

DESIGNING

EDITED BY
IF DESIGN
FOUNDATION

**DESIGN
EDUCATION**

WEISSBUCH

ZUR ZUKUNFT DER DESIGNLEHRE

WHITEBOOK

ON THE FUTURE OF DESIGN EDUCATION

avedition

DESIGNING DESIGN EDUCATION

DESIGNING DESIGN EDUCATION

**WEISSBUCH ZUR ZUKUNFT
DER DESIGNLEHRE**

**WHITEBOOK ON THE FUTURE
OF DESIGN EDUCATION**

**HERAUSGEGEBEN VON EDITED BY
IF DESIGN FOUNDATION**

INHALTSVERZEICHNIS

CONTENTS

0 EINSTIEG INTRO

Grußwort Preface Ursula von der Leyen	9
Grußwort Preface Dieter Rams	13
Einleitung Introduction iF Design Foundation	17
Executive Summary	20

1 GRUNDLAGEN FUNDAMENTALS

Design praktizieren und Design lernen Practicing design and learning design	27
Designlehre bzw. Designstudium Design education and graduate design curricula	33
Stand der Forschung Current status of research	34
Absicht und Anlass Intentions and occasion	38
Weiterführende Veröffentlichungen Further reading	40

2 STUDIE 2016 2016 STUDY

Ausgangspunkt Starting point	45
Forschung zu den Qualitäten der Designlehre Research on the qualities of design studies	46
Methode Method	57
Katalog der Leitfragen List of key questions	60
Kernaussagen zum Status quo der Designlehre Core statements on the status quo of design education	63
Kernaussagen zur Zukunft der Designpraxis Core statements on the future of design practice	65
Konsequenzen für die Zukunft der Designlehre Consequences for the future of design education	69
Vereinfachte Übersicht der Typen von Designhochschulen Simplified overview of the types of design colleges	74
Designhochschulen weltweit Design colleges worldwide	76

3

HEARINGS 2019-20

2019-20 HEARINGS

Ausgangspunkt Starting point	81	Kernaussagen des nord- amerikanischen Hearings in Pasadena	147	Kernaussagen des afrikanischen Hearings in Johannesburg Key statements from the African hearing in Johannesburg	209
80 Fragen für die Hearing- teilnehmer zu ihrer Vorbereitung 80 questions to help hearing participants prepare	83	Key statements from the North American hearing in Pasadena		Essay: Lani Adeoye Kultur vor und nach dem Design Culture before and after design	229
Methode Method	105	Essay: Annette Diefenthaler Design und das US-amerika- nische Bildungssystem Design and the US-American education system	163	Resümee der Kernaussagen Summary of key statements	253
Orte und Teilnehmer der Hearings Locations and participants of the hearings	110	Kernaussagen des asiatischen Hearings in Kyoto Key statements from the Asian hearing in Kyoto	177		
Kernaussagen des europäischen Hearings in Gmund Key statements from the European hearing in Gmund	115	Essay: Sushi Suzuki Design und traditionelles Handwerk in Japan Traditional crafts in Japan and design	191		
Essay: Ekkehart Baumgartner Die Denkende Hand The Thinking Hand	133				

4 KONZEPTE CONCEPTS

Vorschläge des europäischen Hearings in Gmund Proposals from the European hearing in Gmund	261	Vorschläge des nord-amerikanischen Hearings in Pasadena Proposals from the North American hearing in Pasadena	271	Vorschläge des asiatischen Hearings in Kyoto Proposals of the Asian hearing in Kyoto	283
Konzept 1: Design als Vermittlungswissenschaft Concept 1: Design as a communicative science	263	Konzept 1: Lebenslanges Lernen mit Abonnement Concept 1: Lifelong learning with a subscription	274	Konzept 1: Studierende gestalten ihr eigenes Leben Concept 1: Students design their own lives	285
Konzept 2: Gestaltungsschule für positive Zukünfte Concept 2: Design school for positive futures	265	Konzept 2: Designcraft Concept 2: Designcraft	276	Konzept 2: Institute of Graduation Concept 2: Institute of Graduation	287
Konzept 3: Abgelegene Schutzräume mitten im Leben Concept 3: Secluded, protected spaces rooted in real life	267	Konzept 3: Design in Gruppen lernen Concept 3: Learning design in groups	279	Konzept 3: Vier-Quadranten-Modell Concept 3: Four Quadrants Model	289
Konzept 4: Lebenslanges Lernen Concept 4: Lifelong learning	269	Konzept 4: Designlehre für eine zukünftige Welt, die wir uns nicht vorstellen können Concept 4: Design education for a future world that we cannot imagine	280	Konzept 4: Projektbasiertes Designstudium Concept 4: Project-based design studies	291

5
ANHANG
ANNEX

Vorschläge des afrikanischen Hearings in Johannesburg	293	Verzeichnis der Personen List of persons	304
Proposals from the African hearing in Johannesburg		Danksagung Acknowledgments	310
Konzept 1: Ubuntu Design School	295	Bildnachweise Picture credits	311
Concept 1: Ubuntu Design School		Impressum Imprint	312
Konzept 2: Menschliches Skelett	299		
Concept 2: Human Skeleton			
Konzept 3: Fire Starters Design School	301		
Concept 3: Fire Starters Design School			

DER EUROPÄISCHE GREEN DEAL

THE EUROPEAN GREEN DEAL
CALLS FOR A RETHINK LIKE
THAT OF THE BAUHAUS MOVEMENT.

ERFORDERT EIN UM- DENKEN WIE BEI DER BAUHAUS-BEWEGUNG.

GRUSSWORT **URSULA VON DER LEYEN**

Wir alle wissen, wie gutes Design wirken kann. Es bringt schöne Formen, Farben und Licht in unseren Alltag. Es macht Freude und verbessert häufig auch die Funktionalität der Dinge, die wir täglich nutzen. Die historische Bauhaus-Bewegung hat es vorgemacht. Ihre Spuren ziehen sich bis heute durch die ganze Welt. Sei es in Dessau, Ascona oder Tel Aviv, sei es in Stoffen und Textilien oder in zahlreichen Kunstwerken und Gemälden, die unsere Museen schmücken. Die 1919 gegründete Bauhaus-Bewegung hat den sozialen und wirtschaftlichen Übergang zur Industriegesellschaft und in das 21. Jahrhundert maßgeblich mitgestaltet.

Hundert Jahre später erfordert der europäische Green Deal ein ähnlich umfassendes Umdenken. Klimawandel, Digitalisierung, Anstieg der Bevölkerung auf bis zu zehn Milliarden Menschen bis 2050 – die Herausforderungen sind immens. Ein nachhaltigeres Leben und Wirtschaften erfordert vor allem, dass wir von Anfang an anders planen müssen. Deshalb haben wir eine neue europäische Bauhaus-Bewegung angestoßen. Das historische Bauhaus hat auf damals innovative Materialien und Konstruktionsmethoden gesetzt, um den Herausforderungen der Industrialisierung gerecht zu werden. Wohnen sollte schöner und bezahlbar werden. Die Form folgte dabei der Funktionalität. Heute müssen wir einen Schritt weiter gehen. Die Form des neuen europäischen Bauhauses folgt Funktionalität und der Gesundheit unseres Planeten. Wir wollen lebenswerten Wohnraum gestalten für die wachsende Zahl an Menschen und gleichzeitig Klima und Umwelt schützen.

Wir wollen zugleich einen Raum des gemeinsamen Gestaltens und der Kreativität schaffen, in dem Architekten, Künstlerinnen, Studenten, System- und Klimawissenschaftlerinnen, Ingenieurinnen und Designer zusammenarbeiten, um unser Ziel eines klimaneutralen Kontinents bis 2050 zu verwirklichen. Das neue europäische Bauhaus wird eine treibende Kraft sein, um sich auf innovative bürgernahe Weise mit dem Green

PREFACE **URSULA VON DER LEYEN**

We all know how good design can be impactful. It introduces beautiful shapes, colors, and light into our everyday lives. It brings joy and often also improves the functionality of the things we use each day. The historical Bauhaus movement blazed the trail, and its traces are to be found to this day all over the world. Be it in Dessau, Ascona or Tel Aviv, be it fabrics and textiles or the countless artworks and paintings that adorn our museums. Founded in 1919, the Bauhaus movement decisively helped define the social and economic transition to industrial society and the 21st century.

The European Green Deal calls for a similarly comprehensive rethink – 100 years later. Climate change, digitization, a mushrooming world population of as many as ten billion people by 2050 all constitute immense challenges. If we are to have a more sustainable economy, a more sustainable way of living we must above all plan differently from the outset. This is why we have set a new European Bauhaus movement in motion. Back then, the historical Bauhaus prioritized innovative materials and construction methods in order to square up to the challenges of industrialization. The idea was to make housing nicer and affordable. Here, form followed function. Today we must go a step further. The form of the New European Bauhaus follows the functionality and health of our planet. We want to create a habitat for the growing number of people that is enjoyable to live in and at the same time protects the climate and the environment.

We also want to create a space for joint design work and creativity, where architects, artists, students, systems specialists and climate scientists, engineers and designers work together to realize our goal of ensuring a climate-neutral continent by 2050. The New European Bauhaus will be a driving force that takes an innovative and citizen-focused approach to tackling the Green Deal – and this will go beyond the borders of Europe, too.



Deal auseinanderzusetzen – auch über die europäischen Grenzen hinaus.

Auch die Frage nach Lehre, Forschung und Wissenschaft wird sich im Rahmen dieses Projekts stellen. Wie müssen Studiengänge aufgebaut sein, damit sie mit den Veränderungen in Wirtschaft, Natur und Gesellschaft nicht nur mithalten, sondern diese effektiv mitgestalten und prägen?

Im Bereich Design leistet diese Veröffentlichung einen wichtigen Beitrag. Unsere europäische Bildungslandschaft bietet den idealen Nährboden für vielfältige, mutige und experimentierfreudige Antworten auf diese Frage.

Ich wünsche dem Weißbuch »Designing Design Education« ein engagiertes und kreatives Publikum, das sich inspirieren lässt, um unsere gemeinsamen Ziele mit Mut, Neugier und Innovation anzupacken.

Dr. Ursula von der Leyen,
Präsidentin der Europäischen Kommission

The project will also involve asking how teaching, research and science should be conducted. How should courses of study be structured in order to not only keep pace with changes in the economy, nature, and society, but also to effectively help shape and define such changes?

This publication makes an important contribution in the field of design. The world of European education provides an ideal seedbed for a broad range of different, daring and experimental answers to these questions.

I wish the Whitebook on »Designing Design Education« many committed and creative readers who draw inspiration from it when pursuing our shared goals with courage, curiosity and innovation.

Dr. Ursula von der Leyen,
President of the European Commission

...

**ES MUSS EINE
ERWEITERTE
ETHIK
DES DESIGNS
GEBEN.**

THERE MUST BE AN
EXTENDED ETHICS OF
DESIGN.

GRUSSWORT DIETER RAMS

Das Design kann nur so gut sein wie die Designerinnen und Designer es selbst sind. Deshalb ist ein Schlüssel für die Qualität unserer Umweltgestaltung eine fundierte und zukunftsfähige Ausbildung und Bildung der jungen Protagonisten. Ich sage bewusst auch »Bildung«, denn die Gestaltung von Objekten hat in hohem Maße mit Wissen und Bewusstsein zu tun.

Der Designbegriff kommt dabei nicht erst heute unklar und weitgehend ausgefranst daher. Die Anzahl der Tätigkeiten, die sich Design nennen, reicht vom Hair-Design bis zum Nail-Design, sozusagen vom Scheitel bis zur Sohle, was man auch auf die ganze Gesellschaft übertragen kann. Das Internet liefert zum Begriff Design mittlerweile 15 Milliarden Einträge!

Nun habe ich nichts gegen Friseure und Kosmetikerinnen, wenn wir aber über ein Hochschulstudium zur Gestaltung, insbesondere zur industriellen Gestaltung sprechen, dann müssen andere Kriterien angelegt werden als Schönheit oder eine verhübschte Verpackung. Die Gestaltung unserer Dingwelten hat komplexe funktionale, psychologische, gesellschaftliche und nicht zuletzt politische Auswirkungen. Mir geht es dabei vor allem um eine Verringerung dieser Dingwelten, und ich bin fest davon überzeugt, dass es eine erweiterte Ethik des Designs geben muss. Es ist fraglos schwer, die Moral der Menschen zu verbessern, aber es wäre schon viel gewonnen, wenn wir das Denken verbessern könnten. Design ist in allererster Linie ein Denkprozess.

»Weniger, aber besser« bedeutet daher für mich, dass wir wegkommen müssen von der Unkultur des Überflusses, der Verschwendung, der Billigkeit im Wortsinn, aber auch im übertragenen Sinne. Es bedeutet, dass wir mehr Dinge benötigen, die wirklich das sind und das leisten, was die Benutzer sich von ihnen erhoffen: Erleichterung, Erweiterung, Intensivierung des Lebens. Tatsächlich ist Gleichgültigkeit gegenüber den Menschen und ihrer Lebenswirklichkeit in meinen Augen die einzige Sünde, die eine Gestalterin oder ein Gestalter begehen kann.

PREFACE DIETER RAMS

Design can only be as good as are the designers themselves. For this reason, one key to the quality of how our environment is designed is well-founded and forward-looking education and training for the young protagonists of the discipline. I consciously include »training«, as designing objects has a lot to do with knowledge and mindset.

The concept of design seems opaque and strongly frayed at the edges, and this is not a new development. The number of activities that call themselves design ranges from hair design to nail design, i.e., from the top of things to the bottom, and could be transposed onto society as a whole. The Internet now offers you 15 billion entries on the concept of design!

Not that I have anything against hairdressers and pedicure experts; however, if we are talking about graduate courses in design, in particular industrial design, then we need criteria unlike beauty or beautified packaging. The design of our world of things has complex functional, psychological, social and not least political impacts. What interests me here is above all a reduction in these worlds of things and I am firmly convinced that we need an expanded ethics of design. It is without doubt difficult to improve human morals, but a lot would be gained if we could improve our thinking. Design is first and foremost a process of thinking.

For me, »less, but better« therefore means that we must get away from the unculture of superfluous, of waste, of cheapness in the literal sense, and in the metaphorical sense. It means that we need more things that really do and really achieve what users hope they will: easing, expanding, intensifying our lives. In fact, in my opinion indifference towards people and their lived realities is the only sin that a designer can commit.

What will product design be in coming years? In line with what objectives, under what conditions and according to what criteria will our



Was wird Produktgestaltung in den kommenden Jahren sein? Auf welche Ziele hin, unter welchen Voraussetzungen und nach welchen Kriterien wird unsere Umwelt zukünftig gestaltet werden müssen? Worin werden die Bedeutungen und der Wert des Designs liegen?

Dazu muss ein Studium zum Industriedesign neue Antworten finden, die neue Parameter zu berücksichtigen haben: enorme ökologische Herausforderungen, interaktive Prozessabläufe, umfängliche Digitalisierungen, neue Kommunikationsformen, Künstliche Intelligenz und vor allem eine neue Praxis des Konsums, um nur einige wenige Beispiele zu nennen. Designerinnen und Designer müssen dazu dringend neue Vorschläge machen.

Dazu ist ein substanzielles Studium die beste Voraussetzung. Vielleicht benötigen wir dazu eher weniger als immer mehr Studienangebote. Die aber sollten besser ausgestattet und dazu in der Lage sein, die Disziplinarität zu definieren und

environment have to be designed in the future?
What will constitute the meanings and value of design?

A study of industrial design must find new answers to this, which must consider new parameters: enormous ecological challenges, interactive processes, extensive digitization, new forms of communication, artificial intelligence, and above all a new practice of consumption, to name but a few examples. Designers must urgently come up with new suggestions in this regard.

The best precondition for this would be a substantive course of study. Perhaps we need fewer rather than continually more courses of study to achieve this, but they should be better equipped and be in a position to define the disciplinarity and advance it. Germany has a great tradition in design colleges, of which Bauhaus and Ulm are simply the best known. In the past there were a great deal more. We need to lock into this tradition with new cutting-edge institutions.

weiterzuentwickeln. Deutschland hat eine große Tradition an Designschulen, wovon das Bauhaus und Ulm nur die bekanntesten sind. Da gab es in der Vergangenheit sehr viel mehr. An diese Tradition heißt es mit neuen Spitzeninstituten anzuschließen.

Und auch über den eigenen Tellerrand müssen Produktgestalter immer wieder hinaussehen. Ich persönlich fände einen intensiven akademischen Austausch mit Architekten und Städteplanern dabei äußerst sinnvoll. Die Umweltgestaltung, der umbaute Raum und die Gerätschaften, also das industrielle Design, gehören zusammen, und ein gemeinsamer Diskurs darüber könnte neue Perspektiven des Lebens aufzeigen. Wir müssen gemeinsam über unsere materielle Zukunft nachdenken und zu einem neuen Einklang mit der Natur kommen. Dabei ist eines ganz sicher: Es wird keine Patentrezepte geben, sondern notwendig ist eine enorme Arbeitsleistung – eine gedankliche, konzeptionelle, gestalterische, technische, organisatorische Leistung sondergleichen. Dabei stehen wir noch ganz am Anfang.

Ich würde mich sehr freuen, wenn dieses Weißbuch zu einer fruchtbaren Diskussion um die zukünftige Designausbildung beitragen würde, und wünsche dem Vorhaben nachdrücklich viel Erfolg.

Prof. em. Dr. h.c. Dieter Rams

Moreover, product designers must constantly look beyond their own four walls. I personally would find intensive academic interaction with architects and urban planners very meaningful in this context. Environmental design, our built spaces, and appliances, i.e., industrial design, go together and a joint discourse on them could highlight new perspectives in life. We must together think about our material future and find a new harmony with nature. One thing is very certain in this regard, namely that there will be no off-the-peg recipes and an immense, unprecedented effort will be required, in thought, conceptualization, design, technology and organization. And we are only at the very beginning of this.

I would be delighted should this Whitebook contribute to a fruitful discussion on the future of design education and expressly wish the enterprise every success.

Prof. em. Dr. h.c. Dieter Rams

**DESIGN KOMMT
IN GUTER
ABSICHT.**

DESIGN COMES
WITH
GOOD INTENT.

EINLEITUNG IF DESIGN FOUNDATION

Wenn Sie diese Zeilen lesen, spielt Design für Sie wahrscheinlich eine wichtige Rolle. Vielleicht wollen Sie sich auch in Zukunft intensiver mit Design beschäftigen. Denn an Design kommen wir heute nicht vorbei. Fast alles, was uns umgibt, ist Design. Unsere Welt wird von Design angetrieben («design driven»).

Wir – der Vorstand der iF Design Foundation – sind davon überzeugt, dass der Einfluss von Design im 21. Jahrhundert zunehmen wird. Gleichzeitig beobachten wir, dass es kaum gelungen ist, diese Bedeutung von Design der Gesellschaft zu vermitteln. Nach unserer Ansicht ist es eine neue Form des Analphabetismus oder der bürgerlichen Unmündigkeit, wenn Design aus Unwissenheit nicht gedeutet und in seinen Funktionen entschlüsselt werden kann.

Mit Design werden viele Formen der Berufstätigkeit bezeichnet. Es sind so viele und sie unterscheiden sich teilweise so stark voneinander, dass es – von außen betrachtet – kaum passend erscheinen mag, sie alle in die eine Schublade mit der Beschriftung »Design« zu packen. Was haben Designerinnen und Designer, die das Storyboard eines Smartphone-Spiels entwickeln, mit solchen gemeinsam, die ein nachhaltig hergestelltes T-Shirt entwerfen oder die an der Gestaltung von Veränderungsprozessen beteiligt sind? Die Heterogenität der Berufsausübung ist kennzeichnend fürs Design.

Zugleich verdeutlicht uns ein Blick in die aktuellen Stellenangebote: Die meisten Aufgaben gab es vor wenigen Jahren noch nicht. Heute wirken Begriffe wie Conversation Design oder Product Owner auf viele Menschen außerhalb des Designs unverständlich. Aber viele Menschen wissen heute, was mit User Experience oder Design Thinking gemeint ist – vor zehn Jahren waren das noch ungewohnte Formeln. Daran wird sichtbar: Design treibt Innovationen voran. Deshalb ist der dynamische, beschleunigte und kaum vorhersehbare Wandel kennzeichnend fürs Design.

Die Zukunft ist im Design ein stehender Topos. Design ist auf die Gestaltung der Zukunft

INTRODUCTION IF DESIGN FOUNDATION

If you are reading these lines, then most probably design plays a major role in your thinking. Perhaps you also want to concern yourself more closely with design going forward. Because there's no getting round design nowadays. Almost everything in the world around us is design. It is fair to say that our world is indeed design-driven.

We – the Management Board of the iF Design Foundation – are convinced that in the course of the 21st century design's influence will increase further. At the same time, we notice that there has been little success conveying to society just how important design is. In our opinion, the fact that, owing to ignorance, design cannot be duly understood and its functions deciphered is a new form of illiteracy or a lack of maturity on the part of the middle classes.

Design is used to designate many kinds of professional activities. There are so many of them and they in part differ so greatly that, seen from the outside, it hardly seems fitting to pigeon-hole them all under the label of »design«. What do designers who develop the storyboard of a smartphone game have in common with those who create a sustainably manufactured T-shirt or participate in the design of change processes? Yet precisely this heterogeneity of professions is actually characteristic of design.

At the same time, a glance at the current job vacancies on offer makes it clear that most of these tasks did not yet exist only a few years ago. Today, concepts such as »conversation design« or »product owner« are as good as incomprehensible to many people outside the design world. That said, many people today know what is meant by »user experience« or »design thinking« – ten years ago both were still unusual formulas. This goes to show that design drives innovations forward. Which is why dynamic, accelerated and hardly foreseeable change is also characteristic of design.

The future is a constant theme in design. Design is geared to designing the future. Design as a

ausgerichtet. Design als Konzept und Phänomen entsteht in den westlichen Industriegesellschaften des 19. Jahrhunderts. (Dass Design aktuell auch völlig anders wahrgenommen wird, ist davon unabhängig.) Deshalb ist mit Design auch stets die Hoffnung auf eine Verbesserung des Status quo verbunden. Design kommt in guter Absicht. Aber wann beginnt die Zukunft? Sie beginnt sofort, jetzt. Der Übergang von Gegenwart und Zukunft dauert nur einen Augenblick: Wenn wir etwas verändern wollen, dann gibt es keinen Grund, damit zu warten! Dieser ungeduldige Imperativ des Handelns ist kennzeichnend fürs Design.

Wer handelt, dem unterlaufen Fehler. Aber niemand begeht absichtlich Fehler. Sie ergeben sich, weil etwas übersehen oder in einer Weise eingeschätzt wurde, die sich hinterher als unzutreffend erwiesen haben. Hinterher sind wir meist klüger. Und was lernen wir daraus? – Von Anfang an zählt nicht nur Kritik an den Zuständen zum Design, sondern auch Selbstkritik. Der Beitrag des Designs zu Fehlentwicklungen und die Verantwortung der Designer für Missstände werden von außen kaum so scharf beachtet wie von den Akteuren im Design selbst – von William Morris über den Deutschen Werkbund, das Bauhaus, die Ulmer Schule und Viktor Papanek bis zum gegenwärtigen internationalen Diskurs. Die selbstkritische Reflexion der Gegenwart und das Nachdenken über verantwortungsvolles Handeln in der Zukunft ist kennzeichnend fürs Design.

Lässt sich Design überhaupt lehren? Einige der einflussreichsten Designer haben diese Frage gestellt. Sie verweist wiederum auf die Frage, was wir mit Lehre verbinden. Ist damit das Eintrichtern von Zahlen, Daten, Fakten gemeint? Oder die handwerkliche Ausbildung für einen Beruf? Der akademische Austausch bei individueller Aneignung von wissenschaftlichen Zusammenhängen und künstlerischen Fähigkeiten? Oder läuft Lehre am Ende auf ein universales Angebot zur Persönlichkeitsentwicklung hinaus? Das permanente Hinterfragen von und Experimentieren mit seiner Lehre ist kennzeichnend fürs Design.

Offensichtlich werden mit Design, Zukunft und Lehre drei äußerst unterschiedliche, widersprüchliche und konfliktträchtige Themen benannt.

concept and phenomenon arose in Western industrialized societies during the 19th century. (This is quite independent of the fact that at present design is perceived in a quite different way.) For this reason, design is always associated with hopes of the improvement of the status quo. Design's intentions are good. However, when does the future begin? It begins immediately, now. The transition from present to future often takes only a bat of an eyelid: If we want to change something then there is no reason to wait! This impatient imperative to act is characteristic of design.

Anyone who acts will make mistakes. However, no one intentionally makes mistakes; they arise because something got overlooked or assessed in a way that retrospectively turned out to be unsuitable. We're usually wiser after the fact. And what do we learn from this? – From the very beginning, design has involved not only a critique of given conditions but also self-criticism. Design's contribution to erroneous developments and designers' responsibility for poor conditions is hardly considered as fiercely by outsiders as it is by actors in the design space – from William Morris and Deutscher Werkbund, the Bauhaus, the Ulm College and Viktor Papanek through to the current international discourse. A self-critical reflection on the present and contemplation of responsible action in the future are characteristic of design.

Is design even something that can be taught? Some of the most influential designers have asked themselves this question. It also refers to the question of what we associate with teaching. Is it understood to mean drumming in figures, data and facts? Or vocational training in a profession? Interacting academically while personally acquiring scholarly linkages and artistic abilities? Or is education in the final instance a universal offer for personal development? The permanent inquiry into and experimentation with design education is characteristic of design.

Evidently, design, the future and teaching refer to three highly different and contradictory themes that have much potential for conflict. Might one therefore suspect that there can possibly be no other project in design that is similarly destined to fail than a study of the future of design education?



CHRISTOPH BÖNINGER



SUSANNE SCHMIDHUBER



FRITZ FRENKLER

Der Verdacht liegt nahe: Kann es überhaupt ein anderes Projekt im Design geben, das ähnlich sicher aufs Scheitern angelegt ist wie eine Studie zur Zukunft der Designlehre?

Wir haben uns dennoch diesem Wagnis gestellt. Denn wir sind davon überzeugt, dass die Designlehre zu den wichtigsten Faktoren für die Gestaltung der Zukunft zählt. Ihre Bedeutung kann kaum überschätzt werden.

Dieses Buch will keine Belehrung abgeben, sondern Erhellung anregen. Die Aussagen, die hier getroffen werden, sind keine Ansagen, sondern sie reflektieren, was wir von vielen Akteuren gehört haben. All diesen Menschen: allen Beteiligten, die uns ihre Zeit gewidmet und ihre Erkenntnisse anvertraut haben, danken wir für ihre Unterstützung.

Weil sich dieses Buch an alle Menschen richtet, die sich für Design interessieren und die sich Gedanken darüber machen, wie Design in Zukunft gelehrt werden sollte, und weil Sie bis hierhin gelesen haben, richtet sich dieses Buch an Sie.

Dieses Buch soll keinen Schlusspunkt setzen, sondern einen Anstoß darstellen. Wir hoffen, dass Sie darin Anregungen für Ihr Handeln finden. Bitte lassen Sie uns davon wissen. Verbinden Sie sich mit uns, wir freuen uns auf Ihre Erfahrungen!

Vorstand der iF Design Foundation:
Christoph Böninger, Vorsitzender
Susanne Schmidhuber
Fritz Frenkler

Januar 2021

We have nevertheless embarked on this challenging undertaking. Because we are convinced that design education is one of the most important factors for the design of the future. It would be hard to overestimate its importance.

This book is not intended to provide instruction but to encourage insights. The statements made here are not announcements but instead reflect what we have heard from many players in the field. We would like to thank all these people, all those involved who made their time available to us and entrusted their ideas to us.

Because this book is aimed at everyone who is interested in design and is thinking about how design should be taught in the future, and because you have read this far, the book is intended for you, too.

This book is not intended to offer a definitive answer once and for all, but to stimulate discussion. We hope that you will find insights in it for your own activities. Please let us know. Get in touch with us, we look forward to hearing of your experiences in the field

iF Design Foundation Management Board:
Christoph Böninger, Chairman
Susanne Schmidhuber,
Fritz Frenkler

January 2021

EXECUTIVE SUMMARY

Die iF Design Foundation hat in einer mehrstufigen Studie untersucht, wie die internationale Community die Zukunft der Designlehre bzw. des Designstudiums sieht. In die Untersuchung waren 250 Personen eingebunden (hoher Grad an Diversität der Beteiligten). Es wurden unterschiedliche Methoden durchgeführt: Literaturrecherche, Interviews und Beobachtungen vor Ort, Workshops und Gruppendiskussionen.

Die Ergebnisse zeigen, dass weltweit dringender Handlungsbedarf gesehen wird:

» Unisono wird geschildert, dass der Status quo der Designlehre nicht genügt, um die Anforderungen zu bewältigen, die sich aus der dynamischen Veränderung von Technologie, Wirtschaft und Gesellschaft ergeben.

» Gleichzeitig lautet die einhellige Diagnose, dass aktuell keine Organisation sichtbar ist, die sich dieser dringend erforderlichen, grundlegenden Aktualisierung der Designlehre annimmt. Es ist keine Initiative bekannt, die einen radikalen Neuanfang wagt.

Einigkeit besteht bei den wesentlichen Feststellungen:

» Der Abschluss des Studiums ermöglicht keinen reibungslosen Übergang in das Erwerbsleben. Das Studium ist meist eine Abfolge isolierter Fächer, während die Praxis aus Projekten besteht, in denen sämtliche Anteile zugleich relevant sind. An die Stelle des Lernens auf Vorrat muss projektbasiertes Lernen treten.

» Die Praktiken im Design sind so vielfältig, dass Spezialisierungen das Gesamtbild dominieren. Dies steht im Widerspruch zum Anspruch an Ganzheitlichkeit. Deshalb muss die Lehre die Integration aller maßgeblichen Aspekte in den Mittelpunkt rücken.

EXECUTIVE SUMMARY

The iF Design Foundation conducted a multi-level study to examine how the international community construes the future of design education and design degree course. The study involved 250 persons and those who participated were very diverse. Different methods were applied: research of existing literature, interviews and on-site observation, workshops and group discussions.

The results show that the experts world-wide discern an urgent need for action:

» The unanimous assessment was that the status quo in design education does not suffice to overcome the challenges that result from the dynamic changes in technology, business and society.

» At the same time, the unequivocal verdict was that at present there is no organization in sight that is taking up this compellingly necessary, fundamental updating of design education. No initiative has stepped up and dared a radical new beginning.

There was also unity on the key statements:

» Concluding a degree course does not enable a smooth transition into the world of work. Study is usually a sequence of isolated subjects while practice consists of projects in which all elements are equally relevant. Learning to store-house knowledge in case it is required should be replaced by project-based learning.

» Practices in design are so varied that the overall picture is defined by specialization. This contradicts the claim to be holistic. For this reason, education must focus on the integration of all the key aspects.

» Design wird als wertbasierte Praxis definiert, mit der große gesellschaftliche Verantwortung verknüpft ist. Um ihr zu genügen, muss das Studium stärker als geschützter Raum für unabhängige Forschung und wissenschaftlichen Diskurs organisiert werden.

» Die Digitalisierung und der Einzug der Künstlichen Intelligenz verändern die ausführenden Praktiken im Design so schnell, dass diese Kompetenzen nicht Bestandteil der Lehre sein können. Ihr Training muss vom Studium entkoppelt werden. Das Studium braucht größere Freiräume für analoge Tätigkeiten und für kritische Reflexion, die in der Regel nicht zu einfachen oder binären Aussagen führt.

» Als Kern aller Praktiken im Design wird die Kombination aus Vorstellungskraft (Visionierung) und den Fähigkeiten zur Veranschaulichung (Visualisierung) definiert. Deshalb erfordert das Designstudium eine Balance aus intellektuellem Denken und manuellem Machen, aus Vertiefung von Details und Betrachtung von Zusammenhängen.

» Während das Design des 20. Jahrhunderts überwiegend als Ergebnis verstanden wurde, gilt Design im 21. Jahrhundert als Prozess. Um diesen erfolgreich in wechselnden Teams interkulturell und interdisziplinär zu gestalten, müssen die Techniken zwischenmenschlicher Kommunikation zum zentralen Bestandteil der Designlehre werden.

» Lebenslanges Lernen muss durch stärkere Verzahnung von Praxis und Lehre unterstützt werden. Im Gegenzug profitiert die Lehre von unmittelbaren Impulsen aus der Praxis.

Einigkeit besteht auch darin, dass sich regional bzw. kulturell bedingte Unterschiede in den Konsequenzen aus diesen Erkenntnissen ergeben. Im 21. Jahrhundert soll Design nicht zu uniformen Resultaten führen, sondern zu Antworten, die für spezifische Kontexte angemessen sind.

» Design is defined as a value-based practice that is bound up with great social responsibility. In order to do justice to it, degree courses must be structured more strongly as protected zones for independent research and scholarly discourse.

» Digitization and the emergence of AI are changing design's practices of implementation so rapidly that the related skills cannot be part of education. Training in them must therefore be separated from graduate study. The latter requires greater free scope for analog activities and critical reflection, which as a rule does not culminate in simple or binary statements.

» The combination of imagination (visioning) and the ability to present things (visualization) is considered the core of all practices in design. For this reason, graduate design education must offer a balanced mix of intellectual thinking and manual making, of going into details in depth while also looking at the overarching picture.

» While 20th century design was primarily understood as a result, design in the 21st century is first and foremost a process. To achieve this successfully in changing teams on an intercultural and interdisciplinary basis, techniques of interpersonal communication must become a central component of design education.

» Lifelong learning must be supported by a stronger interlocking of practice and education. At the same time, education will benefit from direct inputs from the world of practice.

There is also agreement that there will be regional and culturally-specific differences in what consequences these insights have. In the 21st century, design should not lead to uniform results but to answers that are appropriate to specific contexts.

2016

STUDIE
STUDY

1

Literaturrecherche
Stand der Forschung
Literature research
State of research

2

Interviews
Interviews

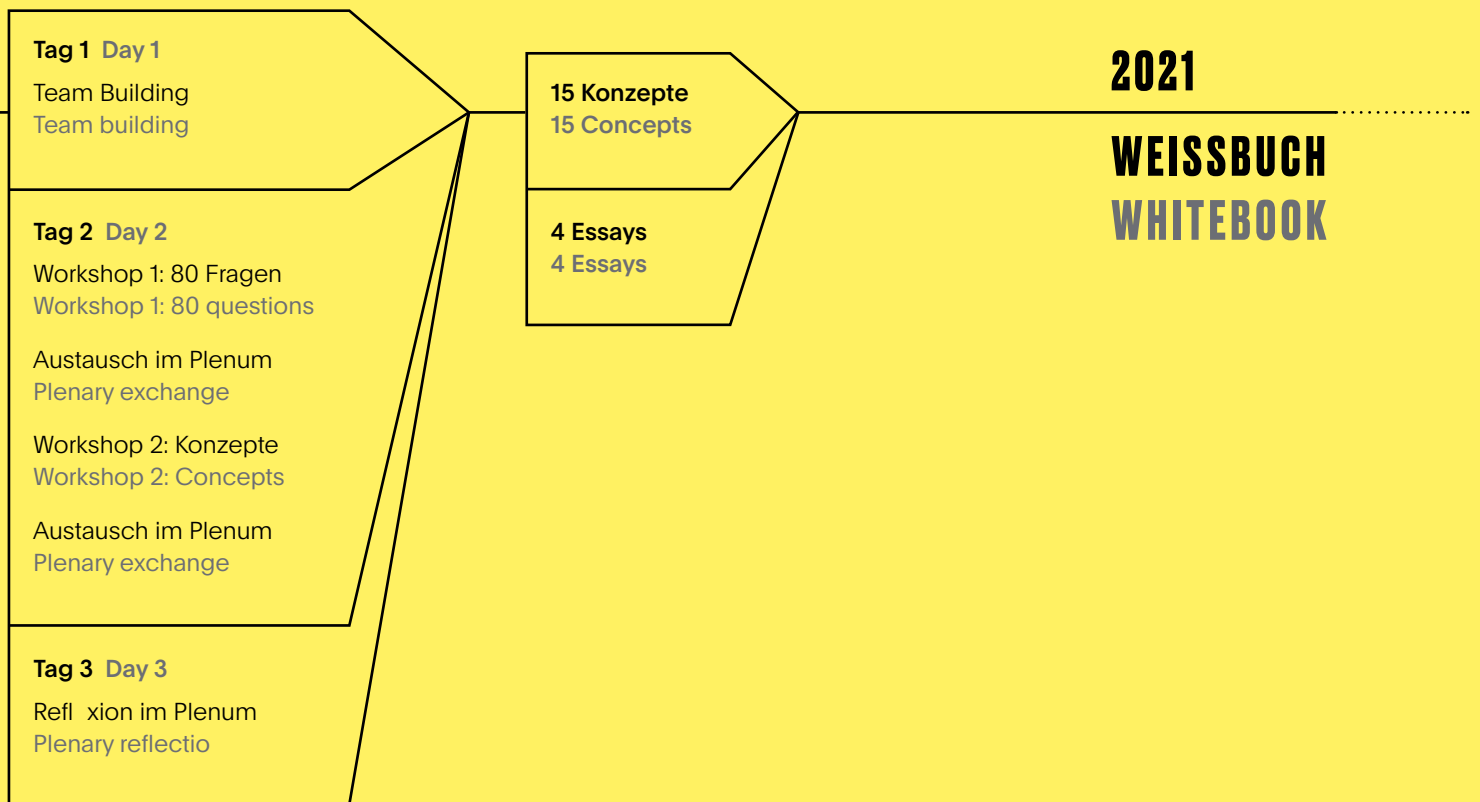
3

Verdichtung und
Erkenntnisse
Condensation and
insights

80 Leitfragen
80 Questions

2019/2020

HEARINGS
HEARINGS



2. ETH
executing
visual: 24
explaining

table to data

1. ETH
observation
analysis
discovery

11.
data



1

GRUNDLAGEN

FUNDAMENTALS

ANGENOMMEN,

EINE SUPPOSE
A NEW DESIGN SCHOOL
IS TO BE FOUNDED.

**NEUE DESIGN-
HOCHSCHULE
SOLL GEGRÜNDET
WERDEN.**

ENTWICKLUNG DES PHÄNOMENS DESIGN

EVOLUTION OF THE DESIGN PHENOMENON

Design ist ein Phänomen, das die Moderne als integraler Bestandteil seit der Mitte des 19. Jahrhunderts prägt.¹ Wie die Moderne, so hat auch das Design mehrere Phasen durchlaufen:

- Anfangs standen Entwürfe für isolierte Aufgaben (v.a. Gegenstände, Botschaften), die unter den neuen Bedingungen der arbeitsteiligen, industriellen Massenproduktion von Spezialisten gestaltet wurden, im Vordergrund.
- Daraus ergaben sich Arbeitsfelder, bei denen die solitäre Lösung in den Hintergrund trat und die Erzeugung effizienter, bedeutungsvoller Zusammenhänge (Systeme mit variablen Elementen) wichtig wurde.
- In einer dritten Phase wurde auf die Gestaltung von Abläufen fokussiert.
- Als jüngstes und gegenwärtig dominierendes Thema gilt die Gestaltung von Erlebnissen und Erfahrungen.

Die Unschärfe des Begriffs Design speist sich aus der Tatsache, dass damit heute all dies gleichzeitig benannt werden kann. Für das Design ist die »Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen«² ebenso charakteristisch wie für die Moderne insgesamt.

DESIGN PRAKTIZIEREN UND DESIGN LERNEN

TUTORIALS FÜR DESIGN

TUTORIALS FOR DESIGN

Wer im Design arbeiten will, muss dafür nicht Design studiert haben. Es ist heute einfacher als jemals zuvor, sich Fachkenntnisse über sämtliche Details der Berufspraxis autodidaktisch anzueignen.

Jede Frage, die das handwerkliche Ausführen und die serielle Vervielfältigung bzw. Veröffentlichung eines Entwurfs betrifft, wird minutiös in Filmen behandelt. Die internationalen Video-Plattformen wie YouTube oder Vimeo liefern unzählige Antworten für Typografie, Bildbearbeitung, Layout, Anwendungsforschung (User Experience), Programmierung oder die Produktion. Auf den ersten Blick drängt sich der Eindruck auf, sämtliches Designwissen könnte nun in dieser Form digitalisiert vorliegen, und sei das Thema auch noch so spezialisiert.

Design is a phenomenon that has helped shape Modernity as an integral part of it since the mid-19th century.¹ Like Modernity itself, there have been various phases in design:

- At the beginning a front seat was taken by proposals for isolated tasks (above all objects, messages) that were designed by specialists under the new conditions of the division of labor in industrial mass production.
- This gave rise to fields of activity where standalone solutions took a back seat and the production of efficient, more symbolic linkages became important (systems with variable elements).
- In a third phase, the focus fell on designing process sequences.
- The latest and currently predominant theme is the design of experiences.

The lack of clarity when it comes to defining design stems from the fact that today it is used to cover all of the above at once. The »synchronicity of the dyssynchronous«² is as characteristic for design as it is for Modernity per se.

PRACTICING DESIGN AND LEARNING DESIGN

Anyone wanting to work in design need not have studied design to do so. Today it is simpler than ever before to teach yourself the specialist knowledge required covering all details of vocational practice.

Every question about the craftsmanship involved in realization and mass duplication or publication of a design proposal is carefully addressed in films. International video platforms such as YouTube or Vimeo provide countless answers for typography, image processing, layouting, applications research (user experiences), programming or production. At first sight, one might be forgiven for thinking that all design knowledge could be digitized in this way, however specialized the topic might be.



BAUHAUS DESSAU, ATELIERGEBÄUDE (FOTO: 1925/26)

Das gilt insbesondere für Wissen, das noch vor wenigen Jahren ausschließlich Experten zur Verfügung stand: Wissen, das sich aus langer und mühsamer Praxis durch das Beobachten, Ausprobieren, Üben und Besprechen im Umfeld ergeben hat. Diese gesammelten Erfahrungen stehen nun allen Menschen allzeit zur freien Verfügung – einen Internetanschluss und Sprachkenntnisse vorausgesetzt. Es ist allerdings absehbar, dass automatisierte Übersetzungen auch die Sprachhürde beseitigen werden.

This is true in particular of knowledge that only a few years ago was exclusively available to experts: knowledge that arose from long and arduous practice through observation, trial and error, repetition and discussion. These collected experiences are now freely available to all people at all times – all that is required is a connection to the Internet and a knowledge of the relevant language. It is foreseeable, however, that automatic translations will overcome this language barrier at some point.

EXPERTENWISSEN
IM DESIGN

EXPERT KNOWLEDGE
OF DESIGN



HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG ULM (FOTO: 1955)



COOPER UNION, NEW YORK (FOTO: 2016)

LEBENSUNTERHALT DURCH DESIGN

LIVELIHOOD THROUGH DESIGN

Dieses Expertenwissen bot noch bis vor Kurzem eine gesicherte Grundlage für ein langfristiges berufliches Auskommen. Die Gratiskultur des Internet hat diese Phase beendet. Tätigkeiten, die noch vor wenigen Jahren selbstverständlich bezahlt werden mussten, sind heute kostenlos. Der Bedarf daran besteht zwar weiterhin, aber um ihn zu befriedigen, müssen keine ausgebildeten oder studierten Expertinnen und Experten mehr bezahlt werden.

Beispielhaft lässt sich diese Entwicklung am Markt für das Erzeugen und Bearbeiten von Bildern nachvollziehen. Geräte fürs Fotografieren und Filmen sind heute weiter verbreitet denn je. Gleichzeitig ist ihre Bedienung einfacher geworden, während zusätzlich die technische Qualität gestiegen ist. Zwischen Aufnahme und nachträglicher Bearbeitung liegen nur noch wenige Klicks und Sekunden. Kostenlose Texte und Filme leiten das Aufnehmen und nachträgliche Editieren Schritt für Schritt an. Wer darüber hinaus Ansprüche an das Ergebnis stellt, erwirbt für wenige Euro Programme, Apps, Tutorials und Abos. Damit lassen sich innerhalb kürzester Zeit Resultate erzielen, die meist als professionell wahrgenommen werden und die ihren Zweck in vielen professionellen Kontexten erfüllen. Eventuelle handwerkliche Fehler beim Anlegen von

Until very recently, this expert knowledge provided secure foundations for a long career. The for-free culture of the Internet has brought that phase to an end. Activities that only a few years ago had, as a matter of course, to be paid for are now available free of charge. While the demand for them remains, today no trained or graduate experts are required to satisfy it.

This trend can be traced by way of example in the market for generating and processing images. Today, devices for taking photographs and filming are more widespread than ever before. At the same time, it has become easier to use them and, moreover, the technical quality has also improved. Now, there are only a few clicks and a few seconds between the recording and the post-processing. Free texts and films guide you step by step during recording and then editing. Anyone who wants real quality in the result can, for a few euros, purchase programs, Apps, tutorials and subscriptions. In this way, results can be achieved in a very short space of time that are usually considered to be professional and which fulfill their purpose in many professional contexts. Possible user errors in the creation of the files are automatically corrected before any damage is done to the production.



BLACK MOUNTAIN COLLEGE, STUDIES BUILDING (FOTO: CA. 1949)

Dateien werden durch automatische Korrekturen behoben, noch bevor dadurch in der Produktion Schaden entsteht.

Einer gesamten Branche, die nicht nur aus Fotografen, Retuscheuren, Kameralenten und Cuttern, sondern auch vielen weiteren, hochspezialisierten Berufen bestand, ist die Erwerbsgrundlage abhandengekommen. Alle Tätigkeiten, die sich aus manuellen Bewegungen zusammensetzen, wurden digitalisiert und dadurch monetär entwertet. Geblieben sind wenige mentale Tätigkeiten, die als schöpferisch, konzeptionell und kontextübergreifend beschrieben werden können: das Ausdenken neuer Bilder, der Transfer von einem semantischen Bereich in einen anderen, die integrierende Planung von Bedeutungszusammenhängen. Erfahrene Designerinnen und Designer können für diese Leistungen noch so bezahlt werden, dass sie davon ihren Lebensunterhalt bestreiten.

Doch auch diese Nische schrumpft. Denn die Homogenisierung der Sehgewohnheiten

An entire sector consisting not just of photographers, retouch experts, camera operators and cutters, not to mention any number of other highly specialized professions, has lost the basis of their income. All the activities that are made up of manual movements have been digitized and thus are no longer sources of income. What have remained are a few mental activities that could be best described as creative, conceptual and cross-context: dreaming up new images, transferring ideas from one semantic field into another, the integrated planning of symbolic contexts. Experienced designers can still sell such services at a price that enables them to earn a living.

Yet that niche, too, is shrinking, since the homogenization of visual habits limits the range of images that the public expects to see. This restricted preselection of possibilities can be handled by AI or machine learning if they are rightly programmed. What remains is then merely to take a decision on nuances of taste, with judgment becoming the Kantian core competence of design.

DIGITALISIERUNG
UND MONETÄRE
ENTWERTUNG

DIGITIZATION AND
MONETARY
DEVALUATION



NIVELLIERUNG DURCH KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

LEVELING THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

beschränkt das Spektrum der Bilder, die vom Publikum erwartet werden. Diese eingeschränkte Vorauswahl der Möglichkeiten lässt sich durch sogenannte Künstliche Intelligenz bzw. maschinelles Lernen programmieren. Am Ende bleibt dann noch die Entscheidung über geschmackliche Nuancen, die Urteilstkraft als kantische Kernkompetenz im Design.

An der Unterminierung gewachsener Geschäftsmodelle durch die Digitalisierung und die Gratskultur des Internet ändert auch die Tatsache nichts, dass der Markt für kostenpflichtige Online-Informationen wächst. Es werden immer mehr Kurse angeboten, die aus einer Mischung aus Lehrfilmen, Texten und Feedback-Angeboten zusammengesetzt sind. Dabei handelt es sich um die technisch aktualisierte Form des herkömmlichen Fernstudiums. Typischerweise greift es nur solche Ausschnitte eines gesamten Studiums oder einer mehrjährigen Ausbildung heraus, die momentan erhöhte Nachfrage erfahren.

The fact that the market for online information that users must pay for is growing in no way changes the way digitization and the for-free culture of the Internet is undermining traditional business models. An ever greater number of courses is on offer that consist of a mixture of instruction films, texts and feedback opportunities. Essentially, these are the technologically updated versions of distance learning. Typically, they only utilize those sections of entire study courses or multi-year curricula for which there happens to be increased demand.

It seems improbable at the current moment in time that things will revert back to the status quo ante: Professional know-how in design will no longer remain restricted to a small circle of persons. Professional knowledge on design has become common property.

There is a gap between the availability of knowledge and its applicability. It is bridged by experience. Experts know what point a process

Es erscheint zum gegenwärtigen Zeitpunkt unwahrscheinlich, dass das Rad auf den Status quo ante zurückgedreht werden könnte: Professionelles Know-how wird im Design nicht mehr einem kleinen Kreis vorbehalten bleiben. Professionelles Designwissen ist zum Allgemeingut geworden.

Zwischen der Verfügbarkeit des Wissens und seiner Anwendbarkeit klafft eine Lücke. Sie wird durch Erfahrung überbrückt. Expertinnen und Experten wissen, an welcher Stelle sich der Prozess gerade befindet und welches Spezialwissen in dieser Situation angewendet werden muss. Sie kennen die nächsten Schritte und können die Risiken einschätzen, die damit verbunden sind. Sie können deshalb die Qualität des verfügbaren Wissens im Hinblick auf seine Anwendbarkeit bewerten.

Dieses Prozesswissen um die großen Zusammenhänge ist derzeit noch nicht substituierbar. Denn der große Vorteil eines Online-Tutorials besteht in seiner Konzentration auf das Detail. Einzelheiten lassen sich nur dadurch unter die Lupe nehmen, dass sie aus ihrem Kontext herausgelöst werden.

Erfolgreiche Designer integrieren beide Ebenen, sie fügen die Puzzleteile zu einem sinnvollen Gesamtbild zusammen. Wer im Design professionell arbeiten will, muss diese beiden Maßstäbe beherrschen.

Das lässt sich an drei Institutionen lernen: Direkt in der Praxis eines Designbüros, in einer geregelten Berufsausbildung (ISCED-Stufe 4) und im akademischen Studium. Die vorliegende Darstellung widmet sich ausschließlich dem akademischen Designstudium an einer wissenschaftlichen bzw. künstlerischen Hochschule.

has specificall reached and know what special knowledge has to be brought to bear in the situation. They know the next steps and can assess the associated risks. They are therefore able to rate the quality of available knowledge in terms of its applicability.

This process knowledge of the larger linkages is something for which at present there are no substitutes. After all, the major advantage of an online tutorial is that it focuses on details. These can only be studied closely if they are taken out of context, which is what such tutorials do.

Successful designers integrate both levels, combining the individual parts of the puzzle to form a meaningful overall picture. Anyone who wishes to work professionally in the field of design needs to master both these scales.

This can be demonstrated with regard to three institutions: directly in the practice of a design studio, in regulated professional training (ISCED stage 4) and in undergraduate academic curricula. The present outline concentrates exclusively on the undergraduate design curriculum at an academic institution and/or an artistic academy.

PROFESSIONELLES
DESIGNWISSEN ALS
ALLGEMEINGUT

PROFESSIONAL
DESIGN
KNOWLEDGE AS
COMMON PROPERTY

ERFAHRUNG ALS
PROZESSWISSEN

EXPERIENCE AS
PROCESS
KNOW-HOW

DESIGNLEHRE BZW. DESIGNSTUDIUM

VIELFALT DER INSTITUTION HOCHSCHULE

DIVERSITY OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Weltweit sind die Erscheinungsformen der Institution Hochschule uneinheitlich. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung definiert Hochschule als »Oberbegriff für verschiedene wissenschaftliche, wissenschaftlich-anwendungsorientierte, künstlerisch-wissenschaftliche oder künstlerische Einrichtungen des tertiären Bildungsbereichs«³. Mit tertiärem Bildungsbereich sind die drei höchsten Qualifikationsstufen gemeint, die zu akademischen Abschlüssen führen und nach dem Reglement der UNESCO auf Bachelorniveau (Stufe 6), Masterniveau (Stufe 7) und Promotionsniveau (Stufe 8) liegen.⁴

MISCHUNG DER ANTEILE DES DESIGNSTUDIUMS

MIXTURE OF THE PARTS OF DESIGN STUDIES

Kennzeichnend für das Designstudium an einer Hochschule nach der genannten Definition ist eine vielfältige Mischung aus berufsbildenden, allgemeinbildenden und akademischen Anteilen. Je nach Hochschule und nationalem bzw. kulturellem Kontext sind diese drei Anteile – der berufsbildende, der allgemeinbildende und der akademische – unterschiedlich gewichtet.

Zudem setzen sie sich wiederum aus gemischten Inhalten zusammen. Der berufsbildende Anteil unterliegt stärker ökonomischen Einflüssen und stärkt deshalb die Tendenz zur Spezialisierung in kürzeren Intervallen. Die allgemeinbildenden und akademischen Anteile werden von übergreifenden Themen dominiert, die üblicherweise allzeit relevant sind und Sinnzusammenhänge artikulieren.

Ein weiterer Faktor, der zur Vielfalt der Mischungen beiträgt, ist die Ausrichtung der Hochschule. Je nach Selbstverständnis soll das Studium beispielsweise dazu befähigen, Design als autonome Ausdrucksform der Kunst zu praktizieren, gesellschaftliche Wirkung zu entfalten, die individuelle Persönlichkeit zur Geltung zu bringen, als unabhängiger wirtschaftlicher Akteur erfolgreich zu sein, als abhängiger Dienstleister zu arbeiten oder als Visionär zur Avantgarde zu zählen. ←

DESIGN EDUCATION AND GRADUATE DESIGN CURRICULA

Globally speaking, there is no uniform shape taken by tertiary institutions. The German Federal Ministry of Education and Research defines »tertiary institution« as the »overarching term for different academic, academic/applications-oriented, artistic-academic or artistic institutions in the tertiary education segment«³. The tertiary education segment covers the three highest qualification levels that lead to academic degrees and, in line with the UNESCO's ISCED rules, meet the Bachelor's or equivalent (level 6), Master's or equivalent (level 7) and Doctorate or equivalent (level 8) criteria.⁴

An undergraduate course in design at a tertiary institution as per the above definition is a manifold mixture of vocational and general education and academic elements. Depending on the institution and the national and/or cultural context, the weighting given to the three elements can change.

Moreover, each is composed of a mixture of content. The vocational strand is subject to more pronounced economic factors and therefore strengthens the trend towards specialization in ever shorter intervals. Overarching topics predominate in the general education and academic strands, themes that are usually relevant at all times and give context to overall content.

The main focus of the tertiary institution in question is another factor that drives the diversity of content in the respective mixture. Depending on how the institution sees itself, the curriculum may be destined to enable graduates to practice design as an autonomous expressive form in art, to have a social impact, to express their own personality, to prosper as independent economic actors, to work as freelance service providers, or to take their place as visionaries in the avant-garde. ←

STAND DER FORSCHUNG

Eine übergreifende Darstellung der Geschichte des Designstudiums liegt noch nicht vor. Die Literatur zu einzelnen Institutionen – von den Anfängen in Glasgow in der Mitte des 19. Jahrhunderts über das Bauhaus in Weimar, Dessau und Berlin, die Hochschule für Gestaltung Ulm bis in die Gegenwart – ist teilweise umfangreich und erfasst viele Phänomene, abhängig von der Bekanntheit der Hochschule und einzelner Protagonisten. Aber es fehlt eine systematische Durchdringung, in der die institutionellen Entwicklungen mit den kulturellen, politischen, sozialen, wirtschaftlichen und technischen Rahmenbedingungen zusammenhängend und im globalen Maßstab untersucht wird.

Die Forschung richtet allerdings seit längerer Zeit größere Aufmerksamkeit auf einen ausgewählten Bereich der akademischen Gesamtentwicklung: das Designwissen. Dieser Diskurs dreht sich im Kern um drei Fragen: Welches Wissen ist fürs Design erforderlich; welches Wissen ist fürs Design spezifisch; und welches Wissen wird im bzw. durchs Design gewonnen? Dieses Forschungsinteresse trägt auch dazu bei, die Eigenständigkeit des Designs als jüngerer akademischer Disziplin im traditionellen Gefüge der wissenschaftlichen Hochschulen zu legitimieren.

CURRENT STATUS OF RESEARCH

To date, no overarching account of the history of design exists. There is in part extensive literature on the individual institutions, from the discipline’s beginnings in Glasgow in the mid-19th century to the Bauhaus in Weimar, Dessau and Berlin, then on to the Hochschule für Gestaltung in Ulm, and through to the present; the studies cover many phenomena depending on how well known the respective institution was/is and who the individual protagonists are. However, there has been no systematic investigation that examines the institutional trends against the backdrop of the relevant cultural, political, social, economic and technological parameters– and on a global scale.

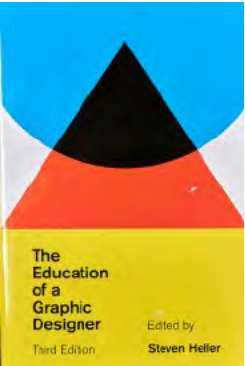
However, research has for some time focused more strongly on a selected area of overall academic developments, namely design knowledge. Essentially, this discourse hinges on three questions: What knowledge is necessary for design? What knowledge is specific to design? And what knowledge is gained in/through design? This research focus has also helped legitimate design as an independent and more recent academic discipline within the traditional structure of scholarly institutions.

FORSCHUNGSLÜCKE
GESCHICHTE DES
DESIGNSTUDIUMS

RESEARCH GAP:
HISTORY OF DESIGN
STUDIES

FORSCHUNGS-
INTERESSE
DESIGNWISSEN

RESEARCH INTEREST
IN DESIGN
KNOWLEDGE

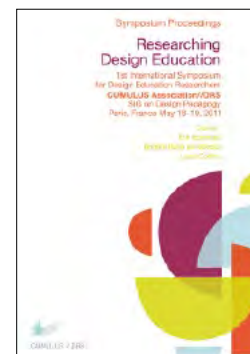


VERÖFFENT- LICHUNGEN ZUM DESIGNSTUDIUM

PUBLICATIONS ON DESIGN STUDIES

Wissenschaftliche Fachzeitschriften, Konferenzen, Designzentren und Berufsverbände widmen sich ausgewählten Schwerpunkten des gesamten Designspektrums und vertiefen diese punktuell.⁵ Aspekte der Berufspraxis (Methoden, Werkberichte, Projektdarstellungen, Wirtschaften, Zusammenarbeit, Technik, Trends etc.) und der kritischen Refl exion stehen dann üblicherweise im Vordergrund. In größeren Abständen kommen auch Fragen zur Ausbildung bzw. zum Studium zur Sprache, zum Beispiel im Rahmen eines 90-minütigen Workshops mit 40 Teilnehmerinnen und Teilnehmern auf der Konferenz der Design Research Society DRS 2016.⁶ Allerdings handelt es sich dabei um Schlaglichter, die bisweilen den appellativen Charakter eines Manifests annehmen – wenn sie nicht sogar explizit als Manifest veröffentlicht werden.⁷ Viele berufsständische Netzwerke – exemplarisch: AIGA oder DGTF – enthalten separate Foren zur Designlehre, die Zwischenergebnisse ihres Diskurses sukzessive veröffentlichen.⁸ Die World Design Organization (früher: ICSID) hat im Sommer 2020 ein ein-jähriges Programm zur Zukunft der Designlehre ausgeschrieben, zu dem 100 Personen beitragen sollen.⁹

Numerous scholarly journals, conferences, design centers and professional associations are dedicated to specific areas of the overall spectrum of design and in part go into these in greater depth.⁵ They tend to focus on aspects of professional practice (methods, progress reports, project outlines, business, collaboration, technology, trends, etc.) and a critical reflection thereon. In longer intervals, questions of education and/or curricula get discussed, e.g., in the framework of a 90-minute workshop with 40 participants at the conference of the Design Research Society DRS in 2016.⁶ However, these have largely been spotlight accounts that at times have the declarative feel of a manifesto, to the extent that they are not published explicitly as manifestos.⁷ Many vocational networks (prime examples being AIGA or DGTF) have their own forums on design education and successively bring out the ongoing findings of their respective discourses.⁸ The World Design Organization (WDO, formerly: ICSID) announced a one-year program on the future of design education in the summer of 2020, the intention being to have 100 people contribute to it.⁹



Als internationaler Zusammenschluss von Designhochschulen konzentriert sich der Verband Cumulus allein auf die Designlehre. Die Konferenzen und Veröffentlichungen, die aus seiner Aktivität hervorgehen, thematisieren naturgemäß durchgängig Fragen des Designstudiums. Eine systematische Forschung zum Status quo und zu daraus resultierenden Konsequenzen für die Zukunft der Designlehre hat der Verband bisher noch nicht vorgelegt.

Im Hinblick auf die gezielte Förderung der Designlehre nehmen die staatlich konzentrierten Aktivitäten in Singapur einen Ausnahmestatus ein. Der offizielle Masterplan für die Gesamtentwicklung des Stadtstaats weist Design eine Schlüsselrolle zu: Design soll es ermöglichen, dass Singapur bis 2025 als lebens- und liebenswerter Ort mit einer von Innovationen angetriebenen Wirtschaft blüht und gedeiht. Das ausdrückliche Ziel lautet: »Singapore as a Nation by Design.«¹⁰ Ein separater Maßnahmenkatalog wurde aufgestellt, um die Designausbildung zu stärken und Design in alle Bildungs- bzw. Ausbildungsbereiche zu integrieren, welche ansonsten mit Design nicht verbunden sind. Die aktualisierte Fassung dieses Katalogs unter dem Titel »Charting the Future of Design Education« wurde im Juni 2020 veröffentlicht. Seine fünf Kernempfehlungen beruhen auf dem Austausch des staatlich eingesetzten Komitees mit 30 nationalen Experten. ←

As an international alliance of design colleges, the Cumulus association focuses solely on design education. The conferences and publications it organizes therefore logically focus throughout on questions of design curricula. Cumulus has to date not tabled any systematic research on the status quo and what consequences it has for the future of design education.

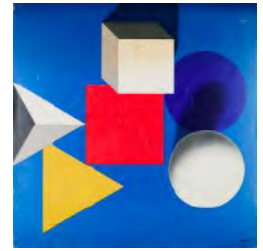
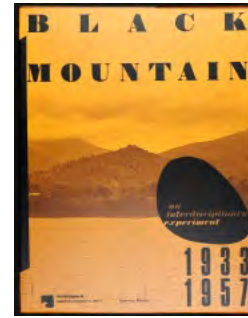
As regards specific promotion of design education, the concerted government activities in Singapore are a true exception. The city-state's official development master plan assigns design a key role: Design is expected to enable Singapore to blossom and flourish by 2025 as a place where people will love to live and which boasts an economy driven by innovation. The express goal is: »Singapore as a Nation by Design.«¹⁰ A separate list of measures has been compiled to strengthen design education and to integrate design into all segments of education and training that are otherwise not linked to design. The updated version of the list is entitled »Charting the Future of Design Education« and came out in June 2020. Its five core recommendations are the result of interaction between the government-appointed committee responsible and 30 national experts. ←

INTERNATIONALER
VERBAND DER
DESIGN-
HOCHSCHULEN

INTERNATIONAL
ASSOCIATION OF
DESIGN SCHOOLS

SINGAPUR ALS WELT-
WEITE AUSNAHME

SINGAPORE AS A
WORLD EXCEPTION



1 An dieser Stelle findet eine Diskussion der Bemühungen um eine Definition des Phänomens Design statt. Vgl. dazu einführend Gerda Breuer, Petra Eisele: Design. Stuttgart 2018. Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg 2016.

2 Vgl. Ernst Bloch: »Über Ungleichzeitigkeit, Provinz und Propaganda«. In: Ernst Bloch: Gesamtausgabe. Ergänzungsband: Tendenz – Latenz – Utopie. Frankfurt am Main 1978.

3 Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hg.): Datenportal, Glossar, s.v. Hochschulen. <http://www.datenportal.bmbf.de/portal/de/glossary-h.html>. [Abruf am 1. August 2020].

4 UNESCO Institute for Statistics (Hg.): International Standard Classification of Education ISCED 2011. Montreal 2012, S. 51–61.

5 Zuletzt etwa Guillermina Noël (Hg.): »Design Education. Part I–II«. In: She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation. 6. Jg. Bd. 1–2/2020.

6 Vgl. Sapna Singh, Nicole Lotz, Elizabeth B. Sanders: »Envisioning Futures of Design Education: An Exploratory Workshop with Design Educators«. In: Dialectic, 2. Jg., 1/2018, S. 19–46.

7 Icograda (Hg.): Icograda Design Education Manifesto. Seoul/Brüssel 2000. Audrey Bennett, Omar Vulpinari (Hg.): Icograda Design Education Manifesto 2011. Taipei/Montreal 2011.

8 AIGA Design Educators Community; DGTF Themengruppe Design Didaktik

9 <https://www.futureofdesignededucation.org>. [Abruf am 1. August 2020].

10 DERC (Hg.): Charting the Future of Design Education. Singapur 2020, S. 3.

1 I shall not go into a discussion of the efforts to define the phenomenon of design here. See for introductory remarks: Gerda Breuer, Petra Eisele: Design. Stuttgart 2018. Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg 2016.

2 Cf. Ernst Bloch: »Über Ungleichzeitigkeit, Provinz und Propaganda«. In: Ernst Bloch: Gesamtausgabe. Ergänzungsband: Tendenz – Latenz – Utopie. Frankfurt am Main 1978.

3 Bundesministerium für Bildung und Forschung (ed.): Datenportal, Glossar, s.v. Hochschulen. <http://www.datenportal.bmbf.de/portal/de/glossary-h.html>. [Last accessed on 1 August 2020].

4 UNESCO Institute for Statistics (ed.): International Standard Classification of Education ISCED 2011. Montreal 2012, pp. 51–61.

5 Most recently, for example, Guillermina Noël (ed.): »Design Education. Part I–II«. In: She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation. Vol. 6. Nos. 1–2/2020.

6 Cf. Sapna Singh, Nicole Lotz, Elizabeth B. Sanders: »Envisioning Futures of Design Education: An Exploratory Workshop with Design Educators«. In: Dialectic, vol. 2, 1/2018, pp. 19–46.

7 Icograda (ed.): Icograda Design Education Manifesto. Seoul/Brussels 2000. Audrey Bennett, Omar Vulpinari (eds.): Icograda Design Education Manifesto 2011. Taipei & Montreal 2011.

8 AIGA Design Educators Community; DGTF Themengruppe Design Didaktik

9 <https://www.futureofdesignededucation.org>. [Last accessed on 1 August 2020].

10 DERC (ed.): Charting the Future of Design Education. Singapore 2020, p. 3.

ABSICHT UND ANLASS

Den skizzierten Diskurs über die Zukunft der Designlehre soll die vorliegende Veröffentlichung um einen signifi anten Beitrag bereichern. Die Signifi anz soll sich, so die Hoffnung, aus der Kombination von drei Faktoren ergeben.

- » Erstens die zugrunde liegende Haltung: Was in dieser Untersuchung formuliert wird, drückt keinen normativen Appell aus. Die Aussagen, die hier getroffen werden, sollen als systematische Informationen dienen, die eine Auseinander- setzung unter allen Beteiligten der Designaus- bildung anregen. Der Anspruch lautet, dass die Anregung nicht nur intellektuell fruchtbar wirkt, sondern in eine tatsächliche Veränderung an Hochschulen mündet.
- » Zweitens der Charakter: Was hier zu lesen und zu sehen ist, beruht auf der Sammlung, Doku- mentation und Zusammenfassung von Aussagen, die nicht von den Herausgebern selbst stammen. Es handelt sich um eine strukturierte und verdich- tete Materialsammlung.
- » Drittens die Vielfalt der Quellen: Die Ideen und Erkenntnisse sind nicht das Ergebnis einer singulären Momentaufnahme. Sie sind im Laufe eines mehrjährigen Prozesses mit rund 250 Betei- ligten vorgetragen worden. Dafür waren nicht nur Diversität und Vielstimmigkeit besonders wichtig. Ebenso war kennzeichnend, dass es sich um ein iteratives Vorgehen mit mehreren Feedback- und Refl xionsschleifen handelte.

Erste Überlegungen im Herbst 2015 formten den Ausgangspunkt für diese Veröffentlichung. Ein kurzfristiges Projekt stand im Raum. Dies ver- änderte sich durch die Bearbeitung in einen Prozess, der bis zur Präsentation der Publikation in der Akademie der Künste Berlin im Frühjahr 2021 fast sechs Jahre dauerte.

Den ursprünglichen Anlass bildete ein Gedan- kenspiel: Angenommen, es sollte eine neue De- signhochschule gegründet werden. Und weiter angenommen, es müsste keinerlei Rücksicht auf bestehende Institutionen genommen werden. Es gäbe also keine sachfremden Voraussetzungen,

INTENTIONS AND OCCASION

The present publication is intended to make a significant contribution to enriching the above discourse. This significance will stem, we hope, from the combination of three factors.

- » First, the underlying approach: What we will formulate in this study does not express some normative appeal. The statements made here are meant to serve as systematic information that stimulates critical discussion among everyone involved in design education. However, the inten- tion is not just to stimulate an intellectually pro- ductive discourse but to trigger actual changes in colleges.
- » Second, the character: What you read and view in this publication is the result of collecting, doc- umenting and summarizing statements that were not made by the editors themselves. Instead, the volume consists of a structured and condensed collection of material.
- » Third, the diversity of sources: The ideas and insights are not the product of a singular snap- shot. They have been compiled on the back of a multi-year process involving some 250 partici- pants. And not only diversity and a whole of raft of voices was key here, but likewise the fact that the procedure was iterative and included several feedback and reflection loops.

Initial deliberations back in the fall of 2015 formed the starting point for this publication. The idea then was a short-term project. This changed in the course of work into a process that ran for almost six years through to the presentation of the publication at the Akademie der Künste Berlin (Academy of Arts) in spring 2021.

The original deliberations were prompted by a thought experiment: assuming a new design college were to be founded. And, moreover, assuming that existing institutions could simply be ignored, meaning there would be no need to fulfill preconditions alien to the discipline. What justifications would there be for such an institu- tion and what needs would it cover?

INSPIRATION
DURCH
DOKUMENTATION
VIELFÄLTIGER
IMPULSE

INSPIRATION
THROUGH
DOCUMENTATION
OF DIVERSE
IMPULSES

PROJEKTBEGINN
2015

PROJECT START
2015

die erfüllt werden müssten. Welche Legitimation gäbe es für eine solche Einrichtung, welchen Bedarf würde sie decken?

STUDIE 2016	Um eine qualifizier e Antwort auf diese einfache Frage zu liefern, wurde 2016 eine mehrstufige internationale Studie unter anderem mit 150 Interviewpartnern durchgeführt. Sie lieferte präzise Einsichten darüber, was die bestehenden Designhochschulen leisten und was nach Ansicht vieler Akteure in Zukunft gebraucht wird. Kurz gesagt: Wie sieht die Zukunft der Designpraxis aus und inwiefern bereitet die Designlehre darauf vor? Aus dem Vergleich des diagnostizierten Istzustands mit dem gewünschten Sollzustand ergaben sich konkrete Hinweise für die Organisation und die Inhalte einer künftigen Designlehre: die Existenz einer Hochschule, die dieses Studium realisieren würde, erschien legitimiert, weil ihr Angebot zugleich konkurrenzlos und auf die Zukunft ausgerichtet wäre.
STUDY 2016	
HEARINGS 2019–20	Im Laufe dieser Studie von 2016 äußerten die beteiligten Gesprächspartner den Wunsch, über die Ergebnisse informiert zu werden und eine Gelegenheit zu erhalten, sich darüber mit anderen Beteiligten auszutauschen, um die Möglichkeiten der praktischen Umsetzung auszuloten. Aus diesem Impuls entstand eine Folge von vier internationalen Hearings, die 2019 und 2020 in Europa, USA, Asien und Afrika durchgeführt wurden. Sie eröffneten den Raum für die Diskussion darüber, was die Erkenntnisse der Studie von 2016 im jeweiligen regionalen Kontext bedeuteten und in welcher Hinsicht sie konkret angewendet werden könnten. Auch wenn die Hearings einer einheitlichen Struktur folgten, so entwickelten sie sich dennoch eigenständig. Jeweils einer dieser inhaltlichen Schwerpunkte wird in den vier Essays behandelt, deren Autorinnen und Autoren an den Hearings teilgenommen haben.
HEARINGS 2019–20	

To arrive at an informed answer to this simple question, in 2016 a multi-stage international study was conducted, which included interviews with 150 persons. They provided precise insights into what the existing design colleges achieve and what, in the opinion of many of the actors, would be needed in the future. In short, what does the future of design practice look like and to what extent does design education prepare students for it? A comparison of the diagnosed status quo and the desired future focus resulted in down-to-earth indications of how a future design education should be structured and what its contents should be: The existence of a college that would then offer such a course of study seemed justified, as what it offered would be both unrivaled and geared to the future.

In the course of this 2016 study, the interviewees expressed the wish to be informed about the findings and to have an opportunity to explore them with other participants in order to delve into the possibilities of practical realization. This idea led to a series of four international hearings that were conducted in 2019 and 2020 in Europe, the US, Asia and Africa. They created a platform for discussion on what the insights from the 2016 study meant in the respective regional context and in what regard they could be applied in practice. Even if the hearings were uniform in structure, each developed its own tangent. The four essays, each by an author who participated in the hearings, focus on one of these substantive aspects respectively.

←

←

WEITERFÜHRENDE VERÖFFENTLICHUNGEN

FURTHER READING

AIGA (Hg.)

AIGA designer 2025: Why design education should pay attention to trends. New York 2017. <https://educators.aiga.org/aiga-designer-2025/>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Nigan Bayazit

»Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research«. In: Design Issues, 20. Jg., Bd. 1/2004, 16–29.

Ruedi Baur, Michael Erthoff

Design studieren. Paderborn 2007.

Audrey Bennett, Omar Vulpinari (Hg.)

Icograda Design Education Manifesto 2011. Taipei/Montreal 2011. https://www.ico-d.org/database/files/lib_ary/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Erik Bohemia, Brigitte Borja de Mozota, Luisa Collina (Hg.)

Researching Design Education. Proceedings of the 1st International Symposium for Design Education Researchers, CUMULUS Association/DRS SIG on Design Pedagogy. Paris 2011. <https://www.cumulusassociation.org/wp-content/uploads/2015/09/CumulusDRS-symposium-Paris-2011.pdf>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Christian Gilles Boucharenc

»Research on Basic Design Education: An International Survey.« In: International Journal of Technology and Design Education, 16. Jg./2006, 1–30.

Colin Burns et al.

Transformation Design. Design Council, RED Paper 02. London 2006. <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/red-paper-transformation-design.pdf>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Nigel Cross

»Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science«. In: Design Issues, 17. Jg., Bd. 3/2001, 49–55.

Meredith Davis

Teaching Design: A Guide to Curriculum and Pedagogy for College Design Faculty and Teachers Who Use Design in Their Classrooms. New York 2017.

DERC (Hg.)

Charting the Future of Design Education. A Report by the Design Education Review Committee. Singapur 2020. <https://www.designsingapore.org/resources/design-education-review-committee-report.html>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Alain Findeli

»Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion«. In: Design Issues, 17. Jg., Bd. 1/2001, 5–17.

Jorge Frascara

»Graphic design: Fine art or social science?«. In: Design Issues, 5. Jg., Bd. 1/1988, 18–29.

Jorge Frascara, Guillermina Noël

»What's missing in design education today?«. In: Visible Language, 46. Jg., Bd. 1–2/2012, 36–53.

Steven Heller

The Education of a Graphic Designer. 3. Aufl., New York 2015.

Richard Hickman (Hg.)

Research in Art and Design Education. Bristol 2008.

Richard Hickman (Hg.)

The International Encyclopedia of Art and Design Education, Bd. 1–3. Hoboken 2019.

Hans Höger (Hg.)

design education. Mailand 2006.

Toshino Iguchi, Yasuko Suga (Hg.)

Design Education beyond Boundaries. Tokio 2017.

Icograda (Hg.)

Icograda Design Education Manifesto. Seoul/Brüssel 2000. https://www.ico-d.org/database/files/lib_ary/IcogradaEducationManifesto.pdf. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Icograda (Hg.)

World Design Survey 2010 Research Report. Seoul 2011.

Derek Jones, Liv Meret Nielson, Ingvild Digranes, Nicole Lotz, Lesley-Ann Noel, Naz A.G.Z. Börekçi

»DRS2020 Editorial: Design Pedagogy«. In: Stella Boess, Ming Cheung, Rebecca Cain (Hg.): Synergy. DRS International Conference, Brisbane 2020. <https://doi.org/10.21606/drs.2020.123>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Klaus Lehmann

Design Teaching – Teaching Design. Nanjing 2006.

Claudia Mareis

Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960. Bielefeld 2011.

Guillermina Noël (Hg.)

»Design Education. Part I«. In: She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation. 6. Jg. Bd. 1/2020, 1–118. <https://www.sciencedirect.com/journal/she-ji-the-journal-of-design-economics-and-innovation/vol/6/issue/1>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Guillermina Noël (Hg.)

»Design Education. Part II«. In: She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation. 6. Jg. Bd. 2/2020, 119–274. <https://www.sciencedirect.com/journal/she-ji-the-journal-of-design-economics-and-innovation/vol/6/issue/2>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Don Norman

»Why design education must change« In: Core77, 26 November 2010. <https://www.core77.com/posts/17993/why-design-education-must-change-17993>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Anitra Nottingham

Stout, Jeremy: The Graphic Design Process: How to be Successful in Design School. London 2019.

Don Norman, Pieter Jan Stappers

»DesignX: Complex sociotechnical systems«. In: She Ji, The Journal of Design, Economics, and Innovation, 1. Jg., Bd. 2/2015, 83–106.

Victor Papanek

Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. New York 1971.

Victor Papanek

»The future isn't what it used to be.« In: Design Issues, 5. Jg., Bd. 1/1988, 4–17.

David Reinfurt

A *New* Program for Graphic Design. Los Angeles/ New York 2019.

Mervyn Romans (Hg.)

Histories of Art and Design Education. Bristol 2005.

Aidan Rowe, Bonnie Sadler Takach (Hg.)

Design Education: Approaches, Explorations and Perspectives. Edmonton 2014.

Herbert Simon

The Sciences of the Artificial. 3. Aufl., Cambridge, Mass. 1996.

Sapna Singh, Liz Sanders, Terry Irwin, Pieter Jan Stappers, Nicole Lotz, Erik Bohemia

»The Future of Design education«. In: Peter Lloyd, Erik Bohemia (Hg.): Future Focused Thinking. DRS International Conference, Brighton 2016. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2016/conversations/12>. [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

Alexandra Weinbaum et al.

Teaching as inquiry: Asking hard questions to improve practice and student achievement. New York 2004.

Martha Stone Wiske

Teaching for understanding: Linking research with practice. San Francisco 1998.





2 STUDIE 2016 2016 STUDY

**IN DEN DESIGN-
HOCHSCHULEN
HERRSCHT EINE
KULTUR** A CULTURE OF SIMPLE
ANSWERS PREVAILS
IN THE DESIGN SCHOOLS.
**DER EINFACHEN
ANTWORTEN VOR.**

AUSGANGSPUNKT

Ralph Wiegmann und der heutige Vorstand der iF Design Foundation stellten sich im Herbst 2015 die Frage, wie sich die Berufspraxis im Design verändern wird und welche Konsequenzen sich daraus für die Ausbildung ergeben.

Der Anspruch an die Beantwortung der Frage lautete: Das Bild von der Zukunft des Designs sollte nicht auf der Grundlage von unbegründeten Spekulationen oder idealistischen Wünschen skizziert werden. Es wurde eine möglichst fundierte Erkenntnis gesucht. Nur dann erschien es realistisch, dass die Designlehre auf die Veränderung der Praxis nicht erst mit vielen Jahren Verzögerung reagieren würde, sondern sie aktiv begleiten und gestalten könnte.

Um die Prognose über die Zukunft des Designs möglichst konkret zu formulieren, wurde ein Szenario festgelegt: Angenommen, es sollte eine neue Designhochschule gegründet werden, die sich radikal auf die Erfordernisse zur Bewältigung der Zukunft richtet. Diese Einrichtung könnte aus dem Vollen schöpfen. Es müssten keine Rücksichten auf vorhandene Strukturen oder individuelle Eitelkeiten genommen werden. Welche Inhalte würden hier vermittelt? Welche Methoden würden angewandt? Wie wäre diese neue Designhochschule organisiert? Welchen Aufgaben und Zielen würde sie sich verschreiben?

Die Leitfrage lautete, inwiefern die gegenwärtige Lehre für künftigen Erfolg im Design dienlich sei und in welcher Hinsicht Änderungen erforderlich schienen.



STARTING POINT

Ralph Wiegmann and the current board of the iF Design Foundation asked themselves in fall 2015 how the professional practice of design will change and what consequences this will have for education.

The answers they were looking for needed to be of a specific standard: The idea was not to paint a picture of the future of design on the basis of unfounded speculations or idealistic wishes. Rather, the intention was to find insights that were as well-founded as possible. Only then did it seem realistic to ensure that design education did not respond to the changes in design practice with a time lag of many years, but rather actively accompanied those changes and sought to influence them.

In order to arrive at as concrete a forecast as to the future of design as possible, a scenario was defined: The underlying assumption was that a new design college is to be set up that is radically geared to the requirements for handling future challenges. This institution could then rely on maximum support. It would not need to show any consideration for existing structures or individual vanities. What content would be conveyed by it? What methods would be applied? What would this new design college's organizational structure be? To what tasks and goals would it dedicate itself?

The leading question was to what extent current education serves the future success of design and in what regard changes seemed to be necessary.



FORSCHUNG ZU DEN QUALITÄTEN DER DESIGNLEHRE

RESEARCH ON THE QUALITIES OF DESIGN STUDIES

1. Februar bis 31. Oktober 2016

February 1 to October 31, 2016

3 KONTINENTE CONTINENTS

Asia, Europe, North America

11 LÄNDER COUNTRIES

China, Denmark, France, Germany, Japan, South Korea, Sweden, Switzerland, Taiwan, United Kingdom, USA

25 STÄDTE CITIES

Aarhus, Berlin, Cambridge, Chongqing, Darmstadt, Hamburg, Lausanne, London, Los Angeles, Munich, New York City, Offenbach, Paris, Pasadena, Providence, San Francisco, Seoul, Shanghai, Stockholm, Taipei, Tokyo, Weimar, Wuppertal, Xi'an, Zurich

San Francisco •
Pasadena •
Los Angeles •

150 PERSONEN PERSONS

Dan Ahn, Emika Arai, Ruedi Baur, Michael Bierut, Christoph Böninger, Ralph Bruder, Charlie Cannon, Donghoon Chang, Charles Chen, Peggy Chen, Shikuan Chen, Wen-Yin Chen, Fu-Ru Cheng, Allan Chochinov, Wan-Ru Chou, Hsu-Cheng Chu, Christopher Dell, Annette Diefenthaler, Sonja Duempelmann, Kim Eunah, Maing Eunjoo, Xu Fan, Hagen Fendler, Naoto Fukasawa, Johanna Grawunder, Konstantin Grcic, Arwed Guderian, Steven Heller, Sebastian Herkner, Sung Wook Hong, Chi-Wu Huang, Daisuke Ishii, Yoshifumi Ishikawa, Chelsea Jang, Song Jeongman, Caneel K. Joyce, Duke Seungchae Kang, Shohei Katayama, Xu Yunxia Kelly, Heejin Kim, Ji Eun Kim, Hitomi Kitajima, Ikki Kobayashi, Hyesun Lee, Jong-ho Lee, Liu Lidan, Oliver Lin, Carl Liu, Jennifer Magnolfi, Katrin Mueller-Russo, Eva Müller, Tsunao Nagasaki, Suh Nara, Jonathan Olivares, Louis Poire, Andrea Ruggiero, Wolfgang Sattler, Katsuhiko Shibuya, Robert Sachon, Marie Stargala, Peter F. Stephan, Ahn Sungmin, Hiroyuki Suzukawa, Kinya Tagawa, Georg Todtenbier, Anne Elisabeth Toft, Kris Verstockt, Manfred Wang, Kotaro Watanabe, Kim Wooramryan, Will W. Wu, Takahisa Yoneyama, Takuma Yamazaki, Eunsil Eunice Yi, Gao Yi, Stefan Ytterborn, Lou Yongqi, Lee Young-hye, Zhong Yang Zheng, Yi Zhou, Art Center College of Design students, National Taiwan Normal University students, National Taipei University of Technology professors, Tongji University College of Design and Innovation students, Xi'an Academy of Fine Arts students and professors





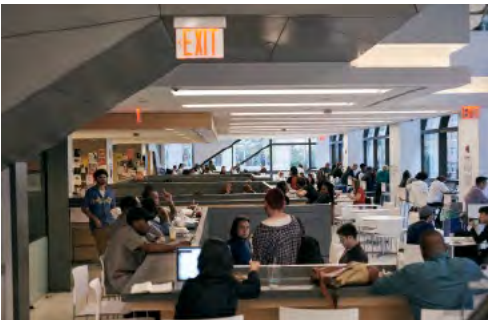


SEOUL



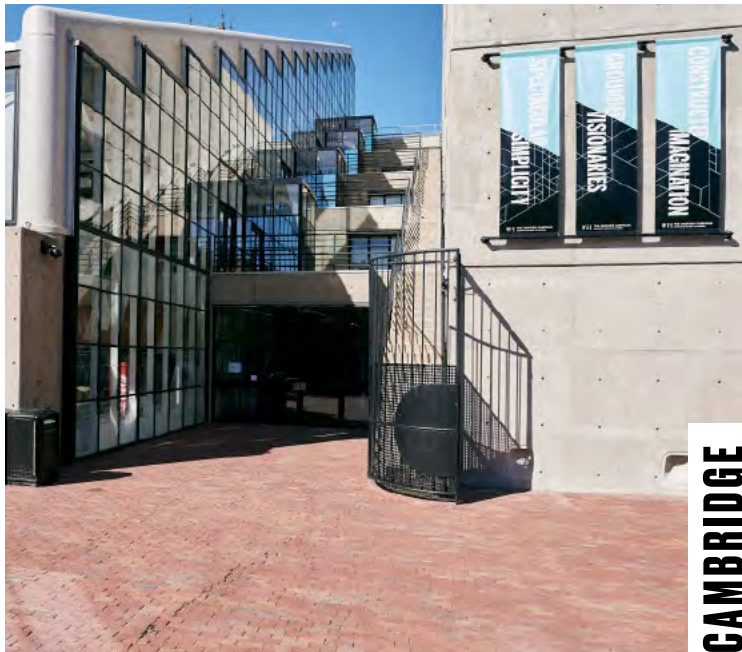








RHODE ISLAND



CAMBRIDGE





...



METHODE

Zur Beantwortung dieser Frage wurden mehrere Methoden kombiniert:

- eine Auswertung des wissenschaftlichen Diskurses über die Grundlagen und die Praxis der Designausbildung,
- eine Recherche der Veröffentlichungen internationaler Designhochschulen über ihr Programm
- sowie die systematische Analyse der Aufzeichnungen von Interviews mit mehr als 150 Akteuren im Design.

Die Interviews wurden von April bis Oktober persönlich vor Ort geführt. Sie folgten einem Leitfaden, der aus den beiden ersten methodischen Schritten hervorgegangen war. Er bestand aus insgesamt 30 offenen Fragen. Je nach Hintergrund der Interviewpartner wurden die tatsächlich gestellten Fragen ausgewählt, denn einzelne Fragen richteten sich gezielt an Lehrende oder an Führungskräfte von Unternehmen.

Bei der Auswahl der 150 Interviewpartner stand das Ziel im Vordergrund, eine möglichst hohe Diversität zu erzielen. Die Gesamtheit der Befragten setzte sich zusammen aus:

- Studierenden und Lehrenden,
- freiberuflichen und angestellten Designerinnen und Designern,
- selbstständigen Inhaberinnen und Inhabern von Designbüros sowie Designmanagerinnen und -managern großer Konzerne,
- Designerinnen und Designern mit weniger als zwei Jahren und mit mehr als 5 Jahren Berufserfahrung
- aus Asien: China, Japan, Südkorea, Taiwan,
- aus Westeuropa: Dänemark, Deutschland, Frankreich, Italien, Niederlande, Österreich, Schweiz, Schweden, Spanien
- und aus den USA.

Die Studie wurde bewusst explorativ angelegt (sog. hermeneutisch-rekonstruktiver Ansatz)¹. Das heißt: Es wurden vorher keine geschlossenen Hypothesen gebildet, die dann durch die Befragung bestätigt oder widerlegt werden sollten. Vielmehr ging die Studie von der Annahme aus,

METHOD

Several methods were combined in order to find an answer to this question:

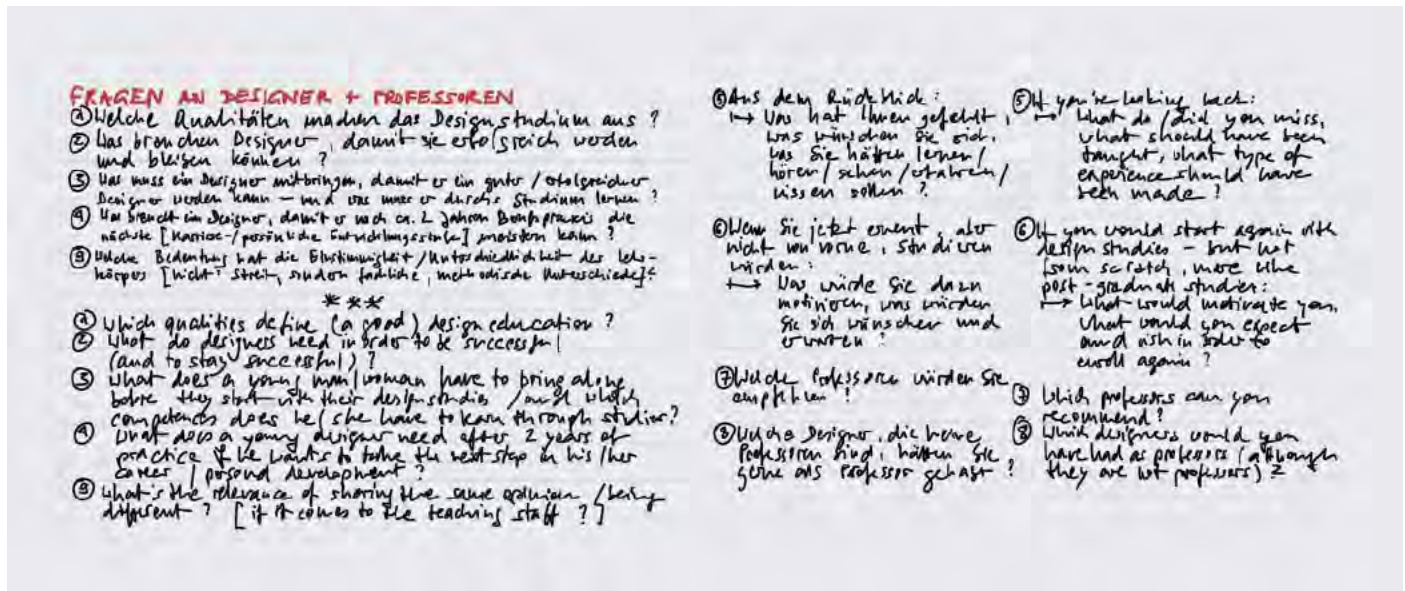
- An evaluation of the scholarly discourse on the foundations and practice of design education
- Research of publications by international design colleges on their programs
- Systematic analysis of the recordings of interviews with more than 150 players in the field of design.

The interviews were conducted from April to October in person on site. They adhered to a set of guideline questions that had been compiled on the basis of the first two methodological steps and consisted of a total of 30 open questions. The actual questions put were selected depending on the background of the interview partner as the individual questions consciously addressed teaching staff or company executives.

In the choice of the 150 interview partners the main goal was to achieve as greatly diverse a set of respondents as possible. The totality of those asked was made up of:

- Students and teachers,
- Self-employed or in-company designers,
- Self-employed owners of design studios and design managers in major corporations,
- Designers with less than two years and more than five years of professional experience
- From Asia: China, Japan, South Korea, Taiwan,
- From Western Europe: Austria, Denmark, France, Germany, Italy, the Netherlands, Spain, Sweden, Switzerland
- From the USA.

The study was consciously explorative in structure, taking a so-called hermeneutic-reconstructive approach¹. In other words, no closed hypotheses were formed beforehand that we then set out to confirm or disprove with the interviews. Rather, the study proceeded from the assumptions that by exploring a very nuanced overview of opinions we would be able to arrive at as many key insights regarding answers to the key question as possible. Open interview questions were intended to encourage respondents to state



dass durch das Sondieren eines nuancenreichen Meinungsbildes möglichst viele und wesentliche Erkenntnisse für die Beantwortung der Leitfrage gewonnen werden können. Offene Interviewfragen sollten zur Äußerung persönlicher Ansichten, Einschätzungen und Bewertungen einladen. Es wurde unterstellt, dass eine persönliche Gesprächsatmosphäre an einem vertrauten Ort (meist: das Büro der Interviewpartner) dazu anregt, unverblümt und frei auch solche Einsichten vorzutragen, die offiziellen oder von Vorgesetzten vertretenen Äußerungen widersprechen.

Die Interviewpartner wurden über die Fragen vorab nicht informiert. Sie kannten nur das grobe Thema: Designlehre und Designpraxis. So sollte vermieden werden, dass die Gespräche den Charakter von Terminen mit einem engen thematischen Korsett erhielten, in deren Verlauf eine Checkliste abgearbeitet würde. In den Leitfragen wurde absichtlich nicht danach gefragt, wie die Interviewpartner die Zukunft des Designs beschreiben würden. Es wurde unterstellt, dass diese explizite Frage die Interviewpartner in die Rolle einer Visionärin oder eines Visionärs drängen könnte oder dass sie erwarteten, dass

personal views, assessments and evaluations. We presumed that the atmosphere of a personal conversation at a familiar location (usually the interview partner's own office) encourages people to state freely and bluntly such opinions as otherwise contradict the statements made by superiors or issued officiall .

We did not inform the interview partners of the questions in advance. They only knew roughly what the topic was: design education and design practice. The intention was in this way to avoid the interviews taking the shape of meetings with a confining thematic corset in the course of which a check list was simply worked through. The guideline questions deliberately did not ask how the interview partner would describe the future of design. The simple assumption was that this explicit question could push the interviewee into the role of visionary or that they might expect that they were being assigned such a role, meaning that their answers would then be affected by them feeling they had to fulfill self-constructed or projected expectations. Instead, we assumed that questions that were as down-to-earth as possible and follow-up questions that referred

ihnen diese Rolle zugeschrieben würde, sodass ihre Antworten von der Erfüllung einer selbst konstruierten bzw. projizierten Erwartungshaltung belastet würden. Stattdessen wurde vermutet, dass möglichst konkrete Fragen sowie Nachfragen, die sich auf Details, Beispiele und Begründungen bezogen, automatisch Aussagen provozieren würden, in denen die Interviewpartner ihre Einschätzung der künftigen Entwicklung darstellen. Diese Vermutung hat sich bestätigt. ←

to details, examples and explanations would automatically provoke answers in which the interview partners would give an account of how they viewed future developments. This assumption proved to be well-founded. ←

KATALOG DER LEITFRAGEN

1 Welche Qualitäten machen das Designstudium aus oder kennzeichnen es (im Vergleich zu anderen Studiengängen)?

2 Was muss eine Person an die Hochschule mitbringen, damit sie eine gute und erfolgreiche Designerin bzw. ein guter und erfolgreicher Designer werden kann – und was muss sie bzw. er durchs Studium lernen?

3 Welche Bedeutung hat die Einstimmigkeit bzw. Harmonie oder Vielstimmigkeit bzw. Diversität des Lehrkörpers (damit sind nicht Dissonanz, Streit oder Zwietracht gemeint, sondern fachliche oder methodische Unterschiede)?

4 Aus dem Rückblick: Was hat Ihnen im Designstudium gefehlt? Wovon wünschen Sie sich heute, dass Sie es damals hätten lernen, hören, sehen, erfahren oder wissen sollen?

5 Wenn Sie jetzt (mit Ihrer bisherigen Erfahrung) erneut Design studieren würden: Was würde Sie dazu motivieren, was würden Sie sich wünschen und erwarten?

6 Welche Bedeutung haben Pausen bzw. Schleifen zum Verarbeiten des neuen Inputs, Ausprobieren und Sammeln von Erfahrungen fürs Designstudium?

7 Welche Bedeutung haben Innovationen fürs Designstudium?

8 Welche Bedeutung hat das handwerkliche Machen fürs Designstudium?

9 Welche Eigenschaften zeichnen eine gute Dozentin bzw. einen guten Dozenten aus? Woran machen Sie das konkret fest?

10 Welche Lehrenden würden Sie empfehlen? Aus welchen Gründen?

11 Aus dem Rückblick: Von welchen Lehrenden haben Sie am meisten gelernt – und was haben Sie bei ihr oder bei ihm gelernt? Warum konnten Sie das lernen?

12 Welche Designerinnen und Designer hätten Sie gerne als Lehrende in Ihrem Studium gehabt – und warum?

13 Was hat Ihnen im Studium das größte Vergnügen bereitet und warum?

14 Was hat Ihnen im Studium am meisten genützt?

15 Was von dem, was Sie im Studium gelernt haben, nützt Ihnen heute am meisten?

16 Was erwarten Sie von der Zukunft für Ihre Designpraxis?

17 Fühlen Sie sich für die Zukunft gut gerüstet?

18 Glauben Sie, dass Sie sich durch eine weitere Qualifikation praktische Vorteile verschaffen können?

19 Wie wichtig ist der Ruf einer Hochschule für die Berufspraxis als Freiberufler bzw. für eine Anstellung?

20 Worauf gründet das Prestige einer Hochschule?

21 Welche Rolle spielt der Preis eines Studiums für seine Qualität und den verwertbaren Nutzen?

22 Welche Hochschule bietet aus Ihrer Sicht aktuell das weltweit beste Studium?

23 Was brauchen Designerinnen und Designer, damit sie in ihrer Berufsausübung erfolgreich werden und bleiben können? Welches Wissen, welche Eigenschaften

und Fähigkeiten zeichnen sie aus?

24 Was braucht eine Designerin oder ein Designer, damit sie oder er nach ca. 2 Jahren Berufspraxis die nächste persönliche Entwicklungsstufe und/oder die nächste Karrierestufe meistern kann?

25 Können Sie sich vorstellen, dass Ihr Unternehmen Stipendium für ein postgraduiertes Studium finanziert? Was würden Sie sich davon konkret versprechen, welche Erwartungen verbinden Sie damit?

26 Welche Voraussetzungen müsste eine junge Mitarbeiterin bzw. ein junger Mitarbeiter dafür erfüllen?

27 Wann hätte sich ein solches Stipendium für Ihr Unternehmen gelohnt?

Woran bemessen Sie konkret den Erfolg der Maßnahme?

28 Was müsste die Designerin oder der Designer im Studium lernen, was sollte sie oder er dadurch können und anschließend besser machen?

29 Gibt es noch etwas, was Ihnen über das, was wir bisher zum Verhältnis von Designlehre und Designpraxis besprochen haben, hinaus wichtig erscheint und was Sie äußern möchten?

30 Wenn Sie für einen Tag eine gute Königin oder ein guter König Ihres Landes mit unbegrenzter Macht wären und Sie eine einzige Sache bei der Designausbildung unwiderruflich ändern könnten – was wäre das?

Die Aussagen wurden inhaltsanalytisch (Grounded Theory) ausgewertet. Die gewonnenen Erkenntnisse führten zu Schlussfolgerungen, die in eine pragmatische Skizze bzw. handlungsleitende Szenografie übersetzt wurden. Dieser abschließende Schritt lieferte die Beschreibung eines Prototyps, um konkrete Konsequenzen sichtbar und greifbar zu machen: Welche Organisationsform ist erforderlich und welche Methoden müssen praktiziert werden, damit diese imaginäre Designhochschule ihr neu definiertes Ziel tatsächlich erreicht?

LIST OF KEY QUESTIONS

- 1 What qualities characterize design curricula or set them apart from other courses of study?
- 2 What must a person who wants to go to college possess by way of skills in order to emerge as a good and successful designer – and what needs to be learned through the course of study?
- 3 What is the significance of unanimity and harmony or, by contrast, polyphony and diversity among the staff (whereby this does not mean dissonance, argument or disharmony, but differences in expertise or methodology)?
- 4 Looking back, what was lacking in the design course you took? What, today, would you like to have learned, heard, seen, experienced or known back then?
- 5 If you were to study design again today (with your experience to date), what would motivate you to do so? What would be your wishes and expectations?
- 6 What importance for design curricula do breaks/loops have for processing of new input, trial and error, and hands-on experiences?
- 7 What importance do innovations have for design curricula?
- 8 What is the importance of practicing craft skills for design curricula?
- 9 What qualities define a good lecturer? How would you identify them in practice?
- 10 What teachers would you recommend and why?
- 11 Looking back, from which teachers did you learn the most and what was it you learned from them? Why was it that you were able to learn that?
- 12 Which designers would you like to have had as teachers while you were a student and why?
- 13 What gave you the most enjoyment when studying and why?
- 14 What was most beneficial to you while you were studying?
- 15 Today, what do you rely on most from what you learned as a student?
- 16 What do you expect from the future as regards your work as a designer?
- 17 Do you feel well-equipped for the future?
- 18 Do you believe that you would gain practical advantages by adding to your qualifications?
- 19 How important is the reputation of a college for work as a freelancer or for being hired by a company?
- 20 From what does a college's prestige derive?
- 21 What role does the price of a course of study play in its quality and the tangible benefits?
- 22 From your point of view, which college today offers the best course of study worldwide?
- 23 What do designers need in order to be and to remain successful in the profession? What knowledge and which qualities and skills make them stand out?
- 24 What does a designer need in order to master the next level in personal development/the next career step upward after about two years of professional practice?
- 25 Can you imagine that your company would finance scholarships for post-grad studies? What would you expect this to offer you and your company in practice?
- 26 What preconditions would a young member of staff have to fulfill to receive such a scholarship?
- 27 When would such a scholarship have been worthwhile for your company? How would you quantify the success of the measure?
- 28 What should designers learn as students? What should they be able to do as a consequence, and then do better?
- 29 Is there anything else that you feel is important and bears stating in terms of what we have spoken about thus far as regards the relationship between design education and design practice?
- 30 If you were a good king or queen of your country with unlimited powers for a day and you could change one single thing in design education once and for all, what would it be?

The statements were evaluated using data analysis (Grounded Theory). The insights thus gained led to conclusions that were then translated into a pragmatic sketch and/or scenography that informed further action. This final step provided the description of a prototype that thus rendered the actual consequences visible and tangible: What organizational form is required and what methods need to be practiced for this imagined design college to indeed achieve its newly defined goal?



KOTARO WATANABE



DAN AHN



EUNSIL EUNICE YI



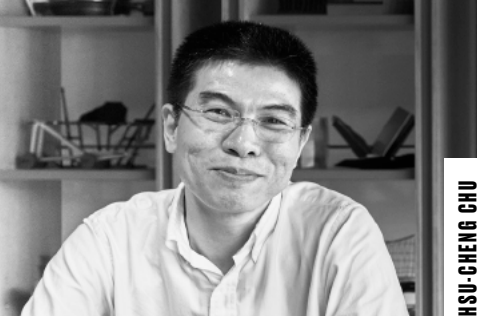
NAOTO FUKASAWA



DONGHOON CHANG
JONG-HO LEE



LOU YONGQI



HSU-CHENG CHU



WAN-RU CHOU



MANFRED WANG



OLIVER LIN



PETER F. STEPHAN



HYESUN LEE



ZHONG YANG ZHENG



YI ZHOU

KERNAUSSAGEN ZUM STATUS QUO DER DESIGNLEHRE

KEINE BERUFS-
AUS-
BILDUNG, SONDERN
EINSTIEG

NOT VOCATIONAL
TRAINING BUT
AN ENTRY POINT

» Aktuell ist das Designstudium keine Berufsausbildung, mit deren Abschluss die Absolventinnen und Absolventen all das beherrschen, was für ihre gegenwärtige und künftige Berufspraxis erforderlich ist.

» Das Designstudium eröffnet derzeit nur einen ersten Einstieg in die Berufstätigkeit, es liefert oberflächliche Ansätze und Hinweise auf Wissen, Techniken, Methoden, Werkzeuge und Ziele. Für eine erfolgreiche Praxis grundlegende Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten müssen in den ersten Jahren der Berufsausübung angeeignet bzw. vertieft werden.

BEVORZUGUNG
VISUELLER
FÄHIGKEITEN

PREFERENCE OF
VISUAL SKILLS

» Die Zulassung zum derzeitigen Studium bevorzugt Personen mit Stärken bei visuellen Ausdrucksfähigkeiten, Vorstellungsvermögen und ästhetischem Empfinden. Verbale bzw. interpersonale Kommunikationskompetenzen sowie Urteilskraft werden unterbewertet.

» Studierende lernen am meisten von anderen Studierenden in Gruppenarbeiten an realen Projekten. Genau dieses Format wird im Studium am wenigsten praktiziert.

MANGEL AN
ORIENTIERUNG

LACK OF
ORIENTATION

» Die Polyvalenz von Spezialistentum und Generalistentum wird im Studium ignoriert. Die gegenseitige Bedingtheit von kurzfristigem, dynamischem Expertenwissen und langfristigem, überdauerndem Kontextwissen wird nicht thematisiert. Dadurch entsteht ein Mangel an Orientierung.

DEFIZITE BEI
INTEGRATION

DEFICITS WITH
INTEGRATION

» Das Studium leistet keine Integration aller Perspektiven einer Aufgabe im Design, sondern isoliert einzelne (z.B. technische, ästhetische, soziale, politische, ökonomische, kulturelle, juristische) Aspekte. Dadurch werden Inhalte überschaubar und erscheinen bewältigbar. In der Berufspraxis sind aber alle Perspektiven simultan relevant. Auf Berufsanfänger wirkt diese Situation chaotisch und überfordert sie, wenn sie damit keinen konstruktiven Umgang gelernt haben.

» Das gegenwärtige Studium ermöglicht kaum Qualifizierung für kritisches Denken, Feedback,

CORE STATEMENTS ON THE STATUS QUO OF DESIGN EDUCATION

» At present, design studies are not vocational training that on completion has enabled graduates to master everything they will need to practice their present and future professions.

» Degrees in design currently only provide an initial point of entry into a professional life, providing superficial approaches and tips on knowledge, techniques, methods, tools and goals. The insights, skills and abilities fundamental to a successful career have to be acquired or given greater depth in the first few years of practicing the profession.

» Admission to design studies at present tends to emphasize people with strengths in visual expression, imagination and aesthetic sensibilities. Verbal or interpersonal communication skills or judgment tend to be under-rated.

» Students learn most from other students in group work on real projects. Precisely this format is least practiced in curricula.

» The polyvalency of specialists and generalists is ignored in curricula. The mutual conditionality of short-term, dynamic expert knowledge and long-term, enduring contextual knowledge is not highlighted. The result is a lack of orientation.

» Design studies do not serve to integrate all perspectives on the tasks of design, but rather isolated angles (e.g., technical, aesthetic, social, political, economic, cultural, legal). As a result, content seems circumscribed and manageable. In professional practice, by contrast, all perspectives are simultaneously relevant. That situation seems chaotic to new entrants to the profession and is overwhelming if they have not learned a constructive way to tackle it.

» Design studies at present hardly teach critical thought, feedback, empathy and the integration



MICHAEL BIERUT



DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN,
NATIONAL TAIPEI UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY



HIROYUKI SUZUKAWA



ERIKA ARAI



DAISUKE ISHII



ALLAN CHOCHINOV



ANDREA RUGGIERO



CHARLIE CANNON



SHIKUAN CHEN



KRIS VERSTOCT



WILL W. WU



DUKE SEUNGCHAE KANG
LOUIS POIRE



SONJA DÜNPEIMANN

KOMMUNIKATION ALS BASIS

COMMUNICATION AS A BASIS

Empathie und die Integration unterschiedlicher Perspektiven. Kontexte, Prozesse, Forschung und Innovation werden zu wenig berücksichtigt.

» Die Fähigkeit zu gelungener Kommunikation wird unisono als ausschlaggebend für eine erfolgreiche Berufspraxis genannt. Damit ist gemeint: der Austausch von Bedeutungen zwischen Menschen mithilfe von Symbolen, um die Grenzen zwischen Abteilungen, Disziplinen, Branchen, Hierarchien, Sprachen und Kulturen zu überwinden.

» Die Rolle der Designerinnen und Designer in der Zusammenarbeit mit anderen Abteilungen, Disziplinen, Branchen, Hierarchien, Sprachen und Kulturen ist unklar. Oft wird dem Design eine autonome Rolle aberkannt, was etwa gegenüber Juristinnen/Juristen, Betriebswirtinnen/Betriebswirten oder Ingenieurinnen/Ingenieuren kaum vorkommt.

LEBENSLANGES LERNEN

LIFELONG LEARNING

» Mit dem Ende des Studiums endet das Lernen nicht. Erfolgreiche Designerinnen und Designer praktizieren lebenslanges Lernen. Hochschulen bieten dafür keinen Ort, obwohl sie das Potenzial dafür in sich tragen.

» Design wird meist von der Öffentlichkeit und teilweise auch von Auftraggebern auf eine Ausdrucksweise formalästhetischer Kreativität unter der Maßgabe genialer Originalität reduziert. Ein erweiterter Kreativitätsbegriff, der an den (technisch-wissenschaftlich konnotierten) Begriff der Innovation anschließt, wird mit Designpraxis überwiegend nicht in Verbindung gebracht. Dem Design wird außerhalb der Fachwelt vorwiegend Kompetenz für die Gestaltung von Botschaften und Gerätschaften zugesprochen, nicht aber für die Gestaltung von Abläufen und Erfahrungen.

KERNAUSSAGEN ZUR ZUKUNFT DER DESIGNPRAXIS

Die Zukunft des Designs wird als eine Praxis beschrieben, die sich erheblich davon unterscheidet, was heute mit Design assoziiert wird. Diese Veränderung wird innerhalb kurzer Zeit vollzogen sein.

of different perspectives. Contexts, processes, research and innovation are all given too little consideration.

» All those polled stated that the ability to communicate successfully is decisive for a successful professional life. This covers the exchange of meanings between people using symbols in order to overcome the lines dividing departments, disciplines, sectors, hierarchies, languages and cultures.

» The role of designers in cooperation with other departments, disciplines, sectors, hierarchies, languages and cultures is ill-defined. Often design is not assigned an independent role, which hardly happens when it comes to lawyers, business administrators or engineers, for example.

» Learning does not end with graduation. Successful designers practice lifelong learning. Colleges do not provide a place for this although they have the potential to do so.

» Design is usually reduced by the general public and in part by clients to formal-aesthetic creativity practiced thanks to ingenious originality. An expanded notion of creativity that borrows from the concept of innovation with its technological/scientific connotations is primarily not associated with design practice. Outside the specialist trade, design tends to be associated with competence in designing messages and appliances, not with designing processes and experiences.

CORE STATEMENTS ON THE FUTURE OF DESIGN PRACTICE

The future of design is described as a practice that widely differs from what is associated with design today. This change will have taken place within a short space of time.



JOHANNA GRAWUNDER



JONATHAN OLIVARES



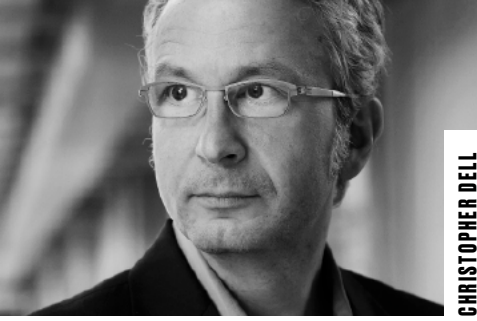
WOLFGANG SATTLER



LIU LIDAN
+ STUDIERENDE
TONGJI COLLEGE OF DESIGN
AND INNOVATION, SHANGHAI



CARL LIU



CHRISTOPHER DELL



ANNE ELISABETH TOFT



ACADEMY OF FINE
ARTS, XI'AN



MARIE STARGALA



ARVED GUDERIAN



RUEDI BAUR

SINKENDE
BEDEUTUNG
FORMAL-
ÄSTHETISCHER
ANTEILE

DECREASING
IMPORTANCE
OF FORMAL-
AESTHETIC
COMPONENTS

Am deutlichsten wird die Veränderung daran sichtbar werden, dass den etablierten Tätigkeiten der formalästhetischen Gestaltung immer weniger Einfluss auf das Gelingen von Projekten im Design und auf den Erfolg von Designerinnen und Designern zugesprochen wird. Damit ist nicht gemeint, dass ästhetische Qualitäten unwichtig würden – ganz im Gegenteil. Aber die dafür erforderlichen bzw. damit verbundenen Arbeitsschritte werden immer weniger von studierten Designerinnen und Designern durchgeführt, sondern von Künstlicher Intelligenz und von solchen Personen, die sich allein durch Online-Angebote spezifische Kenntnisse angeeignet haben. Das bedeutet weiterhin nicht, dass Designerinnen und Designer keine Kompetenzen in diesem Feld benötigen – ganz im Gegenteil, sie werden als unabdingbar vorausgesetzt. Die Phase ist jedoch vorbei, in der das Beherrschen dieses Wissens und dieser Fähigkeiten noch für ein Auskommen im Design genügt haben. Den Dingen und Botschaften die passende Form zu geben, gilt als selbstverständlicher Kern der Designpraxis. Aber dafür ist ein Designstudium nicht mehr erforderlich.

The change is most clearly visible in the fact that the established activities of formal-aesthetic design are judged to have ever less influence on the success of projects in design and the success of designers. This is not to say that aesthetic qualities are becoming unimportant – quite the contrary is the case. However, the process steps necessary for or associated with this tend to an ever lesser degree to be handled by designers and more by artificial intelligence and by such persons who have solely acquired specific skills through online offerings. Of course, this does not mean that designers do not require skills in this area; the opposite is the case, as such competences are a *sine qua non*. However, the phase has passed when a command of this knowledge and these abilities sufficed to work in design. Giving things and messages a suitable shape is the obvious core of design practice. However, studying design is no longer necessary to acquire the requisite skills.

WACHSENDE
BEDEUTUNG
DER GANZHEIT-
LICHEN PRAXIS

GROWING IMPOR-
TANCE OF HOLISTIC
PRACTICE

Ausgehend von dieser Grundlage der formalästhetischen Gestaltung wird das Design der Zukunft als eine ganzheitliche Praxis gesehen, für deren Gelingen die folgenden Ansprüche erfüllt werden:

- » Fähigkeit zur systematischen Integration aller relevanten Kontexte einer Aufgabe: technische, betriebswirtschaftliche, kulturelle, politische, gesellschaftliche;
- » Fähigkeit zur analytischen und empathischen Erkenntnisgewinnung über alle relevanten Aspekte des tatsächlichen Gebrauchs (Abläufe und Erfahrungen) aus der Perspektive der Anwender;
- » Fähigkeit zur interpersonellen Kommunikation in interkulturellen, internationalen und interdisziplinären Teams auf allen hierarchischen Ebenen;
- » Fähigkeit zur kritischen Distanz gegenüber Autoritäten bei gleichzeitigem Respekt gegenüber kulturellen Traditionen und zum kreativen Transfer von Ideen aus einem Bereich in einen anderen Bereich;

Starting from this basis of formal-aesthetic design, the design of the future is viewed as a holistic practice which will succeed if the following requirements are met:

- » Ability to systematically integrate all the relevant contexts of a task: technical, business, cultural, political and social;
- » Ability to gain analytical and empirical insights on all relevant aspects of actual use (processes and experiences) from the user perspective;
- » Skills in interpersonal communication in intercultural, international and interdisciplinary teams at all levels of hierarchy;
- » Skills in maintaining a critical distance to authorities while simultaneously respecting cultural traditions and fostering the creative transfer of ideas from one segment into another;



ROBERT SACHON



ANNETTE DIEFENTHALER



EVA MÜLLER



SONG JEONGMAN
MAING EUNJO
SUH NARA



IKKI KOBAYASHI
SHOHEI KATAYAMA
KATSUHIKO SHIBUYA



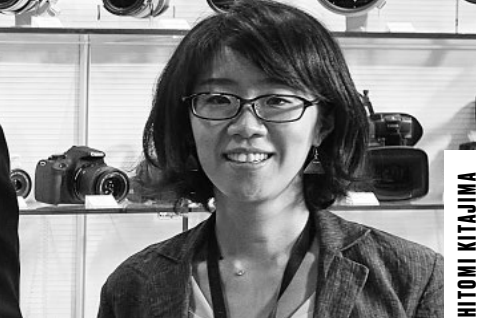
KATRIN MUELLER-RUSSO



CANEEL K. JOYCE



YOSHIFUMI ISHIKAWA



HITOMI KITAJIMA



TAKUMA YAMAZAKI



STEVEN HELLER



RALPH BRUDER

» Fähigkeit zum resilienten Umgang mit Ungewissheiten und dynamisch wechselnden Rahmenbedingungen, zur Bildung von Prioritäten trotz unvollständiger Informationen und zur verantwortlichen Entscheidungsfindung

» Ability to handle uncertainties and dynamically changing base conditions resiliently, to draw up priorities despite incomplete information, and to take decisions responsibly.

KONSEQUENZEN FÜR DIE ZUKUNFT DER DESIGNLEHRE

Aus den gesammelten Aussagen ergeben sich die folgenden Schlussfolgerungen für die Designlehre der Zukunft:

CONSEQUENCES FOR THE FUTURE OF DESIGN EDUCATION

The collected statements lead to the following conclusions as regards design education in the future:

GESTALTUNGS- KOMPETENZ ALS VORAUSSETZUNG DES STUDIUMS

» Gestalterische Kompetenzen werden als Grundlagen vorausgesetzt, ihre Vermittlung steht nicht mehr im Zentrum des Studiums, sondern wird an die Peripherie verlagert (Propädeutik).

» Design competences are presumed to exist as a basic foundation; conveying them is no longer the core of a future curriculum but is shifted to the periphery (propaedeutics).

DESIGN COMPE- TENCE AS A PREREQ- UISITE OF STUDY

» Das Studium führt dazu, dass als Ziel einer gestalterischen Aufgabe nicht die Formulierung einer isolierten Einzellösung angestrebt wird, sondern dass Design als prozessorientierte Tätigkeit praktiziert wird, die auf die Bildung von bedeutungsvollen Zusammenhängen (Systemen) ausgerichtet ist.

» The curriculum leads to graduates viewing the objective of a design task not to be formulating an isolated individual solution but rather practicing design as a process-oriented activity geared towards forming significant interlinkages (systems).

DESIGN ALS INTEGRATIVER PROZESS

» Ästhetische Entscheidungen stehen am Ende dieses integrativen Prozesses, in dessen Verlauf viele unterschiedliche, teilweise auch widersprüchliche Interessen berücksichtigt werden – um dem ganzheitlichen Anspruch zu genügen, erfahren die nichtästhetischen Aspekte einer Aufgabe (technische, betriebswirtschaftliche, kulturelle, politische, gesellschaftliche) erheblich größere Aufmerksamkeit im Studium als bisher.

» Aesthetic decisions are at the end of this integrative process, in the course of which many different, in part contradictory interests are considered – in order to do justice to this holistic approach, the non-aesthetic aspects of a task (technological, business, cultural, political, social) are accorded far more attention in the curriculum than hitherto.

DESIGN AS AN INTEGRATIVE PROCESS

» Das Training der Kompetenzen verbaler, non-verbaler, visueller, interpersoneller Kommunikation nimmt eine zentrale Rolle des Studiums ein.

» Training verbal, non-verbal, visual and interpersonal communication skills play a central role in the curriculum.

PROJEKTBASIERTES STUDIUM

» Das Studium wird als Bearbeitung von realen Projekten in Kooperation mit Auftraggebern aus der Wirtschaft und Gesellschaft organisiert (Prinzip des project-based learning bzw. learning by doing), sodass jegliche Form der Wissensvermittlung bzw. des Austauschs unmittelbar am konkreten Beispiel erfolgt.

» The curriculum is structured around working on real projects in cooperation with clients from the worlds of business and society (principle of project-based learning and/or learning by doing) so that all forms of conveying knowledge or exchanging knowledge take place with regard to a real-life example.

PROJECT-BASED STUDY



NATIONAL TAIWAN NORMAL
UNIVERSITY, TAIPEI



KONSTANTIN GRICIC



SEBASTIAN HERKNER



STEFAN YTTERBORN



GAO YI



PEGGY CHEN



CHARLES CHEN



LEE YOUNG-HYE



HAGEN FENDLER



JENNIFER MAGNOLFI

EXPERIMENT, FORSCHUNG, WISSENSCHAFT	» Die Studierenden arbeiten stets gemeinsam in Gruppen mit wechselnden Konstellationen in möglichst diversen Zusammensetzungen. » Experimenten, Forschung und Wissenschaft wird ein größerer Anteil am Studium eingeräumt. » Prototypen als Etappen des Entwicklungsprozesses werden sowohl manuell in Werkstätten als auch digital beim Programmieren hervorgebracht.	» The students always work in groups in changing constellations and with the composition varying as much as possible. » Experiments, research and science are accorded greater space in the curriculum. » Prototypes as stages in the development process are made both manually in workshops and digitally through programming.
EXPERIMENT, RESEARCH, SCIENCE	» Iterative Schleifen strukturieren sowohl die Bearbeitung des einzelnen Projekts als auch den gesamten Studienverlauf.	» Iterative loops structure both processing of the individual project and also the entire course of study.
GESELLSCHAFTLICHE VERANTWORTUNG SOCIETAL RESPONSIBILITY	» Der Maßstab gesellschaftlich verantwortlicher Werte durchdringt alle Bereiche des Studiums. ←	» The standard of socially responsible values permeates all areas of the curriculum. ←

DESIGN IST DIE VERBINDUNG ZWISCHEN MENSCH UND GESELLSCHAFT. ES BEGINNT BEI DEN BEDÜRFNISSEN DER EINZELNEN UND GIBT IHNEN WERTE, DIE ZU IHRER KULTUR UND EINSTELLUNG PASSEN.

DESIGN IS THE LINK BETWEEN PEOPLE AND SOCIETY. IT STARTS WITH THE NEEDS OF INDIVIDUALS AND GIVES THEM VALUES THAT FIT THEIR CULTURE AND OUTLOOK.

IM WIRKLICHEN LEBEN, AUSSERHALB DER BÜROS, GIBT ES KEINE TRENNUNG DER EINZELNEN ASPEKTE. ALLES IST INTEGRIERT.

IN REAL LIFE, OUTSIDE THE OFFICE, THE INDIVIDUAL ASPECTS DON'T GET SEPARATED. EVERYTHING IS INTEGRATED.

DESIGN IST TEAMWORK. ES IST NICHT DAS RESULTAT ISOLIERTER KÜNSTLER, DIE VON GOTT MIT IHREM TALENT BEGABT WURDEN.

DESIGN IS TEAMWORK. IT IS NOT THE RESULT OF INDIVIDUAL ARTISTS WHOM GOD HAS GIFTED WITH TALENT.

DER BEITRAG DER DESIGNER ZUM ERFOLG: VERSCHIEDENE SICHTWEISEN EINNEHMEN, IN ANDERE POSITIONEN HINEIN-VERSETZEN, QUERDENKEN, BEDÜRFNISSE NACHVOLL-ZIEHEN – UND INS PRODUKT ÜBERSETZEN.

THE DESIGNERS' CONTRIBUTION TO SUCCESS: TAKING VARIOUS PERSPECTIVES, EMPATHIZING WITH OTHER POSITIONS, THINKING OUTSIDE THE BOX, UNDERSTANDING NEEDS – AND TRANSLATING THEM INTO THE PRODUCT.

**DIE PRAXIS DES DESIGNS HAT SICH RAPIDE GEÄNDERT.
HEUTE BEDEUTET ES: DURCH KOMMUNIKATION
ZUSAMMENHÄNGE ERKENNEN UND LÖSUNGEN
KOMMUNIZIEREN KÖNNEN.**

**THE PRACTICE OF DESIGN HAS CHANGED RAPIDLY. TODAY,
IT MEANS BEING ABLE TO DISCERN CONNECTIONS THANKS
TO COMMUNICATION AND TO COMMUNICATE SOLUTIONS.**

**DIE BESSERE LÖSUNG ENTSTEHT NICHT DURCH PERFEKTIO-
NIERTE FERTIGKEITEN ISOLIERTER EXPERTEN, SONDERN
DURCH IHREN AUSTAUSCH MIT ANDEREN MENSCHEN.
THE BETTER SOLUTION IS NOT THE PRODUCT OF THE
PERFECTED SKILLS OF INDIVIDUAL EXPERTS, BUT OF
THEIR INTERACTION WITH OTHER PEOPLE.**

**DESIGN WAR FRÜHER EIN REPARATURGESCHÄFTSFELD.
JETZT WIRD ES ZU EINEM REFRAMING-GESCHÄFTSFELD.
DESIGN USED TO BE A REPAIR BUSINESS. IT'S
BECOMING A REFRAMING BUSINESS.**

**IN DEN NUR VIER JAHREN ZWISCHEN STUDIENBEGINN
UND -ABSCHLUSS VERÄNDERN SICH TECHNOLOGIE UND
GESELLSCHAFT EXTREM DYNAMISCH. DARUM MÜSSEN
DESIGNER ALS DENKER AUSGEBILDET WERDEN.
IN THE SHORT FOUR YEARS BETWEEN THE START OF
STUDIES AND GRADUATION, TECHNOLOGY AND SOCIETY
CHANGE EXTREMELY DYNAMICALLY. THAT'S WHY
DESIGNERS NEED TO BE TRAINED AS THINKERS.**

VEREINFACHTE ÜBERSICHT DER TYPEN VON DESIGNHOCHSCHULEN

SIMPLIFIED OVERVIEW OF THE TYPES OF DESIGN COLLEGES

Mehrheit privater Hochschulen

- Komplex-dynamische Märkte (VUCA).
- Traditionelles Design = verfügbare Selbstverständlichkeit.
- Fortschrittliches Design = interdisziplinäres Teamwork.
- Kontextorientierung: kulturelle, gesellschaftliche, wirtschaftliche und ästhetische Faktoren.
- Design = Gestaltung des Prozesses und des Resultats unter ganzheitlicher Perspektive, Methoden für Querschnitts- und Transferleistungen.
- Zentrales Modell der Ausbildung: Hochschule für Gestaltung Ulm.
- Keine Spezialisierung, sondern Denken und Handeln in komplexen Zusammenhängen.
- Konstruktiver Umgang mit Unschärfe, Ungewissheit und Widersprüchlichkeit.

Majority of private colleges

- Complex and dynamic markets (VUCA).
- Traditional design = self-evident and at hand.
- Progressive design = interdisciplinary teamwork.
- Contextual orientation: cultural, social, economic and aesthetic factors.
- Design = designing the process and the results from a holistic perspective, methods for transdisciplinary inputs and transfer.
- Central education role model: Hochschule für Gestaltung Ulm.
- No specialization, instead: thinking and acting in complex settings.
- Constructive approach to imprecision, uncertainty and contradictoriness.

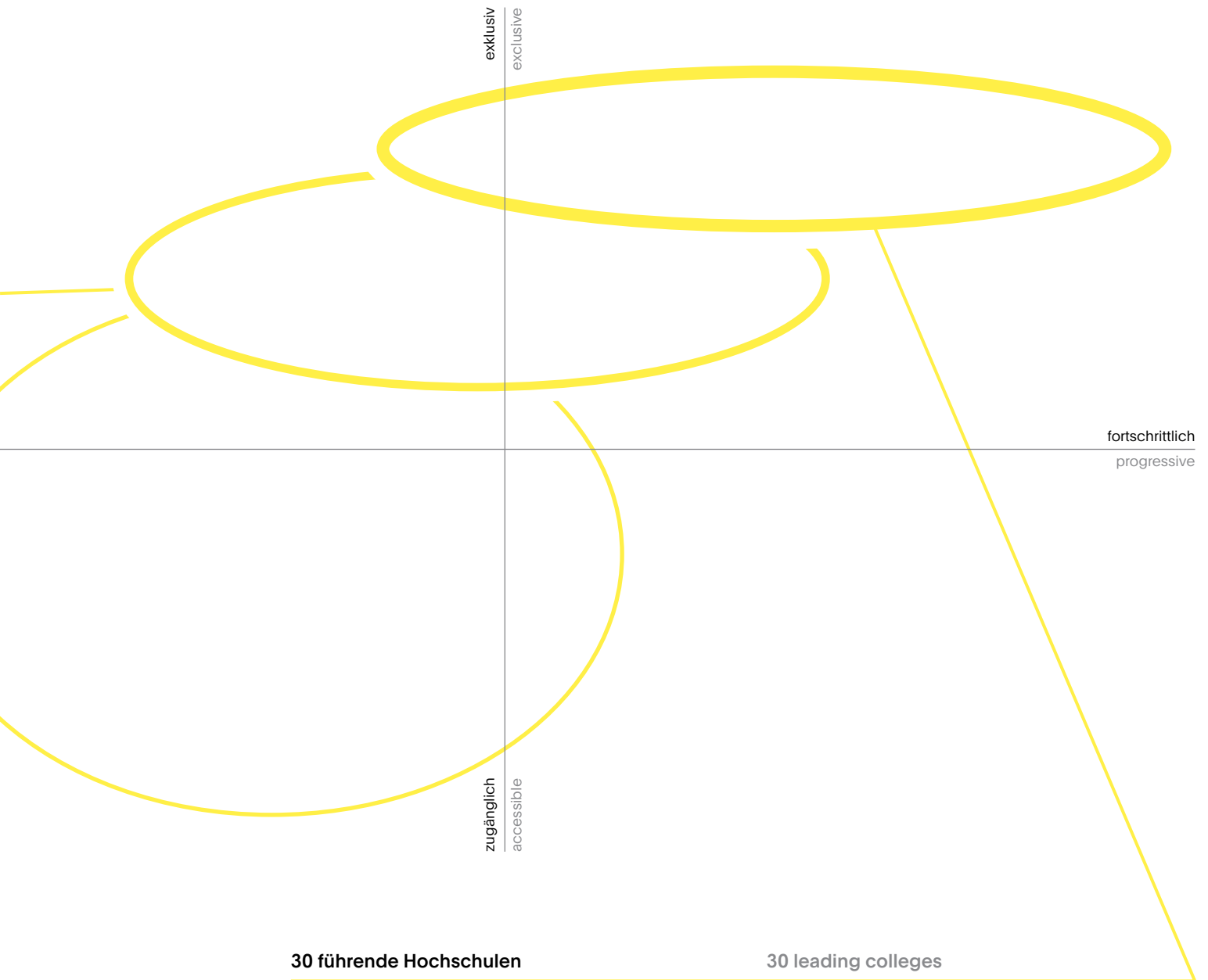
traditionell
traditional

Mehrheit staatlicher Hochschulen

- Design = Praxis der Experten für ästhetische Attraktivitätssteigerung.
- Innovation = Hervorbringen neuer Varianten der formalästhetischen Bestandteile eines Produktes.
- Glaubwürdigkeit aus historischer Erfahrung: seit den 1950er-Jahren erheblicher Impuls für die Prosperität der westlichen Industriegesellschaften.
- Zentrales Modell der Ausbildung: Bauhaus Dessau.
- Propädeutische Grundausbildung, anschließende Spezialisierung.
- Absolventen nehmen als Facharbeiter ihre Position im Produktionsprozess ein und arbeiten ihre Aufgaben gemäß Plan ab.

Majority of state colleges

- Design = an expert practice to boost aesthetic appeal.
- Innovation = the generation of new variants of formal-aesthetic elements of a product.
- Credibility thanks to historical experience: since the 1950s has strongly stimulated prosperity in the industrialized nations of the Global North.
- Central education model: Bauhaus Dessau.
- Foundation courses followed by specialization.
- Graduates as skilled workers take their place in the production process and discharge their duties to plan.



30 führende Hochschulen

- Unklare Mischung: traditionelles + fortschrittliches Designmodell.
- Sowohl Schulung handwerklicher Formgebung in Werkstätten (Holz, Papier, Metall, Kunststoff, Keramik)
- Und Schulung aktueller digitaler Werkzeuge (3D-Druck, Coding, Bildbearbeitung)
- Als auch prozessorientierte, nutzerzentrierte Methoden und Instrumente (Design Research, Design Thinking)
- Ergänzt um die kritische Reflexion der eigenen Tätigkeit (Design Studies, Design Critics).

30 leading colleges

- Unclear mixture: traditional + progressive design model.
- Both training in crafts design in workshops (wood, paper, metal, plastic, ceramics)
- And training in current digital tools (3D printing, coding, image processing)
- As well as process-oriented, user-centric methods and instruments (design research, design thinking)
- Supplemented by critical reflection on one's own activity (design studies, design critics).

DESIGNHOCHSCHULEN WELTWEIT

DESIGN COLLEGES WORLDWIDE

AMERICA 989

Argentina	43
Brazil	267
Canada	90
Chile	12
Mexico	212
Uruguay	7
USA	358

AFRICA 71

Botswana	1
Namibia	1
Nigeria	21
South Africa	48

ASIA 1.232

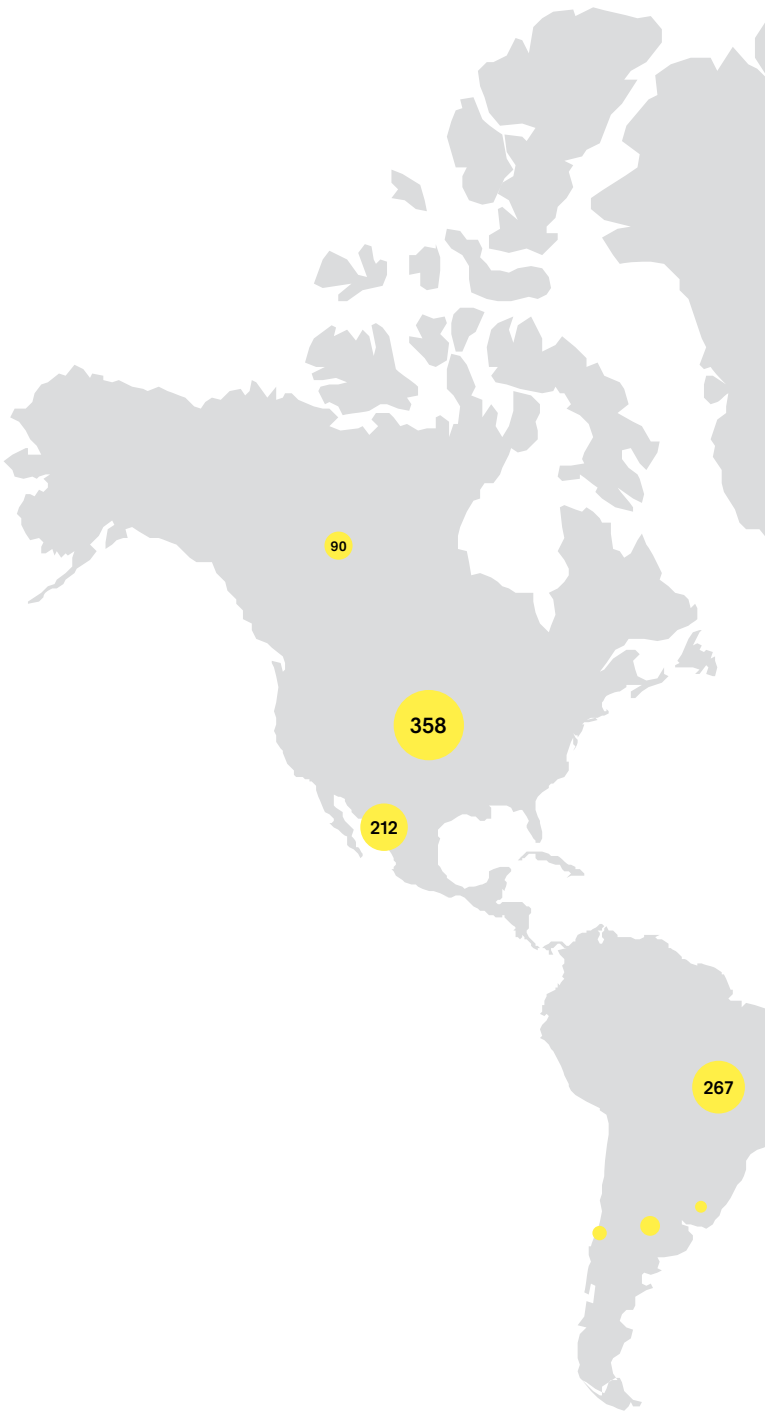
China	935
India	61
Israel	3
Japan	135
Singapore	6
South Korea	24
Taiwan	68

EUROPE 691

Austria	15
Belgium	12
Denmark	4
Estonia	3
Finland	1
France	93
Germany	115
Great Britain	112
Greece	9
Iceland	1
Ireland	9
Italy	52
Lithuania	6
Netherlands	35
Norway	5
Poland	4
Portugal	36
Russia	8
Spain	63
Sweden	17
Switzerland	7
Turkey	67
Ukraine	17

AUSTRALIA 52

Australia	31
New Zealand	21



Anzahl öffentlicher und privater akademischer Institutionen des tertiären Bildungsniveaus (ISCED-Stufen 6 bis 8) in ausgewählten Ländern. Mindestens 2-jähriges Programm, keine Berücksichtigung von raumbezogenen Studien (z.B. Urban Design, Interior Design, Stage Design), aber inkl. Mode-, Textil-, Schmuck, Film- und Fotodesign. – Zusammenstellung aus öffentlich zugänglichen Quellen der zuständigen Ministerien ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Stand: 12. Januar 2021.



Number of public and private academic institutions of tertiary education level (ISCED levels 6 to 8) in selected countries. Minimum 2-year program, not including space-related studies (e.g. urban design, interior design, stage design), but including fashion, textile, jewelry, film and photo design. – Compilation from publicly available sources of the responsible ministries without any claim to be complete. Updated: 12th January 2021.





3

HEARINGS 2019–20

2019–20 HEARINGS

**NICHT EINMAL DIE
DESIGNERINNEN
UND DESIGNER SIND
SICH** NOT EVEN THE DESIGNERS
CAN AGREE AMONG THEMSELVES
ON WHAT DESIGN IS.
**UNTEREINANDER
DARÜBER EINIG,
WAS DESIGN IST.**

IN 80 FRAGEN UM DIE WELT

AUSGANGSPUNKT

FEEDBACK-
SCHLEIFE ZUR
STUDIE 2016

FEEDBACK LOOP
ON THE 2016 STUDY

GLEICHER WISSENS-
STAND FÜR ALLE
EINGELADENEN

EVEN KNOWLEDGE
LEVEL AMONG
ALL INVITEES

Die Interviews der Studie 2016 endeten meist damit, dass die Gesprächspartner wissen wollten, welche Ansichten und Einschätzungen bisher vorgetragen wurden. Katrin Müller-Russo, Professorin am Pratt Institute New York, regte an, eine Konferenz mit allen an der Studie Beteiligten auszurichten. Dabei könnten die Ergebnisse der Studie vorgestellt werden, um den Diskurs weiterzuführen.

Die iF Design Foundation nahm diese Anregung 2018 auf. Aus organisatorischen Gründen wurde der Gedanke an eine einzige Großveranstaltung ersetzt durch eine Folge von vier Veranstaltungen, die 2019 und 2020 in Europa, den USA, Asien und Afrika stattfanden.

Erfahrungsgemäß wirken solche Veranstaltungen dann besonders fruchtbar, wenn alle Eingeladenen auf dem gleichen Wissensstand sind. Das setzt voraus, dass sie die wesentlichen Inhalte, welche zur Debatte stehen, schon vorab kennen. Es lag nahe, zu diesem Zweck eine umfangreiche Dokumentation der Studie 2016 zu erstellen: Die darin versammelten Aussagen müssten dann zu Beginn der Veranstaltungen nicht erst vorgestellt werden, sodass die gesamte Zeit für den unmittelbaren Austausch der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zur Verfügung stehen würde. Allerdings zeichnete sich ab, dass eine solch umfangreiche Dokumentation aller Wahrscheinlichkeit nach von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern nicht im Voraus durchgearbeitet werden könnte – es wäre schlicht unzumutbar gewesen, diese Vorbereitung als Voraussetzung für eine Teilnahme zu fordern.

AROUND THE WORLD IN 80 QUESTIONS

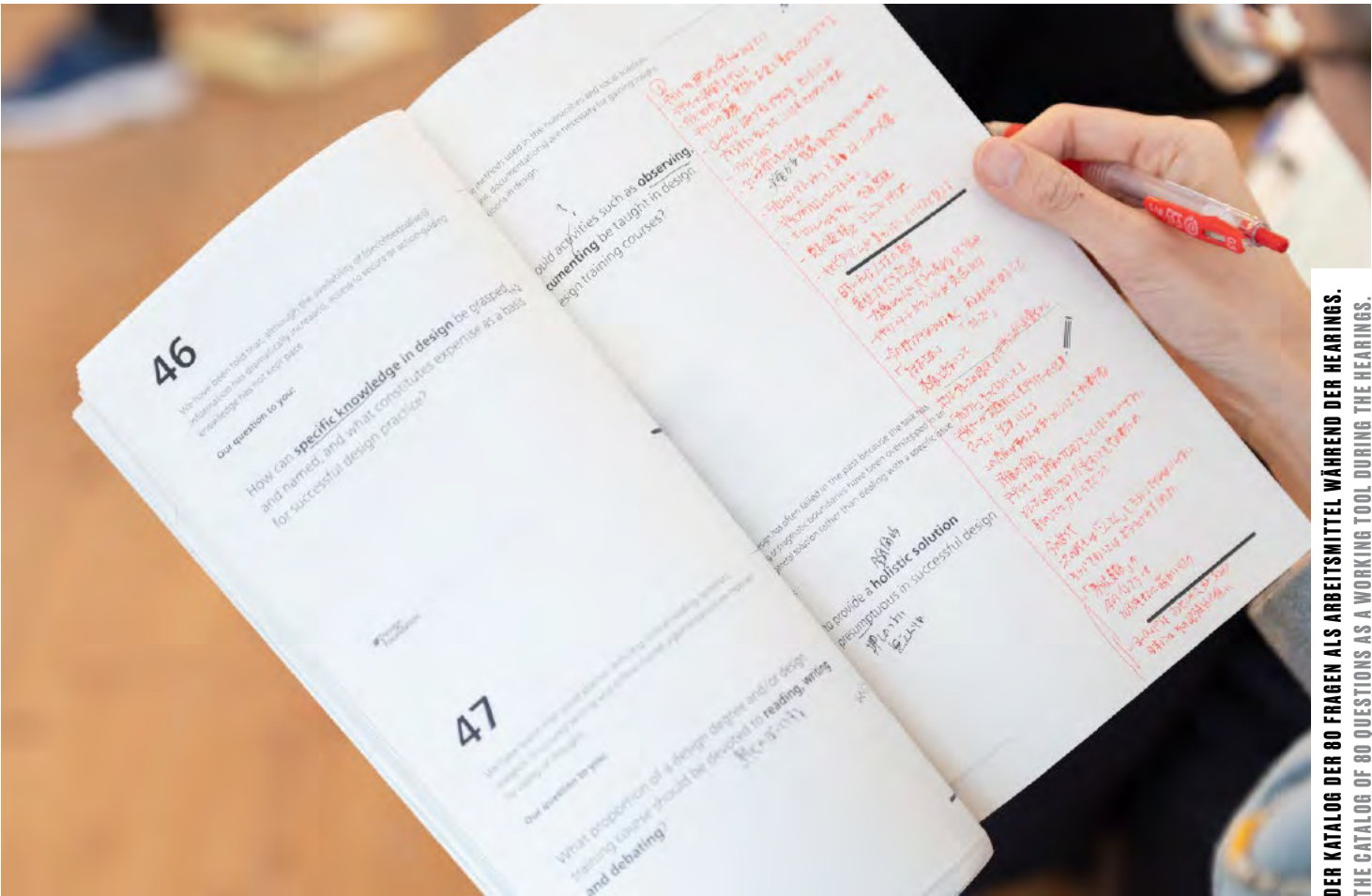
STARTING POINT

The interviews for the study undertaken in 2016 tended to end with the interviewees wanting to know what opinions and assessments others had already given. Katrin Müller-Russo, Professor at the Pratt Institute New York, suggested holding a conference with everyone involved in the study. It could function as an occasion to present the study's findings and thus continue the discussion.

In 2018, iF Design Foundation took up the suggestion but, for organizational reasons, the idea of a single large event was replaced by a series of four events that took place in 2019 and 2020 in Europe, the USA, Asia and Africa.

Experience shows that such events are especially fruitful if all the invitees have the same knowledge at their fingertips. This assumes that they are familiarized in advance with the core content to be discussed. It therefore seemed obvious to compile extensive documentation of the 2016 study to this end: The statements brought together there would then not need to be presented at the beginning of the events, leaving the entire time available for direct interaction by the participants. However, it soon emerged that most participants would probably not have the time to wade through such extensive documentation in advance – it would simply have been too much to expect such preparatory effort by everyone wanting to attend.

Christoph Böninger suggested that we instead reformulate the insights from the 2016 study as a set of questions. Often questions stimulate



Christoph Böninger schlug vor, stattdessen die Erkenntnisse der Studie 2016 in Fragen umzuformulieren. Oft stimulieren Fragesätze die gedankliche Auseinandersetzung stärker als abgeschlossenen wirkende Aussagesätze. Daraus entstand die Unterlage »In 80 Fragen um die Welt«, die mit den Einladungen zu den Hearings versandt wurde.

intellectual curiosity more strongly than do statements that appear chiseled in stone. This led to the documentation »Round the World in 80 Questions«, which was sent out along with the invitation to the hearings.

ÜBERSETZUNG DER
ERKENNTNISSE IN 80
FRAGEN

TRANSLATION OF
THE FINDINGS INTO
80 QUESTIONS

80 FRAGEN FÜR DIE HEARINGTEILNEHMER ZU IHRER VORBEREITUNG

Wir haben gehört, dass junge Menschen, die sich fürs Designstudium interessieren, nicht genau wissen, was sie im Studium erwarten wird – im Unterschied etwa zum Medizin-, Jura- oder Ingenieurstudium. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

PROFIL DES DESIGNSTUDIUMS

PROFILE OF A DESIGN DEGREE

1 Wie wichtig ist ein klares Profil der Inhalte und Formen des Designstudiums?

Wir haben auch gehört, dass junge Menschen, die sich fürs Designstudium interessieren, ebenfalls nicht genau wissen, was sie können, wenn sie ihr Studium erfolgreich absolviert haben. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

2 Wie wichtig ist ein klares Profil der Resultate des Designstudiums?

Wir haben gehört, dass das derzeitige Designstudium seine Absolventen nicht dazu in die Lage versetzt, vom ersten Tag nach dem Abschluss an den Lebensunterhalt mit einer Praxis im Design zu verdienen – sei es angestellt oder selbstständig. Damit ist gemeint, dass das Studium lediglich einen Horizont eröffnet, indem es eine Mischung aus Möglichkeiten und Hinweisen auf Techniken, Werkzeuge, Methoden, Fachwissen, Repertoire und Vernetzung bietet, die aber unterschiedlich genutzt werden. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

3 Inwiefern sollte es sich beim Designstudium um eine unmittelbar nutzbare Berufsausbildung handeln und inwiefern lediglich um eine Grundlage für die persönliche Aneignung, die eine begleitende oder anschließende Berufstätigkeit erfordert, um nutzbar zu werden?

Uns wurde gesagt, dass die tatsächliche Berufspraxis im Design äußerst breit gefächert und diffus ist, verglichen zum Beispiel mit der Berufspraxis von Ärzten, Juristen oder Ingenieuren, sodass das Berufsbild Design völlig unscharf ist. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

80 QUESTIONS TO HELP HEARING PARTICIPANTS PREPARE

We have heard that young people who are interested in studying design do not know exactly what course of study to expect – which would not be the case if they intended to study medicine, law or an engineering discipline. In light of this, we would like to discuss the following question with you:

1 How important is a clear profile of the content and thrust of the design curriculum?

We have further heard that young people who are interested in studying design also do not exactly know what they will be able to do once they have successfully graduated. This is why we would like to discuss the following with you:

2 How important is a clear profile of the results of studying design?

We have heard that the design curriculum at present does not enable graduates to earn a living practicing design when subsequently starting out in their first job – be it as an employee or freelancing. In other words, the curriculum only opens up a horizon of opportunity by offering a mixture of possibilities and references to techniques, tools, methods, expert knowledge, repertoire and networking that are, however, all used differently. This is why we would like to discuss the following question with you:

3 To what extent should design studies entail vocational training that can be applied directly and to what extent should it simply form the basis for personal acquisition of knowledge that requires an accompanying or subsequent vocational practice in order to be useful?

We were told that the actual professional practice of design is very broadly based and diffuse compared with the professional practice, say, of doctors, lawyers and engineers, and that the image of the design profession is completely unclear as a consequence. This is why we wanted to discuss the following question with you:

4 Welche Bedeutung hat ein deutliches und randscharfes Tätigkeitsprofil für die Berufspraxis im Design?

Wir haben erfahren, dass Design ein weitgehend unklarer Begriff ist, der alles Mögliche und Unmögliche bezeichnen kann. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

5 Was würde sich ändern, wenn die Mehrheit aller Menschen, die damit in Berührung kommen, im Wesentlichen das Gleiche mit dem Begriff Design verbinden?

Uns wurde gesagt, dass Design weder Kunst noch Handwerk ist, aber an seiner Peripherie Berührungspunkte mit beiden Bereichen hat. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

6 Welche Bedeutung hat die Bestimmung der Beziehungen oder Verbindungen zwischen Kunst, Design und Handwerk für die erfolgreiche Praxis im Design?

Wir haben gelernt, dass Gestaltung ein neutraler Begriff ist, mit dem weder wertende noch modische oder Marketingnuancen verbunden werden. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

7 Spielt es eine Rolle, ob die Berufspraxis mit dem eher wertenden Begriff Design oder mit dem eher neutralen Begriff Gestaltung bezeichnet wird?

Uns wurde gesagt, dass Kreativität ein zentrales Konzept im Design ist, das aber kulturell unterschiedlich ausgelegt wird. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

8 Wie wichtig ist es, dass alle Personen, die an Prozessen im Design beteiligt sind, ein gemeinsames Verständnis von Kreativität teilen?

Wir haben gelernt, dass schon das Auswahlverfahren für die Zulassung zum Designstudium bzw. zur Designausbildung das gesamte Studium bzw. die gesamte Ausbildung gestaltet, weil es die Anteile unterschiedlicher Einflüsse determiniert. Bewerberinnen und Bewerber mit handwerklichen

4 What importance does a clear and very distinct profile of activities have for professional design praxis?

We learned that design is a largely unclear term that can designate all manner of possible or impossible things. Which is why we want to discuss the following question with you:

5 What would change if the majority of all people who came into contact with it associated more or less the same thing with the term design?

We were told that design is neither an art nor a craft, but on its fringes has points of contact with both. Which is why we want to discuss the following question with you:

6 What importance does defining the relationships or links between art, design and crafts trades have for the successful practice of design?

We learned that creative formation is a neutral term that neither judges, nor is fashionable or related to marketing nuances. Which is why we want to discuss the following question with you:

7 Does it play a role whether professional practice is labeled with the more judgmental designator design or with the more neutral term of creative formation?

We heard that creativity is a central concept in design, but that the understanding of it is culturally specific. Which is why we want to discuss the following question with you:

8 How important is it for all persons involved in design to share a common understanding of creativity?

We have learned that the very selection process for admission to a degree course in design or to design education determines the entire course of study or training because it defines the ratio between the different factors. Applicants with craft skills are often preferred, in particular those with abilities in illustration. Moreover, persons with stronger imaginative and creative abilities

PROFIL DER
DESIGNPRAXIS

PROFILE OF DESIGN
PRAXIS

EINDEUTIGE DEFINI-
TION VON DESIGN

CLEAR DEFINITION
OF DESIGN

VORAUSS-
SETZUNGEN FÜR
DESIGNSTUDIUM

PREREQUISITES FOR
A DESIGN DEGREE

Fertigkeiten werden oft bevorzugt, insbesondere im zeichnerischen Darstellen. Darüber hinaus werden Personen mit stärkeren Fähigkeiten beim Vorstellungsvermögen und der Einbildungskraft sowie beim ästhetischen Empfinden bevorzugt. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

9 Welche Voraussetzungen sollen Personen erfüllen, die sich um ein Designstudium bzw. eine Designausbildung bewerben? Zum Beispiel in Bezug auf Fertigkeiten, Fähigkeiten, Kenntnisse und Charaktereigenschaften?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

10 Lassen sich die Voraussetzungen in eine Hierarchie bringen? Ist zum Beispiel Empathie wichtiger als Neugier, Selbstkritik wichtiger als Kommunikationsfähigkeit, zeichnerisches Darstellen wichtiger als räumliches Vorstellungsvermögen?

Wir haben erfahren, dass die Kosten für das Designstudium bzw. die Designausbildung vielfach einen weiteren Filter darstellen, der dazu führt, dass die angestrebten Mischungsverhältnisse im Hinblick auf Diversitätsziele nicht erreicht werden. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

11 Welche Rolle spielen zukünftig Finanzierungsmodelle jenseits der herkömmlichen Wege (z.B. Vermögen der Eltern, Kreditaufnahme, Stipendium), um die Kosten für ein Designstudium bzw. eine Designausbildung aufzubringen?

Uns wurde gesagt, dass es gestalterische Grundlagen gibt (z.B. Harmonielehre, Farblehre, Gestaltlehre), die für alle Bereiche des Designs gleichermaßen gelten. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

12 Sollte das Designstudium bzw. die Designausbildung mit einem gemeinsamen ersten Studienjahr gestalterischer Grundlagen beginnen?

Wir haben erfahren, dass handwerkliches Arbeiten eine grundlegende Erfahrung zur Entwicklung

and aesthetic sensibilities are likewise preferred. Which is why we want to discuss the following question with you:

9 What qualities should people have who apply for a degree course or a vocational course in design? For example as regards skills, abilities, knowledge and character?

Another question follows on from this:

10 Can those qualities be placed in a hierarchy? Is, for example, empathy more important than curiosity, self-criticism more important than communication skills, skills as an illustrator more important than spatial imagination?

We have learned that the costs for a degree course or a vocational course in design often also constitute a filter that causes the mixture which would be desirable in terms of diversity goals not to be achieved. Which is why we want to discuss the following question with you:

11 In future, what role will financing models beyond the customary forms (e.g., parents' assets, loans, scholarships) play in covering the costs of a degree course or a vocational course in design?

We were told that there are design basics (e.g., harmony, color theory, gestalt theory) which apply to all areas of design equally. Which is why we want to discuss the following question with you:

12 Should a degree course or a vocational course in design start with a shared first year spent on studying the design basics?

We have learned that »thinking with your hands« lays the foundations for developing design qualities. Which is why we want to discuss the following question with you:

13 Does a degree course or a vocational course in design also call for training in handicraft workshops (e.g., printing, photography, plaster, clay, wood)?

We were told that practice in design has become so strongly differentiated that there are now more

FINANZIERUNG DES
DESIGNSTUDIUMS

FUNDING A DESIGN
DEGREE

GESTALTERISCHE
GRUNDLAGEN

BASICS OF DESIGN

gestalterischer Qualitäten darstellt (»thinking with hands«). Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

13 Erfordert das Designstudium bzw. die Designausbildung auch Arbeiten in handwerklichen Werkstätten (z. B. Druck, Foto, Gips, Ton, Holz)?

Uns wurde gesagt, dass sich die Praxis im Design heute so stark ausdifferenziert hat, dass es dafür tatsächlich mehr unterscheidende als verbindende Merkmale gibt. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

14 Inwiefern ist es angemessen, für die erfolgreiche Praxis im Design von Botschaften, Gegenständen, Erlebnissen, Systemen, Prozessen und Kultur eine gemeinsame Ausbildung bzw. ein gemeinsames Studium zu absolvieren?

Wir haben gehört, dass die ausschließliche Arbeit am Bildschirm den Horizont der Designerinnen und Designer einschränkt und zum Verlust gestalterischer Qualitäten führt. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

15 Welche Rolle sollte im Designstudium bzw. in der Designausbildung das Training nicht-digitaler Arbeiten einnehmen?

Wir haben gehört, dass Design heute vielfach als Praxis von Spezialisten gesehen wird, deren Kompetenz im Kern darin besteht, die formalästhetischen Anteile einer Aufgabe so zu bearbeiten, dass die Attraktivität des Ergebnisses gesteigert wird. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

16 Handelt es sich bei Design auch zukünftig noch um eine Praxis der formalästhetischen Spezialisierung?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

17 Falls es sich bei Design auch zukünftig noch um eine Praxis der formalästhetischen Spezialisierung handelt, was bedeutet dann Innovation im Design?

different characteristics than shared ones. Which is why we want to discuss the following question with you:

14 To what extent is it appropriate for the successful practice of designing messages, objects, experiences, systems, processes, and culture to complete a common vocational or degree course?

We have heard that working exclusively on-screen limits designers' horizons and thus leads to a loss of design qualities. Which is why we want to discuss the following question with you:

15 What role should training in non-digital work play in a degree course or a vocational course in design?

We have heard that today in many cases design is considered practice by specialists whose expertise essentially consists in processing the formal-aesthetic elements of a job in such a way as to enhance the appeal of the final product. Which is why we want to discuss the following question with you:

16 Will design in the future continue to be a practice of formal-aesthetic specialization?

This leads on to the next question:

17 Should design in the future continue to be the practice of formal-aesthetic specialization, what does this then spell for innovation in design?

Another question this leads on to:

18 Should design in the future continue to be the practice of formal-aesthetic specialization, do curricula convey the necessary artistic-aesthetic and technical, production-side knowledge for the students to then be able to successfully exercise their profession? Meaning can designers directly on completion of their education, and possibly after a brief induction period, smoothly take up a position in the production process and duly discharge their duties?

HANDWERKLICHE
FERTIGKEITEN

CRAFT SKILLS

GEMEINSAMKEIT DER
STUDIENGÄNGE

COMMON ELE-
MENTS OF DEGREE
COURSES

ANALOGUE UND
DIGITALE ARBEIT

ANALOG AND
DIGITAL WORK

DESIGN ALS
ÄSTHETISCHE
PRAXIS

DESIGN AS AN
AESTHETIC
PRACTICE

Eine weitere Anschlussfrage:

18 Falls es sich bei Design auch zukünftig noch um eine Praxis der formalästhetischen Spezialisierung handelt, werden im Studium alle notwendigen künstlerisch-ästhetischen und fertigungstechnischen Kenntnisse für eine erfolgreiche Berufstätigkeit vermittelt? Können sich Designerinnen und Designer also unmittelbar nach ihrem Abschluss, eventuell ergänzt durch eine kurze Einarbeitung, nahtlos in ihre Position im Produktionsprozess eingliedern und ihre Aufgaben gemäß Plan abarbeiten?

Noch eine Anschlussfrage:

19 Falls es sich bei Design auch zukünftig noch um eine Praxis der formalästhetischen Spezialisierung handelt, wie wichtig ist dann das individuelle Talent?

Eine weitere Anschlussfrage:

20 Falls es sich bei Design auch zukünftig noch um eine Praxis der formalästhetischen Spezialisierung handelt, welche Bedeutung hat dann eine propädeutische Grundausbildung mit anschließender Spezialisierung, je nach individuellem Talent und Interesse, etwa in der Tradition der Grundlehre des Bauhauses?

Eine letzte Anschlussfrage:

21 Falls es sich bei Design auch zukünftig noch um eine Praxis der formalästhetischen Spezialisierung handelt, wie wichtig ist dann das Beherrschen handwerklicher Grundlagen und die darauf ausgerichtete Schulung handwerklicher Gestaltung zum Beispiel in der Form traditioneller Farb- und Harmonielehren in Werkstätten (Holz, Metall, Kunststoff, Gips, Glas, Papier, etc.)?

Wir haben gehört, dass sich erfolgreiche Designerinnen und Designer in Designprozessen vor allem auch mit visuellen Mitteln ausdrücken können, um Ideen, Argumente und Zusammenhänge zu veranschaulichen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:



And another question this leads on to:

19 Should design in the future continue to be the practice of formal-aesthetic specialization, then how important will individual talent be?

And yet another question this leads on to:

20 Should design in the future continue to be the practice of formal-aesthetic specialization, then what significance will a propaedeutic foundation course with subsequent specialization have, depending on the student's talent and interests, for example in the tradition of the foundation course at the Bauhaus?

A final question this leads on to:

21 Should design in the future continue to be the practice of formal-aesthetic specialization, how important then is mastery of the handicraft basics and the training in hand-crafted design geared to this – for example in the form of traditional instruction in harmony and color theory in workshops (wood, metal, plastic, plaster, glass, paper, etc.)?

22 Welche Bedeutung sollte das Zeichnen im Designstudium bzw. in der Designausbildung haben?

Wir haben gelernt, dass für die Praxis im Design zwei Typen von Aufgaben typisch sind: einerseits sogenannte zahme oder einfache Aufgaben und andererseits sogenannte böartige Aufgaben. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

23 Welche Rolle spielen zukünftig im Design sogenannte zahme Aufgaben, die sich zum Beispiel wie in der Algebra mit der Hilfe eines linear wachsenden Entscheidungsbaums darstellen lassen und bei denen die Zahl der möglichen Lösungen zählbar ist?

Wir haben gleichzeitig gelernt, dass für die Praxis im Design auch ein zweiter Typ von Aufgaben typisch ist: sogenannte böartige Aufgaben (»wicked problems«). Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

24 Welche Rolle spielen zukünftig im Design sogenannte böartige Aufgaben, deren Entscheidungsbaum exponentiell wächst und bei denen jede Entscheidung weitere neue Fragen aufwirft, die rasch zu ethisch-moralischen Aspekten führen?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

25 Wenn für das Design zukünftig sogenannte böartige Aufgaben (»wicked problems«) kennzeichnend sind, die unter anderem durch unscharfe Ziele, unklare Entscheidungsspielräume, dynamische Veränderlichkeit, Unabgeschlossenheit sowie Abhängigkeit der Lösung von der Deutung ihrer Aufgabe charakterisiert werden, wie gelingt es dann im Designstudium bzw. in der Designausbildung, den erfolgreichen Umgang mit dieser Unsicherheit in komplexen Zusammenhängen zu trainieren, die durch faktisches Wissen nicht (vollständig) beseitigt werden kann?

We have heard that successful designers can above all express themselves in design processes using visual means in order to visualize ideas, arguments and linkages. Which is why we want to discuss the following question with you:

22 What importance should drawing have in a degree course or a vocational course in design?

We have learned that two types of task are typical of design praxis: on the one hand, so-called tame or simple tasks and, on the other, so-called wicked problems. Which is why we want to discuss the following question with you:

23 What role will so-called tame tasks play in future design, such as can be expressed (as with algebra) using a decision tree with a linear progression and where the number of possible solutions is constrained?

We have also learned that for design praxis a second type of task is also typical, namely so-called wicked problems. Which is why we want to discuss the following question with you:

24 What role will so-called wicked problems play in future design where the decision trees grow exponentially and each decision engenders numerous new questions that swiftly lead you into ethical-moral considerations?

This leads to an attendant question:

25 If in future design will typically face wicked problems that are characterized among other things by unclear objectives, unclear scope for decision-making, dynamic mutability, open-endedness, and the dependence of the solution on how it interprets the problem, then how can a graduate or vocational course of design education teach successful handling of this uncertainty in complex settings that cannot be (completely) eliminated by factual knowledge?

FÄHIGKEITEN DER VISUALISIERUNG

VISUALIZATION SKILLS

ZAHME UND BÖSARTIGE AUFGABEN

TAME TASKS AND WICKED PROBLEMS

Und noch eine zweite Anschlussfrage:

26 Wenn für das Design zukünftig sogenannte böartige Aufgaben (»wicked problems«) kennzeichnend sind, bei denen die Lösungen ganz wesentlich von der Aufgabenstellung abhängen, werden dann für eine erfolgreiche Praxis im Design Fragen wichtiger als Antworten?

Wir haben erfahren, dass viele Aufgaben, die im Design in den vergangenen Jahrzehnten charakteristisch gewesen sind, mittlerweile als gelöst gelten können. Es gibt bereits unzählige kostenlose gestalterische Vorlagen und Programme enthalten Routinen, die auf Künstlicher Intelligenz beruhen, sodass auch von Laien Ergebnisse auf Knopfdruck mit mittlerem bis hohem professionellem Niveau ohne Kosten produziert werden können. Ästhetisch gelungene Lösungen stellen kein Unterscheidungsmerkmal mehr dar, sondern sind selbstverständlicher Standard. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

INNOVATION

27 Welche völlig neuartigen Aufgaben, die bislang nicht als gelöst gelten können, stellen sich zukünftig im Design?

INNOVATION

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

28 Wenn das Hervorbringen von Resultaten im Design weder Fachwissen noch Aufwand erfordert, inwiefern ist dann noch Expertise für eine erfolgreiche Praxis notwendig? Welche Rolle wird dann der Kompetenz, eine qualifizierende Bewertung abgeben zu können, gegenüber der Kompetenz des Machens zukommen?

Sowie eine weitere Anschlussfrage:

29 Wenn formalästhetische Ausdrucksformen frei verfügbar sind, an welcher Stelle im Prozess müssen dann solche Entscheidungen getroffen werden, und dominieren diese Entscheidungen den gesamten Prozess oder ergeben sie sich aus ihm? Anders gefragt, wie groß ist dann der Entscheidungs- und Gestaltungsspielraum für gelungenes Design?

Wir haben gehört, dass Design zukünftig nicht mehr isoliert in einzelnen Abteilungen vorkommt,

And a second attendant question:

26 If in future design will typically face wicked problems where the solutions quite essentially depend on the task at hand, do questions become more important than answers for successful design praxis?

We have heard that many of the tasks which were considered characteristic of design in recent decades can now be considered solved. There are already countless free-of-charge design templates, and programs contain AI-based routines so that laypersons can also produce results at the press of a button that are of a middle-to-high professional quality at no cost. Aesthetically compelling solutions are no longer a USP but the standard everyone expects. Which is why we want to discuss the following question with you:

27 What completely new tasks that have to date been considered not solved will design face in future?

This raises another question:

28 If creating results in design requires neither specialist knowledge nor major inputs, then to what extent does successful design praxis still require expertise? What role will the ability to provide a considered judgement then have compared to the competence of actual execution?

And it also raises another question:

29 If formal-aesthetic forms of expression are freely available, at what point in the process need such decisions be made and do these decisions dominate the entire process or result from it? Put differently, how great is the scope for decisions to shape things that successful design then has?

We have heard that design will in future no longer exist isolated in individual sections, but will impact across all sections of an organization. Which is why we want to discuss the following question with you:



sondern übergreifend in allen Abteilungen einer Organisation wirksam wird. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

30 Inwiefern ist Design zukünftig eine übergreifende Praxis des Querschnitts und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

31 Wenn Design zukünftig eine übergreifende Praxis des Querschnitts ist, handelt es sich dabei um eine Praxis der Verbindung bzw. der Addition oder um eine Praxis der Durchdringung bzw. Integration?

Wir haben gehört, dass Projekte im Design zukünftig immer stärker dadurch geprägt sind, dass mehrere Fachdisziplinen, Branchen, Hierarchien und internationale bzw. interkulturelle Anteile zusammengeführt werden müssen, um erfolgreich zu sein. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

30 To what extent will design in future be an over-arching, cross-cutting practice and what consequences does this have for a graduate or vocational course of design?

This raises another question:

31 If design will in future be an overarching, cross-cutting practice, then will this be a practice of connecting/addition, or one of permeation and/or integration?

We have heard that projects in design will in future be ever more strongly shaped by the fact that several specialist disciplines, sectors, hierarchies and international and/or intercultural elements have to be brought together for the project to be successful. Which is why we want to discuss the following question with you:

32 What role should interdisciplinary and intercultural cooperation play in graduate and vocational design courses?

DESIGN ALS ÜBER-
GREIFENDE PRAXIS

DESIGN AS AN
OVERARCHING
PRACTICE

WECHSEL VON
VERTIEFUNGS- UND
ÜBERBLICKSPHASEN

ALTERNATION OF
OVERVIEW AND
CONSOLIDATION
PHASES

MANAGEMENT
VON INNOVATIONS-
PROZESSEN

MANAGEMENT
OF INNOVATION
PROCESSES

32 Welche Rolle sollte die interdisziplinäre und interkulturelle Zusammenarbeit in der Designausbildung bzw. im Designstudium einnehmen?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

33 Wenn die interdisziplinäre und interkulturelle Zusammenarbeit zukünftig einen wesentlichen Anteil der Praxis im Design ausmachen wird, müssen Sie dann über besondere Kompetenzen der Kommunikation bei der Zusammenarbeit in internationalen und interkulturell geprägten Strukturen verfügen? Welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Uns wurde gesagt, dass für die Praxis im Design der permanente Wechsel von spezialisierenden und in die Tiefe gehenden Phasen einerseits sowie von generalisierenden und sich über die Breite erstreckenden Phasen andererseits charakteristisch ist. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

34 Sollte das Designstudium bzw. die Designausbildung auf eine Spezialisierung der Praxis im Design ausgerichtet sein, auf ihre Generalisierung oder auf beides zugleich?

Uns wurde gesagt, dass sich Design als Praxis zukünftig immer weniger auf die Gestaltung von materiellen Ausformungen beschränken wird und dass stattdessen ein wesentlicher Anteil der Wertschöpfung in der Gestaltung gelungener Prozesse besteht, die Innovationen ermöglichen und stärken. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

35 Besteht die erfolgreiche Praxis im Design zukünftig im Wesentlichen in prozessorientiertem Innovationsmanagement?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

36 Wenn die erfolgreiche Praxis im Design zukünftig im Wesentlichen in prozessorientiertem Innovationsmanagement besteht, wie wichtig ist es dann, im Designstudium oder in der Designausbildung Methoden für die Steuerung von forschenden und entwickelnden Prozessen zu trainieren?

And this raises a third question:

33 If in future interdisciplinary and intercultural cooperation is to constitute a key element of design praxis, must it then possess special communication skills for cooperation in structures that are expressly interdisciplinary and intercultural? What consequences does this have for graduate and vocational design courses?

We were told that design praxis is defined, on the one hand, by specializing and in-depth phases and, on the other, by generalizing phases that cut across the board. Which is why we want to discuss the following question with you:

34 Should graduate and vocational design courses be geared toward a specialization in design praxis, toward generalization, or toward both?

We were told that design praxis will in future to an ever lesser extent entail the design of material shapes and that a key element of the value added will be designing successful processes that enable and drive innovations. Which is why we want to discuss the following question with you:

35 Will successful design praxis in future essentially involve process-oriented innovation management?

This also raises the question:

36 If successful design praxis will in future mainly be process-oriented innovation management, then how important is it in graduate and vocational design courses to train methods for managing R&D processes?

We were told that design praxis will in future above all be characterized by design remaining focused on the customer benefit across the entire development process and should voice this perspective in the face of other perspectives that are simultaneously involved in order to achieve a balanced result. Which is why we want to discuss the following question with you:

37 Will successful design praxis in future require competences that guarantee that all the

Uns wurde gesagt, dass die Praxis im Design zukünftig vor allem dadurch gekennzeichnet sein wird, dass das Design über den gesamten Entwicklungsprozess hinweg den Nutzen für den Kunden im Fokus behält und diese Perspektive gegenüber anderen, gleichzeitig beteiligten Perspektiven zur Sprache bringt, damit ein angemessenes ausbalanciertes Resultat entsteht. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

37 Werden für eine erfolgreiche Praxis im Design zukünftig Kompetenzen notwendig sein, die gewährleisten, dass alle relevanten politischen, gesellschaftlichen, ökonomischen, kulturellen und ästhetischen Faktoren der Gestaltung berücksichtigt werden – und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Wir haben gelernt, dass die Praxis im Design nicht damit endet, dass ein Ergebnis zutage gefördert oder eine Lösung für eine Aufgabe entwickelt wurde. Das Nachdenken über die Folgen des eigenen Handelns für einen längeren Zeitraum und einen weiteren Wirkungsbereich als das Hier und Jetzt ist nicht nur ein Ausdruck gesellschaftlicher Verantwortung, sondern auch eine Quelle für nachhaltige Innovation. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

38 Wie wichtig ist die kritische bzw. selbstkritische Reflexion der Praxis in der Designausbildung bzw. im Designstudium?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

39 Wenn die Praxis für gelungenes Design nicht mehr abschließend in ein fertiges, stimmiges Produkt mündet, sondern in Übereinstimmung der Teilhaber am Prozess, welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Wir haben erfahren, dass für die erfolgreiche Praxis im Design bestimmte Merkmale der Persönlichkeit einen größeren Ausschlag geben als spezifische Fertigkeiten. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

relevant political, social, economic, cultural and aesthetic factors of design are considered – and what consequences does this have for graduate and vocational design courses?

We have learned that design praxis does not end with a result being found or a solution developed for a task. Reflecting on the consequences of one's own actions for a longer period and a broader horizon of impact than the here-and-now is not only an expression of social responsibility but also a source of emphatic innovation. Which is why we want to discuss the following question with you:

38 How important is critical and/or self-critical reflection on design praxis in graduate and vocational design courses?

This results in a subsidiary question:

39 If successful design praxis no longer culminates in a finished, coherent product but in coordination of the participants in a process, what consequences does this have for graduate and vocational design courses?

We have been informed that certain personality traits are more important than specific skills for successful design praxis. Which is why we want to discuss the following question with you:

40 What role should personality development play in graduate and vocational design courses?

We have heard that design is not a value-free, but an evaluating practice whereby the evaluation yardstick does not depend on political, social and cultural conditions but on community values (within the organization) as well as the individual stance that the individual persons take on those values. Which is why we want to discuss the following question with you:

41 How important is a critical enquiry into values and attitudes for design praxis and what consequences does this have for graduate and vocational design courses?

BERÜCKSICHTIGUNG
ALLSEITIGER
FAKTOREN

CONSIDERATION
OF ALL-ROUND
FACTORS

KRITIK UND
SELBSTKRITIK

CRITICAL AND
SELF-CRITICAL
REFLECTION

AUSBILDUNG UND
PERSÖNLICHKEITS-
BILDUNG

40 Welche Rolle sollte im Designstudium bzw. in der Designausbildung die Persönlichkeitsbildung spielen?

We have heard that innovation in design is not restricted to technical-functional rejuvenation and aesthetic change, but also involves a responsible contribution to improving one's personal lot in life. Which is why we want to discuss the following question with you:

42 What is the actual meaning, importance and value of future innovations in design? And what consequences does this have for graduate and vocational design courses?

We have learned that a key aspect critical for the success of design will in future increasingly be the suitable consideration of the context in which the design is used. Which is why we want to discuss the following question with you:

43 To what extent are robust insights into the future of the needs, values, attitudes, interests, goals, expectations and wishes associated with the contextual use situation necessary for successful design praxis?

This leads on to a second question:

44 If in future the linkage of use and context will become ever more important for successful design praxis, then what methods and techniques and/or instruments should be taught to this end in graduate and vocational design courses?

We have been informed that projects in design are increasingly considered something that is not brought to an end and/or cannot be concluded – comparable to a software that is constantly updated in small steps and comprehensively updated at greater intervals. Which is why we want to discuss the following question with you:

45 What importance for future successful design praxis will the development of results have that are not considered the end of the given task but a stage along the way to a new task? What consequences does this have for graduate and vocational design courses?

EDUCATION AND
PERSONALITY
DEVELOPMENT

Wir haben gehört, dass Design keine wertfreie, sondern eine wertende Praxis ist, deren Maßstäbe der Bewertung nicht nur von politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Rahmenbedingungen abhängen, sondern auch von gemeinschaftlichen Werten (innerhalb der Organisation) sowie der individuellen Haltung, die von der einzelnen Person dazu eingenommen wird. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

41 Wie wichtig ist die Auseinandersetzung mit Werten und Haltungen für die Praxis im Design, und welche Folgen ergeben sich daraus für das Designstudium bzw. für die Designausbildung?

Wir haben gehört, dass Innovation im Design nicht nur auf technisch-funktionale Erneuerung und ästhetische Veränderung beschränkt ist, sondern auch einen verantwortungsvollen Beitrag zur Verbesserung der persönlichen Lebenssituation enthält. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

INNOVATIONEN
IM DESIGN

42 Worin bestehen der eigentliche Sinn, die Bedeutung und der Wert von zukünftigen Innovationen im Design? Und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Wir haben gelernt, dass ein wesentlicher erfolgskritischer Aspekt für gelungenes Design zukünftig immer stärker in der angemessenen Berücksichtigung des Kontextes besteht, innerhalb dessen das Design genutzt bzw. angewendet wird. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

INNOVATIONS
IN DESIGN

ERKENNTNISSE
ÜBER KONTEXTE

43 Inwiefern sind zukünftig gesicherte Erkenntnisse über Bedürfnisse, Werte, Einstellungen, Interessen, Ziele, Erwartungen und Wünsche der situativen Nutzung innerhalb ihres Kontextes für erfolgreiche Praxis im Design erforderlich?

INSIGHTS INTO
CONTEXTS

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

44 Wenn für die erfolgreiche Praxis im Design zukünftig der Zusammenhang von Nutzung und Kontext immer wichtiger wird, welche Methoden und Techniken bzw. Instrumente müssen dafür im Designstudium bzw. in der Designausbildung trainiert werden?

Wir haben erfahren, dass Projekte im Design immer häufiger als unabgeschlossen bzw. als nicht abschließbar betrachtet werden müssen, vergleichbar mit einer Software, die fortlaufend in kleinen Schritten aktualisiert wird und in größeren Abständen ein umfangreicheres Update erhält. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

45 Welche Bedeutung wird für die erfolgreiche Praxis im Design zukünftig die Entwicklung von Resultaten haben, die nicht als das Ende der gestellten Aufgabe gelten, sondern als Etappe auf dem Weg zu einer neuen Aufgabe? Und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Uns wurde gesagt, dass zwar die Verfügbarkeit von (dekontextualisierten) Informationen dramatisch gestiegen ist, dass aber der Zugriff auf gesichertes bzw. handlungsleitendes Wissen damit nicht Schritt hält. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

46 Wie lässt sich das spezifische Wissen im Design greifen und benennen, und worin besteht dann die Expertise als Grundlage für erfolgreiche Praxis im Design?

Wir haben erfahren, dass geisteswissenschaftliche Kompetenzen (z.B. kritisches Lesen, systematisches Recherchieren, strukturiertes Schreiben und differenziertes Argumentieren) für Klarheit im Denken wichtig sind. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

47 Welchen Anteil sollten Lektüre-, Schreib- und Debattiertrainings im Designstudium bzw. in der Designausbildung einnehmen?

Uns wurde gesagt, dass geistes- und sozialwissenschaftliche Methoden (z.B. Interviews,



ERGEBNISSE ALS ETAPPEN

RESULTS AS STAGES

ANALOGES WERKZEUG
ANALOG TOOL

SPEZIFISCHES DESIGNWISSEN

SPECIFIC DESIGN KNOWLEDGE

We were told that the availability of (decontextualized) information has admittedly risen dramatically, but that reliance on robust knowledge that can inform activities has not kept pace. Which is why we want to discuss the following question with you:

46 How can the specific knowledge be given a name and take effect in design and what then constitutes expertise as the basis for successful design praxis?

We have learned that competences acquired in the humanities (e.g., critical reading, systematic researching, structured writing and differentiated argumentation) are key to clarity in thought.

SPRACHLICHER AUSDRUCK

LINGUISTIC EXPRESSION

Beobachtungen, Dokumentationen) notwendig sind, um Erkenntnisse für die Konzeption von Lösungen im Design zu gewinnen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

GEISTES- UND
SOZIALWISSEN-
SCHAFTLICHE
METHODEN

48 Inwiefern sollten Tätigkeiten wie zum Beispiel Beobachten, Zuhören und Dokumentieren im Designstudium bzw. in der Designausbildung trainiert werden?

Wir haben gehört, dass Design in der Vergangenheit oft daran gescheitert ist, dass die Aufgabe rasch zu groß wurde bzw. pragmatische Grenzen übersprungen wurden, um nicht nur einen konkreten Anlass zu bearbeiten, sondern grundsätzlich eine allgemeine Lösung vorzulegen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

METHODS FROM
HUMANITIES AND
SOCIAL SCIENCES

Which is why we want to discuss the following question with you:

47 What proportion of graduate and vocational design courses should be dedicated to teaching reading, writing, and debating skills?

We were told that the methods used in the humanities and social sciences (e.g., interviews, observations, documentation) are necessary in order to arrive at insights for conceptualizing design solutions. Which is why we want to discuss the following question with you:

48 To what extent should activities such as observing, listening and documentation be taught as part of graduate and vocational design courses?

We have heard that in the past design often failed because the task swiftly became too large or exceeded pragmatic limits, meaning that not only was an actual brief involved, but fundamentally a general solution had to be found. Which is why we want to discuss the following question with you:

49 Is the benchmark for successful design praxis of providing holistic solutions appropriate or arrogant?

We have learned that in the future swiftly trying out possible solutions and exploring their consequences will be ever more important for successful design praxis. Which is why we want to discuss the following question with you:

50 To what extent should experimentation, changes in vantage point and the combination of things hitherto unconnected be trained in graduate and vocational design courses?

We have heard that skills in interpersonal communications are decisive for a successful design praxis. Which is why we want to discuss the following question with you:

51 What role should teaching verbal and non-verbal communication skills play in design education – and also as compared to visual forms of expression?

GANZHEITLICHER
ANSPRUCH

49 Ist der Anspruch auf eine ganzheitliche, holistische Lösung für die erfolgreiche Praxis im Design angemessen oder anmaßend?

Wir haben erfahren, dass das rasche Ausprobieren von möglichen Lösungen und ihren Konsequenzen zukünftig immer wichtiger wird für eine erfolgreiche Praxis im Design. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

HOLISTIC
BENCHMARK

EXPERIMENTE
EXPERIMENTS

50 Inwiefern sollen das Experimentieren, das Wechseln der Sichtweisen und die Zusammenführung von bisher Unverbundenem in der Designausbildung bzw. im Designstudium trainiert werden?

Wir haben erfahren, dass Kompetenzen der interpersonalen Kommunikation ausschlaggebend sind für die erfolgreiche Praxis im Design. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

KOMMUNIKATION
COMMUNICATION

51 Welche Rolle sollte das Training von verbalen und nonverbalen Kommunikationskompetenzen in der Designausbildung spielen, auch im Vergleich zu visuellen Ausdrucksfähigkeiten?

Wir haben gehört, dass für die erfolgreiche Praxis im Design insbesondere die Überzeugungskraft des persönlichen Auftretens bzw. die Performance in Gesprächen und Präsentationen wachsende Bedeutung gewinnt. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

52 Inwiefern sollte in der Designausbildung bzw. im Designstudium das Training von Moderation, Argumentation und Präsentation eine Rolle spielen?

Uns wurde gesagt, dass für die erfolgreiche Praxis im Design mentale Fähigkeiten und Aspekte der Haltung bzw. Einstellung gegenüber der Aufgabe (»mindset«) eine wichtige Rolle spielen, wobei der Übergang zu Persönlichkeitsanteilen, die nur eingeschränkt trainierbar sind, fließend ist. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

53 Sollten mentale Fähigkeiten, zum Beispiel das Denken außerhalb gewohnter Bahnen (»thinking out of the box«), und Einstellungsveränderungen in der Designausbildung bzw. im Designstudium trainiert werden?

Wir haben gelernt, dass die Designpraxis immer projektorientiert ist. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

54 Sollte das Designstudium bzw. die Designausbildung in integrierten Projekten oder in spezialisierten Fächern organisiert werden?

Wir haben gehört, dass die Praxis des »learning by doing« als Vier-Phasen-Modell (erst praktisch machen, dann theoretisch fundiert reflektieren und aus dem Einzelfall allgemeine Erkenntnisse gewinnen, die kommuniziert werden) den angemessenen Rahmen für ein gelungenes Vermitteln relevanter Stoffe in der Designausbildung bzw. im Designstudium bietet. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

55 In welcher Form kann die Aneignung von theoretischem Wissen und das Training praktischer Anwendungen in der Designausbildung bzw. im Designstudium in eine angemessene Balance gebracht werden?

Wir haben erfahren, dass sich erfolgreiche Didaktik für Stoffe auf Hochschulebene auf die sechs Stufen der sogenannten Lernzieltaxonomie (Wissen, Verständnis, Anwendung, Analyse, Evaluation und Entwicklung) stützt. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

We have heard that successful design praxis depends in particular on the conviction of the personal presentations or performance in meetings, and that presentations are therefore growing in importance. Which is why we want to discuss the following question with you:

52 To what extent should training in moderating, arguing and presenting play a role in graduate and vocational design courses?

We were told that successful design praxis depends crucially on mental aptitude and aspects of attitude/mindset as regards the task at hand, whereby the transition to personality traits that can only be taught to a limited extent is of course fluid. Which is why we want to discuss the following question with you:

53 Should mental abilities such as thinking out of the box and changes in mindset be taught in graduate and vocational design courses?

We have learned that design praxis is always project-oriented. Which is why we want to discuss the following question with you:

54 Should graduate and vocational design courses be structured in the form of integrated projects or in specialized fields

We have heard that the practice of »learning by doing« as a four-phase model (first practical work, then reflect on it with in-depth theory, then generate general insights from the individual case which can then be communicated) offers an appropriate setting for the successful teaching of the relevant materials in graduate and vocational design courses. Which is why we want to discuss the following question with you:

55 In what way can the acquisition of theoretical knowledge and training in practical applications be suitably balanced in graduate and vocational design courses?

We have heard that the successful methodology for teaching in tertiary institutions relies on the six stages of the so-called taxonomy of teaching objectives (knowledge, understanding, application,

MENTALE
FÄHIGKEITEN

MENTAL ABILITIES

INTEGRATION ODER
SPEZIALISIERUNG

INTEGRATION OR
SPECIALIZATION

BALANCE VON
THEORIE UND PRAXIS

BALANCE OF
THEORY AND
PRACTICE

LERNZIEL- TAXONOMIE	56 Welche Bedeutung hat eine stringente Abfolge klar definierter Lernziele für die Designausbildung bzw. das Designstudium?	analysis, evaluation and development). Which is why we want to discuss the following question with you:
TAXONOMY OF LEARNING OBJECTIVES	Wir haben gelernt, dass iteratives Vorgehen in der Didaktik auf Hochschulebene erforderlich ist für die vertiefende Aneignung von Stoffen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:	56 What importance does a stringent sequence of clearly defined learning objectives have for graduate and vocational design courses?
ITERATION	57 Inwiefern lassen sich Stoffe in der Designausbildung bzw. im Designstudium in der Form von Wiederholungsschleifen vermitteln und die damit verbundenen Kompetenzen trainieren?	We have heard that an iterative approach is necessary in teaching at the tertiary level in order to enable in-depth learning of the course content. Which is why we want to discuss the following question with you:
ITERATION	Wir haben gehört, dass permanentes Lernen für eine erfolgreiche Praxis im Design notwendig ist. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:	57 To what extent can the materials in graduate and vocational design courses be taught in the form of iterative loops and the related competences acquired?
WEITERBILDUNG NACH DEM STUDIUM	58 Welche Bedeutung spielt die Bereitschaft, sich auch nach dem Abschluss der Designausbildung bzw. des Designstudiums autodidaktisch weiterzubilden für eine erfolgreiche Praxis im Design, und welche Rolle sollen die Hochschulen bzw. Ausbildungsinstitutionen darin spielen?	We have heard that permanent learning is necessary for successful design praxis. Which is why we want to discuss the following question with you:
FURTHER TRAINING AFTER A DEGREE	Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:	58 What role does the willingness to continue learning by teaching oneself after completing a graduate and/or vocational design course play for successful design praxis, and what role should tertiary institutions and vocational training institutes play here?
	59 Welchen Wert haben Online-Tutorials oder MOCC-Formate zukünftig für die erfolgreiche Praxis im Design?	These leads to a second question:
	Sowie eine weitere Anschlussfrage:	59 What value will online tutorials or MOCC formats have for successful design praxis going forwards?
	60 Können Designhochschulen bzw. Ausbildungsinstitutionen künftig noch mit der Geschwindigkeit und Dynamik der Entwicklung von Lernmöglichkeiten außerhalb der Hochschulen Schritt halten?	And this prompts a third question:
	Wir haben gelernt, dass sich die Gratifikationssysteme der Hochschulen bzw. Ausbildungsinstitutionen auf der einen Seite und der freien Wirtschaft auf der anderen Seite stark unterscheiden. Damit ist gemeint, dass Leistungen im Designstudium bzw. in der Designausbildung signifikant anders bewertet werden als in der beruflichen Praxis. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:	60 Will design colleges and vocational training institutes be able to keep pace with the future speed and dynamism of developments in learning opportunities outside colleges?
		We have learned that there are huge differences between the gratification systems in colleges/ vocational colleges, on the one hand, and the business world, on the other. In other words, achievements during graduate and vocational design courses are assessed in a manner

61 Ist es erforderlich, dass die Gratifikations-systeme im Designstudium bzw. in der Design-ausbildung synchron sind mit denjenigen der beruflichen Praxis? Und welche Folgen ergeben sich daraus für das Designstudium bzw. die Designausbildung?

Uns wurde gesagt, dass Designabsolventen zu wenig praktische Erfahrung mit realen Auftraggebern aus der Wirtschaft haben. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

62 Wann sollten Designstudenten mit realen Auftraggebern aus der Wirtschaft in Projekten zusammenarbeiten?

Wir haben gehört, dass sich Designabsolventen falsche Vorstellungen von wirtschaftlichen Zusammenhängen machen und deshalb die Komplexität von Aufgaben unterschätzen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

63 Wie wichtig ist das Verständnis von wirtschaftlichen Zusammenhängen als Gegenstand der Designausbildung bzw. des Designstudiums?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

64 Sind Design und Wirtschaft in der Wirklichkeit, außerhalb der Hochschulen bzw. Ausbildungsinstitutionen, zwei Seiten der gleichen Medaille und so untrennbar miteinander verknüpft, dass ihre Stoffe auch zusammen vermittelt werden müssen?

Sowie eine weitere Anschlussfrage:

65 Wenn Design und Wirtschaft zusammen vermittelt werden, besteht das Ziel dann darin, fürs Design wirtschaftliches Fachwissen und für die Wirtschaft Designwissen zu vermitteln? Oder besteht das Ziel darin, etwas Neues, Drittes zu entwickeln, wofür bisher noch kein spezifische Begriff vorliegt?

Wir haben erfahren, dass in Wirtschaftshochschulen das Training anhand von realen Aufgaben im integrativen Format des sogenannten Business

completely unlike that used in the professional world. Which is why we want to discuss the following question with you:

61 Is it necessary to synchronize the gratification system in graduate and vocational design courses with that in the professional world? What consequences does this have for graduate and vocational design courses?

We were told that design graduates have too little practical experience with real business clients. Which is why we want to discuss the following question with you:

62 As of when should design students collaborate on projects with real business clients?

We have heard that design graduates have a false impression of the business context and therefore underestimate the complexity of tasks. Which is why we want to discuss the following question with you:

63 How important is an understanding of the business context as a subject for graduate and vocational design courses?

This leads to a second question:

64 Are design and business in reality, outside tertiary institutions and vocational colleges, actually two sides of the same coin and therefore inextricably bound up with each other, meaning that the subject matter needs to be taught together?

Which leads in to a second question:

65 If design and business are taught together, is the objective then to convey specialist business knowledge for design and design knowledge for business? Or is the goal to develop something new, a third subject for which to date there is no specific label?

We have learned that in business colleges an established way of teaching is to use real tasks placed in the integrative format of so-called

SYNCHRONISIERUNG
DER GRATIFIKATIONS-
MODELLE

SYNCHRONIZATION
OF GRATIFICATION
MODELS

KOOPERATION MIT
AUFTRAGGEBERN

COOPERATION WITH
CLIENTS

VERSTÄNDNIS
WIRTSCHAFTLICHER
ZUSAMMENHÄNGE

UNDERSTANDING THE
BUSINESS CONTEXT



VORBEREITUNG FÜR DAS PLENUM DES HEARINGS IN KYOTO
PREPARATION FOR THE PLENARY HEARING IN KYOTO

BUSINESS CASE ALS STUDIENMODELL

BUSINESS CASE AS A STUDY MODEL

Case etabliert ist. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

66 Welche Bedeutung kann das Training im Format eines Business Case, angewandt auf reale Aufgaben im Design, für die zukünftige Designausbildung bzw. das Designstudium erlangen?

Wir haben gelernt, dass zukünftig immer mehr Gegenstände, deren Gestaltung bisher zu den typischen Aufgaben im Design zählte, hinter ihrer Anwendung (dem sogenannten Nutzen-Erlebnis), verschwinden werden. Sie werden aufgehen in größeren Nutzen-Zusammenhängen, die nur noch an wenigen Stellen bzw. in wenigen Momenten in materiellen Erscheinungen greifbar werden (»Ökosysteme«). Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

67 Welche Bedeutung wird zukünftig die Unsichtbarkeit von Systemen für die erfolgreiche Praxis im Design haben, und welche Folgen

business cases. Which is why we want to discuss the following question with you:

66 What significance could training using business cases that are applied to real tasks in design have for graduate and vocational design courses going forwards?

We have heard that in future an increasing number of objects, the design of which was hitherto one of the typical tasks of design, will recede behind their use (the so-called user experience). They will merge into larger user contexts that will only be tangible in material form at very few points or moments (»ecosystems«). Which is why we want to discuss the following question with you:

67 What importance will the invisibility of systems have for future successful design praxis and what consequences does this have for graduate and vocational design courses going forwards?

UNSICHTBARKEIT VON SYSTEMEN

INVISIBILITY OF SYSTEMS

ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Wir haben erfahren, dass die Digitalisierung aller Arbeitsbereiche längst auch das Design erfasst hat und alle Bereiche, die damit zusammenhängen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

68 Welche Bedeutung kommt im Designstudium bzw. in der Designausbildung dem Beherrschen aktueller Techniken der digitalen Produktion von Gegenständen, Bildern und Dienstleistungen zu (z.B. 3D-Druck, Layout und Bildbearbeitung, Web- und App-Coding)?

Uns wurde gesagt, dass die Digitalisierung mit der Alphabetisierung vergleichbar ist, weshalb zukünftig jede Person ohne solide Kenntnisse im Umgang mit Daten und Algorithmen in einer Situation ist, die heute als Analphabetentum bezeichnet wird. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

69 Welche Bedeutung soll das Training von Datenanalyse und Programmierkenntnissen in der Designausbildung bzw. im Designstudium erhalten?

Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage:

70 Inwiefern wird es sich bei der Praxis im Design künftig um die Gestaltung von, mit, durch und sogar für Daten bzw. Algorithmen handeln? Und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

Wir haben gelernt, dass die Digitalisierung die Praxis im Design grundlegend ändert, weil es sich nicht um ein Phänomen handelt, das sich einfach in bestehende Prozesse integrieren lässt, sondern die Prozesse selbst verändert. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

71 Erfordert die Digitalisierung eine Ausrichtung auf Integration oder auf Transformation im Design (oder auf Transformation durch Integration), und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designausbildung bzw. das Designstudium?

We have learned that digitization of all areas of work has long since also taken hold in design and in all fields related to it. Which is why we want to discuss the following question with you:

68 What importance does mastering current techniques in the digital production of objects, images and services have in graduate and vocational design courses going forwards (e.g., 3D printing, layout and image processing, Web and App coding)?

We were told that digitization is comparable to literacy, which is why in future any person who does not have a sound knowledge of using data and algorithms will be in the same situation as that designated as illiteracy today. We would therefore like to discuss the following question with you:

69 What significance should training in data analysis and programming skills have in graduate and vocational design courses going forwards?

This leads on to a second question:

70 To what extent will future design praxis hinge on designing of, with, through and even for data and algorithms? What consequences does this have for graduate and vocational design courses?

We have learned that digitization is fundamentally changing design praxis because it is not a phenomenon that can simply be integrated into existing processes, but changes the processes themselves. Which is why we want to discuss the following question with you:

71 Does digitization require a focus on integrating or transformation in design (or transformation through integration) and what consequences does this have for graduate and vocational design courses going forwards?

We were told that for successful processes in design praxis in future an increasing number of decisions will depend on the qualities of the solution being quantifiable. Which is why we want to discuss the following question with you:

DIGITALE
PRODUKTIONS-
TECHNIKEN

DIGITAL PRODUC-
TION TECHNIQUES

PROGRAMMIERUNG,
DATENANALYSE
UND KÜNSTLICHE
INTELLIGENZ

PROGRAMMING,
DATA ANALYSIS
AND ARTIFICIAL
INTELLIGENCE

	Uns wurde gesagt, dass bei erfolgreichen Prozessen der Designpraxis zukünftig immer mehr Entscheidungen davon abhängig gemacht werden, dass Qualitäten der Lösung gemessen werden können. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:	72 To what extent can the quality of successful design be quantified, for example in terms of interaction, conversion and transaction rates? This raises another question:
MESSBARKEIT VON QUALITÄTEN QUANTIFIABILITY OF QUALITIES	72 Inwiefern kann die Qualität von gelungenem Design zum Beispiel anhand von Interaktions-, Konversions- und Transaktionsraten gemessen werden? Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage: 73 Wenn die Qualitäten und Wirkungen von gelungenem Design gemessen werden, muss dies bereits im Designstudium bzw. in der Designausbildung trainiert werden? Wir haben gehört, dass es einen beschränkten Effekt hat, wenn fachliche Grenzen gezogen werden («Fachdisziplin»). Um diesen Effekt zu verhindern oder zu verringern, wird von Interdisziplinarität, Transdisziplinarität oder Postdisziplinarität gesprochen. Das steht im Widerspruch zur traditionellen Struktur von Hochschulen. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:	73 If the qualities and effects of successful design can be measured, then does this need to be taught in graduate and vocational design courses? We have heard that if specialist boundary lines are drawn up (specialist disciplines) this has a constraining impact. The talk is all of interdisciplinarity, trans-disciplinarity or post-disciplinarity in order to prevent or reduce this impact. This flies in the face of the traditional structure of tertiary education institutions. Which is why we want to discuss the following question with you:
FORM DER INSTITUTION FORM OF INSTITUTION	74 Welche Form braucht eine Institution für das Designstudium bzw. die Designausbildung? Uns wurde gesagt, dass Innovationen im Design an den Rändern entstehen und nicht im Kern oder Zentrum. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:	74 What shape should an institution hosting graduate and vocational design courses have? We were told that innovations in design arise on the periphery and not at the core or center. Which is why we want to discuss the following question with you:
PERIPHERIE UND ZENTRUM PERIPHERY AND CORE	75 Gibt es eine Peripherie des Designstudiums bzw. der Designausbildung, und was befindet sich dort? Daraus ergibt sich eine Anschlussfrage: 76 Gibt es ein Zentrum, einen Kern des Designstudiums bzw. der Designausbildung mit Anteilen, auf die keinesfalls verzichtet werden kann? Am Ende der meisten Interviews, die wir über die Zukunft der Designausbildung geführt haben, lief es auf den Gedanken hinaus, dass sich die Rahmenbedingungen und Aufgaben im Design schon in wenigen Jahren so grundlegend	75 Is there a periphery in graduate and vocational design courses and what happens there? This leads us to a subsequent question: 76 Is there a center or core of graduate and vocational design courses containing indispensable elements? At the end of most interviews that we conducted on the future of design education, thoughts turned to the fact that the overall conditions and tasks in design have changed so fundamentally in only a few years that the new praxis can hardly be called design any longer. The current situation would thus essentially be comparable with that a century ago when the then new practice of shaping commercial items of mass production in terms of the division of labor in industry came to be called design to distinguish it from older practices. Which is why we want to discuss the following question with you:

geändert haben werden, dass diese neue Praxis dann eigentlich auch nicht mehr Design genannt werden sollte. Die gegenwärtige Situation wäre im Grunde mit der Situation vor 100 Jahren vergleichbar, als eine damals neue Praxis der Gestaltung von kommerziellen Serienprodukten in arbeitsteiligen und industriellen Kontexten Design genannt wurde, um sie von älteren Praktiken zu unterscheiden. Deshalb wollen wir mit Ihnen über die Frage diskutieren:

77 Mit welchem neuen Begriff sollte eine neue Praxis der Gestaltung in den veränderten Kontexten der Digitalisierung – in denen die Unterscheidung zwischen Unikat und Serie nicht mehr sinnvoll ist – bezeichnet werden?

Abschließend noch die Märchen-Frage:

78 Wenn Sie für einen Tag eine gute Königin oder ein guter König Ihres Landes mit unbegrenzter Macht wären und Sie eine einzige Sache bei der Designausbildung unwiderruflich ändern könnten – was wäre das?

Und nachdem Sie jetzt alle Fragen gelesen haben:

79 Haben Sie eine Frage vermisst, fehlt noch eine Frage?

80 Und haben Sie eine Frage gelesen, die Ihnen überflüssig erscheint?

←

77 What label should be used to designate new design praxis in the changed contexts of digitization when the difference between one-off and mass-produced items is no longer meaningful?

In conclusion, we would like to ask you the imaginary question:

78 If you were queen or king of your country for a day and could irrevocably change one thing about graduate and vocational design courses – what would you change?

And now that you have read all the questions:

79 Have you looked in vain for a specific question that was missing?

80 And did you read a question you found superfluous

←

NEUER
DESIGNBEGRIFF

NEW CONCEPT
OF DESIGN

...



AUSTAUSCH IM PLENUM IN KYOTO
PLENARY EXCHANGE IN KYOTO

METHODE

HEARING ALS FOR-
MAT DES ZUHÖRENS

HEARING AS A FOR-
MAT FOR LISTENING

Als Hearing (»Anhörung«) wurde das Veranstaltungsformat bezeichnet, weil es sich nicht um typische Konferenzen handelte: Es gab keine festgelegte Abfolge vorbereiteter Vorträge, für deren Diskussion zu wenig Zeit besteht. In erster Linie ging es der iF Design Foundation nicht darum, die eigenen Erkenntnisse zu Gehör zu bringen. Sondern sie wollte zuhören, welche Erkenntnisse die Teilnehmerinnen und Teilnehmer austauschen wollten und welche Argumente sie dabei vorbrachten.

80 FRAGEN ALS
EINSTIEG

80 QUESTIONS AS A
STARTING POINT

Als gemeinsame Gesprächsgrundlage dienten die vorab versandten 80 Fragen. Sie wurden jedoch nicht linear, von 1 bis 80, abgearbeitet. Sie ermöglichten nur den Einstieg in den persönlichen Austausch in wechselnden Konstellationen. Die Diskussionsrunden standen jeweils unter der übergeordneten Frage, welche Konsequenzen sich aus den Ideen und Vorschlägen für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ergaben. Damit sollte gewährleistet werden, dass die Aussagen einen möglichst konkreten Bezug zum regionalen Kontext behielten.

ERWARTUNG UNTER-
SCHIEDLICHER
KONSEQUENZEN

EXPECTATION
OF DIFFERENT
CONSEQUENCES

Dahinter stand die Überzeugung, dass sich aus abstrakten bzw. allgemeinen Erkenntnissen für die Zukunft der Designlehre (z.B. Antworten auf Frage Nr. 74: »Welche Form braucht eine Institution für das Designstudium bzw. die Designausbildung?«) unterschiedliche Konsequenzen in den verschiedenen Regionen der Welt ziehen lassen, abhängig von der jeweiligen Situation. Die Schlussfolgerung, die eine Designhochschule in Kalifornien aus dieser Erkenntnis zieht, und ihre konkrete Umsetzung wird aller Wahrscheinlichkeit nach anders ausfallen als bei einer Designhochschule in Lagos, São Paulo oder Tokio.

BEGINN DURCH
EINSTIMMUNG

SETTING THE TONE
TO START

Die Hearings begannen mit dem Kennenlernen am Nachmittag und Abend des ersten Tags. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhielten hierbei Gelegenheiten, selbst zur Sprache zu kommen und die Stimmen aller anderen zu hören. Dadurch entstand eine gegenseitige Einstimmung auf das gemeinsame Thema. So konnte am folgenden Tag sofort mit der sachlichen Debatte begonnen werden.

METHODS

We chose to use the term »hearing« to describe our event format because we did not intend to organize a typical conference: There was no fixed sequence of prepared lectures with little time then left to discuss them. Primarily, the focus of the iF Design Foundation was not on presenting its own insights to an audience. Rather, it wanted to listen to the insights the participants wanted to discuss with one another and the arguments they fielded.

The 80 questions distributed in advance served as the basis for the joint discussion. However, the list was not worked through linearly from 1 to 80. They simply enabled the initiation of personal interaction in changing constellations. The discussion rounds all came under the overarching question of what consequence the ideas and proposals had from the viewpoint of the participants. It was hoped this approach guaranteed that the statements would reference the regional context as strongly as possible.

The conviction behind this all was that abstract and/or general insights on the future of design education (e.g., answers to question no. 74: »What shape should an institution hosting graduate and vocational design courses have?«) could lead to different conclusions depending on the particular region in the world and the respective situation. The conclusions that a design college in California might draw from such a question and their actual implementation would in all probability differ from those of a design college in Lagos, São Paulo or Tokyo.

The hearings started with a get-together on the afternoon and evening of the first day. All the participants had an opportunity to state their own opinions and listen to the voices of all the others. In this way, the tone was set for then tackling the topic together. In this way, the next day started with a proper debate on the issues at hand.

The second day started with four parallel workshop groups being established. In the morning the participants discussed in their respective group those of the 80 questions they felt most



DISKUSSION EINER ARBEITSGRUPPE IN JOHANNESBURG
DISCUSSION OF A WORKSHOP IN JOHANNESBURG

Der zweite Tag startete mit einer Einteilung in vier parallel arbeitende Workshop-Gruppen. Am Vormittag diskutierten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in ihren Gruppen über diejenigen der 80 Fragen, welche ihnen am dringlichsten bzw. am relevantesten erschienen. Dadurch entwickelte jede Gruppe ihre eigene Agenda. Anschließend wurden die Aussagen im Plenum vorgestellt und diskutiert.

Am Nachmittag des zweiten Tages wurden die Gruppen neu zusammengesetzt. Sie folgten der Anregung, ausgehend vom Diskurs des Vormittags ein konkretes Konzept für eine neue Designhochschule zu entwickeln. Anschließend wurden diese Konzepte erneut im Plenum präsentiert und debattiert.

Der dritte Tag diente der Reflexion im Plenum: Welche Aspekte waren bisher nicht zur Sprache gekommen, was wurde übersehen? Außerdem wurde explizit gefragt, was den Teilnehmerinnen und Teilnehmern konkret fehlte, um ihre Konzepte zu verwirklichen. Diese Gelegenheit öffnete nochmals den Raum, um auch grundsätzliche Aspekte erneut unter veränderter Perspektive zu

urgent or most relevant. In this way, each group developed its own agenda. The statements were subsequently presented and debated in a plenary discussion.

On the afternoon of the second day the composition of the groups was reshuffled. The idea now was, based on the discourse in the morning, to develop a firm concept for a new design college. These concepts were then again presented and debated in a plenary discussion.

The third day was used for reflection in the form of a plenary discussion: What aspects had hitherto gone unmentioned, what had been overlooked? Moreover, we explicitly asked what participants felt was basically lacking in order for them to be able to realize their concepts. This opportunity once again created the space to re-address fundamental aspects from a different perspective. This had the effect of an iterative loop that allowed participants to go into greater depth on things. Things were wrapped up by the so-called imaginary question with which the interviews had also concluded in 2016: »If you were queen or king of your country for a day and could

AGENDA IM ERSTEN WORKSHOP FORMULIERT

AGENDA FORMULATED IN FIRST WORKSHOP

KONZEPTE IM ZWEITEN WORKSHOP ENTWICKELT

CONCEPTS DEVELOPED IN SECOND WORKSHOP

REFLEXION ZUM AUSSTIEG

REFLECTION TO CONCLUDE



VERDICHTUNG
DURCH AB-
SCHLIESSENDE
MÄRCHENFRAGE

CONSOLIDATION
WITH FINAL IMAGI-
NARY QUESTION

beleuchten. Dadurch ergab sich der vertiefende Effekt einer iterativen Schleife. Abschließend wurde die sogenannte Märchenfrage gestellt, die auch die Interviews 2016 beendet hatte: »Wenn Sie für einen Tag eine gute Königin oder ein guter König Ihres Landes mit unbegrenzter Macht wären und Sie eine einzige Sache bei der Designausbildung unwiderruflich ändern könnten – was wäre das?« Hierbei wurde unterstellt, dass der Zwang zur Verdichtung auf einen einzigen Aspekt dazu führen würde, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer tatsächlich diejenige Angelegenheit benennen würden, die ihnen am wichtigsten erschien.

Auch die Hearings waren explorativ angelegt. Die Erkenntnisse aus dieser Studie sollten ein begründetes Stimmungsbild bzw. eine fundierte Tendenz zeichnen. Es wurde nicht der Anspruch erhoben, dass die Erkenntnisse aus den Hearings repräsentativ im Sinn einer wissenschaftlichen Untersuchung mit statistischen Methoden sein sollten. Um einem solchen Anspruch zu genügen, wären erheblich größere Ressourcen erforderlich gewesen.

irrevocably change one thing about graduate and vocational design courses – what would you change?» The assumption here was that forcing participants to select one single aspect would lead to them indeed naming the particular issue which they felt was most important.

The hearings were themselves also explorative in nature. The insights from the study were intended to provide an evidence-based picture of the sentiment or a well-founded account of the main trends. No claim was made to the insights from the hearings being representative in the sense of a scholarly study using statistical methods. Considerably greater resources would need to have been assigned to meet such a standard.

The hearings took place in Europe (Gmund am Tegernsee, Germany), North America (Art Center College of Design, Pasadena), Asia (Kyoto Institute of Technology, Japan) and South Africa (Greenside Design Center, Johannesburg). The selection of venues derived from a mixture of thematic and organizational considerations.

Die Hearings fanden statt in Europa (Gmund am Tegernsee, Deutschland), Nordamerika (Art Center College of Design, Pasadena), Asien (Kyoto Institute of Technology, Japan) und Südafrika (Greenside Design Center, Johannesburg). Die Auswahl der Orte ergab sich durch eine Mischung aus thematischen und organisatorischen Erwägungen.

Bei der Auswahl der jeweils ca. 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmer stand wiederum das Ziel im Vordergrund, eine Zusammensetzung zu erzeugen, die so divers wie möglich sein sollte (Geschlecht, Alter, berufliche Erfahrung, inhaltliche Ausrichtung, regionaler Schwerpunkt). Es nahmen teil:

- Studierende und Lehrende,
- freiberufliche und angestellte Designerinnen und Designer,
- selbstständige Inhaberinnen und Inhaber von Designbüros und Designmanagerinnen und -manager großer Konzerne,
- Designerinnen und Designer mit weniger als zwei Jahren und mit mehr als fünf Jahren Berufserfahrung,
- aus Asien: China, Japan, Singapur, Südkorea, Taiwan,
- aus Westeuropa: Großbritannien, Deutschland, Frankreich, Italien, Österreich, Spanien, Schweden, Schweiz,
- aus Afrika: Botswana, Ghana, Kenia, Namibia, Nigeria, Ruanda, Simbabwe, Südafrika,
- aus dem Libanon und den Vereinigten Arabischen Emiraten,
- aus Indien
- und aus Nordamerika: Kanada und USA.

Die Verläufe der Hearings wurden für die inhaltliche Analyse in Stichworten protokolliert und fotografisch sowie mit Audioaufzeichnungen dokumentiert.

←

When selecting the approx. 30 participants for each hearing, the main intention was for the composition in each case to be as diverse as possible (gender, age, professional experience, substantive thrust, regional focus). The participants included:

- students and professors,
- self-employed and salaried designers,
- self-employed owners of design studios and design managers from large corporations,
- designers with less than two years and more than five years of professional experience,
- from Asia: China, Japan, Singapore, South Korea, Taiwan,
- from Western Europe: Austria, France, Germany, Great Britain, Italy, Spain, Sweden, Switzerland,
- from Africa: Botswana, Ghana, Kenya, Namibia, Nigeria, Ruanda, South Africa, Zimbabwe,
- from Lebanon and the United Arab Emirates,
- from India,
- and from North America: Canada and the USA.

Minutes were kept of the proceedings of each hearing in the form of keywords to enable the content of each to be analyzed and photographic and audio recordings made for the purposes of documentation.

←

DIVERSITÄT DER BETEILIGTEN

DIVERSITY AMONG PARTICIPANTS



KONZEPTPRÄSENTATION UND DEBATTE IN PASADENA
CONCEPT PRESENTATION AND DEBATE IN PASADENA

ORTE UND TEILNEHMER DER HEARINGS

LOCATIONS AND PARTICIPANTS OF THE HEARINGS

GMUND, 13.–15.3.2019 3.13–15, 2019

Ekkehart Baumgartner, Nicole Birlenbach, Dominik Böhler, Christoph Böninger, Helke Brandt, Ralph Bruder, Tanja Diezmann, Matthias Edler-Golla, Markus Frenzl, Oliver Herwig, Sandra Hirsch, Dieter Hofmann, Brigitta Homburger, Susanne Lengyel, Timo Meynhardt, Eva Müller, Kolja Pitz, Martin Poschauko, Thomas Poschauko, Kuno Prey, Robert Sachon, Ulrich Schendzielorz, Susanne Schmidhuber, René Spitz, Martina Starke, Peter Friedrich Stephan, Oliver Szasz, Ursula Tischner, Wilhelm Vossenkuhl, Katharina Wahl

PASADENA, 17.–19.10.2019 10.17–19, 2019

Safi Bellali, Kevin Bethune, Christoph Böninger, Kristine Bowne, Mike Buzzard, Yvette Chaparro, Allan Chochinov, Anette Diefenthaler, Chris Do, Dave Dombrow, Chris Hacker, Maggie Hendrie, Karen Hofmann, Lorraine Justice, Carl Magnusson, Heidrun Mumper-Drumm, Robbie Nock, Andy Ogden, Rose Piccioni, Mariana Prieto, Andrea Ruggiero, Nasahn Sheppard, Anna Smith, Leslie Speer, René Spitz, Daniel Stromborg, Babette Strousse, Therese Swanepoel, David Townsend, Stefan Ytterborn

Pasadena •

KYOTO, 27.–29.11.2019 11.27–29, 2019

Henriette Cornet, Fritz Frenkler, Yutaka Hasegawa, Tomohiko Hirata, Robin Hoshino, Minoru Ikeda, Toshiro Ikegami, Yuta Inoue, Yoshifumi Ishikawa, Yuich Izu, Yuichi Kado, Hiroshi Kaneko, Takuya Kawagoe, Masayoshi Kubo, Tatsuya Matsui, Sachiko Matsuyama, Daijiro Mizuno, Atsuro Morita, Tatsuro Morita, Mitsuhiko Nagata, Akihiro Nagaya, Asami Sasaki, Chiho Sasaki, Susanne Schmidhuber, René Spitz, Sushi Suzuki, Nobutada Takahashi, Kanae Tsukamoto, Feilang Tseng, Yosuke Yamamoto, Toshiki Yamaoka, Ryo Yamazaki

JOHANNESBURG, 23.–25.2.2020 2.23–25, 2019

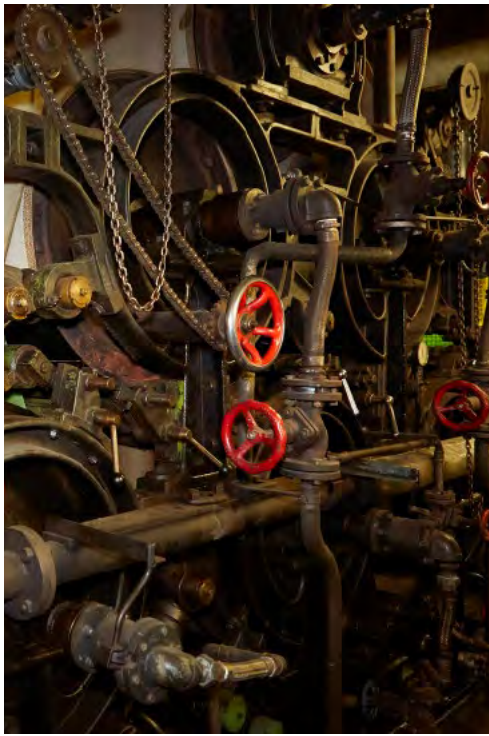
Antoine Abi Aad, Lani Adeoye, Sam Nii Adjaidoo, Chrissa Amuah, Celia Booyse, Helke Brandt, Angus Donald Campbell, Felix Ofori Dartey, Maria Day, Vikki Du Preez, Peter Ekanem, Conrad Gonsalves, Charrisse Johnston, Juliet Kavishe, Santosh Kshirsagar, Des Laubscher, Onica Lekuntwane, Mugendi K. M'Rithaa, Saki Mafundikwa, Siyanda Mbele, Marcel Rossouw, Alex Simm, René Spitz, Robin Turner, Adrienne Viljoen





GMUND





**WER BEZAHLT
MEIN GEHALT,
DEN
ICH INFRAGE
STELLE?**

SO I SHOULD QUESTION
WHOEVER PAYS
MY SALARY?

**KERNAUSSAGEN DES EUROPÄISCHEN HEARINGS
IN GMUND, 13.– 15.3.2019**
KEY STATEMENTS FROM THE EUROPEAN HEARING
IN GMUND, 3.13 – 15, 2019



EKKEHART BAUMGARTNER



NICOLE BIRLENBACH



DOMINIK BÖHLER



CHRISTOPH BÖNINGER



MARKUS FRENZL



OLIVER HERWIG



SANDRA HIRSCH



DIETER HOFMANN



KOLJA PITZ



MARTIN POSCHAUKO



THOMAS POSCHAUKO



KUNO PREY



MARTINA STARKE



PETER F. STEPHAN



OLIVER SZASZ



URSULA TISCHNER



HELKE BRANDT



RALPH BRUDER



TANJA DIEZMANN



MATTHIAS EDLER-GOLLA



BRIGITTA HOMBURGER



SUSANNE LENGYEL



TIMO MEYNHARDT



EVA MÜLLER



ROBERT SACHON



EIJA SALMI



ULRICH SCHENDZIELORZ



SUSANNE SCHMIDHUBER



WILHELM VOSSENKUHL



KATHARINA WAHL



RENÉ SPITZ (MODERATOR)



STUDIUM FÜR EINE UNGEWISSE ZUKUNFT

Der Gegenstandsbereich der Designpraxis hat sich schon längst verschoben. Doch die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit hinkt der Realität hinterher. Meist wird Design auf die Praxis formal-ästhetischer Formgebung reduziert. Die Fachwelt beantwortet jedoch die Frage, in welche Richtungen sich Design entwickeln wird, nur unscharf. Für die Hochschulen entsteht daraus die Notwendigkeit, Studierende auf eine Zukunft vorzubereiten, deren Bild von erheblichen Ungewissheiten geprägt ist.

BILDUNG VERSUS AUSBILDUNG

Deshalb erscheint eine bloß berufspraktische Ausbildung für die unmittelbare Lage am Arbeitsmarkt nicht angemessen als Aufgabe für eine Designhochschule. Viel wichtiger ist die Vorbereitung der Studierenden auf eine offene Zukunft und den flexiblen Umgang mit Fragen. Weil sich die Praxis so dynamisch verändert, lässt sich nicht vorhersagen, welche Anteile des Studiums langfristig für eine erfolgreiche Berufspraxis erforderlich sind.

Designhochschulen werden als Bildungs- und nicht als Ausbildungsinstitution gesehen. Ihre Hauptaufgabe wird als gesellschaftliche Aktivität

STUDYING FOR AN UNCERTAIN FUTURE

The subject area of design practice has long since shifted. Yet perceptions among the general public lag behind the reality, and design is generally reduced to the practice of formal-aesthetic styling. Nevertheless, experts are unable to give a very clear answer to the question of the directions in which design is developing and this means that higher education institutions are having to prepare students for a future that is hard to picture given the notable uncertainties.

TRAINING VERSUS TEACHING

Hence, an education aligned purely towards professional practice for the immediate situation in the job market seems to be an unsuitable approach for a university teaching design. What is far more important is preparing students for an open future and to deal flexibly with issues that arise. Since practice is changing so dynamically, it is impossible to say which parts of the degree are necessary in the long term for successful professional practice.

Design universities are seen as training institutions and not teaching establishments. Their main task is described as a social activity that

GEGENSTAND DER
DESIGNPRAXIS

OBJECT OF DESIGN
PRACTICE

VORBEREITUNG AUF
UNGEWISSHEIT

PREPARATION FOR
UNCERTAINTY



beschrieben, die erforderlich ist, um die Bedürfnisse der Menschen, der Wirtschaft und der Gesellschaft verantwortlich zu verhandeln. Während Ausbildung kurzfristigen Bedarf in der Wirtschaft befriedigt, entfaltet Bildung ihr Potenzial über eine lange Dauer. Bildung ermächtigt die Studierenden dazu, immer wieder neue Rahmenbedingungen zu bewältigen.

is necessary for responsible negotiation of the needs of people, the economy and society. While teaching satisfies short-term needs in the economy, training means its potential can develop over the long term. Training empowers students to cope with ever-changing circumstances.

DEFINITION DER DESIGNPRAXIS

ABGRENZUNG ZU ANDEREN GESTALTERISCHEN PRAKTIKEN

In Abgrenzung zum Handwerk, zur Kunst, zur Architektur und zum Ingenieurwesen lässt sich die Praxis des Designs folgendermaßen definieren:

DISTINCTION FROM OTHER DESIGN PRACTICES

Design zielt auf eine konkrete Anwendung durch Menschen: Anwendung von Botschaften, zweidimensionalen Medien, dreidimensionalen Artefakten, Interaktionen und Prozessen. Design stellt grundsätzliche Fragen, berücksichtigt den Kontext der Anwendung, integriert die Sichtweise und Erkenntnisse von benachbarten Bereichen (»Disziplinen«) und entwirft Veranschaulichungen von konkreten Lösungsvorschlägen (»Modelle«, »Prototypen«) mit visuellen und verbalen gestalterischen Mitteln.

Die Praxis des Designs oszilliert zwischen Generalistentum und Spezialistentum. Sie reicht von

DEFINITION OF DESIGN PRACTICE

In order to distinguish it from the crafts, art, architecture and engineering, the practice of design can be defined thus:

Design aims at a specific use by human beings: the use of messages, two-dimensional media, three-dimensional artefacts, interactions, and processes. Design poses fundamental questions, takes into account the context of usage, integrates the perspective and findings of related areas (»disciplines«) and produces visualizations of specific solution proposals (»models«, »prototypes«) with formative tools that are both visual and verbal in nature.

The practice of design straddles generalization and specialization. It ranges from formal-aesthetic decisions and activities for execution to the methodological research into correlations



formalästhetischen Entscheidungen und Tätigkeiten der Ausführung über die methodische Erforschung von Nutzungs- bzw. Anwendungszusammenhängen bis zur strategischen Beratung auf betriebswirtschaftlicher Basis.

Designerinnen und Designer können Generalisten sein, die exzellent mit Spezialisten umgehen. Sie können auch Spezialisten sein, die generalistisch denken. In jedem Fall müssen Designerinnen und Designer Prozesse moderieren und dabei Brücken zu allen Beteiligten bauen.

Neben der Kernkompetenz Visualisierung, den spezifischen Prozess- und Methodenkompetenzen sowie Ethik und Haltung ist für Design die Querschnittsfunktion charakteristisch. (Es ist allerdings fraglich, ob der Beitrag der Designerinnen und Designer in Form von Methoden und Prozessen spezifisch ist fürs Design oder ob diese nicht auch von anderen Disziplinen durchgeführt werden können.)

Design wird durch Kooperation in divers gemischten Teams praktiziert. Die Rolle der Designerinnen und Designer und ihr einzelner Beitrag stehen nicht im Mittelpunkt des Designprozesses.

in usage and application, through to strategic consultancy on commercial matters.

Designers may be generalists who deal exceptionally well with specialists. They may also be specialists who think like generalists. In any case, designers must moderate processes and thus build bridges with all those involved.

Alongside the core competence of visualization, the specific processual and methodological skills, and ethics and conduct, the laterally interconnecting function is also characteristic of design. (Nevertheless, it is questionable whether the contribution of the designer in the form of methods and processes is specific to design or whether this might not also be performed by other disciplines.)

Design is practiced through cooperation in diverse mixed teams. The role of the designer and their individual contribution is not at the center of the design process.



DESIGNWISSEN UND -WERKZEUGE

PRAXIS DER WISSENS- PRODUKTION

PRACTICE OF KNOWLEDGE PRODUCTION

Design wird als Praxis charakterisiert, die dazu dient, Wissen zu generieren, Wissen zusammenzuführen und Ergebnisse zu erzielen. Entscheidungen werden getroffen, indem Design divergent gedacht wird. Diese spezifische Kultur kann in andere Kulturen eingebracht werden, um Wissensgrenzen zu überschreiten.

Mit Methoden der Designforschung (sozialwissenschaftliche, assoziative, empathische, beobachtende, nutzungsanalytische, erlebnisorientierte) können Designerinnen und Designer die Welt in einer spezifischen Weise deuten.

GRENZEN DES DESIGNSTUDIUMS

LIMITATIONS OF A DESIGN DEGREE

Ein wichtiger Teil des designrelevanten Wissens lässt sich nicht durch ein Studium (wie bei Ärzten oder Ingenieuren) vermitteln. Die Menge, Tiefe und Art des designspezifischen Wissens lässt sich deshalb nicht in einer vergleichbaren Weise linear planen und duplizieren. Der individuelle Reifeprozess und die Persönlichkeitsbildung beeinflussen das Verständnis der Studierenden. Deshalb ist dieser Prozess durch individuelle Geschwindigkeiten und Verläufe geprägt. Gleichzeitig sind die Ziele der Persönlichkeitsreife und Identitätsbildung nicht auf das Designstudium beschränkt, sondern gültig für alle Studiengänge.

DESIGN KNOWLEDGE AND TOOLS

Design is characterized as a practice that serves to generate knowledge, to bring it together, and to achieve results. Those involved in the process make decisions by viewing design as divergent. This specific culture can be incorporated into other cultures for the sake of breaking down knowledge boundaries.

With methods of design research (in the social sciences, associative, empathetic, observational, usage-analytical, experience-oriented), designers can interpret the world in a specific way.

An important part of design-related knowledge cannot be taught through a degree (as with doctors or engineers). The volume, depth and type of design-specific knowledge can therefore not be planned and duplicated in linear fashion in a comparable way. The individual maturation process and the formation of personality influence the students' understanding. This process is therefore characterized by individual speed and progression. At the same time, the goals of personality maturation and identity-forming are not limited to a design degree but apply to all degree courses.



Die Designpraxis ist geprägt durch die Verknüpfung bzw. Wechselwirkung zwischen analytischem Untersuchen, experimentellem Entwerfen, praktischem Machen, methodischem Erproben, kritischem Reflektieren und theoretisch-wissenschaftlichem Input. Für jeden Schritt in diesem iterativen Prozess gibt es eigene vertiefende Werkzeuge bzw. Instrumente. Diese Werkzeuge können nicht kritiklos aus anderen Disziplinen übernommen werden. Bspw. wird der Begriff der Concerns eingeführt als Alternative zu Bedürfnissen, um darunter soziopsychologische Faktoren wie Gemütslagen oder Motivationen von Gruppen genauer zu verstehen. Designerinnen und Designer müssen ihre eigenen Werkzeuge schaffen, damit sie auch ihre eigene Wertschöpfung begründen können. Dies sollte bereits in der Hochschule geschehen: die Methodik wird Teil nicht nur der Lehre, sondern auch der Entwicklung, und die Studierenden werden dazu angeleitet, selbst an der Methodik mitzuarbeiten.

VIelfalt der Designpraktiken

Jede Hochschule sollte transparent machen, dass es auch andere Perspektiven aufs Design gibt, die von anderen Hochschulen vertreten werden. Die Studierenden sollen durch ihr Studium einen Überblick über das gesamte Spektrum aller

Design practice is characterized by the interconnection or interaction of analytical investigation, experimental drafting, practical doing, methodological testing, critical reflection, and theoretical-scientific input. For each step in this iterative process, there are specific, consolidating tools and instruments. These tools cannot be lifted from other disciplines indiscriminately; for example, the concept of concern is introduced as an alternative to needs, with the aim being a more precise understanding of socio-psychological factors such as group moods or motivations. Designers have to create their own tools so that they can also justify their own value creation. This should take place as early as the university stage: The methodology becomes part of not only the teaching, but also the personal development, and students are guided in helping to shape the methodology for themselves.

Diversity of Design Practices

Every higher education institution should make it clear that there are also other perspectives on design that are represented by other universities. Through their degree courses, students should gain an overview of the full spectrum of all facets.

**WERKZEUGE
FÜR EINZELNE
PHASEN DES
DESIGNPROZESSES**

**TOOLS FOR INDIVID-
UAL PHASES OF THE
DESIGN PROCESS**



Facetten gewinnen. Nach ihrem Abschluss sollen sie dazu fähig sein, sich der Praxis zuzuwenden, die ihnen wegen ihrer Stärken, Neigungen und Interessen am passendsten erscheint.

After graduating, they should be able to turn towards the practice that seems most appropriate for them in light of their strengths, tendencies and interests.

KERNKOMPETENZ DER VERANSCHAULICHUNG

VISUALISIERUNG UND VISIONIERUNG

VISUALIZING AND ENVISIONING

Vorstellungen werden als entscheidend fürs Denken bewertet. Deshalb gilt die Vermittlung durch Visualisierung als fundamentale Kompetenz von Designerinnen und Designern.

Das Visualisieren wird als spezifische Fähigkeit beschrieben, Vorstellungen dergestalt eine Form zu geben, dass sie sichtbar, greifbar und verhandelbar werden. Veranschaulichung ist nicht auf das Sichtbare beschränkt. Dazu zählt ebenso die Vorstellungskraft. Mit Veranschaulichung ist also beides gemeint, das Visionieren und das Visualisieren.

Vermittlung von Bedeutung zwischen den Disziplinen, Abteilungen, Hierarchien und Kulturen erfordert Veranschaulichung. Sie setzt Verständnis der Materie voraus und ermöglicht sie. Designerinnen und Designer nehmen an Denk-

THE CORE COMPETENCE OF ENVISIONING

Ideas and visions are crucial elements of design thinking. Hence one of the fundamental skills that designers need is the ability to convey ideas through visualization.

Visualization is defined as a specific capacity to give a form to ideas in such a way that they are visible, tangible and negotiable. Yet »envisioning« is not limited to what is visible. It also includes the power of imagination. Hence, envisioning includes both the vision and the visualization.

Envisioning is essential when it comes to conveying meaning between the disciplines, departments, hierarchies and cultures involved. It presupposes understanding of the material and facilitates this. Designers take part in processes of thinking, research and development in order to be able to convey these.



Forschungs- und Entwicklungsprozessen teil, damit sie diese vermitteln können.

Der Wert der Visualisierung liegt nicht nur in der Veranschaulichung: Die Vermittlung verknüpft das vorher Unverbundene, sodass etwas Neues daraus entsteht.

Das Konkretisieren durch Veranschaulichung ist ein unverzichtbarer Bestandteil der Designpraxis. Es wird notwendig ergänzt durch kritisches Hinterfragen und Querdenken. Erfolgreichen Designerinnen und Designern gelingt es, diese beiden Pole in ihrer Praxis schlüssig zu verbinden.

»THINKING WITH HANDS« VERSUS »DESIGN THINKING«

Die Designpraxis ist iterativ: Designerinnen und Designer schaffen Fakten auf der Grundlage von Werten, dann testen sie ihre eigene Theorie und beobachten die Ergebnisse, um daraufhin die Fakten wieder an die Erkenntnisse anzupassen. Dadurch verknüpfen sie das Denken mit dem Machen. Am Ende ist nicht nur ein Bericht entstanden, sondern auch eine Veranschaulichung, ein Modell, ein Prototyp.

The value of visualization lies not only in envisioning something: Conveying the idea connects up that which was previously detached so that something new can result from this.

Substantiating something through envisioning is an essential element of design practice. It must also be supplemented with critical questioning and lateral thinking. Successful designers are able to connect these two poles coherently in their practice.

»THINKING WITH YOUR HANDS« VERSUS »DESIGN THINKING«

Design practice is iterative: Designers create facts on the basis of values, then test their own theories and observe the results in order to then adapt the facts further based on the findings. This way, they link up thinking with doing. In the end, the result is not just a report but also an »envisionment«, a model, a prototype.

KRITIK AM DESIGN THINKING

CRITICISM OF DESIGN THINKING



Der Begriff Design Thinking (als spezialisierte Methodensammlung für die Ideenfindung in Organisationen) wird als irreführend bezeichnet. Die Praxis des Designs lässt sich weder darauf reduzieren, »wie Designerinnen und Designer« zu denken, noch lässt sie sich allein aufs Denken reduzieren. Die Praxis des Designs verbindet denkende und machende Anteile.

MANUELLE UND INTELLEKTUELLE PRAXIS

MANUAL AND INTELLECTUAL PRACTICE

Begreifen hat zwei Bedeutungen: das sinnliche In-die-Hand-Nehmen und das intellektuelle Erfassen und Durchdringen. Durch manuelles Greifen entsteht Verständnis (»Thinking with hands«). Erfolgreiche Designpraxis entsteht sowohl durch die pragmatische Umsetzung als auch durch die präzise und prägnante Formulierung. Design bildet eine Einheit aus Hinterfragen und Konkretisieren, aus Denken und Machen. Sind diese Elemente nicht verbunden, so entsteht nichts Gutes: Ohne Denken funktioniert Design nicht.

Für diese beiden Schwerpunkte, das Denken und das Machen, stehen im Design viele spezialisierte Techniken und Methoden zur Verfügung. Es wäre aber eine Überforderung, alle Details im Studium zu vermitteln.

The term »design thinking« [as a specialized collection of methods for finding ideas within organizations] is known to be misleading. The practice of design cannot be reduced to »thinking like a designer«, nor solely to thinking. The practice of design connects elements of thinking and doing.

There are two interpretations to grasp here: the sensory »holding-something-in-your-hand«, and the intellectual appreciation and absorption. Manual handling fosters understanding (»thinking with your hands«), while successful design practice results both from pragmatic implementation as well as precise and succinct formulation. Design forms one unit made up of questioning and substantiation, of thinking and doing, and if these elements are detached from each other, then the result will not be good: Design won't work without thinking.

For these two areas of focus, the thinking and the doing, many specializing techniques and methods are available in the sphere of design. It would be overwhelming, however, to convey all the details in a degree course.



MATERIELLE KULTUR UND KULTURELLES ERBE

Eine erfolgreiche Designpraxis wurzelt in kulturellem Verständnis. Sie integriert Respekt vor dem kulturellen Erbe behutsam und selbstbewusst in den Gestaltungsprozess. Damit ist gemeint: das Wissen um einen veränderlichen Kanon der Formen und Werte, ein Gespür für Ästhetik und Schönheit, das Deciphrieren kultureller Codes, die Semantik von Bildern, die Schulung im Sehen sowie Urteilkraft in Bezug auf die Qualitäten von Entwürfen.

Designerinnen und Designer werden auch als diejenigen gesehen, zu deren Aufgabe es zählt, das Gegenständliche in der Kultur zu bewahren. Gegenwärtig verschwinden immer mehr Dinge, die prägenden Charakter für die Kultur haben.

SINNHAFTHIGKEIT

Die Digitalisierung hat zu Veränderungen in allen Bereichen des Lebens mit großer Dynamik und hoher Geschwindigkeit geführt. Es werden fortlaufend neue Tatsachen geschaffen, für deren kulturelle Bewältigung keine Zeit bleibt. Ein großer Teil der Aufmerksamkeit ist darauf gerichtet, diese neuen Produkte und Services zu verstehen,

MATERIAL CULTURE AND CULTURAL HERITAGE

Successful design practice is rooted in cultural understanding. It incorporates respect for the cultural heritage carefully and self-consciously into the design process – in other words, the knowledge of a changing canon of forms and values, a keen sense for aesthetics and beauty, deciphering of cultural codes, the semantics of images, training in observation as well as the ability to judge in relation to the different qualities of designs.

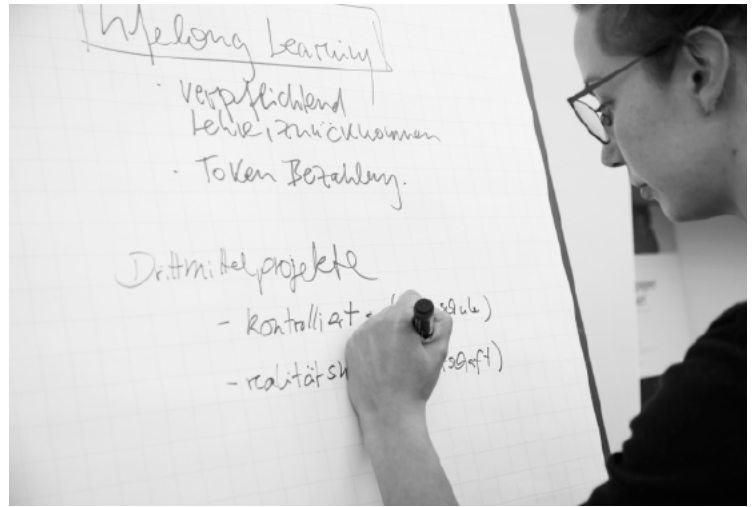
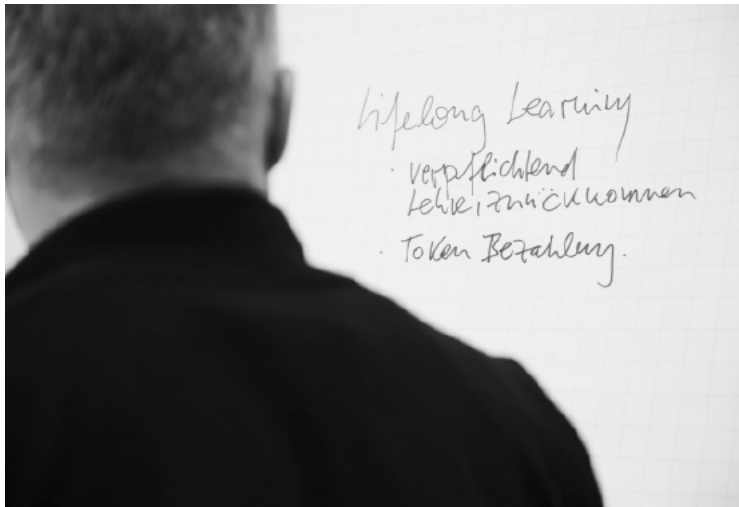
Designers are also seen as those whose task it is to preserve what is concrete within a culture. Right now, more and more things that are definitive for culture are disappearing.

MEANINGFULNESS

Digitization has led to changes in all walks of life bring an immense dynamic and tremendous speed into play. New facts are constantly being created, with no time remaining to get to grips with them culturally. A large share of the attention is directed towards understanding these new products and services, meaning no space or

KULTURELLES
VERSTÄNDNIS

CULTURAL
UNDERSTANDING



GESCHWINDIG-
KEIT DER
VERÄNDERUNGEN

SPEED OF CHANGE

sodass kein Raum und keine Gelegenheit dafür bleibt, Gedanken darüber zu formulieren, in welche Zukunft diese Entwicklung führt.

Das gilt beispielhaft auch für 3D-Produktionstechniken und Künstliche Intelligenz. Das Design hat bislang zu dieser Entwicklung kaum etwas Richtungsweisendes beigetragen. Die Sorge besteht, dass sich die weitere Entwicklung aus Impulsen speisen wird, die nicht im Austausch mit Design-Diskursen stehen. Das könnte dazu führen, dass wesentliche Elemente der Zukunft von Kräften außerhalb des Designs gestaltet werden.

REIHENFOLGE VON MACHEN UND DENKEN

Es bestehen zwei Perspektiven darauf, in welcher Reihenfolge Themen der gestalterischen Ausdrucksfähigkeit einerseits und des schöpferischen Intellekts andererseits im Designstudium vertieft behandelt und trainiert werden sollen:

- Wenn das Studium von Anfang an kritisches Denken, Nachfragen und Infragestellen (»Mindset«) trainiert, kann es dazu führen, dass sich die Designerinnen und Designer die notwendigen berufspraktischen Fähigkeiten erst nach dem Studium selbst aneignen müssen.

opportunity remains for forming ideas about the future this development is leading to.

This also applies, for example, to 3D production techniques and artificial intelligence. Thus far, design has largely been unable to contribute anything that might point the way for this development. There is concern that further development will be spurred by impulse and not in exchange with design discourse. This could mean that essential elements of the future are formulated by forces outside of the sphere of design.

SEQUENCE OF DOING AND THINKING

There are two perspectives on the sequence in which subjects relating to formulative expressiveness on the one hand and creative intellect on the other should be covered and taught in more depth:

- If the degree course teaches critical thinking, inquisition and questioning (»mindset«) from the beginning, then this can mean that the designers have to gain the necessary skills for professional practice themselves once they have finished their degrees.



- Wenn das Studium mit dem Erlernen von Visualisierungen beginnt (Zeichnen, Modelle erzeugen etc.), ergibt sich daraus die Ausbildung für eine ausführende Berufspraxis. Solche Absolventinnen und Absolventen sind technisch versiert, hinterfragen aber wahrscheinlich seltener. Nichtlineares Vorgehen ist ihnen vermutlich fremder, und eventuell mangelt es ihnen an Kritikfähigkeit als Grundlage von Kreativität.

Als zentrale Herausforderung des Studiums ergibt sich, dass nicht alle handwerklich-gestalterischen und technischen Grundlagen vorab – abstrakt, auf Vorrat – trainiert werden können, damit im laufenden Projekt, wenn eine gestalterische Realisierung als Prototyp erforderlich ist, rasch eine solche hervorgebracht werden kann. Das Studium muss so organisiert werden, dass die Fähigkeiten, die momentan gebraucht werden, schnell angeeignet werden können. Werden sie ausgelagert, verkümmern Designerinnen und Designer zu Konzeptentwicklern, die nur wenig zur Realisierung beizutragen haben. Deshalb ist die Beherrschung der Grundlagen notwendig, um einen Entwurf über die Idee hinaus tatsächlich zu realisieren.

- If the degree course begins with teaching of visualizations (producing drawings, models, etc.), then the students will have the training to perform in professional practice. Such graduates are technically accomplished, but probably less likely to question things. For them, the non-linear approach is probably more alien and they may lack critical capacity as a basis for creativity.

One major challenge of the degree course is the fact that not all the creative, design and technical foundations can be taught in advance – in abstract form for students to draw on – so that, in an ongoing project that requires creative realization in the form of a prototype, this can be produced quickly. The degree course must be organized in such a way that the skills needed in the moment can be acquired swiftly. If they are outsourced, then designers are reduced to concept developers, who contribute little to realization. Hence mastery of the basics is necessary for the actual realization of a design going beyond the idea.

The degree course should put students in a situation where they get involved in the doing and

LERNEN AUF VORRAT
ODER LEARNING BY
DOING

LEARNING BY THE
BOOK OR LEARNING
BY DOING



Das Studium soll die Studierenden dazu in die Lage versetzen, dass sie ins Machen kommen und dass sich darüber das Denken entwickelt. Das bedeutet, dass die Verknüpfung an die Stelle des Nebeneinanders von Handwerklichem und Theoretischem tritt.

develop the thinking through this. This means that the link has been forged with the point of simultaneity between the technical and the theoretical.

VORAUSSETZUNGEN FÜR EINE ERFOLGREICHE PRAXIS IM DESIGN

- Grundlagen der gestalterischen Ausdrucksfähigkeit (zeichnen; fotografie en; Farben, Proportionen und Harmonien; Typografie und Layout; modellieren etc.)
- Grundlagen der technischen Umsetzung (Materialkunde etc.)
- Grundlagen des schöpferischen Intellekts (methodisch forschen; Kontexte analysieren; Argumente formulieren; Kritik üben und annehmen; nachdenken, querdenken, infrage stellen; eigenständige Haltung einnehmen; Strategien entwickeln; Konzepte und Lösungsszenarien entwerfen etc.)

PREREQUISITES FOR SUCCESSFUL DESIGN PRACTICE

- Fundamentals of creative expressiveness (drawing; photography; color, proportions and harmonies; typography and layout; modelling, etc.)
- Fundamentals of technical implementation (knowledge of materials, etc.)
- Fundamentals of creative intellect (researching methodology; analyzing contexts; formulating arguments; taking a critical approach and supposing, considering, thinking laterally, questioning; adopting a detached stance; developing strategies; designing concepts and solution scenarios; etc.)



- Grundlagen der individuellen Persönlichkeit (Neugier; Begeisterungsfähigkeit; Hingabe; Leidenschaft; Ausdauer; intrinsische Motivation etc.)

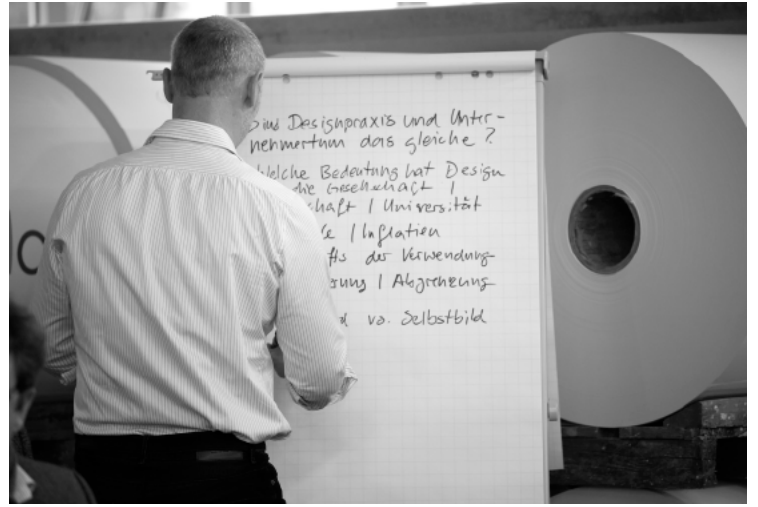
- Fundamentals of individual personality (curiosity; ability to be inspired; commitment; passion; resilience; intrinsic motivation; etc.)

VORAUSSETZUNGEN FÜR BEWERBERINNEN UND BEWERBER

- Freude daran, sich fortlaufend Neues anzueignen;
- Interesse am Experiment und Lust auf Forschung;
- Empathie;
- die Fähigkeit, am kritischen Diskurs teilzunehmen;
- die Neigung, Vorgegebenes infrage zu stellen;
- Resilienz und Frustrationstoleranz;
- eine aufmerksame, sensible Wahrnehmung;
- das Selbstvertrauen, Entscheidungen zu treffen und sie auszuführen;
- die Gabe lebendiger Vorstellungskraft. ←

PREREQUISITES FOR APPLICANTS

- Pleasure in continually acquiring new knowledge;
- Interest in experimentation and desire to research;
- Empathy;
- Ability to take part in critical discourse;
- Tendency to call the status quo into question;
- Resilience and tolerance for frustration;
- Attentive, sensitive perception;
- The self-belief to make decisions and execute them;
- The gift of a lively imagination. ←



**DIE DENKENDE HAND
WEIGERT SICH,**

NUR

THE THINKING HAND REFUSES
TO ONLY DELIVER SOLUTIONS
FOR BUSINESS MODELS.

**LÖSUNGEN FÜR
GESCHÄFTSMODELLE
ABZULIEFERN.**

DIE DENKENDE HAND

Ekkehart Baumgartner

DER ENTWERTETE DESIGNBEGRIFF, URSACHEN EINER AUFLÖSUNG

Designerinnen und Designern fällt in einer zunehmend technologisch-digitalen Welt die große Aufgabe zu, aus gigantischen Datenmengen sozialer Netzwerke die Produkte und Lösungen von morgen zu entwerfen. Es handelt sich dabei um eine völlig neue Herausforderung, die auch das Wissen um Algorithmen und Künstliche Intelligenz miteinschließt. Das Berufsbild des Designers ist davon zunehmend geprägt. Gleichzeitig zu dieser neuen Aufgabe und Herausforderung hat das Berufsbild des Designers aber seine Bedeutungshoheit stark eingebüßt, weil eine umfassende Kommerzialisierung über viele Jahre hinweg die Ansprüche und Erwartungen an das Design auf eine Sinn- und Stilproduktion konzentriert und damit radikal reduziert hat. Der autonome Entwurf und der eigenständige Erneuerungswille sind dabei immer mehr verloren gegangen. Die Frage lautet daher: Wie schaffen es Designerinnen und Designer heute, sich aus ihrer Umklammerung der Sinn- und Stilproduktion zu befreien, um Bedeutungshoheit für die fundamentalen Aufgaben von morgen zurückzuerlangen? Das ist die zentrale Frage, um die es nachfolgend geht.

Um Antworten darauf zu finden, war die Beobachtung von Phänomenen der Warenwelt und ihrer Botschaften wichtig. Denn hier finden sich wesentliche Aufgaben aus dem breiten Umfeld von Designerinnen und Designern. In der narzisstischen Dauererregung von Konsumenten wird »gelikt« oder »dislikt«, gejubelt oder gehasst, wenn es um Flachbildschirme, Einrichtungen, um Kaffeemaschinen, Telefone, Streifenhemden, Websites oder E-Bikes geht. Dem historischen

THE THINKING HAND

Ekkehart Baumgartner

THE DEVALUED CONCEPT OF DESIGN, CAUSES OF DISSOLUTION

Designers have the major task in an increasingly technological-digital world of developing the products and solutions of tomorrow from the gigantic volumes of data generated by the social networks. This is a completely new challenge, and it includes having a knowledge of algorithms and artificial intelligence. This is defining the professional brief of the designer to an ever stronger degree. Alongside this new task and challenge, the profession of designer has also forfeited much of its sovereignty because comprehensive commercialization down through the years has led to the standards set for and expectations made of design concentrating on the creation of meaning and style, and thus being radically reduced. Autonomous design work and an independent will to renew things has as a result been lost to an ever greater extent. The question therefore is: How do designers today manage to extricate themselves from being pigeonholed as producers of meaning and style and regain control of the fundamental tasks of tomorrow? That is the key question I will address below.

In order to find answers to this question, it was important to observe phenomena in the commodity world and its messages, because essential tasks from the broad spectrum designers tackle are to be found there. In the permanent narcissistic excitement of consumers things are »liked« or »disliked«, praised or hated – be they flatscreens, interior design, coffee machines, phones, striped shirts, Websites or e-bikes. The historical dictat of the markets has been followed, and very stridently, by the cold dictators of egocentric consumers, or, to borrow a term



EKKEHART BAUMGARTNER

Diktat der Märkte sind sehr lautstark die kalten Diktatoren egozentrierter Konsumenten gefolgt, oder, um einen Begriff von Richard Sennett auszuleihen, die »intimen Tyrannen«. Der Begriff der Ästhetischen Ökonomie, der auf die 1980er-Jahre zurückgeht, hat die kommerzielle Vereinnahmung und die veränderte Konsumentenaggressivität in ihrem freiheitsraubenden Zugriff auf die Designerinnen und Designer deutlich erklärt und begründet. Der Konsument ist demnach »ein Subjekt, das nicht bloß Güter kauft und nutzt, sondern aktiv Bedeutungen, Erfahrungen und Emotionen produziert und sich mit ihrer Hilfe einen eigenen Lebensstil zusammenstellt« (Reckwitz, 2014). Menschen wollen also spüren und erleben, sie suchen nervös nach Resonanzen, als gäbe es kein Morgen mehr. Und was sie von den Gestaltern für ihren Lebensalltag wünschen, ist genau das. Nämlich die Herstellung von Resonanz für sich selbst. Diese kultursoziologische Entwicklung mündet direkt in die heutige Verspieltheit des Adaptierens, in die Symbol- und Sinnesökonomie mit ihrer Schnelligkeit und ihrer

from Richard Sennett, the »intimate tyrants«. The concept of aesthetic economy, which dates back to the 1980s, clearly explained and accounted for the unilateral commercial appropriation and changed consumer aggression in their de-liberating embrace of designers. Seen thus, the consumer is an »individual who does not merely buy and use goods, but actively produces meanings, experiences, and emotions, and with their help assembles a personal lifestyle« (Reckwitz, 2014). In other words, people want to feel and experience, they hunt nervously for resonances as if there were no tomorrow. And that is precisely what they want from designers for their everyday lives: the production of resonance for themselves. This cultural-sociological trend leads directly to today's playful insistence on adaptation, to the symbol and sensory economy with its swiftness and wealth of variants for many different types of tastes. The keywords here are mix-and-match or remix and remake. The personalization of products and the shimmering crossover to related genres against the background of

Variantenvielfalt für viele Geschmacksrichtungen. Stichworte dafür sind Mix-and-Match oder Remix und Remake. Die Personalisierung von Produkten und ein schillerndes Crossover zu angrenzenden Genres vor dem Hintergrund der Erneuerungs-permanenz für kaufkräftige Millennials gehören ebenfalls in diese Kategorisierung einer beispiellosen Überhitzung. Die Lebensstil- und Erlebnisrelevanz in der Gesellschaft führt seit Jahren schon immer stärker zur Formung und Steuerung aller Sinne, die von Designerinnen und Designern übergreifend vom Produkt- bis zum Shop- oder Webdesign gewährleistet werden müssen (Stadler, 2016). Designerinnen und Designer haben an dieser spielerischen Entwicklung in den letzten Jahrzehnten kräftig mitverdient und gerieten dabei auch in das Zentrum wirtschaftlichen Erfolgs.

Hinzu kam, dass eine Weltgemeinschaft im Umbruch und Wandel zunehmend die Designerinnen und Designer für ihre Interessen und umfangreichen Erneuerungsprozesse erkannte, weil ihre Denk- und Vorgehensweisen interdisziplinär sind und die komplexen Aufgaben von Wirtschaft, Gesellschaft und Politik heute auch genauso gelöst werden müssen – nämlich multiperspektivisch. Denken und Arbeiten findet in diesem Kontext in der Dynamik interdisziplinärer Alternativen statt. Design wurde deshalb zum – für die eigene Disziplin übrigens wenig hilfreichen – »System« erhoben, mit dem sich die Ansprüche einer ausdifferenzierten Gesellschaft bedienen ließen. Auch die Unternehmensberatungsmethode des Design Thinking fällt in diese Schublade. In der Folge entstanden unzählige neue Designberufe. Das Designverständnis wandelte sich in der westlichen Welt von der Generaldisziplin der Kreativökonomie zur Generaldisziplin der Ökonomie schlechthin. Doch was eine Chance hätte sein können, entpuppte sich als gravierende Gefahr für den ganzen Berufsstand. »Das Design hat sich damit in eine exemplarische Praxis zur intelligenten Gestaltung von affektiv befriedigenden Atmosphären insgesamt verwandelt und verzahnt sich immer stärker mit der Sphäre des Managements«, sagt Andreas Reckwitz. Mit anderen Worten: Das Berufsbild des Designers entfaltet sich heute vor allem in der Designökonomie, es löst sich in der ästhetischen Ökonomie geradezu

permanent renewal for deep-pocketed Millennials are likewise part and parcel of this categorization of unprecedented overheating. The social relevance of lifestyle and experience has for years led increasingly to the forming and control of all the senses that designers have to achieve across all the fields, from product, to shop or to Web design (Stadler, 2016). Designers have profited strongly from this playful development in recent decades and in the process come to play a key role in business successes.

Furthermore, a world community in upheaval and undergoing change increasingly discerned the importance of designers for its interests and extensive processes of renewal because the designers thought and worked in an interdisciplinary mode, which is precisely how the complex tasks facing the economy, society and politics today have to be solved – namely with a multi-perspective approach. In this context, thinking and working is a matter of dynamic interdisciplinary alternatives. Design was therefore raised to the status of a »system« (which was not particularly helpful for the discipline itself) that could serve the needs of a differentiated society. The corporate consultancy method of design thinking also comes under this heading. As a result, new design professions mushroomed. The general understanding of design changed in the Global North from a general discipline in the creative economy to the general discipline of the economy. However, what could have been an opportunity turned out to be a grave danger for the entire profession. »Design has thus morphed into an exemplary practice of intelligently shaping affectively satisfying atmospheres as a whole and is increasingly dovetailed with the sphere of management,« comments Andreas Reckwitz. In other words, the professional brief of the designer today takes shape primarily in the design economy, and in the aesthetic economy it dissolves to the point where it can be no longer seen. Because the economy has become the predominant driver of symbols of meaning, the work situation calls for the conformity and subjugation of all actors involved. Including the designers. For designers, the main characteristic of this subjugation is that the ideas and planning

bis zur Unkenntlichkeit auf. Weil die Ökonomie zum vorherrschenden Treiber von Sinnsymbolen geworden ist, verlangt die Arbeitssituation eine Anpassung und Unterwerfung aller Akteure. Auch die von Designerinnen und Designern. Hauptmerkmal dieser Unterwerfung für Designerinnen und Designer ist, dass sich der Ideen- und Planungsprozess über den gestalterischen Entwurf erhebt, ihn also dirigiert, formt und den diversen Erwartungen unterordnet. In dieser radikalen Verschiebung und im Kampf um schnelle Erlebnisse und die individuelle Konsumenten-Eindeutigkeit geht es nicht mehr um Auseinandersetzung und Erfahrung oder um Erneuerungsprozesse, sondern nur noch, wie bereits dargestellt, um Resonanzen. In dieser Folge hat sich der Begriff des Designs oder der des Designers immer mehr bis zur Aussagelosigkeit abgenutzt und ist in seiner begrifflichen Entgrenzung angekommen. Selten ist ein Wort im Sprachgebrauch so explodiert: Vom Strategiedesigner jeglicher Ausprägung bis zum Businessdesigner, vom Influence Designer zum Hairdesigner und Naildesigner. Alle sind Designerinnen und Designer – digital citizens sind in ihrem Selbstverständnis eben auch creative citizens. Der Begriff des Designs und der des Designers ist, möchte man einen menschlichen Vergleich ziehen, ein Burnout-Patient in der Notaufnahme.

DER URSPRUNG DES WORTES DESIGN: DIE DENKENDE HAND

Um im Bild des Patienten zu bleiben: Einer Krankheit auf den Grund zu gehen heißt, dort anzufangen, wo alles anfängt. Das Schwierige dabei ist nicht, den Ursprung zu finden, sondern ihn zu erkennen: Zurück geht das Wort Design nicht auf die Industrialisierung in Europa, wie so oft behauptet wird, sondern sehr viel weiter, nämlich auf die Renaissance, und hier gibt der lateinische Begriff »designare« Aufschluss über die Ursprünge der Gestaltung. Übersetzt heißt designare Kennzeichnen oder Erfinden. Ebenso gibt es den in der italienischen Renaissance geprägten Begriff »disegno«, der für Zeichnen steht. Im Zentrum beider Begriffe steht immer

process take precedence over drafting a design, directing and shaping the latter, subordinating it to various expectations. In this radical shift and in the battle for swift experiences and individual consumer uniqueness, the focus is no longer on critical enquiry and experience or on processes of renewal, but only, as stated, on resonances. In the wake of this, the concept of design or of the designer has increasingly been so banded about as to be meaningless and conceptually indistinct. Rarely has the use of a word exploded to such an extent: from strategy designer of all colors to the business designer, from influence designer to hair designer and nail designer. They are all designers – digital citizens are by dint of how they see themselves per se also creative citizens. The concept of design and that of the designer are, to resort to a human comparison, burnout patients in an A&E unit.

THE ORIGIN OF THE WORD DESIGN: THE THINKING HAND

To stick with the metaphor of the patient: To get to the bottom of an illness means to start where it all started. The difficult is not to find the origin, but to recognize it: The word design does not date back to industrialization in Europe, as is so often claimed, as it actually goes back a lot further, namely to the Renaissance and the Latin term »designare« which says a lot about the origins of design. Designare translates as to label or to invent. There is also another term, coined during the Italian Renaissance, namely »disegno«, which stands for drawing. Both terms thus hinge completely on the direct drafting process, the immediate sketch. In the Renaissance, the creative design proposal was thus accorded a greater status than the task, because the draft was free and informed knowledge. Here, the drawing was the key to knowledge. This key, the act of drafting (in architecture it is a model not a drawing) justifies the profession of design from the outset. Giorgio Vasari (1511–1574), painter and architect, and renowned for the Vite he bequeathed to posterity, that set of biographical treatises on Italian artists, understood the draft and the drawing as the link

der direkte Entwurf, die unmittelbare Skizze. Der gestalterische Entwurf erhebt sich folglich in der Renaissance über die Aufgabe selbst, denn der Entwurf ist frei und erkenntnisprägend. Die Zeichnung ist dabei der Schlüssel zur Erkenntnis. Dieser Schlüssel, das Entwerfen (in der Architektur ist es das Modell), begründet den Designberuf von Anfang an. Giorgio Vasari (1511–1574), Maler und Architekt, bekannt geworden durch seine überlieferten Vite, jenen biografischen Abhandlungen italienischer Künstler, verstand den Entwurf und die Zeichnung als Verbindung zwischen Verstand und Hand. Peter Burke führt in seinem Buch über die Renaissance genau dorthin: »Bei der Untersuchung der Natur berief man sich auf die systematische Beobachtung und das Experiment statt auf das Studium maßgeblicher Texte«. Der ganze energiegeladene Impuls der Kreativität ist hierin zu erkennen. Das Handwerk des Zeichnens und des freien, gestalterischen Entwerfens ist in diesem Zusammenhang nicht vom Denken zu trennen. Die Folgerung daraus heißt: Das Entwerfen ist zwar Ausdruck der Spontaneität und der Intuition, diese aber sind im Denkprozess eines Erkenntniszusammenhanges verankert und dort auch rückgekoppelt. Es handelt sich also im ursprünglichen, gestalterischen Entwurf, in der Zeichnung, um eine Visuelle Verstandesleistung (Zitzlsperger, 2016) und es handelt sich auch um eine Visuelle Argumentation (Baumgartner, 2016). Zu jener Visuellen Argumentation gehört das erworbene Wissen, die Beobachtung und damit auch die Weltaneignung, das Einbeziehen verschiedener Positionen und Perspektiven. Die Dualität von Körper und Geist, also die sinnliche Erfahrung sowie das Denken und Reflektieren, vereinen sich im Entwurf zu einer konkreten Aussage, die den Menschen ausmacht – das Empfinden greift dabei über das Denken hinaus, es prägt, korrigiert durch die Erfahrung (Fuchs, 2020). Genau an diesem Punkt erklärt sich die entscheidende und verloren gegangene Positionierung des Designberufs. An dieser Stelle wird die hier besprochene, verloren gegangene Positionierung scharf. Genau hier wird die Designerin und der Designer wahrnehmbar in seinem Wirken, er kann beides, nämlich kreativ und denkend, um die Realität wissend, gestalten – das macht ihn einzigartig im Vergleich zu anderen Berufen.

between the mind and the hand. In his book on the Italian Renaissance, Peter Burke points precisely this out when he emphasizes that scholars exploring nature at the time relied on systematic observation and experiments rather than on studying the key texts. We can discern here the entire energy-charged impulse of creativity. The handcraft of drawing and free design drafts cannot be separated here from thought, from thinking. It follows that drafting is the expression of spontaneity and intuition, but in the thought process these are rooted in a cognitive context and feed back into the drafting process. In other words, the original, creative draft, the drawing, is a visual achievement of the mind (Zitzlsperger, 2016) and also a matter of visual argumentation (Baumgartner, 2016). The acquired knowledge, observation and the appropriation of the world, the inclusion of different positions and perspectives are part and parcel of that visual argumentation. The duality of mind and body, meaning sensory experience and thought and reflection, unite in drafting to form a concrete statement that defines the person – sensibility here goes beyond thought and shapes, corrected by experience (Fuchs, 2020). This is precisely the point that explains the decisive and now lost positioning of the profession of design. At this juncture, the positioning discussed here and lost comes into acute profile. Precisely here we can see the designer at work and influencing things; for the designer can design both in a creative and in a thinking vein informed by knowing reality – this is what makes the designer unique compared to other professions. The drafting illustrator, the independent drafter, sets a sign against carelessness or speed. For there is more to the world than what humans see superficially – today one might say more than what we perceive digitally. What is at stake here is the difference between knowledge and information. Accumulating knowledge always takes a lot longer than absorbing information. Knowledge is more than typing on a computer keyboard. Knowledge has nothing to do with speed. Understood thus, design is essentially and originally always experiential appropriation of the world, always discovering the world and in this sense discerns and solves problems. In a forward-looking, visionary mode. The draft is

Der entwerfende Zeichner, der eigenständige Entwerfer, setzt auch ein Signal gegen die Achtlosigkeit oder Geschwindigkeit. Denn die Welt enthält mehr als das, was der Mensch vordergründig sieht – heute könnte man sagen: was er digital wahrnimmt. Es geht hierbei auch um den Unterschied zwischen Wissen und Information. Wissen aufzubauen dauert immer sehr viel länger als Informationen aufzunehmen. Wissen ist mehr, als in den Computer zu tippen. Wissen hat nichts mit Schnelligkeit zu tun. Design, so verstanden, ist im Kern und Ursprung immer erfahrende Weltaneignung, immer Welterschließung und in diesem Sinne auch problemmerkennend und -lösend. Und zwar zukunftsweisend, visionär. Der Entwurf ist der kreative Dialog zur gestellten Aufgabe und damit auch zur Realität des Gestaltungsumfeldes. Das Wissen aus der Sammlung von Beobachtung, Erfahrung und des Experimentierens löst ein denkendes, eingreifendes und veränderndes Machen (Herstellen) aus, dies wiederum ist eine Eigenheit. Denn immanent für diese angewandten und auch analogen Kreativkonzepte sind iterative Denkprozesse, womit ein schrittweises, vollumfängliches Sich-Annähern an generelle Probleme, Aufgabenstellungen und Herausforderungen gemeint ist. Und dieses Vorgehen ist nicht formelhaft, sondern durch abgestimmte Phasenmodelle wie Inspiration, Ideation und Implementierung argumentationsvertiefend, also grundsätzlich frei – und dieser Aspekt steht im fundamentalen Gegensatz zu einer distanzierten, digitalen, rechnerschnellen, global verknüpften und vorgegebenen Varianten- und Alternativenerstellung. Die Unmittelbarkeit der menschlichen Erfahrung hat nichts mit einer vorstrukturierten Anleitung der ästhetischen Ökonomie zu tun. Die Aneignung und Annäherung im Sinne abgestimmter, erfahrender Phasenmodelle mit seinem innewohnenden, suchenden Denkprozess sozusagen als Gegenmodell zur digitalen Adaption führt zu einer eigenen Bewertungskompetenz, die nicht unwesentlich ist, wenn ein autonomer Entwurf in die gestellte Aufgabe eingebracht werden soll. Erst aus der eingebrachten Visuellen Verstandesleistung, der Verbindung von Körper und Geist im Sinne dieser Darstellung – sinnliche Erfahrung plus Denken und Reflektion – erwächst die Eigenständigkeit einer Visuellen Argumentation. Wer jemals

the creative dialog on the task set and thus also on the reality of the context of the design. Knowledge from garnering observations, experiences and experiments triggers a thinking, grasping, and changing form of making (manufacturing), this again being a unique characteristic. Because iterative thought processes are intrinsic to these applied and also analog creative concepts, meaning a gradual, all-encompassing approach to general problems, tasks, and challenges. And this procedure is not formulaic, but gives the argumentation further depth owing to coordinated phase models such as inspiration, ideation and implementation, meaning it is essentially free – and this aspect contrasts fundamentally with a distanced, digital, computer-fast, globally networked and preset compilation of variants and alternatives. The immediacy of human experience has nothing to do with a predefined set of instructions on the aesthetic economy. Appropriation and approximation in terms of calibrated, experiential phase models with the searching thought process innate to this by way of a counter-model to digital adaptation engenders its own evaluative skills. These are certainly not insubstantial if the idea is to bring an independent draft to bear on the task set. The independence of visual argumentation first arises from the visual intellectual effort made, the combination of body and mind in the sense of this representation – sensory experience plus thinking and reflecting. Anyone who has seen the display cases with the handwritten notes of writers in the Literaturmuseum der Moderne (Marbach, Baden Württemberg) has been a witness to an analog intellectual struggle, and bringing this intellectual struggle to bear in deliberations on design makes real sense. Why? In the displayed exhibits on authors, writing consisting of ink, pencil and ballpoint on paper characterizes the struggle at the interface of the visible and the invisible; what we see is the process of something emerging. Anyone who has ever seen Franz Kafka's handwritten notes for his novel »The Trial« in the Literaturmuseum has experienced what a searching intellectual process is. Elisions, things written over, sketchy, in part ironical drawings in the margins, the visible swiftness of the genesis of the words, they all reveal the struggle to create a unique, manifest

im Literaturmuseum der Moderne (Marbach, Baden-Württemberg) die Vitrinen mit handschriftlichen Nachlässen von Schriftstellern gesehen hat, wird Zeuge eines analogen Geisteskampfes, und diesen Geisteskampf auch in die Betrachtung über Design einzubringen, passt bestens. Warum? Die Schrift aus Tinte, Bleistift, Kugelschreiber auf dem Papier kennzeichnet in den ausgestellten Exponaten der Schriftsteller das Ringen an der Schnittstelle von Sichtbarem und Unsichtbarem – das Im-Werden-Begriffene wird deutlich. Wer jemals dort, im Literaturmuseum, Franz Kafkas handschriftliche Aufzeichnungen zu seinem Roman »Der Prozess« gesehen hat, erfährt, was ein suchender Denkprozess ist. Streichungen, Überschreibungen, skizzenhafte, zum Teil ironische Zeichnungen an den Manuskripträndern, die sichtbare Schnelligkeit des Entstehungsprozesses, offenbaren das Ringen um eine eigene, manifeste Aussage. Es ist zwar bekannt, dass algorithmengesteuerte Computer auch gute Gedichte schreiben und interessante Musikstücke komponieren können. Doch die analoge, also menschlich erarbeitete Aneignung durch das Zeichnen oder Schreiben ist etwas grundsätzlich anderes. Hier wird die persönliche Unmittelbarkeit des autonomen und offenen Entstehungsprozesses gefeiert: die Erkenntnis der menschlichen Erfahrung und Durchdringung als Grundprinzip des Neuen. Das Gegenteil davon wäre die Kopie, die Adaption, die Nachahmung, die Wiederholung, die Montage oder die reine Informationsverarbeitung.

Zur ursprünglichen und autonom-selbstbewussten Position einer Visuellen Verstandesleistung ist der Begriff der Denkenden Hand weiterführend. Horst Bredekamp hat dieses symbiotische Wortpaar begründet, als er Galileo Galileis (1564–1642) fundamentale, erkenntnistheoretische Methode zu den Darstellungs- und Analysemitteln der Erkundung des Mondes, der Sonne, der Jupitermonde und der Fixsterne entschlüsselte und damit aufzeigte, dass die berühmten Florentiner Mondzeichnungen nicht als Modelle mathematischer Kenntnisse oder Naturphänomene, sondern als Ergebnisse von geometrischen Erkenntnissen und Zeichnungen zu verstehen sind. Eine der Kernaussagen Bredekamps ist, dass Galilei

statement. We all know that algorithm-driven computers can also write good poems and compose interesting pieces of music. However, the analog, meaning human act of appropriation by drawing or writing is something fundamentally different. Here, the personal immediacy of the autonomous and open process of genesis is celebrated: the insight of human experience and penetration as the basic principle of the new. The opposite of this would be the copy, the adaptation, imitation, repetition, montage or unadulterated information processing.

The original and autonomous/self-confident position of a visual achievement of the mind helps us develop the concept of the Thinking Hand. Horst Bredekamp defined these symbiotic two words when deciphering Galileo's (1564–1642) fundamental, cognitive theoretical method as regards the representational and analytical means for exploring the moon, the sun, Jupiter's moons and the fixed stars and thus showed that the famous Florentine's lunar drawings were not models of mathematical insights or natural phenomena, but should be understood as the result of geometrical insights and drawings. One of Bredekamp's key statements is that Galileo was a scientist above all because he was an artist (draftsman). Galileo, the main founder of the modern natural sciences, seen from the vantagepoint of research today, combined his own experiments and quantitative measurements of the variables observed in the methodological sovereignty of drawings as the result of observations. In the Renaissance the draft as an analytical and cognitive instrument was the basis for studying natural phenomena (Bredekamp, 2014). In the Renaissance drawing was a creative cognitive instrument.

THE THINKING HAND TODAY AND THE NEW TASKS FOR DESIGNERS

If we connect the conceptual duo of the Thinking Hand with the activity of the designer then the radical intellectual effort innate in the creative process essentially consists of generating

vor allem deshalb Wissenschaftler war, weil er ein Künstler (Zeichner) war. Galilei, der wesentliche Begründer der modernen Naturwissenschaften, kombinierte im Spiegel heutiger Forschung eigene Experimente und quantitative Messungen der beobachteten Größen durch die methodische Souveränität der Zeichnung als Resultat der Beobachtung. Der Entwurf als analytisches und erkenntnistheoretisches Instrument ist in der Renaissance die Grundlage zur Untersuchung von Naturphänomenen (Bredenkamp, 2014). Zeichnen war in der Renaissance ein entwerfendes Erkenntnisinstrument.

DIE DENKENDE HAND HEUTE UND DIE NEUEN AUFGABEN FÜR DESIGNERINNEN UND DESIGNER

Wenn wir das Begriffspaar der Denkenden Hand mit der Tätigkeit des Designers in Verbindung bringen, dann liegt die radikale Verstandsleistung des Kreativprozesses im eigentlichen Sinne darin, Handlungen oder Ergebnisse hervorzu- bringen, die vorher nicht denkbar waren und die den Menschen aus seiner Bedingtheit befreien und seine Lebensumstände verbessern helfen sowie aufklärerisch wirken. Verknüpfen wir diesen durchaus moralischen Ansatz mit dem Zeitalter der Digitalisierung und der Netzwerkgesellschaft, wozu auch die »intimen Tyrannen« zu Anfang dieses Textes zählen, dann ist festzustellen, dass heutige Datenberge, aus denen neue Produkte entstehen, viele unserer bewährten Geschäfts- und Lebensmodelle hinweggespült haben und das Neue daher vom Grundsatz her verhandelt werden muss. Denn was früher die Gestirne waren, die es zu Galileis Zeiten zu erklären galt, sind heute, wie eingangs erwähnt, die technologischen Herausforderungen durch abgefangene Datenmengen und die Künstliche Intelligenz, die in unseren Alltag massiv eingreifen. Die Denkende Hand würde sich weigern, Daten ausschließlich in ertragreiche, netzaffine Geschäftsmodelle zu transferieren, sie würde sich weigern, allein Lösungsansätze für Geschäftsmodelle abzuliefern. Sie würde sich weigern, kritiklose Selbstaufgabe zu akzeptieren, denn das wäre

actions or results that were not previously conceivable and that liberate humans from their determinacy and help improve the conditions of human life, but also have an enlightening impact. If we link this decidedly moral thrust to the age of digitization and the networked society, and this includes the »intimate tyrants« mentioned at the outset, then we can say that today's mountains of data from which new products arise have simply washed away many of our tried-and-true business and life models, and the new therefore needs to be debated again in principle. For what were once the stars that needed to be explained in Galileo's day are now, as I remarked at the beginning, the technological challenges posed by the data volumes captured and artificial intelligence, which are both massively intervening in our lives. The Thinking Hand would refuse to exclusively transfer data to high-earning, networked-based business models; it would refuse to simply deliver possible solutions for business models; it would refuse to uncritically accept giving itself up. As that would be the opposite of an autonomous creative draft. Rather, the Thinking Hand calls for the opposite of self-renunciation; it demands that the autonomous creative draft offers orientation in a world of Big Data and that the new thus be designed in a responsible manner commensurate with human life. In this article, the creative draft is also and in particular viewed as a field of cultural experiment, in which designer and manufacturer, product and buyers can find a common unified basis. The experimental space is an invitation. Any fleetingness is contrasted there to a discussion of the topic. This is more important than ever, although nevertheless not new ... Back in 19th-century Europe, designers and in particular theorists refused to bow down to the entrepreneurial diktat of industrial production suitable for the masses. In Germany, this intellectual debate gave rise to the Werkbund. The immensely important questions on the autonomy and interpretative freedom of the designer and design culminated finally in the Werkbund debate of 1914, in which the free formal designers distinguished themselves from the functionally-oriented formal discipline. The tussle over whose interpretation was valid thus also influenced the history of the Bauhaus in Germany and that of

das Gegenteil eines autonomen Entwurfes. Die Denkende Hand fordert vielmehr das Gegenteil einer Selbstaufgabe, sie fordert, dass der autonome Entwurf in einer Welt von Big Data Orientierung schafft und das Neue dadurch menschengerecht und menschenverantwortlich gestaltet wird. In diesem Beitrag wird der gestalterische Entwurf auch und insbesondere als kultureller Experimentalraum angesehen, in dem Entwerfer und Hersteller, das Produkt und die Käufer in einer Einheit zusammenfinden können. Der Experimentalraum ist eine Einladung. Jeder Flüchtigkeit wird dort die Auseinandersetzung zum Thema entgegengestellt. Das ist heute wichtiger denn je – aber gleichwohl auch nicht neu ... Schon im 19. Jahrhundert Europas haben sich Gestalter, insbesondere Theoretiker, über das unternehmerische Diktat einer massentauglichen Industrieproduktion erhoben. In Deutschland entstand aus dieser geistigen Diskussion der Werkbund. Die so wichtigen Fragen nach der Autonomie und Deutungshoheit des Gestalters und des Gestaltens gipfelten schließlich im Werkbundstreit von 1914, in dem sich die freien Formgestalter von den Anhängern der funktionsorientierten Formdisziplin absetzten. So prägte das Ringen um Deutungshoheit auch die Geschichte des deutschen Bauhauses oder die der Hochschule für Gestaltung in Ulm nach dem Zweiten Weltkrieg. Die Designerin und der Designer wurde im Verlauf der Designgeschichte immer wieder als der politisch Handelnde, der Eingreifende hervorgehoben – wie auch in diesem Beitrag. Vor den gewaltigen Aufgaben einer digitalen und globalen Welt mit ihren zwangsläufigen Zerwürfissen, begründeten Gefahren und großartigen Chancen fordert die Denkende Hand, das Berufsbild des Designers im Sinne seines Ursprungs zu repositionieren. Wie heißt es in diesem Text? »Das Entwerfen ist zwar Ausdruck der Spontaneität und der Intuition, diese aber sind im Denkprozess eines Erkenntniszusammenhanges verankert und dort auch rückgekoppelt. Es handelt sich also im ursprünglichen, gestalterischen Entwurf, in der Zeichnung, um eine Visuelle Verstandesleistung.« Designerinnen und Designer müssen diesen Zusammenhang im Sinne der herausragenden Zukunftsaufgaben begreifen, denn Design ist in den kommenden Jahrzehnten die Leitdisziplin,

the post-War Hochschule für Gestaltung in Ulm. In the course of design history, the designer has repeatedly been given an exposed position as a political actor who intervened in society – as is the case in this article. Given the gigantic tasks of a digital and global world with its inevitable conflicts, evident dangers and marvelous opportunities, the Thinking Hand demands that we reposition the professional brief of the designer with a view to its origins. How did we phrase it above? »It follows that drafting is the expression of spontaneity and intuition, but in the thought process these are rooted in a cognitive context and feedback into the drafting process. In other words, the original, creative draft, the drawing, is a visual achievement of the mind.« Designers must construe this context in the sense of outstanding tasks for tomorrow because design will in coming decades be the leading discipline when it comes to the comprehensive renewal of coexistence on Earth. The visual achievement of the mind leads to a meaningful concept of creativity that improves human life. This results, among other things and in particular, in a task for education. Designers must grasp the horizon of planning and technology, they require knowledge on how algorithms and artificial intelligence function, in order with great self-confidence to bring THEIR creative draft to bear. We all benefit if designers raise their Thinking Hands. ←

wenn es um die umfassende Erneuerung des Zusammenlebens auf der Erde geht. Die Visuelle Verstandesleistung führt zu einem aussagekräftigen Kreativkonzept, das das Leben der Menschen verbessert. Daraus ergeht auch und insbesondere ein Auftrag an die Bildung. Designerinnen und Designer müssen den Horizont des Planens und der Technologie verstehen, sie benötigen Wissen darüber, wie Algorithmen und Künstliche Intelligenz funktionieren, um mit allem Selbstbewusstsein IHREN Entwurf einzubringen. Wir alle profitieren davon, wenn die Designerin oder der Designer die Denkende Hand erhebt. ←

Thomas Bauer

Die Vereindeutigung der Welt – Über den Verlust von Mehrdeutigkeit und Vielfalt. Ditzingen 2018.

Ekkehart Baumgartner

»Von Gesteinsinschriften zu digitalen Medien – Ein Plädoyer für die Visuelle Argumentation im Zeitalter der Masseninformatio«
In: Wandel visueller Kommunikation (Hg. Baumgartner, Zitzlsperger), Zitat/Begriff Visuelle Argumentation S. 45 ff.
Idstein-Berlin 2016.

Horst Bredekamp

Galileo's O, Galileis denkende Hand. Form und Forschung um 1600. Berlin, München, Boston 2014. Siehe auch: Bredekamp Horst (Hg.). Galileis Denkende Hand. Form und Forschung um 1600. Historische Zeitschrift, Band 304, Heft 1.

Peter Burke

Die Renaissance. Zitat S. 116–117. 6. Auflage. Berlin 2019

Thomas Fuch

Verteidigung des Menschen – Grundfragen einer verkörperten Anthropologie. Berlin 2020. Siehe dazu auch den Beitrag von Thomas Ribi »Okay. Ich will Menschen töten!« In: Neue Zürcher Zeitung, Nr. 199/2020, S. 27, Ausgabe vom 28.8.2020.

Andreas Reckwitz

Die Erfindung der Kreativität. Zitat S. 143. Berlin 2014.

Richard Sennett

Verfall und Ende des öffentlichen Lebens: Die Tyrannei der Intimität. Frankfurt/Main 2004.

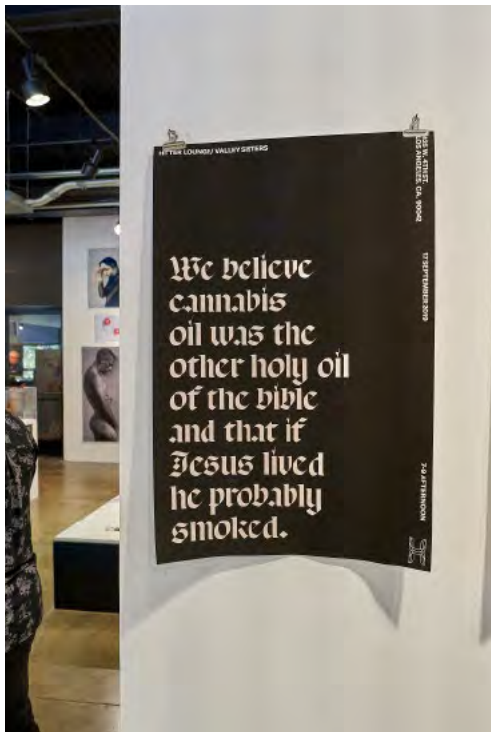
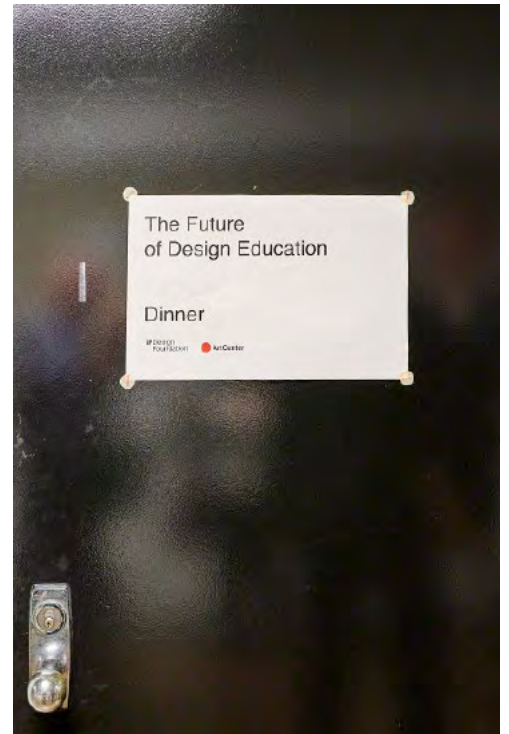
Felix Stadler

Kultur der Digitalität. Berlin 2016.

Philipp Zitzlsperger

»Vom ›designo‹ zur Aura des Designs« In: Wandel visueller Kommunikation (Hg. Baumgartner, Zitzlsperger), Zitat/Begriff Visuelle Verstandesleistung S. 20. Idstein-Berlin 2016.





DIE DESIGNERIN

BZW. THE DESIGNER
IS THE CEO
OF THE FUTURE.

DER DESIGNER

**IST DIE BZW. DER
ZUKÜNFTIGE CEO.**

**KERNAUSSAGEN DES NORDAMERIKANISCHEN HEARINGS
IN PASADENA, 17.– 19.10.2019**
**KEY STATEMENTS FROM THE NORTH AMERICAN HEARING
IN PASADENA, 10.17 – 19, 2019**

Hinweis: Einige Themen aus dem vorherigen Hearing wurden auch hier zur Sprache gebracht. Sie werden deshalb an dieser Stelle nicht erneut aufgeführt.

Note: Certain topics from the previous hearing were also discussed, hence they are not covered again here.



SAFIR BELLALI



KEVIN BETHUNE



CHRISTOPH BÖNIGER



KRISTINE GOWNE



CHRIS DO



DAVE DOMBROW



CHRIS HACKER



MAGGIE HENDRIE



ROBBIE NOCK



ANDY OGDEN



ROSE PICCIONI



MARIANA PRIETO



DANIEL STROMBORG



BABETTE STROUSSE



THERESE SWANEPOEL



DAVID TOWNSEND



MIKE BUZZARD



YVETTE CHAPARRO



ALLAN CHOCHINOV



ANETTE DIEFENTHALER



KAREN HOFMAN



LORRAINE JUSTICE



CARL MAGNUSSON



HEIDRUN MUMPER-DRUMM



ANDREA RUGIERO



NASAHN SHEPPARD



ANNA SMITH



LESLIE SPEER



STEFAN YTTERBORN



RENÉ SPITZ (MODERATOR)



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND MASCHINELLES LERNEN

Design ist doppelt in die umfassende Digitalisierung des Alltags der Menschen eingebunden. Erstens leistet Design als Resultat entscheidende Beiträge zur Akzeptanz, Vermarktung und zur Anwendung digitaler Angebote (Front-End). Zweitens steuert Design als Prozess wesentliches Wissen zur Entwicklung dieser Angebote bei, von der Organisation der Abläufe über Untersuchungen des Nutzerverhaltens bis zur Kommunikation der Beteiligten (Back-End).

Die Digitalisierung wird zunehmend durch automatisierte Prozesse bestimmt. Dass deshalb der Einfluss von Algorithmen (Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen auf der Grundlage großer Datenmengen) auf die Designpraxis zunimmt, ist unstrittig. Dass sich diese Veränderung rasch vollziehen und erhebliche Auswirkungen haben wird, ist ebenfalls offenkundig. Unterschiedlich fallen die Bewertungen dieses substanziellen Wandels aus: Wird dieser Einfluss überhaupt begrüßt, welche Verantwortung ergibt sich für Designerinnen und Designer und welche Folgen ergeben sich daraus für die Designlehre? Es ist offensichtlich, dass im Designstudium die Umwälzungen nicht so schnell vermittelt werden können, wie sie sich in der Wirtschaft vollziehen. So bleibt der Designlehre bestenfalls, die

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND MACHINE LEARNING

Design plays a part in the all-encompassing digitization of human beings' everyday lives in two ways: First, by way of a result, design makes crucial contributions to acceptance, marketing, and the use of digital offerings (front end). Second, design as a process contributes essential knowledge for the development of these offerings, ranging from the organization of processes to investigations into user behavior to communication among those involved (back end).

Digitization is increasingly defined by automated processes, and it remains an undisputed fact that the influence of algorithms (artificial intelligence and machine learning based on large volumes of data) on design practice is growing. It is also clearly evident that this change is taking place rapidly and will have considerable impacts. What varies, however, are the evaluations of this substantial shift: Is this influence generally welcomed? What responsibilities arise for designers and what consequences result from this for design education? It is obvious that in a design degree, the fluctuations cannot be conveyed as quickly as they take place in the industry. Hence, ideally, design teaching prepares students so that they can ask the right questions.

DESIGN AM FRONT-END UND BACK-END DER DIGITALISIERUNG

DESIGN AT THE FRONT AND BACK ENDS OF DIGITIZATION



DREI TYPISCHE REAKTIONSMUSTER AUF VERÄNDERUNG

THREE TYPICAL PATTERNS OF REAC- TION TO CHANGE

Studierenden darauf vorzubereiten, die richtigen Fragen zu stellen.

Weil Design als integraler Bestandteil der Industrialisierung gesehen wird, haben ihre Veränderungen nicht nur die Designpraxis und Designlehre beeinflusst. Die vier großen Transformationen der Moderne (Mechanisierung im 18. Jahrhundert, Elektrifizierung im 19. Jahrhundert, Automatisierung im 20. Jahrhundert, Digitalisierung im 21. Jahrhundert) wurden auch von Debatten begleitet, die seither den internationalen Designdiskurs prägen. Die jeweiligen Positionen wurden bzw. werden von drei grundsätzlichen Reaktionsmustern motiviert: erstens Ablehnung des Neuen und Verherrlichung der Vergangenheit (»Maschinenstürmer«); zweitens Resignation und Anpassung an die Gegenwart (»Pragmatiker«); drittens euphorische Zustimmung und Ausrichtung auf eine ideale Zukunft (»Visionär«). Diese Positionen finden sich auch in der aktuellen Auseinandersetzung darüber, wie der Einfluss von Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen aufs Design zu bewerten sei.

KRITIKFÄHIGKEIT VON ALGORITHMEN

CRITICAL FACULTIES OF ALGORITHMS

Eine verbreitete Annahme geht davon aus, dass Menschen besser darin seien, das Bestehende infrage zu stellen, Unzusammenhängendes zusammenzuführen und Muster aufzubrechen, während Maschinen bald die besseren Antworten auf die gestellten Fragen liefern würden. Es

Since design is seen as an integral part of industrialization, the changes involved here have influenced more than just design practice and design education. The four major transformations of modern times (mechanization in the 18th century, electrification in the 19th century, automation in the 20th century, and digitization in the 21st century) have gone hand in hand with debates that have characterized international design discourse ever since. The relevant positions were or are motivated by three fundamental reactionary patterns: first, rejection of the new and glorification of the past (»Luddite«); second, resignation and adaptation to the present (»pragmatist«); and third, euphoric agreement and orientation towards an ideal future (»visionary«). These positions are also found in the current debate concerning how we might evaluate the influence of artificial intelligence and machine learning on design.

There is a widely held assumption that human beings are better at questioning the status quo, bringing together what is disjointed and breaking up patterns, while machines will soon provide better answers to the questions posed. There is also the notion, however, that critical questioning and breaking up patterns are programmable.

A second thesis assumes that the volume of relevant information is no longer usable without



WORKSHOPS



steht allerdings im Raum, dass auch das kritische Hinterfragen und Durchbrechen von Mustern programmierbar sei.

Eine zweite These geht davon aus, dass die Menge der relevanten Informationen ohne Maschinen nicht mehr nutzbar sei und dass Menschen nur mit ihrer Hilfe dazu in der Lage seien, fundierte Entscheidungen in komplexen Situationen zu treffen bzw. dass dank Künstlicher Intelligenz bessere Entscheidungen gefällt werden könnten.

Die Haltung, die der Veränderung positiv gegenüber steht, geht davon aus, dass es sich bei Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen um Werkzeuge handle. Und jedes Werkzeug sei per se weder gut noch schlecht (ausdrücklich auch im moralischen Sinn), sondern es könne sowohl konstruktiv als auch destruktiv verwendet werden. Weil es darauf ankomme, was damit gemacht werde, komme es also darauf an, dass es zum Guten eingesetzt werde. Eine Position lautet: Wer an dieser Stelle nicht aktiv mitgestaltet, hat schon verloren.

Ein weiteres Argument, das zum Kanon des Designdiskurses zählt, lautet: Es ist unverantwortlich, Studierende auf eine Tätigkeit vorzubereiten, die Maschinen schneller und billiger erledigen.

machines and that, without assistance, people are no longer able to make well-founded decisions in complex situations, or that artificial intelligence enables them to make better decisions.

Those who are positively disposed towards change assume that artificial intelligence and machine learning are tools, and each tool per se is neither good nor bad (expressly also in the moral sense) but can be used both constructively and destructively. Since everything hinges on what is done with these tools, then really it is all about using them for good. One stance is that anyone who is not actively involved in the development at this point has already lost out.

Another argument that forms part of the canon of design discourse is that it is irresponsible to prepare students for an activity that machines handle more quickly and more cheaply.

These days, people no longer use screwdrivers and welding devices to mold the work done by machines, but rather programming languages. While, up until the 20th century, you only needed to learn human codes to be successful in a career, in the 21st century it is essential to get to grips with algorithmic codes: »Literacy has changed.« If designers do not acquire this knowledge, then they cannot judge whether their

UNBEWÄLTIGBARE
INFORMATIONSMENGE

UNMANAGEABLE
VOLUME OF
INFORMATION

KÜNSTLICHE
INTELLIGENZ ALS
WERKZEUG

ARTIFICIAL
INTELLIGENCE
AS A TOOL



UNKENNTNIS VON CODES ALS NEUER ANALPHABETISMUS

IGNORANCE OF CODES AS NEW ILLITERACY

Menschen gestalten heute die Arbeit der Maschinen nicht mehr mit Gegenständen (Schraubenzieher und Schweißgerät), sondern mit Programmiersprachen. Hat es bis zum 20. Jahrhundert noch genügt, menschliche Codes zu erlernen, um beruflich erfolgreich zu sein, so ist es im 21. Jahrhundert unerlässlich, algorithmische Codes zu beherrschen: »Die Alphabetisierung hat sich verändert.« Wenn Designerinnen und Designer sich diese Kenntnisse nicht aneignen, können sie nicht beurteilen, ob ihre Entwürfe zur Lösung der Aufgabe beitragen. Die Situation wird verglichen mit dem Entwurf einer Illustration für ein gedrucktes Magazin: Auch dafür seien Fachkenntnisse über alle Schritte der Herstellung erforderlich gewesen. Wenn Designlehre die aktuell benötigten Sprachkenntnisse nicht vermittelt, würden Designerinnen und Designer nur noch Dekorateure.

MIKROPLASTIK UND MIKRODATEN

MICROPLASTIC AND MICRODATA

Das Wachstum der Datenströme betrifft auch Fragen der Nachhaltigkeit. Daten werden meist nicht als Ressource gesehen, die die natürliche Umwelt belasten. Dieses Ausblenden eventueller Folgen technischer Veränderungen begleitet die Entwicklung des Designs von Anfang an. Aktuell wird zum Beispiel die Verseuchung der Meere durch Mikroplastik breit thematisiert. Es ist deshalb denkbar, dass in Zukunft auch Daten als Schmutz gesehen werden: »Wir verschmutzen das Internet mit Mikrodaten.«

designs contribute to resolving the task at hand. The situation is compared with the design of an illustration for a printed magazine: For this too, it was said, specialist knowledge of all stages of production is necessary, and if design education does not convey the currently required linguistic skills, then designers are reduced to decorators.

The growth of data flows also relates to issues of sustainability. Data are not generally seen as a resource that weighs on the natural environment, and this dismissal of the potential consequences of technical change has accompanied the development of design from the outset. Right now, for example, pollution of the seas with microplastic is a widely discussed topic. It is conceivable, therefore, that in the future data will also be seen as a pollutant: »We are polluting the internet with microdata.«



ORGANISATION DER DESIGNHOCHSCHULEN

Bildung kostet. Das gilt nicht nur fürs Designstudium. Die entscheidende Weichenstellung steht am Anfang jeglicher Diskussion über die Finanzierung des Bildungssystems: Ist es zulässig, die Kategorie »return on investment« in die Diskussion über die Aufgaben und Ziele von Bildung einzuführen? Denn je nachdem, wie die Antwort ausfällt, ergeben sich für Individuen, Unternehmen und die Gesellschaft unterschiedliche Antworten auf die Frage nach dem Erlös bzw. Gegenwert für die Aufwendungen für Bildung.

Deshalb bestimmen Organisationsformen der Hochschulen wesentliche Anteile der Designlehre, noch bevor der erste Satz zwischen Studierenden und Lehrenden ausgetauscht werden kann: Die Regelung des Zugangs zum Studium nimmt erheblichen Einfluss darauf, was im Studium thematisiert wird und in welcher Form es behandelt wird.

Qualitäten des Orts (Architektur und Umgebung), der materiellen Ausrüstung und der personellen Ressourcen hängen wesentlich von der Finanzierung ab. Wie in vielen Studiengängen, so ist auch im Design die Tendenz zur Spreizung zwischen öffentlichen und privaten Hochschulen weltweit spürbar. In den USA scheint die Situation besonders deutlich zu sein. Hier versammeln die teuersten privaten Einrichtungen eine erstaunliche

ORGANIZATION OF DESIGN UNIVERSITIES

Education costs money, and that applies not only to a degree in design. The crucial, defining question at the start of any discussion on funding the education system is: Is it reliable to incorporate the category of »return on investment« into a discussion about the goals and responsibilities of education? After all, depending on the response given, there are resultingly different answers to the question of the yield or countervalue for the money spent on education for individuals, companies and society alike.

Hence, the organizational forms of higher education institutions determine fundamental parts of their design teaching, even before the very first interaction between students and teachers: Regulation of access to the degree course has a considerable influence on what will be addressed in the course and the form in which it will be dealt with.

The qualities of a place (architecture and surroundings), the material equipment and the staff resources depend crucially on funding. As for many degree courses, in design too there is a notable tendency towards a greater divide between public and private universities all over the world. In the USA, the situation appears to be particularly apparent. Here, the most expensive private

FINANZIERUNG DES
DESIGNSTUDIUMS

FUNDING A DESIGN
DEGREE

KLUFT ZWISCHEN
ÖFFENTLICHEN
UND PRIVATEN
HOCHSCHULEN

DIVIDE BETWEEN
PUBLIC AND PRIVATE
UNIVERSITIES



Kombination aus Elementen des ökonomischen, sozialen, kulturellen und symbolischen Kapitals. Wer an einer der international berühmten Einrichtungen studiert, bezahlt für historisch akkumuliertes Prestige, gegenwärtige Ausstattung sowie Verbindungen in die Wirtschaft, die eine auskömmliche Zukunft versprechen.

Dass der Zugang fürs Studium nicht jedem jungen Menschen offen steht, auch wenn sie oder er alle persönlichen Voraussetzungen erfüllt, ist seit Jahrzehnten eine Herausforderung für die Hochschulen. In den USA ist diese Situation eingebettet in eine politische Tradition, nach der gehobene Bildung – grob gesagt – eigentlich nicht der Staat, sondern der Einzelne zu finanzieren hat. Bildung wird danach als Investition in die persönliche Zukunft verstanden.

Diese exklusive Position konkurriert mit der kontinentaleuropäischen Tradition öffentlicher Bildungssysteme, die höchsten akademischen Anspruch nicht als Widerspruch zu möglichst niedrigen Zugangsbarrieren sehen. Diese Tradition wurzelt im Verständnis von optimaler Bildung als staatlicher Pflicht, weil von ihrem Gelingen die gesamte Gesellschaft mindestens ebenso viel profitiert wie der Einzelne.

Die Designlehre wird als Spiegel dieser Situation gesehen. Das Ziel lautet durchgängig, dass die

institutions garner an astonishing combination of elements of economic, social, cultural, and symbolic capital. Anyone who studies at one of the internationally renowned establishments pays for historically accumulated prestige, present-day facilities and connections in the economy that also promise a comfortable future.

The fact that access to such a degree is not open to all young people even if they fulfil all of the personal prerequisites has been a challenge for higher education institutions for decades. In the USA, this situation is embedded in a political tradition whereby it is the individual – broadly speaking – rather than the state who finances more advanced education. On this basis, education is seen as an investment in one's personal future.

This exclusive position goes against the continental European tradition of public education systems that believe the highest academic aspirations are not negated by the lowest possible access barriers. This tradition is rooted in an understanding of optimum education as a duty of the state, since its success means the whole of society benefits at least as much as the individual.

Design education is seen as a mirror of this situation. The aim is that, universally, the make-up



Zusammensetzung des Personenkreises aus Lehrenden und Studierenden so vielfältig und inklusiv wie möglich gestaltet sein sollte. Diversität wird nicht nur als gesellschaftliche Verantwortung, sondern auch als inhärente Notwendigkeit beschrieben: Je unterschiedlicher die Beteiligten an Designprozessen sind, desto größer die Bereicherung und desto wahrscheinlicher ist es, dass die optimale Lösung entwickelt wird.

Große Unternehmen in den USA, insbesondere Technologieunternehmen, haben sich schon vor geraumer Zeit die Umsetzung des Paradigmas Diversität auf die Fahne geschrieben. In der Folge tendieren die ersten firmeneigenen Fortbildungsprogramme zu ernst zu nehmenden Alternative für ein Designstudium. Denn sie sind nicht nur materiell gut ausgestattet und bieten unmittelbare Praxisrelevanz. Für die Auswahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer dieser Kurse spielt auch die Finanzierung keine Rolle. Das bestehende Organisationsmodell der Designhochschulen wird eventuell an dieser Stelle neu erfunden.

Ein weiterer Aspekt der Zugänglichkeit zum Designstudium ist die Organisation des Auswahlverfahrens. Es wird bezweifelt, dass Portfolios bzw. Mappen dafür geeignet sind, die Persönlichkeit und das Potenzial der Bewerberinnen und Bewerber angemessen zu beurteilen.

of the group of people comprising teachers and students should be molded to be as diverse and inclusive as possible. Diversity is described as not merely a social responsibility, but indeed as an inherent necessity: The more diverse those involved in design processes are, the greater the enrichment and the more likely it is that the optimal solution will be developed.

Large corporations in the United States, particularly technology companies, committed to implementing the paradigm of diversity some time ago. As a result, the first training programs offered in-house by companies seem to be serious alternatives to a design degree. After all, not only are they well equipped in material terms and able to offer direct practical relevance, but in the selection of participants on these courses, too, funding is not an issue. The existing organizational model of design universities may be reinvented at this point.

Another aspect of the accessibility of a design degree is the organization of the selection process. There is doubt as to whether portfolios are suitable for assessing the personality and the potential of applicants appropriately.

ZUGÄNGLICHKEIT
UND DIVERSITÄT DES
DESIGNSTUDIUMS

ACCESSIBILITY AND
DIVERSITY OF A
DESIGN DEGREE



AUFGABEN DER DESIGNHOCHSCHULEN

SPEKULATION ALS KOMPETENZ DER DESIGNPRAXIS

SPECULATION AS A COMPETENCE OF DESIGN PRACTICE

Design ist eine Praxis, die auf die Bewältigung künftiger Aufgaben ausgerichtet ist. Deshalb sind ein hohes Interesse an kommenden Entwicklungen und der konstruktive Umgang mit Ungewissheit typisch fürs Design. Die begründete Spekulation über die Zukunft (»educated guess«) gehört zum Alltagsgeschäft im Design. Aber Designerinnen und Designer können sich ihrer Entscheidungen nicht sicher sein: »Es gibt vieles, von dem wir wissen, dass wir es nicht wissen.« Die Ungewissheit betrifft auch das Design selbst.

GESICHERTES WISSEN UND PROFESSIONELLES UNWISSEN

SECURED KNOWLEDGE AND PROFESSIONAL UNCERTAINTY

Designhochschulen sehen sich deshalb in einer widersprüchlichen Lage. Auf der einen Seite sind sie geprägt vom Selbstverständnis als Hort gesicherten Wissens: »Wir sollen Wissen verbreiten. Wir sollen die Lichtträger in der Gesellschaft sein.« Auf der anderen Seite müssen sie Wissen und Fähigkeiten über den Umgang mit professioneller Unwissenheit vermitteln. Dazu zählen vor allem die Fähigkeit zum Zweifel und die Bereitschaft, Fragen zu stellen, sowie das Selbstbewusstsein, dass sie in der Lage sind, jede neue Situation in Angriff zu nehmen. Dafür ist eine Atmosphäre erforderlich, die den Studierenden persönliche Sicherheit bietet und ihr

THE RESPONSIBILITIES OF DESIGN UNIVERSITIES

Design is a practice geared towards the management of future tasks. Hence, a keen interest in future developments and a constructive approach to dealing with uncertainties are typical for design. Justified speculation about the future (»educated guess«) is part of day-to-day business in design. However, designers cannot be sure about their decisions: »There is a lot that we know we don't know.« This uncertainty concerns design itself, too.

Design universities therefore see themselves in a somewhat contradictory situation. On the one hand, they are characterized by the self-image of a stronghold of secured knowledge: »We should disseminate information. We should be the torchbearers for society.« On the other hand, they have to convey knowledge and skills in dealing with professional uncertainty. These include, most importantly, the capacity for doubt and a readiness to ask questions, as well as the self-assurance of being able to deal with each new situation. This requires an atmosphere that offers students a safe space and strengthens their self-belief: »Universities are the perfect place for thinking and for failing.«



Selbstvertrauen stärkt: »Hochschulen sind der perfekte Ort zum Denken und zum Scheitern«.

Als Aufgabe der Designhochschulen wird deshalb genannt, die Studierenden herauszufordern und ihnen eine mögliche Zukunft zu zeigen, von der sie nichts wussten und die noch überhaupt nicht existiert.

Die Rolle der Designerinnen und Designer im Team wird als Bindegewebe bezeichnet. Das Klischee der Star-Designerin bzw. des Star-Designers ist obsolet, auch wenn dieses Zerrbild in den Medien als stereotype Figur noch in Zukunft präsent bleiben wird.

Viele Menschen, die im Design arbeiten, haben kein Designstudium absolviert und kommen aus anderen Berufen. Sie werden oft von Designabsolventen im Laufe der Arbeit angeleitet (»training on the job«). Auch darin liegt eine neue Herausforderung für Designhochschulen, wenn es immer mehr Tätigkeiten gibt, für die das Designstudium nicht erforderlich ist, während die Zusammenarbeit mit kritisch denkenden Kolleginnen und Kollegen in den Vordergrund rückt, die innerhalb Ihrer Organisation konstruktiv störend (»disruptiv«) wirken sollen.

Hence, one of the tasks of design universities cited was to challenge students and to show them a possible future that they knew nothing about and that does not yet even exist.

The role of designers in the team is seen as being like conjunctive tissue. The cliché of the star designer is obsolete, even if this distorted image will remain present as the stereotypical figure in the media in future, too.

A lot of people who work in design do not have a design degree and come from other professions, although they are often guided by design graduates during the course of the work (»on-the-job training«). Here again, there lies a new challenge for design universities if there are ever more activities for which a design degree is not necessary, and meanwhile collaboration with critically thinking colleagues is shifting to the foreground. This should have a constructively »disruptive« effect within their organization.

Against this background, it also becomes plausible that design universities might aim to make their students' future role not the service provider beholden to the client, but rather the superior

DESIGNERINNEN UND
DESIGNER ALS BINDE-
GEWEBE IM TEAM

DESIGNERS AS
CONJUNCTIVE
TISSUE IN THE TEAM

PROFESSIONELLE
PRAXIS OHNE
STUDIUM

PROFESSIONAL
PRACTICE WITHOUT A
DEGREE



Vor diesem Horizont wird auch plausibel, wenn Designhochschulen als künftiges Berufsbild für ihre Studierenden nicht die Dienstleister im Kundenauftrag, sondern die übergeordneten Führungskräfte und Entscheider anstreben: »Die Designerin bzw. der Designer ist die bzw. der zukünftige CEO«.

managing power and decision-maker: »The designer is the CEO of the future.«

PÄDAGOGISCHE KONZEPTE

Um die vier als kritisch bezeichneten Grundlagen für erfolgreiche Designpraxis zu stärken – kritisches Denken, Kreativität, Neugier und Beobachtungsgabe –, sind herkömmliche akademische Formate (Vorlesungen und Seminare) meist ungeeignet. Jüngere, im akademischen Kontext meist noch nicht etablierte pädagogische Konzepte unterscheiden sich stark von linearen Sender-Empfänger-Formaten:

- Bootcamp: Projektweise und eng befristete Kooperation mit Unternehmen, die von diesen oft als Auswahlverfahren für die Anwerbung neuer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter genutzt werden;

DIDACTIC CONCEPTS

Conventional academic formats (lectures and seminars) are therefore largely unsuitable in order to strengthen the four areas identified as the critical basis for successful design practice (namely critical thinking, creativity, curiosity and observational skills). More recent teaching concepts not yet well established in the academic context are drastically different to linear broadcaster/receiver formats:

- Bootcamp: on a project basis and involving tight deadlines in cooperation with companies that might often use this as a selection procedure for recruiting new employees;

SPEZIFISCHE
DIDAKTISCHE
FORMATE FÜRS
DESIGNSTUDIUM

SPECIFIC ACADEMIC
FORMATS FOR A
DESIGN DEGREE



- Mission: Im Mittelpunkt aller Lehr- und Lern-tätigkeiten steht eine gemeinsam zu erfüllende Mission, die dafür notwendigen Kenntnisse werden fallweise angeeignet;
- Labor: Konzentration auf eng begrenzte Inhalte, die schrittweise praxisnah vertieft werden; das Experimentelle an diesem Format liegt in der Beschäftigung mit Themen, die neu sind und bzw. oder an der Peripherie des Lehrplans liegen, sodass ihre Tauglichkeit für das Curriculum erst erprobt wird;
- Projektbasiertes Lernen: Stoffe werden nicht abstrakt und auf Vorrat vermittelt, sondern nur im Zusammenhang mit der Lösung einer konkreten, umfassenden Aufgabe;
- Studentenclub: Studierende lernen voneinander und setzen dabei auch ihre eigene Agenda.

Die Veränderung der Welt wird als dynamisch wahrgenommen, während sich die Designhochschulen daran nur langsam anpassen. Haben sie ihren Rückstand aufgeholt, dann hat sich die Welt schon wieder weitergedreht. Das Synchronisieren erscheint wie ein bewegliches Ziel. »Wie bereiten wir die Studierenden also auf sich bewegende Ziele vor?« ←

- Mission: at the heart of all teaching and learning activities lies a mission that has to be completed together, with the knowledge necessary for this acquired on a case-by-case basis;
- Laboratory: focus on very limited content that has to be explored in more depth on a step-by-step, practice-oriented basis; the experimental side of this format lies in addressing themes that are new or on the periphery of the curriculum so that their suitability for the course program can be tested initially;
- Project-based learning: material is conveyed not in abstract, off-the-shelf form, but solely in relation to the resolution of a specific, comprehensive task;
- Student club: students learn from each other and thereby also set their own agenda.

The changes in the world are perceived to be dynamic, yet design universities are adapting to them only gradually. As soon as they have caught up, the world has turned even further. Synchronization seems like a moving target. »So how do we prepare students for a moving target?« ←

**STUDIUM ALS
VORBEREITUNG AUF
BEWEGLICHE ZIELE**

**A DEGREE AS
PREPARATION FOR A
MOVING TARGET**



**SCHAFFEN WIR
EINE INKLUSIVE
UND
GERECHTERE
DESIGNKULTUR!**

LET'S CREATE AN
INCLUSIVE AND MORE EQUITABLE
DESIGN CULTURE!

DESIGN UND DAS US-AMERIKANISCHE BILDUNGSSYSTEM

Annette Diefenthaler

Vor ein paar Tagen hat mir ein Kollege den Brief mit dem Hilfesuch einer Mutter weitergeleitet. Sie schrieb, dass sie sich sehr große Sorgen um ihren Sohn mache, da er die übliche für ihn unabdingbare Unterstützung nicht mehr erhalten werde, seit seine Schule aufgrund von COVID-19 in den Onlinemodus gewechselt hatte. Ihre Hoffnung war nun, dass gute Designideen in dieser trostlosen Situation etwas Optimismus verströmen könnten.

»Wie Sie wissen, hat mein Sohn aufgrund seiner psychischen Erkrankung spezielle Bedürfnisse. Durch das E-Learning ist er in eine tiefe Depression gerutscht. Für jemanden wie ihn bietet dieses Setup nicht genügend Unterstützung. Ich möchte keinesfalls Druck auf ihn ausüben und damit riskieren, dass er suizidal wird und erneut ins Krankenhaus eingeliefert werden muss. Durch eine gemeinsame Anstrengung ließe sich sicherlich eine Lösung finden.

Unterzeichnet von Mama, die verzweifelt nach Abhilfe sucht.«

Ein Teil von mir hätte am liebsten sofort alles fallen gelassen, um für dieses Kind eine Lösung zu entwickeln. Der andere Teil wusste nur allzu gut, dass damit vielleicht einem Schüler geholfen wäre, tatsächlich gibt es aber Millionen weiterer Kinder mit ähnlichen Problemen und zu wenig Technologie, Hilfsmitteln und Unterstützung, um lernen zu können. Der Brief fasst die düstere Realität dieser Situation im September 2020 sehr gut zusammen: Geschlossene Schulen und Fernunterricht verschärfen die ungleichen Bildungschancen und haben für die betroffenen Kinder lebenslange Konsequenzen.

Es ist sicherlich ein schwieriger Moment, sich nun, ausgerechnet acht Monate nach Beginn der COVID-19-Pandemie, mit den andauernden

DESIGN AND THE US-AMERICAN EDUCATION SYSTEM

Annette Diefenthaler

A few days ago, a colleague sent me a letter from a mother pleading for help. She was deeply worried about her son, who had been shut out of the services he depended on when his school went online during COVID19. She hoped that someone might be able to use design to bring optimism and ideas to an otherwise bleak situation.

»My son, as you know, is special needs with a mental illness. E-learning has dumped him into a deep depression. This setup is not supportive enough for someone like him. Last thing I want is to pressure him and end up with suicidal ideation that brings him back to the hospital. I know there is a solution out there if we all put our heads together.

Signed desperately seeking Mama«

Part of me wanted to drop everything to just help design a solution for this child. Another part of me knew that while I might make a difference for one student, there are millions more across the country who are in similar peril, lacking the technology, tools, and support they need to learn. The letter sums up the dismal reality of this moment in September 2020: closed schools, and distance learning are exacerbating educational inequities that will impact students for a lifetime.

This is a complicated moment to confront enduring issues in the U.S. education system, eight months into the COVID19 pandemic. Increasing quarantine fatigue is causing conflict between neighbors, communities, and state and federal governments. To make matters worse, wildfires are raging across California, intensified by climate change. The racial justice movement, spurred by the murder of George Floyd in May, is reaching into all aspects of public life, and fierce controversy leading up to the presidential election is dominating the daily news. While many educators



ANNETTE DIEFENTHALER

Problemen des US-amerikanischen Bildungssystems auseinanderzusetzen. Die zunehmende Quarantänemüdigkeit führt zu Konflikten zwischen Nachbarn, Kommunen sowie auf bundesstaatlicher und nationaler Ebene. Zu allem Übel wüten in ganz Kalifornien Flächenbrände, die durch den Klimawandel noch angefacht werden. Die Black-Lives-Matter-Bewegung, die durch die Ermordung von George Floyd im Mai zusätzlichen Auftrieb erfahren hat, betrifft mittlerweile alle Aspekte des öffentlichen Lebens, während im Vorfeld der Präsidentschaftswahlen die täglichen Nachrichten von erbitterten Kontroversen beherrscht werden. Obwohl viele Lehrer unter diesen Bedingungen um eine bestmögliche Unterstützung ihrer Schüler bemüht sind, ist es kaum verwunderlich, dass benachteiligte und insbesondere afroamerikanische Schüler ohne ein geeintes nationales Fördersystem zunehmend abgehängt werden.

Als Designerin habe ich mich mit Schulen und pädagogischen Systemen von der Frühförderung

are doing the best they can to support their students under these circumstances, it is no surprise that without a united, national support system, students who are most underserved, particularly students of color, are increasingly getting left behind.

As a designer who has worked with schools and school systems from early learning to higher education, in public, private, and charter schools, I know how challenging it is to make change in education systems under normal circumstances. The pandemic has created a rapid digital transformation of the education sector, which offers an exciting opportunity for dramatically accelerated innovation. So far, however, the racially disparate economic and health impacts of the virus are also further magnifying education gaps. While parents in affluent neighborhoods are forming pods and hire private tutors, students in some of the poorest areas have gone for months without access to the internet or a quiet place to study online.

bis zur höheren Bildung in öffentlichen und privaten Schulen sowie Charterschulen beschäftigt, daher weiß ich, wie schwer ein Wandel bereits unter normalen Bedingungen zu bewerkstelligen ist. Die Pandemie hat eine rapide digitale Transformation des Bildungssektors bewirkt und eröffnet nun interessante Möglichkeiten einer drastisch beschleunigten Innovation. Bislang vergrößern die ethnisch disparaten wirtschaftlichen und gesundheitlichen Auswirkungen jedoch die Schere im Bildungssystem. Während Eltern in gehobenen Wohnvierteln Gruppen bilden und Privatlehrer anheuern, haben Schüler in den ärmsten Bezirken monatelang keinen Zugang zum Internet bzw. einen ruhigen Ort zum Online-Lernen gehabt.

Ich habe einen Großteil meiner Karriere mit der Entwicklung einer Zukunftsvision für das Lernen verbracht, insofern sind diese Rückschritte nun besonders niederschmetternd für mich. Ganz davon abgesehen ist es für mich als Designerin natürlich ausgesprochen deprimierend, die Folgen für die Designlehre und die Branche insgesamt mitansehen zu müssen.

Im Berufsstand des Designers gibt es nur eine unzureichende demografische Diversität und Kultur der Eingliederung. Gemäß einer Erhebung für den Bereich Design, die 2019 von AIGA, Google und Accurat durchgeführt wurde, bezeichnen sich 71 Prozent der Designerinnen und Designer in den USA als Weiße, gefolgt von 9 Prozent mit asiatischer Herkunft. Lediglich 3 Prozent der Umfrageteilnehmer gaben an, afroamerikanisch zu sein, obwohl 13 Prozent der amerikanischen Bevölkerung Afroamerikaner sind. Dieses Verhältnis hat sich in den vergangenen 50 Jahren kaum verändert. Lediglich 8 Prozent der Befragten (versus 18 Prozent der Bevölkerung) sind laut der Umfrage Lateinamerikaner und nordamerikanische Ureinwohner sind mit 0,2 Prozent so gut wie gar nicht repräsentiert. Ähnliche Diskrepanzen gibt es bei Aspekten wie Geschlecht, Alter, sexueller Identität, Menschen mit oder ohne Behinderung und Ort.

Mit anderen Worten: Macht und Einfluss im Designsektor und in der Designlehre liegen vorwiegend in den Händen von Weißen. Die sozialen Konsequenzen von Lösungen, die nur eine

As someone who has invested much of my career in re-imagining the future of learning, it is maddening to witness these setbacks. As a designer, it is also disheartening to consider the implications for design education and the industry as a whole.

Design as a profession is lacking demographic diversity and a culture of inclusion. 71% of design professionals in the United States identify as white, followed by 9% Asian, according to the 2019 design census, conducted by AIGA, Google, and Accurat. Black designers make up only 3% of the nearly 10,000 survey respondents, while 13% of Americans are Black—and this percentage has not notably changed over the past 50 years. Latinx designers only represent 8% (vs. 18% of the population), and with 0.2% of respondents, Native American people are hardly represented at all. There are similar disparities for factors such as gender, age, sexual identity, ability/disability and location.

In other words, power and influence in the design industry and in design education overwhelmingly lies in the hands of white people. The social consequences of solutions that lack an inclusive perspective are more likely to further divides between people, as exemplified by offensive Snapchat filters, racist fashion advertisements, or heart rate monitors that work less well on dark skin, let alone healthcare protocols, or city planning that works for some, but not all people. In fact, design can, and does, perpetuate white supremacy.

When I first came across the idea that design can perpetuate white supremacy, I reacted with defensiveness. When forward-thinking activist Christine Ortiz, founder of Equity Meets Design, pointed out that »racism and inequity are products of design« several years ago, I was convinced that such outcomes could only be the result of a poor application of the design process. From my perspective as a white person, the design community had always appeared to be a mixed group of people from many different backgrounds, driven by the shared intention to make the world a better, or more beautiful place.

I had not taken into consideration the shared privilege that had gotten most of us to the place

mangelnde inklusive Perspektive haben, werden die Spaltung vermutlich noch vorantreiben. Beispiele hierfür sind diskriminierende Snapchat-Filter, rassistische Modewerbung oder Herzfrequenzmesser, die auf dunkler Haut weniger gut funktionieren, ganz abgesehen von Prozessen im Gesundheitswesen bzw. einer Stadtplanung, die nur für einige, aber eben nicht alle Menschen sinnvoll ist. Genau genommen kann Design die Vorherrschaft der Weißen perpetuieren und tut dies auch.

Als ich mich erstmals mit der Behauptung konfrontiert sah, dass Design die weiße Vorherrschaft perpetuieren könne, reagierte ich zunächst mit einer gewissen Abwehr. Und als die vorausschauende Aktivistin und Gründerin von Equity Meets Design Christine Ortiz vor einigen Jahren darauf hinwies, dass »Rassismus und Ungerechtigkeit Produkte des Designs« seien, hing ich noch der Überzeugung an, dass solche Ergebnisse nur Ausdruck eines mangelhaften Designprozesses sein können. Aus meiner Perspektive einer weißen Person schien die Designszene aus einer vielfältigen Gruppe mit Menschen aus vielen verschiedenen Hintergründen zu bestehen, die der gemeinsame Anspruch verband, die Welt zu einem besseren oder schöneren Ort machen zu wollen.

Dabei hatte ich völlig außer Acht gelassen, dass es in den meisten Fällen die uns allen gemeinsamen Privilegien waren, die uns in unsere Position versetzt hatten. Ein wesentlicher Aspekt dieser Privilegien ist Bildung: Das Diplom einer renommierten Designhochschule oder die Beziehungen, die man durch Alumni oder die Fakultät knüpfen kann, führen oftmals auch zum beruflichen Erfolg.

Insofern ist es aufschlussreich, die allgemeine Bildungslandschaft der USA etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

Das K-12-Bildungssystem in den USA bietet sehr viele unterschiedliche Optionen, ist teurer als andere Systeme und liefert schlechtere Ergebnisse als andere Industrienationen. Die Prüfungsergebnisse liegen in Mathematik unter dem internationalen Durchschnitt und im Bereich Lesen bzw. den Naturwissenschaften stagnieren sie laut

we were in. One key aspect of that privilege is education: A degree from a prestigious design school, or the connections we were able to make through alumni or faculty, were often an important path to professional success.

Here, it is worth taking a look at the larger educational landscape in the United States.

The K-12 education system in the United States offers a complex variety of options, is more costly than most systems, and produces lower outcomes than other industrialized nations. Its test scores are below the international average in math and have been stagnant in reading and science, according to the 2019 National Assessment of Educational Progress (NAEP). Those results, released in October 2019, also found that U.S. achievement for low-performing students was the same as 30 years ago. While there are excellent public, charter, and private schools all across the country, these options are not equally accessible to everyone. Schools in affluent areas tend to produce higher test scores than schools with large numbers of disadvantaged students, according to the 2018 PISA international rankings (PISA is the Organisation for Economic Co-operation and Development's »Programme for International Student Assessment«), and students' socio-economic background plays a larger role in variations in student achievement than in other industrialized countries. In short – the school system perpetuates inequities that have impacted generations of Americans, and decades of reform efforts aimed at providing equitable opportunities have not yielded the results they promised.

Disparities start in early childhood education, as children in poverty can be 12 months behind their more advantaged peers by the time they enter kindergarten, according to a study by the National Institute for Early Education Research. Poverty, in the U.S., is related to racial disparities, as low-income communities are disproportionately black, brown, and indigenous. This so-called achievement gap continues in the K-12 system and results in children from historically underinvested communities graduating at lower rates, with poorer academic results, and with a significantly smaller proportion of high school graduates continuing on to higher education.

National Assessment of Educational Progress (NAEP) von 2019. Aus diesen im Oktober 2019 veröffentlichten Ergebnissen geht auch hervor, dass sich die Angebote für schwache Schüler in den USA seit dreißig Jahren nicht verändert haben. Während es im ganzen Land ausgezeichnete öffentliche und private Schulen sowie Charter-Schulen gibt, sind diese jedoch nicht für alle gleichermaßen zugänglich. Gemäß dem internationalen PISA-Ranking von 2018 (»Programm der internationalen Schülerbewertung« PISA Organisation für Zusammenarbeit und Entwicklung) können die Schulen in wohlhabenden Gegenden im Allgemeinen bessere Prüfungsergebnisse vorweisen als solche mit einer großen Anzahl von benachteiligten Schülern und der sozioökonomische Hintergrund spielt für den Schulerfolg eine größere Rolle, als dies in anderen Industrienationen der Fall ist. Genauer gesagt, das Schulsystem perpetuiert die Ungerechtigkeiten, wie sie viele Generationen von Amerikanern geprägt haben, und die Jahrzehnte währenden Reformbemühungen für Chancengleichheit haben nicht die versprochenen Resultate hervorgebracht.

Die Ungleichheiten nehmen bereits in der frühkindlichen Bildung ihren Anfang. Laut einer Studie vom National Institute for Early Education Research hinken von Armut betroffene Kinder mitunter bereits zwölf Monate hinter ihren privilegierten Altersgenossen hinterher, wenn sie in den Kindergarten kommen. Die Armut in den USA steht mit ethnischer Ungleichheit in einem Zusammenhang, da in einkommensschwachen Kommunen überproportional viele Afroamerikaner oder amerikanische Ureinwohner leben. Dieses Leistungsgefälle setzt sich im K-12-System fort, was dazu führt, dass weniger Kinder aus historisch unterversorgten Kommunen einen Schulabschluss erlangen und insgesamt auch schlechtere Prüfungsergebnisse vorweisen. Der Anteil von Abiturienten, die dann einen Hochschulabschluss anstreben, ist wesentlich kleiner.

Daraus folgt eine erste signifikante Vorauswahl der Schüler, die Zugang zu einer Designhochschule und einem entsprechenden Abschluss bekommen: Nur Abiturienten haben die Möglichkeit, sich an einer Designhochschule zu bewerben, die einen Diplomabschluss bietet. Während einige Designstudiengänge allen offen stehen,

This leads to a first significant selection in who gets access to obtaining a design degree: Only those who graduate with a high school diploma have the opportunity to apply to a degree-issuing program at a design school. And while some undergraduate design programs are open to any student who qualifies for admission to college or university, many of the more prestigious schools require an above-average GPA (grade point average) and recommend Advanced Placement classes to improve chances of getting accepted.

Additionally, portfolios are part of the application process for many leading design schools. Yet again, students who had the opportunity to participate in afterschool programs, summer camps, or portfolio preparation programs – which are often costly – are at an advantage. As former U.S. Department of Education Secretary Arne Duncan pointed out, »children from disadvantaged backgrounds, students who are English language learners, and students with disabilities often do not get the enrichment experiences of affluent students«, and while art used to be offered in many public schools, many of these programs have been reduced or eliminated in recent years.

The next hurdle on the path to a design career is the often enormous investment that is necessary to acquire a higher education degree in the United States. Many students have to take on a significant burden of loans, hoping to be able to pay them back with the job the education is supposed to equip them for. The better the reputation of a school, the higher the price tag – and the bigger the promise of a well-paying job, with many leading design firms historically recruiting from these programs.

It is no surprise that students from economically better-off backgrounds, who are more likely to be white, have the ability to afford more reputable, costly programs, while having to take on less debt. On the contrary, black students are significantly more likely to go into debt to pay for their education, according to a report by the Education Department.

Since taking on debt equals taking on risk, some students do not feel that a design career is a safe, responsible choice. As designer Roberto Blake

die sich für eine Zulassung an ein College oder die Universität qualifiziert haben, verlangen viele der renommierten Hochschulen eine überdurchschnittliche Durchschnittsnote und empfehlen Advanced-Placement-Programme, um die Chancen für eine Aufnahme zu verbessern.

Außerdem gehören bei vielen führenden Designhochschulen Portfolios zum Bewerbungsprozess. Aber auch diesbezüglich sind Schüler, die Gelegenheit hatten, an außerschulischen Programmen, Summer Camps oder Mappen-vorbereitungskursen teilzunehmen – die häufig kostspielig sind – eindeutig im Vorteil. Der ehemalige US-amerikanische Bildungsminister Arne Duncan hat darauf hingewiesen, dass »Kinder aus benachteiligten Verhältnissen, Schüler, die Englisch als Fremdsprache lernen und Schüler mit Behinderungen nicht jene Angebote zur Bereicherung ihres Erfahrungsschatzes erhalten wie Schüler aus wohlhabenden Familien«. Außerdem wurde der Kunstunterricht, der früher an vielen öffentlichen Schulen angeboten wurde, in den letzten Jahren zunehmend reduziert oder gänzlich abgeschafft.

Eine weitere Hürde für den Beruf der Designerin und des Designers ist die oftmals enorme Investition, die zum Erreichen eines akademischen Abschlusses in den USA vonnöten ist. Viele Studierende müssen hohe Studienkredite aufnehmen, und zwar in der Hoffnung, dass sie diese mit dem angestrebten Job dann auch zurückbezahlen können. Je höher das Ansehen einer Schule ist, desto teurer wird es – und desto größer ist auch die Aussicht auf einen gut bezahlten Job, da viele führende Designfirmen ihre Nachwuchskräfte traditionellerweise aus diesen Hochschulen rekrutieren.

Insofern überrascht es nicht, dass Studierende aus wirtschaftlich besseren Verhältnissen, die zudem auch häufige weiß sind, sich Studiengänge an angeseheneren und kostspieligeren Hochschulen leisten können und weniger Kreditschulden dafür aufnehmen müssen. Aus einem Bericht des Bildungsministeriums geht hervor, dass sich afroamerikanische Studierende im Gegensatz dazu häufige für ihre Bildung verschulden müssen.

explains, »Minorities, particularly African Americans and Latino Americans are often pressured by their families to pursue careers and education pathways that are reliable and offer immediate employment. This results in many being discouraged from pursuing work in the creative services industry.«

This economically driven risk-aversion can also impact students' choices during their educational experience: taking a class that might challenge a student in their abilities and help them grow could also result in a lower grade and potential delay in being able to graduate. My own experience co-teaching a design class at a university illustrates this very scenario: After a rigorous analysis of the contributions of each team at the end of the semester, we graded some projects with a »C« (on a scale from A to D). The students who received those grades were furious and complained that they had »wasted money« on the class – an elective – which now did not deliver the expected results. I was puzzled since the grades were meant to provide genuine and fair feedback about the different levels of achievement. But what I had not previously understood was that failure – or experimentation – was too expensive for many students to afford.

These structural barriers have contributed to disproportionalities in the design field, and design education programs can compound them: Shaped by an emphasis on the value and accomplishments of Western designers, and a lack of exposure to design shaped by other ethnic and cultural groups, design programs can create a sense of alienation and othering, especially for BIPOC (black, indigenous, and people of color) students, as Eliza Martin writes: »In order to make a more inclusive educational experience, design institutions have to be willing to abandon the Eurocentric narratives that the design field is built upon, and make space to recognize Black, Indigenous, and non-Western cultural contributions in design without appropriating them.«

Or, as a graduate from renowned Parsons School of Design describes, »Movements such as Swiss Modernism, Bauhaus, Dada, De Stijl, and Art Deco are all heavily emphasized in design education.

Da die Aufnahme von Schulden mit einem Risiko einhergeht, betrachten manche Studierende eine Ausbildung zur Designerin oder zum Designer nicht als sichere und verantwortungsvolle Berufswahl. Der Designer Roberto Blake sagt dazu »Minderheiten bzw. Kinder aus afroamerikanischen und lateinamerikanischen Familien werden von ihren Familien häufig dazu gedrängt, einen Berufs- und Ausbildungsweg einzuschlagen, der krisensicher ist und eine unmittelbare Beschäftigung sicherstellt. Das führt dazu, dass viele junge Menschen einer Laufbahn im kreativen Dienstleistungssektor eher abgeneigt sind.«

Diese wirtschaftlich begründete Risikovermeidung kann sich auch auf Entscheidungen auswirken, die während der Ausbildung getroffen werden. Der Studierende sieht dann vielleicht davon ab, einen Kurs zu belegen, der so anspruchsvoll wie herausfordernd ist und somit auch Entwicklungsmöglichkeiten eröffnet, da dies natürlich auch zu einer schlechteren Note und zu einem zeitlich verzögerten Abschluss führen kann. Ich habe genau dieses Szenario erlebt, als ich an einer Universität eine Designklasse mitunterrichtet habe. Nach einer strengen Analyse der Beiträge der jeweiligen Teams und am Ende des Semesters haben wir schließlich einige Projekte mit »C« (auf einer Notenskala von A bis D) bewertet. Die so benoteten Studierenden waren aufgebracht und beklagten sich, dass sie mit diesem Seminar – einem Wahlfach – »Geld verschwendet« hätten, da sie nicht die erwarteten Ergebnisse erzielt hatten. Ich war verwundert, da die Noten doch ein ehrliches und faires Feedback für die jeweils erreichte Leistung bieten sollten. Mir war jedoch zuvor nicht klar gewesen, dass sich viele Studierende einen Misserfolg – oder das Experimentieren – schlichtweg finanziell nicht leisten konnten.

Diese strukturellen Hemmnisse begünstigen das beschriebene Missverhältnis im Designsektor, wobei Designstudiengänge tendenziell die Lage erschweren können: So sind sie vorwiegend auf die Werte und Errungenschaften westlicher Designerinnen und Designer ausgerichtet. Durch die mangelnde Beschäftigung mit Design von anderen ethnischen Gruppen bzw. Kulturkreisen können Designstudiengänge ein Gefühl des Nichtdazugehörens vermitteln, insbesondere für

There is a lack of exposure to design from Latin America, South America, Africa, and all of Asia as well.« This isn't just alienating for BIPOC students, it also means that the exposure any student has during their design education is incomplete.

As a result, the culture of design that currently permeates many design firms and design-driven industries is not inclusive. Or, to be more specific, it is exclusive, even if often not intentionally or consciously. While many design-focused firms have begun to broaden their recruiting efforts beyond predominantly white, elitist institutions, hiring BIPOC designers is only part of the solution. Designer Cheryl D. Holmes-Miller argues, »The gatekeepers of the design world aren't just the hiring managers, they're the culture at large.« To retain diverse talent, and more importantly, to ensure that their perspectives can have a marked influence on the design outcomes that shape our environments and experiences, we need to do the work to create an anti-exclusive culture of design that recognizes and promotes the achievements of BIPOC designers. Starting points for change can be a commitment to learning and training, support for internal ally groups and external partnerships, and a re-evaluation and re-design of design processes as well as culture.

The movement to create equity-driven approaches to design has long been underway. Leaders including Antionette Carroll, Dori Tunstall, George Aye, the Equity Meets Design team, as well as many others are modeling examples of new design processes, building inclusive cultures in their design firms, changing educational experiences, offering learning opportunities for other design professionals, and creating new design outcomes. References to their work can be found below.

The challenges ahead are global, societal, systemic, and complex. As designers, we are increasingly forging a path into new industries and sectors, including government, education, and the social sector, blurring the line between the traditional definition of the craft of design, and a rapidly expanding notion of the discipline. We are trusted to create solutions to reduce food waste, encourage people to help each other using a social media platform, and re-imagine education

BiPoC-Studierende. Eliza Martin schreibt dazu: »Um eine inklusivere Bildungserfahrung sicherzustellen, müssen Designinstitutionen bereit sein, ihr eurozentrisches Narrativ aufzugeben, auf dem die Designdisziplin fußt, und Design und kulturellen Beiträgen von BiPoC den entsprechenden Raum geben, ohne sich diese anzueignen.«

Ein Absolvent der renommierten Parsons School of Design beschreibt die Situation folgendermaßen: »Bewegungen wie die Schweizer Typografie, das Bauhaus, Dada, De Stijl und das Art déco spielen im Designstudium alle eine bedeutende Rolle. Es gibt jedoch nur eine unzureichende Beschäftigung mit Design aus Lateinamerika, Südamerika, Afrika und auch Asien.« Das ist nicht nur abschreckend für BiPoC-Studierende, es bedeutet auch, dass die Designausbildung schlichtweg unvollständig ist.

Insofern ist die Designkultur, wie sie gegenwärtig in vielen Designfirmen und designbasierten Branchen vorherrscht, nicht inklusiv. Oder präziser formuliert, sie ist exklusiv, auch wenn sie häufig nicht absichtlich oder bewusst so angelegt wird. Während viele Designfirmen mittlerweile ihre Rekrutierung von Mitarbeitern über die vorherrschend von Weißen besuchten elitären Institutionen ausdehnen, kann die gezielte Einstellung von Designerinnen und Designern aus der Gruppe der BiPoC nur ein Teil der Lösung sein. Die Designerin Cheryl D. Holmes-Miller äußerte diesbezüglich den folgenden Einwand: »Die Türwächter der Designwelt sind nicht nur die Personalchefs, es ist die Kultur insgesamt.« Um vielfältige Talente zu binden und, was noch viel wichtiger ist, um sicherzustellen, dass sie einen markanten Einfluss auf das Design haben, welches unsere Umgebung und unser Erleben prägt, müssen wir eine Designkultur entwickeln, die nicht exklusiv ist und die Verdienste von Designerinnen und Designern aus der Gruppe der BiPoC anerkennt und fördert. Der Ausgangspunkt für einen entsprechenden Wandel könnte ein Engagement für Bildung und Ausbildung sein, die Unterstützung interner gleichgesinnter Interessensgruppen und externer Partnerschaften sowie eine Neubewertung der Designprozesse und auch der Kultur.

Das Bemühen, gerechtere Ansätze im Designsektor zu schaffen, gibt es schon länger.

systems that have a significant impact on society. That requires a new level of understanding for how to partner with communities, consideration of power dynamics in our work, and diverse perspectives within design teams.

Creating a more equitable design culture is also a business issue. Growing numbers of immigrants and historically underinvested communities are gaining purchasing and voting power. By 2050, 53% of the United States will be people of color, according to the 2010 Census. To reach future »consumers« and »users«, the design industry needs to be better equipped to understand and respond to the nuances of their realities.

My own practice as a designer in the context of complex social challenges has given me the confidence that design is, and will continue to be a powerful tool to make change. It has also taught me the value of deepening my understanding of its consequences to approach this work with more intentionality and humility.

Imagine what the world might look like if people from all different backgrounds were part of designing it. We don't know yet, but I believe we can find out.

←

Führungspersönlichkeiten wie Antionette Carroll, Dori Tunstall, George Aye, das Equity Meets Design Team sowie viele andere versuchen Beispiele für neue Designprozesse zu entwickeln, eine inklusive Kultur in ihren Designfirmen zu etablieren, die Ausbildungsbedingungen zu verändern, zusätzliche Bildungsmöglichkeiten für andere Designerinnen und Designer zu eröffnen und neue Designergebnisse zu schaffen. Verweise auf ihre Arbeit finden sich unten.

Es sind globale, gesellschaftliche, systemische und äußerst komplexe Herausforderungen, die uns bevorstehen. Als Designerinnen und Designer suchen wir verstärkt nach Wegen in neue Industrien und Sektoren. Dazu gehören der Regierungs- und Bildungssektor, aber auch gesellschaftliche Bereiche, wodurch die Grenze zwischen der herkömmlichen Definition des Designhandwerks und dem zunehmend weiter gefassten Begriff der Disziplin immer weiter schwimmt. Man vertraut darauf, dass wir Lösungen für die Lebensmittelverschwendung finden, dass wir Menschen ermutigen können, auf sozialen Plattformen Hilfe anzubieten und zu suchen oder Bildungssysteme neu erfinden, die einen signifikanten Einfluss auf unsere Gesellschaft haben. Für die Zusammenarbeit mit Gemeinden sind neue Verständnisebenen erforderlich, zudem müssen wir die Machtdynamiken unserer Arbeit einer Neubetrachtung unterziehen und in Designteams vielfältigere Perspektiven einnehmen.

Die Schaffung einer gerechteren Designkultur impliziert auch einen wirtschaftlichen Aspekt. Eine wachsende Anzahl von Migranten und historisch benachteiligten Bevölkerungsgruppen ist stimmberechtigt und zunehmend kaufkräftig. Gemäß dem United States Census Bureau werden bis 2050 53 Prozent der Bevölkerung der USA People of Color sein. Um zukünftige »Konsumenten« und »Nutzer« zu erreichen, muss sich die Designindustrie besser rüsten, um den Facetten ihrer Lebensrealitäten entsprechen zu können.

Meine eigene Arbeit als Designerin im Kontext komplexer sozialer Herausforderungen stimmt mich zuversichtlich, dass Design ein wirkmächtiges Werkzeug für den Wandel ist und weiterhin sein wird. Überdies ist mir bewusst geworden,

wie wichtig es ist, diese Arbeit mit einem fundierten Verständnis sowie gezielter Intentionalität und auch Bescheidenheit zu verrichten.

Wie sähe die Welt wohl aus, wenn alle Menschen mit ihren unterschiedlichsten Hintergründen an ihrer Gestaltung partizipieren würden? Noch wissen wir das nicht, aber wir können es herausfinden

←

AIGA, Google Design, Eye on Design, Accurat

Design Census 2019: Understanding the state of design and the people who make it. <https://designcensus.org/data/2019DesignCensus.pdf>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Rebecca Alter

Snapchat Removes Juneteenth Filter That Asked Users to Smile to Break Chains. <https://www.vulture.com/2020/06/snapchat-removes-offensive-juneteenth-filter.html>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Associated Press

From Gucci to Prada, luxury fashion brands challenged to confront racist attitudes. <https://www.usatoday.com/story/entertainment/celebrities/2020/06/22/luxury-fashion-brands-get-blowback-racism-gucci-prada-loreal/3234226001/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

George Aye (Greater Good Studio)

Dismantling White Supremacy Culture Within AIGA. https://medium.com/@george_aye/decolonizing-aiga-a6cc8fb8692e. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Jill Barshay

What 2018 PISA international rankings tell us about U.S. schools. <https://hechingerreport.org/what-2018-pisa-international-rankings-tell-us-about-u-s-schools/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Roberto Blake

Is Diversity a Problem in the Graphic Design Industry? <https://www.linkedin.com/pulse/20140630234232-28487072-is-diversity-a-problem-in-the-graphic-design-industry/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Howard Blume, Paloma Esquivel

No place to study, hunger and inadequate computers hurt Eastside and South L.A. students. <https://www.latimes.com/california/story/2020-09-21/online-learning-hurts-poorest-la-students>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Diana Budds

The Design Collective Taking on Structural Racism in the Industry. <https://eyeondesign.aiga.org/the-design-collective-taking-on-structural-racism-in-the-industry/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Antionette Carroll

Creative Reaction Lab: <https://www.creativereactionlab.com>

Antionette Carroll

Diversity & Inclusion in Design: Why Do They Matter? <https://www.aiga.org/diversity-and-inclusion-in-design-why-do-they-matter>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Equity Meets Design

List of articles. <https://medium.com/@equityXdesign>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Equity Meets Design

(Caroline Hill, Michelle Molitor, Christine Ortiz)

Racism and inequity are products of design. They can be redesigned. <https://medium.com/equity-design/racism-and-inequity-are-products-of-design-they-can-be-redesigned-12188363cc6a>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Dania Francis, Christian E. Weller

The Black-White Wealth Gap Will Widen Educational Disparities During the Coronavirus Pandemic. <https://www.americanprogress.org/issues/race/news/2020/08/12/489260/black-white-wealth-gap-will-widen-educational-disparities-coronavirus-pandemic/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Allison Friedman-Krauss, W. Steven Barnett, Milagros Nores

How Much Can High-Quality Universal Pre-K Reduce Achievement Gaps? <http://nieer.org/wp-content/uploads/2017/01/NIEER-AchievementGaps-report.pdf>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Pierce Gordon

A Hundred Racist Designs. <https://medium.com/@piercegordon1/a-hundred-racist-designs-ff713cd5aa42>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Pierce Gordon

A Hundred Racist Designs: Part Two. <https://medium.com/@piercegordon1/a-hundred-racist-designs-part-two-1b9bbaae2023>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Letterform Archive

The Black Experience in Graphic Design: 1968 and 2020. <https://letterformarchive.org/news/the-black-experience-in-graphic-design-1968-and-2020>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Jon Marcus

Facts about race and college admission. <https://hechingerreport.org/facts-about-race-and-college-admission/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Eliza Martin

Inside the Design Industry's Diversity Problem. <https://www.ceros.com/inspire/blog/design-industry-diversity-problem/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Ellen McCammon

The 20 Best Graphic Design Schools in the US. <https://blog.prepscholar.com/best-graphic-design-schools-in-the-us>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Robinson Meyer

The Repeated Racism of Snapchat. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/08/snapchat-makes-another-racist-misstep/495701/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Julia A. Mujic

Education Reform and the Failure to Fix Inequality in America. <https://www.theatlantic.com/education/archive/2015/10/education-solving-inequality/412729/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

National Center for Education Statistics

SAT scores. <https://nces.ed.gov/fastfacts/display.asp?id=171>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Nikhil

The Diversity Problem In Design Is A Lot More Complicated Than You Think. <https://medium.com/@kilihn/the-diversity-problem-in-design-is-a-lot-more-complicated-than-you-think-87ab1b302e87>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Nick Rabkin, E. C. Hedberg

Arts education in America: What the declines mean for arts participation. <https://www.arts.gov/sites/default/files/2008SPPA-ArtsLearning.pdf>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Julia Ryan

American Schools vs. the World: Expensive, Unequal, Bad at Math. <https://www.theatlantic.com/education/archive/2013/12/american-schools-vs-the-world-expensive-unequal-bad-at-math/281983/#~:text=The%20U.S.%20education%20system%20is,international%20ranking%20of%20OECD%20countries.&text=It%20scores%20close%20to%20the,science%20and%2017th%20in%20reading>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Katie Shepherd

›Clearly racist‹: Fashion Institute of Technology apologizes for offensive outfits at fashion show. <https://www.washingtonpost.com/nation/2020/02/20/fit-acist-outfits/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Dori Tunstall (OCAD)

How OCAD's Dori Tunstall is rewriting the rules of design education. <https://www.fastcompany.com/90541079/how-ocad-us-dori-tunstall-is-rewriting-the-rules-of-design-education>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

U.S. Bureau Of Labor Statistics

66.2 percent of 2019 high school graduates enrolled in college in October 2019. <https://www.bls.gov/opub/ted/2020/66-point-2-percent-of-2019-high-school-graduates-enrolled-in-college-in-october-2019.htm>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

Emiliana Vegas, Rebecca Winthrop

Beyond reopening schools: How education can emerge stronger than before COVID-19. <https://www.brookings.edu/research/beyond-reopening-schools-how-education-can-emerge-stronger-than-before-covid-19/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].

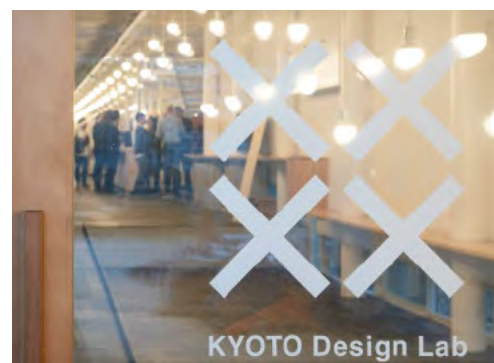
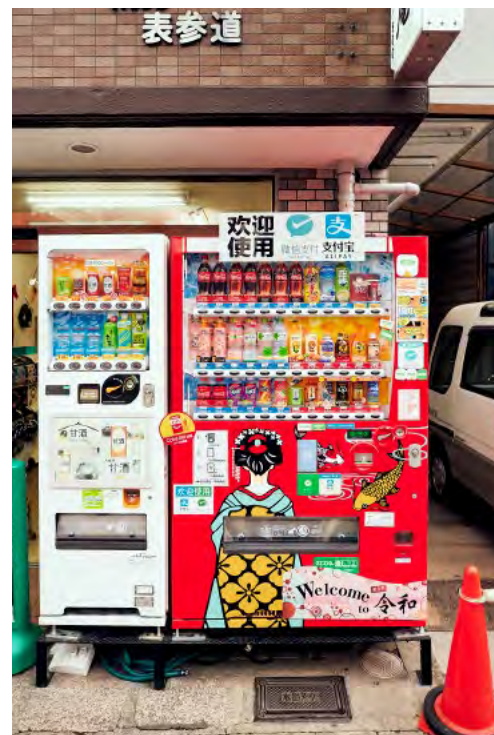
Samantha West

H&M faced backlash over its ›monkey‹ sweatshirt ad. It isn't the company's only controversy. <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2018/01/19/hm-faced-backlash-over-its-monkey-sweatshirt-ad-it-isnt-the-companys-only-controversy/>. [Abruf am / last accessed 22 November 2020].



KYOTO





**ES IST NICHT MEINE
ABSICHT, DIE WELT
ZU EINEM ELENDEM**

ORT ZU

IT IS NOT MY INTENTION TO TURN THE WORLD INTO
A MISERABLE PLACE BY PRODUCING
SOMETHING THAT COULD END UP AS RUBBISH.

**MACHEN, INDEM ICH
ETWAS HERSTELLE,
DAS ALS MÜLL ENDEN
KÖNNTE.**

**KERNAUSSAGEN DES ASIATISCHEN HEARINGS
IN KYOTO, 27.– 29.11.2019**
**KEY STATEMENTS FROM THE ASIAN HEARING
IN KYOTO, 11.27 – 29, 2019**

Hinweis: Einige Themen aus den vorherigen Hearings wurden auch hier zur Sprache gebracht. Sie werden deshalb an dieser Stelle nicht erneut aufgeführt.

Note: Certain topics from the previous hearings were also discussed, hence they are not covered again here.



HENRIETTE CORNET



FRITZ FRENKLER



YUTAKA HASEGAWA



TOMOHIKO HIRATA



YOSHIFUMI ISHIKAWA



YUICHI IZU



YUICHI KADO



HIROSHI KANEKO



DAIJIRO MIZUNO



ATSURO MORITA



TATSURO MORITA



MITSUHIRO NAGATA



SUSHI SUZUKI



NOBUTADA TAKAHASHI



KANAE TSUKAMOTO



FEILANG TSENG



ROBIN HOSHINO



MINORU IKEDA



TOSHIRO IKEGAMI



YUTA INOUE



TAKUYA KAWAGOI



MASAYOSHI KUBO



TATSUYA MATSUI



SACHIKO MATSUYAMA



AKIHIRO NAGAYA



ASAMI SASAKI



CHIHU SASAKI



SUSANNE SCHMIDHUBER



YOSUKE YAMAMOTO



TOSHIKI YAMADA



RYO YAMAZAKI



RENÉ SPITZ (MODERATOR)



KŌGEI

Mit dem japanischen Begriff Kōgei wird eine traditionelle Praxis bezeichnet, in der handwerkliche, künstlerische und kulturelle Aspekte verwoben sind. Es wäre unzutreffend, diese Praxis als Handwerk oder Kunst zu bezeichnen, weil die damit verbundenen Assoziationen nicht das Spezifische des Kōgei transportieren. Bei Handwerk geht es teilweise auch um häusliche Tätigkeiten. Mit Kunst wiederum ist ein westliches Konzept gemeint, in dessen Zentrum das Individuum mit seiner originellen Genialität steht.

Kōgei hat in Japan starke soziale Auswirkungen. Es ist eng mit dem Klima, der Region und der Natur verbunden und ist tief im täglichen Leben verwurzelt. Kōgei wird von Menschen geschaffen, während sie eine Gemeinschaft bilden. Dadurch entsteht sowohl ein kultureller als auch wirtschaftlicher Zusammenhang innerhalb eines eng umgrenzten lokalen Kontextes. Kōgei wird auch als Symbol für die Beziehung zwischen Mensch und Natur wahrgenommen. Die moderne Industriegesellschaft hat diese vielfältigen Verbindungen unterbrochen und durch andere Werte und Handlungen ersetzt. Wenn beispielsweise eine einzelne Familie das Schilfdach ihres traditionellen Wohnhauses (Kayabuki) ersetzen lassen muss, ist dies kaum noch bezahlbar. Frühere Generationen konnten es sich aber leisten, weil es

KŌGEI

The Japanese term kōgei describes a traditional practice in which artisan, artistic, and cultural aspects are all interwoven. It would not be accurate to describe this practice as either crafts or art, because the associations connected with them do not convey what makes kōgei so special. For example, the term crafts may denote activities in a home setting. And the idea of art is a Western concept that focuses on the individual and their original geniality.

Kōgei has a strong social impact in Japan. It is closely linked to the climate, region and nature and is deeply rooted in everyday life. Kōgei is created by people who have formed a community. This produces both a cultural and economic context within a closely defined local framework. Kōgei is also perceived as a symbol for the relationship between humans and nature. Our modern industrial society has put a halt to this plethora of connections and replaced them with other values and actions. If, for example, a single family has to have the thatched roof of its traditional home (kayabuki) repaired they will often find it unaffordable. By contrast, previous generations were able to afford it because this was the task of the village community. Today, village communities no longer exist. Translated into labor hours, the job would be so expensive

SPEZIFISCHER KULTURELLER KONTEXT

SPECIFIC CULTURAL CONTEXT



GEMEINSCHAFT UND INDIVIDUUM

COMMUNITY AND INDIVIDUAL

zur Aufgabe der Dorfgemeinschaft gehörte. Die Dorfgemeinschaft gibt es nicht mehr. Übersetzt in Arbeitsstunden ergeben sich heute Kosten, die die Möglichkeiten des Einzelnen übersteigen.

Aus der Beobachtung solcher Beispiele ist im Design das Interesse an Konzepten gewachsen, in denen der Blick auf die gemeinschaftliche Sphäre der Menschen und die Werte, die von der Gemeinschaft geschaffen werden können, gerichtet wird. Kōgei wirkt für Designerinnen und Designer attraktiv, weil es als Projektionsfläche für die Vision einer sozialen Gegenkultur zur anonymen Massenproduktion dient. Es wird das Bild eines lokalen Ökosystems gezeichnet, das respektvoll mit den natürlichen Ressourcen umgeht, damit die Lebensgrundlage der kommenden Generationen geschont wird. Der Horizont des eigenen Handelns bezieht ausdrücklich die Nachkommen ein, für deren Wohlergehen Verantwortung übernommen werden soll.

LOB DES GEWÖHNLICHEN

Dem Design wird eine besondere Verantwortung zugesprochen, wenn es darum geht, den Massenkonsum des 20. Jahrhunderts grundsätzlich zu verändern. Diese besondere Verantwortung wird darin begründet, dass Designerinnen und Designer an sämtlichen Abläufen der

that an individual person or family would not be able to afford it.

An awareness of such situations fostered a growing interest in the design world in concepts that focus on our communal sphere and the values that can be created by the community. Kōgei is appealing to designers because it serves as a projection area for the vision of social counter-culture to anonymous mass production. What emerges is the image of a local eco system that handles natural resources with respect so as to ensure that coming generations have an adequate basis for securing their livelihood. In other words, people act with an express regard and responsibility for the wellbeing of future generations.

PRAISE FOR THE ORDINARY

Design is assigned a special responsibility when it comes to fundamentally altering the mass consumption that typified the 20th century. The rationale for this is that designers are involved in all aspects of mass production and are therefore able to gain a general picture of the overall



Massenproduktion beteiligt sind und deshalb den gesamten Zusammenhang überblicken, von technischen und ökonomischen über politische, gesellschaftliche und kulturelle bis zu wissenschaftlichen Aspekten. Sie können weder Unwissenheit noch Unbeteiligtsein reklamieren.

Aus dieser Position wird Design als eine Kraft der Moderne gesehen, deren Wesen im Zwang gründet, Dinge zu verkaufen. Der Gestaltung der Oberflächen kommt darin eine besondere Bedeutung zu, während die Problemlösung nebensächlich wird: Probleme und Erscheinungen werden isoliert, oberflächlich neu gestaltet und verkauft, ohne dass eine tatsächliche Lösung erfolgt. Den Designerinnen und Designern wird in diesem Zusammenhang vorgeworfen, dass sie Dinge entwerfen, ohne dass sie deren Realität kennen. Erstrebenswert wäre es aber, Dinge für die Menschen zu entwerfen, mit deren Kauf sie einen Beitrag zur Gesellschaft leisten.

Der Konsum des 20. Jahrhunderts wurde auch durch den Appell an Eitelkeit, Neid und Eifersucht der Einzelnen befeuert. Kurzfristige Moden und Trends lassen Produkte nur für den Moment begehrt wirken, während die resultierenden Probleme von Dauer sind. Design soll sich aus dieser Verkettung lösen und an längerfristigen

context from various aspects, from technical and economic aspects via political, societal and cultural through to scientific perspectives. They can neither claim to be ignorant nor to not be involved.

From this position, design is seen as a force of Modernism, which was itself based on the compulsion to sell things. Here the design of the surface is assigned a special importance, while problem solving becomes secondary: Problems and appearances are separated, superficially redesigned and solved without the problem actually having been solved. In this context designers are criticized for designing things without being aware of the use of those very objects in everyday life. What would be desirable would be to design things for people whose purchase constitutes a contribution to society.

Consumerism in the 20th century was also fanned by appealing to the vanity, envy, and jealousy of each individual. Short-term fashions and trends make products appear desirable only briefly, while the resulting problems are long-lasting. Design should liberate itself from this unfortunate linkage and be guided by longer-term goals. Potential is seen in the development of commercial business forms that overcome the consequences

GESELLSCHAFTLICHE
VERANTWORTUNG

SOCIETAL
RESPONSIBILITY



ALTERNATIVEN ZUM KONSUM DER WEGWERF- GESELLSCHAFT

ALTERNATIVES TO THE CONSUMPTION OF THE THROWAWAY SOCIETY

Zielen orientieren. Potenzial wird in der Entwicklung kommerzieller Wirtschaftsformen gesehen, welche die Folgen der Konsumgesellschaft des 20. Jahrhunderts bewältigen, weil deren Fehler nicht fortgeführt werden: »Die Entwürfe des 20. Jahrhunderts, die sich in Richtung billig, kostengünstig und schnell bewegt haben, müssen also in neuer Form wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden, oder wir müssen sie vielleicht rückgängig machen.«

Als Alternative zur Suggestion, dass der Konsum der neuesten Trendartikel für ein erfülltes Leben notwendig sei (»must have«), soll der zweckdienliche Wert von gewöhnlichen Gegenständen hervorgehoben werden, für die modische Aktualität keine Rolle spielt. Damit sind etwa Objekte des täglichen Bedarfs (sowohl in privaten Haushalten als auch in Gewerbebetrieben) gemeint, die auf traditionelle Weise handwerklich hergestellt werden und durch ihre Schlichtheit bloß präsent sind. Ihnen fehlt jeglicher ungewöhnliche Effekt, der sich in den Vordergrund drängt. Beispielsweise werden Bambus- und Holzfässer für Miso oder Sake so zusammengesteckt, dass Nägel oder Leim nicht erforderlich sind, um sie stabil und dicht zu machen. Sie sind dicht, sobald das Holz befeuchtet wird und aufquillt, und sie zerfallen in ihre Einzelteile, sobald ein umgürtendes

of the 20th-century consumerist society because they do not repeat their mistakes: »The designs of the 20th century, which tended to be cheap, cost-effective and fast, have in new design to be returned to their original state or perhaps we have to reverse them.«

As an alternative to the suggestion that consuming the latest trend articles is necessary in order to have a fulfilled life (»must have«), the utility value of those ordinary items needs to be emphasized, for which being in fashion is not relevant. This refers, say, to objects of everyday use (both in private households and commercial enterprises) that are handcrafted in a traditional manner and stand out for their simplicity. They lack any unusual or particularly striking features. For example, bamboo and wooden barrels for miso or sake are assembled without nails or glue in such a way that they are still sturdy and leak-proof. They are sealed once the wood is damped and expands and they fall into their individual pieces once a circular metal strip is removed. Such simple objects are seen as storing the wisdom of many generations.

This long-established intertwining of people and objects in cultures is interrupted as soon as industrial technologies replace traditional



Metallband abgenommen wird. Solche einfachen Gegenstände werden als Speicher der Weisheit vieler Generationen gesehen.

Diese gewachsene Verflechtung von Menschen und Dingen in Kulturen wird unterbrochen, sobald industrielle Techniken die traditionellen Materialien verdrängen. Wenn Holzbottiche, die für die Herstellung von Sojasoße gebraucht werden, durch Kunststofftanks ersetzt werden, bedroht dies die Vielfalt der komplexen Aromen, weil sie durch Bakterien erzeugt werden, die nur in diesen alten Fässern existieren. Die Rationalisierung der industriellen Produktion wird, wie dieses Beispiel verdeutlicht, für die Homogenisierung bzw. Verarmung der Kultur verantwortlich gemacht.

Von der Designlehre wird gefordert, dass sie das Bewusstsein der Studierenden für die zugrunde liegenden Werte schärft und ihre Urteilskraft stärkt, um vernünftige und verantwortungsvolle Entscheidungen zu fällen. Das praktische Betätigungsfeld bzw. die Spezialisierung wird als zweitrangig gesehen. Die Form einer Lösung kann Botschaften, Gegenstände und Abläufe betreffen.

Das 21. Jahrhundert hat keinen Bedarf für Design, das sich in kurzer Zeit als Müll erweist. »Wir müssen aufhören, Dinge zu entwerfen, die nicht

materials. When wooden tubs that are used for making soya sauce are replaced by plastic tanks, this can detract from the wealth of complex aromas because the latter are produced by bacteria that only exist in these old tubs. As this example demonstrates, the rationalization of industrial production is made responsible for the homogenization or impoverishment of culture

Design education needs to sharpen awareness among students for underlying values and hone their judgment such that they are able to make sensible and responsible decisions. The actual area that someone focuses on or specializes in is considered to be secondary. The shape the solution takes can refer to messages, objects, and processes.

The 21st century has no need for design that proves within a short space of time to be rubbish. »We must stop designing things that don't need to be designed.« In other words, there should be a debate at design schools on how to decide on a case-by-case basis whether it would be responsible to design this new object. If designers wish to contribute to progress, then we cannot delegate this responsibility. This requires an attitude that values social prosperity more highly than economic growth and does not equate wealth with financial prowess: »It is not

VERANTWORTUNGS-
BEWUSSTSEIN UND
URTEILSKRAFT ALS
STUDIENZIELE

AWARENESS OF
RESPONSIBILITY AND
SOUND JUDGEMENT
AS STUDY GOALS



entworfen werden müssen.« An Designhochschulen sollen deshalb Diskussionen darüber geführt werden, wie die Entscheidung im Einzelfall getroffen werden kann, ob ein neuer Gegenstand zu verantworten ist. Wenn Designerinnen und Designer zum Fortschritt beitragen wollen, können sie diese Verantwortung nicht delegieren. Das setzt eine Haltung voraus, die gesellschaftlichen Wohlstand höher bewertet als wirtschaftliches Wachstum und die Reichtum nicht mit Finanzstärke gleichsetzt: »Es ist nicht meine Absicht, die Welt zu einem elenden Ort zu machen, indem ich etwas herstelle, das als Müll enden könnte.«

my intention to turn the world into a miserable place by producing something that could end up as rubbish.«

SCHÖNHEIT UND ANSCHAULICHKEIT

ÄSTHETISCHER DISKURS IM DESIGN

AESTHETIC DIS- COURSE IN DESIGN

In der Designpraxis spielt Schönheit eine wesentliche Rolle. In der öffentlichen Wahrnehmung wird Design vielfach auf die Gestaltung von Schönheit reduziert. Aber in der Designlehre besteht Unbehagen angesichts dieser grundlegenden Kategorie. Ihre Bewertung ist zu verschieden, wandelbar und unscharf, als dass das Hervorbringen von Schönheit rezeptmäßig vermittelbar wäre. Zudem stellt Schönheit nur einen von vielen Faktoren für gelungenes Design dar: »Im Design besteht die Aufgabe darin, neue Produkte und Dienstleistungen zu schaffen, indem man

BEAUTY AND VISUAL EXPRESSION

Beauty plays a fundamental role in design practice. In the public perception, design is often reduced to the design of beauty. However, in design education there is unease about this fundamental category. Its assessment is too varied, mutable, and undefined for there to be some kind of prescribed way on how to produce beauty. Moreover, beauty is just one of many factors for successful design: »In design the task is to create new products and services by identifying and employing beauty, empathy and the ability to recognize problems and to do this as a response



Schönheit, Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, Probleme zu erkennen, einsetzt, und zwar als Antwort auf die Frage des Kunden, ob sie nützlich sind oder weil der Kunde darum bittet, etwas für ihn zu machen.«

Die Wirkung von Schönheit auf die Auftraggeber und die Beteiligten (»business to business«) sowie auf die Nutzer von Designleistungen (»business to consumer«) ist spürbar. Um diesen Effekt konkret zu beschreiben, werden entweder abstrakte Verkaufszahlen verwendet, deren eindeutige Ursache-Wirkung-Korrelation allerdings nicht nachweisbar ist, oder es werden philosophische Formeln zum Ausdruck gebracht. Schönheit wird zum Beispiel mit der Wahrheit einer Botschaft oder der Wahrhaftigkeit eines Gegenstands in Verbindung gebracht. Um das Gleichgewicht zwischen Schönheit und Funktion eines Entwurfs zu treffen, sei ein Höchstmaß an Sensibilität erforderlich. An dieser Stelle ähneln sich die pädagogischen Herausforderungen des Kunst- und Designstudiums, wenn das gewünschte Gespür definiert, gelehrt, entwickelt, gefördert und bewertet werden soll.

Im Unterschied zu anderen Studiengängen wird im Design auch explizit Innovation mit Schönheit in Beziehung gebracht. Sei es, dass das Streben nach Schönheit zu Innovation führt. Sei es, dass Schönheit den Anlass für Innovation bietet.

to the customer's question of whether they are useful or because the customers asks you to do so.«

Beauty has a palpable impact on the client and those involved (»business to business«) but also on the users of design services (»business to consumer«). In order to describe this specific effect, either abstract sales figures are used even though it is not possible to prove a clear cause-effect correlation, or philosophic formulae are employed. For example, beauty is associated with the truth of a message or the sincerity of an object. It requires a high level of sensitivity to strike a balance between the beauty and function of a design. At this point there is a similarity between the educational challenges of art and design studies, when the desired feeling has to be defined, taught, promoted and evaluated.

Unlike other courses of study, innovation is also explicitly related to beauty in design. It might be that the striving for beauty leads to innovation or that beauty provides the reason for innovation. Aesthetic innovations are described as having the same value as technical, scientific and business innovations. Which is why, in design education, the confidence of designers should be strengthened in order to demonstrate the potential and values of their achievements in interaction with other areas and practices. Moreover,

WIRTSCHAFTLICHE
ATTRAKTIVITÄT DES
SCHÖNEN

ECONOMIC
ATTRACTIVENESS
OF BEAUTY

INNOVATION UND
SCHÖNHEIT

INNOVATION AND
BEAUTY



Ästhetische Innovationen werden als gleichwertig mit technischen, wissenschaftlichen und betriebswirtschaftlichen Innovationen beschrieben. In der Designlehre sollte deshalb das Selbstbewusstsein der Designerinnen und Designer gestärkt werden, um das Potenzial und den Wert ihrer Leistungen im Zusammenspiel mit anderen Bereichen und Praktiken zu verdeutlichen. Dabei wäre es hilfreich, wenn Schönheit definiert würde, auch wenn dieser Gedanke utopisch erscheinen mag.

TECHNIKEN DER VERANSCHAU- LICHUNG

TECHNIQUES OF VISUALIZATION

Schönheit erweist sich in der Anschauung. Deshalb wird Designerinnen und Designern unterstellt, dass sie Techniken der Veranschaulichung beherrschen. Dazu zählt in erster Linie das Zeichnen, auch wenn im Zeichnenkönnen nicht das Wesentliche der Designpraxis zu sehen ist: »Es ist die Aufgabe der Designerinnen und Designer, etwas zu schaffen, das jeder sehen und halten kann, indem sie es visualisieren und ihm eine Form geben.« Erst in der passenden Kombination aus verbalen und visuellen Elementen entsteht die Genauigkeit des Ausdrucks, die für die Bearbeitung und den Austausch komplexer Informationen erforderlich ist. Schönheit spielt hierbei eine ambivalente Rolle, weil sie die Aufmerksamkeit lenkt. So kann Schönheit im Designprozess sowohl dem Verständnis dienlich als auch hinderlich sein.

it would be helpful if beauty were defined, even though this idea might seem utopian.

Beauty is in the eye of the beholder. Which is why it is assumed that designers are proficient in the techniques of illustration. Primarily this means drawing, even though being able to draw is not to be seen as fundamental to design practice: »It is the task of the designer to create something that everyone can see and hold by visualizing it and lending it form.« It is only in the appropriate combination of verbal and visual elements that the accuracy of expression is created that is necessary for the processing and sharing of complex information. Beauty plays an ambivalent role in this context because it focuses attention. Hence, beauty can be seen as both useful and a hindrance in the design process.

In design education the challenge is seen as teaching artisan techniques of visual expression and avoiding artistic stylism. The repeated drawing of basic geometric shapes, the application of traditional color palettes and composition according to the classic theories on proportions seem both necessary and superfluous: necessary in order to create preconditions and superfluous if the specific use is not clear. This goal is defined as the ability to be able to visualize images that correspond with the concept of the design. ←



In der Designlehre wird die Herausforderung darin gesehen, handwerkliche Techniken des visuellen Ausdrucks zu trainieren und dabei künstlerischen Stilismus zu vermeiden. Das wiederholte Zeichnen geometrischer Grundformen, das Auftragen tradierter Farbpaletten und die Komposition nach klassischen Proportionslehren erscheint gleichzeitig notwendig und überflüssig: notwendig, um Voraussetzungen zu schaffen, und überflüssig, wenn die konkrete Anwendung nicht deutlich wird. Dieses Ziel wird formuliert als die Fähigkeit, die Bilder veranschaulichen zu können, die der Vorstellung der Designerinnen und Designer entsprechen.

←



**DIE ZEITEN SIND
VORBEI, ALS** THE DAYS ARE GONE WHEN
ECONOMIC SUCCESS WAS THE
ONLY CRITERION FOR SUCCESS.
**WIRTSCHAFTLICHER
ERFOLG DAS EINZIGE
KRITERIUM
FÜR ERFOLG WAR.**

DESIGN UND TRADITIONELLES HANDWERK IN JAPAN

Sushi Suzuki

Kyoto wird oft als die historische Hauptstadt Japans bezeichnet. Aus Japan und der ganzen Welt kommen Touristen, um die Tempel, Schreine, Paläste, Märkte und historischen Viertel anzuschauen. Dabei wissen die meisten Besucher nicht, dass viele dieser Sehenswürdigkeiten nicht alt und erhalten, sondern neu sind.

In der japanischen Architektur wurde traditionell mit Holz gebaut, welches im Vergleich zu Stein wesentlich empfindlicher ist. Der Kinkaku-ji (dt. Goldener-Pavillon-Tempel) ist wegen seiner leuchtend goldenen Fassade eine der beliebtesten Sehenswürdigkeiten in Kyoto. Der Tempel gehört zum UNESCO-Weltkulturerbe und brannte 1950, nachdem ein verärgerter Mönch ihn angezündet hatte, bis auf die Grundmauern ab. Was wir heute zu sehen bekommen, ist insofern die restaurierte Version, wie sie 1955 fertiggestellt wurde. Die Burg Osaka wurde während des Zweiten Weltkriegs zerstört und ebenfalls – unter Verwendung von Stahlbeton und mit einem modernen Aufzug ausgerüstet – wiederhergestellt. Das heißt natürlich nicht, dass alle historischen Stätten neu sind. Einige von ihnen haben viele Jahrhunderte überdauert und wurden immer wieder ausgebessert, wenn es durch die in Japan häufig vorkommenden Naturkatastrophen oder durch Krieg zu Schäden gekommen war. Die makellosen historischen Viertel von Kyoto und anderen Städten sind heute wahrscheinlich jedoch wesentlich sauberer und ansehnlicher als noch vor einem halben Jahrhundert.

Ich bin nach Japan zurückgekehrt, nachdem ich 22 Jahre in den USA und Europa gelebt hatte. Meine Erfahrung hat mich gelehrt, dass die westlichen Gesellschaften dazu tendieren, die »Hardware« zu erhalten, wie die Architektur, Monumente und Fassaden, während in der

TRADITIONAL CRAFTS IN JAPAN AND DESIGN

Sushi Suzuki

Kyoto is often referred to as the historical capital of Japan. From around Japan and the world, tourists visit to see the temples, shrines, palaces, markets, and historical districts. What most of them do not know is that many of these tourist attractions are not old or preserved, they are new.

Japanese architecture has historically been constructed with wood, and compared to stone, wood is fragile. Kinkaku-ji, commonly called the Golden Pavilion in English, is one of the most popular sights in Kyoto because of its bright golden exterior. This UNESCO World Heritage Site was burned to the ground in 1950 by a disgruntled monk, and what we see today is a restoration that was completed in 1955. Osaka castle, which was destroyed during World War II, is also reconstructed, whereby steel-reinforced concrete was used and a modern elevator installed. This is not to say all historical sites are new, some have survived for centuries with frequent renovations through Japan's notorious natural disasters and one World War. However, the pristine historical districts of Kyoto and other cities are most likely cleaner and more attractive than they were half a century ago.

I returned to Japan after 22 years of living in the US and Europe. Through my experience, I have come to the realization that Western societies are more inclined to preserve the »hardware« such as architecture, monuments, and facades, while Japanese culture is more inclined to preserve the »software« such as traditions, customs, and procedures. Festivals in Japan feel the most antiquated, true to their original form. Even with the internet and LinkedIn, the ritual of exchanging business cards does not go away. This preservation of tradition extends to the methods of production as well. While technology is drastically



SUSHI SUZUKI

japanischen Kultur eher die »Software« bewahrt wird, wie zum Beispiel Traditionen, Gepflogenheiten und Techniken. Feste werden in Japan immer auf ausgesprochen altmodische Weise und in ihrer ursprünglichen Form begangen. Trotz Internet und LinkedIn findet immer noch der Austausch von Visitenkarten statt. Diese Erhaltung der Tradition erstreckt sich auch auf Produktionsverfahren. Während die Technologie bei uns die Produktionsprozesse drastisch verändert, hält Japan an seiner traditionellen Handwerkskultur fest.

In Japan gibt es überall auf dem Land Läden und Informationszentren, die dem überlieferten Handwerk der jeweiligen Region gewidmet sind. Neben den regionalen Spezialitäten kann man hier traditionelle Handwerksprodukte erwerben, die schon seit Jahrhunderten auf die gleiche Weise hergestellt werden. Das steht in krassem Gegensatz zu Europa, wo in wunderbar erhaltenen Burgen, Palästen und Kirchen Souvenirs verkauft werden, die nichts weiter sind als billiger

changing the way we manufacture products, Japan continues to keep the traditional culture of the craftsmen.

All across the countryside of Japan, there are stores and information centers focusing on the traditional craft of the area. Alongside the regional delicacies, it is still possible to purchase traditional crafts produced in nearly the same way for centuries. This is in stark contrast with Europe, where souvenirs sold within magnificent preserved castles, palaces, and churches are cheap trinkets which are mass manufactured in countries where labor is cheap.

THE DECLINE OF TRADITIONAL CRAFTS IN JAPAN

Preservation does not mean that traditional crafts are flourishing in Japan. From its peak in 1983,

Tand, in Ländern hergestellt, in denen es billige Arbeitskräfte gibt.

DER NIEDERGANG DES TRADITIONELLEN HANDWERKS IN JAPAN

Dieses Bemühen um die Bewahrung des traditionellen Handwerks in Japan bedeutet aber nicht, dass es auch entsprechend florieren würde. Seit seiner Blütezeit 1983 hat es einen langsamen, aber kontinuierlichen Rückgang zu verzeichnen. Der Verkauf traditioneller Handwerksprodukte ist 2015 um das Fünffache zurückgegangen, von 540 Milliarden Yen (4,5 Milliarden Euro) auf 102 Milliarden Yen (850 Millionen Euro). Die Anzahl der Beschäftigten ist entsprechend von 288.000 1979 auf 65.000 im Jahr 2013 gesunken (Development Bank of Japan 2018). Obgleich es für diesen Rückgang viele Gründe gibt, ist der Aspekt von Wirtschaftlichkeit der Haupteinflussfaktor.

Seit der industriellen Revolution beruht das Wirtschaftswachstum vorrangig auf einer Verbesserung und Optimierung von Produktionsmethoden. Ein Großteil unseres modernen materiellen Wohlstands rührt daher, dass mit weniger Ressourcen und Zeit mehr hergestellt werden kann. Das traditionelle Handwerk, welches nicht nur das Endprodukt, sondern auch das Produktionsverfahren schützen möchte, läuft insofern langfristig gegen den makroökonomischen Trend. In vielen Branchen hat man die traditionellen Techniken aus Effizienzgründen zugunsten von Massenfertigung und Automation abgeschafft. Während in manchen Marktnischen der Lebensmittel- oder Getränkebranche einige Produkte immer noch auf Basis der althergebrachten arbeitsintensiven Verfahren hergestellt werden, hat doch ein Großteil in Infrastruktur investiert, um mit weniger Arbeitskräften mehr produzieren zu können.

Einige Unternehmen aus den Traditionsbranchen haben sich lukrativeren Geschäftsfeldern zugewandt. Nintendo wurde 1889 für Hanafuda, die Herstellung von handgefertigten japanischen Spielkarten, gegründet, bevor es Spielzeuge und

there has been a slow but steady decline. Sales of traditional crafts have declined five-fold in 2015, from 540 billion yen (~4.5B EUR) to 102 billion yen (~850M EUR). The number of workers has declined similarly from 288,000 in 1979 to 65,000 in 2013 (Development Bank of Japan 2018). While there are many reasons for this decline, the primary driver is economics.

Much of the economic growth since the industrial revolution has been based around improving and optimizing the method of production. Much of our modern-day material wealth comes from being able to make more with fewer resources and less time. Many traditional crafts that have tried to preserve not only the end product but the mode of production are going against the long-term macroeconomic trend. Many industries with traditional processes have abandoned them for efficiencies such as mass manufacturing or automation. While some niche food or beverage companies may still make products using centuries old labor-intensive processes, most have invested in infrastructure to produce more with fewer people.

Some companies in traditional industries have left them for more lucrative sectors. Nintendo was founded in 1889 as a handcrafted hanafuda (Japanese playing cards) manufacturer before it shifted to toys and ultimately video games. The semiconductor industry in Kyoto, best represented by international conglomerate Kyocera, originates from the ceramics industry.

However, the companies and crafts that have been able to make this jump are few and far between. Many have ceased to exist over time. This is not unique to Japan. The same has happened in Europe, albeit much earlier. Several years ago, I was visiting the Titanic Quarter in Belfast, where I discovered that Ireland used to have a strong lace crafts industry which has all but disappeared. Ironically, the Titanic Quarter itself is a re-developed shipbuilding district, another industry that moved away in search of cheaper labor, first to Japan then to other parts of Asia.

schließlich Videospiele produziert hat. Die Halbleiterindustrie in Kyoto, am bekanntesten ist hier für das internationale Konglomerat Kyocera, hat in der Keramikbranche seinen Ursprung.

Es gibt jedoch nur wenige Unternehmen und Gewerbe, die diesen Sprung geschafft haben. Viele sind im Laufe der Zeit ausgestorben. Dies ist jedoch nicht spezifisch für Japan. Dasselbe ist in Europa passiert, jedoch wesentlich früher. Vor einigen Jahren habe ich das Titanic Quarter in Belfast besucht, wo ich entdeckte, dass Irland einmal ein florierendes Klöppelhandwerk hatte, welches völlig von der Bildfläche verschwunden ist. Paradoxerweise ist das Titanic Quarter selbst ein neu erschlossenes Schiffsbauareal. Ein weiteres Handwerk, welches aufgrund billigerer Arbeitskräfte zunächst nach Japan und dann in andere Regionen Asiens verlegt wurde.

Die 1980er-Jahre waren das moderne Goldene Zeitalter Japans. Viele der wertvollsten Unternehmen hatten hier ihren Sitz und das Bruttoinlandsprodukt pro Kopf war größer als in den USA. Dies fiel auch mit dem Höhepunkt des traditionellen Handwerks in Japan zusammen. Seither, und mit dem Platzen der Vermögensblase 1991, ist die starke Wachstumsperiode zum Erliegen gekommen und die Reallöhne stagnieren. Was man ursprünglich als »verlorene Dekade« bezeichnet hat, dauert nunmehr bereits drei Jahrzehnte an.

Wenn die Wirtschaft wächst und die Menschen ein steigendes verfügbares Einkommen haben, dann sind sie auch bereit, dieses überschüssige Geld auszugeben. Ich bin in den 80er-Jahren aufgewachsen und erinnere mich, dass das traditionelle Handwerk als förderungswürdig empfunden wurde. Die Leute kauften diese Produkte und betrachteten sie als Familienerbstücke. Wenn die Wirtschaft und damit das Einkommen stagnieren, wird jedoch gewöhnlich weniger Geld ausgegeben.

In funktionaler Hinsicht bieten Produkte des traditionellen Handwerks keinen Wettbewerbsvorteil gegenüber den modernen Alternativen. In einer fein lackierten Schale ist die Suppe nicht besser aufgehoben als in einer industriell gefertigten

The 1980s were the modern golden era of Japan, when it held many of the world's most valuable companies and the GDP per capita was greater than the US. This coincides with the peak of traditional crafts in Japan as well. Since then, with the burst of the asset price bubble in 1991, Japan ended its high growth period and real wages stagnated. What has been called the »lost decade« has already lasted thirty years.

When the economy is growing and people have increasing disposable income, people are willing to spend on excess. Growing up in the 1980s, I remember a sense of patronage for the traditional crafts, where people would buy these items intending them to be heirlooms. However, when the economy is stagnant along with people's income, people become more prudent with their purchases.

From a purely functional point-of-view, traditional crafts do not offer any competitive advantage over modern alternatives. A finely lacquered bowl does not hold soup any better than a factory-produced ceramic bowl. With regards to kimono, traditional Japanese garments, the functionality is inferior in terms of comfort and ease of use. Most kimono cannot be machine-washed. Formalwear, especially for women, is so difficult to put on that there are professional aids. This is why the kimono has been mostly replaced by Western clothing except in very special circumstances such as weddings, funerals, and graduations, and even then they are far from ubiquitous on those occasions. As people have become more frugal, rental services for kimonos have emerged, further hurting the industry. Kimonos used to be one of the major industries in Kyoto and growing up, I had several friends and family who worked in the industry. None of those people remain in the industry today.

The stagnation of Japanese household income has coincided with the rise of globalization and China as the world's factory. This meant that more and more cheaper alternatives to traditional crafts became available. As a result, the relative price of traditional crafts increased, making them even more unattractive to the average household.

Keramikschüssel. Und Kimonos und traditionelle japanische Kleidungsstücke besitzen im Hinblick auf Komfort und Benutzerfreundlichkeit eindeutig eine geringere Funktionalität. Die meisten Kimonos dürfen nicht in der Maschine gewaschen werden. Formelle Kleidung, insbesondere für Frauen, ist derartig schwer anzuziehen, dass es dafür spezielle Hilfe von Experten gibt. Daher wurde der Kimono weitgehend durch westliche Kleidung ersetzt, außer bei besonderen Anlässen wie Hochzeiten, Beerdigungen und Graduierungsfeiern, und auch dann ist er nicht mehr die Norm. Durch die zunehmende Sparsamkeit sind Kimonoverleihe entstanden, die der Branche noch zusätzlich zu schaffen machen. Die Herstellung von Kimonos war in Kyoto noch zu der Zeit, als ich dort aufwuchs, eine der bedeutsamsten Branchen, in der etliche Freunde und Familienmitglieder arbeiteten. Heutzutage arbeitet dort keiner mehr.

Die Stagnation des japanischen Haushaltseinkommens ist mit der Globalisierung und der Entwicklung Chinas zur Fabrik der Welt zusammengefallen. Das hatte zur Folge, dass es für traditionelle Handwerksprodukte immer mehr billige Alternativen gab. Der Preis für traditionelle Handarbeiten relativ zu industriell gefertigten Produkten stieg daraufhin und die Artikel wurden für den Durchschnittshaushalt noch unattraktiver.

Beim Verfassen dieses Aufsatzes wurde mir bewusst, dass ich kaum traditionelle Handwerksprodukte besitze, und dies trifft vermutlich auf die meisten jungen Leute zu. Während meiner Reisen durch Japan habe ich viele Läden mit traditionellem Handwerk besucht. Das ist nicht verwunderlich, da in den Regionen gleichermaßen für Tourismus und traditionelles Handwerk geworben wird. Ich schaue mir die Produkte sehr gerne an, kaufe jedoch nur sehr selten etwas. Wahrscheinlich gibt es viele Leute, die, wie ich, diese Läden im Prinzip wie Museen nutzen. Die Kunstfertigkeit und die raffinierten Details finde ich beeindruckend, aber am Ende entscheide ich mich doch für die preiswertere Alternative. Leute wie ich sind insofern auch mit für den Niedergang des Handwerks verantwortlich.

In preparing to write this article, I have realized that I barely own any traditional crafts, and I believe that the same applies to most young people. Traveling across Japan, I find myself visiting a lot of traditional craft stores. This is not a surprise since regional areas often promote tourism and traditional crafts together, but while I enjoy seeing the products, I rarely buy anything. I would not be surprised if there are a lot of people like me, treating these stores as museums rather than shops. I love experiencing the fine craftsmanship and intricate details, but when it comes to paying for it, I end up buying the cheaper alternative. Now I am realizing that people like me are part of the reason for the decline.

THE CURRENT STATE OF TRADITIONAL CRAFTS IN JAPAN

This does not mean that traditional crafts in Japan are extinct. Compared to other developed countries where most traditional crafts have disappeared, the scene in Japan may seem vibrant. However, many forms of traditional crafts can be considered endangered.

In addition to a dwindling market, as craftsmen age, the lack of a successor is an increasing problem. Because so much of the tradition is passed down through apprenticeships, once the lineage is stopped, the skill is lost forever. Once upon a time, children continuing the family business was standard practice in Japan, but that is no longer the case. Many children of craftsmen are choosing to pursue other careers, and the social stigma for doing so is no longer strong. As traditional crafts are seen as hard work without good pay, fewer and fewer younger people are willing to become apprentices.

For traditional carpenters who specialize in shrines, the opportunity to pass down their skills comes every twenty years when a shrine is dismantled and rebuilt. Across a whole career, a carpenter is able to be involved twice in this restoration. On the first occasion, the carpenter will learn the skills of the trade from the master.

DIE AKTUELLE LAGE IM TRADITIONELLEN HANDWERK IN JAPAN

Das bedeutet nicht etwa, dass das traditionelle Handwerk in Japan nicht mehr existieren würde. Im Vergleich zu anderen Industrieländern, in denen das traditionelle Handwerk fast verschwunden ist, scheint die Szene in Japan vielleicht geradezu quicklebendig. Viele der traditionell hergestellten Produkte sind jedoch vom Aussterben bedroht. Neben einem zunehmend schwindenden Absatz ist auch mit dem Alterwerden der Handwerker die Frage von Nachfolgern ein Problem. Da die Tradition größtenteils durch die Ausbildung von Lehrlingen weitergegeben wird, ist die Handfertigkeit für immer verloren, wenn die Linie einmal unterbrochen ist. Es gab eine Zeit, als es üblich war, dass Kinder einen Familienbetrieb fortführten, aber das ist nicht mehr der Fall. Viele Kinder von Handwerkern wählen eine andere berufliche Laufbahn, wobei die soziale Stigmatisierung für diese Entscheidung kaum noch eine Rolle spielt. Da das traditionelle Handwerk als harte Arbeit für geringen Lohn betrachtet wird, möchten immer weniger junge Leute eine solche Ausbildung machen.

Für traditionelle und auf Schreine spezialisierte Schreiner bietet sich alle zwanzig Jahre die Gelegenheit, ihre Kunstfertigkeit weiterzugeben, nämlich dann, wenn ein Schrein zerlegt und erneuert wird. An dieser Form der Restaurierung kann ein Schreiner zweimal in seinem Berufsleben teilhaben. Beim ersten Mal wird er die entsprechenden handwerklichen Fertigkeiten von seinem Meister vermittelt bekommen. Beim zweiten Mal wird er sein Können an die nächste Generation weiterreichen.

Während ich das im Sommer 2020 schreibe, sind durch die Corona-Pandemie große Ansammlungen von Menschen nicht mehr möglich, auch die sommerlichen Feuerwerke, eine japanische Tradition, dürfen nicht stattfinden. Es gibt jedoch Überlegungen, einige unangekündigte (damit sich keine großen Zuschauermengen bilden) Feuerwerke zuzulassen, sodass Pyrotechniker eine Gelegenheit haben, ihre Lehrlinge zu schulen. Wo der Markt nicht geschafft hat, das

On the second occasion, that carpenter will pass down the skill to the next generation. As I write this in the summer of 2020, the coronavirus pandemic has put a stop to large gatherings including firework shows, which are a summertime tradition in Japan. However, there are discussions that there may be surprise, unannounced launches (in order to avoid any crowds from gathering) so that firework craftsmen can use the occasion to train their apprentices.

Where the market has been failing to preserve traditional crafts, the government has been stepping in. In 1974, the government enacted the »Law for the Promotion of Traditional Craft Industries«, which not only defined traditional crafts but started designating official traditional crafts. As of November 2019, there are 235 such designated traditional crafts and this designation forms the basis for government grants (Ministry of Economy, Trade and Industry 2020). This is at the national level, and prefectures also have their own designations and grants. While the intent of the grants is to help existing companies promote traditional crafts for further growth, the reality is that it has not been possible to reverse the downward trend over the last three decades.

At this point, it is worth asking the question of what traditional crafts mean to Japan and why they are needed. I spent my formative years in the US and my early twenties in Silicon Valley, where free market capitalism and the survival of the fittest are part of the underlying dogma. While the word »disrupt« was not so commonly used back then, the Silicon Valley psyche was very much about upending existing industries with new technologies and creating new value, even if that meant destroying people's jobs and disrupting the existing order. In my twenties, I would have believed that if not enough people are buying traditional crafts, they do not have a *raison d'être*. However, I have realized that it is not so simple.

There is an innate human desire to preserve. This is why we have museums and Paris looks the way it does. There is something about the past and the way we remember that gives us some comfort. Culture gives us a sense of identity, that

traditionelle Handwerk zu bewahren, ist der Staat eingesprungen. 1974 hat die japanische Regierung das »Gesetz zur Förderung des traditionellen Handwerks« verabschiedet, worin nicht nur das traditionelle Handwerk definiert wird, sondern auch offizielle Handwerkstraditionen bestimmt wurden. Seit November 2019 gibt es 235 solcher erklärter traditioneller Handwerkszweige, die die Basis für staatliche Zuschüsse bilden (Ministerium für Wirtschaft, Handel und Industrie 2020). Dies ist die staatliche Ebene, die Präfekturen haben nochmals ihre eigenen Bestimmungen und Zuschüsse. Durch die Zuschüsse sollen bestehende Firmen im traditionellen Handwerk einen Wachstumsimpuls erhalten, die Realität ist jedoch, dass der Abwärtstrend der letzten drei Jahrzehnte dadurch nicht umgekehrt werden konnte.

An diesem Punkt muss man sich vielleicht die Frage stellen, welche Bedeutung das traditionelle Handwerk für Japan hat und warum es gebraucht wird. Ich habe meine Ausbildung in den USA absolviert. Meine frühen Zwanziger habe ich im Silicon Valley verbracht, das zugrunde liegende Dogma war dort am Kapitalismus des freien Marktes und der Maßgabe ausgerichtet, dass der Stärkere überleben wird. Während der Begriff »Disruption« damals noch nicht so geläufig war, folgte man im Silicon Valley jedoch dem Credo, dass mit neuen Technologien bestehende Industriebetriebe zerschlagen und ein neuer Wert kreiert werden sollte, und zwar auch, wenn dies mit der Zerstörung von Arbeitsplätzen und der Zerrüttung der bestehenden Ordnung einherging. In jenem Alter war ich überzeugt davon, dass das traditionelle Handwerk keine Daseinsberechtigung hat, wenn die Produkte nicht gekauft werden. Heute weiß ich, dass die Dinge etwas komplizierter sind.

Der Wunsch, etwas bewahren zu wollen, ist uns quasi angeboren. Deshalb haben wir Museen und Paris sieht so aus, wie es aussieht. Die Vergangenheit und die Erinnerung sind irgendwie tröstlich. Kultur erfüllt uns mit einem Gefühl von Identität und lässt uns eine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe von Menschen spüren, die die gleichen Werte und die gleiche Geschichte teilen.

we belong to a specific group of people who share the same values and history. What makes Japan different from the West is that the culture is not embodied within relics in the form of architecture or objects, but in the crafts and the process of production, which in itself is embodied within people. An object can be preserved forever through careful maintenance and periodic restoration. Culture embodied in people and passed on from generation to generation is not so easy. People need to eat, clothe themselves, and build a place to live. For traditional crafts to be economically successful, there needs to be customers.

Traditional craftsmen whom I have talked to have repeatedly insisted that they are not trying to just preserve the past. While keeping the tradition alive, they want to build on top of it. There is a three-character Japanese concept on mastery called Shu-ha-ri (守破離) which loosely translates to »Protect, Break, Depart.« The idea is that as one learns a skill or a craft, one should first protect and obey the tradition. Once one is able to understand and act on the tradition, one can start to break tradition where necessary, adding his or her own changes. As one then masters the craft, one can depart from the tradition and expand upon it or create his or her own tradition. While traditional craftsmen are very much respectful of the past, they are not conservative.

THE DEPARTERS

There are many craftsmen and companies that have extended their tradition and have successfully adjusted to the 21st century. While there are too many to list, the following presents three examples and the different paths they have taken.

Hosoo – Textiles

Hosoo is a kimono wholesaling and weaving company that was founded in Kyoto in 1688. Like others in the industry, they were hit hard with the decline in kimono usage and sales, but they were able to survive and grow by entering the high-end textile market overseas. The idea of expanding internationally is an obvious path for

Was Japan vom Westen unterscheidet, ist, dass die Kultur nicht in Form von architektonischen Relikten oder Objekten überliefert ist, sondern im Handwerk und den Produktionsverfahren und damit durch die Menschen, die dieses Handwerk ausüben. Ein Objekt kann durch sorgfältige Erhaltungsmaßnahmen und regelmäßige Restaurierung für immer bewahrt werden. Bei einer Kultur, die durch Menschen verkörpert und von Generation zu Generation weitergegeben wird, ist das nicht so einfach. Menschen brauchen Essen, Kleidung und einen Ort zum Leben. Und damit das traditionelle Handwerk wirtschaftlich erfolgreich sein kann, braucht es Abnehmer.

Traditionell arbeitende Handwerker, mit denen ich gesprochen habe, haben mir immer wieder versichert, dass es ihnen nicht nur um die Bewahrung der Vergangenheit gehe. Während sie die Traditionen am Leben erhalten, möchten sie auch auf ihnen aufbauen. Das japanische Konzept Shu-ha-ri (守破離) für die drei Stufen des Lernens bis zur Meisterschaft lässt sich sinngemäß als »Bewahren, Brechen, Aufbrechen« übersetzen. Die zugrunde liegende Idee ist, dass man beim Erlernen eines Handwerks oder einer Fertigkeit zunächst die Tradition bewahren und befolgen soll. Sobald das Gelernte gut verstanden und verinnerlicht ist, kann die Tradition, wo dies erforderlich ist, aufgebrochen und können eigene Veränderungen hinzugefügt werden. Als Meister des Handwerks kann man sich von der Tradition lösen und diese erweitern oder gar eine eigene Tradition kreieren. Traditionell arbeitende Handwerker begegnen der Vergangenheit zwar mit großem Respekt, aber sie sind nicht konservativ.

DER AUFBRUCH

Es gibt viele Handwerker und Firmen, die ihre Tradition erweitert und sich erfolgreich an das 21. Jahrhundert angepasst haben. Im Folgenden habe ich unter unzähligen Beispielen drei ausgewählt und beschreibe die unterschiedlichen Wege, die sie gegangen sind.

Hosoo – Textilien

Hosoo ist ein Großhandel für Kimonos und eine Weberei, die 1688 in Kyoto gegründet wurde. Wie

traditional crafts in Japan, but this is much more easily said than done. Hosoo's success internationally was not guaranteed at the outset.

In order to gain international exposure, representatives from Hosoo exhibited at the prestigious Maison & Objet in Paris for several years starting in 2006 and dazzled the visitors. However, this did not lead to immediate international sales. Investigation showed that Hosoo's fabric was prohibitively expensive. Reducing the cost would mean losing its uniqueness built up over centuries of research and development. They believed that even if there was one extra zero in the price, there will still be a place for Hosoo textiles. They were correct. Their first international client was a respectable architectural firm that was designing flagship stores for Christian Dior.

However, there was another roadblock. With the existing technology and looms, Hosoo was not able to produce textiles with the width that the client desired. Kimonos did not require textile wider than 70 centimeters, and no kimono weaver in Japan ever imagined creating anything wider. For Hosoo, this meant that they had to take apart their existing looms and develop an entirely new system while keeping their unique ability to create stunning patterns. This was not an easy process, but in the end they found a successful solution with which came the ability to service a more diverse set of international customers.

Sabae – Eyeglass Frames

Eyeglass frames may not seem like a traditional craft, but with a history going back more than hundred years, it is very much so for the city of Sabae. A city of 70,000 people, Sabae produces 95% of the frames made in Japan. Situated slightly inland from the Sea of Japan in Fukui Prefecture, the area was historically poor as the cold climate made it unfit for agriculture in the winter. In 1905, Masanaga Gozaemon, looking for a way for people to work in the winter, started developing the eyeglass frame industry by bringing craftsmen from Osaka to teach the people. With the demand for glasses increasing in the early 20th century and having avoided destruction in World War II, Sabae quickly became the eyeglass capital of Japan.

auch andere Unternehmen hat es schwer damit zu kämpfen gehabt, dass Kimonos immer weniger getragen und verkauft werden, aber es hat die Krise überstanden, indem es seinen Radius auf den ausländischen Markt für hochwertige Textilien ausgeweitet hat. Die Idee einer internationalen Expansion scheint ein nahe liegender Weg zu sein für das traditionelle Handwerk in Japan, aber das ist leichter gesagt als getan. Der internationale Erfolg von Hosoo war anfangs alles andere als gesichert.

Um das Unternehmen international aufzustellen, begannen Vertreter von Hosoo ab 2006, die Produkte auf der renommierten Messe Maison&Objet in Paris zu präsentieren, und verzauberten dort die Besucher. Dies führte aber nicht unmittelbar zu internationalen Verkäufen. Untersuchungen ergaben, dass die Stoffe von Hosoo unerschwinglich teuer waren. Eine Verringerung der Kosten hätte einen Verlust der Einzigartigkeit nach sich gezogen, die aus einer jahrhundertelangen Forschung und Entwicklung hervorgegangen war. Man war überzeugt, dass es trotz des hohen Preises einen Ort für Hosoo-Textilien geben musste. Das sollte sich als richtig herausstellen. Der erste internationale Kunde war ein angesehenes Architekturbüro, welches Flagship-Stores für Christian Dior ausstattete. Es galt jedoch, noch eine weitere Hürde zu nehmen. Mit der vorhandenen Technologie und den Webstühlen konnte Hosoo nicht die vom Kunden gewünschte Stoffbreite herstellen. Für Kimonos musste der Stoff niemals mehr als 70 Zentimeter breit sein und kein Kimonoweber in ganz Japan wäre jemals auf die Idee gekommen, daran etwas zu ändern. Für Hosoo bedeutete dies, die Webstühle mussten auseinandergenommen und ein völlig neues System entwickelt werden, während die einzigartige Qualität der Textilkreationen mit ihren beeindruckenden Mustern unbedingt bewahrt werden sollte. Es war kein leichter Weg, aber am Ende hat man eine erfolgreiche Lösung gefunden und Hosoo konnte nun ein vielfältigeres internationales Kundenspektrum bedienen.

Sabae – Brillenfassungen

Bei Brillenfassungen denkt man vielleicht zunächst nicht an traditionelles Handwerk. In der

When I was growing up in the 1980s, very few people knew that most eyeglass frames were produced in Sabae. This is because the industry was based on an OEM model. However, at the turn of the century when cheap import frames started entering the market, the city actively developed the Sabae brand as domestically manufactured high-quality products. While there are notable companies with brand recognition of their own, the city holds the strongest brand name in order to support the hundreds of companies within.

Division of labor amongst companies is a common practice in the crafts industry in Japan. This can be a double-edged sword because, while one company can focus and specialize on one specific process, one company's decline can lead to the entire industry disappearing. In Sabae, however, the division of labor amongst the companies and craftsmen is working well. As a collective, they have been able to develop an unwavering brand recognition within Japan. If you go to any major city in Japan, you will find a store operated by the eyeglass makers association in Sabae. If you go to the city itself, the first place you will notice will be the eyeglass museum with its massive bright red frame signage on the top of the building. Internationally, Sabae does not have the same brand recognition that they have in Japan, but their exports are increasing with their status as OEM suppliers for brands around the world.

Kaikado – Tea Caddy

Compared to the previous two examples, Kaikado is a much smaller company with fewer than ten craftsmen. Founded in 1875, Kaikado produces metal tea caddies, a niche product for storing tea in an airtight cylindrical container. For six generations, they avoided the lure of machine production and mass manufacturing in order to keep the precision and quality that is only possible through handcrafting. Many times, they were considering shutting down the family business, but they persisted, and the opportunity for growth came as the sixth generation, Takahiro Yagi, took over the family business.

Stadt Sabae gibt es jedoch seit bereits über hundert Jahren eine solche Tradition. In der Stadt, die 70.000 Einwohner hat, werden 95 Prozent der in Japan hergestellten Brillengestelle gefertigt. Aufgrund ihrer Lage etwas landeinwärts vom Japanischen Meer in der Präfektur Fukui war die Region historisch durch ihr kaltes Klima, das eine Landwirtschaft im Winter praktisch unmöglich machte, eher arm. 1905 führte Masanaga Gozaemon mit Fachleuten aus Osaka die systematische Fertigung von Brillenfassungen in Sabae ein, damit die Menschen der Region im Winter Arbeit haben würden. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts stieg die Nachfrage nach Brillen und Sabae, das im Zweiten Weltkrieg der Zerstörung weitestgehend entgangen war, wurde schnell zur Hauptstadt der Brillenherstellung in Japan. Während meiner Jugend in den 1980er-Jahren wussten nur wenige Leute, dass die meisten Brillenfassungen in Sabae produziert wurden. Das lag daran, dass die Industrie auf einem OEM-Modell basierte. Als jedoch mit der Jahrhundertwende zunehmend billige Importfassungen den Markt überschwemmten, entwickelte die Stadt gezielt die Sabae-Marke als einheimisch gefertigte hochwertige Produktlinie. Obwohl es einige bedeutende Unternehmen mit einer eigenen Markenbekanntheit gab, hat die Stadt den prägnantesten Markennamen, um die vielen Hundert Firmen in ihrem Gebiet zu unterstützen.

Arbeitsteilung ist unter den Firmen im Handwerkssektor in Japan eine gängige Praxis. Das ist mitunter ein zweischneidiges Schwert, da sich ein Unternehmen zwar auf einen bestimmten Prozess fokussieren und spezialisieren kann, aber mit dem Niedergang eines Unternehmens auch die gesamte Branche bedroht sein könnte. In Sabae funktioniert die Arbeitsteilung zwischen den Firmen und Handwerkern jedoch sehr gut. Als Kollektiv haben sie innerhalb Japans einen äußerst stabilen Markenwiedererkennungswert entwickeln können. In jeder größeren Stadt in Japan findet sich ein Geschäft, welches von der Vereinigung der Hersteller von Brillenfassungen in Sabae betrieben wird. In Sabae selbst fällt sofort das Brillenmuseum mit seinem leuchtend roten Brillenlogo auf dem Dach des Gebäudes ins

Before joining the family business, Takahiro was selling Japanese crafts to tourists in Kyoto. There, he saw that despite the high prices, international visitors were willing to buy Japanese crafts including tea caddies. Having majored in English at university, he was able to connect with a well-respected tea shop in London. The shop invited him to bring his products to demonstrate and sell. The week-long visit was a success and it gave Takahiro the confidence that there is an international market for tea caddies.

Since then, Kaikado has been present at Maison & Objet and the International Contemporary Furniture Fair in New York and has developed sales channels around the globe. They have also utilized their craftsmanship to create other products such as pasta holders and coffee containers, although they state that their main focus is the tea caddies. Within Kyoto, taking advantage of the influx in international travelers, they opened Kaikado Cafe near the central train station. In order to support and collaborate with other successors of crafts-based family businesses, in 2012 Takahiro and five others created »GO ON,« a group that develops and promotes traditional crafts together.

There have been many different paths to sustaining the traditional crafts in Japan. Some dismantled and rebuilt their production process. Others stuck to their traditional ways. Some focused on marketing while others focused on developing new sales channels. There are many other success stories of traditional craftsmen adjusting to the changing world in Japan. Even if the industry as a whole is declining, there is no shortage of pioneers who are paving their own path.

TRADITIONAL CRAFTS AND DESIGN

The definition of the word designer as well as the application of the word design has exploded over the last two decades. In addition to the traditional industrial designers, graphic designers, and fashion designers, we now have business designers, design thinkers, service designers,

Auge. International gesehen hat Sabae zwar nicht die gleiche Markenbekanntheit wie in Japan, aber die Exporte als OEM-Anbieter für Marken aus der ganzen Welt verzeichnen einen Zuwachs.

Kaikado – Teebüchse

Im Vergleich zu den vorangegangenen beiden Beispielen ist Kaikado ein wesentlich kleineres Unternehmen mit weniger als zehn Handwerkern. Kaikado wurde 1875 gegründet und produziert Teebüchsen aus Metall, ein Nischenprodukt für die Aufbewahrung von Tee in einem luftdichten zylindrischen Behälter. Seit sechs Generationen widersteht das Unternehmen den Verheißungen der maschinellen und seriellen Produktion, um die Präzision und Qualität bewahren zu können, die nur echte Handarbeit gewährleistet. Viele Male wurde die Schließung des Familienbetriebs erwogen, aber irgendwie haben sie durchgehalten, bis sich in der sechsten Generation eine Wachstumsmöglichkeit eröffnete, als Takahiro Yagi den Familienbetrieb übernahm.

Bevor er in den Betrieb eintrat, hatte Takahiro in Kyoto japanisches Handwerk an Touristen verkauft. Dort hatte er die Erfahrung gemacht, dass die internationalen Besucher bereit waren, für japanisches Handwerk und auch Teebüchsen einen hohen Preis zu bezahlen. Aufgrund seines Englischstudiums war Takahiro in der Lage, Verbindungen zu einem angesehenen Teegeschäft in London zu knüpfen. Das Geschäft lud ihn ein, seine Produkte dort zu präsentieren und zu verkaufen. Der einwöchige Besuch entpuppte sich als Erfolg und gab Takahiro die Gewissheit, dass es tatsächlich einen internationalen Markt für Teebüchsen gab. Seither ist Kaikado auf der Maison&Objet und der International Contemporary Furniture Fair in New York vertreten und hat weltweit Vertriebskanäle aufgebaut. Mit seiner handwerklichen Kompetenz hat das Unternehmen überdies auch andere Produkte entwickelt wie Aufbewahrungsbüchsen für Nudeln und Kaffeedosen, wenngleich der Schwerpunkt nach wie vor die Teebüchsen seien, wie das Unternehmen verlauten lässt. In Kyoto machte sich Kaikado den Zustrom internationaler Reisender zunutze und eröffnete neben dem Hauptbahnhof das Kaikado Café. Um andere Nachfolger

user experience designers and more. Amongst experts, it has become impossible to agree on the mission and scope of design.

Having attended the Stanford d.school while completing my Master's Degree in Mechanical Engineering, I come from the world of design thinking. While design thinking can be a controversial topic amongst designers from other fields of design, I believe that all designers are trained to work in the realm of ambiguity. Design is one discipline where there are no correct answers. Designers have to make sense of the world around them in order to propose their own vision of the future, no matter how small or big that vision may be. Everything in design is context-dependent, and just as important as a designer's ability to express is their ability to understand. I believe this is why increased attention is being paid to design, because we live in a more ambiguous world and we need a better way to approach what we do and why we do it.

In the age of scarcity, economic value became essential as a way of getting people out of poverty and providing material comfort. As a result, we live in a world where revenue, profits, and GDP have been valued heavily. If we believe that world should be about maximizing economic output both as individuals and as societies, then there probably is no place in the world for traditional crafts. However, I do not think that is what most people want.

I believe that as many societies enter a post-scarcity economy, our values are starting to diversify. The term responsible design has become popular in recent years. Environmental activism is at an all-time high. There is value to preserving culture even if it is not economically flourishing. For designers of the future, being able to understand our ever-changing values and goals will be just as important as being creative. Gone are the days where being successful in the marketplace is the only measure of success.

For traditional crafts, I believe design will be essential in their survival. The leaders of the

von familiengeführten Handwerksbetrieben zu unterstützen und mit ihnen zusammenzuarbeiten, gründeten Takahiro und fünf weitere Unternehmer 2012 »GO ON«, ein Zusammenschluss von Firmen, die gemeinsam traditionelles Handwerk weiterentwickeln und fördern.

Es hat bisher viele verschiedene Versuche gegeben, das traditionelle Handwerk in Japan zu bewahren. Einige Unternehmen haben ihren Produktionsprozess von Grund auf neu gestaltet. Andere wiederum sind den traditionellen Verfahren treu geblieben oder haben sich auf das Marketing oder den Aufbau neuer Vertriebskanäle fokussiert. Es gibt viele weitere Erfolgsgeschichten traditioneller Handwerksbetriebe in Japan, die sich an die Veränderungen in der Welt angepasst haben. Auch wenn der Sektor insgesamt vom Niedergang bedroht ist, gibt es doch immer wieder Pioniere, die einen neuen Weg für sich finden.

traditional crafts in the examples above may not have been designers, but they harnessed the power of design when they dealt with the ambiguity of their situations. They did not back down from the challenges thrust upon them by giving up or ignoring the tide of change. They took what was available to them and adjusted accordingly, breaking tradition where necessary, to find a path forward.

There will always be a place for new technology and blue sky thinking. As we have done for centuries, we will always aspire to go beyond our existing capabilities and build great new things. Designers will be at the forefront as they have been for decades. At the same time, if we also value our culture and history as much as we say, there will also be a place for traditional crafts, and for traditional crafts to evolve and thrive, we need more design.

←

TRADITIONELLES HANDWERK UND DESIGN

Die Definition des Wortes Designer und vor allem die Verwendung des Begriffs hat in den vergangenen zwei Jahrzehnten extrem zugenommen. Neben den herkömmlichen Industriedesignern, Grafikdesignern und Modedesignern gibt es nun auch Business-Designer, Design Thinker, Service-Designer, Experience-Designer usw. Unter Fachleuten ist es unmöglich geworden, sich auf die Definition der Aufgabe bzw. den Anwendungsbereich von Design zu einigen.

Ich würde mich selbst dem Bereich Design Thinking zuordnen, da ich an der Stanford d.school meinen Masterabschluss in Maschinenbau absolviert habe. Design Thinking ist unter Designerinnen und Designern aus anderen Bereichen ein kontroverses Thema, aber ich bin überzeugt, dass alle Designerinnen und Designer gelernt haben, mit einer gewissen Ambiguität zu arbeiten. Design ist eine Disziplin, in der es keine richtigen Antworten gibt. Designerinnen und Designer müssen ein Gespür für die Welt um sich herum entwickeln, um ihre eigene Vision einer Zukunft entwickeln zu können, ganz gleich wie klein oder groß diese Vision vielleicht ist. Im Design ist alles

kontextabhängig, dabei ist es für die Designerin und den Designer genauso wichtig, den Dingen Ausdruck geben zu können, als sie auch von Grund auf zu verstehen. Daher rührt, glaube ich, das verstärkte Interesse an Design. Wir leben in einer uneindeutigen Welt, daher brauchen wir bessere Strategien, wenn es um die Frage geht, was und warum wir etwas tun.

Im Zeitalter der Verknappung ist der Aspekt der Wertschöpfung wesentlich, um Menschen aus der Armut zu befreien und ihnen materiellen Komfort bieten zu können. Als Folge davon leben wir einer Welt, in der Umsätzen, Gewinnen und dem BIP eine enorme Bedeutung beigemessen wird. Wenn wir tatsächlich glauben, dass es für den Einzelnen und für die Gesellschaft vor allem um eine maximierte Wirtschaftsleistung geht, dann gibt es vielleicht keinen Ort mehr in der Welt für das traditionelle Handwerk. Allerdings glaube ich nicht, dass es das ist, was sich die meisten Menschen wünschen.

Während sich viele Gesellschaften zu einer Überflus- wirtschaft entwickeln, beginnen sich unsere Wertvorstellungen doch zu verändern. Der Begriff verantwortungsvolles Design wird in den letzten Jahren zunehmend populärer. Umweltpolitischer Aktivismus hat einen Höchststand erreicht. Der Kulturerhalt wird wertgeschätzt, auch wenn er wirtschaftlich keinen großen Erfolg verspricht. Für die Designerinnen und Designer der Zukunft wird neben ihrer Kreativität ihr Vermögen wesentlich sein, die sich verändernden Werte und Ziele nachvollziehen zu können. Vorbei sind die Zeiten, als ein wirtschaftlicher Erfolg im Markt das einzige Kriterium für Erfolg war.

Für das Überleben des traditionellen Handwerks wird Design meines Erachtens wesentlich sein. Die Inhaber der oben beispielhaft genannten traditionellen Handwerksbetriebe waren vielleicht keine Designerinnen und Designer, aber sie haben sich die Wirkung von Design zunutze gemacht, um die Unwägbarkeit ihrer Situation zu überwinden. Sie sind der Herausforderung nicht ausgewichen, sie haben nicht aufgegeben und auch die Veränderungen nicht zu ignorieren versucht. Mit den ihnen zur Verfügung stehenden

Mitteln haben sie Anpassungen vorgenommen und, wo nötig, mit Traditionen gebrochen, um einen zukunftsgerichteten Weg zu finden. Es wird immer einen Ort für neue Technologien und grenzenlose Fantasien geben. Wir werden, wie wir es seit Jahrhunderten tun, immer versuchen, unsere bestehenden Möglichkeiten zu überschreiten und neue großartige Dinge zu entwickeln. Die Designerinnen und Designer werden dabei, wie das bereits seit Jahrzehnten der Fall ist, in vorderster Reihe stehen. Und wenn wir unsere Kultur und Geschichte so sehr wertschätzen, wie wir immer beteuern, wird es auch einen Ort für das traditionelle Handwerk geben, und damit sich das traditionelle Handwerk weiterentwickeln und gedeihen kann, braucht es mehr Design. ←

Development Bank of Japan

地域伝統ものづくり産業の活性化調査 <概要版>. https://www.dbj.jp/topics/region/industry/files/0000030626_file2.pdf
[Abruf am / last accessed July 2018].

Japan External Trade Organization

Kaikado: Japanese tea caddy maker maintains a 140-year history. <https://www.jetro.go.jp/en/mjcompany/kaikado.html>.
[Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Japan External Trade Organization

株式会社開化堂 米国インテリア専門誌の「職人技 賞」受賞で引き合い殺到. https://www.jetro.go.jp/case_study/2015/kaikado.html.
[Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Japan Glasses Factory

産地 福井・鯖江のこと. <https://www.japanglasses.jp/contents/about.html>. [Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Kyoto Foreign Investment Promotion Committee

グローバル企業の源流. <https://www.kic-kyoto.jp/ja/industries/transition/>. [Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Ministry of Economy, Trade and Industry

伝統的工芸品. https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/nichiyo-densan/index.html. [Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Miyabi

Interview vol. 5: 八木 隆裕. <https://www.rakuten.ne.jp/gold/kyoutodentousangyou/interview/vol-05/>. [Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Osaka Customs

眼鏡のフレームの輸出 ～鯖江生まれ、関空巣立ちへ. https://www.customs.go.jp/osaka/toukei/pdf/tokusyu_201712.pdf.
[Abruf am / last accessed 18 December 2017].

Otokomae

メガネの聖地「鯖江」ちょっと意外な誕生秘話と戦略. <https://otokomaeken.com/masterpiece/15000>. [Abruf am / last accessed 29 July 2020].

Sabae City

工業統計調査. https://www.city.sabae.fukui.jp/about_city/tokeijoho/kogyotokeichosa.html. [Abruf am / last accessed 6 February 2020].

Shikinobi

伝統工芸品とは?伝統工芸業界の現状と生産高推移、職人後継者について. <https://shikinobi.com/traditionalcrafts-info>.
[Abruf am / last accessed 28 February 2020].

Philip Sugai

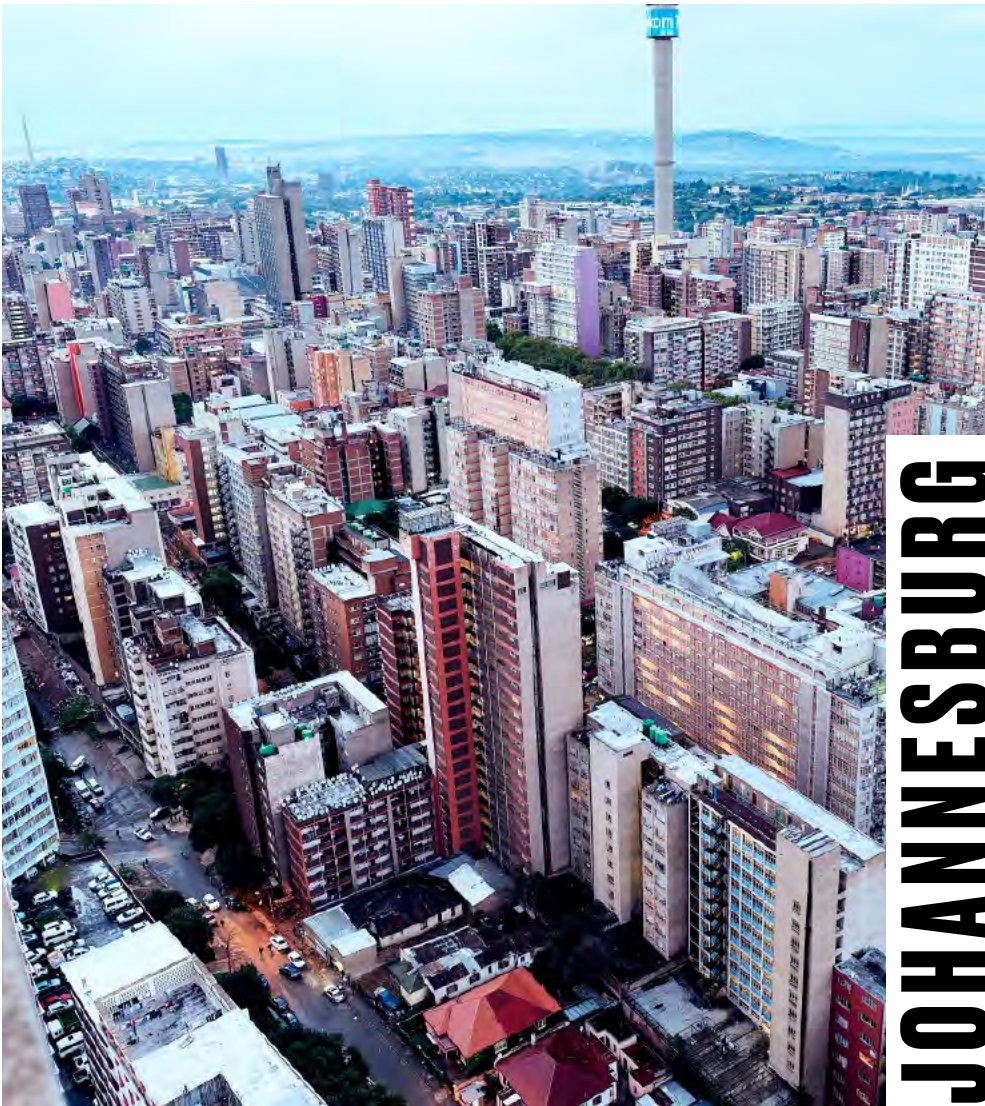
Innovating Tradition at Hosoo. Ivey ID: 9B18A058. 19. November 2018. London, Canada.

一般財団法人 伝統的工芸品産業振興協会

法律(伝産法). <https://kyokai.kougeihin.jp/law/>.
[Abruf am / last accessed 29 July 2020].

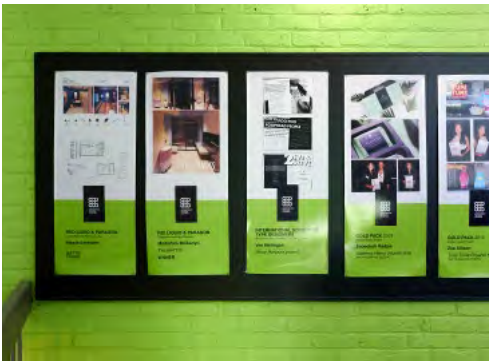
気になるエンタミン World

開化堂・海外進出で成功。八木隆裕社長 カンブリア宮殿に出演 茶筒が売れる 老舗を守る. <https://jihyangsuh.lara-communications.com/2019/04/18/post-884/>. [Abruf am / last accessed 18 April 2019].



JOHANNESBURG





WIR SOLLTEN

ANFANGEN,

UNS ALS

WE SHOULD START TO
CALL OURSELVES
POST-INDUSTRIAL DESIGNERS.

POSTINDUSTRIELLE

DESIGNER:INNEN ZU

BEZEICHNEN.

**KERNAUSSAGEN DES AFRIKANISCHEN HEARINGS
IN JOHANNESBURG, 23.– 25.2.2020**
**KEY STATEMENTS FROM THE AFRICAN HEARING
IN JOHANNESBURG, 2.23 – 25, 2020**

Hinweis: Einige Themen aus den vorherigen Hearings wurden auch hier zur Sprache gebracht. Sie werden deshalb an dieser Stelle nicht erneut aufgeführt.

Note: Certain topics from the previous hearings were also discussed, hence they are not covered again here.





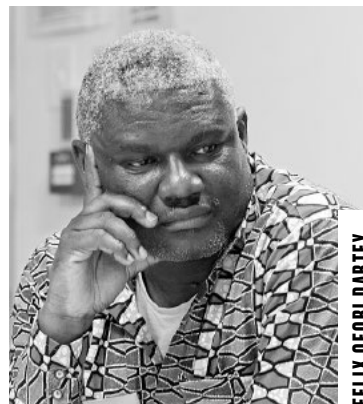
CELIA BOOYSE



HELKE BRANDT



ANGUS DONALD CAMPBELL



FELIX OFORI DARTY



CHARRISSE JOHNSTON



JULIET KAVISHE



SANTOSH KSHIRSAGAR



DES LAUSCHER



MARCEL ROSSOUW



ALEX SIMM



ROBIN TURNER



ADRIENNE VILJOEN



PLENUM



DEKOLONIALISIERUNG DES WESTLICHEN DESIGNKONZEPTS

Design ist in großen Teilen der Welt, insbesondere in Afrika und Indien, bis heute als ein Konzept der westlichen Industriegesellschaften wirksam. Es wird mit der Macht der Kolonialisierung in Verbindung gebracht. Die Emanzipation von dieser Dominanz und die Formulierung einer selbstbewussten Autonomie im Design sowie durch Design wird zu den vordringlichsten Aufgaben gezählt.

Ein Teil dieser Aufgabe besteht darin, eine eigene Sprache für eigenständige Konzepte und Phänomene zu wählen. In der Vergangenheit wurden englische Kategorien und Bezeichnungen übernommen, um das Thema Design verständlich zu machen und sich Zusammenhänge anzueignen, die für das Designkonzept der westlichen Industrien spezifisch sind. Dadurch wurden traditionelle Techniken der Herstellung von Artefakten, Methoden des Austauschs und Werte (Qualitäten von Gegenständen, gesellschaftliche Prioritäten, Gratifikationen und Sanktionen) in den Hintergrund gedrängt. Lokale kulturelle Zusammenhänge wurden aufgelöst. Mit dem Verschwinden traditioneller Dinge und Praktiken ging der Verlust der Begriffe und Konzepte einher.

DECOLONIZATION OF THE WESTERN CONCEPT OF DESIGN

In large parts of the world, particularly in Africa and India, design remains effectively a concept of Western industrial societies and is linked to the power of colonization. Emancipation from this dominance and the formation of a self-confident independence both in and through design is one of the most pressing tasks.

Part of this task involves choosing one's own language for independent concepts and phenomena. In the past, English categories and labels were adopted to make the theme of design understandable and to acquire correlations that are specific to the concept of design in Western industries. This way, traditional manufacturing techniques for objects, methods of exchange and values (qualities of objects, social priorities, gratification and sanctions) have been confined to a backseat, while local cultural contexts have been dissolved. The disappearance of traditional things and practices has gone hand in hand with a loss of expressions and concepts.

Currently the attention of many actors is oriented towards saving this endangered knowledge and transferring it to a new, autonomous form of

DESIGN ALS KONZEPT WESTLICHER INDUSTRIEGESELLSCHAFTEN

DESIGN AS A CONCEPT OF WESTERN INDUSTRIAL SOCIETIES

VERDRÄNGUNG KULTURELLER PRAKTIKEN UND AUSDRUCKSFORMEN

SUPPRESSION OF CULTURAL PRACTICES AND FORMS OF EXPRESSION



ENTWICKLUNG AUTONOMER DESIGNPRAKTIKEN

DEVELOPMENT OF AUTONOMOUS DESIGN PRACTICES

Gegenwärtig richtet sich die Aufmerksamkeit vieler Akteure darauf, dieses bedrohte Wissen zu retten und in eine neue, autonome Form indigener Designpraxis zu überführen. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich nicht nur auf die Produktion, d.h. lokale Materialien, ihre sachgerechte Verarbeitung bzw. dekorative Bearbeitung und den kulturellen Nutzungszusammenhang. Sie bezieht auch den Diskurs ein: Es wird als Verantwortung der Akteure bezeichnet, dass sie selbst über ihre Arbeiten sprechen und dokumentieren, in Museen sammeln, ausstellen und in Büchern veröffentlichen. Die Deutung soll nicht den etablierten westlichen Kräften überlassen werden: »Bis die Löwen ihre eigenen Geschichtsschreiber haben, wird die Geschichte der Jagd immer den Jäger verherrlichen.« (Sprichwort, zitiert vom nigerianischen Schriftsteller Chinua Achebe)¹

INDIGENES DESIGN

Im Design wird die Beobachtung geteilt, dass traditionelle lokale Artefakte und Praktiken, welche durch den Konsum von importierten Industriegütern verdrängt wurden, seit geraumer Zeit als neues kommerzielles Angebot in westlichen Großstädten auftauchen. Dort werden sie als

indigenous design practice. Their attention is not only focused on production, i.e. local materials, the appropriate way to work them and/or decorate them, and the cultural context of utilization, but also incorporates discourse: It is considered the responsibility of the actors within this sphere to discuss and document their works themselves, to gather and exhibit them in museums and to publish them in books. Interpretation should not be left to the established Western forces: »Until the lions have their own historians, the history of the hunt will always glorify the hunter.« (Proverb quoted after Nigerian writer Chinua Achebe)³

INDIGENOUS DESIGN

Participants noted the observation within design that traditional local artefacts and practices that have been threatened by the consumption of imported industrial goods have for some time now been emerging as a new commercial offering in Western cities. There, they are marketed for high



fortschrittliche Entdeckung – kulturell bedeutsam, sinnvoll, nachhaltig, ganzheitlich etc. – zu hohen Preisen vermarktet.

Diese Beobachtung soll als Impuls dafür genutzt werden, ein eigenständig indigenes Design zu entwickeln. Dabei geht es den Akteuren nicht darum, Waren zu liefern, die sich in das bestehende westliche System einfügen. Vielmehr besteht das Ziel darin, ein originäres System zu etablieren, ausgehend von traditionellen lokalen Kontexten und fokussiert auf lokale und regionale Märkte. Neue digitale Prozesse sollen von handwerklichen Herstellungsverfahren profitieren und diese integrieren oder ergänzen, aber nicht ersetzen. Die ohnehin verschwommenen Grenzen zwischen Design, Kunsthandwerk, Handwerk und Kunst würden zugleich aufgehoben, weil auch das westliche Konzept von Kunst nicht mehr als Maßstab angelegt würde. Grundsätzlich soll nicht der Vergleich mit dem Westen im Fokus stehen, insbesondere nicht in der Bildung, sondern die Entwicklung eines eigenen Wegs und eigener Lösungen, die vorrangig aus dem lokalen bzw. regionalen Kontext hervorgegangen und darauf ausgerichtet sind.

Kennzeichnend dafür sind nicht nur kulturelle Traditionen der Materialien, Gegenstände und Praktiken, sondern auch eine andere Rangfolge

prices as a progressive discovery – culturally significant, meaningful, sustainable, holistic, etc.

This observation should be used as an impulse for the development of independent indigenous design. Here, the players are not aiming to supply goods that fit into the existing Western system. Rather, the aim is to establish an original system, started with traditional local contexts and focusing on local and regional markets. New digital processes should benefit from artisanal production systems and integrate or supplement these, but not replace them. The dividing lines between design, applied arts, crafts and art, which are in any case blurred, would be dissolved at the same time, because the Western concept of art would no longer apply as a benchmark. Basically, the focus should not be on comparison with the West, particularly when it comes to education, but rather on the development of a path and solutions for the culture itself, which stem primarily from the local and/or regional context and are oriented towards this.

Characteristics of this would be not only cultural traditions of materials, objects and practices, but also a different hierarchy of values. Here, the typical Western concentration on the individual gives way to a greater focus on the community. The proposition goes: If the individual is initially

ENTWICKLUNG
ORIGINÄRER
SYSTEME JENSEITS
WESTLICHER
DESIGNKONZEPTE

DEVELOPMENT OF
ORIGINAL SYSTEMS
BEYOND WESTERN
DESIGN CONCEPTS



ALTERNATIVE RANG- FOLGE DER WERTE

ALTERNATIVE HIERARCHY OF VALUES

der Werte. Hier tritt die typisch westliche Konzentration auf das Individuum zurück gegenüber einer größeren Beachtung der Gemeinschaft. Die These lautet: Wenn der Einzelne zuerst nicht sich, sondern seine Gemeinschaft im Blick hat, entstehen nachhaltigere Produkte, Dienstleistungen und Zusammenhänge. Kurzfristige Modeeffekte, die das westliche Konsummodell belohnt, werden geschwächt zugunsten langfristiger und ganzheitlicher Wirkungen. Ein indigenes Design, das die Zusammenhänge zwischen dem Individuum und seinem Ökosystem stärker in Betracht zieht, wird als vorteilhafte Lösung akuter Probleme gesehen.

focused not on themselves but on their community, then the result is more sustainable products, services and circumstances. Short-term trend effects that favor the Western model of consumption will recede and give way to long-term and holistic impacts. An indigenous design that takes greater account of the correlations between the individual and their ecosystem is seen as an advantageous solution to acute problems.

The independence of a new system should also be expressed in the communication. Traditional expressions relating to formative processes should be adopted and/or revived from local cultural contexts. This way, even the loan word »design« would become obsolete. One example is the culture of the Yorùbá in West Africa, in whose language the same expression refers to both design (the result) and the creator (the actor) and correlates to the set phrase referring to »the mind's eye« (the imagination). The correlation of thinking, doing and utilization within a community context are inherent in the meaning here, yet are not articulated in the term »design«.

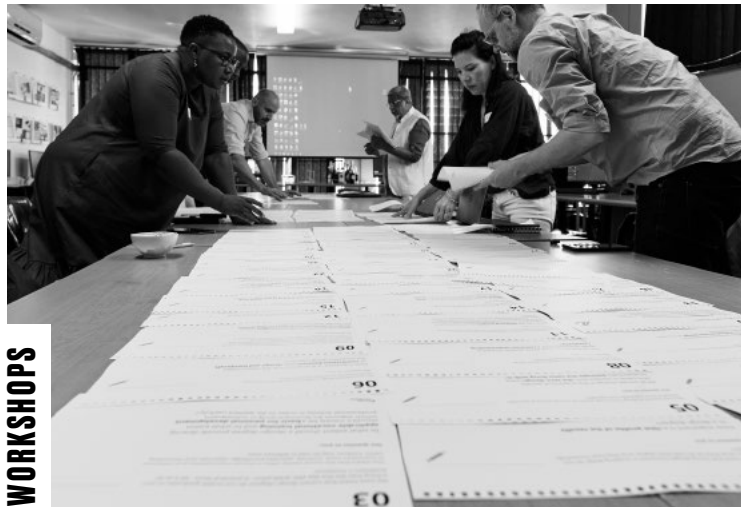
KOMMUNIKATION DER AUTONOMIE

COMMUNICATION OF AUTONOMY

Die Eigenständigkeit eines neuen Systems soll auch in der Kommunikation zum Ausdruck gebracht werden. Es können traditionelle Begriffe für das Gestalten aus lokalen kulturellen Kontexten übernommen bzw. wiederbelebt werden. Dadurch würde auch das Lehnwort Design obsolet. Als Beispiel dient die Kultur der Yorùbá im westlichen Afrika, in deren Sprache der gleiche Begriff sowohl Design (das Resultat) als auch den Schöpfer (den Akteur) bezeichnet und mit der Formel »das innere Auge« (Vorstellungskraft) korreliert. Der dort inhärente Bedeutungszusammenhang von Denken, Machen und Nutzen in einem gemeinschaftlichen Kontext wird durch den Begriff Design nicht artikuliert.

»DAS INNERE AUGE« (YORUBA)

»THE MIND'S EYE« (YORUBA)



WORKSHOPS



ZUGÄNGLICHKEIT

Außerhalb der westlichen Industriegesellschaften sind kommerzielle Resultate aus Designprozessen für die meisten Menschen unerschwinglich. Design wird deshalb vielfach als elitäres Konzept und Spiegel gesellschaftlicher Ungleichheit bzw. Ungerechtigkeit wahrgenommen. Das gilt auch für die Designlehre, die für den überwiegenden Anteil der Bevölkerung unerreichbar ist.

Mit einem neuen gemeinschaftlichen, lokalen System ist deshalb die Hoffnung verbunden, dass es die Zugangshürden zur Designlehre absenkt und dass seine Ergebnisse mehr Menschen als bisher zur Verfügung stehen werden. Es würde dadurch zu einer Antriebskraft für übergreifenden gesellschaftlichen, politischen und wirtschaftlichen Wandel.

KREATIVITÄT

Kreativität wird als grundlegendes Konstrukt der Designpraxis gesehen. Dabei ist offenkundig, dass das Gespräch über Kreativität facettenreich und widersprüchlich verläuft. In seiner amorphen und nuancierten Unbestimmtheit ist dieser zentrale Begriff vergleichbar mit dem Begriff Design.

ACCESSIBILITY

Outside of Western industrial societies, commercial results from design processes are prohibitive for most people. Design is therefore frequently perceived as an elitist concept and a mirror of social inequality and injustice. This also applies for design education, which is out of reach for the overwhelming majority of the population.

The hope is that with a new communal, local system, the access hurdles to design education will be reduced and the results thereof will be available to more people than before. It would thus become a driving force for all-encompassing social, political and economic change.

CREATIVITY

Creativity is seen as a fundamental construct of design practice. Here, it is obvious that the discussion about creativity has many facets and can be contradictory. In its amorphous and nuanced uncertainty, this central notion is comparable with the term »design«.

WESTLICHES
DESIGN ALS
ELITÄRES KONZEPT

WESTERN DESIGN AS
AN ELITIST CONCEPT



KREATIVITÄT ALS MYTHOS UND MAGIE

CREATIVITY AS MYTH AND MAGIC

Die Attraktivität des Konstrukts Kreativität speist sich zum einen daraus, dass ihm ein ungeheures wirtschaftliches Potenzial zugeschrieben wird. Im Barthes'schen Sinn ist Kreativität ein Mythos, d.h. ein Kommunikationsmuster, das vor allem darüber Auskunft gibt, was einer Gesellschaft momentan so relevant erscheint, dass sie sich darüber fortlaufend und vielstimmig verständigt.² Der Kreativität wird in diesem Sprachmuster eine geradezu magische Kraft zugeschrieben, ökonomische Energie zu entfesseln, eingeübte Regeln von Branchen zu brechen und die Rahmenbedingungen des gesamten Spiels neu zu ordnen (»Game Changer«). Mit »magisch« ist gemeint, dass allgemein angenommen wird, die Wirkungskraft der Kreativität entziehe sich rationalem Zugriff.

Zum Konstrukt Kreativität zählt auch das Risiko zu scheitern. Diese Nuance speist das Unbehagen von Unternehmern und Managern gegenüber Kreativität, die Ungewissheit scheuen und diesem Mysterium ihren Erfolg nicht anvertrauen wollen.

Zum anderen klingt in der Rede von Kreativität die Schöpfungskraft des menschlichen Individuums an. Der Einzelne übernimmt göttliche Allmacht als neugieriger und kühner Erschaffer des Neuen. Kreativität ist deshalb untrennbar mit dem

The attractiveness of the construct of creativity is fed, on the one hand, by the fact that it is credited with enormous economic potential. In Barthes' sense, creativity is a myth, i.e. a pattern of communication that primarily provides information making a society seem so relevant in the moment that it sees itself through this as advanced and polyphonic.² In this pattern of speech, creativity is assigned the downright magical power of unleashing economic energy, breaking the practiced rules of industries and bringing about a new order in the framework conditions of the game as a whole (»game-changer«). »Magic«, here, refers to the general perception that the impact of creativity defies any rational grasp.

Part of the construct of creativity is also the risk of failure. This nuance feeds the discomfort of entrepreneurs and managers vis-à-vis creativity, whereby they shy away from uncertainty and are reluctant to trust their success to this enigma.

On the other hand, resonating within the discussion of creativity is the creative power of individual human beings. The individual takes on a kind of godly omnipotence as a curious and bold creator of new things. Creativity is therefore inseparable from the Romantic notion of the genius, which is fundamental to the development



romantischen Genie-Gedanken verbunden, der für die Entfaltung der westlichen Moderne grundlegend ist. Insofern steht das Konstrukt Kreativität in einer inneren, aber nicht offensichtlichen Spannung zum Gedanken an die Entwicklung eines indigenen Designs, in dessen Mittelpunkt die Gemeinschaft und nicht der Einzelne steht: »Kreativität ist der Punkt, an dem die Debatte tobt.«

Das Paradigma vom kreativen Design verspricht, schöpferischen Einfallsreichtum an greifbare Denkmuster zu koppeln und mit greifbaren Eigenschaften zu beschreiben. Hierbei verlagert sich der Schwerpunkt vom spontanen und unkontrollierbaren Hervorbringen zum gesteuerten Zuhören und Nachdenken. Nach diesem Verständnis leistet im Design Kreativität konkrete Problemlösung. Kreativität erscheint wie die Quadratur des Kreises: Einerseits wird sie als unscharfer und flüchtiger Gegenpol zur logischen Rationalität mystifiziert, andererseits wird sie methodisch eingebunden in strukturierte und wiederholbare Vorgehensweisen des lateralen Denkens, die lehrbar und lernbar sind.

Daran schließt sich die Diskussion über die Frage an, ob jeder Mensch kreativ ist bzw. ob jeder Mensch lernen kann, kreativ zu sein. Sowie: Ob jeder Mensch eine Designerin oder ein Designer ist – oder ob jeder Mensch das Potenzial dazu in sich trägt, aber nicht jeder es zur Entfaltung bringt.

of Western Modernism. To this extent, the construct of creativity incorporates an inner, not immediately apparent friction with the notion of developing an indigenous concept of design, whereby the focus is on the community and not the individual: »Creativity is the crux of the whole debate.«

The paradigm of creative design promises to couple creative ingenuity with tangible thought patterns and to describe it with tangible properties. Here, the focus shifts from spontaneous and uncontrollable generation to controlled listening and consideration. Based on this understanding, within design, creativity provides for specific solutions to problems. Creativity is like squaring the circle: On the one hand, it is mystified as an imprecise and flexible antithesis to logical rationality, while on the other it is methodically incorporated into structured and repeatable approaches of lateral thinking that are teachable and learnable.

Here, the discussion touches on the question of whether every person is creative or whether everyone can learn to be creative. Or: whether everyone is a designer – or perhaps has such potential within them whilst not always bringing it to fruition.

FANTASIE
UND METHODE

FANTASY AND
METHOD



KREATIVITÄT ALS FAKTOR DES MENSCHLICHEN

CREATIVITY AS A FACTOR OF HUMAN THINKING

Ganz akut konkurriert die Vorstellung von spontaner, unvorhersehbarer Kreativität mit dem Bild, das von programmierter Künstlicher Intelligenz gezeichnet wird. In diesem Zusammenhang erscheint das Konstrukt Kreativität als der ausschlaggebende Faktor, der genuin menschliches Denken von algorithmischen Prozessen unterscheiden soll: Kreativität trennt Menschen und Maschinen.

Als besonders förderliche Erfahrung für die Entwicklung natürlicher Kreativität wird das Zusammenspiel von handwerklichem Können und gedanklicher Reflexion beschrieben. Sie leitet über zum Konzept des Denkens mit den Händen (»thinking with hands«) und zu spezifischen Formen der Designforschung.

KREATIVITÄT IM DESIGNSTUDIUM

CREATIVITY IN A DESIGN DEGREE

Die Debatte darüber, was es heißt, kreativ zu sein, ob global einheitliche Standards für Kreativität sinnvoll sind, was eine kreative Industrie ist und wie dieser Sektor integrativer werden kann, hat unmittelbare Konsequenzen für die Designlehre: Wie kann und muss überhaupt Kreativität als eine Kernkompetenz vermittelt werden, und in welcher Form drückt sich dies in der Lehre aus? Denn es besteht Einigkeit darüber, dass der Raum für Kreativität in der Designlehre nicht durch magische Praktiken beschrieben wird.³

There is acute competition between the notion of spontaneous, unpredictable creativity and the image created by programmed artificial intelligence. In this context, the construct of creativity appears to be the defining factor that is supposed to distinguish genuine human thinking from algorithmic processes: Creativity divides people and machines.

The interplay of artisanal skill and intellectual reflection is described as a particularly advantageous experience for the development of natural creativity. This segues into the concept of thinking with your hands and to specific forms of design research.

The debate on what it means to be creative, whether globally uniform standards for creativity are appropriate, what a creative industry is and how this sector can become more integrative has direct consequences for design education: How can and must creativity be taught as a key competence in the first place, and in what form is this manifested in teaching? There is agreement, after all, on the fact that the scope for creativity in design education is not depicted through magical practices.³



KERN UND WESENTLICHE BESTANDTEILE DER DESIGNPRAXIS

Es wird als dringlich empfunden, den Kern und die wesentlichen Bestandteile der Designpraxis zu benennen. Im Grunde geht es um die stets aktuelle Frage, was Design ist (deskriptiv) und was Design sein sollte (normativ).

Damit ist auch die Hoffnung verbunden, dass sich auf der Grundlage dieser Festlegung die Kommunikation über Design – zum Beispiel mit Akteuren der Politik, Verwaltung, Wirtschaft und der Medien – produktiver gestalten lässt.

Darüber hinaus wird die Designdefinition auch als Pflicht der Hochschulen gesehen, um ihrer Verantwortung gegenüber Studierenden gerecht zu werden: Je schärfer das Bild gezeichnet sei, desto weniger Raum bliebe für Illusionen von einem glamourösen Berufsleben als prominente Dekorateure des Luxus und der Moden.

Zugleich wird der Gedanke einer Designdefinition auch als Paradoxon gedeutet (Schärfe, Eindeutigkeit und Bestimmbarkeit von einem Phänomen fordern, das durch Unschärfe, Vieldeutigkeit und dynamische Veränderung charakterisiert wird) oder als Sisyphos-Arbeit (sobald die Formulierung einer Definition vorliegt, hat sich die Wirklichkeit wieder substantiell geändert).

CORE AND ESSENTIAL COMPONENTS OF DESIGN PRACTICE

Naming the core and the essential components of design practice is considered a pressing matter. Essentially, this involves the continually relevant question of what design is (descriptive) and what design should be (normative).

This is associated with the hope that such a pre-determined notion will mean that communication about design – e.g. with actors from politics, administration, business and the media – can be made more productive.

Going beyond this, the definition of design is also seen as a duty for universities if they are to fulfil their responsibility to students: The more precisely the picture is outlined, the less scope that remains for illusions of a glamorous working life as a celebrity decorator in luxury and fashions.

At the same time, the idea of a definition of design is also interpreted as a paradox (since it requires precision, unambiguity and determinability of a phenomenon that is characterized by imprecision, ambiguity and dynamic change) or as a Sisyphian task (as soon as a definition has been formulated, the reality has again changed substantially).

PFLICHT ZUR
DEFINITION
VON DESIGN

DUTY TO DEFINE
DESIGN



INNOVATION, KREATIVITÄT UND UNTERNEHMERTUM

INNOVATION, CREATIVITY AND ENTREPRENEURSHIP

Der Kern der Designpraxis wird unter anderem von den drei Faktoren Innovation, Kreativität und Unternehmertum bestimmt.⁴ Charakteristisch für Design ist der spezifische Prozess und nicht ein oberflächliches Ergebnis: Resultate markieren nur mehr Etappen eines fortlaufenden Wegs der Veränderung, Anpassung und Weiterentwicklung. Weiterhin kennzeichnend ist die Fähigkeit zum Entwurf, einer wertbasierten Handlung, die analytische Erkenntnisse mithilfe von handwerklichen Fertigkeiten und Intuition in einen Lösungsvorschlag überführt.

Als persönliche Voraussetzungen für eine erfolgreiche Designpraxis werden genannt:

- verbale und visuelle Kommunikation auf unterschiedlichen Ebenen und in wechselnden Rollen;
- empathiegeleitetes Verständnis komplexer Sachverhalte;
- die Fähigkeit, mit Ungewissheit konstruktiv umzugehen;
- das Gespür für die Wahrnehmung unterschiedlicher Kontexte sowie
- verantwortliches Verhalten.

Dass zur Designpraxis nicht nur Machen, sondern auch Denken gezählt wird, klingt selbstverständlich. Dennoch besteht das Bedürfnis, explizit darauf hinzuweisen. Denn das Durchführen eines

The core of design practice is determined by the three factors of innovation, creativity and entrepreneurship, among other things.⁴ Design is characterized by the specific process and not a superficial result: Results mark only further stages along an ongoing path of change, adaptation and further development. Also definitive is the capacity for drafting, a value-based approach, whereby analytical findings are transferred into a proposed solution with the aid of artisanal skills and intuition.

The following are considered personal prerequisites for successful design practice:

- verbal and visual communication on different levels and in changing roles;
- empathy-led understanding of complex circumstances;
- the ability to deal constructively with uncertainty;
- a sense for perception of different contexts and
- responsible behavior.

It sounds like a given that design practice includes not only doing, but also thinking. Nevertheless, there is a need to be explicit to that effect, since the execution of a holistic, systematic process is attributed to the core of design practice. Specific methods and concepts are part of this professional core. Due to the popularity of



ganzheitlichen, systematischen Prozesses wird dem Kern der Designpraxis zugerechnet. Spezifische Methoden und Begriffe gehören zu diesem professionellen Kern. Durch die Popularität des »Design Thinking« ist dieser Bestandteil unter Legitimationsdruck geraten. Diese designerische Kernkompetenz – von der schlüssigen, empathischen Analyse zur Problemdefinition über die Ideenfindung bis zur Entwicklung eines anwendungsreifen Prototyps – wird durch Design Thinking als scheinbares Rezept trivialisiert. Diese Diagnose knüpft an die Beobachtung an, dass das Etikett »Design« oft missverständlich wirkt und ersetzt werden sollte: »Wir brauchen einen philosophischen Begriff, der wirklich darauf zurückgeht, was Design in seiner Essenz ist.«

Die Designpraxis enthält auch handwerkliche Anteile. Die Fähigkeit, Dingen von Hand eine Form zu verleihen, wird nicht nur als beliebige Performance gesehen, sondern als wesentlicher Bestandteil der gestalterischen Praxis. Einfühlungsvermögen erstreckt sich nicht nur auf kognitive Prozesse, sondern auch ganz gegenständlich auf die materielle Kultur. Deshalb soll die Designlehre handwerkliche Elemente integrieren.

Was für viele Berufe gilt (z.B. Ärzte oder Betriebswirte), trifft auch für die Designpraxis zu:

»design thinking«, the legitimacy of this component has been questioned. This core design competence – from the conclusive, empathetic analysis to problem definition and from ideas-finding to the development of a ready-to-use prototype – is trivialized by design thinking as an apparent formula. This diagnosis is linked to the observation that the label of »design« often has a misleading effect and should be replaced: »We need a philosophical term that really goes back to what design is in its essence.«

Design practice also has its artisanal components. The skill of lending things a form by hand is not seen merely as arbitrary performance, but as an essential part of the formative practice. The ability for empathy stretches not only to cognitive processes, but also and entirely objectively to the material culture. Hence, design education should integrate artisanal elements.

Something that applies to many professions (e.g. that of a doctor or a business manager) is applicable in design practice too: The relationship between general foundation and specialization is unclear. The more general the statements become on what all actors in design have in common, the lesser the distinction from other professions that form what Richard Florida

ANALYTISCHE UND
SCHÖPFERISCHE
ANTEILE

ANALYTICAL AND
CREATIVE PARTS



AUTONOMER KERN DER DESIGNPRAXIS

AUTONOMOUS CORE OF DESIGN PRACTICE

Das Verhältnis von gemeinsamer Grundlage und Spezialisierung ist ungeklärt. Je allgemeiner die Aussagen darüber werden, was allen Akteuren im Design gemeinsam ist, desto kleiner wird die Differenz zu anderen Berufen, die nach Richard Florida die sozioökonomische Creative Class⁵ bilden (z.B. Architekten, Ingenieure, Juristen). Wenn nur noch Denkweisen und Prozesse als Kern des Designs übrig bleiben und schon das Zeichnen und Entwerfen als Tätigkeiten von Spezialisten gedeutet werden, löst sich die Beschreibung des Berufsbilds in vage Sphären auf, die nicht mehr pragmatisch gefasst werden können. Das Design wäre dann eine Querschnittskompetenz, die andere Branchen durchdringt und bereichert (Architectural Design, Engineering Design, Medical Design, Business Design, Law Design) ohne autonome Substanz.

Für die Designlehre bedeutet dieser Punkt, dass Spezialisierung erst möglichst spät erfolgen sollte. Die verbindende Grundlage sollte breit und tief sein, damit spezialisierte Designerinnen und Designer in ihrer Praxis den Wert der Zusammenarbeit mit anderen Spezialisten erkennen. Das geschieht heute noch zu wenig: »Wir sagen den Modedesignern nicht, warum ein Innenarchitekt ihr bester Verbündeter ist.«

dubbed the socio-economic Creative Class⁵ (e.g. architects, engineers, lawyers). If it is only ways of thinking and processes that remain as the core of design, while sketching and drafting are interpreted as activities for specialists, then the description of the professional profile dissolves into vague spheres that can no longer be summed up pragmatically. Design would then be a lateral competence that penetrates and enriches other industries (architectural design, engineering design, medical design, business design, law design) with no autonomous substance.

For design education, this point means that specialization should only take place as late as possible. The connecting foundation should be broad and deep so that specialized designers recognize the value of collaboration with other specialists in their practice. This currently still happens too little: »We don't tell fashion designers why an interior designer is your best ally.«



ETHOS DER DESIGNPRAXIS

An die eigene Arbeit werden höchste ethische Ansprüche gerichtet. Auf die Frage: »Was machst du?« sollte mit reinem Gewissen geantwortet werden: »Ich bin Designerin bzw. Designer und ich rette den Planeten.« Dass keine einfache Formel für die Rettung des Planeten besteht, versteht sich von selbst.

Genauso einfach lässt sich die Forderung aufstellen, dass Designerinnen und Designer keinen Schaden anrichten sollen. Die Situation wird mit dem Hippokratischen Eid verglichen: Wer ihn schwört, verpflichtet sich darauf, das Leben zu schützen. Eine analoge Verantwortung sollten auch Designerinnen und Designer auf sich nehmen.

Die Entscheidungen im Design müssen von Menschen auf der Grundlage von Werten getroffen werden. Sie können nicht durch Automaten substituiert werden. Auch deshalb – und nicht nur, weil sich immer wieder in wiederkehrenden Wellen Designerinnen und Designer als Anwälte der menschlichen Bedürfnisse positionieren – ist Design eine zutiefst humane Praxis.

Um die Macht der Manipulation und Verführung durch Design zu bändigen, müssen Designerinnen und Designer Verantwortung für die Folgen

ETHOS OF DESIGN PRACTICE

The highest ethical aspirations are applied to one's own work. The question »What do you do?« should be answered with an entirely clear conscience: »I am a designer and I'm saving the planet.« The fact that there is no simple formula for saving the planet goes without saying.

It is just as easy to establish the requirement that designers shouldn't cause any harm. The situation is compared with the Hippocratic Oath: Those who swear it commit to preserving life. Designers should take on a similar responsibility.

The decisions in design have to be made by people on the basis of values. They cannot be substituted by automatons. It's partly for that reason – and not only that reason, since time and again, in repeating waves, designers are positioning themselves as the advocates of human needs – that design is a profoundly human practice.

In order to curb the power of manipulation and seduction through design, designers must take responsibility for the consequences of their actions. It thus follows that:
»Design is a political act.«

At the same time, overblown notions of one's own influence should be reduced to realistic

HÖCHSTE ETHISCHE
ANSPRÜCHE

HIGHEST ETHICAL
ASPIRATIONS



GRENZEN DER EINFLUSSNAHME

LIMITS OF INFLUENCE

ihres Handelns übernehmen. Daraus folgt:
»Design ist ein politischer Akt.«

Zugleich sollten überzogene Vorstellungen vom eigenen Einfluss auf ein realistisches Maß reduziert werden. Nicht jede Person, die im Design arbeiten möchte und deshalb Design studiert, erwartet von sich, die Welt zu retten. Das Spektrum erstreckt sich von Design-Aktivismus bis -Pragmatismus. Für die Designlehre bedeutet es, dass die Förderung von selbstkritischem Bewusstsein und verantwortungsvoller Reflexion unverzichtbar ist.

Die Verantwortung endet auch nicht mit dem Abschluss eines Projekts oder dem Vorlegen eines Resultats. Was in der Vergangenheit als Lösung eines Problems gefeiert wurde, stellt unter Umständen in der Zukunft ein neues Problem dar (bspw. Wasserflaschen aus Kunststoff). Die Designgeschichte lässt sich auch als Geschichte der Illusionen erzählen, denen sich Designerinnen und Designer als Akteure der industriellen Konsumkultur hingegeben haben.

Im Zentrum der Designlehre sollte deshalb die Stärkung einer grundsätzlich kritischen Haltung stehen. Sie soll die Studierenden dazu befähigen, in ihrer späteren Praxis Rahmenbedingungen immer wieder neu zu bewerten und vertraute Gewissheiten zu hinterfragen.



levels. Not everyone who wants to work in design and therefore studies design expects that they will save the world. The spectrum stretches from design activism to pragmatism. For design education, this means that fostering self-critical awareness and responsible reflection is indispensable.

Responsibility also doesn't end with the completion of a project or the presentation of a result. What in the past was celebrated as the solution to a problem may present a new problem in the future (for example plastic water bottles). The history of design can also be told as a history of illusions, since designers have succumbed to becoming actors of industrial consumption culture.

Hence, strengthening a fundamentally critical approach should be at the heart of design education. It should enable students to reevaluate basic conditions time and again in their subsequent practice and to question familiar certainties.





1 »Until the lions have their own historians, the history of the hunt will always glorify the hunter«. Vgl. Jeremy Brooks: Interview mit Chinua Achebe. In: The Paris Review, Nr. 133/1994. <https://www.theparisreview.org/interviews/1720/the-art-of-fiction-no-139-chinua-achebe> [Abruf am / last accessed 1 August 2020].

2 Roland Barthes: Mythologies. Paris 1957.

3 Vgl. Walter Gropius' unveröffentlichte Festrede zur Eröffnung des Gebäudes der Hochschule für Gestaltung Ulm am 2.10.1955. Manuskript im HfG-Archiv Ulm, AZ 635.

4 Engl. Akronym ICE: Innovation, Creativity, Entrepreneurship. Wird teilweise auch aufgelöst als: Innovation, Change, Entrepreneurship.

5 Richard Florida: The Rise of the Creative Class. And how it's transforming work, leisure, community and everyday life. New York 2002.



VOR DER

BEFORE COLONIZATION, OUR OWN
ADVANCED STRATEGIES AND
INNOVATIVE SYSTEMS EXISTED.

KOLONIALISIERUNG

EXISTIERTEN

UNSERE EIGENEN

FORTSCHRITTLICHEN

STRATEGIEN UND IN-

NOVATIVEN SYSTEME.

KULTUR VOR UND NACH DEM DESIGN

Lani Adeoye

Meine kulturelle Identität ist für mich als Designerin wesentlich, wenn es darum geht, welche Ausdrucksformen ich bewusst oder unbewusst finde, vor allem im Rahmen meiner Arbeit in meinem Studio für Möbeldesign Studio-Lani. Die Objekte, mit denen wir uns umgeben, verkörpern meiner Ansicht nach immaterielle Werte und spiegeln, was wir zu diesem spezifischen Zeitpunkt glauben und schätzen. Ich habe in vier verschiedenen Metropolen gelebt – Lagos, Montreal, Toronto und New York – und während dieser Zeit beobachtet, wie die DNA einer Gemeinschaft deren Designkultur und folglich auch deren gestalterische Arbeitsergebnisse prägt.

Bei meiner Recherche für diesen Aufsatz habe ich mich vor allem auf Nigeria konzentriert und werde auch einige Blickwinkel von in Lagos ansässigen Designerinnen und Designern vorstellen. Ich bin den verschiedenen Designern, die mit ihrem Wissen und ihrer Zeit etwas beigetragen haben, sehr dankbar. Um ein ausgewogeneres Bild zu vermitteln, müssen wir uns zunächst fragen, auf welche Weise Geschichte und Kontext die gegenwärtige Situation hervorgebracht haben. Wie viele andere afrikanische Länder auch, ist Nigeria seiner Ressourcen und seiner Identität beraubt worden und damit waren auch seine Möglichkeiten eingeschränkt, die eigene Zukunft zu gestalten.

Dennoch gibt es viele hart arbeitende Designerinnen und Designer, die trotz der widrigen Umstände und der Komplexität der Situation die kulturellen Facetten des Landes zum Tragen bringen und ein Nigeria nach ihren Vorstellungen gestalten. Einen Teil dieser Gruppe sowie Kollegen und Mentoren, die im Kontext von Lagos arbeiten, habe ich während meiner Recherchen interviewt. Ich möchte unsere Sicht auf die Dinge,

CULTURE BEFORE AND AFTER DESIGN

Lani Adeoye

As a designer, my cultural identity is crucial in terms of how I express myself both consciously and sub-consciously, in particular through my furniture design studio, Studio-Lani. I believe the objects we surround ourselves with embody intangible values that reflect what we believe and what we appreciate at that specific time. Having lived in four major cities, Lagos, Montreal, Toronto and New York, I've witnessed how the DNA of a community molds its design culture and subsequently its output.

For my research on this paper, I focused mostly on Nigeria and I'm sharing a collection of perspectives from Lagos-based professionals in the design field. I'm grateful to the various design professionals who contributed their time and knowledge. To truly paint a more balanced picture, we would first need to explore how history and context have shaped the current situation. Like many African countries, Nigeria was stripped of its resources and identity; consequently, its right to create its own future was hampered.

However, there are many hardworking professionals who have risen above the situation we found ourselves in, navigating our complexities, tapping into our cultural nuances, and designing the Nigeria they envision. I interviewed a subset of this group, peers and mentors working within the Lagos context during the information gathering stage. I aim to shed some light on our perspectives with regards to design as it relates to Nigerian culture. I also highlight some cultural terms, which express the concept of design, such as: OJU-INU (»inner eye«), OJU-ONA (»design consciousness«) in Yoruba culture; and Eev in Tiv culture, because these concepts were in effect prior to the term »design« being coined. After



insbesondere das Thema Design in Bezug zur nigerianischen Kultur, etwas näher beleuchten. Außerdem werde ich einige kulturelle Begriffe, die die Bedeutung des Wortes Design zum Ausdruck bringen, erläutern, darunter OJU-INU («inneres Auge»), OJU-ONA («gestalterisches Bewusstsein») aus der Yoruba-Kultur sowie Eev aus der Tiv-Kultur, da diese Begriffe geprägt wurden, bevor man überhaupt von »Design« gesprochen hat. Nach einem kurzen historischen Ausblick und einer Analyse der Gegenwart werde ich mich der Zukunft zuwenden und einige kulturelle Einblicke gewähren, da wir schließlich alle darum bemüht sind, unser kollektives Gestaltungs-bewusstsein zu erweitern.

EIN VIELFÄLTIGER KONTEXT BRINGT VIELFÄLTIGE ERGEBNISSE HERVOR

Wenn wir verschiedene afrikanische Länder in eine Schablone pressen, erhalten wir am Ende

touching on the past and analyzing the present, I look to the future and share some cultural insights as we all seek to elevate our collective design consciousness.

DIVERSE CONTEXT GIVES BIRTH TO DIVERSE CONTENT

We run the risk of telling a highly skewed story if we lump various African countries into one template. Africa is a vast continent, inhabited by an estimated 1,275,920,972 people, home to 54 countries, and with an estimated 3,000 different native languages. Therefore, we cannot limit its story to a single narrative, which is often the common default. Although there are commonalities in various parts of Africa, we shall try to avoid generalization and refrain from amplifying that monolithic story. I have therefore chosen to focus predominantly on one country, Nigeria. Nigeria is West Africa's most populous country; with

höchstwahrscheinlich ein sehr verzerrtes Bild. Afrika ist ein sehr großer Kontinent mit etwa 1.275.920.972 Einwohnern, 54 verschiedenen Ländern und schätzungsweise 3.000 unterschiedlichen indigenen Sprachen. Wir können daher seine Geschichte nicht auf ein einzelnes Narrativ reduzieren. Ein Fehler, der sehr häufig gemacht wird. Obwohl es in verschiedenen Teilen Afrikas Übereinstimmungen gibt, sollten wir doch Pauschalierungen vermeiden und nicht länger zur Verbreitung einer einseitigen Sichtweise beitragen. Aus diesem Grunde habe ich mich mit Nigeria vornehmlich auf ein einzelnes afrikanisches Land konzentriert. Nigeria ist laut Stand Ende 2019 mit 206 Millionen Einwohnern das bevölkerungsreichste Land Westafrikas. Mit über 250 verschiedenen ethnischen Gruppen mit einer jeweils eigenen Identität sowie über 500 unterschiedlichen Sprachen ist es ausgesprochen multikulturell. Ich möchte diese Informationen den folgenden Seiten voranstellen, um aufzuzeigen, wie vielschichtig und divers ein einzelnes Land sein kann.

Überdies habe ich mich entschieden, vor allem Interviews mit Designerinnen und Designern aus Nigerias Megastadt Lagos mit ca. 14 Millionen Einwohnern zu führen. Lagos liegt im Südwesten des Landes und ist nicht nur in Nigeria, sondern in ganz Afrika die bevölkerungsreichste Stadt. Die vorherrschenden Ethnien sind die Stämme der Yoruba, Igbo und Hausa. Die Dynamik von Lagos mit seiner großen Lebendigkeit und Schnellebigkeit unterscheidet sich relativ stark von anderen Regionen Nigerias.

DIE VERGANGENHEIT ERSCHAFFT DIE GEGENWART

Design wird von Kultur beeinflusst und da Kultur immer auch Geschichte unmittelbar reflektiert, können wir den Zusammenhang zwischen der Geschichte und der Kreativleistung eines Landes niemals voneinander trennen. Bevor ich jedoch das Ergebnis meiner Recherchen zu Lagos präsentiere, möchte ich noch auf die Folgen von Sklaverei und Kolonialismus hinweisen, die

an estimated 206 million inhabitants as of late 2019. Nigeria is quite multicultural, home to more than 250 ethnic groups with over 500 distinct languages, each with its own cultural identities. I share this information by way of prefacing the following pages in order to explain how multilayered and diverse just one country can be.

Furthermore, I have decided to focus on interviewing designers practicing in Lagos, Nigeria's megacity with a population of about 14 million people. Situated in the southwest of the country, Lagos is the most populous city in both Nigeria and Africa. In Lagos, the Yoruba, Igbo and Hausa tribes are the predominant ethnic groups. The dynamic of Lagos with its vibrancy and fast-paced nature is quite different from other parts of Nigeria.

THE PAST CREATES THE PRESENT

Design is influenced by culture, and since culture is a direct reflection of history, we cannot separate the connection between a country's history and its creative output. Before I delve into my Lagos findings, it would be remiss if I did not touch on the impact slavery and colonialism have had on robbing Africa of its true glory. Not only did it affect the way African countries are viewed by the world, it also left Black people around the world to deal with the mental repercussions. Fela Kuti from Nigeria, who was a revolutionary musician, spoke about this notion in his songs, expressing the devastating after-effect it had on us mentally. Furthermore, most information about African countries in circulation was created by non-Africans and often depicts Africans as inferior, which serves to further the negative stereotypes. Unfortunately, this has placed Black people at an enormous disadvantage in terms of truly learning about African history and seeing it from an authentic stance. However, various historical and cultural movements have strongly encouraged Black & African pride, creating a more empowered state of mind which challenges the status quo and seeks to redefine our narrative through our own perspective.

Afrika bei der Entfaltung seiner Potenziale so sehr gehemmt haben. Diese haben nicht nur die Wahrnehmung afrikanischer Länder in der ganzen Welt beeinflusst, sondern auch dazu geführt, dass Schwarze sich weltweit immer noch mit den geistigen Nachwirkungen auseinandersetzen müssen. Der revolutionäre nigerianische Musiker Fela Kuti hat dies in seinen Songs thematisiert und darauf hingewiesen, welche verheerenden psychischen Auswirkungen dies zur Folge hatte. Die meisten sich im Umlauf befindlichen Informationen über afrikanische Länder wurden von Nichtafrikanern verfasst und stellen Afrikaner häufig als minderwertig dar, was die negativen Stereotype noch zusätzlich verstärkt. Dadurch haben Schwarze große Nachteile, wenn sie sich mit afrikanischer Geschichte beschäftigen bzw. einen authentischen Blickwinkel einnehmen wollen. Verschiedene historische und kulturelle Bewegungen haben sich jedoch für ein stolzes schwarzes und afrikanisches Selbstverständnis eingesetzt, das den Status quo infrage stellt und eine Neudefinition des Narrativs aus der eigenen Perspektive anstrebt.

TRADITION UND DESIGN IN NIGERIA

Die Wertschätzung unserer Vergangenheit, mit kulturellen Beispielen wie der nigerianischen Nok-Kultur, führt uns vor Augen, dass wir vor der Kolonisierung unsere eigenen fortschrittlichen Strategien und innovativen Systeme hatten. Man geht davon aus, dass die Angehörigen der Nok-Kultur größtenteils in der Region des heutigen Bundesstaates Kaduna beheimatet und in Westafrika die Ersten waren, die einzigartige Kunstwerke geschaffen haben. Überdies werden sie dafür gerühmt, dass sie in Subsahara-Afrika ebenfalls die Ersten waren, die sich mit der Technologie des Einschmelzens von Eisen hervortaten. Mit ihrem künstlerischen Geschick schufen sie bemerkenswerte Kulturobjekte, die Kunsthistoriker auch heute noch zum Staunen bringen. Darüber hinaus ist der gute Erhaltungszustand der antiken Kunstwerke ein Beleg für die technische Versiertheit der Nok-Künstler. Die Komplexität und Raffinesse der NOK-Terrakotten lässt die Vermutung zu, dass es womöglich noch unentdeckte und ältere Traditionen gibt, die vor den bekannten Nok-Objekten entstanden sind.

TRADITION AND DESIGN IN NIGERIA

In appreciating our past, stories of Nigerian civilization such as the wonders of the Nok culture, serve as a great reminder that prior to colonization we had our own progressive approach and innovative systems. It is believed that the Nok people were located mostly in what is now Kaduna state in Nigeria and were the first culture in West Africa to create signature artworks. They are also praised for being the first people in Sub-Saharan Africa to showcase prowess in iron-smelting technology. Their artistic dexterity led them to create sophisticated iconic pieces that art historians still marvel at today. In addition, the endurance of their ancient artworks demonstrates the technical acumen of the Nok artists. The depth and sophistication of Nok terracotta works convey the idea that there are some undiscovered and older traditions that were in place prior to the Nok terracotta pieces.

ART AND CULTURE IN DESIGN

To fully comprehend the concept of design within the Nigerian context, one has to first understand its interconnectedness with art from a cultural vantage point. For many cultures within Nigeria, historically art was created to serve a purpose, i.e., it was not made merely for aesthetic or decorative reasons. It was often related to an activity or ceremony, and told stories. From the intricately carved wooden stools to carved masks, there was often something symbolic attached to objects. One can infer that artists operated in the capacity of designers by creating purposeful objects that also offered aesthetic value. Expressing ourselves creatively has always been a way of life and art was integrated into many facets of life. Nigerian textiles demonstrate this notion of symbolic art and design as a means of communication.

Adire Eleko is a type of textile design unique to the Yoruba culture in southwest Nigeria; this craft has been around since 1910. Traditionally, women dyed the cloths and designed the motifs for the textiles. Textiles reflected the identity of a tribe and allowed different communities to differentiate each other. The motifs on the textiles were

KUNST UND KULTUR IM DESIGN

Um sich dem Begriff Design im nigerianischen Kontext zu nähern, muss man zunächst aus einem kulturellen Blickwinkel seine Verbindung zur Kunst verstehen. In vielen Kulturen in Nigeria diente die Kunst historisch gesehen einem bestimmten Zweck, d.h., sie wurde nicht lediglich aus ästhetischen oder dekorativen Beweggründen geschaffen. Vielmehr war sie häufig an bestimmte Aktivitäten, Feiern und mündliche Überlieferungen gebunden. Die kunstvoll geschnitzten Holzhocker und Masken hatten somit oft auch einen symbolischen Charakter. Man kann davon ausgehen, dass Künstler sich in gewisser Weise als Designerinnen und Designer betätigten, indem sie zweckdienliche Objekte herstellten, die auch einen ästhetischen Anspruch hatten. Kreatives Gestalten war schon immer ein Aspekt unserer Lebensweise und Kunst spielte in vielen Facetten des Lebens eine Rolle. Nigerianische Textilien sind exemplarisch für diese Vorstellung von symbolhafter Kunst und Design als einem Mittel der Kommunikation.

Adire Eleko ist eine Form des Textildesigns, das für die Yoruba-Kultur in Südwestnigeria charakteristisch ist und als Kunsthandwerk seit ca. 1910 existiert. Traditionellerweise färbten die Frauen die Stoffe und entwarfen die Motive. Textilien reflektierten die Identität eines bestimmten Stammes und ermöglichten verschiedenen Gemeinschaften, sich voneinander zu unterscheiden. Die Stoffmotive waren symbolisch und vermittelten eine Botschaft oder bezogen sich auf ein historisches Ereignis. Das Symbol der Kaurischnecke verwies zum Beispiel auf Geld, Ohrringe wurden mit guten Nachrichten assoziiert und ein Spiegel stand im Allgemeinen für eine Person, in der sich das eigene Leben reflektierte.

Abgesehen von unserer Kleidung ist auch die Art und Weise, wie wir unser Haar tragen, eine Form des kulturellen Ausdrucks, die oftmals weit über den vordergründig ästhetischen Aspekt hinausging. »Im frühen 15. Jahrhundert wurden in den westafrikanischen Gesellschaften Botschaften über die Haartracht vermittelt. Afrikaner – Angehörige der Mende, Wolof, Yoruba und Mandingo – wurden auf Sklavenschiffen in die »Neue Welt« gebracht. In diesen Gemeinschaften

symbolisch und were used to convey a message or historical event. For example, the cowry icon signified money, earrings represented hearing good news, the mirror symbol represents someone who is a reflection in your life.

Aside from what we wore, how we did our hair was also connected to cultural expression and was often deeper than just the aesthetic appeal. »In the early 15th century, hair served as a medium of messages in most West African societies. Africans – citizens from the Mende, Wolof, Yoruba, and Mandingo – were all transported to the »New World« on slave ships. Within these communities, hair often communicated age, marital status, ethnic identity, religion, wealth, and rank in the community«. (Tharps & Byrd, 2001)

Furthermore, hair was also used as a tool to share specific information during slavery. For example, cornrows were braided in map patterns that illustrated routes to freedom and also indicated someone's intention so others could help as necessary. This was a coded way for Africans to communicate among themselves without their masters understanding the plan of action. Most notably, Benkos Bioho, who escaped slavery, created his own intelligence network and asked women to create maps through their cornrows to help deliver messages. Since slaves were often banned from reading and writing, finding more discreet ways to send survival messages was extremely important. For instance, slaves in Colombia would braid a hairstyle called »departs« when they wanted to escape; the cornrows would be braided into buns at the center of their head. Curved braids sometimes indicated the recommended escape routes to follow. Furthermore, braids were also used for survival, to store gold and seeds to provide resources for people once they escaped.

Culture evolves over time; however, the essence of what creates our identity persists throughout and manifests itself in varying dimensions. Digging into some of our collective cultural insights, I gathered perspectives from some notable Lagos-based professionals in the design industry with varying cultural backgrounds during our information gathering stage. True to the story of many residing in Lagos, most of the participants

wurden über das Haar häufig Einzelheiten zu Alter, Familienstand, ethnischer Identität, Religion, Wohlstand und Rang in der Gemeinschaft kommuniziert.« (Tharps & Byrd, 2001)

Überdies hat man im Sklaventum über das Haar auch bestimmte Informationen ausgetauscht. Cornrows wurden beispielsweise in bestimmten kartografischen Mustern geflochten, die den Weg in die Freiheit aufzeigten und auch über die Intention einer Person Aufschluss gaben, sodass andere, wo erforderlich, Hilfe leisten konnten. Mit dieser verschlüsselten Form von Kommunikation verständigten sich Afrikaner untereinander, ohne dass ihre Besitzer ihr Vorhaben erkennen konnten. Insbesondere Benkos Bioho, der der Versklavung entflohen und sein eigenes Geheimdienstnetz aufbaute, indem er Frauen anhielt, ihre Cornrows mit kartografischen Hinweisen zu versehen, um so Botschaften zu überbringen. Da Sklaven oftmals nicht Lesen oder Schreiben erlernen durften, war es extrem wichtig, andere und unauffälligere Formen der Übermittlung von lebensrettenden Botschaften zu finden. In Kolumbien haben die Sklaven, wenn sie fliehen wollten, sich ihre geplante »Abreise« als Frisur geflochten. Die Cornrows wurden dafür in einem Knoten oben auf dem Kopf verflochten. Geschwungene Zöpfe verwiesen häufig auf empfohlene Fluchtrouten. Außerdem hat man in den Zöpfen auch wichtige Dinge für das Überleben nach der Flucht versteckt, wie Gold oder Samen.

Kultur entwickelt sich im Laufe der Zeit; der Kern unserer Identität bleibt jedoch bestehen und kommt auf den unterschiedlichsten Ebenen zum Ausdruck. Ich habe mich während meiner Recherche grundlegend mit unserem kollektiven kulturellen Bewusstsein beschäftigt und unterschiedliche Blickwinkel von Professionals zusammengetragen, die in der Designszene von Lagos aktiv sind und verschiedene Hintergründe haben. Viele von ihnen wohnen und arbeiten zwar gegenwärtig in Lagos, stammen jedoch aus anderen Orten in Nigeria. In einem ersten Schritt untersuchte ich, wie die Beteiligten das Wort Kultur interpretieren und welchen Einfluss sie ihr beimessen. Außerdem bat ich sie, über ihre eigene kreative Arbeit oder gestalterischen Ansätze zu sprechen.

are from other towns in Nigeria but currently live and work in Lagos. To set the premise, I started by exploring how people interpret the word culture, its influence, and I also asked them to share their own personal creative process or design approach.

MUNI SHONIBARE

Muni Shonibare is Chief Executive Officer and founder of IO Furniture Limited, which she established in 1987, a full-service interior design and manufacturing company. She is the founding President of the Interior Designer's Association of Nigeria, which is affiliated to the International Federation of Interior Designers and Architects, and is the Managing Director of Ethniki, a sister company producing a range of West African-inspired furniture and accessories.

On Culture

»Culture helps with storytelling, understanding history and grasping why certain things are the way they are. Different cultures have different stories based on different environments; this is what allows uniqueness in design, and allows artists to create different variations of pieces as opposed to the exact same old concept. Culture allows for appreciation of different perspectives and interpretations of beauty, explaining what might be unknown to most while also subtly introducing an element of education to the world. Consciously or subconsciously, we are influenced by our environment – what we see, what we grew up with, what we know – and more often than not we are always looking for outlets, creative or otherwise, to express these influences. For example, an important aspect of our culture is community and strong family ties. This is an integral part of who we are, and something we should not abandon. Instead, we should intentionally seek to uphold these values and create strong synergies between community and design. This would enable us to approach design from a much more holistic stance, one that considers the total wellbeing of all parties involved. Furthermore, a community-centric perspective also reminds us of our interconnectedness with our community at large and our responsibility towards our environment, encouraging us to focus on sustainable practices

MUNI SHONIBARE

Muni Shonibare ist Geschäftsführerin und Gründerin von IO Furniture Limited – ein Büro für Innenarchitektur mit Rundumservice und Produktionsbetrieb –, das sie 1987 ins Leben gerufen hat. Sie ist überdies Gründungspräsidentin der Interior Designer's Association of Nigeria, die an die International Federation of Interior Designers and Architects angeschlossen ist, sowie Geschäftsführerin von Ethniki, einer Tochterfirma, die eine Reihe von westafrikanisch inspirierten Möbeln und Accessoires produziert.

Über Kultur

»Kultur fördert das Erzählen von Geschichten, das Verständnis für die eigene Geschichte und liefert Antworten auf die Frage, warum bestimmte Dinge so sind, wie sie sind. Unterschiedliche Kulturen haben unterschiedliche Narrative, die auf dem jeweiligen Kontext beruhen. Sie macht Einzigartigkeit im Design möglich und versetzt Künstler in die Lage, verschiedene und eben nicht herkömmliche Variationen eines Objekts zu entwerfen. Kultur erlaubt die Anerkennung verschiedener Perspektiven und Deutungen von Schönheit, sie erklärt, was viele nicht wissen, und erfüllt so in gewisser Weise einen Bildungsauftrag. Wir werden bewusst oder unbewusst von unserer Umwelt geprägt – was wir sehen, womit wir aufgewachsen sind, was wir wissen – und sehr häufig suchen wir zum Beispiel nach einem kreativen Ventil, um diesen Einflüssen Ausdruck zu verleihen. Ein bedeutsamer Aspekt meiner Kultur ist die Gemeinschaft bzw. der Familienbezug. Er ist ein wesentlicher Bestandteil der nigerianischen Identität und wir sollten ihn keinesfalls aufgeben. Vielmehr müssen wir diese Werte hochhalten und starke Synergien zwischen Gemeinschaft und Design schaffen. Dies würde uns einen ganzheitlicheren Umgang mit Design eröffnen, einen, der das Wohlergehen aller Beteiligten berücksichtigt. Eine gemeinschaftsorientierte Perspektive führt uns außerdem die Einbindung in unsere Gemeinschaft insgesamt vor Augen sowie auch die Verantwortung, die wir gegenüber unserer Umwelt haben. Ein solcher Ansatz schließt den Fokus auf nachhaltige Verfahren ein, wie wir sie ohnehin traditionellerweise praktizieren, indem wir im Gestaltungsprozess die Materialien berücksichtigen.«

as we did traditionally, specifically by taking into account the materials we use when designing.«

On Arts, Craft and Design

»Without doubt, art and design are about communicating ideas floating around in your mind, while craft enables you to translate these ideas into something people can see and try to understand. While art is a bit more expressive and can take the form of anything, design allows you to shape this art logically into something useful that can serve a purpose. You need a concept, a design that you can craft into something worthwhile. This is why I believe they are all connected.«

PAPA OMOTAYO

Papa Omotayo is the CEO/Creative Director of MOE + art ARCHITECTURE and the founder of A Whitespace Creative Agency (AWCA). As Creative Director of MOE+ and AWCA, Papa's focus can be defined as seeking to redefine a pragmatic African modernism through collaboration with contemporary artists. Papa works with a strong focus on context, culture and nature, creating ideas and work based on participation and collaboration that tries to find new possibilities for architecture within Nigeria's (and Africa's) urban centers and beyond.

On Culture

»Culture for me is something that is constantly moving and evolving, it's a perspective on the world, and its influences can move us backwards to history and tradition or forwards to how we want to approach the future. Culture to me is my perspective on the world. It is central to our design practice and how we approach our work because it's always the starting point for how we resolve our briefs and our ideas. It's the reference points that enables us to draw on a series of practices, ideas, themes that speak to our collective context and aspirations. Design is ultimately aspirational.«

When asked about his creative process, Papa Omotayo describes it as »a context-driven multidisciplinary process that is a layered, collaborative and research-driven. It often uses historical narratives and the diverse tools of the visual arts

Über Kunst, Handwerk und Design

»In der Kunst und im Design geht es zweifellos darum, Ideen zu kommunizieren, die einem im Kopf herumschwirren, während das Handwerk die Umsetzung dieser Ideen in etwas ermöglicht, das gesehen und gedeutet werden kann. Die Kunst ist vielleicht etwas ausdrucksstärker und kann jegliche Form annehmen, im Design hingegen kann der künstlerische Impuls in etwas Nützliches übertragen werden, das einem bestimmten Zweck dienen kann. Es braucht ein Konzept, ein Design, das in etwas Sinnvolles mündet. Daher glaube ich, dass es zwischen den drei Disziplinen einen engen Zusammenhang gibt.«

PAPA OMOTAYO

Papa Omotayo ist CEO/Creative Director von MOE + art ARCHITECTURE und Gründer von A Whitespace Creative Agency (AWCA). Als Creative Director von MOE+ und AWCA möchte Papa vor allem versuchen, durch die Zusammenarbeit mit zeitgenössischen Künstlern eine Neudefinition einer pragmatischen afrikanischen Moderne zu finden. Papa fokussiert sich in seiner Arbeit stark auf Kontext, Kultur und Natur und entwickelt gemeinsam mit anderen Beteiligten Ideen, um neue Möglichkeiten für eine Architektur in den Großstädten Nigerias (und Afrikas) und darüber hinaus zu konzipieren.

Über Kultur

»Kultur ist für mich etwas, was immer im Fluss ist und sich beständig entwickelt. Sie eröffnet eine Perspektive auf die Welt und kann uns veranlassen, uns auf Geschichte und Tradition zurückzubesinnen oder nach vorne zu schauen, um eine Zukunftsstrategie zu entwickeln. Kultur ist für mich meine Perspektive auf die Welt. Sie ist Kern unserer Designpraxis und unserer Philosophie, da sie immer Ausgangspunkt unserer Ideen und Lösungsfindungen ist. Sie liefert Bezugspunkte für Verfahren, Ideen und Themen, die unseren kollektiven Kontext und unsere Ambitionen ansprechen. Design ist im Grunde genommen immer auf die Zukunft gerichtet.«

In Bezug auf seine kreative Arbeit spricht Papa Omotayo von einem »kontextgetriebenen multidisziplinären Prozess, der vielschichtig,

as an initial jump-off point. A point of view to find new compelling narratives for our time and our context. I try to think about how our work engages with not just our audience, users etc., but how it speaks to some idea of journey. How we came to this place (a world dominated by other people's ideas of us), literally – and why do we want to choose to express ourselves, in spaces, buildings, objects, arts, visuals, in this or that particular way? How do we use the things we make to speak to each other? I think we strive to be better and we learn to be better by being more conscious of who we are. The things we make speak to these ideas and inform the direction of our aspirations in our creative practice.«

On Arts, Craft and Design

»I think there can be a relationship, but I don't think it's a given. I think design thrives on the foundational principles of arts and crafts in order for it to find its purpose. I think design comes from the emotional connection of the imagination expressed in art and the tactical, labored generative skill acquired and fortified in making by craft... I worry about the need to lump things as units or make one thing a part of something else as some kind of foundational truth. For me, nothing exists independently – ever! Meaning there is only interconnectedness. Most of these connections already exist – which is why the most successful design always feels like it was always here. It's more an unearthing than a reinvention. I think in considering these disciplines we need to look at how we unearth new connections between them that speak to very specific aims and aspirations.«

SEUN ODUWOLE

Seun Oduwole is the Principal Architect at SI.SA. A graduate of the University of Nottingham, he is the creative driving force of the company. Armed with an appetite for innovation and an idealistic approach to architecture, he is always looking to push the boundaries of architectural interaction and perception. Throughout his career, he has always believed that the purpose of architecture is to improve the quality of our built environment through thoughtful design and detailed implementation of beautiful and socially conscious architecture.

gemeinschaftlich und forschungsbasiert ist. Als Ausgangspunkt kommen häufig historische Narrative und verschiedene Mittel der bildenden Kunst zur Anwendung. Durch diesen Blickwinkel möchten wir neue, überzeugende Narrative für unsere Zeit und unseren Kontext ausfindig machen. Dabei versuche ich, nicht nur die Wirkung unserer Arbeit auf unser Publikum, unsere Nutzer zu berücksichtigen, sondern auch ob sie als Reise verstanden werden kann. Wie sind wir an diesen Punkt gekommen (eine Welt, die von den Vorstellungen anderer von uns dominiert wird), im wahrsten Sinne des Wortes – und warum haben wir uns entschieden, uns durch Räume, Gebäude, Objekte, Kunst, Bilder auf die ein oder andere Weise auszudrücken? Wie nutzen wir die Dinge, die wir erschaffen, um uns mitzuteilen? Ich glaube, wir möchten besser werden und können besser sein, wenn wir uns bewusster sind, wer wir sind. Die Dinge, die wir erschaffen, bringen diese Ideen zum Tragen und geben uns in unserer kreativen Arbeit ein Ziel vor.«

Über Kunst, Handwerk und Design

»Ich denke, es kann zwischen diesen Disziplinen eine Beziehung geben, aber ich nehme sie nicht als gegeben an. Design gedeiht auf den grundlegenden Prinzipien von Kunst und Handwerk, um dort seine Zweckbestimmtheit zu finden. Ich glaube, Design entspringt einer emotionalen Verbindung aus der Vorstellungskraft, wie sie in der Kunst zum Ausdruck kommt, und den taktischen, arbeitsbezogenen Generierungsfähigkeiten, die durch Handwerk erworben und verstärkt werden ... Mich beängstigt die Vorstellung, Dinge müssten zu Einheiten zusammengefasst werden bzw. müssten als Teil von etwas anderem definiert werden, um eine Art grundlegende Wahrheit zu etablieren. Für mich existiert sowieso nichts unabhängig voneinander – jemals! Es gibt lediglich Vernetzung. Die meisten dieser Verbindungen existieren bereits – daher vermittelt besonders gutes, gelungenes Design immer den Eindruck, als wäre es schon immer hier. Es ist eher eine Form des Ausgrabens als Neuentdeckung. Bei der Betrachtung dieser Disziplinen sollten wir, wie ich finde, neue Verbindungen zwischen ihnen zutage fördern, die einem spezifischen Ziel und Bemühen entgegenkommen.«

On Culture

»An embodiment of the way we have lived, and currently live as a society, culture, I believe, is elastic and should evolve with time but still be underpinned by fundamentals/foundations. It absolutely influences my design perspective. As an architect, part of my philosophy is very much tied to the contextual: of place, its histories, patterns and intangibles.«

In terms of his creative process, he comments »hmm ... mixed. I look to tell stories with my work and try to strike a balance between creativity and context. A lot of research and analysis in order to inform us coupled with freewheeling chaos, meeting somewhere in the middle. A lot of testing, reviewing, and updating at the early stages until it's »perfect«, followed by constant attention to detail to ensure delivery matches intent.«

He also explained a bit about his background: »Design is a process, it's about bringing order to chaos. Being Yoruba but also being brought up in quite a British way, learning the Western way of thinking and application, gives me a unique opportunity to marry both schools and create work that reflects the dichotomy. In my work, I look to celebrate both sensibilities to show both can exist harmoniously.«

On Arts, Craft and Design

»Yes I think they go together, especially from a West African perspective. Art and craft in my opinion are one and the same. Most people have an understanding of art as an expression of aesthetic, but mastery of a craft to create the best possible form of expression is art in itself. Design is the process that drives the production.« Furthermore, he explains: »I do not see them working independently. Historically, our art has always borne a different interpretation from Western styles. Western art is more focused on purely the aesthetic and is typically for consumption. Our »art« was always tied to spirituality, custom, identity, place, etc. I think understanding the history of what once was, the philosophies and methodologies that guided the masters who came before us, helps us create work that will forever be relevant and contextual.«

SEUN ODUWOLE

Seun Oduwole ist Principal Architect von SI.SA. Er hat an der University of Nottingham seinen Abschluss erworben und ist der kreative Kopf der Firma. Mit seinem innovativen Anspruch und idealistischen Ansatz als Architekt ist er fortwährend darum bemüht, die Grenzen der architektonischen Interaktion und Wahrnehmung auszuloten. Während seines gesamten beruflichen Werdegangs folgte er stets der Überzeugung, dass diese Disziplin die Qualität unserer gebauten Umwelt durch wohldurchdachtes Design und eine sorgfältige Umsetzung einer ästhetisch schönen und sozialverantwortlichen Architektur verbessern soll.

Über Kultur

»Der Inbegriff dessen, wie wir gelebt haben und gegenwärtig als Gesellschaft leben. Kultur ist meines Erachtens elastisch und sollte sich im Laufe der Zeit weiterentwickeln, aber dennoch von Grundsätzen/Fundamenten untermauert sein. Sie beeinflusst ohne Zweifel meinen Blick auf Design. Als Architekt ist ein Teil meiner Philosophie stark an das Kontextuelle gebunden: Orte, ihre Geschichten, Muster und Immaterielles.«

In Bezug auf seine kreative Arbeit sagt er:

»Hmm ... eine Mischung. Ich möchte mit meiner Arbeit Geschichten erzählen und versuche dabei, ein Gleichgewicht zwischen Kreativität und Kontext herzustellen. Das schließt intensive Recherche und Analyse für den Erkenntnisgewinn ein, gepaart mit ausuferndem Chaos, während die Lösung irgendwo in der Mitte liegt. Im frühen Stadium wird viel experimentiert, überdacht und aktualisiert, bis die »perfekte« Lösung gefunden ist, gefolgt von einer konstanten Aufmerksamkeit auf das Detail, um sicherzustellen, dass sie der Intention entspricht.«

Zu seinem Hintergrund sagt er: »Design ist ein Prozess, er schafft Ordnung im Chaos. Als Yoruba und mit meiner durchaus britischen Erziehung, während deren ich westliche Denkweisen und ihre Umsetzung verinnerlichen konnte, habe ich die einzigartige Chance, beide Anschauungen zusammenzuführen und Architektur zu erschaffen, die diese Dichotomie reflektiert. In meiner

PATRICK KOSHONI

Patrick Koshoni is a lawyer, designer and the founder of MILIKI, a world-class member's lounge in Lagos that offers purposeful quiet enjoyment. »MILIKI intends to be a stimulus for new thinking and social re-engineering by offering a meeting point to discuss issues that shape our individual and collective progress, our national orientation and society.« He is also a self-taught design consultant with ten years' experience in urban development encompassing interior and architectural design work, building construction and property development services within Nigeria.

On Culture

»Culture, to me, is the historical and prevailing shared definition, within a common/specific society, of what is »wrong« and what is »right«, of what is to be done in certain situations and how to do it; conversely, it extends to what is not to be done and how not to do it ... at other times. Sometimes culture influences my design and sometimes it does not. When it influences my design, it does so by pre-determining my thought patterns in terms of my approach and final solution. When it does not, I am free to wander and come up with my own definition of purpose, approach and solution. »Not all who wonder are lost«.

In terms of his approach, he says: »First, I identify issues that pose a problem to me and which I believe pose the same to others; then I satisfy my creative urges by providing unpretentious solutions that are specific to the problem and holistically improve the quality of life.«

On Arts, Craft and Design

Patrick Koshoni believes that »yes, there can be a relationship between all three and sometimes the relationship can be ignored ... dependent on purpose. They can work independently if that synergy is compatible with the »purpose«. There are certainly overlaps and synergies that can be leveraged ... again if the »purpose« requires or permits such.«

Arbeit möchte ich dem Empfinden beider Seiten gerecht werden und zeigen, dass beide harmonisch miteinander existieren können.«

Über Kunst, Handwerk und Design

»Ja, ich denke, sie gehören zusammen, vor allem aus einer westafrikanischen Perspektive betrachtet. Kunst und Handwerk sind meines Erachtens ein und dasselbe. Die meisten Leute begreifen Kunst als Ausdruck von Ästhetik, aber die Beherrschung eines Handwerks, um eine ideale Ausdrucksform zu erschaffen, ist für sich gesehen Kunst. Design ist der Prozess, der die Produktion vorantreibt.« Außerdem, so fährt er fort, »funktionieren sie nicht unabhängig voneinander. Historisch gesehen hat unsere Kunst immer andere Interpretationen hervorgebracht als westliche Stilrichtungen. Westliche Kunst ist stärker auf das rein Ästhetische fokussiert und gewöhnlich für den Konsum vorgesehen. Unsere ›Kunst‹ war schon immer an das Spirituelle, an Bräuche, Identität, Ort etc. gebunden. Wenn wir die Geschichte verstehen, die Philosophien und Methoden, die die großen Meister vor uns gelenkt haben, dann können wir, davon bin ich überzeugt, Arbeiten erschaffen, die für immer relevant und kontextuell bleiben.«

PATRICK KOSHONI

Patrick Koshoni ist Jurist, Designer und Gründer von MILIKI; einer erstklassigen Members Lounge in Lagos, die eine ruhige und zweckgerichtete Atmosphäre bietet. »MILIKI möchte Impulse für neue Denkweisen und den Neuentwurf der Gesellschaft ermöglichen, indem es einen Ort der Begegnung bietet, an dem Diskurse über unseren individuellen und kollektiven Fortschritt, unsere nationale Ausrichtung und unsere Gesellschaft entstehen können.« Koshoni ist außerdem Autodidakt im Bereich Design Consulting mit zehn Jahren Erfahrung in der Stadtentwicklung. Er arbeitet hierfür in den Bereichen Innenarchitektur, Architektur, Bauwesen und Immobilienentwicklung in Nigeria.

Über Kultur

»Kultur ist für mich die historische und maßgebliche gemeinsame Definition einer gemeinsamen/

OLAMIDE UDOMA-EJORH

Olamide is the Director of Lagos Urban Development Initiative. She is an urban activist – researcher, writer, and artist; she holds a BSc in Architecture, an M.A. in Design and an MPhil in Infrastructure Management. She is involved in governance and social issues within the urban environment of Lagos and is an advocate for sustainable transportation and social engagement within urban spaces. She is also a trustee at Open House Lagos and the Editor-in-Chief of the »Lost in Lagos« magazine.

On Culture

»Culture is very important for me, as someone who works in the urban planning, urban design, peacemaking space. Culture is how a people live; what they have created consciously or subconsciously that determines how life is practiced. Within the urban planning field, this will determine how spaces are changed, improved and developed. The major cultural stepping stone as an urban planner is when you have multiple cultures and you are trying to develop a solution that everyone can use effectively and positively. I believe urban planning is about bringing together culture and city design in a practical way that can appease the masses.«

In terms of the creative process, she comments:

»I think research is very important, so with any project we define a problem, research it (e.g., what has been done before, why does it matter), design the project with the people it will affect, then implement it, and measure impact. To me, the process is as important as the final result; however, it is hard to keep this in mind once the project starts and to document the process.«

On Arts, Craft and Design

Olamide Udoma-Ejorh avers that »craft is a form of design. Craft and design can be art though they still need to be functional. There is a technical aspect within all three. Within urban planning, design plays a large role while art and craft do not feature as much. There are definitely overlaps and synergies. I think there are some technical elements that can be used to enhance how urban planning is done and ensure the final result is

spezifischen Gesellschaft dessen, was ›falsch‹ oder ›richtig‹ ist und was in bestimmten Situationen wie getan werden sollte. Andererseits beschreibt sie auch, was nicht getan werden darf und wie dies vermieden wird. Manchmal beeinflusst Kultur mein Design und manchmal nicht. Wenn sie mein Design beeinflusst, dann geschieht dies durch die Vorbestimmung meiner Denkmuster in Bezug auf Herangehensweise und abschließender Lösung. Wenn sie diesen Einfluss nicht ausübt, kann ich mich frei entfalten und eine eigene Zweckbestimmung, Herangehensweise und Lösung definieren. ›Not all who wander are lost.‹«

Zu seiner Arbeitsweise sagt Koshoni: »Zunächst versuche ich Aspekte zu identifizieren, die ein Problem für mich darstellen und, wie ich annehme, auch für andere. Dann folge ich meinen kreativen Bedürfnissen und entwickle unpräzise Lösungen, die auf das spezifische Problem zielen und im ganzheitlichen Sinne die Lebensqualität verbessern.«

Über Kunst, Handwerk und Design

Patrick Koshoni geht von einer »möglichen Beziehung zwischen den drei Disziplinen« aus, wobei »diese Beziehung mitunter ignoriert werden kann ... abhängig vom Vorhaben. Sie können unabhängig voneinander funktionieren, wenn diese Synergie mit dem ›Vorhaben‹ kompatibel ist. Es gibt sicherlich Überschneidungen und Synergien, die wirksam genutzt werden können ... wiederum, wenn das ›Vorhaben‹ dies erfordert oder erlaubt.«

OLAMIDE UDOMA-EJORH

Olamide ist die Leiterin der Lagos Urban Development Initiative. Als Aktivistin, Wissenschaftlerin, Autorin und Künstlerin mit einem BSc in Architektur, einem M.A. in Design und einem M.Phil. in Infrastrukturmanagement befasst sie sich mit Aspekten der Regierungsführung und sozialen Problemen im städtischen Umfeld von Lagos und ist Verfechterin eines nachhaltigen Verkehrswesens und sozialen Engagements in urbanen Räumen. Überdies ist sie Kuratoriumsmitglied des Open House Lagos und Chefredakteurin des »Lost in Lagos« Magazine.

accepted by the people, especially if it is something that is cultural to the people/community.«

UJU TERKUMA

Uju Terkuma is a freelance industrial designer, illustrator and artist with a passion for solving problems using creative solutions, with strong ideation, illustration, modeling and rendering skills. He holds a B.A. in Fine and Applied Arts from the University of Nigeria, Nsukka. He has eight years' experience working in industries such as media and communications, consumer electronics, and the automotive/aerospace sector.

On Culture

»Culture is a community's way of life, expressed by its ideologies. Since human taste and desires are products of ideological indoctrinations, it is clear that a designer is a product of her or his society. An example is how average people praise their mother's cooking prowess. Such accolades are birthed from the fact that the first meals they taste, apart from breast milk, were made by their mother. This in turn sets the yardstick of what taste is. The strength of taste, as a function of cultural indoctrination, is clearly evident in the culture shock foreigners experience in new places. Hence, it is integral for creatives to identify their cultural biases as these define their identities; they should utilize them as tools rather than allow them to become impediments to their design logic.

In terms of his creative process, he reports that »I work with a creative process that is heavily dependent on research. This ensures I do not make assumptions on key details of the project, such as market, competition, users, cultural impact, and manufacturing constraints. This approach increases the chances of a successful product.«

On the Concept of Design in »Tiv«

In speaking with Uji Terkuma, it was quite interesting to learn about how his specific ethnic group in Nigeria, the Tiv, view the concept of design. He explains that »the concept of design is generally regarded in Tiv culture, my ethnic group, as ›Eev‹. The concept of Eev has four main expressions:

Über Kultur

»Kultur ist sehr wichtig für mich als jemand, der in den Bereichen Stadtplanung, urbanem Design und der Gestaltung von Räumen zur Friedensförderung tätig ist. Kultur bildet die Lebensweise eines Volkes ab; was es bewusst oder unbewusst erschaffen hat und was somit seine Lebensweise bestimmt. Im urbanen Bereich beeinflusst sie, wie Räume verändert, optimiert und entwickelt werden. Die größte kulturelle Herausforderung für den Stadtplaner ist das Vorhandensein unterschiedlicher kultureller Gruppierungen, für die eine Lösung gesucht wird, die für alle Beteiligten erfolgreich funktioniert und als positiv empfunden wird. In der Stadtplanung geht es für mich darum, Kultur und urbanes Design auf praktische Weise so zusammenzuführen, dass sie die breite Masse zufriedenstellt.«

Zum kreativen Prozess sagt sie: »Forschung ist meines Erachtens wesentlich, d.h., bei jedem Projekt wird zunächst das Problem definiert, darauf folgt die Recherche (was wurde zuvor gemacht, warum ist es von Belang etc.), dann entwickeln wir das Projekt mit den Menschen, die es betrifft, setzen es um und untersuchen seine Wirksamkeit. Für mich ist der Prozess genauso wichtig wie das endgültige Ergebnis. Aber das kann man allzu leicht vergessen, wenn das Projekt in vollem Gange ist, auch wird es schwerer, den Prozess zu dokumentieren.«

Über Kunst, Handwerk und Design

Olamide Udoma-Ejorh ist der Überzeugung, dass »Handwerk eine Form von Design« ist. »Handwerk und Design können Kunst sein, obwohl sie funktional sein müssen. Allen drei Disziplinen ist ein technischer Aspekt gemeinsam. In der Stadtplanung spielt Design eine wichtige Rolle, während Kunst und Handwerk nicht ganz so wesentlich sind. Es gibt definite Überschneidungen und Synergien. Ich glaube, es gibt einige technische Aspekte, die den Stadtplanungsprozess verbessern können und sicherstellen, dass das Endergebnis von den Menschen akzeptiert wird. Insbesondere dann, wenn es sich um ein kulturelles Projekt für die Menschen/Gemeinschaft handelt.«

[1] Tom aveghel (hand work) [2] Kwagh gban (sculpture) [3] Kwagh maan (moulding) [4] Kwagh valen (fabrication). These four expressions of Eev are clearly seen in the Tiv Kwagh-Hir costumes and props. The Kwagh-Hir, which translates as »story« is a core aspect of the Tiv culture that is used as a means of storytelling, with the aim of education and entertainment. Eev is also important in the Tiv architecture and clothing. The famous Tiv black-and-white attire, known as A'nger, is a product of Eev.«

OJU-INU – »INNER EYE« AND DESIGN CONSCIOUSNESS

I first heard about the concept of Oju-Inu from a previous conversation with notable Nigerian architect Seun Oduwole, who is currently designing the Randle Centre for Yoruba Culture and History. Oju-Inu means »inner eye« and Oju-Ona means »design consciousness« in Yoruba.

Seun Oduwole relates: »I have always believed in the two terms and sought to identify with them in my journey as a designer, but it was refreshing to come across them in my research into Yoruba art and culture, too. It was a validation of sorts that also creates a determination to celebrate our history and express it in contemporary ways. Each and every designer has a mind's eye; we are able to visualize what left-brained people cannot, and it is our responsibility to always create outside of our vanity.«

Yoruba is a very soulful culture and very multisensory in nature, with a huge emphasis on symbolism in varying dimensions. The Yoruba language, for example, is quite descriptive and encourages heavy use of metaphors. This, in turn, creates a higher level of engagement during communication, where participants truly have to employ active listening skills to read between the lines and understand the message beyond what is being said. This same analogy can be extended to the Yoruba approach to design and aesthetics. The concepts of Oju-Inu and Oju-Ona echo this notion of depth and power. To truly experience any form of Yoruba art, one has to approach it

UJU TERKUMA

Uju Terkuma ist ein freiberuflich arbeitender Industriedesigner, Zeichner und Künstler. Mit seiner Kompetenz in Ideenfindung, Illustration, Modellierung und Rendering sucht er gerne nach kreativen Lösungen. Er hat einen B.A. in bildender und angewandter Kunst von der University of Nigeria, Nsukka und ist seit acht Jahren in Bereichen wie Medien und Kommunikation, Unterhaltungselektronik sowie im Automobil- bzw. Luftfahrtsektor tätig.

Über Kultur

»Kultur ist die Lebensweise einer Gemeinschaft, die in ihren Ideologien zum Ausdruck kommt. Da Geschmack und Wünsche Folgen einer ideologischen Indoktrination sind, ist auch eine Designerin bzw. ein Designer ein Produkt ihrer bzw. seiner Gesellschaft. Ein gutes Beispiel dafür ist die hohe Wertschätzung, die viele der Kochkunst ihrer Mutter entgegenbringen. Dieses Lob erklärt sich im Allgemeinen aus dem Umstand, dass, abgesehen von der Muttermilch, die erste Mahlzeit im Leben gewöhnlich von der Mutter zubereitet wird. Sie ist dann fortan die Messlatte des Geschmacks. Diese starken Geschmacksvorlieben als Folge einer kulturellen Indoktrination offenbaren sich auch im Kulturschock, den Menschen empfinden, wenn sie erstmals Geschmacksrichtungen außerhalb ihrer Heimat erleben. Insofern ist es wesentlich für Kreative, ihre kulturellen Neigungen zu identifizieren, da diese ihre Identität prägen. Sie sollten sie als Mittel einzusetzen wissen und nicht als hinderlich für ihre Gestaltungslogik auffassen.«

Zum kreativen Prozess sagt er: »Mein kreativer Prozess beruht stark auf Recherche. Auf diese Weise stelle ich sicher, dass meine Arbeit auf Fakten und nicht nur Annahmen beruht, was wesentliche Details des Projekts betrifft wie Markt, Wettbewerb, Nutzer, kulturelle Bedeutung und Fertigungseinschränkungen.«

Über den Designbegriff in der Kultur der »Tiv«

Das Gespräch mit Uju Terkuma hat mir vor Augen geführt, welche Vorstellung von Design die ethnische Volksgruppe der Tiv hat. Er erklärte mir, dass

with a keen openness to listening to what isn't said, seeing what might not be clearly visible, essentially connecting to something deeper than what is on the surface. »Full appreciation of a work of art (Ise-Ona) requires the use of one's ›outer‹ and ›inner‹ eyes, known as Oju-Ode and Oju-Inu respectively. Although qualities such as thoughtfulness, insight and creativity are also covered by the term, Oju-Inu is mainly a metaphor for the analytic eye that enables an individual to see beyond the surface, to relate visual to verbal imagery. (Lawal, 1996, p. 239).

Essentially, in Yoruba culture, greater weight is given to what an art piece conveys as opposed to the aesthetics of what can be seen. According to Adejumo, »African aesthetic ideology did not reside in the form of artworks but in »behavior in beauty – synthesis«. Preference is given to inner beauty, which is the real essence of artworks. It is a general consensus that artworks have in-built life force (ase) that drives the religious and corresponding socio-political activities. Since ›ase‹ is defined as life force, it is the same as ›prana‹, ›chi‹, ›aura‹ or ›subtle earth energy‹. ›Ase‹ is therefore the fundamental Yoruba aesthetic tool that artists used to trigger emotional response from the viewers« (Adejumo, 2015).

Additionally, he explains that visual artists can imbue desired »ase« into their artworks. They can accomplish this depth and heightened impact in their work using their artist's design consciousness by intentionally including specific colors, patterns and motifs.

»African artworks should therefore be seen at the dimension of the soul analyzing the carrying life force as against physical aesthetics.« (Adejumo, 2015)

LEANING BACK AND MOVING FORWARD

I asked the designers to please share some insight on what we can learn from the past, as well as their thoughts on how these lessons would impact on how we design now and in the future.

»Design in der Tiv-Kultur«, die auch seine eigene ist, »mit dem Begriff ›Eev‹ umschrieben« wird. »Er setzt sich aus vier begrifflichen Elementen zusammen: [1] Tom aveghel (Handwerk) [2] Kwagh gban (Skulptur) [3] Kwagh maan (Ausformung) [4] Kwagh valen (Herstellung). Diese vier Bezeichnungen für Eev kommen in den Tiv-Kwagh-Kostümen und -Requisiten deutlich zum Tragen. Kwagh-Hir, was übersetzt so viel bedeutet wie ›Geschichte‹, ist ein zentraler Aspekt der Tiv-Kultur, in der das Geschichtenerzählen für Bildung und Unterhaltung eine große Bedeutung hat. Eev spielt auch in der Architektur und Kleidung der Tiv eine wesentliche Rolle. Der berühmte schwarz-weiße und als A'nger bezeichnete Kleidungsstil ist ein Produkt von Eev.«

OJU-INU – »INNERES AUGE« UND GESTALTERISCHES BEWUSSTSEIN

Den Begriff Oju-Inu habe ich erstmals in einem Gespräch mit dem bekannten nigerianischen Architekten Seun Oduwole gehört, der derzeit das Randle Centre for Yoruba Culture and History konzipiert. Oju-Inu bedeutet in Yoruba »inneres Auge« und Oju-Ona »gestalterisches Bewusstsein«.

Seun Oduwole sagt dazu: »Ich bin diesen beiden Begriffen immer gefolgt und habe versucht, sie in meiner Laufbahn als Designer zum Tragen kommen zu lassen, aber es war auch äußerst aufschlussreich, ihnen bei meiner Recherche über Yoruba-Kunst und -Kultur zu begegnen. Es war wie eine Bestätigung, die eine umso entscheidendere Wertschätzung unserer Geschichte ermöglicht, der wir auf zeitgemäße Weise Ausdruck verleihen. Jede Designerin und jeder Designer hat so etwas wie ein geistiges bzw. inneres Auge. Wir können, im Gegensatz zu Menschen mit einer eher logischen Begabung, etwas visualisieren. Dabei sollten wir immer unsere Eitelkeit aus dem Spiel lassen.«

Yoruba ist eine sehr gefühlvolle und multisensorische Kultur mit einer starken Affinität zum Symbolischen auf den unterschiedlichsten Ebenen.

SEUN ODUWOLE: »Yoruba art, in particular, is multisensory. I think I partly responded to this in the previous question, but I think the focus shouldn't typically be on details, but on the understanding of the guiding philosophies first: rooting the environment and our ›humanity‹ in our work. Materials, sustainability and production sensibilities can be guided.«

And in relation to the question on impact, he says: »Consciousness. We as designers have a gift which comes with a responsibility to shape our environment in ways that benefit everyone. Many ›designers‹ today center themselves; it's more about the designer and not the art. We have to understand that our role is to create a future better than the one we initially encountered.«

PAPA OMOTAYO: »There is the saying that what is past is the prologue. But there is also the saying that ›all stories are true‹ and ›if you don't like my story, write your own‹. Cultural heritage to me is about the unearthing of stories that speak to our current condition and the stories we wish to tell now. The wisdom in this is that not all stories are told or true, and that the cycle will repeat in silence. So, it's important to tell your own story.«

»First we must understand that design as we understand it, are educated about it and consume it, exists in the framework of stories that have done little to incorporate our own point of view within it (speaking as a person of color and African descent).«

»Design in its current language and condition is primarily colonial and Western. First, we need to deconstruct that narrative in how we see its value, aesthetic and commodification and learn how to not just redefine it but to repurpose it for our own stories and aspirations.«

MUNI SHONIBARE: »Culture is a collection of wisdom of hundreds of generations. Even though in modern times we might argue that some ancient wisdom forces us into a boxed way of thinking, there is quite a lot that can be learned from it. We learn from past mistakes, we learn how to conduct ourselves in a group environment, how

Die Yoruba-Sprache ist beispielsweise ausgesprochen bildhaft und begünstigt die intensive Nutzung von Metaphern. Im kommunikativen Kontext erfordert dies eine verstärkte Aufmerksamkeit, da die Beteiligten sehr gut zuhören müssen, um zwischen den Zeilen lesen zu können und die tatsächlich übermittelte Botschaft zu verstehen. Gleiches gilt für Design und Ästhetik in der Yoruba-Kultur. Die Begriffe von Oju-Inu und Oju-Ona spiegeln diese Vorstellung von Tiefe und Kraft. Jeglicher Form von Yoruba-Kunst muss mit einer ausgeprägten Offenheit begegnet werden. Dabei gilt es, genau zuzuhören bzw. genau hinzusehen, um wahrzunehmen, was zunächst nicht offenkundig ist bzw. nicht geäußert wird, und ein Verständnis für tiefere, über die reine Oberfläche hinausgehende Ebenen zu entwickeln. »Die umfassende Würdigung eines Kunstwerks (Ise-Ona) erfordert den Einsatz des ›äußeren‹ und ›inneren‹ Auges, die entsprechend als Oju-Inu und Oju-Ode bezeichnet werden. Obwohl der Begriff Oju-Inu auch Aspekte wie Aufmerksamkeit, Erkenntnis und Kreativität einschließt, ist er doch vor allem eine Metapher für das analytische Auge, das den Blick unter die Oberfläche der Dinge erlaubt, um die visuelle mit der verbalen Bildwelt in Beziehung zu setzen.« (Lawal, 1996, S. 239).

In der Yoruba-Kultur wird der Botschaft eines Kunstwerks im Allgemeinen eine größere Bedeutung beigemessen als der Ästhetik des Sichtbaren. Laut Adejumo »ist die afrikanische Ästhetik nicht in der Form des Kunstwerks an sich beheimatet, sondern in ›einer Synthese von künstlerischer Haltung und Kunstwerk‹. Dem Aspekt der inneren Schönheit wird Vorrang eingeräumt, da sie die wahre Essenz eines Kunstwerks darstellt. Es gibt einen allgemeinen Konsens darüber, dass Kunstwerke eine immanente Lebenskraft (Ase) haben, die Anregungen für das Religiöse und entsprechende soziopolitische Aktivitäten bereithalten. Da ›Ase‹ als Lebenskraft definiert wird, ist es vergleichbar mit ›Prana‹, ›Chi‹, ›Aura‹ oder ›Erdenergie‹. ›Ase‹ ist daher das grundlegende ästhetische Instrument der Yoruba, welches eine emotionale Reaktion des Betrachters auslöst.« (Adejumo, 2015).

Adejumo führt weiterhin aus, dass bildende Künstler ihre Kunstwerke mit der gewünschten ›Ase‹ erfüllen können. Mit dem

to manage time and resources, how to resolve issues, we even learn ancient ways and modes our ancestors used to create great pieces of art, which we can put our own spin on to be more in line with the current times.«

»All cultures have wisdom ingrained into them. Seek them out wisely and actively. Learn and understand them. Try to educate yourself more and grow beyond just your own thinking. Become a person who is capable of looking at the world from different perspectives.«

PATRICK KOSHONI: »Not to exploit natural resources (humans inclusive) in a manner that is detrimental to ecology.«

OLAMIDE UDOMA-EJORH: »Everything is designed. And when something is designed well you don't realize it, you just enjoy it, it becomes like second nature – ›it is there because it is meant to be‹. Design is not a concept, it is life.«

She went on to explain: »Some things have been accepted over time, but that doesn't mean they are designed well. Designers in all fields need to deconstruct everything and redesign, and if they come up with the same thing then great, but sometimes you will come up with something that works so much better. A street that is designed well will be enjoyed by the whole community, people will feel safe, the environment will be lively, and it will feel pleasant to be in. Also, when degradation occurs people will feel the need to get it back to how it was. A space that is designed badly or haphazardly will not be enjoyed and people will not take ownership of the space, causing further degradation and dissatisfaction. In pre-colonial times Nigerians designed their homes, their communities, which even fed into the design of their weekly calendar. Dependent on distance and spatial design, market days were decided and so on. Design is not modern, and we need to stop assuming that in our thinking.«

In relation to exploring an equivalent word for the concept of design from our perspective, Papa Omotayo emphasized the complexity of terminology; »We need to be careful how we use terms and language because that's also where power lies. Design as a term in Africa should just

Gestaltungsverständnis des Künstlers und der bewussten Verwendung bestimmter Farben, Muster und Motive können sie ihren Kunstwerken diese Tiefgründigkeit und Wirkmächtigkeit verleihen.

»Afrikanische Kunst sollte insofern als seelische Betrachtungsebene aufgefasst werden, die die treibende Lebenskraft zu analysieren vermag, und nicht als physischer Ausdruck einer Ästhetik.« (Adejumo, 2015)

ZURÜCKLEHNEN UND VORAUSBLICKEN

Ich habe die Designerinnen und Designer gefragt, welche Erkenntnisse uns die Vergangenheit eröffnet und wie diese unsere Gestaltungsarbeit zum jetzigen Zeitpunkt und für die Zukunft beeinflussen.

SEUN ODUWOLE: »Vor allem die Kunst der Yoruba ist multisensorisch. Ich habe dies vielleicht schon zum Teil in meiner vorherigen Antwort erläutert, jedenfalls glaube ich, dass der Fokus nicht auf den Details, sondern zunächst auf dem Verständnis der zugrunde liegenden Philosophie liegen sollte, d.h., wir sollten die Umwelt und unser ›Menschsein‹ in unseren Arbeiten Wurzeln schlagen lassen. Und das soll die Materialauswahl, Nachhaltigkeit und die Produktionshaltung bestimmen.«

Und hinsichtlich der Frage der Wirkung führt er weiterhin aus: »Bewusstsein. Wir haben als Designerinnen und Designer eine Gabe, die mit der Verantwortung einhergeht, unsere Umwelt auf eine Art und Weise zu gestalten, die allen entgegenkommt. Viele ›Designer‹ stellen sich heutzutage selbst in den Mittelpunkt; hier geht es dann weniger um die Kunst als um die Designerin oder den Designer selbst. Wir müssen erkennen, dass es unsere Aufgabe ist, eine bessere Zukunft zu gestalten als die, die sich uns ursprünglich eröffnet hat.«

PAPA OMOTAYO: »Es gibt die Redensart, dass die Vergangenheit der Prolog sei. Aber es gibt auch eine andere Redensart, die besagt, dass ›alle Geschichten wahr‹ seien und dass man ›seine eigene Geschichte schreiben müsse, wenn einem die eine Geschichte nicht gefalle‹.

be a placeholder. I don't think it speaks to the totality of our intentions here. Design to me has always seemed very linear ever since I moved back to Nigeria. Here there is always a sense of renewing, repurposing, reinvention – something interconnected within our consciousness, which feels pre-design. A fullness in our ability to hold so many layers of truths both spiritually and rationally.«

As designers, our strength is in our ability to understand our cultural tradition, learn from the wisdom of the past while seeking innovative ways to design for our evolving context. These collections of perspectives gathered from the interviews, along with the historical footnotes, offer some insight into present-day Lagos and its prior journey.

Furthermore, these collective cultural insights encourage us to always strive to add value in a meaningful way, to remember the interconnectedness of everything and the importance of taking a holistic approach when developing solutions for our present and future needs. ←

Kulturelles Erbe ist für mich das Ausgraben von Geschichten, die unserer gegenwärtigen Verfassung entsprechen und von Geschichten, die wir jetzt erzählen wollen. Die Weisheit liegt darin, dass nicht alle Geschichten erzählt werden oder wahr sind und dass sich der Kreislauf in aller Stille wiederholt.«

»Zunächst müssen wir erkennen, dass Design, so wie wir es verstehen, wie wir es gelehrt bekommen und konsumieren, in jenem Rahmen aus Geschichten existiert, in dem unsere eigene Perspektive wenig berücksichtigt wurde (das sage ich als Schwarzer afrikanischer Abstammung).«

»Design in seiner gegenwärtigen Ausdrucksform und Verfassung ist in erster Linie kolonial und westlich geprägt. In einem ersten Schritt müssen wir das Narrativ unserer Einschätzung, seiner Ästhetik und seines Warencharakters dekonstruieren und lernen, wie wir es nicht nur neu definieren, sondern es auch für unsere eigenen Geschichten und Ziele umfunktionieren.«

MUNI SHONIBARE: »Kultur ist eine Sammlung von Weisheiten aus vielen Hunderten von Generationen; auch wenn wir mitunter heute argumentieren, dass uns alte Weisheiten in unserem Denkhorizont einschränken können, gibt es doch viel aus ihnen zu lernen. Wir lernen aus vergangenen Fehlern, wir lernen, wie wir uns in der Umgebung einer Gruppe zu benehmen haben, wie wir mit Zeit und Ressourcen umgehen, wie wir Probleme lösen, wir lernen sogar alte Techniken und Verfahren, die unsere Vorfahren genutzt haben, um große Kunstwerke zu schaffen und diese dann nach unseren Vorstellungen zu verändern, um sie an unsere Gegenwart anzupassen.«

»Allen Kulturen wohnt Weisheit inne. Es gilt, sie mit Klugheit und aktiv ausfindig zu machen, sie zu verstehen und zu verinnerlichen. Man sollte versuchen, mehr zu lernen; über das eigene Denken hinauszuwachsen und sich in eine Person verwandeln, die die Welt aus verschiedenen Blickwinkeln wahrnehmen kann.«

PATRICK KOSHONI: »Natürliche Ressourcen sollten nicht auf eine Weise ausgeschöpft werden (auch menschliche nicht), die der Ökologie unzuträglich ist.«

OLAMIDE UDOMA-EJORH: »Alles ist gestaltet. Und wenn etwas gut gestaltet ist, merkt man dies nicht, man genießt es lediglich und es wird geradezu selbstverständlich – »es existiert, weil es dazu bestimmt ist«. Design ist kein Begriff, es ist Leben.«

Sie führt weiter aus: »Einige Dinge wurden im Laufe der Zeit akzeptiert, das heißt jedoch nicht, dass sie gut gestaltet sind. In allen Bereichen sollten Designerinnen und Designer alles dekonstruieren und neu gestalten und wenn sie zum gleichen Ergebnis kommen, dann ist das gut, aber manchmal entsteht eben auch etwas, das so viel besser funktioniert. Eine Straße mit einer gelungenen Gestaltung wird die ganze Gemeinschaft zu schätzen wissen, die Menschen werden sich sicher fühlen, die Umgebung wird lebendig sein und sich gut anfühlen. Wenn etwas baufällig wird, werden die Anwohner es in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen wollen. Ein Raum, der schlecht oder planlos gestaltet wurde, wird nicht gemocht, die Nutzer nehmen ihn nicht als ihren eigenen Raum an, was zu zunehmendem Verfall und Unzufriedenheit führt. In vorkolonialen Zeiten haben die Nigerianer ihre Häuser, ihre Gemeinschaften gestaltet, was sogar die Gestaltung ihres Wochenkalenders mitbestimmte. Abhängig von Entfernung und räumlichem Design wurden Markttage festgelegt etc. Design ist nicht modern, und wir dürfen diese Annahme in unserem Denken nicht länger zulassen.«

Im Hinblick auf ein äquivalentes Wort für den Begriff Design aus unserer Perspektive hebt Papa Omotayo die Komplexität der Terminologie hervor: »Wir müssen vorsichtig sein, wie wir Begriffe und Sprache verwenden, denn in ihnen liegt eine Macht verborgen. Design als Begriff sollte in Afrika lediglich ein Platzhalter sein. Ich glaube nicht, dass er der Gesamtheit unserer Intentionen hier entspricht. Design kommt mir, seitdem ich nach Nigeria zurückgekehrt bin, als etwas sehr Lineares vor. Hier gibt es immer das Bestreben, etwas erneuern zu wollen, es umzufunktionieren oder neu zu erfinden – es ist mit unserem Bewusstsein verflochten und hat mit einem Vor-Design zu tun. Wir verfügen über eine Fülle von Kompetenzen, um mehrere Wahrheitsebenen spirituell und rational zu erfassen.«

Als Designerinnen und Designer besitzen wir die Fähigkeit, unsere kulturelle Tradition zu verstehen, aus der Weisheit der Vergangenheit zu lernen, während wir nach neuen Designlösungen für unseren sich beständig weiterentwickelnden Kontext suchen. Diese aus Interviews zusammengetragenen Sichtweisen eröffnen in Verbindung mit den historischen Fußnoten einige Einblicke in das heutige Lagos und seine Geschichte.

Überdies ermutigen uns diese kollektiven Einsichten, immer nach einer sinnvollen Wertsteigerung zu suchen, die allgemeine Verflechtung aller Dinge anzuerkennen und auch die Bedeutung eines ganzheitlichen Ansatzes, wenn wir nach Lösungen für die Bedürfnisse in unserer Gegenwart und Zukunft suchen.

←

Seun Adeyemi

Adire Motifs and their Meanings. 2019, February 2. <https://medium.com/@seunandez/adire-motifs-and-their-meanings-bac7c58873aa>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

afrobiz

The Secret Meaning of the African Cornrows. 2019, October 8. <https://www.afrobizworld.com/the-secret-meaning-of-the-african-cornrows>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Frank Aig-Imoukhuede (Ed.)

A handbook of Nigerian Culture. Lagos 1991, pp. 171–172.

Christopher O. Ajedumo

»Apprenticeship, Continuity, and Patronage in Traditional Yoruba Art«. In: Tribal Magazine, 34/2004, pp. 86–94.

Abimbola Oluwatoni Asojo, Theresa Taiwo Asojo

»The Influence of Indigenous Forms, Art, and Symbols on Sacred Spaces: A Study of Two Catholic Churches in Nigeria«. In: Journal of Interior Design, Volume 40, Issue 1/2015, pp. 1–7.

Roger Atwood

The Nok of Nigeria. Volume 64, Number 4/2011. https://archive.archaeology.org/1107/features/nok_nigeria_africa_terracotta.html. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

belladmin

The History Of Adire Textile. 2019. <https://bellafricana.com/history-adire-textile/>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Suzanne Preston Blier

Art and Risk in Ancient Youba: Ife History, Power and Identity. New York 2015.

Ayana D. Byrd, Lori L. Tharps

Hair story: Untangling the roots of black hair in America. 2001.

Bernard Fagg

»The Nok Culture in prehistory«. In: Journal of the Historical Society of Nigeria 1 (4), 1959, pp. 288–293.

Femi Kayode, Bankole Ojo, E.A. Sheba

»Review Paper: Design, Aesthetics and the Issue of Integrity in the Built Environment: The Nigerian Example«. In: Indoor and Built Environment, Volume 17, Issue 4/2008, pp. 283–298.

Babatunde Lawal

The Gelede Spectacle: Art, Gender, and Social Harmony in an African Culture. 1996.

Tia Muhammad

6 popular braiding styles & their true origin. <https://www.onchek.com/theinsight/6-popular-braiding-styles-their-true-origin/>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Melody Nieves

Art History: African Art. 2017, June 12. <https://design.tutsplus.com/articles/art-history-african-art--cms-28849>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Ntianu Obiora

History of and symbolism of Adire. 2018, November 26. <https://www.pulse.ng/lifestyle/fashion/the-history-of-and-symbolism-of-adire/3c2vpjg>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Soren Petersen

What Can African Design Teach Us? 2013, October 26. https://www.huffpost.com/entry/what-can-african-design-t_b_3820623. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Chirali Sharma

Africans Used To Hide Escape Maps From Slavery In Their Hair-styles. 2018, January 29. <https://edtimes.in/africans-used-to-hide-escape-maps-from-slavery-in-their-hairstyles/>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

The Luxe Digest

The Importance of African Textiles. 2018, January 19. http://www.theluxedigest.com/?source=the_importance_of_african_textiles&cat=14&read=231. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

Tonianni

Nigerian Design Patterns: Intro. 2015, February 17. <https://tonianni.wordpress.com/2015/02/17/nigerian-design-patterns-intro/>. [Abruf am / last accessed 12 January 2021].

**WIR SIND NICHT LÄNGER DIE BEHERRSCHER
UNSERER DISZIPLINEN.**
WE NO LONGER MASTER OUR OWN DISCIPLINES.

**DIE DESIGNAUSBILDUNG SOLLTE IN DER
GRUNDSCHULE BEGINNEN.**
DESIGN EDUCATION SHOULD START IN
1ST GRADE.

**UM DIE GEISTESHALTUNG ZU ÄNDERN, MÜSSEN
WIR DEN BEGRIFF DESIGN ÄNDERN.**
WE NEED TO CHANGE THE CONCEPT OF DESIGN
IF WE ARE TO CHANGE THE MINDSET.

HÜBSCHE BILDER ZU ERZEUGEN IST NICHT DESIGN.
PRODUCING PRETTY PICTURES IS NOT DESIGN.

**DESIGNER KÜMMERN SICH NICHT UM UND
VERSTEHEN KEINE GESCHÄFTSMODELLE.**
DESIGNER DON'T CARE ABOUT AND DON'T
UNDERSTAND BUSINESS MODELS.

DESIGN IST LEBENDIGE AMBITION.
DESIGN IS AMBITION MADE COME TO LIFE.

WORIN SIND WIR MENSCHEN GUT?
WHAT ARE WE AS HUMAN BEINGS GOOD AT?

DAS DENKEN MUSS DAS MACHEN VERSTEHEN.
THINKING MUST UNDERSTAND DOING.

DESIGNER OHNE DATENVERSTÄNDNIS WERDEN
DEKORATEURE.
DESIGNER WITH DATA ILLITERACY BECOME
DECORATORS.

DIE MENSCHEN WERDEN SIEBEN KARRIEREN HABEN.
PEOPLE WILL HAVE SEVEN CAREERS.

DIE DESIGNAUSBILDUNG BRAUCHT KEINE INSTITUTION,
NUR EIN PROGRAMM.
DESIGN EDUCATION DOESN'T NEED AN INSTITUTION,
ONLY A PROGRAM.

DREHT ES SICH BEI DESIGN UM ÄSTHETIK?
IS DESIGN ABOUT AESTHETICS?

DESIGN IST EIN POLITISCHER AKT.
DESIGN IS A POLITICAL ACT.

Die Kunst der
im Design



RESÜMEE DER Kernaussagen

Die Aussagen, die im Laufe dieser Untersuchung vorgetragen wurden, ergeben in der Summe ein differenziertes Gesamtbild. Aus allen Facetten kristallisiert sich ein relativ deutliches Profil, welche Anforderungen heute international an die Designlehre gestellt werden müssen und inwiefern sie sich verändern sollte, um bei der Gestaltung der Zukunft einen relevanten Beitrag zu leisten.

Über alle Differenzen hinweg sind 18 Gemeinsamkeiten deutlich geworden.

1 Grundlegend ist die Feststellung, dass sich der Gegenstandsbereich der Designpraxis schon längst verschoben hat gegenüber der Wahrnehmung in der Öffentlichkeit, die Design auf die Praxis ästhetischer Formgebung reduziert. Diese Verkürzung zurückweisend, wird der Sinn von Design im wesentlichen als Verbesserung eines Status quo und als Innovation beschrieben.

2 Als zentraler Kern der Designpraxis wird die Fähigkeit definiert, Kontexte und Details wahrnehmen sowie Ideen imaginieren, veranschaulichen und konkretisieren zu können (Visionierung, Visualisierung, Modellierung, Prototypisierung). Es handelt sich um eine Mischung aus intellektuellen und manuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sich wechselseitig bedingen.

3 Zugleich wird die Fähigkeit zur Kommunikation in internationalen, interkulturellen, interdisziplinären und hierarchieübergreifenden Konstellationen als unabdingbar benannt.

4 Unverzichtbar ist auch die persönliche Fähigkeit zum empathiegeleiteten Verständnis, kritischen Hinterfragen und Querdenken komplexer Sachverhalte. Dadurch entsteht eine Verbindung aus Denken und Machen in einem Regelkreislauf.

SUMMARY OF KEY STATEMENTS

The statements put forward during the course of this study produce a nuanced overall picture when considered altogether. From all the facets, a relatively clear profile emerges of the requirements that must be placed on design education internationally today and the extent to which they need to change so that design can make a relevant contribution in the future.

Despite all the differences, it is possible to distinguish 18 common factors.

1 One fundamental finding was that the subject area of design practice has long since shifted with regard to perceptions among the general public, who tend to reduce design to the practice of aesthetic styling. In rejection of this reduction, the very sense of design is essentially described as the improvement of a status quo and as innovation.

2 A central core of design practice is pinpointed as the ability to appreciate contexts and details, as well as to imagine, visualize and realize ideas (envisioning, visualization, modelling, prototyping). What's involved here is a mix of intellectual and manual skills and abilities that are mutually dependent.

3 At the same time, the capacity for communication in international, intercultural, interdisciplinary and cross-hierarchical constellations is cited as indispensable.

4 Likewise indispensable is a personal ability for empathy-led understanding, critical questioning and lateral thinking concerning complex circumstances. This results in a combination of thinking and doing in a kind of coordinated cycle.

5 Weil Design seit 150 Jahren an den Entwicklungen der modernen Industriegesellschaften beteiligt ist, die zur gegenwärtigen Situation (Umwelt, Digitalisierung, Politik, Wirtschaft, Gesellschaft) geführt haben, kommt ihm eine hohe gesellschaftliche Verantwortung zu, die daraus entstehenden Aufgaben zu bewältigen. Um ihr gerecht zu werden, erfordert die Ausübung der Designpraxis einen Rahmen ethisch-moralischer Werte, die dem Gemeinwohl verpflichtet sind. Design ist eine humane und politisch wirksame Praxis.

6 Umfassende und kenntnisreiche Sensibilität gegenüber kulturellen Zusammenhängen und Traditionen ist eine weitere Grundlage der Designpraxis.

7 Weil Design auf die Bewältigung zukünftiger Aufgaben ausgerichtet ist, setzt die Praxis einen konstruktiven Umgang mit Ungewissheit voraus. Die Komplexität der Aufgaben verbietet es, einfache Antworten als Lösungen zu verstehen. Resultate markieren nur Etappen eines fortlaufenden Wegs der Veränderung, Anpassung und Weiterentwicklung. Deren eventuelle Folgen müssen vorausschauend in den Blick genommen werden.

8 Kreativität wird als selbstverständlich für die Designpraxis erwartet. Allerdings geht es dabei in erster Linie nicht um spontanes und unkontrollierbares Hervorsprudeln von originellen Einfällen, sondern es werden damit vor allem methodische Vorgehensweisen des lateralen Denkens verbunden, die lehrbar und lernbar sind.

9 Design ist eine postheroische Praxis, die nicht von einzelnen Genies dominiert wird, sondern aus der Kooperation in vielfältig gemischten Teams besteht.

10 Die Praxis des Designs enthält Anteile von Generalistentum und Spezialistentum. Sie ist geprägt durch die Verknüpfung bzw. Wechselwirkung aus wissenschaftlichem Analysieren, methodischem Experimentieren, intuitivem Entwerfen, praktischem Realisieren und distanzierter Reflektion.

11 Für jeden Schritt in diesem iterativen Prozess gibt es eigene vertiefende Werkzeuge bzw. Instrumente. Diese Werkzeuge können nicht

5 Since, over the last 150 years, design has been part of the developments in modern industrial societies that have brought us to our present-day situation (environment, digitization, politics, business, society), it should be considered an important social responsibility when it comes to managing the resulting tasks. In order to do justice to the discipline, the execution of design practice requires a framework of ethical-moral values that are bound by the common good. Design is a human-oriented and politically impacting practice.

6 Extensive and knowledgeable sensitivity towards cultural correlations and traditions is another foundation stone of design practice.

7 Since design is oriented towards the management of future tasks, practice requires a constructive approach to uncertainty. The complexity of the tasks forbids designers from viewing simple answers as solutions. Results mark only stages along an ongoing path of change, adaptation and further development. The eventual consequences thereof must be taken into account with foresight.

8 Creativity is expected as a matter of course for design practice. Nevertheless, the focus here is not, first and foremost, on a spontaneous, uncontrolled abundance of original ideas, but rather on combining these with a primarily methodical approach of lateral thinking – something that is both teachable and learnable.

9 Design is a post-theoretical practice that is not dominated by individual geniuses, but rather takes shape as a result of collaboration in diversely mixed teams.

10 The practice of design combines elements of generalization and specialization. It is characterized by the interconnection and/or interaction of scientific analysis, methodological experimentation, intuitive design, practical realization and distanced reflection.

11 For each step in this iterative process, there are specific, consolidating tools and instruments. These tools cannot be lifted from other disciplines indiscriminately. It is grossly misleading to

kritiklos aus anderen Disziplinen übernommen werden. Es ist grob verzerrend, wenn die Designpraxis als kleiner Ausschnitt aus der Fülle der Methoden (»Design Thinking«) trivialisiert wird.

12 Design übernimmt in Organisationen eine Querschnittsfunktion. Design ist nicht an einer Stelle lokalisiert, sondern wird an allen Stellen wirksam.

13 Im Spannungsfeld zwischen kurzfristiger Ausbildung und langfristiger Bildung wird die Hauptaufgabe der Designhochschulen als gesellschaftliche Aktivität beschrieben. Die Designlehre muss das Bewusstsein der Studierenden für die zugrunde liegenden Werte schärfen und ihre kritische Urteilskraft stärken.

14 Eine zentrale Herausforderung des Studiums entsteht aus der Situation, dass nicht alle handwerklich-gestalterischen und technischen Grundlagen vorab trainiert werden können. Die Beherrschung dieser Grundlagen beeinflusst aber das Verstehen, Konzipieren und Entwerfen im Sinne eines reziproken Verhältnisses.

15 Eine weitere Herausforderung besteht in der Erfüllung des Ziels, die Zusammensetzung des Personenkreises aus Lehrenden und Studierenden so divers und inklusiv wie möglich zu gestalten. Diversität wird für Designprozesse als Bereicherung und Erfolgsfaktor bewertet. Das Auswahlverfahren mithilfe von Mappen wird als unzureichend gesehen, um die Persönlichkeit und das Potenzial der Bewerberinnen und Bewerber angemessen zu beurteilen.

16 Das Designstudium muss die Tatsache reflektieren, dass es sich bei dem vermittelten Wissen nur um vorläufig gesicherte Erkenntnisse handelt, deren Gültigkeit nicht von Dauer ist. Erfolgreiche Lösungen aus der Vergangenheit gewähren keine verlässliche Prognose für künftige Aufgaben.

17 Die konkrete Tätigkeit und die Umstände der Designpraxis verändern sich unentwegt mit hoher Geschwindigkeit. Die Designlehre hinkt dieser Entwicklung stets hinterher. Das Designstudium muss darauf reagieren, dass kontinuierlich neue Praktiken entstehen, die noch nicht in der Lehre berücksichtigt werden, und dass für etablierte

trivialize design practice by viewing it as a small section of the rich abundance of methods (»design thinking«).

12 Within organizations, design occupies a laterally interconnecting function. Design is not localized to one area, but rather is effective across all areas.

13 Between the twin poles of short-term teaching and long-term training, the primary task of design universities is described as a societal activity. Design education must heighten awareness among students for underlying values and reinforce their powers of critical appraisal.

14 One key challenge of the degree course arises from the situation whereby not all the creative, design and technical foundations can be taught in advance. Mastery of these basics, however, influences comprehension, conceptualization and creation in the sense of a reciprocal relationship.

15 Another challenge lies in fulfilment of the objective whereby the group made up of teachers and students is formed in such a way that it is as diverse and inclusive as possible. For design processes, diversity is considered an enriching success factor. A selection process based on portfolios is seen to be inadequate for assessing the personality and the potential of applicants appropriately.

16 The design degree must reflect the fact that the knowledge conveyed is made up of merely provisionally assured findings, the validity of which is not lasting. Successful solutions from the past are no guarantee of a reliable prognosis for future tasks.

17 The specific activity and the circumstances of design practice are changing constantly and very rapidly. Design education continually lags behind this development. The design degree must react to the fact that new practices are continually developing that are not taken into account in teaching, and that a degree is no longer necessary for established practices since the knowledge is universally available online or such practices can be carried out by automated systems.

Praktiken ein Studium nicht mehr erforderlich ist, weil die Kenntnisse allgemein online verfügbar sind oder sie automatisiert durchgeführt werden können.

18 Als Aufgabe der Designhochschulen wird gefordert, Design fortlaufend zu definieren – im Wissen um das Paradoxon, dass eine eindeutige und randscharfe Definition unmöglich ist, weil für das Design dynamische Veränderung und Unschärfe an der Peripherie charakteristisch sind. Dieses Dilemma muss akzeptiert werden. Vom permanenten Diskurs über das Spezifische der Disziplin (deskriptiv und normativ) werden fruchtbare Ergebnisse erwartet.

Zugleich sind einige Unterschiede hervorgetreten, die die gemeinsamen Überzeugungen singulär einfärben.

Beim europäischen Hearing in Gmund sind Vorbehalte gegenüber der Digitalisierung deutlich geworden, die sich explizit gegen die Geschwindigkeit, Dynamik und Wirkungskraft dieser substanziellen Transformation richten: Es werden fortlaufend neue Tatsachen geschaffen, für deren kulturelle Bewältigung keine Zeit bleibt. Ein großer Teil der Aufmerksamkeit ist darauf gerichtet, diese neuen Produkte und Services zu verstehen, sodass kein Raum und keine Gelegenheit dafür bleibt, Gedanken darüber zu formulieren, in welche Zukunft diese Entwicklung führt.

Beim nordamerikanischen Hearing in Pasadena wurden erstens starke Akzente darauf gesetzt, dass die Digitalisierung zunehmend durch automatisierte Prozesse bestimmt wird. Design muss sich danach mit algorithmischen Codes beschäftigen. Das Beherrschen von Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen auf der Grundlage großer Datenmengen erscheint als Alphabetisierung des 21. Jahrhunderts. – Zweitens wurde in den USA intensiver über Fragen der Finanzierung, Zugänglichkeit und Organisation von Designhochschulen debattiert.

Beim asiatischen Hearing in Kyoto galt besondere Aufmerksamkeit dem spezifischen Verhältnis zwischen Moderne (repräsentiert durch Design)

18 One task urged of design universities is to continually redefine design – in full knowledge of the paradoxes that make an unambiguous and neat definition impossible, since dynamic change and blurred boundaries are characteristic of design. This dilemma must be accepted. Meaningful results are expected from the permanent discourse about the specifics of the discipline (descriptive and normative).

At the same time, certain differences have arisen that uniquely color the shared convictions.

At the European hearing in Gmund, reservations about digitization were voiced, oriented explicitly at the speed, dynamism and efficacy of this substantial transformation: New facts are constantly being created, with no time remaining to get to grips with them culturally. A large share of the attention is directed towards understanding these new products and services, meaning no space or opportunity remains for forming ideas about the future this development is leading to.

At the North American hearing in Pasadena, participants placed strong emphasis for the first time on digitization being increasingly determined by automated processes. It therefore follows that design must also deal with algorithmic codes. Mastery of artificial intelligence and machine learning on the basis of large volumes of data appears to be the literacy of the 21st century. – Secondly, in the USA there was more intensive discussion of questions of funding, accessibility and the organization of design universities.

At the Asian hearing in Kyoto, particular attention was paid to the specific relationship between modernity (represented by design) and cultural heritage (for example the Kōgei practice). Both are holistic concepts that put forth ideas according to the highest aspirations of political, economic, social, cultural and environmental consequences. Design and Kōgei compete with each other, meaning conflicts frequently arise that as yet remain unresolved. As a counter-proposal, Kōgei is developing a notable allure which, roughly speaking, impacts in a similar way to

und dem kulturellen Erbe (am Beispiel der Kōgei-Praxis). Beides sind ganzheitliche Konzepte, die ihrer Idee nach höchste Ansprüche an politische, wirtschaftliche, gesellschaftliche, kulturelle und umweltbezogene Konsequenzen stellen. Design und Kōgei konkurrieren miteinander, sodass vielfach Konflikte entstehen, die bisher ungelöst sind. Kōgei entfaltet als Gegenvorschlag eine Anziehungskraft, die grob gesagt mit der Attraktivität der Arts-and-Crafts-Bewegung zu ihrer Zeit vergleichbar wirkt. – Darüber hinaus wurde der zweckdienliche Wert von gewöhnlichen Gegenständen hervorgehoben, der im Widerspruch steht zu einer Wirtschaft, die auf schnellen Konsum kurzlebiger Trendartikel aufgebaut ist. – Schließlich wurde auch die zwiespältige Rolle der Schönheit im Design ausführlich gewürdigt. Einerseits ist das Schönheitsempfinden flüchtig und volatil. Zudem stellt Schönheit nur einen von vielen Faktoren für gelungenes Design dar. Andererseits wird Schönheit oft mit der Wahrheit einer Botschaft oder der Wahrhaftigkeit eines Gegenstands in Verbindung gebracht. Die Schönheit eines Angebots ist auch ein wirtschaftlich einflussreicher Faktor. Doch Rezepte, die Regeln für das Erzeugen von Schönheit katalogisieren, scheitern regelmäßig. Vor dieser Widersprüchlichkeit erscheint es besonders herausfordernd, das Hervorbringen von Schönheit in der Designlehre zu trainieren und Stillismus zu vermeiden – ein Dilemma, das der Definition des Designbegriffs ähnelt.

Beim afrikanischen Hearing in Johannesburg wurde zum Ausdruck gebracht, dass Design in großen Teilen der Welt als ein elitäres Konzept der westlichen Industriegesellschaften wahrgenommen wird, dessen Einfluss auf der Macht der Kolonialisierung beruht. Die Emanzipation von dieser Dominanz geht von der Relativierung der westlichen Konzentration auf das Individuum aus und räumt der Gemeinschaft einen höheren Wert ein. Das Ziel lautet, ein originäres System zu etablieren, das traditionelle lokale Kontexte nutzt und auf lokale und regionale Märkte fokussiert. Dies erfordert die Formulierung einer eigenen Sprache für eigenständige Konzepte und Phänomene sowie die Entwicklung einer indigenen Designpraxis und eines autonomen Diskurses. ←

the appeal of the arts and crafts movement in its day. – In addition, the functional value of everyday objects is elevated, which runs counter to an economy built on rapid consumption of short-lived trend items. – Finally, the ambivalent role of beauty in design was also addressed in detail. On the one hand, the beauty ideal is fleeting and volatile, and beauty represents just one of many factors in successful design. On the other hand, however, beauty is often linked to the truth of a message or the truthfulness of an object. The beauty of an offering is also an influential factor in economic terms. Nevertheless, formulas for cataloging the rules for creating beauty regularly fail. Against the background of this inconsistency, the notion of training people in producing beauty and avoiding stylism appears particularly challenging – a dilemma not unlike that of defining the concept of design.

At the African hearing in Johannesburg, participants asserted that in large parts of the world design is perceived as an elite concept of Western industrial societies, the influence of which rests on the power of colonization. Emancipation from this dominance begins with relativization of the Western concentration on the individual and assigns a greater value to the community. The objective stated is to establish a distinct system that makes use of traditional local contexts and focuses on local and regional markets. This calls for the formulation of a specific language for independent concepts and phenomena and the development of an indigenous design practice and an autonomous discourse. ←

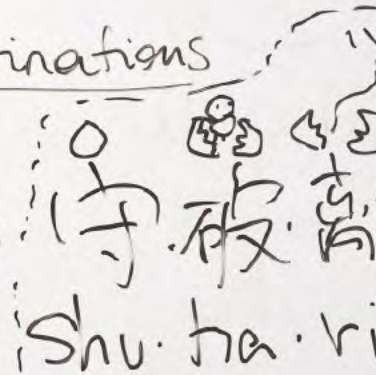
Our imaginary design institution
A place where students can design their own

background
of society
re-oriented
red by the past

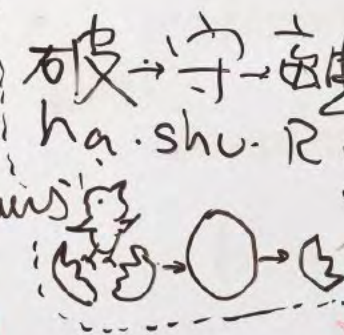
Agree on preferable destinations

MEANING

Culture, morality, ethics
→ Avoid taboos!



Agree on a set of theories
- transition design
- PPPP - speculative futures
- molecular systems



digital
physical

by students!
education

4

KONZEPTE

CONCEPTS

own life

Skill

Abil

Ethi

Aesth

Scientis

Commun

Struc

Marks

- self-edu
- life long
- how m

DESIGN IST

EINE DESIGN IS
A CROSS
DISCIPLINE.

**CROSS-
DISZIPLIN.**

VORSCHLÄGE DES EUROPÄISCHEN HEARINGS IN GMUND

PROPOSALS FROM THE EUROPEAN HEARING IN GMUND

Die kulturelle Dimension im Design

Design als Schnittstellen-
Disziplin / Vermittlung

- > Was bringt der Designer?
 - > Prototyping
 - > Visualisierung
 - > Methoden

Themen / Fächer, z.B.:

- > Wiss. Arbeiten
- > Theorie + Kritik
- > UI
- > Materialwiss.
- > Energiemanagement
- > Methoden
- > Strategie
- > Visualisierung
- > Coding
- > ...

Kooperation
mit
Hochschulen
in
föderalen
Netzwerken

[A] Studium Generale im Design

- > inkl. Soziologie, etc.
Physik, Biologie, etc.

- > Abschluss dieses Teils:
schriftliche Arbeit / Ktabalisierung
- > Kritikfähigkeit / Präsentation

[B] Hauptstudium mit Partnern / in Projekten

- Firmen
- NGO
- Start-Up
- Research
- Medien

- > relevante Fragen für Wirt-
schaft und Gesellschaft
definieren, bearbeiten,
kommunizieren

Sind diese Absolventen für
das Berufsfeld ausgebildet?

- > Ist das akkreditierbar?

KONZEPT 1: DESIGN ALS VERMITTLUNGSWISSENSCHAFT

Ausgangspunkt: Design als Vermittlungswissenschaft bzw. Schnittstellendisziplin

- Im Vordergrund: Vermittlung durch Visualisierung und Prototyping als das Spezifische, was Designerinnen und Designer in den Prozess einbringen
- Methodenkompetenz kann auch von den anderen eingebracht werden

Grundstudium als Studium generale

- Ziele: Erweiterung des Horizonts der Studierenden; Anregung der Fantasie; Ermutigung dazu, auch Ungedachtes denken zu können und zu wollen; Stärkung des kulturellen Verständnisses als Kernkompetenz der Designerinnen und Designer im Entwicklungs- und Entwurfsprozess
- Spektrum der geistes- und naturwissenschaftlichen Themen, z.B. Soziologie, Biologie oder Physik
- Abschluss durch schriftliche Arbeit bzw. Essay als Integration von Visualisierung, Verbalisierung, Kritikfähigkeit und Präsentation. Thema: Was habe ich bisher über Design gelernt?

Hauptstudium

- Struktur: Bearbeitung konkreter Projekte
- Kooperation mit externen Partnern: etablierte Unternehmen, Start-ups, Behörden, NGO, Forschungszentren, Medien
- Ziele: relevante Fragen identifizieren, definieren, kommunizieren
- Baukasten der Kompetenzen im Hauptstudium, z.B. wissenschaftliches Arbeiten, Designtheorie, Designkritik, Designvermittlung, User Interface, Gestaltungsprozesse, Materialwissenschaften, Methoden, Strategie, Visualisierung, Coding
- Projektabhängiges Spezialwissen, z.B. Energiemanagement, Gesundheitswesen
- Gesamter Fundus der Kompetenzen wird nicht von einer einzelnen Hochschule angeboten, sondern Schwerpunktbildung der Hochschulen und Incentivierung der übergreifenden Zusammenarbeit

Einflussnahme der Hochschulen auf das öffentliche Bild, das sich die Gesellschaft von Design macht

CONCEPT 1: DESIGN AS A COMMUNICATIVE SCIENCE

Starting point: design as a communicative science and/or an interface discipline

- In the foreground: conveying information through visualization and prototyping as the specific element designers bring to the process
- Methodological competence can also be provided by other people

Basic studies as studium generale

- Objectives: expanding the students' horizons; stimulating imagination; emboldening students in their ability and desire to think up the unthinkable; strengthening cultural understanding as a core competence of the designer in the development and design process
- Spectrum of themes relating to science and the humanities, e.g. sociology, biology or physics
- Conclusion with written work or an essay as integration of visualization, verbalization, critical thinking and presentation. Subject: What have I learned about design so far?

Main studies

- Structure: working on specific projects
- Cooperation with external partners: established companies, start-ups, authorities, NGOs, research centers, media
- Objectives: identify, define and communicate relevant questions
- Competence building blocks as part of the main studies, e.g. scientific tasks, design theory, design critique, design communication, user interface, formative processes, material sciences, methods, strategy visualization, coding
- Project-dependent specialist knowledge, e.g. energy management, healthcare
- The full spectrum of competences is not offered by one individual university, but rather higher education institutions develop specializations and incentives are created for inter-institutional collaboration

Influence of universities on the public image of design formed by society

Freie Institution, nicht akkreditiert | »Kreativitätsschule für offene positive Zukunft«

- > Teil 1: »buddhistisches Kloster«
 - > Selbstfindung, Reflexion
- > Brücke
- > Teil 2: »hochmoderner Labor«
 - > Machen
- > Umfeld: rausgehen, reinholen

Open-Source-Modell

- > keine Zugangsbeschränkung
- > kein Abschluss
- > aber Struktur
- > handwerkliche Grundlagen in Bootcamps / Laboren / Werkstätten
- > Bearbeitung gesellschaftlich relevanter Themen

> Leistungsanteile

Raum für echtes Wachstum, Vertiefung
+ Werkstatt, Tools, Digitale

gesunder / positiver Ort

> Ethik, Balance, eigene Geschäftsmodelle, Transfer- und Gründerzentrum

> anspornende Ziele:
Werte jenseits Wettbewerb



KONZEPT 2: GESTALTUNGSSCHULE FÜR POSITIVE ZUKÜNFTEN

Gesunder Ort der Selbstfindung

- Zentrum für Gestalterinnen und Gestalter, die ihre gesellschaftliche Ambition verbindet
- Verwirklichung einer Geisteshaltung, die die beiden Bereiche des Denkens und Machens verbindet – nicht als Utopie gemeint
- Gebäude bzw. Raum für echtes Wachstum (links) mit dem Charakter eines Klosters: Atmosphäre von Klarheit und Ruhe für gedankliche Vertiefung, Reflexion und Vision
- Brücke
- Gebäude bzw. Raum für Hervorbringung (rechts) mit dem Charakter einer Werkstatt bzw. eines Labors: Versammlung traditioneller und fortschrittlicher Werkzeuge für praktische Machen
- Überall realisierbar, nicht nur abseits liegend, sondern auch zentral in urbanem Umfeld denkbar

Einbindung in die Welt

- Verbindung mit Menschen außerhalb
- Für Einflüsse von außen offen, zugleich Einfluss nehmend

Open-Source-Modell

- Keine Akkreditierung
- Keine Zugangsbeschränkung durch Abitur bzw. Hochschulzugangsberechtigung
- Keine Höchstdauer des Aufenthalts
- Keine Zertifikate oder formalen Abschlüsse

Umfassende Inhalte

- Sowohl generalistisch als auch disziplinär, Integration geisteswissenschaftlicher und naturwissenschaftlicher Themen durch externe temporäre Lehrende
- Grundkurse zu Ethik, Balance, ökologischem Fußabdruck
- Workshop- und Bootcamp-Formate zur Vermittlung handwerklicher Stoffe
- Bearbeitung von gesellschaftlich relevanten Projekten
- Ziel, Wert zu schaffen (und nicht: Wertschöpfung)
- Wettbewerbs- und Leistungsanteile, aber keine ausschließliche Konzentration darauf: Versuch, neue Werte des Ausgleichs zu formulieren
- Gelegenheit für Designerinnen und Designer, auch ihre eigenen Geschäftsmodelle zu justieren

CONCEPT 2: DESIGN SCHOOL FOR POSITIVE FUTURES

A healthy place of self-discovery

- Center for designers that combines their social ambitions
- Realization of a mindset that combines the two areas of thinking and doing – not in the sense of a utopia
- Building and/or space for genuine growth (left) with the character of an abbey: atmosphere of clarity and peace for intellectual consolidation, reflection and vision
- Bridge
- Building and/or space for production (right) with the character of a workshop or laboratory: collection of traditional and progressive tools for practical action
- Feasible everywhere, not only in remoter locations, but also conceivable centrally within the urban environment

Integration into the world

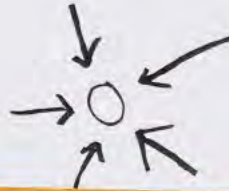
- Links with people outside
- Open to external influences while exerting an influence at the same time

Open-source model

- No accreditation
- No access limitations relating to high school leaving certificates or access to higher education
- No maximum duration of stay
- No certificates or formal qualification

Extensive content

- Both generalist and disciplinary, integration of humanities and science themes with external temporary lecturers
- Basic courses on ethics, balance, ecological footprint
- Workshop and bootcamp formats for training with craft materials
- Work on socially relevant projects
- Goal of creating value (and not: value-creation)
- Competitive and performance elements, but no decisive concentration thereon: attempt to formulate new values of balance
- Opportunity for designers to justify their own business models too



abgelegener
Schutzräume



mitten im
Leben!



Verfassung Wechsel aus
An- & Entspannung
Fachliche
Debatte Selbstständigkeit
Selbstfindung
Constructive
Alignment

Brücken
bauen

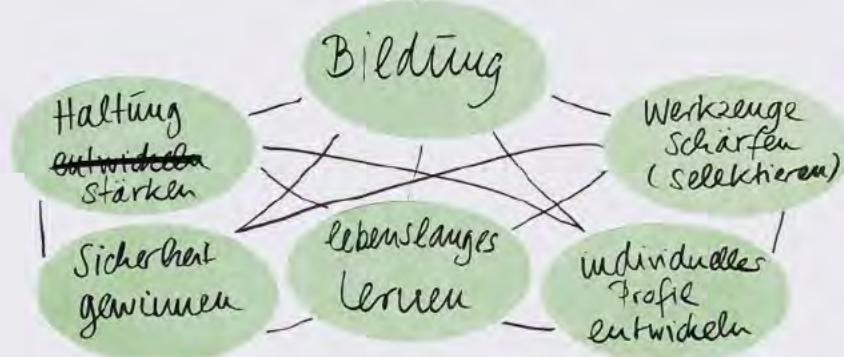
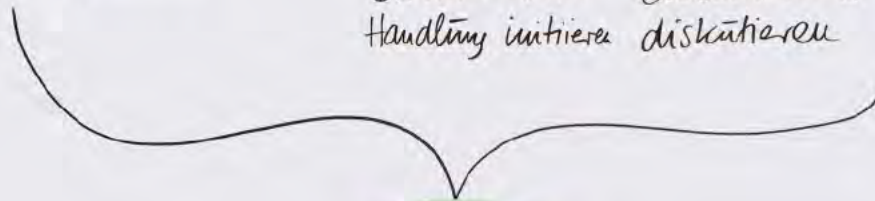
Beraten und
Handlung initiieren

Neue Themen
entdecken

Bedürfnisse
verstehen

Multiplikatoren
kennenlernen

beobachten &
diskutieren



KONZEPT 3: ABGELEGENE SCHUTZRÄUME MITTEN IM LEBEN

Entwicklung eigener Regeln der Disziplin

Erst aus dem Selbstfindungsprozess der Disziplin heraus kann die Bildung ganzheitlich und über einen einzelnen Studiengang hinaus definiert werden:

- Haltung stärken, damit Absolventinnen und Absolventen wissen, was sie vertreten wollen
- Sicherheit gewinnen, damit sie wissen, was sie können
- Werkzeuge schärfen, damit sie wissen, mit welchen sie umgehen können
- Profil entwickeln, damit sie wissen, welche Kompetenzen und Methoden sie individuell auszeichnen
- Lebenslang lernen, damit sie flexibel bleiben

Fortlaufender Wechsel von Anspannung und Entspannung

Initiieren von Selbstachtsamkeit und Selbstfindung

Constructive Alignment: Absolventinnen und Absolventen kehren später wieder zurück an die Hochschule

Mitten im Leben

- Empathie entwickeln
- Themen entdecken
- Austausch mit anderen Disziplinen
- Brücken bauen
- Beratung und Handlung initiieren: Transfer ins Leben

CONCEPT 3: SECLUDED, PROTECTED SPACES ROOTED IN REAL LIFE

Development of one's own rules for the discipline

Only with the discipline's process of self-discovery as a basis can such an education be defined as holistic and more than just an individual study course:

- Strengthening attitudes so that graduates know what they want to stand for
- Gaining certainty, so they know what they can do
- Refining tools, so they know which they are able to use
- Developing a profile, so they know which competences and methods define them as individuals
- Lifelong learning, so they stay flexible

Ongoing alternation of tension and relaxation

Initiation of self-awareness and self-discovery

Constructive alignment: graduates return to the university later on

Rooted in real life

- Developing empathy
- Discovering themes
- Exchange with other disciplines
- Building bridges
- Initiating advice and action: transfer into real life

lifelong Learning

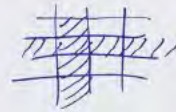
- verpflichtend
Lehre, zurückkommen
- Token Bezahlung.

Drittmittelprojekte

- kontrolliert (Hochschule)
- realitätsnah (Wirtschaft / Gesellschaft)

Pflichtanstehen interkulturell
- Praktikum / Semester an HS

Spezialisierung: Themen (Bsp.: Nachhaltigkeit)
oder
Fachlich (Bsp.: KI, Produkt)



~~Fachliche~~ Reife

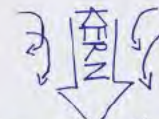
- Abschluss nach Reife nicht nach Zeit
~~Anschluss~~

- Wildcard Studentische Lehre
- freie Wählbarkeit des Coaches

! -> Netzwerk Lehrender (Alumni?)

- gestalterische Grundlagen best. aufgestellt
(nicht nur in Fachdisziplin)

- Spezifische eigene Methoden entwickeln, lehren
(Spezifische Methode kennen)
- (- eigenständige Einheit als Knoten im Netzwerk)



Kern ist tragende Säule
(stat. & finanziell)

- (- überregionale Plattform (zur Bewertung / Entscheidungshilfe von den Studierenden))

KONZEPT 4: LEBENSLANGES LERNEN

- Weiterbildung als Verpflichtung: Nach einer gewissen Dauer verfällt andernfalls die Qualifikation
- Absolventinnen und Absolventen kehren zurück als Lehrende
- Bezahlung als Pfandsystem (»Token«): Ein Teil dessen, was man im Studium erhalten hat, wird danach durch eigene Lehre zurückgegeben

Drittmittelprojekte: Aufgaben der externen Partner bzw. Auftraggeber werden sowohl von der Hochschule als auch von der Gesellschaft auf ihre Realitätsnähe und Relevanz im Dialog kontrolliert

Interkultureller Pflichtaustausch

- Entweder Praktikum
- Oder Auslandssemester

Spezialisierung innerhalb des Lehrangebots

- Entweder auf Themen, z.B. Nachhaltigkeit
- Oder fachlich, z.B. User Interface

Abschluss nach Reife, nicht nach Zeit

CONCEPT 4: LIFELONG LEARNING

- Further training as an obligation: otherwise the qualification expires after a certain period of time
- Graduates return as lecturers
- Payment as a token system: part of what you get from your studies is later given back through your own teaching efforts

Third-party projects: the tasks of external partners and/or clients are monitored by the university and by the company for their proximity to reality and their relevance in the dialogue

Intercultural obligatory exchange

- either an internship
- or a semester abroad

Specialization within the curriculum

- either in topics, e.g. sustainability
- or technically, e.g. user interface

Completion upon maturity, not based on time

DIE PRAXIS DER

DESIGNER

THE PRACTICE OF DESIGNERS IS MERGING
EVER MORE RAPIDLY WITH
THAT OF ENGINEERS AND SCIENTISTS.

VERSCHMILZT

IMMER SCHNELLER

MIT DENEN DER

INGENIEURE UND DER

WISSENSCHAFTLER.

**VORSCHLÄGE DES NORDAMERIKANISCHEN HEARINGS
IN PASADENA**
PROPOSALS FROM THE NORTH AMERICAN HEARING
IN PASADENA

LIFE LONG LEARNING BY SUBSCRIPTION

HARD
IMITABLE

CRITICAL THINKING
- TRUE CRITIQUE

CREATIVITY
- COMPOSITION

CURIOSITY

OBSERVATION

HUMAN CENTERED

HUMANITIES

CRAFT EXECUTION

DESIGN PROCESS

MENTOR

MUTABLE

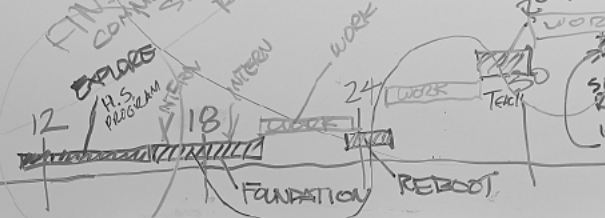
→ COMMUNICATION

→ TOOLS TECHNIQUES

Σ MEMA

FIND STUDENTS
COMMUNITY OF PRACTICE
SPONSORSHIP

LIFELONG COMM
CONTRIBUTE ALONG



KONZEPT 1: LEBENSLANGES LERNEN MIT ABONNEMENT

Ausgangspunkt: Was bedeutet es, Student zu sein? Das Interesse am formalen Abschluss ist gesunken, während das Interesse an einem fortwährenden Austausch bzw. Wechsel zwischen Phasen des Lernens und solchen der Vermittlung eigener Kenntnisse gestiegen ist.

Erster Kreis: Was ist am Studium unveränderbar bzw. für alle gemeinsam? Was muss vermittelt werden?

- Kritisches Denken [Critical Thinking]
- Kreativität und Komposition [Creativity, Composition]
- Neugier [Curiosity]
- Wahrnehmung [Observation]
- Geisteswissenschaften [Humanities]
- Design, das den Menschen in den Mittelpunkt stellt [Human Centered]
- Handwerkliches Können und ausführende Fertigkeiten [Craft and Execution]
- Individuelle Unterstützung durch Mentoren während des gesamten Lebens [Mentor]

Zweiter Kreis: Was kann am Studium verändert bzw. angepasst werden? Welche Aktivitäten und Abläufe enthält das Studium, die sich je nach Person und Situation unterscheiden können?

- Kommunikation [Communication]
- Werkzeuge, Techniken, Medien [Tools, techniques, media]
- Diese Liste kann noch ergänzt werden.

Rote Linie: Das Leben einer Designerin bzw. eines Designers.

- Lebenslanges Lernen per Abonnement [Lifelong learning by subscription]
- Zugang zur Hochschule für Kinder im Alter von 8 bis 10 Jahren
- Beginnend mit Projekten zur Erkundung des Berufsfelds Design. Ziel: Vermittlung von Grundlagen (Altersspanne: Mittelstufe bis Hochschulreife). Währenddessen auch Praktika. [Foundation]
- Auf die Grundlagenphase folgt eine Arbeitsphase. [Work]
- Nach einer Arbeitsphase von mehreren Jahren, z.B. mit ca. 24 Jahren, wächst das Bedürfnis nach einem Neustart: Rückkehr an die Hochschule. Mögliche Auslöser: veränderte persönliche Umstände, Interesse an Verschiebung oder Erweiterung des Horizonts, Veränderungen in der Firma, Karrierechancen, technischer Fortschritt. [Reboot]

CONCEPT 1: LIFELONG LEARNING WITH A SUBSCRIPTION

Starting point: What does it mean to be a student? The interest in formal graduation has fallen, while the interest in continual interaction and alternation between phases of learning and phases of imparting own's own knowledge has grown.

First circle: What is immutable and/or shared by all in a course of study? What needs to be taught?

- Critical thinking
- Creativity, composition
- Curiosity
- Observation
- Humanities
- Human-centric design
- Crafts skills and execution
- Personal support from mentors throughout life

Second circle: What can be changed and/or adapted in courses of study? What activities and processes are there in any course of study that can differ depending on the person and situation?

- Communication
- Tools, techniques, media
- Further items can be added to this list.

Red line: The life of the designer

- Lifelong learning by subscription
- Access to colleges for children aged 8-10 years
- Starting with projects to explore the profession of design. Objective: to convey the basics (age range: 9thgrade upwards). Internships during this period. [Foundation]
- The foundation phase is followed by a work phase. [Work]
- Following a work phase of several years, e.g. at the age of about 24, the need grows for a new beginning: return to college. Possible trigger: changed personal circumstances, an interest in shifting or expanding one's horizon, changes in the company, career prospects, technological progress. [Reboot]
- Mutual lifelong commitment by students and the college to a subscription model, whereby the college reimburses or gives a discount on fees and/or finances specific phases. [Commitment]
- Followed again by a work phase. [Work]

- Gegenseitige lebenslange Verpflichtung von Studierenden und Hochschule mit einem Abonnement-Modell, aber die Hochschule erstattet oder rabattiert auch Beiträge bzw. finanziert einzelne Phasen. [Commitment]
- Daran wiederum anschließend eine Arbeitsphase. [Work]
- Währenddessen (berufsbegleitend) oder auch danach eine weitere Neustart-Phase, eventuell Übernahme von Lehre. [Teach] Kooperation von Studierenden und gegenseitiger Austausch für spezialisierte Wissens- und Interessengebiete. [Knowledge Cohort]
- Daran anschließend evtl. eine Phase der selbstständigen Arbeit mit dem Schwerpunkt Beratung. [Start Consultancy]
- In der Folge immer wieder Rückkehr an die Hochschule, z.B. zum Auffrischen von Kenntnissen, Aneignen von Wissen über neue Techniken oder Austauschen über Management-Themen sowie auch Lehre an der Hochschule. Evtl. auch sukzessive Verschiebung der Schwerpunkte stärker in Richtung Lehre an der Hochschule.

Finanzierung durch vielfältige Formate

- Einmalige Veranstaltungen
- Vermittlung von kursorischem, kurzfristigem Wissen in begrenzten Formaten
- Reguläres Programm
- Online-Programm
- Maßgeschneiderte Programme für Unternehmen
- Kooperation mit Unternehmen bei Forschung und Entwicklung

- During this (accompanying professional life) or afterwards, another reboot phase, possibly assuming a teaching role. Cooperation between students and mutual exchange for specialized fields of knowledge and interest. [Knowledge Cohorts]
- Followed this time possibly by a phase of freelancing with the focus on consultancy. [Start Consultancy]
- Thereafter repeated periods returning to college, e.g. to refresh knowledge, acquire knowledge on new technologies or to exchange insights on leadership topics as well as teaching at the college. Possibly also a successive shift in focal areas in the direction of teaching at the college.

Financing through a variety of formats

- One-off events
- Conveying cursory, short-term knowledge in limited formats
- Regular program
- Online program
- Customized programs for companies
- Cooperation with companies on R&D

KONZEPT 2: DESIGNCRAFT

Vorbereitungsphase: Schulzeit, die der Erkundung dient und zur Entscheidung inspirieren kann, Designerin bzw. Designer werden zu wollen. [Inspire/Play K-12]

- Große Diversität der Zusammensetzung der Lernenden. Durch digitale Techniken niedrige Zugangsschwellen.
- Spielerischer Rahmen: Beginn mit Insel-Metapher zur Veranschaulichung des Fokus einer Aufgabe bzw. Mission, z.B. eine Insel zum Thema Gesundheitswesen. [Island]
- Zusammenführung der Lernenden in Gruppen gleichen Alters, über die Inseln hinweg, sodass erkannt werden kann, dass Design zugleich spezialisiert wie auch interdisziplinär ist. Mitgliedschaft in einer Kohorte entweder regulär bzw. in Vollzeit oder als Gast bzw. Visiting Member aus unterschiedlichen Disziplinen. [Cohorts]
- Durchführung bzw. Moderation durch eine zuständige und ansprechbare Person, die zu einer Führungspersönlichkeit werden kann. [Host/Mentor]
- Heranführung der Lernenden in kleinen Schritten an die Facetten von Design, unter Berücksichtigung ihrer unterschiedlichen Interessen. [Legos/Minecraft]
- Moment der Entscheidung nach der Schulzeit: Ist Design nur interessant oder wird es als Lebensaufgabe gewählt? [Role Models]

Studienphase: Drei bis vier Jahre Dauer.

- Phase, in der sich die Designerinnen und Designer selbst aufbauen. Aneignen und Trainieren vertiefter Kenntnisse in spezialisierte Tätigkeiten und Aspekte, z.B. Grafik, Service Design, Betriebswirtschaft. [Build]
- Einsatz von Künstlicher Intelligenz, um zu lernen, wie Menschen tatsächlich interagieren und Aufgaben lösen.
- Feedback-Schleife über die Wirksamkeit, resultierend in einem formellen Abschluss (z.B. durch Peer-to-Peer-Verfahren, konsortiale Verfahren oder einen nationalen Standard). [Evaluation]

Arbeitsphase: Alternierende Phasen von Arbeiten und Austausch in bzw. mit der Hochschule, lebenslanges Lernen. Diese andauernde Verbindung ist Standard, die Personen müssen sich nicht aktiv dafür entscheiden (»opt in«), sondern explizit dagegen (»opt out«). Unterschiedliche inhaltliche Blöcke und Formate, z.B.:

- Persönliche Präsenz in Räumen auf Hochschulcampus (1:1 oder 1:X Personen)
- Integration in Unternehmen der Mitglieder der gleichen oder anderer Kohorten

CONCEPT 2: DESIGNCRAFT

Preparatory phase: time at school used for exploring the profession of designer and possibly inspiring kids to choose it. [Inspire/Play K-12]

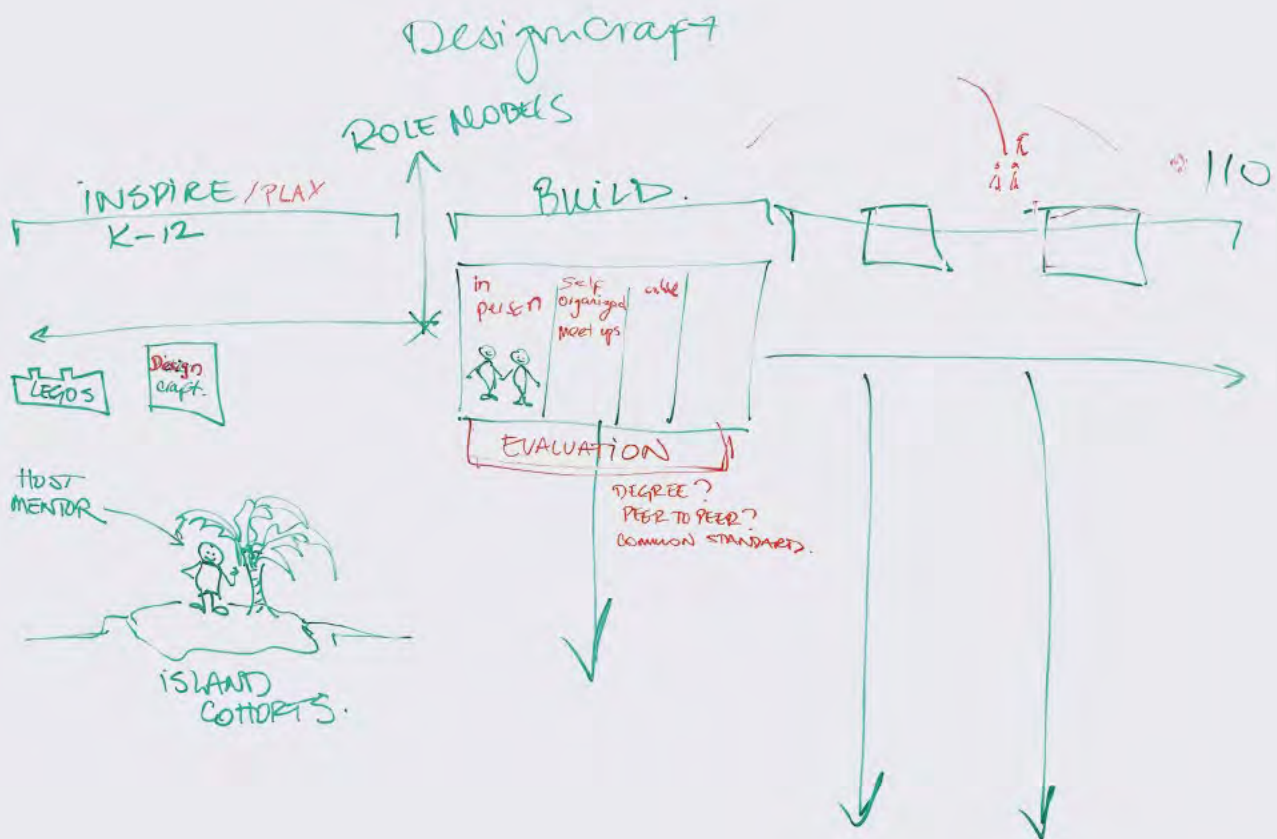
- Great diversity in the composition of the learners. Low access thresholds thanks to digital technologies.
- Playful framework: start with the island metaphor to visualize the focus of a task and/or mission, e.g. an island on the topic of healthcare. [Island]
- Bringing the learners together in groups of the same age (cohorts) across the islands so that they can see that design both specializes and is interdisciplinary. Membership of a cohort is possible either on a regular or full-time basis or as a guest or visiting member from different disciplines. [Cohorts]
- Led or moderated by a responsible, approachable person who can emerge as strong leader. [Host/Mentor]
- Familiarize learners in small steps with the various different aspects of design, taking their different interests into account. [Legos/Minecraft]
- Moment of truth after school: Is design merely interesting or will it be chosen as the mission in life? [Role Models]

Study phase: Three to four years in duration.

- Phase in which the designers develop themselves. Appropriating and training involving in-depth knowledge of specialized activities and aspects, e.g. graphics, service design, business administration. [Build]
- Use of artificial intelligence in order to learn how people actually interact and solve problems.
- Feedback loop on efficacy, resulting in a formal certificate (e.g. by peer-to-peer processes, consortia or a national standard). [Evaluation]

Work phase: alternating phases of working and interaction in/with the college, lifelong learning. This enduring link is the standard and not something people actively opt into; rather, they have to explicitly opt out. Different blocks of content and formats, e.g.:

- Personal presence in rooms on the college campus (1:1 or 1:X persons)
- Integration into companies involving members of the same or different cohorts
- Online events with a strong participatory thrust, the college is not the sole host
- Independent and/or self-organized learning and internships



- Online-Veranstaltungen mit hohem partizipativem Anteil, die Hochschule ist nicht der einzige Veranstalter
- Selbstständiges bzw. selbst organisiertes Lernen und Praktika
- Attraktivität der Hochschule für Berufstätige durch Organisation als offene Forschungsplattform, um stets aktuelle Wissensstände zu vermitteln
- Appeal of the college for professionals whereby it is organized as an open research platform in order always to impart the state of knowledge



KONZEPT 3: DESIGN IN GRUPPEN LERNEN

Ausgangspunkt: Das Lernen erfolgt in Gruppen, nicht in akademischen Programmen. [Cluster]

- Zusammensetzung der Gruppen nach Interessen und Erfahrungen
- Zugang nicht nur durch Studienberechtigung, sondern auch aktive Suche nach geeigneten Personen in der Schule
- Auswahl nicht nur aufgrund des Portfolios, sondern auch Präxistag an der Hochschule, um geeignete Kandidatinnen und Kandidaten zu identifizieren («come-and-make-with-us day»)

Finanzierung: Studierende bezahlen die Studiengebühren vorher oder hinterher, Vermeidung der Verschuldung durch Stipendien, Beteiligung der Wirtschaft und Kopplung der Zahlungen an das tatsächlich erzielte Einkommen während der Berufstätigkeit.

Diversität bzw. Zugänglichkeit: Breite Streuung und Mischung der soziodemografischen und regionalen Hintergründe der Studierenden und Lehrenden.

Inhaltliche Grundlagen: Fokus auf Umgang mit natürlichen Ressourcen und auf Design, bei dem der Mensch im Mittelpunkt steht; keine Hauptfächer im traditionellen Sinn.

Hochschule ohne feste physische Verortung. Stattdessen temporärer Aufenthalt an wechselnden Orten mit Partnerinstitutionen und kooperierenden Interessengemeinschaften.

Wechselseitiger Austausch der Rolle von Lernenden und Lehrenden.

Einsatz von Künstlicher Intelligenz zur Unterstützung bei der Auswahl der Personen und Anpassung der Lehre und Organisation.

Verzicht auf die Vergabe formaler Abschlüsse.

CONCEPT 3: LEARNING DESIGN IN GROUPS

Starting point: People learn in groups, not on academic programs. [Cluster]

- Groups composed in terms of interests and experiences
- Access is not by grade points but by active searches for suitable persons within the school
- Selection is not based on a portfolio, but partly on a practical day at the college to identify suitable candidates («come-and-make-with-us day»)

Financing: students pay the tuition fees in advance or afterwards, scholarships to avoid loans, participation of the business community and payments pegged to the actual income a person earns in professional life.

Diversity and accessibility: broad spread and mixture of so-ciodemographic and regional backgrounds for students and teachers.

Basic content: focus on handling natural resources and on human-centric design, no main subjects in the traditional sense.

College with no permanent physical base; instead temporary stops at changing places with partner institutes and interest groups who collaborate.

Mutual swapping of roles by teachers and learners.

Use of artificial intelligence to support the selection of persons and adapt teaching and the organization.

No formal certificates awarded.

KONZEPT 4: DESIGNLEHRE FÜR EINE ZUKÜNFTIGE WELT, DIE WIR UNS NICHT VORSTELLEN KÖNNEN

Integration der Schulzeit bzw. Kooperation mit Schulen als Vorbereitung fürs Designstudium. Explizites Ziel der Demokratisierung, Senkung der Zugangsbarrieren.

Erweiterung des Spektrums aller teilnehmenden Studierenden: Kreativität in allen Ausdrucksformen, um bereichernde Impulse nicht ans Kunststudium zu verlieren.

Gliederung des Studiums nach Interessen und Zielen der Studierenden:

- Generalistischer Überblick und Grundlagenkenntnisse: Vermittlung bzw. Aneignung von Kernkompetenzen, Methoden und Werkzeugen für die Designpraxis, aber auch Führungskompetenzen (»leadership«)
- Spezialisierende Vertiefung mit internationaler Vernetzung von Organisationen und Unternehmen für Praktika und Berufstätigkeit
- Übergreifende Durchdringung mit gesellschaftlichen Themen, Nachhaltigkeit und Wachstumsmärkten
- Design von Gegenständen, Botschaften, Abläufen und digitalen Aufgaben im Zusammenhang mit Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen
- Überwindung der Orientierung am Design des 20. Jahrhunderts zugunsten der Ausrichtung auf neue Themen und permanenten Wandel: die meisten Themen, die heute bearbeitet werden, existierten noch nicht, als diejenigen studiert haben, die sie heute bearbeiten

Auswahl der Studierenden nicht bzw. nicht nur anhand eines Portfolios, sondern (auch) anhand persönlicher Eigenschaften, die vorausgesetzt werden, z.B.:

- Konstruktiver Umgang mit Ungewissheit
- Anpassungsfähigkeit
- Neugier
- Zusammenarbeit im Team und Lernen von anderen
- Entwicklung von Antworten auf Fragen, die noch nicht gestellt wurden
- Laterales und kritisches Denken
- Empathie

Kooperation vieler internationaler Institutionen bzw. Hochschulen als Netzwerk (nicht nur Design, auch Wirtschaft und Wissenschaften): Die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts übersteigen die Ressourcen jeder einzelnen Organisation.

CONCEPT 4: DESIGN EDUCATION FOR A FUTURE WORLD THAT WE CANNOT IMAGINE

Integration of school time and/or cooperation with schools as preparation for studying design. Explicit goal: democratization, lowering entry barriers.

Expansion of the spectrum of all participating students: creativity in all forms of expression in order to avoid losing enriching stimuli to art colleges.

Structuring study to match students' interests and goals:

- Generalist overview and foundation knowledge: imparting and/or appropriating of core competences, methods and tools for design practice, but also leadership skills
- Specializing in-depth focus with international networking of organizations and companies for internships and jobs
- Overarching penetration of social issues, sustainability, and growth markets
- Design of objects, messages, processes and digital tasks in connection with artificial intelligence and machine learning
- Overcoming the focus on 20th-century design in favor of an alignment toward new topics and permanent change: most topics that are worked on today did not exist when those who work on them were students

Selection of students not or not only on the basis of a portfolio, but (also) according to personal characteristics that are considered prerequisites, e.g.:

- Constructive approach to uncertainty
- Adaptability
- Curiosity
- Ability to learn in a team and from others
- Development of answers to questions that have not yet been raised
- Lateral and critical thinking
- Empathy

Cooperation among many international institutions and/or colleges as a network (not only design, but also business and sciences): the challenges of the 21st century exceed the resources of each individual organization.

- High proportion of participation among learners in the education materials and methods: enabling the students to concern themselves with topics that seem relevant
- Opportunity to interact with specialists outside their locality

- Hoher Anteil von Partizipation der Lernenden an den Stoffen und Methoden der Lehre: Ermächtigung dazu, sich mit den Themen zu beschäftigen, die relevant erscheinen
- Möglichkeit, sich mit Spezialisten unabhängig von ihrer Lokalisierung auszutauschen
- Verpflichtung, mindestens ein Semester außerhalb des vertrauten Kulturkreises zu verbringen (Studium und/oder Praktikum), um Erfahrungen mit Perspektivwechsel zu gewinnen
- Die großen Chancen liegen nicht in den vertrauten Terrains, sondern dazwischen.

Abschlüsse in unterschiedlich weiten Abständen, auch Mikro-Abschlüsse und Zertifikate.

- Commitment to spend at least one semester outside one's familiar cultural domain (study and/or internship) to gain experience in changing one's own perspective
- The greatest opportunities stem not from familiar territories, but from in between.

Certificates at differing intervals, also as micro-diplomas/certificates.

**ERFOLGREICHE
DESIGNER HABEN
ERFAHREN, DASS
DIE WELT GRÖßER IST
ALS IHR
SCHREIBTISCH – IHRE
ARBEIT BETRIFFT
MENSCHEN IM ALLTAG.**

SUCCESSFUL DESIGNERS HAVE LEARNED THAT
THE WORLD IS BIGGER THAN THEIR DESK –
THEIR WORK AFFECTS PEOPLE IN THEIR EVERYDAY LIVES.

VORSCHLÄGE DES ASIATISCHEN HEARINGS IN KYOTO

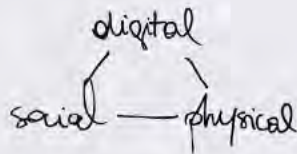
PROPOSALS OF THE ASIAN HEARING IN KYOTO

Our imaginary design institution

A place where students can design their own life

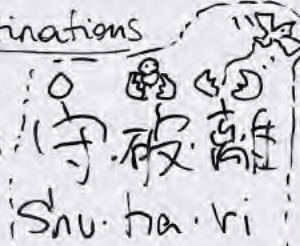
Background

- Aging society
- Future-oriented
- Inspired by the past



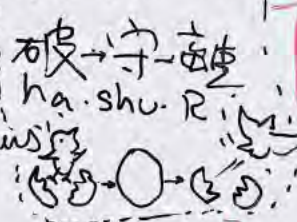
Agree on preferable destinations

MEANING
Culture, morality, ethics
→ Avoid taboo!



Agree on a set of theories

- transition design
- PPPP - speculative futures
- circular systems
- ...



Brand

Identity → OK if criticized by students!

↓
carried out after graduation

Skills to be taught

Ability / Creativity
Ethics

Think outside
the box

~Aesthetics~

Scientists, marketers
Communication
Manufacturers

- ≠ paths should be recommended (not only design)
- work with ≠ companies

Structure

- Graduation fail/pass enough → Portfolio matters
- self-education, 18, working adults, life long
- online / physical universities
cultural centres linked with the city
social

KONZEPT 1: STUDIERENDE GESTALTEN IHR EIGENES LEBEN

Ausgangspunkte

- Demografische Rahmenbedingung: alternde Gesellschaft
- Zukunftsorientierung der Hochschule
- Einbettung in bzw. Anregungen aus der Vergangenheit und Kultur
- Verknüpfung gesellschaftlicher, digitaler und physischer Komponenten
- Übereinkunft über die angestrebten Ziele: Bedeutung der Designpraxis und der Designlehre
- Abhängig vom kulturellen, moralisch-ethischen Kontext
- Vermeidung von Tabus

Übereinkunft über zugrunde liegende Theorien, z.B.:

- Transition bzw. Transformation Design
- Spekulative Zukunft
- Kreislaufwirtschaft

Fähigkeiten und Kenntnisse, die vermittelt werden:

- Fachliches Können
- Kreativität
- Ethik
- Laterales Denken
- Ästhetik
- Wissenschaften
- Wirtschaft
- Kommunikation
- Herstellungsverfahren
- Empfehlung für Wege abseits des Designs
- Zusammenarbeit mit Unternehmen an der Peripherie

Struktur:

- Verzicht auf Noten, nur »bestanden« oder »nicht bestanden«, weil das Portfolio wichtiger ist
- Lebenslanges und eigenständiges Lernen: Zugang auch für Schüler und Berufstätige
- Integration von Online-Lehrformaten, aber ein physischer Ort in einer attraktiven Stadt bleibt für unmittelbaren Austausch bestehen

CONCEPT 1: STUDENTS DESIGN THEIR OWN LIVES

Starting points

- Demographic framework: ageing society
- Future orientation of the university
- Embedding in and stimulation from the past and culture
- Linking of social, digital and physical components
- Agreement on the objectives targeted: Importance of design practice and design theory
- Conditional on the cultural, moral and ethical context
- Avoidance of taboos

Agreement on underlying theories, e.g.:

- Transition or transformation design
- Speculative future
- Circular economy

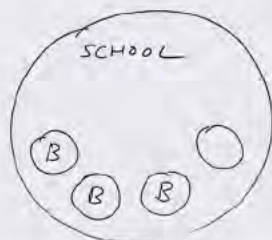
Skills and know-how that are conveyed:

- Specialist knowledge
- Creativity
- Ethics
- Lateral thinking
- Aesthetics
- Sciences
- Business
- Communication
- Manufacturing methods
- Recommendation for approaches outside of design
- Collaboration with firms on the periphery

Structure:

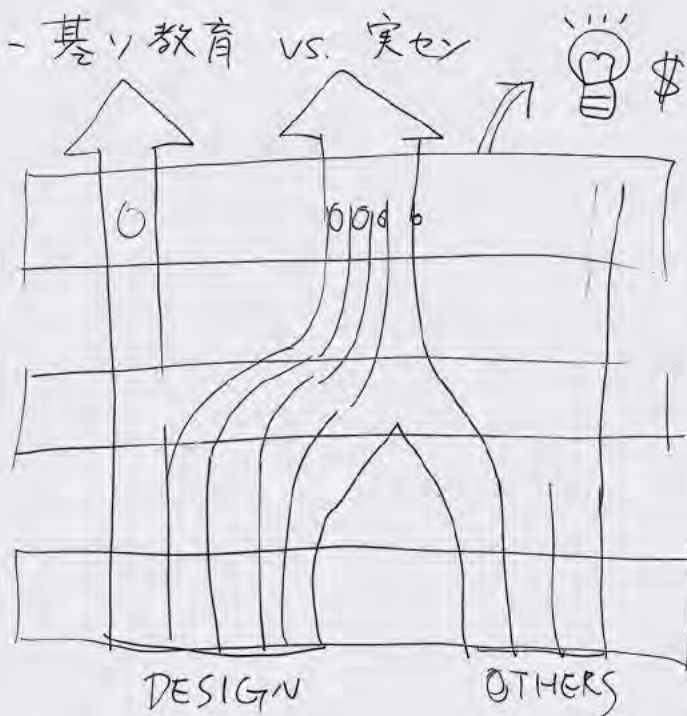
- Rejection of marks apart from »passed« or »failed«, because the portfolio is more important
- Lifelong, independent learning: Access also for students and working persons
- Integration of online teaching formats, but retaining a physical location in an attractive town for face-to-face exchange

- SOCIAL VALUEを教える



- 「自分ごと」として社会課題を考える
- START UP
- 「広く うすく」になてしょう。
- コミュニケーション
- モチベーションを高める
- 教える のではなく 出会う せる

- 基ソ教育 vs. 実セン



KONZEPT 2: INSTITUTE OF GRADUATION

Ausgangspunkt: Beobachtung, dass eine Kluft besteht zwischen dem, was im Studium gelernt wird, und dem, was in der Wirtschaft gebraucht wird.

- Integration der Wirtschaft ins Studium durch gemeinsame Lehre und Kooperation
- Projektorientierte Lehre anhand von Aufgaben aus der aktuellen Praxis
- Ziel, dass aus der Verwertung der Entwürfe tatsächlich Gewinne erwirtschaftet werden
- Studierende müssen dafür Angestellte eines beteiligten Unternehmens sein

Abstufung bzw. Graduation zwischen Spezialisierung und Transdisziplinarität.

- Reaktion auf die Realität, dass immer mehr Menschen im Design tätig sind, ohne zuvor Design studiert zu haben und ohne in ästhetischen Fragen formell trainiert zu sein
- Allmähliche und fließende Zusammenführung von studierenden und nicht studierenden Designerinnen und Designern in der Zusammenarbeit an den Projekten sowie von Design-Kernfächern und ergänzenden Fächern wie Soziologie, Psychologie, Wirtschaft, Philosophie, Anthropologie
- Mischung aus Vollzeit-Lehrenden und Gast- bzw. Teilzeit-Lehrenden, um zu gewährleisten, dass die Lehrenden immer enthusiastisch sind
- Wachsende Herausforderung durch zunehmende Abstraktion der Aufgaben
- Lehrprogramm mit Schwerpunkt auf konzeptionellen Anteilen
- Zulassung zum Studium nicht nur mit Portfolio, sondern auch mit praxisorientierten Prüfungsformen

CONCEPT 2: INSTITUTE OF GRADUATION

Starting point: Recognition that there is a gap between what is learned and what is needed by industry.

- Integration of industry into studies through joint-venture teaching and cooperation
- Project-oriented teaching through assignments from current practice
- Objective: that profit should be generated through the use of the designs
- To this end students must be on the payroll of the companies involved

Graduation between specialization and transdisciplinarity.

- Response to the reality that increasing numbers of people are engaged in design without having studied design and have no formal training in aesthetic issues
- Gradual and fluent combination of designers who are studying and those who are not in project collaborations. Likewise, the gradual mixing of core design subjects and complementary subjects such as sociology, psychology, economics, philosophy, anthropology,
- Mixture of full-time instructors and visiting or part-time instructors in order to ensure that teachers are always enthusiastic
- Growing challenge through the increasing abstraction of tasks
- Teaching programs with a focus on conceptual components
- Admission to studies not only based on portfolio but also reliance on examination forms with a practical orientation



KONZEPT 3: VIER-QUADRANTEN-MODELL

Ausgangspunkt: Aufbau eines Systems für lebenslanges Lernen

- Bildung als Wahlmöglichkeit, die aus vier Quadranten besteht: Grundlagen, Erfahrungen, Wirtschaft und Lebensabschnitt
- »Universität« wird vom späten Teenageralter bis in die frühen Zwanziger studiert, weshalb es wichtig ist, die Grundlagen zu lernen

Synthese bzw. Mischung

- Alle Arten von Diversität (Geschlecht, Alter, Disziplinen, Hierarchien, Kenntnisse, Praktiken etc.) werden durch die Universität gebildet bzw. ermöglicht
- Unterschiedliche Lehrformate mit hohem Praxisanteil bzw. Workshops zur Wissensvermittlung
- Angebot unterschiedlicher Themen, die mit Design in Verbindung stehen, z.B. Medizin, Ingenieurwesen, Psychologie, Kulturanthropologie, Religion, Geopolitik
- Kommerzielles Interesse der Hochschule

Grundlagen (bis zu einem Alter von ca. 25 Jahren)

- Zeichnen bzw. visuelles Darstellen
- Wirtschaftliche Zusammenhänge
- Produktionstechnik und Herstellung

Erfahrung (im Alter von ca. 30 Jahren)

- Wertschätzung der Aspekte, die mit Erfahrung verbunden sind (z.B. Kreativität, User Experience)

Wirtschaft (im Alter von ca. 30 bis 40 Jahren)

- Wirtschaftliche Zusammenhänge erschließen sich meist erst nach einer längeren Berufspraxis

Lebensabschnitt (in jedem Alter)

- Permanente Anpassung an Veränderung ist in jedem Lebensabschnitt erforderlich
- Systematische Vermittlung bzw. Anregung zur Gestaltung der eigenen Zukunft im Rahmen des Studiums

CONCEPT 3: FOUR QUADRANTS MODEL

Starting point: Creation of a system for lifelong learning

- Education as a choice comprising four quadrants: Fundamentals, experience, economy, and phase of life
- »University« is what is studied from late teens to early twenties. Here it is important to learn the basics

Synthesis or mixing

- All types of diversity (gender, age, disciplines, hierarchies, knowledge, procedures etc.) are formed or enabled through the university
- Different teaching formats with a strong focus on hands-on learning and workshops
- Syllabus that includes various subjects connected to design e.g., medicine, engineering, psychology, cultural anthropology, religion, geopolitics
- Commercial interest of universities

Fundamentals (up until the age of around 25)

- Drawing or visual depiction
- Economic connections
- Production technology and manufacturing

Experience (around the age of 30)

- Appreciation of the aspects that are connected with experience (e.g., creativity, user experience)

Economy (around the age of 30 or 40)

- Economic connections often only become apparent after many years working in a profession

Life phase (applies to every age)

- Permanent adaptation to change is necessary in every phase of life
- Students are systematically shown and given ideas on how they can shape their own future



KONZEPT 4: PROJEKTBASIERTES DESIGNSTUDIUM

Ausgangspunkt: Projektbasiertes Lernen als Struktur des Studiums

- Basierend auf der Erkenntnis, dass Stoffe am besten angeeignet und verinnerlicht werden, wenn der Kontext klar erkennbar ist
- Voraussetzung: Mit Studienbeginn müssen Studierende festlegen, was sie aufbauen wollen

Inhaltlicher Fokus des Studiums:

- Beobachtung, Verständnis und Analyse
- Visualisierung
- Kommunikation und Kollaboration

Organisation des Studiums:

- Transdisziplinäre Kooperation in der gesamten Hochschule, nicht nur innerhalb des Designstudiums
- Kooperation mit externen Lehrenden aus verschiedenen Feldern, die auch Mentoren werden können
- Integration von wirtschaftlichen, technischen und philosophischen Themen
- Interesse dafür wecken, Zusammenhänge zu erkennen (»big picture«), sowohl im Design generell als auch in den konkreten Aufgaben
- Aufmerksamkeit richten auf Ursachen, Motive und Bedeutungen im Hintergrund
- Förderung einer kritischen und auch selbstkritischen Einstellung

CONCEPT 4: PROJECT-BASED DESIGN STUDIES

Starting point: Project-based learning as a structure for studies

- Based on the insight that material can best be assimilated and understood when the context is clearly recognizable
- Prerequisite: At the start of their studies students must determine what they want to achieve

Topical focus of studies:

- Observation, understanding and analysis
- Visualization
- Communication and collaboration

Organization of studies:

- Transdisciplinary cooperation throughout the entire university not only for design studies
- Cooperation with external instructors from various fields, who could also become mentors
- Integration of economic, technical and philosophical topics
- Awaken student interest for recognizing the big picture both in design generally, but also in specific assignments
- Direct attention to underlying reasons, motives and meanings
- Promotion of a critical and self-critical attitude

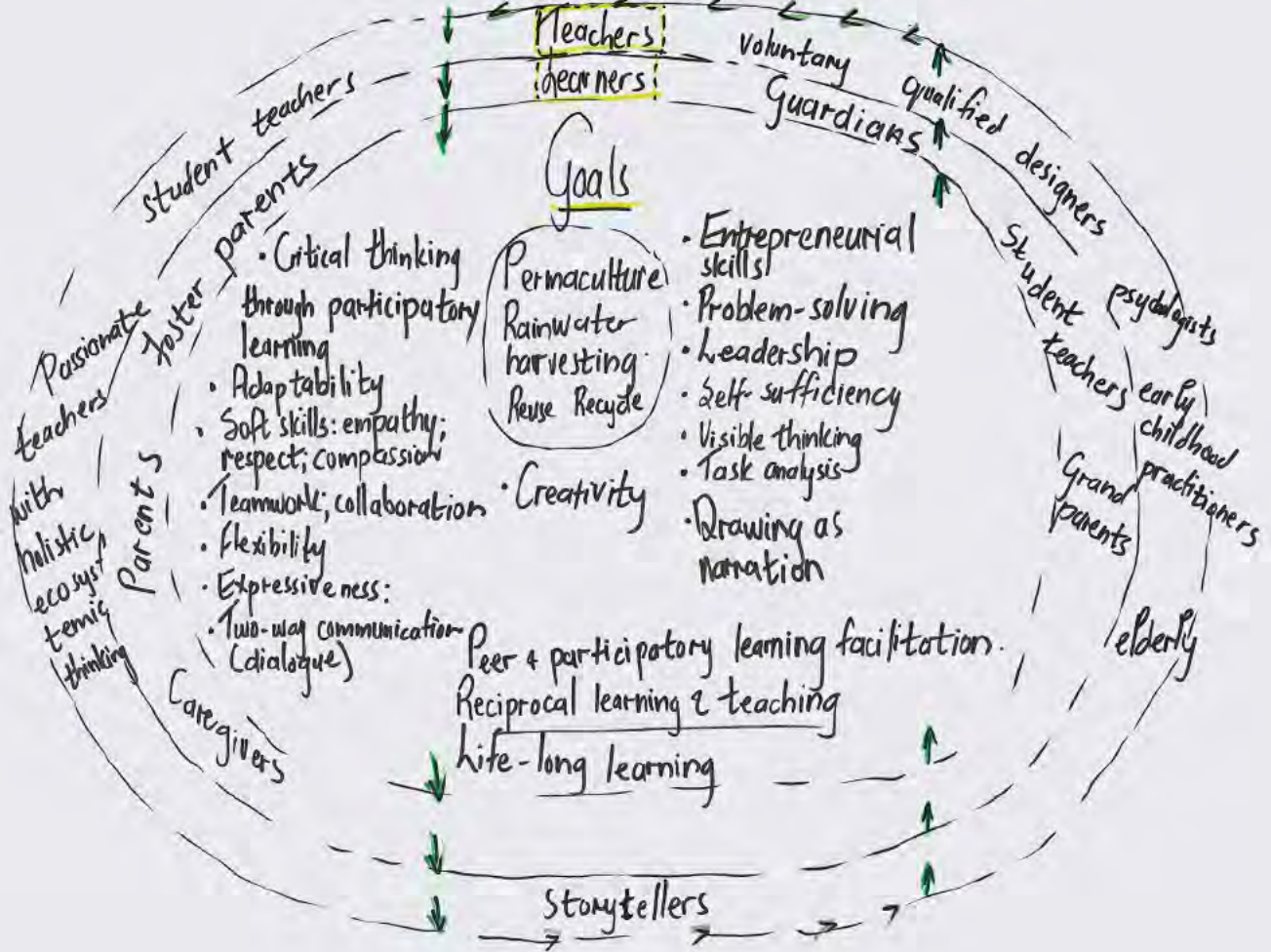
UNS FEHLEN

WICHTIGE WE LACK IMPORTANT
SKILLS IN
COMMUNICATION.

**KOMPETENZEN DER
KOMMUNIKATION.**

**VORSCHLÄGE DES AFRIKANISCHEN HEARINGS
IN JOHANNESBURG**
PROPOSALS FROM THE AFRICAN HEARING
IN JOHANNESBURG

Ubuntu



KONZEPT 1: UBUNTU DESIGN SCHOOL

Ausgangspunkt:

- Anspruch auf lebenslanges Lernen
- Lehren und Lernen als unendlicher Kreislauf
- Hochschule als Gemeinschaft («Community»), die auf Partizipation und Kollaboration basiert
- Ziel, einen Paradigmenwechsel in der Designszene herbeizuführen: Ausbildung nicht von Designerinnen und Designern, sondern von kritisch und innovativ denkenden Menschen, die in allen Berufen tätig sind

Übergeordnete Ziele:

- Permakultur
- Nachhaltigkeit
- Regenwassernutzung
- Wiederverwendung und Wiederverwertung

Partizipatives Lernen durch:

- Praxis
- Beobachtung
- Experiment

Persönlichkeitsprofil der Studierenden:

- Kritisches Denken durch partizipatives Lernen
- Flexibilität und Anpassungsfähigkeit
- Empathie
- Respekt
- Mitgefühl
- Teamfähigkeit
- Kommunikative Ausdrucks- und Dialogfähigkeit

Fertigkeiten der Studierenden:

- Kreativität als Grundlage
- Unternehmerische Fähigkeiten
- Lösungsorientierung
- Führungsfähigkeit (»Leadership«)
- Selbstgenügsamkeit
- Visuelles Denken
- Aufgabenanalyse
- Zeichnen als Erzählen

CONCEPT 1: UBUNTU DESIGN SCHOOL

Starting point:

- Right to lifelong learning
- Teaching and learning as an endless cycle
- A higher education institution as a community, based on participation and collaboration
- Aim: to bring about a paradigm change in the design scene: Not to educate designers, but rather critical and innovatively thinking people who work in all professions

Overriding objectives:

- Permaculture
- Sustainability
- Rainwater use
- Reuse and recycle

Participative learning through:

- Practice
- Observation
- Experiment

Personality profile of students:

- Critical thinking through participative learning
- Flexibility and adaptability
- Empathy
- Respect
- Sympathy
- Capacity for teamwork
- Ability to express oneself and conduct dialogs in a communicative fashion

Capabilities of students:

- Creativity as a basis
- Entrepreneurial skills
- Solution-oriented
- Leadership skills
- Self-sufficiency
- Visual thinking
- Task analysis
- Drawing as a narration

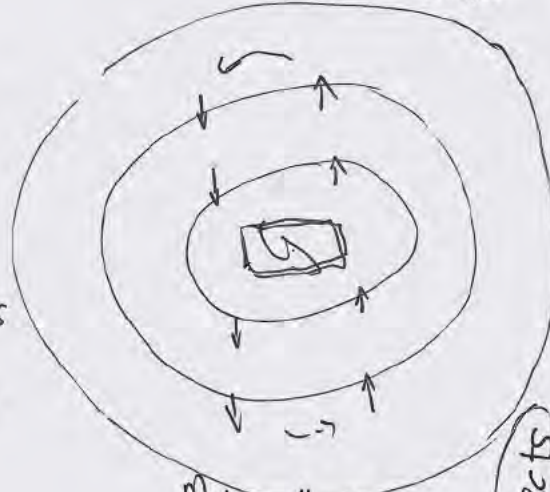
Inner Eye

Learners

- Parents (new)
- Foster parents
- Hostel parents
- Guardians
- Student teachers
- Grand parents
- Caregivers

Goals

Learning a never ending circle



Teachers

(Voluntary)

Qualified designers with experienced experts:

- psychologists
- early childhood practitioners
- student teachers

Retired passionate teachers with holistic, ecosystemic thinking

practicality, IKS

Permaculture

Rainwater harvesting

Reuse, recycle

Making thinking visible (participatory design)

Reciprocal teaching & learning

projects

Law to norms, self-sufficient

Zusammensetzung der Studierenden:

- Eltern
- Werdende Eltern
- Großeltern

Profil der Lehrenden:

- Freiwilligkeit
- Leidenschaft
- Ganzheitliches Verständnis von der Umwelt als System

Zusammensetzung der Lehrenden:

- Designerinnen und Designer
- Psychologen
- Frühkindliche Erzieher
- Ältere Qualifizierte (über 67 Jahre)
- Studierende

Lehrzeiten:

- Samstags und sonntags
- Während der Schulferien
- Während der Berufsausbildung

Composition of the students:

- Parents
- Parents-to-be
- Grandparents

Profile of the teachers:

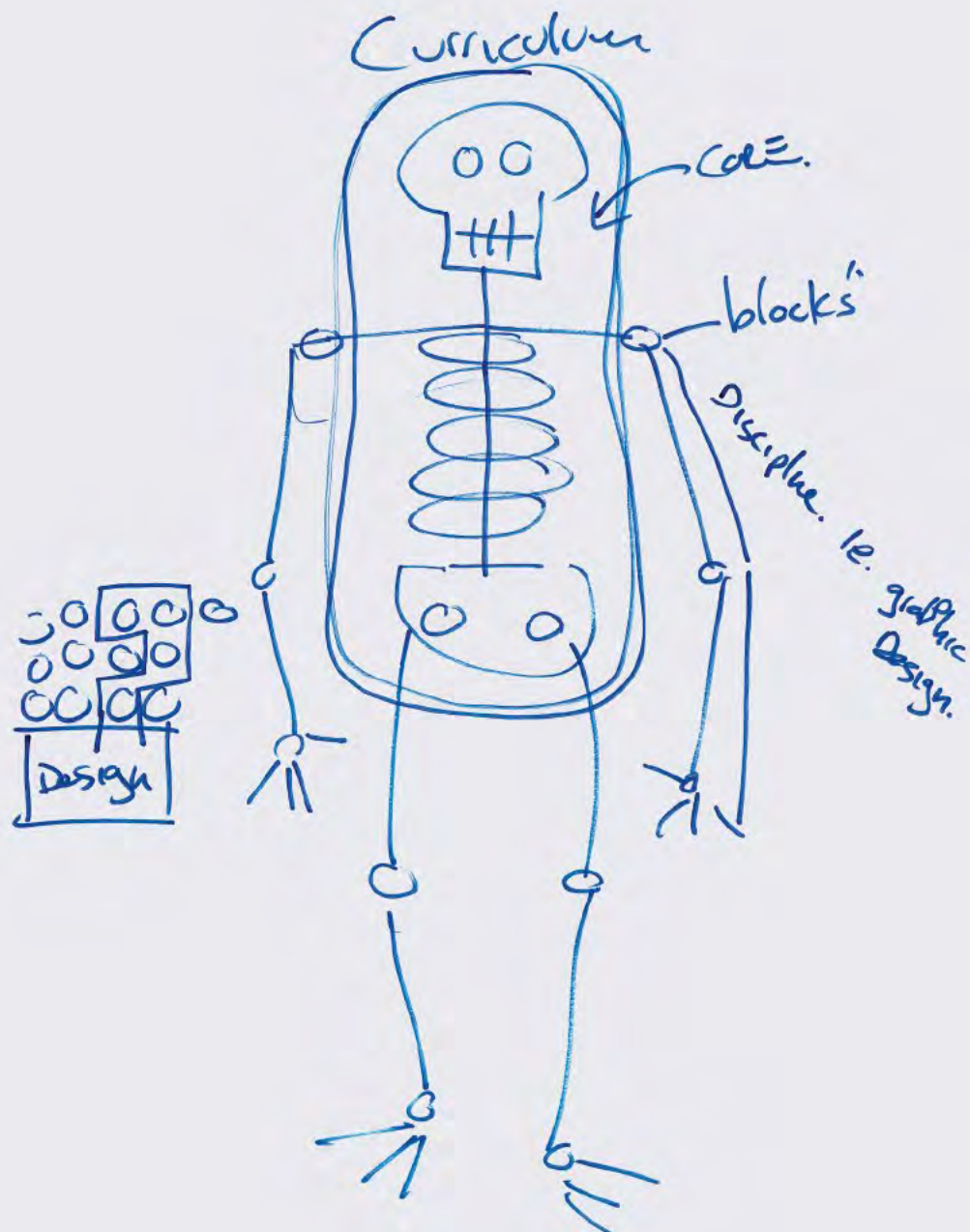
- Voluntary engagement
- Passion
- Holistic understanding of the environment as a system

Composition of the teachers:

- Designers
- Psychologists
- Early childhood educators
- Older qualified persons (over 67 years)
- Students

Study periods:

- Saturdays and Sundays
- During school holidays
- During a professional training



KONZEPT 2: MENSCHLICHES SKELETT

Ausgangspunkte: Kernwerte

- Transdisziplinäre Vision
- Modularität
- Flexibilität
- Inklusion

Vorausgesetzte Persönlichkeitsmerkmale der Studierenden:

- Neugier
- Empathie
- Mitgefühl
- Global denkend, lokal agierend
- Teamfähigkeit
- Resilienz
- Disziplin
- Lateral denkend
- Umgang mit Veränderung

Zusammensetzung der Studierenden:

- Schulabsolventinnen und -absolventen mit Hochschulzugang
- Im Design Berufstätige in der Wirtschaft
- Berufstätige, die ins Design wechseln wollen
- Designunternehmen (gesamte Belegschaft)

Lehrplan mit der Metapher eines menschlichen Skeletts:

- Kernfächer (Vertrauen in die eigene Kreativität; Design Thinking – Forschung, Analyse, Verständnis, Brainstorming, Prototyping; Ethik; Systemdenken; Zeichnen und Machen; Ideation/Konzeptentwicklung; Kommunikation, Verhandlung, Zusammenarbeit; Problemlösen)
- Spezialisierung nach individuellem Interesse, Reihenfolge nicht festgelegt

CONCEPT 2: HUMAN SKELETON

Starting points: Core values

- Transdisciplinary vision
- Modularity
- Flexibility
- Inclusion

Prerequisite personality traits of students:

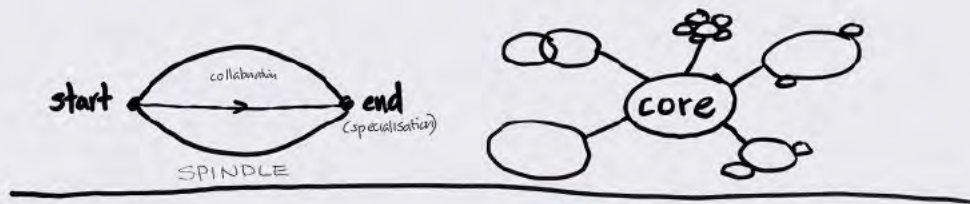
- Curiosity
- Empathy
- Sympathy
- Thinking globally, operating locally
- Capacity for teamwork
- Resilience
- Discipline
- Lateral thinking
- Ability to cope with change

Composition of students:

- School leavers qualified for university
- Persons in design positions in industry
- Working professionals wishing to switch to design
- Design firms (entire payroll)

Curriculum based on the metaphor of a human skeleton:

- Core subjects (Confidence in One's Own Creativity; Design Thinking – Research, Analysis, Understanding, Brainstorming, Prototyping; Ethics; Systemic Thinking; Drawing and Making; Ideation & Concept Development; Communication, Negotiating, Cooperating; Problem Solving)
- Specialization according to individual interest, order not predetermined



AS DESIGNERS
 we need to take the responsibility of making sure everyone understands design in order for them to understand it. appreciate

research: inclusive of local identity and contexts

what can we learn from them?

involve me in the process

who are we talking to?

who are we working with?

indigenous knowledge (intangible) cultural heritage nature

i think different integrate me
Neuro DiverSity

emotional design

understanding why we love the things we do.
 Integrate all the senses

blended learning

solutions based

equipping the user for the task at hand

FIRE STARTERS DESIGN SCHOOL
 L OF EMPOWERMENT

do away with conventional methods of evaluation

flexible

can school be more organic?
 can we allow alternatives?

Human Centred

we are selling intelligence

community led.

what are the challenges and how do we fix them TOGETHER

etiquette ethics

cultural values

EMPOWERMENT

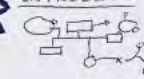
behaviour

empathy. resilience. citizenship. responsibility
 passion. collaboration. communication. accountability
 integrity. creativity. critical thinking. connectivity
 * character education

* the GCs

USE ME I'm Great!

IT'S NOT ABOUT THE PRODUCT
 IT'S ABOUT THE SYSTEM OR PROCESS



KONZEPT 3: FIRE STARTERS DESIGN SCHOOL

Ausgangspunkt: »Erziehung ist nicht das Füllen eines Gefäßes, sondern das Entfachen eines Feuers.« (Yeats)

Ziel: Befähigung der Studierenden, Probleme mit dem Blick auf den Menschen im Mittelpunkt zu lösen – und nicht in erster Linie die Vermittlung von spezialisiertem Designwissen

Grundlage: Ermächtigung bzw. Befähigung (»Empowerment«). Kulturelle Werte und kulturelles Verhalten als Kern des Studiums

- Empathie
- Resilienz
- Bürgerschaft
- Verantwortung
- Leidenschaft
- Zusammenarbeit
- Rechenschaft
- Integrität
- Kreativität
- Kritisches Denken
- Anschlussfähigkeit
- Persönlichkeitsbildung

Anschließend: Kooperatives Lernen in unterschiedlichen Gruppen an verschiedenen Projekten

- Führt zu Spezialisierung
- Bringt nachhaltige und ethische Lösungen hervor
- Forschung legt besonderes Augenmerk auf lokale kulturelle Zusammenhänge
- Design nicht für, sondern mit andere(n) Menschen
- Die richtigen Fragen stellen durch Einbeziehung in den Prozess
- Gegenseitig voneinander lernen, nicht einseitig lehren
- Diversität nutzt unterschiedliche Potenziale und Fähigkeiten

CONCEPT 3: FIRE STARTERS DESIGN SCHOOL

Starting point: »Education is the kindling of a flame, not the filling of a vessel.« (Socrates)

Objective: Students are empowered to solve problems by placing the focus on people – the prime aim is not to convey specialized design know-how

Basis: Empowerment. Cultural values and cultural behavior as the core of study

- Empathy
- Resilience
- Active citizenship
- Responsibility
- Passion
- Collaboration
- Accountability
- Integrity
- Creativity
- Critical thinking
- Ability to form connections
- Personality development

Subsequently: Cooperative learning in various groups and different projects

- Leads to specialization
- Produces sustainable and ethical solutions
- Research places special focus on local cultural circumstances
- Design not for but with other people
- Asking the right questions by involvement in the process
- Reciprocal learning rather than one-way teaching
- Diversity exploits differing potential and skills





VERZEICHNIS DER PERSONEN

LIST OF PERSONS

Antoine Abi Aad

Head of Department of Graphic Design and Visual Communication at the Lebanese University

Lani Adeoye

Founder & Creative Director Studio-Lani

Sam Nii Adjaidoo

Creative Director / Design Consultant

Dan Ahn

President, InterGram, Seoul

Chrissa Amuah

Founder & Creative Director of AMWA Designs

Emika Arai

Designer, Sony, UXPD Team 1, UX Platform Design Group, Creative Center, Tokyo

Ekkehart Baumgartner

Vice President, Hochschule Fresenius, Munich

Ruedi Baur

Designer, Intégral Ruedi Baur, Paris

Safi Bellali

Sr. Director, Advanced Digital Creation VF Corporation, Los Angeles

Kevin Bethune

CCO dreams / design / life, Former VP Design BCG Digital, DMI, Los Angeles

Michael Bierut

Designer, Managing Partner, Pentagram, New York City

Nicole Birlenbach

Design Strategy / Conception / Curating

Celia Booyse

Senior Manager, Statistical Information and Research at Umalusi, South Africa.

Kristine Bowne

VP of Professional Development and Industry Engagement, ArtCenter Los Angeles

Dominik Böhler

Head of Entrepreneurship & Tech Education, UnternehmerTUM

Christoph Böninger

Designer, Auerberg, Chairman of the Board, iF Design Foundation, Munich

Helke Brandt

Founder of helke brandt communication, General Secretary iF Design Foundation

Ralph Bruder

Professor, Vice President, Technische Hochschule, Darmstadt

Mike Buzzard

UX Design Manager at Google

Angus Donald Campbell

Head of Department and Senior Lecturer at the Department of Industrial Design, University of Johannesburg (UJ)

Charlie Cannon

Head of Department, Industrial Design, Rhode Island School of Design, Providence

Donghoon Chang

President, Samsung Art and Design Institute, Seoul

Yvette Chaparro

Parsons and Cumulus, New York

Charles Chen

Managing Partner, Brand Consultant, Process Brand Evolution, Zurich

Peggy Chen

Managing Partner, Brand Consultant, Process Brand Evolution, Shanghai

Shikuan Chen

Vice President Central Innovation & Design, Compal Electronics, Taipeh

Wen-Yin Chen

Associate Professor, Chairman, Department of Industrial Design, National Taipei University of Technology, Taipeh

Fu-Ru Cheng

Associate Professor, Department of Industrial Design, National Taipei University of Technology, Taipeh

Allan Chochinov

Chair, MFA Product of Design, School of Visual Arts, SVA and Partner, Core77 | New York

Wan-Ru Chou

Associate Professor, Department of Industrial Design, Shih-Chien University, Taipeh

Hsu-Cheng Chu

Associate Professor, Chairperson, Department of Industrial Design, Shih-Chien University, Taipeh

Henriette Cornet

Ingenieur and Design Researcher at TUMCREATE, Singapore

Felix Ofori Dartey

Founding Member & Interim Vice President, Pan-Afrika Design Institute

Christopher Dell

Professor, HafenCity University, Hamburg

Annette Diefenthaler

Portfolio Director, Education Studio, IDEO San Francisco CA

Tanja Diezmann

Professor for Interaction Design, University of the Arts, Bremen

Chris Do

CEO The Futur

Dave Dombrow

Executive Creative Director / Co-founder / Entrepreneur, Former Under Armour design lead, now startup, Portland

Vikki Du Preez

Lecturer, Researcher and Service Designer

Sonja Dümpelmann

Associate Professor of Landscape Architecture, Harvard University, Graduate School of Design, Cambridge, MA

Matthias Edler-Golla

Professor for Interaction Design, Web Design, Ecology & Sustainability, Hochschule München University of Applied Sciences, Munich

Peter Ekanem

Founder and Lead Facilitator at The School of Graphics

Maing Eunjoo

Director, Korea Design Center, Seoul

Eric Fan

Director Innovation Design and Knowledge Management Research Center, National Taipei University of Technology, Taipeh

Hagen Fendler

Chief Design Office , ZTE Corporation, Shanghai

Fritz Frenkler

Founder and CEO of fp design gmbh, Member of the Board, iF Design Foundation

Markus Frenzl

Professor of Design and Media Theory, Design Consultant and Design Critic

Naoto Fukasawa

Professor, Tama Art University, Department of Integrated Design, Tokyo

Brian Goldberg

Vice President, Strategic Initiatives, Rhode Island School of Design, Providence

Conrad Gonsalves

Interior Designer at DLLD, Mumbai

Johanna Grawunder

Designer, Johanna Grawunder, Mailand / San Francisco

Konstantin Grcic

Designer, Konstantin Grcic Industrial Design, Munich

Arwed Guderian

Designer, Arwed Guderian, Munich

Chris Hacker

Chair, Product Design, ArtCenter Los Angeles

Yutaka Hasegawa

VP, Head of Creative Center Sony Corporation

Steven Heller

Co-Chair, MFA Products of Design, School of Visual Arts, New York City

Maggie Hendrie

Chair, Media Design Practices & Interaction Design, ArtCenter Los Angeles

Sebastian Herkner

Designer, Sebastian Herkner, Offenbach am Main

Oliver Herwig

Moderator, journalist, deputy program director of the KAP Forum

Tomohiko Hirata

CEO, Ziba Tokyo

Sandra Hirsch

Design Researcher and Science Manager TUM

Dieter Hofmann

Principal, Burg Giebichenstein, Halle University of the Arts, Department of Design

Karen Hofmann

Provost ArtCenter Los Angeles

Brigitta Homburger

Studio Homburger, Design Strategy

Sung Wook Hong

Designer, Tangible, Seoul

Robin Hoshino

Designer, Illustrator

Chi-Wu Huang

Associate Professor, Department of Industrial Design, National Taipei University of Technology, Taipeh

Minoru Ikeda

Chief Designer, Product Design Department, Global Center for Social Innovation – Tokyo, Hitachi Ltd.

Toshiro Ikegami

Architect, Urbangauss

Yuta Inoue

CEO, QUANTUM GLOBAL Inc.

Daisuke Ishii

Chief Art Director, Sony, Studio 5, Creative Center, Tokyo

Yoshifumi Ishikawa

Advisory Director, Senior General Manager,
Canon Design Center, Tokyo

Yuichi Izu

Shizuoka University of Art and Culture

Chelsea Jang

Designer, Tangible, Brand Experience Team, Seoul

Song Jeongman

Head, Korea Design Center, Global Business
Division, Seoul

Charrisse Johnston

FASID, LEED AP, Assoc. AIA

Caneel K. Joyce

Founder & CEO, Kickass Enterprises, Los Angeles

Lorraine Justice

Author »Future of Design«, Professor and Dean
Emerita, RIT, New York

Yuichi Kado

Kyoto Institute of Technology

Hiroshi Kaneko

Managing Director, fp design co., ltd.

Duke Seungchae Kang

Graduate Student Product Design, Parsons School
of Design, New York City

Shohei Katayama

Designer, Shiseido, Advertising & Design
Department, Tokyo

Juliet Kavishe

Interior Architect, Educator

Takuya Kawagoi

Creative Director, Creative Center,
Sony Corporation

Eunah Kim

Editor, Design House, Seoul

Heejin Kim

Deputy Manager, Design House, Education
Programs Team, Seoul

Ji Eun Kim

Designer, Tangible, Seoul

Woo Ram Ryan Kim

Team Manager, Design House, Business Strategy
Team, Seoul

Hitomi Kitajima

Designer, Canon, Interaction Design Department,
Design Center, Tokyo

Ikki Kobayashi

Designer, Shiseido, Advertising & Design
Department, Tokyo

Sanotsh Kshirsagar

Calligrapher, Researcher, Founder Aksharaya
aksharaya.org

Masayoshi Kubo

Professor Emeritus, Kyoto Institute of Technology,
Professor, Osaka University of Arts, Designer

Des Laubscher

CEO Greenside Design Center, College of design,
Johannesburg

Hyesun Lee

Associate Dean, Professor, Ewha Woman's
University, College of Art & Design, Seoul

Jong-ho Lee

Professor, Samsung Art and Design Institute,
Product Design Department, Seoul

Young-hye Lee

President & Publisher, Design House, Seoul

Onica Lekuntwane

Interactive Designer, Graphic Designer, Assessor,
Moderator and Trainer

Susanne Lengyel

Vice president, Hamm-Lippstadt University of
Applied Sciences

Oliver Lin

Deputy CEO, Taiwan Design Center, Taipeh

Carl Liu

Designer, CARLLIU, Shanghai

Lidan Liu

Managing Director, Designaffairs, Shanghai

Yongqi Lou

Professor, Dean, Tongji University College of Design
and Innovation, Shanghai

Mugendi K. M'Rithaa

Transdisciplinary Industrial Designer/Educator/
Researcher with a passion for Africa, Design and
Innovation

Saki Mafundikwa

Director of Zimbabwe Institute of Vigital Arts

Jennifer Magnol

Founder & Principal Investigator, Programmable
Habitats, New York City

Carl Magnusson

Principal, New York

Tatsuya Matsui

Founder and CEO of Flower Robotics, Inc.

Sachiko Matsuyama

Craft Culture Coordinator, monomo Ltd.

Siyanda Mbele

Creative Director at Pinda Furniture and Interior Design

Timo Meynhardt

Dr. Arend Oetker Chair of Business Psychology and Leadership, Leipzig, Sachsen, Deutschland

Daijiro Mizuno

Kyoto Institute of Technology, Design Researcher

Atsuro Morita

Osaka University

Tatsuro Morita

Kyoto Institute of Technology

Katrin Mueller-Russo

Professor, Industrial Design, Pratt Institute, New York City

Heidrun Mumper-Drumm

Director Sustainability Initiatives ArtCenter College of Design

Eva Müller

Designer, Consultant

Tsunao Nagasaki

Designer, Naoto Fukasawa Design, Tokyo

Mitsuhiko Nagata

Nagata Offic

Akihiro Nagaya

Yamaha Motor Co., Ltd.

Kiyoshi Nakata

Professor, Faculty of Art and Design, Tama Art University, Visiting Professor, Zhejiang Sci-Tech University in China, President, NAKATA DESIGN LAB

Suh Nara

Manager, Korea Design Center, Design Education Development, Seoul

Robbie Nock

Director of Entrepreneurship and Professional Practice, ArtCenter Los Angeles

Andy Ogden

Chair, Graduate Industrial Design ArtCenter, Los Angeles

Jonathan Olivares

Designer, Jonathan Olivares, Los Angeles

Rosemarie Piccioni

Director of Entrepreneurship and Professional Practice, ArtCenter Los Angeles

Kolja Pitz

i22 digitalagentur

Louis Poire

Graduate Student Product Design, Parsons School of Design, New York City

Martin Poschauko

Multidisciplinary creative

Thomas Poschauko

Multidisciplinary creative

Kuno Prey

Professor of Product Design in Teaching and Research, University of Bolzano

Mariana Prieto

Innovation Leader, Wildlife Conservation, Former IDEO.org, Los Angeles

Marcel Rossouw

Design & Digital Strategy Consultant

Andrea Ruggiero

Adjunct Assistant Professor, BFA Product Design, MFA Industrial Design, Parsons School of Design, New York City

Robert Sachon

Vice President / Head of Global Design, Brand Bosch, BSH Hausgeräte, Munich

Eija Salmi

Secretary General, Cumulus International Association of Universities and Colleges in Art, Design and Media

Asami Sasaki

Softdevice Inc.

Chiho Sasaki

Director / Founder Infield Design Inc

Wolfgang Sattler

Professor, Dean of the Design Faculty, Bauhaus-Universität Weimar

Ulrich Schendzielorz

Professor for Media Authoring, HfG Schwäbisch Gmünd

Susanne Schmidhuber

Member of the Board, iF Design Foundation

Nashan Sheppard

Head of Global Customer Experience Design, Amazon, Seattle

Katsuhiko Shibuya

Executive Creative Director, Shiseido, Advertising & Design Department, Tokyo

Alex Simm

Innovation Manager at GMIS – Global Manufacturing & Industrialisation Summit

Anna Smith

Director, PENSOLE Footwear Design Academy,
Portland

Leslie Speer

Chair, Product Design, MICA Baltimore

René Spitz

Professor of Design Science and Communication
Management, Rheinische Fachhochschule (RFH)
Cologne

Marie Stargala

Graduate Student, Art Center College of Design,
Pasadena

Martina Starke

Studio Director Munich Studio at Designworks,
A BMW Group Company

Peter F. Stephan

Professor for Transformation Design,
Academy of Media Arts Cologne

Daniel Stromborg

Design Director, Gensler Los Angeles

Babette Strousse

Professor of Product Design, Humanities and
Sciences and Graduate Trans Design, Art Center
College of Design, Pasadena

Ahn Sungmin

Designer, Tangible, Brand Experience Team, Seoul

Hiroyuki Suzukawa

Designer, Sony, Digital Imaging Design Team 1,
Studio 4, Creative Center, Tokyo

Sushi Suzuki

Kyoto Institute of Technology

Therese Swanepoel

Senior Design Research + Strategy, REI Seattle

Oliver Szasz

Professor Media & Communication Design,
Head of Study Program Design Management,
Co-Founder & Director Culturesphere

Kinya Tagawa

Visiting Professor, Royal College of Art,
School of Design, London

Nobutada Takahashi

OKAMURA CORPORATION, Product Design
Department

Maria Thiel

Founding Member and Director of the IDEA
Collective at the Department of Education

Ursula Tischner

CEO, econcept, Agency for Sustainable Design,
Professorin im Master Eco-innovative Design,
FH JOANNEUM

Georg Todtenbier

Senior Design Manager, Cre8 Design, Taipeh

Anne Elisabeth Toft

Associate Professor, Architect MAA, President of
The Nordic Association of Architectural Research
(NAF), Aarhus School of Architecture, Aarhus

David Townsend

Chiefdesigner, Data and AI, IBM Austin

Feilang Tseng

ROOTS Company

Kanae Tsukamoto

Owner of Kanaé Design Labo

Robin Turner

HOD (Graphic/Multimedia Design) & lecturer at
Greenside design center

Kris Verstockt

Executive Director, Cre8 Design, Taipeh

Adrienne Viljoen

Consultant at Adrienne Viljoen Design, Manager at
Design Institute, South Africa

Wilhelm Vossenkuhl

Professor emeritus, Ludwig Maximilian University
Munich

Katharina Wahl

Designer

Manfred Wang

National Taiwan Normal University, Taipeh

Kotaro Watanabe

Director, Takram Design Engineering, Tokyo

Will W. Wu

Design Director, Creative Design Center,
Quisda, Taipeh

Fan Xu

Master Program Director, Tongji University College
of Design and Innovation, Shanghai

Yunxia Kelly Xu

Director, Office of Administration and International
Affairs, Tongji University College of Design and
Innovation, Shanghai

Yosuke Yamamoto

Design & Realizations Ltd.

Toshiki Yamaoka

Kyoto Women’s University

Ryo Yamazaki

CEO of studio-L, Social entrepreneur, Community
Designer, Chief Creative Office of Community
Design at the Tohoku University of Art and Design
and a trustee of Maggie’s Centre Tokyo

Takuma Yamazaki

Designer, Canon, Product Design Department,
Design Center, Tokyo

Eunsil Eunice Yi

Assistant Professor, Seoul National University of
Science & Technology, Dept. of Design College of
Art & Design, Seoul

Gao Yi

Exhibition Commission, Painting Department,
Contemporary Art Education, Sichuan Fine Arts
Institute, Chongqing

Stefan Ytterborn

Founder & CEO, Ridecake, Stockholm

Takahisa Yoneyama

Professor, Tama Art University, Department of
Integrated Design, Tokyo

Zhong Yang Zheng

Chief Executive Office , Push Think, Shanghai

Yi Zhou

Chairman, S.Point, Shanghai

6 Faculty members

National Taipei University of Technology, Taipeh

26 Students

National Taiwan Normal University, Taipeh

5 Students

Tongji University College of Design and Innovation,
Shanghai

4 Students

Art Center College of Design, Pasadena

DANKSAGUNG

ACKNOWLEDGMENTS

Allen Beteiligten an den Interviews und Hearings danken wir, dass sie uns ihre Zeit geschenkt und ihre Erkenntnisse mit uns geteilt haben. Darüber hinaus waren wir auf besondere Unterstützung angewiesen, um das gesamte Projekt zu verwirklichen. Dafür danken wir ausdrücklich:

- Florian Kohler, Büttenpapierfabrik Gmund am Tegernsee, Deutschland
- Karen Hofmann, Art Center College of Design, Pasadena, USA
- Prof. Eizo Okada, Kyoto Design Lab, Kyoto Institute of Technology, Japan
- Shoko Kobayashi, Kyoto Design Lab, Kyoto Institute of Technology, Japan
- Prof. Des Laubscher, Greenside Design Center, Johannesburg, Südafrika
- Prof. Dr. Timo Meynhardt, HHL Leipzig Graduate School of Management, Leipzig, Deutschland
- Hiroshi Kaneko, fp design co., Kyoto, Japan
- Helke Brandt, iF Design Foundation, Hannover, Deutschland
- Akiyo Takada, iF Tokyo, Japan
- Ji Hwan Lee, iF Seoul, Korea
- Younji Ji, iF Seoul, Korea
- Sean C.K. Lee, iF Shanghai, China

Der Vorstand der iF Design Foundation

We would like to thank all those involved in the interviews and hearings for sharing their time and their knowledge with us. We were also reliant on specific support for the realization of the project as a whole, and for this we would particularly like to thank:

- Florian Kohler, Büttenpapierfabrik Gmund am Tegernsee, Germany
- Karen Hofmann, Art Center College of Design, Pasadena, USA
- Prof. Eizo Okada, Kyoto Design Lab, Kyoto Institute of Technology, Japan
- Shoko Kobayashi, Kyoto Design Lab, Kyoto Institute of Technology, Japan
- Prof. Des Laubscher, Greenside Design Center, Johannesburg, South Africa
- Prof. Dr. Timo Meynhardt, HHL Leipzig Graduate School of Management, Leipzig, Germany
- Hiroshi Kaneko, fp design co., Kyoto, Japan
- Helke Brandt, iF Design Foundation, Hanover, Germany
- Akiyo Takada, iF Tokyo, Japan
- Ji Hwan Lee, iF Seoul, Korea
- Younji Ji, iF Seoul, Korea
- Sean C.K. Lee, iF Shanghai, China

Management Board of the iF Design Foundation

BILDNACHWEISE

PICTURE CREDITS

S./p. 10

Foto/photo: Claudio Centonze

S./p. 19, Mitte/center

Foto/photo: Sascha Swiercz,
Copyright: iF Design Foundation

S./p. 28

Foto/photo: Erich Consemüller,
Copyright: Stephan Consemüller

S./p. 29, links/left

Foto/photo: Hans G. Conrad,
Copyright: René Spitz

S./p. 29, rechts/right

Foto/photo: mizoula, ID 527212430,
Copyright: iStockphoto.com

S./p. 30

Foto/photo: Harriet Sohmers, Courtesy of
Black Mountain College Museum + Arts Center

S./p. 31

Entwurf/Design: Alexander Vesnin,
Copyright: Staatliches Schtschussew-
Architekturmuseum/Schusev State Museum
of Architecture (MUAR), Moskau

S./p. 34 – 37

Copyright bei den Verlagen/by publishers

S./p. 66 Carl Liu

Copyright: Carl Liu

S./p. 66 Christopher Dell

Foto/photo: Johanna Lippmann

S./p. 66 Anne Elisabeth Toft

Foto/photo: Hanne Stine Hansen Nielsen

S./p. 70 Peggy & Charles Cheng

Copyright: Peggy & Charles Cheng

S./p. 70 Jennifer Magnolfi

Copyright: Jennifer Magnol

**S./p. 19 rechts/right, 24, 78, 82, 104,
175 außer rechts oben/except top right,
178–192, 258, 290**

Foto/photo: Tomomi Takano,
Copyright: iF Design Foundation

S./p. 68 Eva Müller, 87, 90, 94, 107, 113, 116–134, 252

Foto/photo: Gisela Schenker,
Copyright: iF Design Foundation

S./p. 106, 212, 216–225

Foto/photo & Copyright: Helke Brandt

S./p. 145 rechts oben/top right, 152–155, 272–273

Foto/photo & Copyright: Alexandra Böninger

S./p. 278

Copyright: Allan Chochinov

Alle anderen Abbildungen/all other pictures

Foto/photo & Copyright: René Spitz

IMPRESSUM

IMPRINT

Herausgeber

Editor

iF Design Foundation
Christoph Böninger
Susanne Schmidhuber
Fritz Frenkler

Verfasser (ausg. Essays) und Redaktion

Author (except essays) and editing

René Spitz

Übersetzung

Translation

Jeremy Gaines
Petra Gaines

Korrektorat

Copy editing

Mario Ableitner
Jeremy Gaines

Gestalterisches Konzept

Design Concept

Peter Zizka
Steven Stannard

Gestaltung und Satz

Design and Type

Steven Stannard
Susanne Dreyer
Mario Weisser

Papier

Paper

150 g/m² Périgord matt

Druck

Printing

Eberl Kösel, Altusried

Verlag und Vertrieb

Publishing and Distribution

avedition GmbH
Senefelderstraße 109
70176 Stuttgart
www.avedition.com

ISBN 978-3-89986-341-3

Printed in Germany

© 2021 iF Design Foundation, Hanover

© 2021 **avedition** GmbH, Stuttgart

© for texts and photos see authors
and picture credits

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm, oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

This work is subject to copyrights. All rights are reserved, whether the whole or part of the materials is concerned, and specifically but not exclusively the rights of translation, reprinting, reuse of illustrations, recitations, broadcasting, reproduction on microfilms or in other ways, and storage in data banks or any other media. For use of any copyrights owner must be obtained.

Bibliographic Information published by the German National Library

The German National Library lists this publication in the German National Bibliography; detailed bibliographical data are available on the internet at <http://dnb.de>

INTERNATIONALE STUDIE ZUR ZUKUNFT DES DESIGNSTUDIUMS

**MIT 250 EXPERTINNEN UND EXPERTEN
AUS VIER KONTINENTEN**

**BIETET VIELFÄLTIGE ANREGUNGEN FÜR
DIE KONKRETE UMSETZUNG IN LEHRE
UND STUDIUM**

Wie muss das Designstudium gestaltet sein, um mit den Veränderungen in Wirtschaft und Gesellschaft nicht nur Schritt zu halten, sondern diese zu gestalten? Wie viel Künstliche Intelligenz und Coding müssen im Studium vermittelt werden? Das vorliegende Buch dokumentiert eine fünfjährige internationale Forschung zu diesen Fragen, an der sich weltweit 250 Expertinnen und Experten beteiligt haben.

Die iF Design Foundation widmet sich als gemeinnützige Stiftung dem Design als Phänomen und Praxis im Kontext von Bildung und Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft, Politik und Gesellschaft. Sie fördert die Entwicklung designspezifische Diskurse und unterstützt den Austausch von designrelevantem Wissen und Erkenntnissen.

INTERNATIONAL STUDY ON THE FUTURE OF DESIGN STUDIES

**WITH 250 EXPERTS FROM FOUR
CONTINENTS**

**OFFERS A WEALTH OF POINTERS FOR
CONCRETE INCORPORATION INTO
TEACHING AND STUDIES**

How must design studies be structured in order to not only keep pace with the changes in the economy and society but also to shape them? How much artificial intelligence and coding must be conveyed during studies? This book documents five years of international research on these questions, which 250 experts participated in worldwide.

The iF Design Foundation is dedicated as a non-profit organisation to design as a phenomenon and practice in the context of education and culture, science and the economy, politics and society. It promotes the development of design-specific discourses and supports the sharing of design-relevant knowledge and findings

