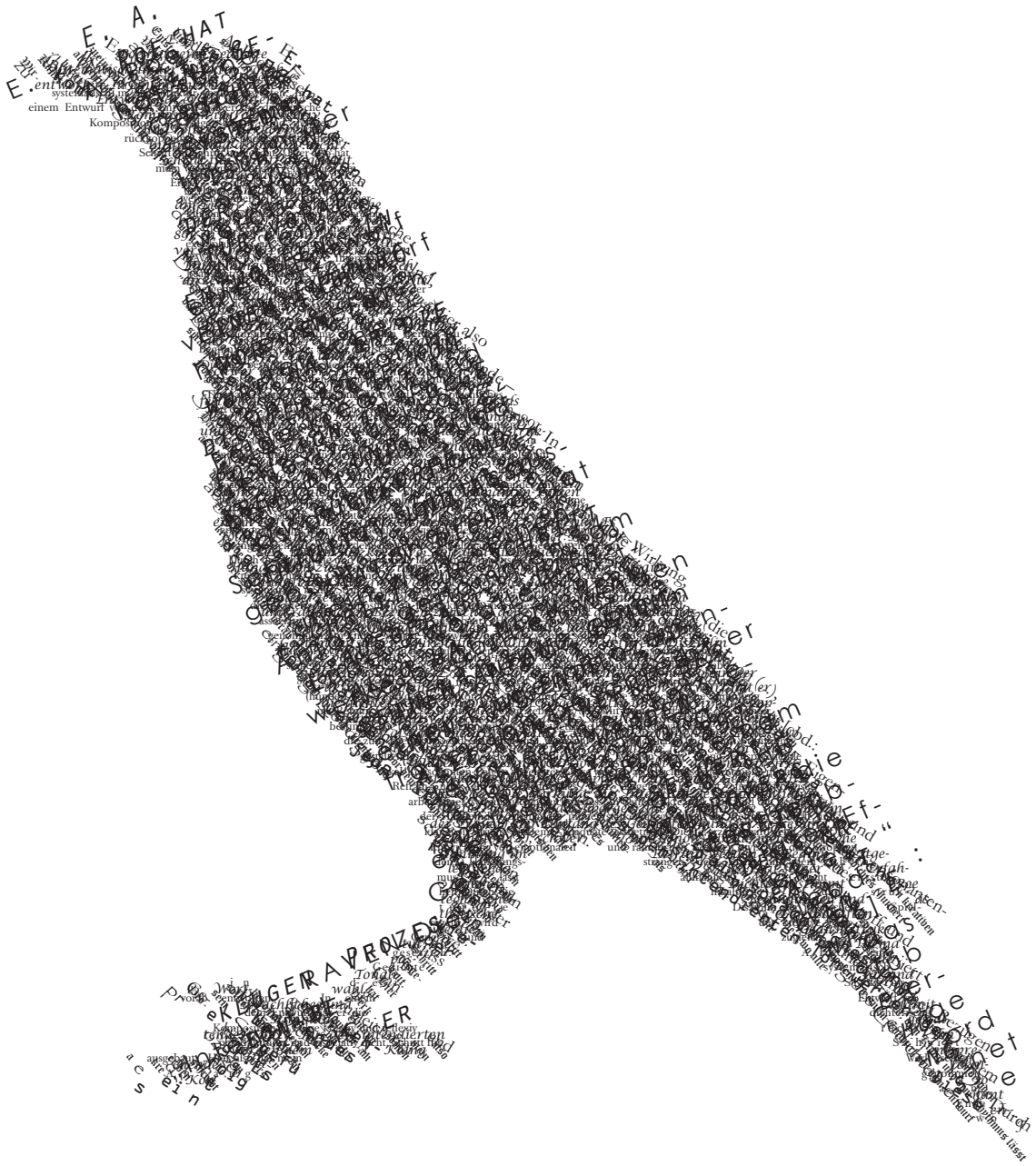
Entwerfen: Magie, Spiel oder Strategie?

Design: Magic, Play or Strategy?



„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 schaudern bei dem Gedanken, das Publikum einen Blick auf die Szene ihres Schaffens tun zu lassen, auf das arbeitsvolle Ausfeilen des Gedankens.“
Edgar Allan Poe[1]

Arbeitsvolles Ausfeilen der Gedanken

Edgar Allan Poe hatte als Dichter einen selbstreflexiven Impuls, der auch für andere künstlerische Disziplinen sehr aufschlussreich ist. In seinem Aufsatz „Philosophie der Komposition“ beschreibt er genauestens den Prozess seines Schaffens bei der Entwicklung eines Gedichtes: eine Kopplung aus intensiver Arbeit – „emsiges Suchen“, strukturellen Festlegungen aus Erfahrungswerten – und dem sich entfaltenden Bedeutungsgehalt.[2] E. A. Poe betont gleich zu Beginn, dass „nichts in diesem Gedichte dem Zufall oder der Intuition zuzuschreiben ist“.[3] Doch auf der Suche nach Struktur und Thema ‚passieren‘ – in Verbindung mit der Arbeitsintensität, die er beschwört – immer wieder assoziative Schlüsselentwicklungen: „Da kam mir plötzlich die Vorstellung eines unvernünftigen (...) Wesens“,[4] oder „nachdem mich der ganze Aufbau meines Gedichtes von selbst zu ihr geführt“[5] – dies alles sind Hinweise auf die Stellung des „kreativen Flusses“ und die ‚automatische‘ Ideenentwicklung bei der Entstehung seiner künstlerischen Arbeit. Strategien zur Lockerung von stereotypisierten Vorstellungen, um ‚plötzliche‘ Einfälle zu befördern, haben in Literatur, Kunst und Architektur Tradition.

Entwurf vor dem Entwurf

E. A. Poe hat seine Gedichte systematisch in der Struktur vorab entworfen. In einem Entwurf vor dem Entwurf hat er die dichterische Komposition in Folge kreativ und reflexiv rückkoppelnd, intuitiv und assoziativ dicht, Schritt für Schritt ausgebaut. „Hier also hat mein Werk seinen Anfang genommen, am Ende – wo alle Kunstwerke begonnen werden sollten.“[6] In seiner klugen Prozessintroversion beschreibt er den kreativen Entstehungsvorgang exemplarisch an seinem Gedicht „The Raven“. Die Wirkung, die „Intensität des beabsichtigten Effektes“,[7] das übergeordnete Thema (die Schönheit in der Trauer), der Umfang des Gedichtes (hundert Verse) und der „Grundton (...), schwer und sonor“ für die melancholische Stimmung im Refrain werden zu Beginn festgelegt.[8] Mit seiner Erfahrung als Dichter bestimmt Poe

1 Edgar Allan Poe, „Philosophie der Komposition von Edgar Allan Poe“ 1846, in: Fritz Schuhmacher: „Das bauliche Gestalten“ Berlin 1991 (wiederverlegt aus: E.A. Poe: „Werke in zehn Bänden“ 1904, nach der Übersetzung von Hedda und Arthur Moeller-Bruck), S. 85
2 Ebd., S. 90
3 Ebd., S. 85
4 Ebd., S. 88
5 Ebd., S. 89
6 Ebd.
7 Ebd., S. 86
8 Ebd., S. 87f

“Most writers – poets in especial – prefer having it understood that they compose by a species of fine frenzy – an ecstatic intuition – and would positively shudder at letting the public take a peep behind the scenes, at the elaborate and vacillating crudities of thought”
Edgar Allan Poe[1]

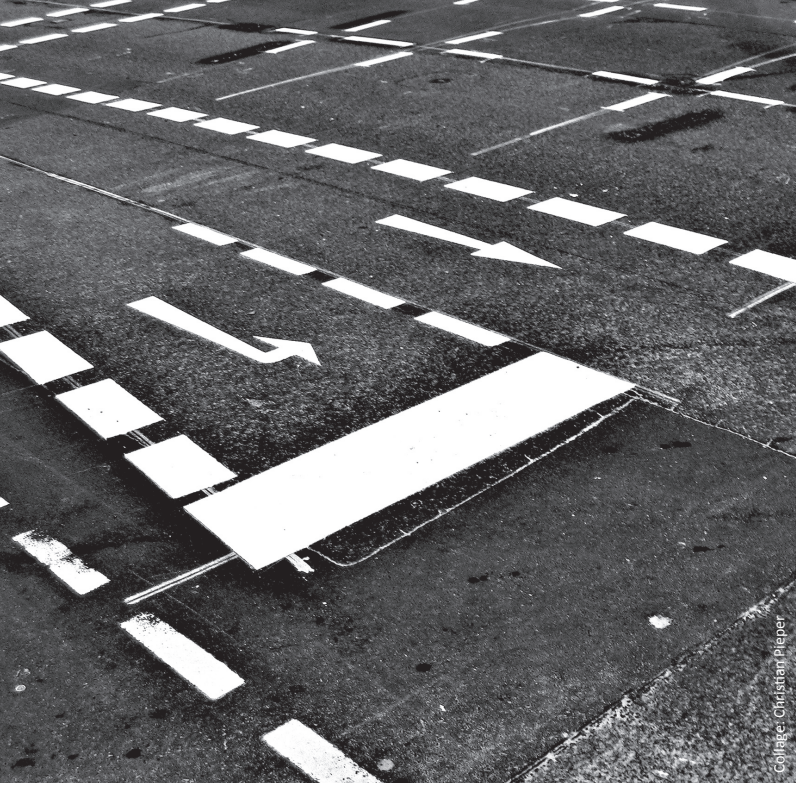
Diligent Polishing of Thoughts

As a poet, Edgar Allan Poe had a self-reflexive impulse, which is also very instructive for other artistic disciplines. In his essay “Philosophy of Composition”, he precisely describes his creative process in developing a poem: a combination of intensive work “elaborately sought,” structural decisions from experience and the meaning evolving therefrom.[2] E. A. Poe stressed at the outset that “no one point in [the poem’s] composition is referrible either to accident or intuition”.[3] But while searching for structure and subject, associative key developments ‘happen’ – in conjunction with the intensity of work that he implored – time and again: “Here, then, immediately arose the idea of a non-reasoning creature”[4] or “thus forced upon me in the progress of the construction”[5] – clues to the importance that ‘creative flow’ and ‘automatic’ development of ideas have for the genesis of his artistic work. Strategies for easing stereotyped notions in order to promote ‘sudden’ ideas have tradition in literature, art and architecture.

Concept before Design

E. A. Poe systematically conceived his poems in advance in structural terms. In an concept outlined prior to the first draft, he constructed the poetic composition step for step, in a creative and reflexively regenerative, intuitive and associatively coherent way. “Here then the poem may be said to have its beginning – at the end, where all works of art should begin”.[6] In his clever introverted process, he describes the creative development process using his poem The Raven as an example. The impact, the “intensity of the intended effect”,[7] the overriding subject (beauty found in grief), the poem’s scope (one hundred verses) and the “key-note,” both rich and “sonorous”, for the melancholic atmosphere of the refrain were defined at the beginning.[8] With his experience as a poet, Poe defined technical conditions and esthetic characteristics such as the poem’s structure, the appropriate tone and word choice – as a linguistic, and thereby mood-defining, motif. Vowel-consonant sequences suitable for the sound are derived from the intended tone. These are inserted in a refrain, using a repeating word, as the conclusion of each verse. Then an

1 Edgar Allen Poe, “The Philosophy of Composition“, in: The Casket and Graham‘s Magazine 1846, 28: pp. 163-167, p. 163
2 Ibid. p. 166
3 Ibid. p. 163
4 Ibid. p. 165
5 Ibid. p. 165
6 Ibid. p. 165
7 Ibid. p. 164
8 Ibid. p. 165



„Marker-2" from: „Promenaden"

technische Bedingungen und ästhetische Eigenschaften wie die Gedichtstruktur, die zum Thema passende Tonalität und Wortwahl – als sprachliches und damit Stimmung gestaltendes Motiv. Aus dem intendierten Ton werden dem Klang entsprechende Vokal-Konsonanten-Folgen abgeleitet. Diese werden als Abschluss jeder Strophe in einem Refrain, über ein wiederkehrendes Wort, eingefügt. Es folgt ein schrittweiser, arbeitsamer, systematischer Suchprozess, in dem der kreative Stoff und die Beziehung der Handelnden zueinander immer stärker ausgestaltet, der Refrain sinnhaft und klangvoll variiert und eine „adäquate" ästhetische Dichte erzeugt werden.[9] Die Entwicklung von emotionalen und räumlichen Bezügen zwischen den Strophen, den Handlungssträngen, dem Klang und dem Rhythmus lässt allmählich das Gedicht entstehen. Durch die inhaltliche und strukturelle Disziplin der poetischen Spielregeln wird der kreative Fluss in Gang und zugleich freigesetzt.

Entwerfen nach Spielregeln

Die architektonische Entwurfsdisziplin ist charakterisiert durch Begrenzung: Zahlreiche Bedingungen wie Grundstücksgröße, Baukosten, das Raumprogramm, der soziale, kulturelle und politische Kontext geben den Rahmen vor, in dem Entscheidungen gefällt werden. Der Entwurfsfortschritt ist gekennzeichnet durch die Suche nach Ordnungsprinzipien, um Auswahlmöglichkeiten zu entwickeln und Wertungspräferenzen für die räumliche Lösung auszuloten. Der Entwurf wird, wie in der poetischen Arbeit auch, langsam und schrittweise, rückkoppelnd iterativ in eine stimmige Komposition überführt. Der Prozess des Entwerfens kann im Hinblick auf die Aufgabe gleichfalls vorab entworfen werden. Das vielschichtige Geflecht der kontextuellen Bezüge muss analysiert und ausgewählt, die Zeiträume und die Handlungen festgelegt und definiert werden. Das Programm dient dann, anders als das in der Disziplin tradierte Raum- oder Funktionsprogramm, der Annäherung an die komplexe Aufgabe über

9 Ebd., S. 86

incremental, laborious, systematic search follows, in which the creative material and the relationship of the acting characters to one another increasingly takes form, the refrain is meaningfully and melodiously varied, and an 'adequate' esthetic coherence is generated.[9] The development of emotional and spatial relationships among the verses, the strands of the plot, the tone and the rhythm gradually permit the poem to take form. With the poetic rules' discipline in terms of content and form, the creative flow is started and simultaneously liberated.

Designing According to Rules

The architectural design discipline is characterized by limitation: Numerous conditions, such as lot sizes, construction costs, the spatial program, and the social, cultural and political context, define the parameters in which decisions are made. The design progress is characterized by the search for organizing principles, used to develop options and to gauge evaluation preferences for the spatial solution. As also in poetic work, the design is slowly, in an incremental, regeneratively iterative way, converted into a harmonious composition. The process of designing can likewise be designed in advance with a view toward the task. The complex network of contextual references must be analyzed and selected, the time frames and the actions must be decided upon and defined. Unlike the spatial or functional program traditional to the discipline, the program then serves to approach the complex task using a dramatic arc that is developed in advance, in which the transformational acts take place.

Creative Catalyst

Content-related and structural features characterize the artistic creative process. In the poem, the scenery is formed by the raven, grief (for the beautiful, deceased beloved), a loving man and melancholy. In architectural design, the field spans from Genius loci to Genius temporis; domains of knowledge that are necessary or appear promising in the search for a solution are integrated into the search. The work in dialogue takes place continuously and increasingly with the contextual relationships. Much more of a rule, the program, as it is understood, serves in architectural design as an instrument for becoming acquainted with cognitive relationships and the selection of tools and techniques – as creative catalyst for coping with complex tasks. Even for E. A. Poe, the intention is not to relinquish the creative process to a fixed and inflexible set of rules. The poetic framework for action is conceived so thoroughly in advance that the composition of the work within the self-defined rules can almost take place 'by itself.' Analytical, intuitive and artistically motivated acts generate, step by step, an intensification of the work and consolidation of the expression. At the moment of creation, attention is concentrated on the material to be transformed. This results in an increase of the creative potential, benefiting the creative process and the design solution. The program relates to the How of the creative process. It represents the concept, devised before actually composing or designing, for the course of events in the process until reaching a solution.

9 Ibid. p. 164

einen vorab entwickelten Spannungsbogen, in dem sich transformierende Handlungen abspielen.

Kreativer Katalysator

Inhaltliche und strukturelle Eckpunkte charakterisieren den künstlerischen Schaffensprozess. Im Gedicht bilden der Rabe, die Trauer (um die schöne, verstorbene Geliebte), ein Liebender und die Melancholie die Szenerie. Im Architekturentwurf spannt sich das Feld zwischen Genius loci und Genius temporis, Wissensgebiete werden in die Suche integriert, die für die Lösungssuche notwendig oder vielversprechend scheinen. Die Arbeit im Dialog mit den Kontextbezügen findet kontinuierlich und verdichtend statt. Vielmehr Spielregel, dient das so verstandene Programm im architektonischen Entwurf als Instrument dem Kennenlernen von Wissenszusammenhängen und der Wahl von Werkzeugen und Methoden – als kreativer Katalysator der Bewältigung komplexer Aufgaben. Auch E. A. Poe geht es nicht darum, den Schaffensprozess einem festen und starren Regelwerk zu überlassen. Der poetische Handlungsrahmen wird so weit voraus gedacht, dass die Gestaltung des Werkes innerhalb der selbst gesetzten Spielregeln fast „von allein" ablaufen kann. Analytische, intuitive und künstlerisch motivierte Handlungen erzeugen Schritt für Schritt eine Intensivierung der Arbeit und eine Verdichtung des Ausdrucks. Die Aufmerksamkeit wird auf den zu transformierenden Stoff im Moment des Machens konzentriert. Dies führt zu einer Steigerung des kreativen Potenzials, die dem Schaffensprozess und der Entwurfslösung zugute kommt. Das Programm bezieht sich auf das Wie des kreativen Prozesses. Es stellt den vor dem eigentlichen Entwerfen ausgearbeiteten Entwurf für den Prozessablauf bis zur Lösungsfindung dar.

Dualität von Analyse und Intuition

Der bewusste Wechsel zwischen analytischen Arbeitsphasen und intuitiven Schaffensprozessen kann, wie Poe es selbstreflexiv umschreibt, absichtsvoll vorbereitet werden. Assoziative Verknüpfungen zwischen breit angelegten Wissens- oder Arbeitsgrundlagen, die Basis kreativen Schaffens, und die überraschende Kombination von Bekanntem charakterisieren den Vorgang im Entwerfen. Neugier und Lust auf Risiken zeichnen kreative Prozesse genauso aus wie die Leistungsbereitschaft, um Konsequenzen der Risiken auf sich zu nehmen. 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."[10] In der ästhetischen Theorie von Rudolf Arnheim sind „die zwei Gesichter des Geistes",[11] die Dualität intuitiver und intellektueller Fähigkeiten, Grundlage jeder Erkenntnisarbeit: Er sucht die Befreiung der Intuition aus ihrer „geheimnisvollen Aura der ‚poetischen' Inspiration[12] und stuft diesen historischen Konflikt zur Bewertung und zur Ausdifferenzierung der beiden Fähigkeiten insbesondere für

10 Ebd., S. 93

11 Rudolf Arnheim: „Neue Beiträge" (Originaltitel: „New Essays on the Psychology of Art" Berkely/USA 1986), aus dem Amerikan. von Gerhard Ammelburger und Brigitte Wünnenberg, Köln 1991, S. 29-52

12 Ebd., S. 33

Duality of Analysis and Intuition

The intentional switch between analytical work phases and intuitive creative processes, as self-reflexively outlined by Poe, can be consciously prepared. Associative links between broadly constructed knowledge or working bases, the foundation of creative production, and the astonishing combination of known elements characterize the design process. Curiosity and a desire for taking risks characterize creative processes just as much as the willingness to accept the consequences of the risks. The creative process targets a complex and rich artwork: "Two things are invariably required – first, some amount of complexity, or more properly, adaptation; and, secondly, some amount of suggestiveness – some under current, however indefinite of meaning".[10] In Rudolf Arnheim's esthetic theory, the "double-edged mind",[11] the duality of intuitive and intellectual skills, is the foundation for all cognitive work: he seeks the liberation of intuition from its "mysterious aura of 'poetic' inspiration"[12], and classifies this historical conflict for appraisal and differentiation of both skills, especially for pedagogical praxis, that even today remains a 'destructive controversy'. Disregard for the furthering of knowledge through activation of intuitive processes that help gain insights would lead to unnecessary impairment of both the artistic and scientific learning processes.

Polarity of Chaos and Order

In architectural design, a plethora of constraints and requirements compete with each other for the attention of those seeking solutions. The occupation with a wide variety of material, technical and psychic as well as physical conditions, which must be analyzed to reach a solution for a building task, does not suffice without intuitive, 'unplannable and random' emergent moments of knowledge transfer in order to combine what often appear to be impossible contradictions into a solution: "I forget the entire mass of problems for a while, after the atmosphere of the task and innumerable diverse requirements have sunk into my subconscious. I then move into a method of working which is very much like abstract art, I just draw by instinct,(...) sometimes childlike compositions, and in this way(...) the main idea gradually takes shape, a kind of universal substance which helps me to bring the innumerable contradictory component problems into harmony".[13] In his essay "The Trout and the Mountain Stream", Alvar Aalto described the creative process of discovery, in which he alternates back and forth between both modalities of thought in order to bring about problem solving that cannot be achieved solely by the initial approach to a design task, the analytical and diligent occupation with the design requirements. The approach to complex requirements through the incremental assimilation of knowledge is rewarded

10 Ibid. p. 167

11 Rudolf Arnheim: "New Essays on the Psychology of Art" Berkeley: University of California Press 1986, pp. 13-30

12 Ibid. p. 17

13 Alvar Aalto (1947): "The Trout and the Mountain Stream", in: Alvar Aalto, Göran Schildt: "Sketches" trans. Stuart Wrede Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 1985

die pädagogische Praxis als eine bis heute „schädliche Kontroverse“ ein. Die Vernachlässigung der Wissenserweiterung über die Aktivierung intuitiver Vorgänge als Beitrag zum Erkenntnisgewinn führe in künstlerischen wie auch in wissenschaftlichen Lernprozessen zu unnötiger Beeinträchtigung beider.

Polarität von Chaos und Ordnung

Im architektonischen Entwerfen prallen beim Suchenden eine Fülle an Bedingungen und Anforderungen aufeinander. Die Beschäftigung mit einer Vielzahl von materiellen, technischen und menschlich psychischen wie physischen Gegebenheiten, die zur Lösung einer Bauaufgabe analysiert werden müssen, kommt nicht ohne intuitive, „unplanbar und zufällig“ auftauchende Momente der Wissenskopplung aus, um oft unmöglich scheinende Gegensätze zu einer Lösung zu verbinden: „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 (...) direkt kindische Kompositionen, und auf diesem Wege entsteht (...) eine Gesamtsubstanz, mit deren Hilfe die zahllosen, widerspruchsvollen Teilprobleme ausgeglichen werden können.“[13] Alvar Aalto beschreibt in seinem 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, allein nicht gelingen kann. Das Herantasten an komplexe Bedingungen über die schrittweise Wissensaufnahme wird mit plötzlichen, „‚freisteigenden‘ Einfällen“[14] belohnt. In der Kreativitätstheorie ist diese skizzierte Gegensätzlichkeit zwischen dem systematischen Suchen und dem kindlichen Probieren als Polarität von Chaos und Ordnung, von Unbegrenztem und Begrenztem, auch als Polarität des Unbewussten gegenüber der Bewusstheit bekannt – als Charakteristik eines Prozesses, in dem Neues entsteht.[15] Der Philosoph Hans Lenk formuliert das Schaffenscredo von Aalto knapp: „Kreatives Denken erfordert in der Regel harte Arbeit, Anstrengung, Beharrungsvermögen, Lernen, viel Wissen, aber auch Zufall, Glück und (Be-)Nutzen sich bietender Chancen.“[16]

Mut der dritten Morgenstunde

Die Ursachen, warum und auf welche Weise das Unbewusste nach intensiver Zeichenstunde plötzlich mit Lösungsmöglichkeiten zur Synthese von vielfältigen Bedingungen einsetzen kann, wird den unterschiedlichen Vorlieben der Wahrnehmungs- und Denkmodi zugeschrieben. Die Kunstdidaktikerin Betty Edwards benennt die Denkart der rechten Hirn-Hemisphäre als nonverbal,

13 Alvar Aalto, „Forelle und Gebirgsbach“ (1947), in: ders.: „Skizzen und Essays“ aus dem Finn. von Anu Miekk-Oja und Alexandra Somersalo (Ausst.-Kat. Akademie der bildenden Künste, Wien), Wien 1985, S. 10f., dort S. 10

14 Sigmund Freud, „Die Methode der Traumdeutung“, in: ders., Gesammelte Werke Bd. II/III, Die Traumdeutung; Über den Traum, Frankfurt am Main 1975, S. 100-126, hier S. 116

15 Hans Lenk: „Kreative Aufstiege. Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität“ Frankfurt am Main 2000, S. 121

16 Ebd., S. 119

with sudden, ‘spontaneous’ ideas (‘freisteigende’ Einfälle).[14] In creativity theory, this delineated dichotomy between a systematic search and childlike experimentation is known as the polarity of chaos and order, of infinite and finite, and as the polarity of the unconscious as opposed to consciousness – as characteristic of a process in which something new emerges.[15] The philosopher Hans Lenk succinctly expresses Aalto’s creative credo: “Creative thinking generally requires hard work, effort, persistence, learning and a great deal of knowledge, but also coincidence, luck and utilization of the chances that arise”.[16]

Three-O’clock-in-the-Morning Courage

The causes for why and how, after an intensive period of drawing, the unconscious can suddenly bring forth possible solutions for the synthesis of multifaceted conditions are attributed to varying preferences for perceptual modes and modalities of thought. The didactic art instructor Betty Edwards labeled the way of thinking of the brain’s right hemisphere as nonverbal, synthetic, concrete, analog, non-temporal, non-rational, spatial, intuitive, and holistic. The left hemisphere, on the contrary, favors analytical, symbolic, abstract, temporal, rational, digital, logical, and linear thought processes.[17] Contemporary brain research increasingly uses metaphors from the digital network age for the complex sequences in the brain, from perception to ‘information processing’, as Gerard Hüther’s metaphor manifests: complex, ‘synaptic circuitry patterns’ distinguish the formation of perceptions and images as a cognitive foundation.[18] His portrayal of once developed excitement patterns, which – superimposed – temporarily ‘disrupt’ the old activation pattern in order to subsequently be integrated into a new pattern,[19] is reminiscent of Sigmund Freud’s seemingly archaic metaphor of the rewritable Wunderblock for the complex demands on memory in creative cognitive work.[20]

In the praxis of architectural design, there is an abundance of individual rituals – mostly less deliberately applied than expectantly implicated – the “Courage de trois heures du matin” (three-o’clock-in-the-morning courage), as Alvar Aalto called it.[21] The ostensibly unplannable, intuitive working method – innocent randomness – takes place and increases along with the process of the intensifying information processing. The accrual of knowledge occurs with involvement of the unconscious and of intuition, and is strengthened by intensive work and step-by-step focusing on the problem, activating the inner imagery and memories of the rich treasure trove of memory.

14 Sigmund Freud, “Die Methode der Traumdeutung“, in: id.: “Gesammelte Werke” Bd. II/III, “Die Traumdeutung; Über den Traum” Frankfurt am Main 1975, p. 100-126, p. 116

15 Hans Lenk: “Kreative Aufstiege. Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität” Frankfurt am Main 2000, p. 121

16 Ibid. p. 119

17 Betty Edwards: “Drawing on the Right Side of the Brain“, Los Angeles: J.P. Tarcher 1979

18 Gerald Hüther: “Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern” Göttingen 2004, p. 8

19 Ibid. p. 24

20 Freud, “Notiz über den Wunderblock“(1925), in: id.: “Psychologie des Unbewußten” student edition, Bd. III, Conditio humana, Frankfurt am Main 1975, S. 363-369

21 Aalto 1947, op.cit.

„Marker-1“ from: „Promenaden“

synthetisch, konkret, analog, nichtzeitlich, nichtrational, räumlich, intuitiv, ganzheitlich. Die linke Hemisphäre hingegen bevorzuge verbale, analytische, symbolische, abstrakte, zeitliche, rationale, digitale, logische, lineare Denkvorgänge.[17] 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 Gerald Hüthers deutlich macht: Komplexe, „synaptische Verschaltungsmuster“ zeichnen die Entstehung von Vorstellungen und Bildern als Erkenntnisgrundlage aus.[18] Seine Darstellung von einmal entstandenen Erregungsmustern, die – überlagert – das alte Aktivierungsmuster vorübergehend „durcheinanderbringen“, um schließlich in ein neues Muster integriert zu werden,[19] erinnert an die archaisch anmutende Metapher des überschreibbaren Wunderblocks von Sigmund Freud für die komplizierte Beanspru-

17 Betty Edwards: „Das neue Garantiert zeichnen lernen. Die Befreiung unserer schöpferischen Gestaltungskräfte“ (Originaltitel: „Drawing on the right side of the brain“ Los Angeles 1979), Erstfassung aus dem Engl. von Modeste zur Nedden, Reinbek bei Hamburg 1982, überarbeitete Fassung 1999, 3. Aufl. 2002

18 Gerald Hüther: „Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern“ Göttingen 2004, S. 8

19 Ebd., S. 24

Openness as Esthetic Quality

Anyone who is immediately ‘fixated’ on one idea when beginning to design will have trouble also simultaneously considering alternative possibilities. Important information that could, in the transformation process, develop into esthetic characteristics for the design are not even perceived, since they might have no similarity to the preconceived idea. All the insights gained later are treated in terms of their relevance to the ‘assumption’.[22] If, however, attention is given to the discovery of qualities – instead of the goal – contemplation would trigger a search that opens the contextual field of the design and the attention of the designer. At the middle of the “active center of a network of inexhaustible relationships”,[23] they are continuously occupied with interpretation, coherence, intensification and organization of the work and are searching for the appropriate expression. In his essay “Philosophy of Composition”, E. A. Poe succeeds in presenting a reflective account of a process that can serve as a model for a design process

22 Hans-Georg Gadamer: “Grundzüge einer Theorie der hermeneutischen Erfahrung; 1. Erhebung der Geschichtlichkeit des Verstehens zum hermeneutischen Prinzip“, in: id.: “Hermeneutik I, Wahrheit und Methode Gesammelte Werke” Vol.1, Tübingen: J.C.B. Mohr 1960, 6th ed. 1990, pp. 207-312

23 (trans. from Ger.) Umberto Eco (1962): “Die Poetik des offenen Kunstwerkes” in: “Im Labyrinth der Vernunft; Kritik der Ikonizität” Original title: “Opera aperta.” Milan: Casa Ed. Valentino Bompiani 1962; trans. from Italian by Michael Franz, Stefan Richter (eds.); Leipzig: Reclam 1989, 3rd ed. 1995 pp. 113-142, p. 116

chung des Gedächtnisses bei der kreativen Erkenntnisarbeit.[20]

In der architektonischen Entwurfspraxis gibt es – meist weniger absichtsvoll angewandt als erwartungsvoll impliziert – eine Fülle an individuellen Ritualen zur Beförderung des Ideenflusses, der „Courage de trois heures du matin", wie Alvar Aalto sie nennt.[21] Die scheinbar unplanbare, intuitive Arbeitsweise, das unschuldig Chaotische, läuft neben und vermehrt im Progress der sich verdichtenden Informationsverarbeitung ab. Die Wissensaufladung geschieht 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.

„Alice im Winter" from: „Alice"

Offenheit als ästhetische Qualität

Wer im Entwerfen gleich zu Beginn auf eine Idee ‚fixiert' ist, wird es schwer haben, parallel dazu auch alternative Möglichkeiten zu bedenken. Wichtige Informationen, die sich im Transformationsprozess zu ästhetischen Charakteristika für den Entwurf entwickeln könnten, werden erst gar nicht wahrgenommen, da sie möglicherweise keine Ähnlichkeit mit der vorgefassten Idee aufweisen. Alle im Folgenden gewonnenen Erkenntnisse werden im Hinblick auf ihre Relevanz für die „Vormeinung" behandelt.[22] Wird der Blick allerdings – statt auf das Ziel – auf die Entdeckung von Qualitäten gerichtet, so wird durch die Betrachtung ein Suchvorgang ausgelöst, der das kontextuelle Feld des Entwurfs und die Aufmerksamkeit der Entwerfenden öffnet. Mitten im „aktiven Zentrum eines Netzwerkes von unausschöpfbaren Beziehungen"[23] stehen sie in der fortlaufenden Beschäftigung zur Deutung, Verdichtung, Intensivierung und Organisation der Arbeit und auf der Suche nach dem angemessenen Ausdruck. In seinem Aufsatz „Philosophie der Kompositon" gelingt E.A. Poe eine reflektierende Prozessdarstellung, die als Modell für einen Entwurfsprozess gelten kann, der wesentliche Eigenschaften eines künstlerischen Schaffensprozesses zu durchdringen vermag: Die kluge Einbindung von Erfahrungswissen in die planvolle, arbeitsame, künstlerische Arbeit, das Übertragen dieses Wissens in kreative Spielregeln und das unbeschwerte Voranschreiten im Erfinden und Verwandeln von lebenswichtigen Inhalten und deren Ausdruck – innerhalb der selbst gesetzten Regeln, die entworfen, weiterentwickelt, verworfen oder abgeändert werden. Magie ist

20 Sigmund Freud: „Notiz über den Wunderblock" (1925), in: ders. „Psychologie des Unbewußten" Studienausgabe Bd. III, Conditio humana, Frankfurt am Main 1975, S. 363-369

21 Aalto 1947 (wie Anm. 13)

22 Hans-Georg Gadamer: „Grundzüge einer Theorie der hermeneutischen Erfahrung; 1. Erhebung der Geschichtlichkeit des Verstehens zum hermeneutischen Prinzip", in: ders.: „Hermeneutik I, Wahrheit und Methode. Gesammelte Werke" Bd. 1, Tübingen 1960, 6. Aufl. 1990, S. 270-312, hier S. 270f

23 Umberto Eco, „Die Poetik des offenen Kunstwerkes", in: ders. „Im Labyrinth der Vernunft. Kritik der Ikonizität" (Originaltitel: „Opera aperta" Mailand 1962), aus dem Ital. und Engl. von Michael Franz und Stefan Richter (beide Hg.), Leipzig 1989, 3. Aufl. 1995 S. 113-142, hier S. 116

that could be capable of pervading essential characteristics of the artistic creative process: clever integration of know-how in methodical, laborious, artistic work, transfer of this knowledge within creative rules and unencumbered progress in devising and transforming vitally important matters and their expression – within self-defined rules, which are formulated, advanced, discarded or modified. Magic is always in play. Using the design strategy of tightening the rules, it is given momentum to shape artistic development, which time and again breaks surprising new ground through 'spontaneous ideas'.

Experimental Exaggeration

The design process is in essence basically dependent on decision-making directed toward the future, which can only first be verified upon completion – playing out the possibilities – of the action. The decisions are tied to the personal experience and the values of the designer. They contain a certain degree of randomness and can only be verified by implementing the previously defined assumptions. The intrinsic characteristic of the search in design, the 'essence of the game', can be exaggerated experimentally by configuring the process – the material, spatial and temporal restrictions. Exaggerating the design constraints promotes moments of happenstance in the origination process and implicates playful heteronomies. The creative drive, as a desire for perception and a good result, is increased by the unknown outcome of the game. In his hermeneutic theory, the philosopher Hans-Georg Gadamer wrote: "all playing is a being-played".[24] The possibilities opened up by a game want to be exploited, playfully investigated. The uncertainty of the game's course is an impulse for curiosity and

24 Hans-Georg Gadamer, "Die Ontologie des Kunstwerks und ihre hermeneutische Bedeutung; 1. Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation", in: id. 1960, op.cit., pp. 107-133, p. 112

immer im Spiel. Durch die Entwurfsstrategie der Regelverschärfung wird sie in Schwung gebracht, um das künstlerische Werden zu formen, das durch die „‚freisteigenden' Einfälle" immer wieder auf überraschende, neue Bahnen gerät.

Experimentelle Überhöhung

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 Entscheidungen sind an die persönliche Erfahrung und die Wertsetzungen der Entwerfenden gebunden. Sie beinhalten ein gewisses Maß an Zufälligkeit und können erst durch die Umsetzung der vorab gesetzten Annahmen verifiziert werden. Die spezifische Charakteristik der Entwurfssuche, das „Wesen des Spiels", kann durch die Verfahrensgestaltung, die materiellen, räumlichen und zeitlichen Beschränkungen, experimentell überhöht werden. Diese Überhöhung der Entwurfsbedingungen befördert die Momente des Zufalls im Entstehungsprozess und impliziert spielerische Fremdbestimmungen. Der kreative Antrieb als Wunsch nach Erkenntnis und einem guten Ergebnis wird durch den offenen Spielausgang gesteigert. In seiner hermeneutischen Theorie schreibt der Philosoph Hans-Georg Gadamer: „Alles Spielen ist ein Gespielt werden."[24] 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 die Spielenden eine Faszination aus, da sie nicht genau wissen, ob oder auch 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, denn „[w]er so versucht [spielt], ist in Wahrheit der Versuchte".[25] •

24 Hans-Georg Gadamer: „Die Ontologie des Kunstwerks und ihre hermeneutische Bedeutung; 1. Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation" in: ders. 1960 (wie Anm. 22), S. 107-133, hier S. 112

25 Ebd.

freedom of action. The powerlessness due to a lack of control over the course of the game fascinates the players, since they do not know exactly whether, or how, the game will succeed. The risk of failure is inherent to the game. This stimulates, it demands the willingness to take risks, seducing the players, because "[w]hoever 'tries' [plays] is in fact the one who is tried".[25] •

25 Ibid.

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.
Die Entwurfslehre wird in zwei Teilen vorgestellt: Der erste Teil erläutert die Bausteine der Strategie und veranschaulicht zwei ausgewählte Lehrprojekte in einer Prozessdarstellung. Aus drei interdisziplinären Perspektiven werden im zweiten Teil philosophische, psychologische und spieltheoretische Aspekte der Entwurfsstrategie untersucht. Zehn Punkte fassen die Lehre zusammen.

The Schnittmuster-strategy is a design theory. It connects experimental, artistic and playful procedures with methodical didactic qualities and positions itself in the context of the current discourse on artistic research and design methods. The creative model for collective aesthetic processes and their teaching in architectural design constitutes a model also for other artistic disciplines.

The design theory is presented in two parts: the first part places the three components of the strategy in their historic and contemporary context and illustrates two selected design projects in a process representation. In the second part, philosophical, psychological and game-theoretical aspects of the design strategy are examined from three interdisciplinary perspectives. Finally, ten points summarize the teaching model.

Jäger Dagmar, „Schnittmuster-Strategie -Eine dialogische Entwurfslehre für Architektur, Design und Kunst", Reimer Verlag 2008, ISBN: 978-3-496-01400-3