
This is an electronic reprint of the original article.
This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Lohmann, Julia

Vom Meer ins Museum: Co-Speculative Design – von der Utopie zur Wertegemeinschaft

Published in:
Cross Culture, Nutzen, Werte, Kooperation

Julkaistu: 01/01/2018

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Published under the following license:
Määrittelemätön

Please cite the original version:
Lohmann, J. (2018). Vom Meer ins Museum: Co-Speculative Design – von der Utopie zur Wertegemeinschaft. In *Cross Culture, Nutzen, Werte, Kooperation* (pp. 56-65). Design Center Baden-Württemberg. https://design-center.de/de/img/original/CrossCulture.pdf_2046.undefined

This material is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

/ Co-Speculative Design: Von der Utopie zur Wertegemeinschaft

Vom Meer ins Museum



Julia Lohmann PhD
Professor of Practice in Contemporary Design Aalto University Helsinki

Maden. Schafmägen. Seetang. Die deutsche Designerin und Forscherin Julia Lohmann sondiert auf kritische Weise die Wertesysteme, auf denen unsere Beziehung zu Flora und Fauna basiert. Nach einer Professur für Design an der Hochschule für bildende Künste Hamburg (HFBK) lehrt sie seit August 2018 an der Aalto Universität in Helsinki. Parallel dazu leitet sie ihr eigenes Designstudio.

Julia Lohmann studierte am Royal College of Art, wo sie auch eine Fachklasse leitete und im Verbund mit dem Victoria & Albert Museum (V&A) ihren PhD abschloss. Als Designerin in Residence gründete sie 2013 am V&A das Department of Seaweed, eine transdisziplinäre Forschungs- und Gestaltungsgemeinschaft, um das Potential der Meeresorganismen als Designmaterial zu erforschen.

→ www.julialohmann.co.uk

Meeresduft im Victoria & Albert Museum. Seetang in South Kensington. Julia Lohmann gründete 2013 das Department of Seaweed, eine internationale, transdisziplinäre »Community of Practice«, die sich mit der Erforschung von Seetang als Designmaterial befasst. Die kollektive, praktische Arbeit mit Algen wird dabei zum kritischen Reflektionsprozess über unseren Umgang mit natürlichen Ressourcen, über Design in der Institution Museum.

Welche Rolle hat postindustrielles Design bei der Bewältigung der mit dem Klimawandel verbundenen Herausforderungen? Wie wird aus dem Designer-Autor ein Vermittler-Aktivist? Welche fördernden Potentiale kann das Museum freisetzen als analog-digitaler Knotenpunkt in einer vernetzten Welt?



Cow-Bench von
Julia Lohmann

AB Diagramm von
Anthony Dunne
und Fiona Raby

A

Affirmative
Problem solving
Provides answers
Design for production
Design as solution
In the service of industry
Fictional functions
For now the world is
Change the world to suit us
Science fiction
Futures
The »Real« Real
Narratives of production
Applications
Fun
Innovation
Concept design
Consumer
Makes us buy
Ergonomics
User-friendliness
Process

B

Critical
Problem finding
Asks questions
Design for debate
Design as medium
In the service of society
Functional fictions
For how the world could be
Change us to suit the world
Social fiction
Parallel worlds
The »Unreal« Real
Narratives of consumption
Implications
Humour
Provocation
Conceptual design
Citizen
Makes us think
Rhetoric
Ethics
Authorship

/ Co-Speculative Design: Von der Utopie zur Wertegemeinschaft

Vom Meer ins Museum

Das Format verband Vortrag und Workshop und gab Impulse zu wertebasierter Praxis in verschiedenen Bereichen und auf verschiedenen Ebenen des erweiterten Designfeldes. Es hinterfragte die persönlichen Werte der Teilnehmer, basierend auf einem Workshop-Modell der Common Cause Foundation, einer gemeinnützigen Gesellschaft, die sich in Großbritannien auf die Sichtbarmachung institutioneller und gesellschaftlicher Werte spezialisiert hat. Die Teilnehmer wurden gebeten, Antworten zu vortragsbegleitenden Fragen zu notieren und im Anschluss gemeinsam auszuwerten.

»What do you value in life? Was ist Dir wichtig im Leben? Nenne drei Werte.«

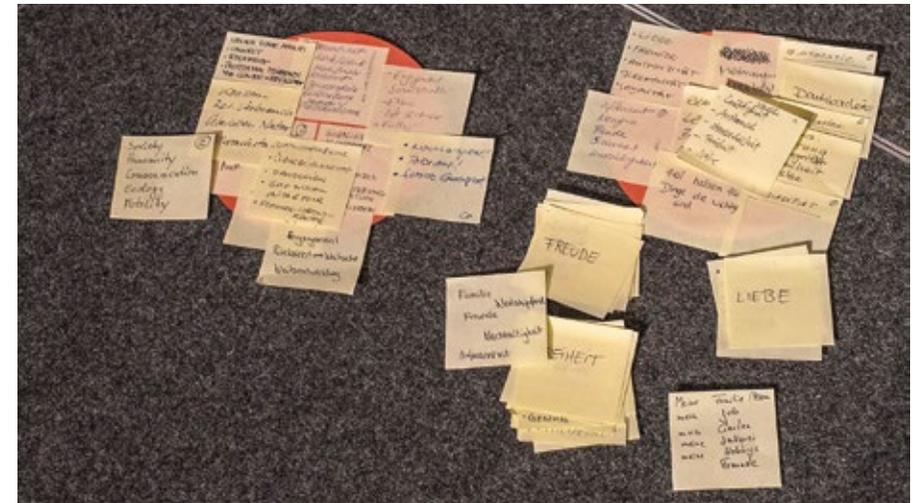
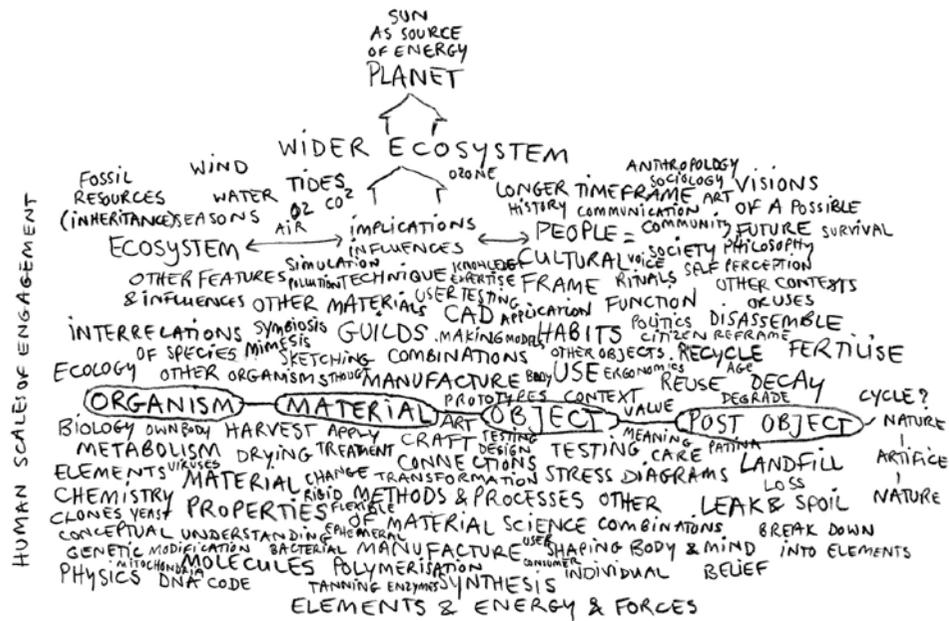
Diese Frage stand am Anfang des Forums, parallel zu einer kurzen Einführung in meine Arbeit, die sich als »Critical Practice« intensiv mit unseren Wertesystemen befasst, unserem Umgang mit unserer Umwelt, Materialien und der gesellschaftlichen und ökologischen Verantwortung von Designern. Meine Arbeit – etwa die Cow-Bench, ein Ledersofa in Form eines liegenden Kuhtorsos, das Rückgrat auf Rückgrat mit dem Leder einer Kuh bezogen ist – lässt sich als »Critical Design« bezeichnen, ein Begriff, den die britischen Designer Anthony Dunne und Fiona Raby etabliert haben und mit dem sie sich vom »affirmativen« Design differenzieren. Der Begriff entstammt ihrem »A B Diagramm«, in dem sie Design in »affirmative« und »critical« unterteilen, das heißt in gestalterische Praxis, die den Status quo bestätigt und solche, die ihn hinterfragt und andere Richtungen aufzeigt. In Letzterem dienen die gestalteten Objekte der Kommunikation und dem Diskurs. Dunne & Raby entwickeln auf Basis wissenschaftlicher Erkenntnisse potentielle Zukunftsszenarien – Fiktionen, die sie durch Produkte materialisieren, die deren Bewohnern nützen könnten.

Meine eigenen Arbeiten waren lange in diesem Bereich angesiedelt und machten Betrachten ihre impliziten und oft gesellschaftlich geprägten Wertesysteme bewusst, wie zum Beispiel eine Serie von Lichtobjekten aus Schafmägen. – Warum lässt uns sogar das Wort »Schafmagen« zusammenzucken, wenn wir den Muskel des gleichen Tieres essen und uns mit seiner Haut und seinem Fell kleiden?

Critical Design Objekte sind in meinen Augen dreidimensionales Kommunikationsdesign: Sie regen dazu an, unsere eigene Position zu reflektieren und wissenschaftliche, gesellschaftliche und technologische Entwicklungen in ihrem sozialen Kontext zu begreifen.

Die Objekte veranschaulichen oft sehr genau die gesellschaftlichen Fragestellungen, die Systeme und Entwicklungen mit sich bringen. Dabei klammern sie Negatives nicht aus, also Dinge, die im affirmativen Industriedesign eher selten explizit genannt werden.

Dadurch reihen sich die kritischen Visionen in die Schreckensszenarien ein, die wir täglich in den Nachrichten sehen. Sie hinterlassen in uns oftmals eher eine Ohnmacht, anstatt uns zum Handeln zu bewegen. Was zu kurz kommt, ist der positive, transformierende Impuls, die Aktivierung der Fragen: Wie gehe ich mit den weltpolitischen und ökologischen Schreckensszenarien um? Welche Veränderungen kann ich als Designer bewirken?



»What issues do you care about?«

Diese zweite Workshop-Frage lässt sich so interpretieren:

»Welche Dinge müssen wir verändern? Welche Themen sind Dir wichtig? Was muss die Gesellschaft dringend angehen – in Deutschland, Europa, der Welt? Nenne drei Themen.«

/ Vom Autorendesign zum Transition Design

Hier stelle ich die Themen vor, von denen ich denke, dass sie im 21. Jahrhundert große Relevanz haben. Auf welchen Wegen können wir als Designer eingreifen?

Große gesellschaftliche Fragen wie der Klimawandel erfordern ein radikales Umdenken und andere Formen des Wirtschaftens und sind die Kernherausforderungen für heutige und zukünftige Designer. Design ist zu wichtig, um nur bestätigend zu sein, sich auf Autorendesign oder den internen Austausch zwischen Experten zu beschränken: Durch Design können wir Veränderungen in Gang setzen und das Wissen verschiedener Bereiche miteinander vernetzen.

Der Handlungsbedarf betrifft alle vier Ebenen des Designs – nach dem Modell des Designtheoretikers Richard Buchanan – von (1) Zeichen und Bildern über (2) Dinge, (3) Prozesse und Dienstleistungen bis zu (4) Systemen.

Eingebettet sind diese Ebenen in die der Materie und eine unseren gesamten Planeten umfassende ökosystemische Ebene, die als Grundlage unseres Lebens bei jeder Intervention gedanklich mit einbezogen werden sollten.

Das bringt uns zum Transition Design. Dieser Ansatz bezieht ebenso wie Critical Design mögliche Zukünfte als Impulse in den Designprozess mit ein, allerdings mit dem Ziel, eine tatsächliche Veränderung anzustoßen. Transition Design sieht Designer weniger als Autoren und mehr als Vernetzer und Vermittler – gemeinschaftsbildend und aktivierend für positiven gesellschaftlichen Wandel. Im Participatory Design

und Transition Design fand ich Methoden, die ich mit den Denkanstößen des Critical Designs verband, um im Rahmen eines Arbeitsstipendiums am Victoria und Albert Museum in London das »Department of Seaweed« zu gründen.

Seaweed. Weshalb Seetang?

Als ich 2007 als »Artist in Residence« in Japan zum Thema Überfischung der Meere arbeitete und dabei den für mich unbekanntes Seetang auf dem Fischmarkt entdeckte, wunderte ich mich, dass dieses faszinierende, lederartige Material nur als Lebensmittel genutzt wurde.

Seetang wächst im Jahr sechs Meter lang und 30 Zentimeter breit und reinigt dabei den Ozean von überschüssigen Düngemitteln oder Fischfäkalien. Es könnte als nachhaltige Ressource eingesetzt werden, um andere Materialien zu ersetzen: Kunststoff, Leder, Textilien. Allerdings gibt es auch bei den Algen sowohl nachhaltige Wege der Nutzung und problematische Praktiken.

Im Prozess, Seetang als Gestaltungsmaterial nutzbar zu machen, wurde mir bald klar, dass ich – um wirklich eine systemische Veränderung herbeizuführen – Wissen und Fähigkeiten aus vielen Bereichen zusammentragen müsste. Schließlich galt es, das komplexe Ökosystem der Alge genauso in den Design-Prozess mit einzubeziehen wie Materialforschung und lokale Problemstellungen, bei denen Algen entweder Teil des Problems sind oder Teil der Lösung sein können. Zur Erforschung von Seetang als nachhaltige gestalterische Ressource und den damit verbundenen Themenbereichen gründete ich 2013 im Rahmen meiner PhD-Forschung am Royal College of Art und Victoria & Albert Museum (V&A) das Department of Seaweed (DoS).

Das Department of Seaweed (DoS)

»Algen sind ein genauso wichtiger Werkstoff wie Keramik, Glas, Textil – mit dem Unterschied, dass das meiste, was wir aus Algen gemacht haben werden, noch nicht existiert.« Dies ist die Prämisse, unter der ich das Department of Seaweed am V&A initiierte, das sich seitdem in ein transdisziplinäres Netzwerk entwickelt hat. Der Titel Department entsprang der Grundstruktur des V&A, in der Museumsabteilungen nach maßgeblichen Materialien benannt waren.

Wie sieht eine transdisziplinäre Museumsabteilung aus, deren Aktivitäten zeitlich in die Zukunft ragen, anstatt auf der Vergangenheit zu fußen? Wie ist sie organisiert? Was für Möglichkeiten der Teilhabe ergeben sich?

Das DoS war in Form einer Community of Practice organisiert, das heißt als transdisziplinäre Gruppe Gleichgesinnter – mit flacher, offener Hierarchie –, die sich mit einem bestimmten Thema oder der Lösung eines Problems befasst. Ich stellte fest, dass eine gemeinsame Wertebasis die beste Grundlage für das Teilen von Wissen und Ressourcen innerhalb des Kollektivs darstellt. Wenn das Ziel eine nachhaltige Form des Wirtschaftens, ein nachhaltiges Material oder die Sichtbarmachung eines ökologischen Systems ist, profitieren alle Teilnehmer davon.

Wir forschten, experimentierten und kommunizierten in einem Prozess ohne vorgegebene Deadline. Wir benutzen Materialanalogien, um Seetang, ein Material weitgehend ohne gestalterischen Kontext und Kultur, mit anderen etablierten Gestaltungsmaterialien zu vergleichen. Jedes dieser Materialien ist mit einem oder mehreren Handwerken verbunden und dadurch reich aufgeladen mit Wissen. Manches davon lässt sich für Algen nutzen, anderes lässt sich nicht anwenden, wirft aber interessante Fragen zur weiteren Recherche auf. Jede Frage schafft eine neue potentielle Verbindung, eine mögliche Erweiterung des Department of Seaweed Netzwerks.

Es entstanden kaum »fertige« Gegenstände, sondern prototypenartige Dinge, die Eigenschaften des Materials Alge veranschaulichen. Vom einfachen Materialmuster bis hin zur raumfüllenden Oki Naganode Skulptur regen sie zum Spekulieren an, was man aus Algen noch machen könnte und verlagern so den temporalen Fokus des Departments in die Zukunft.

Beim Dialog mit Mitstreitern setzten wir auf die vom Soziologen Richard Sennett beschriebene »Subjunctive Voice«, genauso wie bei der praktischen Arbeit mit Algen. Dabei geht es darum, Möglichkeiten und Andersartiges zuzulassen, statt auf etablierte Ansichten und Methoden zu bestehen. Die Eigenarten der Algenmaterialien nicht nur zu tolerieren, sondern aktiv – sozusagen auf Augenhöhe – in die Gestaltung einzubeziehen, gehört dazu. So entstehen Dinge, die einem Designer allein nicht möglich wären und die Natur des Materials viel besser widerspiegeln sowie eine partizipationsfreundliche Atmosphäre, in der jeder Einzelne mitwirken kann. Durch die kollektive Entwicklung von Seetang als nachhaltig nutzbare Ressource erweiterte sich meine eigene gestalterische Haltung von der einer »Autorin« zu der einer Vermittlerin und Moderatorin eines Netzwerkes. Es reichte nicht, »nur« Objekte aus Algen herzustellen, sondern ich wollte mit anderen Gestaltern im Kollektiv forschen und Wissen teilen, um ein Handwerk für ein bis dato als Werkstoff so gut wie ungenutztes Material zu entwickeln. Ich begann, nach Buchanan, parallel auf mehreren Ebenen zu arbeiten: Als Julia Lohmann als Autorin auf der Objektebene und als Gründerin des Department of Seaweed e.V. auf der Service- und Systemebene. Die kollektive Ausrichtung des Co-Speculative Design mit seiner Vielfalt von Akteuren schafft Raum sowohl für freie, künstlerische Arbeit, als auch systemisches Design, für Handwerk ebenso wie für wissenschaftliche Forschung. Das verbindende Element des Department of Seaweed ist das Interesse an Algen und ihren nachhaltigen Nutzungsmöglichkeiten.



/ Vom Future Cone zum kollektiven Perspektivenbild

Das Blickfeld auf die Zukunft wird im Speculative Design oft durch den Future Cone dargestellt, einen entlang einer Zeitachse radial in mögliche und wahrscheinliche Szenarien unterteilten Kegel. Diese Darstellung ist allerdings wertneutral. Im Kollektiv merkte ich schnell, dass die wichtigste Prämisse zum Teilen von Wissen gemeinsame Werte sind, die die Definition einer gemeinsamen Vision und Mission ermöglichen. Welche Lösungen erstrebenswert sind, hängt stark von diesen persönlichen und kulturell geprägten Werten ab. Sie verbinden – unabhängig von Berufssparten, Erfahrungsebenen, Nationalitäten, usw. Durch eine Wertegrundlage entsteht im Future Cone eine Horizontlinie, die die Zukünfte in wünschenswerte und unerwünschte Zukünfte unterteilt.

Die vielen Blickwinkel der Community of Practice ermöglichen nun eine gemeinsame Einschätzung der Zukunft, die wir uns vorstellten, und die Vorstellung selbst gibt uns eine Navigationsmarke, auf die die Recherche und Projekte hinarbeiten, und anhand derer wir evaluieren, welche Richtung wir einschlagen sollten. Aus dem Future Cone des einzelnen Gestalters wird ein kollektives Perspektivenfeld einer Vielzahl von Akteuren. Dieses wertebasierte »Field of Visions« ermöglicht eine viel differenziertere, reflektiertere Betrachtung der Zukunft. Nicht nur Dinge, sondern auch ein neues Handwerk, Prozesse, neues Wissen, ein Netzwerk des Wissens und Archiv entstehen erst in unserer gemeinsamen Vorstellung und werden nach und nach Wirklichkeit.

Das Department of Seaweed wird zu einer transdisziplinären Forschungs- und Entwicklungsplattform. Das gewonnene Wissen des Netzwerks über Algen als nachhaltigen Werkstoff wird gemeinschaftlich genutzt und verwaltet. Diese Art des Teilens ähnelt als Rechtsform einem Creative Commons Regelwerk für Materialentwicklung.

Die gemeinschaftsfördernden Werte ermöglichen uns verantwortungsbewusstes kollektives Handeln im Sinne der Nachhaltigkeit. Aus Mitbewerbern werden Mitstreiter.

