

# A

O

**Alicia Ongay-Perez is a designer and maker from London. She recently graduated from the Design Academy Eindhoven's Contextual Design master's programme.**

Alicia Ongay-Perez is a designer and maker from London. She recently graduated from the Design Academy Eindhoven's Contextual Design master's programme.

# L

A

**Ben Landau is an Australian designer, currently working on his thesis in the Design Academy Eindhoven's Contextual Design master's programme.**

Ben Landau is an Australian designer, currently working on his thesis in the Design Academy Eindhoven's Contextual Design master's programme.

# P

# H

D

**Department 21 formed in 2009, is an inter-disciplinary group of students from different departments at the Royal College of Arts in London. In collaboration with Pippa Koszerek.**

Department 21 formed in 2009, is an inter-disciplinary group of students from different departments at the Royal College of Arts in London.

# A

R

**The Dirty Art Department founded in 2009, is the master's programme of applied arts at the Sandberg Institute in Amsterdam, the Netherlands.**

The Dirty Art Department founded in 2009, is the master's programme of applied arts at the Sandberg Institute in Amsterdam, the Netherlands.

# ALPHABETALOG

Initiated and concept by Jan Boelen

Design by Studio Joost Grootens / Joost Grootens, Boris Meister, Tine van Wel

For more information: [www.designacademy.nl/study/master/general.aspx](http://www.designacademy.nl/study/master/general.aspx)

# B

P

**Giovanni Pezzato is a designer from Treviso, Italy, currently working on his thesis in the Design Academy Eindhoven's Information Design master's programme. In collaboration with Antonio Samaniego.**

Giovanni Pezzato is a designer from Treviso, Italy, currently working on his thesis in the Design Academy Eindhoven's Information Design master's programme.

# E

L

**Eugénie de Larivière is a French designer, currently working on her thesis in the Design Academy Eindhoven's Social Design master's programme.**

Eugénie de Larivière is a French designer, currently working on her thesis in the Design Academy Eindhoven's Social Design master's programme.

# T

I

**IRA-C is a research group founded in 2009 by architectural discontents based in Milan, Italy.**

IRA-C is a research group founded in 2009 by architectural discontents based in Milan, Italy.

# A

C

**Pablo Calderón is a designer from Bogotá, Colombia, currently working on his thesis in the Design Academy Eindhoven's Social Design master's programme.**

Pablo Calderón is a designer from Bogotá, Colombia, currently working on his thesis in the Design Academy Eindhoven's Social Design master's programme.

# L

B

**Mauricio O'Brien is a graphic designer and founding member of Federación de Ideas, and programme director of the design and architecture master's at ELISAVA in Barcelona, Spain.**

Mauricio O'Brien is a graphic designer and founding member of Federación de Ideas, and programme director of the design and architecture master's at ELISAVA in Barcelona, Spain.

# O

T

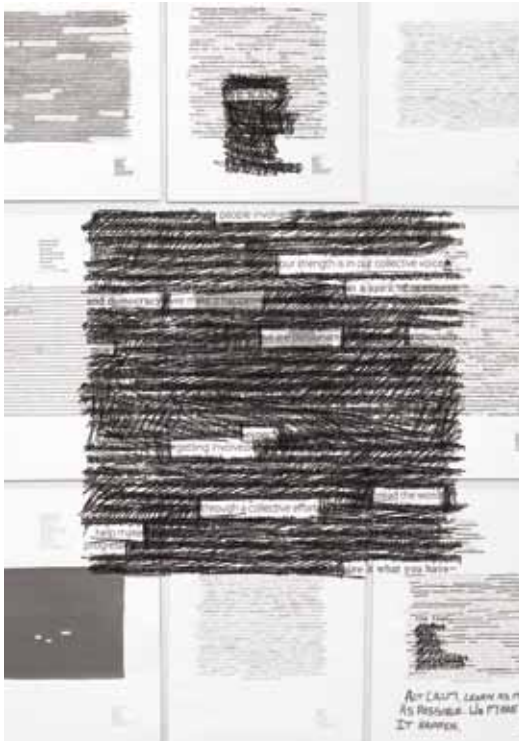
**Thomas Lomme is a designer from Brussels, Belgium and a mentor at the Design Academy Eindhoven. Amongst a team of collaborators, he initiated the OpenStructures project in 2007.**

Thomas Lomme is a designer from Brussels, Belgium and a mentor at the Design Academy Eindhoven. Amongst a team of collaborators, he initiated the OpenStructures project in 2007.

# G

# A

## Ad-hoc systems Sistemi ad-hoc



## Analysis Analisi



## Archive Archivio



**Autonomy** Today, the ability of designers to do the projects they really want is bigger than ever. Whereas design originated as a powerful machine for those in control to seduce, propagate, or boost sales, it has now become a tactical weapon in the hand of the designer him/herself. This growing ability has been facilitated by new and altered tools for disseminating, funding, and producing physical objects.

Using crowdfunding, independent designers can bypass large institutions to acquire the necessary means for start-up. Niche but networked markets challenge the mainstream, while computerised production, peer-to-peer learning, and free 3D software democratise production, retail and distribution. The next generation of designers can be more autonomous in supporting the ideas they want to support by making them attractive, understandable and easy to use. Thus, design is now, more than anything else, about giving form and texture to what we think makes sense.

Therefore, design education should extend its attention from how to what and why. Apart from developing a tactile and intuitive approach to material qualities, design students must also observe their contemporary context to better understand what it is they want to design as well as why. Design education boils down to accompanying students in figuring out who they are, making it easier for them to clearly choose what they want, and giving them the tools that will allow them to realise these choices from the bottom up.

**Autonomia** Oggi la possibilità che i designer hanno di lavorare su progetti a cui sono davvero interessati è più vasta che mai. Il design, che nelle mani dei potenti si era sviluppato come una macchina formidabile per sedurre, promuovere, o aumentare le vendite, ora è invece diventato un'arma tattica nelle mani dei designer. Si tratta di una *chance* crescente che è stata agevolata dall'avvento di nuovi strumenti per finanziare, produrre e diffondere oggetti fisici. Attraverso il *crowdfunding*, designer indipendenti possono iniziare una start-up senza dover passare attraverso grandi istituzioni. Attività di nicchia grazie ai network sfidano il mercato tradizionale, mentre la

produzione computerizzata, l'apprendimento peer-to-peer e i software gratuiti per la modellazione 3D democratizzano produzione, distribuzione e vendita. I designer della prossima generazione saranno in grado di essere più autonomi nel sostenere le idee in cui credono, rendendole più attraenti, comprensibili e facili da utilizzare. Quindi si può dire che oggi il design dà soprattutto forma e sostanza a ciò che pensiamo abbia senso.

Di conseguenza, l'insegnamento del design dovrebbe allargare il proprio sguardo per occuparsi non solo di *come*, ma anche di *cosa* e *perché*. Oltre a sviluppare un approccio spontaneo e tattile alle qualità materiali, gli studenti dovrebbero anche osservare il contesto in cui sono immersi, per capire meglio *cosa* vogliono progettare, e *perché*. L'insegnamento del design deve semplicemente accompagnare gli studenti alla scoperta della loro personalità, aiutandoli a capire ciò che vogliono, e dando loro gli strumenti che li faciliteranno a *scegliere* secondo un approccio che va dal basso verso l'alto.

# B

## Bottom-up Dal basso verso l'alto







su processi cooperativi e democratici. Infine, la Trade School è un'iniziativa focalizzata sui contenuti, basata sul concetto che la formazione di tutti implica una formazione da parte di tutti.

## C

**Complexity** ◊  
**Complessità** ◊



**Contextualising design** ◊ As a design student, I lived between the gritty dynamic of my home in London and the isolated “white cube” environment of my education at the Design Academy Eindhoven. As an outsider, I could not really engage with Dutch social politics; but my work could become more abstract and potentially introspective. Conceptual design became like a form of escapism from a world of social upheaval and conflict that seemed completely unrelated to the making of beautiful objects.

This tension formed an important part of my research, a theme I explored through film. I took my own creations into the “real world” to place educational values in contrast with the attitudes of “normal people”. Through documentary-style interviews, I asked people in London to think about what the objects were, what they meant, why I had made them, and how much they were worth. Children were more open-minded about the objects than adults, who labeled the objects as sculpture and called themselves too simple to see the underlying metaphorical significance. The friction in these interactions illuminated new questions about conceptual design in a larger society.

Contextualising my work was a form of educational evaluation as important as any within a design institution. This exercise could be even more informative for educators, who should promote an exchange of ideas rather than a top-down hierarchy. As a student, I sought the space to ask why—as in “why should we make more things?”—rather than how. In education and outside the marketplace, we should enjoy the freedom to ask fundamental questions about the design discipline itself.

**Contestualizzare il design** ◊ Come studente di design, ho vissuto tra la dinamica grintosa della mia casa londinese e l'isolato e algido ambiente della Design Academy di Eindhoven, dove studiavo. Risultando un outsider, non ho davvero avuto la possibilità di interagire con la scena socio-politica dei Paesi Bassi, ma tutto ciò mi ha dato l'opportunità di sviluppare un lavoro più astratto, introspettivo, in cui il progettare sul piano concettuale diventava la fuga da una realtà fatta di conflitti e tensioni sociali che non sembravano avere niente a che fare con la creazione di oggetti belli.

Questa tensione è stata una parte importante della mia ricerca, e un tema che ho poi esplorato attraverso l'uso del video. Ho portato i miei lavori nel “mondo reale” per poter confrontare i valori didattici con la percezione della “gente comune”. Ho intervistato persone a Londra mostrando i miei oggetti, chiedendo che significato avessero, perché li avessi

creati e quanto valessero. E i bambini si sono dimostrati interlocutori di mentalità più aperta rispetto agli adulti, che invece etichettavano gli oggetti come sculture, li consideravano troppo semplici o troppo carichi di significati metaforici. L'attrito fra queste interazioni è stato poi fonte di nuove domande riguardo al design concettuale e il ruolo che può avere nella società.

Contestualizzare il mio lavoro è stato una forma di valutazione didattica importante tanto quanto qualsiasi altra tra quelle usate dalle scuole di design. Tale esercizio può essere d'aiuto anche per i docenti, che dovrebbero promuovere lo scambio di idee piuttosto che gerarchie. Come studente, cercavo lo spazio per chiedermi perché – ad esempio: “Perché dovremmo creare ancora altre cose?” – invece di chiedermi come. Nel mondo accademico dunque, al di fuori dal mercato, dovremmo concederci la libertà di porre domande fondamentali riguardo al design in quanto disciplina.

**Cowboys** (→ Rocketship) ◊

**Cowboys** (→ Nave spaziale) ◊

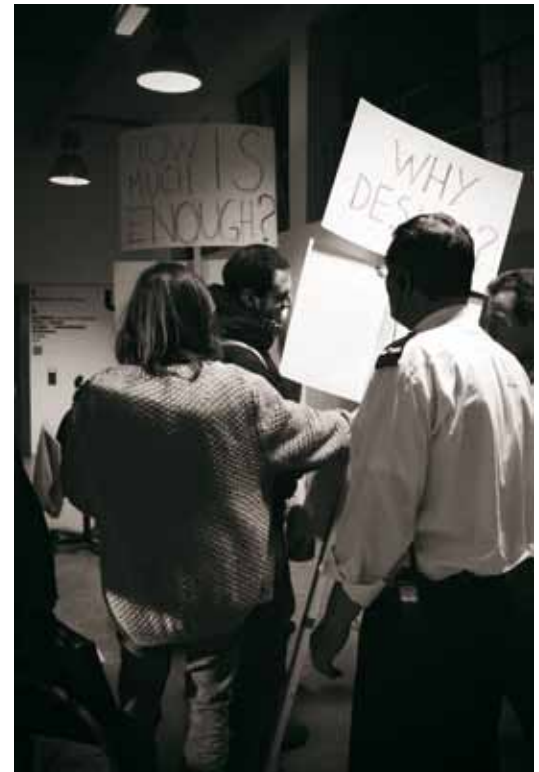
**Crowdfunding** (→ Autonomy) ◊

**Crowdfunding** (→ Autonomia) ◊

## D

**Demonstration** ◊

**Dimostrazione** ◊



**Department 21** ◊

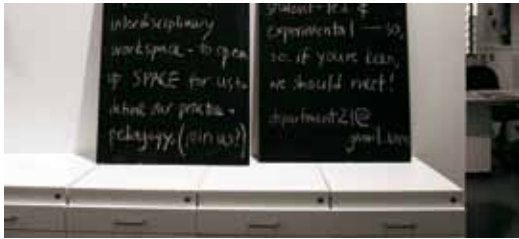
**Department 21** ◊



**By all, for all** ◊ In economic crisis, academies are exposed to a set of difficulties: endangered by funding cuts, they become more market-driven, thus reducing academic freedom and critical perspective. As knowledge production becomes commodified, numerous innovative education alternatives come into being. By altering the academy's conventional structures, locations, and scales, new models provide aspiring learners a variety of channels towards the end goal of knowledge and experience. These alternatives of active resistance re-evaluate the educational system and test different responses towards its flaws. The recent rise of ad-hoc systems suggests that the “educational” facet of schools may move out of the academies. Eindhoven's Informal Academy, for example, links multiple schools to give students a monthly platform to share their research. Another Dutch case, the MadLab is a laboratory to facilitate student work at the intersection of art, science, and technology. Private initiatives such as Knowmads or KaosPilots are accredited degree-granting programs based on temporal commissions, while the Social Science Centre involves students and teachers equally in co-operative, democratic decision-making processes. Finally, the Trade School is a more content-focused initiative, in which education for all means education by all.

**Per tutti, da tutti** ◊ Durante le crisi economiche, le accademie sono esposte a una serie di problemi. Messe in pericolo da tagli finanziari, si trovano a dover fare i conti con il mercato, perdendo progressivamente libertà di ricerca e di pensiero critico. Mentre la produzione di conoscenza va mercificandosi, assistiamo alla comparsa di numerose alternative didattiche: alterando strutture, luoghi e scale tradizionalmente accademiche, i nuovi modelli offrono agli aspiranti studenti molteplici vie per raggiungere l'obiettivo finale, ovvero acquisire conoscenza ed esperienza. Queste forme di resistenza attiva rivalutano il sistema educativo e sperimentano diverse strategie per risolverne i problemi. Il recente avvento di sistemi ad hoc lascia pensare che l'aspetto “formativo” delle scuole potrebbe anche uscire dalle accademie stesse. La Informal Academy di Eindhoven, per esempio, ha creato una rete di diverse scuole in modo da offrire agli studenti una piattaforma per condividere mensilmente le loro ricerche. Il MadLab, altro caso olandese, è invece un laboratorio fondato per agevolare gli studenti che lavorano al confine fra arte, scienza e tecnologia. Iniziative private come Knowmads o KaosPilots sono programmi basati su commissioni temporanee, che però conferiscono diplomi accademici riconosciuti, mentre il Social Science Centre mette studenti e docenti sullo stesso piano per lavorare





Desk  
Tavolo da lavoro



Dialogue  
Dialogo



Dirty Art Department  
Dirty Art Department



Disputed territories  
Territori contesi



## E

**Eternal revolution** ♦ Latin America is the land of eternal revolution, of Castro, Guevara, Allende and Sandino; and current students have taken their own role in this heritage, as proven in Colombia's recent student protests against a proposed law that would turn higher education into a production line. Yet this revolution is marked, in the words of journalist Alfredo Molano, by a significant distinction: "the students show their strength without the use of force." On October 12, 2012, the student movement was reignited in a peaceful protest of epic scale, called The Take of Bogotá. Simultaneously, in Jorge Tadeo Lozano University (Colombia's oldest industrial design program), a self-organised group of students occupied private and public spaces around campus to assemble and discuss their projects amongst themselves, acting as equal peers to the teachers. Perhaps this is a form of emancipation; it is no longer about the structured curriculum and institutional hierarchy, but about participants making decisions on how they want to operate.

**Eterna rivoluzione** ♦ L'America Latina è la terra dell'eterna rivoluzione. È la terra di Castro, Guevara, Allende e Sandino e gli studenti di oggi danno il loro contributo a questa tradizione, come dimostrano le recenti proteste in Colombia contro un progetto di legge che avrebbe trasformato l'istruzione superiore in una catena di montaggio. Questa rivoluzione è tuttavia contraddistinta, come ha rilevato il giornalista Alfredo Molano, da una caratteristica molto importante: "Questi studenti mostrano la propria energia senza l'uso della forza". Il 12 ottobre 2012 il movimento studentesco ha dato prova delle proprie capacità mettendo in atto una protesta pacifica di dimensioni eroiche, chiamata *La presa di Bogotá*. Nello stesso momento, all'università Jorge Tadeo Lozano (che ospita il corso di studi in design più antico della Colombia) un gruppo di studenti auto-organizzati ha occupato spazi pubblici e privati attorno al Campus per incontrarsi e discutere i propri progetti in autonomia, assumendo così un ruolo simile a quello dei docenti. Forse questa è una forma



di emancipazione che non investe più la struttura del curriculum di studio o la gerarchia istituzionale, ma gli stessi partecipanti, che decidono come intendono operare.

–  
**Evaluating education** ◊  
Valutazione didattica ◊



“What if I was a dustman, would you be happy with that?”

“No, I'd prefer you were thinking about concepts like when is a cup not a cup”

“E se io fossi uno spazzino, ne saresti contento?”

“No, preferirei che tu pensassi a concetti del tipo: quando una tazza non è una tazza”



“Don't you think it might be more meaningful to be doing something for society? Like clearing the streets of rubbish?”

“Helping society??? As a teacher, I am a public worker if you like, but helping society? Pfffft! I work for me.”

“Non credi che avrebbe più senso fare qualcosa di utile per la società? Per esempio liberare le strade dalla spazzatura?”

“Aiutare la società? In quanto insegnante, se vuoi puoi considerarmi un operatore pubblico. Ma, aiutare la società? Pfffft! Io lavoro per me.”

## F

**Free University** ◊ University? Thanks, but no. Italy's academic environment no longer supports serious conversations about the contemporary world in financial and social terms. Professors implicitly embrace capitalist “starchitecture”, and offer no academic gains to those responding to larger questions of building. We offer an alternative in IRA-C, a laboratory of interaction research and architecture in a crisis context. IRA-C investigates crisis—both local and global—through instantaneous interventions stemming from a libertarian pedagogy, based on research into urban and social development. The horizontal practice illuminates social forces and power mechanisms that influence people in everyday space.

In Milan, IRA-C's projects include the Free University, which provides a space and audience for bottom-up discussions of cultural issues that cannot be

understood with traditional tools and techniques. Other projects include Parasite Trip (collaborative interventions in Italy's public spaces), FireFly (a mobile device that records and projects geographically located stories), and Inescapable Deliveries, a new project that collects and publishes micro-narratives in disputed territories. Together, these works tell the stories of reconstruction and construct the mental maps of our hidden cities.

**Università Libera** ◊ Università? Grazie, no. Il mondo accademico in Italia non offre più spazio a conversazioni importanti sulla realtà contemporanea in termini sociali ed economici. I professori accettano implicitamente il sistema capitalistico delle “starchitecture”, e non riconoscono credito accademico a chi invece si occupa di questioni di più ampio respiro legate all'edificio. Con IRA-C proponiamo un'alternativa, ovvero un laboratorio di ricerca interattiva sull'architettura ben radicato nel contesto della crisi in corso. IRA-C analizza la crisi – sia quella locale che quella globale – attraverso interventi immediati scaturiti da una pedagogia libertaria, basata sullo studio dello sviluppo urbano e sociale. La pratica orizzontale fa luce sulle forze sociali e sui meccanismi di potere che influenzano il modo in cui la gente si muove nello spazio della quotidianità.

A Milano, tra i progetti di IRA-C c'è l'Università Libera, che offre uno spazio ed un pubblico per discutere senza gerarchia questioni culturali che non potrebbero essere comprese con gli strumenti e le metodologie tradizionali. Fra gli altri progetti, ci sono Parasite Trip (interventi di progettazione partecipata in spazi pubblici italiani), FireFly (dispositivo mobile che registra e proietta storie connesse a determinati punti geografici) e Inescapable Deliveries, che raccoglie e pubblica micro-storie accadute in territori contestati. Nell'insieme, questi lavori raccontano momenti di ricostruzione e disegnano una sorta di mappa mentale delle nostre città nascoste.

–  
**Friction** ◊  
Attrito ◊



## G

**Grassroots** (→ By all, for all) ◊  
A filo d'erba (→ Per tutti, da tutti) ◊

## H

**Heterogeneity** (→ Interdisciplinary collaboration) ◊  
Eterogeneità (→ Collaborazione interdisciplinare) ◊

–

**Horizontality** (→ Free University) ◊  
Orizzontalità (→ Università Libera) ◊

–  
**Initiative** (→ Specialising) ◊  
Iniziativa (→ Specializzare) ◊

**Interdisciplinary collaboration** ◊ Department 21 is a project where designers, artists, architects and theorists can meet, collaborate and share working space beyond the institutional boundaries of their own disciplines. It was set up in 2009 when a group of students at London's Royal College of Art initiated an experimental cross-departmental studio space, thereby engendering new discussions and ways of working. Emerging from an institutional context in which individual authorship, outcome-driven projects and “industry-ready” graduates are the dominant frames for creative production, the project results from the need for new, collaborative forms of exchange between different disciplines.

The philosophy driving Department 21 is an emancipated vision of postgraduate studentship, where all those entering a space of education can take a position regarding their learning process. Contrary to the common format of short interdisciplinary collaboration with a secure outcome, Department 21 feels it necessary to create premises for students to encounter spontaneous collaborative working methods based on common interests, curiosity and critical dialogue. The ongoing research work of the project is therefore to identify, test and refine methodologies that enable this type of encounter to emerge and thrive. One of the key values of the project is the incidental. Department 21 is not interested in existing as a closed or heavily-curated project; rather, the heterogeneous programming of events enable participants and the public to dip into discussions and actions, therefore privileging the notion of surprise and coincidence. A balance between clear organisation and chance is sought, creating fertile ground for new collaborative relationships to emerge.

**Collaborazione interdisciplinare** ◊ Department 21 è un progetto in cui designer, artisti, architetti e teorici possono incontrarsi, collaborare e condividere spazi di lavoro al di là dei confini istituzionali stabiliti dalle proprie discipline. È nato nel 2009, quando un gruppo di studenti del Royal College of Art di Londra hanno creato in via sperimentale uno spazio di lavoro inter-dipartimentale, in modo da generare nuove discussioni e metodi di lavoro. Operando in un contesto didattico in cui l'autorialità individuale, il progetto dall'esito prevedibile e gli studi accademici finalizzati allo sbocco professionale risultano le forme dominanti nell'attività creativa, Department 21 risponde alla necessità di trovare forme nuove di interazione tra diverse discipline.

Department 21 promuove una visione emancipata delle borse di studio post-laurea secondo la quale tutti quelli che seguono un'attività didattica possono prendere posizione sul processo di apprendimento. Contrariamente al format diffuso della breve collaborazione interdisciplinare dal risultato prevedibile, Department 21 sente il bisogno di creare la possibilità per gli studenti di trovare metodi di collaborazione spontanei basati su interessi comuni, curiosità e dialogo critico. Il progetto di ricerca in corso punta dunque a identificare, provare e

raffinare metodologie che consentano a incontri di questo tipo di emergere e crescere.

Uno dei valori principali del progetto è la promozione delle opportunità. Department 21 non vuole infatti essere un progetto chiuso, o eccessivamente curato; la programmazione eterogenea degli eventi consente a partecipanti e pubblico di saggiare diverse discussioni e azioni, facilitando così la possibilità di sorpresa e coincidenza. Ambisce a un equilibrio fra organizzazione e casualità, creando un terreno fertile per l'avvento di nuovi rapporti di collaborazione.

– **International network** (→ Questioning design) ◇

**Rete di contatti internazionale** (→ Discutere il design) ◇

– **IRA-C** (→ Free University) ◇

**IRA-C** (→ Università Libera) ◇

## K

**Knowledge production** ◇

**Produzione di conoscenza** ◇



## L

**Laboratory** ◇ TEK is a user experience laboratory created in Barcelona to communicate the new forms of social exchange and creativity generated by digital technologies. Social learning environments must prepare for growing user needs, shared experiences, and future skills through formal and informal educational tactics. To these ends, cultural creativity plays a key role in generating social innovation and cohesion. We seek partnerships between communities, associations, and start-ups in order to build bridges between economic development, employment, higher education and culture. Cultural heritage is one of our largest fields of concern, given the transversal meanings and creative opportunities produced through initiatives of learning and cultural exchange.

In our creative output, we aim for employability, inclusion by design, and chances for all. We should be equipping our students to explore the skills and knowledge necessary to become “mutants” in their field of expertise. Design education must seek to strike a balance between all variables that shape the designer’s environment, to provide a trans-disciplinary student experience as a benchmark for a new era of knowledge and action for the future. Ready?

**Laboratorio** ◇ TEK è un laboratorio *user-experience* creato a Barcellona per presentare le nuove forme di scambio sociale e creatività generate dalle tecnologie

digitali. Gli ambienti per l'apprendimento sociale devono prepararsi ad accogliere attraverso strategie didattiche formali e informali un mondo in continuo cambiamento, fatto di nuovi bisogni, esperienze condivise e nuove competenze.

A tal fine la creatività culturale ricopre un ruolo chiave nel generare innovazione e coesione sociale. Noi cerchiamo attivamente collaborazioni tra comunità, associazioni, e start-up, per costruire ponti fra sviluppo economico, lavoro, istruzione superiore e cultura. Quello dell'eredità culturale è uno dei campi in cui siamo più attivi, per via delle possibilità di apprendimento e le opportunità creative offerte dallo scambio culturale.

In quanto al nostro obiettivo, ci ripromettiamo di creare opportunità di lavoro e integrazione per tutti attraverso il progetto. Crediamo che i nostri studenti debbano acquisire le competenze e conoscenze necessarie per diventare “mutanti” nel loro settore di specializzazione. L'insegnamento del design deve ambire a ottenere un equilibrio fra tutte le variabili che danno forma all'ambiente in cui il designer opera, e creare un'esperienza trans-disciplinare in cui gli studenti possano trovare i riferimenti per operare in una nuova era della conoscenza e dell'azione. Siete pronti?

– **Latin America** (→ Eternal revolution) ◇

**America Latina** (→ Eterna rivoluzione) ◇

– **Launchpad** ◇

**Piattaforma di lancio** ◇



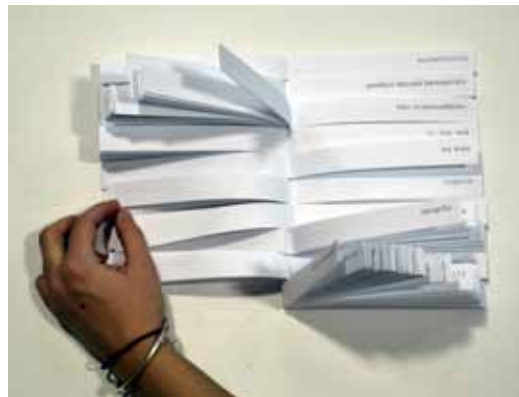
– **Local territory** (→ Specialising) ◇

**Territorio locale** (→ Specializzare) ◇

## M

**Manifesto Tool** ◇

**Strumento di manifesto** ◇



**Micro-narratives** ◇

**Micro-narrative** ◇



– **Mutant designers** (→ Laboratory) ◇

**Designer mutanti** (→ Laboratorio) ◇

## N

**Native and foreign** (→ Questioning design) ◇

**Nativo e straniero** (→ Discutere il design) ◇

– **Niche networks** (→ Autonomy) ◇

**Network di nicchia** (→ Autonomia) ◇

## O

**Outside school walls** (→ Specialising) ◇

**Fuori dalle mura della scuola** (→ Specializzare) ◇

## P

**Peer-to-peer learning** (→ Autonomy) ◇

**Apprendimento peer-to-peer** (→ Autonomia) ◇

– **Platform** ◇

**Piattaforma** ◇



– **Precariousness** ◇

**Precarietà** ◇







di appiattimento, tutto ciò può portare alla scoperta di nuovi significati e inedite relazioni culturali.

## R

**Rationalist platform** ◊

**Piattaforma razionalista** ◊



– **Real world** ◊

**Mondo reale** ◊



– **Rocketship** ◊ The Dirty Art Department has a dual history of Wandering Stars and Rationalist Platforms. In 2009, four cowboys (Catherine Geel, Clémence Seilles, Stephane Barbier Bouvet and Jerszy Seymour) formed Nuclear Banana as a “launchpad for things, people and ideas”. They saw a school as a rocketship blasting through the galaxies, in a heritage of radical projects from Steiner to Bauhaus, Black Mountain College to Global Tools, and United Nations Plaza to the Bruce High Quality Foundation and the Mountain School of Art. In 2011, Jurgen Bey, the director of Amsterdam’s Sandberg Instituut, invited these four to found the Dirty Art Department. The rocketship is moving and the concept of wandering star and rationalist platform is no accident.

The Dirty Art Department is a reaction to dynamic changes in the social-political-economic and existential landscapes that form our contemporary society. The traditional contexts of art and design have become unstable—the design industry scrapes for competitive advantage through desperate marketing schemes, while art’s capacity for existentially

autonomous perspective is threatened by the success of a virulently speculative market. As the department flies through dynamic social and political change, through an inconstant nature and a flow of world energy, it asks: what is our nature? where do we meet? how do we inhabit it? and what will we have for dinner?

The Dirty Art Department introduces the concept of “learning by acting” with the intention to bring the ideas of precariousness, wandering and a reconsideration of materiality to the rationalist platform and Bauhaus edict of “learning by doing”. Acting, action, activism; the department encourages projects, even those with symbolic significance, to always be rooted in reality or to create possible real-life situations.

**Nave spaziale** ◊ Il Dirty Art Department ha una duplice storia, fatta di Wandering Stars e Rationalist Platforms. Nel 2009 quattro cowboy (Catherine Geel, Clémence Seilles, Stephane Barbier Bouvet e Jerszy Seymour) hanno dato vita a Nuclear Banana, “piattaforma di lancio per cose, persone e idee”. I quattro vedevano la scuola come un razzo spaziale lanciato a gran velocità attraverso le galassie, sulla scia di progetti radicali che vanno da Steiner al Bauhaus, dal Black Mountain College ai Global Tools, dalla United Nations Plaza alla Bruce High Quality Foundation, fino alla Mountain School of Art. Nel 2011 Jurgen Bey, direttore del Sandberg Instituut di Amsterdam, ha invitato i quattro a fondare il Dirty Art Department. Il razzo spaziale si sta muovendo, e i concetti di stella vagante e piattaforma razionalista non sono pure coincidenze.

Il Dirty Art Department è una reazione ai rapidi cambiamenti nel panorama socio-politico-economico ed esistenziale della società contemporanea. I contesti tradizionali dell’arte e del design sono diventati instabili – l’industria del design lotta per ottenere prodotti competitivi attraverso esasperati schemi di marketing, mentre la capacità dell’arte di acquisire una prospettiva esistenzialmente autonoma è minacciata dal successo di un mercato violentemente speculativo. Muovendosi in questo periodo di cambiamento sociale e politico, in un mondo instabile e globalizzato, il dipartimento si chiede: qual è la nostra vera natura? Dove ci incontriamo? Come abitiamo il nostro mondo? E cosa mangiamo per cena? Il Dirty Art Department introduce il concetto di “imparare agendo” con l’intento di portare l’idea di precarietà, vagabondaggio, materialità sulla piattaforma razionalista, oltre che nello statuto del Bauhaus di “imparare facendo”. Messinscena, azione, attivismo: il dipartimento incoraggia i progetti, anche quelli a valore simbolico, a radicarsi nella realtà o a creare scenari di vita possibili.

## S

**Self-organisation** (→ By all, for all) ◊

**Auto-organizzazione** (→ Per tutti, da tutti) ◊

– **Shared studio space** ◊

**Spazio di lavoro condiviso** ◊



## Q

**Questioning design** ◊ Design is expanding rapidly, but most educational programs are anchored to an outdated and restrictive conception of the discipline. In a web-based knowledge economy, the traditional balance between teacher and student is, if not actually flipped, at least less linear. Learn-it-yourself has become the normative state for students in a time when experimental design is escaping the historical limitations of serial/mass production, close relationship with the market, and the imperative of a practical function. In striving for disciplinary maturity, it has become impossible to ignore the dimension of questioning. An international network is probably the most precious student resource. Studying at the Design Academy Eindhoven with peers from four continents has led to new collaborations that go beyond the school. We have used international exhibitions to advance our idea of information design—an increasingly complex world demands new analytical tools that question the design process itself. For this purpose, confrontation and dialogue between native and foreign contexts are the fundamental points for redefining our own cultural landscape. This need not be a flattening process, but instead a discovery of new meanings and cultural relations.

**Discutere il design** ◊ Il territorio della progettazione si sta rapidamente estendendo, tuttavia la maggior parte dei programmi di studio rimane ancorata a concetti della disciplina obsoleti e restrittivi. In un’economia della conoscenza basata sulla Rete, il tradizionale equilibrio fra insegnante e studente è, se non proprio invertito, meno lineare. L’autodidattica è diventata un metodo di apprendimento consolidato in un momento in cui il design sperimentale rifugge le limitazioni storiche della produzione in serie o di massa, il rapporto stretto con il mercato e perfino l’imperativo di avere una funzione pratica. Nel suo percorso verso la maturità disciplinare, il design non può ignorare la portata del fenomeno. Il network internazionale è forse la risorsa più preziosa a disposizione degli studenti: studiare alla Design Academy di Eindhoven con colleghi provenienti da quattro continenti ha facilitato nuove collaborazioni che vanno ben oltre i confini della scuola. Abbiamo usato diverse mostre internazionali per promuovere la nostra opinione circa l’*Information Design*, un mondo sempre più complesso che ha bisogno di nuovi strumenti analitici in grado di mettere in discussione lo stesso processo progettuale. Per questo, il confronto e il dialogo fra contesti nativi e “altri” contesti sono punti fondamentali per ridefinire il nostro panorama culturale. Lungi dall’essere un processo





**Social learning** ◊  
Apprendimento sociale ◊



**Specialising** ◊ Design education must expose students to a broad field, while leading them to a specialist focus. Grading cultures may affect this development: schools that help students pass also establish an accepted norm, while schools that threaten students with failure also give them a subconscious drive to distinguish themselves. Having experienced both, I see the most important factor as the presence of educators that are strongly opinionated and patiently open. Their role is not to entertain or inspire, but to earn your trust and channel your energy into a deep design pursuit.

At the same time, students need to develop their individual inventiveness. In a globalised system of media and manufacture, they cannot rely only on the resources of their own school. Facilities and publicity are important, of course, but students must explore opportunities for specialised making and learning in their local territory (an area with constantly expanding boundaries thanks to cheap transportation and online networks). As a Design Academy student, I expand my education by attending lectures across the Netherlands and beyond; by working with different Dutch production centres; by working in Eindhoven outside the school walls; and by maintaining an active website. Even in a master's program of under 100 students, I find this kind of self-initiative necessary to establish my identity as a designer.

**Specializzare** ◊ L'insegnamento del design dovrebbe aprire agli studenti nuovi orizzonti e, allo stesso tempo, indurli a sviluppare una propria specializzazione. La "cultura dei voti" potrebbe influenzare questo processo: le scuole che aiutano gli studenti a "passare gli esami" hanno di contro l'effetto di livellare le prestazioni, mentre quelle che minacciano gli studenti con la bocciatura stimolano un impulso inconscio a distinguersi dal gruppo. Avendo provato entrambi i metodi, posso dire che l'importante è la presenza di insegnanti che hanno sì opinioni ferme, ma allo stesso tempo sanno ascoltare, sono aperti a suggerimenti e idee. Il loro compito non è intrattenere o ispirare, ma guadagnarsi la fiducia degli studenti e incanalare l'energia in una ricerca radicale nel design.

Allo stesso tempo, gli studenti devono sviluppare la loro creatività individuale. Nell'attuale sistema globale di comunicazione e produzione, non possono

fare affidamento solamente sulle risorse della scuola. Naturalmente le sue strutture e la visibilità che offre sono importanti, ma gli studenti devono esplorare anche altre opportunità, come fare e apprendere in modo specializzato nel territorio in cui vivono (un'area dai confini in continua espansione grazie all'economicità degli spostamenti e ai network online). Come studente della Design Academy, approfondisco le mie conoscenze assistendo a seminari in tutta l'Olanda e oltre, lavorando con diversi centri di produzione del Paese, nella stessa Eindhoven al di fuori delle mura scolastiche, e curando attivamente un sito internet. Pur frequentando un master con meno di cento studenti, credo che questo tipo di iniziativa individuale sia necessaria per costruire la mia identità di designer.

**Spontaneity** ◊  
Spontaneità ◊



**Student power** (→ Eternal revolution) ◊  
Potere degli studenti (→ Eterna rivoluzione) ◊

## T

**Technological change** ◊  
Cambiamento tecnologico ◊



**The Take of Bogotá** ◊  
La presa di Bogotá ◊



## U

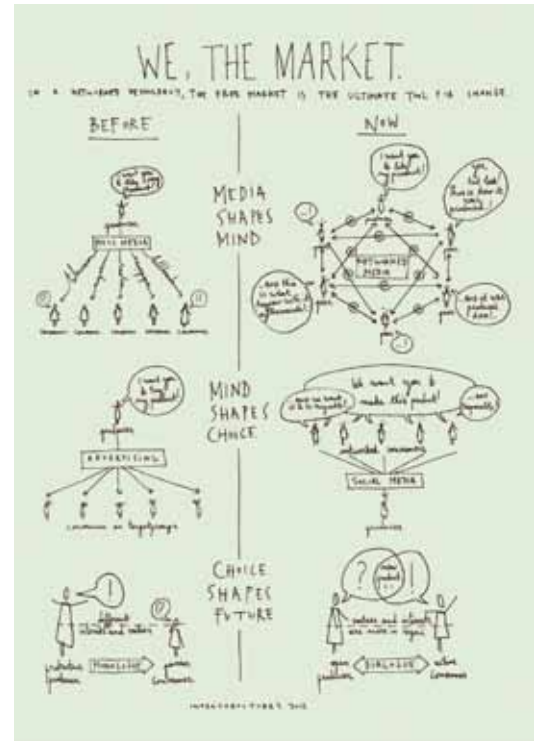
**User experience** (→ Laboratory) ◊  
User experience (→ Laboratorio) ◊

## W

**Wandering star** ◊  
Stella vagante ◊



**We, the market** ◊  
Noi, il mercato ◊



**Why, not how** ◊  
Non come, ma perché ◊

