archimaera
architektur.kultur.kontext.online

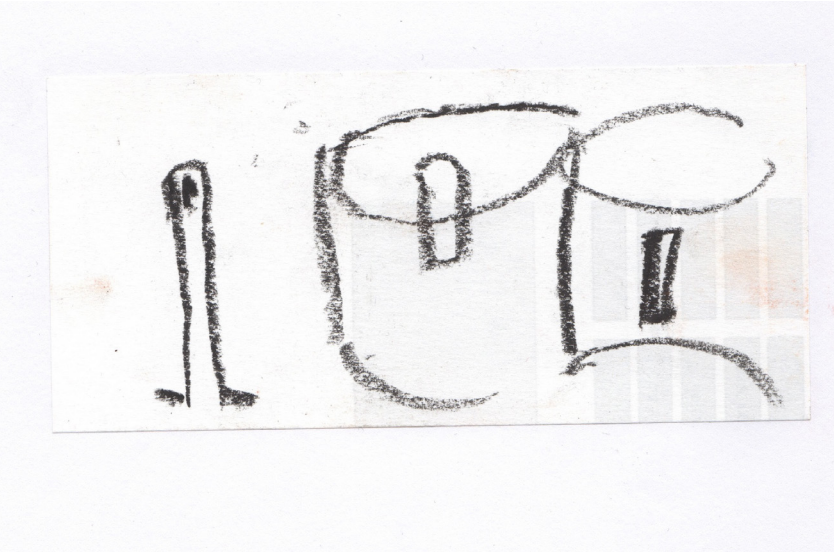
Thomas H. Schmitz
(Aachen)

Entwerfen als Erinnern

Wie entstehen Ideen zu komplexen Environments? Dieser Beitrag dreht sich um die im wissenschaftlichen Kontext schwierige Frage, ob oder wie man Atmosphären entwerfen kann. Er versucht eine Einkreisung in neun Schritten, die das Entwerfen als ein Erinnern bestimmen, durch das wir uns auf ein kollektives Wissen über Atmosphären besinnen. Architekten können dieses Wissen als Stellvertreter und als Medium erschließen und in zeitgemäße Formen übersetzen. Dabei müssen sie lernen, Räume von ihren Wirkungen her zu denken und durch ihr subjektives Gespür für Wirkungen von Archetypen noch mehr auf die Menschen zu beziehen. Ergänzend werden methodische Entwurfspraktiken des Erinnerns vorgestellt: Christopher Alexanders 'A Pattern Language', die den Zugriff auf ein definiertes Netzwerk zeitloser, kollektiv verfügbarer Archetypen systematisiert. Und das Schöpfen von 'Denkbildern' aus dem individuell gestimmten Vorbewussten durch die Interaktion von manuellen Zeichenpraktiken und diskursiven Methoden, sowie die Erkundung der affektiven Wirkungen von Material und Faktur.

Der Beitrag wird begleitet von 'Mikroskizzen' (im Original etwa 6x12cm), die im Wintersemester 2012 von Philipp Grüll im Rahmen des Workshops "Bild_Entwurf" zu dem Master-Projekt "Landhaus" gezeichnet wurden. Das Projekt wurde durchgeführt als Kooperation des Lehrstuhls für Bildnerische Gestaltung und des Lehrstuhls für Wohnbau in der Fakultät für Architektur der RWTH Aachen University.

http://www.archimaera.de
ISSN: 1865-7001
urn:nbn:de:0009-21-49487
November 2019
#8 "Atmosphären"
S. 79-90



Jene archaische Erfahrung, wie man beim Betreten eines Raumes dessen atmosphärische Stimmung in kürzester Zeit erspürt und ein Gefühl entwickelt für das, was dort ist, macht jeder Mensch tagtäglich – ein Leben lang. Das liegt daran, dass man Raum leiblich, mit der eigenen Körpererfahrung, multisensorisch und überwiegend unbewusst erlebt.[1] Die Fähigkeit zu derartiger Wahrnehmung geht weit über die topologisch oder optisch bestimmte Gestaltwahrnehmung hinaus. Sie scheint eine existenzielle Dimension zu haben und ist uns deshalb zu eigen, weil sie unserer situativen Orientierung, letztlich unserem Überleben dient. Wir wissen heute, dass unsere Instinkte, Empfindungen und Gefühle einen privilegierten Status einnehmen und die Wahrnehmung und das operative Verhalten unmerklich beeinflussen. Rationalität und bewusstes Denken erwachsen aus der konzertierten Interaktion mit dem subkortikalen System, das diese Empfindungen hervorbringt.[2]

Die Beantwortung der mir gestellten Frage, ob oder wie man Atmosphären entwerfen kann, erscheint mir im wissenschaftlichen Kontext zumindest schwierig, denn es geht, wie wir sehen werden, um Subjektivität, um Gespür und Gefühl. Wagen möchte ich allerdings eine Einkreisung in neun Schritten, die alle einen Gedanken verfolgen: Wie kommen Ideen in den Sinn?

1 Weil alle Menschen in ihrem Befinden Stimmungen spüren und in ihren Handlungen selbst produzieren, gibt es ein kollektives Wissen über Atmosphären.

Der Philosoph Gernot Böhme verwendet für die anfangs beschriebene Szenerie den Begriff der Befindlichkeit, die sich als eine Interaktion zwischen dem Raum und dem individuellen Spüren ereignet: "Sich befinden heißt einerseits sich in einem Raume befinden und heißt andererseits sich so und so fühlen, so und so gestimmt sein. Beides hängt zusammen und ist in gewisser Weise eins: In meinem Befinden spüre ich, in was für einem Raume ich mich befinde."[3] Über diese Fähigkeit zum Deuten von Atmosphären verfügen nicht nur Fachleute, sondern alle Menschen in ähnlicher Weise. Reinhardt Knodt spricht von einer *ästhetischen Kompetenz*, die mit der kommunikativen Kompetenz durchaus vergleichbar ist.[4] Sie basiert auf einem immensen, individuell geprägten Reservoir an bewussten und vorbewussten Erinnerungen, aus denen sich die Erfahrung und Bewertung neuer Erlebnissituationen speisen. Daraus resultiert dann im Zusammenspiel sehr vieler Individuen ein kollektiver vorbewusster Wissensspeicher für den Umgang mit Atmosphären. Dieses Wissen kann der gruppenübergreifenden und einbeziehenden Verständigung dienen. Dadurch hat es per se eine identitätsstiftende, soziale Bedeutung.[5] Es gehört, nebenbei bemerkt, zu den Bildungsaufgaben unserer Gesellschaft, dieses Wissen wieder mehr in das öffentliche Bewusstsein zu holen. Denn durch architektonische Qualität kann jede Person – wenn auch nicht in gleicher Weise – ergriffen werden, sodass sie von einer räumlichen Situation, von einem Detail berührt ist. Wie viele Aspekte hier tatsächlich zusammenwirken können, entdeckt der Architekt Peter Zumthor bei der Beschreibung seiner Befindlichkeit auf einem städtischen Platz:

"…was hat mich da berührt? Alles. Alles, die Dinge, die Menschen, die Luft, Geräusche, Ton, Farben, materielle Präsenzen, Texturen, auch Formen. Formen, die ich verstehen kann. Formen, die ich versuchen kann zu lesen. Formen, die ich als schön empfinde. Und was hat mich da noch berührt? Meine Stimmung, meine Gefühle, meine Erwartung damals, als ich da saß. […] Es gibt eine Wechselwirkung zwischen den Menschen und den Dingen. Damit habe ich zu tun als Architekt."[6]

Die affektiven, vorbewussten Qualitäten der Bauten, der Dinge, der Natur interagieren hier mit Menschen, mit Handlungen und Empfindungen, mit dem Befinden. Architektonische Orte sollten also viel mehr als performative Szenarien gedacht werden, bei denen die Bauten als Bühne fungieren[7] für die unterschiedlichen Akteure: Personen, dingliche Objekte und Vorgänge, die durch ihre Vielfältigkeit, Ambivalenz und Mehrdeutbarkeit die Atmosphäre mitproduzieren.[8] Damit haben, das muss man Zumthors Aussage hinzufügen, alle Menschen zu tun, die ihre Lebensbereiche – und sei es auch noch so

ungelernt – mit jedem Ding und mit jeder Handhabung einrichten. Denn Atmosphären entstehen auch an Orten, die nicht geplant wurden. Architekten haben aber eine besondere Verpflichtung, ihr diesbezügliches Wissen gemäß ihrem professionellen Auftrag forschend zu reflektieren, zu pflegen und immer weiter zu vertiefen. Dazu gehören, wie wir noch sehen werden, auch Praktiken, dieses Wissen, das sich oft im Vorbewussten verbirgt, in das Bewusstsein zu holen.

2 Wenn wir Befindlichkeit planen wollen, müssen wir Räume von ihren Wirkungen her denken.

Gernot Böhme konstatiert in seiner *Theorie der Atmosphären*, dass man auf deren Entstehung durch Gestaltung einwirken kann:

"Sie sind nicht nur etwas, das man spürt, sondern etwas, das durch bewusste, durchaus dingliche Konstellationen erzeugt werden kann. Das Paradigma dafür ist für ihn die Kunst des Bühnenbildes. Der Bühnenbildner ist gewohnt, durch bestimmte Arrangements von Gegenständen, Raumanordnungen, Licht und Ton ein Klima zu erzeugen."[9]

Das soll allerdings nicht heißen, dass hier das Szenografische etwa gegenüber dem Tektonischen – als einer Grundlage der Architektur – in den Vordergrund gestellt werden soll.[10] Es kann aber durchaus bedeuten, dass das Tektonische auch unter dem Gesichtspunkt seiner Auswirkungen als *Erzeugende* von Atmosphären gedacht wird.

Hier kristallisiert sich eine Haltung im Entwerfen heraus, die über den klassischen Begriff der Gestaltgebung hinausgeht und das Denken umkehrt in *ein Denken von den Wirkungen her*: Wie wirkt etwas, wenn ich es so oder anders mache? Bruno Taut zitiert in seiner Architekturlehre den japanischen Dichter Basho, der gesagt haben soll: Man soll nicht studieren, was die Alten machten, sondern was sie suchten.[11] Und so stellt sich für den Architekten "nicht die Frage, welche Eigenschaften er dem gegenständlichen Raum, den er gestaltet, geben will, sondern welche Befindlichkeiten er für den Raum als Sphäre leiblicher Anwesenheit erzeugen möchte."[12] Dazu brauchen Architekten möglicherweise neue, methodische Paradigmen für das *Entwerfen* von Orten, Szenen, Dingen, die nicht nur Ihresgleichen berühren.

3 Beim Entwerfen können Planungen durch ein subjektives Gespür für ihre Wirkungen noch mehr auf den Menschen bezogen werden.

Entwerfen, Entwickeln, Erfinden bezeichnen eine besondere Form des *Nach-vorne-Denkens*: immer geht es darum, dass etwas Neues entsteht, das zuvor nicht in dieser Form existiert hat und auch so noch nicht gedacht war. Die Architekturphilosophin Sabine Ammon rechnet mit Bezug auf Platon und Aristoteles das Entwerfen dem Poiëtischen zu, nach dem griechischen poiëtikos, "zum Machen, Schaffen gehörig". Für sie ist der Entwurf am Ende das, was wir brauchen, um ein neues Artefakt zumindest der Möglichkeit nach wirklich werden zu lassen. Dabei müssen für sie weitere Kennzeichen hinzutreten: "Sei es ein bestimmter Aspekt von Neuheit, von Komplexität, aber auch von planender Vorwegnahme, die die Anstrengung des Entwurfsvorgangs notwendig machen."[13] Der Architekt Louis Kahn hat, noch weiter gehend, *Sinngebung* als eine Kernidee des Entwerfens bezeichnet und es damit als einen zutiefst menschlichen Akt definiert.[14] Denn durch das Entwerfen gewinnen Orte und Dinge für Menschen einen von *Menschen für Menschen erspürten Sinn.*

Hinter all dem steht ein klassisches Dilemma des Entwerfens der Architekten und Designer: Es gibt für ihre Probleme keine logischen, eindeutigen Lösungen, weil die Probleme, die sie regelmäßig behandeln, insofern bösartig sind, als sie keine logisch begründbaren Lösungen zulassen. Diese weitreichende Formulierung stammt von dem Designtheoretiker Horst Rittel. Er diagnostiziert eine "ehrfurchteinflößende epistemische Freiheit beim Entwerfen" durch einen notorischen "Mangel an hinreichender Begründung".[15] Entwerfen erfordert, ob wir es wollen oder nicht, neben der selbstverständlichen Berücksichtigung objektiver Anforderungen, Fakten und Zusammenhänge immer auch subjektive oder im Kollektiv entwickelte Haltungen zur Bewältigung

Der Schuppen neben den Tannen

objektiver Widersprüche, um eine zumindest *werkimmanente Objektivität* zu erreichen.[16]

Hier können jene qualitativen Aspekte eine orientierende Rolle finden, die für die Entstehung von Atmosphären relevant sind und die, wie wir gesehen haben, von den meisten Menschen erkannt werden. Gerade Architekten benennen auffällig oft als Referenzen für eine selbstverständliche und atmosphärisch gestimmte Architektur Bauten, die ohne Mitwirkung einer professionellen gestalterischen Planung entstanden sind. Das sollte uns zu denken geben.

4 Auch im 21. Jahrhundert können wir aus dem vorhandenen kollektiven Wissensspeicher schöpfen und lernen.

Bernard Rudofsky führt uns 1964 in seinem aufrüttelnden Buch *Architecture Without Architects* die Kunst des vernakulären Bauens als ein universelles Phänomen vor, das sich fernab der von individueller Autorschaft bestimmten Architekturdisziplin seit Urzeiten entwickelte.[17] Oft wurde diese anonyme, *kollektive Kunstform* gar als Zufallsprodukt abgetan und wir haben nicht einmal einen Namen dafür. Hin und wieder entdecken wir in ihnen zukunftsweisende und nachhaltige Archetypen, die sich aus dem minimalinvasiven Umgang mit lokalen Lebensumständen ergeben.

In diesem kollektiven Handlungswissen,[18] das auf den Erfahrungen vergangener Generationen gründet, liegt eine Quelle der Inspiration für den durch seine Zivilisation konditionierten Menschen. Jeder Besuch in einer gut gereiften Kleingartensiedlung oder in einem türkischen Gecekondu zeigt, dass dieses Wissen sich auch heute noch wenigstens ansatzweise artikuliert, wenn die Akteure keinen oder nur rudimentären Zugriff auf die zivilisationsbedingten Systemstandards verfügen.[19]

Selbstredend haben auch Architekten vorbewusst derartige archetypischen Kenntnisse und Erfahrungen, die nicht immer im Einklang mit den Norm-Regeln ihrer Disziplin stehen. Durch einschlägige Entwurfspraktiken versuchen sie im Einzelfall, ihre Routinen zu überwinden und sie wortwörtlich *heraus zu arbeiten*. So thematisiert beispielsweise Louis Kahn immer wieder in seinen Aussagen das Zusammenwirken verschiedener Praktiken des Denkens, zu denen für ihn dezidiert auch das Fühlen gehört:

"Erkenntnis ist, glaube ich, Denken und Fühlen zusammen. Denn Fühlen allein ist unfähig, etwas zu bewirken, aber das Denken ist ebenso unfähig dazu. Aber Denken und Fühlen zusammen bewirken so etwas wie Erkenntnis. Und diese Erkenntnis ließe sich als Sinn für Ordnung bezeichnen; als Sinn für das Wesen des Sinns."[20]

Ähnliche, beinahe an Meditationspraktiken erinnernde Handlungen des *Nachspürens* beschreibt Bruno Taut

in seinen *Architekturüberlegungen* im Wechsel mit den quantitativen, pragmatisch ingenieuraffinen Planungen: "Dann aber, am besten in stillen Nachtstunden, sammelt man alles Gefühl – ohne zu zeichnen. Was bisher Schema war, beginnt Körper mit Leben zu werden, man selber hört auf zu denken, sondern fühlt. Man ist Medium, durch das das bisher Gebaute hindurchgeht, um neues Leben zu werden. Das Gefühl ist ein Filter, nicht alles vom Erfahrenen, Bekannten läßt es durch: den Rest gibt die neue Aufgabe mit ihren neuen Momenten. Und dann beginnt die Hand zu zeichnen, abstrakte Linien; die Hand macht es allein, der Kopf ist ausgeschaltet."[21] Worauf zielt die hier beschriebene *Sammlung des Gefühls*, wenn die pragmatischen Fragen bereits geklärt sind? Was könnte mit dem im Wesen unveränderlichen Sinn des Menschen gemeint sein? Für mich liegt es nahe, diesen *Sinn* als ein kollektiv vorhandenes, vorbewusstes Wissen und dieses *Erfühlen* als ein *Erinnern* zu denken.

Es ist warm und riecht nach Pfefferminz, das Wasser ist frisch

5 Entwerfen kann als ein Erinnern gedacht werden, durch das wir uns auf unsere Wurzeln besinnen.

Dieser Gedanke beruht auf meiner Lektüre von Platons *Phaidon* Anfang der 80er Jahre. In diesem Text wird berichtet, dass Sokrates als eines der Argumente für die Unsterblichkeit der Seele die Hypothese formuliert, alle Lernprozesse seien nichts anderes als Erinnerungsvorgänge: "die, von denen wir sagen, daß sie lernen, erinnern sich später alles dessen nur, und das Lernen wäre dann eben nur ein Sichwiedererinnern."[22]

Diese Aussage leuchtete mir – für sich genommen – von Beginn an selbstverständlich ein, denn sie war außerordentlich inspirierend für das Verstehen und für die Konzeption didaktischer Prozesse. Auch heute erscheint sie mir gerade in ihrer Einfachheit und Weitsicht noch höchst aktuell. Sie rückt aber auch (und das ist in dem hier behandelten Kontext wichtig) das Entwerfen in einen neuen Kontext. Wir könnten nämlich das *Entwerfen* über die Dimension des Neu-Erfindens hinaus als ein Lernen und auch als ein *Erinnern* denken, aus dem heraus in engem Bezug auf die lokale Situation, auf die Akteure und auf deren wechselseitige Interaktionen etwas Neues entwickelt wird.

Dieser Gedanke war für mich anfangs noch eine vorsichtige Vermutung, die ich zunächst auf das Zeichnen und auf den Umgang mit Farben bezog. Mittlerweile lehrt mich eine langjährige Erfahrung, dass er auch zu einem methodischen Paradigma für bestimmte Fragestellungen innerhalb des Entwurfs werden kann, insbesondere zur Erzeugung von leiblicher Befindlichkeit, zur Stimmung von Räumen. Eine wenigstens teilweise Umkehrung von Entwurfs-Paradigmen in ein Denken von den Wirkungen her führt zu einer viel bewussteren Orchestrierung der Notwendigkeiten unter dem Gesichtspunkt der Qualitäten, oder nach

unterm Dach

Böhme: der *Charaktere von Atmosphären.*[23] Aber das ist nicht ganz einfach. Denn gerade dann, wenn sich EntwerferInnen räumliche Szenarien in ihrer ganzen Komplexität vorstellen sollen, brauchen sie Denkansätze, Analogien, Erinnerungen aus verschiedensten Zusammenhängen und Betrachtungsperspektiven, die ihnen als Stimuli und Inspirationen[24] dienen für ein spekulatives, vorwärtsgerichtetes Weiterdenken im Kontext ihrer Problemstellung. Dazu gehört auch die Benennung von Referenzen und empirisch erprobten Lösungen.

6 'A Pattern Language' systematisiert den Zugriff auf ein definiertes Netzwerk zeitloser, kollektiv verfügbarer Archetypen.

Ein diesbezüglich bahnbrechender und in dieser Form einmaliger Ansatz zur Systematisierung des Zugriffs auf kollektive Erinnerung ist das Buch *A Pattern Language* von Christopher Alexander. Es ist eine als Netzwerk strukturierte Sammlung von 253 empirisch belegten Patterns (Entwurfsmustern), die einen *Timeless Way of Building* beschreiben, der in einem eigenen Buch mit gleichem Titel publiziert wurde. Beide Bücher sind als Teile eines zusammengehörenden Werks zu verstehen.[25] Im Zentrum des Projekts steht die Generierung der von ihm so bezeichneten *Qualität ohne Namen*. Im Sinne von Böhme könnte dasjenige an Atmosphären gemeint sein, das "für den Bewohner gerade alltäglich und selbstverständlich ist und das der Einheimische durch sein Leben ständig mitproduziert"[26] – man müsste hier ergänzen: in seiner immer lebendigen Interaktion beispielsweise mit sozialen, organisatorischen, räumlich-architektonischen Akteuren und Szenarien, die hier im Zentrum des Interesses stehen. Alexander beschreibt das kollektive Wissen als einen generativen Code, der Bauten genotypisch konditioniert:

"So I began to wonder if there was a code, like the genetic code, for human acts of building? Is there a fluid code, which generates the quality without a name in buildings, and makes things live? Is there some process which takes place inside a person's mind, when he allows himself to generate a building or a place which is alive? And is there indeed a process which is so simple too, that all the people of society can use it, and so generate not only individual buildings, but whole neighborhoods and towns? It turns out that there is. It takes the form of language."[27]

A Pattern Language ist in drei maßstäbliche Abschnitte vom Großen zum Kleinen gegliedert: *Towns* (mit den Teilen Regions, Citys und Communities), *Buildings und Construction*.

Jedes einzelne Pattern beschreibt inhaltliche umgrenzte Aspekte und architektonische Handlungsstrategien zu der allen Patterns gemeinsamen *Qualität ohne Namen*. Und alle sind durch ein differenziertes System von Verweisen systemisch verknüpft. Das komplexe Problem der Planung von städtischen Agglomerationen wird so in unabhängig voneinander lösbare, elemen-

tare Teilprobleme beziehungsweise Teillösungen zerlegt, die flexibel auf wechselnde Fragestellungen ausgelegt und zu passgenauen Gesamtlösungen kombiniert werden können. Auf diese Weise ergibt sich ein generativer Code, der als Sprache begriffen wird. Die daraus resultierenden räumlichen Beziehungen sind als eine qualitative Ordnung der Architektur zu verstehen, deren korrekte architektonische Ausformulierung eher im Bauprozess erfühlt, als in präzisen Plänen quantifiziert werden soll.

Die zuvor dargelegten Gedanken zu einem kollektiv verfügbaren Wissen tauchen explizit auch bei Alexander auf, dessen Leitbild die vernakuläre Architektur war. Das lässt sich unter anderem auch an den Fotografien in seinen Büchern ablesen, die durch ihre besonderen atmosphärischen Qualitäten auffallen und häufig lebendige Szenen leiblicher Anwesenheit darstellen. 2008 führt er in einem Interview folgendes aus: "mit zeitlos meine ich etwas, das mit einem Archetyp verbunden ist. Es hat mit Dingen zu tun, die aus der Tiefe unseres Unterbewusstseins kommen“.[28]

Aber neben derartigen elaborierten und limitierten System-Sammlungen brauchen wir auch individuelle Strategien, unsere eigenen und ganz persönlichen Erinnerungen zu aktivieren, die im Einzelfall über das thematisch begrenzte Gebiet der *Pattern Language* hinausreichen können.

7 Das Schöpfen der Bilder aus einem individuell gestimmten Vorbewussten

Wir können Erinnerungen und Bilder auch selbst suchen. Das bedeutet, dass wir in Form von Zeichnungen, Collagen bis hin zu modellartigen raumhaltigen Ausdrucksformen selbst bildnerisch tätig werden. Gabriela Goldschmitt hat in ihren Studien überzeugend nachgewiesen, dass in der frühen Ideenfindungsphase das *manuelle Skizzieren* aufgrund der Eigenschaften unseres kognitiven Systems gegenüber anderen Modi der Bildherstellung Vorteile hat. Dies liegt “teilweise daran, dass im Skizzieren eine kognitive Ökonomie zum Tragen kommt: die Produktionsgeschwindigkeit, die Unabhängigkeit von Vorschriften, flexible Abbruchregeln und die Tatsache, dass das Skizzieren mit Bildern interagieren kann und daher Unvollständigkeit, Ungenauigkeit und Maßstabslosigkeit toleriert."[29]

man kann den Garten sehen

Denn nur manuelle Skizzen sind einfach reversibel und veränderbar, sie sind durch ihre Unschärfe in hohem Maße suggestiv und zugleich interpretationsoffen, ohne ihre Schöpfer oder Betrachter vorschnell auf eine Lösung festzulegen oder den Entwurfsprozess durch die Illusion der Perfektion oder Eindeutigkeit vorzeitig als beendet anzusehen.

Ausgehend von der These, dass Planung auch durch ihre Werkzeuge und

Methoden bestimmt wird, habe ich an anderer Stelle[30] für den Kontext der Entwurfslehre bildnerische Handlungspraktiken in frühen, suchenden Entwurfsphasen ausführlich beschrieben. Dort entstehen schnelle, fast halbautomatische Artefakte im vorgegebenen Bezug zu präzisen inhaltlichen Fragestellungen.

Diese adressieren zumeist qualitative Aspekte, die uns zu dem hier behandelten Thema der Atmosphären zurückführen: gefragt wird etwa nach Assoziationen oder nach Charakteren von Atmosphären, wie Stimmungen, Bewegungssuggestionen oder sinnlichen Qualitäten (Synästhesien) in Bezug auf ein Gebäude, auf Raumgruppen, auf Funktionen oder nach semantischen Konnotationen und erzählerischen Momenten. Beim Betrachten selbst eines unscheinbaren und halb-zufällig entstandenen Fleckes kann es dann *funken* und es tauchen Assoziationen, Erinnerungen oder Vorstellungen aus dem Vorbewussten auf.

Diese Bildhandlungen erfolgen in den von uns durchgeführten Entwurfs-Projekten[31] in einem methodischen Wechsel mit Phasen der verbalen Deutung und Konzeptualisierung der oft abstrakt wirkenden Artefakte. Dieses Diskussionsformat und das Feedback Dritter übernehmen in der semantischen Dimension des Wortes eine ebenso wichtige Rolle für die Inspiration und Präzisierung der Konzepte wie die manuellen Bildpraktiken und sie können sich auch wechselseitig initiieren. Das bedeutet, dass umgekehrt auch Wort(-schöpfungen) Bild(-schöpfungen) auslösen können. Aus diesem Wechselspiel entstehen *Denkbilder*, die beschreiben, wie wir ein Problem deuten. Es sind bildnerische Artefakte, gepaart mit deren begrifflichen Benennungen. Sie sind als Bild(-schöpfungen) und als Wort(-schöpfungen) zugleich präzise und unscharf, dadurch aber auch hochgradig imaginativ, weil sie Assoziationsketten auslösen und Referenzen hervorrufen. Erfahrungsgemäß beschreiben sie qualitative, synästhetische, räumliche Vorstellungen und erzählerische Momente aus dem Fundus der Erinnerung, immer verbunden mit den individuellen persönlichen Horizonten ihrer Schöpfer.

Diese *Denkbilder*[32] haben insofern Ähnlichkeiten mit *Patterns und mit mentalen Bildern,*[33] als sie die anschließenden Recherchen nach Referenzen und die Entwurfsprozesse durch qualitative Leitvorstellungen wesentlich bestimmen. Auf diese Weise werden sie zu leitenden Maximen, durch die 'bösartige Probleme' in einem konsistenten Sinngefüge eine eigene Logik finden, die Erlebnisqualität mit in das bauliche Konzept einschreibt.

8 Ein zentrales Moment atmosphärischer Gestimmtheit sind körperliche Affekte durch Material und Faktur

Zu diesen Erlebnisqualitäten gehört eine zentrale Dimension zur Stimmung von Räumen. Das ist ihre Faktur und damit verbunden, ihre physische und sinnlich erfahrbare Präsenz. Zumthor spricht gar von einer *Magie des Realen*.[34] Das Material, seine Bearbeitung und seine Fügung erzeugen Effekte, die ihrerseits Dinge und Orte stimmen und dort auf die Befindlichkeit der Menschen einwirken. Derartige Effekte adressieren unmittelbar unsere unterschwellige körperliche Wahrnehmung. So hat die Architektin Farshid Moussavi in *Die Funktion des Ornaments* gezeigt, dass die kulturelle Aussagekraft vieler Gebäude über Empfindungen und Affekte transportiert werden, deren Wirkungen direkt der Materie zu entspringen scheine. Die Art ihrer tektonischen Fügung teilt sich bei einem in dieser Hinsicht gelungenen Bauwerk jedem, auch dem ungelernten Betrachter selbstverständlich mit: "Indem sie direkt auf die Affekte wirken, umgehen sie die Notwendigkeit zur sprachlichen Kodifizierung."[35]

Offen bleibt hier, ob diese Wirkung nur aus den Materialien selbst, oder nicht auch aus dem Spüren des Ausdrucks ihres Gefügt-Seins entsteht, das sich in einer handwerklichen Ausführung am deutlichsten entwickelt. Moussavi entdeckt in solchen Effekten eine spezifische Qualität von Architektur, die aus dem Materialgefüge erwächst und daher untrennbar mit ihm verbunden ist. Diese Qualität ist für sie eine Art von Schmuck, der aber nicht oberflächlich appliziert ist, sondern aus einer Art von *Innerer Notwendigkeit*[36] der baulichen Fügung wie von selbst entsteht. Daraus entwickelt sich eine neuartige und zu-

kunftsweisende Deutung des Begriffs *Ornament*:

”Das Ornament ist die Gestalt, die aus dem stofflichen Substrat hervorgeht, der Ausdruck der verborgenen Kräfte, die durch die Prozesse der Konstruktion, der Fügung und des Wachstums sichtbar werden. Durch das Ornament überträgt das Material Affekte. […] Es hat weder die Absicht zu schmücken, noch besitzt es eine versteckte Bedeutung.”[37]

In dieser Deutung sehe ich Ähnlichkeiten zu den (wohl nur von Menschen als ästhetisch empfundenen) gewachsenen oder physikalisch bedingten organischen und anorganischen Gestaltformen in der Natur.[38] Diese bringen Form-, Fügungs- und Farbeigenschaften hervor, deren Charakteristika nicht *geplant* sind, sondern durch Selbstbildungsprozesse nach generischen Gesetzmäßigkeiten *gewachsen oder geworden*. Ein Gedanke, der neben der Konzeption von Räumen, Nutzungen und Relationen auch leitend ist für die Ideen zur Materialverarbeitung bei Christopher Alexander, der darin wesentliche Charakteristika vernakulären Bauens erkennt.

”In der Biologie, wie beim vernakulären Bauen, stellen nicht Maße, sondern Prozesse Standards dar, aus denen individuelle Maße kontextsensitiv hervorgehen. Standardisiert ist nicht der Phänotyp, sondern der Genotyp, nicht die Form des Baumes, sondern der Prozess seines Wachstums, der aber sensibel für Umwelteinflüsse ist. Die *Pattern Language* versucht dieses Prinzip der Unterscheidung von Genotyp und Phänotyp auf die Architektur anzuwenden.”[39] Dieses Prinzip ist dem Menschen nahe, denn es ist lebendig und es verkörpert unsere eigene Genese und unser Wesen. Darum kann es die Entstehung von Räumen fördern, die uns rühren.

9 Architekten können kollektives Wissen als Stellvertreter und als Medium erschließen und in zeitgemäße Formen übersetzen.

Eine Übertragung der hier entwickelten Gedanken in die Bau- und Planungspraxis könnte allerdings einen Paradigmenwechsel erfordern, der beispielsweise den Grad der Vorausplanung oder die Exaktheit vermaßter Pläne in Frage stellt, genauso wie das gegenwärtig dominante Prinzip der individuellen Autorschaft der Architekten. Erst ganz am Ende von *The Timeless Way Of Building* rückt Alexander damit heraus: „… we can only make a building live when we are egoless. […] The beauty of this place, the quality in it which touches us, the thing which makes it live, is, above all, that it is carefree, that it is innocent.”[40] Ichlosigkeit, Unbekümmertheit, Unbewusstheit sind Attribute der gemeinschaftlichen Interaktion im Spiel.[11] Dafür braucht es Zeit, dass Dinge reifen können und es braucht ein verbindendes Verständnis der Regeln, das wir in dem kollektiven Wissensspeicher vermuten dürfen.

Vielleicht bewirkt ja die Einbeziehung von Erinnerung und Referenz in unsere Entwurfsmethodiken eine Aktivierung dieses Wissens gegenüber den professionell etablierten Fortschritts-Routinen?[42] Eine wertschätzende Haltung gegenüber bestehenden Wissenskulturen stiftet Kontinuität. Und sie verankert das Nachdenken über Bauen als einen wortwörtlich stimmungsrelevanten Bestandteil der Kultur und des Zusammenlebens in der Bevölkerung – und bei den Architekten. Unsere vielen Versuche und Erfahrungen in der Entwurfslehre deuten darauf hin, dass Patterns oder Denkbilder gerade in der Frühphase eines Entwurfsabschnitts das Schema des pragmatisch Notwendigen durch eigene mentale Bilder inspirieren und zu komplexen atmosphärischen Vorstellungen weiter entwickeln können. Architekten kommt hier eine Mittlerfunktion innerhalb der Gesellschaft zu. Mit ihrem fachspezifischen Hintergrund können sie gezielter und weitergehend vorhandenes Wissen aktivieren und in zeitgemäße Formen jenseits von Kitsch und Klischee übersetzen. Dazu braucht es Gespür und ein profundes Archiv im Hintergrund. Um da heran zu kommen, muss man, wie Taut eindrücklich schildert, *loslassen* können, auch heute: *“Man ist Medium, durch das das bisher Gebaute hindurchgeht, um neues Leben zu werden. Das Gefühl ist ein Filter, nicht alles vom Erfahrenen, Bekannten läßt es durch: den Rest gibt die neue Aufgabe mit ihren neuen Momenten. Und dann beginnt die Hand zu zeichnen, abstrakte Linien; die Hand macht es allein, der Kopf ist ausgeschaltet.“*[43]

Anmerkungen

1 Gernot Böhme: *Architektur und Atmosphäre*. München 2006. S. 88.

2 Antonio Damasio: *Descartes' Irrtum - Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*. München 1997. S. 219.

3 Böhme 2006 (Anm. 1), S. 122.

4 Reinhardt Knodt: *Ästhetische Korrespondenzen. Denken im technischen Raum*. Stuttgart 1994. S. 50.

5 Nikolaus Kuhnert, Anh Linh Ngo: "Die Produktion von Präsenz. Potenziale des Atmosphärischen" in: *ARCH+ 178: Die Produktion von Präsenz*, 2006 und Knodt 1994 (Anm. 4), S. 50.

6 Peter Zumthor: *Atmosphären. Architektonische Umgebungen. Die Dinge um mich herum.* Basel 2010. S.17.

7 Vgl. dazu das berühmte Diktum von Hermann Czech aus dem Jahr 1971: "Architektur ist nicht das Leben. Architektur ist Hintergrund. Alles andere ist nicht Architektur."

8 Böhme 2006 (Anm. 1), S. 133.

9 Gernot Böhme: *Architektur und Atmosphäre*. München 2006. S. 50.

10 Kenneth Frampton: *Grundlagen der Architektur, Studien zur Kultur des Tektonischen*. München, Stuttgart 1993, S. 25-26 und S. 422-425. Im letzten Abschnitt möchte ich zeigen, dass das Tektonische sogar ein bestimmender Faktor von Atmosphären sein kann.

11 Bruno Taut: "Architekturüberlegungen". In: *ARCH+ 194: Bruno Taut: Architekturlehre*, 2009. Beilagenheft, S. 11.

12 Böhme 2006 (Anm. 1), S. 88.

13 Sabine Ammon: "Perspektiven architekturphilosophischer Entwurfsforschung". In: Jörg H. Gleiter / Ludger Schwarte (Hg.). *Architektur und Philosophie*. Bielefeld 2015, S. 185-195, hier S. 187-189.

14 Louis Kahn: "Architektur und Hochschule", 1953. In: Alessandra Latour (Hg.). *Louis Kahn – Die Architektur und die Stille – Gespräche und Feststellungen*. Basel 1993, S. 57.

15 Horst Rittel: *Die Denkweise von Designern: Mit einer Einführung von Wolf Reuter und einem Interview von 1971*. Hamburg 2012. S. 32ff. Vgl. auch: Gabriela Goldschmidt: „Manuelles Skizzieren. Warum es immer noch relevant ist". In: Sabine Ammon / Inge Hinterwaldner (Hg.). *Bildlichkeit im Zeitalter der Modellierung. Operative Artefakte in Entwurfsprozessen der Architektur und des Ingenieurwesens*. Paderborn 2017. S. 33: "Entwurfsprobleme sind typischerweise schlecht strukturiert." diese haben nach ihrer Erläuterung "keine feststehenden Lösungsroutinen, sondern können viele gültige Lösungen vorweisen."

16 Vgl. dazu eine ausführliche Erläuterung in Thomas Schmitz: "Zur Handwerklichkeit des Denkens beim Entwerfen". In: F. Czolbe / D. Magnus: *Notationen in kreativen Prozessen*. Würzburg 2015. S. 197-227.

17 Bernard Rudofsky: *Architektur ohne Architekten. Eine Einführung in die anonyme Architektur.* Salzburg und Wien 1989.

18 Vgl. dazu die von den Kulturwissenschaftlern Aleida und Jan Assmann entwickelte Theorie des kulturellen Gedächtnisses, die u.a. auf dem Konzept des kollektiven Gedächtnisses des französischen Soziologen Maurice Halbwachs aufbaut.

19 Wenn Zeit- und Geldnöte und das Zurückgeworfen-Sein auf die eigenen kreativen Potentiale die Entstehung atmosphärisch gestimmter Räume begünstigt, dann könnte man sich doch zumindest fragen, ob es auch Bedingungen ohne Not gibt, die Ähnliches bewirken?

20 Louis Kahn: "Neuland in der Architektur". Rede vor dem CIAM-Kongress in Otterlo, 1959. In: Kahn 1993 (Anm. 15), S. 62.

21 Taut 2006 (Anm. 12), S. 8.

22 Platon: *Phaidon oder von der Unsterblichkeit der Seele. Nach der Übersetzung von Friedrich Schleiermacher.* Stuttgart 1978. S. 49. Auch für Thomas Hobbes schauen die Menschen in der Vorstellung zurück auf vergangene Empfindungen. "Die Einbildung", so schreibt er, "ist demnach nichts als die erlöschende Empfindung." In: Richard Sennet: *Handwerk*. Berlin 2008. S. 279.

23 Böhme 2006 (Anm. 1), S. 18 und S. 123-124.

24 Goldschmidt 2017 (Anm. 16), S. 34-37.

25 Christopher Alexander, Sara Isikara, Murray Silverstein: *A Pattern Language. Towns-Buildings-Construction*. New York 1977. Christopher Alexander: *The Timeless Way of Building*. New York 1979.

26 Böhme 2006 (Anm. 1), S. 131.

27 Alexander 1979 (Anm. 25), S. 166. Nicht die Form des Gebauten, sondern die Regeln seiner inneren Organisation, seiner Wirkungen, seines Eingehens auf Umwelteinflüsse ist bestimmt durch eine Anzahl verknüpfter Patterns, die das Genom eines Projekts bilden. Vgl. dazu: Gunnar Tausch: "Der Idealismus der Verknüpfung und der Realismus der Maße."

In: *ARCH+ 189: Entwurfsmuster.* 2008. S. 38-45, hier S. 44.

28 Christopher Alexander im Gespräch mit Rem Koolhaas und Hans Ulrich Obrist: "Von fließender Systematik und generativen Prozessen". In: *Arch+189* (Anm. 28), S. 24.

29 Goldschmidt 2017 (Anm. 16), S. 51-52.

30 Thomas Schmitz: "Manuelle Handlungspraktiken im Entwurf. Eine methodologische Deutung von Alexander Cozens' Blot-Methode als suggestive Schnittstelle zum Vorbewussten." In: Rikke Lyngsø Christensen u.a.. *Artefakte des Entwerfens. Skizzieren, Zeichnen, Skripten, Modellieren.* Berlin 2019, im Erscheinen.

31 Entwurfsprojekte und ergänzende Module (Bild_Entwurf) wurden in Kooperation meines Lehrstuhls für Bildnerische Gestaltung mit Entwurfslehrstühlen der Fakultät Architektur der RWTH Aachen University durchgeführt: Lehrstuhl für Wohnbau, Lehrstuhl für Gebäudelehre und Grundlagen des Entwerfens, Lehrgebiet Bauplanung und Baurealisierung und Lehrstuhl für Baukonstruktion.

32 Vgl. dazu Goldschmidt 2017 (Anm. 16), S. 38.

33 Über Referenzen gelangen individuelle Kenntnisse der Architekturgeschichte, aber auch biografisch bedingte Spezialkenntnisse in den Diskurskreislauf.

34 Zumthor 2010 (Anm. 6), S. 17. Auch Böhme nutzt den Begriff Magie für die Erzeugung von Atmosphären durch die Charaktere von Materialien; Böhme 2006 (Anm. 1), S. 160.

35 Farshid Moussavi: *Die Funktion des Ornaments.* Harvard University Graduate School of Design 2008. S. 7.

36 Ich verwende hier einen, wie ich meine, passenden Begriff von Wassily Kandinsky: *Über das Geistige in der Kunst.* Bern 1952. S. 80 – allerdings in einem weiter gefassten Sinn.

37 Moussavi 2008 (Anm. 11), S. 8.

38 Vgl. dazu Peter S. Stevens: *Formen in der Natur.* München, Wien 1988.

39 Tausch 2008 (Anm. 29), S. 44.

40 Alexander 1979 (Anm. 25), S. 535.

41 Das Spiel dient als geschütztes konkreatives Arrangement der Erkundung der eigenen Möglichkeiten. Es nutzt Momente der Selbstvergessenheit, um die Logik des unverhofften Sich-Zeigens zu bedienen und dem Diktat der instrumentellen Vernunft und Zweckrationalität zu entkommen. Vgl. Gerald Hüther / Christoph Quarch: *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist.* München 2018. S. 39 und S. 177-179.

42 Vgl. dazu Frampton 1993 (Anm. 10), S. 29.

43 Taut 2006 (Anm. 12), S. 8. Vgl. dazu auch: Hüther 2018 (Anm. 41), S. 192-193.