

## Jury Statement

Mit dem Preis *Chapeau!* geht die Hochschule Luzern – Design & Kunst ein Risiko ein. Aus einer Reihe von besten Bachelor- und Masterarbeiten, die in einem intrikaten Verfahren von den Studiengängen nominiert wurden, soll die Allerbeste erkürt werden. Ein Set von Kriterien unterstützt die eine – und auch etwas einsame – Jurorin. Das macht diesen erstmals vergebenen Preis besonders, und besonders riskant:

Denn er legt den Fokus auf die Theorie. Und das in Studiengängen, in denen Reife an einem Prototyp bewiesen wird – an einem Prototyp, der zeigt, ob die Fragestellung gescheit und ob die Antwort darauf valabel ist. Prototypen sind Versprechen in die Zukunft. Sie lassen uns erahnen, wie damit – um Herbert A. Simon aus dem Jahr 1968 zu zitieren – Designer\*innen eine bestehende in eine bevorzugte Situation überführen wollen.

Doch Prototypen umfassen in kondensierter Form auch, was an bestehendem Wissen in den Designprozess einfließt. Theorie begleitet die gestalterische Praxis, und sie profitiert davon: Das scheint mir das zentrale Kriterium, ob eine Theoriearbeit in Kunst und Design interessant ist.

Die fünf nominierten Arbeiten behandeln die Bedeutung des Zufalls in der Kunst, sie untersuchen Genderstereotypen in Horror-Videogames, und sie vergleichen Scriptoriumsdarstellungen aus dem Mittelalter mit aktuellen Illustrationen. Zwei Masterarbeiten kommen hinzu. Die eine

behandelt die Frage, wie Denken mit dem Zeichnen und umgekehrt zusammenhängt. Die andere untersucht, wie Design im Entwicklungszusammenhang sinnvoll eingesetzt wird. Bei diesen beiden Arbeiten galt es den Anteil an eigener Forschung mit zu berücksichtigen.

Alle diese fünf nominierten Arbeiten erfüllen, so die Nomination, «die Standards einer wissenschaftlichen Arbeit ausgezeichnet». An dieser Stelle eine herzliche Gratulation an die Verfasserinnen und den Verfasser.

Gefreut hat mich die Breite der Auseinandersetzung. Und obwohl ich aufgerufen war, nur einen Preis zu vergeben, nehme ich mir die Freiheit und prämiere zwei Arbeiten. Denn zwischen einer Bachelor- und einer Masterarbeit liegt ein Unterschied. Er liegt zwischen einer fundierten, intersubjektiv überprüfbaren Recherche im Bachelor und einer Arbeit im Master, die den Nachweis der Forschungsbefähigung erbringt. Ein weiteres Kriterium, das ich mir selber gestellt habe, betrifft die Dringlichkeit der Fragestellung. Sie konzentriert sich in der Frage: Was nützt es denn der Menschheit? – und damit ist weit mehr gemeint als die banale Gebrauchsfunktion.

Als erstes möchte ich die Bachelorarbeit auszeichnen. Es ist – von Lea Kuslev – die Arbeit *Horror und Gender: Die Frauen aus Bloodborne und Silent Hill*, abgegeben im Studiengang Digital Ideation.

Lea Kuslev hat weibliche Spielfiguren in einem älteren mehrteiligen und einem jüngeren Videogame analysiert,

einem Medium, das als kommerziell erfolgreichste Form der Unterhaltung gilt. Die Arbeit profitiert von filmwissenschaftlichen Studien, welche die Stereotypisierung von Frauen in Horror-Genres analysieren. Lea Kuslev nutzt sie ebenso wie Gender Studien zur Game-Industrie. Ihre qualitative Inhalts-Analyse konzentriert sich auf acht Spielfiguren. Die Codierung erfolgt nach den Kriterien Sexualisierung, im Design der Figur ablesbar; ihrer Rolle; ihrer Machtposition und ihrer physischen Fähigkeiten. Die Autorin kommt zum Schluss, dass im jüngeren Videogame die Rollen diverser und die Darstellung weniger sexualisiert sei. Das Spiel zeige so, dass die Gesellschaft grausam gegenüber Frauen agiere, während im älteren Game die Frauenfiguren grausam behandelt werden und zwar auf Grund der Designentscheidungen der Spielentwickler. Die Autorin schenkt den Frauenfiguren die nötige Beachtung und analysiert akribisch, wie sich Genderstereotypen im Design spiegeln. Damit reflektiert sie nicht nur ihre Praxisarbeit, sondern sie zeigt, welche vielfältigen Optionen Game Designer\*innen haben, aus stereotypen Zuschreibungen auszubrechen und so zu neuen Spieldesigns zu kommen. Und das ist zentral, denn über das Spiel identifizieren wir uns mit starken, vielfältigen Frauenfiguren – auch wenn sie als Monster auftreten.

Herzliche Gratulation an Lea Kuslev.

Als Masterarbeit möchte ich die Arbeit

- *Design meets development cooperation* von Carmen Blättler auszeichnen.

Welche Rolle Design im Entwicklungszusammenhang zukommt, wird seit Victor Papaneks Engagement in den 1970er-Jahren diskutiert. Dabei gilt: Gut gemeint ist oft falsch gedacht. Etwa wenn ökonomische Abhängigkeiten gestärkt und kulturelle Unterschiede negiert werden. Wenn die Menschen nicht einbezogen sind und so das Erbe des Kolonialismus fortgeschrieben wird. Carmen Blättler, die in einem Dorf im ländlichen Togo ihre Arbeit ansiedelt, weiss um diese Probleme. In ihrem Projekt will sie mit Design den Wissensaustausch stärken und die Menschen ermächtigen, eine nachhaltige Zukunft in der Landwirtschaft zu gestalten – in einer Gesellschaft, die ihr kulturelles und agrarisches Wissen mündlich überliefert. Mit Modellen des Geländes und mit Serious Games will sie bestehendes Wissen visualisieren und verfügbar halten. In der Praxisarbeit setzt sie diese Hilfsmittel um. Doch parallel dazu hat sich intensiv mit methodologischen Fragen auseinandergesetzt. Sie überprüfte bestehende Projekte partizipativer Entwicklung entlang der Begriffe Motivation, Bewusstsein, Wissenstransfer als Ermächtigung und Organisationsstruktur. So kommt sie zu weitreichenden Ergebnissen: Visuelle Symbole motivieren die Teilnehmenden, sie wecken Interesse und ändern Verhalten. Der Zugang zu visualisiertem Wissen beeinflusst die Organisation einer Gemeinschaft, er unterstützt den Austausch und das Verständnis für Zusammenhänge. Im Spiel erkunden wir den Blick aus einer anderen Perspektive, wechseln Rollen und gewinnen Informationen. Das Spiel als Probehandeln regt Kreativität an und fördert Selbsta Ausdruck. Und, vielleicht der wichtigste Punkt: Das Spiel richtet sich auch an die Kinder und Jugendlichen, an die Schlüsselakteure für die langfristige

Entwicklung des Dorfes.

Ich gratuliere Carmen Blättler ganz herzlich und hoffe, dass ihr Projekt tatsächlich einen Unterschied macht.

Und ich freue mich, wenn dieser erstmals vergebene Preis Nachahmung findet. Besten Dank.