Designlernspiel : Designpädagogik

Autor(en): **Widmer, Ruedi**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **19 (2006)**

Heft 5

PDF erstellt am: **06.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-122872

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Designlernspiel

Text: Ruedi Widmer

Was soll, wer Design lehrt, lehren? Was, wer Design studiert, lernen? Verfahren und Technik? Weltsicht und Weltdeutung? Form und Schönheit? Ruedi Widmer, Professor für Design an der HGKZ, stellt sein Programm vor: Geschichte kennen, Tennis spielen und Flüge simulieren.

: Der Designlehrer Willy Guhl praktizierte in seiner Klasse an der Kunstgewerbeschule in Zürich eine Art Leiterlispiel. Wenn ein Entwurf eines Schülers grosse Aussicht hatte, als Produkt volle Tauglichkeit zu erlangen, durfte er als Modell gebaut werden. Wenn hingegen jemand einer hohen Papierqualität eine niedere Entwurfsqualität anvertraut hatte, hiess es: «Zurück zum Tonpapier». Der Unterricht war damit von zwei zentralen Botschaften unterströmt. Erstens: Der mediale und materiale Darstellungsaufwand muss dem Gewicht der Idee entsprechen. Zweitens: Nur einer weiss mit Sicherheit, was gilt, das ist der Lehrer. Und Gott weiss, wie nachhaltig die unterströmenden Erziehungsbotschaften in den Bewohnern von Schulzimmern ihre Wirkung tun.

Flugsimulator

Das letzte Vierteljahrhundert hat die Verhältnisse in Willy Guhls Schulzimmer zum Kippen gebracht. Was gilt, ist immer neu zu klären. Der Lehrer – nun Dozierender – hat sich längst daran gewöhnt, sein Urteil situativ zu gestalten. Das Zimmer hat sich aufgelöst in einen Restbestand von Orten, an denen man sich trifft. Das gilt für die physischen Orte der Hochschule – wie Guhls Kunstgewerbeschule nun heisst – genauso wie für die Verstehenstreffer im Gespräch. Wäre die Projektarbeit im Studium ein Flugsimulator – im Unterschied zur Berufspraxis mit ihren realen Aufstiegschancen und Absturzrisiken –, dann verhielte sich der Dozierende dazu allenfalls wie ein Handbuch oder ein Sicherungssystem. Im Cockpit sitzt der Studierende. Er bestimmt die Flugbahn, die Flughöhe, die Reisegeschwindigkeit. Er kann jederzeit aus dem Simulator aussteigen und die durchflogene Landschaft als irrelevant deklarieren. Etwa dann, wenn er mit einem Gebirgsmassiv kollidiert, das sich ihm als Jury gegenüberstellt.

Ich seh was, was du nicht siehst

Designstudentinnen und -studenten müssen Ideen entwickeln, was das Zeug hält. Der Zwang der zeitgenössischen Wirtschaft und die Sättigung der Adressaten mag dabei belastend wirken. Es hilft nichts: Wer die Ideenproduktion zum Beruf hat, darf sich darin nicht bremsen lassen. Woher kommen die Ideen? Sie kommen davon, dass ich mit ungesättigten Sinnen durch die Welt gehe. Dass ich Fragen und Antworten im Kopf endlos hin- und herwende. Dass ich beobachte, zuhöre, mir einen Reim mache. Dass ich mich zu lockern verstehe, körperlich, emotional, gedanklich. Dass ich in Gelächter oder Gekicher ausbreche angesichts von jeglichem Gehabe und Getue und Gedröhne und Geschwätz. Dass ich weiss, wie ich den Gedankenfluss zum Sturzbach werden lassen kann und wie ich ihn später zu filtern und zu destillieren habe. Die Ideen kommen davon, dass ich mich im Zweier- und Gruppengespräch hochschaukle und Gedankenpingpong spiele. Sie kommen auch davon, dass ich täglich zeichne. Von Hand. Absichtslos und absichtsvoll. Designer sind Musiker mit dem Zeichenstift. Die Routine der Hand hilft ihnen, sich immer neu zu überraschen.

Sinnspiel

Design ist eine Funktion von Ökonomie, und also nicht a priori sinnvoll. Tatsächlich hat noch nie ein Designer Sinn produziert ohne Partner, die ganz andere Kompetenzen und Interessen einbrachten. Wenn Designer überhaupt einen privilegierten Zugang zur Sinnsphäre haben,

dann am ehesten im Sinne des englischen Wortes sense, welches die Bedeutungsfelder des Verstandes und des Gefühls miteinander verbindet. Angehende Designerinnen und Designer mit sense sollten also Brückenbauer zwischen diesen Sphären werden. Das heisst: Sie können Sensorien und Argumentarien differenziert konjugieren. Und das heisst wiederum: Sie wissen, was sie tun.

Turmbau

Es gibt kaum einen Beruf, in dem sich die Abgründe der gegenseitigen Relativierung so dramatisch und notorisch auftun wie im Design. Warum? Weil ‹sense› im ernsthaft verstandenen Design auch und vor allem mit ernsthaft verstandenem Geschmack zu tun hat. Nun ist eine Schule, die den Geschmack (des Lehrers) als unumgängliche Referenz in den Raum (ins Zimmer) stellt, etwas anderes als eine Hochschule, die ihren Studierenden und ihren Dozierenden den Rekurs auf den je eigenen Geschmack jederzeit überlassen muss. Was tun? Das Geschmackslernspiel unter zeitgenössischen Voraussetzungen gleicht dem Bauen eines Turmes mit Mikadostäben. Dozierende und Studentinnen und Studenten sondieren Mal für Mal den eigenen und anderen Geschmack und suchen nach einem gemeinsamen Boden. Dabei entwickeln sie Fragmente einer gemeinsamen Sicht und Sprache, verfeinern ihr Einschätzungsvermögen. Meistens stossen sie vorher an eigene oder andere Grenzen.

Tennis

Was den Kern von Guhls Designerziehungsphilosophie mit ausmachte: Man verhilft dem Potenzial einer Vorstellung schrittweise zu einer Existenz, zu einer Bedeutung, zu einem Bestand in der Welt. Die Profession mag sich nach aussen durch Geniestreiche auszeichnen. Nach innen besteht sie aus Widerständigkeiten, Knöpfen im Kopf, Schlaufen von Versuch und Irrtum, die oft Leerläufen zum Verwechseln ähnlich sehen. Die Tücke des Objekts kann im Vergleich zur Tücke der Umstände zum erholsamen Nebenschauplatz werden. Beispielsweise kommt es oft vor, dass am Tisch verschiedene Vertreter der gleichen Firma sitzen, die allein durch die unauflösliche Verschiedenheit ihrer Betrachtung ein Konzept um seine Kohärenz bringen können. Designermerkmale, die man zunächst für sekundär halten würde, erhalten so eine ähnliche Bedeutung wie die physische und mentale Kondition von Roger Federer für die Genialität seiner Schläge. Als da wären: Die Qualität und Durchschlagskraft in der Auseinandersetzung mit dem Gegenüber, die Qualität in der Auseinandersetzung mit sich selbst. Der Designerin ist gerade in diesem Sinn nichts unvertraut, was im Aufprall der Idee auf die Wirklichkeit eine Rolle spielt.

Quiz

Nicht nur bezüglich Geschmack verschärft der Relativierungsstrudel der heutigen Zeit denjenigen der Designpraxis. Auch in der Frage: Was kenne ich? Wer das Gespräch mit angehenden Designern als Quizspiel praktiziert, staunt immer wieder Bauklötze: Es gibt kaum eine Grösse der Designgeschichte oder -aktualität, die den meisten bekannt und vertraut ist. Jemand mag gestandener Designer sein und als solcher wahrgenommen werden; dass er Memphis kennt oder irgendetwas Relevantes über Herbert Muthesius zu erzählen hat, kann nicht vorausgesetzt werden. Anstatt sich mit Ursachenforschung für dieses Amnesie- oder Ignoranzsyndrom aufzuhalten, kann die Designpädagogik etwas für die Lösung tun. Sie formuliert ein verbindliches Lernziel: Designer sind Wissende in der Geschichte ihres Feldes; von der Pionierzeit über die Glaubenskriege bis zu ihrer Verwässerung; von der Geburt der Produktikone über ihre Wiederauferstehung bis zu ihrem Umlauf als visuelle Währung. Ihr Wissen zeigt sich, wo sie die Reduktionismen der Vergangenheit nicht sinn- und bewusstlos wiederholen.

Hokus Pokus Verschwindibus

Design behauptet nicht nur Sinnproduktion, sondern will in aller Regel tatsächlich die Perfektionierung der Welt betreiben. Damit entzieht sich die Disziplin den eigenen kreativen Sauerstoff. Sie arbeitet ameisenhaft an technizistischen Lösungen und bringt sich damit als prädestinierten Ort von Sinnfragen zwischen Mensch und Welt selbst zum Verschwinden. Die massenmediale Projektionsapparatur hilft dabei mächtig mit. Designpädagogik kann eine solche Entwicklung nicht bremsen oder rückgängig machen. Hingegen kann sie Beiträge dafür leisten, dass der Designer ein feiner Beobachter und Sensor für Widersprüche wird, eine Lupe für die Knackpunkte des Markt-Illusionismus, eine Waage für das spezifische Gewicht von Behauptungen.

Zurück auf Feld 1

Design ist eine Spekulationsmaschine: Jeder ist eingeladen, seine Idee auf einen einschlägigen Marktplatz zu tragen – in der Hoffnung, dass sie (und er, der Autor) eine Währung werde. Gleichzeitig ist Design ein Spekulationsobjekt: Jeder ist eingeladen, seine Designphilosophie, seine Designethik oder seine Designforschungsphilosophie auf irgendeinem Podium aufzuführen. Die Diskursanbieter kommen entweder von ausserhalb – und verheddern sich allzu oft im Spiegelspiel ihres intellektuellen Jargons. Oder sie sind Designer – und als solche in den allermeisten Fällen Theorieproduzenten ohne diskursive Sicherung. Die Designausbildung kann etwas dagegen tun, indem sie ihren Klienten zwei Erkenntnisse beliebt macht. Erstens, dass Design niemals im fundamentalen Unterschied zu anderen Weltzugängen verstanden und praktiziert wird, sondern in Verbindung zu ihnen und – noch wichtiger – als Verbindung von ihnen. Zweitens, dass es sich beim Vorwärts und Zurück um zwei prinzipiell gleichwertige Formen zivilisatorischer und selbsterzieherischer Praxis handelt, siehe Tennis, Turmbau, Leiterlispiel. •

Willy Guhl und Ruedi Widmer

--> Willy Guhl (1915–2004) war der einflussreiche und wichtige Lehrer des Designs in der Schweiz. Der Schreiner Guhl besuchte die Kunstgewerbeschule und blieb ihr treu, ab 1941 als Lehrer, dann von 1951 bis 1980 als Leiter der Klasse Innenarchitektur und Produktentwicklung. Guhl und seine Kollegen Alf Aebersold, Hansruedi Vontobel und Franco Clivio haben als erste Design in der Schweiz gelehrt. Willy Guhl legte mit seiner an der handwerklichen Meisterlehre und am Projektunterricht orientierten Pädagogik die Grundlage für den Ausbau seiner Klasse zum heutigen Studienbereich Industrial Design an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich (HGKZ).

--> Ruedi Widmer, der Autor dieses Essays, ist seit 2002 zusammen mit Nicole Kind und Michael Krohn Leiter dieses Studienbereichs. Er beschäftigt sich – praktisch und theoretisch – mit dem Aufbau einer der Zeit, der Welt, dem Fach und seiner Geschichte angemessenen Pädagogik des Designs.