

Zu den Arbeitshypothesen der Hochschule für Gestaltung in Ulm

Autor(en): **Rittel, Horst**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art**

Band (Jahr): **48 (1961)**

Heft 8: **Ausbildung des Architekten**

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-37609>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

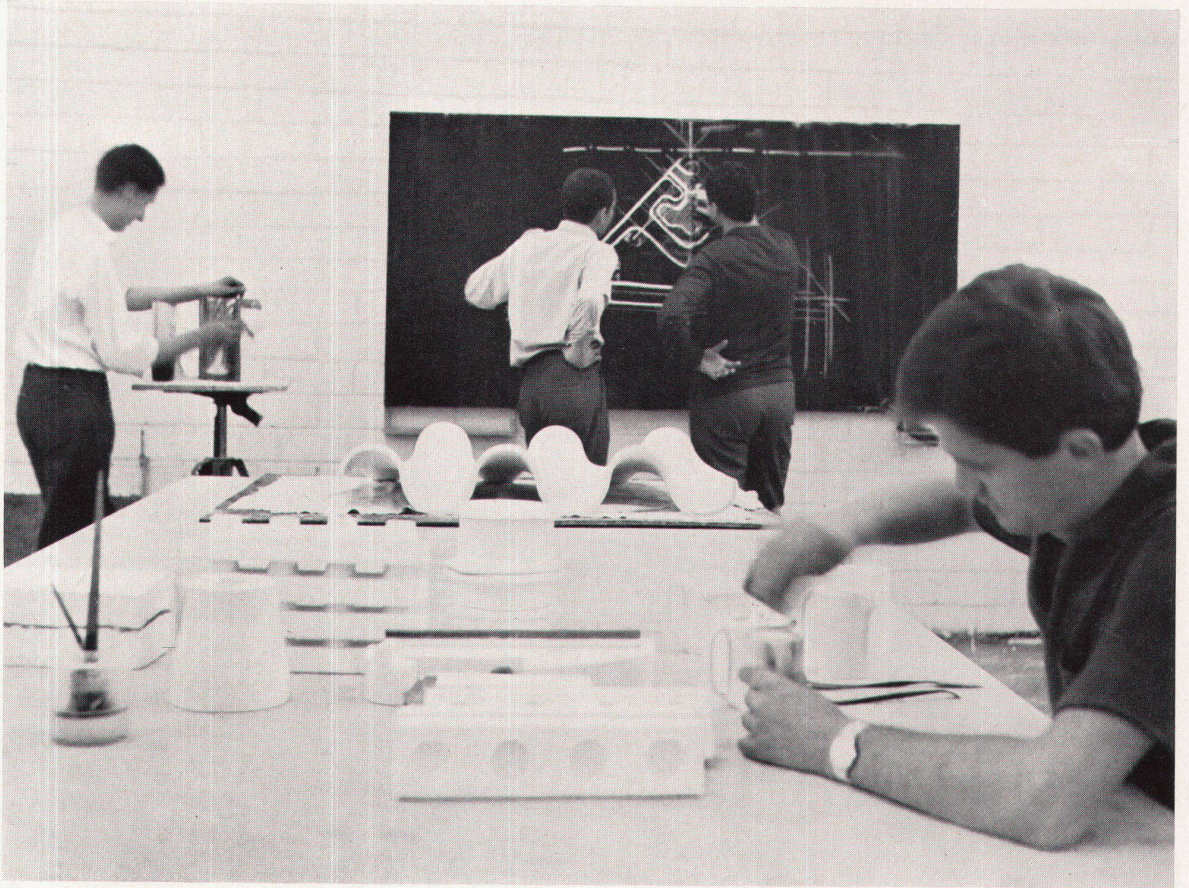
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Zu den Arbeitshypothesen der Hochschule für Gestaltung in Ulm



1

In WERK Nr. XI 1960 hat Lucius Burckhardt unter dem Titel «Ulm Anno 5» eine kritische Auseinandersetzung mit den Arbeitsthesen und dem Studiumsaufbau der Ulmer Hochschule veröffentlicht. Das Rektoratskollegium der Hochschule hat daraufhin den Wunsch ausgedrückt, in unserer Zeitschrift die heutige Arbeitsmethode und die Grundlagen der Hochschule darstellen zu können, ohne direkt auf die Kritik von Burckhardt zu antworten. Wir geben diesem Wunsch im Rahmen dieses Heftes über Ausbildungsfragen gerne Raum.
Die Redaktion

Gelegentlich wird unserer Hochschule vorgeworfen, daß ihre Selbstdarstellung nach außen vernachlässigt worden ist, daß wir – völlig mit unseren Problemen befaßt – versäumt haben, der Öffentlichkeit ein klares Bild über Ziel und Sinn der HfG zu vermitteln. Aber wenigstens teilweise läßt sich die Schuld an dieser Tatsache einem produktiven Umstand zuweisen: Die lange Klausur und die Unbekümmertheit um Publizität waren notwendig für die Klärung der Standpunkte und die Gewinnung eines vertretbaren Programms. Denn hierbei konnte die HfG sich kaum auf Vorbilder stützen; fast alle Erfahrungen mußten selbst gesammelt, erarbeitet und bezahlt werden.

Die HfG ist eine Hochschule. Deshalb darf sie sich nicht mit einer Richtung, einem Stil, der «Schule eines Meisters», einer wie auch immer gearteten Formideologie oder gar einer «Mache» identifizieren. Außer einer gemeinsamen Absicht und gemeinsamen Erfahrungen vertritt jeder Dozent einen Aspekt, eine Meinung, seine eigene Richtung. Das muß so sein und nicht anders, weil nämlich jede Gleichschaltung der Meinungen den Verlust der inneren Auseinandersetzung und der Korrekturfähigkeit zur Folge hätte. Die Offenheit gegen die Vielfalt der nebeneinander in Konkurrenz stehenden Standpunkte ist nicht das Produkt eines hypertrophen Demokratismus oder gar ein Rückzug vor der Verbindlichkeit; sie ist – wie schon

Wilhelm von Humboldt für die Universität forderte – der Motor der Entwicklung und die Instanz der ständigen Selbstkontrolle. Das verbindende Prinzip der HfG ist eine gemeinsame Aufgabe und nicht eine Patentlösung.

Die Aufgabe der HfG läßt sich zureichend, aber problematisch in einem Satz beschreiben: Ausbildung von Designern. Wir können auch von «Gestaltern» sprechen, aber das Wort «Designer» ist neutraler. Wenn man Gestaltung sagt, denkt man nolens volens eine ganze Portion Kultur- und Ideologengeschichte mit. Gestalt hat den Klang des mystisch Gewordenen, dessen, was sich nicht raumzeitlich manifestiert, des ganzheitlichen, also dessen, was das Ganze in unnennbarer Weise von der Summe seiner Teile unterscheidet; es appelliert an das, was ungesagt bleiben muß und nur durch das Gefühl erjagt werden kann, das aber dennoch absolut immer vorhanden hinter den Dingen steht.

Ein Blick in das englische Wörterbuch belehrt, was mit «Design» gemeint ist. Als deutsche Entsprechungen finden wir dort aufgeführt: Plan, Projekt, Anordnung, Vorhaben, Einteilung, Entwurf, Konstruktion, Endzweck, Bestimmung. «Design» bezeichnet also eine bestimmte Art menschlicher Tätigkeit, die sich am besten charakterisieren läßt als aktives Verhalten, das auf Veränderung von Gegebenheiten ausgerichtet ist, wobei die Konsequenzen dieses Verhaltens abgeschätzt und kalkuliert werden. Es ist «bewußtes Verhalten» im Gegensatz zum triebhaften, affektiven oder unkontrollierten Verhalten. Es ist ein planvolles Agieren mit der Absicht der Überführung von

1

Studenten der Hochschule für Gestaltung bei der Arbeit in der Gipswerkstätte
Elèves de l'École d'Ulm au travail dans l'atelier de plâtrerie
Students of the Design Academy at work in the plaster workshop

Gegebenheiten aus einem Ist-Zustand in einen Soll-Zustand. Damit ist ein sehr weites Feld menschlicher Aktivität beschrieben: Die Tätigkeit des Ingenieurs ist ebenso erfaßt wie die des Betriebsleiters; der Entwurf einer elektrischen Rechenmaschine ist ebenso Design wie die Planung der Industrialisierung eines Entwicklungslandes oder einer Werbekampagne. Und mit diesem Bedeutungsbereich deckt sich der des Wortes Gestaltung, wie wir ihn hier verstehen sollten.

Aber nicht Design oder Gestaltung in diesem allgemeinen Sinne ist die Aufgabe der HfG. Vielmehr sind ganz bestimmte Klassen von Aufgaben aus diesem umfassenden Bereich ausgewählt: die Aufgaben der Gestaltung menschlicher Umgebungen. Wir betreiben in Ulm die Gestaltung derjenigen Objekte der Ding- und Nachrichtenwelt, die in direktem Kontakt mit einem Benutzer oder Operateur oder Empfänger stehen. Aber das ist nicht die einzige Spezialisierung: Hinzu kommt die Beschränkung auf die Gestaltung solcher Objekte, die durch industrielle Produktion und die technischen Nachrichtenmittel dargestellt und verbreitet werden. Es handelt sich also um die Aufgabe der optimalen Zupassung von Dingen und Nachrichten unter einem gegebenen Zweck in – wie auch immer gegebene – Umgebungen. Dabei sind zwei Grenzfälle möglich: Einmal der Fall der Massenproduktion; ein bestimmtes Objekt wird in großer Anzahl dargestellt und verbreitet über eine große Anzahl verschiedener und dennoch vergleichbarer Benutzer oder Empfänger und ihrer Umgebungen. Beispiele sind leicht zu nennen: Alle Massenkonsumgüter, wie Haushaltsgeräte, Werkzeuge, Automobile, Druckerzeugnisse usw., fallen in diese Kategorie. Auf der anderen Seite sind es solche Aufgaben, bei denen es um die Gestaltung eines einzigen, sehr komplizierten Gebildes geht, das nur einmal dargestellt wird. Beispiele dafür sind eine Stadtplanung, der Bedienungsstand eines Atomforschungslaboratoriums und eine Fernsehsendung.

Sicher sind das alles gleichzeitig Aufgaben des Ingenieurs oder des Architekten oder des Wissenschaftlers. Aber der Designer steht nicht mit allen diesen Spezialisten in Konkurrenz, im Gegenteil: Er ergänzt nicht nur ihre Tätigkeit, vielmehr bearbeitet er ein wichtiges Niemandsland zwischen allen diesen Spezialbereichen. Er hat einen anderen Ausgangspunkt für seine Arbeit: Er geht von der Zweckbestimmung der zu entwerfenden Gegebenheit aus, sein Entwurf ist unter vielerlei Gesichtspunkten zu optimieren, sein Ausgangspunkt ist die Planung des gesamten Gebildes in seiner komplizierten Verhaftung mit seiner Umwelt. Zum Beispiel prüft er den Entwurf auf seine Eignung für die zukünftigen Benutzer oder Empfänger, auf seine Herstellbarkeit, seine Gebrauchseigenschaften usw. Während der Ausgangspunkt des Ingenieurs das Bestreben nach technologischer Funktionserfüllung ist oder der des Künstlers vielleicht allein das Bestreben nach einer ästhetischen Aussage ist, soll der Designer darüber hinaus weitere Aspekte, eben jenes Niemandsland, in Betracht ziehen. Ein technisch gut funktionierendes Automobil braucht noch lange nicht schön zu sein, und ein schönes kann schlecht sein. Die Arbeit des Designers endet also keineswegs an der Oberfläche der Dinge. Er ist nicht ein Kosmetiker der äußeren Form oder ein Gehäusestechniker. Die Zupassung eines Objektes auf die komplexen Erfordernisse ist nur möglich, wenn auch die Gegebenheiten unter der Oberfläche durchdrungen werden, was in den meisten Fällen nur in Zusammenarbeit mit den einschlägigen Spezialisten geschehen kann. Der Designer ist nicht Ingenieur und nicht Künstler, er steht auch nicht zwischen Ingenieur und Künstler; vielmehr hat sein Beruf eine neue, eigenständige Qualifikation.

Es ist schwer zu sagen, wer der erste Industrial Designer gewesen ist. Mit Sicherheit ist dieser neue Beruf das Ergebnis einer mindestens fünfzigjährigen, aber vielleicht auch neunzigjährigen Diskussion über die Beziehungen zwischen Kunst und

Technik und einer viel längeren Auseinandersetzung um Form und Inhalt.

Die Aktualität des Problems liegt auf der Hand: Wir leben in fast ausschließlich industriell gefertigten, hochtechnisierten Umgebungen; wir sind angeschlossen an komplexe Kommunikationsnetze, wie Rundfunk, Fernsehen, Presse und Verkehr; wir sind gleichzeitig Akteure auf den verschiedenen Spielfeldern unserer komplizierten Sozialgefüge: Konsumenten, Steuerzahler, Käufer, Wähler usw. Mit der Entstehung der großen Produktions- und Kommunikationssysteme wird der Entwurf eines Stuhles zum schwierigen Problem: Noch vor 150 Jahren war dies eine Angelegenheit zwischen dem Handwerker und dem Kunden, der auch gleichzeitig der Benutzer war. Heute gilt es, eine Produktionsserie von 20000 Stühlen zu planen für eine anonyme Menge von Benutzern, die höchstens statistisch beschrieben werden kann; die Herstellung erfolgt in einem weitgehend mechanisierten Produktionsbetrieb, der Vertrieb läuft über mehrere Handelsstufen. Dazu kommt ein weitverzweigter Markt und eine heftige Dynamik der Geschmacksformen. Fehlplanungen hätten weitreichende Folgen. Das Programm der HfG ist nach vier Schwerpunkten orientiert, die den vier Abteilungen der Hochschule entsprechen: Produktgestaltung, industrielles Bauen, visuelle Kommunikation, Information. Diese Abteilungen sind keine Fakultäten im Sinne einer Universität. Sie unterscheiden sich lediglich durch ihre Objektbereiche; die Struktur der Fragestellungen und die Arbeitsmethoden sind einander fast gleich, ebenso wie der Ausgangspunkt.

In der Bauabteilung werden die modernen Baumethoden untersucht; es sollen rationelle Bausysteme, Methoden der Planung und der Fertigung unter Berücksichtigung verkehrstechnischer, sozialer, ökonomischer und kultureller Gegebenheiten, entwickelt werden.

Die Abteilung Produktgestaltung bildet Designer von industriellen Gebrauchsgütern aus: Fachkräfte, die ein Industrieprodukt in Zusammenarbeit mit den einschlägigen Spezialisten entwerfen und planen können, wobei die technologischen, soziologischen, psychologischen, kulturellen und ökonomischen Bedingungen in den Kalkül einbezogen werden, ebenso wie zwischen den Interessen des Auftraggebers und des Vertrieblers, zwischen denen des Ingenieurs und Benutzers vermittelt wird.

In den beiden anderen Abteilungen werden Kommunikationsplaner ausgebildet. In der Informationsabteilung sind das Publizisten, die eine Ausbildung für den Einsatz der Massenkommunikationsmittel Rundfunk, Fernsehen, Film und Presse erhalten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der Schulung des sprachlichen Ausdrucksvermögens und der Vermittlung organisatorischer Fähigkeiten.

In der Abteilung Visuelle Kommunikation wird ein Studium vermittelt, das zum Design von visuellen Nachrichten und Nachrichtenübermittlungssystemen befähigen soll. Auch hier handelt es sich einmal um Fragen der Planung und der Organisation – Aufgaben der Werbeplanung und Propaganda –, andererseits Aufgaben der visuellen Umweltkontrolle: vom Zifferblatt einer Uhr bis zum «Gesicht» einer Firma, wie es sich in ihren Produkten und ihrer Werbung darstellt, von der Fernsehsendung bis zum Ausstellungssystem.

Die Gemeinsamkeiten der vier Ulmer Abteilungen lassen sich in einigen Punkten fixieren:

1. *Die Komplexität der Aufgaben.* Durchgehend handelt es sich um Probleme, die keine bloß intuitive Lösung erlauben. Die Objekte haben Ausmaße, die eine rationale Durchdringung erfordern, weil die Kosten einer Fehlgestaltung zu hoch sind.
2. *Der interdisziplinäre Charakter der Aufgabenstellungen.* Mit dem Spezialwissen einer der herkömmlichen Wissenschaften und Techniken ist hier nichts zu lösen.
3. Die Aufgaben sind in einem *Spannungsfeld divergierender*

Interessen zu lösen. Hersteller und Benutzer, Käufer und Verkäufer, Ingenieur und Kaufmann, Konstrukteur und Fertigungsingenieur haben naturgemäß widerstreitende Nutzenvorstellungen und Absichten. «Billig» und «Gut», «Schön» und «Einfach herstellbar» sind Forderungen, die sich nur schwer gleichzeitig erfüllen lassen.

4. Ein anderes gemeinsames Charakteristikum ist die *Spannung zwischen Theorie und Praxis*. Der Designer muß in einer endlichen Zeit mit endlichen Mitteln zu einer Lösung kommen. Auf der einen Seite ist er gezwungen, analytisch und deduktiv vorzugehen, um seine Ergebnisse rational zu fundieren und abzusichern; andererseits ist er gezwungen, sich etwas einfallen zu lassen und zu realisieren. Er befindet sich nicht in der Situation des Wissenschaftlers, der ein Problem bearbeiten kann, bis er es gelöst hat – wobei die Zeit kaum eine Rolle spielt; er ist aber auch nicht in der Situation des Künstlers, der seine Vorstellungen und Imaginationen uneingeschränkt zum Ausdruck bringt.

5. Der Designer braucht eigene *Vorstellungen vom Soll-Zustand* der Realität, er muß ein Bild von der «Welt von morgen» entwickeln. Die widerstreitenden Interessen, die verschiedenen Aspekte, die er zu berücksichtigen hat, liefern ihm lediglich Hinweise und Bedingungen für seine Arbeit, aber keine Lösung. Wer ein Haus bauen will, muß eine Vorstellung haben, wie seine Bewohner wohnen sollen. Design ist zwangsläufig «Kulturpolitik», weil jeder Gegenstand unserer Umgebung «Kultur» ist. Der Designer sollte gar nicht erst versuchen, diese «Politik» post festum durch technische Zwangsläufigkeit zu rechtfertigen. Dadurch verlöre er seine «Politik» aus der Kontrolle; sie würde zur «Masche».

6. Und eine letzte Eigentümlichkeit des Design, wie es hier betrieben werden soll: die Frage der «*Funktionalität*». Damit ist nicht allein die technische Funktionalität gemeint, sondern die «Stimmigkeit» unter allen möglichen weiteren Aspekten, eben die Zupassung auf die aktuelle Situation. Dazu gehört auch die Berücksichtigung der zukünftigen Benutzer oder Adressaten, die Zupassung auf deren «Umgebungen» und damit die Lösung des ästhetischen Problems. Ein «häßlicher» Gegenstand ist eben nicht funktional in diesem allgemeinen Sinne, ebensowenig wie es ein unverkäuflicher oder technisch mangelhafter Artikel wäre. Der klassische Funktionalismus ging von der Annahme aus, daß die rein technologische Optimierung «Schönheit» in einem sehr absoluten Sinne zur Folge habe. Dagegen umfaßt Funktionalität im hier benutzten Sinne die Ästhetik als – von der technischen Funktionalität ziemlich unabhängige – eigene Koordinate. Demnach kann man sagen: Technologische Funktionserfüllung und Angepaßtheit bedeutet nicht notwendig «Schönheit»; aber die ästhetische Stimmigkeit gehört zur Funktionalität.

Es ist klar, daß Gegenstände und Nachrichten Elemente einer Kultur sind, daß sie durch die Prägung von Umwelten Lebensstile produzieren, daß der Weltgeist sich auch im Bügeleisen repräsentiert, daß also der Designer ein Kulturpolitiker ist, der das Gesicht der Welt von morgen gestalten hilft. Aber das geschieht nicht allein durch die visuell wahrgenommene äußere Form, sondern überhaupt durch die Rolle und die Beschaffenheit des von ihm gestalteten Objektes. Wir leben in einer Zeit, in der rege Dynamik der ästhetischen Maßstäbe, der Stile, der Moden zu beobachten ist. Mehr noch: Wir bemerken, wie diese Dynamik immer mehr zum Objekt einer bewußten Planung und Beeinflussung wird. Das Bewußtsein von der Existenz dieser Dynamik und von ihrer «Machbarkeit» ist eine wichtige Erkenntnis, wenn man Funktionalität im oben geschilderten Sinne erstrebt. Es ist müßig, die absolute gute Form anzustreben. Sie ist nicht ein transzendent vorhandenes Idealbild, sondern die Konsequenz der Design-Politik von heute.

Die Konsequenzen aller dieser Erörterungen für den Ausbildungsgang an der HfG gehen von der Frage aus: Was ist

eigentlich lehrbar? Lehrbar sind ein bestimmtes Sachwissen, Fertigkeiten und Methoden und die Kenntnis offener und zu diskutierender Probleme. Im Gegensatz dazu können Auffassungen und Meinungen nur exemplifiziert, demonstriert und diskutiert, aber nicht gelehrt, geschweige denn gedrillt werden. Das Bewußtsein von den Spielräumen der freien Entscheidung muß sich entfalten. Unter diesen Voraussetzungen ergeben sich für den Lehrplan einige deutliche Begrenzungen:

1. Allen Abteilungen muß ein gemeinsamer Bestand an Wissen und Fertigkeiten vermittelt werden, der auf die spezifische Situation des Designers abzustimmen ist. So gibt es Kurse der Soziologie, um ein Bild der Gesellschaft und ihrer Gesetzmäßigkeiten zu vermitteln; der Psychologie, um insbesondere den Wahrnehmungsvorgang und die Frage des Zeichen- und Symbolcharakters von Gegenständen und Nachrichten zu erörtern; so gibt es physiologische Kurse, um die Kenntnis der Funktionen und Kapazitäten des menschlichen Körpers kennenzulernen; die Kulturgeschichte soll dem Designer seinen Platz in der historischen Entwicklung bewußt machen, usw.

2. Weiterhin ist ein auf den Objektbereich der betreffenden Abteilung abgestimmtes Spezialwissen zu vermitteln, zum Beispiel «Konstruktionslehre» für die Produktgestalter, «Haustechnik» für die Bauabteilung, «Filmtechnologie» für die Abteilung Visuelle Kommunikation. Man kann keine Universalgenies ausbilden, keinen Laplaceschen Geist erzielen. Dennoch bleiben alle hier zu bearbeitenden Design-Aufgaben weitgehend interdisziplinär.

3. Das Mitteilungs- und Darstellungsvermögen läßt sich schulen. Der Designer muß sich mitteilen können und darstellen können, was er meint, und zwar in dem Medium, das der speziellen Situation am ehesten gerecht wird – sei es die Sprache, die Freihandskizze, eine graphische Darstellung oder ein Schemabild, eine technische Zeichnung oder ein Modell.

4. Es kann auch eine spezifische Arbeitstechnik vermittelt werden: Wie muß man seine Arbeit organisieren, und welche Methoden soll man benutzen, um von der Aufgabenstellung innerhalb der vorgeschriebenen Zeit zu einer Lösung zu kommen? Es lassen sich Techniken der Datensammlung, der Gebrauchsanalyse, der Synthese und der Erprobung lehren und üben. Insbesondere ist der Dualismus zwischen rationaler und intuitiver Tätigkeit aufzulösen.

5. Das Beurteilungsvermögen läßt sich durch Schulung der Unterscheidungsfähigkeit und des Begriffsvermögens verbessern.

6. Ebenfalls läßt sich das Entscheidungsvermögen üben, der Mut zur Realisierung, der Mut, den ersten Strich auf das Papier zu zeichnen.

7. Schließlich ist eine Schulung der Phantasie möglich. Wenn wir unter Phantasie die Fähigkeit verstehen, von einem gegebenen Sachverhalt aus zu assoziieren, also sich etwas einfallen zu lassen, dann wächst dieses Vermögen mit der Vertrautheit der Situation.

Um allen diesen Anforderungen gerecht zu werden, ist der Ulmer Stundenplan so organisiert, daß die Hälfte der Unterrichtszeit auf selbständige Design-Arbeit unter Anleitung eines Dozenten verwendet wird. Die andere Hälfte ist für Vorlesungen, Seminare und Übungen bestimmt. In diesem Rahmen ist noch das Mittwochseminar zu erwähnen, eine fortlaufende Vortragsreihe aus vielen Wissensgebieten, die mittel- oder unmittelbar mit unserem Lehrprogramm im Kontakt stehen: damit wir den Hochschulcharakter erhalten und nicht zu einer Sekte werden.