

A&W SPECIAL

15 JAHRE
A&W
DESIGNER
DES JAHRES
UND
MENTOR
PREIS **POWERED BY**

Audi



TEXT Gabriele Thiels
FOTOS Patricia Parinejad
PORTRÄT Muir Vidler

Julia Lohmann

A&W-MENTOR-PREISTRÄGERIN, 2010



1

„Aus etwas Wertlosem kann man einen Schatz machen. Nur durch eine Geschichte.“

2



3 Außerirdisches Objekt: eines der kleinen „Alien Artefacts“, die nach Modellen aus Krimskrams wie Schrauben und Korken in Gips gegossen wurden. Sie standen im Mittelpunkt bei einer Museums-Aktion für Kinder. **4** Licht im Pansen: „Nein, die stinkt nicht mehr“, sagt Designerin Julia Lohmann, über die Hängeleuchte, die sie aus einem Kuhmagen herstellte.



1 Zündstoff: Für die Gussform des Fiberglas-Objekts „Lasting Void“ goss Julia Lohmann das Skelett eines Kalbs aus – „zynisch und nutzlos“, fand das Design-Veteran Alessandro Mendini und schrieb einen offenen Brief an ihren Galeristen. Sie entgegnete, die Arbeit solle gerade die Erinnerung an eine weggeworfene Kreatur bewahren. Mendini verstand das und entschuldigte sich. **2** Die Wandleuchte aus Algen-Halmen wirkt wie eine Perücke mit grünen Locken.





- 1** Diese Vasen sind aus alten Tierknochen, Abfall von ehemaligen Schlachthöfen des 19. Jahrhunderts nahe der Themse. Julia Lohmann fand sie am Ufer.
- 2** Der Arbeitsplatz mit Algen. Die Designerin weicht sie ein, streicht sie glatt und spannt sie über ein Gestell zu Lampenschirmen.
- 3** Julia Lohmann mit „Cow Benches“, zwei Sitzbänken aus Kuhleder.



„Mein Beruf?
Anders denken und
danach handeln.“

Was ist das denn? „Well, Let me see“, sagt Julia Lohmann und hält sich ein pingpongballgroßes Objekt aus Gips vor die Augen. Es hat ein paar Noppen und Stacheln auf seiner narbigen Oberfläche und sieht ein bisschen verwittert aus. „Das“, sagt die Designerin, und ihre Stimme klingt sehr, sehr ernst dabei, „ist ein Multi-Controller. Ein sehr gut erhaltenes Exemplar! Der Multi-Controller ist ein wichtiges Werkzeug für Außerirdische, denn sie können ihn programmieren und damit das ganze Leben kontrollieren. Mit diesem Knopf – sie tippt auf einen Noppen – „wird die Katze des Außerirdischen gefüttert, und dieser hier“ – der Finger rutscht zum nächsten Hubbel – „lässt die Sonne auf- und untergehen.“

Um Missverständnissen vorzubeugen: Zwölf Jahre London haben aus der Deutschen Julia Lohmann kein Muster an englischer Exzentrik gemacht. Was sie hier in ihrem vollgestellten Atelier in Kentish Town im Londoner Norden nachspielt, ist die Aktion „Alien Archeology“, die sie vor ein paar Jahren im Innenhof des Victoria & Albert Museums durchführte. Die Besucher konnten Hinterlassenschaften fiktiver Außerirdischer aus einer Sandkiste sieben und diese von vermeintlichen Experten – der Designerin und ihrem Partner und Ehemann Gero Grundmann – identifizieren lassen und mit nach Hause nehmen. „Es war ein Riesenspaß. Und das Kreativste, was ich je gemacht habe“, erinnert sie sich. Sie meint die Tour de force, sich aus dem Stand Namen und Bedeutung für jedes der „Alien Artefacts“ auszudenken, die sie zuvor nach Modellen aus Heftzwecken, Drahtstücken, winzigen Schrauben und anderen Alltagsresten gegossen hatte. Die Erwachsenen waren begeistert, die Kinder wie gebannt.

„Mich hat fasziniert, wie man aus einem Objekt, das eigentlich nichts wert ist, einen Schatz machen kann, nur durch eine Geschichte“, sagt Julia Lohmann. Und obwohl die Aktion vor allem für Kinder gedacht war, funktioniert ihr Design im Grunde auch so. Sie experimentiert mit unterschätzten Materialien, die andere wegwerfen würden, und sie vertraut darauf, dass ihre Objekte Geschichten erzählen und Fragen stellen, die über Funktion und Ästhetik hinausgehen. Sie sollen Gefühle wecken und zum Nachdenken anregen, vor allem

über die Beziehung zwischen Tier und Mensch, Natur und Industrie. Es geht um Umwelt und Ethik – und die Überzeugung, dass man als Designer und Verbraucher Verantwortung trägt.

Das hat sie früh erlernt. Zu Hause in Hildesheim, wo sie mit Kaninchen, Mäusen und Pflegepferden aufwuchs. Ihr Vater, ein Werklehrer und Vegetarier aus Berufung, quittierte die wenigen Male, die ihre Mutter Fleisch auf den Tisch brachte, mit Exkursen über Massentierhaltung und ihre ethische Fragwürdigkeit. Mit seiner Tochter unternahm er in den Ferien Wanderungen, auf denen sie Strandgut sammelten und daraus kleine Skulpturen bastelten. „Von ihm habe ich gelernt, die Schönheit in Sachen zu sehen, in denen sie kein anderer sieht“, erinnert sie sich.

Für die „Ruminant Blooms“ („Wiederkäuer-Blüten“) konservierte sie Kuhmägen in einer Lösung aus Zitronensäure, Aluminiumsulfat, Wasser und Salz und widmete sie zu Leuchten um: hinreißende kleine Objekte, die aussehen wie hart gewordene Häkelbeutel und ein warmes Licht geben. Man findet sie zuerst schön – und ist leicht befremdet oder gar angewidert, wenn man erfährt, woraus sie gemacht sind. Der kleine Schock ist beabsichtigt. Er soll sensibilisieren für die Frage, die Julia Lohmann umtreibt: „Warum tragen wir Lederkleidung und essen Steak, aber den Magen einer Kuh finden wir ekelhaft? Das ist doch unlogisch“, sagt sie, und lotet mit ihren Objekten aus, wann wir ein totes Tier noch als Tier erleben, das Mitleid verlangt, wann nur noch als Material.

Bei der „Cow Bench“, ihrer bekanntesten Arbeit, geschieht das so subtil wie plakativ zugleich. Es ist eine Bank in Form eines lebensgroßen Kuhkörpers ohne Kopf und Beine, von Hand zugeschnitten aus einem Schaumstoffblock, für die, Rückgrat auf Rückgrat, das Leder einer einzigen Kuh als Bezug ausreicht. Bei normalen Sofas braucht man im Durchschnitt acht davon, weil die Narben im Leder wie Webfehler weggeschnitten werden – wer macht sich da Gedanken, dass Tiere das Leder liefern? Dagegen hat jede der auf 30 Exemplare limitierten „Cow Benches“ einen Namen und Ausweis, sodass man die Kuh wieder als Kuh wahrnimmt, als „Memento mori für das Tier, das sterben musste, damit die Bank bezogen werden konnte“.

erklärt Julia Lohmann. Man sitzt nicht gerade bequem auf der Bank, doch das ficht die Designerin nicht an. Und ob sie Leuchten, Broschen oder Vasen entwirft, ist fast egal. Ihre Objekte sollen vor allem als „Kommunikationshilfen“ funktionieren, wie Julia Lohmann sagt, die selbst mitteilend im besten Sinne ist, die ihre Arbeit engagiert und mit Humor erklärt, in Gesprächen, Interviews oder als Dozentin am Royal College of Art.

Ob das, was sie macht, noch Design ist oder schon Konzeptkunst, wer kann das sicher sagen? Studiert hat sie Grafikdesign am Surrey Institute of Art and Design in Epsom nahe London und Produktdesign am Royal College of Art. Doch ihr einstiger Lehrer Ron Arad findet, sie sei eher eine Künstlerin. Die drei Frauen der schwedischen Gruppe Front, A&W-Designer des Jahres 2010 (A&W 1/10), dagegen meinen: „Julia erweitert die Grenzen dessen, was Design sein kann, auf neue, einzigartige Weise“ – und nominierten sie für den diesjährigen Audi-Mentorpreis by A&W. Fragt man sie selbst nach ihrem Beruf, sagt sie: „Anders denken und danach handeln.“

In ihrem Atelier türmen sich derzeit Kartons mit getrockneten Algen, Direktimporte aus Japan. Dort hatte sie während eines Stipendiums die Pflanze für ihre Arbeit entdeckt: billig, schnell nachwachsend und nützlich als natürlicher Wasserfilter, ist es ein Material mit Zukunft. Man muss es nur zu nutzen wissen. Julia Lohmann hat Leuchten daraus gemacht und experimentiert zusammen mit den Werkstätten Hellaerau daran, die Halme wie Möbelfurnier zu verwenden.

In der Ecke stehen ein paar quer durchgeschnittene Knochen, braun vom Sediment der Themse, in der sie wohl 150 Jahre lagen, bis die Gezeiten sie an den Strand spülten und Julia Lohmann sie fand. Jetzt dienen sie, perfekt poliert, als kleine Vasen. „Ich frage mich, warum man mit Elfenbein arbeitet, wenn man so wunderschönes Material hat“, sagt sie. Die Serie wurde im Dezember 2009 auf der Messe Design Miami gezeigt. Dort kam die Designerin mit einem Besucher ins Gespräch, sie zeigte ihm ihre Projekte auf ihrer Website. Auch „Alien Archeology“. „Ach, Sie waren das!“, rief der Mann. „Mein Sohn war damals dabei. Sein Fundstück hütet er bis heute wie eine rare Kostbarkeit.“ Es wird wohl ein Multi-Controller gewesen sein. ■