

Die große Erzählung und ihre Wandlungen oder die Parabel vom Frosch. Burg Giebichenstein – eine Hochschule im Umbruch / A long and changeful story – or The Parable of the Frog, in: Kat. Rudolf Schäfer (ed.): Burg Giebichenstein. Hochschule für Kunst und Design Halle, Schriftenreihe No. 10, Halle 2002, 28–62/64–90. ISBN 3-86019-030-X

BURG GIEBICHENSTEIN. KUNSTHOCHSCHULE HALLE IM UMBRUCH seit 1990

Die große Erzählung und ihre Wandlungen oder Die Parabel vom Frosch

LEHRE UND FORSCHUNG

Seit 1990 stellt Burg Giebichenstein als Hochschule für Kunst und Design ein neues Profil durch ihre Lehre und Forschung ebenso her wie durch nationale und internationale Ausstellungen und Wettbewerbe, durch Symposien und Exkursionen, durch interdisziplinäre Projekte und weltweite Zusammenarbeit mit anderen Kunst- und Designhochschulen, indem sie auf bisherige Traditionen zurückgreift und zeitgemäße Konzepte integriert.

Diese Prozesse der Hochschulreformen waren jedoch von Anfang an auch von produktiver Fragilität gekennzeichnet, die vor allem darin offensichtlich wurde, dass die Freiheit der Lehre und Forschung als deren fundamentale Voraussetzung immer wieder erneut durchzusetzen war; denn es stellten sich Einschränkungen heraus - seien es jene des Kulturmanagements oder der Wirtschaft, seien es bildungspolitische Entscheidungen, seien es eigene Grenzen und Dogmen. Krisen und kontroverse Positionen sind jedoch unabdingbar, ja der Humus von Problemdefinitionen, denn nichts ist für eine Hochschule tödlicher, als die richtigen Lösungen für die falschen Probleme zu finden. Heiner Müller erzählte hierzu eine auf das Theater bezogene Parabel, die auch und gerade auf die Institution Hochschule zutrifft.

»Wenn man einen Frosch - und das stimmt, das ist erwiesen - einen Frosch in heißes Wasser wirft, versucht der natürlich, so schnell wie möglich rauszukommen. Wenn man einen Frosch in lauwarmes Wasser setzt und die Temperatur allmählich erhöht, dann kocht der sich fröhlich zu Tode; der lässt sich kochen mit ungeheurem Wohlgefallen und merkt das gar nicht. Der kriegt das gar nicht mit. (lacht.) Das ist eine Parabel für das Leben in unseren Gesellschaften, und natürlich auch im Theater, als kleines Modell unserer Gesellschaft. (lacht.) Der gekochte Frosch.« (Interview mit Ute Scharfenberg, 16. Oktober 1995)

Nichts ist also für eine Hochschule tödlicher, als eine Identitätsmaschine mit festen Programmen und Gesetzmäßigkeiten zu sein und dadurch in lauwarmes Wasser zu geraten. Den »Sprung aus heißem Wasser« zeichnet die Hochschule aus, die aus Studierenden aktive Produzenten macht. Lehre und Forschung bedeuten, Probleme zu schaffen und zu finden, die ein hohes Maß an

Realitätsbewusstsein und Reflexionsfähigkeit ebenso voraussetzen wie Mut zur Veränderung. Denn die Schwierigkeit besteht darin, einer äußeren Komplexität von Gesellschaft und Welt, die sich rasant entwickelt und von sozialen und kulturellen Widersprüchen geprägt ist, mit einer inneren Komplexität der Lehre und Forschung, Praxis und Theorie zu entsprechen - herausgefordert davon, dass selbst die politischen Modelle nicht komplex genug sind, um die strukturelle Krise der Hochlohn-Gesellschaften zu lindern, geschweige denn zu lösen.

Begreifen wir die Hochschule als soziokulturellen Seismographen, der sich einzumischen versucht, dann muss sie sich den Problemen von Diskursen und Verhandlungen in sozialen Systemen stellen, in Prozesse eintauchen, die sich auf ein Netzwerk von Disziplinen und Interessengruppen einlassen und ihre Lehre und Forschung darauf trainieren, höchst wach auf Sinndefizite zu reagieren: nicht nur durch erhöhte Aufmerksamkeit, beißende Skepsis und Aufforderung zu Widerspruch gegen ideologische und mediale Konstruktionen von Wirklichkeiten und Wahrnehmungen, Begriffen und Theorien, sondern gegenüber sich selbst als Hochschule, den Fachgebieten, ihren Arbeiten und ihren Ergebnissen. Ständig selbstreflexiv in Bewegung zu bleiben - gleichsam eine Kunst der Kunst, ein Design des Designs ausbildend - , bedeutet, auf grundsätzliche Fragen immer wieder zurückzukommen: welchen Stellenwert Kunst, welche Bedeutung Design in den sich wandelnden gesellschaftlichen Kontexten haben.

Dieser Anspruch zielt auch auf einen universitären Charakter, den die Kunsthochschulen aufgrund ihrer vielschichtigen Lehr- und Forschungsinhalte einfordern, nicht zuletzt dadurch, dass hier Promotionsrechte vergeben werden. Burg Giebichenstein ist zum Beispiel eine der wenigen Hochschulen, die ihren Diplomen eine theoretische Arbeit als Reflexionsrahmen der praktischen Arbeit abverlangen. Beispielsweise fordern Symposien der Hochschule zu wissenschaftlichen Selbstbefragungen heraus und zeugen von einer lebendigen Streitkultur.

So zielgerichtet die Ausbildungsstrukturen in den Fachbereichen Kunst und Design auch sind, widersprechen sie doch nicht der Komplexität des Studiums. Es bedarf intelligenter, intuitiver und phantasievoller Fähigkeiten, spielerischen Vermögens und beharrlichen Suchens, Findens und Erfindens und nicht zuletzt, und dies immer mehr, kommunikativer und kooperativer Eignungen, die sich auf gesellschaftliche und kulturelle Herausforderungen der Wissens- und Informationsgesellschaft einlassen. Umso intensiver müssen die Eignungsprüfungen sein, die nach eben diesen Fähigkeiten die Studienbewerber befragen.

Und es ist leichter konstatiert als produktiv verarbeitet, wenn Kunst und Design nicht mehr nur am Werk und Objekt ansetzen, sondern vor allem an Kontexten - dem Netz von historischen wandelbaren Verweisungszusammenhängen und hermeneutischen Interpretationsspielräumen, die die Ausbildung selbst zu einem schwimmenden Boot auf offenem Meer werden lassen, dessen Wogen immer wieder aufs Neue mit einem hohen Maß an Flexibilität zu meistern

sind. Denn »die See zu befahren, ist Metapher für den Lebensgang geworden, obwohl es nie das Normale und Landläufige gewesen war, vielmehr immer Überschreiten einer Grenze zum nicht Geheueren und Unheimlichen hin« (Hans Blumenberg). Die Hochschule also eine nautische Grunderfahrung, die die Welt entwerfend erschließt - aber nicht nur das, sondern auch Entworfenen produziert, auf Ergebnisse aus ist, sich zugleich des Grabens bewusst, der zwischen Erkenntnissen und Lösungsversuchen, Themen und Formen, Funktionen und ästhetischen Entscheidungen, Wirklichkeiten und Idealen liegt.

Es geht darum, Zeitgenossenschaft herzustellen, die Zukünfte zu antizipieren; und dies nicht nur bezogen auf regionale, sondern auch auf globale Verhältnisse. Daher müssen die Inhalte - auch in Bezug auf vergangenes lineares Fortschrittsdenken - immer wieder neu und anders gelesen und die Mittel und Medien der Hochschule am internationalen Standard der Ausbildung gemessen werden. Das bedeutet, ein gesellschaftskritisches Umweltverständnis ebenso wie ein ausgeprägtes Medienbewusstsein zu entwickeln, das die Hochschule durch umfassende Projekte (wie das Geiseltalprojekt mit einer Umnutzung eines ehemaligen Braunkohlereviere) und durch neue Studiengänge (beispielsweise Multimedia/VR-Design oder Kunst und Medien) gewährleistet.

Gestaltung in Kunst und Design zielen demnach auf ein komplexes Zusammenwirken von Verstehen und Handeln, von Interaktionen zwischen den beteiligten Akteuren, den Organisatoren, den Institutionen, den Gestaltern, den Rezipienten bzw. Nutzern. Auch wenn diese Bezüge im Fachbereich Kunst weniger deutlich werden, so teilt dieser doch von der Vermittlung und Vermarktung bis zum Konsum die Bedingungen und das Los von anderen Produkten und muss einer zunehmenden Veränderung des Künstlerberufes entgegensehen, der soziale Bezüge sucht, den öffentlichen Raum erschließt, das angestammte Territorium der Kunst verlässt. Die Hochschule ist sich daher bewusst, dass sie hohe ästhetische Qualitäten nur in übergeordneten Zusammenhängen und Szenarien erwerben kann - Szenarien, die zwischen dem Einzelnen und Kollektiven vermitteln und einem System von unbewussten und verinnerlichten Verhaltensmustern ebenso kritisch Rechnung tragen, wie Imaginationspotentiale freisetzen.

Die Hochschule stellt Kunst und Design seit 1989 gleichberechtigt in ihrem Titel nebeneinander (cum grano salis). Die Gleichwertigkeit von Kunst und Design bedeutet jedoch nicht, dass die Hochschule ein integratives Studium anbietet, eine Synthese aller Disziplinen, sondern sie setzt auf die differenzierte Vielfalt der Einzeldisziplinen, hier auf höchstmögliche Qualifikationen und Spezialisierungen der einzelnen Fachgebiete; dennoch sind Grenzüberschreitungen möglich.

Den generalistischen Zusammenhang bieten die »Bildnerischen Grundlagen« als Sockel des Studiums an; wie viele Lehrende der Hochschule meinen, eine unverzichtbare Substanz, die mit vier Semestern einen erheblichen Teil des Studiums beansprucht. Zur Grundausbildung gehört überdies eine fundierte theoretische Einführung in Kunst-, Design- und Architekturgeschichte,

in Gestaltpsychologie und Designtheorie. Die bildnerischen Grundlagen haben Anteil an der »Großen Erzählung« der Burg Giebichenstein, an jenem gesamt-künstlerischen Anspruch, wie er unter Paul Thiersch bei der Gründung der Burg als reformierte Kunstgewerbeschule 1915 eingefordert wurde.

GRUNDLAGEN ZWISCHEN REGELWERK UND INTERAKTION

Die Grundlagen haben deshalb einen erheblichen Anteil am Studium, weil sie Kreativitätsvorstellungen verbürgen sollen, die lehrbar im Rahmen der Propädeutik zur Gestaltung sind: es geht um die Lehre von Materialstudien, von Abstraktionsprozessen und Primärelementen einer der Gestaltung immanenten Syntax - um Farbe, Form, Fläche, Raum, auch um Natur- und Aktdarstellungen mimetischer Art. Ihr Studium garantiert jenen ästhetischen Reinigungsprozess, der noch am »Mythos des Anfangs« von der Reformhochschule partizipiert, die gegen akademischen Traditionalismus eine ästhetische Utopie beschwor - mit dem letzten Ziel, in der ästhetischen Gestaltung der Gesellschaft die Künste in einer Kunst-Leben-Symbiose aufheben zu können.

Die Lehre des Gestaltungskonzeptes schuf einen homogenen Gesamtkunstwerkcharakter gleich einem kosmologischen Modell, das dem »Timaios« von Platon verpflichtet war - ganz prommatisch der erste Handpressendruck der „Werkstätten“ der Burg Giebichenstein im Jahr 1925. Denn das Konzept der Schule ging von der ganzheitlichen Schöpfung des Kunsthandwerks im Sinne des romantischen Sozialismus der Arts and Crafts-Bewegung aus: von dem Vorbild der mittelalterlichen Bauhütte; so dass Paul Thiersch, selbst Architekt, Malerei und Plastik nur im Zusammenhang mit Architektur als angewandte Künste anerkannte. Die Arbeit des Kunsthandwerkers sollte fortan mit demselben Maß wie die des Malers und des Bildhauers gemessen werden. Dergestalt beabsichtigte die Lehre ein Bollwerk zum Schutze der schöpferischen Werte zu werden, die durch die Industrialisierung, durch ihre verheerenden Auswirkungen im Ersten Weltkrieg vernichtet zu werden drohten.

Kulturpessimistisch reagierte der von Nietzsche und George beeinflusste Paul Thiersch auf eine Verwissenschaftlichung und Intellektualisierung des Schaffens, wie sie durch die Einheit von Kunst und Technik am Bauhaus unter Gropius gefordert wurden und legte im Gegensatz dazu auf die »Einheit von Geist und Gestalt« Wert. Gegen das Bauhaus-Konzept der Typisierungen und Mechanisierungen der Gestaltung wurde an der Burg mehr die individuelle künstlerische Einzelleistung gefördert. Charakteristisch war ein Hang zur kontemplativen Haltung, während die Bauhaus-Tendenzen sich eher dynamischem Training der Sinne öffneten: der ruhende Kubus, nicht die schwebende Diagonale, der musizierende Orpheus, nicht der Industriedesigner, die Sinnlichkeit von Primärmaterialien wie Holz und Ton, nicht die Kälte von Glas und Metall, das Elementare, nicht der Prozess - das waren einige Gestaltungsgrundsätze, die die Burg vom

Bauhaus unterschieden. Während das Bauhaus 1925 in die sachlich-transparenten Gebäude in Dessau einzog, boten die restaurierten Gebäude der Unterburg aus dem 17. Jahrhundert seit 1920/21 die Räumlichkeiten, in denen Klassen und Werkstätten für Architektur, Bühnenausstattung, Innenarchitektur, Tischlerei, Malerei, freie und angewandte Grafik, Fotografie, Buch, Bildhauerei, Keramik, Feinmetall, Emaille, Textil eingerichtet wurden. So wie die Vorlehre im Bauhaus von Bedeutung war, so die bildnerischen Grundlagen an der Burg, die ab 1955 von Lothar Zitzmann zu einem geschlossenen System visueller Gestaltung ausgearbeitet wurden, immer noch von der Überzeugung getragen, dass sich über die Schulung von ästhetischen Maßstäben auch die ethischen Ansprüche im Sinne der Reformpädagogik einstellen.

Im Unterschied zu dieser intensiven Schulung des ästhetischen Regelwerks entwickeln sich seit 1994 auch pädagogische Vorstellungen zu einem interaktiven Grundlagenstudium, das viel mehr Eigeninitiative der Studierenden, ihre subjektiven Ansätze, herauszufordern beabsichtigt. Methoden und Strategien, die in komplexe Problemfelder einüben, stehen hier zur Debatte und erproben experimentell, wie den Aufgabenfeldern entsprechend ästhetische Problemlösungen zu finden sind. Sie fordern gleichermaßen Intuition und Kalkül heraus und bilden gute Voraussetzungen für ein Orientierungsstudium. Nicht das Ergebnis, sondern das Experiment als Methode ist hier das Ziel. Was »Basics« für die Hochschulen bedeuten könnten, wird zunehmend zum Gegenstand kunst- und designtheoretischer Untersuchungen an der »Burg«.

ANGEWANDTE KÜNSTE UND ERWEITERTER WERKBEGRIFF

Die große Erzählung der Reform-Kunstgewerbeschule wurde von Materialgerechtigkeit, Angewandtheit der Künste, ihrer Zweckmäßigkeit und »Ehrlichkeit« der Form im Kunsthandwerk geprägt und trat gesellschafts- und kulturkritisch für die ästhetisch-ethische Rechtfertigung der Gestaltung ein. Diese Erzählung wurde seit der Gründung der Burg durch ausgezeichnete Werkstätten aufrechterhalten - allerdings mit Einschränkungen durch die jeweiligen kulturpolitischen Indoktrinationen. Immer war es die Materialästhetik und -gerechtigkeit gegenüber der Aufgabe, die sich in der Burg mit einem klassisch-figürlich orientierten Moderneverständnis verband, das an Motiv und Thema, Symbol und Botschaft, sowie historische Verbindlichkeit der Form und soziale Verantwortung der Künste glaubte.

Dieses Kapitel der großen Erzählung der Burg wurde seit 1992 mit Berufung neuer Professorinnen und Professoren Diskussionssthema einer »sehr deutschen Debatte« (Walter Grasskamp), die Anteil an einem umfassenden deutsch-deutschen »Bilderstreit« hatte. Kunst im Verbund mit einer sozial-engagierten Haltung, die »Wahrheit« und »Moral« im Dienste politischer Ziele einforderte und aus der Kunstgeschichte Pathosformeln entlehnte - eine »Kathedrale des Sozialismus« im weitesten Sinne beschwörend -, versus Kunst ohne Auftrag als

sich selbstverantwortliche Ästhetik, allein »der Revolution in der Kreativität« (Joseph Beuys) verpflichtet, offen in der Aussage, den Rezipienten nicht erziehend, sondern herausfordernd. Diese Vorstellungen von einem erweiterten Kunstbegriff drängen darauf, jeweils Form und Inhalt neu zu bewerten und auf diese Weise Performance, Installationen, Environments, Konzeptkunst, auch unorthodoxe Trivialität, auch die Virtualität neuer Medien experimentell einzusetzen.

Die neuen visuellen und audiovisuellen Apparate eröffnen darüber hinaus als »Zeitmaschinen« (Siegfried Zielinski) einen innovativen medienästhetischen Zugang zur Kunst. Sie sind in die Grundlagenausbildung integriert worden und erschließen als eigenständige Fachgebiete Möglichkeiten, Zeit zu gestalten und klassische Grenzen zwischen dem statischen und bewegten Bild aufzubrechen. Dieses für die Burg neue Feld von Kunst und Medien gewinnt mehr und mehr an Bedeutung.

Ambitioniert wurden und werden die Kontroversen geführt, so als stieße ein Rest des expressionistischen Geistes von Max Beckmann, seine Auffassung vom ‚Meisterwerk‘ auf die ‚Meta-Ironie‘ eines Duchamp, seine Attacke auf den Werk- und Kunstbegriff. So steckt die Hochschule hier noch in einem produktiven Diskurs - also hier kocht es, während der Kunstmarkt schon längst sein laues Süppchen braut und diese Streitkultur durch sein indifferentes Profitdenken verdrängt.

Die große Erzählung lässt nur langsam und partiell Reformen zu - denn das über Jahrzehnte gewachsene Lehrangebot der »bildenden« und »angewandten« Künste, nun auch im Verbund mit der Kunsterziehung, enthält Lehrbereiche, die an anderen Hochschulen schon längst dem Rotstift zum Opfer fielen, beispielsweise jenes Fachgebiet, dessen Gegenstand in Lehre und Forschung das Buch ist. In den Fachklassen, denen Materialien wie Glas, Keramik, Metall, Textil zugeordnet sind, können kunsthandwerkliche Fähigkeiten erprobt werden, die an vielen Hochschulen obsolet geworden sind. Darüber hinaus werden auch im Zusammenhang eines erweiterten Kunstbegriffs neue materialästhetische und -semantische Impulse aufgegriffen und entwickelt. Annäherungen zwischen Kunst und Design sind überdies in Projekten möglich und fordern auf, über neue ästhetische Verbindlichkeiten nachzudenken.

FUNKTIONALISTISCHES UND/ODER KOMPLEXES DESIGN

Die Identität von Form und Funktion gehört ebenfalls zur großen Arts and Crafts Erzählung der Burg, wobei der erweiterte Funktionsbegriff wirksam wurde, der im Sinne Louis Henry Sullivans den Lebensbedingungen der industrialisierten und urbanen Umwelt gerecht zu werden versuchte. Die ehemals von Thiersch abgelehnte Verbindung von Kunst und Technik wurde an der Hochschule ab 1958 mit der forcierten Einführung von Disziplinen des Industriedesigns praktiziert. In Ost und West wurde Design unter dem Aspekt der Wirtschaftsförderung, nicht

der Kulturförderung wahrgenommen. Orientierung bot der ästhetisch-ethische Funktionalismus der Ulmer Hochschule. Funktionsbetonte Produktgestaltung mit einem Hang zur »Modernität des Dauerhaften« (Vittorio Llampugnani) - gegen postmoderne Moden - ist bis heute ein wesentliches Standbein des Fachbereichs Design der Hochschule. Neben Industriedesign, Prozessdesign, Kommunikationsdesign, Modedesign und Innenarchitektur werden darüberhinaus die in der Hochschullandschaft kaum noch angebotenen Fachgebiete Spiel- und Lernmitteldesign, Keramik- / Glasdesign und Textildesign gelehrt.

Seit der Transformation der Kunstgewerbeschule in eine »Hochschule für industrielle Formgestaltung« 1958 ging die Lehre mit designtheoretischen Forschungen und wissenschaftlichen Reflektionen über Form und Funktion, über Semiotik und Ethik des Designs einher. Die jährlich sich wiederholenden Symposien diskutierten die aktuellen und kritischen Themen des Industriedesigns, seine Funktionsveränderungen und -erweiterungen. Design wurde zunehmend als ein Prozess begriffen, der ein »schwieriges Ganzes« zu realisieren hatte, das nicht nur von unterschiedlichen Funktionszusammenhängen bedingt, sondern auch durch Bedeutungen und Verweisungsbezüge gebildet wurde, die von einem komplexen Zusammenwirken von Verstehen und Handeln zeugten. Der Designer sollte nicht nur »Sinnstifter« von Materialien und Maschinen werden, sondern auch den Erfordernissen der Informations- und Mediengesellschaft Rechnung tragen. Indem die Welt sich zunehmend von einem unmittelbaren Gegenüber in eine Welt der vermittelten Projektionen verwandelte, gewann das Bild mehr und mehr an Bedeutung. Kunst und Design haben in gleicher Weise Anteil an den neuen Auswertungen und Deutungen des „iconic turn“, der in einem erheblichen Masse Wirkungsdimensionen der Gestaltung in den Vordergrund rückt.

An die Stelle der Synthese der Künste im Gesamtkunstwerk ist nunmehr die Vielfalt der freien und nützlichen sowie digitalen Künste getreten - eine Vielfalt, die eine Zusammenarbeit und Grenzüberschreitung noch zu erproben hat, um die Utopien der großen Erzählung der Burg in das Laboratorium einer Entwurfskultur zu transformieren und für neue Zukünfte der Gestaltung zu ‚dekonstruieren‘. In Kunst und Design werden innovative Gestaltungsprozesse als interaktive Möglichkeiten der Intuition, des Spiels, des Gedächtnisses, auch des Irrtums entdeckt, interaktiv hergestellt und politisch reflektiert. Denn festzustellen ist, dass sich sowohl in der Kunst als auch im Design der Werk - und Objektbegriff grundlegend erweitert hat und offene Strukturen verlangt.

Die Hochschule sieht sich in Zusammenarbeit mit der Martin - Luther-Universität Halle-Wittenberg und anderen Hochschulen mit neuen gesellschafts- und kulturpolitischen Modernisierungsdebatten konfrontiert. Die rasanten Entwicklungen der Informations- und Kommunikationstechnologien führen zu neuen Parametern, nach denen entworfen und geplant werden muss, ob Bildungs-, Arbeitsmarktpolitik, Stadtentwicklung, Berufsbilder,

Organisationsmodelle - alles ist in Bewegung geraten. Diese Prozesse werden durch theoretische Lehre und Forschung aus philosophischen, kultur- und kunsthistorischen, psychologischen, designtheoretischen Perspektiven aufgearbeitet. Die Wechselbeziehungen zwischen Theorie und Praxis werden analysiert, Differenzen und Widersprüche zwischen Idealvorstellungen der Lehre und realen Bedingungen trainieren den Sprung aus brodelnd heißem Wasser.

Die Kunstkammern der frühen Neuzeit haben mit ihren Sammlungen von Automaten, Kunstwerken, naturwissenschaftlichen Objekten, technischen Geräten und Antiquitäten erstmals vorgeführt, wie sich Grenzen zwischen Kunst, Wissenschaften und Technik aufheben konnten und über die Schulung von visuellen Assoziations- und Denkvorgängen die Welt erschlossen wurde. Die ersten Akademien zeugen von jenen komplexen Zugängen zur Welt. Das Computerzeitalter eröffnet neue Horizonte, diese Bereiche wieder miteinander zu verbinden. Ob auf diese oder auf andere Weise - es könnte den Sprung in Richtung einer Entwurfs-Kultur auslösen, die Gestaltungsprozesse in Verbindung mit Geistes- und Naturwissenschaften neu herausfordert. Denn nichts ist fader als ein zu Tode gekochter Frosch.

Hanne Bergius

in Zusammenarbeit mit Renate Luckner-Bien