

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 19 (2006)
Heft: 5

Artikel: Designlernspiel : Designpädagogik
Autor: Widmer, Ruedi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122872>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

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

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 verstandemem 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 Geschmacksspiel 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 irgend etwas Relevantes über Herbert Mutheus 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.