

Der Entwurf vor dem Entwurf

Eine im Spiel fundierte architektonische Entwurfslehre¹

Dagmar Jäger

Die Aneignung von Erfahrung im architektonischen Entwerfen ist verbunden mit der Konfrontation verschiedener Wissensinhalte. Transparente wissenschaftliche Methoden und intuitive künstlerische Verfahren, Widersprüchliches in Zusammenhänge verwebende Gestaltungsvorgänge machen die Prozesse des Entwerfens in unserer *wissenschaftlichen Kunst* aus. Zum architektonischen Entwerfen ist natur- und ingenieurwissenschaftliches Wissen genauso wichtig wie die Kenntnis über die Menschen in ihrer Geschichte und mit ihren konkreten Bedürfnissen. Das Nachdenken über gesellschaftliche Aufgaben, die räumlich zu beantworten sind, erfordert es, andere Disziplinen zur Befruchtung des Entwurfsprozesses einzusetzen. Diese Integrationsgabe des Baukünstlers benennt bereits in der Antike der römische Architekt *Vitruv*. Aus einem großen Fundus wissenschaftlichen und künstlerischen Wissens schöpfend, muss der Architekt zur praktischen „Ausübung – operis effectus“ der Baukunst in der Lage sein.² Ohne Spezialist sein zu wollen, muss er „die Merkmale [sic] der Ähnlichkeit [zwischen den Wissenschaftsgattungen wie der Philosophie, Malerei, Musik, Rechtskunde, Medizin oder der Sternkunde] und die zarten Fäden, welche sie unter einander verknüpfen“, begreifen.³ Dieses schöpferische Vermögen zum kreativen, intuitiven in-Beziehung-Setzen und Synthetisieren des komplexen Wissens ist die Schlüsselbefähigung, die es bis heute in der Ausbildung zu befördern gilt.

Die Entwurfsstrategie als Hilfsmittel

In der Entwurfsschulung der Architektur dient eine Entwurfsstrategie als didaktisches Hilfsmittel, um die Vielzahl von Bedingungen und Optionen zur Lösung einer Bauaufgabe zu erkunden, einzugrenzen und auszuwählen, sie in eine sinnvolle Reihe und einen Zusammenhang zu bringen. Transformationshandlungen zur Wahrnehmung und Übersetzung von Eigenschaften in eine architektonische Gestalt werden in Gang gesetzt und über den Prozessverlauf gesteuert. Im Wechsel zwischen Individuation und Gruppensynergie werden ästhetische Vorlieben gefördert und die Offenheit zur Erforschung unbekannter Bedingungen herausgefordert. Zunächst unlösbar erscheinende Anforderungen sollen im Ent-

¹ Der Text basiert auf der Publikation: Jäger: Schnittmuster-Strategie.

² Vitruv: Baukunst, S. 22.

³ Ebd. S. 20.

wurf miteinander versöhnt, synthetisiert werden. Ungewohnte oder überraschende Beschränkungen als Bestandteil der Strategie können diese Synthese befördern, mit dem Ziel vorherrschende Handlungsstereotypen in Frage zu stellen, den Widerspruch zu provozieren und kreative Energien freizusetzen. Denn die Stereotypen und das Wunschdenken blockieren die kreativen Potentiale im Findungsprozess. Kreative Prozesse zur Problemlösung sind unbedingt erwünscht, weil die Lösungen neu und angemessen sein sollen und die kreative Lösung weit häufiger heuristisch als algorithmisch gefunden wird. Dabei stellt explizites Fachwissen einen notwendigen Teil der Fähigkeit, Lösungen zu finden, dar.⁴ „Erfahrung bei der Ideenerzeugung“⁵ ist notwendig; auch die Fähigkeit sich selbst immer neu zu motivieren unterstützt den kreativen Prozess maßgeblich. Die Ausgestaltung des Dialogs, des ‚Hin und Her‘ im transformativen Entwurfsprozess bahnt die Erkenntnis des zu entwerfenden Gegenstandes und die kreative Lösung des Problems an.

Beispiel: Topographie des Wunderns

Den Ausgangspunkt des ersten Entwurfssemesters, das Projekt *Topographie des Wunderns*,⁶ das im Folgenden als Beispiel dienen soll, bildet ein erinnerter Raum der Kindheit. Architektonische Atmosphären sollen von ‚innen‘ aus der erlebten Vorstellungswelt über die Entwurfserfahrung nach ‚außen‘ artikuliert, materialisiert und transformiert werden. Persönliche und fremde Innenwelten werden auf ihre Eigenschaften hin untersucht, um aus der Analyse des Atmosphärischen auf ein Äußeres, die Landschaft, zu reagieren und in ein dialogisches Zusammenspiel dieses Inneren mit dem Äußeren zu treten. Didaktisches Ziel des Semesters ist es, dass die Studierenden den Zusammenhang zwischen den individuellen Raumerfahrungen, dem unerschöpflichen Repertoire der Baugeschichte und dem Entwurf neuer räumlicher Bedingungen begreifen und daraus eine erste ästhetische Position entwickeln.

Das Semester gliedert sich in drei Phasen (*Raum der Erinnerung, Piranesis Schnittmuster, Traumhaus*) die thematisch aufeinander aufbauen und eine Sequenz ‚zum Wundern‘ schaffen – die Voraussetzung für Aufmerksamkeit, Wissbegierde und Neugier. Subjektives ästhetisches Empfinden wird über den Weg einer individuellen, räumlichen Erinnerung aus der Kindheit entdeckt und durch das Bauen dieser Erinnerung als Modell visualisiert. Diese erste Aufgabe in der Grundlagenausbildung konfrontiert die Studierenden mit sich selbst: Eine Schlüsselerfahrung der Kindheit soll aus dem kaum Bewussten, traumartig erinnerten Erlebnis in eine erzählbare, zu materialisierende Raumerinnerung überführt werden. Ästhetische Erfahrungen der Kindheit prägen das Raumerleben nachhaltig, räumliche Vorlieben und Abneigungen sind emotional tief eingeschrieben. Das „Wort Gewohnheit wird

⁴ Theresa M. Amabile z.n. Lenk: Kreative Aufstiege, S. 76-78.

⁵ Ebd. S. 77.

⁶ Wintersemester 2003/04, BTU Cottbus, LS Entwerfen_Bauen im Bestand. Grundlagen des Entwerfens, 1. Semester, 33 Studierende, mit Inken Baller und Chris Burns.

allzu häufig gebraucht, um diese passionierte Bindung unseres Körpers, der nicht vergißt, an das unvergeßliche Haus zu bezeichnen.“⁷ Die frühe Erfahrungswelt taucht in der erwachsenen Raumerfahrung oft als Schlaglicht auf. Plötzlich erinnert ein Geruch an den Ort der Großmutter, eine neue Raumsituation erscheint unerwartet bekannt – durch das einfallende Licht, eine Treppenführung oder ein vertrautes, aber schwer zuzuordnendes Geräusch. Sinnliche Erfahrungen sind als räumliche Wahrnehmungen an die oft lang vergessenen Erlebnisse geknüpft, deren Erinnerung die mit diesen Räumen verbunden ist.

Diese komplexe Erinnerung, im Modellbau auf Raumqualitäten hin reflektiert, wird in dem nächsten Schritt in ein plastische Erfahrbares – in ein Objekt zum Sitzen – verwandelt. Ein Stuhl wird gebaut, der die Eigenschaften des erinnerten Raums im ‚Sitzempfinden‘ wiedergibt und zum Sitzen geeignet ist. Dieser Entwurf verknüpft tektonische Themen mit der Körpernähe: Eine Form reagiert auf den sitzenden Körper; die Körperhaltung wird im Objekt abgebildet; das Gefühl des Sitzens im Raum kann wahrgenommen und überprüft werden. Und schließlich geht es um die Suche nach einem Ausdruck für ein eigenständiges Ding. „Zieht man Körperteile als Vergleich heran, so ist der Stuhl eine Nachahmung des Rückgrats (...); eine Nachahmung des Körpergewichts; (...) eine Nachahmung des gesamten Empfindungsbewußtseins.“⁸ In dieser Arbeit wird die handwerkliche Umsetzung einer Idee in die Auseinandersetzung mit der Erinnerung einbezogen.

In der nächsten Phase wird die räumliche Vorstellungskraft der Studierenden über den Weg einer historischen Rauminterpretation am Beispiel der expressiven Imagination des römischen Zeichners *Giovanni Battista Piranesi*⁹ geschult. Ziel dieser zweiten Projektphase ist der Entwurf einer Raumkomposition, der die Atmosphäre und die Elemente der Radierung XIV, *Gotischer Bogen* von *Piranesi* interpretiert.¹⁰ Die Transformation eines Ausschnitts der Radierung findet in acht Schritten wie folgt statt: Wahl des Ausschnitts, Kompositionsanalyse des Ausschnitts, Lichtinterpretation, Farbinterpretation, Transformation einer der Analysen als Relief, Schraffur als topographische Interpretation des Reliefs, Collage allen Materials und schließlich Bau einer Raumstudie als Modell im Volumen eines Kubus. Die zeichnerischen und malerischen Analysen werden in jeweils drei Varianten entwickelt. Das architektonische Ergebnis dieser Phase bildet eine sehr persönliche Rauminterpretation Piranesis ab. Der mimetisch transformative Rezeptionsvorgang des vielschichtigen Innenraums führt zur schrittweisen Überformung der ‚fremden‘, historisch überlieferten Imagination, die zugleich komplexe räumliche Bauerfahrung übermittelt.

Der Entwurf eines Wohn- und Traumhauses kontextualisiert in der dritten Entwurfsphase die

⁷ Bachelard: *Poetik des Raumes*, S. 41.

⁸ Vidler: *UnHEIMlich*, S. 291.

⁹ Giovanni Battista Piranesi, *1720 (Venedig), †1778 (Rom).

¹⁰ Der „gotische Bogen“ ist in der Ausgabe Piranesis „*Carceri d’invenzione di G. Battista Piranesi archit. vene.*“ um 1761 als Blatt XIV enthalten [Miller : *Archäologie des Traumes*, S. 491].

neuen Erfahrungen, er geht verstärkt aus den Untersuchungen hervor. Eine Textassoziation in der Gruppe – ausgehend von dem expressionistischen Manifest *Architektur muss brennen* der Gruppe *Coop Himmelblau* aus dem Jahr 1983 – leitet den Entwurf zum Traumhaus ein. Der Prozess findet in fünf Schritten statt: Jeder Studierende wählt drei Begriffe, die in der Gruppe zuvor zum Gedicht assoziiert werden. Diese bestimmen die zu entwickelnde Qualität der Innenräume. Die nächsten Schritte sind: bildnerische Übersetzung der Begriffe, Collage des Bildmaterials, Transformation der Collage in Raumstudien, und schließlich Synthese der Raumstudien in einem architektonischen Gebäudeentwurf, der auf eine Landschaft reagiert. 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 zu organisieren. Das *Traumhaus* als Ausdruck einer räumlichen Sehnsucht wird im vielfach verdichteten Erinnerungs- und Erfahrungskontext als erstes maßstabsgerechtes Wohngebäude entworfen. Die Beschäftigung mit dem Unheimlichen und Widersprüchlichen in der Raumkunst *Piranesis* führt schließlich zur Selbstbefragung über die eigenen Träume und Vorstellungen zum Wohnen.

Die Schrittfolge im Entwurfsprozess

(Vgl. Abb. 1)¹¹ Das Ergebnis eines analytisch heuristischen Suchvorganges im architektonischen Entwerfen ist ein prozessuales Objekt, das sich durch wiederholte Analyse, Interpretations- und Verdichtungsvorgänge im Wechselspiel der Dimensionen und Werkzeuge herauschält. Das analytische Zeichnen wird neben einer Vielzahl anderer künstlerischer Strategien methodisch eingesetzt, um Sichtbares zu zerlegen und Unsichtbares im Hinblick auf eine Entwurfsproblematik zu interpretieren. Genau definierte Transformationshandlungen mit sequenziell aufeinander aufbauenden Übersetzungsvorgängen bewahren die Nähe zum *Genius loci* und zu dem vielschichtigen, subjektiv gewählten, kulturellen Kontext durch eine rationale und intuitive Praxis. Sie ermöglichen eine persönliche Aneignung und überführen den transformierenden Suchprozess in eine Architektur der Bezugnahme.

Im Projekt *Topographie des Wunderns* wird eine festgelegte Anzahl an Entwurfshandlungen innerhalb einzelner thematisch definierter Projektphasen und im Hinblick auf die Aufgabenstellung des Entwurfsemesters vor-entworfen. Die Transformationen werden nacheinander jeweils mehrfach analysierend und interpretierend durch die Studierenden ausdifferenziert. Die einzelnen Arbeitsschritte – wie (1.) Wahl des Ausschnittes oder (2.) Radierung zu Komposition, (3.) Komposition zu Licht bis zum siebten der acht Schritte dieser zweiten Phase,

¹¹ Die entsprechenden Dateien können unter ‚Zusatzdateien‘ in der rechten Seitenleiste heruntergeladen werden.

(7.) Transformationsmaterial zu Collage – bilden zusammen eine Abfolge, innerhalb der sich analytische und künstlerische Handlungen zu vielfach abbildenden Interpretationsfeldern öffnen, da jeder einzelne Arbeitsschritt mehrfach variiert wird. (Vgl. Abb. 2) Die jeweiligen Produkte dieser Handlungen sind Möglichkeitsabbildungen einer individuellen, ästhetischen Erfahrung und visualisierten Erkenntnis. Die thematischen Öffnungen des Untersuchungsfeldes führen in einem wiederholten Prozess zur Auswahl von Einzelinterpretationen.

Die Ergebnisse der acht Analysethemen, eine Vielzahl von Studien aus Skizzen, Aquarellen, Grafiken, Fotografien, Zeichnungen, 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 des einzelnen Arbeitsschrittes auswählen, um sich im nächsten Schritt eindeutig auf eine begrenzte Auswahl zu beziehen, oder aber sie kombinieren Transformationen miteinander. Innerhalb der im Entwurfsprogramm formulierten Arbeitsschritte gibt es *sequenzielle Abfolgen* wie z.B.: auf (a) folgt (b), dann (c); oder auch *netzartige Kopplungen* aus dem Material (a), (b) und (c), die als Collage, Interferenzmodell oder Hybrid interpretiert werden. Die Entwerfenden können aber auch durch die in den Prozess integrierten Gruppenassoziationen, in denen die Transformationsschritte im Diskurs interpretiert werden, auf die Möglichkeitsfelder anderer zugreifen. Daraus entstehen Ideenvertauschungen, Verwandlungen oder neue Kombinationen.

Relativiertes Erkennen: Ebenenwechsel

Auslöser der transformierenden Handlungen sind die *Ebenenwechsel*, die eine einzelne Untersuchungsreihe in eine nächste überführen. Ein zuvor untersuchter Kontextaspekt und eine spezifische Handlungsebene werden verlassen, um einen neuen Handlungsstrang zu eröffnen. Die jeweilige Entwurfshandlung ist verbunden mit methodischen Festlegungen des Mediums, des Materials und der Technik. Angaben zur Anzahl der Variationen im Entwurfsprozess weiten das Feld der Wahrnehmung zum Thema auf. Im ersten Arbeitsschritt des Beispielprojektes werden z.B. drei alternative Kompositionsstudien aus der auszuwählenden Radierung entwickelt. Format-, Größen- und Zeitangaben sowie Aufforderungen oder Anregungen zu künstlerischen Strategien – wie Collagieren, Kopieren, Spiegeln, Verdichten, Dehnen, Stauchen, Abstrahieren – präzisieren die Transformationshandlung in der jeweiligen Ebene der Entwurfsarbeit. Sichtbare und unsichtbare, materiell verursachte und psychologisch wirksame Ebenenwechsel ereignen sich nacheinander oder sind gleichzeitig wirksam und versetzen die Aufmerksamkeit des Entwerfenden in einen Zustand des sich immer wieder erneuernden Interesses.

Das Problem der zu Arbeitsbeginn häufig unklaren, von Prioritäten abhängigen Zielstellungen bedingt einen reflexiven Entwurfsprozess. Ein sich netzartig entwickelnder, rückkop-

pelnd iterativer Entwurfsvorgang wird durch die Ebenenwechsel befördert, die prozesshaft und als Folge von Ereignissen vielfache Abbildungen von Teilideen und Teilaspekten hervorbringen. Der Entwurfsprozess entwickelt sich zu Beginn eher rezeptiv und Schritt für Schritt, weil die Erforschung isolierter Konditionen mit der schrittweise-erfolgenden Kopplung der herausgefundenen Qualitäten und Bedingungen nur allmählich vonstatten gehen kann. Der Lernprozess als Bedingung des Entwerfens wird langsam angeschoben. Auf eine unmittelbare Entwurfserfahrung folgend wird eine nächste, rückgekoppelte Entscheidungskette erzeugt. Eine aktuelle, neue Erfahrung relativiert die vorangegangene Erkenntnis, verändert sie. „Es ist, als beobachte man ein Kind, das auf dem Weg zu einem Ziel hin- und herrennt [...]: Insgesamt gesehen sind diese scheinbar willkürlichen Umwege integrierte Teile eines zielgerichteten Verhaltens.“¹² Auf jede Auffächerung des Untersuchungsschritts in mehrere Teiluntersuchungen folgt die reflexive Begrenzung durch diskursive oder intuitive Auswahl. Diese Auswahl wird durch eine persönliche Entscheidung oder in einem Gruppengespräch getroffen.

Die Teilerkenntnisse werden durch die Auswahl für den jeweils nächsten Schritt in Hinsicht auf individuelle Kohärenz bewertet, die sich in Abhängigkeit der ästhetischen Präferenzen auf die Entwurfskette insgesamt auswirkt. Der Entwurf wird in aufeinander folgenden mannigfaltigen Möglichkeitsformen weitergetrieben: „Das architektonische Objekt ist als solches nicht mehr identifizierbar, sondern existiert als mögliche Interpretation – neben einer Vielfalt anderer möglicher Interpretationen“.¹³ Durch die zunehmende Anzahl paralleler Auslegungen im steten Prozess des Transformierens entsteht ein jeweils aktuelles Entwurfsobjekt, das sich relativ zu den anderen Objekten verhält und zum Anlass weiterer kritischer Interpretationen werden kann. Entwurfserkenntnisse werden hervorgebracht, die individuell entschlüsselt, verstanden, angeeignet und weiter geformt werden.

Das Programm zur Entwurfsarbeit entwerfen

In der Baukunst dient ein Raumprogramm traditionell der Objektivierung von Entwurfsparametern. Es legt typologie- und ortsbedingte, gebäudespezifische Raum- und Größenanforderungen zu Beginn der Entwurfsarbeit fest. Das *Entwurfsprogramm*, von dem hier die Rede ist, dient vielmehr der Annäherung an ein komplexes Entwurfsproblem über einen vorab entwickelten Spannungsbogen, in dem sich Handlungen innerhalb eines zeitlichen Rahmens (des Semesterverlaufs oder einer Wettbewerbsfrist) in der Gruppe abspielen können. Das Programm ist hier Spielregel und dient als *didaktisches Instrument* zum Kennenlernen architektonischer Entwurfswerkzeuge und Methoden oder als *kreativer Katalysator* für eine Entwurfsgruppe, die architektonische Probleme zu bewältigen hat. Ein Raumprogramm wird dann meist erst bei der Annäherung an eine Lösung entwickelt oder präzisiert – wenn erste

¹² Arnheim: Dynamik der architektonischen Form, S. 274.

¹³ Angéll: Militante Hermeneutik, S. 74.

Erfahrungen mit dem Entwerfen im Lernprozess deutlicher geworden sind.

Das Programm ist ein ‚Entwurf vor dem Entwurf‘. Der Handlungsrahmen bezieht sich auf das *Wie* des kreativen Prozesses und stellt den vor dem eigentlichen Entwerfen ausgearbeiteten Entwurf für den Prozessverlauf bis zur Lösung dar. Im Hinblick auf die Aufgabenstellung und den zur Verfügung stehenden Zeitraum wird die inhaltliche, methodische und zeitliche Entwicklung auf sieben Ebenen organisiert: Das Informationsmaterial wird gesammelt, Vortragsinhalte werden festgelegt, externe Wissensinhalte (und daran geknüpft vortragende Personen) ausgewählt, Fremdkontexte einbezogen, Konstellationen für Gruppengespräche entworfen und methodische Entwurfswerkzeuge und Termine bestimmt. Eine festgelegte Anzahl von *Projektphasen*, die im Hinblick auf die Aufgabenstellung einen gemeinsamen roten Faden verfolgen, bilden die Grundstruktur des Entwurfsverlaufes, wie im oben vorgestellten Beispiel die drei Phasen. Die *Transformationen* werden methodisch im Hinblick auf die Themenauswahl in einzelne Stufen gegliedert, wie z.B.: ‚Der Raum der Kindheitserinnerung wird als Modell gebaut‘. Die Themen und Vorträge werden dem Entwurfsprozess inhaltlich und zeitlich zugeordnet und Gruppensituationen, *assoziative Konstellationen*, werden in den Ablauf integriert. Herausragende Kristallisationspunkte werden als Teilergebnisse einzelner Arbeitsphasen zeitlich und performativ festgelegt. Sie bilden im Prozess das *Ereignis* als Verdichtung vieler vorangegangener, alternativer Transformationsansätze, eine hybridisierende, synthetisierende Entwurfsaussage. Diese Bausteine werden zunächst erarbeitet und dann bezogen auf das Programm präzisiert und zueinander in eine zeitliche und inhaltliche Beziehung gesetzt.

(Vgl. Abb. 2) Im Projekt *Topographie des Wunderns* folgt auf die persönliche Erinnerungsarbeit die Auseinandersetzung mit einer historischen Sicht auf räumliche Kompositionen. Diese zwei Raumerkundungen bestimmen im Folgenden das Wesen der Relation zwischen Entwerfendem und der anschließenden Entwurfsentwicklung – atmosphärisches, soziales, psychologisches Material überlagern sich während der Entwurfsarbeit im Gedächtnis. Die im Programm getroffene Auswahl der Kontexte steuert und beeinflusst die Betrachtungsweise im Prozess nachhaltig, in den die ausgewählten Kontexte spezifische, kulturelle Charakteristika in den Wahrnehmungshorizont des Entwurfsprozesses einfließen lassen. Der Prozess in drei Phasen ‚passiert‘ die Erinnerung, die individuelle Vergangenheit der Studierenden, ihre Kindheit und ihre aktuellen Raumerfahrungen und wird durch die ersten beiden Phasen für den daran anschließenden Entwurf des Traumhauses in besonderer Weise verdichtet. Die Studierenden werden gleichsam ‚aufgeladen‘ mit externem und erinnertem Wissen: dazu gehören die subjektiv erinnerten Raumerfahrungen, die transformierte römische Antike aus der Imaginationswelt *Piranesis*, expressionistische Wortmanifeste von *Coop Himmelblau*, Vorträge zu den einzelnen Bearbeitungsthemen sowie eine Besichtigung zeitgenössischer und historischer,

expressionistischer Bauten in Berlin. Diese ‚Wissensaufladung‘ bereichert den Entwurfsprozess, orientiert die Gestaltfindung an emotional wirksamen Raumqualitäten und überblendet die letzte Urlaubserinnerung, die sonst stärker in den Entwurf des Traumhauses an einer Küste einfließen würde.

Das pädagogische Programm

Ein *pädagogisches Programm* oder Konzept in der Entwurfsausbildung hält für einen bestimmten Studienabschnitt Vorgaben und Übungen bereit, die der Aneignung von fachspezifischen Fähigkeiten dienen. Es unterstützt das Kennenlernen des Handwerks und gibt Einblicke in die Wechselwirkung von Werkzeug und Formgenese. Für den Prozess des Entwerfens vermittelt es experimentelle Strategien. Lehrintentionen sind die entwurfshandwerkliche Schulung und die Entfaltung der kreativen Persönlichkeit. Die Ausrichtung der Übungen an Material und Inhalt dient gezielt einem schrittweise sich erschließenden Lösungsweg. Je nach Studienabschnitt sind die Angaben zu den Transformationsschritten im Programm enger definiert oder offener belassen. Zu Beginn des Studiums ist die Ausformulierung konkret, im höheren Semester wird die Wahl der Schritte vielmehr im Diskurs mit den Studierenden entwickelt. Je nach Studienjahr der Entwurfsgruppe werden Problemstellungen variiert und können Kenntnisse besonders gefördert oder vorausgesetzt werden.

Damit die Komplexität der Aufgaben in einem Spannungsbogen spielerisch, offen und zuweilen auch den Zweck ‚vernebelnd‘ vermittelt wird, werden ungewohnte Einstiegshandlungen als Lockerungsübung in den komplexen Entwurfsprozess einbezogen. Der Handlungsstrang, die Entdeckung und das Wissensrepertoire sollen sich langsam verdichten, aufeinander aufbauen können und Entfaltungsspielräume öffnen. Wie die Improvisationskünste benötigt das Koppeln und Verbinden, das Verknüpfen vielfältiger Entwurfsbedingungen ein hohes Maß an Wissen. Um zu improvisieren und im Fluss reagieren, hier transformieren zu können, ist ein Repertoire an Handlungsmöglichkeiten und Wissensinhalten erforderlich. Es muss erarbeitet, vorbereitet werden und wird im Aufbau des Programms strukturiert. Die Entwerfenden sollen langsam in eine Intensität der Auseinandersetzung hineinwachsen, um den anspruchsvollen Lösungsweg zu bewältigen.

Ein Programm zeichnet Regeln vor, die offen genug sind, damit sich mehrere Individuen auf einer gemeinsamen Basis über Inhalte oder Verfahren zur künstlerischen Arbeit verständigen können. Die durch das Programm erzeugte Transparenz der Schritte entschleiern den Entwurfsprozess und ermöglicht innerhalb der Gruppe den Dialog und vor allem den Material- und Wissensaustausch. Das programmatische Vorgehen eröffnet der Entwurfsgruppe einen inhaltlich und zeitlich kohärenten Entwurfsablauf. Die gemeinsame Suche setzt für die pädagogische Praxis die Erfahrung der Lehrenden voraus: in der Festlegung oder im mode-

rierten Entwurf der Spielregeln, Situationen und Inhalte. Doch wird die Lehrende dann, wie die Studierenden auch, durch den unbekanntem Verlauf gefordert. Sie muss auf die individuellen Ergebnisse und den Erkenntniszuwachs im Lösungsfindungsprozess reagieren. Sie kann auf den Prozess moderierend einwirken, das Programm im Verlauf modifizieren, ohne jedoch den inhaltlichen oder ästhetischen Teil der Entwurfsarbeit über die Spielregeln hinaus zu definieren. Sie bringt die Verfahrensweise zur Problemlösung, nicht die Lösung an sich, in den Entwurfsprozess ein.

Innerhalb des Ablaufes kommt es zu Reibungen, Angleichungen, Änderungen 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.¹⁴ Für die Studierenden stellt die Partizipation am Entwurfsvorgang nach Spielregeln eine Erfahrung dar, die sie in folgende Prozessentwürfe integrieren können. Das Entwurfsprogramm als pädagogisches und didaktisches Instrument kann Raum eröffnen für einen spielerischen Umgang mit konkreten und schwierigen Entwurfsaufgaben. Energien werden frei, die die Entwerfenden von Entscheidungen entlastet und einen Gruppenprozess erst möglich machen. Wie in einem ‚Spiel nach Regeln‘ wird durch die Prozesssteuerung ein fließendes Entwerfen ermöglicht. Im Wechsel zwischen intuitiven und reflexiven 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:

¹⁴ Beide Zitate im Editorial der *Daidalos* 71|99, S. 4.

Literatur

Angélil, Marc; Klingmann, Anna: Militante Hermeneutik. Interpretation als Entwurfsmethode. In: Daidalos Nr. 71, 1999, S. 72-79.

Arnheim, Rudolf: Die Dynamik der architektonischen Form. Köln 1980.

Bachelard, Gaston: Poetik des Raumes. Frankfurt/Main 2003.

Breton, André: Entretiens – Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik. Radiointerviews 1913-1952. Reihe der Fundusbücher 141; Amsterdam: Verlag der Kunst 1996.

Confurius, Gerrit: Editorial. In: Daidalos Nr. 71, 1999, S. 4.

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

Jäger, Dagmar: Die Schnittmuster-Strategie. Eine dialogische Entwurfslehre. Berlin 2008.

Lenk, Hans: Kreative Aufstiege. Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität. Frankfurt/Main 2000.

Mattenkloft, Gundel: Räume früher ästhetischer Erfahrung. In: Metamorphosen des Raums. Erziehungswissenschaftliche Forschungen zur Chronotopologie. Eckart Liebau, Gisela Miller-Kipp, Christoph Wulf (Hrsg.); Weinheim 1999, S. 228-242.

Miller, Norbert: Archäologie des Traums. Versuch über Giovanni Battista Piranesi. Frankfurt, Berlin, Wien 1981.

Vidler, Anthony: UnHEIMlich. Über das Unbehagen in der modernen Architektur. Hamburg 2002.

Vitruv - Vitruvius Pollio, Marcus: Baukunst. Erster Band. Bücher I-V. Basel 2001.

Dagmar Jäger arbeitet mit ihrem Partner Christian Pieper in der Ateliergemeinschaft jp3. Architektur + Gestaltung und lehrt künstlerische Transformationsprozesse an der UdK Berlin mit der Künstlerinnen-Gruppe Stille Post. In der Vortragsreihe "Schaffensprozesse im Dialog" an der UdK moderiert sie mit Gundel Mattenkloft Gespräche zu Querbezügen zwischen den Disziplinen. Sie hat 2008 die Entwurfslehre "Schnittmuster-Strategie. Eine dialogische Entwurfslehre" publiziert. www.jp3.de