ENTWURF IN DER KRISE

Autor	Benfer, Katja / Zahiri, Cyrus
Veröffentlicht in	Praktiken reflexiven Entwerfens
Herausgeber	Buchert, Margitta
Jahr	2016
Sprache	Deutsch
Seitenanzahl	185
Vertrieb	Jovis
ISBN	978-3-86859-455-3
URL	https://bbzl.de/texte/manuskript_entwurf_in_der_krise
Hinweis	Seitenzahlen des PDF Manuskript weichen vom Original ab

1 Zitat John Cleese, Vortrag für Video Arts im Hotel Grosvenor House, London, John Cleese, How to be creative, Vortrag 1991 Video Arts, auf: https://www.youtube.com/watch?v=PQOlck7oo4A (21.3.2016)

2 (Cross 1984: 300)

3 (vgl. Lawson 1980)

ZUSAMMENFASSUNG

"And having spend several weeks on it, I can state categorically, what I can tell you tonight, about how you all can become more creative, is a complete waste of time." Mit diesem Satz beendet John Cleese seinen Vortrag zum Thema Kreativität - 82 Sekunden nach Beginn. Er begründet die Kürze seines Vortrags wie folgt: "The reason, why it is futile for me to talk about creativity, is that it simply cannot be explained. (...)."[1]

John Cleese's Einleitung ist aber noch aus einem zweiten Grund bemerkenswert. Er hat die Einladung zum Vortrag besonders gerne angenommen, da die dazu notwendige Vorbereitung ihm die Chance bietet, sein Wissen zum Thema Kreativität zu ordnen und vorzustellen. Er geht davon aus, dazu auf eigene Erfahrungen sowie auf breites Expertenwissen zurückgreifen zu können. Während der Vorbereitung, verliert aber der Vortragsgegenstand zunehmend an Kontur. Trotzdem glaubt Cleese bis zuletzt daran, das Thema bewältigen zu können. In der kurzen Einleitung betont er seine Begeisterung und die damit verbundene Erwartung - direkt danach beendet er seinen Vortrag und durchläuft damit nacheinander Phasen des Hoffens und des Scheiterns.

Cleese Einleitung zeigt, dass schöpferisches Wissen oft erst im Laufe einer intensiven Auseinandersetzung mit einer Fragestellung entsteht. Dabei kann sich dieser Prozess in eine vorab unabsehbare und unbeabsichtigte Richtung entwickeln. Eine Prognose zu den Ergebnissen ist nur eingeschränkt möglich. Die Suche nach einer schöpferischen Lösung erfordert den Einsatz von Ressourcen und die Überprüfung von Vorstellungen und Handlungsoptionen. Entsprechend ist sie eingebettet in einen widersprüchlichen Mix aus unterschiedlichen Emotionen. Sind die eingesetzten Mittel ausgeschöpft oder kommt kein brauchbares Ergebnis zustande, muss der Entwerfende die damit verbundene Krise durchstehen. Das Nebeneinander unterschiedlicher Impulse und Gefühle ist eine wichtige, aber wenig beachtete Eigenart kreativer Prozesse.

Im Folgenden wird eine Annäherung an das Entwerfen aus zwei Perspektiven versucht. Als Leitmotiv dienen die beiden Aspekte aus Cleese's Einleitung zum Thema Kreativität. Im ersten Teil werden Bausteine zusammengestellt, die einen schöpferischen Prozess initiieren und begleiten können. Wie von Cleese vorher gesehen, bleibt diese Zusammenstellung unvollständig. Sie sichert weder eine gelingende noch eine zufriedenstellende Entwurfslösung. Je nach Fragestellung muss sie vom Entwerfenden jeweils individuell angepasst und in Bezug auf ihre Ergebnisse überprüft werden. Die vorgestellten Bausteine bilden dann den Hintergrund für eine zweite Annäherung, die versucht eine 'Landschaft' aus unterschiedlichen Gefühlen zu skizzieren, die den Entwurfsprozess einfasst. Stellvertretend werden dazu vier typische Krisen im Entwurfsprozess vorgestellt. Während im ersten Teil überwiegend auf bekannte Thesen verwiesen wird, versteht sich der zweite Teil als Trittstein zur Annäherung an bislang wenig berücksichtigte Zusammenhänge zwischen Entwurfsprozess und Emotionen.

1 ZWISCHEN VARIETÄTSERZEUGUNG UND URTEILSFINDUNG

Anfang der 1980er Jahre vergleicht Cross unterschiedliche Untersuchungen zum Thema Entwerfen. Wie Cleese ist er der Meinung, dass die Arbeit des Entwerfenden nicht umfassend beschreibbar ist, da die dazugehörigen Arbeits- und Denkprozesse sich sprachlich nicht ausdrücken lassen: "The way designers work may be inexplicable, (...) because these processes lie outside the bounds of verbal discourse: they are literally indescribable in linguistic terms." Beschreibbar ist nur ein sehr kleiner und möglicherweise nicht bedeutender Teil des Entwurfsprozesses.[2] Entwurfliches Know-How entwickelt sich demnach weitgehend als implizites Handlungswissen, das in der praktischen Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Aufgaben gesammelt wird. Aus den dabei gemachten Erfahrungen entwickelt der Entwerfende typische Herangehensweisen, die höchstens in Ansätzen beschreibbar oder übertragbar sind.[3] Unter Berücksichtigung der von Cross formulierten Einschränkungen, ermöglichen die folgenden Thesen lediglich erste Annäherungsversuche an das entwurfliche Arbeiten.

Wer entwirft, versucht ein Stück wünschenswerte Zukunft zu erfinden. Auf dem Weg dazu ist er mit einer Reihe von Fragen konfrontiert: Welche Zukünfte sind denkbar? Welche Merkmale sind erstrebenswert? Welche Gewichtung von Eigenschaften ist sinnvoll? Wie kann Zukünftiges vorab simuliert werden? Der Entwurfsprozess organisiert sich entlang des Versuchs, diese Fragen zu beantworten. Das dazugehörige Lösungsfeld lässt sich nicht abschließend klar abstecken und bleibt stets erweiterbar. Zusätzlich tauchen während der Bearbeitung neue Fragen auf.

Die hier angedeuteten Eigenschaften des Entwurfsprozesses kennzeichnen für Rittel ein 'verzwicktes Problem'. Zu dessen Merkmalen zählt er u.a. die Unüberschaubarkeit möglicher Lösungen, die Abhängigkeit zwischen Herangehensweise und Lösung sowie eine große Offenheit hinsichtlich möglicher Versuchsanordnungen. Auch lassen sich realisierte Projekte nachträglich nicht mehr korrigieren.[4]

Rittel zufolge spannt der Entwerfende zur Erkundung eines 'verzwickten Problems' ein Feld aus möglichen Lösungsansätzen auf (Abb. 1). Im Laufe seiner 'Expedition' tauchen neue Randbedingungen und Interessenlagen auf. Auf diese Veränderungen kann er auf zwei Weisen reagieren: durch das Erweitern und Zuspitzen bestehender Entwurfsansätze oder durch ein Ausweiten des Lösungsfeldes durch das Einbeziehen neuer Ansätze.

Um die unterschiedlichen Anforderungen zu bewältigen, schlägt Rittel ein zweistufiges Verfahren vor. Zur Annäherung und Schärfung der Fragestellung sollen gleichzeitig unterschiedliche Lösungsvarianten entwickelt werden. Aus ihrer Gegenüberstellung lassen sich Entscheidungsfilter ableiten, mit deren Hilfe besonders geeignete Ansätze ausgewählt und vertieft werden können (Abb. 2).

Lawson und andere Autoren schlagen jeweils weitergehende Gliederungen des Entwurfsprozesses vor. Lawson führt dazu in einer frühen Studie die Abschnitte "erster Einblick", "Vorbereitung", "Inkubation", "Erleuchtung" und "Bewertung" ein.[5] Dagegen sehen Markus/Maver, Gänshirt oder Bielefeld jeweils andere Stufen vor (Abb. 3).[6] Unabhängig davon verweisen aber alle Autoren darauf, dass eine trennscharfe Gliederung des Entwurfsprozesses nicht möglich ist, da einzelne Arbeitsphasen ineinander übergreifen oder iterativ durchlaufen werden. Nachfolgend wird darauf verzichtet den Entwurfsprozess in eine lineare Abfolge aufzuteilen. Stattdessen wird an Rittels Zweiteilung von Varietätserzeugung ('opportunity seeking') und Beurteilung ('decision-making') festgehalten.

Innerhalb des von Rittel beschriebenen Verfahrens zwischen Varietätserzeugung und Urteilsfindung lassen sich folgende Schritte unterscheiden: Erstens das Übersetzen von Ideen in fassbare und nachvollziehbare Artefakte und Auswählen dazu geeigneter Darstellungsmethoden.[7] Dieses ist gekoppelt an das Suchen nach geeigneten Ordnungs- und Bezugssystemen, um möglichst viele Anforderungen in ein sinnvolles Verhältnis zueinander zu setzen[8]. In dem zweiten Schritt geht es dann um das Vergleichen und Bewerten der bisher entwickelten Lösungsansätze und das Reflektieren des Entwurfsstandes und Festlegen der nächsten Arbeitsschritte.

Nachfolgend sollen nur die ersten beiden Aspekte näher betrachtet werden.

ENTWERFEN ALS KOMBINATION UNTERSCHIEDLICHER ARBEITSWEISEN

Entwurfsansätze müssen dargestellt werden, um sie fassen und bearbeiten zu können. Diese Wechselwirkung zwischen Konzipieren und Darstellen erläutert Gänshirt anhand der Doppelbedeutung des Begriffs 'disegno'.[9] Zur Untersuchung von komplexen Zusammenhängen reicht meist eine Darstellungsform nicht aus. Entsprechend werden dazu verschiedene Darstellungstechniken kombiniert (Abb. 4). Zu den bewährten Methoden gehören Skizzieren und Zeichnen in unterschiedlichen Projektionsarten sowie der Modellbau. Ergänzend eingesetzt werden Fotografie/Collage, Film sowie eine breite Palette an digitalen Techniken. Gleichzeitig werden ständig neue Darstellungsformen auf ihre Eignung hin überprüft und 'zweckentfremdet'. Fast alle einschlägig genutzten Programme - von CAAD über Bildbearbeitung bis zu Modelling Software - waren ursprünglich für andere Einsatzbereiche konzipiert.[10]

Rheinberger zufolge übernimmt die Darstellung drei wesentliche Aufgaben: Als "Stellvertreter" verweist sie auf "Analogien und Konstrukte"[11], sie "verkörpert" in Form von "Modellen und Simulationen" und sie erlaubt eine "Form der Realisierung" im Sinne von "experimentell realisierten Spuren".[12] Darstellung ist demnach kein "Widerspiegeln", sondern ein "Erfassen und Erzeugen". Für Rheinberger ist "Repräsentation (...) immer auch Intervention, Invention und Kreation."[13] Besonders anschaulich wird seine These am Entwurf zur Bibliothek von Jussieu von OMA. Das Gebäude ist als Landschaft aus Faltungen und Einschnitten organisiert. Die frühen Arbeitsmodelle sind aus Papier und wurden mit der Schere bearbeitet. Die für den Entwurf gewählte Darstellungstechnik beeinflusst und bestimmt die Konzeptfindung.

Rheinberger sieht das Experiment als Bastelei und Bricolage. Dabei unterscheidet er bewusst nicht zwischen wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeitsweisen.[14] "Die Gedanken von Erfindern und Wissenschaftlern richten sich ganz ähnlich wie die von Künstlern nicht auf die Erkenntnis des Bestehenden, ihre Vorstellungen konzentrieren sich auf zukünftige Möglichkeiten."[15] Er versteht Kunst und Wissenschaft

4 (Rittel/Reuter 1992: 20 ff)

5 "first insight, preparation, incubation, illumination, verification" (Lawson 1980: 110)

6 (vgl. ibid. 37)
(vgl. Gänshirt 2007)
(vgl. Gänshirt 1999)
(vgl. Bielefeld/El Khouli 2011)

7 (vgl. Böhm/Zahiri/Benfer 2008a: 141-149)

8 (vgl. ibid. 143)
(vgl. Ungers 1982)

9 Zum Ende des 16. Jahrhunderts bezeichnet der Begriff 'disegno' einerseits "die praktische Fähigkeit des Zeichnens", andererseits aber auch das geistige Vermögen „in sich selbst eine neue Welt" zu formen.
(vgl. Gänshirt 2007, op. cit.: (Anm. 9) 45-48)

10 (vgl. Kolbe 1995: 87-109)
(vgl. Böhm/Zahiri/Benfer 2008a, op.cit.: (Anm. 7))

11 (vgl. Ungers 1982)

12 (Rheinberger 2006: 128)

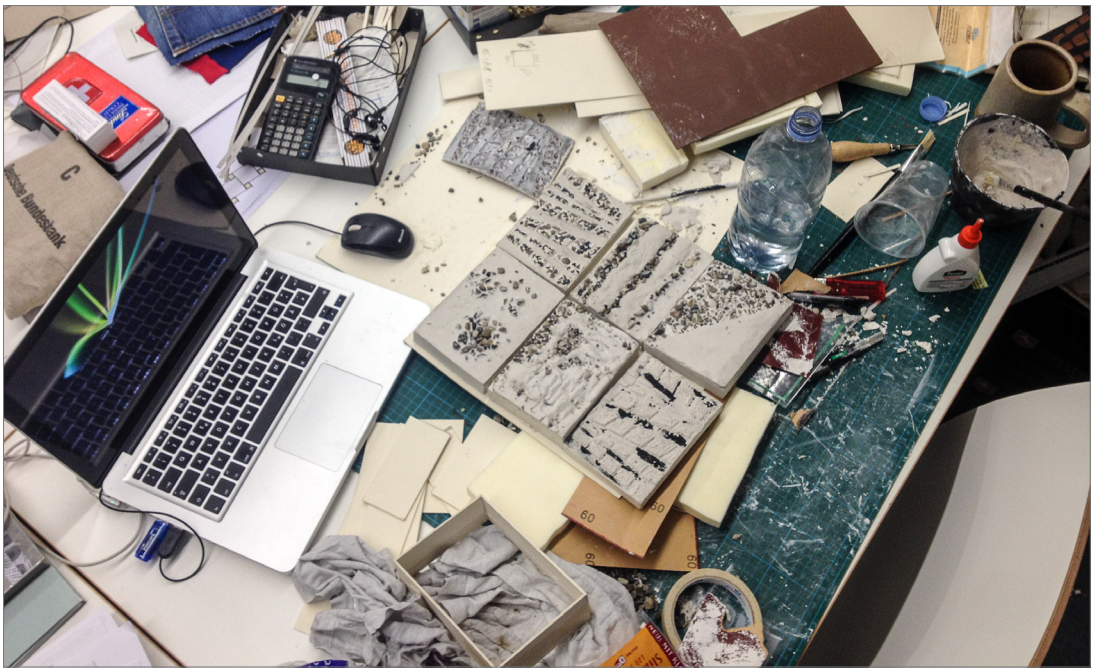
13 (vgl. ibid. 133)

14 (vgl. ibid. 34)

15 (vgl. ibid. 97)

A1 Studentischer Arbeitsraum
Nebeneinander unterschiedlicher Arbeitstechniken (eigene Abbildung)

A2 Experimente
Bearbeitung von Oberflächen (eigene Abbildungen)



jeweils als "Maschinerien zur Herstellung von Zukunft".[16] Im Experiment können "gängig verwendete Werkzeuge (...) neue Funktionen annehmen. Geraten sie in Zusammenhänge, die über ihre ursprüngliche Zwecksetzung hinausgehen, (...) können Eigenschaften an ihnen sichtbar werden, die (...) nicht beabsichtigt waren".[17] Als Experimentalanordnungen ermöglichen sie "unvorwegnehmbare Ereignisse" und damit die Herstellung von Wissen, das noch nicht zur Verfügung steht.[18] Dabei wissen "(...) die damit Befassten nie genau, wie und wohin sich die Anordnung differenzieren wird." (Abb. 5-7). Ziel ist es, "epistemische Dinge" zu entwickeln, "Diskurs-Objekte", "in denen sich Begriffe verkörpern". Rheinberger unterscheidet "epistemische Objekte" von Methoden, denn "keine Methode hat je zu einer Erfindung geführt".[19]

Rheinbergers Thesen lassen sich im Nebeneinander der Arbeitsmodelle des Büros OMA veranschaulichen. Sie dokumentieren die Zwischenschritte des Entwurfsprozesses. Dabei spielen die jeweils eingesetzten Darstellungsmethoden und Medien eine wichtige Rolle. Koolhaas beschreibt die entsprechende Arbeitsweise am Beispiel des Landschaftsarchitekten Yves Brunier: "He took everything that was on the table, and incorporated it in the maquette, as if this very determination to put things together itself generated the logic of the decision."[20] (Abb. 8)

Die hier vorgestellten Thesen decken nur einen Teil der Ansätze zu einer Theorie des Entwerfens ab.[21] Je nach Neigung und Präferenzen bilden sie Teile von Routinen und ermöglichen es, ein individuelles Repertoire aufzubauen. Deutlich wird aber, das Entwerfen eine Reihe von Praktiken zusammenfasst, deren sinnstiftende Verknüpfung anstrengend, verwirrend und kräftezehrend sein kann.

2 GEFÜHLE UND BEDÜRFNISSE

An dieser Stelle soll nochmal an John Cleese's Vortrag angeknüpft werden. Cleese konfrontiert das Publikum mit seinem Scheitern und zeigt damit, dass Blockaden und Krisen ein selbstverständlicher Teil schöpferischer Prozesse sind. Trotzdem gibt es nur wenige Ansätze, die den Entwurfsprozess im Zusammenhang mit den ihn begleitenden Gefühlslagen untersuchen.

Um sich dem Themenfeld anzunähern, wurde eine Reihe von offenen Interviews durchgeführt, in denen Studierende ihre Entwurfsprozesse reflektieren.[22] In einer ersten Auswertung der Befragungen lassen sich vier unterschiedliche Krisen-Typen identifizieren. Ihre wesentlichen Inhalte sollen nachfolgend vorgestellt werden. Der jeweils vorangestellte Begriff fasst den Schwerpunkt der emotionalen Situation zusammen.

'FAKE'

Im Laufe des Entwurfsprozesses entsteht ein immer größerer Abstand zwischen der Qualität der Arbeitsergebnisse und den eigenen Zielvorstellungen. Die Herstellung der Artefakte kostet dagegen immer mehr Mühe. Zunächst einzeln auftretende Momente der Enttäuschung verstärken sich im Laufe der Zeit zu einer umfassenden Selbstkritik.

Die Betroffenen sind zunehmend enttäuscht von ihren Leistungen. Zusammenfassend formulieren sie ihre Selbsteinschätzung wie folgt: "Ich bin kein Entwerfer. Mir gehen die Ideen aus. Ich wiederhole mich nur." Zu ihren wichtigsten Empfindungen gehören Schwäche, Hilflosigkeit, Müdigkeit und Allein-Sein. Je nach Persönlichkeit bewegt sich ihr Zustand in Richtung einer grundsätzlichen Angst. Neben Fluchtbedürfnis oder Angriffslust entsteht auch Scham vor der eigenen Leistungsgrenze.

'VERLUST'

Im Laufe des Entwurfsprozesses muss deutlich mehr Zeit aufgewendet werden, als ursprünglich vorgesehen. Die eigene Zeit wird als knappe Ressource bewusst und erfordert zunehmend ein Aufteilen zwischen unterschiedlichen Zielen. Dabei steht immer weniger Zeit für private Interessen und Bedürfnisse zur Verfügung. Jede Entscheidung für private Aktivitäten ist immer auch eine Entscheidung gegen ein weiteres Ausarbeiten und Vertiefen des Entwurfs. Im Laufe der Zeit fällt die Abgrenzung zwischen Privatleben und Studium immer schwerer.

Den Betroffenen scheint, als würden sie andere, wichtige Teile ihres Lebens verpassen. Den Entwurf nicht weiter zu vertiefen bedeutet aber, dem eigenen Anspruch nicht gerecht zu werden: "Entweder ich optimiere meinen Entwurf oder ich treffe mich mit meinen Freunden und mache etwas für mich. In jedem Fall verliere ich aber etwas." Zu den wichtigsten Gefühlen gehören Allein-Sein, Irritiert-sein, Trauer und Hilflosigkeit. Teilweise wird die Situation auch als Verlust an Autonomie empfunden. Einige der Betroffenen wünschen sich einen übergeordneten, externen Rahmen, der sie davor schützt, immer wieder über den Entwurf nachzudenken und "zu viel" Zeit damit

16 (vgl. ibid. 25, Rheinberger zitiert hier Jacob 1988)

17 (vgl. ibid. 34)

18 (vgl. ibid. 16)

19 (vgl. ibid. 97)

20 (Fillion 1996: 90)

21 (vgl. Böhm/Zahiri/Benfer 2008b: 42-56) (vgl. Böhm/Zahiri/Benfer 2008a, op.cit.: (Anm. 7))

22 Befragt wurden 13 Studierende des 5. bzw. 7. Fachsemesters des Bachelorstudiengangs Landschaftsarchitektur und Umweltplanung der Leibniz Universität Hannover nach Abschluss der Projektarbeit, 22.03.2016.

23 vgl. dazu Abschnitt Zwischen Varietätserzeugung und Urteilsfindung

zu verlieren. Berichtet wird auch von bewusst gesetzten Einschnitten, um sich abzulenken und damit Raum für neue Ansätze zu schaffen.

'URTEIL'

Ein großer Teil des Entwurfsprozesses besteht im Entwickeln von Varianten. Komplementär dazu werden in kurzen Abständen die Ergebnisse beurteilt.[23] Eine Häufung von kritischen Rückmeldungen wird von den Betroffenen zunehmend auch als Kritik an der eigenen Person verstanden. Entwurf und Entwerfender lassen sich auf unterschiedliche Weise miteinander verknüpfen. Besonders geeignet dazu sind Aussagen zur Originalität und zur Angemessenheit des Entwurfs, zum geleisteten Arbeitseinsatz oder zur Fähigkeit den eigenen Standpunkt zu vertreten. Unbemerkt verschiebt sich damit der Fokus der Kritik: Aus der Kritik an einer Sache wird die Kritik einer Person. Diese Schwerpunktverschiebung wird von den Betroffenen so "gehört"und "empfunden". Damit setzen sie sich einem ständigen Eigen- und Fremdurteil aus.

Während der Entwurfsphase können Rückmeldungen noch berücksichtigt und eingearbeitet werden. Nach der Abgabe "spricht" der Entwurf aber "für sich" und wird nur noch durch Außenstehende beurteilt. Dabei bleiben Maßstäbe und Schwerpunktsetzungen der Beurteilung unbekannt. Die mit den Urteilen ausgesprochene Sicht auf den Entwurf lässt sich nicht mehr verändern. Zu den wichtigsten Gefühlen gehören Irritation, Unsicherheit, Hilflosigkeit und Trauer. Je nach Verfassung können auch Angst und Scham empfunden werden.

'NICHT-LOSLASSEN-KÖNNEN'

Die Betroffenen erleben Phasen des Suchens, des Erfindens und des Entdeckens. Dazwischen gibt es aber immer wieder Abschnitte, die von Stagnation, Erfolglosigkeit, Enttäuschung und Rückwärtsbewegungen gekennzeichnet sind. Im Verlauf dieser Entwicklung fällt ihnen ein als sinnvoll und effizient empfundener Umgang mit Zeit immer schwerer.

Eine bestimmte Entwurfsidee wird über einen längeren Zeitraum stetig weiter verfolgt. Einerseits erscheint ihre Ausarbeitung als lohnenswert. Andererseits zeigen sich bei näherer Auseinandersetzung eine Reihe von Einschränkungen, die ein Aufgeben sinnvoll erscheinen lassen. Das Aufgeben der bislang verfolgten Idee wird als Verlust empfunden. Gleichzeitig erscheint ein Weiterverfolgen des Ansatzes zunehmend mühselig und unfruchtbar. Zu den in diesem Zusammenhang erlebten Emotionen gehören Irritation, Müdigkeit, Angst und Zorn.

3 STRATEGIEN

Die Auswertung der Interviews zeigt, dass die Studierenden während des Entwerfens eine Vielzahl unterschiedlicher Emotionen durchleben. Die Palette reicht von Ratlosigkeit und Hilflosigkeit, über Euphorie, Anspannung und Freude bis zu Müdigkeit, Lustlosigkeit, Langeweile und Überdruss. Zu den wichtigsten Ankerpunkten gehören Hilflosigkeit und Angst. Je nach persönlicher Verfassung kann dies auch in Scham sowie Wut auf sich und andere umschlagen.

Auf den Betroffenen lastet der Druck eine Lösung zu finden, die einer Vielzahl von Ansprüchen gerecht werden soll. Ihr Entwurf muss die vitruvianische Triade aus schön, nützlich und verlässlich/dauerhaft berücksichtigen. Er soll städtebauliche und sozialräumliche Kontexte berücksichtigen sowie angemessen auf soziale, technische und ökonomische Randbedingungen reagieren. Darüber hinaus wird auch ein erkennbar zeitgenössischer Beitrag erwartet, der den fachlichen Stand der eigenen Profession berücksichtigt. Dabei bleiben die eigenen Werturteile im Verlauf des Arbeitsprozesses ständig in Bewegung und werden durch sich verändernde Bezüge stets weiter beeinflusst.

Ein wichtiger Auslöser für wechselnde Emotionen sind Entscheidungskonflikte, in denen sich die Betroffenen unversehens wiederfinden. Ist der bislang verfolgte Entwurfsansatz trotz Mängel weiter verfolgenswert oder sollte er doch verworfen werden? Angesichts der verbleibenden Zeit muss entschieden werden, ob lieber intensiver am Entwurfsproblem gearbeitet wird, die Präsentation auszuarbeiten ist oder stattdessen ein Miteinander mit Freunden Abwechslung und Entspannung ermöglicht. Damit entsteht immer auch der Zwang, auf bestimmte Ziele, Ansprüche und Handlungen zu verzichten.

Die emotionale Verfassung der Befragten wird auch durch ihr soziales Umfeld beeinflusst. Zwischen den Mitstudierenden besteht ein angespanntes Verhältnis, das zwischen Kollegialität, Interesselosigkeit und Konkurrenz pendelt. Angesichts der begrenzten Ressourcen sind Hilfe und Unterstützung sorgfältig zu dosieren. Der gemeinsame Alltag wird insgesamt einfacher, wenn auf gegenseitige Kritik verzichtet wird. Gleichzeitig bleiben damit individuelle Haltungen und Meinungen unausgesprochen.

A3 **Experimente**
Bearbeitung von Oberflächen
(eigene Abbildungen)

A4 **Experimente**
Bearbeitung von Oberflächen
(eigene Abbildungen)

Die beschriebene Verknüpfung von Entwurfsprozess und Gefühlslagen wird in der dazugehörigen Berufskultur kaum thematisiert. Sie klingt in den Thesen zum Entwerfen nur zwischen den Zeilen durch. Eine der wenigen Ausnahmen ist Frank Berzbach, der in seinen beiden Büchern eine Reihe von Beobachtungen und Vorschlägen im Umgang mit kreativen Arbeitsprozessen zusammenstellt. Angesichts der "emotionalen Achterbahnfahrt" im Laufe des Entwurfs schlägt Berzbach vor, die dabei auftauchenden Gefühle als "kritische Begleiter" zu begreifen. Ziel sei es, die Betroffenen für die mit den Gefühlen implizit verbundenen Bedürfnisse zu sensibilisieren. Berzbachs Ansatz erinnert an die Methoden der humanistischen Psychologie, die ab Mitte der 1950er Jahre von Rogers, Rosenberg und Gendlin entwickelt werden.[24] Dabei verweisen Emotionen auf unberücksichtigte Bedürfnisse und können jeweils Handlungsansätze zur ihrer Befriedigung initiieren. Für Rogers wird damit ein erster Schritt zur "Selbstaktualisierung" eingeleitet.[25]

Strategien, die eine erfinderische Auseinandersetzung mit Gefühlslagen zeigen, lassen sich auch in den Interviews mit den Studierenden finden. Stellvertretend soll eine dieser Strategien vorgestellt werden: Angesichts einer länger andauernden Unzufriedenheit mit dem eigenen Entwurfsansatz akzeptiert eine Studentin ihr Scheitern an der Fragestellung. Die Konsequenzen ihres Urteils spitzt sie zu und spielt dazu die Folgen für sich durch. Sie ist offensichtlich nicht in der Lage, ihrem Anspruch zu genügen und daher für das Studienfach nicht geeignet. Auch ist ihr die große Handlungsfreiheit eines Studiums zu viel. Daher gibt sie auch die Aussicht auf einen akademischen Beruf auf. Stattdessen wird sie ab sofort als Supermarkt-Kassiererin arbeiten. In diesem Szenario entdeckt sie eine Reihe von Vorzügen. Dazu gehören ein regelmäßiges Einkommen, geregelte Arbeitszeiten und damit auch Zeit für andere Aktivitäten. Alle Tätigkeiten sind klar umrissen und es besteht eine nachvollziehbare Beziehung zwischen Arbeitseinsatz und Ergebnis.

In Akzeptanz ihrer Gefühlslage entwickelt die Studentin sehr konsequent eine alternative Zukunft. Das Aushalten und Durchleben ihres Szenarios erlebt sie als Befreiung. Etwas später nimmt sie die Arbeit am Entwurf wieder auf. Die verbleibende Zeit kann sie konzentriert für den Entwurf einsetzen. Gleichzeitig steht das neue Szenario als positiv besetzte Alternative zur Verfügung.

AUSBLICK

An dieser Stelle ist nur ein sehr knapper Einstieg zu möglichen Verknüpfungen zwischen Entwurfsprozess und Emotion möglich. Eine nähere Untersuchung scheint aus mehreren Gründen lohnenswert:

Theoriebildung: Die meisten Thesen zu Entwurfsmethoden leiten sich nach wie vor hauptsächlich ab aus Untersuchungen, die in dem Zeitraum zwischen den 1950er und den späten 1980er Jahren durchgeführt wurden. Eine Wiederaufnahme der Entwurfsforschung unter Einbeziehung der Rolle von Emotionen kann eine Ergänzung und Erweiterung dieser Thesen ermöglichen. Anknüpfungspunkte hierfür bietet die Thematisierung von Atmosphären im Bereich der ästhetischen Forschung[26] sowie Untersuchungen zu Wahrnehmung[27] und schöpferischem Arbeiten[28].

Sensibilisierung: Aktuell sind Entwerfende ständig steigenden Anforderungen ausgesetzt. Von ihnen wird erwartet, im Entwurfsprozess in immer kürzeren Abständen grundlegende Veränderungen zu berücksichtigen und einzuarbeiten. In diesem Zusammenhang scheint es wichtig, die Betroffenen mit Methoden auszustatten, die ihnen erlauben emotionale Zustände wie Angst und Hilflosigkeit zu reflektieren. Dabei lohnt sich ein Blick in Berufsfelder, die bereits eine Überprüfung ihrer Arbeitszusammenhänge durch Supervision etabliert haben.

Ergänzung des Methoden-Baukasten: Entwerfende müssen mit umfangreichen und teilweise auch widersprüchlichen Anforderungen umgehen. In diesem Zusammenhang entwickeln sie unterschiedliche Methoden, um Blockaden und Rückschläge zu bewältigen. Eine Sammlung von geeigneten Strategien und Umgangsformen kann die bereits bekannten Bausteine schöpferischer Arbeit sinnvoll ergänzen und bereichern.

24 (vgl. Rogers 1961)
(vgl. Rosenberg (Hrsg.) 2007)
(vgl. Gendlin 1997)

25 "The mainspring of creativity appears to be the same tendency which we discover so deeply as the curative force in psychotherapy - man's tendency to actualize himself, to become his potentialities."
(vgl. Rogers 1961, op.cit.: (Anm. 24), 350)

26 (vgl. Dewey 1998)
(vgl. Schmitz 2014)
(vgl. Böhme 1995)
(vgl. Weidinger/Schönhammer (Hrsg.) 2015)

27 (vgl. Rogers 1961, op.cit.: (Anm. 24))
(vgl. Gendlin 1997, op.cit.: (Anm. 24))
(vgl. Berzbach 2013)
(vgl. Johnson 2008)
(Csikszentmihalyi 1990)

28 (vgl. Ahrens 2010)
(vgl. Rheinberger 2006, op.cit.: (Anm. 12))

LITERATUR

- Nigel Cross (Hrsg.)(1984): Developments in Design Methodology, Chichester: John Wiley & Sons
- Bryan Lawson (1980): How Designers Think, London: Routledge
- Horst W. Rittel/Wolf D. Reuter (1992): Planen, Entwerfen, Design - Auswählte Schriften zur Theorie und Methodik, Stuttgart Berlin Köln: Kohlhammer
- Christian Gänshirt (2007): Werkzeuge für Ideen - Einführung in das architektonische Entwerfen, Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser
- Christian Gänshirt (1999): Sechs Werkzeuge des Entwerfens, in: Wolkenkuckucksheim. Internationale Zeitschrift für Theorie und Wissenschaft der Architektur 4. Jg. Heft 1 (1999), auf: www.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/deu/Themen/991/Gaenshirt/gaenshirt.html (30.5.2005)
- Bert Bielefeld/Sebastian El Khouli (2011): Entwurfsidee, Basel u.a.: Birkhäuser
- Ulrike Böhm/Cyrus Zahiri/Katja Benfer (2008a): Tools & Translation. Relations between Design and Digital Techniques, in: Buhmann, Pietsch, Heins (Hrsg.), Digital Design in Landscape Architecture, Heidelberg u.a.: Wichmann 2008
- Oswald Mathias Ungers (1982): Morphologie - City Metaphors, Köln: Verlag der Buchhandlung König
- Peter Kolbe (1995): Das Bindungsmodell virtueller Gegenständlichkeit, in: Tobias Schwab/Horst Oehlke, Virtualität contra Realität?: 16. Designwissenschaftliches Kolloquium Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle/Saale 19. bis 21. Oktober 1995, Halle/Saale: Burg Giebichenstein
- Hans-Jörg Rheinberger (2006): Experimentalsysteme und epistemische Dinge: Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas, Frankfurt a.Main: Suhrkamp Verlag
- Francois Jacob (1988): Die innere Statue, Zürich: Ammann
- Odile Fillion (1996): Entretien avec Rem Koolhaas, in: Yves Brunier/Michel Jaques, Yves Brunier - landscape architect paysagiste. Basel u.a.: Birkhäuser
- Ulrike Böhm/Cyrus Zahiri/Katja Benfer (2008b): The Design Process. Between Imagination, Implementation and Evaluation, in: Amsterdam European League of Institutes of the Arts: Designing Design Education. Proceedings part 1, Designtrain congress, Amsterdam: 2008
- Carl Rogers (1961): On becoming a person, New York: Houghton Mifflin
- Marshall B. Rosenberg (Hrsg.) (2007): Gewaltfreie Kommunikation: Eine Sprache des Lebens, Paderborn: Junfermann
- Eugene T. Gendlin (1997): Experiencing and the Creation of Meaning: A Philosophical and Psychological Approach to the Subjective, Evanston: Northwestern University Press
- John Dewey (1998): Kunst als Erfahrung, Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag
- Hermann Schmitz (2014): Atmosphären, Freiburg: Verlag Karl Alber
- Gernot Böhme (1995): Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Jürgen Weidinger/Rainer Schönhammer (Hrsg.)(2015): Atmosphären entwerfen, Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin
- Frank Berzbach (2013): Die Kunst ein kreatives Leben zu führen: Anregung zu Achtsamkeit, Mainz: Schmidt
- Mark Johnson (2008): The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding, Chicago: The University of Chicago Press
- Mihaly Csikszentmihalyi (1990): Flow: The Psychology of Optimal Experience, New York: Harper & Row
- Sönke Ahrens (2010): Experiment und Exploration: Bildung als experimentelle Form der Welterschließung, Bielefeld: Transcript

ABBILDUNGEN

- A1: Nebeneinander unterschiedlicher Arbeitstechniken im studentischen Arbeitsraum (eigene Abbildung)
- A2-4: experimentelle Bearbeitung von Oberflächen, studentisches Projekt 'surface', WS 13/14, Luisa Walterbusch (eigene Abbildungen)