

**Zeitschrift:** Werk, Bauen + Wohnen  
**Herausgeber:** Bund Schweizer Architekten  
**Band:** 72 (1985)  
**Heft:** 6: Immer wieder : Wettbewerbe = Toujours : concours = Again a again : competitions

**Artikel:** Wie gewinnt man Wettbewerbe? : ein pädagogisches Experiment  
**Autor:** Fiszer, Stanislas / Schatz, Françoise  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-54781>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 31.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Wie gewinnt man Wettbewerbe?

## Ein pädagogisches Experiment

Zwei Lehrer an der Schule für Architektur in Nancy – Stanislas Fiszer und Françoise Schatz – haben gemeinsam ein «Seminar zum Problem des Wettbewerbs» für Studierende des 3. Studienjahres ins Leben gerufen. Ihr Unterrichtskonzept besteht prinzipiell einmal aus einer an die Studenten gerichteten Aufforderung zur Teilnahme an einem echten Wettbewerb und darin, diesen auch – wenn möglich – zu gewinnen.

## Une expérience pédagogique

Deux enseignants de l'école d'architecture de Nancy, Stanislas Fiszer et Françoise Schatz, ont créé un séminaire de troisième cycle sur les concours. Le principe de l'enseignement consiste à inviter les étudiants à participer à un concours réel et, si possible, à le gagner.

## A Pedagogical Experiment

Two lecturers at the Nancy School of Architecture – Stanislas Fiszer and Françoise Schatz – have created an advanced tutorial class for students in their third year on "Competitions". Their teaching concept consists in a suggestion to participate in a real competition, and – if possible – to win it as well.

## Der Verlust der Unschuld

Die erste Frage ist: Besteht überhaupt eine Chance zu gewinnen? Und wenn ja, wie formuliert man die dazu nötige Strategie? Denn falls die Antwort Nein lautet, wird der Wettbewerb tatsächlich zur Unmöglichkeit. Dann müsste man überhaupt darauf verzichten, an Wettbewerben teilzunehmen, ausser vielleicht im Rahmen einer Stilübung<sup>1</sup> oder als persönliche Langzeit-Politik (um sich so in der Hoffnung auf zukünftiges Gewinnen in der vordersten Reihe zu etablieren).

Ist die Entscheidung einmal gefallen, so kann man zur Analyse der Wettbewerbsbedingungen – der Jury und des Programms – schreiten. Unsere Hypothese besagt, dass die Zusammensetzung der Jury und die programmatischen Bedingungen einer «impliziten Doktrin» entsprechen. «Jeder Wettbewerb unterliegt einer bestimmten Doktrin, die nirgendwo schriftlich festgehalten wurde. Geht man einmal davon aus, so besteht die Teilnahme an einem Wettbewerb aus dem Zwang, nicht bloss die Wünsche des Kunden zu erraten, sondern auch die Lehrmeinung der Jury erkennen zu müssen. Damit nun ein Projekt überhaupt akzeptabel wird, muss es den Erwartungen der Jury entsprechen:

– Es muss also immer dort mit Neuem aufwarten, wo die Jury überrascht werden will, und überall dort zu beruhigen verstehen, wo die Jury bloss eine Demonstration (beruflicher) Kompetenz wünscht. Ein gutes Wettbewerbsprojekt muss überraschen, um zu überzeugen;

aber nicht zu sehr, nicht indem es die Doktrin der Jury in Zweifel zieht.»<sup>2</sup> Soll es gewinnen, so muss sich das Wettbewerbsprojekt an eine je bestimmte Jury wenden. Die Absicht besteht deshalb darin, die eigene Lehrmeinung mit jener der Jury zu konfrontieren. Auf diese Weise wird es möglich, den Mythos des gänzlich autonom entstandenen Projekts und der absoluten Kreativität zu überwinden (der heute in den Architekturschulen so verbreitet ist) und das Projekt in Beziehung zur Aussenwelt zu setzen. In dieser von unausweichlicher Selbstzensur und notwendigem Opportunismus gekennzeichneten Situation muss man lernen, sein Spiel nach dem Adressaten zu variieren und sein Verhalten auf die Jury abzustimmen, deren Entscheidungen vorherzusehen und von Anfang an die erforderlichen Antworten bereitzuhalten.

## Ihr Programm, unser Programm – das Programm

So, wie sich das Programm präsentiert<sup>3</sup>, stellt es gleichzeitig auch die Erwartungen der Jury dar, auch wenn die erwarteten Lösungsvorschläge dabei nur unklar definiert werden. Diese bestehenden Erwartungen nennen wir «ihr Programm». Sie müssen durch eine Analyse der Programmdetails aufgedeckt werden, indem man sich vor allem auf eine Untersuchung der Beziehungen zwischen den sogenannten «qualitativen» und den «quantitativen» Aspekten abstützt.

Jeder Teilnehmer steht vor dem Problem, ein Projekt zu entwerfen, das

dem Programmtext «entspricht». Diese Entsprechung von Text und Entwurf ist nicht etwas eindeutig Gegebenes. Sie beruht auf der Interpretation des Programms. Die Art und Weise, wie das Programm dann gelesen und verstanden wird, soll «unser Programm» genannt werden. Um nun die Verschiedenartigkeit möglicher Strategien aufzuzeigen und die verschiedenen Blickpunkte zu untersuchen, schlagen wir eine Art «amerikanisches Pokerspiel» vor: Die Studenten decken je nach Fortschritt ihrer Projekte den anderen Teilnehmern ihre Karten auf. Dieses Vorgehen<sup>4</sup> erlaubt jedem von ihnen, seine eigene Strategie im Lichte dessen, was die anderen Arbeiten über die impliziten Einschränkungen des Wettbewerbes auszusagen wissen, zu verfeinern. Auf diese Weise sollte es gelingen, sich mit den Ideen der anderen über Bekanntes und Unbekanntes, Verstecktes und Aufgedecktes sowie der Verbreitung und Zurückhaltung von Informationen, die ja einen integralen Bestandteil des Architekturberufes bilden, vertraut zu machen. «Das Programm» schlechthin besteht schlussendlich im erneuten Zentrieren der latenten Erwartungen der Jury auf der Basis der vielfältigen präsentierten Antworten, so wie es schliesslich in der Beurteilung erscheint.

## Der Wettbewerbsentwurf

«Verkaufsdemonstration»: so könnte man den Slogan jeglicher Bemühung um eine Projektpräsentation bezeichnen. Und dies unabhängig davon, ob es dabei um einen Kunden, eine Zeit-

schrift, einen «Club der Architekten» oder – wie im vorliegenden Fall – um einen Wettbewerbsausschuss geht. Die Strategie jedes Wettbewerbsprojekts ist eng mit der «Strategie der Darstellung» verknüpft.

Die Absicht eines jeden Wettbewerbsprojekts ist jene einer «Totalaussage» (der Teilnehmer selbst ist ja nicht immer anwesend, um dem Adressaten sein Projekt zu erklären); und dies, obwohl das Publikum sich aus Architekten und Laien zusammensetzt. So betrachtet stellt jeder Wettbewerbsentwurf in geradezu beispielhafter Weise ein Problem der Kommunikation architektonischer Problematik dar. Studiert man diesen Kommunikationsprozess, führt dies unweigerlich dazu, die Fundamente des in jeder Darstellung enthaltenen Köders in Frage zu stellen. Der Verkauf – ein Prozess der Verführung – setzt immer auch ein gewisses Täuschungsmanöver voraus. Es bleibt somit nur noch, die Ziele und Mittel klar festzulegen.

#### A) Die Darstellung

Der Präsentationsentwurf oder die «Darstellung» ist «eine Bemühung um eine bildliche Darstellung im Hinblick auf eine absichtliche Perfektion der Projektbilder»<sup>5</sup>. Der Begriff der «Perfektion» soll hier in seiner doppelten Bedeutung von *Verfälschung*, Köder, Täuschung (der Entwurf spielt ja auch noch auf anderes an, als er eigentlich darstellt) und von *Ausarbeitung* des Projektes verstanden werden, so dass dieses als «Markenzeichen», Symbol, Emblem und Ausdruck mehrerer «Ideen» dienen kann. Die Darstellung soll gleichzeitig gefallen und aufzeigen, verführen und überzeugen. Dennoch ist die Art des Ausdrucks nie von dem Ausgedrückten zu trennen. Die Überlegungen zur Darstellung eines Projektes kann auch eine Überlegung zum Thema selbst sein. Um zu vermeiden, dass diese sich auf eine in letzter Minute stattfindende Verkleidung reduziere, quasi als gerade modische Tarnung, verlangen wir von den Studenten bereits in den ersten Wochen das Erstellen eines Darstellungsmodells: eine auf das Essentielle reduzierte Skizze des eingereichten Dossiers mit der Bemühung

um eine Simulierung der in Zukunft zu entwerfenden Dokumentation. Dieses Modell dient dann zur Evaluation der zur Beendigung des Wettbewerbs im angegebenen Zeitraum notwendigen Termine und materiellen Mittel. Es erlaubt darüber hinaus eine Reflexion der zwischen den Bildern und Texten des Projekts herrschenden Beziehungen – eine Gelegenheit, das Interesse der Studenten an den Arbeiten anderer (Maler, Grafiker, Cinéasten etc.) zu wecken.<sup>6</sup>

#### B) Das Emblem

Vor allem ist dies ein Mittel zur Präzisierung der Mitteilungen anzuregen: der Antwort auf die Erwartungen der Jury, des oder der Mottos, die diese Antwort kennzeichnen, und der Mittel, diese mitzuteilen. Der Entwurf ist so nicht mehr bloss eine für den «Club der Architekten» reservierte Objektgestaltung, sondern vielmehr ein sozialer Kommunikationsmodus, der sich an ein oft unvorbereitetes Publikum richtet.

In diesem Sinne verstanden gleicht die Funktion eines Wettbewerbsprojekts (ob man dies nun will oder nicht) dem eines *Emblems*. Um effizient sein zu können, muss es lakonisch formuliert sein und ein unmittelbares Erfassen der Objektgesamtheit ermöglichen.

#### C) Feststehendes und Fließendes

Der Wettbewerbsentwurf muss aber auch aufzeigen, wie das einmal fertige Projekt aussehen soll, wenn auch bis zu diesem Zeitpunkt bloss einige Grundsatzentscheide gefällt wurden und das meiste noch unbestimmt bleibt. Dieses Spiel des Feststehenden und doch noch Unbestimmten, des Beendeten und gleichzeitig auch noch undefinierten stellt eine zweite Möglichkeit zur Perfektionierung dar. Das Projekt muss auf vielfältige Weise interpretiert werden können, muss sich jedem Jurymitglied auf vorteilhafte Art darbieten; und dies, obwohl eine Jury nur selten homogener Natur ist. Der Entwurf muss letztlich – ob bewusst oder unbewusst – den gemeinsamen Nenner der bei der Beurteilung in Betracht gezogenen Modelle enthalten.

#### Die Presse-Mappe

Wettbewerbsentwürfe sind kurzlebiger Natur: sie dienen nur der Urteilsfindung. Gewinnen sie, so werden sie unmittelbar danach von den zur Realisation nötigen Entwürfen ersetzt. Wir verlangen von unseren Studenten die Umwandlung der Wettbewerbsbühne in etwas anderes, um so ihren Projekten ein längeres Leben zu garantieren, diese dem Kapital der Studierenden quasi «einzuverleiben» und so als eine oder mehrere Seiten ihres im Entstehen begriffenen *curriculum vitae* zu behandeln. Diese Umwandlung verlangt verschiedene Manipulationen: eine Änderung der Grössenskala der betreffenden Dokumente, eine Überarbeitung der Aufzeichnungen, ein Kondensieren des Textes, eine Verifikation, das Einhalten der durch die Reproduktion auferlegten Einschränkungen, die Erstellung von Dossiers zu verschiedenen Zeitpunkten... Das Resultat dieser Manipulationen ist im allgemeinen sehr zufriedenstellend. Sie zwingen die Studierenden dazu, ihre eigene Produktion noch einmal kritisch zu überdenken.

#### Schlussbemerkung

Nach unserer Überzeugung besteht der Haupteffekt des «Seminars zum Problem der Wettbewerbe» aus einer Art Overture. Es stellt oft die erste Gelegenheit für die Studenten dar, ihr Projekt im Bezug auf einen «anderen», nicht der Schule angehörenden Faktor zu beurteilen.

Das Seminar ist aber auch von theoretischem Interesse. Die praktische Situation der Teilnahme an einem echten Wettbewerb wird zu einer Art Laboratorium, in dem verschiedene theoretische und praktische Fundamente beruflicher Identität ausprobiert werden können.

Hinzu kommt, dass der Unterricht hier von einem klassischen Aspekt des Wettbewerbs zu profitieren vermag; nämlich dem, jedem Teilnehmer Gelegenheit zu geben, seine Kompetenz zu prüfen und seine architektonische Produktion in Bezug auf andere zu situieren.

S. F. und F. S.

Anmerkungen:  
Siehe Chronik, Seite 64