**DESIGN AGENDA: future sense**

**Neue Plattform der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW nimmt die gesellschaftliche Verantwortung von Design in den Blick**

**Ausstellung: 17. Oktober bis 29. November 2019**

**Eröffnung: 16. Oktober, 18 Uhr**

**Symposium: 25. Oktober, ab 10 Uhr**

**Keynotes: Dr. Claude Martin und Prof. Dr. Harald Welzer**

**Arbeiten der Ausstellung**

**Radschaft**

Bioabfälle gehören nicht in den Müll, sondern sollen wiederverwertet werden. Aus diesem Grund startete das Pilotprojekt *Radschaft* mit der Sammlung von Bioabfällen aus Privathaushalten. Sein Ziel ist, kommunale Ressourcen effizienter und nachhaltiger zu nutzen sowie den lokalen Nährstoffkreislauf durch die Kompostierung von Bioabfällen zu unterstützen. *Radschaft* möchte eine Akzeptanz für Bioabfälle in der Gesellschaft erreichen. Es möchte die benötigten Infrastrukturen erkennen, entwickeln und in die bestehenden Stoffströme implementieren.

Für den geräuscharmen, mobilen und CO2-neutralen Einsatz werden Lastenfahrräder mit Anhängern eingesetzt. Zudem wurde eine Garage als Wetter- und Diebstahlschutz für das Lastenvelo entwickelt. Dazu wurden drei gebrauchte IBC (Flüssigkeits-Container) auf pragmatische Weise umgebaut. Die Zweitnutzung bestehender Strukturen und die auf den Prozess ausgerichtete Gestaltung ermöglichen somit eine unaufwändige Anpassung an die Bedürfnisse. Um Leerfahrten zu vermeiden und gleichzeitig einen erweiterten Service anbieten zu können, werden lokale Produkte in das Lieferangebot miteinbezogen. So haben die Nutzer\*innen dadurch, dass sie zur Produktion von lokalem Kompost beisteuern und gleichzeitig regionale Produkte beziehen, Teil an den Lebensmittel- und Nährstoffkreisläufen.

In einer ersten Testphase beschränkt sich das Projekt auf einzelne Strassen im Gundeldinger Quartier. Bei Bedarf soll es verbessert und auf das gesamte Quartier Gundeldingen, später in den gesamten Raum Basel ausgeweitet werden.

<http://www.radschaft.ch>

Das Projekt wurde von Studierenden des Instituts HyperWerk HGK FHNW entwickelt und wird vom Verein *Radschaft* getragen.

Autoren: Raphael Hirschi, Benedikt Elmaleh

Institut Hyperwerk, Bachelor Projekt, 2019

**Design und Kreislaufwirtschaft – Transformation industrieller Produkte durch Kreislaufwirtschaft**

Lineares Wirtschaften war gestern. Kreislaufwirtschaft ist morgen. Konsument\*innen lösen sich immer mehr vom Besitz von Produkten und erwerben stattdessen den Zugang zu einem Produkt oder dessen Leistung für eine bestimmte Zeit. Das bedeutet, dass Konsumgüter neu gedacht werden müssen, weil die Konsument\*innen im gesamten Produktzyklus eine neue Rolle einzunehmen beginnen.

Der Bürostuhl NOVUM ist ein Entwurf für diesen neuen Kreislauf. Hier wird nicht der Bürostuhl als Objekt, sondern vielmehr das Benutzen verkauft. Der Hersteller bleibt der Eigentümer des Stuhls und seiner Materialien und garantiert damit deren effektive Rückführung in ihre Kreisläufe. Aus dieser Verantwortung heraus entstehen Produkte, die nachhaltig sind. Sie sind so zusammengesetzt, dass sie sortenrein zerlegt und recycelt werden können.

Autor: Julian Nydegger

Masterstudio Design Institut Industrial Design, MA Diplomarbeit, 2017

**Die Verfestigung von Schaum**

Natürliche Materialien werden in der Regel zur Erzielung einer besseren Leistung modifiziert. Ich drehe nun diesen Prozess um, indem ich die Natur von Menschen gemachte Materialien verändern lasse. Das Resultat geht über die normale Erfahrung mit natürlichen Materialien hinaus. Meine Masterarbeit über die „Verfestigung von Schaum“ untersucht die für das blosse Auge unsichtbare Aktivität von Mikroorganismen. Denn obwohl Kulturen von Mikroorganismen überall um uns herum und in uns sind, können wir uns kaum vorstellen, wie sie aussehen und was sie tun. Eine einzigartige Mischung aus Mikroorganismen und Porzellan – das sogenannte „fermentierte Porzellan“ – zeigt ihre Aktivität in einem langlebigen, greifbaren Material auf, denn die Hefekulturen im Porzellan sind frei, ihre natürliche Kreativität auszudrücken und können zu schaumigen Mustern heranwachsen. Darüber hinaus bewahrt Porzellan diese lebhafte Aktivität, indem es den Prozess in festem Material abbildet.

Das Wachstum und die Aktivität von Mikroorganismen ermöglichen Veränderungen im allgemeinen Erscheinungsbild des Porzellans und – vor allem – in seiner Porosität. So können wir das natürliche Verhalten der Hefe erfassen, und das fermentierte Porzellan zeigt so die Bildsprache der natürlichen Prozesse der Mikroorganismen. Fermentiertes Porzellan zielt jedoch nicht darauf ab, die visuelle Schönheit der Natur nachzuahmen, sondern lässt die Natur das Porzellan-Handwerk übertreffen. Hier beabsichtige ich daher, menschliche Fähigkeiten zu dezentralisieren und als Designer zu bestimmen, wie wir die Natur am besten in den kreativen Prozess einbinden können. Mein Projekt will das Bewusstsein für die Mikroorganismen schärfen, die uns umgeben und will mit ihrer Fähigkeit experimentieren, Materialien zu bilden und Materialien eine neue Bedeutung zu verleihen, da sie in unserem Leben ungemein wichtig sind. Materialien umgeben und beeinflussen uns unentwegt, und es ist daher sehr wichtig, in welcher Umgebung wir leben, denn was wir sehen, hören, berühren und riechen, hat Auswirkungen auf unseren geistigen und körperlichen Zustand. Darüber hinaus übersetzt fermentiertes Porzellan die Anwesenheit und Kraft von Mikroorganismen, indem es ihre Fähigkeit hervorhebt, etwas Neues zu erschaffen.

Autorin: Helena Ťapajnová

Master Studio Design, Institut Integratives Design, Masterarbeit, 2019

**gemeinsam kochen, gut zusammenleben**

Migration ist eines der ältesten Themen der menschlichen Geschichte. Trotzdem fordern uns die kontroversen Haltungen und Diskurse darüber immer noch heraus. In der Schweiz beträgt der Anteil der ausländischen Bevölkerung 25 Prozent; weit mehr Personen haben zudem einen Migrationshintergrund. In einer Zeit, in der die Globalisierung Mehrfachzugehörigkeiten schafft, werden gleichzeitig Mauern gebaut, Landesgrenzen verschärft und Menschen aufgrund ihrer Herkunft diskriminiert. Doch unsere Zukunft hängt im Wesentlichen davon ab, wie wir unsere Wahrnehmung verändern können und Migration als Chance begreifen lernen.

Das Projekt gemeinsam kochen, gut zusammenleben verschafft sowohl theoretisch als auch praktisch einen Einblick in den heutigen Umgang mit Menschen auf der Flucht. Zu Beginn stand die Idee, den Lebensraum geflüchteter junger Erwachsener partizipativ zu gestalten. Die Hauseigentümer\*innen gestatteten jedoch keine Veränderungen an den Liegenschaften, weshalb das Vorhaben scheiterte. Beim gemeinsamen Kochen und Essen wurde rasch klar, dass sich die jungen Männer nach Gesprächen und einem Austausch mit Schweizer\*innen sehnten. Sie hatten die Möglichkeit schätzen gelernt, Fragen zu stellen, zu diskutieren und die deutsche Sprache zu praktizieren. So kristallisierte sich unser Thema heraus: Wie können die Lebensumstände der jungen Erwachsenen konkret verbessert werden?

Unsere Antwort zielt auf die Inklusion und Mischung aller Menschen. Verständnis füreinander und Empathie werden durch den Austausch gefördert. Das gemeinsame Essen gewährt einen Einblick in die je andere Kultur mit ihren Traditionen, Sitten und Bräuchen. Gerüche können Erinnerungen wecken, und beim Kochen wird die Partizipation gelebt: Die Teilnehmenden sind an Entscheidungsfragen beteiligt, die Selbstermächtigung wird gefördert und eine gesellschaftliche Vernetzung entsteht.

«Die Küche ist nicht allein ein Ort, an dem Essen zubereitet wird, sondern auch Schauplatz des individuellen und sozialen Lebens – ein Ort, an dem kulturelle Formen Gestalt annehmen, praktiziert oder neu kombiniert werden“, schreiben die Kulturvermittler\*innen M. Blohm, S. Burkhardt & C. Heil.

Autorenschaft: Katja Meile

Institut Lehrberufe Gestaltung und Kunst, BA Diplomarbeit 2019

**Schwebende Körper, die nie fallen werden.**

Die Couture-Kollektion „Suspended Bodies That Will Never Fall” oder „Schwebende Körper, die nie fallen werden” beruht auf einem Zustand der Ungewissheit, in dem die Zukunft durch ein statisches Gleichgewicht zwischen gegensätzlichen Entitäten entsteht, die noch nicht im Einklang sind. In diesem Moment werden verschiedene Entitäten wie Menschen, Kleider und Abfall zu Schwebekörpern, deren jede Bewegung erfasst wird.

Schwebende Entitäten, die nie fallen, stellen eine neue Art von Eskapismus oder Realitätsflucht dar. Hier gehen das Schweizer Textilerbe und das afrikanische Handwerk eine neue Einheit ein. Die Propaganda für das “make do and mend” – des „sich mit wenig zu behelfen wissen” – beruht aber keineswegs auf Kriegszeiten und zeigt die Schweizer Militär-Ästhetik als exotisch und schillernd zugleich.

Das 2017 gegründete Label RAFAEL KOUTO verfolgt einen einzigartigen und nachhaltigen Ansatz für Modedesign und Modeprodukte. Im Mittelpunkt steht die Individualisierung und das Upcycling einer individuellen, kuratierten Auswahl alter Textilien und Kleider aus der Texaid-Sammlung zur Realisierung einer 100% Swiss remade Couture- und Handelskollektion. Das Potential dieses nachhaltigen Designs und dieser lokalen Produktion verleiht den einst entsorgten Materialien den Neuwert einer wichtigen Ressource. Der kulturelle Hintergrund und das entsprechende Geschäftsmodell beruhen auf Koutos’ eigenem kulturellen Ursprung, vermischt mit der in Afrika verbreiteten Praxis des Upcycling, dessen Konzept und hybride Ästhetik – irgendwo zwischen Afrika und dem Westen angesiedelt – seine unverwechselbaren Merkmale sind. Es stellt eine Alternative zur aktuellen Modeproduktion dar: ein neues Luxusparadigma mit dem Ziel, Recycling und Upcycling bei der Produktion von Mode zu fördern.

Autor: Rafael Kouto

Institut Mode-Design, BA in Mode-Design FHNW 2014

**Times of Waste – Was übrig bleibt**

Abfall kann verheissungsvolle Ressource oder lästiger Rest sein; Abfall ist politisch und sozial, vor allem aber unvermeidlich. Abfall verschwindet nie vollständig und hinterlässt immer Spuren. Times of Waste – Was übrig bleibt rückt das Leben eines Smartphones ins Zentrum. Die Ausstellung widmet sich einer typischen Alltagstechnologie unserer Zeit, die viele Formen von Abfall hinterlässt, angefangen bei der Gewinnung der enthaltenen Rohstoffe. Sie verfolgt die Transportwege und Recyclingrouten eines Smartphones und seiner Bestandteile, die zu Deponien und zum Schreddern, in Reparaturwerkstätten und Forschungslabors sowie zu verschiedenen Materialien und Menschen führen. Die dabei aufgezeigten lokalen wie globalen Herausforderungen werfen Fragen nach Handlungsmöglichkeiten in Zeiten des Elektroschrotts auf.

Das modellhafte Metall-Relikt ist Bestandteil eines multimedialen Ausstellungssettings, das im Museum der Kulturen Basel, Gewerbemuseum Winterthur, Haus zur Glocke Steckborn und in der Stedman Gallery Rutgers University-Camden New Jersey gezeigt wurde. Ab Ende Januar 2020 gastiert es im Kunstgewerbemuseum Berlin.

[times-of-waste.ch](http://www.times-of-waste.ch)

[objektbiografie.times-of-waste.ch](http://www.objektbiografie.times-of-waste.ch)

Interdisziplinäres Team: Flavia Caviezel (Lead), Mirjam Bürgin, Anselm Caminada, Adrian Demleitner, Marion Mertens, Yvonne Volkart, Sonia Malpeso

Institut IXDM, SNF-Forschungsprojekt, 2018

**Augen zu. Eine unsichtbare Designsprache**

Was versteht man unter „schön“, wenn man nicht sehen kann? So lautete die Ausgangsfrage, deren Antwort mittels einer theoretischen Feldstudie gesucht wurde. Dabei wurde deutlich, dass die Akustik das Urteil der drei Teilnehmenden, die eine Sehbehinderung haben bzw. blind sind, stark beeinflusste.

Mit dem Klang der Dinge kommt eine Wahrnehmungserfahrung hinzu, die Sehende oft im wörtlichen Sinn „übersehen“. Wie stellen sich geburtsblinde Menschen Bewegungen vor, wenn sie Geräusche hören? Welche Formenwelt sitzt in ihren Köpfen?

Wasser fällt auf die heisse Kochplatte, es zischt. So oder ähnlich beschreiben geburtsblinde Menschen die Bewegung von Wassergeräuschen, die sie nicht ertasten können. Ihre Vorstellungen sind zeitlich bzw. formal interpretiert, eine neuartige Formen- und Erfahrungssprache entsteht. Das haptische, akustische und spielerische Erleben dieses Settings, das aus fünf Gläsern besteht, basiert auf dem neuen Gestaltungsansatz, der von den Wahrnehmungen der Blinden inspiriert ist. Dieser Ansatz sieht Blindheit als Chance, das Nicht-Visuelle in das Design zu integrieren.

Autorin: Alena Halmes

Institut Industrial Design, BA Diplomarbeit, 2019

**Li & Lu**

Violett, orange, grün, rosa, blau, türkis und gelb leuchten die knalligen Farben von Li und Lu. Das zweiteilige Spielzeug besteht aus Lu, der Konsole und aus Li, dem Controller. Lus orange Scheibe kann sich schneller drehen als der Wind, oder langsamer als eine Schnecke; kann Richtungen wechseln wie eine Antilope und rucken und zucken wie ein Käfer.

Li ist der Controller, der die Bewegungen von Lus Drehscheibe beeinflusst. Das eine Kind hat die Möglichkeit, die Richtung, die Geschwindigkeit und die Ruckeffekte zu bestimmen; das andere Kind kann die Zeichnung gestalten. Lu und Li sind darauf ausgelegt, dass sie Kinder im Bereich Technik und Kommunikation fördern. Sie helfen, ein Verständnis für das Gegenüber zu entwickeln und technische Funktionen im Spiel zu verstehen. Durch die gleichwertigen Aufgaben zwischen den Spielenden entsteht eine faire und ausgewogene Situation. Dadurch werden stereotype Rollenbilder aufgehoben. Das Spielzeug thematisiert die immer noch vorhandenen Stereotypen von Geschlechterrollen bei Kinderspielsachen – und bietet eine Alternative. Li und Lu sind für das Alter von vier bis acht Jahren entwickelt.

Autorin: Eva Maria Böhlen

Institut Industrial Design, BA Diplomarbeit, 2019

**Mehrfachdiskriminierung – Drei visuelle Porträts**

Eine Frau mit südostasiatischen Wurzeln, ein Homosexueller aus Ex-Jugoslawien, ein schwarzer, schwuler Transmann: In einer interaktiven Installation schildern Elinor, Meloe und Pascal, wie Mehrfachdiskriminierung ihren Alltag prägt. Mit beissendem Humor und Präzision sezieren sie rassistische, sexistische, homo- und transphobe Denkmuster unserer Gesellschaft.

Nadia Lanfranchi realisierte die visuellen Porträts in enger Zusammenarbeit mit den Protagonist\*innen. Erst ein partizipativer Prozess ermöglichte den drei Porträtierten, ihr eigenes Verständnis von Mehrfachdiskriminierung und Intersektionalität einzubringen.

Autorin: Nadia Lanfranchi

Institut Visuelle Kommunikation, MA Diplomarbeit 2017

**Generation Y – Wieso nicht einmal so?
Hyperlokales Publizieren am Beispiel Feldbergstrasse in Basel**

Wieso nicht das Offensichtliche in der Nähe– das Hyperlokale also – durch verschiedene Perspektiven erforschen, statt auf der Suche nach interessanten Themen in die Ferne zu schweifen? Hyperlokaler Design-Aktivismus ist ein Ansatz, der vom can do und why not, dem geht doch und wieso nicht beflügelt wird. Der ganze Inhalt stammt von der Feldbergstrasse in Basel und wurde von einem Team von Autoren, Photographen und Illustratoren aus der Schweiz und anderen Teilen der Welt beigesteuert. Hyperlokaler Journalismus und hyperlokales Publizieren bedeutet, sich auf einen spezifischen Bereich Deiner Nachbarschaft zu konzentrieren. Ein Medium für eine Strasse zu schaffen bedeutet zugleich, eine kleine Gemeinschaft zu gründen, die direkt oder indirekt in hyperlokale Themen eingebunden ist. Da Social Media bereits ein fester Teil unseres Alltags geworden sind und weil auch das Gedruckte wohl nie verschwinden wird, suchen und finden Designer und Verleger neue Lösungen, beide kontextgerecht zu verknüpfen. Wie kann also der heterogene, hyperlokale Inhalt der Feldbergstrasse in eine laufende Hybridpublikation übersetzt werden?

Autor: Ana Brankovic

Institut Visuelle Kommunikation, Masterarbeit 2016

**Ecodaten – Ecomedien – Ecoästhetik**

**Die Bedeutung von Technologien und techno-naturwissenschaftlichen Methoden in der Kunst für die Wahrnehmung und Ästhetik des Ökologischen**

Dieses Forschungsprojekt untersucht, welche Rolle künstlerische Spürtechniken für die Wahrnehmung nichtmenschlicher Existenzweisen spielen. Es versucht, die Frage nach dem Technologischen in die ökologischen Künste zu bringen und zwischen ihnen eine Brücke zu schlagen. Das Forschungsprojekt ist anwendungsorientiert und besteht aus einem theoretischen und einem praktischen Teil, der hier vorgestellt wird. Darin entwickeln die drei künstlerisch Forschenden Marcus Maeder, Rasa Smite und Aline Veillat in enger Zusammenarbeit mit dem WSL einen je individuellen ästhetischen Zugang zum alpinen «Pfynwald». Dieser Wald im Wallis ist einer der einzigen weltweit, von dem seit über 25 Jahren relevante Daten bezüglich des Effekts der Klimaerwärmung auf Wälder gesammelt werden. Der Pfynwald ist alt, seine Föhren haben sich bereits nach der letzten Eiszeit angesiedelt. Doch die lokale Aluminiumindustrie seit 1908 sowie die extreme, durch die Klimaerwärmung zugenommene Trockenheit haben ihn so geschädigt, dass bereits 50% des Föhrenbestands tot ist. Dennoch ist er immer noch der grösste zusammenhängende Föhrenwald Mitteleuropas. Unklar ist, ob der Wald versteppen oder die Föhre durch die von Süden einwandernde trockenheitsresistente Flaumeiche ersetzt wird. Die Zukunft ist ungewiss. Gewiss ist nur, dass der Pfynwald ein global einzigartiges Langzeit-Outdoor-Laboratorium ist, in dem zukünftige Szenarien erforscht werden. Unsere Fragen lauten: Wie affizieren uns die Daten? Was braucht es ästhetisch, damit sie Momente von Für/Sorge, Solidarität und Empathie mit der Vielheit der Arten des Planeten Erde befördern?

Alle Künstler-Forscher\*innen haben eine interdisziplinäre Methode. Marcus Maeder arbeitete bereits vor diesem Forschungsprojekt mit dem WSL zusammen. Dabei konnte er zeigen, dass die Öko-Akustik und die Sonifikation von Messdaten der Wissenschaft eine hilfreiche Analysekategorie liefern. Bestimmte Muster werden nämlich durch das Hören schneller erkennbar als durch andere Methoden der Datenerkennung, wie z.B. Visualisierung. Rasa Smite erfuhr, dass Bäume nicht nur CO2 in Sauerstoff umwandeln, sondern dass sie auch flüchtige Gase produzieren, die auf die Atmosphäre einwirken. Eine ihrer Methoden, um sich diesem Phänomen anzunähern, lautet, dass sie sich die Hände «schmutzig» macht und mit und durch diese Materialien, wie z.B. Harz, arbeitet. Aline Veillat begann mit der konzeptuellen Dekonstruktion des «Waldes» und der Frage nach der «Natur» im Anthropozän. Nun entwickelt sie eine künstlerische Form, die diesen konzeptuellen Zugang reflektiert: Wie kann man eine Verschränkung von Zeichen in die Kunst übertragen? Und wie kann man Zeichen aufspüren, erkennen und darauf reagieren?

Projektpartner:

Eidgenössische Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft WSL; Institute for Computer Music and Sound Technology ICST/ZHdK; Haus der elektronischen Künste HeK; Rixc, Riga.

Team: Yvonne Volkart (lead), Marcus Maeder, Rasa Smite and Aline Veillat

Institut IAeP, SNF-Forschungsprojekt 2017-2020

**Jardin Sauvage – Eine kollektive Apotheke**

Pfefferminze am Rheinbord, Zitronenmelisse beim Theater, Wiesensalbei gleich ums Eck – der Jardin Sauvage macht die Stadt zum Erntefeld.

Am Rheinufer unterhalb des Novartis Campus entsteht eine Apotheke der anderen Art: In der Stadt gesammelte Pflanzen werden hier zu einem kollektiven Heilkräutervorrat zusammengetragen. Die Uferpromenade unterhalb von Novartis wird ein Ort, der sich der pflanzlichen Heilkunde widmet und dieses alte Wissen wieder öffentlich zugänglich macht. Der Jardin Sauvage will die Menschen für die Vielfalt an Heilpflanzen in einer vermeintlich grauen, städtischen Umgebung sensibilisieren.

Nach einem Erntestreifzug durch die Stadt kann die Ernte der kollektiven Apotheke gespendet und der gemeinsame Kräutervorrat somit vergrössert werden. Aus dem Kräuterlager können nach Bedarf getrocknete Kräuter mitgenommen werden. Die Apotheke dient gleichermassen als Ort der Wissensvermittlung wie als Expert\*innenstelle; nicht nur professioneller Rat lässt sich hier einholen, sondern auch eine Pflanzenbestimmung, oder ein Hinweis auf aktuell blühende Pflanzen.

Die Apotheke sieht sich als Ergänzung zu den Pharmaprodukten von Novartis, deren Gebäude im Hintergrund in die Höhe ragen. Sie möchte einen anderen Ansatz der Medizin aufzeigen und den Blick über marktübliche Pharmaerzeugnisse erweitern. Sie versetzt die Menschen in die Lage, sich bei alltäglichen Krankheiten selbst zu behandeln und verringert somit die Abhängigkeit von der Pharmaindustrie.

Der Jardin Sauvage will ein neues Bewusstsein für unsere Stadtnatur wecken. Er ist Ort der Wissensvermittlung und des Austauschs, Treffpunkt und Entschleunigung – und auch einfach eine Küche für wohlriechende Kräuteraufgüsse.

Autorin: Lea Kuhn

Institut Innenarchitektur und Szenografie, BA-Thesis 2014

**Wenn wir Pflanzen verstehen könnten...**

Pflanzen gehören zu den ältesten Lebewesen überhaupt. Über Äonen hinweg haben sie immer einen Weg zu überleben gefunden. Sie sind auch in der Lage, Veränderungen durch eigene Strategien, durch die ihnen eigene Resilienz zu bewältigen. Sie können grossartige Lehrer sein in einer Welt, die von Selbstoptimierung, 24/7-Verfügbarkeit und übermässigem Konsum angetrieben wird. Pflanzen sind Vorreiter bei der Zusammenarbeit mit der Umwelt.

Obwohl ihre Biomasse 80% der Erde ausmacht, lernten sie wie man – auf der Regel des Gebens und Nehmens aufbauend – in perfekter Harmonie mit der Umgebung lebt. Ihre Fähigkeiten reichen vom Wald-weiten Netz, einer dezentralen Organisationsstruktur ähnlich unserem World Wide Web, über ihre Fähigkeit, sich an ständig ändernde Umstände anzupassen, bis hin zu ihrer Fähigkeit, mit jedem and allem zu kommunizieren, das sie umgibt.

Ausgehend von der Frage „Wenn Pflanzen sprechen könnten, welche Geschichten würden sie erzählen?” spreche ich Themen wie Pflanzen-Kommunikation und -Sexualität an – aber ich beschäftige mich auch mit Themen wie dem Klimawandel oder dem Anthropozän, die einen grösseren Kontext eröffnen.

Durch den Klimawandel laufen immer mehr Arten – ob Pflanzen, Insekten, oder Tiere – Gefahr, auszusterben. Neue Generationen von Menschen werden aufwachsen, ohne sich dessen bewusst zu sein, da sie die Vielfalt früherer Ökosysteme nicht gekannt haben. Tatsächlich sind es nicht die Pflanzen, die bedroht sind – wir sind es. Wir dürfen nicht vergessen, dass unsere Existenz von ihrer Vielfalt abhängt. Es ist durchaus denkbar, dass die Zukunft ohne uns stattfinden wird.

Wenn wir in Zukunft noch eine Rolle spielen wollen, sollten wir erwägen, alle Arten, die auf diesem Planeten leben, mit Respekt und Wertschätzung zu behandeln und zu akzeptieren.

Da wir alle fühlende Wesen sind, kommuniziere ich meine Sorgen über unsere Beziehung zur Natur durch visuelle und auditive Narrative. Um unseren Kreis des Mitgefühls zu erweitern, aber auch eine umfassendere Perspektive auf das Leben zu bieten, lasse ich Pflanzen ihre Geschichten in einer für uns verständlichen Sprache erzählen.

In der Ausstellung „Future Sense” können Sie zwei dieser Erzählungen sehen und hören. In einer geht es um die Sexualität von Pflanzen. In der zweiten Installation erzählt eine geklonte Pflanze die Geschichte ihres kurzen Lebens. Weil Pflanzen sprechen können. Sie kommunizieren auf einer viel umfassenderen Ebene als wir. Ihre Sprache ist global.

Autorin: Elena Eigenheer

Institut Hyperwerk, Bachelor-Projekt 2019

**DESIGN AGENDA: future sense**

**Ausstellung**17. Oktober bis 29. November 2019
Eröffnung: 16. Oktober, 18 Uhr
Hochhaus, Foyer
Öffnungszeiten: Montag – Freitag, 9 – 17 Uhr
Eintritt frei

**Symposium**25. Oktober 2019, ab 10 Uhr
Hochhaus, 1. Etage, Aula
Eintritt frei

**Weitere Informationen**fhnw.ch/hgk

**Kontakt**Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNWKommunikation
Freilager-Platz 1CH-4002 Baselkommunikation.hgk@fhnw.ch