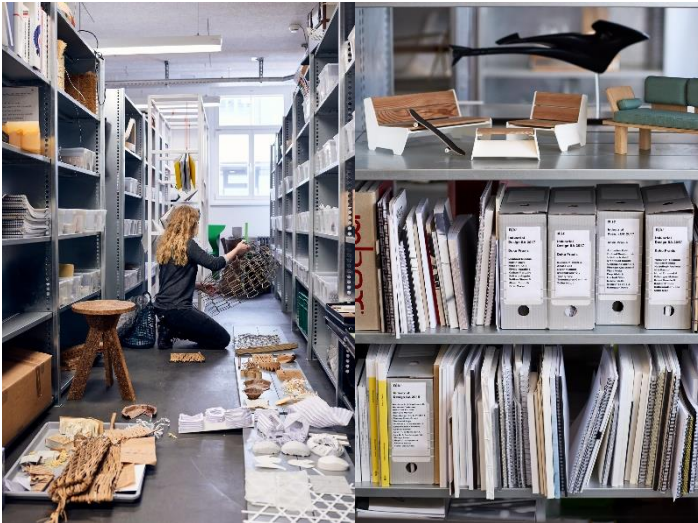


Material im Archiv

Meret Ernst

#Nachhaltigkeit #Designausbildung
#Materialwissen #Archiv
meret_ernst@fhnw.ch



Die umfassende ökologische Krise erfordert es, den Lebenszyklus von Artefakten und Prozessen bereits im Entwurf zu integrieren. Design spielt deshalb eine zentrale Rolle in der anstehenden Transformation der Gesellschaft und Produktionssysteme (Irwin, 2015). Design vermag Umweltauswirkungen zu senken und vereinfacht die Umsetzung von Kreislaufstrategien. (Desing et al., 2021) Zirkuläre Designmethoden schließen Aspekte wie Reparierbarkeit, Wiederverwertung sowie alternativ angelegte Nutzungskonzepte mit ein. Sie sind inzwischen in vielen Curricula integriert.

Die Forderung ist nicht neu. Bereits *The Limits to Growth* nahm Designer:innen in die Pflicht, reparierbare und dauerhafte Produkte zu entwerfen (Meadows & Club of Rome, 1972: 177). Die Methoden wurden seither ausdifferenziert, wie Ceschin & Gaziulusoy (2016) die Entwicklung ab den 1980er Jahren auf Ebene Produkt, Produkt-Dienstleistungssysteme, räumlich-soziale und sozio-technische Systeme fassen, die von Green design, Ecodesign, Cradle to Cradle bis hin zu Circular Economy und Transition Design (Irwin, 2015) führte.

Was Nachhaltigkeitsziele betrifft, reiht sich die Designausbildung in die UN Agenda 2030 ein (SDG 4.8, United Nations, 2015). Education for Sustainable Development ESD beschreibt die nötigen Kompetenzen, darunter Systemdenken, kollaborative und integrative Praktiken der Problemlösung. (Unesco, 2017: 10) Hochschulen sind seither aufgefordert, Designer:innen so auszubilden, dass sie als Multiplikator:innen für die anstehende Transformation wirken (Kohl et al., 2022).

Entscheidend für die Gestaltung kreislauffähiger Produkte ist die informierte Wahl nachhaltiger Materialien und Verfahren. Design erschließt Materialität über experimentelle, kreative und prototypisierende Zugänge. Diese sind vom Methodenset der Materialwissenschaften abzugrenzen. Die technische Bewertung von Materialien erfolgt nicht fallspezifisch und verzichtet auf Beschreibungen konkreter Anwendungsmöglichkeiten. Design erweitert eine solche Bewertung mit Szenarien, die Materialität neu definieren und dabei Fragen von Historizität und kulturellen Bewertungsmustern von Artefakten (Hicks & Beaudry, 2010) auf Materialien zurückführen. Im experimentellen Zugang erforscht Design Materialkombinationen in Anwendungen und achtet darauf, wie diese sich unter veränderten Umwelt- und Nutzungsbedingungen verhalten. Der experimentelle Umgang mit analogen und digitalen Verfahren erforscht das gestalterische Potenzial von Materialien, um auch sozial nachhaltige Designstrategien zu entwickeln.

Materialmuster und Artefakte aus Designprozessen vermitteln angewandtes Material- und Prozesswissen. Sie werden in Material- und Mustersammlungen sowie schuleigenen Projektarchiven aufbewahrt, die an kritisch zu reflektierende Archivtypen anschließen. Muster-

oder Vorbildersammlungen waren Ende des 19. Jahrhunderts in Kunst- und Gewerbeschulen integriert, sollten gestalterische Normen durchsetzen und dienten als Kern der entstehenden Kunstgewerbemuseen der allgemeinen Geschmackserziehung (Pazaurek, 1919). Materialsammlungen kombinieren kognitive Information mit haptischer Erfahrung, und vermitteln das materialbezogene technische und kulturelle Wissen in Materialmustern und Verfahren. Letztere sind kulturell kodiert und damit Teil von Diskursen, die aus der Perspektive von Dekolonialisierung und Nachhaltigkeit neu interpretiert werden (Humboldt-Universität zu Berlin, n. d.). Projektarchive bauen auf kanonisierten Bewertungskriterien auf, die hinsichtlich Nachhaltigkeitsthemen zu dekonstruieren sind. Den Resultaten (in Form von Präsentationsmodellen) wird dabei oft eine höhere Bedeutung zugeschrieben als dem Prozess, der ungenau dokumentiert wird.

Projektarchive, Material- und Mustersammlungen bieten das Potenzial, angewandtes Material- und Prozesswissen zu befragen sowie in experimentellen didaktischen Settings Nachhaltigkeitsthemen zu reflektieren. Das bedingt, dass Archive/Sammlungen zukunfts offen konzipiert sind. Das gelingt, wenn implizites Wissen (in Form von gestalterischen Praktiken) als Archivbestand miterfasst wird, Sammlungspolitiken revidiert und die Archive/Sammlungen zu Labs weiterentwickelt werden. Der Beitrag zeigt am Beispiel des Instituts Contemporary Design Practice der FHNW HGK, wie Materialwissen mit Hilfe der Archive/Sammlungen auf einen umfassenden Nachhaltigkeitsbegriff hin vermittelt, reflektiert und erweitert wird.

Fotos: André Hönicke, FHNW HGK ICDP

- Geschin, F., & Gaziulusoy, I. (2016). Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. *Design Studies*, 47, 118-163.
- Desing, H., Braun, G., & Hischier, R. (2021). Resource pressure - A circular design method. *Resources, Conservation and Recycling*, 164, 105179.
- Hicks, D., & Beaudry, M. C. (Hrsg.). (2010). *The Oxford handbook of material culture studies*. Oxford University Press.
- Humboldt-Universität zu Berlin. (n. d.). Cluster of Excellence: Matters of Activity Image Space Material. <https://www.matters-of-activity.de/en/www.matters>

- Irwin, T. (2015). Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. *Design and Culture*, 7(2), 229-246.
- Kohl, K. et al. (2022). A whole-institution approach towards sustainability: A crucial aspect of higher education's individual and collective engagement with the SDGs and beyond. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 23(2), 218-236.
- Meadows, D. H., & Club of Rome (Hrsg.). (1972). *The Limits to growth: A report for the Club of Rome's project on the predicament of mankind*. Universe Books.
- Pazarek, G. E. (1919). *Geschmacksverirrungen im Kunstgewerbe* (3. Aufl.). Landes-Gewerbemuseum.
- Unesco. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*.
- United Nations. (2015). *Sustainable Development Goals. Goal 4: Quality Education*. <https://sdgs.un.org/2030agenda>