

Entwerfen nach Spielregeln – Programm als Prozessgestalter

Schnittmuster als Strategie?

In der Sendung „Verstehen Sie Spaß?“ (ARD vom 27.03.1980) 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 Assoziationsgrund zur sinnvollen Wegeerläuterung.

Die DE-AUTOMATISIERUNG¹ 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“.²

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 METAMORPHOSEN weiter treiben. Max Ernst entwickelt zahllose ‚halbautomatische‘ Methoden wie z.B. das spter durch das Action Painting bekannte DRIPPING, eine mit Farbe gefllte Dose, die an einer Schnur hngend, eigenstndig Linien auf einer Leinwand zieht; der ‚zufllig‘ entstandene Bildinhalt wird dann weiterinterpretiert; oder die kontextuelle Technik der Frottage, die noch heute verbreitete Durchreibetechnik, die unvorhersehbare Abdrcke einer wirklichen Oberflchenstruktur wie bei einem magisch beschleunigten Wachstumsprozess langsam aufscheinen lsst. Den Vorgang der Entdeckung berfhrt Max Ernst durch vielschichtige berformungshandlungen in vorher nicht absehbare Bildzusammenhnge. Le Corbusier nutzt die tgliche bung mit der Zeichnung und der Malerei, um die komplexen Architekturprobleme danach mit dem gelockerten ERFINDUNGSGEIST besser lsen zu knnen.³ Alvar Aalto verrt, dass er „direkt kindische Kompositionen“⁴ zeichnet, um zuvor angeeignete, unlsbar scheinende komplexe Bedingungen berraschend zusammen fhren zu knnen.

1 Bruno Reichlin: Den Entwurfsprozess steuern – eine fixe Idee der Moderne? In: Daidalos 71, 1999 Entwurfsstrategien, S.6-21, hier S.13.

2 Gerrit Confurius: EDITORIAL. In: Daidalos 71, S.5.

3 Reichlin: Den Entwurfsprozess steuern. S.14.

4 Alvar Aalto: Forelle und Gebirgsbach. (1947) In: Alvar Aalto. Skizzen und Essays. Ausstellungskatalog, Akademie der bildenden Knste, Wien (Hrsg.), Wien: Architektur- und Baufachverlag 1985, S. 10-11, hier S. 10.

Die Schnittmuster-Strategie

Verffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

Spielerische, kreative Strategien nach selbstaufgelegten Regeln werden in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts durch die OuLiPisten-Bewegung (Ouvroir de littérature potentielle) 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 Percers 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.⁵ 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 zur Entwicklung 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“⁶ – entwickeln. Und Coop Himmelblau entwirft methodisch mit AUTOMATISCHEN VERRÄUMLICHUNGSPROZESSEN bei geschlossenen Augen – im Entstehungsprozess des OPEN HOUSE 1983: „Unabgelenkte Konzentration auf das Gefühl, das der gebaute Raum haben wird“⁷ – 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]“⁸.

Gilt es, zunächst eine weitgehend FREIE Schaffenshaltung beim Entwerfenden zu erzeugen, so können (halb-)automatische Schaffensprozesse am Beginn kreativer Arbeit wie schon in den Vorkursen Johannes Ittens auch als didaktische Praxis zur Förderung kreativer Arbeit eingesetzt werden: Itten veranstaltete „Übungen zur Lockerung und Konzentration der Schüler (...)“. Der schöpferische Automatismus

5 Sabine Mainberger: Von der Liste zum Text – vom Text zur Liste. Zu Werk und Genese in moderner Literatur. Mit einem Blick in Percers CAHIER DES CHARGES ZU LA VIE MODE D'EMPLOI. In: Entwerfen und Entwurf. Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses. Matenkloft, Gundel; Weltzien, Friedrich (Hrsg.); Berlin: Reimer 2003, S. 265-283, hier S. 273f..

6 Lars von Trier: 'Die Kontrolle aufgeben', Lars von Trier im Gespräch (1998). In: Hallberg, Jana; Wewerka, Alexander Hrsg. (2001), DOGMA 95. Zwischen Kontrolle und Chaos. Aus dem Dän. von Evermann, Annelie; Berlin: Alexander 2001, S.159-168, hier: S. 162.

7 Coop Himmelblau: Architektur ist jetzt. Projekte, (Un)Bauten, Aktionen, Statements, Zeichnungen, Texte. 1968-1983. Stuttgart: Gerd Hatje 1983, S. 28.

8 Anthony Vidler: UnHEIMlich. Über das Unbehagen in der modernen Architektur. Aus dem Engl von Kessler, Norma; Hamburg: Edition Nautilus 2002, S. 107.

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

wurde von mir als eine der wichtigsten Faktoren künstlerischen Schaffens erkannt.“⁹ Betty Edwards hat 1967 beobachtet, dass die auf dem Kopf liegende Zeichnung als abzuzeichnendes Material von ihren Schülern wesentlich gekonnter naturalistisch gezeichnet wird als die leicht wieder erkennbare, ‚richtig‘ herum liegende Zeichnung.¹⁰ ‚Halbautomatisch‘ kann man diese Strategien zumeist deshalb nennen, da es sich um das Anschieben eines Prozesses handelt, der zu Beginn eines Lösungsfindungsprozesses der Intuition, der Überraschung, Neugier und dem aufmerksamen Wahrnehmungsvorgang Raum gibt.

Die Schnittmuster-Strategie¹¹ ist im Rahmen der Entwurfslehre für die Architekturausbildung entwickelt worden. Sie stellt eine SPEZIELLE ENTWURFS DIDAKTIK, die in Gruppensituationen eine Annäherung an komplexe Entwurfsprobleme ermöglicht: der Vorgang des kollektiven und individuellen, analytischen und intuitiven, sachlichen und spielerischen, (halb)automatischen Entwerfens wird durch ein PROGRAMM als Spielregel zur Lösungsfindung gesteuert. Ein interdisziplinäres, SUBJEKTIV GEWÄHLTES KONTEXTGEFÜGE bildet das Entwurfsumfeld, um die Entwurfsarbeit neben dem Genius Loci in einem kulturellen, zeitgenössischen Zusammenhang zu verankern. Analytische, heuristische und reflexiv-iterative, kreative Verfahren bilden die Basis der MIMETISCH-TRANSFORMATIVEN Entwurfsarbeit. Die Strategie verbindet experimentelle, künstlerische und entwurfsmethodisch tradierte Qualitäten.

Das Entwurfsprojekt Schnittmuster bildet 1998 als erster Teil den Auftakt einer experimentellen Unterrichtsreihe mit Studierenden im Rahmen der Architekturausbildung (Abb.01). In analytisch transformierenden Entwurfshandlungen wird ein Schnittmusterbogen in ein räumliches Diagramm übersetzt. Der Aspekt der Wahrnehmungsverschiebung in der Versuchsanordnung hat mich besonders interessiert: Der Ort oder typologische Vorbilder als tradierter kontextueller Ausgangspunkt von Entwurfsprozessen wird zu Beginn der Entwurfsarbeit durch ein architekturfremdes Diagramm ersetzt, das entdeckt werden will - vor dem Hintergrund persönlicher Formvorlieben und assoziativer Erinnerungsbilder. In einer Gruppensitzung wird jedem Schnittmuster-Diagramm eine Typologie assoziativ zugeordnet. Die erhöhte Aufmerksamkeit wird für die künstlerische Suche ausgenutzt und mit reflexiven, analytischen und diskursiven Strategien kombiniert. Die Überraschung der Studierenden angesichts der Informationsgrundlage – das Liniengewirr eines Schnittmusterbogens – ist eine Schlüsselvoraussetzung, um existierende architektonische Vorbilder zunächst auszublenden und der persönlichen, räumlichen Entdeckung außerhalb des

9 Rainer Wick: bauhaus Pädagogik. Köln: DuMont 1982, 3. Aufl. 1988, S. 94. Vgl. Ittens Darstellung zur dynamischen Nachempfindung der Gestalt, die die emotive Bewegtheit über die physische Bewegung der Hand in die Zeichnung überträgt [ebd., S. 100] und s. HAPTISMUS oder TAKTILISMUS [ebd., S. 151].

10 Betty Edwards: Das neue Garantiert zeichnen lernen. Die Befreiung unserer schöpferischen Gestaltungskräfte. Aus dem Engl. von zur Nedden, Modeste; Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1982, 3. Aufl. 2002, S. 13.

11 Dagmar Jäger: Die Schnittmuster-Strategie. Eine dialogische Entwurfslehre als Bestandteil der Architekturausbildung. Dissertation an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus. November 2006

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

unmittelbaren Zwangs zur Ideatisierung und Stereotypisierung Vorschub zu leisten. 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,¹² die intuitive Handlung 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. Die Intention der Strategie ist es, über festgelegte Zeit- und Verfahrensregeln Qualitäten des Spiels für die gemeinschaftliche und individualisierte Lösungsfindung zu integrieren. Die Konsequenz für den Entwerfenden ist die Erhöhung der für das Entwerfen notwendigen Momentgebundenheit und Konzentration, der Spannung und Spannungslosigkeit, der für die Entdeckung des Bekannten und Unbekannten erforderlichen Neugier und die Fokussierung auf den Augenblick durch Ungewissheit bezüglich des Spelausgangs. Die vorschnelle Ergebnisorientierung wird zugunsten eines Prozesses der aufmerksamen Untersuchung und schrittweise transformierenden Ausgestaltung ersetzt. Eine Zielorientierung bei der Entwurfsarbeit wird auf diese Weise absichtlich erschwert, so dass „die Gebilde Züge enthalten (...), die im Produktionsprozeß nicht absehbar sind; daß, subjektiv, der Künstler von seinen Gebilden überrascht werde“.¹³

Das Programm zur Entwurfsarbeit entwerfen

Anders als das tradierte Raum- oder Funktionsprogramm¹⁴ definiert ein PROGRAMM ZUM ENTWERFEN die SPIELREGELN des Entwurfsprozesses als Handlungsanleitung und -beschränkung. Es dient der Annäherung an ein komplexes Problem über einen vorab entwickelten, definierten Spannungsbogen, in dem sich Entwurfshandlungen innerhalb eines festgelegten zeitlichen Rahmens abspielen können.¹⁵ Als DIDAKTISCHES INSTRUMENT in der Entwurfslehre der Architekten unterstützt es das Kennen lernen architektonischer Entwurfswerkzeuge und Methoden, als Entwurfsinstrument dient es der Bewältigung architektonischer oder interdisziplinärer künstlerischer Probleme und bildet den spielerischen Rahmen zur Entfaltung der persönlichen Gestaltvorlieben in einem gemeinschaftlichen Austausch der Entwurfsgruppe.

¹² Theodor Adorno: Ästhetische Theorie. Adorno, Gretel; Tiedemann, Rolf (Hrsg.); Bd.7 der gesammelten Schriften; Frankfurt/Main: Suhrkamp 1970, S. 145.

¹³ Ebd.: S. 63.

¹⁴ Ein Raumprogramm legt typologie- und ortsbedingte, gebäudespezifische Raum- und Größenanforderungen zu Beginn der Entwurfsarbeit fest.

¹⁵ Das ENTWURFSPROGRAMM der speziellen Strategie definiert im Vorfeld der kreativen Entwurfsarbeit die einzelnen Transformationsstufen und thematischen Arbeitsphasen im Hinblick auf die Problemstellung und organisiert die inhaltliche, methodische und zeitliche Entwicklung der Entwurfshandlungen auf sieben Ebenen: (a) Kontextuelles Informationsmaterial, (b) mögliche Vortragsinhalte, (c) externe Wissensinhalte (und daran geknüpft Personen), (d) Fremdbausteine, (e) Assoziationskonstellationen, (f) methodische Entwurfswerkzeuge und (g) Termine. Diese SIEBEN BAUSTEINE werden zunächst gesammelt und dann im PROGRAMM präzisiert, ausformuliert und zueinander in eine zeitliche und inhaltliche Beziehung gesetzt.

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

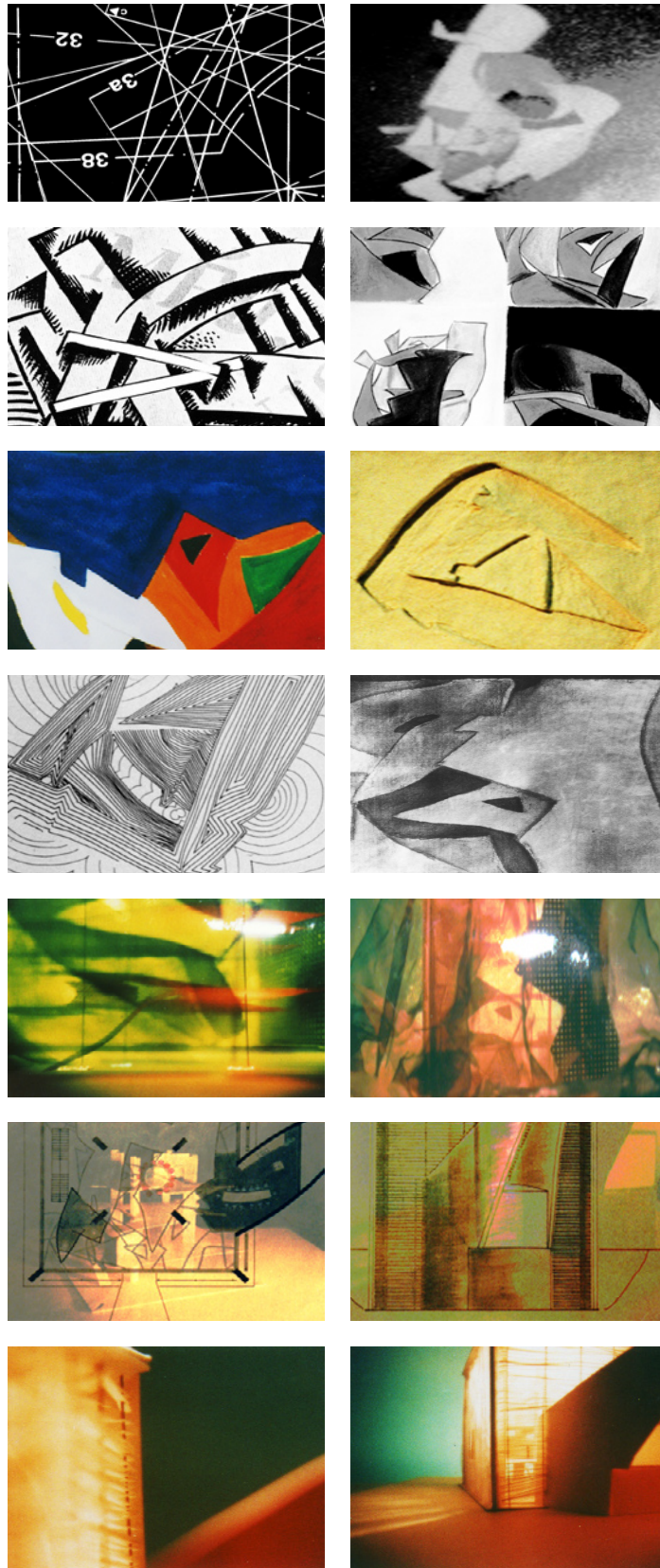


Abb.or Schnittmuster-Projekt Stefan Reich (Studentenarbeit) 01. Wahl des Ausschnittes 02. Schnittmuster zu Raum 03. Raum zu Fläche 04. Fläche zu Licht 05. Licht zu Farbe 06. Farbe zu Raum 07. Raum zu Linie 08. Interferenzcollage 09.-14. Interferenzmodell

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

| Entwurforschung

Im künstlerischen Entwurfsprozess der dialogischen Weitergabe ästhetischer Informationen des Stille Post Projektes¹⁶ (Abb.02-04) beispielsweise findet das Transformieren mit sicht- und hörbarem Material statt - Fotografien, Zeichnungen, Skizzen, Musikstücke, Objekte, Filme, Texte. Elf Regeln dienen im Spielprozess der Regulierung von Spielzeit und Übergabemodalitäten. Die Zeit- und Spielbegrenzung und Fokussierung des Transformationsmaterials ist in diesem interdisziplinären Dialog die Ausgangssituation für die Entstehung eines an elf Personen gebundenen Ideenflusses im Dialog. Die Spielbedingungen sind für die Einzelne der Handlungsraum: innerhalb von gegebenen Grenzen wird eine Beziehung zur Spielvorgängerin im Geheimen aufgebaut, um den Dialog über eine ästhetische Hervorbringung weiter zu treiben.

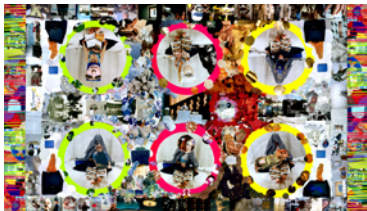


Abb.02
Stille Post, Runde 2, Arbeit Nr. 7, Barbara Herbert: Explosion. Teppichstück (Print auf Aluminium)

Abb.03
Stille Post, Runde 2, Arbeit Nr. 8, Dagmar Jäger: Alice in der Stadt. Fotocollage auf Papier 11 x 22 cm in französischer Feldtelefonkiste aus Holz, Bein einer Barbiepuppe in Seegras

Abb.04
Stille Post, Runde 2, Arbeit Nr. 9, Vera Franke: Alice und Bob haben eine Krise. Pappaufsteller auf Bodenpodest

Die STAPELVILLA[®] (Abb.05-06) ist ein experimentelles Architekturprojekt, das mithilfe der Schnittmuster-Strategie realisiert wird: die Entwicklung einer innovativen urbanen Wohntypologie zwischen Wohngemeinschaft und Traum von der eigenen Scholle ist Gegenstand der Entwurforschung. Nach sieben Regeln (1. Auswahl der Villenvorbilder, 2. Festlegung der ästhetischen Strategie, 3. Wahl der Stapelung und Reihenfolge, 4. Heterogenität der Bewohnerkonstellation, 5. Weg als vertikales, soziales Ereignis, 6. Vorbilder erfahren, 7. Schnittstellen) eröffnet das Projekt der Entwurfsgruppe wie auch den möglichen Bewohnern durch Auswahl des zu stapelnden Materials und durch den Umgang mit den Transformationsstrategien einen partizipatorischen Prozess und einen durch die Spielregeln begrenzt offenen Ausgang.¹⁷

In beiden Projekten werden die einzelnen Phasen des Entwerfens für alle am Prozess Beteiligten vom Entwurfsbeginn an gleichermaßen transparent im Programm – den Spielregeln – charakterisiert. Dies wirkt sich auf das individuelle, momentbezogene Handeln im Entwurfsprozess entlastend aus, das Kreative, Spielerische wird befördert, um auf widersprüchliche oder gegensätzliche Anforderungen zu reagieren. In verschiedenen ASSOZIATIONSRUNDEN werden Erfahrungen und Erinnerungen der STAPELVILLA[®] Entwurfsgruppe ausgetauscht und in den Prozess des Entwerfens eingearbeitet. Im Protokoll zwischen zwei Akteurinnen der Stille Post Gruppe werden maximal drei Fragen gestellt, 10 Sätze müssen der Beantwortung reichen. Wie die Fragen beantwortet werden, oder welche Intention die Fragende/Antwortende verfolgt, ist offen. So ist die Prioritätensetzung der möglichen Themen im Dialog, der Kontextebenen im Entwurf, abhängig von den Interessen der Personen, die den Entwurfsprozess prägen. Diese Kommunikationsebenen strukturieren und kanalisieren das Entwerfen zwischen individueller und kollektiver Denkarbeit. DER

¹⁶ Das Projekt wurde im Jahr 2006 von elf Wissenschaftlerinnen/Künstlerinnen entwickelt, ausgestellt und mit dem Karl-Hofer-Preis Resonanzen des Suchens d.J. prämiert. Als Beteiligte des Gruppenprojektes hatte ich Gelegenheit, Elemente der Entwurfsstrategie in einem interdisziplinären Kontext als künstlerische Strategie zu erproben. S. Stille Post. 11 Disziplinen, 22 Wochen, 33 Transformationen. UdK-Verlag 2006. Katalog zur Ausstellung, www.stillepost.jp3.de/
¹⁷ Das Projekt habe ich gemeinsam mit Christian Pieper als Wohntypologie 2002 entwickelt und als experimentelles Forschungsprojekt an der BTU Cottbus (2003) mit Studierenden erprobt. In einer nächsten Phase wird es um den Realisationsprozess und die Auslotung der ästhetischen Partizipation mit zukünftigen Bewohnern gehen.

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

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 DAR.

Programm als pädagogisches Konzept, Drehbuch oder als Manifest¹⁸

Das PÄDAGOGISCHE PROGRAMM (KONZEPT) einer Entwurfsschulung hält für einen bestimmten Studienabschnitt Vorgaben und Übungen für die Architekturausbildung 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 zu hin zu dreidimensionalen Kompositionsversuchen aus diversen Materialien.“¹⁹ Das Konzept Ittens findet sich im HIER BESCHRIEBENEN PROGRAMMBEGRIFF wieder: das Programm besteht aus einer LOCKEREN FOLGE von Übungen, die in einen übergeordneten Spannungsbogen als Bestandteil der Entwurfsaufgabe integriert sind. Die Übungen sind allerdings, anders als im Vorkurs Ittens, fokussiert auf die Lösung eines Entwurfsproblems oder auf die thematische Verdichtung eines Schaffensprozesses.

Um die Komplexität der Entwurfsprobleme in diesem Spannungsbogen von aufeinander aufbauenden Arbeitsschritten zu Beginn der Lösungssuche spielerisch anzulegen, dienen Vorwärmübungen als lockernde und öffnende Einstiegshandlung in den sich verdichtenden Entwurfsprozess. Der Handlungsstrang, die Entdeckungen und das Wissensrepertoire sollen sich langsam intensivieren und aufeinander aufbauen



können, um sich in der entwerfenden Forschungsarbeit zu entfalten. Die Absicht des Programms - die Unterstützung der Improvisationsfähigkeit und des KREATIVEN FLUSSES²⁰ - bedingen ein Wissens- und Werkzeugrepertoire, das zunächst angeeignet

18 Vgl. André Breton: Die Manifeste des Surrealismus von 1924 bis 1935. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1977; Laurent le Bon (Hrsg.): DADA. Ausstellungskatalog, Paris: Éditions du Centre Pompidou 2005; S. 391, 828, 987, 995; Jana Hallberg: „Ausgewählte Manifeste der Filmgeschichte bis heute“. In: DOGMA 95. S. 37of.; Ruth Hanisch u.a. (Hrsg.): Architekturtheorie 20. Jahrhundert – Positionen, Programme, Manifeste. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004.

19 Wick: bauhaus Pädagogik. S. 103-104.

20 Der Psychologe und Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi hat sich in zahlreichen Publikationen dem FLOW-ERLEBNIS gewidmet.



Abb. 05
Stapelvilla* Bildcollage, jp3_Jäger & Pieper
Abb.06
Madlen Jannaschk (Studentenarbeit): Untersuchungsreihe
zur Regel 3.: Wahl der Stapelung und Reihenfolge

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

und dann zum freien Spiel eingesetzt werden kann. Wie die Improvisationskünste auch, benötigt das Verknüpfen vielfältiger Entwurfsbedingungen ein hohes Maß an vorangegangener WISSENSAUFLADUNG. Um zu improvisieren, hier transformieren zu können, ist die Präsenz eines Repertoires an Handlungsmöglichkeiten und Wissensinhalten erforderlich. Diese AUFLADUNG muss erarbeitet und vorbereitet werden. Sie drückt sich im Aufbau des PROGRAMMS aus. Die Persönlichkeit jedes Mitglieds einer Entwurfsgruppe, der Lösungsfindungsprozess und das individuelle Können sollen in den sich verdichtenden Handlungsstrang zur Problembewältigung langsam in eine Intensität der Auseinandersetzung hineinwachsen.

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 aufeinander aufbauend das kreative Potential der Handelnden freigeben, um eine Geschichte – die Lösung des Entwurfsproblems – entwickeln zu können. Die Vorgaben des Drehbuchs können und müssen individuell ausgespielt werden, mit räumlichem Ausdruck und inhaltlicher Schwerpunktsetzung. Die Vorgaben betreffen das WIE, das WAS des Entwurfs wird im Kontext individueller Prägungen entwickelt. Die einzelnen, aufeinander aufbauenden Themen der Handlung werden im PROGRAMM in eine sinnvolle Reihenfolge gewoben, der Aufbau der Handlung vom Anfang zum Ende in einer Weise choreographiert, damit sich das Spiel schrittweise UND abwechslungsreich entwickeln kann. Die einzelnen Handlungen werden immer wieder variiert, EBENENWECHSEL²¹ dienen dieser Choreographie 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 verständigen können. Das Manifest klärt die Bedingungen, um dem Personenkreis einen Raum zu bieten und auf kollektiv bekannte Bedingungen einzusteigen. Der Entwerfende kann die Handlungsbedingungen vor Einstieg in die Gruppe auf sein Interesse hin überprüfen oder auch - in einem vorangegangenen Prozess 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.

²¹ Auslöser und Gegenstand der gestaltenden, schrittweisen Transformationshandlungen sind die Ebenenwechsel, die eine einzelne transformierende Untersuchungsreihe ablösen, um eine neue Untersuchungsreihe mit anderen Werkzeugen, die die vorangegangenen Erkenntnisse integriert, freizusetzen.

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

Erkenntnisvermehrung im Spiel nach Regeln

In den künstlerischen Disziplinen ist der Entwurfsvorgang „zwischen Inkubation und Verifikation“²² als durchgängiger Schaffens- und Suchprozess erst mit dem Werk abgeschlossen. Ähnlich der prozessualen Psychoanalyse, die zuerst Selbstreflexion dann Fremdanalyse praktiziert, ist es in der Entwurfsdisziplin 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. Die Entwurfslehre verfügt über keine verbindliche Methodenlehren, wie es sie in den naturwissenschaftlichen oder geisteswissenschaftlichen Disziplinen gibt, sei es bezogen auf den Vorgang des Entwurfsprozesses oder auch auf seine Analyse, die Reflexion der ästhetischen, an die Persönlichkeit gebundenen Vorgänge und den damit verbundenen Gestalthervorbringungen. Transparente wissenschaftliche und intuitive künstlerische Methoden, Widersprüchliches in Zusammenhänge verwebende Gestaltvorgänge machen die Prozesse des Entwerfens in unserer WISSENSCHAFTLICHEN KUNST AUS. Die Verfahrensweise zur Problemlösung, nicht die Lösung an sich, wird durch die Spielregeln in den Entwurfsprozess eingebracht. Innerhalb des Ablaufes 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.²³ Energien werden frei, die den Entwurfsprozess von Entscheidungen entlastet und einen Gruppenprozess möglich macht.

Wie in einem SPIEL NACH REGELN wird durch die Prozessteuerung ein ENTWERFEN NACH PROGRAMM ermöglicht. Im Wechsel zwischen intuitiven und reflexiven Arbeitsschritten, der individuellen und der Gruppenarbeit wird eine Haltung der Entwurfsgruppe unterstützt, 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“.²⁴ Der künstlerische, genialistische Anspruch an den Architekten steht scheinbar der zweckorientierten Prägung des Berufes diametral entgegen: kollektivierte, objektivierbare Lösungsorientierung versus individuelle Kreativität und verspieltes Durchspielen unbekannter Lösungsansätze zur Entdeckung der Möglichkeiten. Beim Entwurf als Spiel geht es aber um genau diese Verbindung scheinbar sich widersprechender Prinzipien: ana-

22 Gundel Mattenklott und Friedrich Welzien: Einleitung. In: Entwerfen und Entwurf. S. 9.

23 Confurius: Daidalos 71, 1999: S. 4.

24 André Breton: Entretiens – Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik. Radiointerviews 1913-1952. Aus dem Frz. von Hörner, Unda und Kiepe, Wolfram (Hrsg.); Reihe der Fundusbücher 141; Amsterdam: Verlag der Kunst, 1996, S. 85-86.

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008

lytisches, lineares, und geregelt methodisches Nacheinander von Handlungsabläufen wird verknüpft mit spielerischen, intuitiven und räumlichen Strategien, um analoges, ganzheitliches, freies und unbewusstes und intuitives Denken der Einzelnen in der Gruppe freizulegen und zu befördern. „Man wird immer jemand finden, (...) der jede Komplikation einebnen (...) 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.“²⁵

Der Text fußt auf der Dissertation „Die Schnittmuster-Strategie. Eine dialogische Entwurfslehre als Bestandteil der Architekturausbildung“.

²⁵ Gaston Bachelard: Poetik des Raumes. Aus dem Frz. von Kurt Leonard; München: Carl Hanser 1960, neu verlegt 1987; Frankfurt/Main: Fischer Wissenschaft, hier: 7. Aufl. 2003, S. 218.

Die Schnittmuster-Strategie

Veröffentlichung zur Konferenz Blick.Spiel.Feld 2008