

Gestaltung und elastisches Denken: Die Zukunft als Experiment

Projektbeschreibung

Als Gastprofessorin im Studiengang MultiMediaArt an der FH Salzburg führte Gosia Warrink in einem Vortrag und zweitägigen Workshops das Thema »Spekulatives Design« ein und entwickelte gemeinsam mit den Studierenden Gedankenexperimente und Produktideen für fiktive Zukunftsszenarien.

Vortrag & Workshops

Am 6. Mai 2020 sprach Warrink in einem Vortrag zum Thema »Spekulatives Design« über ihre Lehre an der Universität der Künste Berlin und das dort vermittelte Potenzial von Design durch gestalterische Weitsicht und die damit zusammenhängende gesellschaftlicher Relevanz.

Am 7. und 8. Mai 2020 fanden Workshops statt. Aufgrund der Coronavirus-Pandemie wurden Video-Konferenzen dem Präsenzunterricht vorgezogen: Microsoft Teams, das von der FH Salzburg für den Onlineunterricht eingesetzt wird, diente erfolgreich als ein Arbeits- und Kommunikationstool.

Teilnehmer

Ca. 50 Gäste nahmen am Vortrag teil. Weitere 40 Personen (Stand 17.05.2020) haben online den Vortrag aufgerufen.

An den Workshops nahmen sechs Master- und zwei Bachelor-Studierende des Studiengangs MultiMediaArt der FH Salzburg teil.

Ergebnisse

Entstanden sind acht Konzepte. Jede*r Studierende präsentierte am Ende der Lehrveranstaltung narrative und visuelle Ergebnisse, bestehend aus einem Namen sowie einer Beschreibung eines fiktiven Produktes und einer Visualisierung. Alle Ergebnisse sowie die Methodik werden auf den folgenden Seiten im Detail vorgestellt.

Gestaltung und elastisches Denken: Die Zukunft als Experiment

6. Mai 2020: Vortrag zum »Spekulatives Design«

Die aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen, wie die steigende Komplexität und Intransparenz, angespannte soziale und politische Situationen, der Klimawandel und die technische Disruption aufgrund von Digitalisierung, fordern neue Antworten und Zukunftsmodelle. Design beginnt jenseits der formgebenden und ästhetischen Funktion eine andere Rolle zu übernehmen. Dies beeinflusst die zukünftige Ausbildung der angehenden Designer: Interdisziplinarität, Empathie und Kreativität stehen jetzt als Kompetenzen im Raum, genauso wie ein breites Spektrum an Wissen rund um Design, Praxis, Theorie und Methodik.

Kann Design zu einer nachhaltigen Veränderung beitragen?
Können wir Denken, Kreativität und Empathie fördern?
Was sind unsere Aufgaben als Kommunikationsdesigner?

In ihrem Vortrag zum »Spekulatives Design« beschreibt Gosia Warrink die Notwendigkeit, als Designer auch eine gesellschaftliche Verantwortung zu übernehmen und mit kreativer, sowie auch von Utopie und Fiktion getragener Weitsicht, das Potenzial von Design weiter auszubauen. Diese Entfaltung kann vorwiegend durch Interdisziplinarität und Design-Lösungen für andere Wissensgebiete geschehen. Der Vortrag wurde durch Praxisbeispiele aus der Lehre Warrinks an der UdK Berlin im Bereich »Spekulatives Design« ergänzt.

7.-8. Mai 2020: Workshops

Gemeinsam mit den Studierenden aus dem Studiengang MultiMediaArt wurden an zwei Tagen Gedankenexperimente und Produktideen für fiktive Zukunftsszenarien entwickelt.

Die Zukunft galt dabei als ein Medium, nicht als Ziel. Spekulatives Design diente hier als Mittel für kritische Interventionen: Durch fiktive Zukunftskonzepte wurde die Aufmerksamkeit auf gegenwärtige und zu erwartende Missstände in der Welt gelenkt, sowie das Nachdenken über mögliche ökologische, ökonomische, technologische, politische oder demografische Szenarien angeregt. Dies öffnete einen Raum für Spekulationen, in dem Design ohne kommerziellen Druck agieren und Verantwortung im »Weltenentwerfen« übernehmen konnte.

Die bekanntesten Positionen, Theorien und Beispiele für Spekulatives Design wurden vorgestellt und mit praktischen Übungen (in Einzel- und Teamarbeit) zur Gestaltung von kreativen Produkten verknüpft.

Von der »Was-wäre-wenn-Frage«, über die Entwicklung von Zukunftsszenarien, bis hin zur Kommunikation für die spekulativen Produkte, haben die Studierenden einen Einblick in den gestalterischen Prozess rund um eine Produktentwicklung gewonnen.

Das Ziel der Lehrveranstaltung war, sich im Querdenken sowie Präsentieren zu üben und Projekte zu erarbeiten, die das Portfolio der Studierenden bereichern.

Didaktische Ansätze

Das Seminar bündelte Theorie, Praxis und Methodik:

1. Experimentelle Produktgestaltung (PRAXIS)
2. Besprechung theoretischer Aspekte und Diskussion (THEORIE)
3. Einbindung von Kreativitätstechniken (METHODIK/ÜBUNG)

Methodik

Drei Wochen vor dem Workshopbeginn haben alle Studierende per Email ein schriftliches Briefing mit detaillierten Informationen zur bevorstehenden Lehrveranstaltung erhalten, sowie Input zur aktuellen wissenschaftlichen Basis mit Links zu relevanten Onlinequellen und eine Literaturliste.

Workshops, 7. Mai 2020

Nach dem Vortrag zum Spekulativen Design einen Abend zuvor, folgte eine Theorie-Vertiefung mit Besprechung bekanntester Beispiele aus dem Spekulativen Design. Am ersten Workshoptag wurden auch gemeinsam folgende Übungen durchgeführt:

Übung 1: Reizworttechnik

Eine narrative Methode, bei der Adjektive zu drei zufälligen Wörtern sowie zum gewählten (eigentlichen) Thema frei assoziiert und anschließend aufeinander übertragen werden. Durch die problemfremden Stimuli, die als »Gedankenkatapulte« dienen, wurden ungewöhnliche Anregungen und Perspektiven gewonnen und die gewohnten Denkpfade verlassen.

Übung 2: Osborn Checkliste

Eine Übung zur Ideenfindung bei der Variationen zu bekannten Objekten/Produkten entwickelt werden. Durch anders verwenden, anpassen, ändern, vergrößern, verkleinern, ersetzen, umstellen, umkehren, kombinieren, transformieren wurden in kurzer Zeit neue und originelle Ansätze kreiert.

Übung 3: Empathy-Map

Alle Workshop-Teilnehmer wählten ein wissenschaftliches Zukunftsszenario. Dieses wurde aus der Sicht eines Protagonisten/einer Protagonistin aus der Zukunft beschreiben. Die Studierenden wurden gebeten, sich in das Szenario hineinzusetzen, indem sie aufschreiben, was die Protagonisten sehen, hören, fühlen und denken würden.

Übung 4: Positionierungskreuz

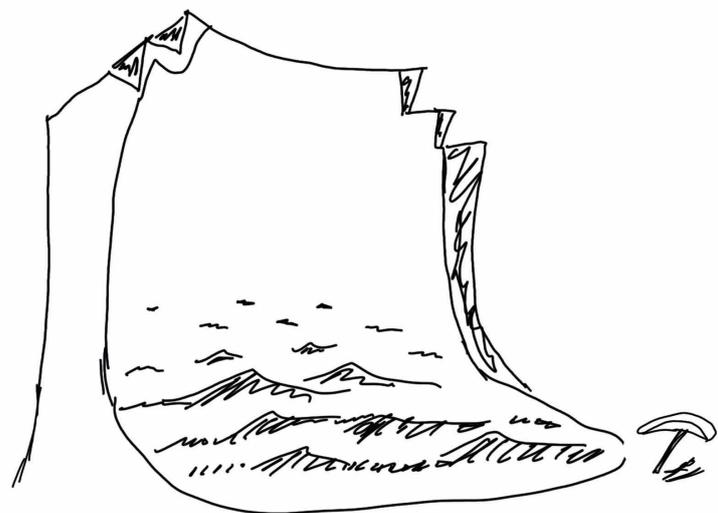
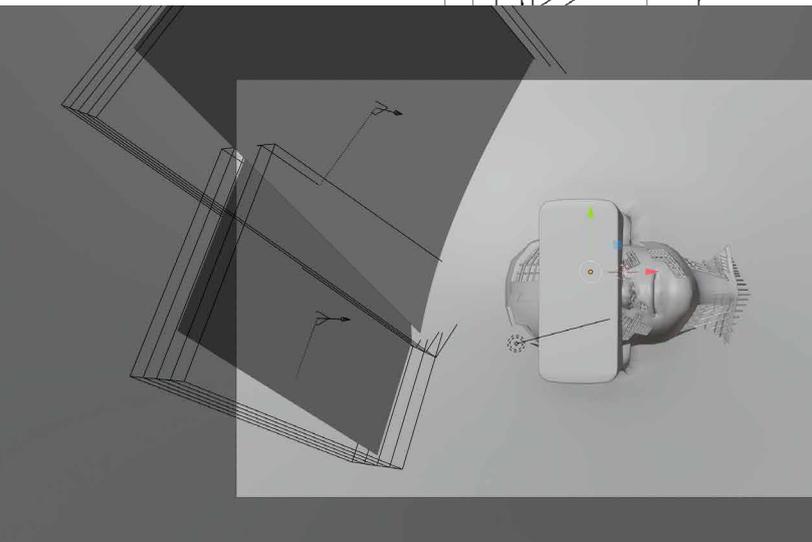
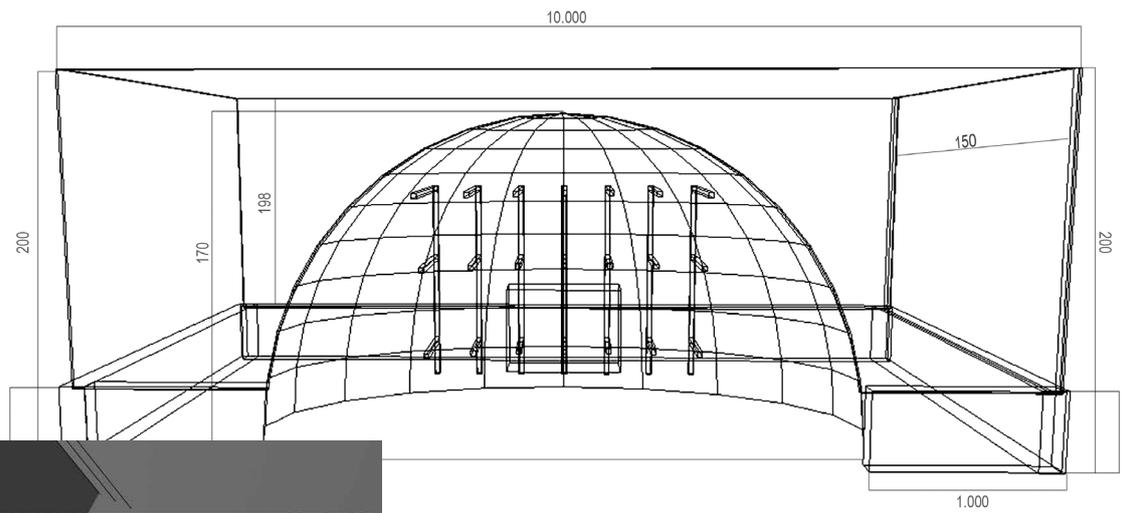
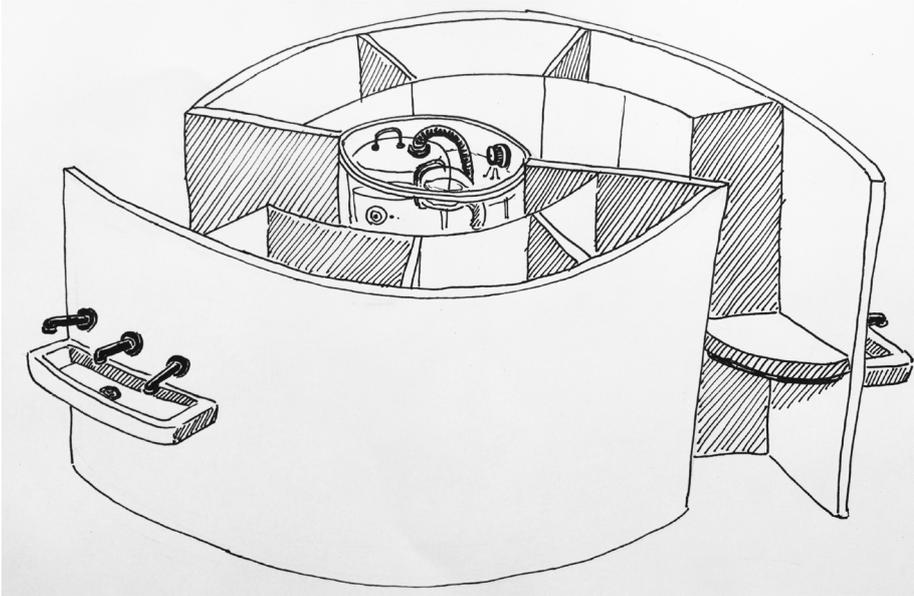
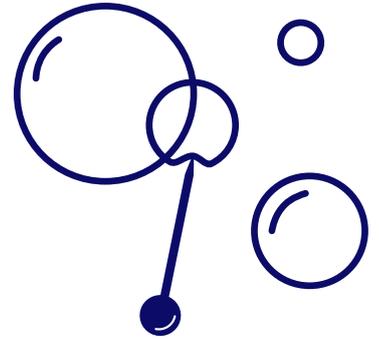
Das fiktive Produkt, das von den Studierenden entwickelt wurde, ordneten die Studierenden in den Achsen zwischen konkret und frei, sowie zwischen einem Objekt für eine Einzelperson oder eine Gruppe ein.

Der erste Workshoptag endete mit einer Zwischenpräsentation erster Ideenskizzen und Feedback-Gesprächen.

Workshops, 8. Mai 2020

Der zweite Workshoptag startete mit einer **Wording-Übung**: Die Studierenden haben nach einem Namen für ihre Projekte gesucht sowie einen Text für das eigene Projekt formuliert. Anschließend folgten **Individualgespräche** zu den Visuals und die Ausarbeitung der Konzepte mit Individuell-Coaching.

Der Workshop endete mit einer **Präsentation aller Konzepte** und einer Feedbackrunde.

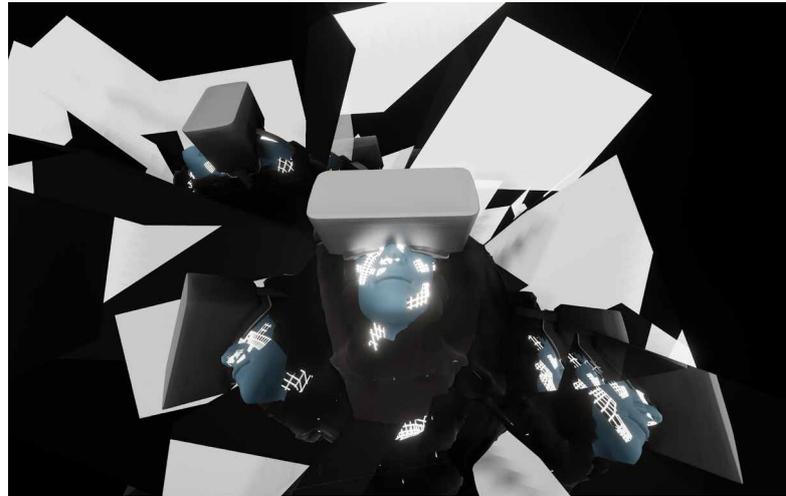


DIMENSION RENAISSANCE LUKAS KRÖNINGER

Die Existenz der Realität ist nichtig. Das Reale ist erweitert, verändert und bald geradezu abgelöst. Das Wirkliche ist nicht länger im Singular gefangen. Eine vorherrschende Welt durchdrungen von multiplen Dimensionen, Sphären und Wirklichkeiten.

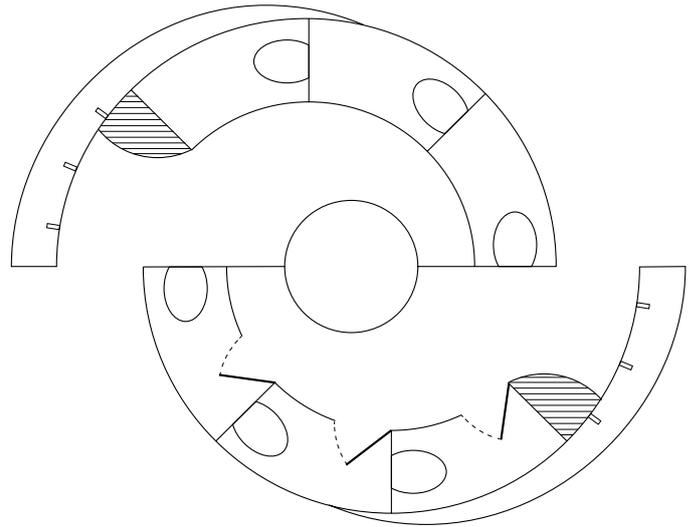
In ihrer Legion differenziert und gleich, zwischen Utopie und Wahnsinn, als Raum des Geschehens, in der der digitale Homo Sapiens in dieser Zeit zu Leben wählt. Die Freiheit in jeder Wirklichkeit verabsolutiert und fern von jedwedem physischen Raum, bleibt der Mensch dennoch begrenzt. Dieser Raum als Sphäre ist universell und allgegenwärtig. Betretbar nur durch das Durchbrechen der umgebenden Dimensionen, erfährt die Grenze eine Renaissance ihres Seins. Die Sehnsucht nach Dimension, nur erfüllbar durch den Akt einer optischen Geburt und dem Bruch der Trennfläche, als Zentrum der modernen Kognition.

Gelöst von der menschlichen Physis, in Sphären des Digitalen, der Elektrik, blickt das sinnliche Lebewesen dennoch in den Spiegel seines Selbst. Diese Installation kaleidoskopiert das Erfahren der Anhäufung von Dimension, Raume und Sphäre - Im Kollektiv, als Ergötzung an der Verschiedenartigkeit des gemeinsam Optischen, und im Individuum, als alternative des eigentlich Gewohnten.



PI GRÜNFLÄCHE IM AUSTAUSCH GEGEN DEINEN URIN ALINA TRAUN

Der Geruch von frisch gemähtem Gras steigt dir in die Nase. Sonnenstrahlen finden ihren Weg durch die Blätterdecke und werfen ein Lichtspiel auf den Boden. Sanft wogend fängt sich ein Windhauch in den Blumenblüten. Ein Vogel zwitschert. Durch die Dürreperioden ist es besonders geworden, ein grünes Stück Natur genießen zu können. Was für ein schöner Moment. Deine Blase unterbricht dein sinnierendes Ich. Du musst pinkeln und stehst auf. Ein paar Meter weiter entdeckst du ein öffentliches WC. Prima. Du gehst zum Eingang und musst keine 50 Cent für die Toilette zahlen. Alles ist neu und sauber. Du tastest nach der Spülung, doch findest keine. Stattdessen entdeckst du ein Schild: »Bei dieser WC-Anlage handelt es sich um ein Destillationssystem, das Urin in Wasser umwandelt, um damit die umliegenden Grünanlagen zu bewässern.«

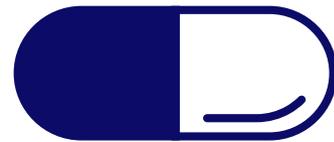


凡凡



FLORIAN THEISSIG OFF

Die Welt ist endgültig virtualisiert und digital.
Jeder Mensch ist lediglich von Inhalten umgeben,
die ihm gottgleiche Algorithmen zuordnen.
Es existiert weder ein Mitspracherecht, noch eine
Möglichkeit, der allgegenwärtigen und
personalisierten Informationsflut zu entkommen.
OFF ist die Pille, die deine Filterblase platzen lässt.
Sie verschafft dir eine Pause und lässt dich
durchatmen. Entscheide selbst und lass die
Algorithmen hinter dir.



CARRY ME HOME MICHÈLE KOFLER

Aufgrund der steigenden Mietpreise wird der Wunsch eines Eigenheims immer mehr zum Luxus. Ein Statussymbol geprägt von der Suche nach Geborgenheit und Sicherheit. So wird auch das Zuhause mehr und mehr zum Produkt und Accessoire des alltäglichen Lebens. CARRY ME HOME ist so wenig und so viel Zuhause wie möglich. Es gibt dir die Freiheit dich überall Zuhause zu fühlen.

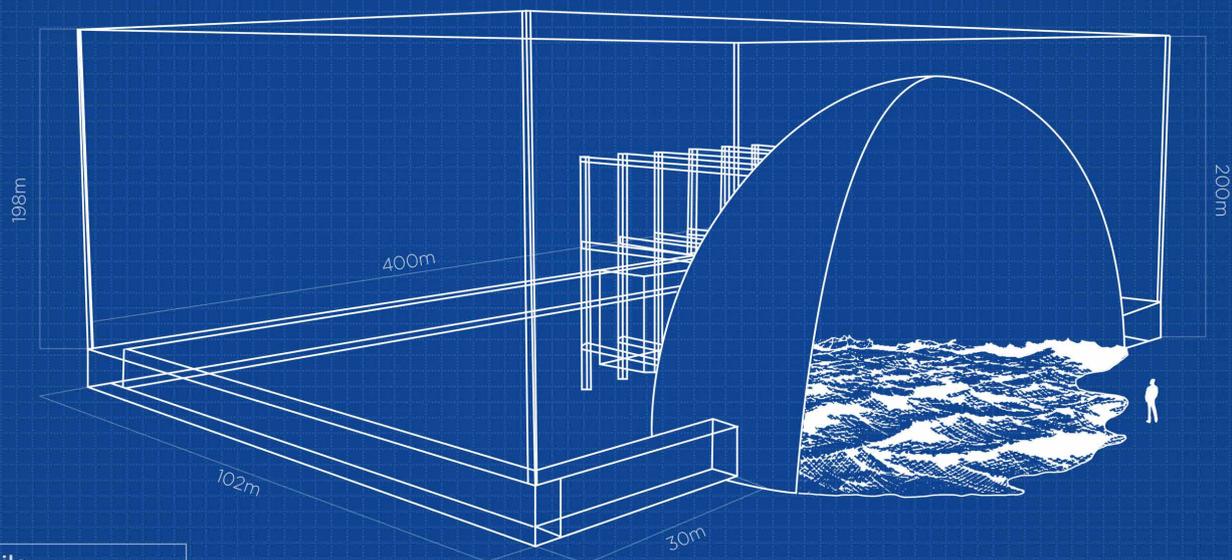


UNENDLOS FLORIAN SCHMIERER

Die Entglobalisierung liegt nun schon 200 Jahre zurück. Österreich hatte es mit fetten Ernten, reichen Seen und unzähligen Quellen besser als andere Länder, doch die Bevölkerung verlangte nach mehr.

Südlich der Donau ragt der Plastik-Amazonas in die Höhe, in Linz laufen Löwen, Elefanten und Gazellen frei umher und in Burgenland steht der Neusiedliche Ozean – ein öffentliches Spiegelmeer. Tausende Spiegel sorgen dafür, dass sich der See in der Ferne verliert. Die Leute sind zufrieden. Nicht Gottfried, ihn erdrückt die sinnlose Unendlichkeit des Wassers.

Spiegelmeer



Bauteile

Zahnenzahl	1
Spiegel	55.000
Beton	200t
Achsabstand	57 +/- 0,5
Steigungshöhe	6.283
Wasserfläche	100m ²
Flankenrichtung	rechtssteigend
Zahnhöhe	23,2

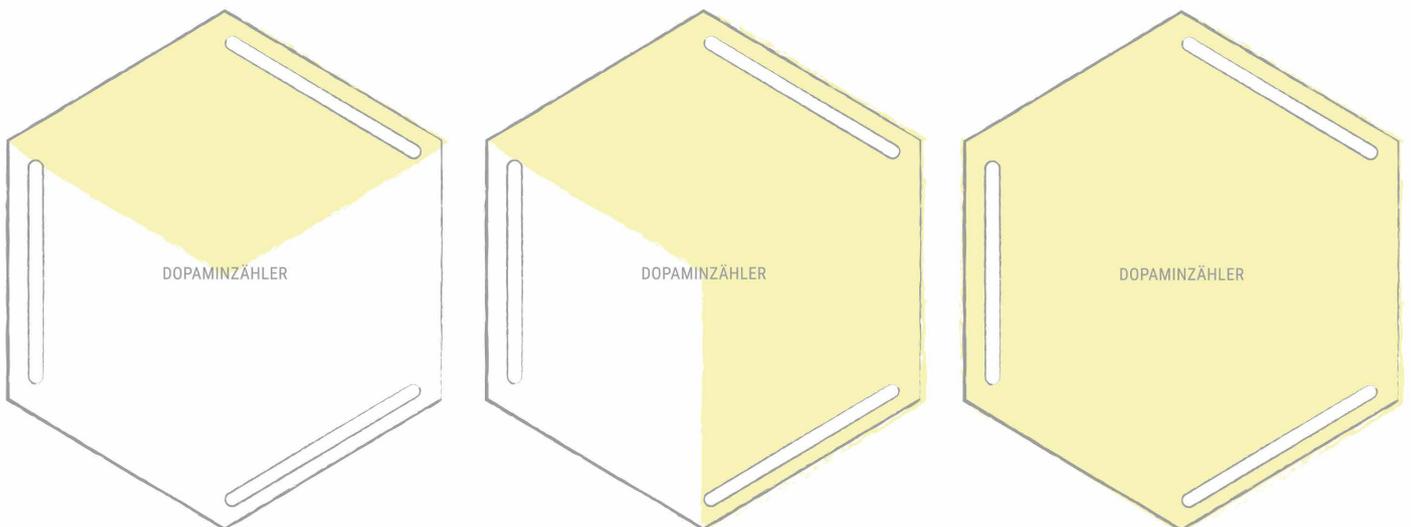
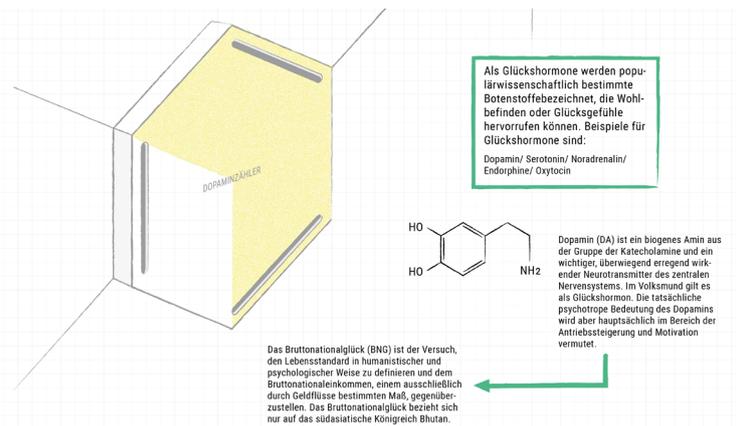
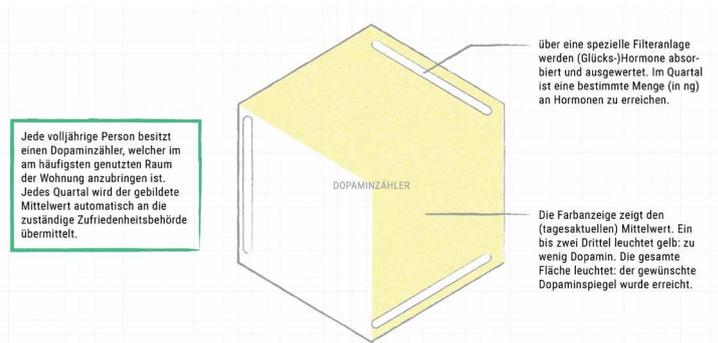
DOPAMINZÄHLER

NINA LENZ

Wachstum, die Leitidee unserer Gesellschaft und Zauberformel für die Lösung aller politischer und sozialer Probleme. Wachstum gibt uns Sicherheit und Kontrolle.

Wachstum beeinflusst in hohem Maße, wie wir unseren Alltag wahrnehmen. Was wäre, wenn man selbst etwas so Privates wie das eigene Glück und die eigene Zufriedenheit messbar machen könnte?

In einer Gesellschaft, in welcher Zufriedenheit eine Ressource wie Strom und Wasser bildet, besitzt jede volljährige Person eines Haushalts einen eigenen Dopaminzähler. Dieser ermittelt den durchschnittlichen Glückshormonspiegel des Körpers und macht jederzeit kontrollierbar, ob die eigene Zufriedenheit dem gewünschten Durchschnitt entspricht.



PRISM 2020 PATRICIA SCHUH

Was wäre, wenn der Klimawandel zu spät gestoppt wird und unzählige Tierarten, Pflanzen und Städte nicht mehr existieren? Hologramme sind Bilder der Zukunft. Durch sie kann simuliert werden, was nicht mehr ist. Das Projekt »prism 2020« schafft ein visuelles Erlebnis der Vergangenheit. Für alle Menschen. Immer und überall.



FREE JAM LUCA CARUBIA

Unsere Erde ist von großen Dürreperioden geprägt. Die Pflanzenwelt leidet stark darunter, mit Ausnahme vom Unkraut. Dieses wächst und gedeiht durch den Klimawandel und verdrängt andere Pflanzenarten. Was wäre aber wenn wir uns beispielsweise den Staudenknötterich zu Nutze machen und genießbare Lebensmittel wie Konfitüren daraus herstellen? Dieses Produkt könnte jedem zur Verfügung stehen, denn es enthält wenig Zutaten und ist vegan.

Konfitüre aus japanischem Staudenknötterich

Zutaten

500g junge weiche Triebe Staudenknötterich – 250g Gelierzucker 2:1 – 2 Vanilleschoten – Schuss Zitronensaft

Zubereitung

Den Staudenknötterich mit etwas Flüssigkeit weich dünsten und pürieren und den Gelierzucker beimischen. Die Vanilleschoten auskratzen und mitkochen. Die Konfitüre mit Zitronensaft abschmecken. Zum Kochen bringen und währenddessen gelegentlich umrühren. Gläser und Deckel mit kochendem Wasser reinigen. Die Gläser mit der heißen Konfitüre befüllen, fest verschließen und auf dem Kopf stehend auskühlen lassen.

Hinweis

Dieses Rezept ist kein Kochtipp. Der daraus gezogene Gewinn, liegt nicht im persönlichen Profit, sondern im ökologischen Umdenken. Ist unsere derzeitige Lebensmittelgewinnung effizient genug? Die Weitergabe des Rezepts ist daher erwünscht.

ジャム

Bei einer Höhe von ca. 20–30 cm sind die Triebe des Staudenknötterichs noch biegsam und daher perfekt zur Weiterverarbeitung geeignet.

Konfitüre aus japanischem Staudenknötterich
イタドリ ジャム
Itadori Jamu

500 g junge Triebe Staudenknötterich – 250 g Gelierzucker 2:1 – 2 Vanilleschoten – Zitronensaft

Den Staudenknötterich mit etwas Flüssigkeit weich dünsten und pürieren und den Gelierzucker beimischen. Die Vanilleschoten auskratzen und mitkochen. Die Konfitüre mit Zitronensaft abschmecken, zum Kochen bringen und währenddessen gelegentlich umrühren. Gläser und Deckel mit kochendem Wasser reinigen. Die Gläser mit der heißen Konfitüre befüllen, fest verschließen und auf dem Kopf stehend auskühlen lassen.

Dieses Rezept ist kein Kochtipp. Der daraus gezogene Gewinn, liegt nicht im persönlichen Profit, sondern im ökologischen Umdenken. Ist unsere derzeitige Lebensmittelgewinnung effizient genug? Die Weitergabe des Rezepts ist daher erwünscht.

Über Gosia Warrink

Designerin, Gründerin und Verlegerin bei Amberpress und Design-Dozentin an der Universität der Künste Berlin. Forscht zum Thema »Universalkommunikation« und kuratiert Ausstellungen zu den Grenzen zwischen Kunst und Design.

Vita:

Gosia Warrink, geb. 1974 in Polen, lebt seit 1995 in Berlin. 1993-1998 studierte sie Linguistik an der Universität Warschau und von 2000-2005 Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin. Sie ist Gründerin des Designstudios AMBERDESIGN und des Verlages AMBERPRESS, sowie Autorin und Designerin des Bildwörterbuch-Bestsellers ICOON. Als Grenzgängerin zwischen den Disziplinen arbeitet sie seit 2012 auch freischaffend an künstlerischen Projekten wie Lichtobjekten, Tapeten und Plastiken. Seit 2016 ist sie Dozentin und künstlerische Mitarbeiterin an der Fakultät für Gestaltung an der Universität der Künste Berlin und forscht zum Thema »Universalkommunikation«.

Gosia Warrink stellte ihre Arbeiten bereits international aus, u.a. im STEDELIJK Museum Amsterdam, während Salone del Mobile/Mailand, Design Miami und auf dem DMY Festival/Berlin. Sie erhielt u.a. Auszeichnungen vom Rat für Formgebung, Art Directors Club Deutschland und der Berlin Design Selection.

