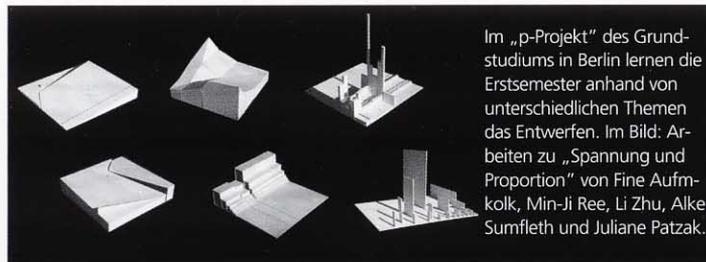


Entwerfen lernen – eine Methodik

Zum zehnten Mal fand in diesem Jahr das „p-Projekt“ des Fachgebietes Entwerfen/Objektplanung an der TU Berlin im Grundstudium statt, das als wichtiger Baustein innerhalb des Studiengangs Landschaftsplanung einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangt hat. Bis Mitte der neunziger Jahre wurden die Studierenden bereits zu Beginn des Studiums mit Entwurfsprojekten konfrontiert, die sich über zwei Semester erstreckten: ein Semester für Analyse und ein Semester für Freiraumentwürfe. Die Mehrheit der Studierenden hatte Schwierigkeiten, diese Aufgabe zu bewältigen, da sie zwar zu ihrem Bearbeitungsgebiet eine Fülle an Wissen zusammengetragen hatten, andererseits aber nur über ein unzureichendes Entwurfs-Repertoire verfügten, um ihre räumlichen Ideen umzusetzen. Am Lehrstuhl von Hans Loidl wurde daher ab Mitte der neunziger Jahre begonnen, die entwurfsbezogene Grundlehre zu verändern und das etablierte Curriculum zu reflektieren:

- Wie lässt sich der Entwurfsprozess strukturiert und schrittweise vermitteln?
- Wie kann die Wechselwirkung zwischen Analyse, Abstraktion

und Entwurf untersucht werden?  
 - Wie lassen sich die Interpretationsmöglichkeiten des Kontextes entdecken?  
 - Wie entsteht Lust am Entwerfen?  
 Die Neuorientierung der Grundlehre stellt das Entwerfen als räumlich-konzeptionelle Arbeits- und Denkweise in den Mittelpunkt. Die Studierenden sollen ein Repertoire entwickeln, um



Im „p-Projekt“ des Grundstudiums in Berlin lernen die Erstsemester anhand von unterschiedlichen Themen das Entwerfen. Im Bild: Arbeiten zu „Spannung und Proportion“ von Fine Aufmolk, Min-Ji Ree, Li Zhu, Alke Sumfleth und Juliane Patzak.

TU Berlin

selbstständig mit komplexen räumlichen Aufgaben umgehen zu können. Dieses Repertoire entsteht durch die experimentelle und analytische Bearbeitung räumlicher Fragestellungen und soll nicht auf vorgefasste Entwurfsbilder und -muster zurückgreifen. Über das erste Semester hinweg bearbeiten die Studierenden in rascher Folge Entwurfsaufgaben

mit stetig steigender Anforderung und Komplexität. Arbeitstechniken und Materialien sind zunächst vorgegeben, die Entwurfsorte fiktiv. Später beziehen sich die Aufgaben auf konkrete Orte, die Vorgaben erlauben mehr Freiheit. Die Entwurfsbearbeitung wird als Experiment begriffen, stets werden unterschiedliche Varianten diskutiert. Es etabliert sich von Anfang an eine Arbeitsweise, in der gestal-

terisch-räumliche Lösungen immer im Wechselspiel von Zeichnungen und Arbeitsmodellen erarbeitet werden. Als Aufgabe im 2. Semester erarbeiten die Studierenden im städtebaulichen Maßstab Masterpläne für eine innerstädtische Siedlung, die Freiraumkonzept und Bebauung eng miteinander verknüpfen. Die Masterpläne werden in Einzelentwürfen de-

tailliert und überprüft. Die anspruchsvollste und längste Aufgabe des Curriculums fordert von den Studierenden ein Konzept für das Verhältnis zwischen privaten und öffentlichen Freiräumen, um unterschiedlichen funktionalen und sozialen Ansprüchen gerecht zu werden. Dieses Entwurfs-Curriculum wurde in den vergangenen zehn Jahren erprobt und ständig fortgeschrieben. Es versteht den landschaftsarchitektonischen Entwurf als wesentliches Instrument zur Entwicklung einer qualitativollen Umwelt. Diese Auffassung prägt die Entwurfshaltung vieler Absolventen. Sie schlug sich auch in einer Vielzahl von Wettbewerbserfolgen und Realisierungen der vergangenen Jahre nieder.

Anlässlich der anstehenden strukturellen Veränderungen zu Bachelor- und Master-Studiengängen stellt sich die Frage, welchen Stellenwert wir einer handwerklich und methodisch soliden Entwurfsfähigkeit in der Ausbildung zum Landschaftsarchitekten einräumen wollen, insbesondere vor dem Hintergrund der immer komplexer werdenden Aufgabengebiete der Landschaftsarchitektur.

Ulrike Böhm, Michael Heurich

Sweet Greens – Landschaft aus dem Computer

Generative Entwurfsmethoden sind seit der Gründung des Generative Design Lab innerhalb des EU-Asia Link Programms vor drei Semestern fester Bestandteil von Forschung und Lehre im Studiengang Produktdesign an der Kunsthochschule Kassel. Das Projekt „Sweet Greens – A Computer generated Landscape“ war dieses Semester eines von sechs Veranstaltungen zu diesem Themenkomplex. Während generative Entwürfe häufig im Digitalen verbleiben, ist „Sweet Greens“ auf Realisierung angelegt. Auf 600 Quadratmetern entsteht auf dem Gelände der Kunsthochschule eine kleine Liegellandschaft aus Gras, die teilweise von pneumatisch gestützten Membranen überdacht ist. Während die Landschaft als eine längerfristige In-

stallation gedacht ist, haben die Bedachungen temporären Charakter und werden nur zu besonderen Anlässen aufgestellt, wie dieses Jahr zur Kasseler Museumsnacht am 4. September. Nähere Informationen: [www.generativedesign.de](http://www.generativedesign.de)

Mit Hilfe generativer Entwurfsmethoden entwickelten Studenten der Kunsthochschule Kassel eine Liegellandschaft mit luftgefüllten Dachkörpern. Zu sehen sind sie während der langen Museumsnacht am 4. September.



Foto: Henrik Hornung, Montage: Ben Köhlmair

Deutsch-chinesisches Forschungsprojekt

Mit einem Auftakt-Workshop in Peking startete im Juli das deutsch-chinesische Graduiertenkolleg zwischen der Uni Hohenheim und der China Agricultural University Beijing. Zehn Zweier-teams aus jeweils einem deutschen und einem chinesischen Nachwuchswissenschaftler bearbeiten ihre Doktorarbeiten im Rahmen eines Forschungsprojektes über die Möglichkeiten einer nachhaltigen Landwirtschaft im Großraum Peking. Bislang konzentrierten sich die Anbaumethoden dort auf möglichst hohen Ertrag und wenig auf Umwelt- und Ressourcenschutz. Gefördert wird das Programm mit 1,9 Millionen Euro durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG). Die Hochschule Hohenheim hat bereits seit 1980 ein Kooperationsabkommen mit der Universität in Peking.