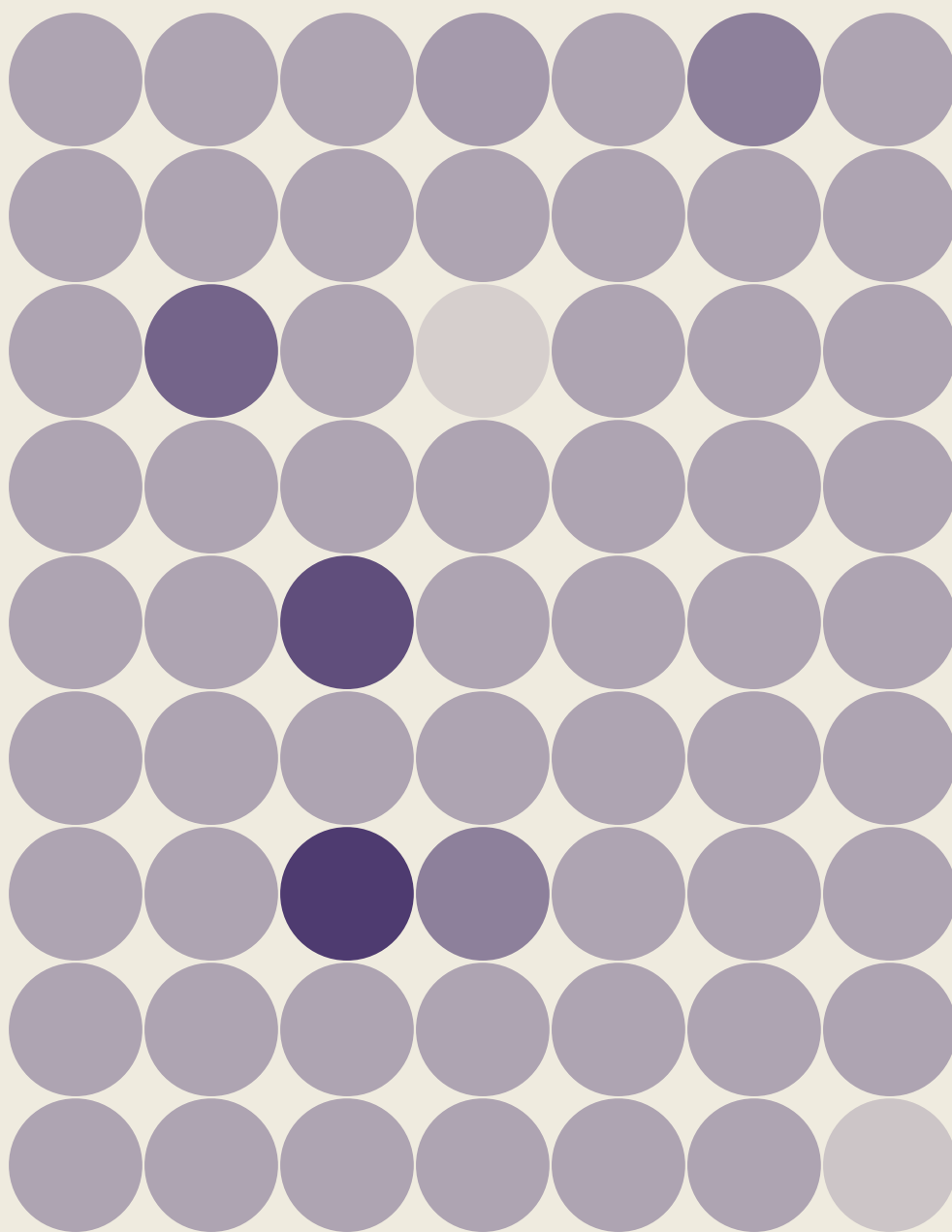


Lukas

Engelbrecht

Engelbrecht



Engelbrecht

Ein Entwurf vom Entwerfen

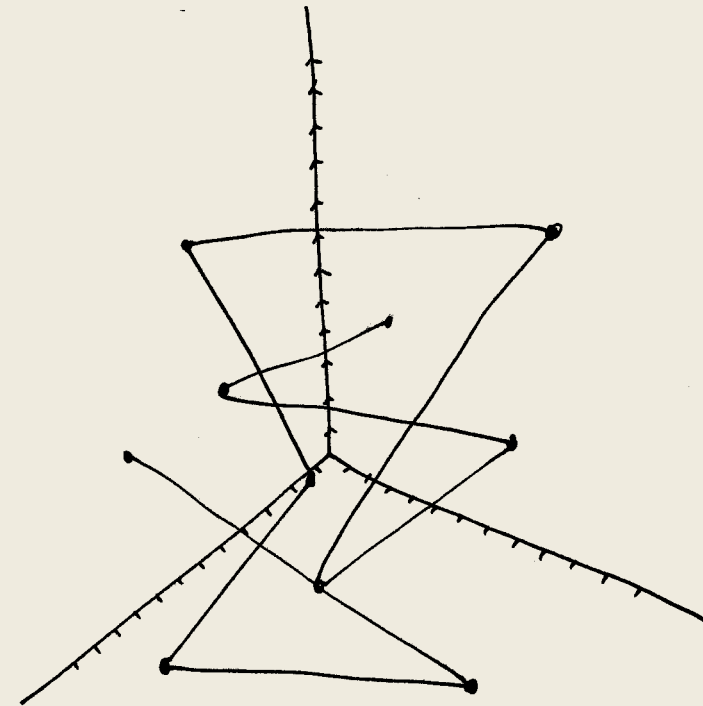


Abb. 1: Gedankendiagramm 9

Einen Entwurf zu wagen, ist oft begleitet von der Sorge, nicht zu treffen. Wenn man sich das Ziel schon voraussetzt, festlegt, schon weiß, was sein wird, und dann nicht trifft, hat man versagt. Wenn man jedoch das trifft, was man zu treffen erwartet hat, dann war man erfolgreich. Dieses Verständnis des Entwerfens scheint tautologisch. Es hat wenig damit zu tun, dass man durch ein dialektisches Vorgehen etwas Neues wagt, sondern mehr mit rhetorischer Überzeugung. Schaut her, ich habe mir die Mühe gemacht, den Weg bis ans Ende zu gehen, deshalb war ich erfolgreich. Aber was ist mit einem Entwurf, der versucht, kein Ziel zu haben? Wann ist ein freies Entwerfen erfolgreich?

Der entwerfende Tagtraum

In der Gestaltung wird ständig entworfen. Dabei tritt das freie Entwerfen oft hinter vorgeschobenen Zwecken zurück. Es ist also meistens ein Entwerfen-um-zu. Meine Forschung zum Entwurf möchte überprüfen, was passiert, wenn man sich einer Fragestellung nähert, aber ihr Ergebnis nicht schon im Prozess anhand der üblichen Kriterien wie Nützlichkeit, Produktivität, Erkenntnisgewinn oder Werterzeugung misst. Stephen Craig zitiert dazu Ludwig Flecks „Harmonie der Täuschung“, die aussagt, dass im „wissenschaftlichen Forschungsbereich [...] z.B. nicht selten Indizien zu Beweismitteln umgearbeitet [werden], um eine aufgestellte Hauptthese zu untermauern.“¹ Jeder Entwurf steht immer in einem Kontext. Dieser Kontext ist das, was es zu überprüfen gilt, um zu wissen, wohin es weitergeht, wenn man frei entwirft. Ein Entwurf ist immer ein Vorschlag für eine neue Zukunft. Ernst Blochs Bild vom Tagtraum im künstlerischen Werk erklärt dabei gut, wie wir dazu kommen, überhaupt Zukunftsentwürfe machen zu wollen.

„Vielmehr ist jedes große Kunstwerk, außer seinem manifesten Wesen, auch noch auf eine *Latenz der kommenden Seite* aufgetragen, soll heißen: auf die Inhalte einer Zukunft, die zu seiner Zeit noch nicht erschienen waren, ja letztthin auf die Inhalte eines noch unbekannten Endzustands. Nur aus diesem Grund haben die großen Werke jeder Zeit etwas zu sagen, und zwar Neues, das die vorige Zeit an ihnen noch nicht bemerkt hatte [...].“²

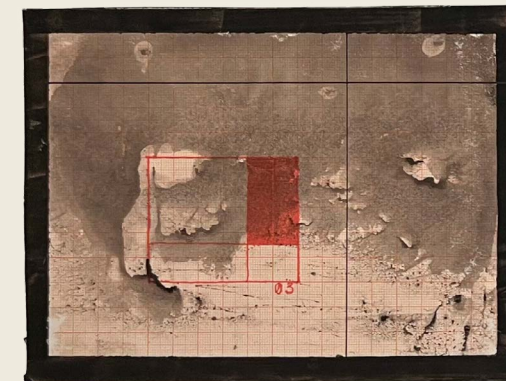
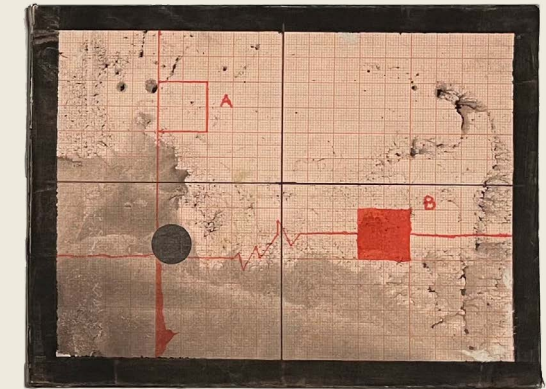
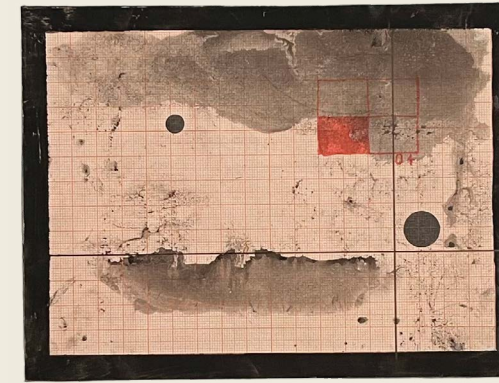
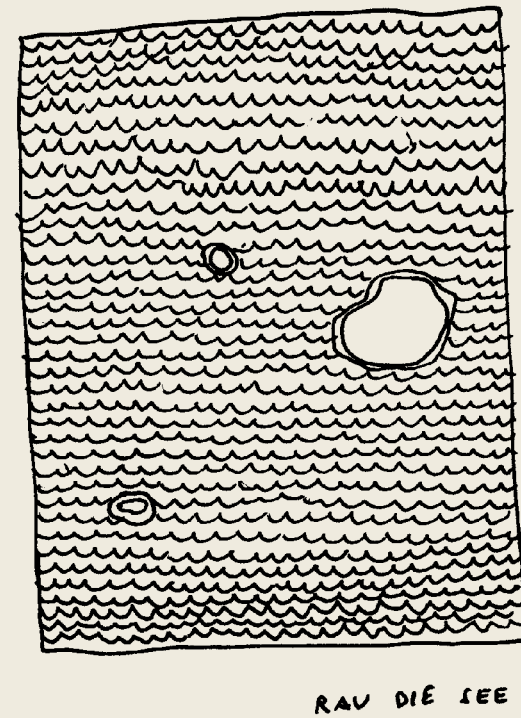


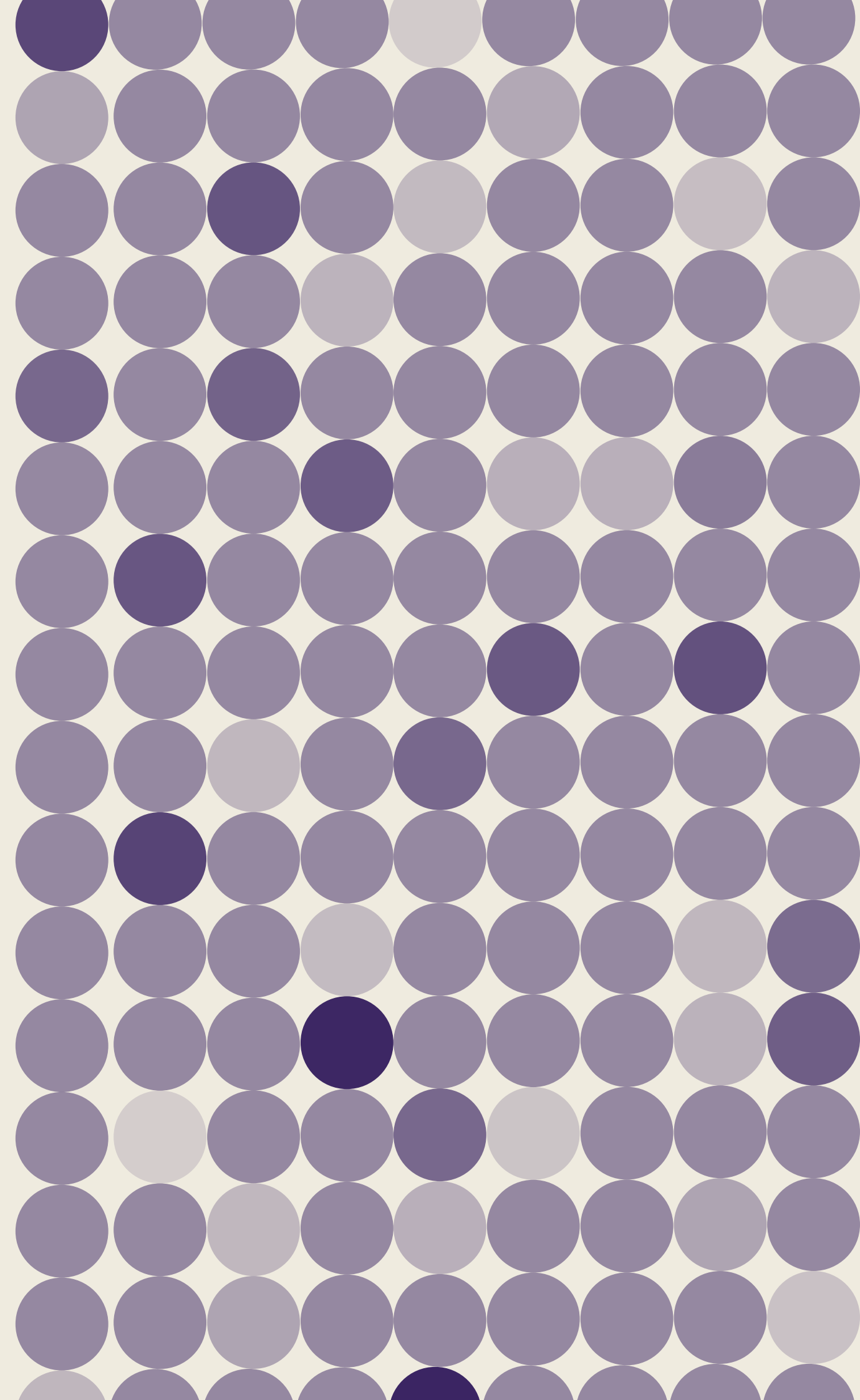
Abb. 2: Sonde

In die Zukunft strebende Tagträume sind dabei auch bei Bloch immer in der Gegenwart verankert, das Noch-Nicht erwartet man nur aus dem Jetzt heraus. Man bewegt sich ein paar Schritte weiter, schaut sich um, wie der Boden beschaffen ist und überlegt sich dann, wohin der nächste Schritt getan wird. Prozess heißt vorwärts gehen. Im Vorwort von *Die Linke Hand der Dunkelheit* schreibt die Autorin Ursula K. Le Guin zum Wesen des Science-Fiction-Romans: „Hinterher, wenn wir ihn [den Roman, Anm. LE]. ausgelesen haben – und falls er gut ist –, spüren wir möglicherweise, dass wir ein wenig anders sind als vor der Lektüre, dass wir ein bisschen verändert worden sind, wie durch die Begegnung mit einem neuen Gesicht oder als hätten wir eine Straße überquert, über die wir vorher noch nie gegangen sind.“³ Le Guin ist eine forschende, eine entwerfende

Abb. 3: Gedankendiagramm 23



Autorin. Ihre Science-Fiction hat einen künstlerischen Anspruch, den sie selbst erhebt. Ihr ist bewusst, dass im Gegensatz zur kulturindustriellen Science-Fiction, die uns mit bekannter Ästhetik wieder einmal das präsentiert, was wir von den Genrekonventionen erwarten (man vergleiche nur den Kinofilm *Alien*, 1979, mit dem 2024 erschienenen *Alien: Romulus*), die Möglichkeiten eines Entwurfs einer anderen Welt das sind, was Kunst ausmacht: „Künstler gehen mit dem um, was mit Worten nicht gesagt werden kann. Künstler, deren Medium das Erzählen ist, tun das mit Worten. Schriftsteller sagen mit Worten, was mit Worten nicht gesagt werden kann. Worte können auf so paradoxe Weise verwendet werden, weil sie neben der semiotischen auch eine symbolische oder metaphorische Bedeutung haben. (Sie haben außerdem einen Klang [...]).“⁴ In dieser „Vielzahl von Modellen und Simulationen möglicher und unmöglicher Welten“⁵ liegt wahrscheinlich auch der zentrale Punkt des freien Entwurfs. Er täuscht, aber die Täuschung, die Erzählung von der anderen Welt, zeigt das, was der konkrete Ausspruch der Wahrheit von ihr verdeckt.



Fiktion als Treibstoff des Entwurfs

Oft wird, wenn von künstlerischer Forschung gesprochen wird, ein Vergleich zu den Wissenschaften gezogen, die durch den industriellen Fortschritt mindestens seit dem 19. Jahrhundert eine Position gesellschaftlicher Wichtigkeit genießen. Dass Mary Shelleys *Frankenstein* häufig als erster Science-Fiction-Roman gilt, ist auch insofern überzeugend, weil dort ein Bild davon gemalt wird, wie ein Wissenschaftler im Laborexperiment einen künstlichen Menschen entwirft und gestaltet. Man könnte es als neues Zeitalter der Erkenntnis verstehen, das der Roman hier andeutet. Vielleicht ist die Trennung von Wissenschaft und Kunst und ihrem jeweiligen Verhältnis zum Experiment jedoch nur konstruiert.⁶ Ist ein Experiment nicht auch nur ein Entwurf, der sich jedoch vorschreibt, Erkenntnis generieren zu müssen, weil er nur so gesellschaftlich relevant ist? Der von Simon Grand geschaffene Terminus der „[*Design Fiction*]“ spielt begrifflich mit der Unterscheidung von *Science* und *Science-Fiction* und nutzt sie für die Distinktion zwischen einer Praxis der wissenschaftlichen Forschung als Beschreibung und Erklärung der Welt,

wie sie ist, und einer forschenden oder auch künstlerischen Praxis des Entwerfens und Konkretisierens zukünftiger Welten als möglicher Gegenwart. Dabei impliziert Design Fiction die sprachliche, visuelle und materielle Ausgestaltung einer möglichen Zukunft. [...] Zugleich schwingt darin die Kritik gegenwärtiger Entwicklungen mit, die im Medium der Science-Fiction und der Gegenüberstellung von aktueller und möglicher Welt thematisiert wird. Dabei ermöglicht der Bezug zu Science-Fiction auch eine Reflexion zur ambivalenten Haltung von Kunst gegenüber Wissenschaft (und Wirtschaft): künstlerische Forschung als, oder als Teil von, oder im Gegensatz zu *Science*.“⁷

Das heißt also, dass ein freies Entwerfen keine Beliebigkeit ist und man machen kann, was man will. Das Gegenüber des gegenwärtigen Entwurfs spricht zu einem, wenn man es wahrnimmt. Ein Schritt kann nur auf dem Boden gemacht werden, ein Strich nur auf dem Papier.

Ort – Raum

sehen – hören

gekerbt – glatt

Strategie – Taktik

espace – lieu

Rhizom – Baum

Subjekt – Objekt

Ich – Gegenüber

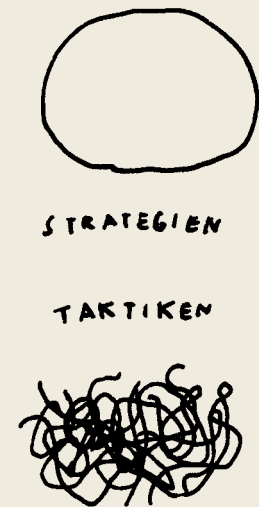
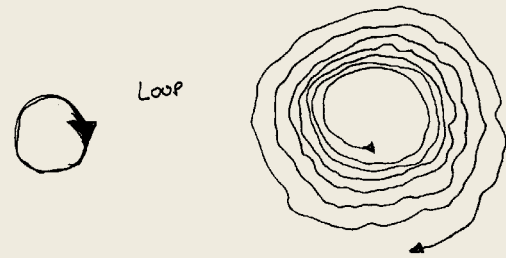


Abb. 4: Gedankendiagramm 27

Gegen-Sätze



Ein Landschaft
auf die Tapete übertragen.
Einschleichen und Behalten nach in
erinnern

Abb. 5: Gedankendiagramm 41

In der Psychologie gibt es das Begriffspaar Projektion und Introjektion. Projektion ist dabei einerseits die Operation, „durch die ein neurologischer oder psychologischer Tatbestand nach außen verschoben und lokalisiert wird, entweder vom Zentrum zur Peripherie oder vom Subjekt zum Objekt“, und andererseits die Operation, „durch die das Subjekt Qualitäten, Gefühle, Wünsche, sogar ‚Objekte‘, die es verkennt oder in sich ablehnt, aus sich ausschließt und in dem Anderen, Person oder Sache, lokalisiert“.⁸ Ein simples Beispiel wäre die Vorstellung, ein Gegenüber sei von einem enttäuscht, nur weil man selbst Enttäuschung für sich empfindet. Introjektion lässt sich gegenteilig definieren als Operation, in der „[d]as Subjekt [...] in seinen Phantasien Objekte und diesen Objekten inhärente Qualitäten von ‚außen‘ nach ‚innen‘ gelangen [lässt]“.⁹ Ein ebenso simples Beispiel wäre das Enttäuscht-fühlen, weil man die *vermeintliche* Enttäuschung eines Gegenübers übernimmt. Eine phänomenologische Übernahme dieser Begriffe legt eine Subjektivierung nahe, in der *alles* projiziert und introjiziert ist und das Subjekt die Vorrangstellung in der Konstellation mit dem Objekt oder Gegenüber hat. In der Projektion wirft das Subjekt sein Subjektives in das Objekt, und in der Introjektion wirft das Subjekt das Objektive des Objekts in sich



Phi Luciae b,c

Abb. 6: Phi Luciae b,c

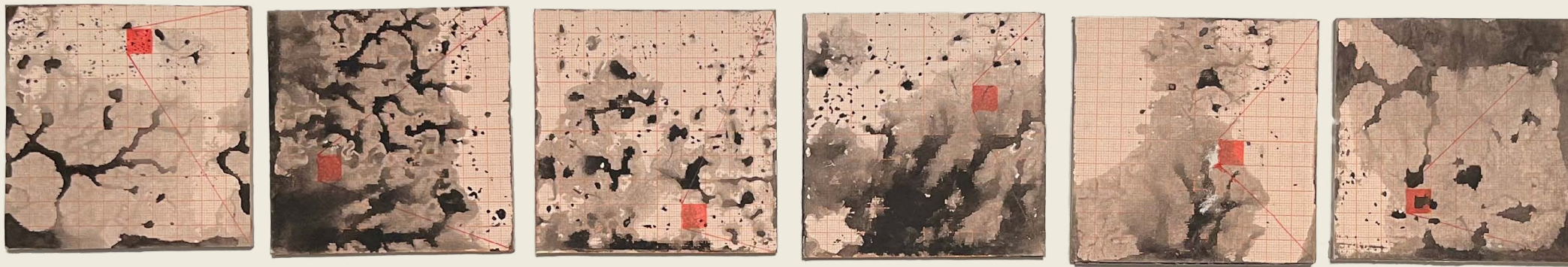


Abb. 7: Zoom

selbst, was es aber auch wiederum nur subjektiv projiziert. Das Objekt verliert somit also alles, was es zu sich selbst macht, es wird abgelehnt und angeeignet. Aber aus der Erfahrung zeigt sich, dass diese Macht zur Aneignung keine omnipotente ist, im Gegenteil. Das Objekt bleibt starr, wandelt sich, entzieht sich. Bei Hartmut Rosa ist gerade diese Sturheit die Grundlage einer resonanten Beziehung.¹⁰

Die Kartografie zeigt als Beispiel gut, wie sich das Verhältnis zum Objekt im Versuch der Subjektivierung verändert. Zunächst ist dort ein Raum in der Welt, eine Umgebung, ein Land. Wenn dieses Land aufgezeichnet werden soll, um es sich so als Ort anzueignen, wird eine Karte entworfen. Dort werden in einem mehr oder weniger mathematisch korrekten Verhältnis Punkte und Flächen gestaltet, Namen und Begriffe zugeordnet und manchmal sogar Symbole hinzugefügt. Das kartografische Werk, was so Form annimmt und Abbild wird, ist wie ein Beweis für die

Aneignung, erscheint als dessen Vertreter: „Schaut her, ich bin dieser Ort.“ Dabei erscheint die Karte eigentlich als neues separates Gegenüber im Netz der Beziehungen, denn „Selbstinterpretationen [sind] immer und notwendig auch Weltinterpretationen [...] und umgekehrt: Selbst und (wahrnehmbare) Welt [...] sind keine der Beziehung vorgängigen Entitäten, sie formen sich im Relationsgeschehen.“¹¹ Ein Entwurf ist also der Versuch, dieses Relationsgeschehen neu zu ordnen, eine Variable zu ändern, um zu gucken, was passiert – wie geantwortet wird.

Gilles Deleuze und Félix Guattari gehen sogar so weit, dass die Karte rhizomatisch ist, nicht kopiert, sondern „als ein Experimentieren als Eingriff in die Wirklichkeit orientiert ist.“¹² Kartierende Werke, also Ortszeichnungen mit Weltbezug (auch eine fiktive Karte hat einen Weltbezug), sind gerade deshalb exemplarisch für das Entwerfen. „Man kann [die Karte] auf eine Wand zeichnen, als Kunstwerk konzipieren oder

Projektion:

proiectio (lat.): das Vorwerfen, Hervorwerfen, Hervortretenlassen

proicere (lat.): vorwärts-, vorwerfen, hervortreten lassen, hin-, niederwerfen

iacere (lat.): werfen, entwerfen, räumliche Körper auf Ebene darstellen

Projektil: Geschoss

Introjektion:

intro (lat.): hinein,

iacere (lat.): werfen, entwerfen, räumliche Körper auf Ebene darstellen

Geworfenheit

Entwurf

Entworfenheit

Phänomen:

φαινόμενον (gr.): das Erscheinende, Einleuchtende

φαινόμενος (gr.): ein sich Zeigendes, ein Erscheinendes

Reflexivität:

(re-)flectere (lat.): (zurück-)beugen, biegen, wenden, lenken

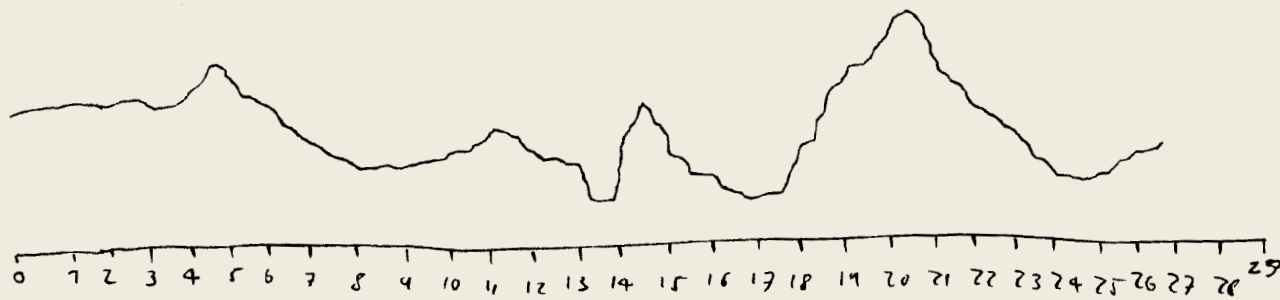


Abb. 8: Gedankendiagramm 8

als politische Aktion oder Meditationsübung begreifen. Es ist vielleicht eine der wichtigsten Eigenschaften des Rhizoms, immer vielfältige Zugangsmöglichkeiten zu bieten. [...] Bei einer Karte geht es um Performanz, während die Kopie immer auf eine angebliche ‚Kompetenz‘ verweist¹³, heißt es dann außerdem im gleichen Abschnitt. Wenn man das Modell der Karte als eine rhizomatische Metapher versteht, als ein Frage-Antwort-Spiel mit einem Gegenüber, also einem Resonieren zwischen Subjekt und Objekt, dann ergibt sich ein alternatives Verständnis von Gestaltung. Gestalterisches Entwerfen ist ein Performen, das Subjekt und Objekt im Gegenüber-Sein verändert und mit dem utopischen Gedanken von Bloch wirklich Neues erzeugt. Ein Ort ist ein Raum, der keiner mehr ist. Er ist das Glatte im Gekerbten. Indem wir dem Raum, dem, was uns umgibt, dem Gegenüber, eine Stimme geben, es bestimmen und definieren (also *ab-grenzen* und *be-enden* und

ver-zwecken, wenn man es mit dem lateinischen *finis* für Grenze, Ende und Zweck versteht), dann sorgen wir dafür, dass es etwas von sich abgibt und etwas von uns übernimmt. Wir geben dem Gegenüber eine Stimme, verlangen aber gleichsam eine Sprache, die wir verstehen. Es soll das Unmögliche möglich und das Ungreifbare begreifbar werden. Dieser widersprüchliche Prozess kann nicht starr ablaufen, es muss eine Veränderung geschehen. Der Umgang mit der Umwelt ist also stets ein projizierender. Gleichzeitig ist jeder von uns ausgehende subjektive Versuch, *uns* selbst zu bestimmen, ein gegenläufiger introjektierender Prozess. Wir erzeugen ein Gegenüber aus dem, was nie eins sein kann. Das

Ergebnis ist dabei aber natürlich nicht fest, es ist, wie bereits festgestellt, rhizomatisch, offen, unfertig. Es ist ein Vorschlag: „Das Skizzieren ist dabei ein zentrales Verfahren: Skizzen zeichnen sich durch Andeutungen zwischen dem Bestehenden und Möglichem, dem Realisierbaren und Nicht-realisierten, dem Denkbaren und Undenkbaren aus.“¹⁴

Die Methode ist also einmal ein Objektifizieren des Selbsts auf der einen Seite und ein Subjektifizieren des Objekts auf der anderen Seite. Dabei wird wild geforscht, die Methode bleibt eine Irrfahrt. Das Ergebnis steht nicht fest, ist aber auch nicht zufällig. Es ist ja keine Reise ins Nichts.

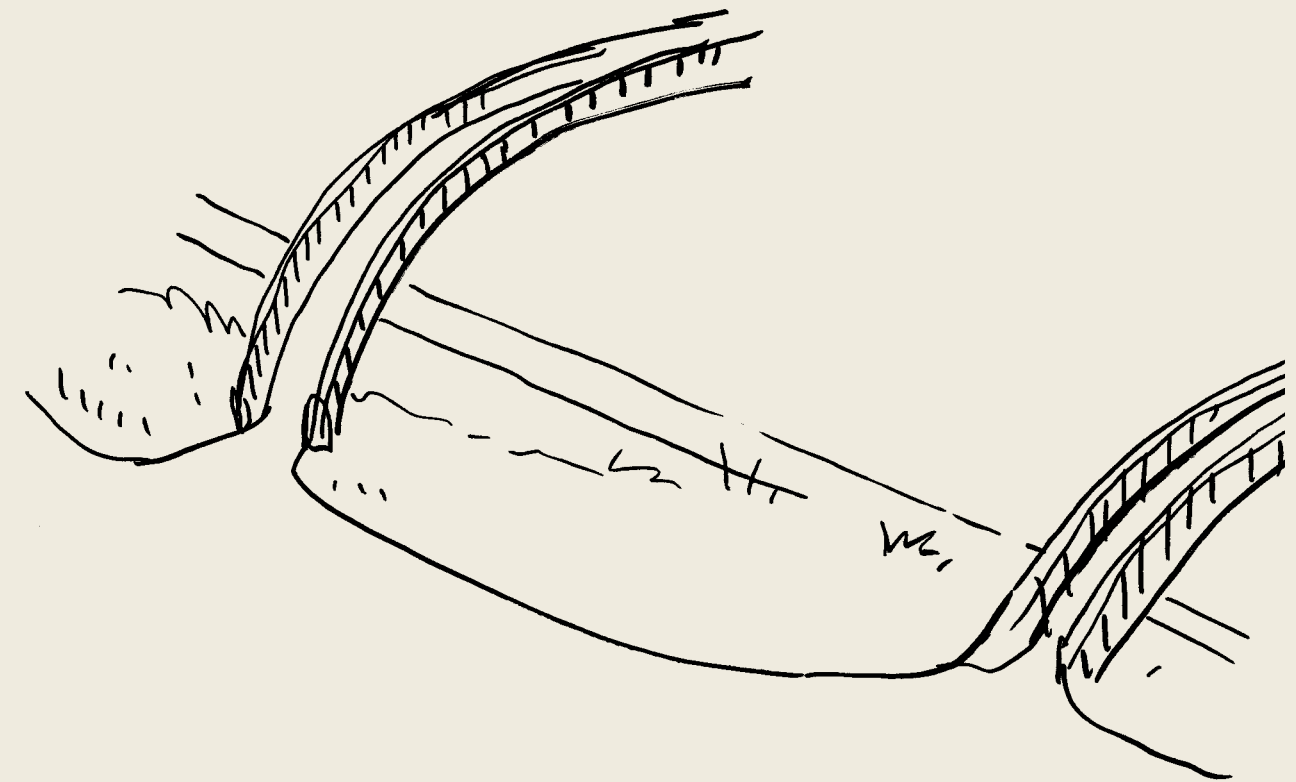


Abb. 9: Gedankendiagramm 21



fig. 23: Plates of Lucius Ptolemy

Abb. 10: fig. 23: Plates of Lucius Ptolemy, transcribed by William of Cologne in 1259

¹ Jens Badura, Selma Dubach, Anke Haarmann, Dieter Mersch, Anton Rey, Christoph Schenker, Germán Toro Pérez (Hg.): *Künstlerische Forschung: ein Handbuch*, Zürich-Berlin 2015, S. 131.

² Ernst Bloch: *Das Prinzip Hoffnung*, Frankfurt am Main 1985, S.111.

³ Ursula K. Le Guin: *Die Linke Hand der Dunkelheit*, Frankfurt am Main 2023, S.12.

⁴ Ebd.

⁵ Martin Tröndle, Julia Warmers (Hg.): *Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft: Beiträge zur transdisziplinären Hybridisierung von Wissenschaft und Kunst*, Bielefeld 2012, S. 275.

⁶ Vgl. Nicole Vennemann: *Das Experiment in der zeitgenössischen Kunst: initiierte Ereignisse als Form der künstlerischen Forschung*, Bielefeld 2018, S. 263.

⁷ Tröndle, Warmers 2012, S. 278.

⁸ Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis: *Das Vokabular der Psychoanalyse*, Frankfurt am Main 1994, S. 399f.

⁹ Ebd., S. 235.

¹⁰ Vgl. Hartmut Rosa, *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung*, Berlin 2019, S. 295.

¹¹ Ebd., 215.

¹² Gilles Deleuze, Félix Guattari: *Tausend Plateaus*, Berlin 1992, S. 23f.

¹³ Ebd.

¹⁴ Ebd., S. 279.

Further information on the rights to text and images can be found in the imprint of our website.

Text: Lukas Engelbrecht
Zeichnungen: Lukas Engelbrecht
Layout: Alina Suchan

H'S'B'