

Making Oddkin

Making Oddkin ist ein architektonisches Experiment, das Erzählungen über andere Arten von Verwandtschaft und Kameradschaft jenseits unserer altbekannten anthropozentrischen Beziehungen zu anderen Spezies beherbergt. Ein Haus in der nahen Zukunft des Jahres 2025 wird zu einem Ort für ungewöhnliche Begegnungen. Dort leben wir in beinahe symbiotischer Gegenseitigkeit mit anderen Lebewesen zusammen.

Das Projekt ist inspiriert von Donna Haraways Werk *Staying with the Trouble* (2016). Sie verwendet den Begriff *Making Oddkin* (Haraway, 2–3), um das Bedürfnis nach ungewöhnlichen Arten der Zusammenarbeit und des Zusammenlebens zwischen Menschen und Nicht-Menschen zu beschreiben. Aber warum sollten wir gerade in einem Haus mit Tieren zusammenleben?

Unsere Spezies erobert seit geraumer Zeit ohne großes Zögern die Lebensräume anderer Tiere. *Making Oddkin* schlägt vor, die eigenen vier Wände als Manifestation des Kultur-Natur-Dualismus zu öffnen und stellt unser Recht auf Rückzug zugunsten von Solidarität infrage. Die sicheren Räume, die wir schaffen, um uns vor der Natur zu schützen, werden zu Orten, an denen wir wieder mit der Wildnis und anderen Tieren in Verbindung treten können. Außergewöhnliche Modelle des Zusammenlebens könnten in einer sich wandelnden Umwelt sogar notwendig werden, um etwas von dem zu bewahren, was wir als Natur verstehen – Modelle abseits von Ideen der bloßen Nutzung.

Im Zuhause des Jahres 2025 arbeiten wir mit invasiven Waschbären an deren Essgewohnheiten, um gefährdete Arten in unserer Wildnis zu schützen, während wir uns spielerisch mit Schweinen befassen, um mehr über unsere nicht so außergewöhnlichen menschlichen Eigenschaften zu erfahren. In der häuslichen Umgebung beginnen die Grenzen zwischen Kultur und Natur auf ungewöhnliche Weise zu verschwimmen – zu einem Raum, in dem die Verbindungen mit den anderen Lebewesen auf unserem Planeten neu verdrahtet werden können.

Alexandra Fruhstorfer

Alexandra Fruhstorfer ist eine transdisziplinäre Designerin, die mit ihrer Arbeit vorherrschende politische und kulturelle Paradigmen infrage stellt und gleichzeitig versucht, Phänomene des beschleunigten technologischen und ökologischen Wandels zu erfassen. Indem sie Design als strategisches und zugleich spielerisches Werkzeug einsetzt, will sie gerechtere Vorstellungen für unsere materielle Kultur auf einem Planeten in Schwierigkeiten ermöglichen.

Abb. auf der nächsten Doppelseite: „The Pig“ © Alexandra Fruhstorfer, 2022 →

https://doi.org/10.34727/2023/isbn.978-3-85448-055-6_6

Dieser Beitrag ist unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 (CC BY-SA 4.0) lizenziert. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>





THE PIG

Dirty like a pig, sweating like a pig or eating like a pig. Pigs are victims of many attributions throughout human cultures from East to West. Science shows they are quite the opposite: They are some of the cleanest species on the planet, they don't even have sweat glands, and they preferably dine on fine fungus like truffles. Also they play with their friends, are easily bored, recognize their names and enjoy massages and music. They laugh with grunts and can suffer from depression. They even have eyelashes, just like we do. Still we mostly enjoy them as bacon.

Pigs are from a genetic point of view very close relatives to us. Researchers call them "horizontal humans" bearing spare parts. A pig can save your life, which by the way means in reverse also your heart fits into a pig. So are we maybe "vertical pigs"?

Philosopher Peter Singer argues if the moral value of each organism is measured by its abilities, not all humans differ so much from other animals, but only the ones with higher cognitive abilities. So should we eat toddlers?

Author Carl Safino says that if we take a closer look into the everyday of other species we might notice that "a vivid, familiar life is not the domain of humans alone."

Not only the ethical double standard should make us question the utilisation of animals. A planet at the limits of its resources urges us to think about other forms of coexistence and connection beyond consumption.

In the HOME IN 2025 we get to know pigs through collective play and pleasure, and they can get to know us.

