

PINGPONG

INTERCULTURAL DESIGN EXCHANGE

Ines Blank



Ein interkultureller Designaustausch zwischen Japan und der Schweiz.

EINLEITUNG

« Welche Strukturen eignen sich zur Förderung des interkulturellen Austausches im Bereich Design und was kann ein Pilotprojekt bewirken? »

ABSTRACT

Nach dem Prinzip des Pingpongspiels schaffen Zweierteams aus je einem japanischen und einem Schweizer Nachwuchsgestalter – Grafiker, Mode-, Textil- und Produktdesigner – in einem zweistufigen Arbeitsprozess Designobjekte, ohne sich zu treffen, ohne sich abzusprechen. Ausgangslage sind Stoffstücke von eineinhalb auf drei Meter. Wer graphisch arbeitet, nutzt die Fläche als Leinwand für sein Gestalten, andere schneidern daraus Kleidungsstücke, modellieren Objekte.

Nach dieser ersten Bearbeitungsstufe werden die Stoffe den fernen Partnern zuge stellt, die sich von den erhaltenen Arbeiten inspirieren lassen und sie zu fertigen Designunikaten weiterverarbeiten.

So soll ein interkulturelles Hin und Her zwischen Designern und Designschaffenden entstehen, das nach keiner verbalen Kommunikation verlangt, sondern rein auf der Basis ihres Arbeitens funktioniert.

Ein Studium zur Interaktionsleiterin, wie kann ich das jemandem erklären und anschaulich machen?

Das war mir persönlich eine zentrale Frage mit der ich mich an meine Fragestellung angenähert habe. Ich wollte mit meinem Diplomprojekt ein praktisches Beispiel zur Interaktionsleitung zeigen können. Dabei habe ich mich gefragt, was es für Komponenten braucht und was Interaktionsleitung ausmacht.

Das Resultat empfinde ich nun durchaus als ein Vorzeigbeispiel für meinen erworbenen Titel als Interaktionsleiterin. Ich habe Menschen vernetzt, sie agieren und reagieren lassen, ihnen mit meinem Projekt einen Rahmen und eine Plattform geboten, innerhalb derer sie frei interagieren konnten. Was als Endprodukt herauskommen würde konnte weder von den partizipierenden Designern noch von mir bestimmt werden. Und ich denke das ist es, worin die «vorgegebenen Freiheiten» der Prozessgestaltung liegen.

Ich habe das Gefühl für mich selber erfahren zu haben, was eine Interaktionsleiterin ausmacht und somit auch mein persönliches Ziel erreichen können. Ob dieses Projekt auch dem Betrachter die Rolle der Interaktionsleitung veranschaulichen kann, können Sie anhand der folgenden Seiten entscheiden.

BEZUG ZU ELEMENTAR

PINGPONG sieht die Kommunikation als elementare Komponente zwischenmenschlichen Verständnisses. Mit dieser Komponente versucht PINGPONG auf innovative Weise zu arbeiten.

«Design spricht! Aber braucht Design auch Sprache?»

Das ist sowohl Behauptung als auch Frage, die im Zentrum des Projektes steht. PINGPONG versteht den Austausch an sich als Kommunikation. Jedoch kommunizieren die Partizipanten nicht verbal, sondern auf der Basis ihres Arbeitens. So können die Schwierigkeiten der verbalen und kulturellen Kommunikation mit einer fremden Sprache und Kultur aufgehoben werden, ohne dass dabei auf Kommunikation an sich verzichtet wird. Die partizipierenden Designer treffen sich da wo sie sich verstehen und verständigen sich via Produkt, an welchem sie gemeinsam arbeiten. Genau deshalb sieht PINGPONG diesen Austausch als innovativ. Wir lassen einen Austausch ohne verbale Kommunikation entstehen, der dennoch Verständigung beinhaltet.

«Aus vielen Worten entspringt ebensoviel Gelegenheit zum Missverständnis»

(William James)

IDEE & ZIEL

AUSGANGSLAGE

Jungdesigner in der Schweiz mit Abschluß einer Fachhochschule haben es schwer, sich zu etablieren. Es fehlen Plattformen im außerschulischen Bereich. In der Schweiz gibt es wenige Institutionen zur Förderung von Design (nennenswert sind: Hochparterre, IKEA-Stiftung und Design Preis Schweiz), weshalb auch wenig finanzielle Mittel für Jungdesigner zur Verfügung gestellt werden.

Die Folge ist, dass sich die wenigsten Designschaffenden einen internationalen Austausch oder einen Auftritt in der Öffentlichkeit leisten können.

IDEE

PINGPONG möchte Jungdesigner vernetzen und fördern. Mit dem Projekt soll Jungdesignern eine Plattform mit einem professionellen öffentlichen Auftritt ermöglicht werden. Um das Projekt für die Beteiligten einzigartig und nachhaltig gestalten zu können, wird den Designern ein internationaler Austausch ohne grossen finanziellen Aufwand geboten. Womit sich PINGPONG von anderen Schweizer Designförderstellen abgrenzt: Das Projekt bildet die Schnittstelle zwischen zwei Design-Kulturen und lässt Designunikate mit einem globalen Lifestyle entstehen. Um Sprachbarrieren erst gar nicht aufkommen zu lassen, wird beim Austausch auf verbale Kommunikation zwischen den Designern bewußt verzichtet.

Nach dem Prinzip des Pingpongspiels soll ein interkulturelles Hin und Zurück zwischen Designschaffenden ermöglicht werden, welches auf der Basis des Handwerks funktioniert und von dem beteiligten Designer auf der Basis seines Schaffens verstanden werden kann. Eine globale Brieffreundschaft also zwischen Designern, wodurch nicht ihr Gedankengut ausgetauscht wird, sondern in einer kleinen Auflage interkulturelle Designunikate entstehen.

Die entstandenen Arbeiten der Designer werden in einer Ausstellung präsentiert und verkauft. Die sechstägige Ausstellung umfaßt einen Preview-Event und einen Ausstellungskatalog.

UMSETZUNG

Wie im Abstract beschrieben, arbeiten Zweierteams von je einem japanischen und einem schweizerischen Nachwuchsdesigner aus spartenübergreifenden Designrichtungen (Illustration, Grafik, Mode-, Textil- oder Produktdesign) zusammen. Ohne sich zu treffen, ohne sich abzusprechen findet ein zweistufiger Arbeitsprozeß statt. Um für alle Partizipanten eine gemeinsame Ausgangslage zu schaffen, wird ein Thema für den Austausch vorgegeben. Ausgangslage sind vier Stoffstücke, aus denen innerhalb von zwei Wochen vier Arbeiten dem gegebenen Thema entsprechend (zwei- oder dreidimensional, je nach Arbeitsrichtung) entworfen werden müssen. In der zweiten Stufe gilt es, die vier erhaltenen Entwürfe des Partners fertigzustellen. Im ersten Schritt wird also agiert, im zweiten reagiert. Dieses Reagieren, sich auf Neues einlassen, andere Ansätze aufnehmen und respektieren steht dabei vor der Bewertung des fremden Gegenübers.

Aus den anfangs gleichen Stoffstücken sind nun Bilder, Kleider, Taschen, Stühle, Lampen, Puppen etc. entstanden.



1. Anazi & Fujisawa_3D, JP || 2. Sarah Weishaupt_2D, CH

1. Charlotte Matter_2D, CH || 2. Takeshi Hosaka_3D, JP



1. Takeshi Hosaka_2D, JP || 2. Amancaya Mariño_3D, CH

WIE JAPAN ZUR PARTNERNATION WURDE

Letzten Sommer habe ich einige Tage in Tokyo verbracht. Diese Stadt, sowie Japan, mit seiner, mir bis dahin absolut fremden Kultur, haben mich gepackt und mir den Anstoß zu meinem Projekt PINGPONG gegeben. Außerdem wähle ich Japan als Partnerland, weil ich die damit verbundenen Hürden als Herausforderung gesehen habe.

Prinzipiell nämlich gestaltet sich ein Austausch mit Japan eher schwierig: Einerseits ist Japan bekannt für sein Schulsystem, das seinen Abgängern kaum praktische englische Sprachkenntnisse vermittelt, andererseits – und tiefgreifender – könnten die beiden Länder, auch wenn sie sich auf den ersten Blick in vielen Belangen, wie z.B. dem hohen Lebensstandard und der wirtschaftlichen Situation ähneln, kulturell kaum unterschiedlicher sein. Sie stellen zwei Extreme dar, was das gegenseitige Verständnis auf kultureller Ebene sehr erschwert. Mit PINGPONG konnten wir diese Klippen umschiffen, indem sich die Designer auf der gemeinsamen Grundlage ihrer Arbeiten treffen und so intuitiv verstehen können.

ZIEL

Mit PINGPONG möchte ich Jungdesigner nachhaltig fördern. PINGPONG soll Designerschaffenden einen internationalen Auftritt in der Schweiz und in Japan ermöglichen, wodurch diese ihren Bekanntheitsgrad ausbauen können. Durch die Plattform von PINGPONG können Designer internationale Kontakte knüpfen. Die internationale Erfahrung und Austauschmöglichkeit ist heutzutage ein Vorteil im Berufsleben und wird für die Designer als eine bereichernde Erfahrung in Erinnerung bleiben. PINGPONG kann mit seinem Austauschkonzept kommunikative und geografische Grenzen überwinden. Die Nachhaltigkeit umfaßt, neben der kulturellen Inspiration aller Beteiligten, die bestehende Internetplattform von PINGPONG und verschiedene Referenzen, welche u.a. durch PINGPONG und dessen Ausstellungen sowie der aktiven Pressearbeit erworben werden.

Vor allem aber ist es mir wichtig, dass die Designer ihre im Projekt gemachten Erfahrungen für ihr weiteres Arbeiten nutzen können.

ÖFFENTLICHER AUFTRITT

AUSSTELLUNGSKONZEPT

Eine Trilogie aus Preview-Event, Ausstellung und Ausstellungskatalog umfaßt den öffentlichen Auftritt von PINGPONG. Dabei macht der Preview-Event mit einer Show auf die bevorstehende Ausstellung aufmerksam und der Ausstellungskatalog dokumentiert nachhaltig den Prozeß des PINGPONG-Austausches und die entstandenen Designprodukte. Die Ausstellung selbst dient als Schau- und Verkaufsfläche der Designer.

In einem zweiten Schritt wird das gleiche Ausstellungskonzept Ende Oktober auch in Tokyo (Japan) umgesetzt.

PREVIEW-EVENT

Der Preview-Event wurde medienwirksam genutzt um auf das Projekt PINGPONG aufmerksam zu machen und Personen aus verschiedenen Interessengruppen anzusprechen. Die integrierte Show gab Einblick in die entstandenen Arbeiten und kündigte gleichzeitig die kommende Ausstellung an.

AUSSTELLUNG

Die PINGPONG Ausstellung fand direkt nach dem Preview-Event am gleichen Ort statt. PINGPONG bot den Designern eine breite Schau- und Verkaufsfläche und den interessierten Besuchern einen Einblick in das Schaffen junger Designer beider Nationen.



pingpong
preview :
samstag
26. juli 08
ab 22:00
previewshow : 23:00
live-acts :
• AKIKO KIYAMA
(District of Corruption / Contexterior, Tokyo, JP)
• NID
(Nerds in Disguise, Basel, CH)
• EMIL TEIGER
(Tracks, Basel, CH)
sound :
DJ 7 (Konverter, Basel, CH)
visuals :
PIXELPUNK.CH – Live-Video Kollektiv
(VideoKultur.ch)
VVK: Roxy Records, K-Pony

pingpong
showroom
& verkauf :
vernissage :
dienstag
von 29. juli 08
bis
18:00
finissage : sonntag
3. august 08
18:00
täglich
geöffnet
von 18:00
bis 23:00

PINGPONG – INTERCULTURAL DESIGN EXCHANGE
Nach dem Prinzip des Pingpongspiels schufen Teams aus je einem japanischen und einem Schweizer Designer (Grafiker, Mode-, Textil- oder Produktdesigner) Designobjekte. So entwickelte sich ein interkultureller Austausch zwischen Designerschaffenden, das nach keiner verbalen Kommunikation verlangte, sondern auf der Basis ihres Schaffens funktionierte.

Entstanden sind 72 Objekte, die im PINGPONG Showroom präsentiert und verkauft werden.
www.pingpong-project.com

KATALOG

Der Ausstellungskatalog dient der Dokumentation und als Nachschlagewerk der entstandenen Designprodukte. Partner und Sponsoren erhielten ihren wirksamen Auftritt. Der Ausstellungskatalog wurde während der Ausstellung zur Ansicht aufgelegt und verkauft. Durch die Publikation soll die Nachhaltigkeit des Projektes gesichert und neue Bestrebungen erleichtert werden.

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

PINGPONG betrieb eine breit abgestützte Kommunikation nach aussen. Durch den Preview-Event und die Medienpartner Radio X (www.radiox.ch), Kinki Magazin (www.kinkimag.ch) sowie die Basler Zeitung (www.baz.ch) wurde die Kommunikation sichergestellt. Weiter wurden redaktionelle Beiträge von der 20Minuten Zeitung veröffentlicht und kommende Artikel von Hochparterre und dem neuen INSIDE Magazin zugesichert.

Zusätzlich wird durch den Ausstellungskatalog Öffentlichkeitsarbeit geleistet, welche direkt den publizierten Designern zugute kommt.

Ein weiterer Bestandteil der Öffentlichkeitsarbeit sind die Website und der Projektblog, die bis zu 81 Mal am Tag weltweit besucht wurden.

Karten-Overlay



668 Zugriffe über 15 Länder/Gebiete.

Zugriffe auf den Projektblog von Anfang Juli bis Anfang August (Screenshot von Google Analytics)

NACHHALTIGKEIT & LANGFRISTIGKEIT

Als vorbildlich sehe ich die Art und Weise, wie im Projekt vorhandene Probleme wie unterschiedliche Muttersprachen und kulturelles Unverständnis in Stärken umgeküntzt werden. Genau daraus entsteht die Spannung der geschaffenen Produkte. PINGPONG konnte Fragen, die auf den ersten Blick als Probleme aufgefasst wurden, mit Umdenken zu Besonderheiten und Selling-Points für das Projekt nutzen.

Neben der Förderung und Publizierung, die das Projekt den beteiligten Designern bietet, erhalten diese kulturellen und zwischenmenschlichen Input im Umgang mit der Globalisierung und ihrer Arbeitsweise.

Der Ausstellungskatalog und die projekteigene Webseite garantieren die langfristige Nutzung der entstandenen Kontakte und dienen als Referenz.

Um die Projektidee, insbesondere den Aspekt des nonverbalen Austausches, nachhaltig festzuhalten, wurde ein Konzept für einen Dokumentarfilm erarbeitet. Bereits während des Austausches wurde Filmmaterial in der Schweiz und Japan aufgezeichnet. Der Film wird während Anfang des nächsten Jahres fertiggestellt und an Institutionen und Festivals eingegeben. Mit einem HyperWerk-Studenten als filmischem Leiter und einer externen Produktionsleitung kann dieser Film als eigenes Projekt durchgeführt werden.

Der Dokumentarfilm soll zur Nachhaltigkeit und Referenz des Projektes dienen.



Videoaufnahmen im Atelier von Franziska Portmann (Textildesignerin, CH)

AUSWERTUNG

Um eine Auswertung einerseits zur Beantwortung der Fragestellung, andererseits über den Erfolg des Pilotprojektes machen zu können, wurden alle Designer zu Projektverlauf und -leitung befragt. Fragen und einige Antworten hier zur Erläuterung (um die Aussagen der japanischen Designer so authentisch wie möglich zu erhalten, sind sie in Englisch belassen):

Was war überraschend an den vom japanischen Partner bearbeiteten Objekten?

«Dass sie sehr einfach gemacht waren. Dass ich mein Design sehr gut intergrieren konnte.»
Franziska Portmann (Textildesignerin i.A., 2D, CH)

«Mich hat die Kombination vom eher feinen Filzstift-Strich der Illustrationen und die rauere Oberfläche der acrylartigen Farbe überrascht. Zudem war ich erstaunt über die Unterschiedlichkeit der Technik und Sujets der 4 Stoffe.»
Sabine Lauber (Dipl. Modedesignerin, 3D, CH)

«I thought, "This is a drawing!"»
Takeshi Hosaka (Maler, 1_2D, 2_3D, JP)

Was waren die grössten Schwierigkeiten bei der Weiterbearbeitung?

«Das Zerschneiden der bearbeiteten Stoffe, weil man das Gefühl hat, die Arbeit eines Anderen zu zerstören. Sobald aber dann das neue Produkt fertig war, war es wieder toll aus zwei Arbeiten eine gemacht zu haben.»
Laura Weber (Dipl. Modedesignerin, 3D, CH)

«Since the design/pattern on all the cloths were very elaborate, creating a small object would ruin the design and make the pattern undistinguishable. Therefore, I tried to design an object that had a large surface to show the patterns. I had difficulty sewing some parts of the cloths because it was damaged from the paint.»
Satoshi Anzai_House of Tomorrow (Architekt 3D, JP)

Hat dieser Austausch dazu geführt, dass sich deine Arbeitsweise nachhaltig verändert hat?

«Ja. Vom Stoff auszugehen führt zu einer ganz anderen Herangehensweise und ich konnte sehr frei arbeiten. Ich habe versucht die Idee des Designers aufzunehmen und damit den Anmut der Stoffe in den Produkten umzusetzen.»
Amancaya Mariño (Dipl. Gestalterin und Hutdesignerin, 3D, CH)

«Yes. Adding onto a finished product changes the design procedures and regulations from what is usually possible. You must think of what you can do within the limitations.

From the exchange, I learned to work/design after thinking and planning carefully.»
Tota Tsuji (Illustratorin, 2D, JP)

«This project gave me a chance to rethink my views toward collaborative working. Not only must you think of what is important to you when creating an object, you must also consider the motive, concept, and presentation.»
Mamiko Awa (Fotografin, 2D, JP)

Entsprechen die Endprodukte, die du fertig gestellt hast, deinen Erwartungen?

«Ja, ich bin zufrieden. Ich hatte vor, mich vom Stoff leiten zu lassen und hatte mir bis zum Auspacken des Packets keine Gedanken gemacht wie ich das Thema einfließen lasse. Nach den anfänglichen Schwierigkeiten lief es von allein.»
Iris Betschart (Dipl. Modedesignerin, 3D, CH)

«At first, I was worried about ripping the products that my Swiss partner had put a lot of effort into in making. However, I am happy that the results turned out better than I had expected.»
Kyoko Watanabe (Textildesignerin, 3D, JP)

Entsprechen die Endprodukte, deren erste Bearbeitungsstufe du vorgenommen hast, die nun aber von deinem Partner fertig gestellt wurden, deinen Erwartungen?

«Meine anfänglichen Erwartungen waren höher, da ich von Japan Bilder und Muster im Kopf hatte (eigentlich wie Vorurteile). Ich hatte mir mehr Innovation vorgestellt und speziellere Techniken erwartet.»
Iris Betschart (Dipl. Modedesignerin, 3D, CH)

Hat für dich eine Kommunikation mit deinem Partner stattgefunden?

«Na ja... irgendwie findet immer Kommunikation statt. Und wenn's nur war, dass ich beim Arbeiten im stillen Kämmerlein immer wieder mit Shoji gesprochen hab. Ihn gefragt hab, was er da genau gemacht hat und weshalb. Jedoch ohne dass er dabei war. Aber rein gestalterisch hatte ich nicht das Gefühl zu kommunizieren. Wir haben schlicht nicht dieselbe Sprache. Wobei das nichts mit Japan-Schweiz zu tun hat.»
René Loosli (Grafiker und Webdesigner, 2D, CH)

«After seeing the designed clothes, I thought I would have difficulty reprocessing the products because I wanted to draw out the quality of my partners design within my limited skills. In that sense, I think there was some communication going on.»
Satoshi Anzai_House of Tomorrow (Architekt 3D, JP)

Was ist dein positives Feedback an das Projekt?

«Der kulturell, designerische Aspekt. Es war spannend diese Unterschiede zu spüren und darauf einzugehen. Auch muss ich sagen, dass ich grossen Respekt habe vor dem logistischen Aufwand in diesem Projekt. Hut ab! Die Idee Ping Pong generell finde ich spannend, witzig und neu!»
Patricia Wicky (Textildesignerin, 2D, CH)

«It was a very good experience to be able to interact and do an exchange with a designer so far.»
Ayane Igarashi (Textildesignerin, 2D, JP)

Was lief für dich nicht gut innerhalb des Projektes?

«Die gegebene Zeit von 2 Wochen ist sehr knapp bemessen. Doch das werte ich nicht negativ, denn gerade daraus entstehen überraschende Produkte.»
Amancaya Mariño (Dipl. Gestalterin und Hutdesignerin, 3D, CH)

«I felt that there were quite a few situations in which there was not enough coordination between Switzerland and Japan.»
Kyoko Watanabe (Textildesignerin, 3D, JP)

Was müsste bei einer erneuten Durchführung anders sein?

«Eigentlich nichts. Es wäre nur toll wenn das gleiche Produkt mehrmals hin und her geschickt würde, aber mit Japan ist das ziemlich aufwendig.»
Laura Weber (Dipl. Modedesignerin, 3D, CH)

«I think there could be a team in Japan so that photo sessions, etc. can be organized here as well to raise the overall quality of the project.»
Tota Tsuji (Illustratorin, 2D, JP)

STATEMENTS VON GÄSTEN

«Es war Wahnsinn, wieviele Leute Du mobilisieren konntest! Gratuliere! Der Event war ein Erfolg. Die Show war etwas arg kurz - aber die Inszenierung und vor allem der "Tron"-Catwalk war toll» Claudia Güdel, Modedesignerin

«Einleitung und Abspann der Show sind dem Projekt nicht gerecht geworden, die Show etwas zu kurz aber stimmig, Kompliment.»

Mirco Marzola, Vertreter von Onitsuka Tiger (Sponsor)

«First of all, I liked the venue a lot. It was so cool atmosphere. The show was a bit quick, I wanted to see more. They could make two returns around. It was very interesting.» Megumi Merlo, Kontakt zu DesignTide Tokyo und Japanese Chamber of Commerce

«Ein sehr spannendes Projekt und sehr schön präsentiert»

Thomas Heimann, Künstler und Co-Präsident Ausstellungsraum Klingenthal

«Ich bin beeindruckt! Das ist aber nicht normal für ein Diplomprojekt oder?»

Atilla, RonOrp

«Es fasziniert mich, die Japanischen Einflüsse in den Arbeiten entdecken zu können. Du solltest unbedingt weitermachen mit diesem Projekt!» Andi Bründler, Architekt

«Mein grosses Kompliment, sehr gelungen und gut organisiert!»

Mike Lüdi, Red Bull (Sponsor)

FAZIT

Bei meinen Recherchen konnte ich kein vergleichbares Austauschprogramm finden. Andere interkulturelle Projekte sind stets mit Kommunikation verbunden und oft auch mit einem Besuch des jeweiligen Partnerlandes, was einen grösseren zeitlichen und finanziellen Aufwand mit sich bringt. Daher denke ich, ist uns ein einzigartiges Austauschprogramm gelungen.

Ich wollte, ganz im Sinne der Interaktionsleitung, einen Prozess zwischen Menschen anregen. Einen Prozess, dessen Auslöser, Schnittstelle und Leitfaden das Projekt ist, der aber, einmal angeregt, zwischen den Gestaltern selbst abläuft. Das Produkt daraus ist nun die entstandene Kollektion von 72 Designunikaten.

Die grösste Herausforderung bei diesem Projekt waren die enormen Entfernung, die langen Wartezeiten beim Versand und die Zeitverschiebung. Erst das Internet hat dieses Projekt möglich gemacht. Via Skype und per E-Mail war ich in stetem Kontakt mit meinem Projektpartner in Tokyo, für den es galt, Termine einzuhalten und Pakete zu schnüren. Auch die Sprachbarriere war eine Hürde, die es zu meistern galt: Alle Texte wurden in der Schweiz ins Englische übersetzt und dann nach Japan weitergeleitet, wo sie wiederum ins Japanische übersetzt wurden.

Durch die Arbeit an diesem Projekt konnte ich sehr viele Erfahrungen im zwischenkulturellen und organisatorischen Bereich sammeln.

Im Grossen und Ganzen ist das Projekt für mich erfolgreich und wie gewünscht verlaufen. Wir haben uns auf Glatteis begeben und das Ufer erreichen können, mit festem Boden unter den Füßen kann es nun weiter gehen.

NÄCHSTE SCHRITTE

Mit der Diplomierung ist zwar das Diplomjahr zu Ende, jedoch nicht das Projekt. Der Pilot konnte soweit abgeschlossen werden, dass der Austausch und der Schritt an die Öffentlichkeiteglücklich ist und aufgezeigt werden kann. Nun aber kommt der Teil in Japan: Mitte Oktober geht ein Teil des PINGPONG Teams nach Japan um dort den Event und die Ausstellung durchzuführen. Von unserem Partner «rotweisskariert» erhalten wir die nötige Unterstützung dazu.

Ich kann mich sehr glücklich schätzen, dass PINGPONG gleich zweimal zu einer Ausstellung in Japan eingeladen wurde:

1) zur Teilnahme an der DesignTide in Tokyo, was mir persönlich seit Beginn des Projektes ein Zeil war.

(<http://www.designtide.jp/08/en/>)

2) wir dürfen PINGPONG während einer einwöchigen Ausstellung am «Nagaoka Institute of Design» vorstellen.

(<http://www.nagaoka-id.ac.jp/>)



VISION

Ich möchte den diesjährigen erfolgversprechenden Pilotversuch nutzen, um neue Designaustausch-Projekte und eine Weiterführung von PINGPONG als Festival und Designplattform aufzubauen. Ich möchte die durch den Projektverlauf gesammelten Erfahrungen und Kontakte weiter verwenden um in den kommenden Jahren ein stetig wachsendes Programm aufzubauen zu können. Dabei steht neben der Professionalisierung des Austauschverfahrens und Auftritts auch die internationale Zusammenarbeit mit Designern aus weiteren Ländern im Vordergrund.

TEAM

TEAM SCHWEIZ

Fabian Müller projektassistenz
Raphael Fahe assistenz & dokumentation
Klaus Bernhard leitung dokumentarfilm & koordination event
Reto Zürcher website
Moritz Walther produktionsassistenz
Gabriel Roth text
Konrad Sigl koordination showroom
Mathias Stich fotos publikation
Brigitte Fässler fotoassistenz
Martin Fuchs trailer show
Thomas Keller (rotweisskariert) kommunikation schweiz/japan
Karolina Kowalski englisch übersetzungen
Moritz Schneider produktionsleitung dokumentarfilm & presse

TEAM JAPAN

Koh Ohori (rotweisskariert) projektpartner japan
Rosemarie Jungheim (rotweisskariert) japanisch übersetzungen
Jörg Bühler kontakt zum nagaoka institute of design

COACHING

Prof. Mischa Schaub
Angelika Ruefer
Raphael Rossel

JURY (Auswahl der partizipierenden Designer / Partnerbildung)

Claudia Güdel
Guillaume Daepen
Melanie Fischer

Einen herzlichen Dank an all Jene, die das Projekt sowie Event und Ausstellung tatkräftig unterstützt haben!

MITARBEITER EVENT & SHOWROOM

Lukas Riesen Basil Kneubühler
Philippe Hersberger NiD
Lorenz Rickenbacher Tobias Frey
Christian Gunzenhauser Johannes Willi
Silvan Scherer Stephan Kümin
Andrea Otto Christopher Scott
Conny Biotti Sebastian Lorentz
Sabine Lauber Denis
Mirjam Baitsch Florian
Marc de Puechredon Elvira Grob
Eric Honegger Verena Ris
Ludovic Balland Rosmarie Keller
Noah Baumgartner Samuel Keller
Ruth Scheel Simon Keller
Andreas Künzi sowie Models, Fotografen,
Timon Christen Helfer und Barpersonal
Martin Fuchs

PARTNER & SPONSOREN

PROJEKT

rotweisskariert www.rotweisskariert.com
Fachhochschule Nordwestschweiz

Kinki Magazin www.kinkimag.com
Radio X www.radiox.ch

AG Cilander
Jenny Fabrics AG
Rotofil Fabrics SA
Swiss Japanese Chamber of Commerce

EVENT & SHOWROOM

Kulturverein Hinterhof www.hinterhof.ch
Lichterloh www.lichter-loh.com
e-halle www.e-halle.ch

Onitsuka Tiger
Pernod Ricard Swiss SA
Campari
Red Bull
Fred
K-Pony
HG Commerciale
Umschlags AG
Sauter Paul AG

ROTWEISSKARIERT

RADIO X



CAMPARI

hinterhof
kulturverein

LICHTERLOH

 Pernod Ricard Swiss

 FRED

 Onitsuka
Tiger

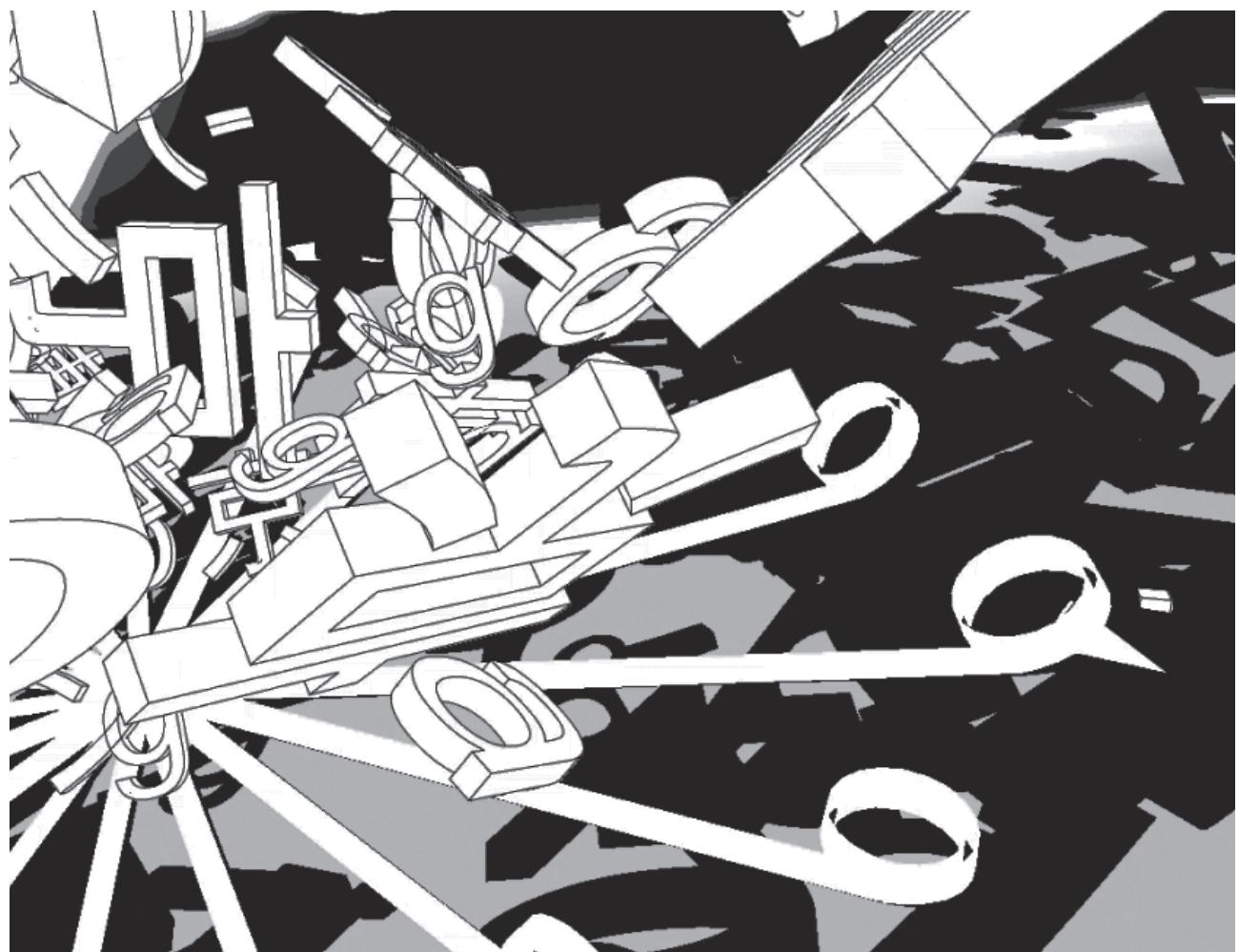
LINK & LITERATURVERZEICHNIS

www.pingmag.jp japanisches Internetmagazin für Kunst und Design
www.tokion.jp japanisches Magazin für Mode und Design
www.dezeen.com Design Magazin
www.c-channel.co.jp Design Channel
www.art-it.jp internationaler Ausstellungskalender
www.designmai.de Designmesse in Berlin
www.blickfang.com Designmesse Zürich (seit 2007 auch in Tokyo)
www.designtide.jp Designmesse Tokyo (Jungdesign)
www.designfesta.com Design Festa Tokyo
www.designpreis.ch Designpreis Schweiz
www.jdf.or.jp Japan Design Foundation
www.sjcc.ch Japanese Chamber of Commerce
www.swisstextiles.ch Schweizer Textilverband

JPG2 japanese graphic design
2006 Verlag Actar
Designbuch für japanische Ornamente
2007 Verlag MdN Cooperation
Designbuch für japanische Computergrafik
2007 Verlag MdN Cooperation
Hochparterre Nr. 11/12/13/14
Zeitschrift für Architektur & Design

PINGPONG

ピンポン



KONTAKT

INES BLANK projektleitung

welcome@pingpong-project.com
www.pingpong-project.com