

Design, not art.

DESIGN IS FIRST and foremost an intellectual process. Contrary to popular belief, designers are not artists. They employ artistic methods to visualize thinking and process, but, unlike artists, they work to solve a client's problem, not present their own view of the world. If a design project, however, is to be considered successful – and that would be the true measure of quality – it will not only solve the problem at hand, but also add an aesthetic dimension beyond the pragmatic issues.

I consider design not to be a series of “creative” one-offs, but an integrated process, from planning the appropriate communications strategy to designing functional and beautiful objects as well as – for example – implementing electronic stationery on clients' systems.

What clients say and what designers hear are too often very different things. Design is a powerful tool to help clarify the problem. It is only when a common understanding has been established between client and designer that effective results can be achieved.

Design quality needs an integrated approach: look more closely than expected, ask many questions, think laterally, get involved in things you shouldn't, do more than you are supposed to and have fun doing it. Problem solving is one thing, aesthetic pleasure another. Combine the two, make the engineer sketch like an artist and make the artist analyze like an engineer, and you are half-way there.

*Erik Spiekermann
Berlin, March 2005*

Design, nicht Kunst.

DESIGN IST ZUERST ein intellektueller Prozess. Entgegen der herrschenden Meinung sind Designer keine Künstler. Sie arbeiten mit künstlerischen Methoden um Gedanken sichtbar zu machen, aber im Gegensatz zu Künstlern arbeiten sie als Problemlöser im Auftrag anstatt ihre eigene Einstellung zu präsentieren. Wenn andererseits ein Designprojekt als erfolgreich gelten will – und Erfolg ist der einzig wahre Qualitätsmaßstab – , dann wird es nicht nur das akute Problem lösen, sondern über den pragmatischen Ansatz hinaus eine ästhetische Dimension erschließen.

Design ist keine Anreihung von „kreativen“ Einzellösungen, sondern ein integrierter Prozess. Von der Planung der angemessenen Kommunikationsstrategie bis zur Gestaltung funktionstüchtiger und schöner Gegenstände und der Umsetzung – um ein Beispiel zu nennen – elektronischer Geschäftspapiere auf dem Computersystem des Auftraggebers.

Was Auftraggeber sagen und was Designer hören, sind oft ganz unterschiedliche Dinge. Design kann helfen, Probleme überhaupt erst einmal klar zu definieren. Wirksame Ergebnisse kann man nämlich erst erwarten, wenn sich Auftraggeber und Gestalter richtig verstehen.

Gestaltungsqualität entsteht aus dem integrierten Ansatz: etwas näher hinschauen als erwartet; viele Fragen stellen; querdenken; sich in Angelegenheiten einmischen, die einen nichts angehen; mehr machen, als man eigentlich machen sollte und vor allem Spaß bei der Arbeit haben. Probleme lösen ist eine Sache, ästhetisches Vergnügen eine andere. Wir wollen beide verbinden – der Ingenieur soll skizzieren wie ein Künstler und der Künstler analysiert eine Aufgabe wie ein Ingenieur. Das ist die richtige Mischung.

*Erik Spiekermann
Berlin, März 2005*