen als Mittel der Lernoptimierung – [Edwards 1979] bildet den pädagogischen Bezugsrahmen zur Entwurfsdidaktik.

1 Parallelen der Traum- und Entwurfsarbeit

„Die ‚schöpferische‘ Phantasie kann ja überhaupt nichts erfinden, sondern nur einander fremde Bestandteile zusammensetzen.“ [Freud 1915-17: 138] Fremde Bestandteile bestehen aus aktuellen Wahrnehmungen und Erinnerungen. In der schöpferischen TRAUMARBEIT wird ‚Traummaterial‘ selektiv in eine bevorzugt visualisierte Traumgeschichte eingebettet [1900: 346]. Die Einbettung geschieht mit Hilfe verschiedener Methoden der Übersetzung und Überformung, der Transformation der Bestandteile. Die Kontextualisierung stellt im imaginierten Traumgeschehen einen Zusammenhang zwischen zuvor unzusammenhängenden Erfahrungen her, die sich häufig durch „Ähnlichkeit, Übereinstimmung, [oder] Gemeinsamkeit“ [ebd.: 323] auszeichnen, um im Traummaterial ineinander verwoben und ineinander gedacht zu werden.

Der Traum leistet grundsätzlich eine ‚transformierende Kontextualisierung‘ von Erinnerungsmaterial, eine „Transkription der Traumgedanken“ [1915-1917: 139], so „daß er dieses Material in einer Zusammenfassung als Situation oder Vorgang vereinigt“ [Freud 1900: 318]. Dieser Transkriptionsprozess hat in der Entwurfsarbeit das Pendant der ‚kontextualisierenden Transformationsarbeit‘ von Informationsmaterial.

Die Traumarbeit setzt kreative Fähigkeiten im Umgang mit dem ‚Traummaterial‘ [Freud 1900: 27f.] voraus. „Der Traum kann sein Material aus jeder Zeit des Lebens wählen“ [ebd.: 179], sein Gedächtnisvermögen übersteigt das Wachgedächtnis bei weitem [ebd.: 28], und ein roter Faden zwischen den Traumelementen reicht aus, um weit auseinander liegende Ereignisse aus der gelebten Erfahrung zusammen zu führen [ebd.: 179]. Die Phänomene der Traumarbeit – die unbewussten Traumleistungen, wie Freud sie beschreibt – werden

mit den Entwurfshandlungen der SCHNITTMUSTER-Didaktik verglichen, da es sich um schöpferische Tätigkeiten des Menschen handelt, die auch innerhalb des Entwurfsprogramms als kreative Verfahren eingesetzt werden.

Die Hypothese zu diesem Vergleich liegt in der Annahme, dass methodische Elemente der Transformationshandlungen im Entwerfen – zum Synthetisieren von divergierendem Informationsmaterial – durch charakteristische Ähnlichkeit mit dem Vermögen des Unbewussten, im Umgang mit widersprüchlichen Erinnerungen und Erfahrungen, im Traumgeschehen profitieren.

Da mimetische Transformationshandlungen wie Reduktion, Selektion, Verdichtung oder Verschränkung, Collage, Interferenz und Abstraktion [T1|1.2] zur Lösung von Entwurfsproblemen eingesetzt werden, und diese Verfahren zur Herausarbeitung von Erkanntem und zur Realisation einer Synthese in ihrer Eigenschaft den unbewussten Verfahren der Traumarbeit, der Verdichtung, Verschiebung, Verschränkung, Vertauschung, Umkehrung, Verwandlung, Mischbildung und Kompression verwandt sind, werden einige Verfahrensweisen der Traumarbeit für diesen Vergleich erläutert.



Aus eigener Erfahrung ist der im Wachzustand bewusst gewordene Traumanlass bekannt, der – durch einen physischen Reiz hervorgerufen – in einer Traumgeschichte umgeformt und erst beim Aufwachen und anschließend wachen Nachsinnen mit dem Ausgangsreiz in Verbindung gebracht werden kann [Freud 1900: 38f. „Traumreize und Traumquellen“]. Freud unterscheidet ‚äußere Sinnesreize‘, die sich auf das Traumgeschehen auswirken können [Freud 1900: 39f.] oder ‚innere Sinneserregungen‘ [ebd.: 47f.], die auch als Tagtraumbilder, ‚hypnagogische Halluzinationen‘ [ebd.: 48], in Erscheinung treten können. Neu und daher wichtig war für Freud nicht der physiologische (Reiz-)Aspekt, sondern vielmehr der

Traum als Phänomen der Sinnverarbeitung. „Der Traum bringt den Reiz nicht einfach wieder, sondern er verarbeitet ihn, er spielt auf ihn an, reiht ihn in einen Zusammenhang ein, ersetzt ihn durch etwas anderes.“ [Freud 1915-17: 77] Äußere Reize und gelebte Erinnerungen in Form von sehr entfernt liegenden Ereignissen und direkt Erfahrenem werden – durch „Umsetzung von Gedanken in visuelle Bilder“ [ebd.: 140] – in einer Traumgeschichte ineinander verschmolzen und damit in den Erfahrungsschatz, zusammenhängend, eingebettet. Interessant sind hierbei zwei Aspekte: die Art und Weise der Übersetzung von Gedanken, in der Erlebtes oder durch einen Reiz Charakterisiertes in einer einzigen, die Ereignisse homogenisierenden Geschichte zusammentreffen, und die Transkription von Reizen und/oder erlebten Erfahrungen in vorrangig ‚visuelle Bildgeschichten‘.

Kontextualisierung durch Visualisierung

Die Aktivität der Traumarbeit setzt das Erinnern von bewussten und unbewusst vorhandenen Wahrnehmungen und Vorstellungen voraus. Den abstrakten Sachverhalt des Gedächtnisses schildert Sigmund Freud im anschaulichen Vergleich von erinnelter und aktueller Wahrnehmung des Erfahrungsschatzes mit dem (aus der Kindheit vielleicht noch bekannten) WUNDERBLOCK als wieder beschreibbarer Erinnerungshilfe [Freud 1925: 363-369]. „Untersucht man es (...), so findet man in seiner Konstruktion eine bemerkenswerte Übereinstimmung mit dem von mir supponierten Bau unseres Wahrnehmungsapparats und überzeugt sich, daß es wirklich beides liefern kann, eine immer bereite Aufnahme- und Dauerspuren der aufgenommenen Aufzeichnungen.“ [ebd.: 366] Die Metapher des Wunderblocks für den Prozess der Wahrnehmung und Erinnerung thematisiert den Überschreibungsvorgang als Ablösung von Erinnerungem, um neuem ‚Erinnerungsmaterial‘ Platz zu machen, jedoch ohne die alte Erinnerung, das einmal Erfahrene, gänzlich auszulöschen. Es wird nur ‚ausgeblendet‘, ins Unbewusste. Den abstrakten Ort für Erfahrungen und Vorstellungen untergliedert Freud in das Bewusste, das Vorbewusste und das Unbe-

wusste [Freud 1911-1940: 283f.]. Rudolf Arnheim bezeichnet die Korrelation von aktueller Wahrnehmung und Erinnerung als nicht voneinander zu trennen, also kein Wahrnehmen ohne Erinnern, um Vorstellungen auszubilden. „Gedächtnisbilder identifizieren, erläutern und ergänzen die Wahrnehmung.“ [Arnheim 1969: 88]

Der Wunderblock, in Analogie zur Erinnerung, wirkt folgendermaßen: Zelluloid und Wachspapier liegen auf einer eingefassten Wachsmasse auf, um mittels Druckkontakt beschrieben zu wirken; in dem Moment, in dem das Wachspapier durch einen mechanischen Schiebemechanismus von der Wachsmasse abgelöst wird, verschwindet die Notiz, ist aber darunter, in der Wachsmasse, noch als Abdruck vorhanden. Diesen Vorgang vergleicht Freud mit den ‚unsichtbar‘ gewordenen Erinnerungen, die sich mit der Lebenszeit auf dem Wachspapier als Erinnerungsdaten und persönliche Erfahrungen wie ‚Dauerspuren‘ im Gedächtnis verdichten und übereinander schieben [ebd.]. Sie treten nur durch erneuten (Druck-)Kontakt, durch ‚Innervationsströmungen‘ wieder ans Bewusstsein [Freud 1925: 369]. Hüther nennt diese ‚Dauerspuren‘ ‚Erregungsmuster‘, die im Falle der, auch teilweisen, Übereinstimmung mit vorhandenen Mustern eine Reaktionskette hervorrufen, in der die Überlagerung aktueller und vergangener Erfahrungen überprüft und so lange verglichen wird, „bis ein neues, erweitertes inneres ‚Erwartungsbild‘ entstanden ist. (...) Man hat etwas dazugelernt.“ [Hüther 2004 : 77]



Das Ergebnis eines Traums ist die Verschmelzung verschiedener Geschichten in eine, wenn auch häufig sprunghafte, homogene Geschichte. Ausgewählte Erinnerungen werden in einen neuen Sinnzusammenhang gestellt, der anders als die erlebte Erfahrung nur Teilerinnerungen auswählt und neu komponiert. Zeitlich voneinander unabhängige Erinnerungen werden in einen einzigen gemeinsamen Kontext der Traumgeschichte verwebt. In diesem

Vorgang sind eine Fülle an kreativen Leistungen des unbewussten Traumgeschehens aktiv: das Erinnern unbewusster und bewusster Erfahrungen und Vorstellungen, das Sortieren und Transformieren zur Schaffung einer zusammenhängenden, neuen Geschichte.

Das Vermögen, abstrakte Gedanken in einer visualisierten Bildgeschichte im Traum erfahren und erkennen zu können [Freud 1900: 65], stellt eine erste Fähigkeit der Traumarbeit und der transformativen Entwurfsarbeit dar. Ein Bedeutungsgeflecht, das sich der logischen Interpretation entzieht, wird in ein anderes Medium übersetzt. Gedanken und Erfahrungen werden in eine geträumte Bildgeschichte eingeflochten: „Bei der Traumarbeit handelt es sich offenbar darum, die in Worte gefaßten latenten Gedanken in sinnliche Bilder, meist visueller Natur, umzusetzen. (...) ihr erstes Material und ihre Vorstufen waren Sinneseindrücke, richtiger gesagt, die Erinnerungsbilder von solchen.“ [Freud 1915-17: 144]

Freud unterscheidet den ‚manifesten‘ Trauminhalt, die erinnerte, tatsächliche Geschichte, den Traumgegenstand, von dem ‚latenten‘ Trauminhalt: Der dem Traum inwohnende Sinnzusammenhang tritt durch den Traum verschlüsselt zu Tage und übermittelt die im manifesten Trauminhalt implizierte symbolische Bedeutung, die ‚Traumgedanken‘ [Freud 1900: 284]. Bei der Visualisierung entsteht in der Traumarbeit eine ‚Regression‘ ursächlicher Erinnerungsbilder, die Denkvorgänge herbeiführt haben (als ‚Sinnesbilder‘ im Gedächtnis verankert), um im Traum wieder einen latenten Gedankengehalt über Bilder hervorzubringen [Freud 1915-17: 144]. Regression darum, da unsere Erfahrungen ganzheitlich wahrnehmungsgebunden, Sinn orientiert und abstrakt zugleich, auf der Grundlage von Erinnerungsbildern erlebt werden [ebd.] und die häufig visuelle Erfahrungsebene, zumal unvollständig, im Traum auf die Erfahrung rückgekoppelt wieder auftaucht.



Die Komplexität der Traumbedeutung steht der visuellen Vereinfachung des Bedeutungsgehaltes gegenüber. Die Transformation in eine zusammenhängende Bildgeschichte, die ein Traum schließlich leistet, geht mit einer abstrahierenden, visualisierenden Vereinfachung einher.

chung auf eine einzige Ereignisebene des Traumgeschehens einher (vgl. das Erfahrungswissen [Arnheim 1969: 61-83]). Die ‚Kompression‘, die Verdichtungsarbeit von umfangreichem Ausgangsmaterial stiftet neue Sinnzusammenhänge [Freud 1900: 285], die nächste, der Entwurfsarbeit vergleichbare Traumtätigkeit: Erfahrungen werden durch den Prozess der abstrahierenden Symbolisierung erst gedanklich erfasst, um im Traum als visualisierte Bildgeschichte in einem ‚anderen Medium‘ aufzutauchen, „für eine große Reihe abstrakter Gedanken [werden] Ersatzbilder im manifesten Traum [geschaffen]“ [Freud 1915-17: 97].

Die Symbolisierung, wie sie Susanne K. Langer auffasst, ist hier gemeint: Sinneseindrücke, die immer zugleich an Vorstellungen und Ideen gekoppelt sind, schaffen Bedeutung. Ideen werden „aus Sinnesbotschaften der einzelnen Wahrnehmungsorgane [gebildet] (...). Der Ideationsprozeß vollzieht sich nach einem mächtigeren Prinzip, (...) als Prinzip des Symbolisierens“ [Langer 1942: 50]. Sofern Ideen dem Bewusstsein unvernünftig erscheinen, weil sie sich dem logischen Denken widersetzen, obwohl sie ‚elementare Ideen‘ sind, werden sie unbewusst und „automatisch in Träume verwoben“ [ebd.], die Symbolisierungsleistung im Traum.



In den SCHNITTMUSTER-Projekten stellt die Übersetzung von existierenden Kontextgefügen eine Visualisierung vielschichtiger Informationsebenen dar. Das neue Bildmaterial deutet existierende Raumgefüge oder Wissenszusammenhänge durch abstrahierende Synthese neu aus [T1|1.2], es entsteht ein neuer Bedeutungsgehalt. Da dieser Visualisierungsvorgang mehrfach und mit parallel existierenden Bedeutungsebenen wiederholt wird, und der jeweilige Sinnzusammenhang durch die thematisch gebundene Analyse andere Bedeutungszuschreibungen ausblendet, dient die Visualisierung grundsätzlich zugleich dem Aneignen von unbekanntem Wissen. Durch die Transformation von Gedanken in eine ‚visualisierte Geschichte‘ bei der Traumtätigkeit entfaltet sich gleichfalls eine sinnliche Erfahrbarkeit von Inhalten, die in bewusster und unbewusster Form angeeignet oder erlebt wurden. Wort-,

Bild- oder Raumerfahrungen werden in einer Traumgeschichte anders zusammen gedacht. Das kreative Forschen als Bestandteil der SCHNITTMUSTER-Strategie visualisiert und abstrahiert Kontextbezüge auf der Suche nach einer ‚gemeinsamen Geschichte‘. Bezugsordnungen wie die der Ähnlichkeit geben der neuen Geschichte durch verdichtende Interpretationsarbeit eine synthetisierende Gestalt. Die Suche nach dem ‚adäquaten‘ Bezugssystem kann durch inhärente, zumeist widersprüchliche Anforderungen auf dem Weg der logischen, analytischen Arbeit allein nicht geleistet wird.

Verknüpfung von Widersprüchen

Im Traum kommen die visualisierten Gedanken über den Trauminhalt manifest, im latenten Trauminhalt hingegen in der Botschaft verschlüsselt zum Ausdruck. Stereotypisierende Wertungen des Wachzustands greifen nicht gleichermaßen auf die Komposition des Traum Inhalts zurück: Gegensätzliches wird behandelt wie Gleiches; unterschiedliche Zeiträume, Personen, Geschehnisse werden – dem bewußten Deutungszugriff und dem wachen logischen Denken unzugänglich – im Traumgeschehen in eigenwillige Kausalbeziehungen zueinander gebracht [Freud 1900: 320]. Manifest und ohne moralische Wertung wird der Sinnzusammenhang des Traumes gefügt, „daß man zunächst von keinem eines Gegenteils fähigen Elements weiß, ob es in dem Traumgedanken positiv oder negativ enthalten ist.“ [ebd.: 322] Die Komposition von Einzelinformationen wird in der Traumarbeit vorgenommen, ohne eine unmittelbar verständliche ‚Zensur‘ des Bewusstseins zu erfahren, so „daß eine Darstellung des ‚Nein‘ im Traume nicht zu finden ist, wenigstens keine unzweideutige.“ [Freud 1915-17: 142]

Diese Fähigkeit der Traumarbeit, widersprüchliche und der Werteordnung häufig gegenläufige Dinge zusammen zu denken, ohne sie durch ein bewusstes Denkmuster als vorgezeichnete Aussage von Anbeginn an auszuschließen, ist durch die Vernachlässigung von konventionalisierten Denkmustern im Traum erst möglich. In der kreativen Entwurfs-

arbeit stellt diese De-Konventionalisierung der Denkmuster, die De-Automatisierung [T1|1.3 Künstlerische Strategien], eine intendierte Kompetenz an die analytischen und intuitiven Fähigkeiten der Entwurfspersönlichkeit dar: Zuvor Unbekanntes oder Unmögliches wird im Möglichkeitsdenken variiert und optimiert. Dem Wissenszusammenhang werden durch ungewohnte Verbindungen oder durch Verknüpfung mit einem neuen Kontext Eigenschaften entlockt; es entstehen neue Kopplungen, die im Entwurf durch die künstlerische Transformation erst sichtbar werden.

Die Verbindung von Widersprüchlichem, von zunächst Unzusammenhängendem und Ungewohntem – im architektonischen Entwerfen die divergierenden Kontexte und Anforderungen – ist im Traum und im Prozess des Entwerfens der Offenheit durch Befreiung vom bewussten Denken geschuldet.

In der vorübergehenden Entbindung von tradierten Werturteilen und dem logischen Denken durch vorzeitiges Ausschließen des ‚Undenkbaren‘ oder sich Beziehen auf bisherige Erfahrungen besteht eine Schlüsselkompetenz beider kreativer Leistungen – der Traumarbeit und der Entwurfsarbeit. Der Umgang mit Verfahren, die den Vorgängen der Traumarbeit ähneln, ermöglicht im Entwerfen neben intendierten Setzungen auch wertungsunabhängige, offene Denkvorgänge: Einzelwahrnehmungen einer kontextbezogenen Analyse werden aus dem Gesamtzusammenhang durch spezifische, kontrollierte und im Entwurfsprogramm definierte Betrachtungsweisen isoliert, um sie in einer fremden Situation und in Variationen nebeneinander und neu zusammen zu denken.

Kreative Techniken

Die abstrahierende Leistung der Transformation von Erinnertem bei der Traumarbeit besteht aus „der Pressung (...), wobei die Stücke gedreht, zerbröckelt und zusammen geschoben werden, etwa wie treibendes Eis“ [Freud 1900: 316], den kreativen Techniken der VERDICHUNG und der VERSCHIEBUNG.³ Der Verdichtungsprozess übernimmt die Kompression des umfangreichen latenten Bedeutungsgehalts in den manifesten Trauminhalt. „Der Traum ist knapp, armselig, lakonisch im Vergleich zu dem Umfang und zur Reichhaltigkeit der Traumgedanken.“ [Freud 1900: 285]

In der Traumarbeit werden fragmentierte Erlebnisse, Erfahrungen, Wahrnehmungen miteinander verknüpft, „durch ausgiebigste Assoziationsverbindungen“ in Beziehung gesetzt [ebd.: 289]. Ähnlichkeiten oder Verwandtschaften werden aufgedeckt, Einzelelemente ineinander verwoben, und übereinander gelegt; durch Verschmelzung und Mischbildung [ebd.: 301] werden verschiedene Elemente komprimiert, verdichtet, dargestellt.

„Die Traumarbeit bemüht sich (...), zwei verschiedene Gedanken dadurch zu verdichten, dass sie (...) ein mehrdeutiges Wort herausucht, in dem sich die beiden Gedanken treffen können.“ [Freud 1915-17: 138] Das Verdichten ist ein gestaltender, hybridisierender Abstraktionsprozess, in dem verschiedene Gedankenzüge, auch Gegensätzliches, in einem einzigen neu dargestellt werden, so dass sie in der reflexiven Interpretation als Bewusstseinsarbeit nicht oder nur sehr schwer wieder auseinander zu denken, in der Analyse zu sezieren, sind. „Durch das Übereinanderfallen der miteinander verdichteten einzelnen [Personen, Gegenstände, Orte] entsteht in der Regel ein unscharfes, verschwommenes Bild“ [ebd.]. In dieser Tätigkeit sind eine Fülle an Verfahren verborgen, die nicht chronologisch nacheinander sondern gleichzeitig aktiv sind. Zur Verdeutlichung wird eine Traumentstehung

anhand der Wahl und Fügung von Traumelementen – ähnlich dem sezierenden und komponierenden Entwurfsverfahren – skizziert, indem die einzelnen Leistungen, die parallel wirken, ‚auseinander gedacht‘ werden.



Isolation | Das Traummaterial wird ausgewählt, einzelne Elemente des Denk- und Erlebnismaterials als solches erkannt, als adäquat für das Traumgeschehen eingeschätzt und für den ‚latenten‘, den verschlüsselten Trauminhalt als interessant befunden. Elemente und Teilgeschichten werden aus dem ursprünglichen Gesamtzusammenhang isoliert. Dabei werden „hochwertige(...) Elemente ihrer Intensität entkleidet und andererseits auf dem Wege der Überdeterminierung aus minderwertigen neue Wertigkeiten [geschaffen], die dann in den Trauminhalt gelangen.“ [Freud 1900: 312] Der Umgang mit den Elementen gleicht den ästhetischen Ausdrucksmitteln der transformativen Entwurfsarbeit [T1|1.2]: Es werden Sachverhalte oder örtliche Gegebenheiten (im Traum auch Personen) aus ihrem Gesamtzusammenhang ausgeschnitten, sezirt durch Isolation. Sie werden durch Neukombination verwandelt oder ins Gegenteil verkehrt. Das ‚Zerbröckeln‘ der Traumarbeit entspricht dem ‚Sezieren‘ im entwerfenden Transformationsvorgang. Das Zusammenschieben gleicht dem ästhetischen Ausdrucksmittel durch Homogenisieren und Harmonisieren [T1|1.2 Mimetische Transformation].



Collage | Wie bei dem hybridisierenden Entwurfsvorgang die Verknüpfung verschiedener Einzelcharakteristika entsteht, können auch Mischgebilde in dem Traum verankert werden. Einzelne Teile der Traumelemente können wie bei einer Collage ersetzt oder vertauscht und neu in Beziehung gesetzt werden. Diese sogenannte Verschiebung [Freud 1900: 309-314] erzeugt innerhalb des manifesten Traum Inhaltes eine Fremdartigkeit, durch Komposition von Teilinhalten aus zunächst nicht in Beziehung stehenden Kontexten. Zusammenhänge werden, wie im Filmschnitt, auseinander geschnitten und an anderer Stelle

wieder eingefügt. Zwischen den neu zusammen gesetzten Teilinhalten kann es verborgene Parallelen geben, die dem bewussten Zugriff nur durch gezielte Analyse von Einzelcharakteristika deutlich werden. Ähnlichkeiten werden in der Traumtätigkeit wie in der freien Assoziation ‚gefunden‘ [Freud 1915-17: 85]. Die Analyse der ausgewählten Kontexte, die sukzessive Isolation von Teilkontexten führt in den Prozess der komponierenden Verdichtungsarbeit im Entwurfsprozess. Der der Verdichtung im Traum entsprechende Vorgang in den experimentierten SCHNITTMUSTER-Projekten ist die Hybridisierung oder Collage von Teilerkenntnissen aus den verschiedenen Informations- und Wahrnehmungsebenen der subjektiv gewählten Kontextgefüge in eine einzige räumliche, zusammenhängende Aussage.



Sinnhierarchien | Auch die Verschränkung [Freud 1915-17: 139] als Teil der Verschiebungsleistung ist eine räumliche Kategorie zur Beschreibung einer Leistung der Traumarbeit. Die Verschränkung im Traum hat die Eigenschaft, Sinnhierarchien herzustellen. Durch das wiederholende Einbetten ausgewählter Inhalte tauchen Teilgeschichten wie beim Refrain im Gedicht öfter auf als andere. „Jene Vorstellungen, welche in den Traumgedanken die wichtigsten sind, werden wohl auch die am häufigsten in ihnen wiederkehrenden sein, da von ihnen wie von Mittelpunkten die einzelnen Traumgedanken ausstrahlen.“ [Freud 1900: 311] Sie sind jeweils mehrfach, als fortwährendes, wiederholtes Motiv⁴ ineinander verwoben, um Inhalte hervorzuheben oder zugleich andere unwichtiger erscheinen zu lassen.



Vertauschen | Das Ersetzen oder Vertauschen erfolgt, um aus bestehenden Sinnzusammenhängen neue Sinnzusammenhänge zu kreieren. Dies kann nur erfolgen, wenn der Übergang zwischen den ursprünglich unzusammenhängenden Elementen schlüssig stattfindet. Widersprüchliches und Absurdes als Bestandteil vom Traumgeschehen kann dabei ebenso zu Ausdruck gelangen wie eine harmonische, homogenisierende Kombination der

Traumelemente. Die Wahl des Traummaterials erfolgt, wie die Wahl des Entwurfsmaterials auch, um mit bestehenden, assoziierten und in-Beziehung-gesetzten Elementen einen neuen Gedanken zu formulieren. Die kreativen Techniken der Traumarbeit wie auch die ästhetischen Ausdrucksmittel der Entwurfsarbeit lassen eine Intensität des Ausdrucks entstehen.



Chronologie | Die Sortierung und Festlegung einer neuen, zeitlichen Abfolge bildet schließlich die Komposition der ausgewählten Teilerinnerungen zu einer zusammenhängenden Traumgeschichte. Die so entstandene Metamorphose umfasst neue, eben verdichtete Bildkompositionen. Personenkonstellationen, Ortererinnerungen und Neuerfindungen, aktuelle Wahrnehmungen und erinnerte oder neu entwickelte Dialogpassagen werden im Traumergebnis verschmolzen, um komplexe Sinnzusammenhänge verkürzt darzustellen und überraschende, neue Beziehungen entstehen zu lassen. Die Übersetzung von komplexen Bedeutungen wird in eine visualisierte Traumgeschichte überführt und bildet die resümierende Abstraktion der neuen Bildfolgen durch Transformation, die homogenisierte Summe der Ausgangsteilgeschichten. Im Entwurfsvorgang erfolgt dieses komplexe Verweben von Einzelinformationen und -ereignissen in einer schrittweisen Visualisierung, anders als in der Traumarbeit technisch und zeitlich nacheinander in einem allmählich sich verdichtenden Prozess, befördert durch die Ebenenwechsel [T1|1.2].

Im unbewussten oder bewussten Traumgedächtnis werden Erfahrungen abgelegt und verändern die bisherige Erfahrung. Kontextualisierende Lernprozesse gehen mit langfristigen neurobiologischen Entwicklungsprozessen einher. „Neue Erfahrungen“, schreibt Hüther zur Gedächtnisbildung, „wirken bis auf die Ebene der Gene. Sie führen dazu, dass (...) Nervenzellen damit beginnen, neue Gensequenzen abzuschreiben und andere stillzulegen. Neue Erfahrungen verändern also die Genexpression.“ [Hüther 2004: 59]

Ökonomie der unbewussten Arbeit

Eine Vielzahl an auch widersprüchlichen Eindrücken, die eine Erfahrung konstituieren, werden zusammengefasst, um zu einer Sinn orientierten Aussage in Form einer verdichteten Geschichte des Traums zu gelangen. Die Fügung des komprimierten Sinnzusammenhangs stellt eine kreative Abstraktionsleistung dar und erleichtert die ‚Ablage‘ in das Gedächtnis, da die komplexe Geschichte durch den roten Sinnfaden als Ganzes, zumindest unbewusst, erinnerbar bleibt. Vielfältige Verfahren der Verdichtung und Verschiebung kommen im Traum zur Anwendung, um intensiv und überraschend Gedanken im Unbewussten aufzubereiten. Teilinhalte, die zur erlebten Geschichte gehören, werden ausgeblendet, als begrenzter Ausschnitt in die Geschichte eingebettet oder als Fragmentsammlung von Erfahrungen verschmolzen. Diese Techniken visualisierender Abstraktion, der Transkription von Traumgedanken [Freud 1915-17: 139], werden in der schrittweisen, programmatischen Entwurfsarbeit als Erkenntnis- und Transformationswerkzeug vielfach eingesetzt. Das Unbewusste setzt kreative Techniken ein, um extrem verdichtet, ‚ökonomisch‘ Erfahrungen zu sortieren, zu werten, zu verinnerlichen und zum Ausdruck zu bringen. Erfahrungen werden transkribiert durch Visualisierung, abstrahiert und verfremdet. Parallelen zu den Techniken der Entwurfsarbeit als ‚unbewusste Bewusstseinsarbeit‘ sind deutlich.



Die Intensität der Auseinandersetzung ist eine notwendige Voraussetzung, um die Beschäftigung mit einem kreativen Problem zum Gegenstand des ausschließlichen Gedankenfokus, der fokussierten Aufmerksamkeit [Hüther 2004: 24], des kreativen Flusses, nach Mihaly Csikszentmihalyi auch ‚flow‘-Erfahrung genannt [1990: 201], oder auch des Trauminhalts selbst werden zu lassen, um die Traumarbeit oder die Transformationsverfahren der SCHNITTMUSTER-Strategie für die kreative Arbeit zu nutzen. Zum Gegenstand des Traumes wird ausgesuchtes Traummaterial bevorzugt dann, wenn drei Motive zutreffen [Freud 1900: 175]:

- a. Der Trauminhalt bevorzugt Erlebnisse und Erfahrungen der letzten Tage.
- b. Das Prinzip der Auswahl verläuft anders als in unserem Wachgedächtnis.
- c. Einzelheiten aus sehr zurückliegenden Episoden werden unter Aspekten des Zusammenhangs untergemischt.

Für die kontextuell intendierte Entwurfsarbeit sind diese drei Funktionen, die als Folge einer intensiven Entwurfsarbeit eintreten können, genauso entscheidend wie für die Traumarbeit. Die ausschließliche Beschäftigung mit der Vielschichtigkeit von Kontexteigenschaften verursacht eine Intensität der bewussten und unbewussten Auseinandersetzung mit zu Beginn der Problembearbeitung im Entwurfsprozess noch unzusammenhängenden Wissensaufladungen. Die unbewussten kreativen ‚Arbeitssituationen‘, wie die Thematisierung eines Entwurfsproblems im Traumgeschehen oder in den Aufwachmomenten, werden durch eine aktuelle, intensive Auseinandersetzung, eine intensive Bearbeitung des Entwurfsproblems im Wachzustand befördert. Die ‚freistehenden‘ Einfälle [Freud 1900: 116] im dämmernden Wachzustand sind kreativen Menschen bekannt als erfreuliche Situationen zur Problemlösung. Die intuitive Hierarchisierung der Probleme, das Prinzip der Auswahl, und ihre Einbettung in etwas Zusammenhängendes – die Traumgeschichte wie die Entwurfsgestalt haben das gemeinsam – erfolgt nach anderen Kategorien als im Wachzustand. Die Verknüpfung des aktuellen Gedankenmaterials mit zurückliegenden Erinnerungen, eine subjektive Kontextualisierung oder persönliche In-Beziehung-Setzung durch Verbindung des neuen Erfahrungsschatzes mit dem großen Repertoire des bereits Erfahrenen, sind günstige Folgen einer intensiven Auseinandersetzung.



Ein erinnerter, räumlicher Erfahrungsschatz der Kindheit wird im Projekt TOPOGRAPHIE DES WUNDERNS [T1|2] – im Projekt STAPELVILLA® das Wissen um die historischen Villen [T1|3] – explizit zu Beginn der Entwurfsarbeit vor den darauf folgenden Suchprozess gestellt, damit

er für die anschließende kreative Arbeit im ‚Raumgedächtnis obenauf sitzt‘. Dabei werden unter zu Hilfenahme kreativer, analoger Darstellungstechniken in der entwerfenden Synthesearbeit Gedankengebäude und Vorstellungsbilder ‚transkribiert‘. Die Entwurfsfindung, die sich durch die Auseinandersetzung mit den verschiedenen in den Prozess einbezogenen Kontexten transformierend kristallisiert, kann auch als ‚kontextualisierende Transformation‘ bezeichnet werden. Die dem begreifend zur Seite gestellte Traumverarbeitung der ‚transformierenden Kontextualisierung‘ besitzt eine „sinnliche Intensität (Lebhaftigkeit) der einzelnen Traumbilder“ [Freud 1900: 333], um die Bedeutung der Traumgedanken zu übermitteln. Der gestaltende Kompositionsprozess, von Erinnerungen in Bilder, erzeugt eine vertiefende Erfahrung. In der kreativen Arbeit werden Erkenntnisse durchlebt, das Individuum setzt sich selbst in Beziehung zur Erfahrung.

Der Traum und die Entwurfsarbeit sind eine kreative Leistung, um unbewusst und bewusst Erfahrenes in einen persönlichen Erfahrungskontext zu stellen.

Dieser Vorgang wird nicht zwangsläufig a priori intellektuell begriffen, hat aber Teil hat am Verstehens-, Erkenntnis- und Erinnerungsprozess zum Einordnen von Wahrnehmungen, dem Symbolisierungs- und Ideatisierungsvorgang zum Begreifen. Je genauer das Individuum Wahrnehmungen empfindet, schult, sinnlich entfaltet und reflektiv in das Erfahrungsrepertoire rückzukoppeln in der Lage ist, desto eher kann es gezielt räumliche Zusammenhänge entwerfen, die sensibel vielschichtige Prozesse des sichtbaren und unsichtbaren Entwurfsumfeldes in eine neue Gestalt integrieren. Umso stärker kann auch ein Entwurf von dem persönlichen Erfahrungsschatz profitieren.

2 Kreative Dualität von Analyse und Intuition

„Mit der Betonung der Bedeutung des intuitiven vor dem formalen Verständnis beim Lernenden empfiehlt Bruner⁵ die Unterscheidung zwischen inartikulierter Genialität und artikulierter Idiotie. Er hält daran fest, daß die Überbewertung eines Großteils des traditionellen Unterrichts und der herkömmlicher Prüfungsverfahren zum Letzteren führt.“ [Montessori 1976: 99]

Die Schulung intuitiver Fähigkeiten zur Verknüpfung von komplexem Entwurfswissen ist über das analytische Denkvermögen hinaus eine Schlüsselkompetenz in der Entwurfsdisziplin. Ganzheitliches, räumliches, visuelles und synthetisches, intuitives Begreifen von zunächst unsichtbaren Verknüpfungsmöglichkeiten zwischen den Anforderungen im Entwurf stellt neben dem arbeitsamen, gründlichen, exakten, analytischen Erfassen von Bedingungen eine Hauptaufgabe zur Lösungsfindung. Anschaulich können diese beiden von Bruner gegenüber gestellten Befähigungen, die ‚inartikulierte Genialität‘ und die ‚artikulierte Idiotie‘ – die intuitive und die analytische Denkfähigkeit – mit einem Beispiel aus der Navigationskunst gemacht werden, das Betty Edwards heranzieht, um zwei grundsätzlich verschiedene Arten der Problemlösung, die Wissensgrundlage ihrer Zeichenschule zur „Befreiung unserer schöpferischen Gestaltungskräfte“ [Edwards 1979: Titel], zu verdeutlichen [ebd.: 83].

Der Anthropologe Thomas Gladwin beschreibt die europäische Navigationsweise wie folgt: Zunächst wird ein Plan mit allen nötigen Angaben zu Himmelsrichtung etc. erstellt, dann wird mit den vorhandenen, technischen Hilfsmitteln (Kompass etc.) das Wissen auf der Reise abgefragt und umgesetzt. Dieser Prozess ist für den Seemann ohne Anstrengung verbal beschreibbar, ein ‚diskursives‘ Problem. Nach Bruner handelt es sich demnach um ein Beispiel für ‚artikulierte Idiotie‘, da die meisten Sinneswahrnehmungen zur Navigation kaum eingesetzt werden. Dies im Gegensatz zu den Trukesen (Eingeborenenstamm der Südseeinsel Truk), die ohne Gerätschaft über eine räumliche Vorstellung zum Ziel gelangen.

Ihnen dient ein vorrangig visueller Vergleich der Herkunftsinsel zur angesteuerten Insel. Sie beobachten mit großer Aufmerksamkeit und ohne Unterlass die Details zwischen den zwei Polen – um den dazwischen liegenden Raum einzuschätzen, entsprechend den Kurs zu entwickeln und an neue Wahrnehmungen anzupassen. Sie verfügen über ein ausgeprägt räumliches Vorstellungsvermögen zur Navigationstätigkeit und über genaue Kenntnisse von Windeigenschaften oder Wellenbildern in Bezug auf ihre Tätigkeit. Sie können allerdings den komplexen Wahrnehmungs- und Steuerungsvorgang verbal nicht artikulieren.



Kandinsky sieht 1926 bereits die Forschung als Mittel der Erkenntnisvermehrung für die neue Kunstwissenschaft (die er zwischen der Philosophie und der ‚positiven Wissenschaft‘ ansiedelt) in der „Notwendigkeit des Gleichgewichtes in den schöpferischen Kräften, die in zwei (...) Teile unterzubringen sind – Intuition und Berechnung: die ‚praktische‘ Wissenschaft.“ [Kandinsky 1926: 17] In der neueren ästhetischen Psychologie des Erkennens von Rudolf Arnheim wird die Rolle von Intuition und Intellekt im Erkenntnisvorgang „die zwei Gesichter des Geistes“ [Arnheim 1986: 29–52] benannt. Die Ergänzung beider Erkenntnisvorgänge über Ebenenwechsel im Entwurfsprogramm der SCHNITTMUSTER-Didaktik – zum Erfassen der vielschichtigen Entwurfskontexte – setzt nun gerade hier an. Die machtvollen ‚inneren Bilder‘ [Hüther 2004] aus lang gewonnener Erfahrung und neu gesammelter Erkenntnis sollen als kreatives Ausgangsmaterial aktiviert werden, die ‚Innervationsströmungen‘ zwischen dem bewussten und unbewussten Gedächtnismaterial [Freud 1925: 369] in Bewegung geraten. Durch Intensivierung der Aufmerksamkeit wird die Problemstellung beim Transformationsprozess im Wechselspiel analytischer und intuitiver Denkmodi fokussiert.

Dilettantismus versus Wissenschaft

Der vorangestellte Exkurs in die Navigationskünste dient der Demonstration völlig unterschiedlich ausgeprägter Erfahrungssysteme, die ihren lernpsychologischen Ursprung in der polarisierten Ausformung verschiedener Lernfähigkeiten und Wahrnehmungsebenen hat. Betty Edwards hat das Wissen über das aus heutiger Sicht vereinfachende Bild der „zwei Hälften unseres Gehirns“ [Edwards 1979: 55f.], der rechten und linken Hemisphäre, interdisziplinär zusammengetragen und für ihren Zeichenunterricht über Jahrzehnte empirisch ausgewertet.

Die Hirnforschung verwendet heute verstärkt Metaphern aus dem digitalen Zeitalter der Netze für die komplexen Abläufe von Wahrnehmungen zur Informationsverarbeitung im Gehirn, wie die Metapher Hühners deutlich macht: komplexe, ‚synaptische Verschaltungsmuster‘ [Hühner 2004: 8] zeichnen die Entstehung von Vorstellungen und Bildern als Erkenntnisgrundlage aus. Seine Darstellung von einmal entstandenen Erregungsmustern, die – überlagert – das alte Aktivierungsmuster vorübergehend ‚durcheinanderbringen‘, um schließlich in ein neues Muster integriert zu werden [ebd.: 24], erinnert an die archaisch anmutende Metapher des Wunderblocks [Freud 1925: 363-369] für die komplizierte und verschiedenartige Beanspruchung des Individuums beim Fühlen oder Denken [Hühner 2004: 87/88].



Die vereinfachende Darstellung von Betty Edwards fußt auf der Vorstellung von den bevorzugten Aktivitäten der rechten und linken Hemisphäre. Ihre Polarisierung dient der Reflexion von Transformationsstrategien im Hinblick auf die Vorstellbarkeit von Wahrnehmungsprozessen beim Entwerfen und zur Beschreibung der Auswirkung künstlerischer Verfahren auf den kreativen Prozess des Wahrnehmens. Neben der Erkenntnispsychologie Rudolf Arnheims hat Edwards für die Erforschung von Wahrnehmungszuständen

die zu dieser Zeit aktuellen Gehirnforschungen wie auch das pädagogische Wissen ausschließlich im Hinblick auf ihr Ziel, die Optimierung von Lernprozessen beim Zeichnen lernen, ausgewertet.

Dem intuitiven und ganzheitlichen Anteil am Erkennen, dem bevorzugten ‚Aktionsradius‘ der rechten Hemisphäre des Gehirns, zollt sie die Hauptaufmerksamkeit ihrer Forschung: „Doch unsere Kultur neigt so stark dazu, die Kompetenzen der linken Hirnhemisphäre zu belohnen, daß wir mit Sicherheit einen sehr großen Teil der potentiellen Fähigkeiten der anderen Hälfte des kindlichen Gehirns einbüßen. (...) Die linke Hemisphäre mit dem Sprachzentrum scheint sich nie mehr vollständig zu erholen [wenn ein Kind z.B. zu spät das Sprechen und Schreiben lernt], und die Folgen können einen Menschen lebenslang behindern. Was also passiert dann wohl mit der rechten Hemisphäre, die praktisch überhaupt nicht trainiert wird?“ [Edwards 1979: 70/71] Entscheidend für die Lernfortschritte ihrer Zeichenschüler sind weniger logische, verbale Ausdrucksmittel, als vielmehr ganzheitliche, visuelle, räumliche Sehweisen. Die Schwierigkeit der Lehrenden, die Lernenden an diese non-verbale Aufmerksamkeit beim Zeichenvorgang heranzuführen, hat Edwards zur disziplinfremden Erforschung unterschiedlicher Denkvorgänge veranlasst. Erstaunlich genug, ist die Wissenschaft doch sichtlich fasziniert von Leistungen wie die der Navigationskünste der Trukesen, deren ausgeprägt ganzheitliche Wahrnehmung zum Lösen komplexer Sachverhalte hinreicht.



Für Arnheim ist die Dualität intuitiver und intellektueller Fähigkeiten Lebensthema: er sucht die Befreiung der Intuition aus ihrer „geheimnisvollen Aura der ‚poetischen‘ Inspiration“ [Arnheim 1986: 33], und stuft diesen historischen Konflikt zur Bewertung und zur Ausdifferenzierung der beiden Fähigkeiten insbesondere für die pädagogische Praxis als eine bis heute „schädliche Kontroverse“ [ebd.] ein. Diese Einschätzung hat an Aktualität nicht verloren. Die Vernachlässigung der Wissenserweiterung über die Aktivierung intuitiv-

tiver Vorgänge (im spielerischen, kreativen Erkennen; T2|3) als Beitrag zum Erkenntnisgewinn führt in künstlerischen wie auch wissenschaftlichen Lernprozessen zu unnötiger Beeinträchtigung beider [ebd.].⁶ Dazu seien exemplarisch einige widerstreitende Positionen von Theoretikern der Entwurfslehre angeführt, um die Diskussion zur Position Arnheim innerhalb der Entwurfsausbildung zu veranschaulichen, in der die Lehrbarkeit von kreativen, künstlerischen Befähigungen bis heute umstritten ist.



Theodor Fischer 1919 | Der einflussreiche Architekt und Lehrer Fischer schreibt zur „Erziehung des Architekten“ 1919 [z.n. Kerkhoff 1987: 324]: „Da sich Unterricht im eigentlichen Sinn nur mit der Technik (dem Handwerk) beschäftigen kann, das Geistige und Persönliche aber sich selbst überlassen [werden] muß“, weist er auf die Gefahr des ‚dilettantischen Gefühlsergebnisses‘ im Fall der künstlerisch gewichteten Architekturerziehung hin [ebd.].

Bruno Reichlin 1999 | Der renommierte zeitgenössische schweizer Architekt und Theoretiker der Architektur fragt noch 1999, „[w]er (...) heute die glücklichen Besitzer einer ‚listigen Rationalität‘“ [Reichlin 1999: 20] seien in einer Ausbildung, in der „das Patchwork aus Fachkenntnissen (...) das technische Wissen des Entwerfers ausmacht“ [ebd.: 19].⁷ Die listige Rationalität bezeichnet ein undurchschaubares „Geflecht aus Intuition, gesundem Menschenverstand und Zufälligkeit“ [ebd.: 20],⁸ und eben keinen lehrbaren Bestandteil der Entwurfsausbildung.

Der römische Baukünstler Vitruv | Nach Vitruv erfolgt die Ausbildung des Baukünstlers notwendig in den Wissenschaften und den Künsten. „[W]ie sollte denn der Architekt, der mehrerer Künste kundig seyn muß, es dahin bringen können, nicht allein (was schon nichts geringes ist) es an keiner fehlen zu lassen, sondern in jeder sogar alle Meister (...) zu übertreffen?“ [Vitruv 1796: 21]

Jörg Rainer Noennig 2005 | Aus heutiger Sicht schreibt in Übereinstimmung mit Vitruv der Prozessforscher und Architekturlehrer Noennig dazu: „Mehr als andere Disziplinen war Architektur immer schon in ihren Planungs- und Entwurfsprozessen mit unvollständigem Wissen und Momenten der Überraschung und Unsicherheit konfrontiert“ [2005: 133]. Die Wissensgebiete haben sich seit Vitruv verändert, aber die Diversität der für den Architekten anzuweignenden Wissensgebiete und die erforderliche kreative Kompetenz, die ‚Kombinationskreativität‘ und die ‚Regruppierungskreativität‘ [Lenk 2000: 107] nicht.

Frank Hassenewert 2006 | Der Berliner Architekt und Entwurfslehrer Hassenewert schreibt zwar in seiner zeitgenössischen Entwurfslehre, dass sich kreative Prozesse der Systematisierung entziehen, doch kann die Entwurfslehre „neben der Vermittlung eines methodisch-systematischen Vorgehens auch die Förderung kreativer Fähigkeiten und die Entwicklung schöpferischer Kräfte und Begabungen zum Inhalt haben.“ [2004: 9] Hassenewert vergißt in diesem Zusammenhang nicht, auf die didaktische Qualität der praktizierten Lehre Bernhard Hoeslis zu verweisen, die bis heute als einzige „Didaktik der Lehre des Entwerfens“ anzusehen sei, da entwerfliche Situationen und Verfahren und nicht Bauaufgaben trainiert werden [2006: 111/112].



Im Entwerfen prallen auf den Suchenden eine Fülle an Bedingungen und Anforderungen technischer, vom Ort gegebener, sozialer und persönlicher Ansprüche aufeinander. Die Suche nach Methoden in der Entwurfsfindung hat Tradition. Die Beschäftigung mit einer Vielzahl von materiellen technischen, stofflichen und menschlich psychischen wie physischen Gegebenheiten, die zur Lösung einer Bauaufgabe von den Entwerfenden verstanden und vor allem zu einer Lösung verarbeitet werden müssen, kommt nicht ohne intuitive, ‚unplanbar und zufällig‘ auftauchende Momente der Wissenskopplung aus, um oft unmöglich scheinende Gegensätze zu einer Lösung zu verbinden: „[I]ch vergesse den ganzen Wust von Problemen für eine gewisse Zeit, nachdem die Atmosphäre der Arbeit und zahllose

unterschiedliche Ansprüche schon in mein Unterbewußtsein eingedrungen sind. Ich gehe zu einer Arbeitsweise über, die der abstrakten Kunst sehr nahe steht. Ich zeichne, nur vom Instinkt geleitet (...) direkt kindische Kompositionen, und auf diesem Wege entsteht (...) eine Gesamtsubstanz, mit deren Hilfe die zahllosen, widerspruchsvollen Teilprobleme ausgeglichen werden können.“ [Aalto 1947: 10]

Die Ursachen, warum und auf welche Weise das Unbewusste nach intensiver Zeichenstunde plötzlich mit Lösungsmöglichkeiten zur Hybridisierung von vielfältigen Bedingungen einsetzen kann, wird nach Edwards den unterschiedlichen Vorlieben der beiden Gehirnhälften zugeschrieben. Betty Edwards benennt die Denkart des R-Modus, der rechten Hemisphäre, als nonverbal, synthetisch, konkret, analog, nichtzeitlich, nichtrational, räumlich, intuitiv, ganzheitlich [Edwards 1979: 74]. Der L-Modus, die linke Hemisphäre, hingegen bevorzugt verbale, analytische, symbolische, abstrakte, zeitliche, rationale, digitale, logische, lineare Denkvorgänge [ebd.]. Auf der linken Seite des Gehirns seien die analytischen, logischen Denkprozesse verortet, die Verbalisierung von Erfahrenem; auf der rechten Seite konzentriere sich die ganzheitliche und räumliche Wahrnehmung, von Edwards außerdem als synthetisch (Sachverhalte homogenisierend) und konkret auf den Augenblick bezogen beschrieben. Die intuitive, ‚sprunghafte‘ Erkenntnisfähigkeit der rechten Hemisphäre ermögliche unmittelbare, komplexe Einsichten [ebd.: 68f.]. Aalto beschreibt in seinem oben zitierten Aufsatz „Forelle und Gebirgsbach“ den kreativen Suchprozess, in dem er zwischen den beiden Denkmodi hin und her wechselt, um eine Lösungsfindung herbeizuführen, die ihm durch die erste Annäherung an eine Entwurfsaufgabe, die analytische und arbeitsvolle Beschäftigung mit den Entwurfsbedingungen, zugleich der bewusste und analytische Teil der Arbeit, allein nicht gelingen kann. Dieses Herantasten an komplexe Bedingungen über die schrittweise Wissensaufnahme, das mit plötzlichen, ‚freistiegenden‘ Einfällen [Freud 1900: 116] belohnt wird, ist Entwerfenden gut bekannt. In der Kreativitätstheorie ist diese von Alvar Aalto skizzierte Gegensätzlichkeit zwischen dem

systematischen Suchen und dem kindlichen Probieren als Polarität von Chaos und Ordnung, von Unbegrenztem und dem Begrenztem [Lenk 2000: 121], auch als Polarität des Unbewussten gegenüber der Bewusstheit [ebd.] bekannt als tragende Charakteristik eines Prozesses, in dem Neues entsteht.



In der architektonischen Entwurfspraxis gibt es, meist nicht absichtsvoll angewandt, eine an die Person gebundene Regelmäßigkeit zur Lösungsfindung, die die intuitive Arbeit in den Entwurfsprozess erwartungsvoll impliziert, individuelle Rituale zur Beförderung des Ideenflusses oder den „Mut der dritten Morgenstunde“ [Reichlin 1999: 16]. Die scheinbar unplanbare, intuitive Arbeitsweise, das unschuldig Chaotische, läuft neben und vor allem im Anschluss an eine methodische, analysierende Untersuchung von Problemlösungen, den verdichtenden Prozessen der Informationsverarbeitung ab. Die Tätigkeit basiert auf intensiver Wissensaneignung, der Wissensaufladung [T1|1.1] und Forschung. Überschaubare Einzelphänomene werden durch Isolation von Teilbedingungen komplexer Zusammenhänge untersucht. Dieser Prozess geschieht bereits unter Beteiligung des Unbewussten und der Intuition und wird durch intensive Arbeit und schrittweise Problemfokussierung verstärkt, um die Vorstellungskraft, innere Bilder und Erinnerungen des reichhaltigen Gedächtnisschatzes zu aktivieren.

Die Erkenntnisfähigkeit des menschlichen Geistes zum Koppeln, Abstrahieren, Verbinden und Harmonisieren ist die Folge von zwei nicht trennbaren, in der Geschichte immer polarisierend behandelten Eigenschaften: der Intuition und des Intellekts. Erkenntnis ist „die Aneignung von Wissen im umfassendsten Sinn des Begriffes“, als Ergebnis des Zusammenspiels der Intuition zur Wahrnehmung von Feldprozessen und des Verstandes zur Herausbildung von theoretischen Gedankenkonstrukten [Arnheim 1986: 30].

René Descartes nennt die Pole Intuition und Deduktion, was soviel wie Scharfsinn und Klugheit bedeutet. Die Intuition stand in seiner Bewertung als „einfaches und instinktives Begreifen des reinen und aufmerksamen Geistes“ und als „allein dem Lichte der Vernunft [entspringende]“ [z.n. Arnheim 1986: 31],⁹ „für das zuverlässigere Vermögen des Geistes“ [ebd.: 31], da das intuitive Begreifen, im Gegensatz zum deduktiven Erkenntnisweg, komplexe Sachverhalte in einem abwägenden Prozess der Gleichzeitigkeit zusammenführt.

Wechsel von Analyse zu Intuition

„Es schien mir, als würde man früher oder später ein Mittel finden, durch das man nach Belieben zu dieser anderen Seite hinüberwechseln könnte und gleichsam nach Belieben auch von dort zurückkehren, (...) so, als würde es genügen, auf einen Knopf zu drücken.“ [Breton 1952: 99] Diese Äußerung Bretons drückt das Bedürfnis der Surrealisten aus, die Arbeit mit dem Unbewussten noch stärker für das eigene Schaffen absichtsvoll einsetzen zu können. Auch er betont, der Arbeit mit der Intuition, dem von gesellschaftlichen Bedingungen und dem damit verbundenen stereotyp kontrollierten Denken losgelösten kreativen Schaffen, ginge ein hohes Maß an Arbeit durch „höchste Spannung und Anstrengung“ [ebd.: 97] voraus.

Die Intuition ist jedem Entwerfenden vertraut, ist in der Transparenz ihrer Abläufe allerdings weniger offensichtlich als das planbare, logische Denken, in dem ein Sachverhalt in einer linearen Abfolge von Eigenschaften analysiert, begriffen und verbalisiert werden kann. Arnheim definiert die Intuition als „ein Erkenntnisvermögen, das beschränkt ist auf die Aktivitäten der Sinne, da sie mit Hilfe von Feldprozessen operiert und da nur sinnliche Wahrnehmung Wissen durch Feldprozesse liefern kann.“ [Arnheim 1986: 33] Feldprozesse sind ganzheitliche Wahrnehmungsvorgänge, die „schnell und unterhalb der Bewußtseinsschwelle“ [ebd.] komplexe Sinneseindrücke übermitteln und eingebettet sind in den wahrzunehmenden Kontext von Raum und Zeit – dem Feld. Je komplexer die wahrzu-

nehmenden Sinneseindrücke werden, je stärker die darin vorkommenden Beziehungsgeflechte, desto mehr ist die Suche nach Erkenntnis eine Suche nach Relationen und Spannungsfeldern zwischen den wahrgenommenen Elementen.

Die ‚Intelligenzentwicklung‘ – der mögliche Lernfortschritt – hängt von der Vielschichtigkeit der einzelnen Elemente ab, sofern sie artikulierbar erkannt werden können [Arnheim 1969: 28]. Die Betrachtung von Kunstwerken beispielsweise, sofern es den Betrachter berührt, verursacht ein direktes, unmittelbares Gefühl der Aufmerksamkeit. Um ein Bild zu verstehen, pendelt der Betrachter zwischen intuitivem Verstehen und intellektuellem Begreifen hin und her; der Bildinhalt wird in einer spielerischen Systematik erfasst und erkannt. Beide Erkenntnisfähigkeiten stehen in direkter Beziehung aktiv zueinander und werden auf beiden Feldern des Erkenntnisgewinns, beim Wahrnehmen und Denken gleichsam und nicht losgelöst voneinander tätig [Arnheim 1986: 30]. Im kreativen Suchprozess zur Interpretation des Bildes wird der Bildgehalt atmosphärisch und komplex erfasst, Einzelheiten werden nicht unmittelbar begrifflich fixiert; sofern ein bekanntes Objekt oder Themenfeld in einem unbekanntem bildnerischen Kontext auftaucht, kann es anhand verbindender Eigenschaften wieder erkannt werden. Bildmotive werden Schritt für Schritt erkannt, klassifiziert, um begrifflich gefasst und in den Gesamtzusammenhang eingeordnet zu werden.

Erkenntnisse werden in ein Stimmungsbild rückverankert und der individuellen Auffassung angeglichen. Die intuitiven Erkenntnisvorgänge werden zum Begreifen von Gemeinsamkeiten aktiviert. Die intuitive Denkarbeit sucht nach Ähnlichkeiten, nach Verknüpfungsmöglichkeiten der Elemente und nach Sinnstrukturen. Der Intellekt klassifiziert übergeordnete Zusammenhänge. Je vielschichtiger, komplexer die vorhandenen Gegenstände und Aussagen der Abbildung sind, desto stärker kann es zu einem Wechselspiel intuitiver Wahrnehmungsvorgänge und bewusster, intellektueller Verstehensprozesse kommen, da die geistige Entwicklung gefordert ist. Objekte können erkannt und Erfahrun-

gen übertragen, verstanden und begrifflich in Sprache und Vorstellungsbilder umgesetzt werden. Die strukturelle Vorgehensweise des Denkens in diesem intellektuellen Verstehensprozess – bestehend „aus Ketten logischer Schlußfolgerungen“ [ebd.: 32], als linearer Prozess des begrifflichen Denkens, der nicht unmittelbar, sondern nacheinander, eben schrittweise abläuft – wird nicht losgelöst vom ganzheitlichen, vernetzenden, synthetisierenden Wahrnehmen im Interpretationsvorgang aktiv. Adorno benennt die Verflochtenheit der Pole, das Ineinanderfließen von Arbeit und Phantasie: „Wie sehr Arbeit und Phantasie ineinander sind – ihre Divergenz ist stets Index des Mißlingens (...). Kunst ist (...) das drastischste Argument gegen die erkenntnistheoretische Trennung von Sinnlichkeit und Verstand. (...) Daß Bewußtsein töte, ist in der Kunst (...) ein so albernes Cliché wie allerorten. Noch das Auflösende der Reflexion, ihr kritisches Moment, wird als Selbstbesinnung des Kunstwerks fruchtbar, die das Unzulängliche, Ungeformte, Unstimmige ausscheidet oder modifiziert.“ [Adorno 1970: 260]



In dem Handlungsbogen, der durch das Programm der SCHNITTMUSTER-Projekte einzelne Schritte vorzeichnet, treffen Verstehensvorgänge, Interpretation und Darstellung durch das Herstellen deutender Zeichnungen und Modelle aufeinander. In der Darstellung ist das Ineinanderspielen analytischer und intuitiver Fähigkeiten und das Profitieren für die Lösungssuche durch dieses Wechselspiel von Arbeit und Phantasie, von emsiger Suche und kreativem Fluss intendiert. Die Leistungen der zwei Arten der Informationsverarbeitung [Edwards 1979: 67f.] werden im transformativen Formfindungsprozesses gleichermaßen beansprucht mithilfe der Ebenenwechsel, die im Entwurfsprogramm definiert sind. Die Entfaltung unterschiedlicher Erkenntnisformen wird forciert, gelenkt und ermöglicht. Das von Breton gewünschte Umschalten vom verstandesorientierten ‚L-Modus‘ in den visuellen ‚R-Modus‘ [ebd.: 79f.] beschreibt Edwards vereinfachend als notwendige Voraussetzung, beim Zeichnen sehen und begreifen zu können.

Ganzheitliche Wahrnehmungen werden in ihrer spezifischen Entfaltung gebremst, wenn das logische, begriffliche Denken zugleich aktiviert ist. „Die linke Hirnhemisphäre hat keine Geduld für (...) [eine] detaillierte Wahrnehmungsweise und erklärt uns kurz und bündig: ‚Das ist ein Stuhl, ich sag’s dir doch. Mehr brauchst du nicht zu wissen. (...)‘“ [Edwards 1979: 112] Da die sprachliche, logische Aufmerksamkeit nach Edwards normalerweise einen schnelleren Zugriff zum Symbolisieren hat als die ganzheitliche, aufwendige Wahrnehmung, hat sie didaktische Methoden der Zeichenschulung erprobt, in denen dieser schnelle, kategorisierende Prozess bewußt verhindert wird. Drei Techniken sind für das räumliche Sehen beim Zeichnen wesentlich, um die Symbolisierungstätigkeit und die sprachliche Kategorisierung in den Hintergrund zu rücken, damit der Zeichnende sein Objekt detailfreudig untersucht [ebd. 76].

a. Die Begrenzung einer Abbildung durch ausschnittweise Betrachtung ist ein möglicher Ansatz, die Wahrnehmung zu einer detaillierten Arbeit räumlicher Entdeckung anzuhalten. Der gewohnte Sehzusammenhang wird ersetzt, indem ein Teil des Ganzen den Sinngehalt ‚aussetzt‘. Wie bei der Traumarbeit das verdichtende **AUSSCHNEIDEN** oder **ERSETZEN** von Einzelphänomenen kann durch die Isolation eines Teilaspektes der zugehörige Kontext nicht sofort eingeordnet werden. In diesem Fall greifen die netzwerkartigen, räumlichen, die Relationen suchenden, ganzheitlichen, detail-orientierten Wahrnehmungen auf die Abbildung zu, um das unbekannte Feld zu erkunden.

b. Durch auf den Kopf stellen des Gewohnten passiert etwas Vergleichbares [ebd. 87]. Die ungewohnte Darstellung kann nicht kategorisiert werden. Die Zuordnung muss den langen Weg der detaillierten Wahrnehmung von Kontur, Licht und Schatten, Struktur etc. verfolgen.

c. Ein andere Methode, den Kategorisierungsimpuls ‚auszuschalten‘, besteht in der ‚blinden Zeichnung‘: bei diesem Verfahren dürfen die Zeichnenden nicht auf die entstehende Zeichnung zur gewohnten Kontrolle des Resultats schauen, sondern dürfen sich ausschließlich in das Abzubildende beim Zeichnen vertiefen. Durch die genaue Beobachtung der Eigenschaften des Aufzunehmenden entsteht eine Art visuelles Protokoll [ebd.: 123] und eine intensive Kontaktaufnahme zwischen der Bewegung der Hand beim Zeichnen und der visuellen Informationsaufnahme, „[h]ält doch schon das einfachste Schreibgerät (...), ohne eben von jener Spontaneität des Denkens und Erlebens abzulenken, ohne diese durch technische Vorbereitungen zu unterbrechen, die Bewegung der Hand (...) als Spur auf dem Papier fest.“ [Koschatzky 1977: 17]

Alle drei Formen des ‚Umschaltens‘ finden sich in den Transformationshandlungen der SCHNITTMUSTER-Programme wieder – die Kontextuntersuchung findet in die verwandelnde Darstellung blind, auf dem Kopf oder im Ausschnitt gezeichnet statt und wird in andere Verfahren wie den Modellbau oder das Relief übertragen. In den rezeptiven Phasen werden z.B. begrenzende Ausschnitte von Kontexten zur fokussierten Themensuche behandelt. Das jeweilig untersuchte Wissensmaterial, wie die Abbildung des Kupferstichs Piranesis [T1]2 Projektphase 2], wird durch einen 10 x 10 cm großen Ausschnitt mithilfe eines zu diesem Zwecke angefertigten Passepartouts untersucht. Im Projekt STAPELVILLA findet die zeichnerische und fotografische Motiv-Untersuchung der Villa Schminke über eine Detailaufnahme wie unter der Lupe statt. Die Detailsicht wird dann in ein maßstabloses Modell übertragen [T1]3 Projektphase 6]. Ein künstlich geschaffener Blickrahmen im Grundlagenprojekt bildet zugleich den Ausschnitt für das blinde Zeichnen, da die Studierenden das Abzubildende selbst statt ihrer entstehenden Zeichnung anschauen müssen. Beim Übertragen der thematischen Analyse auf Karton nehmen die Zeichnenden gleichfalls den Abbildungsgegenstand genauer wahr, da die Vorlage nicht wie beim Durchzeichnen (z.B. mit

Transparentpapier beim Erstellen von Schwarzplänen) direkt über der Zeichnung selbst liegt. Der Tausch von oben-und-unten, das Auf-den-Kopf-stellen wird mehrfach in beiden Projekten angewendet. Dies wird im Motiv der Interferenz-Modelle deutlich – ortlose Modelle ‚ohne oben und unten‘, die strukturelle Eigenschaften des vorab untersuchten Abzubildenden in einer räumlichen, dreidimensionalen Verdichtung des Entdeckten wiedergeben und zugleich wieder zu Objekten der Entdeckung werden können.

Ogleich diese Begrenzungen scheinbar sinnlos oder willkürlich erscheinen, entdecken die Studierenden durch ihre ‚Sehhilfe‘ unbekannte Eigenschaften räumlicher, kompositorischer und struktureller, wesensbestimmender Natur. Sie schaffen sich ihre Situation und ihr Ausgangsprodukt zur räumlichen Entdeckung in jedem Arbeitsschritt erneut. Verfahren des ‚Umschaltens‘ implizieren immer eine ungewohnte Handlung oder den unbekannt Sachverhalt. Die langweilige Wiederaufnahme solcher Überraschungen, Regeln, die nicht veränderlich wären oder Verfahren, die nicht aufgeweitet werden könnten, führten die eigentliche Absicht der offenen Entdeckungsarbeit im Entwerfen direkt ad absurdum.

Umstrukturierung einer visuellen Situation

Wenn der detailfähige, visuelle, räumlich wahrnehmende ‚Beobachtungsmodus‘ durch ein ‚Verfahren zur Verfremdung des Gewohnten‘ erfolgreich aktiviert ist, wird ein Motiv für die Aufrechterhaltung der Konzentration und des offenen Blickes entscheidend. Jede Beschäftigung führt zur Langeweile durch Kenntnis des Sachverhaltes. Das Interesse am Entdecken, und vor allem die Aufmerksamkeit lassen nach. Der Ebenenwechsel erneuert die Blickperspektive auf den gleich bleibenden Kontext. Durch die Veränderung des Verfahrens oder des Fokus durch eine Wissensaufladung, über ein neues Thema, zur Analyse und Transformation wird die Tätigkeit im Fluss gehalten, der Blick auf das Bekannte wird wiederholt aktiviert – eine notwendige Grundlage zum Bewahren der Neugier. Jede einzelne Untersuchungsebene des SCHNITTMUSTER-Programms hat die Entdeckung einer

neuen Teileigenschaft im nur scheinbar bereits Bekannten zur Folge. Das Entdecken des Kontextgefüges innerhalb verschiedener Wahrnehmungsmodi ist ein wichtiger Baustein, um eine Vielfalt der strukturellen Detail-Eigenschaften des Kontextes als Material für den Entwurfsprozess auch tatsächlich hervorholen zu können und nicht durch den schnellen Zugriff der stereotypen Wahrnehmung zu ‚übersehen‘. Das Phänomen ist bekannt: Der Mensch geht zwanzig Jahre lang den gleichen Weg, um plötzlich etwas ‚Neues‘ im alt Gewohnten zu entdecken. Ein Erlebnis oder ein gedanklicher Verarbeitungsprozess aus einem anderen Zusammenhang können einen ungewohnten, offenen Blick evozieren. Die Seh-Gewohnheiten müssen im Entdeckungsprozess der Entwurfsfindung immer wieder ‚überlistet‘ werden und können nur so weit beansprucht werden, wie sich der Wahrnehmende einzelne Sehfähigkeiten zu eigen macht, durch Entwurfshandlungen aneignet, sie durch intendierte Ausgangssituationen bewusst aktiviert.



Kandinsky beschreibt drei aufeinander aufbauende Forschungswege, die am Anfang jedes kreativen Prozesses (hier: der Malerei) stehen:

- „1. pedantische Untersuchung jeder einzelnen Erscheinung – isoliert,
 2. gegenseitige Wirkung der Erscheinungen aufeinander – Zusammenstellungen,
 3. allgemeine Schlüsse, die aus den beiden vorhergegangenen Teilen zu ziehen sind.“
- [Kandinsky 1926: 18/19]

Räumliche Aspekte können nur innerhalb elementarer, voneinander losgelöster Raumkategorien detailliert kognitiv ausdifferenziert werden: Ränder, Raumformen, Verhältnisse und Beziehungen der Dinge zueinander – Proportionen und Maßstäbe, Licht und Schatten, Farbe, Bewegungsflüsse und Richtungen, Strukturen usw. stellen räumliche Kategorien, Möglichkeiten zur Betrachtung komplexer räumlicher Zusammenhänge dar.¹⁰ Einzelne

Gestaltphänomene, Teilaspekte, dienen jeder Analyse als Grundlage einer ästhetischen, Ausdruck orientierten Transformation komplexer Kontextgefüge. Linienführung, Umriss, Figur und Grund, Schattenbildungen und farbliche oder räumliche Studien repräsentieren jeweils grundlegend zu untersuchende Charakteristika, Gestalterscheinungen, die neben den spezifischen, thematischen Gestaltmotiven der kulturellen Entwurfsthemen [T1|1.1] einer ganzheitlichen Wahrnehmung zur gestaltenden Synthese in Form und Inhalt verhelfen. Sie sind Bestandteil jeder traditioneller Aufgabenstellung, um das künstlerische Sehen und das Erkennen stärken [T1|1.2].

Die Notwendigkeit, spezifische Wahrnehmungen unter Ausschluss anderer zu verfolgen, um den Betrachtungsgegenstand zu erkennen, beschreibt Rudolf Arnheim: „Wie jede Wahrnehmung ein Wahrnehmen von Eigenschaften ist, und insofern alle Eigenschaften gattungsspezifisch sind, bezieht sich die Wahrnehmung stets auf gattungsspezifische Eigenschaften.“ [Arnheim 1986: 190] Die detaillierte, gattungsbezogene Erkenntnisfähigkeit wird durch einen schrittweisen Wechsel der Entwurfswerkzeuge, Verfahren und Wissensinhalte und einer damit einhergehenden wechselnden Kontextperspektive über den ganzen Verlauf der SCHNITTMUSTER-Projekte ausgenutzt. „Die (...) Behauptung, es wäre verhängnisvoll, die Kunst zu ‚zerlegen‘, da dieses Zerlegen unvermeidlich zum Tod der Kunst führen müsste, stammt aus der unwissenden Unterschätzung der bloßgelegten Elemente und ihrer primären Kräfte.“ [Kandinsky 1926: 14] Betty Edwards geht in ihrer Zeichenschule, die pädagogische Konzeptionen des Bauhauses erkennbar weiterführt, nach der ‚Gattungsreihenfolge‘ vom Einfachen ins Komplexe vor: „von der Linie zum Tonwert zur Farbe zur Malerei“ [Edwards 1979: 23]. In der isolierenden, analysierenden Teilbetrachtung von Wesenszügen wird bereits in der Pädagogik Kandinskys vom „Punkt und Linie zu Fläche“ [1926: Titel] „dieser ‚langweilige Weg‘ [Schritt für Schritt] gegangen (...) – keine kleinste Veränderung im Wesen, in den Eigenschaften, in den Wirkungen der einzelnen Elemente dürfte dem aufmerksamen Auge entgehen.“ [Kandinsky 1926: 19] Diese in der ‚Schritt-für-Schritt-

Rezeption' aufeinander aufbauende Abfolge wird in den SCHNITTMUSTER-Programmen zur langsamen Steigerung der Intelligenz-Entwicklung, des nötigen Entwurfswissens, in Analysen ,vom-Punkt-zur-Linie-zum-Tonwert-zur-Fläche-zur-Farbe-zum-Raum' alternierend in der Reihenfolge angewendet. Die Schritt-für-Schritt-Transformationen werden um zahlreiche künstlerische und architektonische Verfahren ergänzt und mit divergierenden inhaltlichen Betrachtungsstandpunkten perspektivisch abgewechselt. Der abzubildende Ausgangsstoff, das subjektiv gewählte Kontextgefüge und der Fremdbaustein liegen zwei- oder auch dreidimensional zur anstehenden Analysetätigkeit vor und werden dementsprechend untersucht. Die Schritte werden gezielt nacheinander gesetzt, um eine Kontextuntersuchung durch möglichst eingehende Aneignung darstellend zu transformieren, eben aufeinander aufbauend zu verdichten und weiterzuentwickeln [T1|1/2 Programm].

Wird eine erarbeitete Darstellung mit einem wechselnden Entwurfswerkzeug, Verfahren oder inhaltlichen Fokus bearbeitet, nennt man es „in der Psychologie der Problemlösung die Umstrukturierung einer visuellen Situation“ [Arnheim 1986: 41], die zwangsläufig zu einem neuen Blickwinkel führt, und damit die Erkenntnis auf die bisherige Sichtweise über den untersuchten Sachverhalt erweitert, erneuert und so schließlich verändert.

Damit sich der Vorgang der Bedeutungszuschreibung im Entwurfsprozess über einen möglichst langen Zeitraum offen für neue Bedeutungen – fern vom schnellen Kategorisierungszugriff – verhält, so dass neben den eindeutigen, bekannten vor allem verborgene, immer wieder neue und damit vielfältige, heterogene Eigenschaften der Kontextbezüge im Entwurfsprozess herausgefiltert werden können, ist diese wiederholte Umstrukturierung zur Problemlösung ein notwendiger Bestandteil im Entwurfsverlauf: Ein schritt-

weises Begreifen der heterogenen Kontexte und die langsame Integration verschiedener Bedingungen erneuern den Blick auf den bisher erkannten Kontextbezug und befördern das Möglichkeitsdenken.

Fazit: Synthesegehalt der anschaulichen Konfiguration

Die Intuition und der Intellekt sind nicht losgelöst voneinander aktiv. Beim Vorgang des Zeichnens und Modellierens zur Lösung einer Entwurfsproblematik, einer Aktivität im zeitlichen und räumlichen Kontinuum, sind die angesprochenen Wahrnehmungen am Umherschweifen und mit dem Erfassen intuitiver, ganzheitlicher ‚Feldvorgänge‘ beschäftigt, um ein heterogen aufgeladenes, schönes als interessantes und Neugier weckendes Ergebnis zu erzielen. Mathematiker sprechen von einem „schönen‘ Beweis“ [Arnheim 1986: 45], wenn er anschaulich – das bedeutet in einer intuitiv verständlichen Visualisierung – den abstrakten, logischen Zusammenhang einer Zahlenfolge widerspiegelt unter der Voraussetzung, dass die Transformation des Sachverhalts, der zugrunde liegt, in seiner strukturellen Eigenschaft erhalten bleibt und im transformierten Neuen – dessen, was es zu beweisen galt – zu erkennen ist. „Jede erfolgreiche wissenschaftliche Untersuchung eines Feldprozesses [im Entwurf: das analysierende Erfassen der den Entwurf prägenden Charakteristika] beginnt (...) mit einem intuitiven Begreifen der zu erklärenden Konfiguration, und das intellektuelle Netzwerk aus Elementen und Beziehungen muß sich durch ständiges Anpassen bemühen, so nah wie möglich an die Struktur dieser Konfiguration heranzukommen.“ [ebd.: 47]

Die Struktur der Konfiguration in Analogie zum Entwurfsprozess stellt die durch den analysierenden Vorgang zum Ausdruck gebrachten Charakteristika der Kontextbezüge im Synthesegehalt dar. Rudolf Arnheim umschreibt die Konsequenzen für eine gelungene wissenschaftliche Untersuchung, die für einen erfolgreichen Entwurfsprozess gleichermaßen gilt: Die Transformation eines spezifischen Kontextes ist geglückt, wenn seine Struktur, die ihm innewohnende Eigenart begreifend neu herausgeformt wird und nah an die charakteristische Struktur der Konfiguration, den wesentlichen Gehalt des Kontextgefüges, heran-

kommt. Für die Interpretation der Entwurfsergebnisse ist das intuitive Erfassen notwendig, um im Wechselspiel mit dem analysierenden, logischen Begreifen durch semantische, diskursive Konkretisierung von Bedeutung im Entwurf den schönen Beweis zu entwickeln.

Abstrahierende Interpretation durch Begriffsbildung

Durch Verbalisierung von Gattungszuschreibungen des ganzheitlich Wahrgenommenen wird im Entwurfsprozess die gerichtete Aufmerksamkeit auf ein bis dahin noch offenes, von jedem Interpretierenden verschieden lesbares Objekt fokussiert. Die Transformationshandlung ist ein ganzheitlicher, kreativer Vorgang. Im Moment der Verbalisierung zur Bedeutungszuschreibung wird die Aufmerksamkeit zur Kategorisierung fokussiert: Das bis dahin mehrdeutig Dargestellte wird für jedermann ‚der Stuhl‘. Die offene Entdeckung weicht – vorübergehend und nur bis zur nächsten räumlichen Entwurfshandlung im Prozessverlauf – einer begrenzten Sichtweise, die zur Definition den räumlichen Entwurfsstoff artikulierend symbolisch, semantisch, funktional und typologisch belegt.

Die gruppendifferenzielle Vorgehensweise im Entwurfsprozess ist der Moment, in dem die individuellen Entwurfsprodukte durch die Projektgruppe assoziativ und gemeinschaftlich im Bedeutungsgehalt aufgebrochen und interpretiert werden. Verschiedene Konstellationen der Assoziation [T1|1.3] dienen der gemeinsamen Annäherung an die präsentativen Symbole über diskursive Interpretationen [Langer 1942: 255]. Es werden Möglichkeitsstudien auf dem Weg der Lösungsfindung von allen Beteiligten rezipiert und in der Diskussion oder im Gespräch untersucht, begrifflich gefasst und interpretiert. Oder die einzelnen Entwurfschritte werden durch die Entwerfenden selbstreflexiv mit einem frei assoziierten Begriff oder einer konkretisierenden Vorstellung für den weiteren Entwurfsverlauf belegt.

Durch Versprachlichung interpretiert, werden gezielt Vorstellungsbilder evoziert und für die nächste Interpretationsstufe vorgezeichnet. „Im selben Augenblick (...), in dem der Begriff uns im Symbol vermittelt ist, verwandelt unsere Einbildungskraft ihn in eine eigene,

persönliche Vorstellung, die wir von dem mitteilbaren, allgemein zugänglichen Begriff nur durch einen Abstraktionsprozeß unterscheiden können.“ [ebd.: 79] Ein Hervorheben von Eigenschaften durch eine Begriffszuordnung ist ein Abstraktionsvorgang, der Bedeutung erst kreiert, denn der Abstraktionsprozess erkennt „den Begriff in jeder der Erfahrung begegnenden Gestalt (...) und [führt] zur Bildung einer entsprechenden Vorstellung“ [ebd.: 80]. Dieser Prozess ist ein Aussonderungsprozess von möglichen anderen Vorstellungsbildern, die im weiteren Entwurfsvorgang nicht mehr in den Gestaltprozess integriert werden, da sie nicht begrifflich erfasst, herausgestellt und so im weiteren Verlauf mitgedacht werden. Im wiederholten Öffnen des festgelegt definierten im darauf folgenden transformierenden Entwurfsschritt wird „[d]urch die Überführung von Wörtern in Vorstellungsbilder (...) die intellektuelle Kette von Einzeldingen zurückgeführt zu der intuitiven Vorstellung, die anfangs die verbale Aussage anregte.“ [Arnheim 1986: 39]

Kontextualisierende Transformation

Die Intuition ist in diesem Entwurfs- als Verstehensprozess genauso wie die Ausprägung des Intellekts einem nicht endenden Lernprozess unterworfen, und ist vor allem grundsätzlich kontextuell geprägt: von dem individuellen Erfahrungs- und Wissenshintergrund und von der in dem Moment der Wahrnehmung geltenden Interessenslage. „Biologisch gesehen kommt Erkenntnis zustande als das Mittel, mit dessen Hilfe der Organismus seine Ziele verfolgt. Erkenntnis unterscheidet wünschenswerte von widrigen Zielen (...). Sie sondert aus, was bedeutend ist, und strukturiert damit das Abbild im Dienste der Bedürfnisse des Betrachters.“ [ebd.: 35] Die Interessensbildung wird in dem experimentierten Entwurfsprozess fortwährend für eine Ergebnisfindung zwischen analysierenden Schritten und intuitiven Erkenntnisprozessen gefordert.

Durch das schrittweise Transformieren kontextuell gewählter Materialien im beständigen Wechsel möglicher Betrachtungsebenen bleibt ein Interessenshintergrund durch Neugier und Offenheit konstant bestehen. Die Relation zum subjektiv gewählten Kontextgefüge und zur Entwurfsproblematik kann sich unbewusst und stetig vertiefen und intensivieren. Ein fortlaufender Modifikationsprozess gleicht die neu gewonnenen Erkenntnisse dem Erfahrungshintergrund an, ohne den thematischen, kontextuellen Zusammenhang zu verlieren, vielmehr im Gegenteil, im Laufe des Prozesses die Kenntnis hinsichtlich der Entwurfsproblematik in der Lösungskristallisation zu verdichten.



So wird eine Lösungssuche in immer wieder neue Möglichkeitsbetrachtungen konstellierte, umstrukturiert, durch die ständig wachsende Erkenntnis im Transformationsprozess jedoch kontextuell gebunden und bewusst und unbewusst lernend optimiert. Die Traumarbeit leistet mit der ‚transformierenden Kontextualisierung‘ [vgl. Freud 1915-17: 77] in der unbewussten Arbeit ihren Beitrag zur dialogisch ‚kontextualisierenden Transformation‘ im Entwurfsprozess. Intuitive Entwurfshandlungen und unbewusste Traumtätigkeiten weisen eine strukturelle Ähnlichkeit zur Verknüpfung von heterogenem Informationsmaterial auf. Kreative Vorgänge abstrahieren Erfahrungen, um durch Visualisierung eine Fülle innerer Bilder oder räumlicher Vorstellungen von zu Beginn unzusammenhängenden Informationen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu verschmelzen.

Die wiederholt umstrukturierenden Analyse- und Synthesituationen erzeugen einen offenen und detaillierten Vergleich von Möglichkeiten zur sich allmählich intensivierenden Entwurfsfindung. Das verbindende Moment von Intellekt und Intuition, das SPIEL, wird im folgenden Kapitel in seiner programmatischen Eigenart für das Entwerfen hinterfragt, um den Entwurfsprozess in seiner Qualität der Zweckfreiheit, Offenheit, Begrenzung und der Kreativitätsbeförderung als didaktischen Weg vorzustellen. „Der sinnliche Trieb will, daß Veränderung sei, daß die Zeit einen Inhalt habe; der Formtrieb will, daß die Zeit aufgeho-

ben, daß keine Veränderung sei. Derjenige Trieb also, in welchem beide verbunden wirken, (...) der Spieltrieb also würde dahin gerichtet sein, die Zeit in der Zeit aufzuheben, Werden mit absolutem Sein, Veränderung mit Identität zu vereinbaren.“ [Schiller 1795: 55]

1 Vgl. [Abel 2005], der Beitrag zur umfassenden Begriffsklärung von Kreativität, den die philosophische Disziplin bereit hält.

2 Le Corbusier in: „Unité“, eine Sondernummer von ARCHITECTURE D'AUJOURD'HUI, 04|48, S32-39 [Reichlin 1999: 21].

3 [Freud 1900: zur Verdichtung: S284-309, zur Verschiebungsarbeit: S309-314].

4 Vgl. den Einsatz des Refrains in der Dichtung von E. A. Poe, der zu Beginn des Kapitels erwähnt wird.

5 Jerome Seymour Bruner (geb. 1915), amerikanischer Psychologe, insbes. Lernpsychologie/Harvard 1944-72. Montessori bezieht sich auf Bruners THE PROCESS OF EDUCATION [Montessori 1976: 97f.].

6 Vgl. die zeitgenössische Auseinandersetzung mit dem dualen Denken von der Kulturwissenschaftlerin Natascha Adamowsky [2005]: „Der künstlerisch-po-

etische Schaffensprozess entfaltet sich in experimentellen [intuitiven, ludischen] Spielräumen, szientifische Kreativität hingegen basiert auf scharfem Nachdenken.“ [ebd.: 14]

7 Professor am Institut d'Architecture de l'Université de Genève (seit 1995) und Dozent an der Akademie für Architektur in Mendrisio.

8 Reichlin zitiert Ezio Manzini: La materia dell'invenzione. Mailand: Arcadia Edizioni 1986: S62 [Reichlin 1999: 21]

9 Arnheim zitiert René Descartes REGELN ZUR LEITUNG DES GEISTES. Leipzig 1919 [Arnheim 1986: 50].

10 „Die fünf Wahrnehmungsfähigkeiten“ zum detaillierten Sehen [Edwards 1979: 126/127]. Räumliche Kategorien sind in den morphologisch orientierten Entwurfslehren zahlreich variiert [z.B. Ching 1979; Fonatti 1982].



Kapitel 3

Ästhetisches Spiel

1 Regeln im Spiel

2 Entwerfen nach Programm

3 Spiel als Kreativitätsgrund

„Denn (...) der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
[Schiller 1795: 61] „Wir haben keinen Anlaß, uns ‚ganz Mensch‘ zu nennen, bevor wir nicht die Grenze zu halten gelernt haben zwischen dem sicher Gekonnten und dem Wagnis des Nicht-Könnens, bevor wir nicht die zugleich behutsame und gelassene, zugleich agierende und dienende Einstellung gefunden haben, die gutes Spielen von uns bei Strafe des Mißglückens verlangt.“
[Scheuerl 1955: 208]

Mit dem Spielerischen wird Spaß assoziiert, das Gegenteil von Arbeit als Ernst des Lebens. Mit Kindheitsspielen, Gesellschaftsspielen oder Naturspielen verbindet man in der Regel etwas Leichtes und Positives. Das Spiel ist etwas Anstrengungsloses, obwohl es auch anstrengen kann. Es gibt Wiederholungen, die zwischen einem ritualisierten Ablauf und Refrain – im Kinderspiel oder in der Dichtung – changieren können, oder einfach wiederholte Handlungsabläufe sind, z.B. des Kindes, das sich bestimmte Lebenserfahrungen ganz nebenbei aneignet. Das spielerische Tun taucht in allen Lebensphasen und -bereichen auf und ist, zumeist, eine sinnvolle und soziale Form kultureller Praxis – ein menschliches Grundverhalten [Scheuerl 1955: 189] und eine facettenreiche Bewegungsgestalt in Raum und Zeit [ebd.: 198].¹ Das Spiel wie das Experiment sind Handlungsansätze, die dem Erkenntnisgewinn dienen.



Für die Untersuchung der Entwurfsdidaktik sind einige Wesenszüge des ÄSTHETISCHEN SPIELS interessant, die eine wichtige Qualität auch für den ästhetischen Prozess im architektonischen Schaffen darstellen. Das Spiel nach Regeln birgt nach Johan Huizinga² ästhetische Eigenschaften, da es in seinem ‚ordnenden‘ Charakter Wirkungen auslöst, die zugleich ästhetische sind: „Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. (...) Es [das Spiel] fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert.“ [Huizinga 1956: 19] Für das ästhetische Spiel gilt: „[N]ur im (...) Gespieltwerden [erlangt das Spiel] sein volles Sein“ [Gadamer 1960: 122]. Es bildet eine untrennbare Einheit zwischen dem Spielenden und dem Spiel wie auch der Gestalt als ästhetische Hervorbringung.

Die SCHNITTMUSTER-Strategie hat die Absicht, die Eigenschaften des Spiels für den kreativen Vorgang des Entwerfens zur Lösungssuche zu nutzen: Raum zu schaffen für das ‚Chaotische‘ als auch für das ‚Vergeistigte‘ [Adorno 1970: 145], die intuitive

und die intellektuelle Präsenz in der entwerfenden Handlung, ohne dass das eine das andere sublimiert oder dominiert: Vielmehr soll ein intensives, offenes Klima zur Entfaltung gegensätzlicher Denkvorgänge geschaffen werden.

Im Spielen „entsteht durch Entgegensetzung (...) sich widerstreitender Eindeutigkeits-tendenzen gerade die Ambivalenz und damit jener Spannungsraum, in dem kein nachfolgender Moment aus dem vorherigen ganz prognostizierbar ist“ [Scheuerl 1955: 205]. Diese Anspannung im Hinblick auf das Unbekannte im nächsten Schritt, die Neugier, bildet die Antriebsfeder für die Handlung mit Lustgewinn. Eine variantenreiche und determinationslose Vielfalt möglicher Entwurfsergebnisse ist zu Beginn der Entwurfs- als Spielhandlung die Voraussetzung für diese Antriebsquelle. Die Strategie ist konzipiert als ein ‚Entwurfs-Spiel‘ unter Anwendung von festgelegten Entwurfs- oder auch Spielregeln (Programme) in einem gegebenen zeitlichen und örtlichen Rahmen, um den Prozess der kollektiven Lösungssuche kreativ in Bewegung zu bringen, aufzuladen und in Gang zu halten [vgl. Scheuerl 1955: 200]. In dem Spiel müssen die Regeln jedes Mal neu definiert werden – denn „[j]edes Spiel hat seine eigenen Regeln.“ [Huizinga 1956: 20] Das Spielmaterial sind die subjektiv gewählten Entwurfskontexte, die – individuell oder kollektiv überformt – in den Dialog der Gruppe gestellt werden. Gegenstand des Spielgeschehens ist grundsätzlich die Transformation des Kontextmaterials zur Lösung einer Entwurfsaufgabe.



Regeln setzen im Prozess des Entwerfens eine kreative Beschäftigung frei. Die Konsequenz für die Entwerfenden ist die Erhöhung der notwendigen Momentgebundenheit und Konzentration, der Spannung und Spannungslosigkeit, der für die Entdeckung des Bekannten und Unbekannten erforderlichen Neugier für das Nahe liegende und die Fokussierung auf den Augenblick durch Ungewissheit bezüglich des Spielausgangs. Diese Eigenschaften

der Entwurfsdidaktik dienen der intuitiven und intensiven Arbeit, um die kreativen Fähigkeiten zur Entdeckung der relevanten Entwurfskontexte und die Synthese der Lösungsmöglichkeiten anzufachen.³

Die Ursache für ein Gefühl des ‚freien Handelns‘ – Voraussetzung für das Entwerfen-Wollen in der spielerischen Beschäftigung – bezieht Huizinga nicht auf die Freiheit von lebensbestimmenden Determinismen, sondern vielmehr auf das Vergnügen, das die freiwillige Beschäftigung außerhalb des gewöhnlichen Lebens verursacht [Huizinga 1956: 16]. Der Spieltrieb wird durch die Aussicht auf ein schöpferisches, selbst bestimmtes Ergebnis – als Abbild einer im Kontext der eigenen Erfahrungen spielerisch entwickelten neuen Welt – evoziert und verspricht so in der Lern- und Entwurfserfahrung zugleich Lustgewinn. Die spielerischen Elemente der SCHNITTMUSTER-Didaktik sind zwischen dem ergebnisoffenen Experimentieren innerhalb eines gestalteten Umfeldes von zur Verfügung stehendem, explizit ausgewähltem Material – wie z.B. beim Spielen mit den Montessori-Materialien – und dem an Zeit- und Regelvereinbarungen gebundenen Spielen einzuordnen, das zugleich gekoppelt ist an eine Lernabsicht. Das ‚Tätigkeitsfeld‘, wie Scheuerl die Spielerfahrung benennt [Scheuerl 1955: 200], ist Bestandteil einer Lernerfahrung, soweit Entwerfen innerhalb der Entwurfsausbildung lernen bedeuten kann: ‚Entwerfen Lernen‘ hat in Verbindung mit der Lösung von unbekanntem Aufgaben immer einen Aspekt der lustvollen Fremderfahrung, der Aneignung eines neuen Aufgabenfeldes. Die Fremderfahrung ist gattungsspezifisch für die Disziplin des Entwerfens.

Die Intention der SCHNITTMUSTER-Strategie ist es, über festgelegte Zeit- und Verfahrensregeln Qualitäten des Spiels für die Lösungsfindung zu integrieren. Drei Fragen sollen diese Intention beleuchten: Inwiefern wirkt sich das Entwerfen mit spielerischen Komponenten auf den Entstehungsprozess einer komplexen Entwurfsgestalt aus? Fördert das Durchspielen einer ‚programmatischen Strategie‘ das Freisetzen

von Kreativität und die Aufdeckung von Handlungsräumen außerhalb von Stereotypen? Leistet dies die Entwurfsarbeit der SCHNITTMUSTER-Projekte als Spiel nach Regeln?



Zunächst wird im ersten Teil des Kapitels die Analogie zwischen dem ENTWERFEN NACH PROGRAMM und dem SPIEL NACH REGELN reflektiert. Drei Spieltheoretiker werden zu ihrem Verständnis von Regeln im Spiel befragt. Die kulturalanthropologische Position Johan Huizingas in seiner Publikation *HOMO LUDENS* [1956] bildet für die spieltheoretischen Auseinandersetzungen den Ausgangspunkt neben den Überlegungen Roger Caillois in *LES JEUX ET LES HOMMES* [1958]⁴ und Hans Scheuerls *THEORIEN DES SPIELS* [1955]. Scheuerl resümiert chronologisch die repräsentativen Ansätze zu einer Spieltheorie von der Aufklärung bis ins 20. Jahrhundert und arbeitet Schlüsselmerkmale spielerischer Qualitäten heraus, die mit Qualitäten des Entwurfsprozesses verglichen werden. Caillois nimmt eine Unterteilung des Spiels in vier Momente vor: Wettstreit, Zufall, Maskierung und Rausch [Scheuerl 1955: 163]. Bis auf die Maskierung sind drei Momente im Entwerfen wirksam. Die Spiele und Grenzerfahrungen der Surrealisten [Breton 1952; 1968] fließen in die Überlegungen mit ein. Caillois schreibt, die Ausführungen Huizingas seien ‚anfechtbar‘, beschäftigt er sich ausschließlich mit der kulturschaffenden, ‚fruchtbaren‘ Dimension des Spiels und seinen Auswirkungen auf die zivilisatorischen Errungenschaften [Scheuerl 1955: 157/158], doch ist ausschließlich diese Ebene für die vorliegende Reflexion interessant.

Zum Nachweis der Wesensbestimmung des Spiels als Bestandteil der SCHNITTMUSTER-Didaktik werden im zweiten Teil des Kapitels die theoretischen Ansätze hinzu gezogen, die am ästhetischen Spiel als kulturelle Praxis interessiert sind. Über die phänomenologische Klassifizierung und Wesensbestimmung, wie sie Hans Scheuerl vornimmt [Scheuerl 1955: 189f.], und über die Grundlagen zur Rolle des Spiels als zivilisatorischer Beitrag von Johan

Huizinga [1956: 12f.] hinaus wird die philosophisch hermeneutische Gedankenwelt zum Spiel von Hans Georg Gadamer einbezogen. Er formuliert – von Schiller und Kant ausgehend – eine ONTOLOGIE DES KUNSTWERKS über den Begriff des „Spiel[s] als Leitfaden der ontologischen Explikation“ [Gadamer 1960: 107f.]. Die Kraft der Imagination, der Fähigkeit zum Phantasieren, wird im dritten Teil als spielerische Qualität und Entwurfsbedingung untersucht. Dazu werden die bekannten ästhetischen Reflexionen zum Spiel Schillers in seinen Briefen [1795], Sigmund Freuds „Der Dichter und das Phantasieren“ [1908] und „Jenseits des Lustprinzips (II)“ [1920] und Betty Edwards didaktische Erfahrung [1979] berücksichtigt. Mihaly Csikszentmihalyis Untersuchungen zum FLOW als kreativer, hoch konzentrierter Zustand werden der Idee des SPIELS ALS FLUSS zugrunde gelegt [1975; 1990].

1 Regeln im Spiel

Roger Caillois unterscheidet zwei extreme Pole des Spiels, die in unserer Kultur in Erscheinung treten: die PAIDIA – das unbändige Spiel, das Rauschhafte der unkontrollierten Phantasie oder, im Gegensatz zur Paidia das Spiel nach Regeln, das dazu dient, die „anarchische Natur willkürlichen, gebieterischen und (...) hemmenden Konventionen zu unterwerfen (...), um so den Weg zu dem ersehnten Resultat möglichst unbequem zu gestalten.“ Diesen zweiten Pol des Spieltriebs nennt er LUDUS [Scheuerl 1955: 164]. Der Rausch ist Ausdruck spielerischer Betätigung außerhalb von gesetzten Bedingungen und emotionaler Kontrolle, das Regelwerk hingegen bedeutet Kontrolle über das Spiel ‚bei Bewusstsein‘ der Spielenden. Für den Entwurfsprozess sind beide Pole interessant: die Beförderung der Intensität und des Spieltriebs durch intuitive, freie Momente im Entwerfen und des spielerisch Ausgelassenen wie auch die Erhöhung des Widerstandes zur Lösungsfindung durch gesetzte Regeln – zur Steigerung der Konzentration und als Anreiz für das notwendige Möglichkeitsdenken. Die Betätigungen im Spielen nach Regeln und im Entwerfen haben eine grundsätzliche Gemeinsamkeit, aus der zugleich ihre Differenz hervorgeht: Beiden gemein ist der Ablauf nach einem spezifischen, jeweils vom Geschehen abhängigen Ordnungssystem. Jedes Spiel ist, ob Naturspiel oder Gesellschaftsspiel etc., in seinen strukturellen Bedingungen verschieden. Die Ordnung des Entwurfsgeschehens – „ein komplexes Netz aus logischen ‚wenn...dann‘-Ketten“ [Prominski 2003: 81] – ist, in Abhängigkeit seiner Variablen von Ort, Baukosten, Raumprogramm etc., eigenständig und signifikant auf die Problemstellung vom Entwerfenden zuzuschneiden. „Die Regeln und Ordnungen, die die Ausfüllung des Spielraums vorschreiben, machen das Wesen eines Spieles aus.“ [Gadamer 1960: 112] Jedoch: Die Regeln des Spiels stellen a priori und innerhalb des Spielablaufes eine ordnende Funktion im Spielgeschehen dar, der Entwerfende muss hingegen seine subjektive Ordnung für die Entwurfsprämissen erst im Verlauf des Lernprozesses etablieren. Die Differenz besteht folglich in der chronologischen Entwicklung der Regeln: Im Entwurf wird

die Ordnung gewöhnlich erst mit dem Entwurfsprogress präzisiert, im Spielgeschehen nach Regeln ist die Ordnung strukturimmanent; sie bestimmt den Charakter des Spiels, das von einer besonderen ‚Bewegungsstruktur‘ in sich ist [Scheuerl 1955: 199].



Die Entwurfsdisziplin ist charakterisiert durch Begrenzung und Einschränkung: Bedingungen wie Grundstücksgrößen, Baukosten, Raumprogramm etc. sind die im Vorfeld existierenden Rahmenbedingungen für die an diese Bedingungen geknüpfte, begrenzte Entfaltung des Entwurfsgeschehens. Um unbegrenzte Auswahlmöglichkeiten und Wertungspräferenzen zu sortieren und organisieren zu können, ist der Entwurfsfortschritt gekennzeichnet durch eine langsam aufscheinende Ordnung räumlicher Lösungsmöglichkeiten – die Auferlegung einer subjektiven Ordnung jedes Entwerfenden zur Entwurfslösung [Prominski 2003: 80]. Die Vielzahl möglicher Bedingungen zur Entwurfslösung wird langsam und schrittweise, rückkoppelnd iterativ in eine auf das Entwurfsproblem zugeschnittene, Wert orientierte Ordnung überführt [T1|1,2].

Im Programm der SCHNITTMUSTER-Didaktik werden Festsetzungen definiert, die über die bereits vorhandenen Bedingungen hinaus freiwillige Beschränkungen hinzufügen: Zeit-, Raum- und Verfahrensfestlegungen.

Das Entwurfsprogramm wird neu auf jede Aufgabe zugeschnitten, um durch die zusätzlichen Einengungen der Handlungsspielräume das Überraschende zu provozieren, allerdings innerhalb des für die Lösungsfindung spezifisch ausgewählten Entwurfsumfelds. Diese hinzugefügten Festsetzungen verengen die Freiheit der Entfaltung in der Entwurfsituation, um den Ansporn der Entwerfenden, ihre kreative Kompetenz zur Synthetisierung der Lösung im Entwurfsvorgang zu steigern. Der ordnende Charakter des Spiels nach Regeln führt im Entwurf zu einer vorgeschalteten Ordnung, aus der die subjektive Ordnung des

Entwerfenden allmählich heraus treten kann. Durch die auferlegten Zwänge wird der ludus aktiviert: Ohne den sichtlichen Nutzen vor Augen wird die „zunehmende Anstrengung[...], Geduld oder Geschicklichkeit und Erfindungsgabe“ [Caillois z.n. Scheuerl 1955: 164] angesprochen.

Interesse an Handlungsbeschränkungen durch Regeln haben auch die Surrealisten gezeigt. Sie integrieren Spielregeln in die Auseinandersetzung mit dem Unbewussten durch Traum und Hypnose und bereichern so ihre kreativen Prozesse zur Ideenfindung [T1|1.3 künstlerische Strategien]. Die ‚Rezeptur des Dada‘ [Breton 1952: 75f.] wird bei ihnen mit dem automatischen Schreiben und den hypnagogischen Tagtraumbildern zur systematischen Erforschung des kollektiven Unbewussten eingesetzt. Eine Bemerkung Bretons in dem ersten Manifest des Surrealismus 1924 verweist auf Resultate dieser Experimente: „Allmählich gewinnt der Geist Gewißheit von der höchsten Realität solcher Bilder. Begnügt er sich zunächst damit, sie nur zu ertragen, so begreift er bald, daß sie seine Intelligenz unterstützen, seine Einsicht vertiefen.“ [Breton 1968: 35] Die Imaginationen des Tagtraums werden künstlerisch verarbeitet [Breton 1968: 22]. Der traumähnliche, hypnagogische Zustand ist ein schwebender Bewusstseinszustand zwischen Schlafen und Wachen, in dem es zu überraschenden visuellen Erscheinungen, der „Umsetzung von Gedanken in visuelle Bilder“, kommt [Freud 1911-1940: 63]. Der Zustand der ‚hypnagogischen Halluzinationen‘, heißt es bei Freud, kann intendiert herbeigeführt oder auch wiederholt werden [Freud 1900: 48].

In Gruppenprozessen werden die nach festgelegten Abläufen sonst nicht zugänglichen Bereiche des unbewussten Denkens und der in der Traumarbeit freigesetzten Fähigkeiten zur Lösungsfindung von scheinbar unvereinbaren Ansätzen zur Anwendung gebracht [T2|2.1]. Was Scheuerl zum Gegenstand spielerischer Auseinandersetzung erhebt – die sich ‚widerstreitenden Eindeutigkeitstendenzen‘ [1955: 205] –, erkannten die Surrealisten für ihre Praxis längst als Weg zum ‚Ursprung des Bezeichnenden‘ [Breton 1968:

128]. Durch den Einsatz der Sprache zu den wesensbestimmenden Zeichen im Ausdruck zurückzufinden, die den kulturellen, intellektuell durch Stereotype überformten, verbalen Ausdruckformen ‚ursprünglich‘ innewohnen, war Motivation der Surrealisten, um in zwanglosen Spielkonstellationen unbewusste oder intuitive Denkformen zu erproben.⁵ Das moralisch und ästhetisch wertende Denken sollte über assoziative Spiele und Grenzerfahrungen ‚ausgeschaltet‘ werden. „Es ist bekannt, daß er [der Surrealismus] darin das Mittel sah, unter Bedingungen äußerster Entspannung weit eher als äußerster Konzentration des Geistes (...) erhellende Verbindungen [herzustellen], welche fähig sind, zwei Elemente zu vereinigen, die so verschiedenen Kategorien der Wirklichkeit entstammen, daß die Vernunft sich weigern würde, sie zueinander in Beziehung zu setzen, und daß man für den Augenblick alles kritische Denken ausschalten muß, um eine solche Gegenüberstellung anzunehmen.“ [ebd.: 130]

Durch die Auseinandersetzung der Surrealisten mit Sigmund Freud und insbesondere durch die Konfrontation mit dem Wissen über die Zwänge des ‚kontrollierten Denkens‘ [Breton 1952: 94] bzgl. Ideation, Sprache und der damit verknüpften, an Konventionen gebundenen Wahrnehmung, soll über geregelte, in der Gruppe stattfindende Assoziationsspiele eine neue ‚Unschuld und schöpferische Tugend‘ [ebd.] (wieder-)gewonnen werden. Die rationale Denkschule sollte bedingungslos dem Wunderbaren zugeführt werden: „das Wunderbare ist immer schön, gleich, welches Wunderbare schön ist, es ist sogar nur das Wunderbare schön.“ [Breton 1968: 18] Die bewusste Arbeit mit dem Zufall und die Provokation der Intuition als Entdeckungsstrategie im geregelten Spiel beschreibt André Breton im Interview über ein Gruppenexperiment zur freien Gedankenassoziation wie folgt: „Wir hatten vereinbart, daß wir zu Fuß und vom Zufall gelenkt gehen würden, dabei plaudernd, uns willentlich nur solche Abstecher erlaubend, die nötig sind, um essen und schlafen zu können. (...) eine keineswegs enttäuschende Forschungsreise, (...) weil die Reise zu den äußersten Grenzen des Wachzustands wie des Traumzustands führte“ [Breton 1952: 90].⁶

Die mimetische Transformationserfahrung konstituiert diese Vergegenwärtigung archaischer und symbolisierender Bedeutung, den ‚Urstoff‘ [Breton 1968: 128], durch die regelnden Ebenenwechsel [T1|1.3] wird die Suche nach Bedeutung unterstützt. Die Technik des freien, assoziativen und intensiven Ideenflusses, in der sich die Transformationserfahrung scheinbar verselbstständigt, wird in den SCHNITTMUSTER-Projekten mit einer räumlichen Ergebnisorientierung angewandt, um ein Entwurfsobjekt hervorzubringen, das diesen Prozess in seiner Gestalt als Objekt und Hervorbringung widerspiegelt.



Der Entwurfsverlauf wird durch den Charakter der Regeln, der methodischen Vorgaben bzgl. der Verfahren, der zeitlichen Begrenzung und durch die Auswahl der vorab gewählten Kontexte definiert. Regeln überliefern Erfahrung von bereits durchgeführtem Handeln. Die Entwicklung innovativer, sozial relevanter, neuer Lösungen scheint nicht mit der Anwendung eines Regelwerkes in Form eines Programms mit Entwurfsbegrenzungen vereinbar zu sein. Im kreativen Prozess eines an ‚den Autor‘ gebundenen Architekturentwurfs kann genau dies von den Studierenden als Bedrohung empfunden werden. Die Entwerfenden werden den Spielregeln und dem Vergleich zu den Mitspielern – durch die Kohärenz des Entwurfsverlaufes – ausgesetzt. Dies wird als Kontrollverlust über den Verlauf der individuellen Arbeit erfahren. Die Kohärenz des gemeinschaftlichen Entwurfsablaufs bedroht die Autonomie der individuellen Entwurfsentwicklung: Die Gefahr der Nachahmung oder der Ideenübernahme begleitet immer den parallel verlaufenden, offen und transparent gestalteten Prozess. Der Mangel an Individualität oder Originalität wird befürchtet. „Viele Architekten mögen Zwänge als etwas Negatives definieren, etwas, das ihre künstlerische Freiheit einschränkt, als etwas, gegen das man anarbeiten muß“, Gerrit Confurius über den verstärkten Einsatz von selbst auferlegten Regeln bei Architekten zur Kreativitätsförderung [Daidalos 71|99: 4, EDITORIAL].

Da es innerhalb des Entwurfsprozesses um die Entwicklung von gänzlich Neuem geht, steht das Begrenzende der Regel dem kreativen Entwerfen scheinbar anachronistisch gegenüber; um einen festen Halt als Ersatz für fehlende Kreativität und Originalität zu bieten [Jenny 1996: 7f.]. Gruppenprozesse, die auf der Suche nach Wissensvermehrung unbewusstes und bewusstes Wissen des Individuums allen Mitgliedern zur Verfügung stellen, wie dies die Surrealisten auf der Suche nach dem ‚Ursprungsstoff‘ getan haben, bilden den Gegenpol zu dem romantischen Geniecharakter, der das kreativ Hervorgebrachte auf den Menschen als Individuum zurück zu übersetzen sucht. ‚Von Anbeginn lenkt die (...) Genie-Ästhetik auf den Einzelnen (...) auch von der Gesellschaft ab, indem sie den einzelnen verabsolutiert.‘ [Adorno 1970: 255]



Will man von der vermehrten Wissensproduktion im Gruppenprozess für komplexe Fragestellungen im architektonischen Entwerfen profitieren, sind Verabredungen für das soziale Gefüge der Spielgemeinschaft unabdingbar. Patrik Schumacher und Brett Steele postulieren bereits für das AADRL-Studium:

1. Die Abkehr von der Einzel- zur Gruppenarbeit
2. eine übergeordnete Problemstellung und eine Vergleichbarkeit der Arbeitsergebnisse
3. die „Einrichtung einer open source-Infrastruktur“ [Schumacher 2002: 43]⁷

Diese Prämissen dienen einer Lehre als Entwurfsforschung, die sich der interdisziplinären Synergie durch Gruppenarbeit verschreibt. Sofern diese Prozesse mit Spielregeln organisiert werden, eröffnen diese Vereinbarungen kreative Räume der gleich berechtigten Position aller Mitspieler im Wettbewerb – innerhalb von Regeln, die zu brechen auch kreative

Herausforderung wird. „Zwang wird umdefiniert von einer Bremse zum Motor. Kreativität entfaltet sich nicht als freie Erfindung neuer Formen, sondern als Reformulierung existierender Beschränkungen.“ [Confurius, Daidalos 71|99: 4]

Wenn man nicht als Spielverderber aus dem Prozess scheiden, sondern durch einen abgeänderten Spielverlauf einfach nur selbst bestimmt und eigenständig einen anderen Weg erproben möchte, um auf aktuelle Erkenntnisse im Entwurfsprozess zu reagieren, die eine Änderung der anfänglichen Ausgangsbedingungen notwendig machen, ist dies womöglich ein Anlass, auch andere Gruppenmitglieder zum Verlassen der vorgezeichneten Handlung zu bewegen oder im Diskurs mit der Gruppe die eigene Entscheidung vielmehr zu bestärken. Der Regelbruch ist im reflexiv iterativen Entwurfsgeschehen eine unentbehrliche Begleiterscheinung. Die erhöhte Kenntnis für das Entwurfsproblem im Progress der Entwicklung impliziert Abwandlungen der Vereinbarungen und Flexibilität und Aufmerksamkeit der Spielenden für notwendige neue Spielregeln. Im Projekt STAPELVILLA haben sich beispielsweise zwei Entwurfsgruppen im Verlauf der Projektarbeit von einer maßgeblichen Regel gelöst. Sie mussten sich über den gesamten weiteren Projektverlauf vor der Gruppe verantworten, die dieses Ausscheren kritisch beäugt und hinterfragt hat. Diese Kritik, dieser Widerstand der Gruppe, dem sich die ‚Regelbrecher‘ im Diskurs offensiv gestellt haben, hat ihrer Projektentwicklung abseits der Regel sehr gut getan, da es den Reflexionsgrad der Akteure entsprechend erhöht hat [T1|3,2].

Das sukzessive Kennenlernen der Entwurfsbedingungen im Verlauf jeder Entwurfsarbeit muss in den vorab geplanten Spielverlauf während der Entwurfsarbeit integriert werden können: Regelabweichungen einzelner Mitspieler oder Regelveränderungen, die den Prozess der gesamten Entwurfsgruppe korrigieren, sind charakteristisch für die reflexive Entwurfsarbeit nach vorab gesetzten Regeln.

2 Entwerfen nach Programm als Spiel

Das Spiel ist eine Handlung, die ihren Zweck bereits in sich selbst trägt, durch die Handlung des Spiels und im Spielen an sich. Der Sinn des Spielens ist das Spiel. Es verläuft nach vereinbarten Regeln, die dazu dienen, sich in einem unbeschwertem Fluss von Handlung und Gedanke dem Vergehen von Zeit und einer Beschäftigung des ‚als ob‘ hinzugeben und doch erfüllt es seinen Zweck im ENTWURF ALS SPIEL, indem es angestrengten Wettbewerb impliziert: „Wer sich auf ein wirkliches Spiel einlässt, der will doch mit seinen Tätigkeiten auch etwas gelingen lassen“ [Scheuerl 1955: 208]. Da sich das Spiel in einer Vielzahl von Tätigkeitsfeldern wieder findet, „auf dem Bewegungsabläufe erzeugt und in Gang gehalten werden“ [ebd.: 200], und dies alle lebendigen menschlichen Bereiche einschließt, ist das Spiel nicht eine von vielen menschlichen Kulturhandlungen, sondern „die Kultur selbst“ [Johan Huizinga 1956: 7], die den Charakter des Spiels hat, „[d]ie großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens sind alle bereits von Spiel durchwoben.“ [ebd.: 12]



Zur Gliederung der Thematik dient im Folgenden Scheuerls Einteilung des Spiels in sechs wesentliche, phänomenologische Eigenschaften, um spielerische Qualitäten der SCHNITTMUSTER-Strategie zu beleuchten. Gekennzeichnet ist das Spiel nach Scheuerl durch die Qualitäten von ‚Freiheit in der Erscheinung‘ [Schiller z.n. Scheuerl 1955: 203], von ‚innerer Unendlichkeit‘ [Paul Valéry z.n. Scheuerl 1955: 205],⁸ des ‚schwebenden Scheins‘ (das ‚Als-Ob‘ des Spielgeschehens), der ‚labilen Ambivalenz‘ (der Hin-und-Her-Bewegung), dem ‚ausgegrenzten Spielraum‘ (durch Geschlossenheit) und der Qualität der ‚zeitenthobenen Gegenwärtigkeit‘ [Scheuerl 1955: 203-206].⁹ Diese Qualitäten charakterisieren zugleich das Entwurfsspiel in seiner programmatischen Struktur einer geregelten Offenheit. Die ‚Freiheit der Erscheinung‘, die ‚Bewegung‘ des Spiels, die in sich geschlossen ist und die ‚schwebende Verselbstständigung‘ werden in den ersten drei Abschnitten unter ZWECK- UND ZIELFREIHEIT,

GRENZEN IN RAUM UND ZEIT und schließlich als OFFENHEIT DES SPIELAUSGANGS thematisiert. Das ‚Hin und Her‘ als fragile, ‚gefährdete Ambivalenz‘ [ebd.: 204] und als „Dynamik unermüdlicher Wiederholungen“ [ebd.: 205], eine Uneindeutigkeit im Spielverhalten wie das Motiv des Kontrollverlustes als Spielmotiv, das Gespieltwerden ist eine weitere Qualität des programmatischen Entwurfsprozesses. Dies wird im Abschnitt OFFENHEIT DES SPIELAUSGANGS und DAS DIALOGISCHE IM HIN UND HER untersucht. Die Wesenszüge des Spiels werden in Analogie zum Entwurfsexperiment betrachtet.

Zweck- und Zielfreiheit

„Welch eine kümmerliche Ökonomie der Natur, daß Menschen um eines Spieles willen leiden und darben mögen, wenn das Spiel nur ein Ausfluß überschüssiger Kraft sein soll, nachdem die Bedürfnisse befriedigt sind.“ [Langer 1942: 45] Was reizt am Spiel und am Entwurf, um Nächte durchzuwachen, auf Nahrung zu verzichten und seltsam lebensfeindliche Prioritäten im Zweifelsfall für den Fortgang der Bewegung zu treffen? Die „Freiheit in der Erscheinung“ [Scheuerl 1955: 203] charakterisiert im Spiel die ausschließlich auf das Spielen bezogene Zweckgebundenheit und damit Zweckfreiheit im Sinne einer für den Lebensalltag unnützlich erscheinenden Beschäftigung. FREI bezeichnet im Spiel befreit von Zwängen als offensichtliche Notwendigkeiten. Zweckfreiheit bezieht sich auf das Spiel außerhalb des ‚ernsthaften Lebens‘, in dem überlebensnotwendige Tätigkeiten den Ernst des Lebens ausmachen [Gadamer 1960: 107]. Degenerierte Spielformen [Scheuerl 1955: 191] der Betäubung sind, zugunsten des ästhetischen Spiels, nicht Gegenstand der vorliegenden Betrachtung. Der Ernst des Spiels findet im Spielgeschehen statt, ist also auf den spielerischen Raum der Tätigkeit und damit auf einen aus dem realen Leben ausgegrenzten Raum bezogen. Zweckgebunden und zugleich befreit ist der spielerische Raum, „der ästhetische Bildungstrieb (...), worin er dem Menschen die Fesseln aller Verhältnisse abnimmt und ihn von Allem, was Zwang heißt, sowohl im Physischen als im Moralischen ent-

bindet.“ [Schiller 1795: 124] Der Spielraum als geschützter Raum lässt Aktivitäten passieren, die begrenzt sind und zugleich ergebnisoffen. Er erzeugt Freiheiten, die dem Spielenden neue Handlungsmöglichkeiten durch die Unberechenbarkeit der das Spiel bestimmenden „Determinanten von Zufall und Glück“ [Scheuerl 1955: 200] eröffnen.



Die Betätigung der Spielenden ist frei, da freiwillig und befreiend. Freiwillig, weil sie nicht gezwungen werden können zu spielen, sonst ginge der positive Charakter der Beschäftigung aus eigenem, selbst bestimmtem Antrieb verloren. Mit der Zweckfreiheit ist hier keinesfalls die Sinnfreiheit bezeichnet, ohne die es keine Antriebsfeder zum kreativen Handeln gäbe [T2|1/2]. Befreiend ist das interessenfreie Vergnügen als Impuls des Spieltriebs.¹⁰ Die mit dem Spieltrieb verbundene Verarbeitung und der Drang zur Wiederholung kann positiv und negativ Empfundenes, Erlebtes zum Gegenstand der spielerischen Auseinandersetzung und Erkenntnis mutieren lassen [vgl. Freud 1925: 226]. Beides dient letztlich dem Lustgewinn und dem Abbau von Spannung durch Aneignung von Abläufen, die mit der Teilnahme am Spiel verbunden sind und erlebten Fremderfahrungen Raum verschaffen. Die Lernvorgänge im Kinderspiel zeichnen sich dadurch aus, dass „[i]n allen Phantasien [als Teil des Spielerlebens] (...) mit emotionalem Inhalt (...) ein Kind mit seiner personalen Erfahrung konfrontiert [ist]. Sie befähigen es, die bewußte Ausarbeitung dieser Erfahrung zu leisten.“ [Montessori 1976: 56] Der spielerische Nachahmungs- und Verarbeitungsimpuls des Kindes – die spielerische Beschäftigung mit eigens für die Spiele erfundenen Bedingungen zur „seelischen Bearbeitung“ – wird beim Erwachsenen zur „ökonomisch gerichteten Ästhetik“ eines „endlichen Lustgewinns“, zur Selbstentwicklung unter gleichzeitiger Betrachtung der Wirkung auf den Rezipienten [Freud 1920: 227]. Der Spielende wird nicht nur zum Gespielten sondern zum Spieler im und über das Leben.

Eine Entwurfsabsicht ist in die Zukunft mit Blick auf die Lösungsfindung orientiert. Durch die Einführung von Einschränkungen als Vorgaben für den Entwurfsfortschritt soll diese übergeordnete Zielorientierung einer augenblicklichen Aufmerksamkeit, der Widmung an die momentane Handlung weichen. Die Selbstbestimmung im Spiel nach Regeln des Entwurfsexperiments liegt insbesondere innerhalb der einzelnen Entscheidungsprozesse, der Arbeitsstufen, die für die Ausdrucksfindung – durch die Wahl der Kombinationsmöglichkeiten zwischen den einzelnen Arbeitsschritten – determiniert werden.

Die Befreiung der Entwerfenden von Entscheidungen durch die im Programm festgelegten Rahmenbedingungen gibt die Konzentration frei für die Auseinandersetzung im Moment der Tätigkeit selbst. Die Aufmerksamkeit wird der Zukunft ‚enthoben‘, die Entwerfenden können sich dem aktuellen Arbeitsschritt mit ihrer ganzen Aufmerksamkeit widmen.

Die energiereiche Initiativkraft zur Entwicklung nächster Schritte wird durch das Programm ‚gespart‘, und gibt Energie für die Beschäftigung mit der Transformation, der eigentlichen Spiel- und Entwurfsbeschäftigung, frei. Befreiung als Konsequenz des Spielens beschreibt Gadamer als eine „Leichtigkeit des Spiels, die natürlich kein wirkliches Fehlen von Anstrengung zu sein braucht, sondern phänomenologisch allein das Fehlen der Angestrenztheit meint, [dies] wird subjektiv als Entlastung erfahren.“ [Gadamer 1960: 110] Ein Spielraum als Freiraum für die entwerfende Person ist die Schlüsselbedingung, um aus dem Energieüberschuss – als Folge dieser Entlastung – den freien Fluss der Phantasie, die Spiellust und die Energie zum Denken in Möglichkeiten für die architektonische Gestalt zur ‚Wunscherfüllung‘ frei zu setzen. Die fokussierenden Themenfindungen innerhalb der Arbeitsschritte, die das Interesse des Einzelnen wiedergeben, sind gleichsam selbst bestimmt.



Jede einzelne Entdeckung innerhalb des Entwurfsprozesses ist für sich gültig. Wenn die Teilaspekte der einzelnen Arbeitsschritte der SCHNITTMUSTER-Projekte innerhalb der gegebenen Kombinationsregeln immer wieder neu miteinander gekoppelt werden, bilden die Determinanten, die ausgewählten Kontextinformationen, das zufällige Material ab, jedoch im Rahmen der möglichen Spielkombinationen und Entwurfsregeln, der Vereinbarungen des Programms. Insofern nehmen die Spielenden Einfluss auf das Ergebnis, sie fokussieren einzelne, erkannte und bevorzugte Aspekte und wählen unter den individuellen Arbeitsschritten spezifische Interpretationsansätze aus. Scheuerl definiert den zur Verfügung stehenden Spielraum der Entwerfenden als „eine Bewegungsform von besonderer Ablaufgestalt, auf die man durch Tätigkeiten verschiedener Art zwar Einfluß nimmt, die aber als ganze niemals in diesen Tätigkeiten aufgeht, sondern erst geglückt ist, wenn sie sich ihnen gegenüber verselbständigt.“ [Scheuerl 1955: 202] Der Entwerfende kann die Verselbständigung des Ablaufs durch schrittweise Intervention zwar beeinflussen und die Entwurfsarbeit langsam bereichern, jedoch ohne sie vollkommen zu steuern.



Wieweit kann sich die Freiheit des Spiels entfalten, die den Studierenden, verhüllt in ein didaktisches Lernvorhaben, geboten wird? Zunächst gehen die Studierenden das Entwurfsspiel aus freien Stücken ein, haben sie doch innerhalb der Entwurfsausbildung alternative Möglichkeiten anhand der Projekte, die im Studienplan angeboten werden. Das ‚Entwurfsspiel‘ als Bestandteil eines Lehr- und Lernprogramms zum Entwerfen scheint ambivalent, da eine bewusste Absicht der Projektteilnehmer zu Beginn des Entwurfsvorganges mindestens in der Optimierung der Entwurfsfähigkeit sowie in der Herstellung eines Ergebnisses liegt. Das von der vorausschauenden Organisation des Semesterablaufes ‚befreite Entwurfsspiel‘ lässt Leistung als eine Intensivierung des Entwurfsprozesses erleben, die die Entwerfenden als Bereicherung ihrer Erfahrung erleben können. Die Werte und Rollen-

spiele, die sich in einem Spiel zeigen und zwischen den Spielenden wirksam werden, stehen grundsätzlich in Abhängigkeit der vorherrschenden Wertigkeiten und Normen. Das ästhetische Spiel als individueller Erkenntnisprozess der Entfaltung und Öffnung ist abzugrenzen vom Sportspiel. Im Sport gibt es in Bezug auf die persönliche Leistung eine Parallel- und Fremderwartung (der Gruppenmitglieder, des Trainers, der Vergleichsleistungen anderer Individualsportler etc.), die jedoch in der Entwurfsdidaktik als Teil der Ausbildung gerade im Sinne des erfolgreichen, spielerischen Prozesses bewusst ‚verschleiert‘ wird, damit sie vom Spielenden als ‚Wollen von sich aus‘ erlebt wird. Insbesondere im Sportspiel ist Leistung vor Freude verbreitet. Gruppenunterordnung gilt vor individualisierter Entwicklung und Entscheidungskompetenz. Knut Dietrich beschreibt das Sportspiel mit Regeln als einen „pathologischen Grenzfall, (...) in dem eine zwanghaft automatische Verhaltenskontrolle die Normen als verinnerlichte Rollen gewährleistet“ [z.n. Scheuerl 1955: 185].

Die Optimierung und das Gelingen von Handlungsabläufen durch den Vorgang des Spielens gehört ursächlich zur Wesensart der Spielintention. Eine Atmosphäre der Zielungebundenheit und Zweckoffenheit als Spielbedingung zu kreieren, stellt für die Entwurfsdidaktik eine Bedingung dar, um die Eigenschaften des Spiels zur Entfaltung bringen zu können. Diese Atmosphäre kann sich in den Prozess der alltäglichen Notwendigkeiten hineinschieben, „zwischen ihn als eine zeitweilige Handlung (...). Diese läuft in sich selbst ab und wird um der Befriedigung willen verrichtet, die in der Verrichtung selbst liegt.“ [Huizinga 1956: 17]. Geht der experimentierte Entwurfsprozess von einer Vielzahl an Bedingungen der kontextuellen Bezüge aus, wird über den Vorgang des Visualisierens durch abbildende Aneignung der kontextuellen Bedingungen eine allmähliche Intensivierung der thematischen Auseinandersetzung angeschoben. Innerhalb der Grenzen des Programms geht mit der Momentgebundenheit des Interesses – für den einzelnen Themenfokus – eine Loslösung der Zielgerichtetheit und damit Zweckorientierung einher. Die spielerischen Qualitäten des programmatischen Entwerfens liegen in der nicht versiegenden Neugier

zur Entdeckung der nächsten Möglichkeiten. Die Ebenenwechsel kreieren diese sich erneuernde Entwurfsituation. „Und doch sind im spielenden Verhalten alle Zweckbezüge, die das tätige und sorgende Dasein bestimmen, nicht einfach verschwunden, sondern kommen auf eigentümliche Weise zum Verschweben.“ [Gadamer 1960: 107] Dieser Zustand des Verschwebens von Zielorientierung, der ‚fließende Zustand‘, entsteht im Augenblick der totalen Jetztbezogenheit durch ausschließliche, anstrengungsfreie Konzentration auf die momentane Tätigkeit, eine angenehme Erfahrung beim Zeit vergessenen Entwerfen [Edwards 1979: 94].

Das Verschweben der Zweckbezüge ist die eigentliche Absicht, um kreative Energie frei zu setzen. Die im Laufe der Entwurfsarbeit langsam erworbene Kenntnis der Zusammenhänge, der Handlungsmöglichkeiten, der Inhalte und des Handwerks im entwerfenden Transformationsvorgang und die allmähliche Konzentration auf den komplexer werdenden, sich verdichtenden Sachverhalt ermöglicht das Aufgehen in der Handlung. Die FLOW-ERFAHRUNG [Csikszentmihalyi 1990: 198f.] wird durch die „Aufmerksamkeitszentrierung auf ein begrenztes Stimulusfeld“ unter Beibehaltung einer notwendigen Portion Ungewissheit erst ermöglicht [Csikszentmihalyi 1975: 110]. Ein Schüler Betty Edwards, der seine kreative Energie durch Eintauchen in den fließenden Zustand kennen gelernt hat, beschreibt ihn wie folgt: „Ich fühle mich eins mit der Arbeit: Maler und Gemälde sind eins. Ich bin tief erregt und dabei ganz ruhig, bin in Hochstimmung und habe mich doch ganz unter Kontrolle. Nein, das ist kein Glücksgefühl – eher schon ein Zustand der Seligkeit. Ich glaube, das ist es, was mich immer wieder zum Zeichnen und Malen zurückbringt.“ [Edwards 1979: 94] Schon Friedrich Schiller beschreibt den schöpferischen, spielerischen Bewusstseinsgrad enthusiastisch, „da ist keine Kraft, die mit Kräften kämpfte, (...) befinden wir uns zugleich in dem Zustand der höchsten Ruhe und der höchsten Bewegung“ [Schiller 1795: 63]. Scheuerl analysiert diese besondere Aufmerksamkeit:

Eine einzige, gerichtete, intensive als „lauernde Aufmerksamkeit“ auf das Spiel setzt voraus, dass es keinerlei Anspannungen in anderen Bezügen gibt [Scheuerl 1955: 208] – Anspannungen, die sich im Entwerfen aus der Beanspruchung der Aufmerksamkeit auf zukünftig zu erreichende Ziele entwickeln.

Die Tätigkeiten des mimetischen Zeichnen und Malens in repetitiven, fast meditativen Handlungsabläufen des SCHNITTMUSTER-Experiments setzen durch den Prozess der Wiederholung, Aneignung und geringfügigen Variation der Determinanten – Wiederholung z.B. der Zeichenart oder auch wiederholte, variierte Auseinandersetzung mit dem gleichen Thema oder Bildausschnitt – einen Zustand der totalen Aufmerksamkeit frei, der gepaart ist mit Langeweile, Kontemplation, Neugier und der ‚automatischen‘ Ideenproduktion [T1|1.3]. „In beinahe allen höher entwickelten Spielformen bilden die Elemente der Wiederholung, des Refrains, der Abwechslung in der Reihenfolge so etwas wie Kette und Einschlag.“ [Huizinga 1956: 18] Neben dem Erkunden und Kennen lernen der Materie fördert dieses ‚Einssein‘ mit dem Prozess die intuitive Aufmerksamkeit beim räumlichen Wahrnehmen des zu Sehenden, zu Erkennenden, unterstützt die nicht verbalisierte Fähigkeit zur Aufnahme von Wissen, die durch das programmatisch-spielerische Entwerfen in dem schwebenden, zweckfreien Raum zum Fließen kommt.



Die „scheinbar zeitenthobene Gegenwärtigkeit“, wie Scheuerl [1955: 205] die totale Präsenz des Spielens im Spielprozess benennt, spricht den Aspekt der gefühlten Zeit und Präsenz an: Im Spielen tritt eine Zeitungebundenheit ein, setzt innerhalb dieser Spielwelt ein eigenes, dem alltäglichen Zeitverständnis entthobenes Zeitgefühl ein: Das Vergessen der Zeit, die vergeht. Das Bewusstsein der Kontinuität von Zeit wird ersetzt durch eine Präsenz innerhalb der Spielzeit im Augenblick der Spieltätigkeit, die alle Sinne ganzheitlich beansprucht, da „jeder Moment (...) seine eigenen Überraschungen [birgt]“ [ebd.: 205].

Überraschungen birgt die künstlerische Hervorholung der kontextuellen Eigenschaften. Überraschen kann die Entwerfenden auch die Konsequenz ihrer Handlung, die aus der Wahl der Kombination und des gewählten Ausdrucksmittels wie der Collage oder der Abstraktion in den einzelnen Entdeckungen entsteht. Diese Entdeckungen finden im ‚Hier und Jetzt‘ statt und entbinden vom leistungs- und zielfixierten Prozess. Der aufmerksame Zustand im Entwurfsprozess ist bekannt. Durch die Eigenschaften des Programms jedoch, der Ziellockerung und der Grenzsetzungen, werden Kontrollmechanismen über Zeit und Tätigkeit, die die Entwerfenden üblicherweise für sich zu übernehmen haben, außer Kraft gesetzt: Sie werden der Kontrolle über die nächsten Entwurfsschritte wie auch über das Zeitmanagement innerhalb des Semesterablaufes enthoben.

Grenzen in Raum und Zeit

Die Abwesenheit von konzeptionellen, übergreifenden Lösungsvorstellungen, der ‚Anfangserleuchtung‘ [vgl. Prominski 2003: 67], wie auch die daraus folgende Zielfixierung auf eine zu Beginn der Entwurfssuche formulierte Vorstellung sind zwei wesentliche Bedingungen, die das Entwerfen als spielerischen Vorgang frei setzen. Sie werden durch die Definition von genau gegebenen Grenzen befördert. Die Grenzen beziehen sich auf Raum, Zeit und Verfahren des Spielgeschehens. Jeder einzelne Arbeitsschritt wird innerhalb einer genau definierten Zeit auf einem ‚gemeinsamen Spielfeld‘ von jedem Gruppenteilnehmer abgeschlossen, um mit den anderen Beteiligten der Entwurfsgruppe in den nächsten Spielschritt übergehen zu können. Alle am Spiel Beteiligten spielen zur selben Zeit am selben Thema. Die individuelle, an die Persönlichkeit gebundene Ausformulierung der Gestalt bleibt von dieser Grenze, der thematischen Kohärenz des Entwurfsfortgangs, gänzlich unberührt, sie geschieht in freier Entfaltung innerhalb der gegebenen Rahmenbedingungen der Arbeitsphase. Die Klarheit der Grenze dient dieser Entfaltung, der Interpretationsfreiheit jedes Einzelnen.

Diese Entlastung der Studierenden von der Organisation des Entwurfsvorgangs ist nur eine unmittelbare Erleichterung für die direkte Arbeit der ‚Entdeckung‘ im Entwurfsprozess. Die vorweggenommene Planung der Abläufe im Programm kann von den Studierenden und den Lehrenden gleichermaßen entworfen werden. In den SCHNITTMUSTER-Projekten ist das Programm von der Lehrenden vor Semesterbeginn entworfen – in Kohärenz zum Entwurfsjahr und zur Problemstellung (bis auf die Ausnahme ENTWURFSPROZESSE, s. T1|Übersicht). Im Laufe des Entwurfsfortschrittes wird es im Dialog mit der Gruppe und im Hinblick auf den spezifischen Prozess angepasst und kann im Anschluss von den Studierenden für andere Fragestellungen als Lösungsstrategie übertragen werden. Das Programm zu entwerfen, stellt einen eigenständigen Lernvorgang für die Studierenden dar [T1|1.3 Das Programm zur Entwurfsarbeit entwerfen].



Zeitgrenze | Diese Entlastung der auf die Zukunft gerichteten Aufmerksamkeit – nach Edwards der linken Hemisphäre, die „auf Zeit und Reihenfolge [achtet];“ und „eins nach dem anderen [tut]“ [Edwards 1979: 74] – bildet die wichtige Basis für die ganzheitliche, sinnlich wahrnehmungsorientierte Spielfähigkeit der Entwerfenden. Der evozierte Grundzustand lässt die Erhöhung von Präsenz in der „Gegenwärtigkeit“ [Scheuerl 1955: 205] zu. Die totale Konzentration wird auf die momentane Beschäftigung gelenkt. Der imaginativen, intuitiven Aufmerksamkeit fehlt das nötige Gefühl für das Vergehen von Zeit. Auf das Transformationsinteresse der Entwerfenden bezogen subsumiert Hans Georg Gadamer diesen Sachverhalt unter dem Begriff der ‚Gleichzeitigkeit‘ im Spielen. „ ‚Gleichzeitigkeit‘ (...) will hier sagen, daß ein Einziges, das sich uns darstellt, (...) in seiner Darstellung volle Gegenwart gewinnt.“ [Gadamer 1960: 132] Im spielerischen wie künstlerischen Agieren gibt es kein Dazwischen des Bewusstseins – ein beobachtendes, ästhetisches Bewusstsein zum eigenen Handeln unter Abstand – da sich der Zustand durch das Dabeisein [ebd.], dem Einssein mit der Handlung, im handelnden Wahrnehmen auszeichnet.



Raumgrenze | Neben der zeitlichen Grenzsetzung ist die Raumgrenze als Vereinbarung der Entwurfsgruppe für das gemeinsame Handeln in mehrfacher Hinsicht notwendig und in den SCHNITTMUSTER-Projekten gegeben. Die Arbeit erfolgt am gleichen Ort: im Atelier als Raum des Austausches von Erkenntnissen und Ideen, der präsenten und unmittelbaren Auseinandersetzung und permanenten Möglichkeit zur Kommunikation. Großflächige Spiele aus der Kindheit, wie das Spiel in einem Waldstück oder an einem Tisch als räumliche Spielfeldbegrenzung sind bekannt. Die räumliche Begrenzung als Teil einer Spielvereinbarung bildet auch für die Entwurfsgruppe die Sicherheit, im vereinbarten Zusammenhang des Spiels zu sein und zu bleiben. „Sie [die Spielräume] sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“ [Huizinga 1956: 19]

Im Verlauf der Projektarbeit baut sich ein Mikroklima auf. Eine soziale Struktur zwischen den Mitspielenden wie auch eine spezifische Ordnung über die gegebenen Regeln hinaus kann sich zur Lösung der Entwurfsaufgabe etablieren. Eine gemeinsame, begrenzte und damit transparente räumliche Spielsituation ermöglicht den Dialog, der zur Entwicklung des Spiels notwendig ist. Der visuelle Ideenaustausch und die direkte Mitteilung als Teil des Spiels werden erst ermöglicht. Der Diskurs oder Austausch kann spontan, im ganzheitlich erkennbaren Zusammenhang des eigenen Fortschritts im Kontext der Arbeit der Mitspielenden erfolgen oder kontrolliert im Rhythmus der Assoziationen der gesamten Entwurfsgruppe. Durch die zeitlich kohärent verlaufende Auseinandersetzung mit den gleichen Fragestellungen im Entwurfsprogress kommt es durch die räumliche Nähe zu einer ständigen Vergleichsmöglichkeit zwischen den Spielenden. Jedes Mitglied der Entwurfsgruppe kann sein Handeln direkt im Spiegel der Entwurfsprodukte und der Herangehensweise der Spielpartner reflektieren, da sie die selben Grundbedingungen haben, sofern sie die Regeln akzeptieren. Die Voraussetzung für den Austausch ist eine Transpa-

renz des Materials und eine offene Handhabe der individuellen Ergebnisse. Der Erkenntnisfluss zwischen den Projektmitgliedern funktioniert nur so weit, wie die Spielregeln für alle Beteiligten eindeutig und verständlich sind und die Transparenz durch Aufdeckung der jeweiligen Transformationsschritte gewährt ist. Ohne die Begegnung der Spielenden innerhalb des Spiels sind Kommunikation, Austausch und Vergleich nicht gegeben. Wer sich im Laufe des Entwurfsprogresses diesem Austausch als Bestandteil des Spiels entzieht, entzieht sich zugleich der Erkenntnisvermehrung durch die Projektgruppe, die den Verdichtungsprozess beschleunigt. Falls ein Spielender vom Austausch mit den anderen profitiert, ohne sich selbst ins Spiel einzubringen, wird er nicht lange ‚mitspielen‘ dürfen.



Begrenzung des Entwurfsmaterials | Ein weiterer Aspekt der räumlichen Grenze im Spiel findet innerhalb der Entwurfsarbeit statt. Die Begrenzung der Kontextbezüge durch die gegebene Materialauswahl formt das Spielfeld, auf dem entdeckt wird und innerhalb dessen die künstlerische Produktion passiert. Das Ausgangsmaterial des subjektiv gewählten Kontextgefüges wird als begrenztes Spielmaterial im Verlauf der Lösungssuche in den Entwurfprozess ‚hinein gegeben‘. Die Auswahl des Materials geschieht in der Vorbereitungsphase für das Entwurfsprojekt durch die Ausformulierung des Programms durch die Lehrenden und durch die Studierenden im Verlauf der Rechercharbeit. So werden Teile des subjektiv gewählten Kontextgefüges im Laufe der Semesterarbeit erst gesammelt, analysiert oder in der Gruppe entwickelt, wie z.B. das Stapelmaterial im Projekt STAPELVILLA oder die auf das spezifische Entwurfsproblem fokussierte Villenrecherche zu Beginn dieser Projektarbeit [T1|3]. Das Recherchematerial oder die transformierenden Interpretationen werden im Verlauf des Prozesses allen Spielern zugespielt – in Form von Assoziationen [T1|1,3] und Präsentationen, die auf die Phasenabschnitte passend zugeschnitten sind.



Verfahrensgrenze | Eine nächste spielerische Grenze ist die Definition des Arbeitsschrittes, die durch die Ausgestaltung des Verfahrens für die einzelne Transformationsstufe im Programm festgelegt wird. Für die Auseinandersetzung mit einem thematisch genau begrenzten Entwurfsstoff innerhalb des breit gewählten Kontextgefüges wird das passende Entwurfsverfahren ausgewählt. Die Annäherung an die Fragestellung geschieht mit künstlerischen Verfahren und wissenschaftlichen Methoden, die für die Untersuchung oder Transformation des Materials möglich sind und adäquat erscheinen. Das begrenzte Verfahren zur Transformation und das Ausgangsmaterial bilden das Sprungbrett für die individuelle, spielerische und persönliche Deutung. Die Anzahl der zu entwickelnden Möglichkeiten ist für jeden Teilschritt gesondert festgelegt. Der Auswahlmodus, der die Grundlage von einem Transformationsschritt zum nächsten bildet, ist entweder sequenziell oder netzartig und bindet die freie Auswahl innerhalb gegebener Grenzen an die vorangegangenen Entwurfsprodukte zur weiteren Transformationsarbeit [T1|1.2]. Es wird eine artifizielle Realität produziert, die intendierte Fokussierungen durch Selektion, Auswahl, Konzentration, Unterdrückung oder Verweis entstehen lässt. Auf den Entwurfsprozess wirkt sich das Arbeiten mit der Begrenzung des Materials und der Begrenzung des Zugriffs auf das Entwurfsmaterial aus: Der Moment der Auswahl steigert den Moment des zukünftig wirksamen Zufalls auf die Entwurfsgestalt für den weiteren Verlauf der Entwurfentwicklung. Die Entwerfenden werden durch die Einschränkungen in ihrem Handlungsraum zur Entdeckung begrenzt. Die Konsequenzen ihrer einmal getroffenen Auswahl können sie nicht in letzter Konsequenz für die entstehende Entwurfskristallisation einschätzen.



Der Entwurfsprozess ist in seinem Wesen grundsätzlich auf in die Zukunft verweisende Entscheidungsfindungen angewiesen, die erst durch den Handlungsabschluss – das Durchspielen der Möglichkeiten – überprüft werden können. Die Entscheidungsvorgänge sind

an die persönliche Erfahrung und die Wertsetzungen der Entwerfenden gebunden. Sie beinhalten, neben der Erfahrung, ein gewisses Maß an Zufälligkeit und können erst in der Überprüfung der Möglichkeiten durch die Umsetzung der vorab gesetzten Annahmen verifiziert werden. Die spezifische Charakteristik der Entwurfssuche, das ‚Wesen des Spiels‘, wird durch die Grenzziehungen in der Verfahrensgestaltung, der materiellen, räumlichen und zeitlichen Beschränkungen experimentell überhöht. Experiment ist das Entwerfen nach vorab getroffenen Bedingungen, da die Konsequenz der Handlungen für die Lehrenden und die Studierenden nicht absehbar ist. In jeder Phase müssen sich die Studierenden auf ihr Gefühl, ihre visuelle Erfahrung, ihre Einschätzung und den aktuellen Diskussions- und Erkenntnisstand verlassen, so dass die getroffene Auswahl und die Entwurfsprodukte Wertvolles an räumlicher Beziehung, dadurch Inspiration und Information versprechen, mit dem sie qualitativ auf der Lösungssuche umgehen können. Die Verschärfung der Entwurfsbedingungen befördert auch die Momente des Zufalls in der Entscheidungsfindung und impliziert spielerische Fremdbestimmungen. Der kreative Antrieb als Wunsch nach Erkenntnisgewinn und nach einem guten Ergebnis wird durch den unbekanntem und offenen Spielausgang gesteigert.

Offenheit des Spielausgangs

„Alles Spielen ist ein Gespielt werden“ [Gadamer 1960: 112]. Die Möglichkeiten, die ein Spiel eröffnet, möchten ausgeschöpft, spielerisch untersucht werden. Die Ungewissheit des Spielverlaufs ist Impuls für Neugier und Bewegungsfreiheit. Die Machtlosigkeit hinsichtlich der fehlenden Kontrolle über den Spielverlauf übt auf den Spielenden eine Faszination aus, da er nicht genau weiß, ob und wie das Spiel gelingt. Die Gefahr des Misslingens ist dem Spiel eigen. Dies spornt an, fordert die Risikobereitschaft heraus, die eine Versuchung auf den Spielenden ausübt. „Wer so versucht [spielt], ist in Wahrheit der Versuchte“ [ebd.: 112]. In dem Zustand der vollen Aufmerksamkeit für den einzigen Transformationsschritt werden

die Entwerfenden gewissermaßen ‚entmachtet‘ – hinsichtlich ihrer Ziel- und Lösungsfixierung. Die individuellen ästhetischen Präferenzen, die sich durch die Auswahl und Behandlung des untersuchten Kontextmaterials entfalten, bilden den Entscheidungsspielraum. Die Entscheidungskompetenz ist unmittelbar im ästhetischen Handeln gegeben, nicht aber absehbar auf ein in der Zukunft liegendes Ziel hin zu steuern. Die Offenheit der Entwurfsentwicklung durch die wenig einzuschätzende Konsequenz der einmal gewählten Kombination von Möglichkeiten erzeugt wiederholt die Voraussetzung für die Neugier zur Entdeckung nächster, neuer Kombinationsvorgänge. Der Spielende wird immer wieder versucht, um den Spielfortgang erneut zu erleben.

Die Gleichberechtigung koexistierender Entdeckungen innerhalb der Kontextebenen erzeugt eine ‚labile Ambivalenz‘ [Scheuerl 1955: 204] der künstlerischen Erkenntnisse, da die bereits gewonnenen Erkenntnisse durch jede neue Erkenntnis in ein unerwartetes, verändertes, erneuertes Verhältnis zum Gesamtkontext versetzt werden.

Die Transformationen und Informationen, die im Laufe des Entwurfsprozesses angesammelt werden, bedingen eine immer wieder neue Konstellation künstlerischer Einzelschritte, eine auf die aktuellen Erkenntnisse zugespitzte Sichtweise, die durch Verdichtung des Gesamtkontextgefüges auch auf die anfänglichen Hervorbringungen zurückspiegelt. Die gewonnene Erkenntnis verändert die vorangegangene und so verändert auch jeder neue Teilschritt den Blick auf die nächsten Möglichkeiten.



Die Wettbewerbssituation zwischen den Gruppenmitgliedern generiert einen „Spannungsraum, in dem kein nachfolgender Moment aus dem vorherigen ganz prognostizierbar ist, (...) der abenteuerliche, scheinbar determinationsfreie Variationsreichtum des Spiels“ liegt

in diesem Spannungsraum der sich ‚widerstreitenden Eindeutigkeitstendenzen‘ begründet. [ebd.: 205]. Eine Uneindeutigkeit muss das Spiel in jedem Moment ausmachen, in der Balance zwischen Spaß und Ernst, den gegenläufigen Interessen, der Ordnung und dem Chaos, der Regelfolge oder dem Regelbruch, um das Spiel entspannt und gespannt erwartungsvoll für die am Spiel Beteiligten ablaufen zu lassen. „Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas ‚glücken‘.“ [Huizinga 1956: 19] Die Versuchung des spielerischen Entwurfsansatzes ist begleitet durch die Ablösung von gewohnten Handlungsabläufen. In der Regel haben Studierende innerhalb der Architekturausbildung eine klar definierte Aufgabe in Gestalt eines Gebäudeentwurfs nach raumprogrammatischen und zeitlichen Vorgaben zu erarbeiten. Typologische Aufgabenstellungen im Studium, denen beispielhafte, realisierte Lösungen gegenüberstehen, erzeugen zur Bearbeitung von sich aus weniger Unsicherheit, Ungewissheit und Spannung, als offene Problemstellungen. Den Ausgangspunkt zur Bearbeitung der SCHNITTMUSTER-Projekte bildet eine Fragestellung, die erst im Entwurfsverlauf schrittweise zu fokussieren, einzukreisen und an einem Ort und für eine bestehende oder ungewöhnliche Typologie zu präzisieren ist. Hier liegt die Möglichkeit einer neuen Erfahrung im spielerischen, dialogischen und ergebnisoffenen Ansatz. Die bereits durch die Ausbildung geprägten höheren Jahrgänge von Studierenden gehen mit der Erfahrung des offenen Prozesses anders um als Studienanfänger. Der Prozess des sich Einlassens auf nicht absehbare Spielbedingungen und der Vorgang des De-Automatisierens zum offenen ‚Entdecken-Können‘ stößt jeweils auf einen anderen persönlichen Erfahrungshintergrund und ist in den höheren Semestern häufig – durch im Studium bereits angeeignete, stereotype Lösungsmuster und die Menge an spezialisiertem Wissen – entsprechend mühevoller.

Das Spiel mit Regeln wie auch die ästhetische Hervorbringung haben eine wichtige gemeinsame Charakteristik: Sie müssen für den Spielenden einen neuen Aspekt hervorgerufen, da sonst die Neugier zur Entdeckung nicht geweckt werden kann. Die Neugier ist

zentrales Motiv menschlichen Kulturschaffens, das neu Empfundene ist Bestandteil des Lernens. Das Neue meint die Konfrontation mit unbekanntem Inhalten und ungewohnten Abläufen des Entwurfs: Im Entwurfsprozess der SCHNITTMUSTER-Didaktik ist dies die Auswahl und die spezifische Transformation der Kontextbezüge und die Auseinandersetzung mit einem überraschenden Fremdbaustein.

Die Disziplinfremdheit der Wissensinhalte, Elemente, Techniken und Verfahren und die permanente Informationsverdichtung lösen durch die Ebenenwechsel einen wiederholten Anreiz für die Neugier durch das Neue aus. Ein offener Suchprozess zur Lösung komplexer Problemstellungen durch abwechslungsreiche Verfahren und eine Informationsfülle ist die Basis für die Entfaltung der Neugier, die Evokation des Sehen-Wollens als spielerischer Impuls für die Öffnung unterschiedlicher Sichtweisen der Studierenden auf das zu Entdeckende. Das Wesen der Strategie, die Spielart zur Förderung des architektonischen Entwurfs, ist für die Aufrechterhaltung der Offenheit entscheidend. Die gewonnene Erkenntnis aus dem Suchprozess bildet den persönlichen Prozess der Aneignung wie auch die ästhetischen Raumerfahrungen und -erinnerungen ab. Die Erkenntniserweiterung wird für die Studierenden zur Selbsterfahrung und -entwicklung, da „mehr erkannt wird als nur das Bekannte“ [Gadamer 1960: 119]. In der Persönlichkeit findet eine Verwandlung statt, so „daß das, was vorher ist, nicht mehr ist“ [ebd.: 116/117].

3 Das Spiel als Kreativitätsgrund

Erkenntnis ist der Ansporn, der eigentliche Grund für die Kreativität im Spieltrieb. Das Kreative verbindet produktives Handeln mit der Suche nach Neuem, der Entdeckung von unbekanntem Erkenntnisebenen und damit Erlebnissen als Erfahrung und Bereicherung menschlichen Daseins. Das Spiel als Mittelpunkt kulturellen und damit kreativen Schaffens wird von Schiller, Kant bis in die heutige spieltheoretische Auseinandersetzung reflektiert.

Das Spiel ist eine Simulation von Wirklichkeit, die am Spiel Beteiligten sind sich bewusst, dass sie ein Spiel spielen, bei dem die Einbildungskraft die treibende Energie darstellt. Die kreative Imagination bildet den Kern des Spiel- als Schaffensprozesses beim Spielenden als Folge von vorgegebenen Regeln zur Freilegung des künstlerischen Handlungsimpetus, der dieser imaginierten Vorstellungswelt entspringt. Die strukturelle Charakteristik, die für den Ablauf des Entwurfs nach Programm als Spiel interessiert, wird phänomenologisch ergänzt um zwei Eigenschaften, die auf das künstlerische Moment im Schaffen bzw. Spielen, wie auch auf das Dargestellte selbst verweisen: die „Dynamik unermüdlicher Wiederholungen“ [Scheuerl 1955: 205] und die Wirkung des ‚schwebenden Scheins‘ [ebd.: 203], denn das Spiel ist weit mehr als seine physische und sichtbare Bedingung spielerischer Komponenten.

Das Dialogische im ‚Hin und Her‘

Gleich dem Moment der ‚inneren Unendlichkeit‘, wie Paul Valéry die in sich gekehrte Dynamik des Spiels benennt [z.n. Scheuerl 1955: 205], beschreibt Friedrich Nietzsche das Spiel: „Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, [ist] in dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes. (...) von Zeit zu Zeit fängt das Spiel von Neuem an. Ein Augenblick der Sättigung: dann ergreift ihn von neuem das Bedürfnis“ [Nietzsche 1870-73: 830].

Das Spiel des Menschen hat im Naturspiel sein Vorbild, seine Analogie, ein „Naturvorgang (...), ein reines Sichselbstdarstellen“ [Gadamer 1960: 111]. In der Natur ist das Spiel des Wassers, durch den Wassertropfen auf der Fläche verursacht, Sinnbild für das ewige Hin und Her [Scheuerl 1955: 204] der endlosen, unbegrenzten Dynamik der Bewegung. Keine Schwingung gleicht der vorhergehenden, jede ist zugleich eine Wiederholung und Erneuerung aus der Bewegungskombination des Vorangegangenen. Im Hin und Her ohne moralisches Werturteil liegt eine Parallele zum Wesen auch der Traumtätigkeit, die außerhalb von bewusst geltenden Stereotypen und moralisch gültigen Wertvorstellungen abläuft [T2]2.1 Parallelen der Traum- und Entwurfsarbeit]. „Die Natur, sofern sie ohne Zweck und Absicht, ohne Anstrengung ein stets sich erneuerndes Spiel ist, kann geradezu als Vorbild der Kunst erscheinen.“ [Gadamer 1960: 111] Das Spiel wie die Kunst kommen erst durch die Erfahrung des Spielenden und des Künstlers zum Vorschein, der verwandelt aus dieser Erfahrung hervorgeht, „[d]enn das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von dem Bewußtsein derer, die spielen.“ [ebd.: 108] Die scheinbare Absichtslosigkeit und Endlosigkeit des Naturspiels steht dialektisch dem sinnorientierten, zweckgebundenen und in der Zeit verankerten Sein gegenüber.



Ein zweckgebundenes Arbeiten im Lernprozess des Entwerfens ist mit dem Entwurfsergebnis am Ende des Semesters gewöhnlich abgeschlossen, ist also für die Entwerfenden eine von vornherein zeitlich begrenzte Betätigung. Die Intention des spielerischen Seins in den SCHNITTMUSTER-Projekten ist es, den Progress des Entwurfsablaufs zeitenthoben, durch die Lust in der Wiederholung und Erneuerung zugleich ‚in der Zeit verloren‘ zu entwickeln. Der Rausch der Spiellust im Glücksspiel oder die Wiederholungssucht bei Zwangsneurotikern sind extreme Erscheinungen der ‚Verlorenheit‘ in der Wiederholung

und zeitlichen Dimension des Spiels [Freud 1920: „Jenseits des Lustprinzips“, 213f.]. Diese Formen werden zugunsten des ästhetischen Spiels nach Regeln, wie eingangs bereits erwähnt, nicht näher berücksichtigt.

Die Faszination an der Wiederholung im Spiel ist im Entwerfen an die Untersuchung von verschiedenen Möglichkeiten des gleichen Ausgangsgehaltes geknüpft, „die genau gesehen doch nie das gleiche in unveränderter Gestalt wiederholen, sondern immer neue Kombinationen und Variationen hervorbringen.“ [Scheuerl 1955: 205] Die Wiederholung und die Erneuerung formen die Pole des Hin und Her im Spiel, die den spielerischen Anreiz des Entwurfs als Spiel ausmachen. Schiller beschreibt diese Dialektik des Hin und Her im Spieltrieb moralisch und ästhetisch, zwischen dem Sinnlichen, dem ‚Trieb als Leben‘ und der Vernunft, dem ‚Formtrieb der Gestalt‘ im Wechselspiel, die er in diesem ursächlich den Menschen bestimmenden dritten Trieb, dem Spieltrieb als notwendige Handlungssynthese vereint sieht. Diese Dialektik des Spiels besteht zwischen dem Endlichen und dem Unendlichen, der Notwendigkeit und der Zufälligkeit, dem Leiden und der Freiheit [Schiller 1795: 58]. Unbekannte Handlungsabläufe werden im Nachahmungsspiel durch Rezeption und Wiederholung in der Entwurfshandlung – der mimetischen Transformation – in der variierenden Komposition mithilfe der gleichen Tätigkeit trainiert. Wie im Pingpong entsteht eine meditative Stimmung beim Zeichnen durch ‚wiederholte Wiederholung‘ der Tätigkeit und Untersuchung des immer gleichen Bildausschnittes mit leicht verschobenen Blickwinkeln oder Beobachtungsschwerpunkten. Der Reiz besteht in der Entdeckung der Vielfalt und Endlosigkeit der Variationsmöglichkeiten, die durch die transformative Erfahrung ‚erzeichnet‘ wird. „Die Bewegung (...) erneuert sich in beständiger Wiederholung.“ [Gadamer 1960: 109]

Das Hin- und Her setzt das Gegenüber, für den Erhalt der spielerischen Bewegung im Fluss, voraus: beim Wasserspiel die Oberfläche und der Tropfen. Dies Dialogische als die beständige Bewegung zwischen den Polen ist im Entwurfsspiel auf zweierlei Art gegeben:

Die offenen Gruppendialoge in den Assoziationskonstellationen erzeugen den Ideenaustausch, eine zusätzliche Bereicherung der hervorgebrachten, variierten Wiederholung. Die beständige, dialogische Bewegung ist außerdem in den Handlungen zu finden, die Darstellungen hervorbringen – im Erkennen durch die Medien –, in der „möglichst erfolgreiche[n] Verknüpfung von Tätigkeit und Geschehen“ [Scheuerl 1955: 201] als Ansporn für den spielerischen Entwurfsprozess. Die Schritte folgen aufeinander in der Wiederholung und leichten Abweichung. Ist ein Schritt in seiner Differenz zum nächsten größer als der Vorhergehende, verläuft der nächste Schritt wieder in der geringfügigen Abweichung.



Einen wesentlichen Unterschied zwischen dem kindlichen und dem erwachsenen Spiel in Bezug auf die dialogische Qualität liegt in dem ‚Darstellen für jemanden‘ [Gadamer 1960: 114] einer künstlerischen Hervorbringung. Dieses über sich selbst Hinausweisende in der Ambition des Darstellens für jemanden als Teil eines dialogischen Bedürfnisses bezeichnet Gadamer als „für das Sein der Kunst konstitutiv“ [ebd.]. Die Darstellung ohne die so genannte ‚vierte Wand‘ [ebd.: 114] des Zuschauers kommt in der Kunst durch ein visualisiertes Gestaltergebnis zum Ausdruck. Der Austausch von Erkenntnis durch die Gruppe (als vierte Wand) zur Erweiterung der eigenen Perspektive bildet eine Reizerhöhung, die Bandbreite des Gesehenen wird erhöht, da die Wiederholung nur durch permanente Zuführung unbekannter, den Prozess erneuernder Aspekte interessant bleibt. Der Dialog findet mit dem Gegenstand der Untersuchung, im Gegenüber statt, denn „[d]amit Spiel sei, muß zwar nicht ein anderer wirklich mitspielen, aber es muß immer ein anderes da sein, mit dem der Spielende spielt.“ [Gadamer 1960: 111] Dieser Dialog manifestiert sich in einem Spiel der Möglichkeiten.

Die Fähigkeit zum Phantasieren

Das Spiel und die Fähigkeit zum Phantasieren sind, nach Schiller, Freud oder Huizinga, die zentralen Kultur schaffenden Eigenschaften des Menschen. Ist der Mensch bei Schiller nur als Spielender ein ‚ganzer‘ Mensch [Schiller 1795: 61], umschreibt er den Begriff der Imagination, Phantasie oder Kreativität mit den Begriffen Leben und Gestalt: „Nur, indem seine [die vom Menschen geformte] Form in unserer Empfindung lebt, und sein Leben in unserm Verstande sich formt, ist er lebende Gestalt“ [ebd.: 57/58]. Schiller sieht im Spiel die verknüpfende, vor allem ästhetische Spieltätigkeit der Einbildungskraft, mit dem Ziel der künstlerischen, sinnlichen Hervorbringung als lebende Gestalt. „Der Gegenstand des Spieltriebes (...) wird also lebende Gestalt heißen können; ein Begriff, der allen ästhetischen Beschaffenheiten der Erscheinungen und, mit einem Worte dem, was man in weitester Bedeutung Schönheit nennt, zur Bezeichnung dient.“ [Schiller 1795: 57]

Die Überformung der Wirklichkeit, die sinnlich erfahrbar ist und nur durch die Einbildungskraft existiert, kann als ein „mittler[er] Zustand ästhetischer Freiheit“ [ebd.: 91] verstanden werden, entbindet den Menschen vom Notwendigen und „entwickelt (...) [die Einbildungskraft] ihr ungebundenes Vermögen“ [ebd.: 111]. Der ästhetische Lustgewinn im Spiel wird in der Reformpädagogik bewusst eingesetzt: Ein Spiel ist dann interessant, wenn es dazu dient, sich die Wirklichkeit anzueignen. Der „Wunsch nach Selbstaussdruck“ [Montessori 1976: 55] ist Antrieb, die eigene Persönlichkeit im Spielprozess einzubringen, durch das Spiel zu erfahren und zu entwickeln. „Was im Kind selbst lebt, wird durch die Verwendung von Gegenständen und die Bedeutung, die es ihnen im freien Spiel gibt, exteriorisiert.“ [ebd.: 55]

Der Lustgewinn beim Menschen ist durch die Erschaffung der neuen, selbst bestimmten Phantasiewelt im Spiel ausgelöst. Beim Kind findet im spielerischen Antrieb das Neusortieren vorhandener, realer Dinge statt, als eine Beschäftigung, um die Welt in der Phantasiewelt neu zu ordnen [Freud 1908: 171].¹¹ Im Spielerischen ist ein Wechsel von Ordnung

und Unordnung durch Auseinandernehmen und Umordnen integriert. Eine vorhandene Ordnung wird über Um- und Unordnung in eine neue individuelle Ordnung versetzt, die der Aneignung der Wirklichkeit durch das Schaffen einer neuen Phantasiewirklichkeit dient. „Die liebste und intensivste Beschäftigung des Kindes ist das Spiel. Vielleicht dürfen wir sagen: Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter; indem es sich eine eigene Welt erschafft oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt. Es wäre dann unrecht zu meinen, es nähme diese Welt nicht ernst; im Gegenteil, es nimmt sein Spiel sehr ernst, es verwendet große Affektbeträge darauf. Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit.“ [ebd.: 171]



Der Erwachsene gewöhnt sich das Spielen scheinbar ab. Da aber der Mensch sehr wenig zu tatsächlichem Lustverzicht bereit ist, wird die Spielhandlung nun durch eine „Ersatz- oder Surrogatbildung“ [ebd.: 172] in die Form des Phantasierens überführt. Die Nähe von Spiel und Phantasie liegt auf der Hand. In der Kindheit dient das Spiel in einem offenen Austausch mit anderen Kindern der Kreation von Räumen, die in der Phantasie als erlebte Wirklichkeit zu leben scheinen. Der Erwachsene hat Tagträume, Phantasie- und Imaginationswelten, als Bestandteil der Erlebnisverarbeitung, der Wunscherfüllung und der kreativen Arbeit. Die Fortsetzung und die Nähe des Spiels der Kindheit in der Phantasie des Erwachsenen sieht Freud in der Form von Wunscherarbeitung, die durch das Spiel oder die Phantasie ein Versprechen zur Erfüllung von Wünschen repräsentiert, einen notwendigen emotionalen ‚Druckausgleich‘ zwischen der gewünschten und erlebten Wirklichkeit [Freud 1908: 174]. Die Phantasie als Wunscherfüllungshelfer bedient sich aus der Quelle der Vergangenheit und Gegenwart, um in die Zukunft zu verweisen. Die Phantasie schafft ‚innere Vorstellungsräume‘, um Spannungen abzubauen und dadurch Lust beim Empfinden der Tagträume zu gewinnen [Freud 1908: 169-179]. Andere Erklärungsmodelle für den Spieltrieb gingen vom Kräfteüberschuss oder der Abreaktion angestauter Aggressionen

aus [Scheuerl 1955: 195]. In der Entwurfsarbeit geht es um die Schaffung eines die Phantasie anregenden Klimas. Ob die Studierenden die angestrebte künstlerische Höchstleistung als Ergebnis dieses kreativen Klimas durch eine ‚seelische Gleichgewichtslage‘ im geregelten Spiel des Entwurfsgeschehens erreichen, durch den Wettbewerb oder durch andere Einflüsse, bleibt offen.

„[F]ür Freud sind Kunstwerke nicht Wunscherfüllungen unmittelbar, sondern verwandeln primär unbefriedigte Libido in gesellschaftlich produktive Leistung“ [Adorno 1970: 23]. Der darstellende Künstler hebt diese Wünsche mit seiner Darstellung an die Oberfläche, durch Verfremdung und Überformung verbergend und offen legend zugleich: „Der Dichter (...) besticht uns durch rein formalen, d.h. ästhetischen Lustgewinn, den er uns in der Darstellung seiner Phantasien bietet.“ [Freud 1908: 179] Das Kind nutzt das Spiel, um Fremderfahrungen umzuwandeln in ein selbstständig definiertes Spielgeschehen [Freud 1925: 222-227]. Die im Objekt der Gestalt ausgedrückte Erfahrung des Künstlers bietet ihm als Rezipienten – der Entwerfende als selbstreflexiver Interpret – eine Fremderfahrung an, die per Objektivierung durch das Hervorgebrachte unabhängig vom Schöpfer wird. So wird die individuelle Phantasie im Wechselspiel zum Gegenstand des Interpretierens und Interpretierten.



Das kreative Phantasieschaffen wird in Religion und Kunst deutlich, da sich das Bedürfnis zur Imagination im religiösen Ritual und in der spielerischen Beschäftigung des Menschen verbindet: „Das Ritual ist, wie die Kunst, dem Wesen nach der aktive Abschluß einer symbolischen Transformation von Erfahrung.“ [Langer 1942: 53/54] Diese Übersetzungstätigkeit fußt auf der Aktivität der Einbildung. Das Kultur schaffende Ergebnis des menschlichen Spieltriebs liegt in der ästhetischen Kraft durch formende, da darstellende Wahrnehmung, die durch die Einbildungskraft hindurchgeht. Der Zustand des schwebenden Scheins [Scheuerl 1955: 203] hebt das künstlerische Spiel über die physische Wirklichkeit hinaus, in die

Welt des Schöpferischen, Imaginierten beim Spielvorgang, das als ‚Zu-sein-Scheinendes‘ sich im ästhetisch Hervorgebrachten äußert. Die Als-ob-Qualität des Spiels im Verhältnis zur Wirklichkeit meint hier das Zu-sein-Scheinende, das ästhetisch Wahrzunehmende der Welt der Phantasie. ‚Schöne‘ Eigenschaften hat das Spiel insofern, als es etwas Leichtes, Schwebendes hat, „sich über [seine] faktischen Ursachen scheinhaft erheb[t]“ [ebd.], um in der imaginierten Welt zu leben, und dadurch angenehme Gefühle zu erzeugen.

Das Spiel als sich selbst genügende Beschäftigung und die Kunst als freier Prozess, als „Wohlgefallen (...) ohne alles Interesse“ [Kant 1790: 302],¹² haben eine Gemeinsamkeit: zweckmäßig zu sein ohne den Zweck vorzugeben. Kunst und Spiel sind also dann zweckmäßig, wenn durch Neugier ein Spielprozess evoziert wird, der die Gefühle, den Verstand, die Einbildungskraft und das Urteilsvermögen zugleich inspiriert und durch Interesse zeitlos an sich bindet [ebd.: 291f.]. Die Analogie des Spiels und des Kunstwerks liegen in der unmittelbaren Erfahrung und dem damit verbundenen Erkenntnisgewinn. Das Spiel oder die Kunst treten in Erscheinung, den Spieler oder Künstler im Prozess des Schaffens oder Spiels spielend zu verändern, zu transformieren.

„Das Kunstwerk hat vielmehr sein eigentliches Sein darin, daß es zur Erfahrung wird, die den Erfahrenden verwandelt. Das ‚Subjekt‘ der Erfahrung der Kunst, das was bleibt und beharrt, ist nicht die Subjektivität dessen, der sie erfährt, sondern das Kunstwerk selbst.“ [Gadamer 1960: 108]

Fazit: Spielerische Erkenntnisvermehrung

Der Mensch baut sich seine Wirklichkeit aus verschiedenen Sinnzusammenhängen der Vergangenheit und Gegenwart auf, die dadurch zugleich in die Zukunft verweisen. Die Ungewissheit gegenüber der Zukunft löst Erwartungen aus, die in der Regel nicht erfüllt werden können. Im Spiel liegen diese Sinnlinien übereinander, erfüllt sich alles zugleich, denn „wer das Ganze der Wirklichkeit als einen geschlossenen Sinnkreis zu sehen vermag, (...) von der Komödie und Tragödie des Lebens selbst reden[d]“ [Gadamer 1960: 118]. Es scheint, das Spiel ist in kreativen Prozessen ein guter Partner: Als wesentlicher Bestandteil kultureller, ästhetischer Hervorbringung und zugleich als menschlicher Antrieb, diese Hervorbringungen zu kommunizieren, zu zeigen in einer kreativen Schöpfung imaginärer Interpretation. In der Absicht, das Spiel zum didaktischen Ausgangspunkt kreativer Entwurfsprozesse zu machen, liegt das Potential zur Freilegung von Phantasie und Lust bei gleichzeitigem Erkenntnisgewinn. Dass es sich beim Entwerfen um eine darstellende Kunst handelt, die ihren Zweck für etwas und für jemanden erfüllen soll, kann der ‚vierten Wand‘ im spielerischen Prozess nur dienlich sein.



Das Entwurfsobjekt als prozessabhängiges Produkt eines spielerischen Entwurfsweges ist Ausdruck der aktuellen Erfahrung der Spielenden im Moment der Hervorbringung. Ein nächster Arbeitsschritt ist bereits eine weiterführende Erfahrung. Das, was als Objekt oder Darstellung zurückbleibt, – ein spezifischer, isolierter kontextueller Aspekt, der eine Wahrnehmung visualisiert und medialisiert – bildet die subjektive Erfahrung innerhalb eines Spiel- als Entwurfsprozesses ab.

Jedes Spiel hat wie das Kunstwerk ein eigenes Wesen [ebd.: 108]. Im Entwurfsprozess als Spiel bestimmen die auf die Problemstellung zugeschnittenen Entwurfsparameter des Programms, die die Arbeitsschritte und die Kontextauswahl des Entwurfsumfeldes festzuschreiben, die für die Lösungsfindung und die spezifische Problemstellung zugeschnittene

Spielart, das Wesen des Entwurfsspiels. Die Entwerfenden werden zum Bestandteil des Spiels, dem sie sich im Entwurfsverlauf als Spielende nach Regeln überlassen. Die Eigenart des Programms zeichnet wie ein Spiel mit Regeln den spezifischen Handlungsrahmen für die in ihm möglichen Erfahrungen vor. Nicht die Erfahrungen selbst werden definiert, sondern der thematische Raum der Auseinandersetzung, die Art und Weise und die Formen des Dialogs bilden die Eigenart des notwendig individuellen SCHNITTMUSTER-Programms. Dieses Wesen ist das Sprungbrett für die Phantasie, die in der Medialisierung des Prozesses zu Ausdruck gerinnt.

Das Bedürfnis des Menschen zum Phantasieren wird im geführten Entwurfsspiel zur Lösungssuche durch Weitertreiben des Entwurfsprozesses, der in diesem Moment die fokussierte Wunscherfüllung darstellt, ausgenutzt. Die Syntheseleistung der Phantasie wird zum ‚Wunscherfüllungsgehilfe‘ für die kontextuelle Entwurfsarbeit: „Vergangenes, Gegenwärtiges, Zukünftiges [wird] wie an der Schnur des durchlaufenden Wunsches aneinandergereiht.“ [Freud 1908: 174] Spiel und Phantasie schaffen im kreativen Arbeiten die Verbindung zwischen dem großen Repertoire von in der Vergangenheit angeeigneten Erfahrungen, der individuellen Erinnerung, und dem Gegenwärtigen, der neu hinzugekommenen Erfahrung als Ergebnis der transformativen Kontextarbeit. Aus der ‚Arbeit der Phantasie‘ entsteht eine neue Lösung für den spezifischen, kontextbezogenen Entwurf. Die individuelle Phantasie – die an die Persönlichkeit der Entwerfenden gebundene Entwurfsgestalt – ist folglich bei zwei Menschen kaum identisch, da die Vielzahl der möglichen Verknüpfungen von Erfahrungen aus der Vergangenheit, Gegenwart und den zukünftigen Wünschen unbegrenzt vielfältig ist.



Der künstlerische, kreative Anspruch an den Architekten steht scheinbar der zweckorientierten Prägung des Berufes diametral entgegen: Lösungsorientierung versus Kreativität und verspieltes Durchspielen unbekannter Lösungsansätze zur Entdeckung der Mög-

lichkeiten. Beim Entwurf als Spiel geht es aber um genau diese Verbindung scheinbar sich widersprechender Prinzipien: analytisches, lineares, und geregelt methodisches Nacheinander von Handlungsabläufen wird verknüpft mit spielerischen und räumlichen Strategien, um analoges, ganzheitliches, freies und unbewusstes und intuitives Denken freizulegen und zu befördern.

Die kreativ gesteuerte Entwurfs- als Entdeckungsarbeit lässt einen Vergleich mit dem Rezepthaften in dem Moment zu, wenn der Entwurfsvorgang mit Regeln die Entwerfenden ein Stückweit von ihrer eigenen sicheren Ideenproduktion entfernt: „Damit wird mit dem Rezept (...) etwas möglich, was vorurteilshaft als unmöglich erachtet wird: die Freiheit nämlich, das Variable wirklich veränderbar zu halten und es mit dem Neuheitsanspruch zu beurteilen. Rezept ist in dieser Auslegung ein Synonym für Konzept oder Programm, das ermutigen sollte, Grenzen zu erweitern, Formen zu erneuern, die Neugierde als Konstante zu hegen und zu pflegen.“ [Jenny 1996: 8]

Das Etablieren einer Entwurfsituation, die dem Ideenfluss durch Offenheit, Neugier und verstärktem Zugang zur Intuition Raum schafft, ist die Absicht des Entwurfsexperiments. „Je mehr eine Tätigkeit innerlich einem Spiel ähnelt – mit Vielfalt, angemessenen, flexiblen Herausforderungen, deutlichen Zielen und unmittelbarer Rückkopplung – umso erfreulicher wird sie“ [Csikszentmihalyi 1990: 202], und trägt, im Gegensatz zu Langeweile oder Überforderung, zur Lösungsfindung des Entwurfes bei und unterstützt die Entwicklung der Studierenden hilfreich auf dem Weg der Erfahrungssuche im komplexen Handeln des Entwerfens. Die eigene Erfahrung und die damit einhergehende Verdichtung des kontextuellen unbewussten und bewussten Wissens wird befördert, um in die Gestaltgebung mit einzufließen. Dies ist ein wichtiges Ergebnis für eine kontextuell ambitionierte, dialogische

Entwurfsstrategie. Der Ideenfluss ist gleich bedeutend mit dem kreativen Prozess, in dem neu gewonnene Erkenntnisse frisch auf den Wunderblock [Freud 1925] des geschichteten Gedächtnisses stoßen, um einen transformierten Kontext im Hinblick auf eine Lösungssuche spielerisch, schrittweise und im Dialog als Austausch mit der ästhetischen Erfahrung der Gruppenmitglieder zu erreichen.

„An diesen Fällen, in denen die Wirklichkeit als Spiel verstanden wird, tritt heraus, was die Wirklichkeit des Spieles ist, das wir als das Spiel der Kunst auszeichnen. Das Sein alles Spieles ist stets Einlösung, reine Erfüllung, Energie!“ [Gadamer 1960: 118].

1 Hans Scheuerl (1919-2004) Erziehungswissenschaftler, hat zur Spieltheorie Grundlagen über das Wesen des Spiels als DYNAMISCHE BEWEGUNGSSTRUKTUR [Scheuerl 1955: 199] zusammengetragen. Der Publikation THEORIEN DES SPIELS [ebd.] liegt die Dissertation UNTERSUCHUNGEN ÜBER DAS WESEN DES SPIELS, SEINE PÄDAGOGISCHEN MÖGLICHKEITEN UND GRENZEN (Hamburg 1952) zugrunde.

2 Johan Huizinga (1872-1945), niederländischer Kulturhistoriker, lehrte in Groningen und Leiden niederländische und allgemeine Geschichte. Seine erstmals 1938 erschienene Publikation HOMO LUDENS [1956] gilt als grundlegende Position zum Mensch als Denker, Tätiger und Spieler.

3 Die Kulturwissenschaftlerin Natascha Adamowsky verweist auf die bis heute fehlende Untersuchung struktureller Ähnlichkeiten von Spiel und wissenschaftlichem Modell als Verfahren zum Erkenntnisgewinn [Adamowsky 2005: 22].

4 Roger Caillois (1913-1978), frz. Schriftsteller und Philosoph, hat sich mit den Fragen des Schöpferischen in Dichtung und Kunst befasst. Seine Publikation LES JEUX ET LES HOMMES wird in der deutschen Übersetzung, wie sie in Ausschnitten bei Hans Scheuerl besprochen wird, zitiert [Scheuerl 1955: 157-165].

5 Vgl. die Forschungen von Gustav Spet DIE INNERE FORM DES WORTES (1927). Er sieht im verbalen Symbolisierungsvorgang eine ‚soziale Konventionalität‘ zum Ausdruck kommen, die dem Wort seine Natürlichkeit nehme [Cubarov 2005: 278].

6 Zusammen mit Aragon, Morise und Vitrac [ebd.: 90].

7 Der Masterstudiengang der Architectural Association School of Architecture in London hat eine interdisziplinäre Entwurfsschulung zum Inhalt der Ausbildung, um Projekte und Forschung zu befördern.

8 Paul Valéry (1934): „L'infinie esthétique“ in: PIÈCE SUR L'ART, Paris S247-252 [z.n. Scheuerl 1955: 222]

9 Huizingas historisch vorangegangene Klassifizierung hat eine geringfügig andere Gewichtung und Wortwahl: ‚freies Handeln‘ [Huizinga 1956: 16]; ‚[d]er Gegensatz Spiel-Ernst bleibt stets schwebend“ [ebd.: 17]; ‚Abgeschlossenheit und Begrenztheit‘ [ebd.: 18]; ‚Wiederholbarkeit‘ [ebd.]; ‚unbedingte Ordnung‘ [ebd.: 19]; ‚Spannungselement‘ [ebd.].

10 Adorno über Kant zum künstlerischen Schaffen als ästhetischem Verhalten (im Vergleich zu Freuds Kunstproduktion als Folge der unbefriedigten Libido und damit ebenfalls zweckfrei nach ‚außen‘ hin): „Kant als erster hat die seitdem unverlorene Erkenntnis erreicht, daß ästhetisches Verhalten von unmittelbarem Begehren frei sei; hat Kunst der gierigen Banausie entrissen“ [Adorno 1970: 23].

11 Vgl. Reflektionen zu Santiago Calatravas kreativer Arbeit in Analogie zu Freuds Aussagen über unbewusste Erkenntnisleistungen [Tzonis 2002: 97].

12 Immanuel Kant zur Qualität des Geschmacksurteils, das Schöne als zweckfrei inspirierende Lustquelle, das assoziativ anregend und auf die Einbildungskraft fördernd wirkt [Kant 1790: 291-301]; [T2|1.3].

„Man wird immer jemand finden,
sobald von Raum die Rede ist, der
jede Komplikation eibnen (...) will.
Aber wenn die Reduktion leicht ist,
so ist die Übertreibung phänomenologisch
umso interessanter. (...) Verwandeln
wir also unser Erstaunen in
Bewunderung. Beginnen wir mit
dem Bewundern. Nachher wird
man sehen, ob es nötig sein wird,
unsere Enttäuschung durch Kritik,
durch Reduktion, zu organisieren.“
[Bachelard 1957: 218]

Schlussbemerkung

Die vorliegende Arbeit vertritt am Beispiel der SCHNITTMUSTER-Strategie eine Auffassung vom Architektur-Entwerfen, die der Intuition des Einzelnen, den Kommunikationsprozessen in der Gruppe und dem Bezug von Baukultur zu ihren Nachbardisziplinen einen hohen Stellenwert gibt. Die Autorin folgt der Überzeugung (und fand diese in der angewandten Entwurfslehre mit StudentInnen bestätigt), dass wünschenswerte Architektur-Entwürfe aus Rezeptions-, Erkenntnis- und Handlungszusammenhängen entstehen, die dem Individuum die Möglichkeit geben, sich im Verhältnis zu sich selbst, den anderen und der Fülle positiven Wissens, das im Entwerfen relevant sein kann, FREI zu verhalten.

Mit Bertold Brecht gesprochen, zählt weniger ‚Freiheit wovon‘, sondern vielmehr ‚Freiheit wozu‘. Die Frei-Setzung ist voraussetzungsvoll und hat wenig oder nichts mit *laissez-faire* zu tun. Eher resultiert sie aus einer Anspannung und Sammlung aller menschlichen Vermögen auf ein unbekanntes Ziel hin. So verstanden betrifft das Entwerfen von Architektur den ganzen Menschen, das Ganze seiner Innenwelt und Umwelt – und es hat sich im Rahmen des Entwurfsprogramms bei der Einbeziehung von ‚Fremdbausteinen‘ gezeigt, dass sich gerade solche Strukturen, Gestaltungen und Medien als fruchtbar erweisen, die nicht zum klassischen Repertoire von ArchitektInnen gehören.

Niemand, auch der Leser oder die Leserin dieses Schlussworts nicht, ist als Spezialist auf die Welt gekommen. Und wenn wir das Entwerfen in sein eigenes Recht setzen und in ihm die Geburt einer Idee und ihrer Materialisierung erkennen wollen, dann tut sich in der Lehre des Entwerfens die einmalige Chance auf, das Subjekt an eine Vielfalt von Gestaltungsquellen und -methoden heranzuführen. Es erfahren zu lassen, dass aus offensichtlich Unvereinbarem eine neuartige Synthese entstehen kann. Dass Inspiration keine vorbestimmten Wege geht und die persönliche Erfahrung, sobald sie im Werk sichtbar objektiviert wird, eine kommunizierbare und für andere gültige Gestalt annehmen kann. Ihm

ein Gefühl dafür zu geben, wie die eigenen kreativen Impulse sich mit denen der anderen verbinden können, ohne dass die Selbstbestimmung in Frage gestellt wird. Ihm zu vermitteln, dass die Lehrende einen Vorsprung an Wissen und Erfahrung hat, aber im Moment der Inspiration ebenso wie der Studierende an den Anfang des Bekannten zurück gehen muss, um etwas Neues entdecken zu können. Festzustellen, dass dieser Moment der Inspiration etwas Gewaltfreies, Grenzüberschreitendes und Empfangendes enthält, für das man förderliche Bedingungen herstellen kann, das sich aber in letzter Konsequenz weder planen noch im Nachhinein herleiten lässt.

Jeder Architekturentwurf trägt die Bedingungen weiter, unter denen er entstanden ist. Die SCHNITTMUSTER-Strategie bringt Entwürfe einer heterogenen, vielfältig anschlussfähigen Architektur hervor. Sie bestätigt nicht das Vertraute, sondern setzt Assoziationen frei, die dem Betrachtenden vor Augen führen, dass die architektonische Gestalt die intimsten Gefühle ebenso zu berühren vermag, wie die tradierten Fragen nach Funktion und Typus.

Die vorliegende Arbeit stellt eine Entwurfslehre vor, die diese voneinander weit entfernten Pole des Architektur-Schaffens und der Architektur-Rezeption verbindet. Sie zeigt, dass ein weit gefasster Kontext-Begriff, also das Einbinden von Architektur in unterschiedlichste persönliche, thematische und mediale Zusammenhänge, dazu führt, dass die Entwürfe nicht statisch und isoliert erscheinen, sondern dynamisch und aufgehoben in einem Geflecht von Beziehungen, die seinen Reichtum ausmachen.

Der Beziehungsreichtum ist es auch, der den Betrachtenden des abgeschlossenen Entwurfs die Freiheit eröffnet, einigen Bezügen nachzugehen und andere zu vernachlässigen. Wird er einigen nachgehen, so vermag er die Beziehungen auch in der Betrachtung weiter zu entfalten und dadurch den Prozess zu verlängern, den zuvor die Entwerfenden durchlaufen haben – die Bausteine des Entwurfsprogramms als zunächst fremde sich anzueignen und schließlich in vielen Einzelschritten zu einem Amalgam aus Vorgefundenem und

Geschaffenen zu transformieren. Im besten Fall setzt sich dieser Prozess fort: automatisch wie ein sich selbst befruchtendes und gleichzeitig nach immer neuer Nahrung verlangendes Spiel und geleitet von Bauwerken, Bildern und Texten, die diese Nahrung versprechen.

Otto Lauffer: Der Weihnachtsbaum in Glauben und Brauch

kubin

Jünger: Myrdun 2411

Erich Fried *Liebesgedichte*

3-

011290-

*wit
patche*

gn

3-

011290-

*wit
patche*

gn

3-

011290-

*wit
patche*

gn

3-

011290-

*wit
patche*

gn



Anhang

- 1 Literaturverzeichnis
- 2 Abbildungsverzeichnis
- 3 ProjektteilnehmerInnen

Literatur

Das Literaturverzeichnis ist nach dem System „Autor, Jahr“ organisiert [Eco 1977: 218f.]. In den Zitatverweisen und Endnoten finden sich entsprechend nur der Nachname des Autors oder Herausgebers, das Veröffentlichungsjahr, und ggf. die Seiten der behandelten Stelle im Buch. Die Jahreszahl bezeichnet in der Regel die erste Veröffentlichung (es sei denn, sie ist nicht sichergestellt, es kam zu nachträglichen Titeländerungen, größeren Ergänzungen oder Sammelausgaben). Wenn nicht anders vermerkt, wurde nach der letztgenannten Ausgabe zitiert. Die Liste enthält im Wesentlichen nur die Buchnachweise, die in der Arbeit zitiert sind. Insbesondere zum Kapitel STAPELVILLA [T1] wird ausschließlich im Text zitierte Literatur geführt, da die extrem umfangreiche, verfügbare Literatur zum historischen Entwurfskontext der berühmten Villen nicht den Hauptgegenstand der hier liegenden Fragestellung darstellt.

- AALTO, ALVAR** (1947): „Forelle und Gebirgsbach“, in: Alvar Aalto. Skizzen und Essays. Aus dem Finn. von Anu Miekki-Oja, Alexandra Somersalo; Ausstellungskatalog Akademie der bildenden Künste, Wien (Hrsg.); Wien: Architektur- und Bauverlag 1985, S10/11.
- ABEL, GÜNTER; HRSG.** (2005): Kreativität. XX. deutscher Kongress für Philosophie. Sektionsbeiträge Bd.1/2; Berlin: Universitätsverlag der Technischen Universität Berlin 2005.
- ACHLEITNER FRIEDRICH** (1997): Region, ein Konstrukt? Regionalismus, eine Pleite? Basel: Birkhäuser 1997.
- ADAM, PETER** (1987): Eileen Gray. Architect | Designer. A Biography. Phyllis Freeman (Hrsg.); London: Thames & Hudson 1987; zitiert nach: Julia Gaviria (Hrsg.); New York: Harry N. Abrams 2000.
- ADAMOWSKY, NATASCHA; HRSG.** (2005): ‚Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet‘. Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: transcript 2005.
- ADORNO, THEODOR W.** (1966): Negative Dialektik. Jargon der Eigentlichkeit. Rolf Tiedemann (Hrsg.); Bd.6 der gesammelten Schriften. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1966; überarbeitete Ausgabe: 1973, 4. Aufl. 1990.
- ADORNO, THEODOR W.** (1970): Ästhetische Theorie. Gretel Adorno, Rolf Tiedemann (Hrsg.); Bd.7 der gesammelten Schriften; Frankfurt/Main: Suhrkamp 1970.
- AICHER, OTL** (1991): die welt als entwurf. Berlin: Ernst & Sohn 1991.
- ALBERTI, LEON BATTISTA** (1485)*: Zehn Bücher über die Baukunst. Originaltitel: de re aedificatoria libri decem. Ins dt. übertragen, mit Anm. und Zeichg. ergänzt durch Max Theuer; Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1975; z.n. dem Nachdruck 1991 der unveränd. 1. Aufl. von 1912; *das erste Druckdatum nach Theuer, die Übersetzung ist auf der Grundlage des Werkes von 1512 entstanden.
- ALEXANDER, CHRISTOPHER; ISHIKAWA, SARA; SILVERSTEIN, MURRAY** (1977): A pattern language. Towns, Buildings, Construction. New York: Oxford University Press 1977.

- ALTNER, MARVIN (2005): „Anagrammieren und automatisches Schreiben“, in: Hans Bellmer: Die Spiele der Puppe. Zu den Puppendarstellungen in der Bildenden Kunst von 1914-1938. Weimar: VDG 2005.
- ANGÉLIL, MARC UND KLINGMANN, ANNA (1999): „Militante Hermeneutik. Interpretation als Entwurfsmethode“, in: Daidalos 71|99 Entwurfsstrategien, S72-79.
- ANGÉLIL, MARC (2002): „ETH Grundkurs: Grenzüberschreitungen“, in: Arch+ 163|02 Kontroversen um Ausbildungs- und Berufsperspektive, S35-42.
- ARISTOTELES (CA. 335-323): Von der Seele. Aus dem Altgriech. von Olof Gigon; Zürich: Artemis 1950; Düsseldorf: Artemis & Winkler 1996; München: dtv 1996.
- ARNHEIM, RUDOLF (1954): Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Originaltitel: Art and Visual Perception – A psychology of the creative eye. 1954. Aus dem Amerikan. von Hans Hermann; Berlin, New York: de Gruyter, 3. Aufl. 2000.
- ARNHEIM, RUDOLF (1969): Anschauliches Denken. Zur Einheit von Bild und Begriff. Originaltitel: Visual Thinking. Berkeley/USA: The Regents of the University of California 1969; aus dem Amerikan. vom Autor; Köln: DuMont Schauberg 1972, 1977 vom DuMont Buchverlag neu verlegt, 4. Aufl. 1980.
- ARNHEIM, RUDOLF (1977): Die Dynamik der architektonischen Form. Originaltitel: the dynamics of architectural form. Berkeley/USA: The Regents of the University of California 1977; gestützt auf die 1975 a. d. Cooper Union i. N.Y. gehaltenen ‚Marry Duke Biddle Lectures‘; aus dem Amerikan. von Hans Hermann; Köln: DuMont 1980.
- ARNHEIM, RUDOLF (1986): Neue Beiträge. Originaltitel: New Essays on the Psychology of Art. Berkeley/USA: University of California Press 1986; aus dem Amerikan. von Gerhard Ammelburger, Brigitte Wünnenberg; Köln: Dumont 1991.
- ATELIER 5 (2000): Atelier 5. Einführung von Friedrich Achleitner; Basel: Birkhäuser, 2000.
- BACHELARD, GASTON (1957): Poetik des Raumes.** Originaltitel: La poétique de l'espace. Presse Universitaires de France: 1957; aus dem Frz.

- von Kurt Leonard; München: Carl Hanser 1960, neu verlegt 1987; Frankfurt/Main: Fischer Wissenschaft, z.n.: 7. Aufl. 2003.
- BÄTZNER, NIKE; KUNSTMUSEUM LIECHTENSTEIN; HRSG. (2005): Kunst und Spiel seit DADA. Faites vos jeux! Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2005.
- BARADA, NENO; JANZI, CLAUDE; LUDI, J.CLAUDE; MERLINI, LUCA; HRSG. (1987): enseigner le projet en architecture. exercice exposition itinérante pour l'oeuvre de r.m. schindler. Genf/Schweiz: Édition Archigraphie 1987.
- BAUHAUSARCHIV; HRSG. (1988): Experiment Bauhaus. Das Bauhaus-Archiv, Berlin (West) zu Gast im Bauhaus Dessau. Berlin: Kupfergraben Verlagsgesellschaft mbH 1988.
- BAUDRILLARD, JEAN (1968): Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen. Originaltitel: Le système des objets. Paris: Gallimard 1968; aus dem Frz. von Joseph Garzuly; Frankfurt/Main: Reihe Campus, Bd. 1039, 1991.
- BAUDRILLARD, JEAN (1975): „Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen“, in: Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Karlheinz Barck, Peter Gente, Heidi Paris, Stefan Richter (Hrsg.); Leipzig: Reclam 1990, 6. Aufl. 1998, S214-228; zuerst erschienen unter: „Kool Killer ou l'insurrection par les signes“, in: Interférences 3|75.
- BARTHES, ROLAND (1970): Im Reich der Zeichen. Originaltitel: L'empire des signes. Genève: Editions d'Art Albert Skira 1970; aus dem Frz. von Michael Bischoff; Neue Folge Bd. 77; Frankfurt/M.: Suhrkamp 1981.
- BENSE, MAX (1971): Zeichen und Design. Semiotische Ästhetik. Internationale Reihe Kybernetik und Information, Bd. 5; Baden-Baden: Agis 1971.
- BISCHOFF, ULRICH (1987): Max Ernst 1891-1976. Jenseits der Malerei. Ingo F. Walther (Hrsg.); Köln: Benedikt Taschen 1987.
- BÖHME, GERNOT (1992): Natürlich Natur. Über Natur im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1992.
- BOESIGER WILLY; HRSG. (1964): Le Corbusier et Pierre Jeanneret. Oeuvre complète de 1929-1934. Volume 2 von 8; Zürich: 1964, 13. Aufl. 1995, S23-31.

- BOESIGER WILLY; HRSG. (1972): *Le Corbusier*.
Berlin: Birkhäuser 1972, 7. unveränderte Aufl.
1998.
- BOGDANOVIC, BOGDAN (1994): *Architektur der Erinnerung. Essays aus dem Serbischen* von Klaus Dieter Olof; Klagenfurt: Wieser 1994.
- BOGNER, DIETER (1997): *Friedrich Kiesler. 1890 - 1965. Inside the endless house. Begleitbuch z. 231. Sonderausstellung d. Historischen Museums Wien*; Museen der Stadt Wien (Hrsg.); Wien: Böhlau 1997.
- BOGNER, DIETER (1998): „Friedrich Kieslers Manifeste du Corréalisme“, in: *Daidalos* 69/70|98/99 Forschungsbedarf, S142-151.
- BONTA, JUAN PABLO (1977): *Über Interpretation von Architektur. Vom Auf und Ab der Formen und die Rolle der Kritik*. Originaltitel: *Architecture and its Interpretation*. London: Lund Humphries 1979, zuerst erschienen in Barcelona: Gustavo Gili 1977; aus dem Engl. von Marianne Uhl; Berlin: Archibook 1982.
- BOSSARD, MAX; LUCHSINGER, CHRISTOPH (1984): „Die Quadratur des Ortes“, in: *Archithese* 3|84, S28-34; mit Annette Gigon, Michael Guyer.
- BRETON, ANDRÉ (1952): *Entretiens – Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik. Radiointerviews 1913-1952*. Originalausgabe in der Reihe *Le Point du Jour*. Paris: Gallimard 1952; aus dem Frz. von Unda Hörner und Wolfram Kiepe (Hrsg.); Reihe der Fundusbücher 141; Amsterdam: Verlag der Kunst 1996.
- BRETON, ANDRÉ (1968): *Die Manifeste des Surrealismus von 1924 bis 1935*. Originaltitel: *Manifestes du Surréalisme*. Paris: J.-J. Pauvert 1968; aus dem Frz. von Ruth Henry; Jürgen Manthey (Hrsg.); Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1977.
- BROCKHAUS ENZYCLOPÄDIE (1991): in 24 Bänden, Mannheim: F.A. Brockhaus GmbH 1991. 19. völlig neu bearbeitete Auflage.
- BRUYN, GERD DE (2001): *Fisch und Frosch oder Die Selbstkritik der Moderne*. Reihe *Bauwelt Fundamente* Bd. 124; Ulrich Conrads, Peter Neitzke (Hrsg.); Basel: Birkhäuser und Gütersloh: Bertelsmann 2001.
- BRUYN, GERD DE; TRÜBY, STEPHAN; HRSG. (2003): *architektur_theorie.doc. texte seit 1960*. Mitarbeit Henrik Mauler, Ulrich Pantle; Berlin: Birkhäuser 2003.

- BÜRKLE, J. CHRISTOPH (1993): Hans Scharoun und die Moderne – Ideen, Projekte, Theaterbau. Zürich: Artemis 1993.
- BURCKHARDT, LUCIUS (1985): Die Kinder fressen ihre Revolution. Wohnen – Planen – Bauen – Grünen. Bazon Brock (Hrsg.); Köln: DuMont 1985.
- BURKHARDT, BERTHOLD (2002): Scharoun – Haus Schminke. Die Geschichte einer Instandsetzung. Reihe Baudenkmale der Moderne; Ludwigsburg/Stuttgart: Wüstenrot Stiftung/Karl Krämer 2002.
- BUTTLAR, ADRIAN VON (2003): „Entwurfswege in der Architektur“, in: Entwerfen und Entwurf. Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses. Gundel Mattenkloft, Friedrich Weltzien (Hrsg.); Berlin: Dietrich Reimer 2003, S127-148.
- CASSIRER, ERNST (1995): Symbol, Technik, Sprache. Aufsätze aus den Jahren 1927-1932. Hamburg: Felix Meiner 1985, 2. unveränderte Aufl. 1995.
- CAILLOIS, ROGER (1958): Les jeux et les hommes. Paris: Gallimard 1958.
- COOP HIMMELBLAU (1983): Architektur ist jetzt. Projekte, (Un)Bauten, Aktionen, Statements, Zeichnungen, Texte. 1968-1983. Stuttgart: Gerd Hatje 1983.
- CHING, FRANCIS D. K. (1979): Die Kunst der Architekturgestaltung – als Zusammenklang von Form, Raum und Ordnung. Originaltitel: Architecture: Form, Space, and Order. New York: Litton Educational Publishing 1979; aus dem Engl. von Joachim Menge; Wiesbaden: Bauverlag 1983, 2. Aufl. 1986.
- CROCI, DANIEL; HRSG. (2001): Regard sur une architecture environnementale. Habiter Autrement. Bd.1 der Reihe Les Cahiers de Cantercel; Aix-en-Provence: Édisud 2001.
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY (1975): Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Originaltitel: Beyond Boredom and Anxiety – The Experience of Play in Work and Games. San Francisco, USA: Jossey-Bass Inc. 1975; aus dem Amerik. von Urs Aeschbacher; Stuttgart: Klett-Cotta 1985; 5. Aufl. 1993.
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY (1990): Flow. Das Geheimnis des Glücks. Originaltitel: Flow – The Psychology of Optimal Experience. New

- York, USA: Harper & Row 1990; aus dem Amerik. von Annette Charpentier; Stuttgart: Klett-Cotta, 2. Aufl. 1992.
- CUBAROV, IGOR (2005): „Gegenständliches Wunsch- und gestaltloses Genussobjekt. Phänomenologische und psychologische Ästhetik der 1920er Jahre in der Staatlichen Akademie für Kunstwissenschaften (GACHN, Moskau).“, in: *Plurale*, Zeitschrift für Denkversionen 4|05 Werkzeug S269-296.
- DERRIDA, JACQUES (2001): Die unbedingte Universität. Originaltitel: *L'université sans condition*. Aus dem Franz. von Stefan Lorenzer; Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001.
- DOLEGA, MARCEL (2004): Gedächtnis : Architektur. Eine Kulturgeschichte der Mnemotektur. Bochum: Dolega 2004.
- DREYER, CLAU (1998): „Über das Interpretieren von Architektur“, in: *Architektur – Sprache. Buchstäblichkeit, Versprachlichung, Interpretation*. Eduard Führ, Hans Friesen, Anette Sommer (Hrsg.); Bd.2 der Reihe: Theoretische Untersuchungen zur Architektur. Münster: Waxmann 1998, S33-48.
- DROSTE, MAGDALENA (1979): Klee und Kandinsky. Erinnerung an eine Künstlerfreundschaft. Katalog zur Ausstellung, Grafische Sammlung Staatsgalerie Stuttgart (Hrsg.): Stuttgart 1979.
- DUDEN (1974): In 10 Bänden, Mannheim: Bibliographisches Institut Mannheim, Dudenverlag, 3. völlig neu bearbeitet Auflage.
- Eco, UMBERTO (1962): „Die Poetik des offenen Kunstwerkes“, in: *Im Labyrinth der Vernunft; Kritik der Ikonizität*. Originaltitel: „Opera aperta“. Mailand: Casa Ed. Valentino Bompiani 1962; aus dem Ital. und Engl. von Michael Franz, Stefan Richter (beide Hrsg.); Leipzig: Reclam 1989, 3. Aufl. 1995 S113-142.
- Eco, UMBERTO (1977): Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. Originaltitel: „Come si fa una Tesi di Laurea“. Milano: Fabbri-Bompiani 1977; aus dem Italien. von Walter Schick; Heidelberg: C.F. Müller, UTB für Wissenschaft 1989, 6. Aufl. 1993.
- EDWARDS, BETTY (1979): Das neue Garantiert zeichnen lernen. Die Befreiung unserer schöpferischen Gestaltungskräfte. Originaltitel: *Drawing on the right side of*

- the brain. Los Angeles: J.P. Tarcher 1979; Erstfassung aus dem Engl. von Modeste zur Nedden; Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1982, überarbeitete Fassung 1999, 3. Aufl. 2002.
- EISELE, PETRA (2005): „Organisches Design heute: Eine Analyse aktueller Entwurfstendenzen“, in: Spielarten des Organischen – in Architektur, Design und Kunst. Annette Geiger, Stefanie Hennecke, Christin Kempf (Hrsg.); Berlin: Dietrich Reimer 2005.
- FECHNER, GUSTAV THEODOR (1871): Vorschule der Aesthetik. Zwei Bände. Leipzig: Breitkopf und Härtel 1871 und 1925, Nachdruck 1975.
- FISCHER, THEODOR (1922): Sechs Vorträge über Stadtbaukunst. Berlin: R. Oldenburg 1922, geschrieben für Hochschulvorträge zwischen 1917/18, 3. Aufl. 1941, S86-123.
- FLEIG, KURT; HRSG. (1963): Alvar Aalto. Bd. I, 1922-1962. Gesamtwerk in drei Bänden; Basel: Birkhäuser 1963, 5. unveränderte Aufl. 1995, S108-123.
- FLICK, UWE (1995): Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendung in Psychologie und Sozialwissenschaften. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Enzyklopädie 1995, 2. Aufl. 1996.
- FONATTI, FRANCO (1982): Elementare Gestaltungsprinzipien in der Architektur. Wiener Akademie-Reihe Bd. 11; Gustav Peichl (Hrsg.); Wien: Akademie der bildenden Künste Wien 1982.
- FREIESLEBEN, ANTJE (2005): Alfred Grazioli: Der gedachte Raum. Methodik einer Architekturentwurfslehre. Berlin: Gebr. Mann 2005.
- FREUD, SIGMUND (1900): Die Traumdeutung. Leipzig/Wien: Franz Deuticke 1900; Edition der Reihe: Sigmund Freud – Werke im Taschenbuch; Ilse Grubrich-Simitis (Hrsg.); Frankfurt/Main: Fischer 1991; zitiert aus: Die Traumdeutung. Frankfurt/Main: Fischer 2002.
- FREUD, SIGMUND (1908): „Der Dichter und das Phantasieren“, in: Sigmund Freud. Bildende Kunst und Literatur. Studienausgabe Bd.X, *Conditio humana*. Frankfurt am Main: Fischer 1969, S169-179.

FREUD, SIGMUND (1915-1917): Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Wiedergabe des Vorlesungskollegs von 1915/16 und 1916/17; Frankfurt am Main: Fischer Wissen 1977, 5. Aufl. 1983.

FREUD, SIGMUND (1919): „Das Unheimliche“, in: Sigmund Freud. Psychologische Schriften. Studienausgabe Bd.IV, *Conditio humana*. Frankfurt am Main: Fischer 1970, S241-276.

FREUD, SIGMUND (1920): „Jenseits des Lustprinzips (II)“, in: Sigmund Freud. Psychologie des Unbewußten. Studienausgabe Bd.III der Reihe *Conditio humana*. Frankfurt am Main: Fischer 1975, S213-227.

FREUD, SIGMUND (1925): „Notiz über den Wunderblock“, in: Sigmund Freud. Psychologie des Unbewußten. Studienausgabe Bd.III, *Conditio humana*. Frankfurt am Main: Fischer 1975, S363-369.

FREUD, SIGMUND (1911-1940)*: Psychologie des Unbewußten. Studienausgabe Bd.III der Reihe *Conditio humana*. Frankfurt am Main: Fischer 1975; * gesammelte Aufsätze der Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud.

FUTAGAWA, YUKIO; HRSG. (1988): *La Maison de Verre - Pierre Chareau*. GA; Tokyo, Japan: A.D.A. Edita Tokyo Co. 1988.

GADAMER, HANS-GEORG (1960): „Die Ontologie des Kunstwerks und ihre hermeneutische Bedeutung: 1. Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation“, in: Hans-Georg Gadamer. *Hermeneutik I, Wahrheit und Methode. Gesammelte Werke*. Bd.1, Tübingen: J.C.B. Mohr 1960, 6. Aufl. 1990, S107-133.

GADAMER, HANS-GEORG (1960): „Grundzüge einer Theorie der hermeneutischen Erfahrung“, in: Hans-Georg Gadamer. *Hermeneutik I, Wahrheit und Methode. Gesammelte Werke*. Bd. 1, Tübingen: J.C.B. Mohr 1960, 6. Aufl. 1990, S270-384.

GADAMER, HANS-GEORG (1972): „Die Unfähigkeit zum Gespräch“, Rundfunkvortrag für das Studio Heidelberg des SDR. Erstdruck: *Universitas* 26 (1971); in: Hans-Georg Gadamer. *Gesammelte Werke*. Bd. 2, *Hermeneutik II, Wahrheit und Methode*. Tübingen: J.C.B. Mohr 1986, 2. Aufl. 1993, S207-215.

- GÄNSHIRT, CHRISTIAN (2005): „Eine Theorie des Entwerfens? Zu den Schriften von Otl Aicher“, in: GAM Graz Architecture Magazine 02|05 Design Science in Architecture, S174-191.
- GÄNSHIRT, CHRISTIAN (2007): Werkzeuge für Ideen. Einführung ins architektonische Entwerfen. Basel: Birkhäuser 2007.
- GARNER, PHILIPPE (1993): Eileen Gray. Designer and Architect. Köln: Benedikt Taschen 1993.
- GEBHARD, DAVID STANLEY (1971): Schindler. London: Thames and Hudson 1971; 3. Aufl. bei San Francisco/California: William Stout Publishers 1997.
- GEIGER, ANNETTE; HENNECKE, STEFANIE; KEMPF CHRISTIN; HRSG. (2005): Spielarten des Organischen – in Architektur, Design und Kunst. Berlin: Dietrich Reimer 2005.
- GERSTNER, KARL (1964): Programme entwerfen – statt Lösungen für Aufgaben Programme für Lösungen. Teufen: Arthur Niggli AG 1964. Dritte, überarbeitete Auflage; Baden: Lars Müller Publishers 2007.
- GIBSON, JAMES JEROME (1966): Die Wahrnehmung der visuellen Welt. Originaltitel: The Perception of the visual World. Aus dem Amerikan. von Vera Schumann; Weinheim: Beltz 1973.
- GIEDION, SIGFRIED (1956): Architektur und Gemeinschaft. Tagebuch einer Entwicklung. Hamburg: Rowohlt 1956, 2. Aufl.1957.
- GROPIUS, WALTER (1955): Architektur. Wege zu einer optischen Kultur. Originaltitel: Scope of total Architecture. New York: Harper & Broth. 1955; aus dem Amerikan. von Maria Wolff; Frankfurt/Main: Fischer 1956, Nachdruck 1982.
- GREGOTTI, VITTORIO (1984): „Begegnung mit dem Ort“, in: Daidalos 12|84 Architektur und Landschaft, S66-69.
- GROAT, LINDA; WANG, DAVID; HRSG. (2002): Architectural Research Methods. New York, USA: John Wiley & Sons 2002.
- GRÜTTER, JÖRG KURT (1987): Ästhetik der Architektur. Grundlagen der Architektur-Wahrnehmung. Stuttgart: W. Kohlhammer, 1987

GUTSCHOW, NIELS; KIRPICHEV, V+L; NEIS, HAJO; RANG, WOLFGANG (2000): Schule des Sehens. Zum Wahrnehmen und architektonischen Entwerfen. Frankfurt/Main: Fachhochschulverlag 2000, Bd. 93

HABIG, INGE; JAUSLIN, KURT (1990): Der Auftritt des Ästhetischen. Zur Theorie der architektonischen Ordnung. Frankfurt/Main: Fischer Wissenschaft 1990.

HALLBERG, JANA; WEWERKA, ALEXANDER; HRSG. (2001): DOGMA 95. Zwischen Kontrolle und Chaos. Berlin: Alexander 2001.

HANISCH, RUTH; LAMPUGNANI, V. MAGNAGO; SCHUMANN, U. MAXIMILIAN; SONNE, WOLFGANG; HRSG. (2004): Architekturtheorie 20. Jahrhundert – Positionen, Programme, Manifeste. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004.

HARLANDER, TILMAN HRSG. (2007): Stadtwohnen. Geschichte, Städtebau, Perspektiven. Mit Harald Bodenschatz, Gerhard Fehl, Johann Jessen, Gerd Kuhn (Mit-Hrsg.); München: Deutsche Verlagsanstalt mit der Wüstenrot Stiftung, Ludwigsburg 2007.

HASSENEWERT, FRANK (2006): Lehren des Entwerfens. Eine Untersuchung über den Diskurs des Entwerfens in Entwurfslehrbüchern der Architektur von 1945 bis 2004. Dissertationsschrift, Technische Universität Berlin, Fak. VI – ehem. Architektur Gesellschaft Umwelt: 2006. URL: <http://opus.kobv.de/tuberlin/volltexte/2006/1258/>

HAUSER, SUSANNE (2005): „Das Wissen der Architektur – ein Essay“, in: GAM Graz Architecture Magazine 02|05 Design Science in Architecture, S20-27.

HEIDEGGER, MARTIN (1952): „Bauen Wohnen Denken“, in: Vorträge und Aufsätze. Stuttgart: Neske 1954, 9. Aufl. 2000, S139-157; 1952 erstmals gedruckt von: Neue Darmstädter Verlagsanstalt.

HGB HOCHSCHULE FÜR GRAFIK UND BUCHKUNST LEIPZIG, HRSG. (1998): Architektur und Grafik. Positionen zur Beziehung von Architektur und Grafik. Baden: Lars Müller Publishers 1998.

HUIZINGA, JOHAN (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reihe „rowohlt's deutsche enzyklopädie“; Hamburg:

- Rowohlt Taschenbuch 1956; z.n.: 19. Aufl. 2004; erstmals erschienen 1938 unter dem Titel „Homo ludens“.
- HÜTHER, GERALD (2004): Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2004.
- JÄGER, DAGMAR (2000): „Zeich(n)en im Kontext – Potenziale eines imaginären Ortes“, in: „Bergbaulandschaft und Bergbaugerät nach dem Bergbau“. Internationale Bauausstellung Fürst Pückler Land (Hrsg.); Großräschen: IBA 2001, S42-53.
- JÄGER, DAGMAR (2002): „schnittmuster – vom einfluss der strategie auf die form“, in: inst|ent. Institut Entwerfen, Fakultät Architektur, Bauingenieurwesen und Stadt- und Regionalplanung (Hrsg.); Cottbus: Brandenburgische Technische Universität Cottbus 2002, S68-74.
- JÄGER, DAGMAR (2006): „Dialogische Entwurfsprozesse“, in: Stille Post – 11 Disziplinen, 22 Wochen, 33 Transformationen. Berlin: Universität der Künste Berlin 2006, S19-28.
- JÄGER, DAGMAR (2007): „Verwandelnde Aufbewahrung“, in: Felix Romuliana. Ausstellungskonzept und Schutzbauten für den spätantiken Kaiserpalast Felix Romuliana in Gamzigrad, Serbien. Architekturreferat des Deutschen Archäologischen Instituts Berlin (Hrsg.); Berlin: DAI 2007, S19-29.
- JÄGER, DAGMAR (2008): „Entwerfen nach Spielregeln – Programm als Prozessgestalter“, in: Blick.Spiel.Feld. Malda Denana, Julia Hillgärtner, Eva Holling, Aneka Metzger, Matthias Naumann, Jessica Nitsche, Lars Schmid, Silke C. Schuck (Hrsg.); Würzburg: Königshausen und Neumann 2008, S317-330.
- JENNES, HEINRICH F. (2001): Architektur des Horizonts. Bericht vom territorialen Entwurf. Berlin: Gebr. Mann 2001.
- JENNY, PETER (1996): Bildrezepte. Die Suche des ordnungsliebenden Auges nach dem zum Widerspruch neigenden Gedanken. Zürich: vdf Hochschulverlag an der ETH 1996.
- JOHANSSON, ANDERS (2003): The Architectural Metaphor. Textual Models in Spatial Construction. Dissertation; Stockholm: Royal Institute of Technology 2003.

- JONES, J. CHRISTOPHER; THORNLEY, D.G.; HRSG. (1963): Conference on design methods. Oxford GB: Pergamon Press 1963.
- JONES, J. CHRISTOPHER (1992): Design Methods: seeds of human future. Überarbeitete Fassung. Erstauflage 1970. New York: John Wiley & Sons 1992.
- KANDINSKY, WASSILY (1926): Punkt und Linie zu Fläche. Bd. 9 der Bauhaus-Bücher, München: Albert-Langen 1926; z.n.: Kandinsky, Nina (Hrsg.), Gestaltung Max Bill. Bern-Bümpliz: Benteli, 1955, 7. Aufl. 1973.
- KANT, IMMANUEL (1790): „Kritik der Urtheilskraft“ in: Die drei Kritiken, Kritik der reinen Vernunft (Bd.I), Kritik der praktischen Vernunft (Bd.II), Kritik der Urteilskraft (Bd.II). Alexander Ulfig (Hrsg.); Köln: Parkland 1999, S241-681, Abdruck der ersten Aufl. 1790.
- KAUFMANN, EDGAR (1986): Fallingwater. A Frank Lloyd Wright Country House. Walton Rawls (Hrsg.); New York: Abbeville Press Publishers 1986.
- KEMPF, CHRISTIN (2005): „Das Prinzip Unschuld – Computergeneriertes Entwerfen und die neue Organik in der Architektur“, in: Spielarten des Organischen – in Architektur, Design und Kunst. Annette Geiger, Stefanie Hennecke, Christin Kempf (Hrsg.); Berlin: Dietrich Reimer 2005, S182-199.
- KERKHOFF, ULRICH (1987): Eine Abkehr vom Historismus oder Ein Weg zur Moderne. Theodor Fischer. Stuttgart: Karl Krämer 1987.
- KLEE, PAUL (1925): Pädagogisches Skizzenbuch. Abdruck der Ausgabe von 1925 durch Oehmsdruck, Frankfurt; z.n. dem Nachdruck Mainz: Florian Kupferberg 1965.
- KLEIST, HEINRICH VON (2005): „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden. An R. v. L.“, in: Sämtliche Erzählungen, Anekdoten, Gedichte, Schriften. Klaus Müller-Salget (Hrsg.); Frankfurt/Main: Deutscher Klassiker Verlag im TB, Bd.5 2005, S534-540. Die Datierung des Textes wird zw. 1805-1808 gelegt [S1119-1124].
- KLUGE (1995): Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Berlin: Walter de Gruyter 1995, 23. erweiterte Aufl. der 22. völlig überarbeiteten Aufl. von 1989, 1. Aufl. 1883.

- KÖHLER, BETTINA (1998): „Architekturgeschichte als Geschichte der Raumwahrnehmung“, in: Daidalos 67|98 Positionen im Raum, S36-43.
- KOETTER, FRED; ROWE, COLIN (1978): *Collage City*. Originalausgabe bei Cambridge Massachusetts: MIT Press 1978; Berlin: Birkhäuser 1984; 5. erw. Aufl. 1997.
- KOSCHATZKY, WALTER (1977): *Die Kunst der Zeichnung. Technik, Geschichte, Meisterwerke*. Salzburg: Residenz 1977; z.n.: München: dtv 1981, 9. Aufl. 1999.
- KRAFT, KERSTIN (1998): „Schnittmuster“, in: *form+zweck 15|98 Text, Textil, Textur*, S44-53.
- KRAFT, SABINE; NGO, ANH-LINH; TARAZ-BREINHOLT, SCHIRIN (2002): „Vogel-Strauß-Politik“, in: *Arch+ 163|02 Kontroversen um Ausbildungs- und Berufsperspektiven*, S16-19.
- KRUPP, WALBURGA (2005): „Hans Arp – Formenjongleur par excellence. Dada ist der Urgrund aller Kunst.“, in: „Arp ist da“. *Skulpturen – Reliefs – Arbeiten auf Papier von Hans Arp*. Ausstellungskatalog, Kunstforum der Berliner Volksbank. Juli 2005; S9-16.
- KÜHN, CHRISTIAN (1998): „Diagrammfieber. Über Christopher Alexanders ‚Pattern Languages‘ und ‚notes on the Synthesis of form““, in: Daidalos 69-70|98-99 Forschungsbedarf, S136-141.
- LAGERFELD, KARL (1998): *Casa Malaparte*. Gerhard Steidl, Eric Pfrunder (Hrsg.); Göttingen: Steidl Verlag 1998.
- LAMPUGNANI, VITTORIO MAGNAGO (1970-85): *Architektur als Kultur: Die Ideen und die Formen*. Aufsätze 1970-1985; Köln: DuMont 1986.
- LAMPUGNANI, VITTORIO MAGNAGO; HRSG. (1963): *Lexikon der Architektur des 20. Jahrhunderts*. Ostfildern-Ruit: Hatje 1963, 2. Aufl. 1998.
- LANGER, SUSANNE K. (1942): *Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst*. Originaltitel: *Philosophy in a New Key. A Study in the Symbolism of Reason, Rite and Art*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press 1942; aus dem Englischen von Ada Löwith; Frankfurt/Main: Fischer 1965.

- LASSUS, BERNHARD (1999): „Die Erfindung des ‚espace propre‘“, in: Zwischen Landschaftsarchitektur und Land Art. Udo Weilacher (Hrsg.); Basel: Birkhäuser 1999, S105-120.
- LATZ, PETER (1999): „Die Syntax der Landschaft“, in: Zwischen Landschaftsarchitektur und Land Art. Udo Weilacher (Hrsg.); Basel: Birkhäuser 1999, S121-136.
- LAWSON, BRIAN (1980): How designers think. The design process demystified. Oxford: Architectural Press 1980, 3. Aufl. 1997.
- LE BON, LAURENT; HRSG. (2005): DADA. Ausstellungskatalog anlässlich der Ausstellung im Centre Pompidou, Paris 10|05-01|06, F, in Cooperation mit dem Museum of Modern Art, New York und der National Gallery of Art Washington, USA. Paris: Éditions du Centre Pompidou 2005.
- LE CORBUSIER (1923): Le Corbusier 1922. Ausblick auf eine Architektur. Originaltitel: Vers une Architecture. Paris: Crès 1923; aus dem Franz. von Hans Hildebrand; Reihe: Bauwelt Fundamente Bd. 2; Ulrich Conrads, Peter Neitzke (Hrsg.); Basel: Birkhäuser und Gütersloh: Bertelsmann 1963, 4. Aufl. 1982, 3. Nachdruck 2001.
- LE CORBUSIER (1960): Le Corbusier – Mein Werk. Stuttgart: Gerd Hatje 2001; Faksimilenachdruck der Ausgabe von 1960.
- LENK, HANS (2000): Kreative Aufstiege. Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität. Frankfurt/Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 2000.
- LEPIK, ANDRES; HRSG. (2000): Renzo Piano. Architekturen des Lebens. Ausstellungskatalog Staatliche Museen zu Berlin, Texte Aymeric Lorenté; Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2000.
- LEVINE, NEIL (1996): The Architecture of Frank Lloyd Wright. Princeton/New Jersey: Princeton University Press 1996.
- LIEBL-OSBORNE, PETRA (2001): Gestaltungslehren in der Architekturausbildung an Technischen Universitäten und Hochschulen in Westdeutschland 1945-1995. Dissertationsschrift an der Technischen Universität München 1999, Frankfurt/Main: Peter Lang 2001.

- MACHO, THOMAS** (2003): „Denken im Entwerfen. Wittgenstein als Künstler“, in: Entwerfen und Entwurf. Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses. Gundel Mattenkloft, Friedrich Weltzien (Hrsg.); Berlin: Dietrich Reimer 2003, S43-56.
- MAINBERGER, SABINE** (2003): „Von der Liste zum Text – vom Text zur Liste. Zu Werk und Genese in moderner Literatur. Mit einem Blick in Perecs CAHIER DES CHARGES zu LA VIE MODE D'EMPLOI“, in: Entwerfen und Entwurf. Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses. Gundel Mattenkloft, Friedrich Weltzien (Hrsg.); Berlin: Reimer 2003.
- MALFROY, SYLVAIN** (1984): „Von Ort zu Ort. Der Weg einer Problemstellung“, in: Archithese 3|84, Ort/lieu S8-19.
- MATTENKLOTT, GUNDEL** (1999): „Räume früher ästhetischer Erfahrung“, in: Metamorphosen des Raums. Erziehungswissenschaftliche Forschungen zur Chronotopologie. Eckart Liebau, Gisela Miller-Kipp, Christoph Wulf (Hrsg.); Weinheim: Deutscher Studien Verlag 1999, S228-242.
- MATTENKLOTT, GUNDEL; WELTZIEN, FRIEDRICH;** HRSG. (2003): Entwerfen und Entwurf. Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses. Berlin: Dietrich Reimer 2003.
- MCCARTNEY, PAUL** (2005): „Ende der Diplomatie“ in: TIP Berlin, 20|05, 22.09.-05.10.2005, S88-89.
- MEISS, PIERRE VON** (1986): Vom Objekt zum Raum zum Ort. Originaltitel: De la Forme au Lieu. Lausanne/Schweiz: Presses polytechniques et universitaires romandes 1986; aus dem Franz. von Katja Anding; Basel: Birkhäuser 1994.
- MENDELSON, ERICH** (1910-53): Briefe eines Architekten. Aus dem Engl. von Christian Grote; München: Prestel 1961; Berlin: Birkhäuser 1991.
- MERLEAU-PONTY, MAURICE** (1945): Phänomenologie der Wahrnehmung. Originaltitel: Phénoménologie de la Perception. Paris: Gallimard 1945; aus dem Franz. von Rudolf Boehm; Berlin: de Gruyter 1966; Nachdruck 1974.

- MERSCH, DIETER; HRSG. (1998): Zeichen über Zeichen: Texte zur Semiotik von Charles Sanders Peirce bis Umberto Eco und Jacques Derrida; München: dtv 1998.
- MIELSCH, HARALD (1987): Die römische Villa. Architektur und Lebensform. München: C.H. Beck 1987, 2. Aufl. 1997.
- MILLER, NORBERT (1981): Archäologie des Traums. Versuch über Giovanni Battista Piranesi. Frankfurt, Berlin, Wien: Ullstein Materialien 1981.
- MONTESORI, MARIO (1976): Erziehung zum Menschen. Montessori-Pädagogik heute. Aus dem Amerikan. von Hans-Horst Henschen; Frankfurt/Main: Fischer 1984, 1992; zuerst erschienen New York: Schocken Books Inc. 1976.
- MOORE, CHARLES; BLOOMER C. KENT (1977): Architektur für einen einprägsamen Ort. Überlegungen zu Körper, Erinnerung und Bauen. Originaltitel: Body, Memory, and Architecture; zuerst erschienen New Haven: Yale University Press 1977; Gerald R. Blomeyer, Barbara Tietze (Hrsg.); Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt Stuttgart 1980.
- NEBOIS, THIERRY; HRSG. (2001): Giovanni Battista Piranesi. Eine Auswahl der Kupferstiche. Luigi Ficacci; Istituto Nazionale per la Grafica, Roma; Köln: Taschen 2001.
- NICKEL, HANS-WOLFGANG; SCHNEEGASS, CHRISTIAN; HRSG. (1998): Symposium Spieltheorie. LAG Materialien zum Symposium 1995 der BAG, LAG, dem Institut für Spiel- und Theaterpädagogik der HdK Berlin und der Akademie der Künste. Berlin 1998.
- NIETZSCHE, FRIEDRICH (1870-73): „Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen“, in: Friedrich Nietzsche. Nachgelassene Schriften 1870-1873. Bd. I. Kritische Studienausgabe in 15 Einzelbänden. Giorgio Colli, Mazzino Montinari (Hrsg.); München: dtv und Berlin/New York: de Gruyter 1967-77, 2. Aufl. 1988, S798-872.
- NOENNIG, JÖRG RAINER (2005): „Languaging Complexity – Architektur als Wissensform. Techno-episteme“, in: GAM 02|05 Design Science in Architecture, S126-147.
- NORBERG-SCHULZ, CHRISTIAN (1979): Genius Loci. Landschaft – Lebensraum – Baukunst. Originaltitel: Genius loci. paesaggio,

- ambiente, architettura. Milano: Gruppo Editoriale Electa 1979; aus dem Italien./Engl. von Angelika Schweikhart; Stuttgart: Ernst Klett 1982.
- O**ECHSLIN, WERNER (1984): „Natur und ihre Rückführbarkeit in Architektur“, in: Daidalos 12|84 Architektur und Landschaft, S44-53.
- O**ECHSLIN, WERNER (1999): Moderne entwerfen: Architektur und Kulturgeschichte. Köln: DuMont 1999.
- P**ELKONEN, EEVA-LISA (1999): „Die Entfaltung der Imagination: Alvar Aalto“, in: Daidalos 71|99 Entwurfsstrategien, S22-27.
- P**EREC, GEORGES (1978): Das Leben Gebrauchsanweisung. Romane. Originaltitel: La Vie, mode d'emploi. Paris: Hachette 1978; aus dem Franz. von Eugen Helmlé; aufgelegt für Deutschland, Frankfurt: Zweitausendeins 1982.
- P**ETRUSCHAT, JÖRG (2005): „Einige Bemerkungen zum Entwerfen“, in: form+zweck 21|05 entwerfen, S100-111.
- P**FAMMATTER, ULRICH (1997): Die Erfindung des modernen Architekten. Ursprung und Entwicklung seiner wissenschaftlich-industriellen Ausbildung. Basel: Birkhäuser 1997.
- P**FAMMATTER, ULRICH (2002): „Die Erfindung des modernen Architekten“, in: Arch+ 163|02 Kontroversen um Ausbildungs- und Berufsperspektive, S52-60.
- P**FANKUCH, PETER; HRSG. (1974): Hans Scharoun. Bauten, Entwürfe, Texte. Schriftenreihe der Akademie der Künste. Bd. 10; Berlin: Akademie der Künste, Abteilung Baukunst, Erstausgabe 1974, 2. Aufl. 1993.
- P**OE, EDGAR ALLAN (1841): „Philosophie der Komposition von Edgar Allan Poe, 1841“, in: Fritz Schuhmacher, Das bauliche Gestalten. Berlin: Birkhäuser Architekturbibliothek 1991; wiederverlegt aus: E.A. Poe, Werke in zehn Bänden 1904; nach der Übersetzung von Moeller-Bruck, Hedda und Arthur.
- P**OLING, CLARK V. (1982): Kandinsky-Unterricht am Bauhaus. Farbenseminar und analytisches Zeichnen dargestellt am Beispiel der Sammlung des Bauhaus-Archivs Berlin. Aus dem Engl. von Gerhard Rump

- und Peter Schmitt, Christian Wolsdorff (Überarbeitung); Weingarten: Kunstverlag Weingarten 1982.
- PONTE, ALESSANDRA (1991): „Wrights Falling Water“, in: Daidalos 63|91 Extreme der Topografie, S16-25.
- PROMINSKI, MARTIN (2003): komplexes landschaftsentwerfen. Dissertationsschrift, Technische Universität Berlin, Fak. VII – Architektur Umwelt Gesellschaft: 2003.
- REED, PETER (1998): Alvar Aalto - Between Humanism and Materialism. Anläßl. der gleichnamigen Ausstellung, New York: The Museum of Modern Art 1998.
- REICHLIN, BRUNO (1999): „Den Entwurfsprozess steuern – eine fixe Idee der Moderne?“ in: Daidalos 71|99 Entwurfsstrategien, S6-21.
- RICHTER, DAGMAR (2001): XYZ The architecture of Dagmar Richter. New York: Princeton Architectural Press 2001.
- RICHTER, TILO (1998): „Das Haus Schminke in Löbau/Sachsen von Hans Scharoun“, in: Freiräume. Häuser, die Geschichte machten 1920-1940. München: Hypovereinsbank 1998, S94-107.
- RITTEL, HORST; WEBBER, MELVIN (1973): „Dilemmas in a General Theory of Planning“, in: Policy Sciences Vol. 4; Amsterdam: Elsevier Scientific Publishing Company 1973, S155-169.
- ROTHKIRCH, SILKE (2000): „Rothkirch spricht Kiesler“ in: form + zweck 17|00, Morphologie / Neobiologie, S6-11.
- RUBY, ANDREAS (1999): „Espace Trouvé. Über das Ent-Decken als Entwurfsstrategie. Ernst J. Fuchs“, in: Daidalos 71|99 Entwurfsstrategien, S62-71.
- SARTRE, JEAN-PAUL (1943): „Der Leib“, in: Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie. Originaltitel: L'être et le néant. Paris: Gallimard 1943; aus dem Franz. von Alexa Wagner; Hamburg: Rowohlt 1974, S398-464.
- SBRIGLIO, JACQUES (1999): Le Corbusier: La Villa Savoye. Fondation le Corbusier, Paris (Hrsg.); übersetzt ins Engl. aus dem Frz. von Sarah Parsons; Berlin: Birkhäuser 1999.
- SCHILLER, FRIEDRICH (1795): „Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen“, in: Schillers

- sämtliche Werke in zwölf Bänden. Zwölfter Band. Stuttgart, Tübingen: Gotta'scher Verlag 1847, S1-128.
- SCHUEERL, HANS (1955): Theorien des Spiels. Weinheim: Beltz 1955, die 1. bis 9. Aufl. erschien in der Reihe „Kleine Pädagogische Texte“, Bd. 23, z.n.: 10. aktualisierte und überarbeitete Aufl. 1975.
- SCHÖN, DONALD A. (1983): The reflective Practitioner. How Professionals think in Action. New York: Basic Books 1983.
- SCHUMACHER, FRITZ (1926): Handbuch der Architektur. IV. Teil, 1. Halbband; Leipzig: J. M. Gebhardt's Verlag, 4. Aufl. 1926, z.n.: Fritz Schumacher. Das bauliche Gestalten. Berlin: Birkhäuser Architekturbibliothek 1991.
- SCHUMACHER, PATRIK (1998/99): „Wirtschaft; Forschung; Architektur. Projekte des Design Research Lab“, in: Daidalos 69-70|98-99 Forschungsbedarf, S34-45.
- SCHUMACHER, PATRIK; STEELE, BRETT (2002): „AADDRL Masterstudium: Entwurfsforschung“, in: Arch+ 163|02 Kontroversen um Ausbildungs- und Berufsperspektive, S43-46.
- SIK, MIROSLAV (1989): „Wie man Heimaten baut – über Defizite und ihre Kompensation“, in: Archithese 6|89, S14-18.
- SLIWKA, RYSZARD (2002): „Geometrien der Schöpfung. Architektur und die Neubewertung der Natur“, in: Arch+ 159/160|02 Formfindungen, S88-93.
- SMITH, ELIZABETH; DARLING, MICHAEL (Ass.) (2001): The Architecture of R.M. Schindler. Stephanie Emerson (Hrsg.); anläßl. der gleichnamigen Ausstellung 2001 in Los Angeles (The Museum of Contemporary Art), Washington und Wien; New York: Harry N. Abrams 2001.
- SOMMER, ANETTE (1998): „Architektensprache – Nutzersprache – Dolmetscher in der Planung“, in: Architektur – Sprache. Buchstäblichkeit, Versprachlichung, Interpretation. Eduard Führ, Hans Friesen, Anette Sommer (Hrsg.); Bd. 2 der Reihe: Theoretische Untersuchungen zur Architektur. Münster: Waxmann 1998, S79-96.
- STEELE, BRETT (1998): „Data(E)scape. Entwurf als Forschung“, in: Daidalos 69-70|98/99 Forschungsbedarf, S54-59.

- STEELE, JAMES (1999): Rudolf Michael Schindler. Peter Gössel (Hrsg.); Köln: Benedikt Taschen 1999.
- STEINER, DIETMAR (1984): „Vom Ort abgesehen..._Ein Brief“, in: Archithese 3|84 Ort/lieu, S20-22.
- STEINMANN, MARTIN (1974): „Das Laubenganghaus“, in: Archithese 12|74 Das Kollektivwohnhaus, S3-12.
- STILLER, ADOLPH; HRSG. (1999): Das Haus Tugendhat. Ludwig Mies van der Rohe, Brunn 1930. Reihe Architektur im Ringturm V; Katalog zur Ausstellung der Wiener Städtischen Allgemeinen Versicherung in Wien 1999; Salzburg/Österreich: Anton Pustet 1999.
- TALAMONA, MARIDA (1990): Casa Malaparte. Zuerst erschienen unter selbem Titel, Mailand/Italien: Cooperativa Libreria Universitaria del Politecnico 1990; aus dem Italienischen von Vittoria Di Palma; New York: Princeton Architectural Press 1992.
- TALAMONA, MARIDA (1997): „Die Casa Malaparte und das Kap Massullo“, in: Daidalos 63|97 Extreme der Topografie, S46-55.
- TEGETHOFF, WOLF (1998): Im Brennpunkt der Moderne: Mies van der Rohe und das Haus Tugendhat in Brunn. München: Hypovereinsbank 1998.
- THOENES, CHRISTOPH (1998): „Die Formen sind in Bewegung geraten. Zum Verständnis der Architektur Borrominis“, in: Daidalos 67|98 Positionen im Raum, S62-74.
- TÖNNESMANN, ANDREAS (1998): „Individualität, Natur und Wohnen: die Villa im zwanzigsten Jahrhundert“, in: Freiräume. Häuser, die Geschichte machten 1920-1940. München: Hypovereinsbank 1998, S12-39.
- TSCHAN, TSCHIN-LIEH (1990): Naturraum-Architekturraum, Naturform-Architekturform. Einfluß von Merkmalen der Natur auf die Architektur und experimentelle Bestätigung durch systematische Verfahrensanalyse. Dissertationsschrift; Stuttgart: Fakultät Architektur und Städtebau der Universität Stuttgart 1990.
- TRIER, LARS VON (1998): „Die Kontrolle aufgeben“, Lars von Trier im Gespräch“, in: DOGMA 95. Zwischen Kontrolle und Chaos.

- Aus dem Dän. von Annelie Evermann; Jana Hallberg, Alexander Wewerka (Hrsg.); Berlin: Alexander 2001, S159-168.
- TZONIS, ALEXANDER; LEFAIVRE, LIANE (2002): „Santiago Calatravas kreativer Prozeß“, in: Arch+ 159-160|02 Formfindungen, S94-99.
- VALENA, TOMÁS (1989): „Typos versus Topos. Kontextuelle Variationen“, in: Bauwelt 5|89, S156.
- VALENA, TOMÁS (1994): Beziehungen. Über den Ortsbezug in der Architektur. Berlin: Ernst & Sohn 1994.
- VEGESACK, ALEXANDER; KRIES, MATTHIAS; HRSG. (1998): Mies van der Rohe, Möbel und Bauten in Stuttgart, Barcelona, Brno. Ausstellungskatalog; Berlin: Vitra Design Museum 1998.
- VENTURI, ROBERT; SCOTT BROWN, DENISE; IZENOUR, STEVEN (1978): Lernen von Las Vegas. Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt. Originaltitel: Learning from Las Vegas. Cambridge/USA: MIT 1978; aus dem Amerikan. von Heinz Schollwöck;
- Ulrich Conrads, Peter Neitzke (Hrsg.); Braunschweig: Vieweg & Sohn 1979, 2. Aufl. 1997.
- VIDLER, ANTHONY (1992): UnHEIMlich. Über das Unbehagen in der modernen Architektur. Originaltitel: The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely. Cambridge/USA: MIT Press 1992; aus dem Engl. von Norma Kessler; Hamburg: Edition Nautilus 2002.
- VIDLER, ANTHONY (1999): „Diagramme der Utopie“, in: Daidalos 74|99 Diagrammanie, S6-13.
- VITRUV - VITRUVIUS POLLIO, MARCUS (1796)*: Baukunst. Erster Band. Bücher I-V. Übersetzung August Rode; Originaltitel: De architectura libri decem. Nachdruck der Ausgabe Leipzig, Göschen: 1796. Basel: Birkhäuser 1987, 2. unveränd. Aufl. 2001, * hier ist ausnahmsweise das Übersetzungsdatum angegeben, da die Niederschrift nur ungesichert auf 33-22 vor Christi Geburt geschätzt wird [ebd: 7].

- VOLKMANN, AMREI; WELTZIEN, FRIEDRICH; HRSG. (2003): Modelle künstlerischer Produktion. Architektur, Kunst, Literatur, Philosophie, Tanz. Berlin: Dietrich Reimer 2003.
- VON MOOS, STANISLAUS (1974): „Wohnkollektiv, Hospiz und Dampfer“, in: Archithese 12|1974 Das Kollektivwohnhaus, S30-41.
- VOSGERAU, GOTTFRIED (2005): „Kreativität als Zusammenspiel von Assoziation und Inhibition“, in: Kreativität_XX. deutscher Kongress für Philosophie. Sektionsbeiträge, Bd.1; Günter Abel (Hrsg.); Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin 2005, S795-806.
- WACHSMANN, KONRAD (1959): Wendepunkt im Bauen. Wiesbaden: Otto Krasskopf 1959; z.n.: Ernesto Grassi (Hrsg.); Reinbek bei Hamburg: Rowohlt's deutsche Enzyklopädie 1962.
- WAETZOLDT, STEPHAN; HAAS, VERENA* (1977): Tendenzen der zwanziger Jahre. 15. Europäische Kunstaussstellung Berlin 1977. Ausstellungskatalog; Berlin: Dietrich Reimer, 2. Aufl. 1977; * Koordination.
- WARLAMIS, EFTHYMIOS (1984): „Die Herkunft der Architektur aus der Höhle“, in: Daidalos 12|84 Architektur und Landschaft, S14-31.
- WATZLAWICK, PAUL (1976): Wie wirklich ist die Wirklichkeit. Wahn, Täuschung, Verstehen. München: Piper 1976, Sonderausgabe 2005.
- WECKERLIN, GERNOT F.A. (2005): „Die Architekturmaschine oder: Architekturtheorie, eine angewandte Wissenschaft“, in: GAM Graz Architektur Magazin 02|05 Design Science in Architecture, S154-173.
- WESTON, RICHARD (1992): Villa Mairea. Alvar Aalto. Architecture in Detail. London: Phaidon Press Limited 1992, überarbeitete 3. Aufl. 2002.
- WICK, RAINER (1982): bauhaus Pädagogik. Köln: DuMont 1982, 3. Aufl. 1988.
- WIDDER, LYNETTE (1991): „Im ‚Flachland‘ – Projekte von Linda Pollak“, in: Daidalos 63|91 Extreme der Topografie, S110-114.
- WÖLFFLIN, HEINRICH (1886): Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur. Dissertationsschrift; Universität München

1886. Nachdruck mit einem Nachwort von Jasper Cepi; Helmut Geisert, Fritz Neumeyer (Hrsg.); Berlin: Gebr. Mann 1999.

WRIGHT, FRANK LLOYD (1918-1953): Briefe von Frank Lloyd Wright an Architekten, Schüler, Bauherrn. Originalausgaben zusammengestellt von Bruce Brooks Pfeiffer; Fresno/USA: The Press at California State University 1982, 1984, 1986; aus dem Amerikanischen von Ria Stein; Birkhäuser Architektur Bibliothek; Martina Düttmann (Hrsg.); Berlin: Birkhäuser 1992.

YALOM, IRVIN D. (1974): Every day gets a little closer. A Twice-Told Therapy. New York: Basic Books 1974.

ZUMTHOR, PETER (1998): Architektur denken. Baden/Schweiz: Lars Müller 1998; z.n.: Basel: Birkhäuser 1999.

Abbildungen

Im Prozess der Präzisierung von Fragestellung und Text wurden unzählige Abbildungen von Entwurfsarbeiten aller Projekte gesichtet, analysiert, sortiert, eingebettet und auch wieder ausgeschlossen. Gerne hätte die Autorin mehr Abbildungen qualitativ hochwertiger Entwurfsprodukte – die es reichlich gab – integriert, die jedoch aus thematischen Gründen aussortiert werden mussten. Die Autorin hat sich nach besten Kräften bemüht, die einzelnen Abbildungen richtig zuzuordnen. Falls ein Name vertauscht wurde, handelt es sich um ein Versehen. Die Autorin erbittet für diesen Fall entsprechende Hinweise. Die Studentendarbeiten aller abgebildeten Projekte sind am Lehrstuhl Entwerfen – Bauen im Bestand von Inken Baller an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus entstanden, bis auf die Arbeiten des Projekts SCHNITTMUSTER, die an der Fachhochschule Hildesheim / Holzminden erarbeitet wurden.

Teil I Kapitel I Schlüsselbegriffe

Abb. 1-10: Stefan Reich, Ferdinand Kersten; Abb. 11: Martin Maleschka; Abb. 12: Martin Schröter; Abb. 13: Dagmar Jäger.

Teil I Kapitel 2 Topographie des Wunderns

Abb. 1: Tobias Klein; Abb. 2: Antje Hohlweg; Abb. 3: Sabine Eyrich; Abb. 4: Patricia Blaszak; Abb. 5: Michael Schulze; Abb. 6: Mia Seuss; Abb. 7: Felix Hiller; Abb. 8: Michael Steinke; Abb. 9: Christian Dillner; Abb. 10-50: Anne Dreher; Abb. 51: Entwurfsgruppe ‚Topographie des Wunderns‘; Abb. 52: Maria Pritschke; Abb. 53: Michael Steinke; Abb. 54: Patricia Blaszak; Abb. 55: Stephanie Schoemann; Abb. 56: Mia Seuss; Abb. 57: Felix Hiller; Abb. 58: Alexander Herrle; Abb. 59: Eun Young Choi; Abb. 60: Sophie Baudisch.

Teil I Kapitel 3 Stapelvilla

ABB. 1-21, 25, 28, 32-38, 40-54, 56-58, 64, 66-68, 71, 77, 83, 86, 87, 95-98, 101-106, 107 (links), 108, 110, 114-118, 121, 122: Dagmar Jäger; Christian Pieper; ABB. 22: Timo Mecking; ABB. 23, 24: Anne Christine Gehl, Sonja Thiel; ABB. 26: Anne Christine Gehl, Sonja Thiel; ABB. 27: Max Gangler; ABB. 29, 30, 31: Anne Christine Gehl, Sonja Thiel; ABB. 39: Götz Richter-Sandvoß, Michael Streng; ABB. 55: Madlen Jannaschk; ABB. 59-63: Max Gangler; ABB. 65: Petra Brinkmann, Kirsten Goldbach; ABB. 69, 70: Götz Richter-Sandvoß, Michael Streng; ABB. 72-76: Timo Mecking; ABB. 78-82: Anne Christine Gehl, Sonja Thiel; ABB. 84, 85: Saskia Conrades, Nikolaus Schleifenbaum; ABB. 88-91: Madlen Jannaschk; ABB. 92-94: Götz Richter-Sandvoß, Michael Streng; ABB. 99: Christian Pieper; ABB. 100: Götz Richter-Sandvoß, Michael Streng; ABB. 107 (mitte und rechts): Michael Streng; ABB. 109: Kirsten Goldbach, Petra Brinkmann; ABB. 111: Götz Richter-Sandvoß; ABB. 112: Michael Streng; ABB. 113: Tomacz Bachlinski; ABB. 119, 120, 123-125, 127-131, 132: Götz Richter-Sandvoß, Michael Streng; ABB. 126: Anne Christine Gehl, Sonja Thiel.

Teil I Projektübersicht

ABB. 1: Gaston Zahr; ABB. 2: Gerald Stade; ABB. 3: Dagmar Schoppe; ABB. 4, 5: Entwurfsgruppe Projekt ‚Schnittmuster‘; ABB. 6, 7: Andreas Klapper; ABB. 8, 9: Torsten Suschke.

Kapitelvorblätter

Fotoarbeiten von Christian Pieper: ABB. S4/5: MARKER-1 aus der Reihe: Promenaden; P|o EINFÜHRUNG: NOTES aus: Intime Räume; T1|1: TYPEN aus: Werkzeug; T1|2: ALICE WEINT aus: Alice; T1|3: COLLAGE STAPELVILLA; T1|ÜBERSICHT: EISENBAHNERSIEDLUNG aus: Promenaden; T2|1: ALICE & BOB aus: Alice; T2|2: ALICE IM WINTER aus: Alice; T2|3: MARKER-2 aus: Promenaden; ANHANG: IRRITATIONEN aus: Intime Räume; Abb. S 527.

ProjektteilnehmerInnen

Aufgeführt sind im Folgenden alle Studierenden, die an den Entwurfsprojekten als Bestandteil der Entwurfsforschung teilgenommen haben. Die Studentenprojekte zwischen 2000 und 2006 sind am Lehrstuhl Entwerfen – Bauen im Bestand von Inken Baller an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus entstanden, die Studentenarbeiten zwischen 1998 und Wintersemester 1999/2000 an der Fachhochschule Hildesheim / Holzminden.

Schnittmuster | 1998/99: Tanja Albrecht, Melanie Alder, Hanife Arslan, Eva Bangert, Britta Becker-Gödde, Drephal Gunda, Marco Evers, Steffen Fabeck, Tilo Grützmaker, Johanne Gutt, Jörn Haferburg, Stefanie Hansmann, Christian Hillmann, Sonja Katkowska, Ferdinand Kersten, Jessica Küster, Martina Laaser, André Liscioch, Basil Mahjoub, Markus Mainzer, Mike Meyer-Spreen, Christiane Monecke, Annette Neelen, Marco Niehus, Stefan Reich, Tim Roerdink-Veldboom, Marcel Schäfer, Robert Scheitza, Nicole Schlautkötter, Nicole Schmidt, Stefan Schorr, Ina Schrand, Abduselam Selcuc, Monika Selker, Katrin Stephanblome, Götz Verhorst, Wolfgang Wanna, Ernesto Warkentin, Sebastian Weppner, Yasemin Yasaroglu, Sonja Ziegenbein, Tanja Zuttermeister. **Schnittmuster Rückwärts |**

1999/2000: Matthias Ansbach, Daniel Arztmann, Melanie Baden, Jens Beckmann, Marco Bernhagen, Corinna Borchert, Stefanie Borgolte, Resul Demez, Marco Elbers, Bijan Eschghi, Kirsten Jacob, Miro Kovacic, Deborah Krause, Jan Kruse, M.K. Latifi, Karsten Meyer, Jens Meyerrose, Matthias Müller, Frouke Piket, Thorsten Pöhlmann, Iris Tabea Röse, Bettina Schäfer, Marc Scherer, Michael Schünemann, Erich Schwarz, Daniel Volker, Carsten Weeke, Stefanie Werneck, Sahan Yilmaz. **Tuchführung |**

2000/01: Senta Adolf, Gülsah Dogan, Agnieszka Gebczynska, Kasia Glamowska, Elke Hagemann, Claudia Kessner, Kasia Kopczynska, Rui Lacerda, Markus Leschik, Tanja Otte, Anja Passek, Anne Pfeifer, Roman Ries, Nadine Stecklina, Torsten Suschke, Norman Voigt, Steffen Wagner, Birte Welling. **Schnittmuster**

Rückwärts | 2000/2001: Katharina Anton, Norma Bode, Zlatka Dichera, Jousef Faraby, Mandy Feislauer, Mark Gielen, Rico Greb, Sebastian Hettchen, Mandy Hoffmann, Katja Hoellfritsch, Frieder Käser, Andreas Klapper, Beate Kresak, Andreas Kühn, Diana Lesche, Marko Laske, Jana Liebig, Philip Meyer, Anastasia Müller, Susanne Nicolaus, Sebastian Pawlak, Ana Pribb, Arne Schacht, Annette Stuka, Meike Subat, Carina Weichhold, René Waszilowsky, Philip Wendt, Salome Wiesenberg, Annett Wilhelm. **Schnittmuster Transformal | 2001/02:** Katja Dallmann, Uta Heimbach, Sven Jurkschat, Dagmara Kaczmarczyk, Gundula Klemm, Matthias Müller-Götz, Cornelia Ott, Gerald Stade, Gaston Zahr. **Stapelvilla | 2003:** Tomacz Bachlinski, Petra Brinkmann, Saskia Conrades, Max Gangler, Anne Christine Gehl, Kirsten Goldbach, Madlen Jannaschk, Melanie Kos, Timo Mecking, Götz Richter-Sandvoß, Nikolaus Schleifenbaum, Michael Streng, Sonja Thiel. **Hausbiographien | 2003:** Jenny Dunkel, Anett Gebel, Bianca Grätz, Michael Grau, Sebastian Illig, Johanna Jagenow, Daniel Knörr, Jenny Manteufel, Ralf Meier, Stefanie Mellinger, Sarah Möller, Rebecca Piontek, Julia Rau, Christine Rönisch, Anja Rohleder, Dagmar Schoppe, Grit Stockfish, Sebastian Sußmann, Anne Voigt, Alexander Weindel. **Topographie des Wunders | 2003/04:** Matthias Abend, Dajana Bäßler, Peter Breiler, Kerstin Bruhn, Martin Dalek, Anne Dreher, Sabine Eyrich, Annika Fischer, Gisele d.a. Henrique, Steffi Hennings, Guan Huimin, Antje Hohlweg, Tony Jacobs, Christopher Jarchow, Claudia Jokisch, Sascha Kahre, Tobias Klein, Caroline Lossack, Kristin Lugert, Martin Maleschka, Markus Markgraf, Anja Menzel, Sebastian Mietk, Mandy Pastuschka, Janina Pätzig, Peggy Scholz, Holger Schrön, Martin Schröter, Nadine Schultz, Felix Seytarth, Kristin Tronnier, Nicole Unglaube, Ines Zimmermann. **Imaginäre Räume | 2005/06:** Hildegard Adamofski, Sophie Baudisch, Ariane Beier, Patricia Blaszak, Eun Young Choi, Christian Dillner, Frederik Fortwengel, Martin Fuchs, Mia Seuss, Stefanie Goldhammer, Paula Hentschel, Alexander Herrle, Felix Hiller, Kathrin Kaßner, Martina Kleinwächter, Uwe Knuschke, Georgia Koch, Anne Kutins, Steffi Lambrecht, Barbara Nowak, Helene Pohl, Maria Pritschke, Theresa Rauhut, Alexandra Roczek, Dennis Runge,

Stephanie Schoemann, Michael Schulze, Michael Steinke, Anne Storandt, Daniel Wätzig, Andrzej Wilczewski, Rafael Wolsztyniak, Lothar Türck. **Entwurfsprozesse | 2005/06:** Jousef Faraby, Lu Feng, Sandra Gerbert, Mark Gielen, Ralf Grosser, Huimin Guan, Alexander Haustein, Sebastian Hettchen, Max Hubertus, Yang Hu Quing, Frieder Käser, Britta Keuter, Andreas Klapper, Michael Mattes, Philipp Meyer, Boris Paschotta, Benoît Streicher, Natalia Pérez Velasco.

danke

für das Mitdenken beim Verfertigen der Gedanken,
für das Einlassen auf ungewohnte Handlungsweisen,
das Experiment in der Lehre,
für die Anregungen und Wissensgebiete,
die mir erschlossen wurden,
für das Weitertreiben der Gedanken
durch Fragen und Kritik,
und die vielen konstruktiven Streitgespräche
für die emotionale Unterstützung
über die Jahre hinweg,
für das Vertrauen, dass die vielen losen Enden
irgendwann zusammen finden
zu einer sinnvollen Geschichte.

Inken Baller für die Freiheit zur Entfaltung, die sie mir an ihrem Lehrstuhl gewährt hat und die Reibungsflächen in der intensiven Auseinandersetzung; Gundel Mattenklott für die wichtigen Impulse über meine Fachgrenzen hinweg und die offene Kritik; Rainer W. Ernst für die Bestärkung bei meinem Unterfangen und den weitsichtigen Austausch.

Den vielen Studierenden, mit denen ich gerne gearbeitet habe, die mich im gemeinsamen Nachdenken über ihre Entwürfe heraus gefordert und die zu diesem Projekt fruchtbar beigetragen haben. Meinen FreundInnen und KollegInnen Marvin Altner, Uta Amman, Günter Barczik, Hugo Beschoor-Plug, Ursula Breymeyer, Chris Burns, Isabel von Fournier, Christian Gänshirt, Irina Hoppe, Cornelia Jöchner, Axel Klausmeier, Jürgen Lecour, Otto Maier, Mandy Metag, Carola Muysers, Gee Gee Lang & Ursula Pieper, Renate Schindlbeck, Dagmar Schork, Melanie Semmer, Christiane Schwarz, meinen STILLEPOST-Kolleginnen, Klaus Rheidt und Ulrike Wulf-Rheidt, die sich immer wieder Textfragmente oder Gedankensträngen im Dialog angenommen haben und mit denen ich spannende Projekte gemeinsam realisieren durfte. Meinem Ehemann, der schon am Frühstückstisch über Jahre mit mir weitergedacht hat und natürlich meinen Eltern, deren vorbehaltlose und kritische Unterstützung meiner Arbeit ich sehr schätze und deren Vernachlässigung ich jetzt wieder aufholen muss.

Impressum

Die Schnittmuster-Strategie.

Eine dialogische Entwurfslehre.

© 1998-2008 Dagmar Jäger

Version: 0.9.2

Promotion an der Brandenburgischen Technischen

Universität Cottbus 2008

(Einreichung 11/2006, Annahme der Dissertation

05/2007)

Umschlag- und Buchgestaltung,

Grafik- und Bildbearbeitung:

jpz | Atelier für Gestaltung, Christian Pieper

Das E-Book ist zu finden unter:

www.schnittmuster-strategie.de

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Buch oder Teile dieses Buches dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Autorin vervielfältigt, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form, auch nicht elektronisch oder fotomechanisch (Fotokopieren, Aufnahmen etc.), übertragen werden.

Stapelvilla® ist eine beim DPMA eingetragene Marke von Dagmar Jäger und Christian Pieper

www.stapelvilla.de

Zum Buch

Die SCHNITTMUSTER-Strategie ist eine Entwurfslehre. Sie verbindet experimentelle, künstlerische und spielerische Verfahren mit methodisch tradierten Qualitäten in einer Didaktik und steht im Kontext des aktuellen Diskurses zu künstlerischer Forschung und Methoden des Entwerfens. Das kreative Modell für kollektive ästhetische Prozesse und ihre Vermittlung im architektonischen Entwerfen steht beispielhaft für andere künstlerische Disziplinen.

Das Buch ist in zwei Teile gegliedert: Teil 1 | STRATEGIE behandelt die Lehre in drei Kapiteln, Schlüsselbegriffe werden historisch und zeitgenössisch verortet, zwei ausgewählte Lehrprojekte in einer Prozessdarstellung veranschaulicht. Teil 2 | REFLEXION analysiert aus drei interdisziplinären Perspektiven philosophische, psychologische und spieltheoretische Aspekte der Entwurfsstrategie. ZEHN PUNKTE fassen die Lehre zusammen.

Die Autorin

ist frei schaffende Architektin und Hochschullehrerin in Berlin. Seit 2007 unterrichtet sie dort künstlerische Transformationsprozesse im Rahmen einer Gastprofessur mit der Gruppe STILLE POST an der Universität der Künste. Nach 5 Jahren im In- und Ausland zwischen Montpellier, Ipswich, Barcelona, Paris, Tunis studierte sie Architektur an der Hochschule der Künste in Berlin, der Bauschule in Holzminden und der Kunsthochschule Berlin Weissensee. Seit 1994 arbeitet sie mit ihren Partner Christian Pieper in der Atellergemeinschaft jp3_Architektur & Gestaltung, in der das Wohnen und das Entwerfen untersucht und experimentiert werden. Von 2000 bis 2007 hat sie am Lehrstuhl von Inken Baller an der BTU Cottbus Entwerfen und Baukonstruktion in interdisziplinären Teamkonstellationen unterrichtet.



