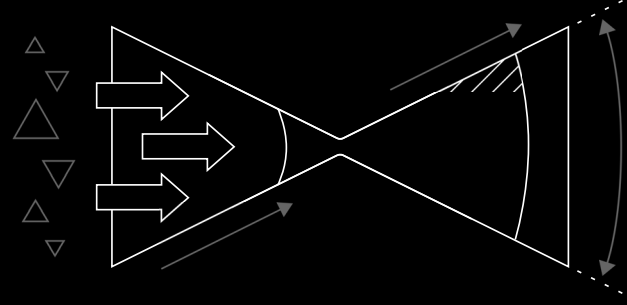


ÜBER - design - erLEBEN



ÜBER - design - erLEBEN

**Die Kompensation
des menschlichen Handelns
durch Design**

Simon Merath

IMPRESSUM

© 2023

Masterarbeit Simon Merath, Studiengang Creative Direction

Hochschule Pforzheim, Fakultät für Gestaltung

Prüfer: Prof. Thomas Gerlach und Prof. Thomas Hensel

Abstract

Unruhe, Überforderung und ein Gefühl von Ohnmacht breiten sich innerhalb sozialer Systeme aus. Täglich bedrohen menschengemachte Krisen die Sicherheit und das Miteinander in Gesellschaften. Statt weiterhin auf Wohlstandswachstum durch Effizienzsteigerung zu setzen, muss ein Umdenken entstehen, mit dem Ziel, sich gemeinsam für eine lebenswerte Zukunft einzusetzen.

Auch in der Gestaltung ist der soziale Wandel inzwischen angekommen. Sowohl in Form der Frage nach der zukünftigen Rolle und Verantwortung von Design als auch durch eine Vielzahl von immer relevanter werdenden Wirkungsfeldern (z. B. Social-, Critical-, Speculative-Design). Diese Veränderungen stellen das System „Design“ vor die Herausforderung, sich in Bezug auf seine Werte, Handlungsfelder, Argumentationen zu hinterfragen sowie sich kritisch mit der Konsumorientierung auseinanderzusetzen bis dahin, sich von dieser zu distanzieren.

Design wird neben der Naturwissenschaft, Soziologie, Philosophie, Politik eine wichtige Aufgabe in der gesellschaftlichen Krisenbewältigung einnehmen. Insbesondere die analytische Herangehensweise, die modellhafte Strukturierung, ästhetisch-kreative Visualisierungen und die flexible Kommunikationsfähigkeit sind dafür relevante Werkzeuge.

Die Verknüpfung zwischen der Zuspitzung innerhalb sozialer Systeme und der Relevanz von Design als Kompensator wird in dieser Arbeit durch eine Modelldarstellung aufgezeigt, die sich an den Stressoren von Umwelt und Systemen orientiert. Dies unterstützt und kommuniziert die Argumentation der These, dass Design eine neue Dimension auf gesellschaftlicher Ebene einnehmen muss, um dem Vakuum der Unsicherheit durch Resilienz und Hoffnung zu begegnen.

Globale Ereignisse und der Druck des Umdenkens fordern Design heraus, Verantwortung zu übernehmen, zukunftsmutig zu entwerfen und sich kritisch mit der eigenen Rolle im Wandel auseinanderzusetzen. Diese Arbeit ist ein Appell an alle Akteur:innen im Design, ihre kreativen Fähigkeiten einzusetzen, den Entfaltungsraum zu erweitern und die Variablen der Hoffnung in die Praxis zu integrieren.

**„Die Zukunft, die wir
uns wünschen, muss
erfunden werden, sonst
bekommen wir eine,
die wir nicht wollen.“**

Joseph Beuys

Inhaltsverzeichnis

1. Mission	1.1 Ausgangssituation und Handlungsbedarf	14
13	1.2 Meine Motivation	15
	1.3 Adressat:innen der Arbeit	15
	1.4 Aufbau der Arbeit	16
	1.5 Abgrenzung des Themas	17
2. Strukturierte Gesellschaftsunordnung		21
2.1 Eine Welt voll mit Systemen		25
2.1.1 Umwelt & Systeme		25
2.1.2 Die Menschen gemachte Welt		28
2.1.3 Gewachsene komplexe Strukturen		31
2.2 Menschengemachte Einflüsse		33
2.2.1 Auswirkungen von Stressoren		33
2.2.2 Lösungen werden zum Problem		35
2.3 Druck innerhalb von Systemen		39
2.3.1 Unruhige Kommunikation		42
2.3.2 Komplexe Kommunikation		43
2.3.3 Handlungsunfähigkeit durch Kommunikation		44
2.4 Zuspitzung der Situationen		47
2.4.1 Wachsendes Vakuum – abfallende Hoffnung		49
2.4.2 Sinkende Toleranz – steigende Frustration		50
2.5 Erkenntnisse der Ausgangssituation		53

3. Design als Funktionssystem	57
3.1 Form als Medium	61
3.1.1 Auch Design wird beeinflusst	63
3.1.2 Design & Wissenschaft	65
3.1.3 Design & Politik	68
3.2 Kopplung für Perspektivenwechsel	69
3.3 Konzept der Kompensation	72
 4. Modell – Kompensation durch Design	 77
4.1 Der wachsende Entfaltungsraum	80
4.1.2 Erweiterter Blickwinkel	82
4.1.3 Individuelle Perspektive	84
4.2 Dimensionen des Designs	87
4.2.1 Product Design – Produkt	90
4.2.2 Strategy Design – Unternehmen	91
4.2.3 Design Futuring – Gesellschaft	92
Social Design	
Design Fiction	
Speculative Design	
Critical Design	
4.3 Hoffnung entwerfen & Balance finden	101
4.3.1 Hoffnung – als Antrieb der Gesellschaft	101
4.3.1 Balance durch lebenswerte Zukünfte	104

4.4 Überdruck aushalten	107
4.4.1 Mutig und wertorientiert handeln	109
4.4.2 Diversität nutzen, um zu verstehen	110
4.4.3 Resilienz als zukunftsgewandter Skill	112
4.5 Kommunikation zwischen Systemen und Design	115
4.5.1 Als Teil eines Systems	117
4.5.2 Durch Irritation von außen	118
 5. Modellanwendung	 123
5.1 Nutzerorientierter B2C Markt (Product Design)	127
5.2 Unternehmen neu orientieren (Strategy Design)	133
5.3 Krisenbewältigung (Design Futuring)	139
5.4 Übersicht	143
 6. Appell an Design	 149
6.1 Vorausschauend kritisch	151
6.2 Zukunftsorientiert mutig	153
6.3 Optimistisch entwerfend	155
6.4 Radikal inspirierend	157
 7. Reflexion	 161
7.1 Ausblick und Praxisbedarf	165
7.2 Persönliches Fazit	167
 8. Anhang	 171
Literaturverzeichnis	173
Abbildungsverzeichnis	177
Abkürzungsverzeichnis	181



1. Mission

Mit der vorliegenden Masterarbeit „**ÜBER – design – erLEBEN**“ möchte ich einen Appell an Design richten, über neue Dimensionen der Gestaltung nachzudenken, um damit innerhalb der Gesellschaft Hoffnung für die Zukunft zu schaffen. Hierbei gehe ich auf die aktuellen Zustände von Systemen und dem damit verbundenen gesellschaftlichen Druck ein und thematisierte neue Herausforderungen sowie Reaktionsmöglichkeiten für Design.

Design ist von vielen Systemen abhängig. Wenn diese im Umbruch sind, werden auch Designer:innen neue Anforderungen in ihre Praxis integrieren müssen.

Auf Grundlage der gewonnenen Erkenntnisse soll ein Modell entstehen, das Design als Kompensator in Aktion bringt, um eine Balance zwischen brüchigen System-Strukturen zu erreichen und Design somit einen neuen Entfaltungsraum zu ermöglichen.

1.1 Ausgangssituation und Handlungsbedarf

Wir leben in einer von Menschen gemachten VUCA-Welt (1.), die aus vernetzten, digitalen und globalen Strukturen besteht. Die Systeme darin sind an Komplexität und Abhängigkeiten nicht zu übertreffen. Dies ist das Resultat einer endlosen Steigerung der Effizienz und unserem Drang immer weiter zu optimieren.

Vermehrt geraten diese langjährig entwickelten Systeme durch größtenteils aus sich selbst generierten Einflüssen wie den Klimawandel, das soziale Ungleichgewicht und die Abhängigkeiten von politischen Ausrichtungen stark unter Druck.

Design hat seinen Anteil an dieser Situation: Werte des modernen und prozessorientierten Designs, wie z. B. Effizienzsteigerung durch Daten, Prozessschnelligkeit durch künstliche Intelligenz, Kundenzufriedenheit durch intuitive Software, Preisoptimierung durch globalen Handel haben neue Potenziale geschaffen, aber auch Systeme verkompliziert.

Fördert Design also die aktuellen Probleme und Krisen durch sein Handeln?

Destabilisieren wir mit unserer Designbrille ein gesellschaftliches Miteinander?

(1.) VUCA ist ein Akronym für die englischen Begriffe volatility (Volatilität), uncertainty (Unsicherheit), complexity (Komplexität) und ambiguity (Mehrdeutigkeit). Es beschreibt unsere moderne Welt, die durch Trends, Produkt- und Modellzyklen extrem beschleunigt wurde und sich nun neuen Herausforderungen stellen muss (vgl. Johansen 2020: 8:40–10:00). Nach Johansen kann VUCA auch eine positive Auslegung bekommen, indem VUCA für vision (Vision), understanding (Verstehen), clarity (Klarheit), agility (Agilität) steht (vgl. ebd. 10:45–11:10).

1.2 Meine Motivation

Suchend auf dem Weg zwischen Leidenschaft für Design und der Frage, was unsere Gesellschaft in Zukunft braucht.

Bombardiert von täglichen globalen Nachrichten und der Verantwortung des Individuums. Fragend, welchen Einfluss eine einzelne Meinung hat und wie viel Kraft die Visualisierung lebenswerter Zukünfte.

Durch mein Master-Studium im Bereich Creative Direction (MACD) in Pforzheim konnte ich viele dieser Aspekte als Designer reflektieren, neue Blickwinkel einnehmen, viele offene Fragen strukturieren sowie bestehende Herangehensweisen und Werte aus meiner Praxiserfahrung in der Industrie hinterfragen. Meine Masterarbeit sehe ich als Abrundung meiner Erkenntnisse und Gedanken, die meinen weiteren Entfaltungsraum beeinflussen werden.

Das entstehende Modell soll ein Fundament meiner zukünftigen Arbeitsethik werden und meine persönliche Sichtweise der Verknüpfungen zwischen Systemen und dem Wirkungsfeld von Designer:innen visualisieren. So möchte ich ein Verständnis dafür schaffen, warum Gesellschaft und Design ein gemeinsames Ziel verfolgen müssen – Mut und Hoffnung zu generieren und nach optimistischen Zukunftsmodellen zu streben.

1.3 Adressat:innen der Arbeit

Diese Thesis soll Designer:innen aus diversen Fachbereichen und Branchen ansprechen, die ihre Rolle in der Gesellschaft als begeisterte Gestalter:in suchen und ihre Fähigkeiten für einen gesellschaftlichen Wandel einsetzen möchten. Zugehen möchte ich mit der Arbeit auch auf Menschen, die durch das Zusammenspiel von Zukunftsmutigkeit und einer Arbeitspraxis der Unruhe, dem Ohnmachtsgefühl und der Komplexität in der Gesellschaft die Stirn bieten möchten.

Das erarbeitete Verständnis für die Relevanz und die dadurch entstehenden Chancen einer Gestaltung mit Hoffnung sehe ich als wichtigen Teil zur

Systemerhaltung an. Daher ist es ein Ziel, Vertrauen in die Zukunft als Parameter für Auftraggeber:innen und neue potenzielle Zielgruppen zu kreieren, um gemeinsam als Gesellschaft zu wachsen.

1.4 Aufbau der Arbeit

Die entworfenen Modellbausteine dieser Arbeit dienen zur Orientierung und Visualisierung und fügen sich Schritt für Schritt innerhalb der Thesis im Laufe der Arbeit zu einem Gesamtbild zusammen. Durch die eingefügten Fragen, die sich im Prozess stellten, werden die Leser:innen mit in den Entstehungsprozess integriert und durch die Arbeit geleitet. In den folgenden Kapiteln bewegen wir uns zwischen den Themen Umwelt, Systemen, Design und Zukunft.

Unsere Umwelt und die dazugehörenden Systeme stehen unter Druck. Menschengemachte Probleme bringen Unruhe in unseren Alltag und es stellen sich im zweiten Kapitel die Fragen:

Wie entstehen und überleben Systeme?

Welchen Gefahren sind sie ausgeliefert?

Wir lernen verschiedene Blickwinkel aus der Soziologie, Wissenschaft und Wirtschaft kennen. Dadurch wird eine Ausgangssituation geschaffen und die Problemstellung greifbar. Im dritten Kapitel wird auf das System „Design“ eingegangen. Hier wird thematisiert, welchen Stressoren dieses System ausgesetzt ist, welche Perspektivwechsel zielführend sein könnten und wie ein theoretisches Modell dabei hilft, Verknüpfungen zu erkennen.

Die entstandene Modelldarstellung wird im vierten Kapitel erklärt, um die Komplexität der erweiterten Sichtweise zu erkennen. Dimensionen des Designs, der wachsende Entfaltungsraum und Kommunikation werden betrachtet. Hierbei wird besonders auf die erwünschte Reaktion geschaut:

Wie bekommen wir eine Balance zwischen Krisen und Zukunftsmutigkeit durch das Medium Gestaltung hin?

Im fünften Kapitel verlassen wir die Theorie und stellen einen Praxisbezug her. Anhand des Fallbeispiels Klimawandel wird die Anwendung des Modells in drei Entwicklungsstufen veranschaulicht, um für die geforderten Reaktionen der Dimensionen zu sensibilisieren und das jeweilige Handeln von Design aufzuzeigen.

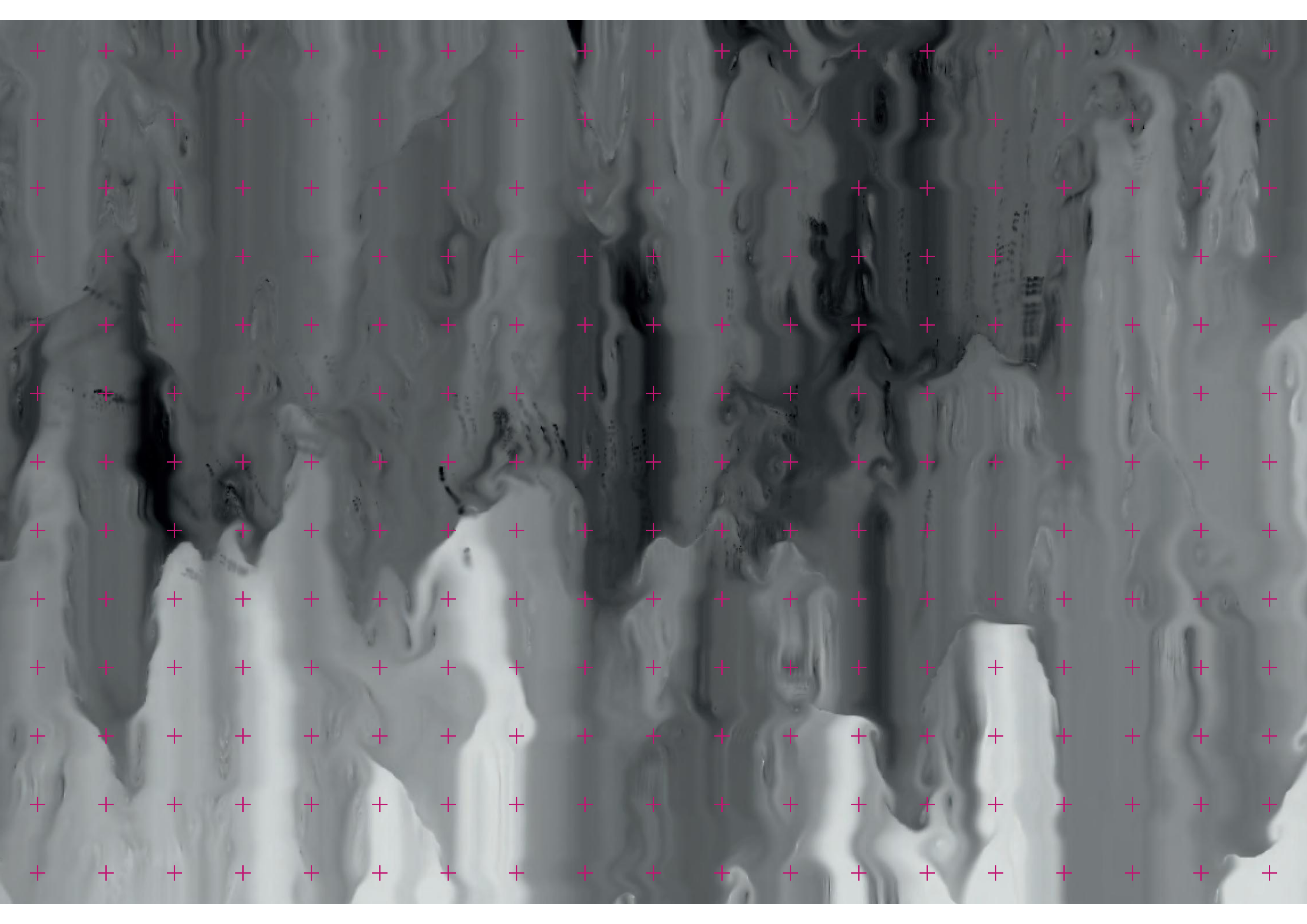
Mit einem Appell an die Gestaltung betreten wir das sechste Kapitel. Hier liegt der Fokus auf dem Handlungsbedarf, auf der Kraft des Entwerfens und den zukünftig noch mehr geforderten Fähigkeiten von Designer:innen. Abgerundet wird die Thesis mit einer Reflexion der erarbeiteten Erkenntnisse, einem Ausblick und einem persönlichen Fazit, das aufzeigt, wie ich als Individuum neue Perspektiven erlangt habe.

1.5 Abgrenzung des Themas

Die Arbeit vermittelt einen Überblick über die aktuelle Situation und zeigt Zusammenhänge zwischen systemischen Krisen und Design auf. Hierbei gebe ich einen kurzen Einblick in die Systemtheorie, um den Aufbau und die Interaktion von Systemen zu erklären. Darauf aufbauend wird jedoch der Fokus auf das Design als Funktionssystem gelegt, um eine spätere Kopplung an andere Systeme zu ermöglichen.

Ziel ist es, die aktuelle Situation kritisch zu hinterfragen, Zusammenhänge herzustellen und zukunftsmutig gesellschaftliche Themen anzugehen, die Unmut verbreiten, Konflikte auslösen und das Gemeinschaftsgefühl untergraben.

Verschiedene Blickwinkel werden innerhalb der Arbeit eingenommen und beleuchtet, um die These dieser Arbeit herauszuarbeiten. Der Fokus liegt hierbei speziell auf der modellhaften Darstellung, durch die der Entfaltungsraum eine visuelle Argumentation bekommt und die Relevanz von hoffnungsvoller Zukunftsgestaltung in den Mittelpunkt gerückt wird.



„Zukunftsaufgabe von Design ist es, Gegenmodelle für die bestehende, unterwerfende Gesellschaftsordnung zu entwickeln, gestalterisch auszuformulieren und – zumindest temporär – zu erproben, also sinnlich erfahrbar zu machen.“

Friedrich von Borries

Neben seiner Tätigkeit als Professor für Designtheorie an der Hochschule für bildende Künste in Hamburg, agiert Prof. Dr. Friedrich von Borries (*1974) in den Grenzbereichen von Stadtentwicklung, Architektur, Design und Kunst. Das Verhältnis von Gestaltung und gesellschaftlicher Entwicklung steht in seiner Arbeit im Mittelpunkt. (vgl. von Borries 2022)

02

Zitat: (von Borries 2019: 88)

2. Strukturierte Gesellschaftsunordnung

Worin besteht die Zukunftsaufgabe von Design?

Soll Design weiterhin Wohlstand und Konsum ankurbeln?

Sind Luxus und Benutzerfreundlichkeit die Themen der Zukunft?

Sollte jede Chance und jedes Potenzial genutzt werden, um eine Gesellschaft weiterzuentwickeln?

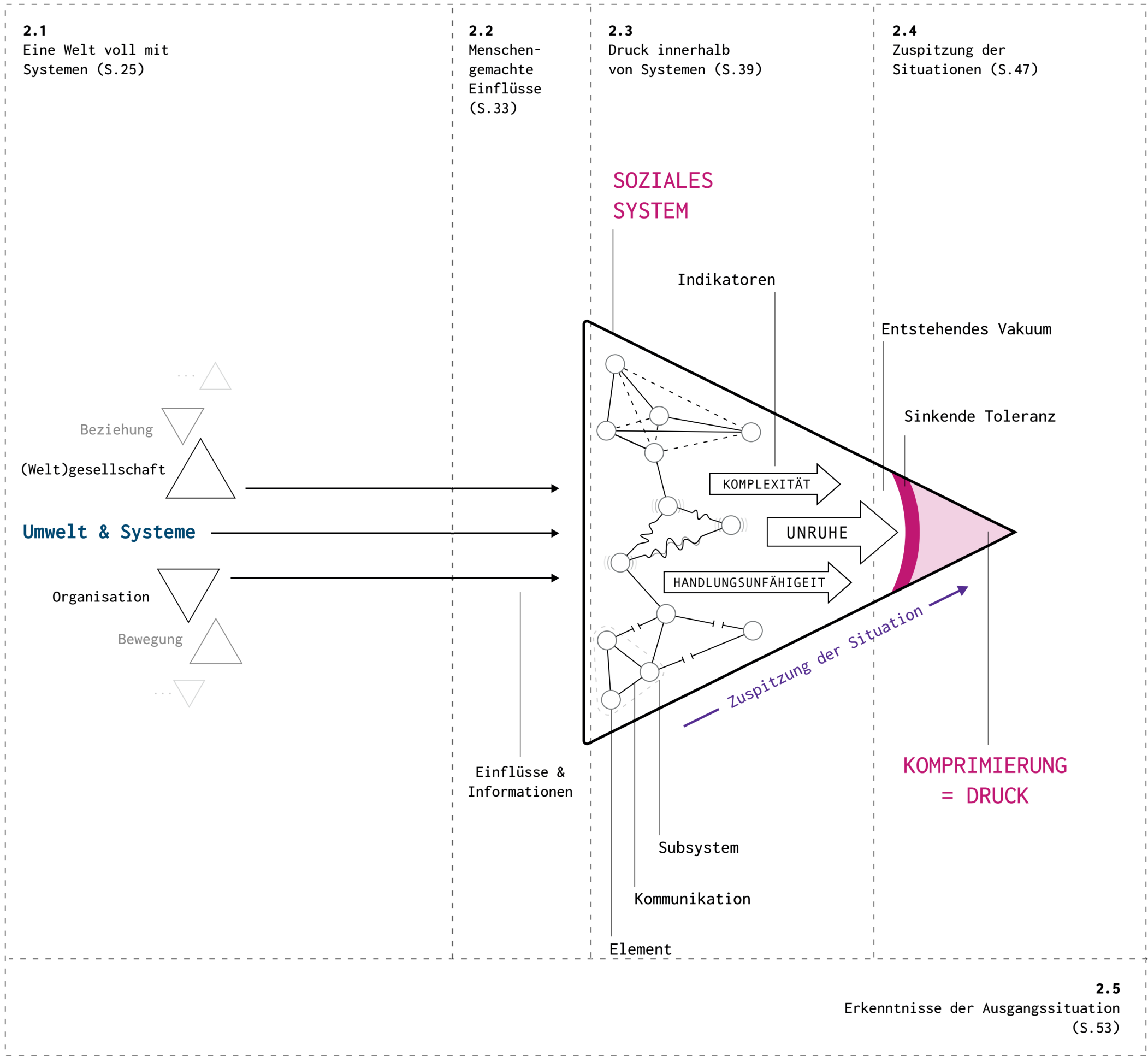
Dies sind Fragen, die eine breite Masse im Design beschäftigen.

Friedrich von Borries erläutert in seinem Zitat sein Verständnis von einer Zukunftsaufgabe für Design und spricht sich für eine Entwicklung von Gegenmodellen für bestehende, unterwerfende Gesellschaftsordnungen aus (vgl. von Borries 2019: 88). Dies ist ein Ansatz, der zum Nachdenken ermutigt und Design in die Pflicht nimmt.

Ist Design dafür aber schon bereit und sensibilisiert?

Die nachfolgenden Unterkapitel sind dem Verständnis für eine systemische Ordnung gewidmet (Abb. 01). Die daraus entstehenden Erkenntnisse und die aktuelle Ausgangssituation bilden das Fundament, um neues Wissen und Perspektiven über die Grenzen des Fachbereichs Design hinaus zu erlangen.

Diese Abbildung 01. ist der erste Teil einer größeren Modelldarstellung, die das Ziel dieser Arbeit zusammenträgt. Sie wird im Laufe des Buches als struktureller roter Faden verwendet und nach und nach konstruiert. Des Weiteren dient Sie auch als visuelles Inhaltsverzeichnis, um auf alle Einzelheiten präzise einzugehen.



„Ein System ist die Differenz von System und Umwelt.“

Niklas Luhmann

Als Soziologe, Gesellschaftstheoretiker, Systemtheoretiker und Professor für Soziologie an der Universität Bielefeld zählt Niklas Luhmann (* 1927–† 1998) mit seiner Systemtheorie zu den Klassikern der Soziologie im 20. Jahrhundert. (vgl. Berghaus 2011: 14)

Zitat: (Luhmann 1991: 03:11–03:17)

2.1 Eine Welt voll mit Systemen

Wir werden in ein Erdsystem hineingeboren, das durch die Entwicklung und Entfaltung der Menschheit stark auf unsere Bedürfnisse angepasst wurde. Im Laufe unseres Lebens finden wir unseren Platz in einer gesellschaftlichen Struktur, in welcher wir unser individuelles Dasein gestalten können. Dabei sind wir umgeben von einer Umwelt, die wir als Betrachter:in wahrnehmen und dessen Veränderung wir beobachten. Weiterhin sind wir in den Zeitdimensionen gefangen, die unsere täglichen Entscheidungen beeinflussen, z. B. aus Vergangenen lernen, Aktuelles verbessern und die Zukunft gestalten.

Wir lernen tagtäglich unterbewusst, wie unsere Welt und die Gesellschaft um uns herum funktioniert. Das ermöglicht uns, innerhalb dieser Systeme zu überleben. Wollen wir nun aber als Designer:innen neue Wirkungsfelder auf gesellschaftlicher Ebene finden, müssen wir zuerst den Aufbau der Gesellschaft als System und dessen Entstehung verstehen.

2.1.1 Umwelt & Systeme

Niklas Luhmann wollte mit seiner Systemtheorie sämtliche Bereiche der modernen Gesellschaft beschreiben und ihre Struktur veranschaulichen. Hierfür hat Luhmann die System/Umwelt-Differenz aufgezeigt und ist dabei auf Systeme wie Wirtschaft, Bildung, Familie, Religion, Liebe, Recht, Politik oder Massenmedien eingegangen.

Die Systemdifferenzierung ermöglicht eine Ordnung und wird innerhalb von Systemen wiederholt, um die Differenz zu erhalten (vgl. Luhmann 1987: 22). Luhmann (vgl. ebd.: 189) beschreibt dieses Verhalten der Selbsterschaffung und Selbsterhaltung als „autopoietisch“.

Nach Meinung von Luhmann (vgl. ebd.: 47) entsteht ein System durch die Reduktion von Komplexität in der Welt. Damit ist der Wunsch nach Struktur und Regeln gemeint, die der Nährboden für die Entstehung von Systemen in der Gesellschaft sind.

Er identifiziert dabei drei Systeme, um die Gesellschaft komplett zu beschreiben:

Biologische Systeme (Zellen als kleinstes Element), psychische Systeme (Gedanken als kleinstes Element) und soziale Systeme (Kommunikation als kleinstes Element) (vgl. Berghaus 2011: 32).

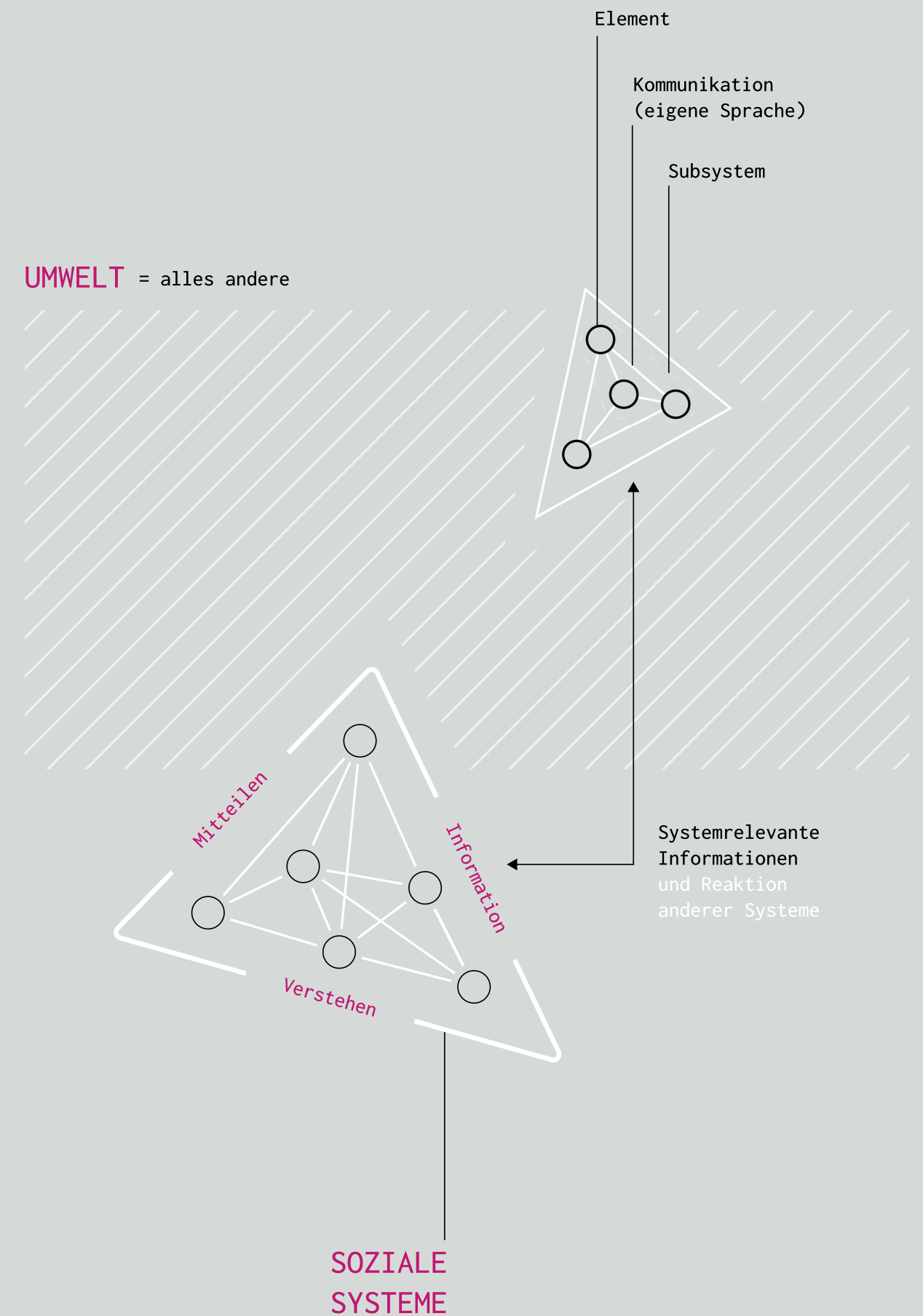
Besonderen Fokus legt Luhmann auf die sozialen Systeme und daher auch auf Kommunikation. „Der basale Prozess sozialer Systeme, der die Elemente produziert, aus denen diese Systeme bestehen, kann unter diesen Umständen nur Kommunikation sein“. Laut Luhmann ist somit für soziale Systeme nur Kommunikation systemerhaltend.

Wir mögen uns als Menschen vielleicht als Einheit sehen, sind aber nach Luhmann kein System. Auch eine Mehrheit von Menschen bildet kein System. (Luhmann 1987 :192)

Die Umwelt ist „einfach alles andere“ (ebd.: 249). „Sie ist keine operationsfähige Einheit, sie kann das System nicht wahrnehmen, nicht behandeln, nicht beeinflussen“ (ebd.). Somit geht er von der Annahme aus, dass die Umwelt immer sehr viel komplexer als das System selbst ist (vgl. ebd.).

Bezogen auf die weitere Fokussierung meiner Arbeit stellt sich die Frage, ob Design nach Luhmann ein System darstellt:

Welches Kommunikationsmedium würde dann genutzt, welchen Einfluss hätte Design auf die Gesellschaft und welche Einflüsse wären für das System „Design“ systemrelevant?



2.1.2 Die Menschen gemachte Welt

„Das Anthropozän fordert uns heraus. Aber je mehr sich die Lage zuspitzt, also klar wird, wie groß die Aufgabe ist, desto schwerer wird es sein, den Umbau zu organisieren.“

Paul J. Crutzen

Paul J. Crutzen (*1933–†2021) war ein niederländischer Naturwissenschaftler, Meteorologe, Atmosphärenchemiker und der erste Nobelpreisträger, der für seine Umweltforschung ausgezeichnet wurde. Mit seiner Entwicklung des Anthropozän-Konzeptes hat er den geowissenschaftlichen Diskurs maßgeblich vorangetrieben. (Müller 2019a: 11ff; Müller 2019b: 213; Max-Planck-Gesellschaft 2021)

Nach Crutzen (vgl. 2011: 7f) beschreibt das „Anthropozän“ eine industriegesellschaftlich induzierte Erdpoche. Der Begriff definiert den Menschen als klaren Verursacher der Umweltzerstörung, der durch sein Eingreifen und das Belasten der ökologischen Kreisläufe in der Natur, die Verantwortung trägt. Dadurch wird dem Menschen eine neue Qualität von Verantwortung übertragen und abverlangt. Die Wissenschaft versteht unter diesem Begriff aber auch einen Anstoß für eine intensive Debatte über den Zustand des Erdsystems. (vgl. Müller 2019b: 213ff)

Wie versteht eine gestaltende Branche wie Design den Begriff „Anthropozän“ für sich und was für Schlussfolgerungen zieht sie daraus?

Crutzen belegt in einem Interview seinen im Jahr 2000 gemachten Vorschlag, die heutige Erdpoche „Anthropozän“ zu benennen, mit den tiefgreifenden Veränderungen, die in den letzten sechzig Jahren auf unserem Planeten stattfanden. Er weist dabei auf den engen Zusammenhang zu den Veränderungen der globalen Wirtschaftsprozesse hin. (vgl. Müller 2019b: 213)

Daher ist es nicht verwundernd, dass Crutzen in Zusammenarbeit mit weiteren Wissenschaftler:innen die Erdpoche des Anthropozäns in die folgenden drei Perioden unterteilt hat: Die erste Periode startete nach Crutzen mit der Frühphase der industriellen Revolution Ende des 18. Jahrhunderts. Darauf folgte die enorme Beschleunigung durch die Zeit des „Great Acceleration“ nach dem zweiten Weltkrieg. Aktuell befinden wir uns in der dritten Phase, „[...] in der wir ein reflexives Verständnis für die wirtschaftliche, technische und gesellschaftliche Entwicklung brauchen, geleitet von ethischen Prinzipien und einer verbindlichen Governance.“ (Crutzen 2019 zitiert nach Müller 2019b: 214)

Mit dem Wissen der Entstehungsgeschichte von Design in der industriellen Revolution (vgl. Kosok 2021: 29) und Crutzens klarer Fokussierung auf die Zeit der Entstehung der Wirtschaftsprozesse stellt sich die Frage, welche Rolle und Verantwortung Design in diesen Prozessen trägt?

Auf die Frage, warum sich trotz des vorhandenen Wissens die Situation des Klimas verschlechtert und weiterhin Widerstand gegen den Klimaschutz besteht, antwortet Crutzen (vgl. Müller 2019b: 218) mit der Trägheit, Ignoranz und natürlich den wirtschaftlichen Interessen in der Gesellschaft. Dabei spielt seiner Meinung nach auch die Angst vor Verlust und Abstieg eine Rolle. Diese Faktoren halten den Umbau von Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft auf. Nach Crutzen (vgl. ebd.) sind wir alle tagtäglich am Klimawandel beteiligt und durch Grundfragen von Konsum, Technik und Wirtschaftsordnung betroffen.

Müller schreibt über das Anthropozän, dass es ein Warnruf sei, „[...] dass die Menschheit und damit in erster Linie die Politik ihrer Verantwortung für die natürlichen Lebensgrundlagen gerecht werden müssen“ (Müller 2019: 29). Die Debatte appelliert an die Reife der menschlichen Zivilisation, einen rationalen und gerechten Umgang mit den ökologischen Grenzen zu finden (vgl. ebd.: 51f).

Diese Grenzen wurden allerdings in vielen Bereichen leider schon überschritten und nun müssen wir mit den Auswirkungen leben: Flucht, Ressourcenknappheit, Artensterben, Ozeanversauerung, Bodenerosion sind nur einige von vielen Herausforderungen, die uns bevorstehen und die wir als Menschheit zu lösen haben.

Wenn wir einen positiven Aspekt an der ganzen Thematik finden möchten, ist dies wohl, dass die Menschheit durch ihr Handeln direkten Einfluss auf die weiteren Lebensbedingungen auf der Erde nehmen kann. Es liegt also an uns zu reagieren. Besonders im Design sehe ich die optimistische Vorstellungskraft und die Nutzung des utopischen Möglichkeitsraums als Chance, dass Designer:innen ihre Fähigkeiten nutzen, um im Wandel Verantwortung zu übernehmen.

2.1.3 Gewachsene komplexe Strukturen

Wir sind einer stetigen Veränderung von Systemen und der Komplexität der Umwelt ausgesetzt. Wir leben in einer VUCA-Welt, die stetig durch Globalisierung und Digitalisierung zunehmend komplexer und intransparenter wird. Neue Probleme werden sichtbar, neue Lösungen werden erschaffen, die wieder neue Probleme mit sich bringen. Materielle Lösungen, die uns wieder ein Wirkungsfeld im Design geben – Arbeit, die unsere Berechtigung nicht anzweifeln lässt.

Wir versuchen eine Fülle von Problemen zu lösen, die nicht mehr so einfach zu lösen sind, ohne dass neue Probleme geschaffen werden. Rittel und Webber (vgl. 1973: 155) prägten den Begriff „wicked problems“. „Wicked problems“ sind sozialpolitische Probleme, die durch die unüberblickbare Zahl an Faktoren, die durch Planungs- und Entwurfsprozesse entstehen, nicht zu lösen sind. Laut Rittel und Webber können für diese Probleme keine endgültigen und objektiven Antworten entworfen werden. Armut, Nachhaltigkeit, Gleichberechtigung und Wohlbefinden sind nur einige Beispiele, die unsere Welt prägen und uns noch lange begleiten werden. Rittel (vgl. 1973: 167ff) leitet die Unauflösbarkeit der Problematiken aus komplexen sozialen Systemen ab und sieht darin eine grundlegende Schwierigkeit – was dem einen als Lösung hilft, schadet jemandem anderes. „Every wicked problem can be considered to be a symptom of another problem.“ (Rittel/Webber 1973: 165)

Kann Design das hochkomplexe Netz innerhalb von „wicked problems“ entzerren und damit einen Schritt auf Systeme zugehen?

Hätte Design somit eine systemerhaltende Aufgabe?

Wenn Ja, welche Systeme sind in Zukunft noch relevant und welche müssen neu entstehen?

„Die Erzeugung und Erhaltung einer Differenz von System und Umwelt wird deshalb zum Problem, weil die Umwelt für jedes System komplexer ist als das System selbst“ (Luhmann 1987: 47). Diese Komplexität wird zum Verhängnis, erschwert uns die Einflussnahme und gibt uns ein Gefühl der Hilflosigkeit.

Digitalisierung, Globalisierung und die Vernetzung haben ein gewachsenes Gebilde erschaffen, das eine neue Tiefe an Verständnis verlangt. Von Designer:innen wird nicht nur gefordert, innerhalb eines Systems zu gestalten, sondern auch deren Einflüsse auf andere Systeme und die Umwelt zu bedenken.

„Das System Erde reagiert von nun an auf euer Handeln so, dass euch kein stabiler und indifferenter Rahmen mehr bleibt, in dem ihre Modernisierungswünsche ablegen könnt.“

Bruno Latour

Bruno Latour (*1974–† 2022) war ein französischer Soziologe, Philosoph und Professor am Sciences Politiques Paris. Er hat die Verbindung von sozialer und ökonomischer Ungleichheit, den Populismus und die Migrationskrise in seinem Werk aufgezeigt. (vgl. Latour 2018: Klappentext; Haberkorn 2022)

Zitat: (Latour 2018: 98)

2.2 Menschengemachte Einflüsse

Latour erörtert in seinem Buch „Das terrestrische Manifest“ die politischen Unwetter, die unsere Welt durcheinanderbringen. Wir stehen zwischen den Stühlen. Zwischen der behutsamen Vergangenheit und der unsicheren Zukunft.

Latour (vgl. 2018: 98f) bezieht sich in dem Ausgangszitat auf die Auswirkungen auf die Menschheit. Er weist auf den Zwiespalt zwischen dem Verlust des Entfaltungsraums „Erde“ und den wachsenden Modernisierungswünschen hin. Dafür referenziert sich der Autor auch auf den Begriff des „Anthropozäns“ und imaginiert, dass alles in Zukunft den menschlichen Fußabdruck trägt.

Ganz zu Recht weist er darauf hin, dass Migration, Explosion der Ungleichheiten und neues Klimaregime zusammenhängt. Für Latour ist das sogar „ein und dieselbe Bedrohung“ (Latour 2018: 18). Diese Phänomene sind seiner Meinung nach Symptome, die darauf hinweisen, dass nicht genügend Platz für alle vorhanden ist (vgl. ebd.: 9).

Wer stellt sich diesen Aufgaben des 21. Jahrhunderts?

Wer bekämpft z. B. den Klimawandel und wer sind die Auftraggeber:innen?

2.2.1 Auswirkungen von Stressoren

„... der Eindruck von Schwindel, fast Panik, der die ganze gegenwärtige Politik durchzieht, rührt daher, dass allen gleichzeitig der Boden unter den Füßen wankt, so als fühlte man sich in all seinen Gewohnheiten und in all seinem Hab und Gut angegriffen.“ (Latour 2018: 16)

Latour (vgl. 2018: 16) beschreibt eine Situation, die durch Krisen und Unruhen geprägt ist und die das Potenzial hat, eine Gesellschaft aus dem Gleichgewicht zu bringen. Einflüsse aus der Umwelt oder aus anderen Systemen, die die Ordnung der eigenen Systeme durcheinanderbringen und somit Stress auslösen, sind alltäglich geworden.



Wir haben es nicht mehr mit separaten Krisenherden zu tun, sondern mit einer Vielzahl an Reaktionen, die von anderen Reaktionen ausgelöst werden (Abb. 03). Abhängigkeiten können so ganze Systeme lahmlegen, die nicht in erster Linie einer Gefahr ausgesetzt sind. Mit Themen, die nicht nur einem Land oder Kontinent zuzuschreiben sind, sondern eine weltumgreifende Perspektive benötigen.

Zu einer globalen Sicht zu kommen, sollte bedeuten, eine größere Zahl von Wesen, Kulturen, Phänomenen, Organismen und Menschen in den Blick zu nehmen. Latour (vgl. 2018: 21) beobachtet, dass unter „Globalisierung“ aber anscheinend genau das Gegenteil verstanden wird.

Aufgrund der globalen Situation kann nun auch besser nachvollzogen werden, warum sich Menschen zur Flucht entscheiden (vgl. Latour 2018: 56). „Warum sollte man sich freiwillig diesem Attraktor zuwenden, wenn man gerade dem Horizont der universellen Modernisierung entgegensegelt“ (ebd.).

2.2.2 Lösungen werden zum Problem

„Je komplexer unsere Welt wird, desto instabiler und anfälliger wird sie für Störungen.“
(Pfeffer 2014: 99)

Florian Pfeffer (*1970) ist Designer, Strategieberater für digitale Kommunikation und hat an unterschiedlichen Hochschulen weltweit unterrichtet. In seinem Buch schreibt Pfeffer über kollabierende Ökosysteme, digitale Vernetzung, Globalisierung, soziale Balance und die neue Aufgabe von Gestaltung. (vgl. Pfeffer & Pfeffer 2022)

Wann sind wir an dem Punkt angekommen, an dem die Komplexität überhandnimmt?

Welche Störungen stehen uns noch bevor und warum ist die Erde noch nicht kollabiert?

Florian Pfeffer argumentiert in seinem Buch „To Do: Die Neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt“ folgendermaßen: Dass wir noch leben, sei unserer Fähigkeit zu verdanken, dass wir auf Veränderungen reagieren, immer wieder aufstehen, Rückschläge hinnehmen und uns auf nächste Katastrophen vorbereiten. Nach ihm bedeutet die Evolutionstheorie von Charles Darwin „Survival of the fittest“ nicht, dass der Stärkste überlebt, sondern dass das anpassungsfähigste Leben bestehen wird. (vgl. Pfeffer 2014: 99)

Die Menschheit passt sich aktuell nicht an, sondern formt die Umwelt nach ihren Wünschen und Bedürfnissen und steht somit außerhalb dieses Evolutionsprozesses. Es hat den Anschein, dass die stetige Weiterentwicklung uns immer neue Steine in den Weg legt, dass selbst positive Ansätze auch wieder neue Probleme mit sich bringen. Hat dies damit zu tun, dass Fortschritt auf Wachstum ausgelegt ist?

Latour (vgl. 2018: 10) beschreibt noch ein weiteres interessantes Phänomen. Seiner Meinung nach geht es den führenden Klassen seit den 80-er-Jahren nicht mehr länger darum, die Welt zu führen, sondern Schutz außerhalb dieser Welt zu suchen. Somit stellt sich die Frage: Soll der Mensch fliehen oder reagieren?

„Kommunikation ist autopoietisch stabil genug, um sich durchzusetzen, was immer nun passiert, ob sich ein Börsencrash ereignet, ein Krieg oder was immer. Man kann immer noch darüber reden, man kann es immer noch wiederum kommentieren. Selbst wenn ein großer Teil der Bevölkerung verschwände, würde der Rest immer noch reden und beklagen, was geschehen ist.“

(Luhmann 2002: 278)

2.3 Druck innerhalb von Systemen

Gehen wir nun davon aus, dass sich soziale Systeme nur durch Kommunikation erhalten können, stellen sich die Fragen:

Welchen Gefahren sind Systeme oder Kommunikation ausgeliefert?

Was kann Systeme in Gefahr bringen, zu existieren?

Daraus können wir schließen, dass so lange Elemente innerhalb eines Systems miteinander kommunizieren, die Relevanz des Systems weiterhin besteht. Das hat zur Folge, dass sich ein soziales System auflöst, wenn zwischen den Elementen keine Kommunikation mehr stattfindet. Zum Beispiel löst sich das soziale System „Ehe“ auf, wenn sich die Eheleute nichts mehr zu sagen haben, sich scheiden lassen und getrennte Wege gehen. Treffen sich diese zu einem späteren Moment wieder und kommunizieren miteinander, bilden diese zwei Elemente (geschiedene Eheleute) ein neues soziales System in Form einer Ex-Partnerschaft. (vgl. Luhmann 1987: 278)

Dadurch entsteht ein soziales System, indem zwei Elemente anfangen miteinander zu kommunizieren. Ein soziales System z. B. „Protestbewegung“ wird geformt, sobald sich Menschen gemeinsam für ein Thema einsetzen und darüber kommunizieren. Während des Prozesses der Entstehung dieser Bewegung werden Regeln und eine gemeinsame Sprache definiert. Das folgende Beispiel verdeutlicht dies: Die Sprache der Protestbewegung „Fridays for Future“ ist die des Protestes immer an Freitagen während der Schulzeit mit der gemeinsamen Zielsetzung, die Politik in die Pflicht zu nehmen, gegen den Klimawandel zu agieren (vgl. [fridaysforfuture](https://www.fridaysforfuture.org/) 2022).

Luhmann (vgl. 2005: 196) definiert den Begriff der Kommunikation nicht nur auf einen sprachlichen Informationsaustausch, sondern auch auf nicht-sprachliche Mitteilungsabsichten. In einem sozialen System der

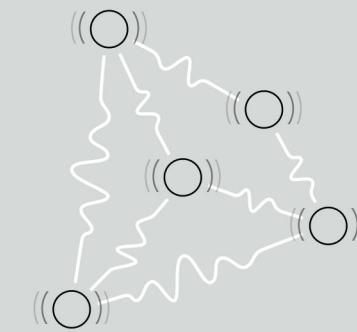
„Freundschaft“ wird ein Kommunikationsmedium unterbewusst oder vielleicht auch automatisch ausgemacht. In einem Unternehmen entsteht die Definition des gemeinsamen Umgangs zum Beispiel durch einen Arbeitsvertrag.

Daraus lässt sich ableiten, dass sich ein soziales System positiv entwickelt, indem die Kommunikation in diesem gefördert wird und sich neue Elemente (z. B. Menschen) an der Kommunikation beteiligen. Somit kann ein x-beliebiges Themenfeld eine breite Masse für einen Diskurs gewinnen, ein soziales System erschaffen und die Relevanz des Themas steigern. Zusammengefasst hat ein soziales System, da es autopoietisch ist und das Ziel der Systemerhaltung, nur die Gefahr der Auslöschung oder Teilung durch die fehlende Kommunikation. Das System steht also unter Druck, wenn die Kommunikation langsam versagt. (vgl. Luhmann 1987: 189)

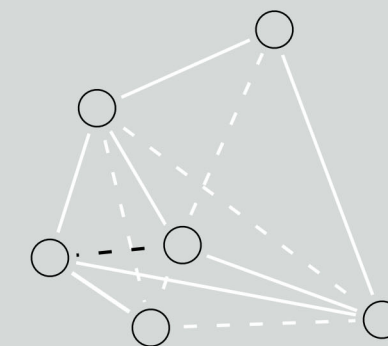
Für das weitere Vorgehen dieser Thesis wird die Metapher der Druckausübung genutzt, um modellhaft zu visualisieren, welche Auswirkungen und Potenziale für Design entstehen, Systeme mitzugestalten. Wie macht sich der Druck in einem sozialen System bemerkbar?

Der Fokus liegt auf der Bewegung, der Robustheit und dem Informationsaustausch innerhalb der Kommunikation und Interaktion. Hierfür sind drei Indikatoren [2] für den Dialog der Elemente prägend, die in dieser Thesis weiter fokussiert werden.

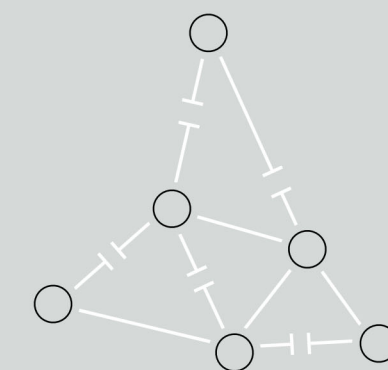
[2] Soziale Indikatoren ist eine Bezeichnung für statistische Messgrößen. Diese werden zur Messung und Bewertung genutzt, um kurze, umfassende und ausgewogene Beurteilung zentraler gesellschaftlicher Lebensbedingungen zu erhalten. (vgl. Duden o. D. a)



UNRUHIGE
KOMMUNIKATION



KOMPLEXE
KOMMUNIKATION



HANDLUNGSUNFÄHIG
DURCH KOMMUNIKATION

2.3.1 Unruhige Kommunikation (unzufrieden)

Unruhe in der Kommunikation innerhalb eines Systems ist ein Indikator für den Druck, dem ein System ausgeliefert ist und welcher zu Unzufriedenheit führt. Damit ist die Bewegung und Erregung im Dialog zwischen Elementen und dessen Zustandsänderung gemeint. Dies kann unterschiedliche Darstellungsformen annehmen: Erregung, Empörung, Unmut, Unzufriedenheit, Ruhelosigkeit, ängstliche Spannung, Besorgnis, Angstgefühl, Auseinandersetzungen, Krawalle, Tumulte, ... (vgl. Duden o. D.) sind nur einige Synonyme von möglichen Ausprägungen, die eine Unruhe innerhalb eines sozialen Systems hervorrufen.

Im Gegenteil zur Ruhe, die durch Gelassenheit und Zufriedenheit besticht, kann die Unruhe durch unterschiedliche Auslöser wie Spannung und Frust ausgelöst werden. Hierbei ist zu beachten, dass Unruhe nicht immer nur als negativer Aspekt betrachtet wird, da soziale Systeme auch Unruhe als eine gemeinsame Regel definieren können, wie z. B. innerhalb politischer Parteien, Bewegungen oder Organisationen. Die Ruhestörung ist besonders im Wandel ein effizientes Werkzeug und somit auch ein guter Indikator, um zu erkennen, wie viel Relevanz in einem Thema für die Gesellschaft steckt. Ein soziales System wächst, indem der Sinn eines Systems für neue Elemente sinnvoll wird. Dadurch kann die Komplexität der Kommunikation durch individuelle Perspektiven zunehmen.

2.3.2 Komplexe Kommunikation (überfordert)

Ein soziales System wird durch die Vielschichtigkeit, Betrachtungsweisen und Vernetzung zu einem komplexen Konstrukt. Dabei sind die Größe und Anzahl der Elemente, deren Kommunikationsfreudigkeit und der Sinn des Systems ausschlaggebend für dessen Transparenz.

Brockhaus (vgl. o. D. b) beschreibt unter dem weit gefassten Begriff „Komplexe Systeme“ Objekte, die aus einzelnen Elementen bestehen. Dabei steht die Komplexität der Anordnungen, ihre Wechselbeziehungen, die Elemente selbst und/oder das Gesamtverhalten im Vordergrund. Die Beschreibung von Struktur und Verhalten ist nur schwer oder gar nicht zu handhaben.

Wenn Systeme eine Komplexitätsreduzierung der Umwelt darstellen, wie kann dann Komplexität innerhalb von Systemen vermieden werden?

Ist die Aufteilung in Teilsysteme/Sub-Systeme die Lösung oder wird dadurch eine weitere Komplexitätsschicht geschaffen?

Große Systeme können aber auch Vorteile mit sich bringen, da durch die Reduzierung der Komplexität und der kleinteiligen Aufspaltung die Gefahr besteht, dass Chancen dadurch verloren gehen. Ziel ist es daher, große Systeme zu fördern, in denen es eine gesunde, unruhige Kommunikation gibt. Wichtig ist dabei, die Komplexität zu verstehen und sicherzustellen, dass das System in diesem Prozess der „Unruhe“ handlungsfähig bleibt.

2.3.3 Handlungsunfähigkeit durch Kommunikation (eingeschränkt)

Kann ein System handlungsunfähig werden, wenn dieses nur durch Kommunikation, die autopoietisch ist, besteht?

Laut Luhmann (vgl. 1987: 491) löst Kommunikation Kommunikation aus und reproduziert somit ein kommunikatives System. Auch nach einer Katastrophe kann noch über dieses Ereignis gesprochen werden, wenn der Mensch überlebt hat. Kommunikation kann nicht handlungsunfähig werden, sondern nur die Elemente innerhalb eines sozialen Systems. (vgl. ebd.)

Elemente haben somit das Ziel, zu kommunizieren und andere Systeme durch ihre Kommunikation zu beeinflussen. Hier ein Beispiel, welches zeigt, wie Systeme andere Systeme beeinflussen können. Das System „Protestgruppierung“ protestiert für die eigenen Erwartungen und zeigt somit dem System Politik, für was diese Masse an Menschen einsteht. Die Politik reagiert im Idealfall, falls durch den Druck der Personengruppe und die Anliegen derselben Handlungsbedarf besteht und die Erwartungen im Einklang mit der Politik stehen, indem Sie neue Gesetze für das System Wirtschaft definiert und damit deren Wirkungsfeld beeinflusst. Das System Wirtschaft passt ihr Handeln daraufhin an und entwickelt z. B. Produkte, die das System Protestgruppierung zufriedenstellt und ihnen selbst eine Perspektive ermöglicht. Somit haben alle im Kreislauf befindenden Systeme ihren Vorteil erlangt. Die Elemente brauchen ein Kommunikationsmedium, um handeln zu können und einen Sinn, der sie verbindet. Davon hängt ab, ob ein soziales System in der Lage ist, Informationen zu teilen, um andere Systeme zu beeinflussen und Veränderungen auf breiterer Ebene zu erreichen. (vgl. Luhmann 1987: 491)

2.4 Zuspitzung der Situationen

Die Bewegung der Unruhe, die Überforderung mit der Komplexität und die eingeschränkte Handlungsunfähigkeit bilden ein gesellschaftliches Ohnmachtsgefühl und eine Orientierungslosigkeit. Das hat zur Folge, dass wir mit einer Zuspitzung in vielen sozialen Systemen konfrontiert werden. Politische Extreme, Klimaskepsis, globale Migration, Identitätskonflikte, Krisen, weltweite Um- und Einbrüche sind nur einige Aufgaben, die Zuversicht, Entwürfe und eine Perspektive brauchen.

Friedrich von Borries nennt diese Aufgabe „Überlebensdesign“. Für den Designtheoretiker bedeutet dies „nicht die Hoffnung zu verlieren, nicht aufzugeben, sondern dem Tod, den zivilisatorischen und natürlichen Katastrophen, den sozialen Missständen und politischen Krisen etwas entgegenzusetzen – den Willen, die Welt zu einem besseren Ort zu entwerfen.“ (Von Borries 2019: 48)

Wann ist der passende Zeitpunkt des Entwerfens, um das Überleben zu designen?

Wann läuft das Fass über oder erstickt der Wandel in Verzweiflung?

2.4.1 Wachsendes Vakuum – abfallende Hoffnung

Es entsteht ein Vakuum an Ungewissheit, Unsicherheit und Hoffnungslosigkeit. Mit diesem Bild wird der entstehende leere Raum eröffnet, der sich durch den Druck auf die Kommunikation bildet (Abb. 05). Er repräsentiert die komplexe Unruhe, die die Kommunikation des Systems handlungsunfähig macht. Der skalierte Unterdruck dieses Vakuums nimmt die Größe des Raumes ein und agiert als fiktiver Wert.

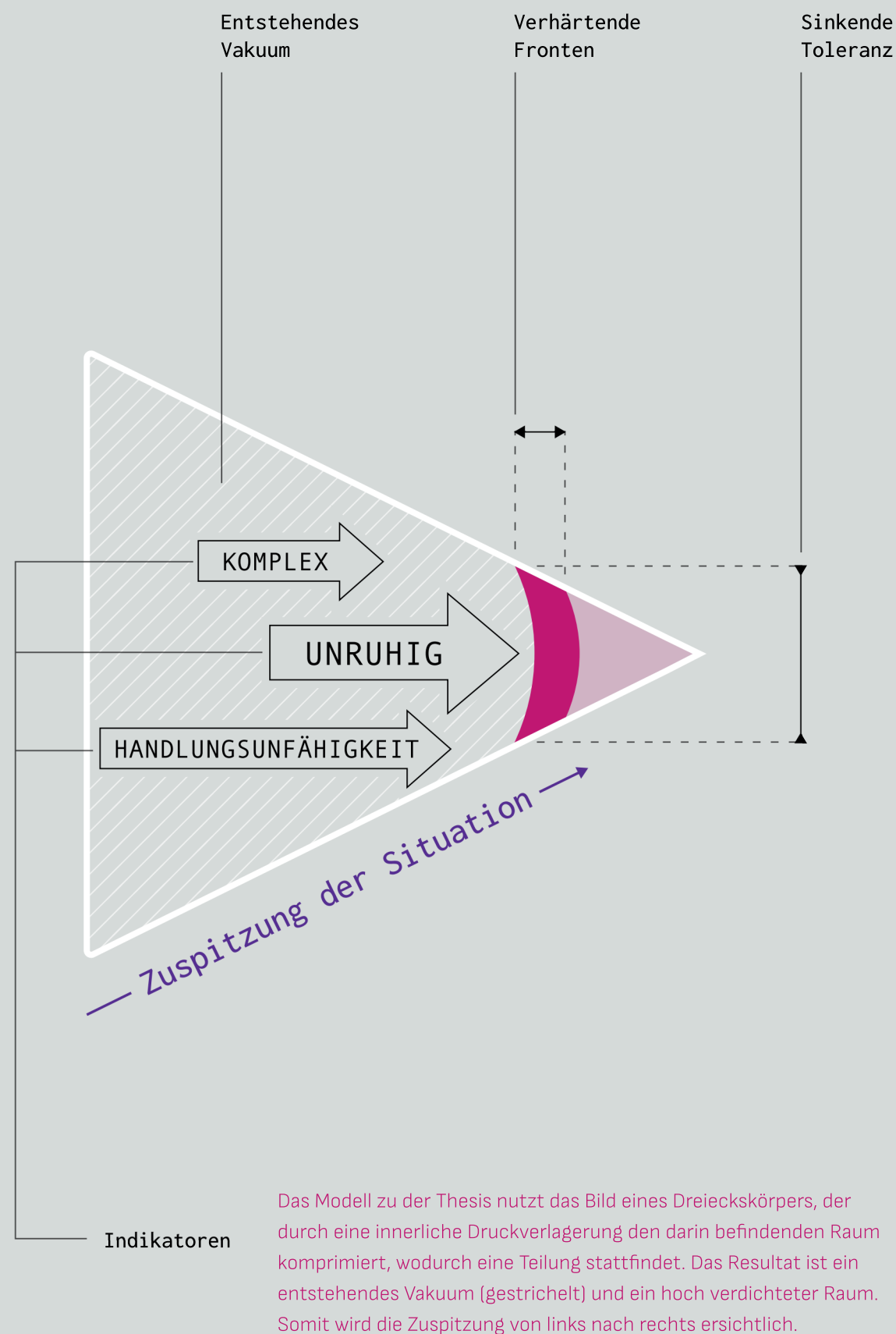
Betrachten wir als Beispiel das System der „Europäischen Union“ im Zusammenhang mit dem Ziel der Klimaneutralität. Die EU besteht aus vielen Teilsystemen, die zusammenarbeiten müssen, um diesen Wandel zu erreichen. Teilsysteme sind beispielsweise die Politik, die Wirtschaft und die Bürger:innen der jeweiligen Länder. Jedes gesellschaftliche System hat seine eigenen Ziele und Anforderungen. Die Vielzahl an Meinungen und die Unruhe durch die zeitliche Prägnanz machen den Diskurs und das entschlossene Handeln träge und handlungsunfähig.

Was stärkt die Überlebensfähigkeit von sozialen Systemen in Krisenzeiten?

Wie können sich diese gegen Unvorhergesehenes wappnen und was stiftet systemischen Zusammenhalt?

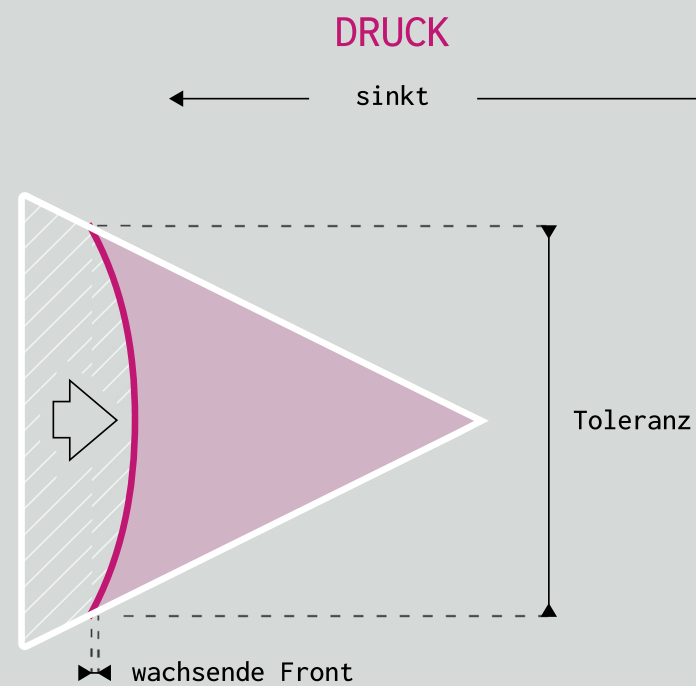
Je mehr sich Ungewissheit und Unsicherheit in der vernetzten Gesellschaft ausbreitet, umso wichtiger sind kluge systemische und intersektorale Kompetenzen. Nach Meinung des Zukunftsinstituts findet man die Antwort im „paradigmatischen Umschalten auf Komplexität und Adaption“ (vgl. Zukunftsinstitut 2022a). „Die 2020er-Jahre werden zum Jahrzehnt der Resilienz, im Sinne der dynamischen Kombination aus Stabilität [...] und Flexibilität [...]“ (Zukunftsinstitut 2022a)

Die präventive Implementierung von Resilienz für soziale Systeme zur Vermeidung eines Vakuums ist hilfreich. Wie können wir aber auf ein System reagieren, das bereits einem Vakuum ausgesetzt ist?



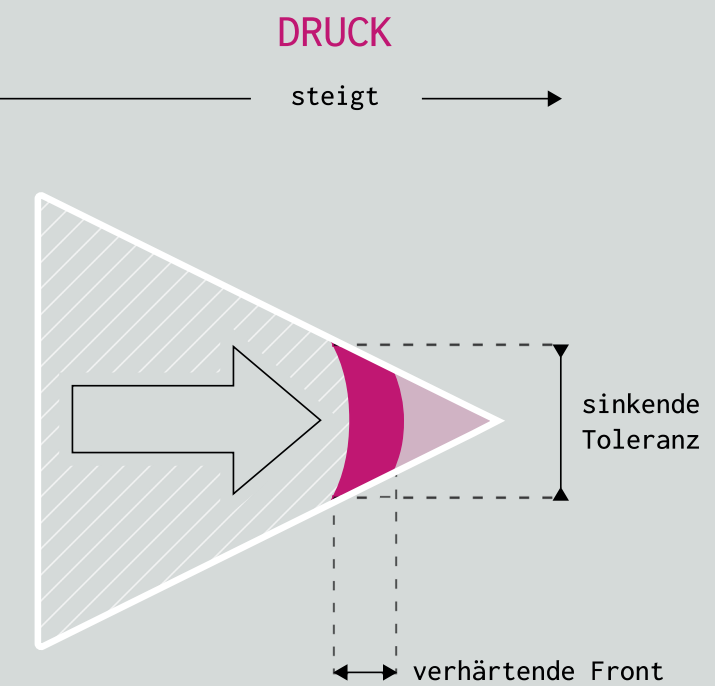
2.4.2 Sinkende Toleranz – steigende Frustration

Der zweite fiktive Messwert des Modelles ist der der „Toleranz“ (Abb. 06). Im Schaubild wird dies durch die Verjüngung der Membran verdeutlicht. Durch die Stauchung verhärtet sich die Front. Dieser Wert gibt uns im späteren Verlauf einen Anhaltspunkt, um eine sensible Herangehensweise zu wählen.



Beispiel:

Die Mitarbeiter:innen eines Unternehmens sind mit ihrer täglichen Arbeit unzufrieden. Es entsteht eine Unruhe, die untereinander besprochen und beklagt wird. Individuelle Meinungen und Wünsche werden an die Geschäftsleitung mitgeteilt. Diese ist von den vielen Ansatzpunkten überfordert und reagiert zunächst nicht. Die Situation verhärtet sich und der Handlungsspielraum wird kleiner. Je länger diese Phase andauert, desto mehr sinkt die Toleranz, sich aufeinander einzulassen.



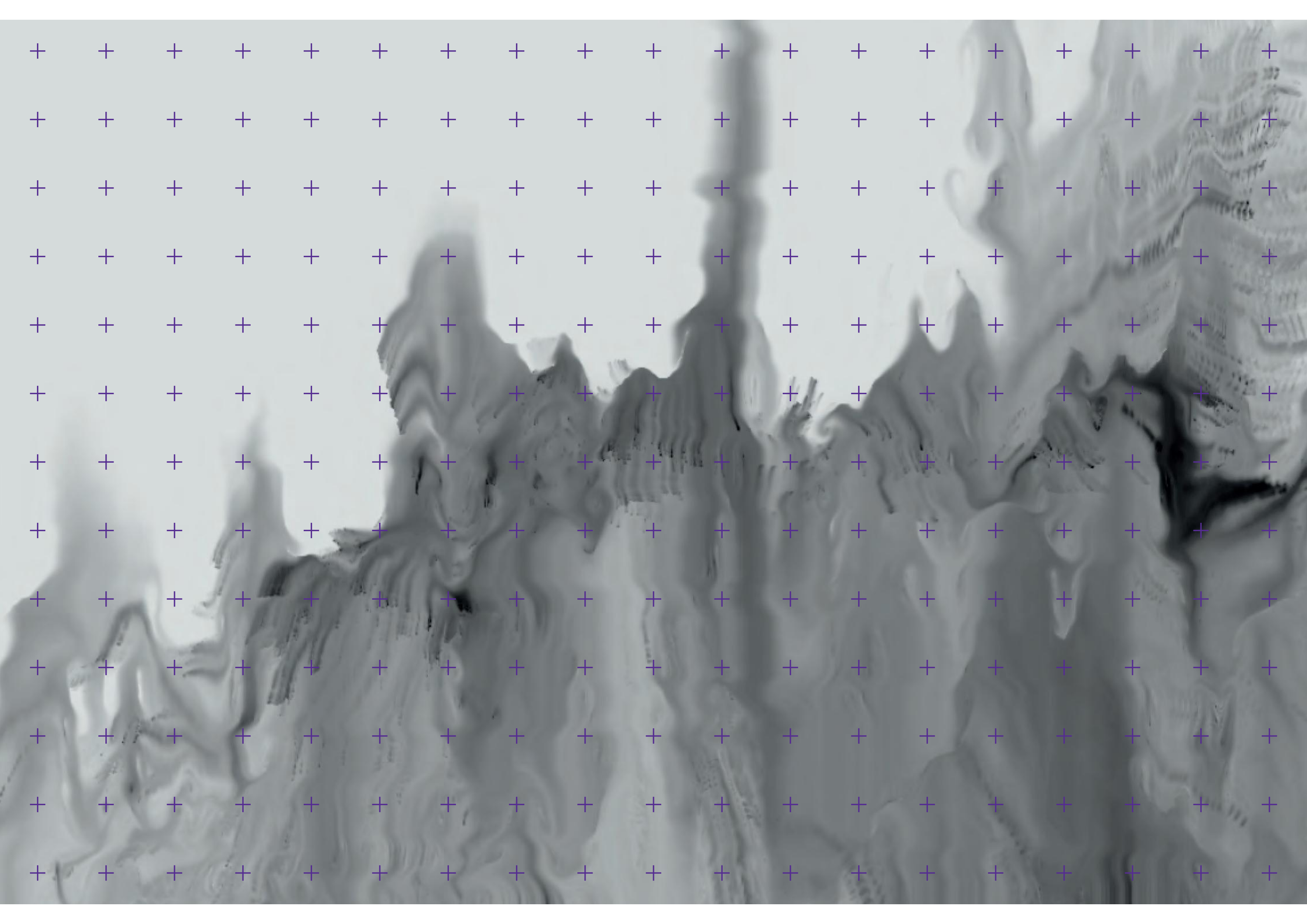
2.5 Erkenntnisse der Ausgangssituation

Folgende Erkenntnisse wurden im ersten Kapitel dieser Thesis „Gesellschafts-unordnung“ zusammengetragen. Diese sind die Ausgangssituation für das weitere Vorgehen und Fundament zur Argumentation, warum ein Zusammenhang zwischen sozialen Systemen und Design besteht:

1. Soziale Systeme ermöglichen es z. B. Gesellschaften, Organisationen, Bewegungen, ... Strukturen zu bilden, um durch Kommunikation zu einer Einheit zu werden.
2. Globale Krisen, Ein- und Umbrüche sind von Menschen gemacht und es liegt auch in deren Verantwortung, eine Balance zwischen Natur und Gesellschaft zu finden.
3. Unruhe, Komplexität und Handlungsunfähigkeit sind Indikatoren von systemischer Kommunikation, die den Druck auf Elemente sozialer Systeme aufzeigen.
4. Eine Zuspitzung der Ohnmacht hinterlässt ein Vakuum der Hoffnungslosigkeit, das eine abnehmende Toleranz bei gleichzeitig steigender Frustration zeigt.

Aus dem Zustand von globalen Krisen, können wir nur auf zwei Arten entkommen: entweder „by desaster“ oder „by design“.

(vgl. Sommer/Welzer 2014: 27 ff)



„Bei Design besteht die Funktion darin, durch angemessene Formgebung Erfolg zu haben. Erfolg bedeutet, etwas Unwahrscheinliches wahrscheinlich zu machen“

Ansgar Häfner

Ansgar Häfner studierte Philosophie, Soziologie, Politikwissenschaft und Geschichte. Während seiner Zeit als Professor an der Hochschule in Pforzheim konzipierte und etablierte Häfner den Studiengang „Master of Arts in Creative Direction“. „Beeinflusst von Niklas Luhmann thematisiert er Design als neues Funktionssystem in der Gesellschaft.“ (vgl. Lund/Lund 2014: 6)

03

Zitat: (Häfner 2014: 24)

3. Design als Funktionssystem

Wenn wir den Autoren des Buches „Transformationsdesign – Wege in eine zukunftsfähige Moderne“ Sommer und Welzer darin zustimmen, dass der Ausweg unserer globalen Herausforderungen, wie z. B. Klima, Krisen und Ressourcenknappheit, nur „by disaster“ oder „by design“ möglich sein wird (vgl. Sommer/Welzer 2014: 27 ff), müssen wir uns den folgenden Fragen stellen:

Welchen Einfluss hat und kann Design auf das Erdsystem ausüben, um Systeme und Umwelt zu gestalten?

Muss sich Design anpassen oder wandelt sich Design durch Einflüsse und Stressoren anderer Systeme?

Welche Rolle kann Design in dieser interdisziplinären und komplexen Struktur einnehmen?

Wann und wie muss Design in Aktion treten?

Sind die Funktionen von Design ausschlaggebend, um Teil der Lösung zu sein?

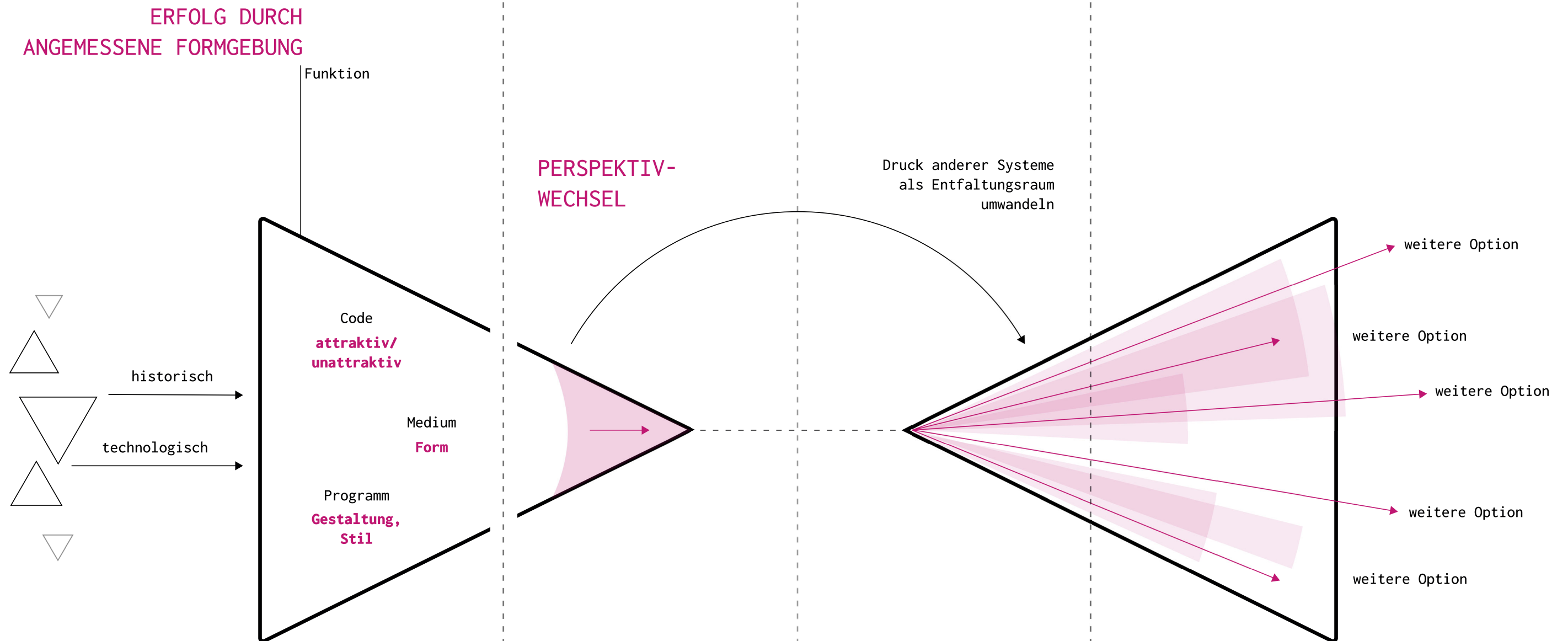
Viele der zuvor erläuterten Fragen führen uns auf den Grundgedanken, dass Design ein System ist und somit seine Position im großen Ganzen klar verorten kann.

In diesem Kapitel „Design als Funktionssystem“ stellen wir uns der Herausforderung, Design als System mithilfe der These von Ansgar Häfner zu begreifen. Dabei wird ersichtlich, welche Funktionen und Relevanz Design mitbringt (3.1), um neben anderen Funktionssystemen wie z. B. Religion, Recht, Politik, Kunst (vgl. Häfner 2014: 22–26) die Differenz zur eigenen Rolle zu finden.

3.1
Form als Medium (S.61)

3.2
Kopplung für
Perspektivenwechsel
(S.69)

3.3
Konzept der Kompensation
(S.72)



Die Abbildung 07. skizziert die drei Abschnitte des Kapitels „Design als Funktionssystem“ (3.1) – von der theoretischen Herleitung eines Funktionssystems über die Spiegelung der Perspektiven (3.2) bis hin zum Handlungsraum von Design (3.3).

Des Weiteren wird erläutert, welchen Perspektivwechsel Design vornehmen muss, um den richtungsweisenden Blickwinkel zu öffnen (3.2). Somit wird Design strukturell koppelbar mit anderen Funktionssystemen und kann das volle Potenzial ausschöpfen (vgl. Häfner 2014: 10). Stressoren unserer Umwelt und anderer Systeme beeinflussen das Funktionssystem Design. Dabei stellt sich die Frage, ob sich die Aussage von dem Designer Florian Pfeffer bewahrheitet: „Nicht Design wird die Welt verändern, sondern eine veränderte Welt wird Design umformen.“ (Pfeffer 2014: 103)

Zuletzt befasst sich dieses Kapitel mit der Balance zwischen Druck und Gegendruck sowie mit der modellhaften Darstellung des wachsenden Entfallungsraums und der Metapher eines Kompensators (3.3), der erschließt, wie sich Design ausrichtet. So gelingt es Design eine Position des Betrachtens einzunehmen und im Modell als Kompensator für systemischen Druck zu agieren.

3.1 Form als Medium

„Meine These lautet, dass Design ein seit einigen Jahren neu entstehendes Funktionssystem darstellt. Wenn das so ist, dann muss das neue Funktionssystem Design Sinn machen, also etwas leisten, was von der Gesellschaft sonst nicht geleistet werden kann, aber für sie eine wichtige Perspektive bietet.“ (Häfner 2014: 22)

Wie dem vorangegangenen Zitat zu entnehmen ist, versteht Häfner Design als ein Funktionssystem (auch als Teilsystem oder Subsystem bekannt (vgl. Berghaus 2011: 189)) im Sinne der systemtheoretischen Ansätze von Niklas Luhmann (vgl. Häfner 2014: 22). Somit wird Design wie jedes andere Funktionssystem (z. B. Wirtschaftssystem, Rechtssystem, Bildungssystem, Kunstsystem) ein Teil der Gesellschaft und für alle Bereiche unverzichtbar. Optimiert für eine Funktion und eine bestimmte Aufgabe werden Funktionssysteme von der Gesellschaft temporär für die Kommunikation genutzt. (vgl. ebd. 27)

Das Funktionssystem Design ist neben anderen sozialen Systemen autopoietisch und kann nur durch Resonanz von seiner Umgebung beeinflusst werden. Solange das Sinnbedürfnis befriedigt wird und fortwährend neue Formen von Form erzeugt werden, wird Design nicht irrelevant und bleibt stabil. (vgl. ebd. 29)

Die Sinn Grenzen zeigen somit die Notwendigkeit und die Exklusivität der Funktion auf. Das gesellschaftliche Funktionssystem Design wird anhand der vier Aspekte differenziert: Funktion, Code, Programm, Medium.

Funktion von Design besteht darin, Erfolg durch angemessene Formgebung zu erreichen (vgl. ebd. 23f). Laut Häfner bedeutet Erfolg, „etwas Unwahrscheinliches wahrscheinlich zu machen“ (ebd. 23).

Die Leistung, die Design erbringt, ist zu gestalten. Sie folgt dem Ziel, eine „bestehende Form aus der Perspektive einer besseren Form beobachtbar zu machen“ (ebd. 23).

In anderen Worten wird durch Design eine Entscheidungsgrundlage ermöglicht, um unterschiedliche Formen zu beobachten, diese zu bewerten und sich daraus für eine Form zu entscheiden. Diese Funktion, neue Formen zu erzeugen und bereitzustellen, ermöglicht es der Gesellschaft erst aus einer Vielfalt von Optionen zu wählen.

Das Beobachtungspotenzial von Gestaltung ermöglicht eine Auswahl zwischen „attraktiv/unattraktiv“. Nach Häfner ist mit dem Code „attraktiv/unattraktiv“ und dem Erfolgsmedium „Form“ die Differenz zu anderen Teilsystemen klar umrissen. Die Besonderheit von Code und Medium ist, dass diese Funktion von keinem anderen System für die Gesellschaft erzeugt, erledigt oder bereitgestellt wird (vgl. ebd. 24). „Form ist das neu erforderliche und nicht ersetzbare symbolisch generalisierte Kommunikationsmedium“ (ebd. 24). Häfner vertritt den Standpunkt, dass das Erzeugen und das Handhaben von Formen die gesellschaftliche Aufgabe von Design sind. Diese müssen im Gegensatz zu dem Funktionssystem „Kunst“ nicht nur „schön/passend“, sondern zugleich auch „brauchbar/nützlich“ sein. Daher weist Häfner darauf hin, dass sich unter dem Code „attraktiv/unattraktiv“ auch „brauchbar/unbrauchbar“, „nützlich/nutzlos“, „schön/hässlich“ und „passend/unpassend“ verbirgt. Design ist somit nach Häfner „nicht mehr nur Verzierung, sondern Bedeutung selbst.“ (vgl. Häfner 2014: 24–29)

Nur Design kann „Form“ als Medium handhaben. Als Fachleute sind Designer:innen besonders in der Lage, das Programm „Gestaltung/Stil“ optimal zu betreiben. Ihr Ziel ist es, attraktive und brauchbare Gestaltungen hervorzu- bringen. Dadurch wird eine breite Auswahl bereitgestellt, die der Zielgruppe eine umfangreiche Wahlmöglichkeit eröffnet und jeder einzelnen Person ermöglicht, das für sie passende Produkt auszuwählen. Die Entscheidung liegt somit weiterhin bei dem Individuum, denn Attraktivität ist und bleibt subjektiv. (vgl. ebd. 23,25f,29)

Laut Häfner hat Form bzw. Design die Funktion eines Kommunikationsmedi- ums übernommen, wie z. B. Sprache, Schrift, Druck, Geld und dient somit psy- chischen wie sozialen Systemen (vgl. Häfner 2014: 30; Berghaus 2011: 189).

Design als Funktionssystem darf hier nicht mit der Funktion von „Massen- medien“, nach Luhmann auch ein Funktionssystem, verwechselt werden. Denn Massenmedien haben die Aufgabe, mit ihrem Medium der Nachrichten, das Geschehen und die Realität für die Gesellschaft zu beobachten und zu beschreiben (vgl. Berghaus 2011: 189).

Massenmedien beobachten und beschreiben, Design formt. Und genau diese Formen fungieren für Häfner (vgl. 2014: 24) als Symbole sozialer Orientierung.

3.1.1 Auch Design wird beeinflusst

„Design ist als Praxis unweigerlich mit der jeweiligen Gesellschaft verflochten, für die es gestaltet.“ (Kosok 2021: 26)

Dr. Felix Kosok (*1988), Designwissenschaftler und Grafikdesigner, legt den Schwerpunkt seiner Forschung auf die Bereiche Designästhetik sowie poli- tisches Grafikdesign. Neben der Forschung ist er in der Designkollaboration Bureau069 und seit 2021 als Professor für Grafikdesign und Designtheorie an der German International University Berlin tätig. (vgl. studio069 o. D.)

Nach Meinung von Kosok (vgl. 2021: 26) ist hiermit der Bezug von Gestaltung auf die Gesellschaft und die Welt gemeint, in der sie sich selbst verortet und diese verbessern möchte. Design ist somit von Einflüssen und Stressoren sei- ner Umwelt betroffen. Nicht nur der Designbegriff, sondern auch die Praxis ist z. B. historischen und/oder technologischen Veränderungen unterworfen. Die Ergebnisse sind stets Zeug:innen einer Zeit.

Design prägt einerseits die Form eine Zeitepoche wird aber auch andererseits von dieser geformt. Designer:innen sind von dieser Entwicklung nicht ausge- schlossen. Eventuell werden sie nicht in der gleichen Zeitspanne

ausgebildet, in der sie später ihren Beruf ausüben. Neue Möglichkeiten, Prozesse, Stile, Ziele sind eine Auswahl möglicher Einflüsse, die das Design verändern und eine Entwicklung fordern und fördern. Nicht nur die Herangehensweise, die Form, die Zeit, der Stil, die Menschen ... sind ausschlaggebend, sondern besonders auch die Probleme der Zeit, an denen Designer:innen tagtäglich arbeiten und Lösungen suchen. Dies ist ein stetig wachsendes Feld für Design. Neue Probleme kommen und kommen. (vgl. Kosok 2021: 25f)

Was vorgestern als bahnbrechende Erfindung gefeiert wurde, ist gestern zu einem menschengemachten Problem geworden, muss heute gelöst werden und gehört morgen eventuell der Vergangenheit an – oder wird als neue Erfindung gefeiert.

Dunne und Raby (vgl. 2013: 6) kritisieren die Entwicklung während der 1980s, in denen Design hyperkommerzialisiert wurde und alternative Rollen für Design verloren gingen. Ihrer Meinung nach fokussiert sich Design heutzutage primär auf kommerzielle Aspekte und Marketingzwecke. Wirkung auf einem weit intellektuelleren Level kann erreicht werden, wenn imaginäre, aber glaubwürdige Alltagsszenarien durch Gestaltung eine Form erhalten. Das ermöglicht es, gesellschaftlich darüber zu diskutieren, bevor die Visionen tatsächlich eintreffen (vgl. Dunne & Raby o. D.).

Ganz zu Recht weist Pfeffer (vgl. 2014: 28) darauf hin, dass in Zukunft Unterschiede auf symbolischer Ebene wie z. B. höhere Margen, komplexere und teurere Produkte nicht mehr als Begründung für Design reichen werden.

Wenn es nicht mehr zukunftsweisend ist, Design als Qualitäts-, Reputations- oder Statusverbesserung einzusetzen, was dann?

Abhängigkeiten auf Systemebene sind relevant und unvermeidbar, doch die Intensität kann geregelt werden. Für diese Überlegung ist ein kurzer Blick in die Verbindung von Design zu den Funktionssystemen Wissenschaft und Politik spannend. Diese beiden Bereiche zeigen, dass gemeinsames Handeln und gegenseitige Beeinflussung kein neues Phänomen sind. Historisch gab es bereits Erfahrungen und sogar Forderungen nach einer Anpassung an andere Funktionssysteme.

3.1.2 Design & Wissenschaft

„Es ging um das Gefühl von Sicherheit in Hinblick auf die als immer komplexer wahrgenommenen Prozesse der Technologisierung, [...] aber ebenso um Sicherheit im Umgang mit ungewiss erscheinenden Zukünften, die es losgelöst von den menschlichen Verfehlungen der jüngsten Vergangenheit objektiv zu antizipieren und zu planen galt.“ (Mareis 2020: 72)

Prof. Dr. Claudia Mareis (*1974) ist Designerin, Design- und Kulturwissenschaftlerin. Als Professorin für Designtheorie und -forschung arbeitet sie an der FHNW in Basel. Mareis gründete dort das Critical Media Lab und ist Leiterin des Instituts Experimentelle Design- und Medienkulturen (IXDM). (vgl. Mareis/Rottmann 2020: 222)

Eine neue Betrachtungsweise der Verwissenschaftlichung von Design etablierte sich nach den zwei Weltkriegen in Europa sowie in den 50er und 60er Jahren und während der Zeit des Kalten Kriegs. Die 1953 gegründete Designausbildungsstätte „Hochschule für Gestaltung Ulm“ strebte die Verzahnung von Entwurf und Wissenschaft an. Mithilfe eines systematisierten Entwurfs- und Kreativitätsverständnisses wollte man sich aus der damaligen Zeit befreien. Die Entwurfsprozesse sollten von intuitiv und ohne besondere Regelwerke fortan rational, objektiv und effizient ablaufen. Dies forderte die Akteure und Akteurinnen heraus, neue Denkweisen und Kooperationen zu bilden, obwohl die Angst vor der Entfremdung der Designmethodologie und Entwurfspraxis vorhanden war (vgl. Mareis/Rottmann 2020: 6, 8, 9ff).

Dieses Beispiel zeigt gut auf, wie in einer Zeit der Neuaufstellung ein anderes Funktionssystem Einfluss auf Design hatte und wie das Medium „Wissen“ die damalige Designpraxis veränderte. Das vom Ulmer Designer und Dozent der Hochschule Otl Aicher erklärte Ziel der Entwurfsdebatte der 1950er und 1960er-Jahre war es, für komplexe soziale, technische oder ökologische Probleme eine Herangehensweise auf Basis von fehlenden Wissensgrundlagen zu finden. Gesucht wurden systemische Prozesse und Methoden, die verlässlich, nachvollziehbar und wiederholbar waren. Um das notwendige Wissen in der Hochschule zu etablieren, wurden in diesen Jahren Wissenschaftler:innen als Lehrkräfte angestellt. (vgl. Mareis 2020: 30f)

Nach Prof. Dr. Claudia Mareis ging es in den Entwurfsdebatten der 1950er und 1960er zugespitzt darum, „verschiedene Aspekte und Dimensionen eines Problems sowohl systematisch zu verstehen als auch systemisch in Beziehung zu setzen, um auf diese Weise den Entwurf des großen Ganzen [...] unter Kontrolle zu bekommen“ (Mareis 2020: 44).

Es ging dabei um mehr als die Professionalisierung der Designausbildung und -praxis, nämlich um den „[...] Versuch, menschliche und maschinische Arbeitsweisen und Problemlösungsstrategien zu synchronisieren.“ (Mareis/Rottmann 2020: 15)

Die Autorin beschreibt, dass es um das Gefühl von Sicherheit in den immer komplexer wahrgenommenen Prozessen der Technologisierung, Automatisierung und Digitalisierung ging. „Sicherheit im Umgang mit ungewiss erscheinenden Zukünften, die es losgelöst von den menschlichen Verfehlungen der jüngsten Vergangenheit objektiv zu antizipieren und zu planen galt.“ (Mareis 2020: 72)

Diese Verwissenschaftlichungstendenzen mit der Sehnsucht nach Sicherheit, Kalkül und Rationalität waren damals in der Designausbildung schon umstritten und hatten auch dazu geführt, dass sich die HfG Ulm wieder davon gelöst hat (vgl. ebd.: 73).

Die Zusammenarbeit in Wissenschaft und Design wird sich weiterentwickeln und neue Meinungen werden sich etablieren. Zum Beispiel ist der Produktde-

signer Fritz Frenkler (vgl. 2017: 148) der Auffassung, dass es viele Wissenschaften braucht, um vernünftiges Design zu machen. Er zählt hierzu die Soziologie, Philosophie, Psychologie, Medizin. „Designer_innen müssen Prozesse moderieren und wissen, was hinter den einzelnen Disziplinen steht und wie sie diese in den Entwicklungsprozess integrieren können. Das ist die große Herausforderung: Design muss Wissenschaft werden“ (Frenkler 2017: 18).

Eine ähnliche Auffassung vertritt Wolfgang Schäffner (vgl. 2010: 39) mit dem „design turn“. Schäffner möchte eine Verbindung zwischen den einzelnen Sektoren des Wissens (Naturwissenschaften, Geisteswissenschaften, Ingenieurwissenschaften und Gestaltungswissenschaften) etablieren. „Bei dem »design turn« handelt es sich nun darum, diese grundlegend interdisziplinäre Gestaltung des Wissens durch analytische und experimentelle Verfahren in eine offene und bewusste Strategie zu verwandeln“ (Schäffner 2010: 39). Schäffner strebt somit an, Gestaltungsprozesse transparent für die anderen Wissenschaften zugänglich zu machen. Der individuelle kreative Prozess soll zu einem offenen interdisziplinären Labor werden, indem sich die vier Wissenschaften austauschen. Dabei kann Gestaltung mit ihrer Experimentierfreudigkeit und Kreativität als Bindeglied agieren. Ziel dabei ist, dass sich alle Sektoren an der Realisierung und Gestaltung neuer Praktiken beteiligen. (vgl. Schäffner 2010: 40ff)

Design wird einerseits von den Wissenschaften beeinflusst und nimmt andererseits selbst Einfluss auf diese. Parallelen werden heute beispielsweise in der Herangehensweise von Design Thinking und dem analytischen und datenorientierten Wissensaufbau in der Problemdefinition sichtbar.

Sind diese Abhängigkeiten und Einflussnahmen positiv oder negativ?

Wird Design dadurch gestärkt oder verliert Design dadurch vielleicht seine Einzigartigkeit?

3.1.3 Design & Politik

„Design ist politisch, weil es in die Welt interveniert. Dies erfordert eine politische Haltung des Designers.“ (von Borries 2019: 30)

Die Funktionssysteme Politik und Design beeinflussen sich. Laut von Borries positioniert sich jede Designerin und jeder Designer bewusst oder unbewusst zur gesellschaftlichen Ordnung. Ob diese kritisiert, bestätigt, unterstützt oder unterlaufen wird, kann daraus gelesen werden. Diese politische Haltung des Designers und der Designerin wird von der wechselseitigen Bedingtheit von Design und Politik gefordert. (vgl. von Borries 2019: 30ff)

Die dreizehn Design-Studierenden des Projektes „Partei der Opulenz“ (vgl. 2017: 68) von 2016 erläuterten an der Hochschule München anhand der Gestaltung von Produkten und Werbung den massiven Eingriff der Designindustrie in das öffentliche Leben.

Die Politik ist nach Ansicht der Designer:innen nicht mehr in der Lage, eine lebenswerte Gesellschaft zu gestalten, obwohl dies lange Zeit fast ausschließlich ihr zugewiesen wurde. Design sei nicht immer politisch gewesen, aber es habe das Potenzial, die Gesellschaft entscheidend zu beeinflussen und damit auch die Verantwortung. Das Anliegen der Gruppe ist, „Design als politisches Handeln zu erkennen und zu propagieren“. Der diskursanregende Begriff der Opulenz ist für die Partei nicht unbedingt nur Dekadenz, Verschwendung und Prunk, sondern Buntheit, Kreativität, Vielfalt, Individualität, Verspieltheit, Nachhaltigkeit und Qualität. (vgl. miriambunte o. D.)

Die Abhängigkeit zwischen Politik und Design variiert je nach Situation und Relevanz des anderen Funktionssystems. In besonders turbulenten Zeiten kann Design in der Politik durch seine Funktion, seinen Code, sein Programm und sein Medium Komplexität reduzieren und Optionen gestalten. Dies wiederum kann die Politik in die Lage versetzen, ihre „Macht“ (Medium der Politik) zu nutzen, um Entscheidungen zu treffen und eine Gesellschaft zu führen.

Kosok (vgl. 2021: 227) vertritt den Standpunkt, dass Design das Potenzial mit sich bringt, bedeutsame Differenzen zu gestalten. Ein Designobjekt ist ein wichtiger Ausgangs- und Anknüpfungspunkt politischen Streits, ohne dadurch selbst Politik zu sein (vgl. ebd.).

Die Kopplung zwischen den beiden Funktionssystemen Politik und Design wird in dieser Arbeit nur am Rande gestreift. Trotzdem ist es wichtig zu wissen, dass große soziale Systeme miteinander kommunizieren, sich gegenseitig beeinflussen und dies auch tun müssen, um gesellschaftlich gemeinsam zu wachsen.

3.2 Kopplung für Perspektivenwechsel

Die Professorin für Designgeschichte und -theorie an der Hochschule Mainz, Prof. Dr. Petra Eisele beschreibt Gestaltung als Berufung, die der Gestaltung einer besseren Zukunft verpflichtet ist. Profitmaximierung sollte nicht alles sein, sondern es müssen die Fähigkeiten von Designer:innen wie Interdisziplinarität, konzeptionelles Denken, gesamtgesellschaftliche Kommunikation genutzt werden, um weiterhin gesellschaftliche, kulturelle, wirtschaftliche und technologische Entwicklungen zu spiegeln. Eisele hebt die traditionell große (kreative) Freiheit von Designer:innen hervor, die diese befähigt, „Gegenwart kritisch zu analysieren, um Zukünftiges zu antizipieren“. Designer:innen gelang es immer wieder weitsichtige Zukunftsperspektiven zu vermitteln. (vgl. Eisele 2014: 89f)

Diese perspektivische Öffnung bietet Anknüpfungspunkte und Blickwinkel, um zwischen Disziplinen Brücken bauen zu können und Optimismus zu verbreiten, an denen sich auch andere Funktionssysteme ankoppeln können.

Gute Form macht Sinn, und deshalb ist Form als neues Medium konstituierend für soziale Systeme und Design strukturell koppelbar mit anderen Funktionssystemen“ (Häfner 2014: 25).

Dies wird im Modell durch die Spiegelung des Systems ersichtlich. So bleibt die Zuspitzung der Systeme auf der linken Seite und das Funktionssystem der Gestaltung erhält eine Öffnung der Perspektive. Das nächste Kapitel wird sich mit der Reaktion der Kopplung beschäftigen und geht dabei ins Detail.

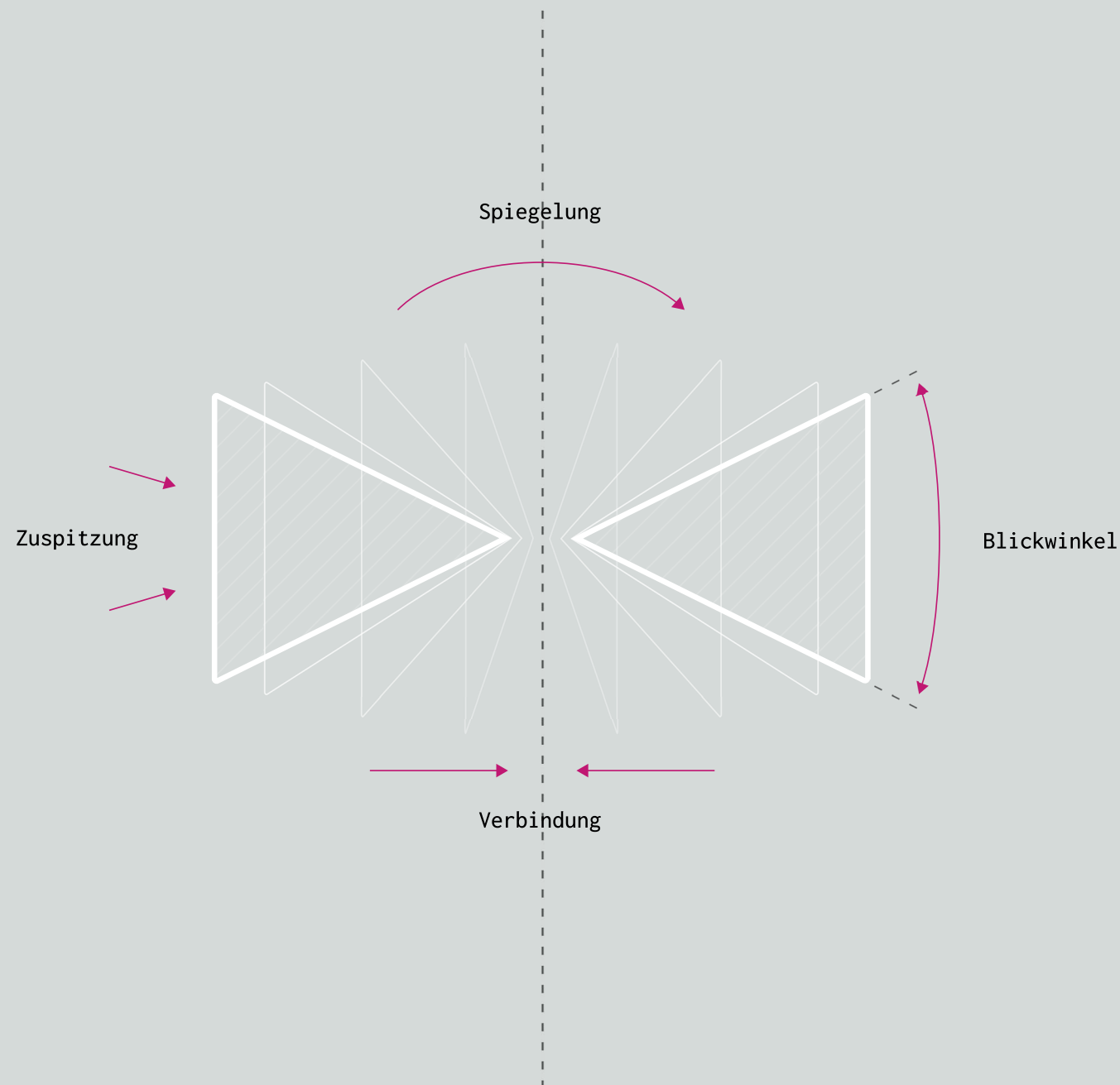


Abbildung. 08 – Eigene Darstellung

Auch Design lebt und entwickelt sich durch Verbindungen mit anderen Systemen. Denn Design ist keine Praxis, die davon lebt, sich im eigenen Kreis zu drehen. Ein offener Blickwinkel in andere Bereiche und Expertisen ist entscheidend für die erfolgreiche Gestaltung von Ideen und Visionen, die durch die prozessorientierte Denkweise entstehen. In diesem Zusammenhang wird oft von der Öffnung des Tunnelblicks und der Optionsvielfalt gesprochen.

„Die Komplexität von Design steht anderen Funktionssystemen im Zug der Strukturellen Koppelung zur Verfügung.“

(Häfner 2014: 26)

Neuartige Zugänge zu alten Problemen zu eröffnen, ermöglicht neue Botschaften, neue Werte und neue Bedeutungen zu erschaffen, die zuvor nicht für möglich gehalten worden sind (vgl. Pfeffer 2014: 148). Aufgabe von Designer:innen ist daher das Einnehmen, Aufzeigen und Ausgestalten von neuen Perspektiven (Abb. 08.).

Wie können wir nun mit Fehlentwicklungen gestalteter Formen umgehen sowie aufkommende Störungen in Systemen erkennen, diesen entgegenwirken und Fehler kompensieren?

3.3 Konzept der Kompensation

Das Wort „Kompensation“ bedeutet etwas ausgleichen/entschädigen und dadurch einen Mangel zu beseitigen (vgl. Brockhaus o. D. c). Es bedeutet auch, eine zu starke Wirkung wieder ins Gleichgewicht zu bringen oder „körperliche Reaktionen zum Ausgleich funktioneller Störungen oder organischer Defekte“ (Brockhaus o. D. d) zu aktivieren. Beispiele zur Kompensation von Fehlentwicklungen, Störungen oder falschen Werten gibt es in vielen Bereichen wie im Rechtswesen, in der Messtechnik, Medizin, im Bankenwesen, in der Psychologie und der Wirtschaft.

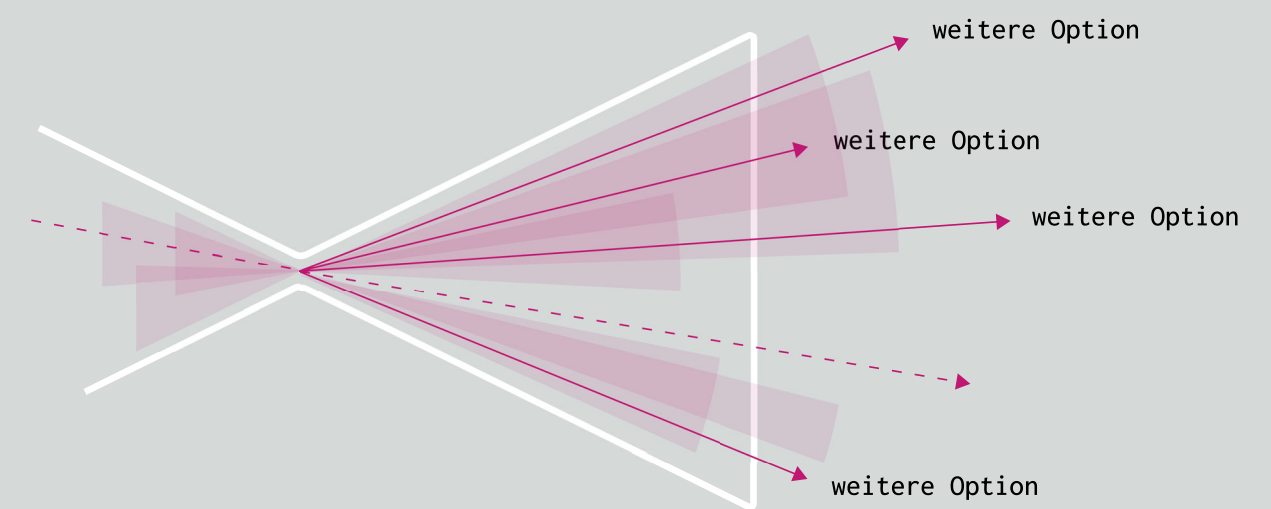
Ein besonderes Beispiel zur Metapher „Design als Kompensation“ kommt aus dem Schiffs- und Flugzeugwesen. Der Kompensator hat die Funktion, die Abweichung der Anzeige des Magnetkompasses eines Schiffes oder Flugzeuges zu beheben (kompensieren). Dabei wird durch Anbringen kleiner Zusatzmagnete oder elektrischer Spulen die Ausrichtung der nach Norden zeigenden Nadel kalibriert. Somit ist eine korrekte Navigation wieder möglich (vgl. Brockhaus o. D. e).

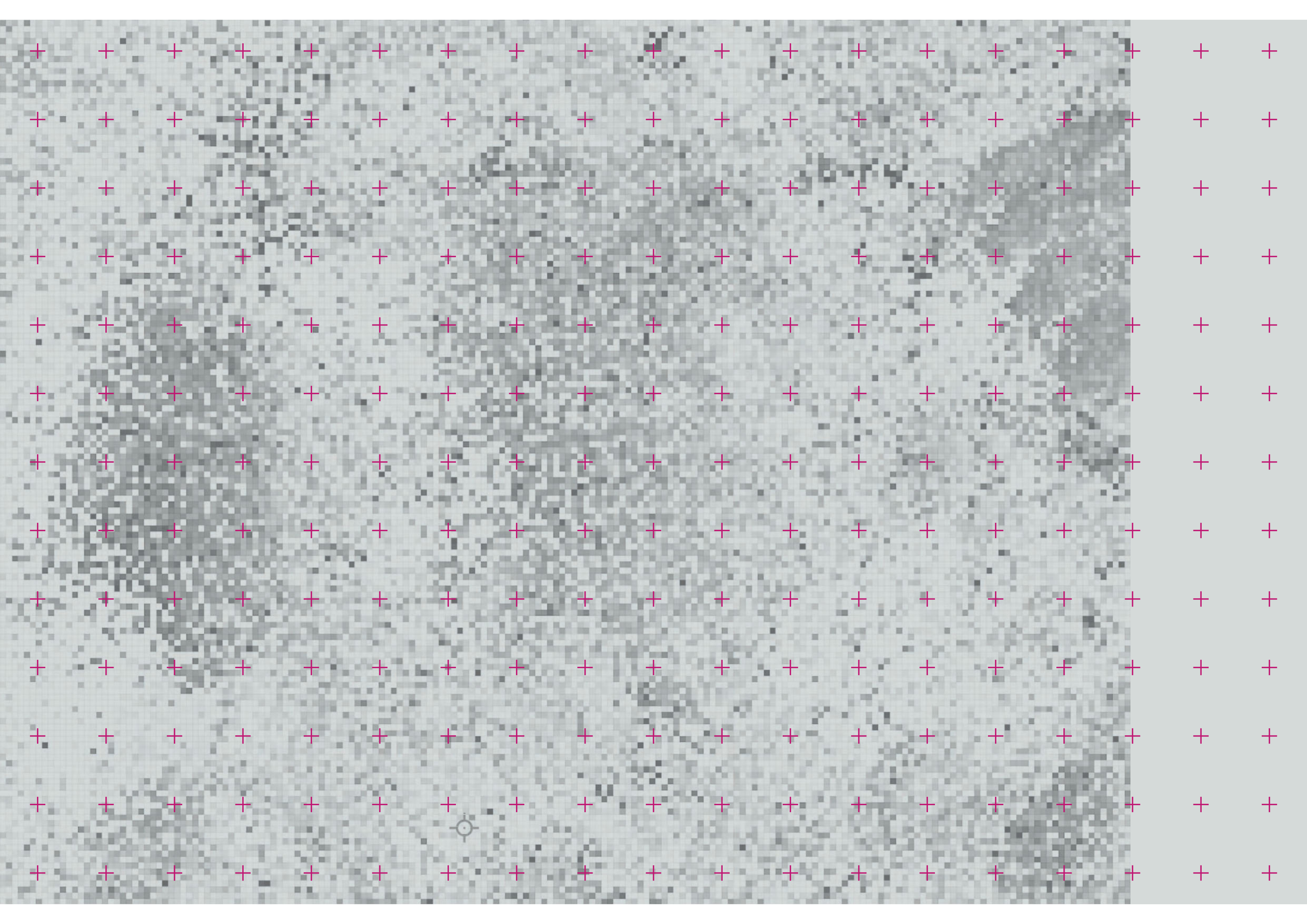
Das Konzept der Kompensation von systemischer Unruhe, Komplexität und Handlungsunfähigkeit zeigt den Wirkungsraum auf, den Design einnehmen kann. Design muss seine Fähigkeit als Seismograf weiter nutzen, um frühzeitig zu erkennen, wann Erschütterungen innerhalb von Systemen entstehen, um darauf frühzeitig reagieren zu können.

Eine Abweichung zu korrigieren, Orientierung zu geben, Gegenentwürfe zu entwerfen, um lebenswerte Zukünfte zu formen, sind Werkzeuge, die Design mit ins Spiel bringt. Daraus ergeben sich eine Reihe von Optionen, die richtungsweisend sein können (Abb. 09). Hiermit wird ein Richtungswechsel angestrebt, der auf die Differenz von „attraktiv/unattraktiv“ hinzielt – Krisenbewältigung durch Optionen in Form von neuen Formen.

Wie kann Design erkennen, welche seiner Fähigkeiten zu welchem Zeitpunkt nützlich sind und gebraucht werden?

Welche neuen Disziplinen und Dimensionen sind ausschlaggebend, um Systeme, die unter starkem Druck stehen, etwas entgegenzusetzen?





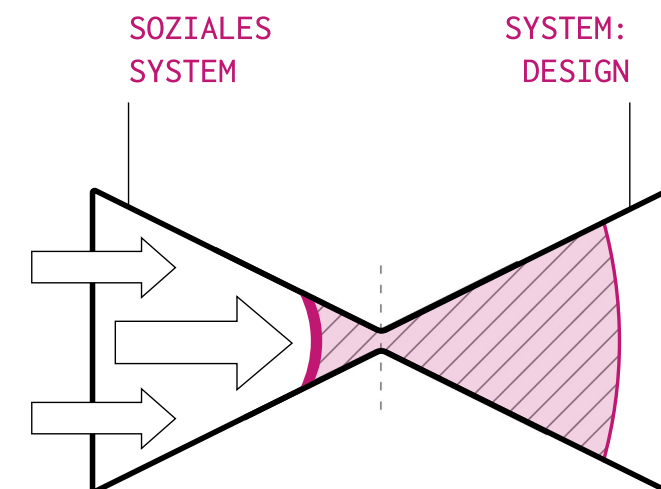
„Die Veränderung von Systemen (oder Teilen davon) mit Mitteln des Entwurfs und der Gestaltung kann dann gelingen, wenn die Gestaltungswerkzeuge und Strategien explizit an den Hebeln des Systems ansetzen.“
Florian Pfeffer

04

Zitat: (Pfeffer 2014: 79)

4. Modell – Kompensation durch Design

Um systemische Veränderung zu erlangen, muss nach Pfeffer (vgl. ebd.) Design an den Hebeln des Systems ansetzen. Dazu müssen die zu gestaltenden Systeme durch Design analysiert und verstanden werden, um erstens die Hebel zu identifizieren und zweitens herauszufinden, welche Designwerkzeuge und -disziplinen für die Aufgaben nützlich und effektiv sind. Im Speziellen ist der Zustand und der Druck, der auf dem System liegt, für die Einschätzung ausschlaggebend.



Ziel dieses Kapitels ist es, aufzuzeigen, dass der Druck durch Unruhe, Komplexität und Handlungsunfähigkeit von Systemen als Indikator genutzt werden kann, um Design eine visuelle Argumentation zu geben und eine Reaktion abzuleiten.

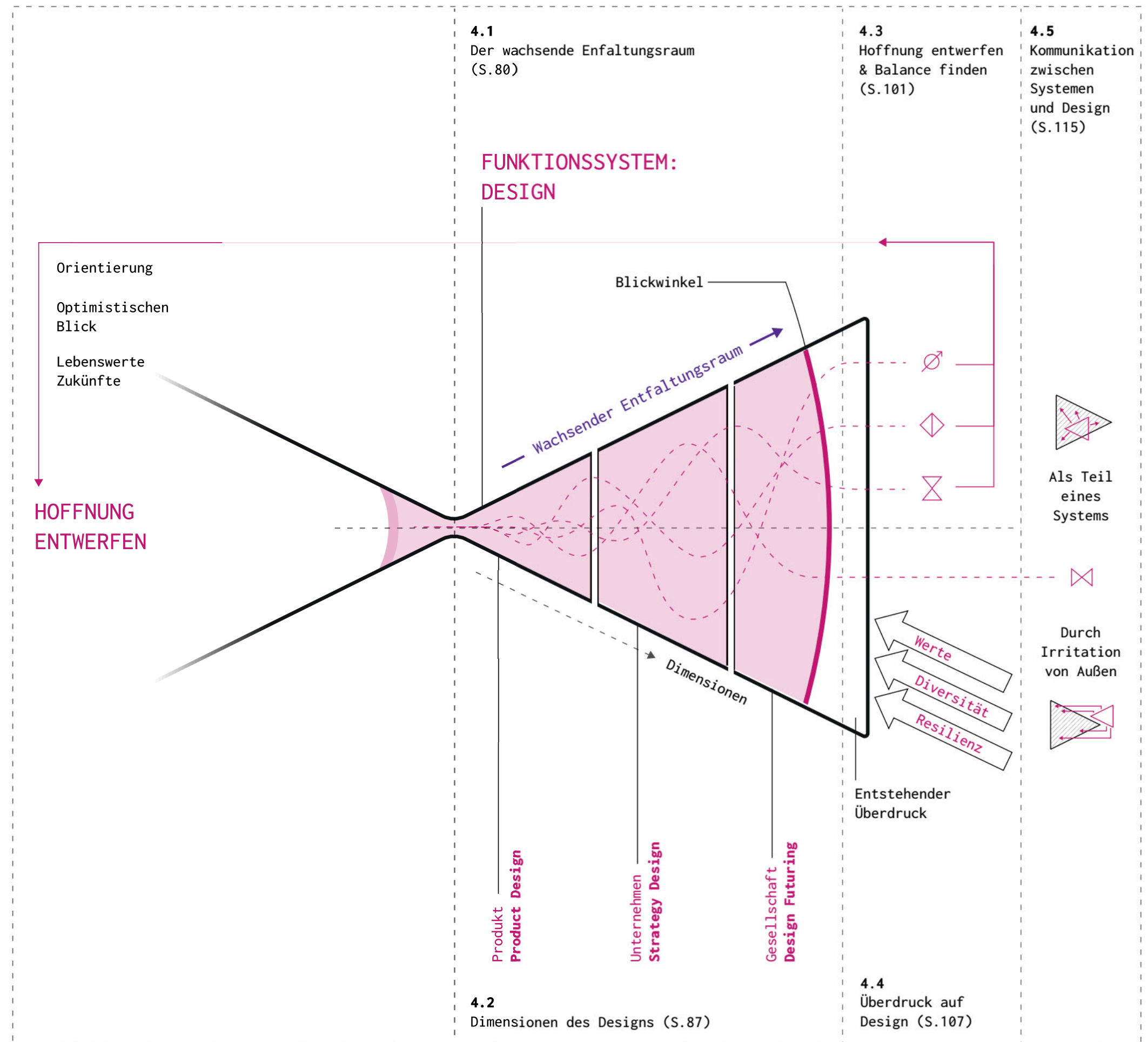
Das Zusammenspiel (Abb. 10) von sozialen Systemen und dem Funktionssystem Design kann so nicht nur als theoretische Form verstanden werden, sondern auch die entscheidenden Designwerkzeuge und Disziplinen aufzeigen. Auf die Details der Erkenntnisse wird nun eingegangen, um die Strukturierung von Design für dieses Modell ersichtlich zu machen.

Die Beschreibung des wachsenden Entfaltungsraums [4.1] wird zunächst gestreift, um die Relevanz von Handlungsfeldern für Designer:innen zu erläutern und an sie zu appellieren, ihre Blickwinkel für weitere Disziplinen zu öffnen.

Es folgt die Trennung der Dimensionen [4.2], auf denen der Entfaltungsraum aufbaut. Dabei wird auf die Details der Produkt-, Unternehmens- und der gesellschaftlichen Ebene und insbesondere auf die zunehmend relevanten Gestaltungsdisziplinen eingegangen, die auf der sozialen Dimension basieren. Neben dem Formen von lebenswerten Zukünften braucht es auch den Optimismus der Designer und Designerinnen. Das wird unter dem Titel „Hoffnung entwerfen“ [4.3] behandelt und wird als These für einen neuen Parameter von Gestaltung in den Raum gestellt. Der wachsende Entfaltungsraum bietet nicht nur Chancen für neue Wirkungsfelder, sondern kann einen Überdruck [4.4] aufbauen, der eine eigene Komplexität und Überforderung für Design auslöst. Auf diese Gefahren wird eingegangen, um die Risiken zu erkennen und darauf zu reagieren.

Zuletzt wird die Kommunikation [4.5] mit dem System reflektiert. Die Schnittstelle wird zu einem wichtigen Baustein, der für eine erfolgreiche Zusammenarbeit ausschlaggebend ist.

Die Abbildung 11. zeigt den zweiten Teil des Modells - das angekoppelte Funktionssystem Design. Die farbige Fläche stellt den Druck eines anderen Systems dar, der von Design kompensiert und als Indikator für das modellierte Potenzial genutzt wird.



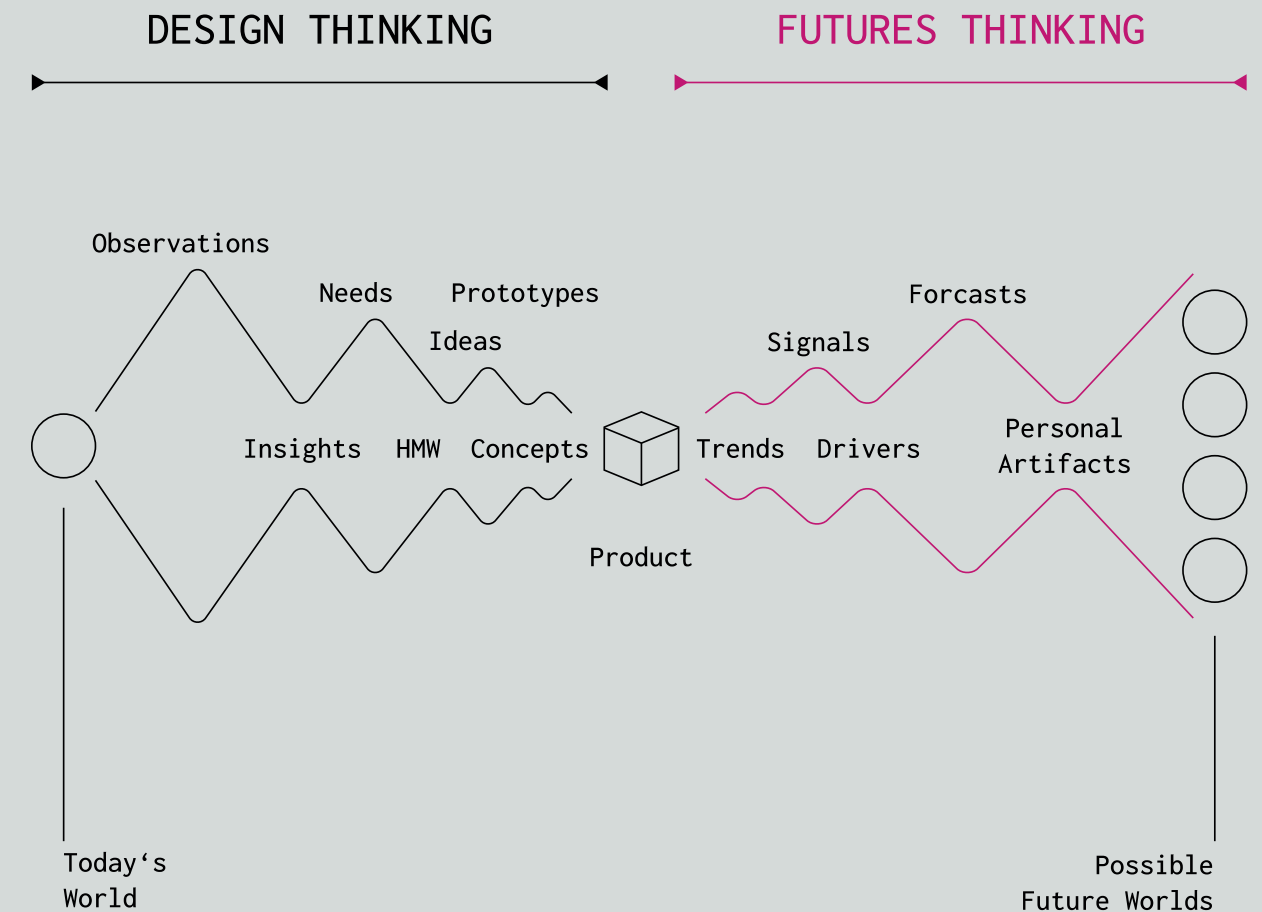
4.1 Der wachsende Entfaltungsraum

Wandel, Anpassungen, Um- und Einbrüche sind der Nährboden für künstlerische Praktiken, die dem Design immer neue Räume der Entfaltung bietet. Kreativität kann in diesen Fällen einen Teil dazu beitragen, diese Ausnahmezustände zu verstehen, zu visualisieren und Ihnen eine Bühne für den offenen Diskurs zu ermöglichen.

Der Künstler Thomas Hirschhorn (vgl. 2017: 132) erklärt, dass Kreatives nicht durch und nicht mit Satttheit, Wohlstand und Luxus entsteht. „In der Krise liegt ungeahntes Potenzial für Kreatives und aus der Krise heraus kann sich etwas entfalten, kann etwas geschöpft werden“ (ebd.: 132). Des Weiteren ergänzt er, dass Krisenmomente Momente der Entscheidung sind. Der wachsende Entfaltungsraum, der durch Krisen entsteht, muss daher eine Entscheidungsgrundlage aufzeigen, um Ausweglosigkeit entgegenzuwirken. Entscheidungen, die wir ohne geformte Optionen oder aufgrund fehlender Vorstellungskraft nicht klar treffen können. (vgl. ebd.)

Dunne und Raby (vgl. 2013: 6) versuchen in ihren Arbeiten mit Spekulative Design nicht die Zukunft vorherzusagen, sondern Design zu nutzen, Möglichkeiten für bestimmte Gruppen von Menschen – von Unternehmen über Städte bis hin zu Gesellschaften – zu eröffnen, zu diskutieren und zu erörtern, um gemeinsam eine bevorzugte Zukunft zu definieren. Visualisieren und greifbar machen sind wichtige Werkzeuge, die nicht durch Angst und Frustration eine Abwärtsspirale aufbauen, sondern durch Hoffnung Menschen begeistern und sie Teil der Entscheidung werden lassen. (vgl. Dunne/Raby 2013: 6)

Essenziell ist bei der Begehung dieser Räume, bevor neue Trampelpfade und Aussichtstürme angelegt werden, die Sortierung und Betrachtung und das Öffnen des Blickwinkels.



Ein geeigneter Ansatz, um die Blickwinkel zu öffnen, bietet „Futures Thinking“ (Abb. 12). Im Gegensatz zum „Design Thinking“, das eine Konkretisierung bis hin zu einem fertigen Produkt verfolgt, öffnet „Futures Thinking“ die Betrachtungsweise und integriert viele unterschiedliche Faktoren aus Bereichen wie dem Sozialen, Wirtschaftlichen, Politischen (vgl. Roumiantseva 2016).

4.1.2 Erweiterter Blickwinkel

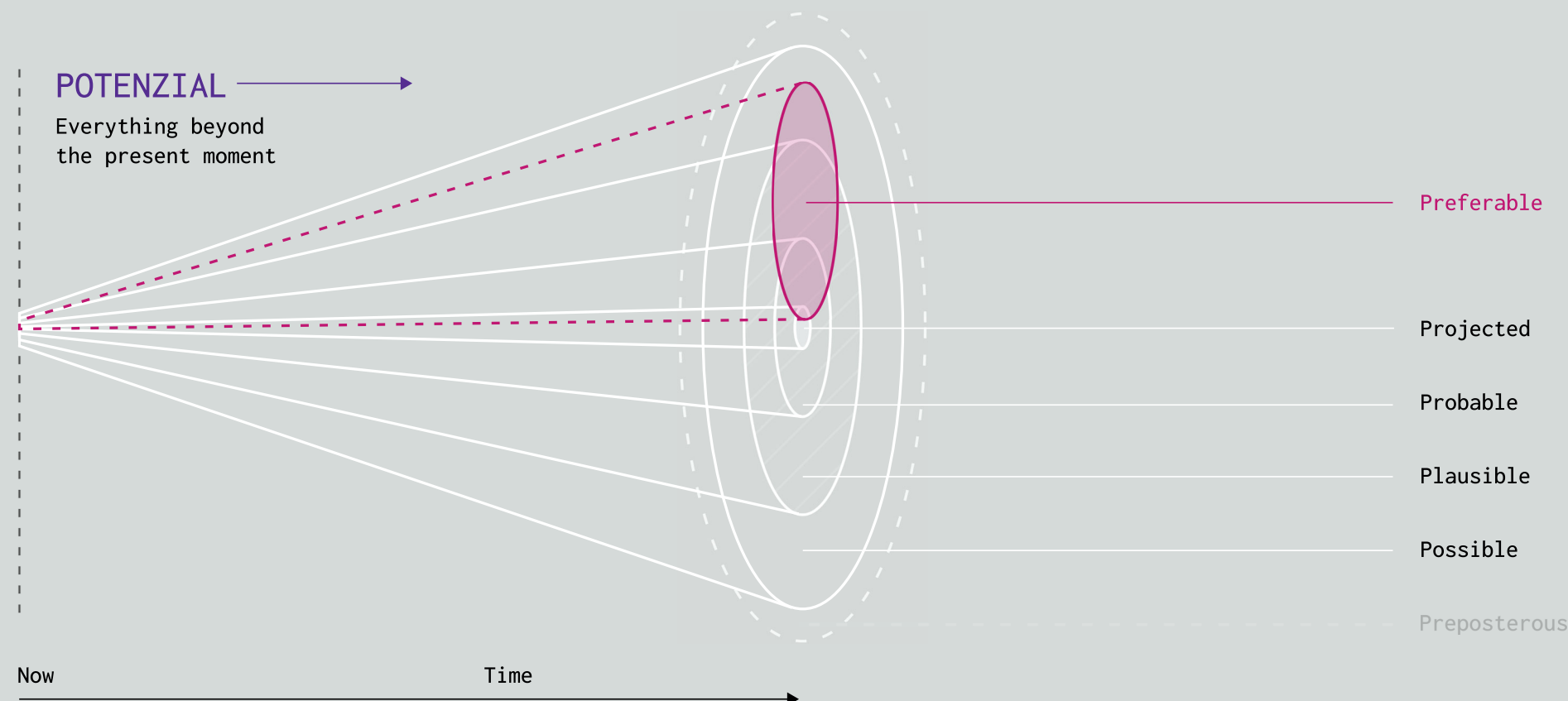
Je größer das zu lösende Problem und damit die Zielgruppe ist, desto größer ist die Perspektive, die eingenommen werden muss. Hier hilft es im ersten Schritt der Problembetrachtung nicht über das „Klein-Klein“ zu reden, sondern die ganze Bandbreite zu betrachten. Das bedeutet nicht, dass die detaillierte Ausarbeitung nicht relevant ist, sondern dass ein Thema erst einmal die wirkliche Größe annehmen muss und konzentrierte Aufmerksamkeit braucht, bevor kleine praktische Lösungen umgesetzt werden können.

Nach Latour (vgl. 2009: 361f) ist Design auch keine „Schöpfung aus dem Nichts“, sondern baut immer auf Bestehendem auf. Design ist gegen den Bruch mit der Vergangenheit und somit auch das Gegengift gegen absolute Neuanfänge. Design baut also auf Vergangenem auf, kombiniert und kreiert neue Formen. Daher ist es relevant bestehende Lösungsansätze, Ideen, Gedanken etc. zu inspizieren und nicht zu vernachlässigen. (vgl. ebd. 362)

Zum Beispiel auf der Grundlage des Systems, für das oder in dem die Gestal-

tung stattfindet. In Kombination mit diesem spezifischen Wissen, der eigenen Kreativität und der Fähigkeit, neu zu kombinieren, wird Neues entstehen. Um neue Formen optimistisch und mutig zu gestalten, müssen die nicht offensichtlichen Perspektiven in die tägliche Arbeit integriert werden, um Betrachter:innen und Entscheider:innen aus dem Tunnelblick zu befreien.

Je größer der Entfaltungsraum wächst, desto größer wird der Blickwinkel, der berücksichtigt werden muss. Mehr Elemente, Meinungen, Komplexität, Realität fließen in die Formbildung. Dies ist nicht nur Aufgabe von Design, sondern von Design in Kooperation mit diversen Funktionssystemen und Expertisen. Die besondere Herausforderung liegt dabei in der Berücksichtigung unterschiedlicher Gesichtspunkte, ohne die individuelle Perspektive und geltende Schwerpunkte zu vernachlässigen.



Auch die Weite des Blickwinkels hat Auswirkungen auf die Herangehensweise. Ein weites Spektrum bietet vielfältige Optionen für nahe oder ferne Zukünfte. Je weiter man in die Zukunft blickt, desto schwieriger ist es jedoch, diese vorherzusagen und zu gestalten. Dies wird in der Grafik „The futures cone“ (Abb. 13) von Hancock und Bezold, welche von Joseph Voros überarbeitet wurde, gut veranschaulicht. (vgl. Voros 2017)

Abb. 13: Der Zukunftskegel zeigt den Blickwinkel möglicher Zukünfte als Kegel auf, der sich im Laufe der Zeit vergrößert. Der Blickwinkel sowie der zeitliche Abstand zum Status quo entscheiden über Potenzial oder Utopie. (vgl. Voros 2017)

4.1.3 Individuelle Perspektive

Zielsetzung ist es, erweiterte Blickwinkel mit in die Entwicklung und das Entwerfen einzubeziehen, ohne die eigene Perspektive, in diesem Fall aus dem Design, zu stark in den Hintergrund drängen zu lassen. Leider wird Design oft zu schnell wegrationalisiert und aus dem Fokus eines Projektes genommen, wenn z. B. Kosten und Profit, Zeitdruck und andere Disziplinen in den Vordergrund treten. Besonders entsteht diese Situation, wenn kein greifbares und leichtverständliches Produkt entstehen soll. Sichtbare Objekte und Endprodukte drohen nach Pfeffer (vgl. 2014: 103) in einer postindustriellen Welt zum Auslauf- oder Nischenmodell zu werden.

Wie kann dem Wegrationalisieren von Design entgegengewirkt werden, wenn zukünftig die Gestaltung von Kultur, Systemen und Organisationsformen in den Vordergrund tritt?

Eine weitere Schwierigkeit ist es, sich aus der Rolle des nutzerorientierten Nachfragens zu lösen. User Centered Design ist ein Ansatz, der zielgerichtete Sicherheit bietet, aber schwierig zu handhaben ist, wenn die Gestaltung von Kulturen, Systemen und Organisationsformen in den Vordergrund tritt. Das Definieren, Erreichen und Befragen einer bestimmten Zielgruppe kann zu engstirnigen Ergebnissen führen. Daher werden individuelle Einschätzungen und Überzeugungen relevant.

Nach Meinung von John Thackara (vgl. 2012) spielen einzelne Akteur:innen und „Change Agents“ eine weitaus größere Rolle als Triebkräfte des Wandels, als ihnen dies zugesprochen wurde. Akteur:innen des Wandels stimulieren die latente Bereitschaft zum Handeln, indem sie offene Frage stellen, Herausforderungen annehmen und alternative Praktiken in ihrer Arbeitsweise integrieren (vgl. ebd.). Alternative Problemlösungsansätze brauchen experimentfreudigere Designer:innen, die sich in weitere Dimensionen der Gestaltung wagen.

„We live in a very different world now but we can reconnect with that spirit and develop new methods appropriate for today’s world and once again begin to dream. But to do this, we need more pluralism in design, not of style but of ideology and values.“

(Dunne/Raby 2013: 9)

4.2 Dimensionen des Designs

In welchen Dimensionen bewegt und orientiert sich Design?

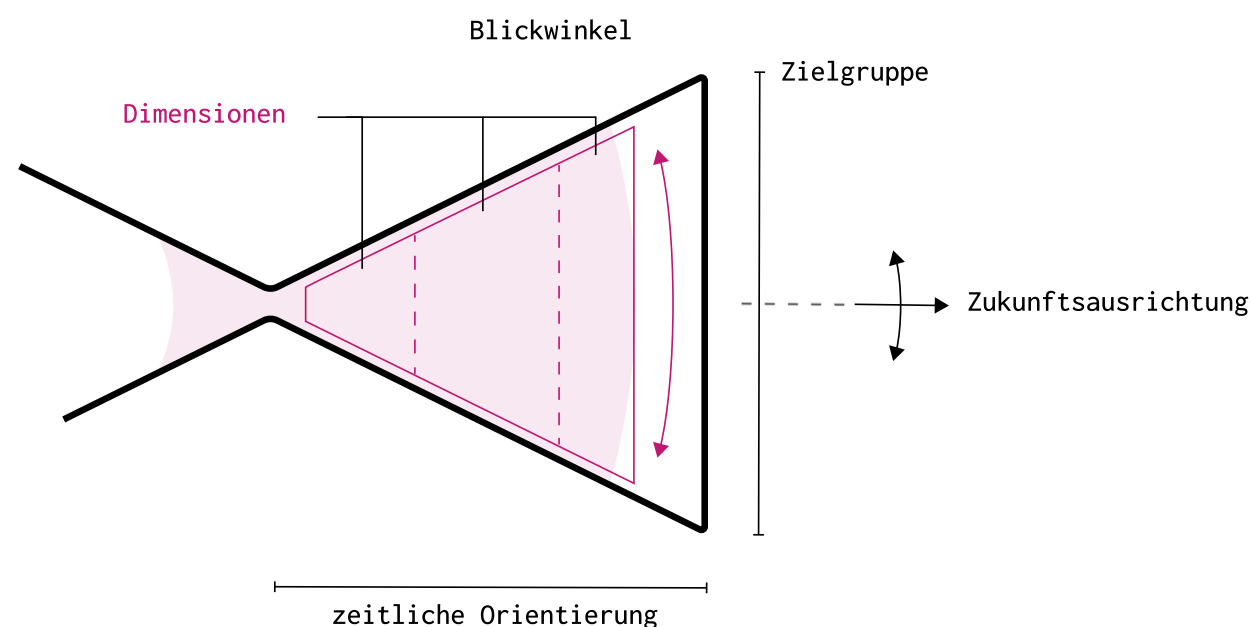
Welchen Impact erhoffen sich Designer:innen, wenn sie Produkte, Services oder Strukturen entwickeln?

Lieber kleine realisierbare Lösungen formen oder die Welt verändern?

„Vielleicht ist es unmöglich, die Welt zu verändern. Meine Welt zu verändern, ist aber relativ einfach“ (Pfeffer 2014: 123). Pfeffer erläutert, dass die Wahl einer anderen Dimension, den Unterschied zwischen Überforderung und Möglichkeit, zwischen Zynismus und Aktion, zwischen Weltfrieden und pragmatischen, praktischen und handhabbaren Lösungen macht (vgl. ebd.). Es stellt sich nicht die Frage, ob das Gestalten der eigenen greifbaren, relativ kleinen Welt wichtig ist – die Gestaltung ist sehr wichtig. Design kann sich aber nicht immer hinter der Argumentation des Möglichen, des Machens, des Pragmatismus und den handhabbaren Lösungen verstecken.

Eine Dimension (Abb. 14) wird als eine Ausdehnung eines Raumes beschrieben, der durch qualitative Eigenschaften wiedergegeben werden kann. Dies können Größen sein wie z. B. Länge, Breite, Höhe, Masse, Kurvenlänge, Brennweite, Zeit (vgl. Brockhaus 2022 o. D. f). In diesem Beispiel der Dimensionen der Gestaltung spannt sich ein Raum folgender Eigenschaften auf:

Größe der Zielgruppe (nicht nur auf Menschen bezogen) und zeitliche Orientierung und Zukunftsausrichtung. Durch den Druck auf das jeweilige kompen-sierte System, lässt sich herausfinden, welche Dimensionen von Designer:innen eingenommen werden müssen.

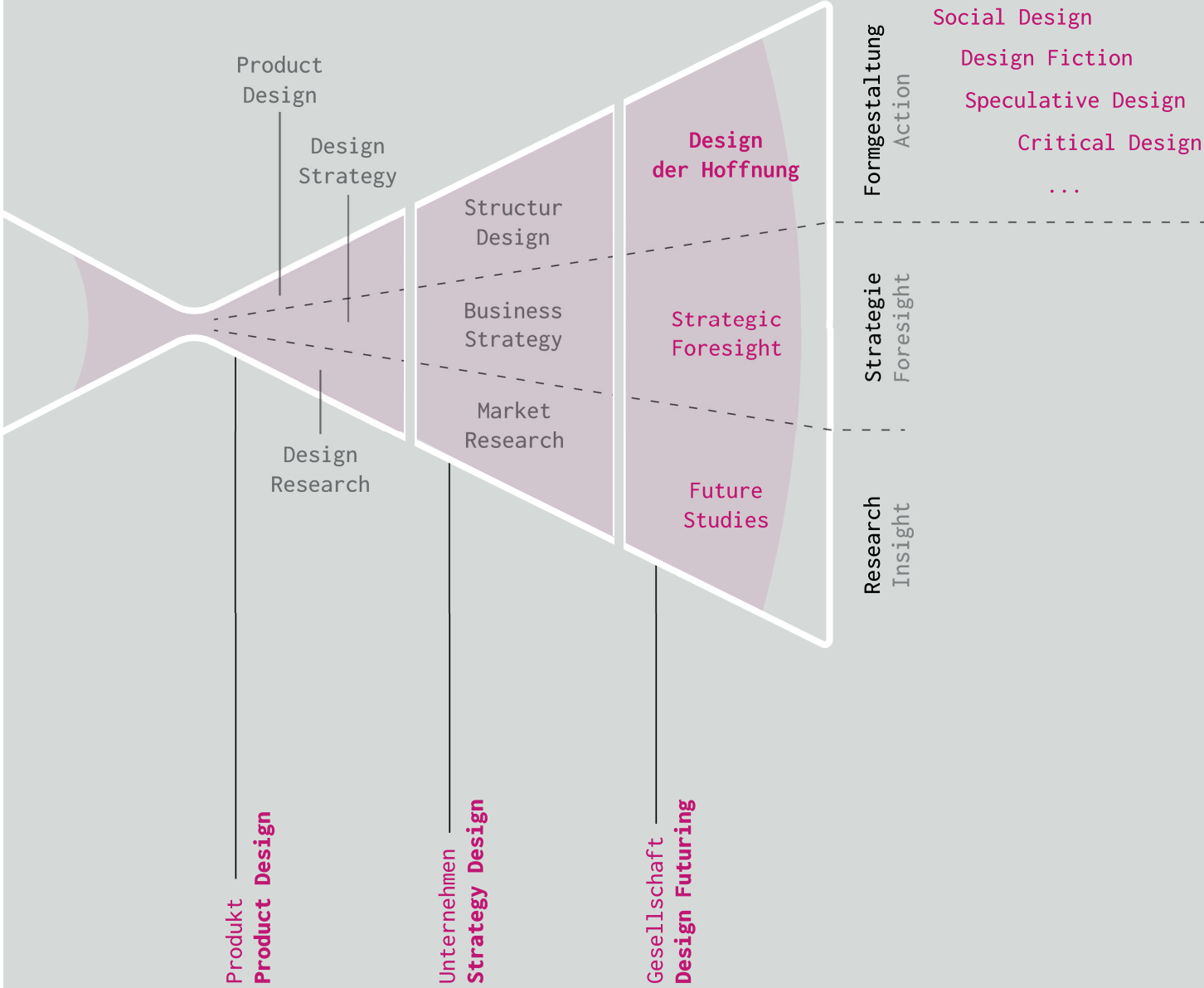


Für das Modell wird Design in drei Dimensionen kategorisiert (Abb. 15): Dimension der Produktentwicklung, Dimension der Unternehmen und Dimension der Gesellschaft.

Jede Gestaltungsdimension hat eine Relevanz und einen Zeitpunkt, da Anforderungen variieren und Ziele eine Bandbreite von Lösungen erfordern. Je nach Aufgabenfeld sind Werkzeuge, Fähigkeiten, Herangehensweisen und Abläufe in dieser Dimension verortet.

Um Prozesse und Spezifikationen von Designer:innen nicht zu stark zu vereinen, können Disziplinen innerhalb jeder Dimension nach Recherche, Strategie und Design geordnet werden. Dies zeigt, dass eine Vielzahl an individuellen Spezialisierungen und eine interdisziplinäre Landschaft auch innerhalb des Designs und der Dimensionen gebraucht wird.

Im weiteren Verlauf der vorliegenden Thesis lege ich meinen Schwerpunkt auf die dritte Dimension „Design Futuring“. Fokus lege ich dabei besonders auf den Bereich der Formgestaltung.



4.2.1 Product Design – Produkt

Der Ursprung und die Ziele des frühen klassischen Produktdesigns nehmen in diesem Modell die erste Dimension der Gestaltung ein. Hiermit sind alle Wirkungsfelder und das volle Spektrum an Entwicklungen von Formen/Dingen gemeint, von Produktdesign über Service Design bis hin zur digitalen Entwicklung von kundenzentrierten Gebrauchsgegenständen. Gemeint ist die spezialisierte Gestaltung, die sich notwendigerweise in der genauen Planung vor der Produktion abspielt und sich in der industriellen Revolution vom klassischen Kunsthandwerk abgekehrt hat. (vgl. Kosok 2021: 29)

Schon damals lag der Fokus des modernen Designs auf der industriellen und seriellen Fertigungsweise der Produktion und der damit verbundenen Verbreitung und Vermarktung der entworfenen und vervielfältigten Gegenstände im globalen Maßstab (vgl. ebd.). Darauf basieren unsere Grundlagen der Ausbildung des Designs – Konzeption, Design, Entwicklung und Fertigung. Seit jeher findet immer noch ein Großteil der Arbeit des Gestalters und der Gestalterin vor der tatsächlichen Massenproduktion der alltäglichen Dinge statt. (vgl. Kosok 2021: 30)

4.2.2 Strategy Design – Unternehmen

Durch strategisches Design als zweite Dimension werden innovative relevante Lösungen und Unternehmensprozesse entwickelt. Dabei werden Strategie, Research (z. B. Design Thinking) und Design (z. B. Informationsarchitektur) vereint (vgl. Weiß 2021: 1). Sie bilden das Werkzeug, um neue strategische Herausforderungen (z. B. von Unternehmen) auf allen Ebenen zu untersuchen und zu verändern. Priorität liegt hier meist auf der Kundenorientierung, Customer Experience und Innovation. (vgl. ebd.: 1f)

Durch die breiter werdenden Wirkungsräume wird von dieser zweiten Dimension ein Set an Kompetenzen und Offenheit für ständig neue Entwicklungsfelder gefordert. Strategische Designer:innen kombinieren Business Strategie mit Market Research und Design Do-ing.. Dabei wird in Systemen und Plattformen gedacht, um die Komplexität eines Unternehmens zu orchestrieren und eine Bandbreite an Themen zu berücksichtigen wie Markenführung, Produktentwicklung, Portfoliomanagement, Serviceprozesse und Marketingmaßnahmen. (vgl. Weiß 2021: 1ff)

4.2.3 Design Futuring – Gesellschaft

Design Futuring ist die dritte Dimension des Modells, die ein neues Wirkungsfeld für Gestalter:innen und Designer:innen eröffnet. Der zentrale Auftrag dieser Dimension lautet: „Stakeholder:innen aus allen Bereichen der Gesellschaft mit den Mitteln des Designs zu befähigen, sich unterschiedliche (wünschenswerte) Zukünfte vorstellen und verhandeln zu können“ (Groß/Mandir 2022: 242).

Das Funktionssystem Design hat auch in dieser Dimension weiterhin den gleichen Auftrag und das gleiche Medium: Greifbare, erlebbare und fühlbare Zukunftsformen zu gestalten, Beteiligte mit Optionen zu befähigen, Entscheidungen zu treffen, um gemeinsam als Erdgesellschaft zu leben. Entscheider:innen aus Wirtschaft, Politik und Gesellschaft sollen durch diese Auswahl an Optionen zum Handeln bewegt werden. (vgl. Groß/Mandir 2022: 242)

Nach Meinung von Groß und Mandir (vgl. ebd. 13) lösen abstrakte Zahlen alleine keine Betroffenheit aus, die den Problemen unserer Zeit (z. B. Klimawandel) etwas entgegensetzt.

Ohne Zahlen und Fakten kann eine Zukunft aber auch nicht realistisch geformt werden oder eine Akzeptanz in der Gesellschaft erreichen. Einflüsse aus der Vergangenheit und der Gegenwart sind zudem genauso Teil einer Zukunft wie jede zukünftige kulturelle Entwicklung.

“Futures do not exist in a vacuum. Inherent in every potential future are its roots in past and present societal, economic and technological conditions; as well as its projected impact on the individual and the culture in which it operates.”

(Montgomery / Woebken 2016: 56)

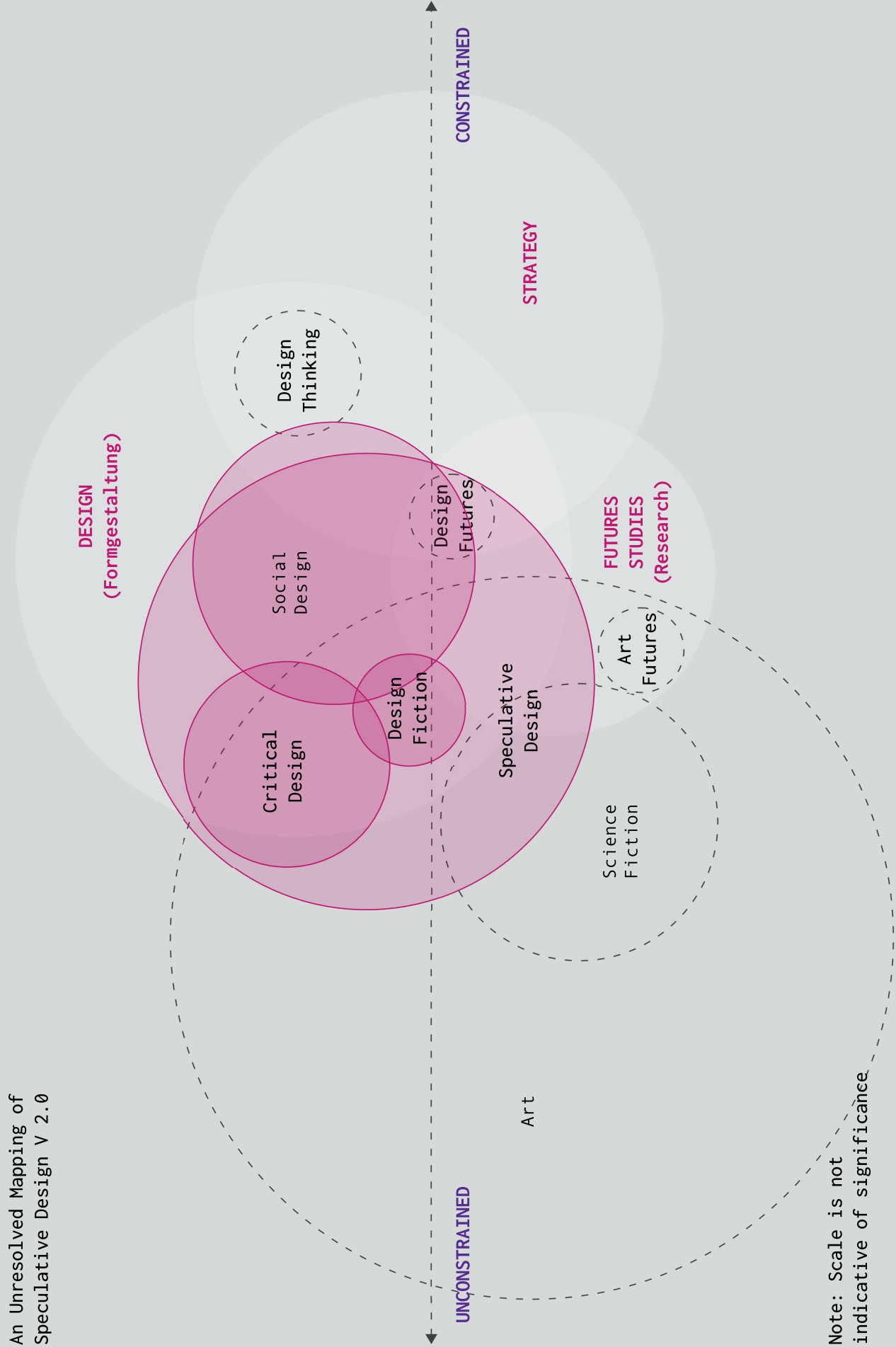
Das Fundament aus Future Studies und Strategic Foresight gewährleistet, dass der Entfaltungsraum „Design Futuring“ die Wurzeln von vergangenen und gegenwärtigen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und technologischen Bedingungen für potenzielle Zukünfte integriert. Laut Groß und Mandir (vgl. 2022: 242) besteht der zentrale Beitrag von Gestalter:innen im Design Futuring darin, „die Lücke zwischen den Erkenntnissen der Zukunftsforscher:innen und der Vorstellungskraft der Entscheider:innen zu schließen“ (ebd.).

In den letzten Jahrzehnten hat sich eine Vielzahl von Subdisziplinen herauskristallisiert, die sich von der Überzeugung leiten lassen, die Gesellschaft aufzurütteln und sie durch Gegenmodelle und Kritik zum Nachdenken zu zwingen. Problemlösung und Produkt stehen nicht mehr im Zentrum des Handelns.

Nach Kosok wurde Design als Tätigkeit der Problemlösung verstanden und auch als solches bewertet. „Gutes Design ist Design, das ein Problem löst und möglichst für alle nützlich ist“ (Kosok 2021: 209). Subkategorien des Designs innerhalb von Design Futuring, wie z. B. Critical Design, Speculative Design oder Design Fiction werden nur noch bedingt von der Problemlösung angetrieben. Die Frage nach sinnvollen Alternativen drängt sich immer mehr in den Vordergrund, diesem „[a]ls konstruktives Gegenmodell, angenommenem Wissen mit der Erkenntnis zum Nichtwissen zu begegnen“ (Bieling 2022: 6).

Diese Alternativen und Zukunftsperspektiven, über die gesellschaftlich diskutiert werden kann, bietet u. a. Social Design, Design Fiction, Speculative Design und/oder Critical Design.

Montgomery (vgl. o. D.) hat die Beziehungen und Überschneidungen zwischen Design Futures, spekulativem Design und verwandten Ansätzen mit der dynamischen Bandbreite visualisiert (Abb. 16). Ziel war es hierbei nicht einzuschränken oder zu begrenzen, sondern vielmehr zu nuancieren. Erweitert wurde diese Abbildung durch Fokussierung auf die drei Säulen Strategie, Research und Design.



Social Design

**„Während unterwerfendes Gesellschaftsdesign Machtstrukturen stärkt, versucht entwerfendes Gesellschaftsdesign, Möglichkeits-räume zu öffnen und somit Freiheit zu schaffen.“
(von Borries 2019: 86)**

Das Designen von Gesellschaften schafft Identität und trägt zur Umsetzung und Aufrechterhaltung von gesellschaftlicher Ordnung bei, in der sich die Menschen aufhalten (vgl. von Borries 2019: 77). Nach Meinung von Friedrich von Borries (vgl. ebd. 87) besteht ein möglicher Ausweg für die Herausforderungen unserer Zeit, „in partizipativen Formen der Selbsthinterfragung, die die ganze Gesellschaft einbinden und Offenheit für Alternativen, Gegenmodelle, ja sogar für Ablehnung schaffen.“

Mit Hilfe von Selbsthinterfragung soll es Gesellschaften ermöglicht werden, sich aus sich selbst zu wandeln. Hierfür muss eine neue ästhetische Sprache und eine Ästhetik des Widerstandes entstehen. Durch Kritik und Empowerment entwirft Gesellschaftsdesign Grundlagen, um sich innerhalb alternativer Räume aus bestehenden Machtstrukturen zu lösen. Daher ist die zukünftige Aufgabe von Design, Gegenmodelle für unterwerfende Gesellschaftsordnung zu entwickeln. Diese müssen von Designer:innen gestalterisch ausformuliert, sinnlich erfahrbar gemacht und getestet werden. (vgl. ebd. 88)

Design Fiction

**„DESIGN FICTION - The practice of creating tangible and evocative prototypes from possible near futures, to help discover and represent the consequences of decision making.“
(Near Future Laboratory 2022: 0:20-0:32)**

Der Science-Fiction-Autor, Cyberpunk-Schöpfer und Futurist Bruce Sterling hat gemeinsam mit Julian Bleeker, einem Ingenieur und Designer eine Kombination aus Science-Fiction und Design, mit dem Namen Design Fiction geschaffen. Damit sind Geschichten über mögliche Welten gemeint, die durch gestaltete Artefakte erzählt werden. Ziel ist es, Menschen aus ihren kleinen Denkschleifen und Zukunftsvisionen herauszuholen, die durch futuristische Filme, neue Technologien oder dystopische Ängste geformt sind. Greifbare und anschauliche Prototypen von möglichen nahen Zukünften sollen entstehen, um das Bewusstsein zu sensibilisieren und auf diese Weise sowohl positive als auch negative Auswirkungen schon im Vorfeld zu erkennen. (vgl. Near Future Laboratory 2022)

The Near Future Laboratory (vgl. Ebd.) beschreibt Design Fiction wie die Archäologie für die Zukunft. Archäolog:innen entdecken durch Ausgrabungen kleine Stücke von Keramik, Schmuckstücke oder Teile von Alltagsgegenständen. Dies sind kleine Details und Hinweise, die uns helfen, das Leben in der Vergangenheit zu verstehen und zu erkennen, wie die damalige Gesellschaft funktionierte und was in dieser Zeit wichtig war. Design Fiction schafft Artefakte, die die Archäolog:innen von morgen nutzen können, um auf Veränderungen in Technologie, Kultur, Gesellschaft oder Politik zu schließen. Durch Design kann die Gesellschaft entscheiden, ob wir in einer lebenswerten Zukunft leben werden und ob die Archäologie dies in Zukunft erkennen wird. (vgl. ebd.)

Unternehmen, Organisationen und Regierungen können Design Fiction als Instrument für die Entwicklung von Ideen nutzen, um tiefer in die Zukunft einzutauchen.

Speculative Design

“Design can give experts permission to let their imaginations flow freely, give material expression to the insights generated, ground these imaginings in everyday situations, and provide platforms for further collaborative speculation.” (Dunne/Raby 2013: 6)

Laut Groß und Mandir (vgl. 2022: 246) ist Speculative Design ein grundlegender Bestandteil von Design Futuring. Der Grundgedanke von Speculative Design besteht darin, alternative (wünschenswerte) Zukünfte durch Geschichten und Artefakte erlebbar zu machen, damit diese mit einem breiten Publikum diskutiert werden können (vgl. ebd.).

Es wird über Systeme und Umwelt spekuliert, ohne zu wissen, ob die entwickelten Formen der Zukunft eintreffen oder nicht. Nach Bieling (vgl. 2022: 7) bedeutet Spekulation Behauptungen aufzustellen, denen eine häufig als solche bezeichnete „rationale“ Grundlage fehlt. Behauptungen, die sich erst durch den Wandel der Zeit sich als wahr oder falsch erweisen.

Die besten spekulativen Entwürfe kommunizieren nicht nur, sondern schlagen mögliche Verwendungszwecke, Interaktionen und Verhaltensweisen vor, die erst mit dem zweiten Blick ersichtlich werden (vgl. Dunne/ Raby 2013: 139). Spekulative Projekte nehmen Räume zwischen der Realität und dem Unmöglichen ein. Dies sind Räume der Hoffnungen, Ängste und Träume, in denen die Zukunft debattiert und diskutiert werden kann, bevor diese eintritt. (vgl. ebd.: 66)

Was Dunne und Raby interessiert, ist die Idee möglicher Zukünfte als Instrument zum besseren Verständnis der Gegenwart und zur Diskussion zu nutzen, um sich über die Art von Zukunft, die die Menschen wollen oder nicht wollen, auseinanderzusetzen. (vgl. ebd.: 2)

Critical Design

“All good critical design offers an alternative to how things are. It is the gap between reality as we know it and the different idea of reality referred to in the critical designproposal that creates the space for discussion.” (Dunne/Raby 2013: 35)

Critical Design macht auf neue Möglichkeiten aufmerksam und provoziert Diskussionen darüber (vgl. Dunne/Raby 2022). Dadurch wird ein Reflexionsraum für den Zeitraum der Interaktion eröffnet, der den Anspruch hat, den Benutzer oder die Benutzerin in den Versuchsprozess einzubeziehen. Dies geschieht durch Konfrontation, Annäherung, Reflexion und Anregung einer Debatte.

Ziel der gestaltenden Formen ist es, Fragen zu stellen und auf Probleme hinzuweisen, um ein gewinnbringendes Lösungsszenario anzuregen. Critical Design ist ein gegen die Auswüchse des Kapitalismus gerichtetes Design. Gegenteil ist das Mainstreamdesign, das Wünsche und Bedürfnisse generiert und sich somit selbst reproduziert. (vgl. Thierfelder 2014: 11,12,14)

Die Auswahl der beschriebenen Subdisziplinen (kein Anspruch auf Vollständigkeit) zeigen Gemeinsamkeiten und Parallelen auf. Sie hinterfragen aktuelle gesellschaftliche Werte des Wandels und die eigenen Werte der Gestaltung. Sie beziehen andere Systeme in den Diskurs und die Entscheidung mit ein, formen eine Basis des Hinterfragens und ermöglichen Blicke in lebenswerte Zukünfte.

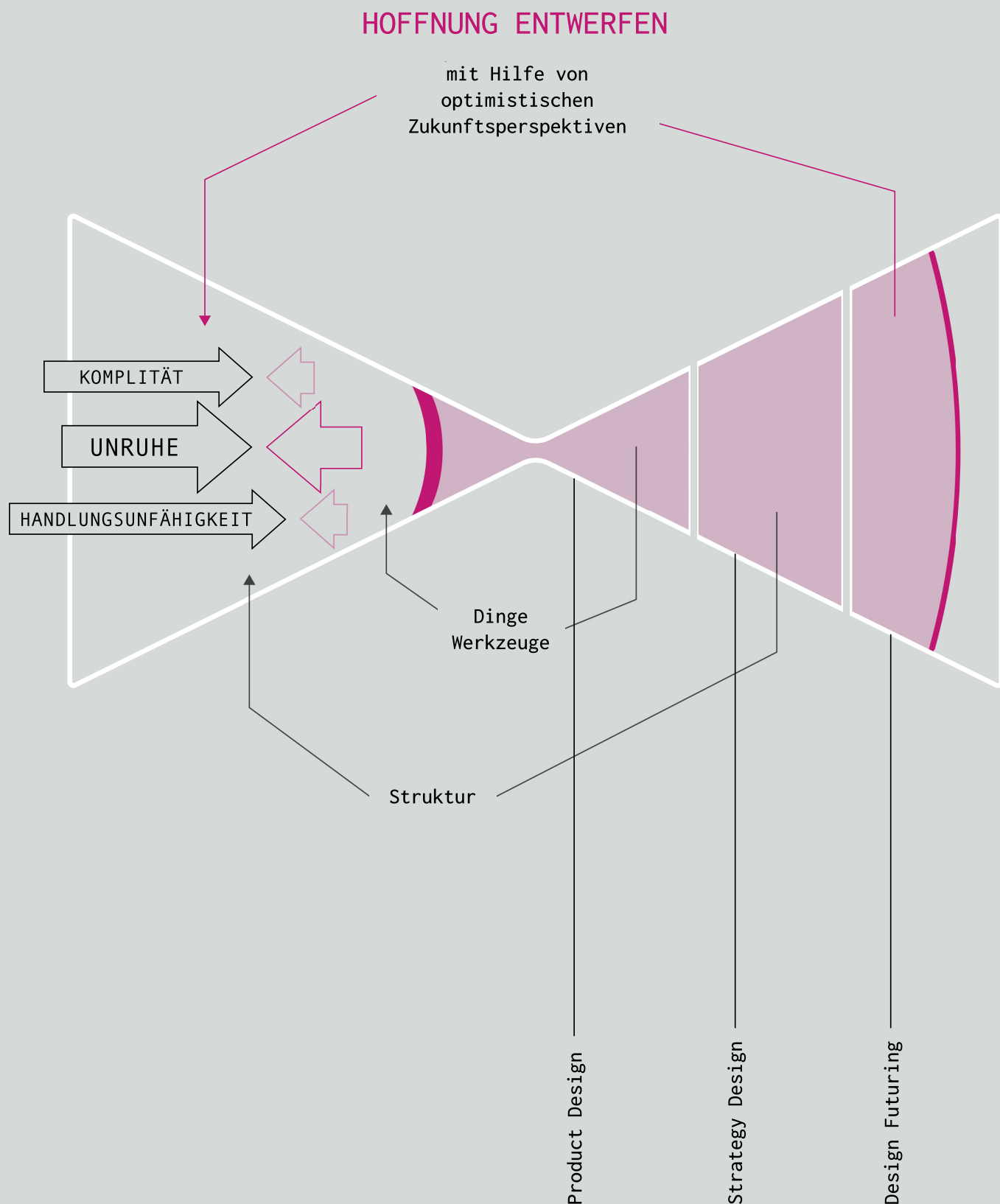


Abbildung. 17 – Eigene Darstellung

4.3 Hoffnung entwerfen & Balance finden

Wie können die in der Arbeit beschriebenen Subkategorien des Designs und die darin agierenden Designer:innen den Druck anderer Systeme auf ihre Kommunikation positiv beeinflussen, um so eine wichtige Rolle bei der Veränderung einzunehmen?

Welche neuen Ziele sind für Design in solchen Situationen des wachsenden Drucks ausschlaggebend?

4.3.1 Hoffnung – als Antrieb der Gesellschaft

„Hoffnung entwerfen“ wirkt im Modell (Abb. 17) dem entstehenden Vakuum in der Gesellschaft entgegen und wirkt als Antrieb für die Weiterentwicklung der Systeme. Als Parameter im Design kann „Hoffnung“ der aufkommen- den Unruhe entgegenwirken und für eine optimistische Perspektive sorgen. Sie entspannt damit nicht nur die Situation, sondern begeistert, motiviert und inspiriert die Menschen, sich gemeinsam für das Gemeinwohl einzusetzen.

Was bedeutet Hoffnung?

Hoffnung beschreibt den Wunsch nach der zukünftigen Erfüllung der eigenen und gemeinsamen Erwartungen. In diesem Zusammenhang bezieht sich die Hoffnung auf eine positive Entwicklung, die noch nicht eingetreten ist, aber in der Zukunft erreichbar zu sein scheint. Damit gehört Hoffnung zu den menschlichen Erwartungseffekten wie Angst, Furcht, Verzweiflung, Vertrauen und Zuversicht (vg. Brockhaus o. D. g). Sie ermöglicht es dem Menschen, „sich durch eine Vergegenwärtigung möglichen zukünftigen Geschehens in seinem aktuellen Empfinden und Verhalten zu bestimmen und zu steuern“ (ebd.). Neben der zeitlichen Dimension und der individuellen Motivation spielt die Vorstellungskraft, die durch Erfahrungen der Vergangenheit und Gegenwart geformt wurde, gemeinsam mit der zeitlichen Dimension und der individuellen Motivation eine wichtige Rolle als Baustein der Hoffnungs- bildung.

Die Hoffnung kann mit ihrer existenziellen Funktion dazu dienen, den Menschen zu stabilisieren und die persönliche Identität und Integrität zu stärken. Die soziale Gemeinschaft stellt eine zentrale Grundbedingung menschlicher Hoffnung dar. Dabei betrachtet sie den Menschen als ein unvollkommenes Wesen, das Hoffnung zur Lebensbewältigung braucht und sowohl in der Individualgeschichte als auch in der kollektiven Menschheitsgeschichte der Beweggrund ist. (vgl. Brockhaus o. D. g)

Hoffnung wird vor allem in Träumen, Fantasie, Vision, Utopie und auch in Kunst sichtbar. Die Politik manifestiert die Hoffnung in Reformen und Revolution, die Religionen im Glauben sowie Design in der Freiheit zwischen der Differenz von z. B. attraktiv/unattraktiv, inspirierend/zurückhaltend, motivierend/demotivierend, hoffnungsvoll/hoffnungslos zu wählen. (vgl. ebd.)

Können wir somit Design als Hoffnungsträger für Gesellschaften und Systeme erkennen?

Optimistischen Blick

„Um die Angst zu überwinden, sind positive Zukunftsentwürfe erforderlich“ (von Borries 2019: 53). Entwerfendes Überlebensdesign stellt sich dem Druck der Unruhe, der sich durch Unsicherheit und unvorhersehbare Entwicklungen vervielfacht und begegnet ihm mit positiven Entwürfen. Dystopien, die durch Ängste mobilisieren sowie beängstigende und unerwünschte Gesellschaftsordnungen abbilden, sind für diese Ausgangssituationen nicht besonders hilfreich. Vielmehr geht es um optimistisches Überlebensdesign, das es uns ermöglicht, langfristig eine positive Zeit als Menschheit zu erleben.

Von Borries versteht unter Überlebensdesign z. B. den zivilisatorischen und natürlichen Katastrophen, sozialen Missständen, politischen Krisen und dem Tod etwas entgegenzusetzen. Dabei aber die Hoffnung nicht zu verlieren oder aufzugeben, sondern den Willen zu behalten, „die Welt zu einem besseren Ort zu entwerfen“ (von Borries 2019: 48).

„Gutes Design hilft beim Überleben.“

(von Borries 2019: 53)

4.3.2 Balance durch lebenswerte Zukünfte

Durch Herausforderungen und Gefahren im Alltag entwickeln wir uns weiter, lernen Neues und denken über die nächsten Schritte nach. Komplexität bringt uns zum Hinterfragen und wir versuchen, sie zu enträtseln. Wenn wir etwas nicht bewältigen können, bauen wir Werkzeuge, die uns helfen.

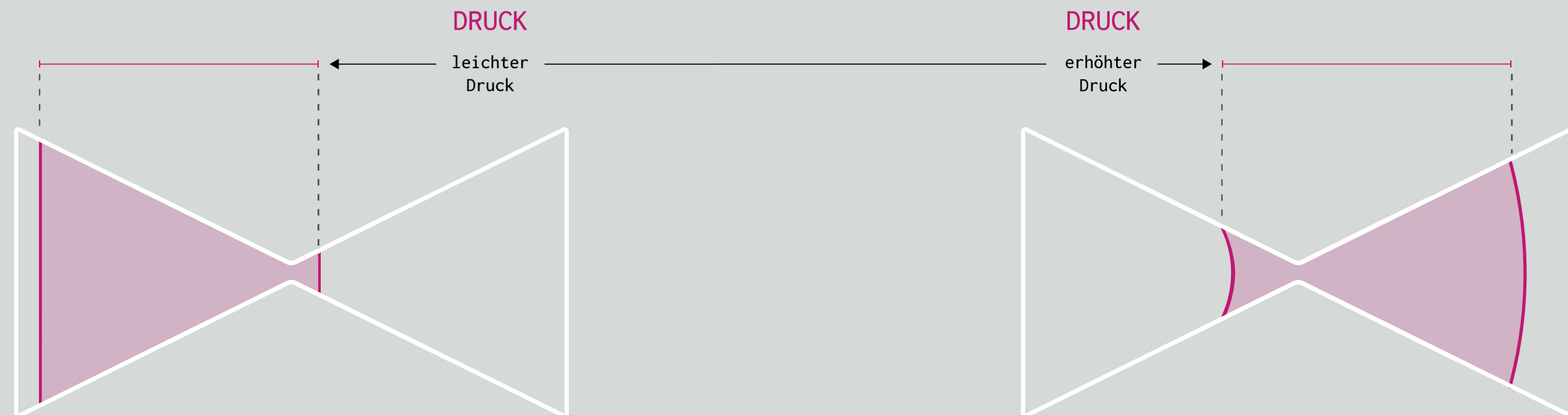
Unsere Motivation hält uns auf Kurs mit dem Gedanken, dass wir immer besser, schneller und effizienter werden und mit dem Paradox leben, dass wir dadurch mehr Zeit im Leben haben.

Brauchen wir also die Unruhe, die Komplexität und die Handlungsfähigkeit, um die Menschheit weiterzuentwickeln und zu erhalten?

Systeme müssen sich daher die Frage stellen, wie ein gesundes Gleichgewicht zwischen Zufriedenheit und Entwicklungsdruck aussehen kann. Wenn es zu extremen Ausbrüchen kommt, greift Design ein, um das Gleichgewicht

wiederherzustellen. So wird sichergestellt, dass sich Systeme weiterentwickeln und nicht der Stagnation ausgeliefert sind. Wenn Systeme funktionieren und den Stressoren nicht ausgeliefert sind, kann Design keine akuten Aufgaben oder Probleme lösen. Dies sind Systeme, die keine Weiterentwicklung anstreben und gut mit Stagnation zurechtkommen.

Abb.(18): Balance zu schaffen bedeutet, einen Zustand des Gleichgewichts herzustellen, in dem sich ein System befindet, wenn sich alle einwirkenden und angreifenden Kräfte zeitlich gegenseitig aufheben. (vgl. Brockhaus o. D. h)



Besonderes Augenmerk wird in dieser Thesis auf die Extremfälle gelegt, in denen Systeme unter vielen verschiedenen Stressoren stehen. Ausnahmezustände, die durch Verschiebungen verschiedener Ebenen entstehen. Wenn die Zielgruppe eine nicht genau spezifizierte Gruppe ist, sondern eine Problematik mit vielen Faktoren und Beteiligten im Raum mit sich bringt, kann Design allein durch Produktentwicklung oder strategisches Design nicht mehr helfen. In diesen Situationen können neue Perspektiven der Hoffnung helfen, die durch Design mitgeprägt werden können.

Pfeffer betont in diesem Zusammenhang die Relevanz der Design-Narrationen und weist auf die Dringlichkeit für gesellschaftlich notwendige Debatten hin. Eine größere öffentliche Teilnahme kann seiner Meinung nach über Modelle, Möglichkeiten, Tabus und Fallstricke erlangt werden (vgl. Pfeffer 2014: 104). Diese Diskussionsgrundlage wird in sich wandelnden Gesellschaften gebraucht. Die Visualisierung von Optionen, die durch Bilder einen Einstieg in Themen bietet und somit eine Entscheidung ermöglicht oder allen Beteiligten klar macht, wie Zukunft aussehen kann.

Leni Rachel Andersen (vgl. 2019: 22) beschreibt dies in ihrem Buch „Metamodernity“ als kollektive Vorstellung, wie eine Gesellschaft aussehen sollte. Bei der Formulierung „Collective imaginaries“ geht es nicht darum, über Hirngespinnste oder Utopien nachzudenken, sondern ein gemeinsames Handeln voranzutreiben und zielorientiert zu agieren.

Groß und Mandir (vgl. 2022:12) betonen, dass das Entwerfen und Vermitteln von Zukunftsszenarien indirekt den zukünftigen Lauf der Dinge beeinflussen kann und die Zukunftsvorstellungen der Mitmenschen dadurch prägt wird. „Denn Machbarkeit oder Rentabilität allein reichen als Legitimation für die Realisierung von Zukunftsvorstellungen nicht aus.“ (Pfeffer 2014: 108)

Zukunftsvorstellungen müssen greifbar und konkret werden. Laut Pfeffer (vgl. Pfeffer 2014: 171) ist Verantwortung eine Praxis und eine Handlung, keine Theorie oder Aussage. Sie muss gezeigt werden – „Das Zeigen wiederum ist eine gestalterische Dimension.“

4.4 Überdruck aushalten

Die intrinsische Motivation vieler Designer und Designerinnen ist der Wille, etwas zu verbessern. Dinge zum Guten und nach eigenen Werten so zu gestalten, dass diese Anklang in der Gesellschaft finden und uns Menschen das Leben vereinfachen. Obwohl Design keine Kunst ist, darf im Design die Persönlichkeit des entwerfenden Menschen nicht zu kurz kommen. Die Persönlichkeit der Designer:innen sowie die von innen heraus brennende Kreativität sind Antrieb für die Begeisterung des Entwerfens. Die persönliche Bindung zum eigenen Entwurf kann jedoch zu einer Frustration führen, besonders wenn die Verantwortung des eigenen Handelns in neuen Aufgabenbereichen wächst.

Mit der relevanten Ausbreitung des Entfaltungsraumes „Design Futuring“ bekommt Design eine weitere, langfristige und breiter aufgestellte Verantwortung zugeteilt. Wenn Design seinen Einfluss und seine Kraft weiterhin nutzen möchte, muss eine Resilienz aufgebaut werden, um mit den multiplen Krisen unserer Zeit umgehen zu können und den entstehenden Überdruck zu meistern.

Mehr Aufgabenfelder = steigende Verantwortung = Überdruck

Wie können wir mit diesem Überdruck umgehen und was können wir dagegen tun?

Welche Fähigkeiten sollten wir in den Mittelpunkt stellen, um nicht in Überforderung zu verfallen?

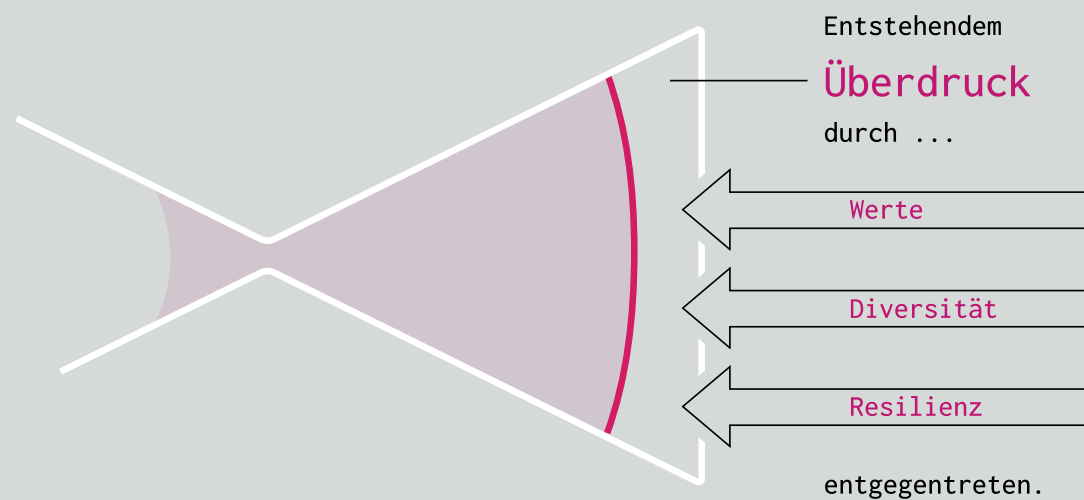


Abb. 19: Im Modell wird dieser Überdruck durch die Kompression des Entfaltungsraums sichtbar. Dieser erhöht sich je nach Dimension auf das ganze System und jeden individuellen Beteiligten, der oder die in diesem Wirkungsfeld unterwegs ist.

4.4.1 Mutig und werteorientiert handeln

Die Zeiten sind vorbei, in denen die Gesellschaft nur von der Politik eine Haltung zu aktuellen Themen einfordert. Heutzutage ist für den Unternehmenserfolg entscheidend, wie sich das Unternehmen zu Themen wie Nachhaltigkeit, Menschenrechte, Gleichstellung von Geschlechtern verhält und dies nach außen kommuniziert. Das sind Themen, die aktuell auf den Straßen und in Medien Relevanz besitzen und auf breiter Basis diskutiert und besprochen werden, haben Kunden über ihre Kaufkraft die Macht, den Wandel persönlich zu beeinflussen.

Wie dem folgenden Zitat zu entnehmen ist, betont von Borries den Vorteil von Einzigartigkeit. „Doch diese Förderung von Einzigartigkeit dient nicht nur der persönlichen Freiheit, sondern auch der Steigerung der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit“ (Borries 2019: 106). Laut von Borries (vgl. ebd.) ist das Entwerfen einer unverwechselbaren Identität eine ständige Arbeit, Investition und Verbesserung.

Individuelle Werte und Überzeugungen machen eine unverwechselbare Identität aus und ermöglichen, aus der anonymen Masse aufzutauchen. Nach Meinung des Zukunftsinstituts (vgl. 2022a) bilden Werte das verbindende Element einer neuen Wir-Kultur. Wer seine eigenen Werte kennt, diese kultiviert und klar kommuniziert, wird zu Orientierungspunkten in unsicheren Zeiten (vgl. ebd.). Daher bin ich überzeugt, dass auch Designer:innen in Zukunft diesen Druck vermehrt verspüren werden, ihren Teil zum Wandel beizutragen. Eine persönliche Haltung wird daher wieder stärker gefordert und aktiv in Designvisionen gesucht.

John Thackara (vgl. 2012), Schriftsteller und früherer Leiter des niederländischen Designzentrums, beschreibt diese Personen als Akteur:innen und Agent:innen des Wandels und schreibt ihnen eine weitaus größere Rolle als Triebkräfte zu als zuvor gedacht. Die wirksamsten Akteur:innen des Wandels sind für Thackara Menschen, die offene Fragen stellen, tägliche Herausforderungen annehmen und mit alternativen Praktiken agieren. (vgl. ebd.)

4.4.2 Diversität nutzen, um zu verstehen

Die Tatsache, dass Design nicht mehr nur das „schön machen“ am Ende eines Prozesses ist, wurde durch die steigende Relevanz in der Industrie bewiesen. Design ist aus vielen Branchen und Unternehmen nicht mehr wegzudenken. Es übernimmt die Rolle der Gestaltung sowohl auf Produktebene als auch auf Ebene der Unternehmensstruktur, bietet Alternativen zu bestehenden Systemen und hinterfragt den Status quo. Dies ist dem Aspekt zu verdanken, dass Design schon immer über den eigenen Tellerrand geschaut und Fähigkeiten adaptiert hat. Sei es in der Produktentwicklung, die zusätzlich zu Konzept und Form auch ganze Produktionsoptimierungen und technische Aspekte durch Prototypen integriert oder im strategischen Design, das keinen Halt macht vor der Gestaltung von komplexen Branchen- und Unternehmenslandschaften und diese durch disruptive Methoden zum Wandel befähigt.

In der Studie „Zukunftskraft Resilienz“ beschreibt das Zukunftsinstitut (vgl. 2022a) die Fülle der „unknown unknowns“ als das enorm hohe Maß an Nichtwissen der hyperkomplexen Welt des 21. Jahrhunderts. Dieses Nichtwissen stellt uns nun vor die Frage: „Wie sieht ein produktiver Umgang mit Krisen aus, die nicht prognostiziert werden können – oder noch nicht einmal gedacht sind?“ (Zukunftsinstitut 2022a).

Durch eine Erweiterung des Entfaltungsraums werden automatisch neue Wissensfelder relevant, die in erster Betrachtung nicht direkt mit Gestaltung zu tun haben. In diese Bereiche muss sich Gestaltung aber hineintrauen, um langfristig mitzugestalten. Für diese Herausforderung ist Branchenexpertise vorteilhaft. Sie fördert sowohl Akzeptanz als auch Glaubwürdigkeit und hilft, mit neuen Ideen begeistern zu können.

Die Zeit für den notwendigen Wissensaufbau ist jedoch begrenzt. Vor allem dann, wenn neue Tätigkeitsfelder oder Branchen gestaltet werden sollen. Die Diversität von interdisziplinären Teams kann genutzt werden, um der wachsenden Informationsflut entschlossen zu begegnen.

Nach Pfeffer (vgl. 2014: 100) sinkt durch Diversität das Risiko des Scheiterns. Dabei weist er auch darauf hin, dass die Vielzahl an Perspektiven und Wissensquellen eine Gesellschaft krisenfester macht (vgl. ebd.). „Wissensnetzwerke sind sowohl in Zeiten der Krise als auch als präventive Maßnahme von hoher Relevanz: Wissen zu teilen und zugänglich zu machen, erhöht die kollektive Intelligenz und ermöglicht Innovationen.“ (Zukunftsinstitut 2022a)

Ein weiterer Aspekt darf in diesem Zusammenhang nicht vernachlässigt werden. Nach Ansicht von Pfeffer (vgl. 2014: 231) liegt nämlich die Kunst darin, auch ohne ausreichende Informationen Lösungen hervorzubringen. Aus seiner Sicht ist dies immer der Fall, da besonders in einer unübersichtlichen und komplexen Welt nie genügend Wissen vorhanden ist. Aus diesem Grund sollten Intuition, Versuch und Irrtum sowie Such- und Stopp-Regeln in die Gestaltungsmethoden einfließen. (vgl. ebd.)

Hier schließt sich der Bogen zum Anfang des Kapitels: Auf den Überdruck muss durch Mut und Individualität reagiert werden.

4.4.3 Resilienz als zukunftsgewandter Skill

Ungewisse Veränderungen stehen uns in vielen Bereichen bevor. Das Tempo, an das wir unsere Systeme immer schneller und individueller anpassen müssen, erhöht sich. Anpassung wird daher eine wichtige Kompetenz, die uns gerade mit Sicht auf überholte Systeme – und in Verbindung mit Mut – hilft, neue Wege zu gehen. Individuelle Angewohnheiten, exponentielles Wachstum oder Wunsch nach Macht sind keine Bausteine mehr, die die geforderten globalen Anpassungen ermöglichen. Laut dem Zukunftsinstitut (vgl. 2022a) wächst eine gesellschaftliche Resilienz aus einem zukunftsgewandten Zusammenhalt. Nur in Form eines progressiven „Wir“ und einer Form von Resilienz kann es uns gemeinsam gelingen, Krisen dynamisch zu bewältigen. (vgl. ebd.)

Aus der Resilienzforschung kommt das systemische Modell „Lazy Eight“ (Abb. 20), welches die Phasen eines lebenden Systems (biologisches System oder Kommunikationssystem) veranschaulicht. Damit bekommen Gruppen, Organisationen, Unternehmen und die Gesellschaft ein Werkzeug an die Hand, um nachhaltiges Wachstum zu ermöglichen. Hierfür müssen die verschiedenen Lebenszyklen diversifiziert und ausgewogen besetzt sein (vgl. Zukunftsinstitut 2022b). Ein System ist „nur dann lern- und zukunfts-fähig, wenn es Gleichzeitiges und Gegensätzliches zulässt und nicht monoton oder linear programmiert ist.“ (ebd. 2022b)

Das Modell hilft uns, aus Entwicklungen wie der Globalisierung oder der Digitalisierung zu lernen und sie kritisch zu hinterfragen. Es sind Abhängigkeiten entstanden, die in der Vergangenheit nicht mit der Diversität auf der Erde in Einklang gebracht wurden und sich daher im nächsten Zyklus als Problem erweisen könnten. Der Moment der Krise ist untrennbar mit dem Moment des Lernens und der Erneuerung verbunden. (vgl. ebd. 2022b)

Eine Erneuerung zu entwerfen bedeutet auch immer, sich auf Neues einzulassen. Probleme frühzeitig zu erkennen und dafür neue Blickwinkel einnehmen zu können, sind hilfreiche Fähigkeiten, um sich auf Ungewisses einzulassen. Um diese Fähigkeiten/Skills zu fördern, muss viel in die eigene Motivation investiert werden. Das bedeutet, ständig interessiert zu sein und die eigene Komfortzone immer wieder zu verlassen – Widerstandskraft als neue Superpower?

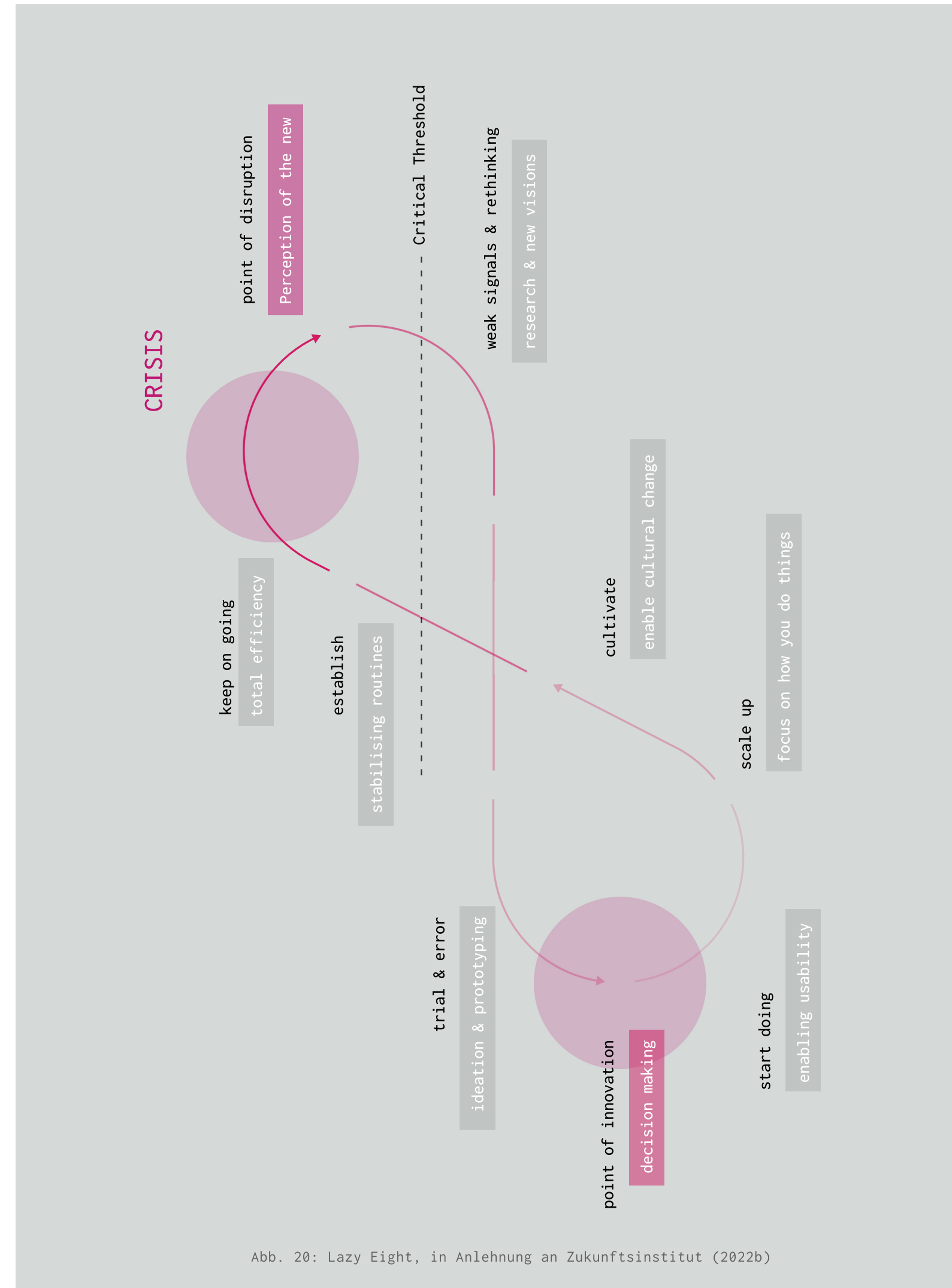


Abb. 20: Lazy Eight, in Anlehnung an Zukunftsinstitut (2022b)

4.5 Kommunikation zwischen Systemen und Design

Menschen nutzen Systeme, um die Komplexität der Umwelt zu strukturieren. Diese geben Leitplanken und schränken den Horizont der Möglichkeiten ein. Denn wenn alles möglich ist, ist für uns Menschen nichts vorhersehbar. Durch die Komplexitätsreduzierung, die ein System ausmacht, wird dieses innerhalb seiner eigenen Grenzen handlungsfähig.

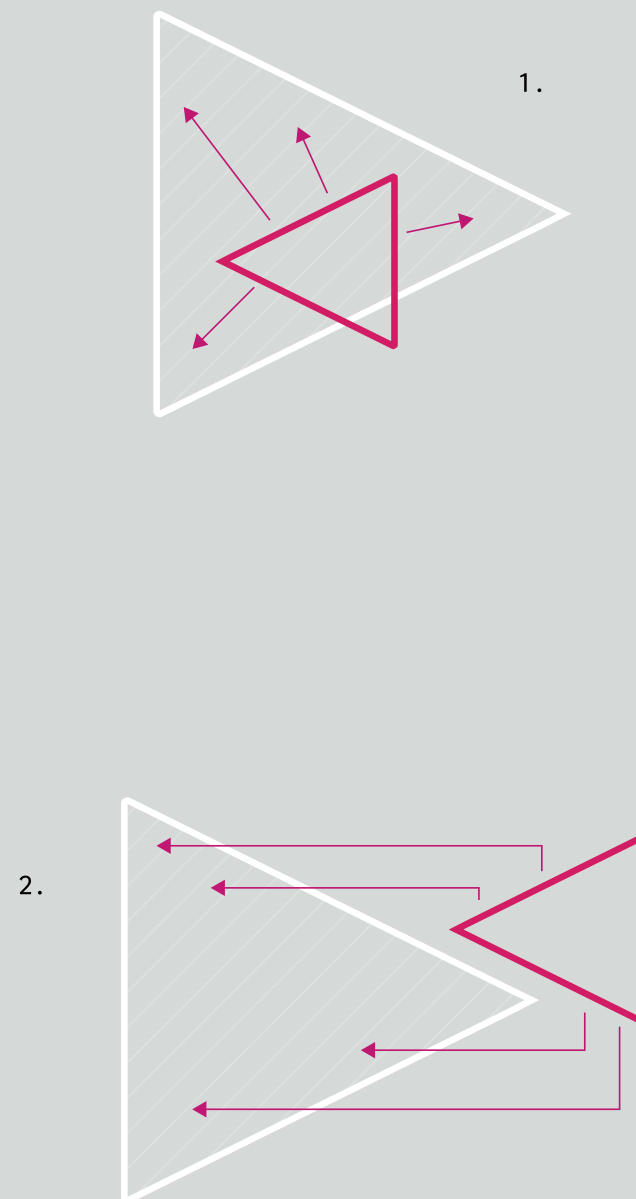
Sobald es Operationen hervorbringt (die charakteristische Operation sozialer Systeme ist die Kommunikation), ist es operativ geschlossen. Das bedeutet, dass keine Operationen ein System verlassen können und dass keine Operation in der Umwelt oder in anderen Systemen ankommen kann. Daher ist es theoretisch unmöglich, ein System von außerhalb zu verändern oder es nach eigenen Vorstellungen anzupassen.

Was Systeme jedoch wahrnehmen können, sind Irritationen als Information aus der Umwelt. Diese müssen aber in ihrer Kommunikation anschlussfähig sein. Daraufhin kann das System entscheiden, ob es von innen heraus reagiert oder sich anpasst/verändert.

Was bedeutet dies nun für die Interaktion zwischen Systemen und Design? Wie können Systeme gestaltet werden?

Design hat zwei Möglichkeiten (Abb. 21), um mit dem eigenen Handeln ein System zu beeinflussen:

1. Design wird ein Teil/Element des gestaltenden Systems und gestaltet von innen heraus.
2. Design versucht durch z. B. Kritik, Protest, Argumentation, Inspiration, Begeisterung zu irritieren und ein System indirekt zu beeinflussen.



Warum ist Design in der Lage, sich innerhalb aber auch außerhalb von Systemen flexibel zu positionieren?

„Design ist weder ideologisch vorbelastet noch politisch oder religiös verpflichtet.“

(Wagner 2015: 121)

Wagner (vgl. 2015: 121) vertritt den Standpunkt, dass Design nicht nach Glaubenssätzen handelt, sondern anhand von Kriterien bewertet. Um Freiheit, Toleranz, Gleichbehandlung und Nachhaltigkeit anzustreben, verwendet Design Kriterien, die ein sinnvolles, humanistisches Ideal umsetzen können. „Design strebt in seiner Suche immer nach einem Ideal. Es richtet sich nach einem funktionalen, nutzerorientierten oder ästhetischen Ideal und nicht nach einem inhaltlichen Ideal oder einer Ideologie.“ (Wagner 2015: 121)

Das bedeutet jedoch nicht, dass Design immer unpolitisch ist. Es kann im politischen Bereich unterschiedlich aktiv werden, sowohl im positiven als auch im negativen Sinne und auch Ideologien oder religiösen Inhalten eine Form geben. Das Funktionssystem Design beeinflusst durch seinen Maßstab „Erfolg durch angemessene Gestaltung“ und muss sich aber den Folgen seines Handelns bewusst sein.

Design ist, um handeln zu können, auf andere Systeme und die Umwelt angewiesen und nimmt damit auch Abhängigkeiten von deren Regeln, Überzeugungen, Werten und Routinen in Kauf. Jedes System oder Subsystem bewertet diese dann nach seinen eigenen Kriterien. Design ist daher auf der inhaltlichen Ebene sehr anpassungsfähig und kann flächendeckend eingesetzt werden, darf aber die eigenen Ideale nicht aus den Augen verlieren.

4.5.1 Als Teil eines Systems

In vielen Unternehmen wurden in den letzten Jahren Innovationsbüros, Design-Labs, Kreative-Hubs, Think-Tanks, Design-Thinking Spaces usw. integriert, um die strukturierte und prozessorientierte Herangehensweise aus dem Design zu implementieren. Dadurch wurde es Designer:innen ermöglicht, sich nicht nur in den Entwurfsprozessen von Produkten zu entfalten, sondern auch interdisziplinär mit anderen Abteilungen und Expert:innen, z. B. in Form von Design-Workshops, Nutzer-Testing, Sprint-Formate, zu arbeiten.

Design agiert somit als Teil des ganzen Systems und akzeptiert daher auch dessen Regeln, Routinen und Sinn. Dabei wird in Zukunft noch mehr die eigene und individuelle Positionierung, Ethik und Meinung eine Rolle spielen, womit auch Unternehmen zu vielen aktuellen Themen Stellung beziehen müssen.

Ein Vorteil, wenn Design innerhalb eines Systems wirkt, liegt in der Hebelwirkung, die ein inneres Element auf das System hat. Die Funktionsweise ist dann leichter erkennbar und ein Wandel kann gezielter angegangen werden. Auf der Ebene von Unternehmen wird dies mittlerweile teilweise erreicht und in der Praxis umgesetzt. Durch die Implementierung von Design in vielen Branchen klar erkennbar.

Aber wie sieht eine Kooperation mit anderen sozialen Systemen aus?

Wie kann Design innerhalb einer Gesellschaft als eigenes Funktionssystem handeln und sich integrieren, ohne in eine Abhängigkeit von anderen Subsystemen wie z. B. von Unternehmen oder der Wirtschaft zu geraten?

4.5.2 Durch Irritation von außen

Eine andere Möglichkeit ein System zu beeinflussen besteht darin, von außen durch das eigene Verhalten und Handeln zu irritieren. Dies kann einerseits Verunsicherung oder Nervosität auslösen, andererseits aber auch inspirieren und/oder motivieren.

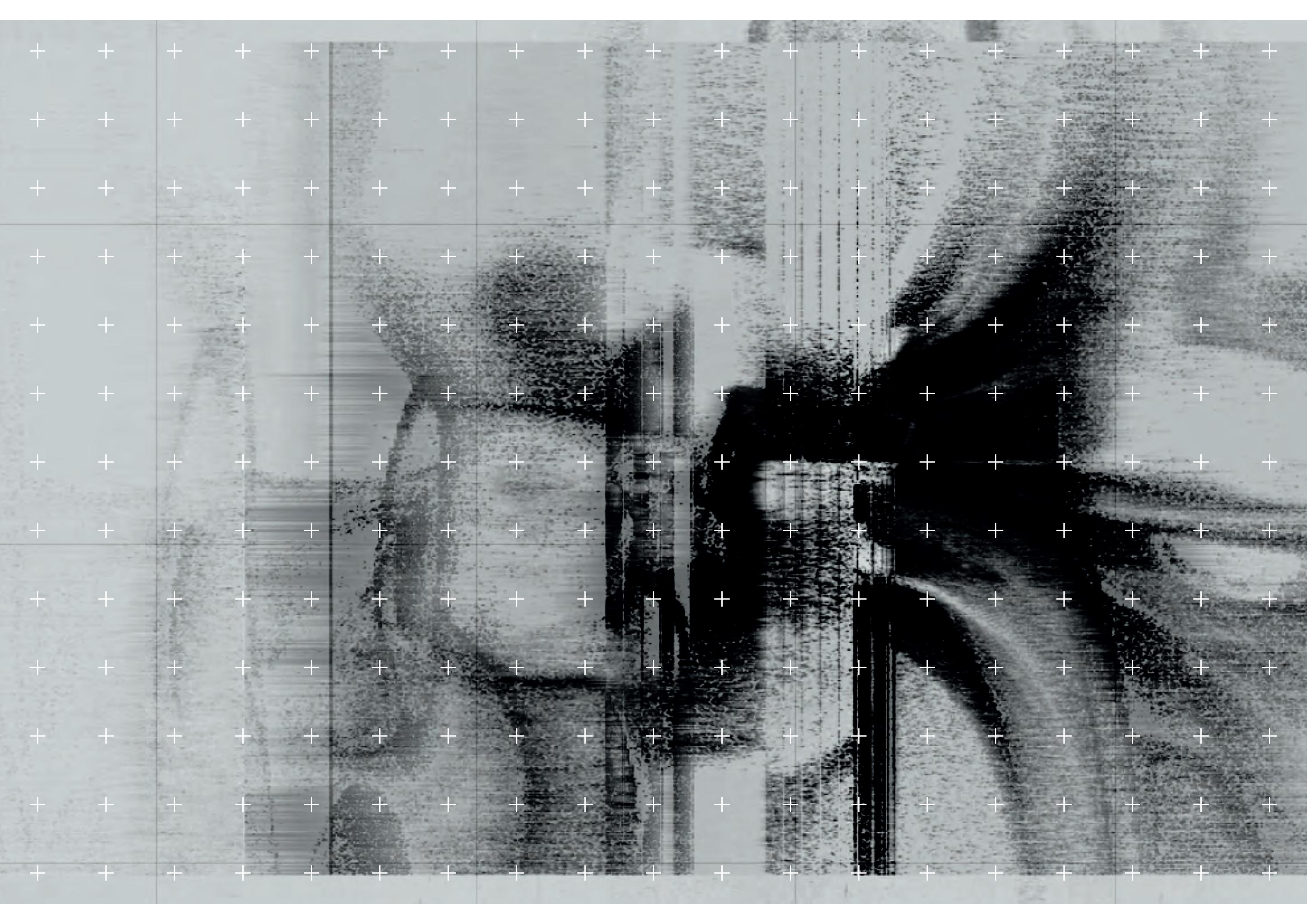
Viele Systeme und Subsysteme irritieren sich somit gegenseitig und können dadurch Veränderung fördern. Systeme wie die Politik werden z. B. durch Demonstrationen aus der Gesellschaft auf das aus ihrer Sicht unbefriedigende Handeln hingewiesen oder durch investigativen Journalismus auf Missstände aufmerksam gemacht. Unternehmen in der Wirtschaft werden durch Streiks der Gewerkschaften auf bessere Arbeitsbedingungen in der Branche oder die Wünsche ihrer Belegschaft hingewiesen. Eine Gesellschaft wird durch die Kunst herausgefordert, sich kritisch mit Werten oder der eigenen Geschichte auseinanderzusetzen.

Die klassische Produktentwicklung wird z. B. durch den Erfolg der Start-up-Szene irritiert, was besonders in der Form, Arbeitsweise und im Handeln erkennbar wird. Design leistet dabei durch innovative Prozesse einen wichtigen Beitrag. Start-ups laufen manch großen Unternehmen den Rang ab und sorgen für Turbulenzen. Neue Ideen und Konzepte werden konkurrenzfähig und eröffnen eine Vielfalt an Optionen. Fleischersatzprodukte, Mobilitätsangebote und neue digitale Dienste sind nur ein paar wenige Beispiele, die eine Welle von Irritationen auslösen und somit andere Systeme beeinflussen.

Um erfolgreich zu irritieren, muss ein Spagat zwischen dem Bezug zur aktuellen Situation und dem Blick in die Zukunft gespannt werden. Je weiter in die Zukunft gestaltet wird, umso seltener wird auf aktuelle Lösungen oder Strukturen aufgebaut. Obwohl dabei unter anderem von neuen Gesellschaftsformen, neuen Werteverständnissen und neuen Technologien ausgegangen wird, muss die Praktikabilität gewährleistet werden, um nicht die Relevanz für das angesprochene System zu verlieren.

„Visionäres Design sollte immer praktikabel sein, sonst bleibt es ein visionäres Konstrukt.“

(Noller 2017: 81)



„If our belief systems and ideas don't change, then reality won't change either. It is our hope that speculating through design will allow us to develop alternative social imaginaries that open new perspectives on the challenges facing us.“

Dunne und Raby

05

5. Modellanwendung

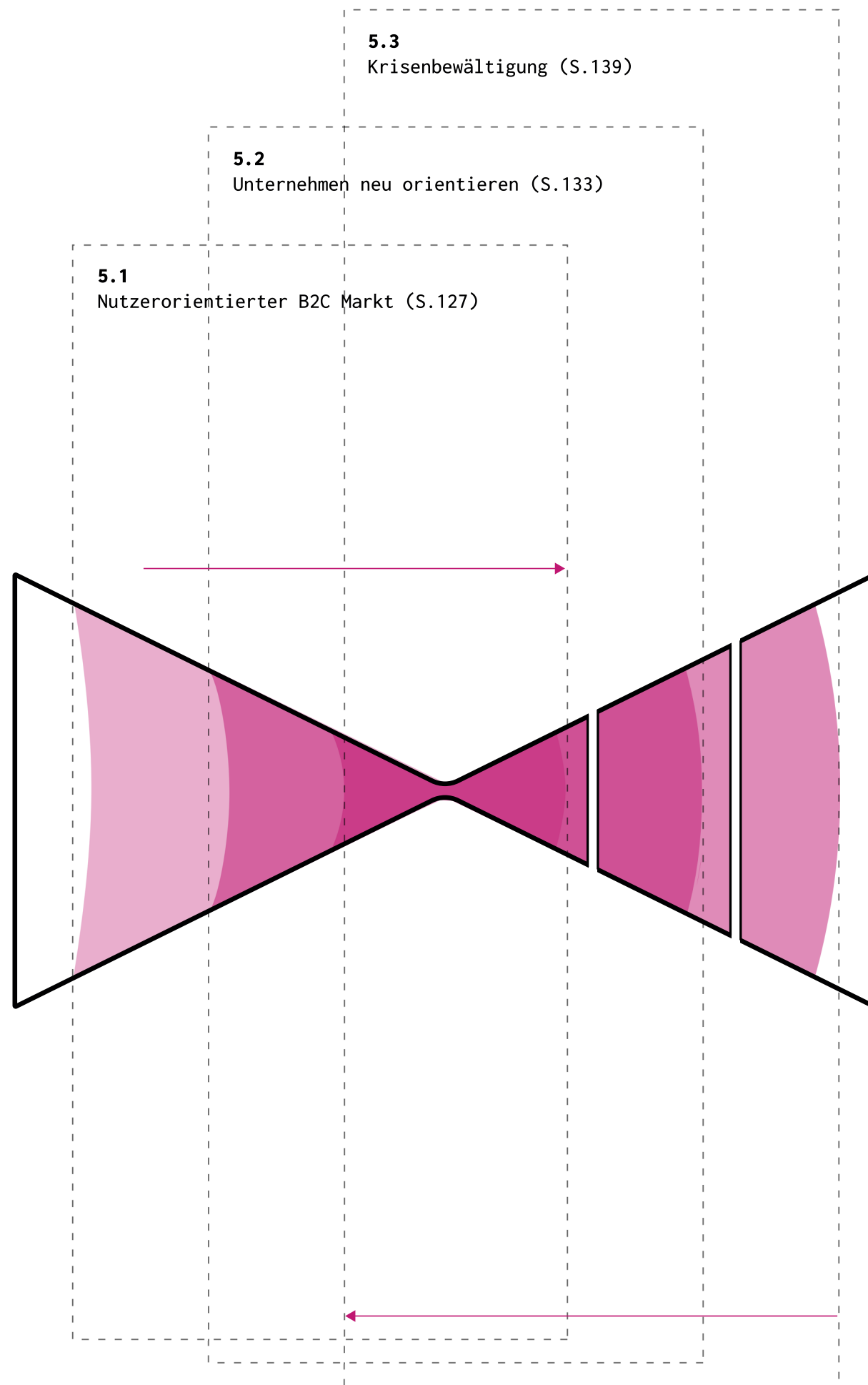
In dem Zitat von Dunne und Raby (vgl. 2013: 189) wird deutlich, dass sich unsere Systeme des Glaubens, der Überzeugungen, Werte und Ideen verändern müssen, damit sich unsere Realität verändert. Daher besteht die Hoffnung, dass sich durch Spekulationen im Design alternative soziale Vorstellungen entwickeln lassen, die sich in der Praxis und im Handeln widerspiegeln.

In diesem Kapitel wird das Modell anhand des Themas Klimawandel in drei Anwendungsstufen veranschaulicht, um für das jeweilige Handeln von Design zu sensibilisieren und den Praxisbezug herzustellen. Dies zeigt auch, wie die beiden Dimensionen „Produkt Design“ und „Strategie Design“ in dem Modell konzipiert sind. Darüber hinaus wird auch deutlich, welche Arten von Formen gestaltet werden müssen und welche Gestaltungsdisziplinen erforderlich sind.

Das Thema „Klimawandel“ wird für die modellhafte Anwendung in die von Nancy Roberts (vgl. 2000: 1f) definierten Problemtypen separiert.

Sie unterscheidet, ausgehend von dem Konfliktpotenzial, drei Typen: simple problems, complex problems und wicked problems. Laut Roberts sind „simple problems“, Probleme, bei denen ein verbreiteter Konsens über deren Definition und Lösung besteht. Bei „Complex problems“ ist die Problemdefinition klar, es besteht aber kein Konsens darüber, wie dieser gelöst werden soll. Nach Meinung von Roberts sind die Probleme des dritten Typs „wicked problems“ einem hohen Maß an Konflikten zwischen den Beteiligten ausgesetzt.

In diesem Fall gibt es weder eine Einigung über das Problem noch über seine Lösung. (vgl. Roberts 2000: 1f)



Die Abbildung 22. zeigt die in diesem Kapitel genannten Anwendungsstufen und deren Druckverhältnisse. Anhand von drei Ansätzen, die auch repräsentativ für andere Themenstellungen sind, wird die zukunftsrelevante Reaktion von Design aufgezeigt. Der Rückblick am Ende erklärt, wie das Konzept zu interpretieren ist.

5.1 Nutzerorientierter B2C Markt (Product Design)

Der Wunsch nach Alternativprodukten auf vegetarischer oder veganer Basis steigt langsam, aber stetig an. Neben Bio-Märkten positionieren sich mittlerweile auch Supermärkte und Discounter mit einer wachsenden Auswahl an Produkten, welche ohne tierische Inhaltsstoffe auskommen. Eine breite Auswahl an Tofu-Schnitzeln, Erbsenschoten-Lyoner, Hackfleisch aus Grünkernschrot, aber auch Alternativen für Brotaufstriche oder gänzlich neue Produkte bereichern und etablieren sich im Markt.

Gründe für den Kauf dieser Produkte durch die noch kleine Zielgruppe könnten unterschiedlicher nicht sein. Die Anlässe sind vielfältig und es bleibt jeder und jedem selbst überlassen, ob die Entscheidung aus Gründen des Tierwohls, der Nachhaltigkeit, der Ablehnung der Massentierhaltung, den Auswirkungen auf das Klima oder als reiner Lifestyle in der Gesellschaft getroffen wird. All diese Beiträge leisten einen gemeinsamen Teil zu dem gesellschaftlichen Diskurs und führen gegebenenfalls langfristig zu einem Wandel.

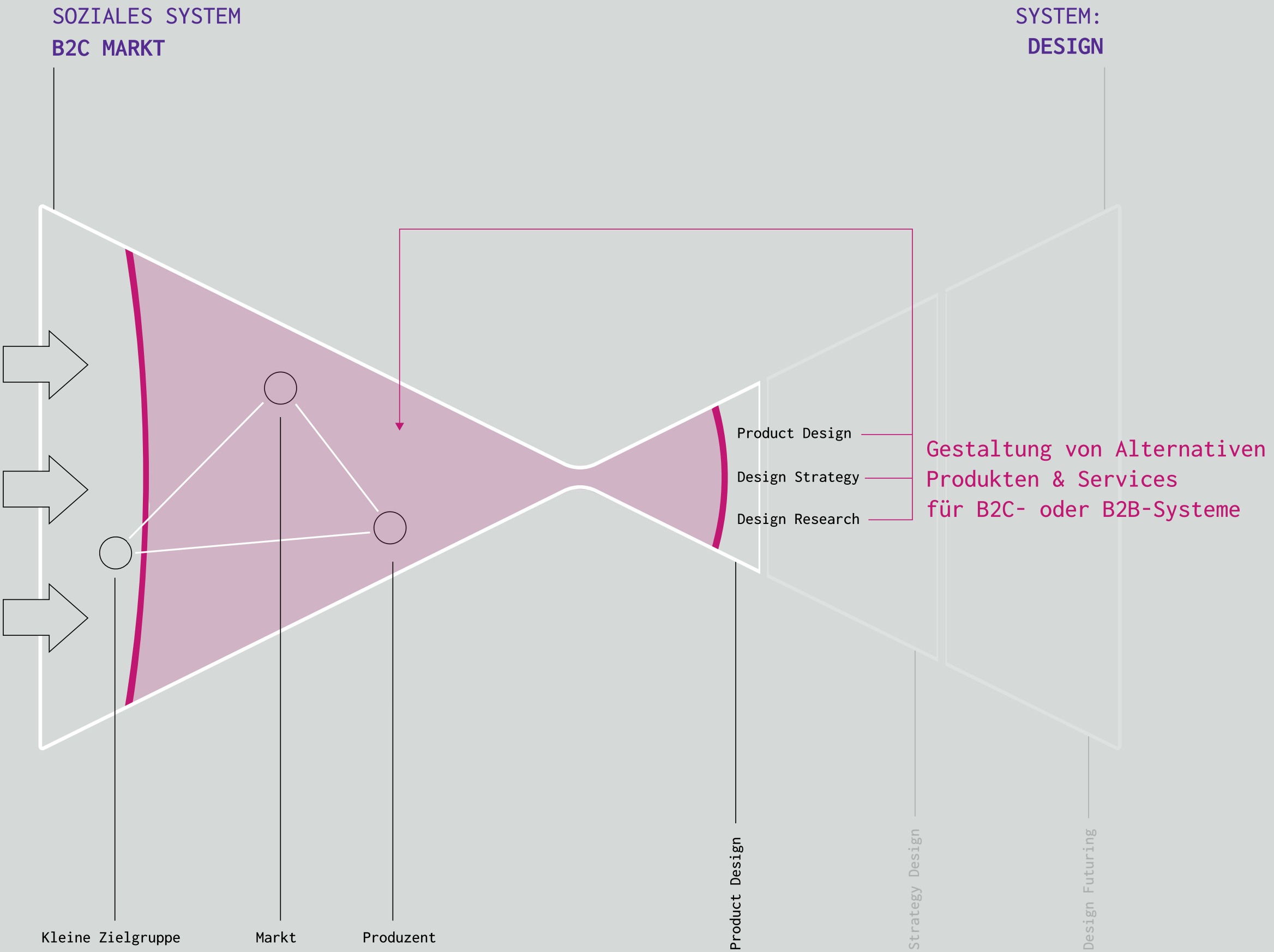
Allerdings geht diese Zielgruppe des „Wandels“ auch Risiken ein. In diesem Beispiel handelt es sich bewusst um kleine Risiken, die nicht vergleichbar sind mit Problemen wie Hunger, Protest oder Krieg. Doch dazu später mehr.

Diese kalkulierbaren Risiken können z. B. im fehlenden Angebot, der Qualität der Produkte in den frühen Entwicklungsstadien, der Geschmacksfindung für eine breite Masse der Konsumenten und Konsumentinnen, den hohen Kosten durch den Prozess der Entwicklung oder die zu hinterfragenden Inhaltsstoffe liegen. Außerdem ist im Anfangsstadium das Interesse sowie die Experimentierfreudigkeit der Kunden notwendig, welcher von einem gleichzeitigen Wissensaufbau der Kunden zu den Produkten begleitet werden muss. Es ist auch zu bedenken, dass die Angebote eventuell mit anderen Zielen der Zielgruppe, wie z. B. der Abfallvermeidung, konkurrieren.

Beispiel 1.
Gesunde Alternativen für
tierische Ersatzprodukte

KOMMUNIKATION

- Geringe Komplexität
- Wunsch nach attraktiven Optionen
- Geringe Unruhe
- Wenig Protest und kein zeitlicher Druck
- Geringe Handlungunfähigkeit
- Vorhandene Auswahl - Konkurrenzprodukte



In diesem Beispiel ist das soziale System des „Business to Customer (B2C)“-Marktes relativ wenig unter Druck. Die Kommunikation der kleinen Zielgruppe mit den Produzierenden und dem Markt ist wenig belastet. Die Interdependenzen und die Kommunikation können z. B. durch Designprozesse gut analysiert und durch eine nutzerzentrierte und lösungsorientierte Entwicklung bewältigt werden.

Für den bestehenden Markt besteht jedoch wenig Zeitdruck, da die meisten Konsumierenden noch auf traditionelle Lebensmittel zurückgreifen.

Dieser Zeitdruck wird sich nicht ändern, solange die Gesellschaft handlungsfähig ist und wie in diesem Beispiel durch das reichhaltige Angebot an herkömmlichen Lebensmitteln bestens versorgt ist. Betrachtet man als traditionelles Unternehmen die reinen Fakten dieser Entwicklung, so ist das Potenzial in diesem neuen Markt vor allem kurzfristig relativ gering und steht im Gegensatz zu einer bereits bestehenden und lukrativen Struktur mit Massentierhaltung, hoher Nachfrage, reichhaltigen Subventionen und einer funktionierenden Wertschöpfungskette.

Design kann für die Produkte mit ökologischer Ausrichtung und Berücksichtigung des Klimawandels als Funktionssystem agieren und den Erfolg der Produzenten sowie des Marktes auf Produktebene steigern. Design wird nicht nur für das Lebensmitteldesign, sondern auch für das Marketing, das Produkt- und Verpackungsdesign, die Produktionsautomatisierung, die Gestaltung von Lieferketten, Dienstleistungen oder Wissensportalen benötigt.

5.2 Unternehmen neu orientieren (Strategy Design)

Erhöhen wir nun aber die Flughöhe und blicken auf das System des Ernährungssektors, erkennen wir das System aus 5.1 als Teilsystem eines größeren Ganzen. Die Perspektive, aber auch der Blickwinkel der vorhandenen Elemente wird nun größer. Neue Meinungen, Forderungen und Ziele kommen ins Spiel. Vertreter:innen einer ökologischen Landwirtschaft fordern mehr finanzielle Unterstützung und neue Lösungen, Umweltorganisationen protestieren für den Tierschutz und selbst politische Parteien wollen in ihrem Wahlprogramm zu diesem Thema überzeugen.

Obwohl jedes Element in diesem Beispiel das gleiche Ziel hat, im Idealfall die Abschaffung der Massentierhaltung, herrscht Unruhe in der gemeinsamen Kommunikation. Jedes Teilsystem hat seine eigene Herangehensweise, seine eigenen Werte, seine eigenen Zeitspannen des Handelns und vor allem seine eigenen Abhängigkeiten von anderen Systemen.

Die Politik mit ihrer Parteienstruktur ist von den Interessen der Wähler:innen in ihrer demokratischen Struktur abhängig und hat somit eine Handlungs- und Wirkungsdauer von einer Legislaturperiode. Mit dem Medium der Macht hat die Politik aber auch Möglichkeiten, Veränderungen herbeizuführen.

Die Landwirtschaft hat als Teil der Wirtschaft die Funktion der Knappheitsminderung und ist somit für den Nachschub von Gütern verantwortlich. Mit dem Medium Geld in Form von Subventionen werden entscheidende Weichen gestellt, womit die Landwirtschaft langfristig planen kann. Diese können aber auch ein Potenzial für Veränderungen sein, wenn die Politik damit neue Märkte und neue Produkte unterstützt, um dem Klimawandel entgegenzuwirken.

Auch die Zusammenschlüsse innerhalb von Organisationen leisten ihren Beitrag zum Wandel. Durch gezielte Protestaktionen und die Veröffentlichung von Missständen werden traditionelle Systeme und die entsprechende Kundenschaft irritiert und aufgerüttelt.

Beispiel 2.
Abschaffung der
Massentierhaltung

KOMMUNIKATION

Mittlere Komplexität
Forderungen und Ziele
unterscheiden sich

Mittlere Unruhe
Elemente fordern
alternative Optionen

Mittlere Handlungunfähigkeit
Potenziale und Chancen
müssen entwickelt werden

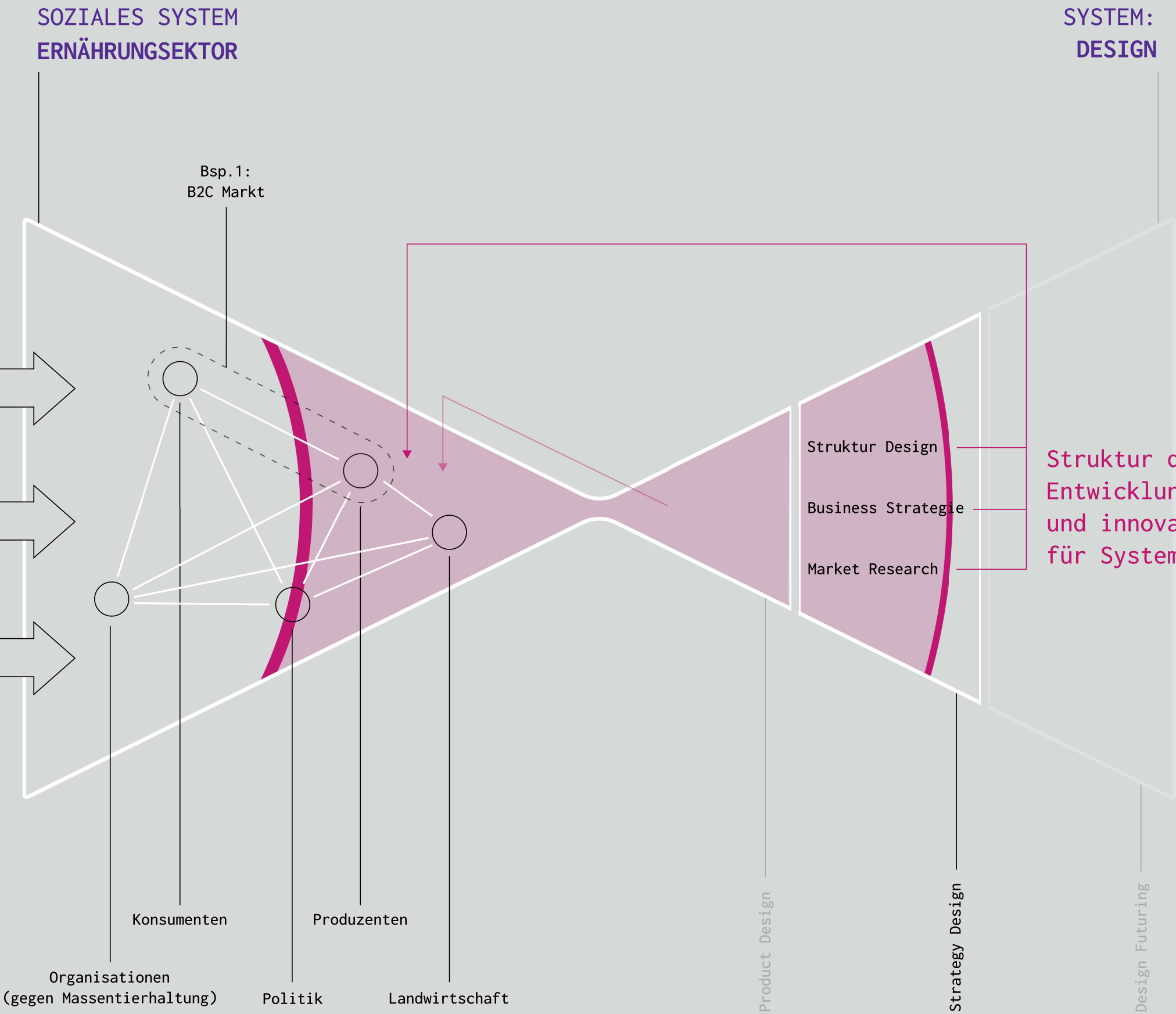


Abbildung. 24 - Eigene Darstellung

Welche Rolle spielt Design in diesem Beispiel?

Bei Betrachtung auf dieser Ebene liegt der Fokus des Designs nicht zuerst auf der Gestaltung von Produkten, sondern auf einer strategischen und prozessorientierten Betrachtung von Unternehmen und Branchen (z. B. Landwirtschaft). Es müssen strategisch und innovativ relevante Geschäftsprozesse entwickelt werden, um mit den neuen Herausforderungen umzugehen. Design kann dabei Orientierung, Verständnis, Struktur und Kommunikation innerhalb der Teilsysteme bieten. Durch Marktforschung und eine kundenorientierte Brille werden Wünsche, Trends und Anforderungen anderer Systeme in die eigene Sprache übersetzt, um eine neue Geschäftsstrategie und ein Kundenerlebnis zu etablieren. Design kann Komplexität in Unternehmen orchestrieren und nach innen und außen nachvollziehbar kommunizieren.

5.3. Krisenbewältigung (Design Futuring)

Betrachten wir das genannte Beispiel aus noch größerer Flughöhe, wird die letzte Ebene des „Design Futuring“ erreicht, wenn die Komplexität, die Unruhe und die Handlungsunfähigkeit innerhalb der Kommunikation ein Ausmaß annimmt, das von einem oder mehreren Systemen allein nicht mehr gelöst werden kann. In einer solchen Situation wird eine große Bandbreite von vielen verschiedenen Systemen benötigt, die gemeinsam agieren wollen und können. Ein gemeinsames Ziel will oder muss erreicht werden, ohne das eigene System aufzugeben. Und in genau solch einer Situation befinden wir uns gerade – der Klimakrise.

Das soziale System der Klimakrise besteht aus allen Systemen, die von ihr betroffen sind, die zur Krise beitragen oder über sie kommunizieren. Einfach gesagt aus allen. Damit steigt die Komplexität der Kommunikation in ein nicht mehr beherrschbares Ausmaß. Vielleicht haben einige das gleiche Ziel, aber alle haben ihre eigene Art und Weise dorthin zu gelangen. Es kommt zu Unruhen, weil wir unter Zeitdruck stehen. Infolgedessen nehmen Proteste, Schuldzuweisungen und Unmut in der Gesellschaft zu. Ein Gefühl der Ohnmacht macht sich breit, da die Handlungsunfähigkeit zunimmt. Kleine Taten und Beiträge erscheinen unwichtig und der große Erfolg ist nur schwer sichtbar. In der Folge kann es zu Unverständnis, Überforderung, Panik oder gar Gleichgültigkeit kommen. Diesem Vakuum der Leere gilt es entgegenzuwirken!

Beispiel 3.
Klimawandel als gesellschaftliche
Verantwortung

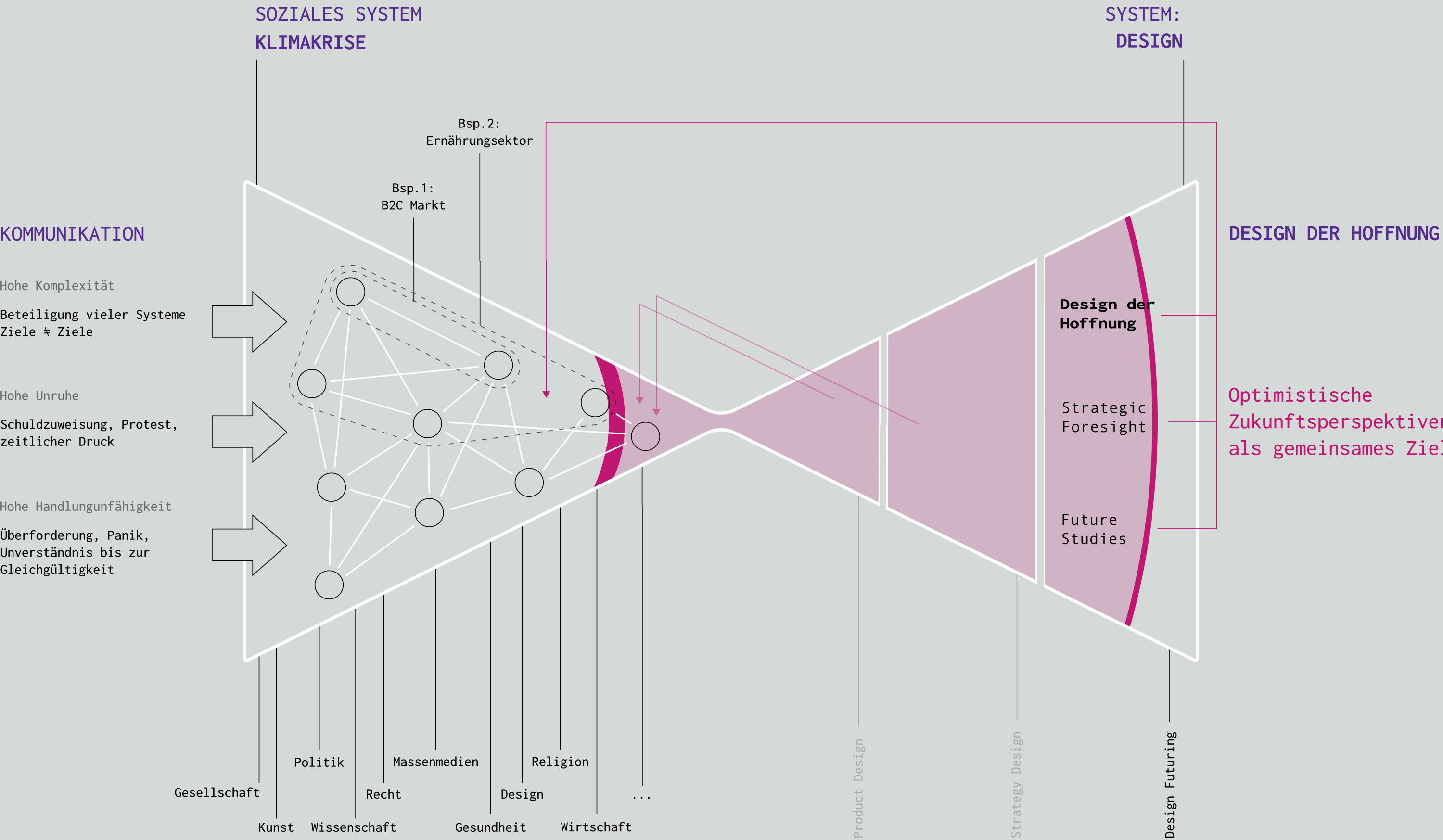


Abbildung. 25 - Eigene Darstellung

Durch die Fähigkeit, zukunftsorientierte Formen zu schaffen und Optionsräume erfahrbar zu machen, hat Design die Möglichkeit, mehrere Systeme gleichermaßen anzusprechen. Dabei werden verschiedene Optionen von Perspektiven und möglichen Zukünften geschaffen mit dem Ziel, eine gemeinsame Vision zu gestalten. In Kombination mit Design, strategischer Vorausschau und Zukunftsstudien entstehen so tragfähige Zukünfte, auf denen aufgebaut werden kann.

Um die Interaktion zwischen Design und anderen Systemen hier zu ermöglichen, wird auf Irritation von außen als die zweite Art der Kommunikation zurückgegriffen. Design wird durch Irritationen von anderen Systemen herausgefordert und irritiert seinerseits wiederum diese durch neue und vielfältige Optionen. In diesem Praxisbeispiel geht es darum, eine „Shared Perspective“ zu schaffen, die mehr als nur eine Sichtweise einbezieht. Irritationen können z. B. durch Inspiration, Begeisterung, Kritik, Protest und Argumentation dazu beitragen, über neue Optionen oder Unvorstellbares nachzudenken. Damit reduziert sich die Komplexität, die Unruhe und die Handlungsunfähigkeit in der Kommunikation, da eine optimistische Perspektive eröffnet wird. In diesem Szenario werden die zwei Dimensionen von „Product Design“ und „Strategy Design“ weiterhin benötigt, um auf der jeweiligen Ebene zu entwerfen.

5.4. Übersicht

In den beschriebenen drei Flughöhen wird das wachsende Druckverhältnis der Systeme deutlich. Mit der zunehmenden Anzahl von Elementen mit ihren diversen Perspektiven und konkurrierenden Werten verstärkt sich auch das Konfliktpotenzial und das Risiko, dass Informationen verloren gehen und missverstanden werden. Auf diese erhöhte Vielfalt an Kommunikation kann nicht verzichtet werden, wenn ein gesellschaftlicher Wandel angestrebt wird, da alle Systeme und Teilsysteme zum Gelingen benötigt werden – somit auch Design.

Obwohl die drei Anwendungsstufen ein übergeordnetes Ziel verfolgen, nämlich eine lebenswerte Zukunft, sind unterschiedliche Parameter als Ausgangssituation erkennbar.

Das Modell ermöglicht nun eine Vergleichbarkeit der Faktoren, die nicht direkt mit dem zu lösenden Thema (Klimawandel) zu tun haben, sondern den Zustand der Kommunikation als Indikator nutzt, um eine Reaktion von Design zu fordern. Somit ist ein Austausch des Problems ohne eine Umstellung des Modells möglich. „Wicked problems“ wie bspw. soziale Ungleichheit, Gewalt, Armut, Naturgefahren warten nur auf eine Entzerrung in die verschiedenen Stufen, um einen Ansatz des Handelns greifen zu können.

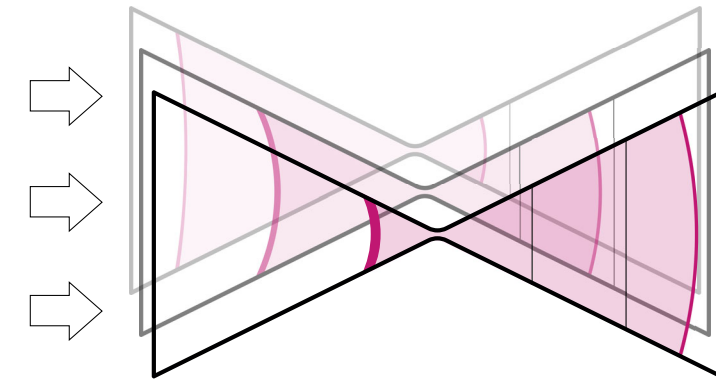
Die Aufgabe von Design ist es, Gegenmodelle für bestehende Produkte, Unternehmen und Szenarien von Zukünften greifbar zu machen, um bei der Entscheidungsfindung zu unterstützen. Diese fördern eine Veränderung der menschlichen Denkweise in der Gesellschaft und im Verhalten. Design kann somit bei der Bewältigung großer Krisen eine wichtige Rolle spielen, wenn es gelingt, in allen drei Komplexitätsebenen beteiligt und aktiv zu sein.

„Jedes Mal, wenn wir „Krise“ sagen, sagen wir auch „Entscheidung“. Wir müssen entscheiden, was an unserer Stelle wachsen soll – wir müssen unsere Kompensation oder unsere Rache pflanzen.“ (Foer 2019: 241)

Foer (vgl. 2019: 241) zufolge liegt die Bewältigung von Krisen in der Entscheidung zu konsumieren oder nicht zu konsumieren, zu kaufen oder nicht zu kaufen, zu machen oder nicht zu machen. Unsere täglichen Entscheidungen beeinflussen, wie die nächsten Generationen leben werden. Laut Foer trägt die Massentierhaltung zu katastrophalen Auswirkungen auf das Klima bei. Dies untermauert er durch zahlreiche wissenschaftliche Ergebnisse. Die Methanproduktion, die Tierhaltung, die Abholzung für den Futteranbau usw. sind alles treibende Kräfte des Klimawandels. (vgl. Foer 2019: 110–115)

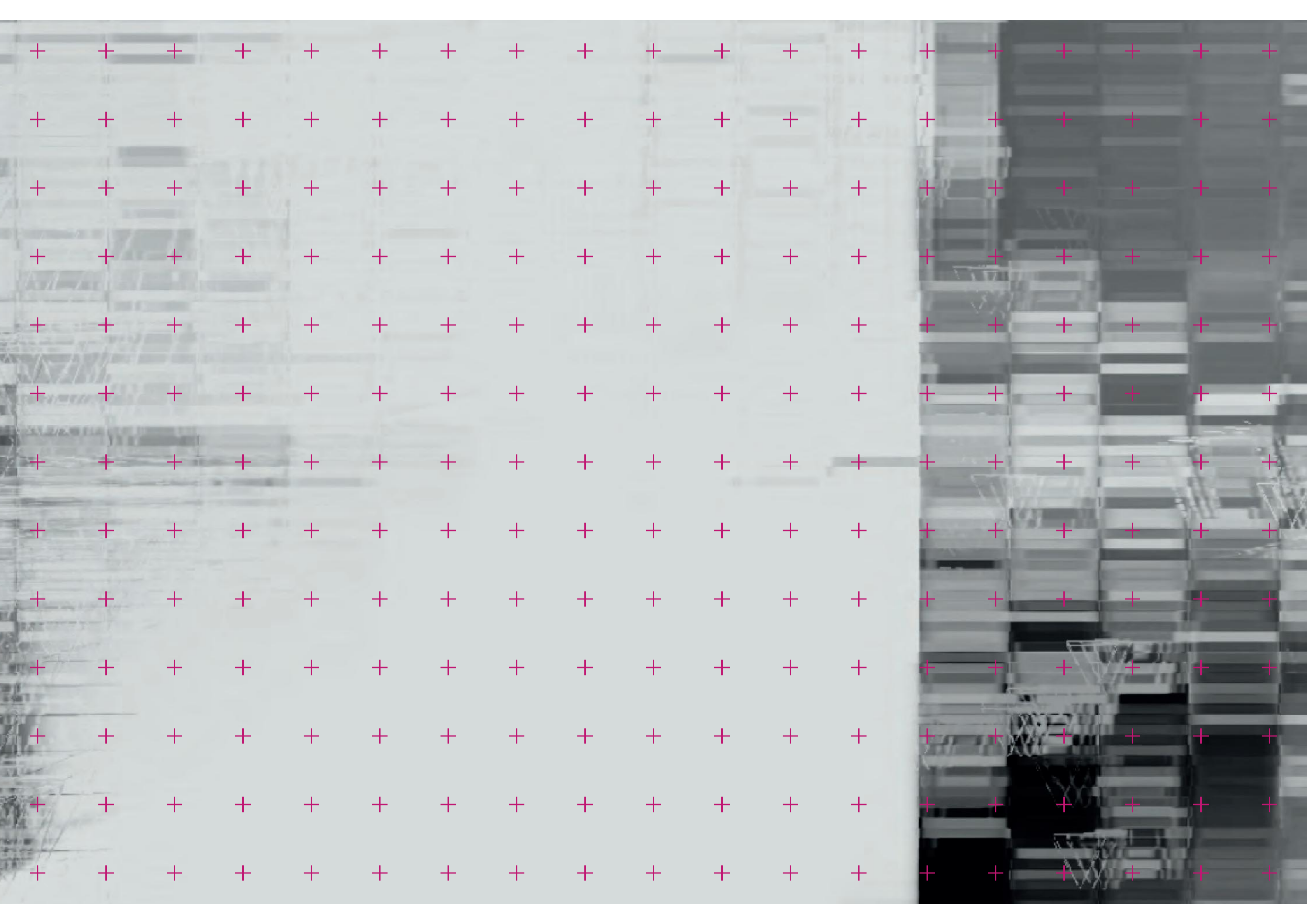
Mit diesen Informationen streben alle drei beschriebenen Anwendungsstufen das gleiche Ziel an, haben aber mit unterschiedlichen Situationen zu kämpfen (Abb. 26). Alle Ebenen müssen sich gleichzeitig bewegen, um einen Wandel herbeizuführen. Auf Produkt- und strategischer Ebene werden heute schon Wahlmöglichkeiten und alternative Strukturen und Prozesse entworfen. Hierbei ist aber wichtig zu beachten, dass dies nicht nur die Masse an Angeboten erweitert, sondern Alternativen hervorgebracht werden, die ein größeres gesellschaftliches Ziel verfolgen.

Der besondere Fokus liegt hierbei auf der nun greifbaren Dimension des „Design Futuring“. In diesem Entfaltungsraum muss Design noch aktiver werden, um dadurch für sich eine Form des Überlebens zu finden.



Die folgenden Ansätze sind dafür entscheidend:

- **Design muss einen Weg finden, als unabhängiges und eigenständiges System zu funktionieren, um aus dem Schatten der Wirtschaft hervorzutreten und sich für andere Systeme attraktiver zu machen.**
- **Design muss seine eigenen Gegenmodelle für das strategische, finanzielle und gesellschaftliche Überleben entwerfen, um Designer:innen und allen Akteur:innen im Design eine Perspektive zu bieten.**
- **Design muss die Indikatoren der Kommunikation frühzeitig erkennen, um weiterhin durch Irritationen (Unvorhersehbares) zum Umdenken und zu neuem Handeln zu motivieren.**



6. Appell an Design

Wenn Design sich als ein System sieht, das gesellschaftlichen Einfluss ausüben möchte und den Anspruch hat, globale und systemische Probleme lösen zu wollen, müssen folgende Fragen gestellt werden:

Wie muss sich Design mit vorhandenen und neuen Schemata, Modellen und Werkzeugen auseinandersetzen, um neue Entfaltungsräume einzunehmen?

Wie erkennt Design die kritischen Variablen innerhalb der Metaperspektive und entscheidet, wie groß gedacht werden muss?

Wie schafft Design ein gemeinsames und positives Fundament, ohne sich zu unterwerfen?

Wie treibt Design Veränderungsprozesse gegen den Widerstand veralteter Strukturen und Denkweisen voran?



6.1 Vorausschauend kritisch

Bruno Latour (vgl. 2009: 372) beschreibt in seinem Essay „Ein vorsichtiger Prometheus?“, dass die eigene Geschichte zu studieren der Weg ist, ein Schema für die Zukunft des Designs zu liefern. Er stellt die Frage, wo sich die ganzen Visualisierungswerkzeuge befinden, „mit denen sich die widersprüchliche und kontroverse Natur von uns angehenden Sachen repräsentieren lässt?“ (ebd.). Seiner Erkenntnis nach sind wir noch längst nicht fähig, für Zukunftsszenarien einen visuellen und öffentlich inspizierbaren Raum bereitzustellen, in dem neue notwendige Innovationen designt werden, um die „konfligierenden Naturen all der Dinge“ adäquat zu repräsentieren. (vgl. ebd.)

Die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft von Design eröffnet ein Verständnis, um den Weg zu ebnen. Neue Räume müssen eingenommen und neue Werkzeuge entworfen werden oder es müssen diese Werkzeuge angenommen werden, die uns zur Verfügung stehen, um damit lebenswerte Zukünfte zu gestalten (S.80). Immer den eigenen Blick auf die Systeme gerichtet, in denen wir uns individuell befinden.

Dabei ist die Differenzierung zwischen Systemen ausschlaggebend (S.57), um sich klar zu positionieren und der Funktion von Design gerecht zu werden. Design kann nicht alles und ist auch nicht für alles zuständig, aber die Fähigkeiten, die Design einbringen kann, sind für andere Systeme relevant und ein wichtiger Teil in Zeiten des Wandels in der Welt. Dabei ist ausschlaggebend, dass Design als Funktionssystem **vorausschauend kritisch** agiert und zukunftsorientiert neue Räume einnimmt.



6.2 Zukunftsorientiert mutig

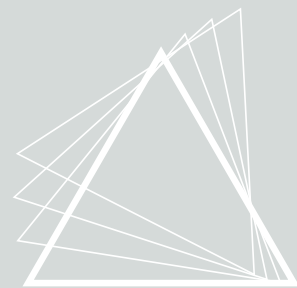
Der Spagat zwischen dem detaillierten Entwerfen und der Metaperspektive muss im Design mehr in den Fokus der täglichen Praxis gerückt werden. Dabei hilft uns der Weitblick als Orientierung (S.82) und die detaillierte Ausarbeitung, um zu überzeugen. Diese Variabilität, klein und gleichzeitig groß zu denken und Verknüpfungen zu erkennen, macht Design langfristig nachhaltig und unverzichtbar.

“If it is true that the bigger the thinking becomes the more lastingly effective it is, we must ask, “How big can we think?”

(Fuller 2008: 67)

Die allgemeine Systemtheorie ist für Buckminster Fuller ein Werkzeug mit hohem intellektuellem Nutzen, das uns hilft, wissenschaftlich über die größten und umfassendsten Systeme nachzudenken. Dabei wird eine Bestandsaufnahme gemacht und es werden alle wichtigen und bekannten Variablen aufgenommen, die für das zu lösende Problem eine Rolle spielen. Fuller hinterfragt, wie groß „groß“ wirklich ist. Seiner Vermutung nach fangen wir nicht groß genug an und lassen unbekannte, aber kritische Variablen außerhalb des Systems unberücksichtigt. (vgl. Fuller 2008: 67)

Mit Mut (S.109), Diversität (S.110) und Resilienz (S.112) können wir im Design „groß“ beginnen und vorausschauend entwerfen, ohne kritische Variablen außen vorzulassen. **Zukunftsorientiert mutig** zu handeln, eine Vielzahl an Optionen aufzuzeigen und Gegenmodelle für Gesellschaftsordnungen zu entwerfen, ist unsere Zukunftsaufgabe.



6.3 Optimistisch entwerfend

Von Borries (vgl. 2019: 14f) unterscheidet zwischen Entwerfen und Unterwerfen. Entwerfen bezeichnet er als die praktische Umsetzung der Aufklärung. Im Gegensatz zu entwerfendem Design bringt unterwerfendes Design Objekte, Räume und Kontexte hervor, welche die Handlungsmöglichkeiten ihrer Benutzer:innen einschränken. Als Folge werden bestehende Herrschafts- und Machtverhältnisse weiter gefördert, indem deren Ästhetik manifestiert wird. Von Borries kritisiert die Verherrlichung des Identifikationsangebots, das durch die Gestaltung gefördert wird, ohne die Funktion der Dinge zu erweitern. (ebd. 21)

„Design schafft Freiheit, Design ermöglicht Handlungen, die zuvor nicht möglich oder nicht denkbar waren.“

(von Borries 2019: 9)

Sich anderen Systemen und Werten unterzuordnen, verspricht vielleicht kurzfristig Erfolg, schädigt aber langfristig die Funktion des Designs. **Optimistisch zu entwerfen** bedeutet die gesellschaftlichen Veränderungen in der Zeitepoche des Anthropozäns zu meistern (S.33). Trends wie übermäßiger Konsum oder Ungleichheit durch Identifikation treten in den Hintergrund. Hierfür braucht es ein starkes Fundament (S.69), das gemeinsame Kopplungen zwischen Systemen ermöglicht und Hoffnung greifbar macht (S.101).



6.4 Radikal inspirierend

Latour lässt sich zu einem provokanten Schritt verleiten und behauptet, dass das Wort „Revolution“ auch durch den Begriff „Design“ ersetzt wurde. Nach seiner Sichtweise steckt in der Forderung, dass „alles designt oder redesigned werden muss“, ein Revolutions- und Modernisierungsgedanke. (vgl. Latour 2009: 3)

Gleichzeitig sorgen Designer:innen für Widerstand und setzen auf einen partizipativen Dialog, der auf sinnliche Weise neue Erkenntnisse über die Welt vermittelt. Durch ihr autonomes und freies Denken können sie dem Ganzen eine Form geben. (Hartung 2017: 12)

Auch für von Borries bedeutet entwerfen, Widerstand zu leisten. Designer:innen haben die sinnlich erlebbaren Mittel, eine Resilienz zu entwickeln, um Krisen zu bewältigen und eine Modernisierung voranzutreiben (vgl. von Borries 2019: 123). Sie werden als eine Art von „troublemaker“ beschrieben, die ihr Wissen und ihre Fähigkeiten nutzen, um diese in Veränderungsprozesse einzubringen. Von Borries (vgl. 2019: 125) ermutigt dazu, die Risse, die in jedem System vorhanden sind, als Ausblick für neue Möglichkeiten kreativen Handelns zu nutzen. Dies beschreibt er als eine Form des Widerstands.

**„Wir müssen radikal achtsam sein,
oder achtsam radikal.“**

(Latour 2009: 364)

Es ist wichtig, dass Design sich seiner Funktion (S. 57) in der Welt bewusst ist und bei Veränderungsprozessen seine Fähigkeiten dominant platziert. Wie im vorigen Zitat erwähnt, ist dabei aber entscheidend, dass eine achtsame Herangehensweise gewählt wird, damit das Ziel erreicht wird, manches Themenfeld komplett auf den Kopf zu stellen. Design wird dadurch **radikal inspirierend**.



7. Reflexion

Die Gesellschaft und damit auch jedes soziale System hat das Ziel zu überleben. Die Hoffnung, dass die Zukunftsaussichten sich verbessern oder zumindest gleich bleiben, hält die Systemstruktur am Laufen. Wie ein Organismus formen sich diese und passen sich neuen Begebenheiten an, um mit ihren differenzierten Zielen weiterhin erfolgreich zu sein.

Besonders in Zeiten, in denen viele Systeme unter Druck geraten, entstehen Situationen der Unruhe. Ein Ohnmachtsgefühl breitet sich in vielen Ebenen aus. In genau diesen Ausnahmezuständen wird Design in Zukunft gefordert sein, um zur Systemerhaltung beizutragen.

Über das Erleben von Zukunftsformen - hilft Design zum Überleben!

Mit der vorliegenden Masterarbeit „*ÜBER – Design – erLEBEN*“ habe ich mir zum Ziel gesetzt, den Wandel von sozialen Systemen und die Rolle von Design in einer Modelldarstellung in Einklang zu bringen, um herauszufinden, wie diese in Abhängigkeit zueinanderstehen. Der Schwerpunkt liegt auf der Frage, wie Design seine Fähigkeiten nutzen kann, um soziale Systeme positiv zu beeinflussen.

Design reflektiert schon heute in seinen gestalterischen Formen gesellschaftliche Wünsche, Werte und Ansichten. Hilfreiche Handlungsmöglichkeiten werden somit aufgezeigt und die Komplexität in Systemen reduziert. Doch das reicht für unsere vernetzte und komplex strukturierte Welt nicht mehr aus.

Um den Druck, der durch die vom Menschen verursachten Krisen auf die Systeme ausgeübt wird, zu kompensieren, braucht Design eine neue Dimension von Zielen und Aufgaben, um seinen Teil zur Entspannung und Lösung der Situation beizutragen. Die derzeitigen Werte, wie z. B. Konsum und Luxus, die sich in der globalen Industrialisierung gebildet haben, sind nicht mehr zeitgemäß. Sie beschleunigen z. B. den Klimawandel, die Ungleichheit und das Ressourcen-Sourcing. Designer:innen müssen neue Bedürfnisse für lebenswerte Zukünfte in ihr Spektrum mitaufnehmen.

Die Besonderheit besteht darin, den Status quo des Designs zu analysieren, dessen Geschichte zu integrieren und um eine Dimension des „**Design Futuring**“ zu erweitern. Darin finden neue Designdisziplinen wie z. B. Social Design, Critical Design, Speculative Design, Design Fiction in dem bestehenden Funktionssystem des Designs einen Platz zur Entfaltung. Entscheidend wird in Zukunft sein, welchen Systemen sich Design weiterhin unterwirft oder ob es gelingt, sich von der klassischen Herangehensweise und Zusammenarbeit innerhalb anderer Systeme zu lösen. Daher ist es das Ziel dieser Arbeit, einen realistischen Schritt in Richtung sozialer Verantwortung von Design zu visualisieren und eine Blaupause für andere Designer:innen verständlich greifbar zu machen.

Design differenziert sich als Funktionssystem durch die Rolle „Erfolg durch angemessene Formgebung“ und ist daher prädestiniert für diese Aufgabe. Design bietet neue Perspektiven, fordert von der Gesellschaft Entscheidungen und hilft so bei der Komplexitätsreduzierung. Mithilfe des erarbeiteten Konzepts der Kompensation kann Design den entstehenden Druck ausgleichen und eine Balance mit gestalteter Hoffnung ermöglichen.

Um die Gesellschaft nachhaltig zu gestalten, braucht es neben der Dimension des Design Futurings auch neue Bausteine und einen Perspektivenwechsel, der den Fokus des Designs in einem ersten Schritt von Produkten und Unternehmen löst, um ganzheitlichen Ideen eine Form zu geben. Erfolgsparameter wie Konsum oder finanzieller Gewinn treten in den Hintergrund und werden

durch Hoffnung und lebenswerte Zukünfte ersetzt. In diesem Zusammenhang darf Design aber nicht unter dem entstandenen Druck einknicken, sondern muss entschlossen darauf reagieren.

Unruhe, Komplexität und Handlungsunfähigkeit in der Kommunikation sind Indikatoren, die den Druck auf Elemente der sozialen Systeme aufzuzeigen. Die globalen Krisen sowie Ein- und Umbrüche bringen die Balance ins Wanken. Die Zuspitzung hinterlässt ein Vakuum der Hoffnungslosigkeit, der Ohnmacht, der abnehmenden Toleranz und der steigenden Frustration. Dieses Vakuum gilt es zu gestalten und zu reduzieren!

Das Modell dieser Arbeit veranschaulicht und sensibilisiert, wie Design reagieren muss und welche Arten von Formen und Designdisziplinen benötigt werden, um einem zu unterstützenden System weiterzuhelfen. Die Abbildung zeigt den Zusammenhang zwischen dem gesellschaftlichen und systemischen Druck auf Problemfelder und dem Entfaltungsraum von Design auf. Somit wird ersichtlich, wie Design seiner gesellschaftlichen Verantwortung nachkommen wird.

Mit dieser Arbeit appelliere ich an die Akteur:innen im Design sich vorausschauend kritisch mit den vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Arten des Entwerfens auseinandersetzen, sich zukunftsorientiert und mutig den neuen Aufgaben in unserer Welt zu stellen, optimistisch neue Perspektiven für lebenswerte Zukünfte zu entwerfen und zuletzt mit Design radikal zu inspirieren, damit die Menschen hoffnungsvoll und mit einer positiven Einstellung in die Zukunft blicken können.

7.1 Ausblick und Praxisbedarf

Diese Arbeit kann nicht als abgeschlossen angesehen werden, da Design wie auch die gesellschaftliche Entwicklung nicht zum Erliegen kommt. Die Thesis soll als Anstoß und als Appel an Design dienen, um über die Verantwortung und den Einfluss von Design für die Gesellschaft zu diskutieren. Aufbauend darauf wäre es sinnvoll und spannend, die Empfehlung dieser Arbeit nicht nur in die Praxis und Designausbildung zu implementieren, sondern auch mit Expert:innen aus anderen Bereichen, wie z. B. der Soziologie, Philosophie oder Politikwissenschaft zu reflektieren, um das Modell und die Erkenntnisse zu hinterfragen und weiterzuentwickeln.

Durch den Austausch in vielen Bereichen können die Werte vermittelt und weiterentwickelt werden, um eine neue Generation von Designer:innen auf die Herausforderungen der Welt vorzubereiten.

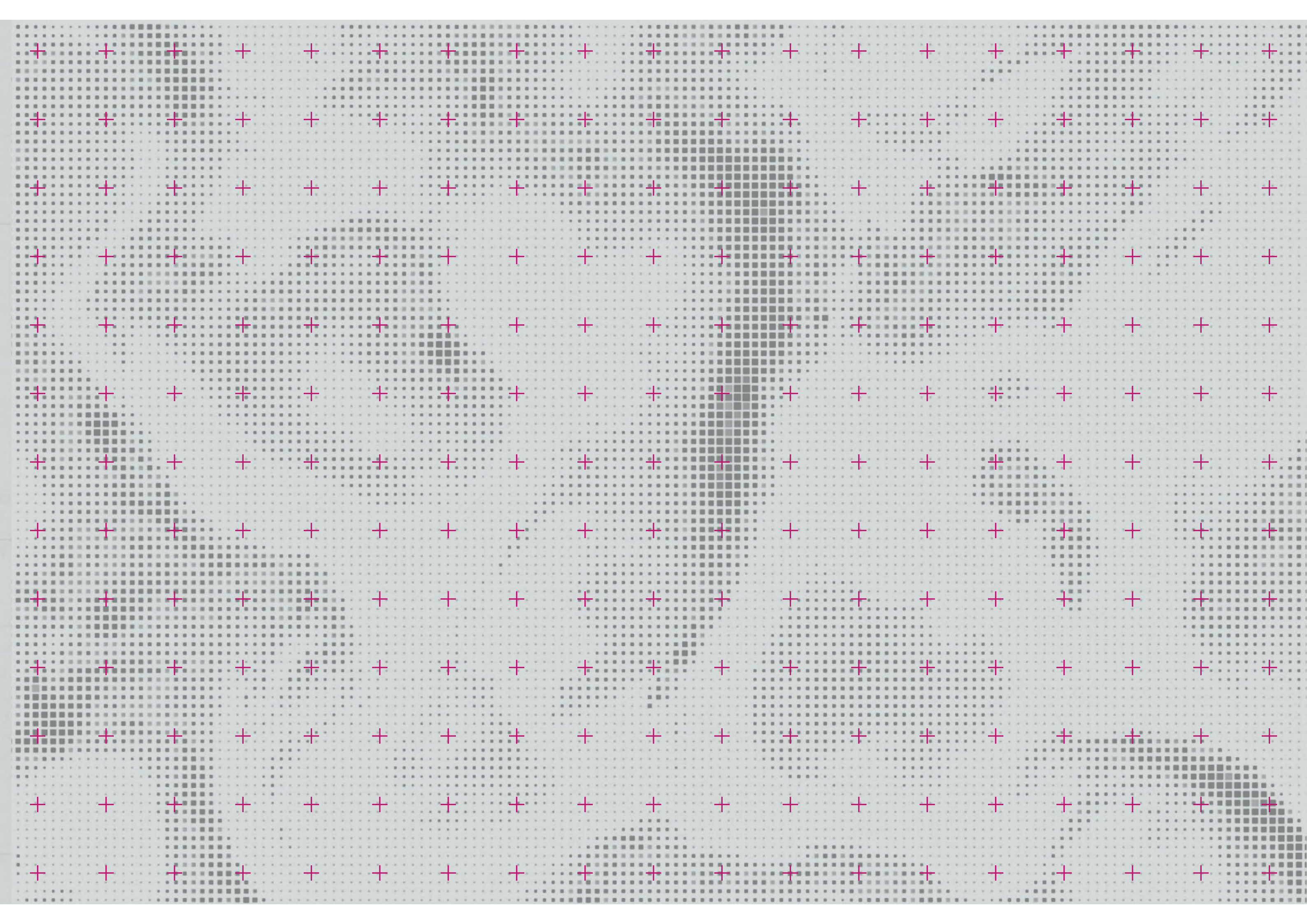
7.2 Persönliches Fazit

Wie Systeme, die für Komplexitätsreduktion in unserer Umwelt sorgen, nutzte ich diese Masterthesis, um meinen Gedanken eine Struktur zu geben, die mich persönlich als Designer prägen werden.

Eine Fülle an Themenfelder und Gedanken bilden nun in dem entstandenen Modell eine Einheit und zeigen Abhängigkeiten zwischen gesellschaftlichen Systemen und Design auf. Hierfür war ein weiterer Blickwinkel außerhalb des Designs notwendig, um das erarbeitete Verständnis zu erlangen und in eine Anordnung zu „gießen“.

Diese Arbeit soll auch dazu beitragen, dass neue Designdisziplinen wie Social Design, Design Fiction, Speculative Design und Critical Design eine Verortung in dem aktuellen Funktionssystem Design erlangen. Diese bringen aus meiner Sicht eine extreme Relevanz für die Gesellschaft mit, um das Verständnis sowohl innerhalb als auch außerhalb derselben zu stärken. Darüber hinaus sollen Akteur:innen des Wandels, insbesondere aus dem Bereich des Designs motiviert werden, sich den Aufgaben unserer Zeit anzunehmen, denn es werden neue Chancen und Entfaltungsräume entstehen, um lebenswerte Zukünfte zu gestalten.

Zusammenfassend gelang es mir durch diese Arbeit, mein Fundament zu festigen und meine Persönlichkeit als Designer zu formen. In Zukunft wird für mich die Auseinandersetzung mit moralischen und ethischen Fragen der Kompass sein, mit dem ich lebenswerte Zukünfte gestalten möchte.



8. Anhang

08

Literaturverzeichnis

Andersen, Lene Rachel (2019): Metamodernity. Meaning and hope in a complex world. Kopenhagen, Dänemark: Nordic Bildung.

Berghaus, Margot (2011): Luhmann leicht gemacht. Eine Einführung in die Systemtheorie. 3. Aufl. Köln/Weimar/Wien, Deutschland: Böhlau.

Bieling, Tom (2022): Experiment und Versprechen – Über die Entgrenzung des Denkens, in: Flusser Studies 33, May 2022: Lugano – ISSN 1661–5719.

Buckminster Fuller, Richard (2008): Operating manual for spaceship earth. Zürich, Schweiz: Lars Müller Publishers.

Crutzen, Paul J. (2011): Die Geologie der Menschheit: in: Suhrkamp Verlag (Hrsg.), Das Raumschiff Erde hat keinen Notausgang. Berlin, Deutschland: Suhrkamp Verlag, S. 7–10

Müller, Michael (2019a): Paul J. Crutzen – ein Jahrhundertmensch, in: Michael Müller (Hrsg.), das anthropozän – schlüsseltexte des nobelpreisträgers für das neue erdzeitalter. München, Deutschland: Oekom Verlag, S.11–60.

Müller, Michael (2019b): „Ich möchte dazu beitragen, dass es keine Scheinlösungen gibt.“ Ein Gespräch mit Paul J. Crutzen, in: Michael Müller (Hrsg.), das anthropozän – schlüsseltexte des nobelpreisträgers für das neue erdzeitalter. München, Deutschland: Oekom Verlag, S.213–220.

Dunne, Anthony/Raby, Fiona (2013): Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming. Cambridge, England: MIT Press.

Eisele, Petra (2014): Designing the future, in: Cornelia Lund/Holger Lund (Hrsg.), Design der Zukunft. Duale Hochschule Baden-Württemberg Ravensburg. Stuttgart, Deutschland: av edition, S. 87–103.

Foer, Jonathan Safran (2019): Wir sind das Klima. 1. Aufl. Köln, Deutschland: Kiepenheuer & Witsch.

Frenkler, Fritz (2017): Wahrscheinlich ist die Minimierung ein guter Ansatz für die Zukunft, in: Elisabeth Hartung (Hrsg.), Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart, Deutschland: aedition, S. 16–21.

Groß, Benedikt/Mandir, Eileen (2022): Zukünfte gestalten. Spekulation, Kritik, Innovation: mit Design Futuring Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln. Mainz, Deutschland: Verlag Hermann Schmidt.

Häfner, Ansgar (2014): Design macht Sinn für die Gesellschaft, in: Cornelia Lund/Holger Lund (Hrsg.), Design der Zukunft. Duale Hochschule Baden-Württemberg Ravensburg. Stuttgart, Deutschland: av edition, S. 20–31.

Hartung, Elisabeth (2017): Visionen gestalten, Brücken bauen, Räume entwerfen, Form geben, in: Elisabeth Hartung (Hrsg.), Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart, Deutschland: aedition, S. 8–12.

Hirschhorn, Thomas (2017): Kunst greift in die Gesellschaft ein, weil sie eine Form ist – eine Form an sich, eine neue Form, in: Elisabeth Hartung (Hrsg.), Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart, Deutschland: aedition, S. 130–137.

Kosok, Felix (2021): Form, Funktion und Freiheit. Über die ästhetisch-politische Dimension des Designs. Bielefeld, Deutschland: transcript Verlag.

Latour, Bruno (2009): Ein vorsichtiger Prometheus? in: Sjoerd van Tuinen (Hrsg.), Die Vermessung des Ungeheuren. Philosophie Nach Peter Sloterdijk. Boston, USA: BRILL, S. 357–374.

Latour, Bruno (2018): Das terrestrische Manifest. 4. Aufl. Berlin, Deutschland: Suhrkamp.

Luhmann, Niklas (1987): Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie. 1. Aufl. Frankfurt am Main, Deutschland: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 666).

Luhmann, Niklas (2002): Das Erziehungssystem der Gesellschaft, Dieter Lenzen (Hrsg.), 1. Aufl. Frankfurt am Main, Deutschland: Suhrkamp.

Luhmann, Niklas (2005): Die Soziologie und der Mensch. 2. Aufl. Wiesbaden, Deutschland: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Soziologische Aufklärung / Niklas Luhmann, 6).

Lund, Cornelia/Lund, Holger (2014), Design der Zukunft. Duale Hochschule Baden-Württemberg Ravensburg. Stuttgart, Deutschland: av edition.

Mareis, Claudia/Rottmann, Michael (2020): Entwerfen mit System. Studienhefte problemorientiertes Design, 10. Hamburg, Deutschland: Adocs Verlag.

Mareis, Claudia (2020): Kreatives Problemlösen. Entwurfsdebatten in Kontext von Designmethodologie und Kreativitätsforschung, in: Claudia Mareis/Michael Rottmann (Hrsg.), Entwerfen mit System. Hamburg, Deutschland: Adocs Verlag, S. 25–120.

Montgomery, Elliott P./Wobken, Chris (2016): Extrapolation Factory. Operator's Manual. Createspace Independent Publishing Platform.

Noller, Angelika (2017): Das Museum muss die Herausforderung der Zeit erkennen, in: Elisabeth Hartung (Hrsg.), Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart, Deutschland: aedition, S. 78–81.

Partei der Opulenz (2017): Entfaltung gestalten, in: Elisabeth Hartung (Hrsg.), Visionen gestalten. Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart, Deutschland: avedition, S. 66–69.

Pfeffer, Florian (2014): To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Strategien, Werkzeuge, Geschäftsmodelle. Mainz, Deutschland: Schmidt.

Rittel, Horst W.J. /Webber, Melvin M. (1973): Dilemmas in a general theory of planning, in: Policy Sci 4. Amsterdam, Netherlands: Elsevier Scientific Publishing Company, S. 155–169.

Roberts, Nancy C. (2000): Wicked Problems and Network Approaches to Resolution, in: International Public Management Review 1, S. 1–19 [online] https://www.researchgate.net/publication/235700723_Wicked_Problems_and_Network_Approaches_to_Resolution [abgerufen am 09.01.2023].

Schäffner, Wolfgang (2010): The Design Turn. Eine wissenschaftliche Revolution im Geiste der Gestaltung, in: Claudia Mareis/Gesche Joost/Kora Kimpel (Hrsg.), Entwerfen – Wissen – Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext. 1 Aufl. Bielefeld, Deutschland: transcript Verlag, S. 33–46.

Sommer, Bernd/Welzer, Harald (2014): Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne. München, Deutschland: Oekom Verlag.

Thierfelder, Jana (2014): Perspektiven des Critical Design. Evolutionary past – symbiotic future. Stuttgart, Deutschland: Merz-Akad.

von Borries, Friedrich (2019): Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. 4. Aufl. Berlin, Deutschland: Suhrkamp.

Wagner, Frank (2015): The Value of Design. Wirkung und Wert von Design im 21. Jahrhundert. Mainz, Deutschland: Hermann Schmidt Verlag.

Internetquellen

Beuys, Joseph (o.D.) Zitat, in: Museum Wiesbaden „Die Zukunft, die wir wollen, müssen wir erfinden“ Beuys-Jubiläum: Start der zweiten Interventionswoche [online] <https://museum-wiesbaden.de/%E2%80%9Edie-zukunft,-die-wir-wollen,-muessen-wir-erfinden%E2%80%9C-beuys-jubilaem-start-der-zweiten-interventionswoche> [abgerufen am 04.01.2023].

Brockhaus (o. D. a): soziale Indikatoren, in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/soziale-indikatoren> [abgerufen am 02.12.2022].

Brockhaus (o. D. b): komplexe Systeme, in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/komplexe-systeme> [abgerufen am 02.12.2022].

Brockhaus (o. D. c): Kompensation, in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/julex/article/kompensation-allgemein> [abgerufen am 10.12.2022].

Brockhaus (o. D. d): Kompensation (Medizin), in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/kompensation-medizin> [abgerufen am 10.12.2022].

Brockhaus (o. D. e): Kompensator (Schiffs- und Flugzeugwesen), in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/kompensator-schiffs-und-flugzeugwesen> [abgerufen am 10.12.2022].

Brockhaus (o. D. f): Dimension (Naturwissenschaften), in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/dimension-naturwissenschaften> [abgerufen am 16.12.2022].

Brockhaus (o. D. g): Hoffnung, in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/hoffnung-20> [abgerufen am 19.12.2022].
Brockhaus (o. D. h): Gleichgewicht (Physik), in: Brockhaus, [Wörterbucheintrag] <https://brockhaus.de/ecs/julex/article/gleichgewicht-physik> [abgerufen am 19.12.2022].

Bunte, Miriam (o. D.): Partei der Opulenz, miriambunte, [online] <http://miriam-bunte.com/portfolio/pdo/> [abgerufen am 10.12.2022].

Duden (o. D.): Unruhe, in: Duden, [Wörterbucheintrag] <https://www.duden.de/rechtschreibung/Unruhe> [abgerufen am 02.12.2022].

Dunne, Anthony/Raby, Fiona (o. D.): Design for Debate, dunneandraby, [online] <http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/36/0> [abgerufen am 19.10.2022].

Haberkorn, Tobias (2022): Der Paradigmenwechsler, Zeit Online, [online] <https://www.zeit.de/kultur/2022-10/bruno-latour-philosoph-nachruf> [abgerufen am 13.01.2023].

Fridays for Future (2022): Startseite, Fridays for Future, [online] <https://fridays-forfuture.de/> [abgerufen am 30.11.2022].

Johansen, Bob (2020): IFTF's Bob Johansen: Leading in a VUCA World, with Cintrifuse, Institute for the Future (ITF), [YouTube-Video] https://www.youtube.com/watch?v=A_rihWWvAOw [abgerufen am 06.01.2023].

Luhmann, Niklas (1991): Niklas Luhmann – 1991 – System als Differenz (Formanalyse). Vorlesung von Prof. Luhmann über das Differenzprinzip aus seiner Einführung in die Systemtheorie, [YouTube-Video] <https://www.youtube.com/watch?v=LpLeSbXHVe0> [abgerufen am 28.11.2022].

Montgomery, Elliott P. (o. D.): Mapping-Speculative-Design [online] <https://epmid.com/projects/Mapping-Speculative-Design> [abgerufen am 04.01.2023].
Max-Planck-Gesellschaft (2021): Nobelpreisträger Paul Crutzen gestorben, mpg, [online] <https://www.mpg.de/trauer-um-paul-crutzen> [abgerufen am 13.01.2022].

Near Future Laboratory (2022): What Is Design Fiction?, Near Future Laboratory (NFL), [YouTube-Video] https://www.youtube.com/watch?v=t_UT78JOauM&t (abgerufen am 18.12.2022).

Pfeffer, Florian/Pfeffer, Friederike (2022): Partners, oneone-studio, [online] <https://www.oneone-studio.com/de/partners/> [abgerufen am 08.12.2022].

Roumiantseva, Anna (2016): The Fourth Way: Design Thinking Meets Futures Thinking, Medium, [online] <https://medium.com/@anna.roumiantseva/the-fourth-way-design-thinking-meets-futures-thinking-85793ae3aa1e> [abgerufen am 06.01.2023].

studio069 (o. D.): About, studio069, [online] <https://studio069.com/about/> [abgerufen am 08.12.2022].

Thackara, John (2012): German Government Think-Tank Supports Fringe Change Agents, thackara, [online] <https://thackara.com/knowning/german-government-think-tank-supports-fringe-change-agents/> [abgerufen am 28.11.2022].

von Borries, Friedrich (2022): Startseite, friedrichvonborries, [online] <https://www.friedrichvonborries.de/de> [abgerufen am 04.12.2022].

Voros, Joseph (2017): The Futures Cone, use and history, thevoroscope, [online] <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/> [abgerufen am 06.01.2023].

Weiß, Florian (2021): Was ist eigentlich strategisches Design?, PAGE, [online] <https://page-online.de/branche-karriere/was-ist-eigentlich-strategisches-design/> [abgerufen am 17.12.2022].

Zukunftsinstitut (2022a): Resilienz: Zukunftskraft für Mensch, Gesellschaft, Wirtschaft und Planet, Zukunftsinstitut, [online] <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/resilienz-fuer-mensch-gesellschaft-wirtschaft-und-planet/> [abgerufen am 28.11.2022].

Zukunftsinstitut (2022b): Lazy Eight: Die Revitalisierung des Wachstums, [online] <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/lazy-eight-die-revitalisierung-des-wachstums/> [abgerufen am 28.11.2022].

Abbildungsverzeichnis

S. 23	Abb. 01: Eigene Darstellung
S. 27	Abb. 02: Eigene Darstellung
S. 34	Abb. 03: Eigene Darstellung
S. 41	Abb. 04: Eigene Darstellung
S. 48	Abb. 05: Eigene Darstellung
S. 51	Abb. 06: Eigene Darstellung
S. 59	Abb. 07: Eigene Darstellung
S. 70	Abb. 08: Eigene Darstellung
S. 73	Abb. 09: Eigene Darstellung
S. 77	Abb. 10: Eigene Darstellung
S. 79	Abb. 11: Eigene Darstellung
S. 81	Abb. 12: Future Thinking, in Anlehnung an Roumiantseva, Anna (2016): The Fourth Way: Design Thinking Meets Futures Thinking, Medium, [online] https://medium.com/@anna.roumiantseva/the-fourth-way-design-thinking-meets-futures-thinking-85793ae3aa1e [abgerufen am 06.01.2023].
S. 83	Abb. 13: The Futures Cone, in Anlehnung an Voros, Joseph (2017): The Futures Cone, use and history, thevoroscope, [online] https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/ [abgerufen am 06.01.2023].

S. 86	Abb. 14: Eigene Darstellung
S. 89	Abb. 15: Eigene Darstellung
S. 95	Abb. 16: An unresolved mapping of speculative design V 2.0, in Anlehnung an Montgomery, Ellitot P. (o. D.): Mapping-Speculative-Design [online] https://epmid.com/projects/Mapping-Speculative-Design [abgerufen am 04.01.2023].
S. 100	Abb. 17: Eigene Darstellung
S. 105	Abb. 18: Eigene Darstellung
S. 108	Abb. 19: Eigene Darstellung
S. 113	Abb. 20: Lazy Eight, in Anlehnung an Zukunftsinstitut (2022b): Lazy Eight: Die Revitalisierung des Wachstums, [online] https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/lazy-eight-die-revitalisierung-des-wachstums/ [abgerufen am 28.11.2022].
S. 114	Abb. 21: Eigene Darstellung
S. 124	Abb. 22: Eigene Darstellung
S. 129	Abb. 23: Eigene Darstellung
S. 135	Abb. 24: Eigene Darstellung
S. 141	Abb. 25: Eigene Darstellung
S. 145	Abb. 26: Eigene Darstellung
S. 151	Abb. 27: Eigene Darstellung
S. 153	Abb. 28: Eigene Darstellung
S. 155	Abb. 29: Eigene Darstellung
S. 157	Abb. 30: Eigene Darstellung

Kapitel Abb.

Umschlag	Abb. 31: Eigene Darstellung
S. 10	Abb. 32: Eigene Darstellung
S. 18	Abb. 33: Eigene Darstellung
S. 54	Abb. 34: Eigene Darstellung
S. 74	Abb. 35: Eigene Darstellung
S. 120	Abb. 36: Eigene Darstellung
S. 146	Abb. 37: Eigene Darstellung
S. 158	Abb. 38: Eigene Darstellung
S. 168	Abb. 39: Eigene Darstellung

Abkürzungsverzeichnis

Verzeichnis der verwendeten Abkürzungen

Abb.	Abbildung
bspw.	beispielsweise
HS	Hochschule
Kap.	Kapitel
MACD	Master of Creative Direction
sog.	sogenannte/n
u. a.	unter anderem
o. D.	ohne Datum
V.	Varianten
vgl.	Vergleich
z. B.	zum Beispiel

Eidesstattliche Erklärung

über das selbständige Verfassen der vorliegenden Masterarbeit

ÜBER – design – erLEBEN

Ich versichere, dass ich die vorliegende Masterthesis selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinne nach anderen Texten entnommen sind, wurden unter Angabe der Quellen und nach den üblichen Regeln des wissenschaftlichen Zitierens nachgewiesen.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch bei keiner anderen Prüferin / keinem anderen Prüfer als Prüfungsleistung eingereicht.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'S. Merath', with a large, sweeping flourish extending to the right.

Simon Merath, Pforzheim, den 16.01.2023

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen bedanken, die mich auf diesem Weg in jeglicher Form unterstützt haben.

Besonderen Dank gebührt meinen Betreuern Prof. Thomas Gerlach und Prof. Dr. phil. Thomas Hensel für ihre Offenheit, den fachlichen Input und die hilfreichen Denkanstöße.

