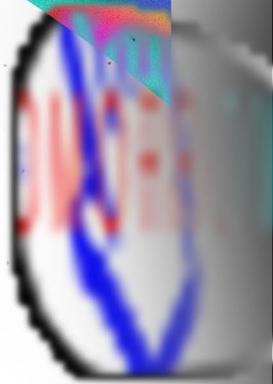


Transformation Design als Heterotopie



Praxisorientierte Designforschung
• im Kontext gesellschaftlichen Wandels

Lucas Kuster

Transformation Design als Heterotopie –
Praxisorientierte Designforschung
im Kontext gesellschaftlichen Wandels

Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades
Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

Eingereicht von Lucas Kuster
Berlin / Flensburg, November 2021

Norbert-Elias-Center for
Transformation Design & Research
Europa-Universität Flensburg

Gutachter
Prof. Dr. Harald Welzer
Prof. Dr. Wolfgang Jonas

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und andere als in der Dissertation angegebene Hilfsmittel nicht benutzt habe; die aus fremden Quellen (einschließlich elektronischer Quellen, dem Internet und mündlicher Kommunikation) direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind ausnahmslos unter genauer Quellenangabe als solche kenntlich gemacht. Zentrale Inhalte der Dissertation sind nicht schon zuvor für eine andere Qualifikationsarbeit verwendet worden. Insbesondere habe ich nicht die Hilfe sogenannter Promotionsberaterinnen bzw. Promotionsberater in Anspruch genommen. Dritte haben von mir weder unmittelbar noch mittelbar Geld oder geldwerte Leistungen für Arbeiten erhalten, die im Zusammenhang mit dem Inhalt der vorgelegten Dissertation stehen. Die Arbeit wurde bisher weder im Inland noch im Ausland in gleicher oder ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt. Auf die Bedeutung einer eidesstattlichen Versicherung und die strafrechtlichen Folgen einer, auch fahrlässigen, falschen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung und die Bestimmungen der §§ 156, 161 StGB bin ich hingewiesen worden.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungen	8
1. Forschungsreise	10
1.1 Einleitung	10
1.2 Vorgeschichten einer suchenden Praxis	11
1.3 Forschungslücken & Forschungsfragen	14
1.4 Aufbau der Arbeit.....	16
2. Ein Designverständnis	17
2.1 Everyone.....	17
2.2 Devising.....	17
2.3 Preferations.....	18
3. Design & Forschung.....	20
3.1 Praxisorientierte Ansätze.....	20
3.2 Forschung für, über & durch Design	21
3.3 Designforschung als Forschungsumgebung	25
3.4 Fokus auf gesellschaftliche Herausforderungen.....	29
4. Transformation & Design.....	33
5. Heterotopien als Ausprobierorte.....	40
6. Überleitung zur zentralen Praxis	47
7. Praxis: Open Call Corona Futures.....	49
7.1 Einleitung & Forschungsinteresse.....	49
7.2 Designmethodische Konzeption.....	51
7.3 Visuelle Kommunikation.....	54
7.4 Durchführung & Dokumentation.....	57
7.5 Verdichtete Deutungsstrategie.....	65
7.6 Projektspezifische Ergebnisse	66
7.7 Folgeprojekte.....	79

8. Überleitung zu den Ergebnissen.....	99
9. Vorschläge zum Transformation Design	102
9.1 Transformation Design als Placement	102
9.2 Forschungsumgebung & Einstellung.....	107
9.3 Normativität als Ressource	109
9.4 Artefakt, Infrastruktur, Interface.....	115
9.5 Heterotopisches Experimentieren	120
9.6 Transformation Design & gesellschaftlicher Wandel.....	127
9.7 Design ohne Klient*in	130
9.8 Autonome, kooperative & fluide Transformation Designer*innen	141
9.9 Zur politischen Verantwortung von Transformation Designer*innen	158
9.10 Exkurs: Nichthandeln ≠ Nichtdesignen	166
9.11 Extrakt der Vorschläge	171
10. Ableitungen zur Designforschung.....	176
10.1 Transformation Design als Forschung	176
10.2 Konflikte und Zärtlichkeiten: Designforschung und wissenschaftliche Forschung.....	193
10.3 Verletzlichkeit von Designforschung.....	198
11. Resümee & Ausblick	202
12. Literaturverzeichnis	210
13. Anhang.....	222
13.1 Beteiligung am Projekt Zukunftsbilder.....	222
13.2 Vorstudie: K/EIN BILD DER ZUKUNFT	228

Abbildungen

In Abbildungstiteln eingefügte Kurzverweise sind als vollständige Quellenangaben dem Literaturverzeichnis zu entnehmen. Soweit nicht anders gekennzeichnet, wurden die Abbildungen vom Autor erstellt.

Abb. 1: Beobachtungsperspektiven beim Designforschen (aus Jonas 2015: 35 Table 2)	23
Abb. 2: Stance und Scope der Designforschung (siehe Findeli 2010: 293)	28
Abb. 3: Scopes 2. Ordnung (bezugnehmend auf Findeli 2010).....	30
Abb. 4: Scopes der ‚Forschung durch Design‘ (vgl. Jonas 2015: 35 Table 2 und Findeli 2010).....	31
Abb. 5: Digitale Bewerbung des Open Calls.....	55
Abb. 6: Digitale Bewerbung der Online Galerie	55
Abb. 7: Auswahl an Social Media Postings.....	56
Abb. 8: Online Galerie mit Beitrags-Thumbnail und Animationen.....	57
Abb. 9: Zwei Auszüge aus Einreichungen (von Sara Kadesch und Manana Kobakhidze).....	59
Abb. 10: Ankündigung und Auszüge einzelner Beiträge als Social Media Postings	60
Abb. 11: Digitale Bewerbung des kollaborativen Schreibdokuments.....	61
Abb. 12: Zwei Auszüge aus dem kollektiven Schreibdokument.....	62
Abb. 13: Berichterstattungen über den Open Call.....	64
Abb. 14: Posting und Hashtag: CoronaAlsChance.....	69
Abb. 15: Zwei Screenshots aus dem einleitenden Intro-Erklärfilm der Corona Futures Teaser	80
Abb. 16: Screenshot des Beitrags-Teasers der Einreichung von Manana Kobakhidze.....	81
Abb. 17: Ausstrahlung eines Teasers – hier: Beitrag von Milena V. Blandon (kreativ bund 2020)	82
Abb. 18: Digitale Bewerbung des Corona Futures Wandkalenders	84
Abb. 19: Auszug des Corona Futures Wandkalenders (Monat Januar).....	87
Abb. 20: Skizze des fingierten Auffangbehälters designerischem Speichelflusses.....	89
Abb. 21: Ein spekulatives Reflexionsobjekt: Der Speichelauffangbehälter.....	92
Abb. 22: Ausstellungsgrafik: ‚Untersuchungsabläufe, Einführung‘.....	94
Abb. 23: Ausstellungsgrafik: ‚Vier-Felder-Matrix, Handlung und Kommunikation‘	95
Abb. 24: Der Speichelauffangbehälter als ausgestelltes Exponat (Kunstraum hase29 2020)	97
Abb. 25: Analytische und synthetische Forschungsmodi (aus Owen 1998: 3 Figure 3).....	106
Abb. 26: Scopes und Stances zweier Ordnungen (inspiriert von Jonas 2015 und Findeli 2010)	108
Abb. 27: Designer*in-Klient*in-Affären (überarbeitete Abbildung aus Kuster 2021: 175).....	132
Abb. 28: Autonome, kooperative und fluide Transformation Designer*innen	143

Abb. 29: Hybride transformationsdesignerische Rollen	156
Abb. 30: (Nicht-) Designpraxis und (Nicht-) Kommunikation.....	170
Abb. 31: Transformation Design als designeigene und wissenschaftsstreifende Forschung.....	186
Abb. 32: Transformation Design als Forschung	188
Abb. 33: Transformation Design als Forschung in dieser Arbeit.....	190
Abb. 34: Mock Up des Fassadenbanners	226
Abb. 35: Realisiertes Fassadenbanner.....	227
Abb. 36: Aufbau der Installation K/EIN BILD DER ZUKUNFT	233
Abb. 37: Begleitinformation der Installation K/EIN BILD DER ZUKUNFT	235
Abb. 38: Zulässiger Umgang mit den Gipsplastiken	236
Abb. 39: Zur Mitnahme aufgereiht präsentierte Gips-Smartphones	238
Abb. 40: Personen begutachten den Installationsaufbau.....	241
Abb. 41: Das kollektive Kunstwerk.....	242
Abb. 42: Vergleichende Betrachtung: Zukunftsbilderprojekt und K/EIN BILD DER ZUKUNFT	243
Abb. 43: Deutungsversuch des kollektiven Kunstwerks.....	247

1. Forschungsreise

1.1 Einleitung

*Wie verhalte ich mich als Gestalter*in in dieser rasanten, dramatischen, konfliktbehafteten und komplexen Zeit gesellschaftlichen Wandels?*

Aus dieser basalen und persönlichen Fragestellung entstand ein Wissbegehren, dem in der vorliegenden Arbeit nachgegangen wurde. Aus der individuellen Neugierde entwickelte sich nach und nach ein Forschungsinteresse hinsichtlich einer Untersuchung zu Theorie, Praxis, Selbstverständnissen und Forschungspotentialen von Design im Kontext gesellschaftlichen Wandels.

Dabei wurde sich auf die Betrachtung des Feldes des Transformation Designs konzentriert, das sich, in aller Kürze, folgendermaßen verstehen ließe: eine „(...) Einstellung der umfassenden Bewusstheit der faktischen und ethischen Implikationen des Lebens und des Entwerfens in einer dramatischen/schnellen/beschleunigten Zeit des riskanten Wandels“ (Jonas 2018: 17). Dazu später mehr (vgl. Kap. 4). In der vorliegenden Arbeit fand eine vertiefte Auseinandersetzung mit und durch eine transformationsdesignerischen Perspektive auf Welt statt.

Das Vorgehen lässt sich als ein suchendes und triangulierendes Vortasten beschreiben. Suchend, weil sich dem Versuch einer Annäherung, einer Erprobung, einer weiteren Beschreibbarkeit und dadurch einer Professionalisierung des Transformation Designs, durch eine *praxisorientierte* und ergebnisoffene Herangehensweise genähert wurde. Damit stand ein prozessuales Vorgehen im Vordergrund, dass sich sukzessive entwickelte und *durch* das Forschen erst die eigentlich interessanten Fragen erzeugte. Triangulierend, weil sich im Laufe der Untersuchung herauskristallisierte, dass eine Exploration und weitere Ergründung transformationsdesignerischer Theorie, Praxis und Forschung, notwendigerweise unterschiedliche Wissenschafts- und Forschungsbereiche berührt – und dadurch bereichert wird. Es entstand eine Arbeit mit transdisziplinärer Ausrichtung, zwischen Ausstellungshäusern und Betonwerken, Galerien und Livestreams, digitalen Beteiligungsformaten und ironischen Artefakten.

Verorten lässt sich diese Arbeit zwischen den Feldern der Sozialwissenschaften und der Designwissenschaften. Während sich der Forschungsansatz in einer Designforschung manifestierte und aus konstruktivistischer Perspektive humanökologische Phänomene untersuchte, wurden zudem die Gebiete der Transformationsforschung und der praktischen Philosophie gestreift. Bisweilen wurde an der Grenze zum Künstlerischen gearbeitet, während, neben der experimentellen und explorativen Vorgehensweise, Methoden aus der Soziologie und der Ethnologie herangezogen wurden.

1.2 Vorgeschichten einer suchenden Praxis

In der Einleitung wurde der Kern des Forschungsinteresses verdeutlicht: eine *praxisorientierte* Untersuchung des Transformation Designs, motiviert durch persönlich-pragmatische, aber auch professionell-forschende Anliegen. Es wurde bereits angedeutet, dass sich die wirklich spannenden Fragen hierzu erst im Verlauf des Forschens ergeben haben (vgl. Kap. 1.3). Darüberhinausgehend soll an dieser Stelle verdeutlicht werden, dass bereits das einleitend geschilderte Forschungsinteresse ein Ergebnis der prozessorientierten Vorgehensweise war. Ein iteratives Vorgehen und ein forschendes Suchen nach angemessenem und sinnvollem Agieren von Designer*innen in Gesellschaft beschrieben das Vorhaben einer neugierigen Untersuchung, mit einigen Abzweigungen und Kurskorrekturen. Der Prozess einer ‚Forschungsreise‘.

Um diese Entwicklung zu verdeutlichen und den Such- und Findungsprozess des Forschungsvorhabens zu schildern, widmet sich das vorliegende Kapitel der Darstellung zweier anfänglicher Erprobungen, zweier Vorgeschichten. Zwar stellen beide dieser Projekte in der abgeschlossenen Dissertation keinen zentralen Forschungsteil mehr dar, doch ergaben sich durch diese Vorstudien Erkenntnisse, die zur Präzisierung des späteren Forschungsvorhabens beitrugen und retrospektiv dennoch einen nennenswerten Baustein im Gesamtprozess einnehmen. Beide Vorgeschichten setzten sich mit dem Vorhaben der Begünstigung des Imaginierens über Zukünfte auseinander. Es wurde der Annahme gefolgt, dass das Erdenken und das Erfahrbarmachen von alternativen Zukünften vielversprechende Praxen zur Erzeugung ermutigender und inspirierender, sozialer und nachhaltiger Umgangsformen mit Welt sein können. Damit einhergehend sollten methodische Potentiale transformationsdesignerischer Praxis untersucht werden. Zusätzlich zu den nun folgenden, knappen Beschreibungen der beiden Projekte, sind ausführliche Dokumentationen im Anhang zu finden (siehe Kap. 13).

Zunächst zum *Zukunftsbilderprojekt* (vgl. Kap. 13.1), das den Startschuss der Forschungsreise bildete. In dem von *FUTURZWEI. Stiftung Zukunftsfähigkeit (Futurzwei)* initiierten und durchgeführten Vorhaben, das ich größtenteils aus einer Beobachtungsperspektive begleitete, wurde eine Vielzahl von Interviews mit jungen Menschen durchgeführt, um deren Zukunftsträume und -wünsche zu erfragen.

Anschließend, so das Ziel, sollte dieser Fundus an Visionen durch Kulturschaffende in künstlerische Werke transferiert werden, um durch deren Veröffentlichung einen Beitrag zum Diskurs um anzustrebende, nachhaltige Zukünfte zu leisten. Jedoch stellte sich nach einer Auswertung des erhobenen Interviewmaterials, durch die Projektmitarbeitenden von *Futurzwei*, die Erkenntnis ein, dass die erhofften Beschreibungen wünschenswerter Zukünfte junger Leute nicht über bereits etablierte Zukunftsvorstellungen hinausgingen (vgl. Mohr und Picht 2018a). Deutlich wurde, dass das Imaginieren über Zukünfte durch den hohen Abstraktionsgrad des ‚Zukünftigen‘ schwierig ist und vertraute, lineare und erfahrungsbasierte Denkweisen nur wenig originäre Visionen hervorbringen. Aus diesem Ergebnis entwickelte ich das pragmatische Interesse weitere Methoden und Formate, ergänzend zur vorherigen Methode des Gruppeninterviews, zu erproben, die sich möglicherweise eher zur Begünstigung der Imagination über Zukünfte eignen.

Es entwickelte sich somit das Bestreben einen Folgeversuch zum *Zukunftsbilderprojekt* durchzuführen. Die daraufhin von mir konzipierte und sich thematisch anschließende Einzelfalluntersuchung, konnte im Rahmen des *Concrete Transformation Festivals* eingebettet werden (vgl. Kap. 13.2). Dieses Forschungsfestival, verortet auf dem Gelände eines ehemaligen Betonwerks in Brandenburg, im *Kulturpark Stolpe*, wurde in Kooperation unterschiedlicher Akteur*innen durchgeführt; unter anderem vom *Thünen-Institut für Regionalentwicklung* und *Studio Amore*. Ziel der insgesamt mehrwöchigen Veranstaltung war es, gemeinsam, sowohl mit externen als auch vor Ort ansässigen Akteur*innen, zukünftige Nutzungsmöglichkeiten des größtenteils brachliegenden Areals des Betonwerks zu entwickeln. Mein Beitrag bestand in dem Versuch, im Rahmen eines mehrtägigen Programmpunktes, ein imaginationsbegünstigendes Angebot zu schaffen, um Besuchende zum Spekulieren über Zukünfte des Geländes anzuregen und um hieraus später Methoden herauszuarbeiten, die sich als geeignet erwiesen haben. Diese Untersuchung habe ich in Form der Konzeption und der Realisierung einer räumlichen, partizipativen Installation mit dem Titel *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* durchgeführt. Eine ungewöhnliche Ästhetik des Aufbaus, entfremdete Objekte und eine zur spielerischen Beobachtung und Beteiligung einladende Narration, riefen dazu auf, den Ort zu begutachten, herumzuschweifen und darüber zu imaginieren, welche zukünftigen Entwicklungen für diesen wünschenswert wären. Von den Teilnehmenden entwickelte Gedanken, Notizen und Ideen konnten anschließend auf einer bereitgestellten Tafelwand für alle sichtbar festgehalten werden. Daraus entstand ein überraschendes, wildes, farbenfrohes, kollektives Kunstwerk, das sich jedoch einer eindeutigen Auswertbarkeit entzog, bisweilen implizit die gesamte Vorgehensweise kritisch in Frage stellte.

Während im Anhang eine ausführlichere Beschreibung beider Vorgeschichten, einige Auswertungsversuche, projektspezifische Erkenntnisse, sowie weiterführende Reflexionen zu finden sind, soll an dieser Stelle Folgendes festgehalten werden: Die sich zunächst aus dem *Zukunftsbilderprojekt* ergebende Erkenntnis, die konstatierte Schwierigkeit des Imaginierens über Zukünfte, konnte anhand der Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* zwar aufgegriffen, doch Methoden, die das Imaginieren über Zukünftiges begünstigen, nicht exakt herausdestilliert, gar verallgemeinerbar dargestellt werden. Die angestrebte Methodenuntersuchung stellte sich als schwierig mit anderen Stichproben vergleichbar und insgesamt kaum über den singulären Einzelfall hinausgehend abstrahierbar heraus. Daher mussten Überlegungen zum weiteren Vorgehen und notwendigen Präzisierungen des Forschungsvorhabens angestrengt werden.

Die Beschreibung der beiden Vorgeschichten war an dieser Stelle notwendig, um die prozessorientierte und ergebnisoffene Vorgehensweise der vorliegenden Arbeit exemplarisch zu verdeutlichen und nun wieder den Anfang der vorliegenden Dissertation zu erreichen, der, gleich wird es deutlich, bereits einen fortgeschrittenen Zustand in der Chronologie der Forschungsreise beschreibt. Denn: Grundsätzliche Fragen und Zweifel zur (eigenen) Rolle und Praxis, sowie zur Theorie und Forschung von Design im Kontext des Gesellschaftlichen, wurden durch die Vorgeschichten genährt und führten zurück zur eingangs aufgeführten Fragestellung: *Wie verhalte ich mich als Gestalter*in in dieser rasanten, dramatischen, konfliktbehafteten und komplexen Zeit gesellschaftlichen Wandels?*

Die vermeintliche Trivialität, der inhärente persönliche Bezug und die Offenheit dieser Fragestellung, die zudem weder abschließend noch ‚richtig‘ beantwortet werden kann, beschrieben dennoch die grundlegende Neugierde und Motivation, denen weiter nachgegangen wurde. Das gesamte Vorhaben wurde hierdurch zunächst unspezifischer, dadurch jedoch auch flexibler und nahm den Charakter eines ergebnisoffenen Experiments an. Die Untersuchung der eigenen Rolle als Designer im Kontext gesellschaftlichen Wandels rückte in den Vordergrund, um, mit dem Hintergrund eines vorausgegangenen Studiums des Transformation Designs, eben diese Perspektive praktisch zu erproben, zu beobachten und bestehende Theorien durch gewonnene Wissenszuwächse zu informieren. Im Laufe des Forschungsprozesses entwickelte sich somit ein Fokus auf wissenschaftstheoretische, epistemologische, methodologische und designtheoretische Erkenntnisinteressen (vgl. Kap. 1.3), mit späteren Folgerungen zu Praxis und Theorie des Transformation Designs und zur Designforschung als ein spezieller, eigenständiger Forschungsmodus (vgl. Kap. 9 und 10).

Die beiden Vorgeschichten sollen jedoch, als Anstoß dieser wichtigen Iterationsschleife, nicht in Vergessenheit geraten. Im Laufe der sich nun anschließenden Ausarbeitung sind die anfänglichen Vorstöße und die gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen immer wieder in Erinnerung gerufen worden, halfen bei Auswertungen oder Reflexionen und konnten einige Male als Beispiele herangezogen werden. Aus diesem Grund werden, während der Rezeption der vorliegenden Arbeit, wiederholt Rückbezüge zu beiden Fallbeispielen auffallen. Anhand der jeweils eingefügten Kapitelverweise kann zur entsprechenden Stelle gesprungen und tiefer eingetaucht werden. Das waren sie nun, die Vorgeschichten, als erster Abschnitt der Forschungsreise und Neubeginn zugleich. Ein neuer Startschuss für das folgende Forschungsvorhaben.

1.3 Forschungslücken & Forschungsfragen

Nachfolgend finden sich die Forschungsfragen (FF) der vorliegenden Arbeit. Die Fragen werden jeweils einer Forschungslücke zugeordnet, die über Hintergrund, Ausrichtung und Relevanz informiert.

Forschungslücke 1: Transformation Design und gesellschaftliche Herausforderungen

Weder Wirksamkeit noch Angemessenheit von Transformation Design als Strategie zur Bearbeitung gesellschaftlicher Herausforderungen sind geklärt. Untersuchungen zur Rolle des Designs abseits traditioneller Konsum- und Produktausrichtungen könnten zur Orientierung beitragen, während Freiheiten und Unsicherheiten bei entsprechender Loslösung von klassischerweise Designende beauftragenden Klient*innen zu erwarten sind. Zudem ist unklar, wie sich transformationsdesignerische Eingriffe in gesellschaftliche Belange legitimieren, wie und von wem ein bestimmter Zustand zu einem ‚Designproblem‘ erhoben, damit so etwas wie ein ‚Auftrag‘ oder ein Mandat an Transformation Designer*innen vergeben wird und welche Verantwortung hinsichtlich daraus folgender Praxis entsteht.

- ▷ FF 1.1: Eignet sich Transformation Design als Strategie zur Bearbeitung zeitgenössischer, gesellschaftlicher, sozial-ökologischer Herausforderungen?
- ▷ FF 1.2: Falls sich eine entsprechende Eignung belegen lassen sollte:
Wie legitimiert sich Transformation Design als eine solche Strategie?
Wer beauftragt – bestimmt eine Problematik für – Transformation Designer*innen? Welche Erkenntnisse birgt ein kritischer Blick auf traditionelle Strukturen zwischen Designenden und Klient*innen und was passiert, wenn diese aufgebrochen werden? Wie könnten ‚Designer*innen-Klient*innen-Beziehungen‘ im Transformation Design aussehen?

Forschungslücke 2: Normativität und epistemologische Ausrichtung im Transformation Design

Die Verortung von Transformation Design in Forschungsumgebungen, in denen normative Annahmen unvermeidbar Einfluss auf Entscheidungen im Forschungsprozess nehmen, beschreibt ein Dilemma zwischen hilfreicher und kritisch zu betrachtender Normativität. Es bestehen Unklarheiten hinsichtlich der Vereinbarkeit von *erkenntnisorientierten* Anliegen der Wissensproduktion und *veränderungsorientierten* Transformationsversuchen innerhalb eines Forschungsvorhabens.

- ⊃ FF 2.1: Stellt Normativität eine im Transformation Design notwendige Charakteristik dar? Welche Schwierigkeiten gehen gegebenenfalls damit einher?
- ⊃ FF 2.2: Wie lassen sich erkenntnis- und veränderungsorientierte Interessen innerhalb eines Transformation Design Forschungsvorhabens vereinen?

Forschungslücke 3: Praktische Exploration von Designtheorien aus transformationsdesignerischer Perspektive

Weiterhin bedarf es der praktischen Erprobung von gängigen designtheoretischen Modellen unter prüfender Einnahme einer Perspektive des Transformation Designs. Hilfreich scheint zunächst eine Untersuchung der grundsätzlichen, thematischen Ausrichtung des Transformation Designs, sowie individueller Haltungen von Designer*innen innerhalb dieser, etwa unter Zuhilfenahme von Alain Findelis (2010) Beschreibungen zu *Stance* und *Scope*. Zudem empfiehlt sich in diesem Kontext eine Untersuchung der designkybernetischen Überlegungen von Wolfgang Jonas (z.B. 2004b, 2007, 2015) im Rahmen des Konzeptes der *Forschung für, über und durch Design*, die er auf Basis von Ranulph Glanville (1997, 1980) und Christopher Frayling (1993) weiterentwickelt. Zur weiteren Rollenklärung von Transformation Designer*innen sollte außerdem Valerie Brown (2010) herangezogen werden, die sich mit Beziehungen und Hierarchien von Designenden und Stakeholder*innen befasst; Nützlichkeit und etwaige Adaptionmöglichkeiten im Kontext des Transformation Design sind zu prüfen.

- ⊃ FF 3.1: Inwiefern kann das Konzept von *Scope* und *Stance* (Findeli 2010) eine Orientierungshilfe für thematische Rahmungen, Haltungen und Standpunkte im Transformation Design bieten?
- ⊃ FF 3.2: Welche Erkenntnisse ergeben sich aus der Praxis dieser Arbeit hinsichtlich der Modi der *Forschung für, über und durch Design* (Jonas 2015)?
- ⊃ FF 3.3: Inwiefern können die von Valerie Brown identifizierten Rollen innerhalb von „community-based inquiry“ (Brown 2010: 71) zur Klärung transformationsdesignerischer Selbst- und Rollenverständnisse beitragen?

Forschungslücke 4: Transformation Design und wissenschaftliche Forschung

Das Verhältnis zwischen Transformation Design und Wissenschaft (-lichkeit) ist umstritten. Während normative, designerische Ansätze zwar erkenntnisfördernd sein können, eignen sich Kriterien einer guten Wissenschaftlichkeit womöglich nur bedingt zur rigiden Durchführung und Evaluation solcher Vorhaben. Temporäres Wissen, Deutungen und Interpretationen können als Folgerungen aus dem Transformation Design entstehen – harte Fakten, Wahrheiten und finale Lösungen entstehen nicht zwangsläufig in einem Feld, das sich mit unterschiedlichen Realitäten, Lebensstilen und Werten befasst. Es fehlt an aus forschender Praxis informierten Positionen, die Vorschläge zum Verhältnis von Transformation Design als designforschender Ansatz und (nicht notwendiger) Wissenschaftlichkeit bereitstellen.

- ▷ FF 4: In welchem Verhältnis stehen *Transformation Design als Forschung* und wissenschaftliche Vorgehensweisen?

1.4 Aufbau der Arbeit

Das nachfolgende Kapitel nähert sich zunächst einem grundlegenden Designverständnis an (Kap. 2). Anschließend werden Konzepte und Eigenschaften des *praxisorientierten* Designforschens besprochen, wie sie auch in der vorliegenden Arbeit Anwendung finden, die Forschungsumgebung wird abgesteckt und der Einfluss eigener Haltungen und Standpunkte auf das Forschen beschrieben (Kap. 3). Nachfolgend wird eine Auswahl bestehender Positionen im Transformation Design diskutiert und damit das zentrale Thema der Arbeit eingeleitet (Kap. 4). Zudem wird das Konzept der Heterotopien betrachtet und als womöglich geeigneter, nicht-normativer ‚Erfahrungsraum des Anderen‘ herausgearbeitet – als zu untersuchender Raum transformativer Gestaltung und Forschung (Kap. 5). Eine kurze Überleitung (Kap. 6) führt zur zentralen Praxis, der öffentlichen Ausschreibung und Durchführung eines Open Calls, und damit zur experimentellen Empirie dieser Arbeit (Kap. 7). Nach einer Überleitung (Kap. 8) werden Antworten auf die Forschungsfragen, sowie unerwartet entstandene Wissenszuwächse, in den Folgerungen zum Transformation Design expliziert (Kap. 9) und in den Ableitungen zur Designforschung abstrahiert (Kap. 10). Abschließend findet sich ein Resümee, das eine zusammenfassende Reflexion und einen Ausblick umfasst (Kap. 11). Nach dem Literaturverzeichnis (Kap. 12) folgt der Anhang, bestehend aus zwei Dokumentationen anfänglicher Forschungsansätze (Kap. 13).

2. Ein Designverständnis

2.1 Everyone

Der Designtheoretiker und Sozialwissenschaftler Herbert Simon beschrieb in seinem Werk *The Sciences of the Artificial* (erstveröffentlicht im Jahr 1969) ein seitdem vielfach zitiertes Designverständnis. Die Betrachtung der von Simon gewählten Formulierungen soll hier als sukzessive Annäherung an ein Designverständnis eingesetzt werden. Die Kursivzeichnungen des nachfolgend wiederholt eingesetzten Zitats wurden nachträglich hinzugefügt.

„*Everyone* designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones“ (Simon 1996 | 1969: 111).

*Jede*r* sei also, unter gewissen Umständen, ein*e Designer*in. Hier kommt zunächst Joseph Beuys hinlänglich bekannte Aussage ‚Jeder Mensch ist ein Künstler‘ aus dem Jahr 1967 in den Sinn (vgl. Zumdick 2002). Im Gegensatz zu dieser allumfänglichen Annahme formuliert Simon im nachfolgenden Teil des Satzes konkretere Voraussetzungen für sein Verständnis des Designens. Dennoch: Designen scheint auch laut Simon keine einer bestimmten Disziplin exklusiv zugänglichen Charakteristik zugeordnet – tendenziell könne jede*r designen.

2.2 Devising

„*Everyone* designs who *devises* courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones“ (Simon 1996 | 1969: 111).

Simon wählt bei der Beschreibung designerischer Tätigkeit eine vorsichtige Formulierung. Er beschreibt sie – ins Deutsche übersetzt – als ein Konzipieren, ein Ersinnen, ein Aushecken, ein Entwerfen, ein Planen oder Ausdenken. Dadurch wird deutlich: Nicht erst eine Implementierung wird als Design verstanden (vgl. Jonas 2020b: 84), sondern bereits Vorstadien davon. Oder sogar Vorstadien ohne jegliche Implementierung: Das Nachdenken und Imaginieren im / über Design kann so bereits als Design(en) selbst verstanden werden; nicht erst das ‚aktive‘ Designen oder etwa *Design Aktivismus* (vgl. ebd.).

Ein Imaginieren über Möglichkeiten, ein gedankliches Abwägen und nicht zuletzt auch eine gewisse gestalterische Genügsamkeit – auch nichts zu designen, kann eine Designentscheidung, ein Design sein. Dazu später mehr (vgl. Kap. 9.10) und zurück zu Simon: Er öffnet die Möglichkeit, Design als Prozess zu verstehen und nicht zwangsläufig als produkt- oder ergebnisorientiertes Anliegen.

2.3 Prefererations

Simon beschreibt den Akt und gewissermaßen auch den Zweck des Designens, unerheblich ob es sich lediglich um Abwägungen oder um tatsächliche Durchführungen handelt, mit der Absicht verknüpft, bestehende Situationen in solche zu überführen, die als bevorzugter als vorherige verstanden werden.

„Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into *preferred* ones” (Simon 1996 | 1969: 111).

Zu designen zielt laut Simon also auf eine Verbesserung des Status Quos ab: Ein besserer Zustand als der bestehende wird angestrebt. Jemand scheint also notwendigerweise bestimmen zu müssen, was als *preferred* erachtet wird. Und das kann sich als äußerst schwierig und vor allem widersprüchlich erweisen. Zunächst ein Gedankenexperiment, denn ins Gegenteil gekehrt könnte Simons Aussage folgendermaßen lauten:

No one designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into unpreferred ones.

Doch wieso sollte dies kein Design(en) darstellen? Wer bestimmt, was *un/preferred* ist? Ist das überhaupt entscheidbar?

Durch diese Fragen wird eine gewisse Ambivalenz des Designbegriffs deutlich, der je nach normativer Perspektive vergeben und zur Erreichung von Wünschenswertem genutzt werden kann. Der Versuch der Erreichung eines als wünschenswert verstandenen Zustandes, durch welche Ambitionen auch immer, unterliegt dabei in erster Linie der Präferenz und Bewertung von sowohl Designer*in als auch Betrachter*in. Ergo: Design kann weder einzig ‚gut‘ noch ‚schlecht‘ sein.

Sowohl etwa der Versuch, eine prekäre soziale Situation durch einen Designeingriff zu verbessern, als auch die sorgfältige Planung eines Verbrechens können aus unterschiedlichen Perspektiven beide sowohl als *preferred* oder *unpreferred* bewertet werden: Es sind Menschen mit ihren jeweiligen moralischen Grundannahmen, die versuchen, Bevorzugtes zu erreichen, oder die Anstrengungen zur

Erreichung von solchem als (nicht) wünschenswert bewerten. Hierdurch wird zum einen der normative und diagnostische Zugang im Design deutlich, der sich sowohl bei Herbert Simon (1996 | 1969) als auch bei Alain Findeli (2010) finden lässt (vgl. Kap. 3.4). Und zum anderen eine Verknüpfung zwischen Zweckorientierung und Design(en). Aber muss sich der Zweck in einem realisierbaren Ergebnis äußern? Mindestens entzieht sich ‚der Zweck‘ im vorliegenden Verständnis einer verallgemeinerbaren Logik von Notwendigkeit, Gebrauch, Ergebnis oder Lösung.

Bei Beuys ‚dürfen‘ tatsächlich alle Menschen Künstler*innen sein, nein, eher im Imperativ, sie *sind* Künstler*innen (vgl. Kap. 2.1). Simons Aussage folgend könnten sich Menschen selbst als designend verstehen, die versuchen, Bestehendes in Bevorzugtes zu überführen; mit unterschiedlichsten Vorstellungen von dem, was *preferred* ist. Jedoch ist nicht davon auszugehen, dass bestimmte bevorzugte Zustände ebenfalls und zwangsläufig von anderen als solche betrachtet werden, wodurch sehr unterschiedliche Ansichten aufeinandertreffen können. Ein Beispiel: Denn durchaus gibt es Kriegsführungs-Design, Waffen-Design, Unterdrückungs-Design oder Folter-Design, was vermutlich für den mehrheitlichen Teil der Menschen als Gräueltaten verstanden und weniger in designerischen Kategorien beschrieben wird und dennoch im Auge der jeweiligen Betrachter*innen als zu designend, als zu Erreichendes, als *preferred* verstanden werden kann.

Wird Simons Beschreibung isoliert von tatsächlichen Einwirkungen des Designens auf das Umfeld gelesen, lässt sie sich jedoch als abstraktes, utopisches Designverständnis deuten. Unter Einbezug der Unmöglichkeit eines ganzheitlichen Konsens vom Wünschenswerten lässt sich folgende paradoxe These aufstellen:

Gelingendes Design ist ziemlich unwahrscheinlich, doch bleibt nur Design.

3. Design & Forschung

3.1 Praxisorientierte Ansätze

Nach dieser anfänglichen Annäherung an ein Designverständnis wird im Folgenden erläutert, wie sich Design im Kontext von forschenden Vorhaben verstehen lässt – wie im Kontext dieser Arbeit. Dafür werden einige Beschreibungen von Michael Hohl (2019) zum *wissenschaftlichen Arbeiten in Kunst, Design und Architektur* herangezogen. Er beschreibt in Bezug auf Christopher Frayling (1993) zwei Varianten praktischer Forschungsansätze. Diese stellen Annäherungen an komplexe Problemstellungen mittels Design dar, an Forschungsgegenstände, die sich standardisierten Vorgehensweisen entziehen oder auch im Laufe des Vorhabens selbst verändern (vgl. Hohl 2019: 25).

Eine *praxisbasierte* Forschung etwa „beinhaltet einen praktischen Teil, in dem die Forscherin praktische Arbeit durchführt[,] durch die sie zu neuem Wissen gelangt (...)“ (Hohl 2019: 24). Ein solches Vorhaben könne sich laut Hohl zum Beispiel durch einen designerischen Entwurf äußern. Zudem beschreibt er, dass hier die „Forschungsstrategie durch die Praxis ausgeführt wird und überwiegend spezifische Methoden und Methodologien verwendet, mit denen Praktizierende in Kunst und Design vertraut sind“ (ebd.).

Praxisgeleitete Forschung, so Hohl weiter, „(...) sollte den Kenntnisstand sowie das Selbstverständnis einer Disziplin und ihren verwandten Fachgebieten erweitern“ (ebd.), während diese, so fährt er fort, nicht als praxisgeleitet verstanden wird, wenn sie sich ausschließlich „(...) auf die Gewinnung und Reflexion von Wissensinhalten konzentriert (...)“ (ebd.).

Ganz trennscharf scheinen die beiden Ansätze dabei nicht auseinander zu halten zu sein: Zum Beispiel, wenn etwa ein designerischer Entwurf einen zentralen Teil einer Forschungsarbeit darstellt (diese dann wohl praxisbasiert ist), und dieser Entwurf das Vorhaben verfolgt, das Selbstverständnis einer Disziplin zu informieren (und so eher praxisgeleitet wäre).

Im Fall der vorliegenden Arbeit scheint eine exakte Abgrenzung zwischen den beiden Begriffen nicht hilfreich, sondern eine Kombination in Form einer *praxisorientierten* Ausrichtung: ein Versuch der Verbesserung von (transformations-) designerisch forschender Praxis. Es wird einer explorativen Vorgehensweise gefolgt, innerhalb derer diese Kombination zulässig scheint. Hohl beschreibt einen explorativen Forschungsansatz auf Basis von Estelle Philips und Derek Salman (2010) folgendermaßen:

„Die Forschungsarbeit besteht darin, zum einen zu untersuchen, welche bestehenden Theorien und Konzepte angemessen sind oder/und, wenn nötig, eigene zu entwickeln; und zum anderen relevante, bereits existierende Methodologien anzuwenden. Hier werden die Grenzen des Wissens überschritten in der Hoffnung[,] etwas Nützliches zu entdecken“ (Hohl 2019: 20).

Dabei scheint es von besonderer Notwendigkeit die eigene Rolle und Beobachtungsposition, insbesondere bei gleichzeitiger Involviertheit in die und gegebenenfalls Einflussnahme auf die Forschungsumgebung, im Forschungsprozess zu reflektieren beziehungsweise transparent zu machen. Dafür werden die von Wolfgang Jonas weiterentwickelten Überlegungen zur *Forschung über, für und durch Design* herangezogen und im nachfolgenden Kapitel erläutert.

3.2 Forschung für, über & durch Design

Mit dem Ansatz einer *praxisorientierten* Forschung stellt sich die Frage, wie die designerische Herangehensweise wissenschaftstheoretisch geleitet und begleitet werden kann. Dafür soll als Framework das Konzept des *Research about, for, through Design* (*Forschung über, für, durch Design*) eingesetzt werden, welches von Wolfgang Jonas (z.B. 2004b, 2007, 2015) mit Bezug auf Christopher Frayling (1993) und insbesondere Ranulph Glanville (1997, 1980) beschrieben wird. Die drei Varianten der Verknüpfung von Forschung und Design beschreiben jeweils unterschiedliche Beobachtungsstandpunkte von Designenden im Forschungsprozess, die dadurch an unterschiedliche Herangehensweisen und unterschiedliche Ziele der Wissensproduktion geknüpft sind. Nachfolgend werden die drei Modi erläutert und anschließend durch eine verdeutlichende Abbildung ergänzt.

So wird in der *Forschung über Design* ein Forschungsproblem, ein Design, ein System von außen betrachtet, mit dem Ziel etwas über dieses und entsprechende Designzusammenhänge herauszufinden, wie etwa in der „Designphilosophie, [der] Designgeschichte, [oder der] Designkritik“ (Jonas 2004b: 5).

Aus kybernetischer Perspektive: Die beobachtende Person befindet sich außerhalb des Systems, das sie beforstet und blickt in dieses hinein (vgl. Jonas 2015: 35).

Bei der *Forschung für Design* wird ebenfalls eine Außenperspektive eingenommen, während es hier die Absicht ist, etwas für das Design, also für praktizierende Designende, herauszufinden; wie etwa neue Designmethoden oder neues Wissen für Designprozesse (vgl. Jonas 2004b: 5). Es wird für Expert*innen der Disziplin selbst geforscht und diesen bestenfalls vermittelt. Hier sind klassische Publikationsformen denkbar, jedoch auch gewonnenes Wissen implizit beinhaltende Formen wie etwa designerische Artefakte (vgl. Hohl 2019), die sich mit einem Forschungsgegenstand auseinandersetzen oder durch die sich mit einem solchen befasst wurde und die anschließend vom Fachpublikum interpretiert werden können. Es wird deutlich, dass durch den Ansatz der *Forschung für Design* mitunter die Grundlage für aktive, forschende Designeingriffe gegeben werden und dadurch Design als Disziplin informiert werden kann. Aus kybernetischer Perspektive: Die beobachtende Person befindet sich außerhalb des Systems, das sie beforstet und blickt nach außen (vgl. Jonas 2015: 35).

In beiden beschriebenen Fällen lässt sich die Beobachtungsperspektive der forschenden Designer*innen als *von außen* beschreiben, als Kybernetik erster Ordnung (Jonas 2015). Es stehen analytische Vorgehensweisen und die Produktion von Fakten im Vordergrund (ebd.).

Im Unterschied dazu steht die *Forschung durch Design*. Hier befinden sich die Designer*innen innerhalb des zu erforschenden Systems, um sowohl aktiv designerisch einzugreifen als auch Erkenntnisse nach außen zu tragen. Diese Involviertheit führt dazu, dass der Forschungsgegenstand *durch* seine Untersuchung gestaltet wird, was auch unbewusst geschehen kann. Ein Bewusstsein darüber, dass der Gegenstand also während seiner Erforschung gleichzeitig verändert wird oder werden kann, ist wichtig (vgl. Jonas 2004b, 2015). Es wird ein zwangsläufig normativer Forschungsansatz verfolgt, denn die eigene Perspektive und Involviertheit verhalten sich nicht wertfrei, und es findet eine „designeigene forschende und entwerfende“ (Jonas 2004b: 5) Vorgehensweise statt, um ein Forschungsproblem zu bearbeiten. Im Rahmen der eigenen Involviertheit werden Entscheidungen getroffen, die sich nicht nur auf das Forschungsvorhaben selbst, sondern auch auf die realweltliche Situation außerhalb des Forschungssettings auswirken können. Dies erfordert eine besondere Sorgfalt des Reflektierens der eigenen Forschung. Die Positionierung der Designer*innen innerhalb des Systems, das sie beforstet, mit Blick nach außen *und* der reflexiven Absicht der Beobachtung des eigenen Vorgehens, erzeugt eine Kybernetik zweiter Ordnung (vgl. Jonas 2015).

Ein im *Forschen durch Design* notwendiges, iteratives Vortasten, das Lernen und etwaige Anpassen des Forschungsvorhabens im Prozess, verdeutlicht eine Nähe zum Ansatz der Aktionsforschung (vgl. Dick 2003: 1). Zudem ist die reflexive Vorgehensweise mit der *Grounded Theory* verwandt, in der sich

Forscher*innen schon während der Feldforschung „(...) Gedanken über die Auswertung machen und diese impliziten Konzepte in die weitere Datensammlung Eingang finden“ (Mayring 2016: 104) und entsprechend ihr Forschungsvorhaben in Abhängigkeit von sich einstellenden Erkenntnissen modifizieren. Zudem ist zu erwähnen, dass sich durch das Forschen *durch* Design ebenfalls Erkenntnisse *über* und *für* Design extrahieren lassen (vgl. Kap. 10.1).

Die nachfolgende Abbildung verdeutlicht die unterschiedlichen ‚Forschungsmodi‘. Der schwarze Punkt stellt dabei die Beobachtungsposition dar, die Pfeile stehen für die ‚Blickrichtungen‘ der Designforscher*innen, der orange gefärbte Bereich für das Forschungssystem und der gelbe Bereich für die jeweils relevante äußere Umgebung / Lebenswelt.

	First order cybernetics	Second order cybernetics
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observer is situated outside the design/inquiring system ▪ Emphasis on the analytic aspects of the research / learning cycle? ▪ producing facts 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observer is situated inside the design/inquiring system ▪ Emphasis on the projective and synthetic aspects of the research / learning cycle? ▪ producing (arte)facts based on values
Observer looking outwards	<p>Research FOR design</p>	<p>Research THROUGH design</p>
Observer looking inwards	<p>Research ABOUT design</p>	<p>Research AS design(?)</p>

Abb. 1: Beobachtungsperspektiven beim Designforschen (aus Jonas 2015: 35 Table 2)

Im Quadranten unten rechts lässt sich zudem die Bezeichnung *Forschung als Design* finden. Jonas (2015: 35) beschreibt diesen Ansatz als den „(...) essential mental and social “mechanism” of generating new ideas, the location of *abductive* reasoning“. Damit könnte *Forschung als Design* als kreativer Kern eines Erkenntnisprozesses verstanden werden, eine designeigene Vorgehensweise, die sich einer genauen Beschreibung entzieht und durch intuitive, kreative und neugierige Vorgehensweisen gelenkt wird. Es stellt sich die Frage, ob diese Eigenschaften nicht durchaus auch in der *Forschung durch Design* wiederzufinden sind und zudem zu Konflikten mit guter wissenschaftlicher Praxis führen können, die in den rigideren Modi des *Für* und *Über* weniger auftreten (vgl. Kap. 10.2). Aus kybernetischer Perspektive befindet sich die beobachtende Person bei der *Forschung als Design* innerhalb des Systems und blickt nach innen (vgl. Jonas 2015: 35).

Im Gegensatz zu dem geschilderten Verständnis von Jonas zur *Forschung als Design* und der Interpretation dessen in dieser Arbeit, versteht Fischer (2019) diesen Modus als eine Art Oberbegriff, unter dem sich die anderen drei Ansätze (*für, über, durch*) sammeln lassen: So könne ein Vorhaben als *Forschung als Design* beschrieben werden, das mehrere oder alle drei anderen Positionen (*für, über, durch*) eben *als* ein beziehungsweise innerhalb *eines* Vorhaben/s vereint (vgl. Kap. 10.1). Für Fischer scheint diese Form von kombinierendem Framework als fruchtbare Argumentationsgrundlage für designforschende Vorgehensweisen im akademischen Kontext hilfreich (vgl. Fischer 2019: 259).

Das beschriebene Framework und die Einteilung in die Beobachtungsmodi beschreiben keine konkreten methodischen Herangehensweisen. Das Framework wird hier als begleitende Reflexionsaufgabe verstanden, um aktiv über die im jeweiligen Praxisbeispiel eingenommene Beobachtungsperspektive nachzudenken und jeweils abzuwägen, welche Erkenntnisse mit welcher Relevanz für wen oder was aus einem Vorhaben entstehen.

Eine *praxisorientierte* Vorgehensweise im Feld ist am ehesten mit der *Forschung durch Design* verknüpft (vgl. Hohl 2019: 24). Als explorative, sich vortastende Forschungsstrategie ist jedoch vorab bisweilen unklar, welche Erkenntnisse sich aus dem Forschen *durch* Design in einem realen Feld voller Unsicherheiten und chaotischen Entwicklungen ergeben. Wie beschrieben können möglicherweise aus dem *Durch* wiederum Folgerungen für die Modi des *Für* oder *Über* geschlossen werden. Nicht eindeutig geklärt ist zudem, ob und wenn ja, inwiefern, eine *Forschung durch Design* nützliche Erkenntnisse *für* und *über* das jeweilige *Problem*, in das es eingreift, mit sich bringen kann. Dies beschreibt die Überlegung, wie neben einem disziplinär forschenden Erkenntnisinteresse auch eine kontextspezifische, veränderungsorientierte, politische Dimension innerhalb des Designprozesses berücksichtigt werden kann. Dazu mehr in den Kapiteln 9.9 und 10.1 und zunächst Folgendes: Die Durchführung einer *Forschung durch Design* in dieser Arbeit (vgl. Kap. 7) wird als vielversprechend verstanden, um ein forschendes, erkenntnisorientiertes Vorgehen mit einem normativen, veränderungsorientierten Vorhaben demonstrativ zu verknüpfen; *Transformation Design als Forschung*. Damit wird folgende These von Wolfgang Jonas in die Praxis überführt:

„Based on these considerations, I have finally developed the position that RTD [research through design] has the potential to act as the epistemological paradigm for transdisciplinary studies and transformation design” (Jonas 2015: 35).

In dieser Arbeit stellt der Ansatz der *Forschung durch Design* die zentrale epistemologische Ausrichtung dar. Es werden sowohl Versuche unternommen, transformationsdesignerische Eingriffe in konkreten Situationen, im Kontext gesellschaftlichen Wandels, durchzuführen als auch das Transformation Design selbst dabei zu untersuchen. Dies bringt jedoch einige Besonderheiten und Konflikte mit sich: Der Versuch der Gestaltung *durch* Transformation Design ist normativ geprägt. Denn auch wenn das Forschungsinteresse lediglich darin bestünde, etwa neue Methoden (*für* das Transformation Design) herauszufinden, ist eine solche Erprobung dennoch in reale und andere Akteur*innen betreffende Umgebungen eingebunden, in denen Entscheidungen getroffen werden müssen. Es können sowohl innere als auch mit anderen Akteur*innen verbundene Konflikte auftreten, etwa wenn ‚isolierte‘ Erkenntnisinteressen eines Forschungsvorhabens mit pragmatischen Notwendigkeiten oder normativen Zielvorstellungen im realweltlichen Problem kollidieren. Das Vordringen in reelle, tatsächliche Herausforderungen, die Menschen unmittelbar betreffen, erzeugt die Notwendigkeit einer behutsamen Vorgehensweise und einer Rücksicht auf andere, denn das Vorgehen findet jenseits von isolierten Laborexperimenten statt.

3.3 Designforschung als Forschungsumgebung

Als Forschungsumgebung wird hier eine Rahmung verstanden, innerhalb derer sich ein Vorhaben zur Untersuchung eines Forschungsgegenstandes bewegt. Eine Forschungsumgebung beschreibt somit eine Eingrenzung in spezifische Bereiche. Dies geht zwangsläufig mit normativen Paradigmen einher: mit Annahmen und Ausschlüssen und damit mit grundsätzlich und feststehend verstandenen Axiomen, geprägt durch die forschende Person.

Damit entsteht eine notwendige, wenn auch mit unscharfen Rändern versehene, thematische Aufteilung von Systemen in Subsysteme, um überhaupt forschungsfähig zu werden. Denn alles kann nicht gleichzeitig beforscht werden. Und doch hängt alles miteinander zusammen. Um den Begriff der Forschungsumgebung weiter zu erläutern, sollen hier zunächst *exemplarisch* unterschiedliche Wissenschaftsbereiche, deren inhärente Disziplinen, ihre Subdisziplinen, deren Subsubdisziplinen (und so weiter) der Verdeutlichung dienen. Etwa so:

Natur- und Geisteswissenschaften könnten als Forschungsumgebungen verstanden werden. Innerhalb dieser lassen sich zum Beispiel die Physik und die Sozialwissenschaften finden, die jeweils eine Konkretisierung ihrer übergeordneten Forschungsumgebung beschreiben. Innerhalb dieser wiederum befinden sich Fachbereiche der Optik oder der Politologie, innerhalb derer wiederum weitere Konkretisierungen existieren, mit jeweils spezifizierteren Forschungsinteressen an – letztendlich – einzelnen Forschungsgegenständen. Die Hierarchisierung von Forschungsumgebungen kann als hilfreiche

Konkretisierung verstanden werden, um sich einzelnen Forschungsgegenständen zuwenden zu können. Daraus entstehen unterschiedliche Forschungszweige, die in ihre entsprechenden Umgebungen höherer Ordnung eingebettet sind.

Eine solche systematisierende Hierarchie erzeugt eine temporär notwendige Reduktion von Komplexität, um überhaupt forschungsfähig zu werden und einen Forschungsgegenstand präzise bestimmen zu können. Durch Verallgemeinerungen von Forschungsergebnissen, Wissenschaftskommunikation oder sowieso inhärent inter- oder transdisziplinär ausgelegten Vorhaben können jedoch parallel oder retrospektiv Anknüpfungen an Systeme höherer Ordnung oder andere Fach- und Wissensbereiche entstehen. So kann ein Austausch zwischen Systemen gewährleistet werden, der der temporär notwendigen und Handlungsfähigkeit erzeugenden Komplexitätsreduktion entgegengewirkt.

Da sich die hier vorliegende Arbeit als Designforschung versteht, wird dieser Begriff und ein Verständnis von Designforschung als Forschungsumgebung nachfolgend verdeutlicht: Dafür kann Alain Findeli (2010) herangezogen werden, der die thematische Ausrichtung von Designforschung analog zu einem erweiterten Verständnis der Humanökologie versteht, das er als „general human ecology“ (Findeli 2010: 293) bezeichnet. Das von Findeli eingefügte Vorwort *general* steht hier seinem Verständnis nach für den zusätzlichen Einbezug von kulturellen und spirituellen Erfahrungsdimensionen sowie Mensch-Umwelt-Beziehungen in die Designforschung (Findeli 2010: 292). Als Randbemerkung sei hier zu erwähnen, dass auch innerhalb des Fachbereiches der Humanökologie Forderungen entstehen, eine „neue Humanökologie zu entwerfen, die ausdrücklicher die Individuen, jede/n einzelne/n, in den Fokus der Überlegungen rückt und nach unseren Denk- und Handlungsblockaden fragt“ (Manemann 2017: 15) und damit etwa Fragen wie folgende aktiv einzubeziehen versucht: „Welche Fähigkeiten benötigen wir angesichts der gewaltigen Herausforderungen durch den Klimawandel?“ (ebd.).

Alain Findelis Überlegungen folgend beschreibt die *General Human Ecology* ein großes, diffuses Feld zwischen Ding-Mensch-Umwelt-Tier-Mensch-Geflechten – um die Hierarchie mal etwas durcheinander zu bringen – und dementsprechend Designforschung als inter- oder sogar transdisziplinär ausgerichtete Forschungsumgebung. Das Feld der *General Human Ecology* bezeichnet Findeli als den *Scope* (dt. Rahmung / Umfang) von Designforschung. Ergänzend erläutert Findeli zudem einen deutlichen Unterschied zwischen der klassischen Humanökologie und der Designforschung in Bezug auf die sich unterscheidenden epistemologischen Ansätze:

„(...) human ecologists consider the world as an object (of inquiry), whereas design researchers consider it as a project (of design)” (Findeli 2010: 293).

Auf diese Weise beschreibt er die unterschiedlichen Sichtweisen der beiden Ansätze auf Welt und die entsprechend unterschiedlichen Forschungszugänge:

„(...) design researchers, being also trained as designers (...) not only look at what is going on in the world (descriptive stance), they look for what is going wrong in the world (diagnostic stance) in order, hopefully, to improve the situation” (Findeli 2010: 293).

Ein normativer Zugang scheint dabei laut Findeli mit der Designforschung verknüpft zu sein. Er deutet an, dass die Involvierung von Designforschenden, in den beforschten Gegenstand, gepaart ist, mit einer diagnostischen, normativen Haltung; der *Stance* (ebd.) der Designforschung; eine individuelle, Entscheidungen beeinflussende Haltung der Designforscher*innen, mit einer gestaltungsinteressierten Sichtweise auf Welt als Projekt (vgl. ebd.).

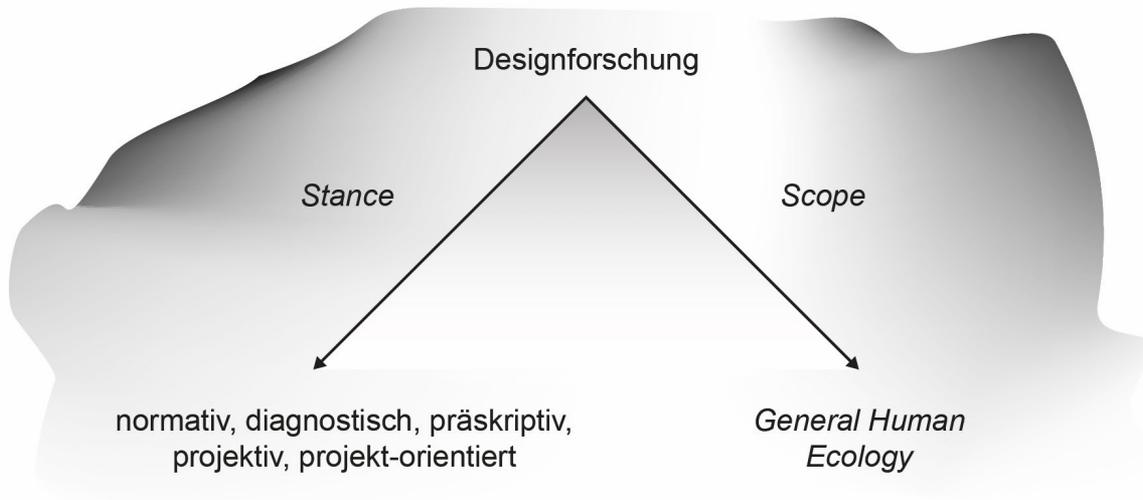


Abb. 2: *Stance und Scope der Designforschung (siehe Findeli 2010: 293)*

Um den vorliegenden Forschungsgegenstand in diesem Kontext erneut zu verdeutlichen, soll kurz an die begriffliche Klärung der Forschungsumgebung angeschlossen und die eingeführten Beispiele erneut herangezogen werden: In der Forschungsumgebung der Optik könnte die Entstehung von Farbspektren bei der Lichtbrechung ein Forschungsgegenstand sein. In der Politologie etwa die Untersuchung von Besonderheiten politischer Einflussnahme bei Wahlen auf autarken Inseln. Im Fall der vorliegenden Designforschung (mit dem Scope der *General Human Ecology*), stellt eine Untersuchung von gestalterisch-forschendem Verhaltens in Gesellschaft durch Transformation Design den Gegenstand der Wahl dar (vgl. Kap. 1.3). Diese Forschung wird durch die Hinwendung zu spezifischen Einzelfällen innerhalb des Scopes informiert, in denen Transformation Design angewandt und beobachtet wird; es entstehen praktische Erprobungen eingebettet in realen gesellschaftlichen Herausforderungen (vgl. Kap. 7 und Kap. 13). Hierdurch wird deutlich, dass der Forschungsgegenstand des Transformation Designs anhand spezifischer Fälle innerhalb des Scopes der *General Human Ecology* untersucht wird. Diese zur Bearbeitung des Forschungsgegenstandes notwendigen Fokussierungen innerhalb des Scopes werden hier als *Scopes 2. Ordnung* verstanden (vgl. Kap. 3.4).

3.4 Fokus auf gesellschaftliche Herausforderungen

Die beschriebenen Beziehungsgeflechte in und zwischen Welt und unterschiedlichsten Akteur*innen verlaufen nicht immer reibungslos. Umfassende Komplikationen zwischen ihnen äußern sich etwa als gesellschaftliche beziehungsweise sozial-ökologische Herausforderungen und sind bekannt als Klimakatastrophe, soziale Ungerechtigkeiten und Ungleichheiten, Krisen der Demokratie, Kriege, ein globales Nord-Süd-Gefälle, Artensterben, verstärkter Rechtspopulismus, zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Kapitels insbesondere die Coronakrise und viele weitere Felder.

Eine forschende Betrachtung dieser Bereiche beschreibt eine Fokussierung innerhalb des von Findeli (2010) beschriebenen *Scope*, der *General Human Ecology*. Somit können diese Felder jeweils als eine Art *Scopes 2. Ordnung* verstanden werden. Die Einführung einer 2. Ordnung dient hier der Verdeutlichung, dass thematische Präzisierungen innerhalb der *General Human Ecology* auftreten können, sowie absolut notwendig und zulässig sind, um handlungsfähig zu werden (vgl. Kap. 3.3).

Ein Einschub: Die hier vorliegende Verortung von *Scopes 2. Ordnung* im Feld gesellschaftlicher Herausforderungen stellt jedoch keine Abwertung anderer designerischer Forschungsbereiche dar: ‚Grafikdesign im 19. Jahrhundert‘ kann einen legitimen *Scope 2. Ordnung* einer Designforschung darstellen, genauso wie etwa ‚Soziale Ungerechtigkeit in Stadtquartier XY‘ oder auch ‚Interior Design in Animationsfilmen‘. Und wieso sollte nicht auch Nail Design eine etwaige Sub-sub-Forschungsumgebung sein können? Einschätzungen von Wichtigkeit, Relevanz oder Banalität entstehen im Auge der Betrachtung, wie wenn Findeli schreibt:

„There are usually many potential research questions hidden in a design question, for the simple reason that design deals with the most banal of all phenomena: daily human experience“ (Findeli 2010: 296f).

Mit den aufgezeigten Beispielen, die alle einen *Scope 2. Ordnung* darstellen können, geht somit keine Wertung einher. Nail Design wird hier zwar weder auf einer Ebene mit ‚sozialer Gerechtigkeit‘ betrachtet, als Teil gesellschaftlicher Herausforderungen, noch wird ein Bereich als besonders wichtig ausserkoren. Es wird lediglich die Anerkennung und Rechtfertigung unterschiedlicher Fokussierungen verdeutlicht – Auswahl, Hierarchisierung und Wertung entstehen anhand individueller *Stances* von Designforscher*innen.

Zudem muss bedacht werden, dass auch innerhalb der *Scopes 2.* Ordnung weitere Fokussierungen auf Sub-Sub-...-Forschungsumgebungen auftreten können. Eine Einführung von *Scopes* weiterer Ordnungen jedoch, zur thematischen Abgrenzung von Einzelbereichen innerhalb der 2. Ordnung, scheint hier keine vertiefende Hilfestellung leisten zu können. Daher folgende, vereinfachte Abbildung:

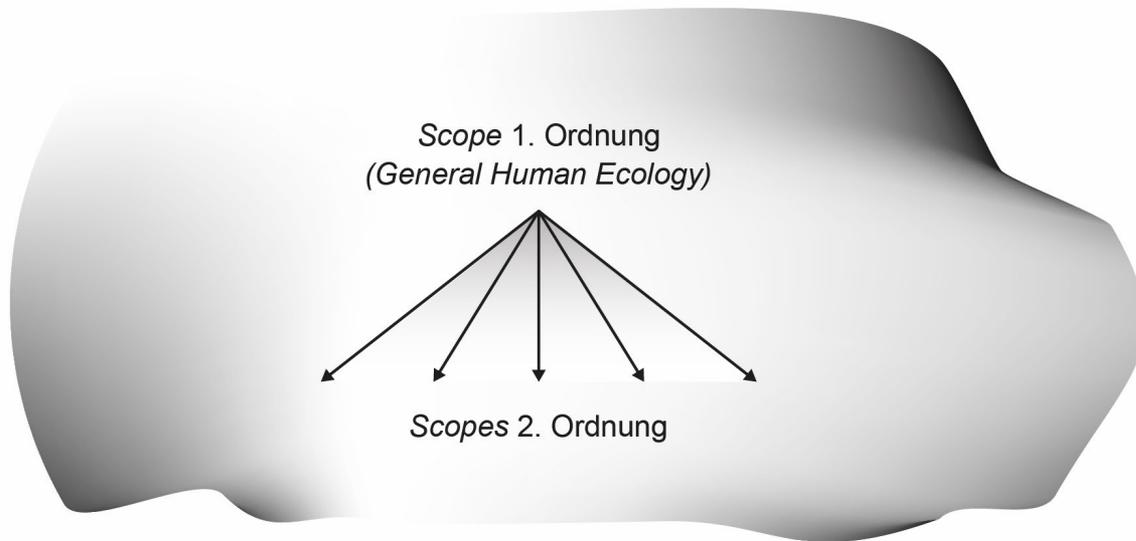


Abb. 3: *Scopes 2. Ordnung* (bezugnehmend auf Findeli 2010)

Spezifische gesellschaftliche Herausforderungen als *Scope 2.* Ordnung beschreiben in dieser Arbeit Forschungsumgebungen, in die eingegriffen wird, sie stellen „inquiry systems“ (Jonas 2015: 35 Table 2) dar, innerhalb derer konkrete Gegenstände untersucht werden können (siehe folgende Abb. 4 und Kap. 3.2). Der *Scope 1.* Ordnung beschreibt den größeren, ‚äußeren‘ Kontext, die *General Human Ecology*, innerhalb derer sich die *Inquiry Systems* befinden, und stellt damit die Möglichkeiten und Restriktionen erzeugende, individuelle Erfahrung und Wahrnehmung der Lebenswelt dar, die „life-world“ (ebd.). Präzisieren ließe sich diese begrifflich durch die Ergänzung als *project-life-world*. Dies verdeutlicht, dass die Rahmenbedingungen erzeugende *life-world*, sowie die entsprechende Wahrnehmung dieser, durch die gleichzeitige Involvierung und Fokussierung der Forschenden im spezifischen Feld eines *Inquiry Systems* beeinflusst wird – ergo, die beiden *Systems / Scopes* beeinflussen sich gegenseitig.

Der nachfolgend editierte Auszug aus der Abbildung von Jonas zur *Forschung durch Design* (vgl. Kap. 3.2), in Kombination mit den zwei Ordnungen der *Scopes*, verdeutlicht die vorherigen Ausführungen:

Die designforschende Person ist involviert im *Scope 2*. Ordnung, forscht und gestaltet innerhalb dieser und bewegt sich dabei in Abhängigkeit der äußeren Umgebung, des *Scopes 1*. Ordnung.

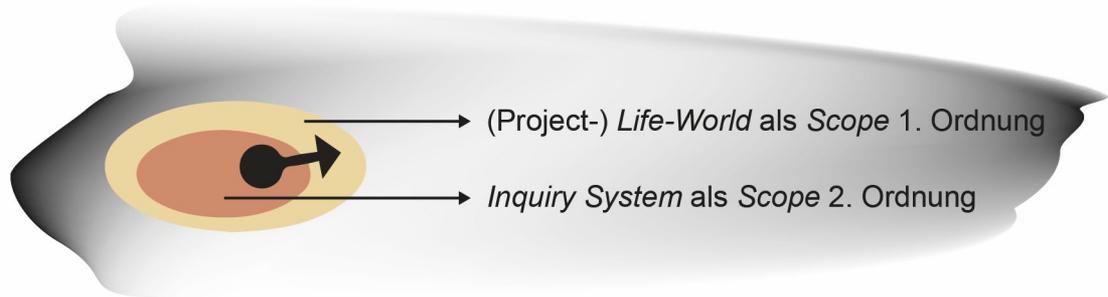


Abb. 4: *Scopes der ‚Forschung durch Design‘* (vgl. Jonas 2015: 35 Table 2 und Findeli 2010)

Wie bereits angedeutet (vgl. Kap. 3.3) besteht im Rahmen der vorliegenden Dissertation ein Sonderfall, der hier kurz erwähnt und später im Kapitel 10.1 ausführlich erläutert wird: Während es um den Eingriff in spezifische gesellschaftliche Herausforderungen gehen soll (*Scopes 2*. Ordnung) steht im Fokus der Forschung eine Untersuchung des Forschungsgegenstandes des Transformation Designs. Somit wird sich mit realweltlichen Problemen befasst, ein Umgang mit diesen erprobt und zwangsläufig normativen, veränderungsorientierten Interessen gefolgt, während der erkenntnisorientierte Fokus auf der Gewinnung von Wissenszuwächsen für das eigentliche Forschungsthema, eine weitere Beschreibbarkeit des Transformation Designs, liegt. Dies mag zunächst paradox scheinen, doch wird eine Untersuchung einer transformationsdesignerischen Praxis angestrebt, muss diese in einem realweltlichen Kontext stattfinden, respektive mit realen Herausforderungen verknüpft sein, ansonsten lassen sich keine interessanten Erkenntnisse über sie gewinnen. In diesem Fall ist es dabei von besonderer Wichtigkeit, die Forschungsumgebung nicht als Laborumgebung zu verstehen, die einzig zur Extraktion von Erkenntnissen ‚genutzt‘ wird. Denn bei der Beforschung des Sozialen, bei gleichzeitiger Involvierung in das entsprechende System, sollte dies mit einem behutsamen und reflektierten Verhalten einhergehen, sowie dem Bewusstsein darüber, dass sich in der Lebensrealität von anderen Akteur*innen bewegt und Einfluss auf diese genommen wird.

Dementsprechend ist damit die Notwendigkeit verknüpft, sich darüber im Klaren zu sein, dass die eigene Normativität einen maßgeblichen Einfluss auf Forschungsentscheidungen besitzt, dabei jedoch keinen Anspruch an besondere Prominenz oder Richtigkeit verfolgen darf und andere Ansichten, Vorstellungen und *Stances* stets bedacht werden sollten.

Bereits die Beschreibung von gesellschaftlichen Herausforderungen in dieser Arbeit anhand der genannten Beispiele und eine Hinwendung zu ihnen in Form der *Scopes 2*. Ordnung lässt eine normative Grundhaltung deutlich werden. Im Feld gesellschaftlichen Wandels werden entsprechende Herausforderungen unterschiedlich wahrgenommen und bewertet. Teilweise besteht ein breites, übereinstimmendes Verständnis von solchen Herausforderungen, wie etwa die *Ziele für nachhaltige Entwicklung*, die 2015 von den Vereinten Nationen beschlossen wurden, verdeutlichen. Unter diesen lassen sich einige der bereits erwähnten Herausforderungen subsumieren. In Zeiten von Klimawandelleugnung, ansteigendem Rechtspopulismus, Fake News und alternativen Fakten jedoch scheinen Wahrheiten bisweilen von Meinungen übertrumpft zu werden und wissenschaftliche Aussagen mit Gefühlem zu verschwimmen; was sich wohl als eigene gesellschaftliche Herausforderung verstehen ließe.

Die Auswahl von spezifischen gesellschaftlichen Herausforderungen als *Scopes 2*. Ordnung beschreibt in der Regel Phänomene des gesellschaftlichen Wandels – oder Stillstands –, denen kein allumfänglicher Konsens von Verständnis und Umgang zugrunde liegt: Durch eine normative Perspektive wird eine gesellschaftliche Herausforderung als solche bestimmt und etwaiges Verhalten entsprechend ausgerichtet. Hier lassen sich unterschiedliche Ebenen andenken, denn selbst wenn eine grundsätzliche Einigkeit darüber besteht, eine bestimmte Thematik als gesellschaftliche Herausforderung zu beschreiben, sind die daraus resultierenden Umgangsformen nicht zwangsläufig übereinstimmend. Dies verdeutlicht, dass sich auch bei einer gemeinsamen Fokussierung auf eine zu bearbeitende Thematik als *Scope 2*. Ordnung verschiedene normative Verständnisse herausbilden können. Gemeinsamkeiten in einer grundsätzlichen Haltung müssen sich somit nicht in Übereinstimmungen spezifischer Standpunkte äußern und umgekehrt. Verdeutlicht wird dies beispielsweise durch die breite Anerkennung und als problematisch betrachtete Entwicklung des Klimawandels (eine gemeinsame Haltung, *Stance*) und die sehr unterschiedlichen Umgangsformen damit (verschiedene Standpunkte, *Stances 2*. Ordnung, vgl. Kap. 9.2); von Vertrauen in etwaige zukünftige technische Lösungen zur Emissionsreduktion bis hin zu Appellen an sofortige radikale Wirtschafts-, Verhaltens- und Lebensstiländerungen als Eindämmungsmaßnahmen.

Scopes (Forschungsumgebungen) und *Stances* (normative Haltungen und Standpunkte) bedingen und beeinflussen sich gegenseitig.

4. Transformation & Design

Nach der anfänglichen Annäherung an den Designbegriff (vgl. Kap. 2) und den darauffolgenden Überlegungen zur Designforschung (vgl. Kap. 3) wird nachfolgend auf den Begriff der ‚Transformation‘ eingegangen und anschließend zum Transformation Design übergeleitet.

Den vorherigen Kapiteln folgend ließe sich annehmen, dass ein Zusammenhang zwischen der beschriebenen Forschungsumgebung – den gesellschaftlichen Herausforderungen als Teil der *General Human Ecology* / Designforschung (vgl. Kap. 3.4) – und dem Wirkungsfeld von Transformation Design bestehen könnte. Daraus ließe sich etwa folgendes Begriffsverständnis von ‚Transformation‘ ableiten:

„(...) transformation deals with the deeper and obscured roots of unsustainability, laden in social, cultural, economic and political spheres“ (Kothari et al. 2018: 751).

Klarzustellen ist jedoch, dass dieses normative Verständnis keine generelle Position abbildet. Zwar wird in dieser Arbeit nicht bestritten, dass der transformationsdesignerische Ansatz im Kontext des Sozialen verortet wird und daher recht spezifisch ‚aufgeladen‘ zu sein scheint, einen universalen Anspruch daran besitzt Transformation Design jedoch nicht. Es ist eher die Transformationsforschung, die sich der obigen Beschreibung eindeutiger zuordnen ließe (vgl. Kap. 9.3 und 9.5).

Ursprünglich lässt sich der Transformationsbegriff im Kontext des Sozialen auf die von Karl Polanyi (1944) besprochene *Große Transformation* zurückführen. Hiermit beschrieb Polanyi, die industrielle Revolution in England beobachtend und interpretierend, dass es notwendig sei, das wirtschaftliche System in das des Sozialen einzubetten, das Soziale mitzudenken (vgl. ebd.). Der *Wissenschaftliche Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen* (WBGU) leitet aus dem Begriff ein weiterführendes Verständnis ab, eine die „(...) planetarische[n] Leitplanken berücksichtigende *Große Transformation* als umfassenden Wandel, der einen Umbau der nationalen Ökonomien und der Weltwirtschaft innerhalb dieser Leitplanken vorsieht, um irreversible Schädigungen des Erdsystems sowie von Ökosystemen und deren Auswirkungen auf die Menschheit zu vermeiden“ (WBGU 2011: 417).

An dieses Verständnis lehnt sich ebenfalls die vorliegende Arbeit im Kontext des Transformation Designs an (wie etwa auch bei Jonas 2016: 114).

Die Kombination der beiden Begriffe ‚Transformation‘ und ‚Design‘ wird je nach Literatur und Perspektive irgendwo zwischen Disziplin, Haltung oder theoretischem Verständnis diskutiert und ist nicht einheitlich definiert. Für eine Annäherung an den Begriff des Transformation Designs werden nachfolgend einige dieser Positionen dargelegt, um unterschiedliche Zugänge zu verdeutlichen.

Populär wurde der Begriff durch seine Einführung vom britischen *Design Council* (durch die Arbeitsgruppe *RED*) im Jahr 2006, das Transformation Design in Form einer Disziplin beschreibt und anhand einiger Charakteristiken zu definieren versucht: Transformation Design beteilige sich selbst und proaktiv an Problemfindungsprozessen und gestalte nicht erst, nachdem ein Auftrag zum Designen vergeben wurde, es formuliere diesen mit, ohne offensichtliche Kund*innen. Dabei sei ein kollaborativer Austausch mit anderen Disziplinen und Stakeholdern wichtig, sowie die Durchführung von partizipativen Ansätzen, die auch Nicht-Designer*innen als Expert*innen und potenzielle Transformation Designer*innen einbeziehen. Transformation Design wird hier als holistischer Ansatz verstanden, der sich systemisch bewegt und nicht zwangsläufig auf traditionelle produkt- oder marktorientierte Designoutcomes setzt. Zudem legen sie dem Transformation Design eine hohe Bürde auf und beschreiben die Möglichkeit von fundamentalen Veränderungen als eines der wichtigsten Potentiale dieser Disziplin (ganzer Absatz vgl. Design Council 2006: 20ff). Als Randbemerkung sei hier erwähnt, dass das *Design Council* den Begriff nicht ganz unbefangen einführte:

„For the UK Design Council, we suggest that ‘transformation design’ was perhaps not only about demonstrating the value of design in addressing social issues, but also about winning the approval and support of the UK government – their funders back in 2006, when ‘transformation design’ launched” (Davey / Wootton 2016: 68).

Den Autor*innen des obigen Zitats weiter folgend wird deutlich, dass das anfängliche Konzept des Transformation Designs – entwickelt vom *Design Council* / der Arbeitsgruppe *RED* – in unmittelbarem Zusammenhang zur damaligen politischen Situation in Großbritannien stand. Das *Design Council* lässt sich als *Quango* (dt. Mittlerorganisation) verstehen (vgl. Davey / Wootton 2016: 68). Dies beschrieb den Status des *Design Councils* als ‚Nicht-Regierungs-Wohltätigkeitsorganisation‘ bei gleichzeitiger Finanzierung durch die englische Regierung: Eine Erwartungshaltung der Regierung hinsichtlich eines politischen und ökonomischen Werts der Tätigkeiten des *Design Councils* lässt sich hier herauslesen (vgl. ebd.). Die Autor*innen konstatieren somit eine politische Zweckmäßigkeit des Vorhabens und

zudem inhaltliche Überschneidungen zwischen *RED* Team – respektive des Transformation Designs – und der damaligen *New Labour* Kampagne der *British Labour Party* (vgl. Davey / Wootton 2016: 69). Davey und Wootton weiter deutend ließe sich daraus eine Anbiederung des Konzeptes des Transformation Designs an staatliche Interessen ablesen. Umgekehrt kann dies folgendermaßen verstanden werden: eine Art Verlagerung von Sozialpolitik aus Regierungsanliegen und -verantwortung hin zu externen Institutionen, die dennoch unter Kontrolle der Regierung stehen. Mitunter ist davon auszugehen, dass diese ungünstige Verquickung von *New Labour*, *RED* und Transformation Design dazu führte, dass der Begriff des Transformation Designs, über den Einsatz als Instrumentarium der Regierung heraus, kaum Fuß fassen konnte. Eine langanhaltende Auseinandersetzung mit dem Begriff fand in der UK dementsprechend nicht statt und verlor nach Rücktritt von Gordon Brown (Blairs Nachfolger) im Jahr 2010 an Priorität. Andernorts wurde der Begriff jedoch erneut aufgegriffen und losgelöst vom eben geschilderten Kontext weiterentwickelt:

„The approach was not widely taken up in the UK, but is currently being revisited in Germany” (Davey / Wootton 2016: 67).

Der Soziologe Bernd Sommer und der Soziologe und Sozialpsychologe Harald Welzer etwa befassen sich ausführlich mit dem Begriff und schreiben dem Transformation Design ein bedeutendes Zielvorhaben und Potential zu. Es gehe im Transformation Design um Folgendes:

„(...) addressing existing power and dominance relationships, as well as the possibility of changing these” (Sommer / Welzer 2016: 200).

Transformation Design verstehen sie dabei als eine *Heuristik einer reduktiven und nachhaltigen Moderne* (Sommer / Welzer 2016: 188) und damit als die Einnahme einer normativen sozial-ökologischen Perspektive (vgl. ebd.). Sie lösen sich in ihrem Verständnis ebenfalls von einer Produktorientierung des Designs und sehen Transformation Design bei kulturellen Praktiken ansetzend (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 112f). Zur Aufgabe des Transformation Designs schreiben sie:

„Die Entwicklung eines Transformationsdesigns ist eine soziale und kulturelle Aufgabe und besteht in übergeordneter Perspektive zunächst darin, demokratisch auszuhandeln, was gutes Leben ist und was es erfordert“ (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 115).

Für sie bedeutet Transformation Design damit gleichzeitig eine Kritik am „(...) in jeder Hinsicht auf Expansion ausgerichteten Kulturmodell“ (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 116), die sich in etwa wie folgt äußern könne:

„Eine reduktive Moderne muss sich tatsächlich in Strategien des Weglassens einüben. Das Design hätte demnach nicht mehr die Aufgabe, unablässig hinzukommende Dinge zu gestalten, sondern jene Dinge, die man nicht braucht, aus der Welt zu schaffen“ (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 116).

Auch die Designwissenschaftlerin Franziska Holzner sieht eine Loslösung von einer Produktorientierung im Transformation Design und beschreibt es als eine Praxis, die systemisch agiert und versucht, Erfahrungen möglich zu machen (Holzner 2016: 109). Es gehe dabei jedoch nicht darum, *Erfahrungsmöglichkeiten* zu realisieren, sondern Erfahrung *tatsächlich* machen zu können, und gibt dafür folgendes Beispiel, das einen unmissverständlichen Bezug des Transformation Designs zur Praxis beschreibt:

„An example: human rights don't get realised through formulation and demands on the political stage, but through the actual realisation of human dignity – of others. It is actual experiences with your fellow citizens, concrete dealings with them, that challenge the paradigm of speed and growth, not the Kyoto Protocol. Theoretical dancing? Not possible“ (Holzner 2016: 105).

Der Designer Kristof von Anshelm scheint das Erfahrbarmachen von komplexen Sachverhalten als Potential des Transformation Designs zu sehen und betont gleichzeitig den Aufbruch der Differenz zwischen Designenden und Nicht-Designenden, wenn er schreibt:

„Transformation design enables people to give their ideas a form, a narrative, and emotional drive, and it provides an approach for discussing complex matters on a personal level“ (Anshelm 2016: 31).

Die Designerin Sarah Zerwas gibt hierfür ein passendes Beispiel:

„The goal of this type of transformation design is to encourage discussions and debate on possible futures by developing provocative utopian concepts. ‘Design for debate’ is applied as an opinion development tool and used to conceptualise and explore possible futures” (Zerwas 2016: 274)

Während der Begriff des Transformation Designs durch das *Design Council* bekannt gemacht wurde und nun in unterschiedlichen Facetten um-, neu- oder weitergedacht wird, gab es jedoch schon weit vorher Überlegungen zu sozialen Transformationen in Design und Planung, wie der Designtheoretiker Wolfgang Jonas (2016: 117) feststellt. Er verweist speziell auf folgende Personen und deren Positionen:

„(...) C. West Churchman (1913–2004), the thoughtful melancholic, Herbert A. Simon (1916–2001), the composed positivist, Frederic Vester (1925–2003), the friendly missionary, and Horst Rittel (1930–90), the Socratic ironist” (Jonas 2016: 117).

Insbesondere erwähnt Jonas den Sozialwissenschaftler Herbert Simon (1996 | 1969), der in seinem Werk *The Sciences of the Artificial*, im Kapitel *Social Planning: Designing the Evolving Artefact*, grundsätzliche Fragen zur Rolle von Designenden im Designprozess aufwirft. Simon fragt, wie Zielvorhaben und entsprechende Entscheidungen für ein designerisches Aktivwerden bestimmt werden und stellt Überlegungen zur Gesellschaft als Klientin (Simon 1996 | 1969: 153) für designerisches Engagement an (siehe Jonas 2016: 118).

Ein wichtiger Aspekt in Bezug auf das Transformation Design sei, so Jonas:

„Die breite Definition[,] dass Design bedeutet, Handlungsstrategien zu entwickeln, die darauf abzielen, bestehende Situationen in bevorzugte zu überführen. Das heißt[,] wir konzipieren Zukünfte und wir fällen Werturteile über diese Zukünfte. Im epistemologischen Sinne bedeutet dies, dass wir nicht länger als distanzierte Beobachtende agieren, sondern vielmehr als situierte Teilnehmende. Wir designen und werden gleichzeitig designt und wir müssen unsere Rollen/Positionen in diesem Entwurfssystem sorgfältig reflektieren. Unsere Haltung (stance) muss explizit gemacht werden“ (Jonas 2018: 17f).

Transformation Design versteht Jonas dabei als eine Art übergeordnetes Verständnis von Design, ein „neue[s] normale[s] Design“ (Jonas 2018: 19), als:

„(...) eine Einstellung der umfassenden Bewusstheit der faktischen und ethischen Implikationen des Lebens und des Entwerfens in einer dramatischen/schnellen/beschleunigten Zeit des riskanten Wandels“ (Jonas 2018: 17).

Diese Einstellung verdeutlicht er mit folgender Aufgabenbeschreibung:

„Design’s very practical and prosaic task is to create and provide a multiplicity of attractive alternatives, images, narratives, and new aesthetics that have the potential to become the new mainstream“ (Jonas 2016: 131).

Zudem entwirft er einige Vorschläge für Transformation Designer*innen, in denen er die Vorherrschaft von wissenschaftlichen Ansätzen infrage stellt, für transdisziplinäre und kollaborative Herangehensweisen und zum Hinterfragen des eigenen designerischen Expertentums wirbt, allzu moralische Ansprüche im Design kritisiert und Transformation Design als geeignet für die Verdeutlichung von gesellschaftlichen Problemen und den Versuch des Aufbrechens von sozialen, ökonomischen und technologischen Pfadabhängigkeiten sieht (vgl. Jonas 2016: 131).

Nach dieser Darlegung einiger Positionen unterschiedlicher Akteur*innen zum Transformation Design lässt sich kein einheitliches Verständnis herauslesen. Dennoch bestehen Überschneidungen, die Ansätze schließen sich nicht gegenseitig aus und durchaus scheinen Hybride Verständnisse möglich und angemessen. Insbesondere im Kontext komplexer und verzahnter Systeme, in denen vermutlich fast jeder Eingriff durch Transformation Design einen singulären Einzelfall darstellt, lockt keine rigide und abschließend definitorische Einengung des Begriffs. Die Akzeptanz dieser ‚Schwammigkeit‘ – als einzig feste Charakteristik – beschreibt ein, den komplexen Forschungsumgebungen angemessenes, Verständnis von Transformation Design als *Placement* (vgl. Jonas et al. 2016: 14f in Bezug auf Buchanan 1992 – für weitere Ausführungen vgl. Kap. 9.1). Eine gewisse Notwendigkeit von Normativität im Transformation Design scheint zudem unumgänglich, bisweilen hilfreich (vgl. Kap. 9.3), während zunächst trotzdem offenbleibt, wie Transformation Designer*innen gestalten (vgl. Kap. 9.4 und 9.5), mit welcher Legitimation (vgl. Kap. 9.7), sowie mit welchem Selbstverständnis sie agieren (vgl. Kap. 9.8), welche Verantwortung daraus folgt (vgl. Kap. 9.9) und wie *Transformation Design als Forschung* weiter etabliert werden könnte (vgl. Kap. 10.1).

5. Heterotopien als Ausprobierorte

Die anfängliche Beschreibung eines Designverständnisses nach Herbert Simon (1996 | 1969) diente einer ersten Annäherung an den Begriff des Designs (vgl. Kap. 2). Diese Näherung folgte dabei nicht dem Versuch, eine Definition des Begriffs zu erzeugen, sondern einer ersten Betrachtung des Designs in Praxis. Ein solches Aktivwerden wurde anschließend durch die *praxisorientierten* Ansätze, angelehnt an Michael Hohl (2019), in einen Forschungskontext gesetzt (vgl. Kap. 3.1). Nachfolgend wurde das Framework der *Forschung für, über und durch Design* (bspw. Jonas 2015) erläutert, wobei die *Forschung durch Design* den leitenden Ansatz dieser Arbeit darstellt (vgl. Kap. 3.2). Die Konzepte *Stance* und *Scope* nach Alain Findeli (2010) boten gleichzeitig erste Orientierungen im Verhältnis zwischen normativen Entscheidungen, bei einem Verständnis von Welt als Projekt, und grundsätzlicher Rahmung von Forschungsfeldern (vgl. Kap. 3.3 und 3.4). Doch wie forscht es sich nun durch designerische Ansätze in der Praxis? Genauer gefragt: Mit welchem Erkenntnis- und Wahrheitsanspruch wird in der Designforschung gearbeitet?

In dieser Arbeit wird einer konstruktivistischen Erkenntnistheorie gefolgt. Das bedeutet, dass davon ausgegangen wird, dass Realität durch ihre jeweilige Konstruktion (individuell, sozial, kulturell ...), durch ihre jeweiligen Beobachter*innen und Gestalter*innen, nur im Plural zu verstehen ist: als Realitäten. Verständnisse von Welt entstehen dieser Annahme folgend durch Menschen, die diese durch ihre Wahrnehmung, geprägt von ihren jeweiligen Vorannahmen, Vorurteilen, kultureller Prägung, Bildung und vielen weiteren Aspekten, konstruieren. Wird der Ansatz auf Designforschung übertragen, wird deutlich, dass weder eine finale Wahrheit angestrebt werden kann noch abschließende Lösungen erzielt werden können. Denn im Vergleich zu einer rein wissenschaftlichen Forschung zielt diese Ausarbeitung nicht auf „(zeitlose) Wahrheiten“ ab, sondern auf einen „(zeitlichen) Zweck“ (Jonas 2004b: 8). Es ließe sich anfügen, dass es dabei eher darum geht, ‚Welt‘ zu gestalten, um daraus über Welt zu lernen und anstatt diese in streng wissenschaftlichem Sinne zu verstehen (vgl. Hohl 2013).

Mit der Beschreibung des Feldes der gesellschaftlichen Herausforderungen wurde verdeutlicht, wie Haltungen und Standpunkte in Form von unterschiedlichen Realitäten und daraus resultierenden Präferenzen aufeinander und gegeneinander treffen können (vgl. Kap. 3.3 und 3.4).

Zudem wird deutlich, dass mit dem aus normativen Zugängen hervorgehenden Potentialen der Problematisierungs- und Entscheidungsfähigkeit auch Fallstricke einhergehen. Normativität kann zu blinden Flecken, voreiligen Annahmen oder unbewusst dogmatischen Kategorisierungen in Richtig und Falsch führen. Aus diesem Grund sei hier nochmal ein besonderes Augenmerk auf die Prozessorientierung des Designs gelegt, der in dieser Arbeit gefolgt wird. Damit ist gemeint, dass der Designforschung, insbesondere im Kontext des gesellschaftlichen Wandels, kein unmittelbarer Lösungscharakter zugesprochen wird: Lösungspotentiale bestehen zwar durchaus, doch eben keine Lösungsansprüche. Doch was und mit welchem Anspruch entwirft forschendes Design nun also in der Umgebung des Gesellschaftlichen, im Kontext konstruktivistischer Erkenntnistheorie? Wie könnten Nicht-Abgeschlossenheit und dennoch proaktiver designerischer Entwurf miteinander verbunden werden?

Als ein geeignetes, sowohl gedankliches als auch physisches, Ideen in die Praxis manövrierendes Konzept könnte sich das der Heterotopien erweisen: Heterotopien als Entwurfsräume; als *Ausprobierorte*; oder auch *Möglichkeitsräume* (Querverweis: *Möglichkeitssinn* bei Robert Musil 1930).

Eine erste Erwähnung fand der Begriff durch Michel Foucault im Jahr 1966 (vgl. Schäfer-Biermann et al. 2016: 49) in seinem Werk *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines* (siehe Foucault 2017 | 1966) und weitere Erläuterungen im Radiovortrag *Les Hétérotopies* (Foucault 1966), der in schriftlicher Form im Sammelband *Die Heterotopien. Der utopische Körper* (siehe Foucault 2013 | 1966) zu finden ist. Weitere Ausführungen folgen in seinem Vortrag *Andere Räume* von 1967 (siehe Foucault 1992 | 1967). Der Begriff der Heterotopie wurde von Foucault jedoch in unterschiedlichen Kontexten nicht einheitlich verwendet, ist damit nicht exakt definiert und die Heterotopie in „(...) ihre[r] Bedeutung somit schwer zu fassen (...)“ (Schäfer-Biermann et al. 2016: 49). Dennoch wird nachfolgend ein Versuch der Heranführung an das Konzept unternommen:

Als Annäherung zunächst einige Worte zum zweiten Begriffsteil, des *-topos*, der aus dem Griechischen übersetzt für ‚Ort‘ oder ‚Raum‘ steht und vor allem durch das Konzept der *Utopien* bekannt ist. Diese ‚Nicht-Orte‘ werden häufig als Entwürfe wünschenswerter, zukünftiger Formen von Gesellschaften und Umwelten verstanden. Dennoch lässt sich der Utopie durchaus eine weniger wertende Beschreibung zuordnen, nämlich ein beobachtend-räumliches Verständnis eines solchen Nicht-Orts, wie wenn Foucault schreibt:

„Der Spiegel ist nämlich eine Utopie, sofern er ein Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut; ich bin dort, wo ich nicht bin, eine Art Schatten, der mir meine eigene Sichtbarkeit gibt, der mich mich erblicken läßt, wo ich abwesend bin: Utopie des Spiegels“ (Foucault 1992 | 1967: 39).

Die erwähnte positive, zukunftsorientierte Zuschreibung einer utopischen Erzählung ist zwar weitestgehend akzeptiert, doch die eigentlich positive Zukunftserzählung wird durch den Begriff der Eutopie, der *-topie* mit der griechischen Vorsilbe *eu*, für ‚gut‘, beschrieben: der ‚Gut-Ort‘. Einer genauen semantischen Unterscheidung soll hier jedoch nicht weiter nachgegangen werden und entsprechend der in der Regel analog genutzten Begriffe wird auf eine weitere Differenzierung verzichtet.

Das den Utopien häufig gegenüber verstandene Konzept ist das der Dystopien, der ‚Schlecht-Orte‘, das entsprechend nicht wünschenswerte, zukünftige Zustände beschreibt. Es ist dabei anzunehmen, dass sich sowohl utopische als auch dystopische Zuschreibungen abhängig von den jeweiligen Beobachtungsperspektiven verhalten und demnach der Entwurf einer Utopie oder Dystopie erst durch ihre Betrachtung durch andere (Individuen, Gruppen, Gesellschaften) als eine solche oder gegenteilige eingestuft wird.

Zurück zu den Heterotopien: Die Vorsilbe *hetero-* kann als „anders, fremd, ungleich [oder] verschieden“ (DWDS 2021a) übersetzt werden. Heterotopien beschreiben damit Orte oder Räume, die zunächst erstmal nicht wie bestehende Zustände zu verstehen sind, sich nicht problemlos einordnen lassen, sich von ihnen unterscheiden.

Foucault verdeutlicht sein Verständnis der Heterotopien anhand einiger Beispiele. Er nennt etwa die Krisenheterotopien, die er als „privilegierte oder geheiligte oder verbotene Orte“ (Foucault 1992 | 1967: 40) beschreibt. Damit meint er Orte, die „Individuen vorbehalten sind, welche sich im Verhältnis zur Gesellschaft und inmitten ihrer menschlichen Umwelt in einem Krisenzustand befinden“ (ebd.) und fährt mit einigen – nicht allesamt zeitgemäßen – Beispielen für Akteur*innen in diesen Krisenheterotopien fort: „die Heranwachsenden, die menstruierenden Frauen, die Frauen im Wochenbett, die Alten usw.“ (ebd.). Diese Form der Heterotopie werde jedoch, so Foucault, durch die Abweichungsheterotopie abgelöst, durch die „Erholungsheime, die psychiatrischen Kliniken (...)“ (Foucault 1992 | 1967: 40f) als Räume für Individuen abweichenden Verhaltens (siehe ebd.). Zudem beschreibt er Museen und Bibliotheken als eine Art Heterotopie „der sich endlos akkumulierenden Ziele, (...) in denen die Zeit nicht aufhört (...)“ (Foucault 1992 | 1967: 43).

Oder die gegenteiligen, temporären Heterotopien, die „(...) an die Speicherung der Zeit gebunden sind, (...) die im Gegenteil an das Flüchtigste, an das Vorübergehendste, an das Prekärste der Zeit geknüpft sind: in der Weise des Festes“ (Foucault 1992 | 1967: 44). Außerdem beschreibt er Heterotopien der Illusionen, wenn er über die Gasträume für Reisende in Südamerika wie folgt berichtet: „Die Eingangstür führte gerade nicht in die Wohnung der Familie. Jeder Passant, jeder Reisende durfte diese Tür öffnen, in die Kammer eintreten und darin eine Nacht schlafen. Diese Kammern waren so, da[ss] der Ankömmling niemals mit der Familie zusammenkam. So ein Gast war kein Eingeladener, sondern nur ein Vorbeigänger“ (Foucault 1992 | 1967: 45). Als letzte Variante von Heterotopien beschreibt Foucault die Kompensationsheterotopie. Er nutzt dafür das Beispiel einer Kolonie, in der strikte Routinen und Anstrengungen zur Erzeugung von Alltagssituationen in ungewohnter Umgebung scheinbar ein Ungleichgewicht ausfüllen sollen, das sowohl durch die geografisch als auch kulturell neue Situation, in der sich die kolonialisierenden Gruppen befinden, entsteht: „Die Jesuiten haben in Paraguay Kolonien errichtet, in denen die Existenz in jedem ihrer Punkte geregelt war. Das Dorf war in einer strengen Ordnung um einen rechteckigen Platz angelegt, an dessen Ende die Kirche stand; an einer Seite das Kolleg, an der anderen der Friedhof, und gegenüber der Kirche öffnete sich eine Straße, die eine andere im rechten Winkel kreuzte. Die Familien hatten jeweils ihre kleine Hütte an diesen beiden Achsen, und so fand sich das Zeichen Christi genau reproduziert [und so weiter]“ (Foucault 1992 | 1967: 45f).

Diese Beispiele verdeutlichen das Konzept der Heterotopie als einen Versuch der Analyse und Einordnung von Beobachtungen von Räumen, Verhalten und Kultur. Foucault beschreibt hier physische Orte und Räume, die anderen Regeln folgen, Orte, die selbst temporär oder deren Besuch befristet ist. Deutlich wird ein Verständnis von Heterotopien als spezielle Subsysteme, die innerhalb gesellschaftlicher Systeme höherer Ordnung eingebettet und von diesen abhängig sind. Dennoch scheinen sich Heterotopien in ihrer Ästhetik, ihrer Funktion, ihrem ‚Sein‘ vom jeweils höheren System zu lösen, während ohne eine Referenz zu eben diesem, zum Alltäglichen, zum ‚Normalen‘ jedoch auch keine Abgrenzungen des Heterotopischen, des ‚Anderen‘ mehr möglich wären.

Auch wenn Foucault Heterotopien als „Widerlager“ oder als „tatsächliche realisierte Utopien“ beschreibt, in denen „(...) die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind (...)“ (Foucault 1992 | 1967: 39), erläutert er dies aus einer weitestgehend unbeteiligten, beobachtenden, nicht-normativen Perspektive. Er schreibt unterschiedlichen Orten und entsprechenden Umgängen mit ihnen Charakteristiken von Heterotopien zu; aus seiner Perspektive, ‚von außen‘. Damit scheinen sich, Foucault interpretierend, Heterotopien schaffende oder mit ihnen umgehende Menschen nicht zwangsläufig des konkret utopischen Charakters in ihrem jeweiligen heterotopischen Unterfangen bewusst zu sein.

Foucault nutzt das Konzept der Heterotopien als Beschreibungs- oder Reflexionshilfe von Systemen, Verhalten und Kulturen aus einer Perspektive ‚von außen‘: ein analytisches, nicht-normatives Vorgehen, um Beobachtetes in Heterotopie-Typologien einzuordnen.

Die recht ausführliche Beschreibung des Konzeptes der Heterotopien nach Foucault und der Abgrenzung von anderen Begriffen schien hier notwendig, um mit dem möglicherweise besonderen Potential von Heterotopien als *proaktiv zu entwickelnde* und erfahrbar zu machende *Ausprobierorte* zu enden. Folgende zwei Andeutungen von Foucault dienen hierfür als Inspiration. Zum einen, wenn er den zuvor als Utopie beschriebenen Spiegel ebenfalls als Heterotopie, als Mischform zwischen diesen beiden *Topien* folgendermaßen erklärt (vgl. Foucault 1992 | 1967: 39):

„Aber der Spiegel ist auch eine Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme; vom Spiegel aus entdecke ich mich als abwesend auf dem Platz, wo ich bin, da ich mich dort sehe; von diesem Blick aus, der sich auf mich richtet, und aus der Tiefe dieses virtuellen Raumes hinter dem Glas kehre ich zu mir zurück und beginne meine Augen wieder auf mich zu richten und mich da wieder einzufinden, wo ich bin“ (Foucault 1992 | 1967: 39).

Deutlich wird hier ein Sich-Selbst-Bewusstwerden: ein Reflektieren; ein Bewusstsein und eine Reflexion der eigenen Beobachtungsposition und bestenfalls auch damit einhergehenden blinden Flecken, ermöglicht durch die Heterotopie des Spiegels, durch den Spiegel als Heterotopie. Zum anderen endet Foucault mit einem zum Imaginieren einladenden Zitat einer besonders stark ausgeprägten Form der Heterotopie:

„Das Schiff, das ist die Heterotopie schlechthin. In den Zivilisationen ohne Schiff versiegen die Träume, die Spionage ersetzt das Abenteuer und die Polizei die Freibeuter“ (Foucault 1992 | 1967: 46).

Die unterschiedlichen Beispiele zu Heterotopien in diesem Kapitel verdeutlichen, dass das Konzept nach Foucault sowohl sehr konstruierte, steuerbare und kontrollierte Räume beschreiben kann, aber auch solche des Dazwischen, des Unklaren, des Andersartigen oder des Chaotischen.

Besonders diejenigen der zweiten Art, wie auch in den letzten beiden Zitaten zu finden, laden zur Erweiterung des deskriptiven Heterotopieverständnisses von Foucault ein. Hin zu einem Ort des Ausprobierens, des sich in ein Experiment hineingebenden, von entwerfenden und forschenden Vorhaben

geprägten Vortastens zwischen Reflexion und Imagination. Die Heterotopie könnte somit den Ort der Nicht-Abgeschlossenheit und dennoch des proaktiven designerischen Entwurfs darstellen; das Entwerfen von Heterotopien; das Entwerfen durch Heterotopien als *Ausprobierorte*; als Orte der Exploration von Gegenrealitäten, die nicht zur Ablösung des Bestehenden gedacht sind, sondern ebendieses informieren, ihm alternativ entgegenstehen, ein Angebot darstellen und damit einen entscheidenden Unterschied zu utopischen oder dystopischen Entwürfen aufweisen: Sie besitzen womöglich einen normativen, jedoch keinen moralisierenden Kern. Im Fokus steht weder die utopische, zu erreichende Vision noch die dystopische, abzuwendende Schreckens Erzählung, sondern eine Variante mit Vorschlagscharakter. Auf diese Weise kann das besondere Potential von Design in Transformation Design genutzt werden; das Entwerfen von Alternativen (vgl. Kosok 2021) und damit eine Erhöhung von Möglichkeiten für zukünftige Entscheidungen (vgl. Simon 1996 | 1969) – ohne Ansprüche an Richtigkeit, Verwertungslogik oder finaler Lösung:

„In its character as a proposal to which there must always be alternatives lies the special potential of design” (Kosok 2021: 141).

„How do we want to leave the world for the next generation? What are good initial conditions for them? One desideratum would be a world offering as many alternatives as possible to future decision makers, avoiding irreversible commitments that they cannot undo” (Simon 1996 | 1969: 163).

Proaktiv entwickelte Entwürfe von Heterotopien können als bewusst angreifbar konstruierte Vorschläge von alternativen, un/realistischen, fantastischen, (nicht) wünschenswerten Perspektiven auf und Umgängen mit Welt verstanden werden. Angreifbar, womöglich verletzlich (vgl. Kap. 9.5 und 10.3), weil sie sich keiner abgeschlossenen oder zu implementierenden Erzählung bedienen, sondern weil sie „tatsächlich realisierte Utopien“ (Foucault 1992 | 1967: 39) darstellen; tatsächlich erfahrbare, „lokalisierte Utopien“ (Foucault 2013 | 1966: 10), die im Gegenwärtigen entsprechend erprobt, kritisiert, weiterverfolgt oder verworfen werden wollen; sie dienen nicht der Wertung, sondern dem Angebot von Erfahrungen.

Klarzustellen ist dabei, dass sich das Entwerfen von Heterotopien in einem zentralen Aspekt von verwandten anwendungsorientierten Konzepten unterscheidet, seien es die *Konkreten Utopien* nach Ernst Bloch (1959), den *Realen Utopien* nach Erik Olin Wright (2017) oder etwa den *Prefigurative Politics* nach Carl Boggs (1977). Im Unterschied zu diesen Beispielen beschreibt eine *Heterotopische Praxis* den Entwurf des Andersartigen *ohne* moralisierende Züge anzunehmen und versucht unvoreingenommene Imaginationsräume zu entwerfen. Diese streben nicht ihre Erreichung an, sondern bieten ‚einfach‘ Alternativen feil. Der Vorschlag, die Variante selbst stehen im Mittelpunkt, um gemeinsame, andere Erfahrungen zu ermöglichen.

Das Konzept der Heterotopie könnte sich als designerischer Entwurfsraum anbieten, die Prozessorientierung, das Temporäre des Designs aufgreifen und als motivierendes Vehikel dienen. Ein Perspektivwechsel, von der allzu häufig mit einem Lächeln, gar als Negativbeispiel für Unerreichbares verstandenen Utopie, in einen proaktiv entwerfenden, nicht moralischen, kritisierbaren Modus. Die Praxis dieser Arbeit versteht sich als ein erstes Erproben dieser Überlegungen. Im Kapitel 9.5 wird das Konzept einer *Heterotopischen Praxis* erneut aufgegriffen und im Kontext transformationsdesignerischer Eingriffe weiterführend betrachtet.

6. Überleitung zur zentralen Praxis

Nach den anfänglichen praktischen Einstiegsversuchen in diese Forschungsarbeit (vgl. Kap. 1.2), durch das *Zukunftsbilderprojekt* und das Projekt *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* (beide vgl. Kap. 13), und der anschließenden Neuausrichtung des Forschungsvorhabens (vgl. Kap. 1.3), wurde der Forschungsgegenstand der Arbeit zwar präzisiert, doch sollte eine *Forschung durch Design* (vgl. Kap. 3.2) weiterhin das leitende, ergebnisoffene Forschungsparadigma bilden. Während eine weitere Beschreibbarkeit von Begriff, Theorie und Praxis des Transformation Designs angestrebt wurde, sollte ein angewandter Ansatz im Vordergrund stehen. Ziel ist es, sich dem natürlicherweise in der Praxis verorteten Forschungsgegenstand des Transformation Designs *durch* eine Anwendung und Untersuchung in der Praxis angemessen zu nähern und sich dadurch neugierig in spannende und unsichere Gewässer zu begeben:

„[Denn] Soll es ein Ziel von Design-Forschung bleiben, gesellschaftliche, ökonomische, ökologische, kulturelle und technische Prozesse in Bezug auf Design in ihrer irreduziblen Komplexität zu reflektieren, bedarf es weiterhin und vielleicht dringender denn je auch der experimentellen Entwicklung neuer Perspektiven und Dimensionen von Empirie“ (BIRD 2017).

Als Begleiteffekt sollte eine solche Praxis die Bandbreite an Eingriffen erhöhen, die explizit als ‚Transformation Design Vorhaben‘ durchgeführt wurden und somit hilfreiche, diskutierbare und kritisierbare Anwendungsbeispiele darstellen. Dies könnte sich als nützlich erweisen, um Selbstverständnisse, Rollen und Positionierungen im Transformation Design gemeinsam weiter auszuhandeln, Diskussionen in der Designforschung, im akademischen Sektor und in thematisch verwandten Studiengängen anzustoßen sowie auch außerhalb der Wissenschaft anzubringen.

Somit beschreibt die Praxis dieser Dissertation eine doppelte Funktion: Zum einen die Verfolgung des Forschungsinteresses; die Erreichung neuer Erkenntnisse zum Gegenstand des Transformation Designs. Zum anderen wird einer veränderungsorientiert ausgerichteten Perspektive nachgegangen; der aktive, problemspezifische Einsatz des Transformation Designs, um ein – bestenfalls sinnvolles – Eingreifen in reale Situationen durch Transformation Design zu erproben und dieses Vorgehen rezipierbar zu machen.

Zum Abschluss dieses Kapitels lassen sich folgende Zitate heranziehen deren Autoren zwar aus unterschiedlichen Fachbereichen stammen, sich jedoch in der Wichtigkeit einer Praxis einig zu sein scheinen und implizit ermutigend das involvierte Forschen betonen:

„(...) valid and trustworthy knowledge is best produced in experiential situations of inquiry” (Findeli 2016: 28).

„Man weiß, dass das stärkste Moment der Veränderung einer Praxis die Praxis selbst ist“ (Welzer 2012).

7. Praxis: Open Call Corona Futures

7.1 Einleitung & Forschungsinteresse

Das vorliegende Hauptkapitel stellt die zentrale Forschungspraxis dieser Arbeit vor, erklärt Vorgehen und Prozess, verdeutlicht projektspezifische Erkenntnisse und später entstandene Folgeprojekte. Abstrahierte Erkenntnisse, Bezugnahmen auf die Forschungsfragen und weiterführende Reflexionen finden sich in den darauffolgenden Kapiteln 9 und 10.

Der Ausbruch der Atemwegserkrankung COVID-19 Ende des Jahres 2019 und die weltweite Ausbreitung hin zu einer Pandemie beginnend mit dem Jahr 2020 waren Ausgangspunkte zu sowohl persönlichen als auch professionellen Überlegungen zu einem möglicherweise sinnvollen Umgang mit der Situation durch Transformation Design.

Durch die Coronakrise entstand eine unmittelbar erfahrbare Form von akuter und langanhaltender Krise. Dabei sind es gesellschaftliche, kulturelle, politische, wirtschaftliche ... Reaktionen und Symptome, die – neben dem eigentlichen Krankheitsbild – diese Krisensituation systemisch abbilden. Gleichzeitig ist zu erwähnen, dass die Erscheinungen, Symptome und Einschränkungen dieser Krise in ihrer Ausprägung sehr unterschiedlich auftreten und wahrgenommen werden. Bevor nun das in diesem Kontext entwickelte und durchgeführte Designforschungsprojekt *Open Call Corona Futures* vorgestellt wird, folgen zunächst einige einleitende Gedanken, beginnend mit einer kurzen persönlichen Reflexion:

Auch wenn die Auswirkungen von sowohl der Erkrankung COVID-19 als auch der daraus resultierenden Coronakrise unterschiedlichste Personen auf sehr vielfältige Art und Weisen und Intensitäten treffen, gibt es fast schon banale Überschneidungen von Realitäten: Unabhängig von Gehalt und gesellschaftlichem Status befinden sich viele Menschen in Quarantäne, sind einsam, ihnen ist langweilig, sie stehen beim Einkaufen vor leergekauften Toilettenpapierregalen und erfahren indirekte Symptome (im ersten Moment) im gleichen Ausmaß. Natürlich ist zu bedenken, dass Menschen in prekären Lebenssituation davon umso stärker betroffen sind und sich keine pauschalen

Überschneidungen ergeben (Wie sollten sich Wohnungslose in Quarantäne begeben? Wie sollten sich Menschen ohne Einkommen überhaupt Toilettenpapier kaufen?). Auch sind die Handlungsoptionen (wie Bestellungen über das Internet, Hilfe und Kontakt zu Freunden und Familie, monetärer Rückhalt, Zugriff auf ein Sozialsystem) sehr unterschiedlich und nicht für alle Personen verfügbar. Ohne die tatsächlichen Unterschiede zu verkennen, könnte angenommen werden: RealitätEN scheinen sich zu überschneiden. Wie wäre es also mit einem Versuch, solche Realitäten aktiv sichtbar werden zu lassen und so zur Reflexion einzuladen; über die eigene Situation, als Abgleich mit Vorherigem, als Überlegung zu Zukünftigem, als Denken an Andere.

Diese Überlegungen konzentrierten sich letztendlich in folgender persönlicher Fragestellung: *Wie verhalte ich mich in dieser neuen, ungewohnten und beängstigenden Situation?* Diese handlungsmotivierende Frage erzeugte das Interesse, einen proaktiven Umgang mit der Coronakrise zu erdenken; im normativen Kern vermutlich geleitet vom Versuch, gefühlte Handlungsfähigkeit, Sicherheit und Gewohnheit zurückzugewinnen (vgl. Kuster 2020b). Dies manifestierte sich in dem Anliegen, einen sinnvollen Umgang mit der Situation zu finden, die Krise als Chance für Entwicklungen hin zu sozialeren und ökologischeren Lebensformen zu denken, die disruptiven Veränderungen als Imaginationstool für Überlegungen anderer Zukünfte einzusetzen und hierfür eine Vorgehensweise zu entwerfen, die andere Akteur*innen einbezieht und eine gemeinsame Reflexionen zu diesen Gedanken ermöglicht. Im Laufe des Prozesses entwickelte sich das Interesse an einer forschenden Begleitung dieses Vorhabens in Form einer Beobachtung und Reflexion aus designforschender Perspektive; der Perspektive dieser Arbeit. Das zunächst persönlich-pragmatische – veränderungsorientierte – Vorhaben wurde somit um eine erkenntnisorientierte Sichtweise erweitert und fand Einbindung in das Promotionsvorhaben.

Im Rahmen der designforschenden Dissertation wurde die Situation der Coronakrise damit als spezieller Fall einer gesellschaftlichen Herausforderung und als projektspezifischer *Scope 2*. Ordnung verstanden (vgl. Kap. 3.4) innerhalb dessen transformationsdesignerische Umgänge erprobt wurden. Es entstand ein Projekt in einer Forschungsumgebung im realen Feld in dem sich sukzessive vorgetastet werden musste. Versucht wurde dabei, sich in die Situation ‚hineinzubegeben‘, innerhalb dieser, durch praktisches Ausprobieren, etwas über forschend-transformationsdesignerische Praxis zu lernen und später abzugleichen, welche Erkenntnisse sich in Bezug auf die Forschungsfragen dieser Arbeit herausdestillieren lassen (vgl. Kap. 9 und 10) und unabhängig davon einen sinnvollen und angemessenen Beitrag zu Krisensituation zu leisten.

Auf diese Weise wurde das Vorhaben nicht durch ein rigides Forschungsdesign eingeschränkt, sondern konnte sich sowohl als Praxisprojekt sowie als Forschungsprojekt organisch entwickeln. Dadurch konnte prozessorientiert vorgegangen und auch auf unerwartete Geschehnisse flexibel reagiert werden. Zudem half die Vorgehensweise dabei, aus der Praxis heraus informiert, die eingangs formulierten Fragestellungen in späteren Beantwortungsversuchen auf ihre Relevanz zu prüfen, neue Fragen aufzuwerfen und auch unerwarteten Erkenntnissen Beachtung zu schenken.

7.2 Designmethodische Konzeption

Anfang März 2020 entstand die Idee, dass sich die beschriebenen Gedanken in der Initiierung eines Open Calls äußern könnten. Das Format eines Open Calls beschreibt einen öffentlichen Aufruf zur Ausarbeitung und Einreichung von Beiträgen zu einem festgelegten Thema mit anschließender, gesammelter oder ausgewählter Veröffentlichung dieser Arbeiten durch die Initiator*innen. Ein Open Call schien eine Möglichkeit darzustellen, unterschiedlichen Akteur*innen eine Art Austausch- und Reflexionsplattform anzubieten: Eine Plattform, die dazu einlädt, Ideen zum Umgang mit der Situation der Coronakrise, etwaigen daraus entstehenden Lerneffekten oder Vorstellungen zu (nicht) wünschenswerten Zukünften zu äußern. Den Umständen der Situation entsprechend, wie etwa unterschiedliche und wechselnde Varianten von Lockdowns, die diverse Restriktionen mit sich brachten, bot sich ein digital zugängliches Format zur Verwirklichung des Vorhabens an.

Der konzipierte Entwurf des Open Calls im realen Feld stellte den Kern der designmethodischen Vorgehensweise dar. Ziel war es, anfängliche Beobachtungen, praktische Eingriffe und fortlaufende Reflexionen über diese innerhalb eines Vorhabens zu vereinen, um forschend-transformationsdesignerische Praxis am realen Fall zu erproben.

Zudem wurden Vorgehensweisen adaptiert, die sich in der Vorstudie *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* bewährt haben (vgl. Kap. 13.2, Abschnitt VII) und im Projekt des Open Calls hilfreiche Paradigmen darstellten:

- ▷ *Transformation Design als Teamwork*: Mitstreiter*innen für die Projektabwicklung finden / Entscheidungen durch gemeinsame Diskussionen treffen / regelmäßiges Feedback von Außenstehenden einholen
- ▷ *Transformation Design als Infrastruktur und Diskurswerkzeug*: Selbstverständnis des Projekts als offenes Angebot zur Beteiligung, zur gemeinsamen Gestaltung, ohne vorab determinierte oder notwendigerweise zu erreichende Outcomes; entsprechend weniger darauf abzielen, Lösungen zu erzeugen, als neue Fragen aufzuwerfen
- ▷ *Transformation Design als Abgabe von Kontrolle*: Ehrliche Versuche, andere durch ko-kreative Herangehensweisen einzubeziehen und Gestaltungsmöglichkeiten für ‚Nicht-Designer*innen‘ anzubieten
- ▷ *Transformation Design als Verführung*: Ausarbeitung einer begleitenden, visuellen Kommunikation zur attraktiven und einladenden Vermittlung des Vorhabens

Weitere projektspezifische methodische Näherungen wurden außerdem hinzugefügt:

- ▷ *Transformation Design als aktive Krisenbegegnung*: Eigeninitiativ aktiv werden / ein Versuch, sich selbst als Transformation Designer zu ‚beauftragen‘
- ▷ *Transformation Design als Prozess*: Der Versuch, unvoreingenommener und ergebnisoffener Gestaltung / das Aushalten von Ambiguitäten / Iterationen als wichtigen Baustein einplanen
- ▷ *Transformation Design als Instandhaltung*: Management- und Web-Hostingaufgaben als Gestaltungsaufgabe in den Designprozess einbeziehen
- ▷ *Transformation Design als Commons*: Ansätze von Autoredesign möglichst umgehen / sowohl das Designprojekt als auch etwaige Outcomes als Gemeingut verstehen
- ▷ *Transformation Design als Reflexion*: Kontinuierliche Selbst- und Prozessbeobachtung mithilfe einer parallel durchgeführten schriftlichen Prozessdokumentation

Hieraus entstand das zentrale Designforschungsprojekt dieser Arbeit: Der *Open Call Corona Futures*, der vom 22.03.2020 bis zum 27.05.2020 stattfand.

Auf der bereitgestellten Website des digitalen Formates (www.corona-futures.de) wurden die Besucher*innen auf einer Landingpage empfangen, die den Open Call einleitete und Informationen zum Thema, der Idee, den Einreichungsfristen, dem Datenupload und einigen weiteren Punkten vermittelte. Eine gekürzte Version des inhaltlichen Einführungstextes, der nach Abschluss des Open Calls in die Vergangenheitsform umformuliert wurde, dient auch nachfolgend als weitere Erläuterung. Die im originalen Webtext als Hyperlinks eingefügten Quellenverweise wurden hier der Vollständigkeit halber in Klammern an entsprechender Stelle eingefügt:

„COVID-19 (RKI 2020): Ein Ausnahmezustand als Schnittmenge von Realitäten? Eine dystopische Wildcard (Wikipedia 2020) als Stein des Anstoßes (Krois 2020) gesellschaftlicher – gar utopischer – Transformation (WBGU 2011)? Mit dem Open Call Corona Futures wurde nach un/möglichen Zukünften, gegenwärtigen Reflexionen und anderen Auseinandersetzungen mit der (individuellen) Situation in der Corona-Krise gefragt.

Wie kann mit den aktuellen Geschehnissen aus der Perspektive der sozial-ökologischen Forschung, des (Transformation) Designs (Transformazine 2020) und den Künsten umgegangen werden? Wie kann die aktuelle Situation als gesellschaftlicher Reset (Edelkoort 2020) fungieren (und sollte sie das?) und zukunftsfähige Interaktionen zwischen Mensch und Mensch und Mensch und (Um-)Welt initiieren? (Wie) Können die durch das Virus und die Quarantäne entstehenden Zustände, Praktiken, Kommunikationsformen, Lehr- und Lernformen, Freizeitaktivitäten und -angebote ... die Reflexion über wünschenswerte Zukünfte begünstigen? (...) Wie können Teile der durch das Coronavirus entstehenden (temporären) Veränderungen / Disruptionen eine Chance für einen Kipppunkt hin zu langfristig sozial-ökologisch verträglichem und zukunftsfähigem Leben auf dem Planeten Erde sein? (...)

Dieser Aufruf versteht sich als eine Einladung[,] sowohl akut-pragmatische als auch langfristig-zukunftsfähige Umgangsformen, Reflexionen und Gedanken zur aktuellen Situation zu sammeln (...) Was / Wie können wir schon jetzt aus dieser ungewöhnlichen Situation lernen – für das Jetzt und die Zukunft? Welche bestehenden Strukturen werden momentan implizit in Frage gestellt und wie sehen mögliche Zukünfte aus, die sich aus der aktuellen Situation heraus ansteuern lassen? Was kommt nach Corona? Können neben de[n] schrecklichen Auswirkungen der Erkrankung Lerneffekte erzielt werden, um zur Gestaltung einer gesunden, zukunftsfähigen und resilienten Weltgesellschaft beizutragen? Wie kann die akute Handlungsbereitschaft von Politik, Wirtschaft und Zivilbevölkerung auf die aktive Bearbeitung von anderen sozial-ökologischen Herausforderungen ausgeweitet werden?

Durch den Open Call sollen Akteure aus Forschung, Design, Kunst und Zivilbevölkerung zusammengebracht werden (...). (...) Der Call versteht sich nicht als Generator von Lösungen, sondern als Ideenpool von Möglichkeiten (...).

Die eingereichten Arbeiten sollten digital verfügbar sein, ansonsten gibt es keine Einschränkungen. Ob wissenschaftlicher Text, persönliche Reflexion, 3D-Rendering, Animation, Film, Geschichte, Notiz, Essay, Stichpunkt, Sprachaufnahme, Sound (...)“ (Corona Futures 2020a).

7.3 Visuelle Kommunikation

Dem offenen Ansatz des Konzeptes wurde auch in visueller Hinsicht gefolgt. Hierfür wurde ein zurückhaltendes und klares visuelles Design für die Präsentation des Open Calls im Internet entwickelt.

Anfangs wurden teilweise computergenerierte Fraktalpatterns eingearbeitet (siehe Abb. 5, rechts). Zudem fanden, dem digitalen Medium entsprechend, einige web- und computerspezifische Piktogramme Verwendung (siehe Abb. 6).

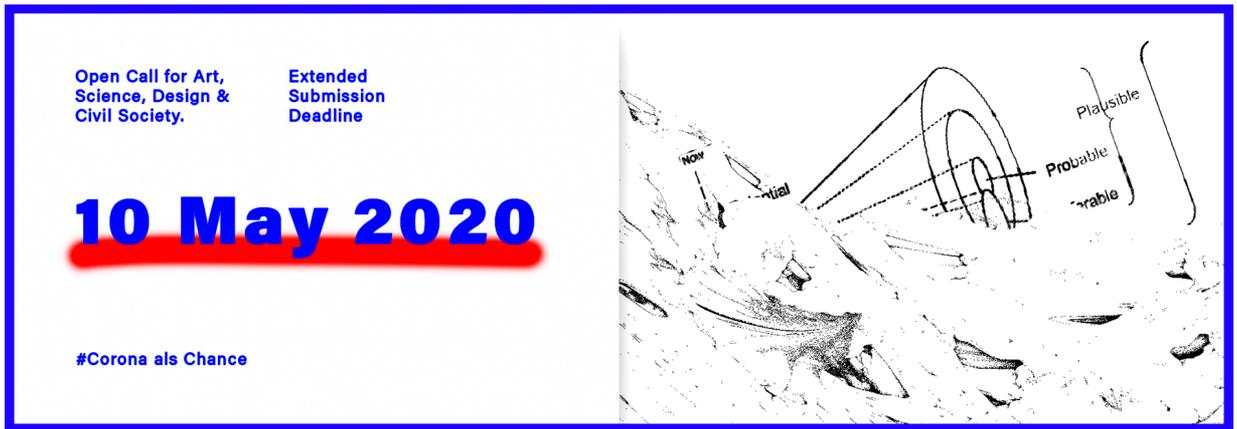


Abb. 5: Digitale Bewerbung des Open Calls



Abb. 6: Digitale Bewerbung der Online Galerie

Mittels animierter Piktogramme, in der später veröffentlichten digitalen Galerie, die die eingereichten Beiträge abbildete, wurden diverse ‚Cursor-Varianten‘ und Ladezustände von Computern unterschiedlicher Betriebssysteme dargestellt. Hierdurch wurde grafisch das spielerische und ergebnisoffene Format aufgegriffen und durch das animierte Auftauchen und Verschwinden der Elemente eine flexibel und temporär anmutende Ästhetik erzeugt (siehe Abb. 8). Mit einladenden und offenen Fragestellungen versehene Postings wurden über Facebook und Instagram über eigens erstellte Fanpages und Profile verbreitet, um den Open Call zu bewerben. Die gesamte Kommunikation fand parallel auf Deutsch und Englisch statt. Die eingesetzte Schriftart war *Acumin Pro* in unterschiedlichen Schnitten.



Abb. 7: Auswahl an Social Media Postings

7.4 Durchführung & Dokumentation

Darstellung der Einreichungen

Für die Veröffentlichung der Einreichungen wurde eine digitale Darstellungsform entwickelt, die ein gleichwertiges Nebeneinander einzelner Beiträge ermöglichen sollte. Ziel war es, die Einreichungen gleichermaßen zu wertschätzen und ohne eine erkennbare Hierarchisierung zu präsentieren: Es wurde ein visuelles Kachelsystem gestaltet, das klickbare Felder zeigte, die mit unterschiedlichen, animierten Symbolen dekoriert waren. Die Kacheln standen jeweils stellvertretend für eine einzelne Einreichung und führten nach einem ‚Anklicken‘ zum entsprechenden Beitrag. Die Felder wurden unabhängig von einreichender Person, eingereichtem Medium oder anderen kategorisierenden Faktoren nebeneinander und übereinander positioniert und ästhetisch einheitlich dargestellt. Ohne eine Kachel anzuklicken, gab es lediglich mittels eines ‚Mouse-Overs‘ die Möglichkeit der temporären Einblendung des Titels der jeweiligen Einreichung und des Namens der dazugehörigen Teilnehmenden. Der Umgang mit dem Kachelsystem ähnelte somit dem eines Memory-Spiels und zielte auf eine selbstgesteuerte, erfahrungsbasierte und überraschende Navigation durch die Einreichungen ab.

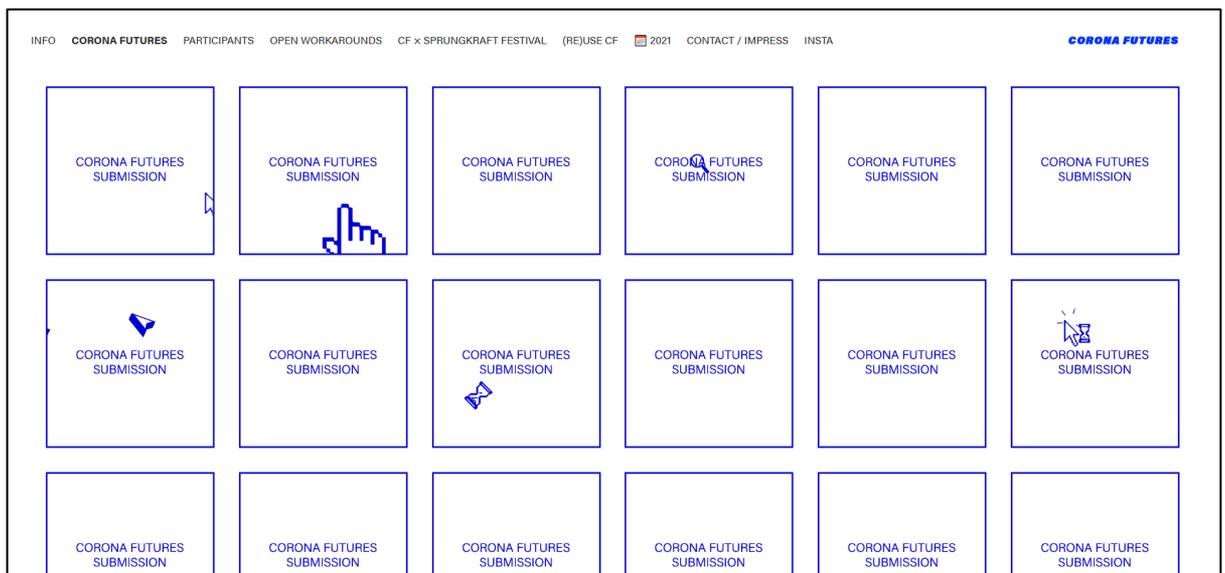


Abb. 8: Online Galerie mit Beitrags-Thumbnails und Animationen

Insgesamt gab es Einreichungen von 39 Teilnehmenden, die anhand ihrer Namen einem mutmaßlichen Geschlechterverhältnis von 51% weiblich (20 Teilnehmerinnen) zu 46% männlich (18 Teilnehmer) und 3% unbekannt (1 Teilnehmer*in) zugeordnet werden können. Einreichungen aus Teams mit mehreren Personen mit gemischten Geschlechtern wurden abwechselnd weiblich und männlich gezählt.

INFO CORONA FUTURES PARTICIPANTS OPEN WORKAROUNDS CF x SPRUNGKRAFT FESTIVAL (RE)USE CF 2021 CONTACT / IMPRESS INSTA

SARA KADESCH

From Subject to Abject

Einreichungsdatum: 26/03/20

The late outbreak of COVID-19 unveils a still existing conflict of former imperialist and newly global powers against the yellow danger.

COVID-19 which, like many diseases before, has been used to create a breeding ground for racism and xenophobia. The idea of degrading a part of a population in the context of a disease usually targets the same minor bodies which are identified with a low social and/ or racial status. In the course of the corona crisis, the phenomenon has affected not only citizens of Chinese descent but Asians as a whole. A space of systematic fear has been created in which the sick (Asian) body will most likely contaminate the healthy (more valuable white) body and therefore needs to be segregated and immobilized. Fueled with an already existing antagonism and stigmatization, it lead to a rise of violence and active abjection against Asian minorities in Western countries. In particular, the stigma occurs when white people associate COVID-19 with people of Asian descent. This means that Asian looking people are being labeled, stereotyped, separated and/or experience loss of status and discrimination because they are not only associated as a carrier of the virus, but claimed to be the virus themselves. Even though, the virus does not make a difference between people of certain racial backgrounds.

The outbreak of a viral fear can become a breeding ground for racism and xenophobia which spreads quicker and can be more harmful than the virus itself. Albert Camus may conclude, the dramatization of a disease can be used by authorities as a tool for the raise of fascism (1).

The discrimination against people of Asian descent goes back to 19th century, when imperial powers colonized the so called Chinese Melon and many other Asian countries. The German justified their raids by a potential threat of the Gelbe Gefahr (meaning yellow danger). In 1917 the US president Woodrow Wilson stated his intention clear: "to keep the white race strong against the yellow" (referring to China, Vietnam and India) and to preserve "white civilization and its domination of the planet" (2).

In World War I 140 000 Chinese and Vietnamese workers (from a total of four million nonwhite soldiers) had been recruited by the the English and French. They had been the engine who maintained the Allies war infrastructure. After decades of oppression, slavery and fighting a war for foreign authorities, the



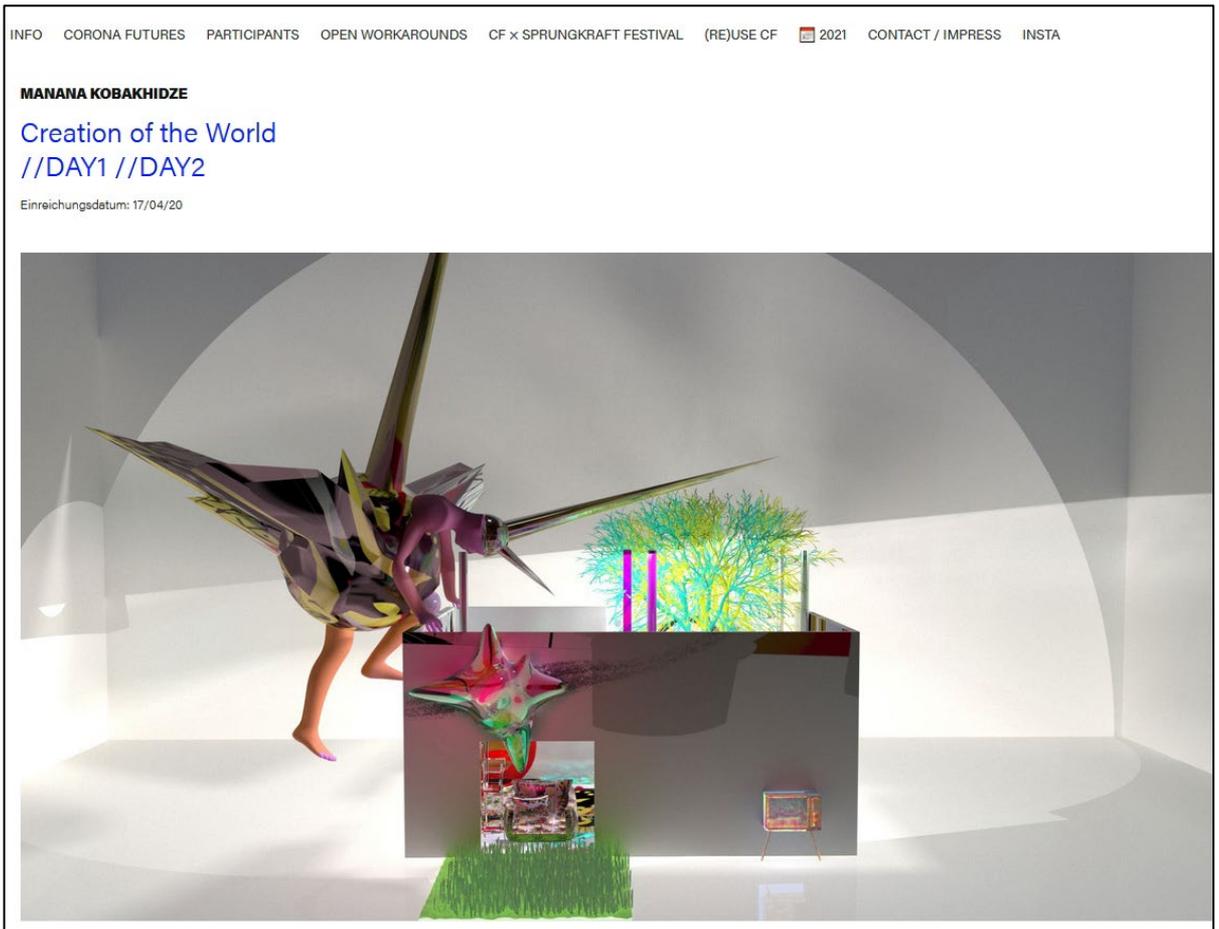
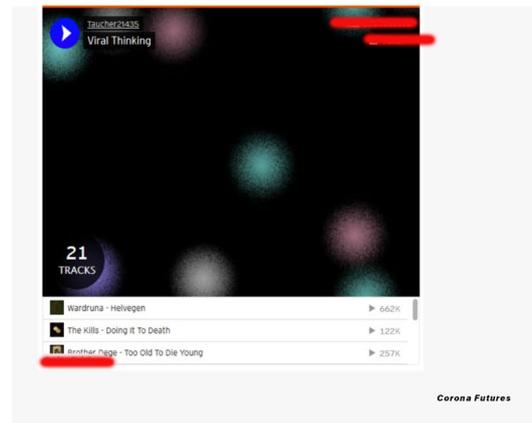
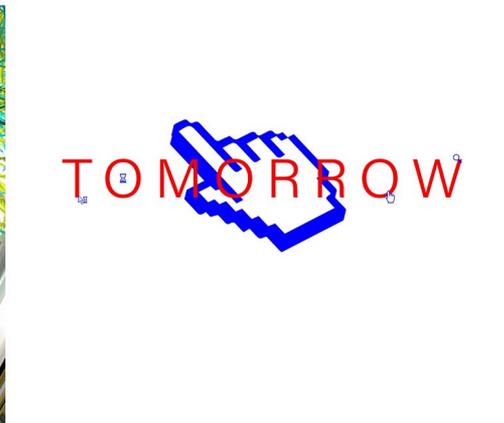
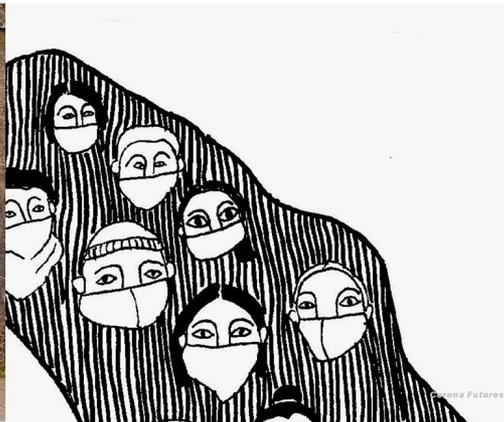


Abb. 9: Zwei Auszüge aus Einreichungen (von Sara Kadesch und Manana Kobakhidze)

Einreichungen wurden jeweils mit ihrem Einreichungsdatum versehen, um eine zeitliche Einordnung der Entstehung des Beitrags zu gewährleisten. Je nach Wunsch der Einreichenden wurden auf der Website unter ihrer Veröffentlichung weiterführende Links zu ihren privaten oder professionellen Websites und Profilen eingebettet. Zusätzlich wurden einige Beiträge auszugsweise über Social Media veröffentlicht, um von dort auf den jeweiligen Gesamtbeitrag und die Online Galerie zu verweisen.



(...) Ich möchte nicht unorganisiert wirken, denn im Mai hatte die Welt ja noch Strukturen. Da hat Organisation ja noch wirklich was bedeutet. Und tatsächlich habe ich viele Tage meines Lebens mit festen Plänen begonnen und durchlebt. Zwar habe ich immer vermieden, in alltägliche Abläufe zu geraten, aber so planlos wie an jenem Freitag im Mai war ich selten von meinem Hochbett geklettert. Ich hatte am Vorabend die letzte Klausur geschrieben und genoss den Tag Null des Lebens danach. Den Anfang eines neuen Projekts, das noch keine Konturen hatte. Ich hatte gefrühstückt und mir die Zähne geputzt, mich gewaschen und angezogen. Ab da wusste ich dann nicht weiter. Ich sah auf meinem Smartphone nach, was der Tag für mich bereithielt. (...)



Prognosen haben Konjunktur. Sie zeichnen zukünftige Zustände, malen Bilder, wie die Zukunft sein könnte. Nach der Krise. Kommen wir zurück zu einem Normalzustand? Wird alles anders sein? Ein 'new normal' im Post-Corona-Zeitalter? Welche Anzeichen gibt es, die einen Blick, ein Gefühl, eine prognostische Aussage über die Zukunft erlauben? Gedanklich schließen wir damit bereits Möglichkeiten aus, richten uns mit Trends, Wahrscheinlichkeiten und Plausibilitäten ein. (...)

Abb. 10: Ankündigung und Auszüge einzelner Beiträge als Social Media Postings

Collaborative Workaround

Auch abseits des Einreichungsformates des Open Calls wurde angestrebt eine Beteiligungsmöglichkeit für spontane Gedanken und / oder akut-pragmatische Ansätze zum Umgang mit der Situation zu schaffen. Hierfür wurde ein zusätzliches Format angeboten, das noch niedrigschwelliger zur Beteiligung einladen sollte. Basis dafür bildete ein frei zugängliches und bearbeitbares *Google Doc*, versehen mit einem Vorschlag einer kollaborativen Nutzungsstruktur des Dokuments, zum gemeinsamen und anonymen Sammeln von Ideen, Inspirationen, Einfällen oder Tipps zum Umgang mit der Krise. Das Dokument erfreute sich einer regelmäßigen Beteiligung und umfasste abschließend Eintragungen zu Themen wie: Strategien zum Umgang mit Einsamkeit, Kochrezepte mit begrenzten Zutaten als Tipp für Kochen in Quarantäne oder kreative Vorschläge zum Trainieren der Kletterfähigkeiten trotz lockdownbedingt geschlossener Kletterhallen.

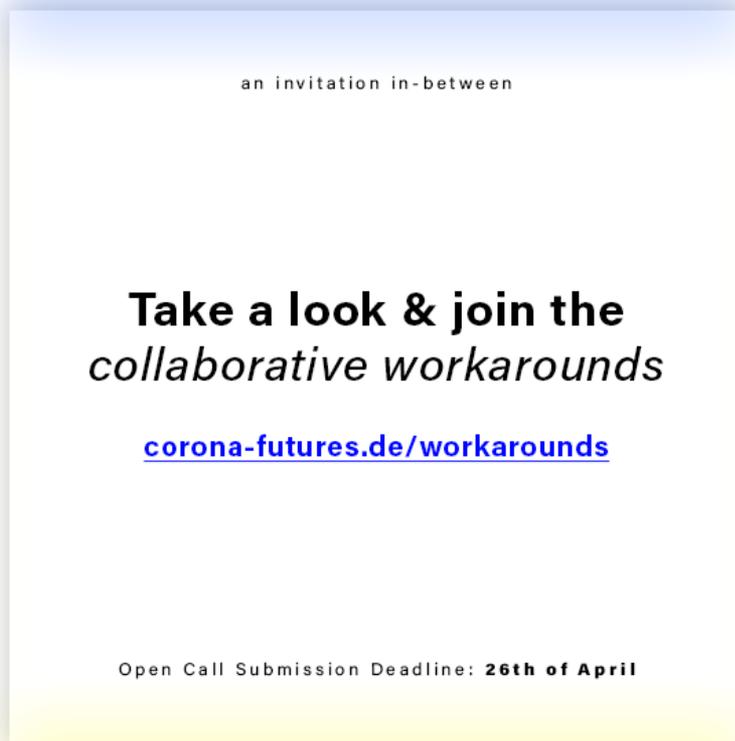


Abb. 11: Digitale Bewerbung des kollaborativen Schreibdokuments

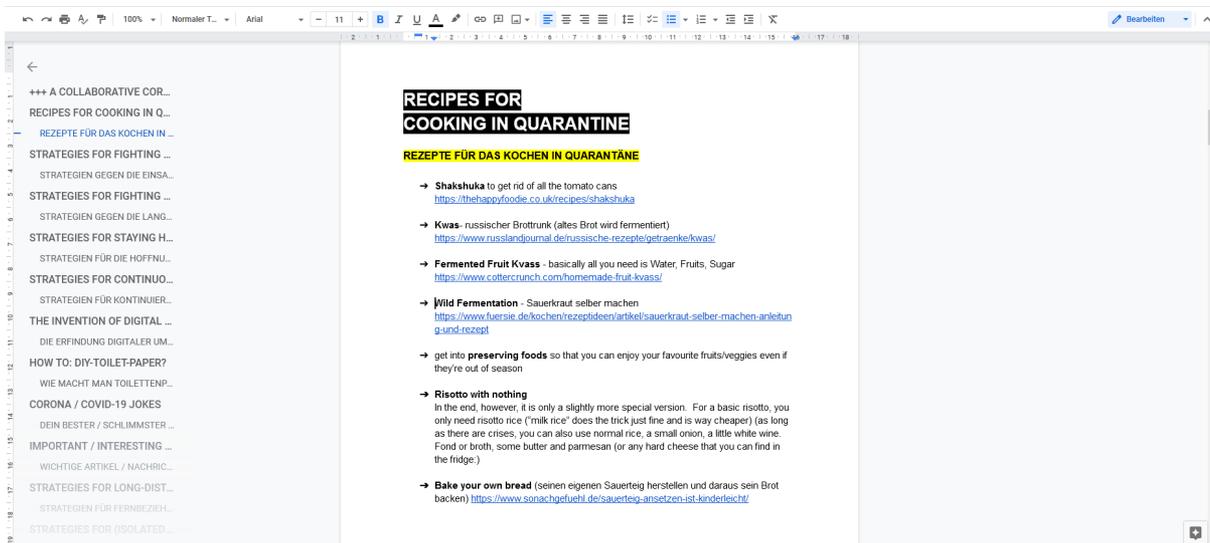
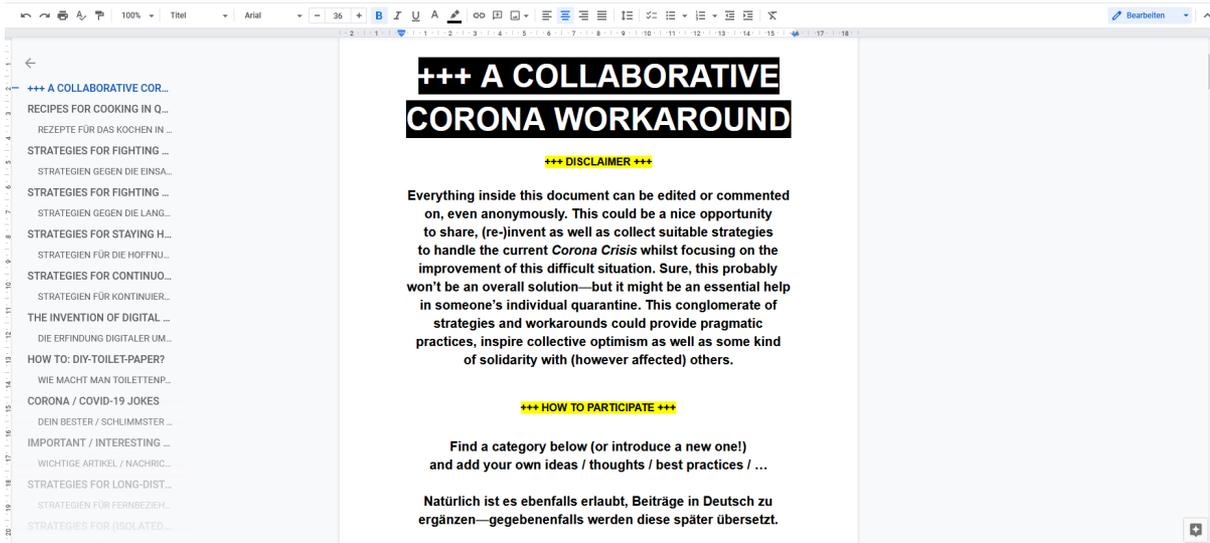


Abb. 12: Zwei Auszüge aus dem kollektiven Schreibdokument

Gedanken zum Einsatz von Social Media

Ein fortlaufend kritisch betrachteter Aspekt war die Art und Weise der Kommunikation des Open Calls unter dem Einsatz von ‚sozialen Medien‘ / Social Media.

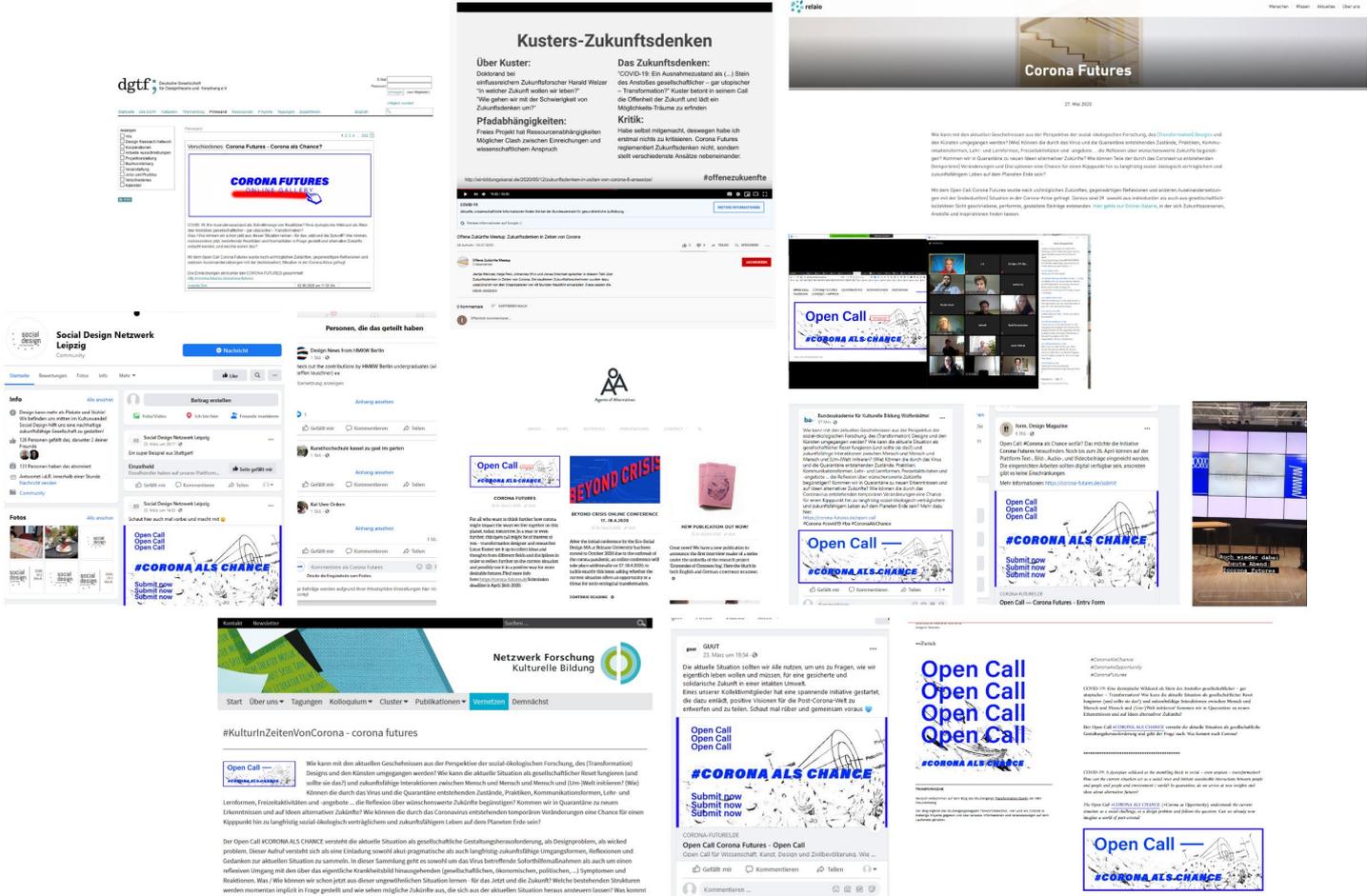
Denn stellt das Bedienen von Marketingmechanismen und der Annahme einer werbenden, gar manipulativen Tonart eine legitime Herangehensweise für diese Form von Engagement / Forschung dar? Und inwiefern lässt sich dies mit der Vorstellung der Verbreitung des Open Calls als Idee, die keine Marke, sondern ein Angebot einer Infrastruktur darstellt, nicht zur Selbsterhaltung aufgebaut werden soll, sondern sich eigentlich gar nicht selbst, sondern den Grundgedanken dahinter ‚bewerben‘ will, vereinen? Auf diese und weiter unten aufgeführten Fragen wurden keine abschließenden Antworten gefunden, jedoch dienten sie als kritische Begleitung zur Reflexion während des Prozesses.

- ▷ Ist die Kommunikation zu autorenhaft / einseitig, so wie sie gerade stattfindet?
- ▷ Welcher Design- und Werbestrategien werden sich weshalb gerade bedient? Sind diese legitim? Welches Maß an ‚hipper‘ und verführerischer Kommunikation ist als ‚Trigger‘ zur Teilnahme gerechtfertigt?
- ▷ Wie kann moralisch mit dem Paradoxon ‚Verführung zur Emanzipation‘ umgegangen werden?
- ▷ Was wären den Umständen entsprechende alternative und wirksame Methoden der Verbreitung des Aufrufes?

Pressespiegel und Rückmeldungen

Nachfolgend findet sich ein Auszug einiger Berichterstattungen über den Open Call von unterschiedlichen Autor*innen und in diversen digitalen Kanälen.

ich freue mich mit euch über die Gestaltung der webpräsenz!



Fand die online gallery ganz erfrischend, weils nicht so anstrengend wissenschaftlich angelegt ist - aber fand das Design ziemlich Konsument*innen-unfreundlich ;)

Abb. 13: Berichterstattungen über den Open Call

wow, das sieht cool aus. Cool, dass so viele Texte dabei rumkamen. 1.000 Dank schonmal die tolle Plattform und eure Mühen. Freu mich auf den Launch. :)

7.5 Verdichtete Deutungsstrategie

Zu Beginn der Deutungs- und Auswertungsversuche des Projektes wurden die Notizen der begleitenden teilnehmenden Beobachtung begutachtet. Hieraus wurde zum einen eine Dokumentation des Vorgehens erarbeitet, die in die vorherigen und folgenden Unterkapitel einfluss und dazu beitrug, den Prozess nachvollziehbar darzustellen. Die Projektdokumentation konnte zum anderen dafür herangezogen werden, erneut einzelne Situationen und Phänomene retrospektiv zu fokussieren. Hieraus entwickelte sich eine selbstkritische Betrachtung des Vorgehens sowie Beschreibungsversuche neuralgischer Stellen im Gesamtverlauf. Diese Form der Heuristik erzeugte verdichtete Beobachtungs- und Reflexionstexte, die als Meta-Ergebnisse zu verstehen sind (folgend ab Kap. 7.6). Innerhalb dieser projektspezifischen Ausführungen werden Verbindungen zu weiterführenden Folgerungen und Ableitungen geknüpft, die schließlich Bezug zu den Forschungsfragen dieser Arbeit aufnehmen und in den Kapiteln 9 und 10 behandelt werden.

Doch zunächst zu den entstandenen projektspezifischen Ergebnissen. Diese ausformulierten Beobachtungen in essay-ähnlicher Form beschreiben einzelne Phänomene oder Fallstricke und reflektieren transparent neuralgische Abschnitte des Prozesses: Eine Verdichtung von Wahrnehmungen im Rahmen des Designforschungsprojektes. Die Art und Weise der fragmentarischen, aber detaillierten Beschreibung einzelner Aspekte, ähnelt dem Konzept der *Dichten Beschreibung* von Clifford Geertz (2003 | 1973). Die Begriffe einer *Dichten Beschreibung* und einer *Dünnen Beschreibung* wurden ursprünglich vom Philosophen Gilbert Ryle in den *Collected Essays 1929-1968* in den *Collected Papers Volume 2* eingeführt (neu aufgelegt 2009). Clifford Geertz griff die Bezeichnungen auf und entwickelte eine Deutungsstrategie im Kontext der Ethnografie.

Ethnografie als angewandte ethnologische Forschung beschreibt für Geertz (2003 | 1973: 14) zwar eine Sache von Beobachtungen, doch vielmehr eine der Interpretationen. Ethnografie ließe sich dabei als das Beschreiben von Kultur(en) und Völkern verstehen, das dem Versuch gleiche „(...) ein Manuskript zu lesen (im Sinne von „eine Lesart entwickeln“), das fremdartig, verbla[ss]t, unvollständig, voll von Widersprüchen, fragwürdigen Verbesserungen und tendenziösen Kommentaren ist, aber nicht in konventionellen Lautzeichen, sondern in vergänglichen Beispielen geformten Verhaltens geschrieben ist“ (Geertz 2003 | 1973: 15). Dieses Verständnis verdeutlicht die Notwendigkeit von Wertungen und Deutungen in Forschungsprozessen im Bereich des Sozialen.

Die Vorgehensweise der *Dichten Beschreibung* erläutert ursprünglich Gilbert Ryle anhand einer Gegenüberstellung dieser mit der *Dünnen Beschreibung*. Auch von Geertz wird das folgende Beispiel aufgegriffen, das hier in zusammengefasster Form wiedergegeben wird: Ryle beschreibt als

Ausgangssituation zwei Personen, die jeweils das rechte Augenlid bewegen (*Dünne Beschreibung*). Er beginnt, als Beispiel einer Dichten Beschreibung, zu interpretieren, welche der Bewegungen ein Zucken und welche ein Zwinkern war, stellt Deutungen an und beschreibt wie Zucken, als Reflex, und Zwinkern, als geheime Botschaft, dennoch exakt gleich interpretiert werden können, da eine Bewegung dieser Art einem öffentlichen Code unterliege, der dies womöglich als Zwinkern interpretiere. Er fährt fort und führt eine dritte Person in das Geschehen ein: Diese Person parodiert das Zwinkern der anderen nicht nur durch ihr eigenes Zwinkern einschließlich Grimasse, sondern probt das Parodieren des Zwinkerns der anderen vorab bereits alleine vor dem eigenen Spiegel (ganzer Absatz vgl. Geertz 2003 | 1973: 10f). Bei dem Versuch der *Dichten Beschreibung* werden sowohl unterschiedliche Deutungsebenen als auch die Grenzen rein deskriptiver oder auch quantitativer Beobachtungen und die Notwendigkeit der „besonderen geistigen Anstrengung“ (ebd.), um die Ebenen zu durchdringen, deutlich.

Eine Auswertung der zum Open Call eingereichten Beiträge selbst wurde nach reichlicher Überlegung verworfen; die Integration einer inhaltsanalytischen Betrachtung der Einreichungen verortete sich jenseits der im Kontext dieser Forschung abgesteckten thematischen Rahmung (für weitere Ausführungen hierzu vgl. Kap. 7.7, Abschnitt III). Nachfolgend werden die projektspezifischen Meta-Ergebnisse und in den Kapiteln 9 und 10 die forschungsspezifischen Ergebnisse dargestellt.

7.6 Projektspezifische Ergebnisse

Die nachfolgenden Abschnitte verdeutlichen die projektspezifischen Ergebnisse des Open Calls. Sie dienen der Aufarbeitung des Prozesses und gewonnener Erkenntnisse, beinhalten Beobachtungen und Diskussionen neuralgischer Aspekte und verstehen sich in ihrer Form angelehnt an das Geertz'sche Konzept der *Dichten Beschreibung* (vgl. Kap. 7.5). Die Abschnitte beziehen sich dabei auf speziell auf dieses Vorhaben bezogene Erkenntnisse. Die regelmäßig eingefügten Verweise stellen Bezüge zu den abschließenden Kapiteln dieser Arbeit her (vgl. Kap. 9 und 10). Dort werden entsprechende Verallgemeinerungen angestellt und über den singulären Einzelfall hinausgehende Ergebnisse der Gesamtarbeit verdeutlicht, für deren Argumentation sich die zentrale Praxis des Open Calls als besonders dienlich erwies.

I. Was nicht ausgewertet wurde

Zu Beginn der Überlegungen, inwiefern der Open Call ausgewertet werden könnte, noch bevor die Entscheidung auf die Anlehnung an den Deutungsversuch der *Dichten Beschreibung* gefallen war, wurden eine Reihe unterschiedlicher Auswertungsmöglichkeiten zu unterschiedlichen thematischen Aspekten entworfen. Den Grund für die Abwendung von den nachfolgend dargestellten Varianten stellt die natürlicherweise begrenzte Kapazität eines Forschungsvorhabens dar. Im Kapitel 7.6 Abschnitt VII wird diese Thematik erneut aufgegriffen. Im nachfolgenden Kapitel wird zudem insbesondere verdeutlicht, wieso von einer inhaltsanalytischen Auswertung der eingereichten Beiträge abgesehen wurde und wieso diese Entscheidung, im Kontext der realweltlichen Einbettung und dieses spezifischen Projektes, eine angemessene Entscheidung darstellte (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt III). Doch nun zu dem, was nicht ausgewertet wurde, als kurzer Abriss, um womöglich ähnliche Vorhaben zu informieren oder zu inspirieren:

- ▷ Ein erster qualitativer Auswertungsversuch der Empirie, mittels eines abschließenden Fragebogens, der an die Teilnehmenden des Open Calls gesandt wurde, erwies sich als wenig hilfreich: Zu spezifisch waren die Forschungsfragen dieser Arbeit, um diese in den Fragebogen aufzunehmen, zu schwammig die im Fragebogen eingesetzten Fragen und nur schwerlich ließen sich aus den persönlichen Antworten abstrahierbare Erkenntnisse ableiten. Zudem stand nicht die inhaltliche Auswertung der eingereichten Beiträge im Vordergrund, sondern der Versuch, Erkenntnisse über forschende transformationsdesignerische Annäherungen im Kontext gesellschaftlicher Herausforderungen zu sammeln, was über das Format des Fragebogens nicht umzusetzen gelang.
- ▷ Weitere Analysen der erhobenen *Social Media Insights* und der *Google Analytics* Statistiken hinsichtlich der Wahrnehmung der ausgespielten ‚Promo-Inhalte‘ und der Website hätten zusätzliche quantitative Daten liefern können. Untersuchungen der unterschiedlichen ‚Stimmungen‘ der Social Media Postings hätten Aufschlüsse über zielgerichtet eingesetzte Framings zur Erhöhung von Beteiligung liefern können.
- ▷ Die eingereichten Beiträge selbst hätten zusätzlich sowohl inhaltsanalytisch als auch hinsichtlich ihres Mediums oder ebenfalls bezüglich ihres Framings ausgewertet werden können. Hier hätten zusätzlich Clusterings oder Mappings eingesetzt werden können, um Schnittmengen und Unterscheidungen aufzuzeigen und um nach Gemeinsamkeiten und Mustern zu forschen.
- ▷ Ein Vergleich der Einreichungen untereinander hätte sich dafür eignen können, Schnittmengen herauszudestillieren, um ein sich aus den Einreichungen ergebendes Verständnis der Krise abzuleiten oder den Umgang der Einreichenden mit der Krisensituation zu deuten.

- ▷ Einreichungen mit direktem Zukunftsbezug hätten als Inspiration für die Ausarbeitung von Zukunftsszenarien genutzt werden können, die sich aus dem Einfluss der Coronakrise ergaben.
- ▷ Sowohl vorab als auch weiterführend hätte eine Benchmark Analyse durchgeführt werden können, um das adaptierte Format des Open Calls im Verhältnis zu ähnlichen oder parallel stattfindenden Initiativen zu untersuchen. Für einen solchen Vergleich wären beispielsweise folgende Projekte interessant gewesen: www.isolation.is, www.nobodyisanisland.cc, www.weused.to, www.strelkamag.com/en/article/open-call-the-revenge-of-the-real, www.uroboros.design/open-call/, www.fonderie.download/quarantype.html, www.critical-zones.zkm.de oder etwa die *Beyond Crisis Conference* der Uni Bozen.

Abschließend ließe sich grundsätzlich fragen, ob das Kommunizieren von nicht erlangten Erkenntnissen, während der Ausarbeitung entstandenen Herausforderungen, Unsicherheiten und Zweifeln einen hilfreichen Beitrag zur Forschung leisten kann. Insbesondere mit der Absicht, lösungsorientierte Ansätze des Designs in Frage zu stellen, die rigide ein Ergebnis als Ziel und das Ziel als Abschluss betrachten. Wäre es eine Chance für das Transformation Design, sich angreifbarer zu machen, möglichst transparent zu agieren und zu dokumentieren und sowohl inhaltlich projektbezogene als auch forschungsspezifische Probleme im und durch den Praxisfall darzustellen? Kann im Hinblick auf eine transparente Designforschung eine für diese notwendige ‚Verletzlichkeit‘ konstatiert werden (vgl. Kap. 10.3)?

II. Gegenwind – wessen Chance?

Der Einsatz des Wortes ‚Chance‘, verwendet im Untertitel des Open Calls und genutzt als Hashtag (#CoronaAlsChance) schien im Einzelfall ein enormes Ärgernis bereiten zu können. Dabei war es ein schmaler Grat zwischen dem Versuch, die Situation als Chance zu verstehen, ohne dabei womöglich zynisch zu wirken oder den Anschein zu vermitteln, die tatsächlichen, akuten und schrecklichen Ausmaße der Erkrankung auszublenden, gar Profit daraus zu schlagen. Ein Verständnis der Situation als Chance verlangte in der Praxis nach Fingerspitzengefühl. Entstanden ist die Erprobung eines Mittelwegs zwischen ‚Popularisierung‘ und sachlicher Vermittlung. Ein Mittelweg, der dem Versuch folgt, unterschiedliche Menschen und entsprechend die diversen Wahrnehmungen von Realitäten anzusprechen, ein Interesse an der Sache erzeugt, aber nicht manipuliert.



Abb. 14: Posting und Hashtag: CoronaAlsChance

Vielleicht wurden die emotionale Schlagkraft der Situation und eine unter Umständen missverständliche Wortwahl nicht angemessen berücksichtigt. Denn in einer Kommentarspalte eines den Open Call bewerbenden Postings auf Social Media, wurden von einem einzelnen Autor einige kritische und recht wüst formulierte Äußerungen zum Projekt veröffentlicht. Explizit das Vorhaben betreffend, fanden sich dort Kommentare wie „Ökofaschisten“, „die chance für alle die nicht verreckt sind (...)“ oder „ein tödlicher virus der menschen verreckt ist keine chance (...)“.

Die Chance, das Positive im Negativen zu sehen, ohne die zerstörerischen Ausmaße der Coronakrise dabei zu vernachlässigen, wurde zwar im Einführungstext auf der Website geschildert, doch die vereinfachte claim-ähnliche Kommunikation über den Hashtag #CoronaAlsChance – und generell auf Social Media – schien sich dafür nicht ohne Einschränkungen zu eignen. Die dem Open Call zugrunde liegende menschenfreundliche und nicht ideologische Grundhaltung wurde durch die Verknappungen auf Social Media missverständlich.

Auch wenn diese Reaktion eine Ausnahme während des Projektverlaufes darstellte, schien ein besonderes Augenmerk sowohl auf semantische Fettnäpfchen wichtig als auch ein Bewusstsein darüber, inwiefern, in welchem Ausmaß und durch welche Kommunikationsstrategien Social Media bedient werden.

Aus dieser Situation ergaben sich weiterführende Fragen wie die folgenden, die sich jedoch thematisch dieser Arbeit entfernten und denen an dieser Stelle nicht weiter nachgegangen wird: Wie lässt sich der Grat zwischen Popularisierung und populistischer Kommunikation in Social Media meistern? Welche Vorbeugemaßnahmen können getroffen werden, um Missverständnissen bisweilen *Whataboutism*-Versuchen weniger ‚Zündstoff‘ zu bieten? Welche Chancen und welche Grenzen erzeugen die technischen Möglichkeiten von Social Media? Wessen Chance stellt die Krise dar? Wessen nicht? Wer bestimmt das?

Die letzte Frage betreffend kann angemerkt werden, dass die Einführung des provokanten Hashtags #CoronaAlsChance implizit vom Vorhandensein einer Chance auszugehen schien. Hier ist die Beobachtungsperspektive entscheidend: Wird die Coronakrise hinsichtlich ihrer akut negativen Symptome betrachtet, lässt sich kaum eine Chance herausdestillieren. Wird eine systemische – und dadurch vielleicht auch eine weniger empathische? – Haltung eingenommen, können durch die Pandemie ausgelöste Begleitumstände durchaus als Chance betrachtet werden. Diese Dualität kann vermutlich nicht ganz aufgelöst, aber miteinander vereint werden. Zum Beispiel durch den Versuch, weder vom Realismus in Pessimismus zu verfallen, noch süffisant und paternalistisch zu werden. Etwa strategisch eingesetzte Ironie könnte als geeignetes Mittel weiter erprobt werden.

Zudem wirft die Frage grundsätzliche Überlegungen zum Verhältnis von Krise und als motivierend empfundenen Situationen designerischer Eingriffe auf. Auch deutet diese Frage hin zu Überlegungen zum Transformation Design: Wie nicht-normativ kann sich einer Herausforderung, einer Krise überhaupt gewidmet werden (vgl. Kap. 9.3)? Sind Konflikte unabdingbar, gar wünschenswert (vgl. Kap. 9.9)? Welche Rolle spielt ein Interesse an individueller Selbstverwirklichung von Transformation Designer*innen (vgl. Kap. 9.10)?

III. Dies ist kein Wettbewerb

Das in der Regel mit Charakteristiken eines Wettbewerbs verbundene Format eines Open Calls sollte im vorliegenden Fall aufgebrochen werden. Ein abgewandeltes Wettbewerbsformat, das zur Auseinandersetzung mit einer Problemstellung motiviert, aber dennoch keine bewertenden, kompetitiven Züge annimmt, wurde erprobt. Während ein solcher Hybrid eine gewisse Sicherheit für Beteiligte mit sich brachte – es gab schließlich nichts zu verlieren –, könnte auch angenommen werden, dass eine Motivation zur Beteiligung gehemmt wird, da sich ein ‚Gewinn‘ nicht klassisch monetär oder durch eine absehbare Steigerung der eigenen Reputation darstellt. Den offiziellen Duktus eines Wettbewerbs dennoch nutzend, sollte ein solcher ohne Konkurrenz, ohne Gewinner*innen oder Verlierer*innen erzeugt werden. Mehr noch, war es bereits vorab das Ziel, alle Einreichungen anzunehmen, keine Wertung über diese zu fällen und später eine Darstellungsform zu finden, die unterschiedlichste Einreichungen mit geringstmöglicher Hierarchie nebeneinander präsentiert (vgl. Kap. 7.4). Der Anreiz zur Teilnahme sollte durch eine offene und transparente Kommunikation und die Außenwirkung einer niedrigschwelligen Einladung zur Beteiligung an einer sinnvollen Initiative begünstigt werden. Ziel war es dabei, Menschen intrinsisch zur Auseinandersetzung mit einer gesellschaftlichen Herausforderung zu motivieren.

Obwohl die Initiative erst durch ihre Kommunikation sichtbar wurde, was wohl in der Natur der Sache liegt, sollte diese nüchtern, wenig selbstdarstellerisch und auf den Inhalt konzentriert stattfinden. Durch diese Absicht wurden beispielsweise folgende Entscheidungen beeinflusst:

Über die digitalen Kanäle der *Corona Futures* wurden ausschließlich die Initiative betreffende Inhalte verbreitet. Eine Einbettung von anderen Inhalten und die dadurch anfallende redaktionelle Auswahl von Informationen und die Annahme eines Blog-Charakters sollte nicht stattfinden. Die Initiative sollte als Infrastruktur vor allem durch die aktive Beteiligung *anderer* sichtbar und sinnhaft werden.

Ein weiteres Beispiel stellt das Auslassen von Jobbezeichnungen oder Titeln am Abschluss von E-Mails an Externe oder Einreichende dar; hier wurde lediglich mit einem oder mehreren Namen geendet und vermeintlich zur Professionalität beitragende Job- oder Departmentbezeichnungen ausgelassen.

Das klassischerweise kompetitive Format eines Open Calls wurde durch die beschriebene Herangehensweise zu einem offenen und nicht restriktiven Aufruf ohne Erwartungshaltungen seitens der Veranstaltenden weiterentwickelt, um Hemmungen und Selbstzensuren (vgl. Mohr und Picht 2018a: 2) in den Ausarbeitungen der Einreichenden entgegen zu wirken.

Die Absicht, ein inklusives Angebot zu schaffen, kann durch die entstandene Diversität der Beitragenden und der Einreichungen als erfüllt angesehen werden, wozu mutmaßlich das offene Format ohne Wettbewerbslogik und eine zurückhaltende Kommunikation beigetragen haben.

Die Offenheit der ‚Methode Open Call‘ könnte zudem als ‚no method‘-Herangehensweise verstanden werden, wie Wolfgang Jonas (2021) sie in einem persönlichen Gespräch versuchsweise benennt. Sözusagen also die ‚No-Method-Method‘: Als prozessorientierte und ergebnisoffene Herangehensweise, die Kontrolle und Verantwortung an Beteiligte abgibt, am Problem bei direkter Involvierung mitgestaltet und reflektiert, durch ein designerisches Sich-in-die-Situation Hineinbegeben, und dabei stets flexibel, situativ und einzelfallspezifisch handelt.

IV. Legitimation und Auftrag

Bei dem Versuch, die Initiative aus Perspektive des Transformation Designs zu betrachten, stellte sich die Frage, mit welcher Legitimation das Vorhaben angegangen wurde. Inwiefern bestand so etwas wie ein Auftrag, der nach einem Transformation Design fragte und mein Intervenieren legitimierte (vgl. Kap. 9.7)?

Recht pragmatisch ließe sich folgendermaßen argumentieren: Eine persönliche Betroffenheit durch ein Problem oder eine Herausforderung erzeugt zunächst eine grundsätzliche Motivation zur Auseinandersetzung mit der entsprechenden Situation. Daraus kann eine Selbstlegitimation folgen, die nicht zwangsläufig als solche reflektiert, gar ausgesprochen werden muss, aber durchaus zu einem selbstbewussten Umgang führt; ‚schließlich bin ich ja betroffen, also darf ich mich auch involvieren‘. Eine eigene Betroffenheit scheint demnach Selbstermächtigungen zur Handlung (zumindest in der Theorie) zu begünstigen.

Doch wie legitimieren sich Eingriffe im Kontext von Problemen oder Herausforderungen, von denen man selbst gar nicht unmittelbar betroffen ist – oder andere viel massiver? Ist ein klassischer Designauftrag notwendig, um eine Involvierung zu legitimieren? Kann ein solcher überhaupt im Kontext des Gesellschaftlichen vorhanden sein? Wie lässt sich der schmale Grat zwischen zwar gutgemeinter, aber unangebrachter Fürsprache und tatsächlicher Unterstützung von und mit Stakeholder*innen meistern? Muss immer eine Legitimation ausgesprochen werden oder kann diese auch implizit vorhanden sein (vgl. Kap. 9.3)?

Problematisch könnten hierbei insbesondere vom Normativen ins Ideologische wandernde Zugänge sein. Solche, die sich rein aus einer persönlich-egozentrierten Motivation, vermeintlicher Betroffenheit oder überzogenen identitätspolitischen Vorstellungen und entsprechend auch nur ganz individuellen und gegebenenfalls auch sehr privilegierten Einflussfaktoren heraus speisen und so nur bedingt differenzierte Sichtweisen, sondern un/bewusste Voreingenommenheit mit sich bringen. Die Frage nach Rollen- und Selbstverständnissen wirft weitere Fragen auf, inwiefern normative Selbstbeauftragungen tatsächlich legitim sind und dass moralische Konflikte damit einhergehen können (vgl. Kap. 9.8).

Auch entstehen Überlegungen dazu, wie Transformation Design als eine Perspektive auf Design verstanden werden kann, die Designen als Möglichkeit des Wechsels zwischen parasitären, schmarotzenden und symbiotischen Aneignungen versteht und auch Verweigerung als Designakt in Betracht zieht (vgl. Kap. 9.10).

Grundsätzlich scheint eine Hinwendung zu Herausforderungen durch Transformation Design weniger ein Problem zu sein als vielmehr die Frage, ob dies auch immer legitim ist. Es geht also weniger um ein ‚Können von‘, als um das Maß der Angemessenheit und des Bewusstseins um die eigene Rolle beim Versuch des Vordringens in Felder sozial-ökologischer Herausforderungen.

Die Entwicklung einer Strategie zur ‚Akquise‘ von Aufträgen könnte vielversprechend sein, um sich sowohl mit anderen, vor anderen, als auch vor sich selbst zur Hinwendung zu und Involvierung in gesellschaftliche Herausforderungen zu rechtfertigen und damit gleichzeitig diesen Prozess des Zugangs transparent darzustellen. Dabei nicht zu versuchen, Lösungen zu erzeugen, sondern Design(en) als temporär zu verstehen, könnte hilfreich sein, um aus etwaigen erfolgreichen symbiotischen Designinterventionen nicht in parasitäre Dauerformen zum Zweck der Selbsterhaltung zu verfallen (vgl. Kap. 9.7 und 9.8).

V. Involviertheit und Präsenz

Während der Durchführung des Projektes entstanden wiederholt Fragen und Unsicherheiten hinsichtlich der notwendigen eigenen Präsenz. Mit Präsenz ist hier die eigene personelle Sichtbarkeit, im Sinne einer Autorenschaft, innerhalb des Vorhabens gemeint. Durch den Open Call im Kontext der Coronakrise entstand zwangsläufig eine pragmatische Involviertheit in die Situation bei gleichzeitigem Versuch diese zu reflektieren.

Die Stärke der eigenen Präsenz könnte mutmaßlich im Zusammenhang mit persönlichen Bedürfnissen nach Selbstwirksamkeit stehen. Eine hohe Präsenz und damit eine Personifizierung eines Vorhabens, bis hin zum Autoredesign, könnte zur Verstärkung von Selbstwirksamkeit führen, die jedoch in keinem Zusammenhang mit dem tatsächlichen Einfluss, der tatsächlichen Wirksamkeit des Vorhabens, stehen muss. Eine niedrige Präsenz könnte sich dafür eignen, weniger ideologisch zu wirken, dafür aber eigenen normativen Vorstellungen des Wünschenswerten einen niedrigeren Stellenwert zu geben und womöglich auch weniger Selbstwirksamkeit in Form von Bestätigung und Anerkennung herbeiführen.

Die Stärke der Involviertheit – in ein Problem – könnte ein sowohl motivierender als auch Notwendigkeiten erzeugender Faktor sein, sich mit dem als Problem verstandenen Zustand auseinander zu setzen. Eine eigene Position außerhalb eines Problems könnte dazu führen, dass dieses womöglich gar nicht als solches anerkannt wird. Eine eigene Involviertheit scheint gewisse Parallelen zu einer eigenen

Betroffenheit aufzuweisen. Hier stellt sich die Frage, wie etwa trotz nur marginaler oder ausbleibender Betroffenheit durch ein Problem die Motivation zur Involvierung, etwa durch eine Art altruistisches Engagement, entstehen kann.

Die eigene Involviertheit kann je nach Ausprägung der rezipierbaren eigenen Präsenz sowohl in ein Ego-Autorendesign führen als auch Authentizität fördern.

Im Fall des Open Calls wurde versucht, wenig personenbezogen zu kommunizieren, aber dennoch als Ansprechpartner verfügbar zu sein. So wenig Präsenz wie möglich, aber so viel wie nötig: Der Versuch einer gewissen Genügsamkeit im Grad an Erlangung von Aufmerksamkeit kann dazu beitragen, Vorhaben nicht zu sehr zu personifizieren und Verantwortung, Kontrolle und Gestaltungsmöglichkeiten an Nicht-Gestalter*innen abzugeben.

Nachdem der Open Call ins Leben gerufen war und als erster Impuls der Einführungstext und die Einladung zur Teilnahme veröffentlicht wurden, lag die Haupttätigkeit bei Managementaufgaben, der Sammlung und Verwaltung eingereicherter Beiträge, weiterer Bewerbung des Aufrufes und Instandhaltung und Aktualisierung der Internetseite. Die eigene normative Haltung, die sich im Einführungstext zwar implizit durchaus ausdrückte, stand im weiteren Projektverlauf im Hintergrund, Beiträge wurden nicht hinsichtlich ‚meiner‘ Kriterien bewertet oder selektiert und es fand keine Einreichung eines eigenen Beitrags statt. Die zurückgenommene eigene Präsenz sollte den fragenden Charakter des Open Calls als Angebot unterstützen und keine vermeintlichen Antworten vorwegnehmen.

Nun kann gefragt werden, ob eine geringe eigene Präsenz, die mitunter zu weniger normativ kommunizierten Vorhaben trotz eigener Involviertheit führen könnte, das Vorhaben nicht auch abschwächt, gar unpolitisch werden lässt. In Bezug auf den Open Call ließe sich folgende Vermutung aufstellen: Der Open Call besaß durchaus einen politischen Charakter. Jedoch weniger inhaltlich als instrumentell; Die Intention, eine Motivation zur publizistischen Auseinandersetzung mit der Situation zu schaffen, ist weniger selbst politisch als dass sie versucht zu politisieren. Es ging nicht darum, ideologisch eigene Präferenzen, Utopien oder Chancenverständnisse zu kommunizieren, sondern zum Ausdenken oder Erproben solcher einzuladen.

Könnte die Absicht der Politisierung (des vermeintlich Unpolitischen zum Politischen) eine geeignete Strategie sein, um weniger ideologisch Stellung zu beziehen und durch das Angebot von Infrastrukturen politische Einladungen zum Diskutieren und Gestalten zu schaffen?

VI. Design als Parasit

Die nachfolgenden Gedanken fanden ihren Ursprung im Beitrag von Wolfgang Jonas zum *Open Call Corona Futures*. Auslöser war folgende Textstelle seiner Einreichung:

„Und das Design bzw. seine organisierten professionellen und akademischen Institutionen springt fast im Pawlowschen Reflex, wie immer, auf jede Krisensymptomatik an und bietet sich als Problemlöser, zumindest als aufgeklärte und jedenfalls über den Einzelexperten stehende Reflexionsinstanz, an. Die dgtf [Deutsche Gesellschaft für Design-Theorie und -Forschung] etwa behandelte im letzten Jahr das Hype-Thema (Rechts-) Populismus und nimmt sich in diesem Jahr selbstverständlich der Krise an. (Lucas Kusters Aktion hier ist natürlich auch so interpretierbar, aber vielleicht erweist sich seine Attitüde doch als etwas weniger borniert und selbstverliebt). Der Serresse Parasit (Serres 1987) lässt grüßen: Design als die Institution, die an jeder unbesetzten konfliktträchtigen Schnittstelle versucht zu schmarotzen, zu profitieren, zumindest ihren Senf dazu zu geben“ (Jonas 2020c).

Im ersten Moment direkt der nächste Reflex: Ein Angriff. Der keiner ist. Eher eine Provokation. Doch bin ich hineingetappt? In die Falle des *Pawlowschen Reflexes*? Ja, spätestens jetzt, beim Darübernachdenken. Oder genau deshalb nicht? Doch im ersten Moment, der Initiative des Open Calls, sicher auch, kaum zu leugnen. Aus der Krise kam der Impuls; die innerliche Lust zu reagieren, die vermeintliche Notwendigkeit, Gier, Selbstüberschätzung. Allerdings auch – und hier deutlich handlungsleitender – empathische, vielleicht altruistische, humane Nährungsversuche. Und letztendlich ein Versuch, der über den schnellen Weltverbesserungsversuch hinausging, sich nicht diesem verschrieb und zu einem Designforschungsprojekt wurde.

Wenn also – worauf auch immer – reagiert wird, hilft vielleicht ein Unterscheidungsversuch: ein unbewusster, konditionierter Reflex oder aber eine bewusste Entscheidung, die vielleicht aussehen mag wie ein Reflex, aber keiner ist. Eine Unterscheidung zwischen Reaktion und Reflex scheint wichtig, genauso wie die Tatsache, dass es auf den Einzelfall ankommt, denn designerische Reaktionen auf Hypes oder Krisen sind nicht per se konditionierte Reflexe. Einen Unterschied gibt es, so die Annahme hier, zwischen mit Kalkül getroffenen, selbstreferenziellen Designinterventionen und dem humanen Versuch, etwas ‚Gutes‘ zu tun. Sicherlich könnte beides sehr ähnlich wirken, enden, entsprechende Nebenwirkungen erzeugen, aber ihre Ursprünge sind unterschiedlich. Realweltlich vielleicht nicht relevant, für die Disziplin, für eine Haltung des Transformation Designs aber schon. Dennoch: Ist nicht insbesondere

das Design in der Lage, konstruktiv zu ‚schmarotzen‘, sich als Taschendiebdisziplin anderer Themen, Methoden und Herangehensweisen zu bedienen?

Trotzdem, wie schon erwähnt, meine Zustimmung: Es war wohl der Reflex, im ersten Moment. Doch vielleicht ist dies überwindbar, im Prozess: Vom Parasiten zum Schmarotzer zur Symbiose? Etwas Sicherheit lässt sich dadurch gewinnen, das Parasitäre des Designs als temporär und wandelbar zu verstehen; Design als temporär zu verstehen. Doch auch die Symbiose kann wieder zum Parasiten werden. Demnach: Design empfiehlt sich als stets wabernder Zwischenstand, nicht als Lösung.

Designerisches Anwanzen kann sowohl unangemessen als auch gerade richtig sein und lässt sich wohl nur im Einzelfall, vielleicht auch ausschließlich retrospektiv beschreiben. Es geht um vorhandene, notwendige oder eingebildete Verantwortungsbereiche; um ein Abwägen von Rahmung und das Treffen von Entscheidungen (vgl. Kap. 9.2).

Wie steht es also um die Initiative des Open Calls? Der Call zum Zweck des Calls und letztendlich für das Promotionsvorhaben, also für mich? Also: Wieder zurück zur Frage nach der Chance? Und zurück zum Problem? Rückblickend würde ich sagen: Mein Speichelauffangbehälter ist leer, etwaige zwischenzeitliche Ausflüsse sind mittlerweile getrocknet, nur bei genauem Hinschauen messbar, während der Versuch dieser Aufarbeitung eine ehrlich gemeinte Transparenz darstellt. Die Reflexion zum Reflex? (Vgl. Kap. 7.7, Abschnitt IV).

VII. Nichthandeln als Designpraxis

Bei Überlegungen zu Alternativen zum reflexartigen Reagieren könnte man ein Nichtstun als gegenteilige Verhaltensweise verstehen. Doch ist ein Nichthandeln wirklich sinnvoll? Und könnte es als eine Praxis, gar als Designakt verstanden werden?

Ein kurzer Einschub: Die Formulierung des ‚Nichthandelns im Transformation Design‘ entstammt ursprünglich dem Vortrag *I would prefer not to* von Wolfgang Jonas (2020a) bei der *How to Act* Konferenz des Studiengangs Transformation Design an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und wird hier aufgegriffen.

Das tatsächliche Nichtstun, das Sich-aus-allem-Heraushalten, würde bedeuten ein Nichthandeln nicht zu kommunizieren. Damit stellt sich die Frage, ob das Nichtstun tatsächlich als Praktik verstanden werden kann oder eher ein Gedankenexperiment beschreibt. Denn wie sollte ein ‚Was-auch-immer-nicht‘ verstanden werden, wenn es nicht rezipierbar ist, nicht entsteht? Ein tatsächliches Nichtstun kann womöglich schnell Gefahr laufen, zu scheitern und nichts als eigene Anerkennung für das eigene (nicht) Handeln zu erzeugen – man tut also Nichts, um sich selbst etwas Gutes zu tun, um sich selbst als reflexives und kluges Individuum zu bestätigen. Doch ist ein*e kluge*r Gestalter*in nicht die Person, die ihr

Wissen teilt? Und ließe sich der Open Call nicht als genau diese Herangehensweise verstehen? Denn die designerische Leistung bestand aus dem Angebot einer Infrastruktur mit dem Versuch, eine gewisse mediale Aufmerksamkeit zu erlangen, um andere Menschen zur Beteiligung zu motivieren und ihnen einen Raum zur Entwicklung von Ideen anzubieten. Also eigentlich gar nichts selbst zu tun, wenn man so will; ‚eigentlich hab‘ ich nichts getan – oder doch‘ (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt IV sowie insbesondere Kap. 9.10)? Doch worauf soll das hier hinauslaufen? Vielleicht auf nichts. Doch wie wäre es, wenn das designerische Nichtstun, das Nichthandeln als abzuwägende Möglichkeit im Designprozess, wirklich in Betracht gezogen würde? Dass es eine möglicherweise sinnvolle Handlungsoption wäre, (ab und zu mal) nichts zu designen? Nicht ‚Kill your darling‘ (als Floskel dafür, neuen Ideen einer anfangs ambitioniert verfolgten Vorstellung Vorrang zu geben), sondern ‚Kill your darling, kill them all‘.

VIII. Einen Abschluss finden

Die anfänglichen praktischen Explorationen (vgl. Kap. 13) haben zu der Entscheidung geführt, ein möglichst offenes Forschungssetting zu erzeugen und einem experimentellen Vorgehen einen möglichst großen Freiraum einzuräumen. Dadurch war es zu Beginn des Projektes des Open Calls schwierig, ein konkretes Erkenntnisinteresse zu formulieren. Die Forschungsfragen halfen als Leitlinie, jedoch stellte der Open Call einen speziellen Praxisfall dar, während die Fragen deutlich abstrakter waren. Es erwies sich als schwierig, das Vorhaben mit anfänglichen Forschungsinteressen abzugleichen, um etwa bei deren Erreichung das Projekt zu beenden; zumal der laufende Prozess die Ausrichtung des Projektes immer wieder neu informierte, veränderte und erweiterte. Die triviale Erkenntnis, dass ein veränderungsorientiertes Vorhaben mitunter schwerlich hinsichtlich etwaiger erwirkter Veränderungen evaluiert werden kann, half ebenfalls nicht weiter, wenn es darum ging, einen angemessenen Projektabschluss zu finden.

Ab wann sind Veränderungsambitionen und Erkenntnisinteressen gesättigt? Was ist, wenn sich keine abschließenden Wertungen oder Antworten finden lassen? Sind es normative Einflussfaktoren, die den Ergebnischarakter einer bestimmten Erkenntnis deuten und bestimmen müssen? Und wie könnte das ‚Ende‘ eines designerischen Eingriffs der Anfang einer neuen, weiteren, anschließenden Aktion sein? Und sollte es das sein? Sollte es immer weitergehen? Rittel schreibt im Kontext von *Wicked Problems* dazu:

„The planner terminates work on a wicked problem, not for reasons inherent in the "logic" of the problem. He stops for considerations that are external to the problem: he runs out of time, or money, or patience. He finally says, "That's good enough," or "This is the best I can do within the limitations of the project," or "I like this solution," etc (Rittel / Webber 1973: 162).

Simon verdeutlicht zudem, dass sich ‚finale‘ Ergebnisse lediglich als Startpunkte nachfolgender Unterfangen darstellen und demnach gar nicht so ‚final‘ sein können (wie sehr man es sich wohl manchmal wünschen mag):

„The idea of final goals is inconsistent with our limited ability to foretell or determine the future. The real result of our actions is to establish initial conditions for the next succeeding stage of action. What we call "final" goals are in fact criteria for choosing the initial conditions that we will leave to our successors” (Simon 1996 | 1969: 163).

Die Ausarbeitung des Open Calls und auch das Abwarten auf Einreichungen hat immer wieder eine gewisse Unplanbarkeit verdeutlicht. Manche Schritte ließen sich zwar ‚erspekulieren‘, aber erst planen, wenn ein bestimmtes Ereignis eben (nicht) eingetreten war. Aus diesem Grund schien es sinnvoll, schon aus ganz pragmatischen Gründen, das Projekt als prozessorientiert und ergebnisoffen zu verstehen, zu versuchen, die Unsicherheiten auszuhalten und in Kauf zu nehmen, dass sich keine eindeutigen Erkenntnisse einstellen – zukünftig vielleicht sogar weder mit dieser Erwartungshaltung zu beginnen und auch keine finalen Schlussfolgerungen anzustreben. Könnte es einen sinnvollen Versuch darstellen, ein Forschungsvorhaben ohne Forschungsfragen zu beginnen? Vergleichbar lässt sich zumindest der Beginn der vorliegenden Dissertation verstehen: ein Lernen aus einem offenen Forschungsprozess, jedoch motiviert durch einen persönlichen Treiber eines zunächst unpräzisen, aber neugierigen Wissbegehrens (vgl. Kap 1).

Dieser eher pragmatische, aber trotzdem mühsame Umgang innerhalb eines Projektes könnte helfen, nicht in eine transformationsdesignerische Arroganz zu verfallen. So wie auch der Open Call nur als kleiner Baustein zu verstehen ist – nicht als die ‚Lösung‘ der Coronakrise. Der Versuch einer gewissen Genügsamkeit im Gestaltungsanspruch könnte einer unangemessenen Hybris entgegenwirken und auch langanhaltend motivierend sein. Auch wenn der Weltverbesserungsversuch im ersten Moment den attraktiveren Treiber darstellt, stellen sich solche Bestrebungen zwar meist als ehrenwert, doch so häufig ebenfalls als überhebliche Trug-Schlüsse heraus.

7.7 Folgeprojekte

Die nachfolgenden Kapitel beschreiben mit dem *Open Call Corona Futures* verwandte Vorhaben. Dabei haben diese entweder bereits parallel begonnen oder wurden im Anschluss, als Weiterführung einiger aus dem Open Call entstandener Gedanken durchgeführt. Entwickelt wurden sowohl weitere praktische Auseinandersetzungen, die Vorheriges konkret aufgreifen und in Form von unterschiedlichen Projekten reflektieren, als auch Theoretisierungen, die Erkenntnisse aus dem Open Call beginnen abstrakter zu behandeln.

I. Kollaboration mit einer digitalen Veranstaltung

Die Veranstaltung *Sprungkraft. Das Kreativfestival & Innovationscamp für eine neue Zeit*, die vom 13. bis 16.08.2020 stattfand, wurde vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie getragen und vom *Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes* im Rahmen der *Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft* der Bundesregierung durchgeführt. Umgesetzt wurde die Veranstaltung in Kooperation mit dem Unternehmen *Intraprenör*. Das Ziel der Veranstaltung war es, Akteur*innen aus Wirtschaft und Kultur zusammenzubringen, und widmete sich im Kontext der Coronakrise der Frage: „Wenn das alles hier vorbei ist, was soll dann bleiben?“ (Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020).

Das Konzept der Veranstaltung war wie folgt aufgebaut: Nach erfolgreicher Bewerbung vorab entwickelten Kleingruppen zu den Themenschwerpunkten Arbeit, Lernen, Medien, Kultur und Gesundheit neue Konzepte und neue Wirtschaftsformen. Diese Ergebnisse der Kleingruppen wurden zum Abschluss des Festivals vorgestellt und von einer Jury bewertet. Es bestand die Möglichkeit, ein Budget für die Umsetzung zu gewinnen. Neben der Ausarbeitungsphase der Kleingruppen gab es einen zusätzlichen öffentlichen Teil der Veranstaltung. Hier wurden die Ergebnisse der Arbeitsgruppen präsentiert sowie eine digitale Veranstaltung mit Beiträgen von Akteur*innen aus dem Kulturbereich initiiert. Die Veranstaltung wurde im Regionalfernsehen ausgestrahlt und live über YouTube gestreamt. Ausgehend von der die Veranstaltung durchführenden Agentur wurde eine Anfrage für eine Beteiligung an mich gesandt, hinsichtlich des *Open Calls Corona Futures* respektive der daraus entstandenen Beiträge. Dies schien eine geeignete Möglichkeit, die eingegangenen Beiträge einem größeren Publikum öffentlichkeitswirksam zugänglich zu machen und das Projekt weiter zur Diskussion zu stellen. Für das Format der Veranstaltung habe ich acht audiovisuelle Animationen („Teaser“) mit direktem Bezug auf jeweils eine ausgewählte Einreichung des Open Calls erstellt sowie einen allgemeinen, einleitenden Intro-Erklärfilm. Die Clips griffen jeweils einzelne Fragmente der Einreichungen auf oder umrissen ein bestimmtes Detail. Sie bestanden in großen Teilen aus animierten Textelementen, teils Abbildungen und

waren unterlegt mit Voice-Overs unterschiedlicher Stimmen; weiblich, männlich sowie geschlechtsun-
spezifisch verzerrt. Die unterschiedlichen Einzelclips sind zwischen circa 45 und 75 Sekunden lang und
beginnen immer mit dem gleichen Intro, ergänzt mit einer aus der jeweils dargestellten Einreichung
extrahierten Frage oder Aussage.

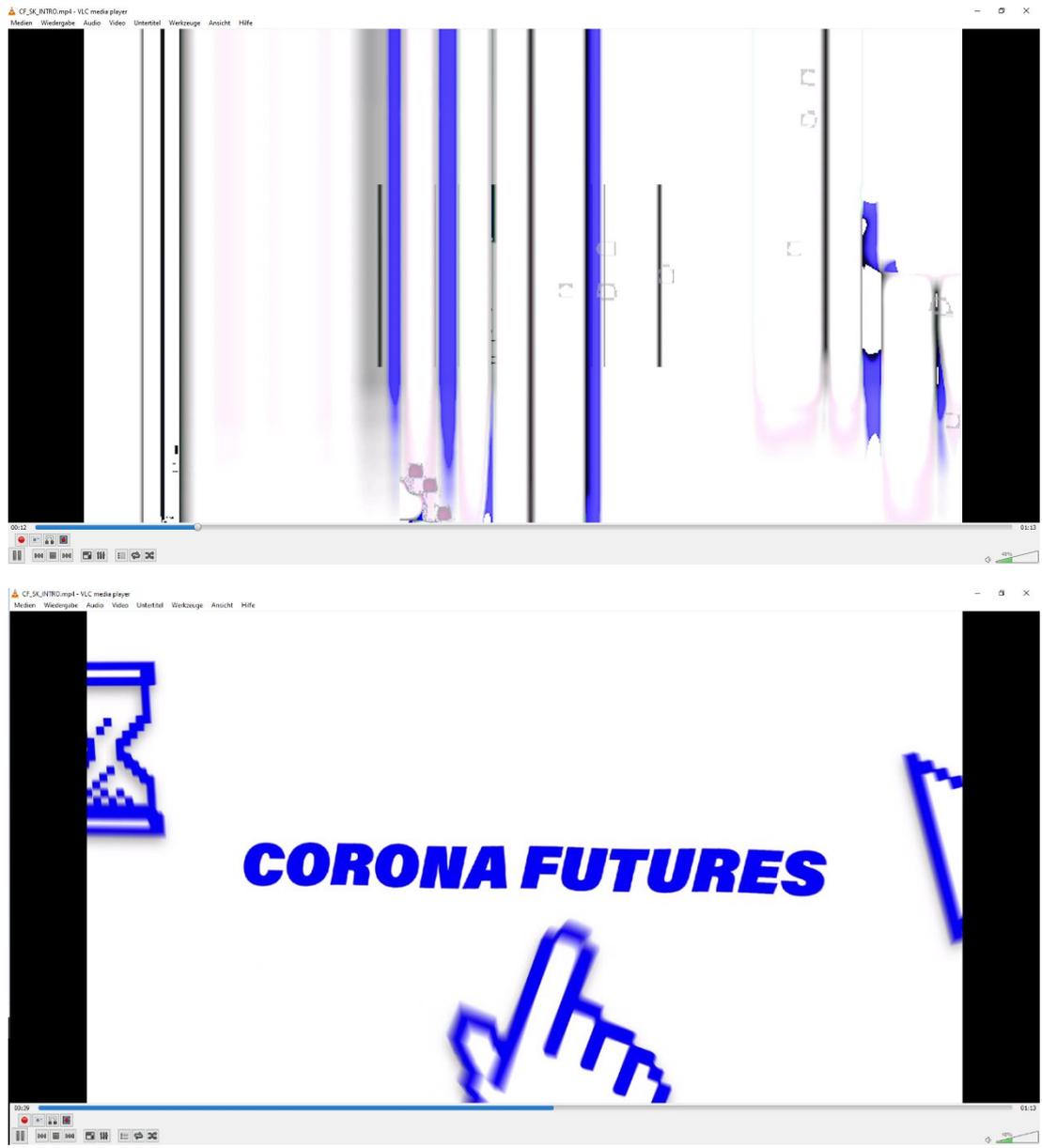


Abb. 15: Zwei Screenshots aus dem einleitenden Intro-Erklärfilm der Corona Futures Teaser



Abb. 16: Screenshot des Beitrags-Teasers der Einreichung von Manana Kobakhidze

Die Einspieler ‚teasten‘ die Einreichungen zwischen den anderen Formaten der *Sprungkraft Veranstaltung* an, gaben einen kurzen Impuls, lockerten die Situation auf und luden dazu ein, über die *Corona Futures* Website einen genaueren Blick auf die präsentierten und andere Einreichungen zu werfen. Dabei blieb es bei den dargestellten Inhalten in den Teasern immer bei einem Ausschnitt, einem Fragment, dem Angebot einer Idee, um Rezipient*innen dazu anzuregen, die Einreichungen über die Internetseite selbst zu entdecken.



Abb. 17: Ausstrahlung eines Teasers – hier: Beitrag von Milena V. Blandon (kreativ bund 2020)

Für die Produktion von Einspielern für jede einzelne Einreichung waren nicht ausreichend Kapazitäten vorhanden und vermutlich wäre die Gesamtlänge der Einspieler kaum mit dem Online-Format der *Sprungkraft Veranstaltung* verträglich gewesen. Aus diesem Grund musste zwischen den Einreichungen ausgewählt werden, welche für die Veranstaltung in einen Einspieler transferiert werden. Für diese Auswahl konnte der zwischenzeitlich an die Einreichenden gesandte Feedbackfragebogen genutzt werden und bewies sich hier doch noch als hilfreich. Hier wurde auf diejenigen Beiträge von Personen zurückgegriffen, die den Fragebogen sowohl beantwortet (12 Beantwortungen des Fragebogens bei 39 Teilnehmenden am Open Call) als auch das Interesse an einer weiteren (im Fragebogen: *physischen*) Ausstellung und / oder weiterer Pressearbeit bekundet hatten. Alle ausgearbeiteten Teaser sowie das erläuternde Intro-Erklärvideo, das in der Veranstaltung als erster Clip eingespielt wurde, wurden zudem auf der Website des Open Calls (unter www.corona-futures.de/sprungkraft-festival) online verfügbar gemacht.

II. Ein vorsichtiges Angebot: Die Zitationsvorlage

Per Zitation können Auszüge von Inhalten unterschiedlichster Medien an anderer Stelle verwendet und gleichzeitig auf die entsprechende Urheberschaft verwiesen werden. Eine den Open Call oder einzelne Beiträge daraus referenzierende Zitationsvorlage wurde aus diesem Grund angelegt und veröffentlicht, um etwaige Hemmschwellen zur (wissenschaftlichen) Auseinandersetzung mit den Inhalten des Open Calls zu mindern und durch eine *Creative Commons* Lizenz aktiv zum Umgang mit dem entstandenen Material einzuladen.

Der Versuch, dem Projekt durch diese Strategie einen Beigeschmack von vermeintlicher Wissenschaftlichkeit einzuhauchen, ist vermutlich zum Scheitern verurteilt, schon gar nicht entsteht ein tatsächlicher Zuwachs an Wissenschaftlichkeit. Dies sollte jedoch auch nicht das Ziel der Idee sein. Es ging dabei darum, die Anfangshürde zur weiteren Auseinandersetzung mit dem Material zu verringern und zu weiteren Umgangs-, Auswertungs- oder Remixvarianten einladen und zum anderen den Projektabschluss als Öffnung für Beteiligungen weiterer Akteur*innen zu verstehen.

Das entstandene Material wird durch diese Mischung aus simpler, frecher, heuchlerischer und subversiver Formsache ‚offiziell‘ zur Verfügung gestellt und durch die triviale Formalie womöglich sogar interessanter im Kontext wissenschaftlicher Forschung (eine nicht ganz ernst gemeinte Unterstellung :-); Eine Zitationsmöglichkeit als handwerklich vertraute und Transparenz erzeugende Methode aus der Wissenschaft. Die Zitation als *trojanisches Pferd*.

Die Website des Open Calls, die Quelle auf die die etwaigen Zitationen zurückführen, wird zwar nicht ewig online bleiben, doch entspricht dies durchaus dem Verständnis der ganzen Initiative als Momentaufnahme. Ein lokales Back Up bleibt für mögliche Rück- oder Weiternutzungsanfragen archiviert und kann digital bereitgestellt werden. Nachfolgend nun der Zitationsvorschlag in deutscher und englischer Sprache der über die Website (unter corona-futures.de/citation-template) verfügbar gemacht wurde:

Nachname, Vorname (2020): Titel des eingereichten Werks. Einreichungsdatum: TT.MM.JJJJ. In: Open Call Corona Futures. Online Galerie. Online verfügbar unter https://corona-futures.de/link_einfügen, zuletzt geprüft am TT.MM.JJJJ.

Name, first name (2020): Title of the contributed work. Date of contribution: MM.DD.YYYY. In: Open Call Corona Futures. Online Gallery. Retrieved from https://corona-futures.de/paste_link, last time proofed on MM.DD.YYYY.

III. Ein Wandkalender als Sicherheitsspender

Die Unsicherheiten hinsichtlich des Abschlusses der Initiative des Open Calls, nämlich festzulegen, wann Veränderungs- oder Erkenntnisinteressen ‚gesättigt‘ sind, hielten, wie bereits beschrieben, über den gesamten Durchführungszeitraum an. Daraus entwickelte sich die Idee, eben diese Zweifel zum Thema eines Abschlussversuches werden zu lassen und gleichzeitig die eigene Rolle im Kontext der Verwertung der eingereichten Beiträge zu reflektieren. Durch einen transparenten und ironischen Umgang schien es möglich, das Vorhaben tatsächlich abzuschließen. Dabei war es das Ziel, den vorherigen Prozess zu bedenken und zu würdigen. Mit dem nachfolgend beschriebenen ‚Designoutcome‘ wurde dementsprechend keine finale Lösung proklamiert, sondern die Ergebnisoffenheit im Abschluss mit einem Augenzwinkern manifestiert.

Es entstand ein nicht ganz ernst gemeinter Wandkalender. Ein Wandkalender als Artefakt, das so alltäglich, so gewohnt ist, so viel Normalität ausstrahlt, dass es sich womöglich eignen könnte, um sowohl der coronabedingt unsicheren Situation als auch der Unsicherheit im Projekt selbst eine ironische Sicherheit zu verleihen und damit das Vorhaben abzuschließen.



Abb. 18: Digitale Bewerbung des Corona Futures Wandkalenders

Der digital veröffentlichte Wandkalender besaß dabei – ähnlich einem Adventskalender – einige Türchen, die durch einen digitalen Mausklick zu jeweils einzelnen Einreichungen des Open Calls verlinkten. Diese ‚offensichtlich versteckten‘ Links führten die Funktion des Kalenders ad absurdum. Denn einem Ausdruck des Kalenders stehen sie entgegen; sie verlieren im Analogen ihre Sichtbarkeit und suggerieren somit eine digitale Nutzung des Dokuments, während sich der Kalender am Computer kaum nutzer*innenfreundlich einsetzen oder beschriften lässt. Beim Ausdrucken des Kalenders ginge

somit der Bezug zu den Einreichungen verloren, während die digitale Variante keine Alltagstauglichkeit aufweist. Der Wandkalender als abschließender Beitrag als Reflexion des Open Calls nimmt sich auf diese Weise in seiner gesamten Ästhetik ‚auf die Schippe‘.

Der Kalender wurde zum Download über eine weitere Unterseite der Website des Open Calls (corona-futures.de/2021) zur Verfügung gestellt. Nachfolgend lässt sich ein Erläuterungstext finden, der mit der Veröffentlichung des Kalenders verknüpft war, sowie eine exemplarische Abbildung der Darstellung der Kalenderseiten:

„Im Verlauf des Open Calls Corona Futures stellte sich die Frage ein: Was wäre womöglich ein angemessener (?) Abschluss dieser Initiative? Im ersten Moment vielleicht eine triviale Frage und offensichtlich zu beantworten: Durch die Publikation der eingereichten Beiträge! Eigentlich ganz einfach; eigentlich logisch? Eine solche Logik hätte etwas Dialogisches: Der Einreichungstext wirft Fragen auf, fragt – Einreichende entwickeln Ideen, antworten. Ein kurzer Dialog. Wenn auch wohl eine gängige Vorgehensweise im Format Open Call. Doch in welchem Zusammenhang stehen nun die eingangs aufgeworfenen Fragen mit den rückgespiegelten Ideen? Bedarf es hier eines Abgleiches? Und wenn ja, von wem? Der Dialoglogik folgend, läge die Bringschuld nun wieder bei mir. Doch wie reagieren? Der Versuch einer vermeintlich alle Beiträge durchdringende[n] Reaktion, einer Einzelperson auf die Vielzahl der diversen Beiträge, in einem Format, das versucht [,] möglichst geringe Hierarchien und (Be-) Wertungen vorzunehmen, um unterschiedliche Menschen zur Beteiligung einzuladen - passt das zusammen? Die Sammlung der Ideen in der Online Galerie ist ein offener Fundus und bleibt eine Momentaufnahme unterschiedlichster Perspektiven. Wenn nun also kein weiterer Reflex (als Antwort auf die Antwort) folgen soll, wie wäre es dann mit neuen Fragen: Als offensiver Umgang damit, dass eine Operationalisierung den Beiträgen wohl kaum gerecht wird: (einfach?) neue Fragen. Ein offenes Ende, als Anfang. Wie pathetisch. Vielleicht nochmal ein Stück zurückrudern, vielleicht etwas normaler. Schwierig, normale Fragen in einer wirklich unnormalen Situation zu finden. Doch vielleicht kann die Form zur Materialisierung der Fragen ein Anhaltspunkt sein, die den Rest (Funktion?) folgen lässt. Also einmal umgekehrt: Was hilft in der Krise (ja, in jeder Krise) immer am besten? Richtig, ein

Wandkalender: Die absolute Sicherheit des nächsten Tages, ein praktisches Werkzeug der Routine, oft illustriert, manchmal poetisch, manchmal ironisch, häufig albern, doch irgendwie immer: Spender von Sicherheit zur Desinfektion von Ungewissheiten. Termine, Termiten, Termine. Vom Wandkalender nun nochmal zurück zur Antwort auf die Antwort, beziehungsweise schräg daran vorbei, zu den neuen Fragen (als Fragen): So trivial wie nötig und so trivial wie möglich. Teilweise extrahiert aus einzelnen Beiträgen, teilweise aus Geschehnissen der letzten Monate. Ein letztes Aufbäumen oder reine Selbstbestätigung. Geschenkte Normalität in unnormalen Zeiten, endlich wieder analog, endlich wieder unbeachtet, so normal. Fürs Klo oder für die KollegInnen im Homeoffice. Das nächste Jahr ist un/sicher, aber ausgedruckt schonmal wie in Stein gemeißelt. Hier kommt der digitale analoge Corona Futures Wandkalender 2k21“ (Corona Futures 2020b).

IV. Der Speichelauffangbehälter

Die Installation *Speichelauffangbehälter* entstand aus Reflexionen zur Angemessenheit des Open Calls im Kontext designerischer Reaktionen auf Krisen und Hypes. Die Arbeit *Speichelauffangbehälter* besteht aus einem Objekt, einer Skizze und einer Grafik. Das Werk wurde in der Gruppenausstellung *Vom Glück im Unglück – Arbeiten in und aus der Isolation* des Kunstvereins hase29 (*Gesellschaft für zeitgenössische Kunst Osnabrück e.V.*) in Osnabrück vom 10.12.2020 bis 28.02.2021 präsentiert. Ein Galeriebesuch war aufgrund der Coronapandemie jedoch nicht möglich und so wurde die Arbeit in einem vom Kunstverein ausgearbeiteten digitalen Rundgang virtuell dargestellt. Ein Zugang zur digitalen Ausstellung ist unter folgendem Link verfügbar: <https://app.lapentor.com/sphere/vom-glueck-im-unglueck> (Link zuletzt geprüft im November 2021).

Die Arbeit *Speichelauffangbehälter* befasst sich mit (Nicht-) Handlungen im Kontext gesellschaftlicher Herausforderungen aus einer Perspektive des Transformation Designs. Der Titel der Arbeit ist Iwan Pawlows Untersuchung zur Konditionierung von Hunden entlehnt. Innerhalb Pawlows Experiments aus dem Jahr 1905 stellte der von ihm eingesetzte Speichelauffangbehälter ein Werkzeug zum Auffangen von Hundespeichel dar, welcher wiederum im entsprechenden Versuchsaufbau der Indikator für eine erfolgreich durchgeführte Konditionierung des Tieres war.

Weniger animalisch geht es dem vorliegenden *Speichelauffangbehälter* jedoch um menschliche, insbesondere designerische, reflexartige Reaktionen auf krisenartige Situationen, Hypes und Spektakel. Damit stellt die Arbeit eine kritische Selbstreflexion zum vorherigen Projekt des *Open Calls Corona Futures* dar. Die Installation *Speichelauffangbehälter* greift sowohl Schwierigkeiten von Legitimation und Auftrag bei designerischem Engagement im Feld des Sozialen, parasitäres bis symbiotisches Verhalten im Design und die Optionen des Nichthandelns auf.

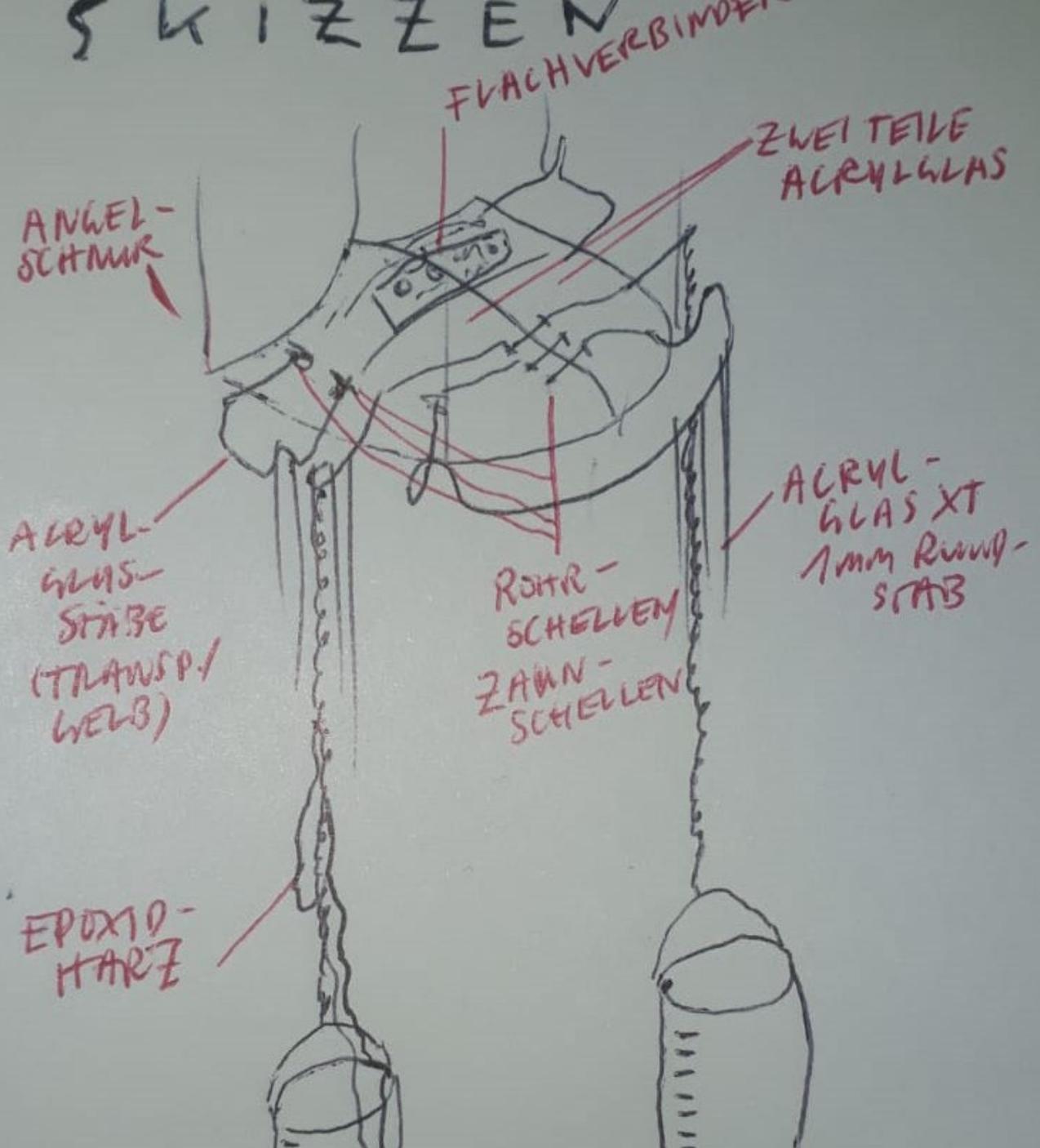


Abb. 20: Skizze des fingierten Auffangbehälters designerischem Speichelflusses

Nachfolgend wird die Arbeit ausführlich vorgestellt und der Bezug zum *Open Call Corona Futures* verdeutlicht. Diese Ausführungen stellen dabei Überarbeitungen des Werktextes dar, der zusätzlich zur Installation in erläuternder Textform in der Ausstellung öffentlich verfügbar gemacht wurde (vgl. Kuster 2020a). Zudem enthalten die folgenden Beschreibungen Auszüge aus Projektzusammenfassungen, die zwischenzeitlich bei zwei Konferenzen präsentiert wurden (vgl. Kuster 2020b / 2021):

Zu Beginn wurden im Rahmen der kritischen Betrachtung des Open Calls eine Reihe von Fragen aufgeworfen: War mein Designengagement sinnvolle Initiative oder blinder Aktivismus? Ließe sich das Handeln gar als Reaktion im Sinne eines *Pawlovschen Reflexes* verstehen und bot sich der Situation unangemessen „als Problemlöser, zumindest als aufgeklärte und jedenfalls über den Einzelexperten stehende Reflexionsinstanz, an“ (Jonas 2020c)? Doch lässt sich hierauf eine klare Antwort finden? Hinsichtlich welcher Kriterien wird ein solches realweltliches Projekt voller Unsicherheiten evaluiert? Und wann, die Unplanbarkeit der chaotischen Situation in Betracht ziehend, und wie, mit welcher Begründung oder welchem Ergebnis, endet eine solche Initiative angemessen und sinnvoll? Wann, wie und mit welcher Begründung verhalte ich mich überhaupt im Kontext gesellschaftlicher Herausforderungen? Welches gesellschaftliche Engagement ist altruistische Geste und welches, wenn auch möglicherweise versteckt oder unbewusst, nur dem Eigennutz dienend? Oder ist egoistisches Handeln in letzter Konsequenz unvermeidbar? Wessen Chance ist die Coronakrise und wessen nicht? Mich selbst als Transformation Designer verstehend und eine gut gemeinte Initiative aus eben dieser Perspektive betrachtend, muss ich auch mir zunächst selbst die oben genannten Fragen gefallen lassen; wohl ohne sie in Gänze beantworten zu können. Dazu noch ein hoffnungsvoller Gedanke: Ist ‚gut gemeintes‘ und damit zwangsläufig normatives Engagement eigenständiger Problematisierungen eine Chance zur Politisierung einer Gestaltungsdisziplin, die sich so häufig auf vorgefertigte Problemdefinitionen von Auftraggeber*innen stützt und sich in Sicherheiten von Unverantwortlichkeiten sowie Trennung von Design und Designenden wiegen kann? Das destruktive Potential von Design, wie etwa die Gestaltung von unsozialen und nicht nachhaltigen Produkten und Services oder die Kommunikation von eben solchen Lebensstilen oder Angeboten bedenkend, stellt sich besonders im Kontext von ‚Design und Krise‘ die Frage, wie und mit welcher Legitimation, Eingriffe des Designs in gesellschaftliche Belange angemessen und grundsätzlich überhaupt sinnvoll sind. Und wie könnte ein Abwägen und Reflektieren über etwaige designerische Eingriffe dabei helfen, weniger reflexartig auf Krise, Hype und Spektakel anzuspringen, vermeintlich Lösungen anzubieten, und womöglich Dinge vielleicht gut zu meinen, aber am Ende, ob bewusst oder unbewusst, dennoch eher paternalistisch, vielleicht sogar arrogant, zu handeln. Wann wäre Zurückhaltung – designerische Bescheidenheit – ein angemessener Akt der Gestaltung? Kann Nichthandeln ein proaktiver und politischer Akt der Gestaltung sein? Und wenn ja, müsste das Nichthandeln kommuniziert werden, um als solches erkannt zu werden oder ist die ‚unsichtbare‘ Zurückhaltung angemesseneres

Maß der Bescheidenheit? Und könnte sich aus einem in designerischer Praxis zumindest tendenziell in Erwägung gezogenen Nichthandeln auch eine progressive, für das Design ganz untypische, Innovations-Hype-Verweigerungshaltung entwickeln?

Mit diesen Überlegungen begann der Versuch, die Reflexion in ein physisches Objekt zu übersetzen. Die Auswahl des irritierenden Titels *Speichelauffangbehälter* für den Ausstellungsbeitrag sollte dabei einen unklaren und doppeldeutigen Zugang erzeugen: Denn im Kontext der Situation der Coronakrise, man denke an Atemmasken, Aerosole oder Speichel als Übertragungsmöglichkeit der Krankheit, wurde der Eindruck erweckt, es handle sich um einen pragmatischen Gegenstand mit einer gegen das Virus schützenden Funktion. Das Objekt erhält den Beigeschmack eines *Readymades*.

Die Entstehung der Gedanken zur Ausarbeitung des Objektes, begleitet durch den Prozess des *Open Calls Corona Futures*, die erläuterten Unsicherheiten zu un/angemessenem designerischen Engagement und insbesondere die Inspiration durch den Beitrag *Die Corona-Krise als Chance? 3 Tage im April 2020 – ein paar Gedanken* von Wolfgang Jonas (2020c) zum Open Call, beschreiben eine tiefere Deutungsebene des *Speichelauffangbehälters* als kritische Auseinandersetzung mit der Rolle des Designs als vermeintliche Problemlöserin innerhalb zeitgenössischer Herausforderungen.

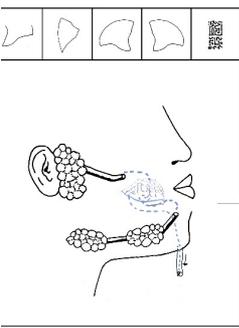


Abb. 21: Ein spekulatives Reflexionsobjekt: Der Speichelauffangbehälter

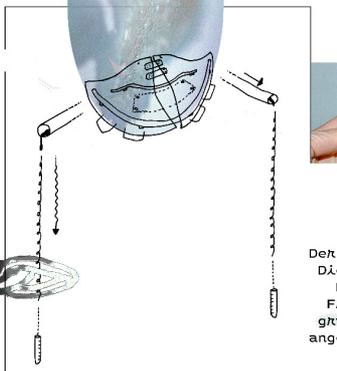
Das Objekt stellt den zentralen Teil der Arbeit dar. Das Exponat ist als überdimensionales Messinstrument zur Untersuchung menschlicher, insbesondere designerischer Konditionierung zu verstehen: Zwei Speichelauffangbehälter, montiert an einer entsprechenden Kieferhalterung zur Anbringung in der menschlichen Gaumenhöhle, hängend im Raum. Der Aufbau wirkt wie eine groteske Zahnspange, in greller, halbtransparenter Farbigkeit. Das Gerät versteht sich als naiv-funktionelles Instrument zur Messung von reflexartig abgesondertem, durch Hype, Sensation und Krise bedingtem Speichelfluss.

In der Erscheinung untergeordnet, folgt die sich an der Wand befindende Grafik mit dem Titel *Untersuchungsabläufe, Einführung*. Hier wird zunächst die Erzählung des *Speichelauffangbehälters* als Messinstrument aufgegriffen. Bei Betrachtung der Grafik in Leserichtung von links nach rechts, beginnt die Darstellung mit einer Verdeutlichung des Ursprungs der Speichelproduktion im Mund und Rachenraum. Die Visualität des abgebildeten Versuchsaufbaus ist von medizinischer Nüchternheit geprägt und wirkt durch die Mischung aus Klarheit und willkürlichem Layout ironischerweise wie eine nicht zu hinterfragende Anleitung. Weiterführend wird in der Grafik eine Art Inhaltsverzeichnis angedeutet, das den Charakter einer wissenschaftlichen Veröffentlichung mimt. Einige händische Skizzen deuten den noch experimentellen Zustand des Vorgangs an, während die kryptische Zahlenfolge, beginnend mit $5 |> 3 (...)$, Sicherheit, Absolutheit oder sogar Ergebnischarakter ausstrahlen könnte (während hier eigentlich der Titel der Arbeit ironisch codiert in Leetspeak-Schreibweise dargestellt wird und die Arbeit sich auf diese Weise ohne Aussage lediglich selbst referenziert). Die Grafik endet mit dem erfolgreichen Experiment, dargestellt durch den gewonnenen Speichel im Auffangbehälter, siegessicher hochgehalten, und schließt mit einem Text, der beginnt, das Narrativ aufzubrechen. Der Text gibt einen deutlichen Hinweis zur Entstehung der Arbeit, löst sich vom Objekt als vermeintliches Messinstrument und beschreibt den Bezug zum Kern der Reflexion über Rollen und Selbstverständnisse des Transformation Designs. Damit wird die Überleitung zum dritten und in der Hierarchie des Aufbaus abschließenden Teils übergeleitet.

UNTERSUCHUNGSABLAUFE, Einführung



> K O N D I T I O N I E R U N G E N
 > PAWLOWSCHE REFLEXE
 > DESIGNERISCHE REFLEXE
 _ KRISE, HYPE UND SPEKTAKTEL
 _ REAKTION ODER REFLEX
 _ GUT GEMEINT VS. GUT (?) GEWORDEN
 _ MESSVERFAHREN
 _ SPEICHAUFFANGBEHÄLTER
 > NICHT-HANDELN * NICHT-DESIGN?



Der Speichelauffangbehälter versteht sich als Gedankenexperiment zu Reflex, Gier, Hype, Spektakel und Krise. Diese Arbeit ist als Reflexion aus einer Perspektive des Transformation Design entstanden. Das destruktive Potential von Design bedenken, stellt sich womöglich besonders (?) im Kontext von ‚Design und Krise‘ die Frage, wie und mit welcher Legitimation Eingriffe des Designs in gesellschaftliche Belange angemessen (und grundsätzlich überhaupt sinnvoll) sind. (wann) wäre Zurückhaltung (design-disziplinäre Bescheidenheit?) ein angemessener Akt der Gestaltung? Kann Nicht-Designen ein proaktiver und politischer Akt der Gestaltung sein?

Abb. 22: Ausstellungsgrafik: ‚Untersuchungsabläufe, Einführung‘

Eine skizzenhafte Vier-Felder-Matrix beschreibt in vier Quadranten unterschiedliche Kombinationen von (Nicht-) Handlung und (Nicht-) Kommunikation. Das Nichthandeln tritt vorab bereits im beschriebenen Inhaltsverzeichnis auf der größeren Grafik auf und ließe sich zumindest als Gedankenexperiment in Betracht zu ziehende Alternative zum reflexartigen Handeln verstehen. Die kleinere Grafik wiederholt dies, vermittelt als Ausblick einige Varianten von Handlung und der Kommunikation dieser und wirft durch die zwei jeweils konträren ‚Archetypen‘ innerhalb der Quadranten Fragen nach Sichtweisen und Beobachtungsperspektiven auf. Dabei strahlt die Skizze durch ihre Ästhetik und eine laienhaften Anbringung an der Wand eine gewisse Unsicherheit aus, wirkt fragend und stellt so den Gegenpol zur größeren Grafik und ihrer Anmutung einer klassischen wissenschaftlichen Posterpräsentation dar.

Mit Rückblick auf den Open Call und die intensive Betreuung des Vorhabens, den regelmäßigen Austausch mit Beteiligten und die Kommunikation der nächsten Schritte intern und in die Öffentlichkeit hat die Ausarbeitung des *Speichelauffangbehälters* bisweilen eine gewisse Befriedigung hervorgerufen, im Sinne einer Wiedererlangung der eigenen Handlungsmacht respektive Autorenschaft. Zum einen kam dies durch die alleinige Entscheidungsgewalt über nächste Schritte, Formfragen oder konkreter Aussagen des Objektes. Zum anderen durch die Orientierung am Produkt, die es zuließ, ein tatsächlich finales Ergebnis herzustellen, mit dem dann auch der Designprozess abgeschlossen werden konnte. Die Unsicherheiten bei einem prozessorientierten Vorhaben, die Abgabe von Verantwortung und Gestaltungsmöglichkeit und der Versuch des Einbezuges der ‚Stakeholder*innen‘ standen im Gegensatz zu der Ausarbeitung des *Speichelauffangbehälters*. Es ließe sich kritisch anmerken, dass dieser Rückzug aus der Kollaboration sowohl eine Flucht aus nicht zu verhindernder Komplexität und gleichzeitig ein Wandern ins Künstlerische darstellt, etwa um sich vermeintlich Erklärungsnot zu entziehen und sich der Kunst als ‚Schutzschild‘ vor Fragen nach Sinnhaftigkeit und Auswertbarkeit anzueignen. Aus einer etwas gutmütigeren Position heraus ließe sich das Vorgehen jedoch auch als Ausflug ins *Speculative Design* (Dunne / Raby 2013) verstehen. Doch interessanter könnte die Sichtweise sein, im Vorgehen des Open Calls und der Ausarbeitung des *Speichelauffangbehälters* zwei unterschiedliche Herangehensweisen des Transformation Designs zu suchen. Kein Gegensatz, sondern ein Dualismus zweier möglicher Verhaltensweisen im Transformation Design: Das kollaborative, vorsichtige Vortasten mit dem Versuch ein Angebot zu offerieren und zum anderen der selbstbewusste Vorsatz, ein Statement zu formulieren, zu designen, das als interessantes, provokatives oder irritierendes ‚Ding‘ versucht, eine Perspektive aufzuzeigen oder den Vorschlag einer konkreten Alternative zu machen.

Je nachdem, in welchem Rahmen dies dann allerdings stattfindet, können sehr unterschiedliche Wirkungen auftreten. Im Kontext einer Kunstausstellung, wie in diesem Fall, kam zudem die Frage auf, ob die Ausstellung als Ausdrucksform und externe Bewertung künstlerischen Schaffens überhaupt noch ein zeitgemäßer oder sogar aktuelle Entwicklungen verkennender Ort ist. Oder eben genau der Raum, der benötigt wird. Zumindest scheint eine weitere kritische Betrachtung hinsichtlich des Mediums Ausstellung als vermittelndes Format zwischen Kunst und Öffentlichkeit sinnvoll (siehe Kepes 1971: 69).



Abb. 24: Der Speichelauffangbehälter als ausgestelltes Exponat (Kunstraum hase29 2020)

Unabhängig davon: Im Rahmen der Ausarbeitung des Ausstellungsbeitrags und einigen, trotz der allein durchgeführten Ausarbeitung dennoch stattgefundenen Diskussionen und Feedbackgesprächen mit anderen zum Objekt zeigte sich häufig kein offensichtliches Verständnis, keine einfache Interpretation des dargestellten Aufbaus. Andere hatten Schwierigkeiten damit, die von mir intendierte Aussage zu deuten. Dem konnte letztendlich durch den Werktext insoweit entgegengewirkt werden, dass mit etwas mehr Leseaufwand ein eingängiger Zugang ermöglicht wurde, doch im ersten Moment schien dieser kaum vorhanden. Doch was ließe sich hieraus folgern? War es eine unverständliche Arbeit, die kein Angebot zum (gedanklichen) Transfer ermöglichte und so zur abstrakt, gar formal-ästhetischen Form verschwamm? Oder könnte die Erzeugung eines eben solchen Unverständnisses eine spannende Herausforderung für Rezipient*innen darstellen? Vielleicht ist es das Zusammenspiel dieser beiden Varianten, denn wie zum einen der Fotograf Andreas Gursky (2018: 21:50 - 22:13 min) anlässlich einer Retrospektive in London in einem Fernsehinterview beschreibt: „(...) wenn man (...) jetzt nur eine Botschaft (...) mitzuteilen hätte, dann würde sich das schnell verbrauchen und (...) die Bilder würden (...) in der Versenkung landen.“ Dabei sieht er die „Schönheit der Welt“ als notwendiges Vehikel dafür, eine über einen längeren Zeitraum andauernde Wahrnehmung zu erzeugen (vgl. ebd.).

Zum anderen schreibt die Künstlerin und Spatial Designerin Jacqueline Hen:

„Wie können wir als Designer*innen Erfahrungen gestalten, die sich für Rezipient*innen nicht im Sinne eines ökonomischen Imperativs verwerten lassen und eine bewusste Distanz zu sonstigen produktiven Daseinsweisen schaffen?“ (Hen 2018: 113)

In der Arbeit des *Speichelauffangbehälters* werden beide Positionen angeschnitten: Die offensichtliche Ästhetik und die verdeckter konstruierte Aussage des Objektes, deren Vorhandensein zwar deutlich wurde, aber uneingängig blieb. Was passiert, wenn Design Erwartungshaltungen zu Funktionalität und Nutzen bewusst nicht erfüllt? Was passiert, wenn Design keine Erwartungshaltungen an angenehm konsumierbare Ästhetik erfüllt? Welchen Wert besitzt Design, wenn es den ‚Gebrauchswert‘ verliert? Welches Potential könnten diese Formen von Nicht- oder Anti-Design mit sich bringen?

Ob beispielsweise das nachfolgende Zitat von Friedrich von Borries nun kritisch oder befürwortend zum *Speichelauffangbehälter* stehen könnte, bleibt offen:

„In dem, was wir gemeinhin Design nennen, materialisiert sich unsere Unmündigkeit: In der Art, wie wir uns kleiden, wie wir wohnen, mit welchen Dingen wir uns umgeben etc., lassen wir uns von der Ästhetik der kapitalistischen Kulturindustrie affizieren und geben uns ihren leeren Versprechungen hin. Ein sich als politisch verstehendes, entwerfendes Design stellt sich dieser Form von freiwilliger Unterwerfung entgegen“ (Borries 2016: Fußnote 8).

Unabhängig davon – vermutlich dennoch treffender – versteht sich der *Speichelauffangbehälter* im Kern als *Spekulatives Objekt* (vgl. Dunne / Raby 2013) sowie angelehnt an das *Critical Design*:

„Critical Design is critical thought translated into materiality. It is about thinking through design rather than through words and using the language and structure of design to engage people“ (Dunne / Raby 2013: 35).

8. Überleitung zu den Ergebnissen

In den nachfolgenden Kapiteln 9 und 10 werden die Ergebnisse der vorliegenden Designforschung auf die im Kapitel 1.3 aufgeworfenen Forschungsfragen bezogen. Dabei werden Rückbezüge zu den praktischen Explorationen dieser Arbeit (Beteiligung am Projekt *Zukunftsbilder*, Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT*, *Open Call Corona Futures* und daraus entstandene Folgeprojekte) für die Argumentation herangezogen. Neben den zur Klärung der Forschungsfragen angezielten und gewonnenen Erkenntnissen haben sich zudem weitere, vorher nicht erfragte oder eingeplante, Wissenszuwächse im Prozess ergeben: ein Ergebnis des *Forschens durch Design*, das im Kern einen ergebnisoffenen Such- und Forschungsprozess darstellt (vgl. Kap. 3.2). Diese Ergebnisse können dementsprechend nicht den Forschungsfragen zugeordnet werden, stellen eine zusätzliche Bereicherung dar und werden in den nachfolgenden Kapiteln jeweils gesondert gekennzeichnet. Um erlangte Wissensbausteine sinnvoll miteinander zu verknüpfen, wurde sich dafür entschieden, die ursprüngliche Reihenfolge der Forschungsfragen nicht einzuhalten, sondern nachfolgend eine inhaltlich aufeinander aufbauende Kapitel-Hierarchie anzulegen. Als erster Überblick wird die Reihenfolge der nächsten Kapitel hier abgebildet, gepaart mit Zuordnungen zu den entsprechend kapitelweise aufgegriffenen Forschungsfragen beziehungsweise Auseinandersetzungen mit unerwartetem Erkenntniszuwachs:

- ▷ **Kapitel 9.1 Transformation Design als Placement**
Unerwartete Erkenntniszuwächse zur weiteren Beschreibbarkeit von Transformation Design
- ▷ **Kapitel 9.2 Forschungsumgebung und Einstellung**
Klärung von FF 3.1: Inwiefern kann das Konzept von Scope und Stance (Findeli 2010) eine Orientierungshilfe für thematische Rahmungen, Haltungen und Standpunkte im Transformation Design bieten?
- ▷ **Kapitel 9.3 Normativität als Ressource**
Klärung von FF 2.1: Stellt Normativität eine im Transformation Design notwendige Charakteristik dar? Welche Schwierigkeiten gehen gegebenenfalls damit einher?

- ▷ **Kapitel 9.4 Artefakt, Infrastruktur, Interface**
Unerwartete Erkenntniszuwächse zum Transformation Design als ‚Schnittstelle‘ zwischen Systemen
- ▷ **Kapitel 9.5 Heterotopisches Experimentieren**
Unerwartete Erkenntniszuwächse zur entwerfenden Praxis ‚des Anderen‘ durch Transformation Design
- ▷ **Kapitel 9.6 Transformation Design und gesellschaftlicher Wandel**
Klärung von FF 1.1: Eignet sich Transformation Design als Strategie zur Bearbeitung zeitgenössischer, gesellschaftlicher, sozial-ökologischer Herausforderungen?
- ▷ **Kapitel 9.7 Design ohne Klient*in**
*Klärung von FF 1.2: Wie legitimiert sich Transformation Design als eine solche Strategie [zur Bearbeitung gesellschaftlicher Herausforderungen]? Wer beauftragt – bestimmt eine Problematik für – Transformation Designer*innen? Welche Erkenntnisse birgt ein kritischer Blick auf traditionelle Strukturen zwischen Designenden und Klient*innen und was passiert, wenn diese aufgebrochen werden? Wie könnten ‚Designer*innen-Klient*innen-Beziehungen‘ im Transformation Design aussehen?*
- ▷ **Kapitel 9.8 Autonome, kooperative und fluide Transformation Designer*innen**
Klärung von FF 3.3: Inwiefern können die von Valerie Brown identifizierten Rollen innerhalb von ‚community-based inquiry‘ (Brown 2010: 71) zur Klärung transformationsdesignerischer Selbst- und Rollenverständnisse beitragen?
- ▷ **Kapitel 9.9 Zur politischen Verantwortung von Transformation Designer*innen**
Unerwartete Erkenntniszuwächse über das Politische und Verantwortlichkeiten im Transformation Design
- ▷ **Kapitel 9.10 Exkurs: Nichthandeln ≠ Nichtdesignen**
Unerwartete Erkenntniszuwächse über das Verhältnis von Nichthandeln, Handeln und der Kommunikation dessen
- ▷ **Kapitel 10.1 Transformation Design als Forschung**
Klärung von FF 2.2: Wie lassen sich erkenntnis- und veränderungsorientierte Interessen innerhalb eines Transformation Design Forschungsvorhabens vereinen?
- ▷ *Klärung von FF 3.2: Welche Erkenntnisse ergeben sich aus der Praxis dieser Arbeit hinsichtlich der Modi der Forschung für, über und durch Design (Jonas 2015)?*

- ▷ **Kapitel 10.2 Konflikte und Zärtlichkeiten:**
Designforschung und wissenschaftliche Forschung
Klärung von FF 4: In welchem Verhältnis stehen Transformation Design als Forschung und wissenschaftliche Vorgehensweisen?

- ▷ **Kapitel 10.3 Exkurs: Verletzlichkeit von Designforschung**
Unerwartete Erkenntniszuwächse zur notwendigen Erhöhung der Verletzlichkeit von Designforschung

9. Vorschläge zum Transformation Design

9.1 Transformation Design als Placement

Dieses Kapitel widmet sich der weiteren Beschreibung des Begriffs des Transformation Designs, greift dafür einige eingangs geschilderte Positionen auf (vgl. Kap. 4) und zieht für die Argumentation Erfahrungen heran, die aus der durchgeführten Forschungspraxis gewonnen wurden (vgl. Kap. 7 und 13). Das Kapitel beschreibt einen über die Beantwortung der eingangs formulierten Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) hinausgehenden Wissenszuwachs dieser Designforschung.

Zunächst wird zwischen rigiden Eingrenzungen und flexiblen Verständnissen des Begriffs des Transformation Designs abgewogen: Eine definitorische Einengung schiene dem Anspruch zu folgen, eine „(...) radikale neue Designdisziplin zu kreieren; in diesem Falle verbunden mit dem hochmoralischen Anspruch, besser zu wissen, wie die Menschheit auf ihrem langen und riskanten Weg in eine nachhaltige Zukunft zu führen sei“ (Jonas 2018: 17). Zudem könnte ein daraus resultierender disziplinärer Abgrenzungsversuch in der Formulierung von Alleinstellungsmerkmalen, exakten Charakteristiken, einem anzuwendenden Methodenbaukasten und einzuhaltenden Grenzen des Transformation Designs enden. Dies scheint bei erster Überlegung zwar wichtig und profilschärfend zu sein und dennoch wird eine definitorische Verengung an dieser Stelle als kontraproduktiv für weitere Diskussionen zu Begriff und Praxis des Transformation Designs eingestuft.

Der recht junge Begriff, der mit dem Paper des *Design Councils* (2006) größere Bekanntheit erlangte (vgl. Kap. 4), unterliegt noch keinem einheitlichen Verständnis, keiner verwurzelten Definition und bevor es zu einer rigorosen ‚Antwort‘ kommen mag, wird hier insbesondere angestrebt, den vagen Schwebezustand des Transformation Designs weiter zu *beschreiben*, nicht final zu determinieren. Ziel dieses Vorhabens ist es, für die Potentiale und die Notwendigkeiten von Fluidität, Flexibilität und Offenheit des Transformation Designs zu argumentieren, um in Forschungsfeldern agieren zu können, die eben diese Charakteristiken zu eigen haben sowie für ihre Bearbeitung einfordern.

Bestätigt wurden diese Potentiale im Rahmen der vorliegenden Arbeit, in der durch einen ergebnisoffenen Prozess und ein flexibles und iterativ angepasstes Forschungsdesign – einer Forschungsreise (vgl. Kap. 1) – auf sich während des Forschens verändernde Situationen reagiert wurde: Sei es die Präzisierung des Vorhabens nach den gewonnenen Erkenntnissen aus dem *Zukunftsbilderprojekt* und der Vorstudie *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* (beide vgl. Kap. 13) oder den vortastenden Anwendungsversuchen eines Transformation Designs im *Open Call Corona Futures* (vgl. Kap. 7), die experimentell nach neuen, überraschenden Erkenntnissen und interessanten Fragen suchten. Hierdurch wird eine mit dem Forschungsvorhaben einhergehende Offenheit deutlich, die das Wagnis und die Gefahr des Scheiterns annimmt und übt. Auch das ‚parasitäre Stibitzen‘ von Methoden anderer Disziplinen sowie die Einnahme von Rollen anderer Positionen hat sich als hilfreich erwiesen und verdeutlicht eine Flexibilität hinsichtlich Strategien und Selbstverständnissen des Transformation Designs. Auf diese Weise wurde ermöglicht auf ethnografische Deutungsversuche zurückzugreifen (vgl. Kap. 7.5) und später die Parallel- und Anschlussprojekte des Open Calls zu realisieren (vgl. Kap. 7.7): Dafür wurde temporär in die Rolle eines Ethnologen, eines Motion beziehungsweise Web Designers, eines Texters oder eines Künstlers geschlüpft. Die praktischen Explorationen dieser Arbeit, einer Designforschung im Kontext des Gesellschaftlichen (vgl. Kap. 9.6), beschreiben zudem eine Offenheit gegenüber notwendigen normativen Annäherungen an Probleme in eben diesem Feld (vgl. Kap. 9.3). Letztere betrachtend wurde zudem deutlich, dass ein reflexiver Umgang mit Vorstellungen von ‚Problemen‘ und ‚Lösungen‘ insofern für eine transformationsdesignerische Praxis sinnvoll ist, als dass der Fokus nicht auf dem Generieren von vermeintlich finalen Antworten liegt, sondern auf der Erzeugung von alternativen Angeboten in Form von Sichtweisen und Reflexions- und Handlungsmöglichkeiten (für weiterführende Gedanken hierzu vgl. Kap. 9.5).

In der Praxis haben sich zudem Überschneidungen innerhalb der im Kapitel 4 geschilderten bestehenden Positionen zum Transformation Design ergeben. Deutlich wird dies etwa, wenn das Vorhaben des *Open Calls Corona Futures* betrachtet wird: Dieses bot Menschen die Möglichkeit, ihre Ideen und Gedanken auszudrücken (vgl. Position von Anshelm 2016), um so eine Vielfalt von alternativen Vorstellungen abzubilden (vgl. Position von Jonas 2016) und damit zu einem gemeinsamen Abwägen über wünschenswerte Zukünfte – gewissermaßen über ‚das gute Leben‘ – beizutragen (vgl. Positionen von Sommer / Welzer 2017 | 2014).

Diese Überschneidungen verdeutlichen ebenfalls, dass eine Definition des Begriffs eher einschränkend wirkt, als dass sie Orientierung bietende Abgrenzungen schafft. Aus diesem Grund hat sich ein ermutigendes Verständnis von Transformation Design als eine Art ‚Rahmung‘ herauskristallisiert:

Eine wertebasierte, aber nicht-moralische Rahmung aus der und durch die geblickt wird, ein temporäres Verständnis, ein forschendes und reflexives Ausprobieren von Eingriffen und Beobachtungsperspektiven sowie ein Spielen mit Rollen und Angeboten.

Das fluide Verständnis von Transformation Design als Rahmung wird von Jonas, Zerwas und Anshelm (2016: 14f) in ähnlicher Form aufgegriffen und mit dem Begriff „placement“ – in Abgrenzung zur „category“ – beschrieben. Für diese Begriffswahl und Abgrenzung ziehen sie Richard Buchanan (1992) heran. Seine Ausführungen zu ‚Kategorien‘ deuten Jonas et. al als Beschreibung klar definierter, sich abgrenzender Bereiche und den Begriff des *Placements* als insgesamt offener, Möglichkeiten implizierend, anstatt kategorisch verschließend (vgl. Jonas et al. 2016: 14f) und damit geeignet für eine Beschreibung des Transformation Designs.

“In essence, Buchanan offered a rhetorical approach to ‘the invention of possibilities’ rather than a typological ordering of particular design opportunities. Following Buchanan, we call transformation design a placement, a value-based attitude towards designing (...)” (Jonas et al. 2016: 14).

Als Querverweis sei hier Barry Wylant erwähnt, der ebenfalls Buchanans Verwendung des *Placements* aufgreift und diese mit dem Begriff des ‚Kontexts‘ vergleicht:

„Buchanan uses the term “placement” as something of a synonym for context with the qualification that the boundaries of consideration are less tightly defined than one might expect with the word context” (Wylant 2008: 12f).

Zudem verdeutlicht Wylant – zwar bei ihm in Bezug auf *Design Thinking*, was jedoch die Eignung des Begriffs für eine Einordnung des Transformation Designs nicht weniger angemessen werden lässt – den experimentellen und Möglichkeiten eröffnenden Charakter, der mit dem Begriff in der Praxis einhergeht, wenn er schreibt:

„A significant lesson that can be drawn from design thinking and the consideration of placements is that it is more a process of raising (several) good questions versus one for finding the right answers” (Wylant 2008: 14).

Zudem weist er auf einen offenen und spielerischen Umgang hin, der hier, nun eine Brücke zum Transformation Design als *Placement* im vorliegenden Kapitel herstellend, als freundliche Ermutigung interpretiert wird: zur Loslösung von disziplinärer Strenge, hin zu spielerischen Dimensionen des Forschens, bis hin zu der Folgerung, dass eine transformationsdesignerische Praxis durchaus eine freudige und sinnstiftende Tätigkeit sein kann:

„That one does not make an a priori commitment in the initial entertainment of a given placement means that it is used to learn more about the issues under consideration. Indeed, that one *entertains* a placement is indicative of the playful quality inherent in the design pursuit” (Wylant 2008: 14).

Die Argumentation für ein Verständnis von Transformation Design als *Placement* mag nach einem rhetorischen Ausweichversuch klingen. Doch um Transformation Design beschreibbarer werden zu lassen, ist eine Einordnung in disziplinäre Verständnisse oder Kategorien nicht hilfreich.

In den nachfolgenden Kapiteln finden sich aus der Praxis informierte Überlegungen zum Transformation Design wieder. Diese Ergebnisse bauen eine Theorie des Transformation Designs weiter aus und stützen gleichzeitig die These, dass Transformation Design als *Placement* jedoch erst durch eine Praxis an Lebendigkeit, Relevanz und Wirkmacht erlangt – durch im Feld verortete ‚Platzierungen‘. In der Theorie beschreibt es eine abstrakte, analytische Rahmung und in der Anwendung ein problemspezifisches, synthetisches Explorieren. Zu erwähnen sei hier Charles L. Owen (1998), der Überlegungen zu analytischer Theorie und synthetischen Eingriffen in einem Modell darstellt (vgl. Abb. 25). Dabei zeigt er auf der linken Seite der Grafik analytische Herleitungen von Erkenntnissen im Designprozess und auf der rechten Seite praktische Eingriffe nach normativen Prinzipien (vgl. Jonas 2015: 34). Das Verhältnis der beiden Seiten wird hier nicht als kausale Beziehung gedeutet, sondern als mögliche, sich gegenseitig befruchtende Symbiose analytischer und synthetischer Ansätze mit Zugriff auf einen gemeinsamen Wissenspool. Für weitere Ausführungen zur analytischen, zur synthetischen und insbesondere zu einer beide kombinierenden Form der Wissensproduktion im Transformation Design siehe Kapitel 10.1.

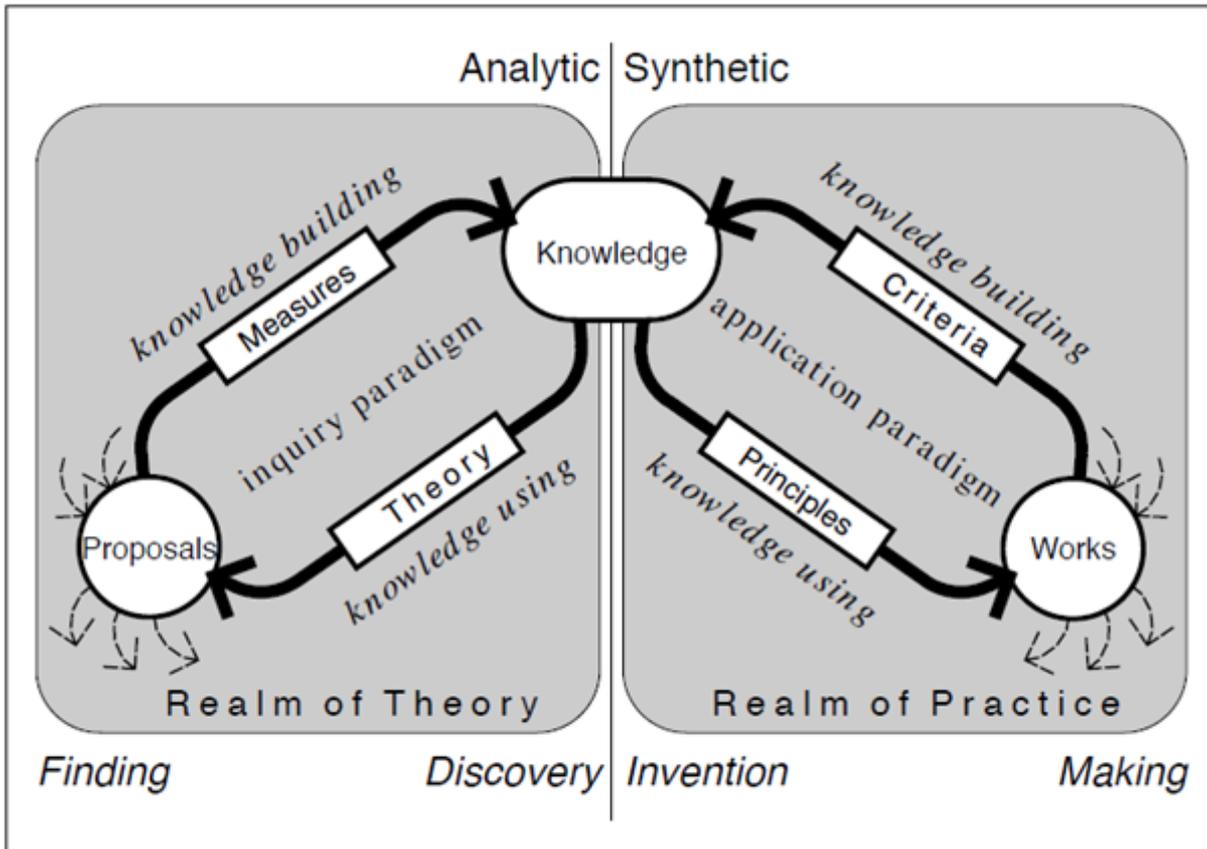


Abb. 25: Analytische und synthetische Forschungsmodi (aus Owen 1998: 3 Figure 3)

Der Offenheit des *Placements* folgt auch das Selbstverständnis der vorliegenden Arbeit. Diese versteht sich als Angebot und Handreichung exemplarischer Theorien und Praktiken, die Frameworks beschreiben, die sich im Rahmen dieser Forschung als geeignet erwiesen haben und zur weiteren praktischen Erprobung empfohlen werden. Abgezielt wird auf die Vermittlung neuer Wissensbausteine, um zukünftige Transformation Design Vorhaben zu informieren, jedoch nicht in rigide Vorgehensweisen zu zwingen. Damit ‚platziert‘ sich diese Arbeit als Skizze einer Forschungsreise: als Landkarte mit offenen Grenzen. Hierdurch wird die Selbstreferentialität der vorliegenden Arbeit deutlich, die sich als charakterisierendes Beispiel für ein *Placement* des Transformation Designs versteht, dieses nicht definiert, sondern beschreibt, illustriert und Anknüpfungspunkte herstellt.

9.2 Forschungsumgebung & Einstellung

Dieses Kapitel greift erneut die bereits erläuterten Begriffe *Scope* und *Stance* auf (vgl. Findeli 2010 und ab Kap. 3.3), diskutiert sie in Bezug zum Transformation Design und unterbreitet einen Vorschlag zur Orientierung zwischen Forschungsumgebungen und individuellen Haltungen. Damit wird in diesem Kapitel der Forschungsfrage 3.1 (vgl. Kap. 1.3) nachgegangen:

Inwiefern kann das Konzept von Scope und Stance (Findeli 2010) eine Orientierungshilfe für thematische Rahmungen, Haltungen und Standpunkte im Transformation Design bieten?

Das Konzept scheint sich für eine erste Orientierung in der designforschenden Unternehmung des Transformation Designs zu eignen – doch einige Erweiterungen könnten dabei hilfreich sein. Zum einen wurde bereits der *Scope 2. Ordnung* ergänzt und beschrieben; als ein spezifischer Fall, ein Projekt oder konkreteres Vorhaben innerhalb des *Scopes 1. Ordnung*; innerhalb des Feldes der von Findeli (2010) beschriebenen *General Human Ecology*. Zum anderen scheint es nun hilfreich, ebenfalls den *Stance* in 1. und 2. Ordnung aufzuteilen, die in einer wechselseitigen Beziehung zum jeweils *Scope 1. bzw. 2. Ordnung* stehen. Der *Stance 1. Ordnung* wurde dabei als eine ethisch-normative Grundhaltung beschrieben. Dieser kann in einem breiten Konsens einer Gruppe oder Community im Hinblick auf einen *Scope 1. Ordnung* vorhanden sein. Gemäß Jonas könnte dieser *Stance 1. Ordnung* etwa „(...) eine Einstellung der umfassenden Bewusstheit der faktischen und ethischen Implikationen des Lebens und des Entwerfens in einer dramatischen/schnellen/beschleunigten Zeit des riskanten Wandels“ (Jonas 2018: 17) beschreiben und damit der Annahme folgen, Welt ließe sich gestalten; als Projekt verstehen (vgl. Findeli 2010). Konkreter und auch konfliktbehafteter wird es beim *Stance 2. Ordnung*, der einen kontext- und problemspezifischen *Standpunkt* in Bezug auf einen konkreten Fall, einen *Scope 2. Ordnung*, beschreibt. Eine aus persönlichem sozialem Status, geografischem Aufenthaltsort, kultureller Prägung, Erfahrungen, Erziehung, finanzieller Situation, politischen Interessen, Empathievermögen, eigener Betroffenheit und anderen Aspekten heraus resultierende Positionierung; sowie mutmaßlich auch Motivation und Treiber designerischen Aktivwerdens am Einzelfall. Die nachfolgende Darstellung fasst die Ausführungen zusammen und zeigt sich überschneidende Überlegungen von Findeli, Jonas und der vorliegenden Arbeit.

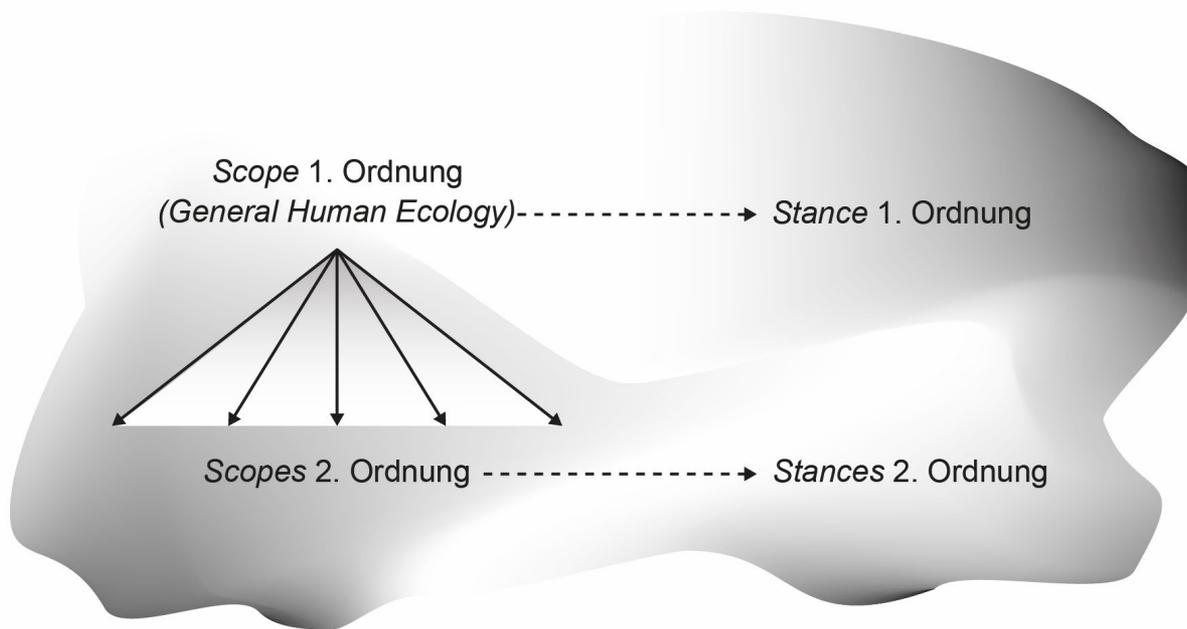


Abb. 26: *Scopes und Stances zweier Ordnungen (inspiriert von Jonas 2015 und Findeli 2010)*

In Bezug auf die durchgeführte Designforschung lässt sich die Abbildung folgendermaßen interpretieren: Die Wechselwirkungen von Mensch-Tier- und Umweltbeziehungen wurden als äußere Rahmung der Forschung verstanden (*Scope 1. Ordnung*), während damit sowohl die Annahme der Möglichkeit ihrer Gestaltung einherging als auch ein konkretes Interesse zur Beteiligung daran (*Stance 1. Ordnung*). Im hier fokussierten Feld der gesellschaftlichen Herausforderungen (respektive der hier fokussierte *Scope 2. Ordnung*) wurde anhand mehrerer Einzelfälle – die im Grunde erneut als Abstufungen dieses *Scopes 2. Ordnung* verstanden werden könnten – der Forschungsgegenstand des Transformation Designs praktisch untersucht. Dabei wurde zum Beispiel folgenden Prinzipien nachgegangen; dass ein gemeinsames Imaginieren über Zukünfte bestenfalls inklusiven Bottom-Up Ansätzen folgen sollte (siehe: *K/EIN BILD DER ZUKUNFT*, Kap. 13.2), dass das krisenhafte Potential von Krisen auch Chancen für gemeinsame Erfahrungen und Erkenntnisgewinne mit sich bringen kann (siehe: *Open Call Corona Futures*, Kap. 7) und designerische Interventionen im Feld gesellschaftlicher Herausforderungen weder ausnahmslos gerechtfertigt sind, noch Allheilmittel darstellen, auch wenn Designer*innen allzu gerne Teil von zeitgenössischen (Problem-) Diskursen sind (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt IV). Diese Auszüge einiger Standpunkte können als Beispiele meiner projektspezifischen *Stances 2. Ordnung* verstanden werden.

Abschließend und in Bezug auf die Forschungsfrage (FF 3.1) wird deutlich, dass sich das in diesem Kapitel beschriebene *erweiterte Verständnis* von *Stance* und *Scope* als Orientierungshilfe im Transformation Design eignet. Die Eignung äußert sich darin, dass spezifisch anvisierte Forschungsgegenstände (hier: Untersuchung des Transformation Designs) innerhalb der Forschungsumgebung der *General Human Ecology* (*Scope 1. Ordnung*) in Subforschungsumgebungen (hier: gesellschaftliche Herausforderungen, *Scope 2. Ordnung*) eingebettet, beforscht und dargestellt werden können. Zudem hilft der Vorschlag dabei, die eigenen Einstellungen zu reflektieren und inhärente Normativität in Haltung (*Stance 1. Ordnung*) und Standpunkt (*Stance 2. Ordnung*) zu bedenken und transparent zu machen, ohne dabei moralische oder verpflichtende Grundannahmen an das Transformation Design anzulegen.

9.3 Normativität als Ressource

Die im vorherigen Kapitel beschriebenen Einstellungen, grundsätzliche Haltungen und projektspezifische Standpunkte, können als Vehikel der Entscheidungsfähigkeit verstanden werden. Eine mit diesen einhergehende Normativität lässt sich dabei als ermächtigendes Hilfswerkzeug im Transformation Design verstehen, das stets mit dem Treffen von Entscheidungen verbunden ist – immer wieder beginnend mit der Frage danach, was und welches ein zu bearbeitendes Problem darstellt und wie sich diesem genähert wird. Der These zur *Normativität als Ressource* weiter nachgehend, wird in diesem Kapitel die Forschungsfrage 2.1 (vgl. Kap. 1.3) bearbeitet:

Stellt Normativität eine im Transformation Design notwendige Charakteristik dar? Welche Schwierigkeiten gehen gegebenenfalls damit einher?

Werden transformative Eingriffe durch Design erprobt, geht es vor und während solcher Versuche, stets um das Treffen von Entscheidungen in komplexen und chaotischen Systemen – im Kontext von *Wicked Problems* (Rittel / Webber 1973). Dies meint Entscheidungen zur *Problematisierung* von ‚Dingen‘ sowie die Bestimmung von Ausrichtung und Absicht des spezifischen Designeingriffs im Kontext des Sozialen und Ökologischen. Problematisierungen beschreiben dabei Einordnungen und Verständnisse von Phänomenen, Situationen oder Systemen zur besonderen Betrachtung dieser; sie werden aus dem Zustand ihrer reinen Existenz ‚zum Problem erhoben‘ – eine emanzipatorische und politische Positionierung. Solche Entscheidungen, im Wirkungsfeld von Lebensstilen und Werten, sind notwendigerweise mit normativen Wertungen verbunden; wertfreie Positionen verblieben in abstrakten Überlegungen und wären nicht in der Lage die Dimensionen des Sozialen einzubeziehen.

Aus einer werte-orientierten Position heraus, auch andere Wertvorstellungen einbeziehend und reflektierend, ergibt sich eine bedachte Handlungsfähigkeit im Transformation Design. Ein reflexives Vorgehen ist dabei unumgänglich:

„Es bedarf des Versuches einer grundsätzlichen, wohl auch nicht abschließend möglichen, Klärung von eigenen Interessen, Idealen, normativen Vorstellungen unter kaum vermeidbarem Einfluss von bestehenden (moralischen) Grundannahmen, beeinflusst von individuellen Pfadabhängigkeiten, Vorurteilen und Ambivalenzen. Und des Reflexionsversuches solcher“ (übersetzt aus Kuster 2021: 177).

Normativität beschreibt somit den durch werteorientierte Haltungen und Standpunkte informierten Zugang zu transformationsdesignerischer Praxis und stellt sich als hilfreiche Charakteristik zur Problematisierung und Entscheidungsfindung dar. Normative Zugänge sind dabei sowohl pragmatisch als auch hoffnungsvoll; implizieren eine Vorstellung des Gewünschten, des Andersartigen und damit Vorstellungen des (nicht) Bevorzugten, anhand derer Entscheidungen gefällt werden. Normativität kann somit als *geistige Ressource* (vgl. Reichertz 2016: 126) verstanden werden, die mit folgendem Grundsatzproblem umzugehen verhilft:

„Denn die Natur der Evolution brachte es mit sich, dass sich bei der Gattung Mensch die Instinkte entweder gänzlich auflösten oder aber wesentlich lockerten. ‚Wissen‘ Tiere in der Regel, was sie in welcher Situation wie zu tun haben, so eröffnet sich den Menschen, in eine bestimmte Situation gestellt, erst einmal ein weites Feld von Handlungsmöglichkeiten. Sie haben das Problem, ihren Weg wählen zu müssen. Dieser Möglichkeitsraum hemmt deshalb erst einmal ihr Handeln; sie müssen innehalten und körperliche und geistige Ressourcen in sich aktivieren, mit deren Hilfe sie ihr Handlungsproblem lösen können“ (Reichertz 2016: 126).

Die Ausrichtung normativer Zugänge wird durch moralische Vorstellungen, persönliche Präferenzen und Wertungen, aber auch Empathievermögen, Menschlichkeit oder Mitgefühl, sowie ebenfalls durch Machtinteresse, Gier und Egoismus beeinflusst. Die Entscheidungskraft der daraus entstehenden Intentionalität kann Treiber für den Anstoß von Handlung sein. *Normativität als Ressource* zur temporären Reduktion von Ungewissheit und Kontingenz.

Zudem können normative Absichten über rein persönliche Interessen hinausgehen und den ‚individuellen Problemhorizont‘ insofern erweitern, als dass nicht ausschließlich den*die Designer*in oder die eigene Community betreffende Probleme als solche anerkannt werden (vgl. Kap. 9.7). Deutlich wird dies, wenn etwa Herausforderungen betrachtet werden, die, aufgrund eines geringen Grades eigener Betroffenheit oder auch entferntem geografischem Standpunkt oder aufgrund von fehlender physischer oder mentaler Zugänglichkeit, schwieriger als Probleme gefasst werden können, da sie nicht unmittelbare persönliche Involviertheit aufweisen. Ein normativer Zugang politischer Positionierung (vgl. Kap. 9.9) kann zudem altruistischen Zugängen entsprechen: Entscheidungen zur Problematisierung und zur Handlung aufgrund von Wertvorstellungen, die über eigene und persönliche Interessen hinausgehen und etwa die Auseinandersetzung mit Einschränkungen, Missständen oder Transformationswünschen anderer aufgreifen. Dabei entsteht jedoch keine generalisierbar legitime Handlungsanweisung, denn Normativität kann alles und nichts begründen, je nach Perspektive. Im Kern erzeugt eine normative Problematisierung eben ein normatives Problem. Das ist legitim, eine Nachvollziehbarkeit dessen von anderen jedoch nicht einforderbar, gar eine Allgemeingültigkeit der spezifischen Problematisierung erwartbar. Das Problematisieren von ‚Dingen‘ im Transformation Design beschreibt eine Strategie zur Erreichung von Handlungsfähigkeit und ist dabei dennoch der Schwierigkeit ausgesetzt, dass sich eine gesellschaftliche Legitimation hierfür niemals allumfänglich erreichen lassen wird. Demnach scheint es ein angemessenes Vorgehen zu sein, keine Absolutheitsansprüche an eigene Problematisierungen anzulegen, nicht generalisierbare Legitimation zu fordern, sondern eine bescheidenere Haltung einzunehmen: ‚Welt‘ wird somit weder nihilistisch observiert noch zu ‚retten‘ versucht, sondern humane, reflexive Gestaltungseingriffe erprobt. Als hilfreich und notwendig stellt sich der Einbezug von Stakeholder*innen dar sowie die Berücksichtigung anderer, gegebenenfalls konträrer Interessen, um möglicherweise projektspezifische, partielle gesellschaftliche Legitimationen in kollaborativen Prozessen zu erlangen (vgl. Kap. 9.7 und 9.8); Komplexitätsmanagement durch Einbezug ‚inkompatibler‘ Perspektiven.

Problematisierungen im Transformation Design gehen demnach nicht mit Wahrheitsvorstellungen einher, sondern lediglich mit der geschilderten Heraushebung eines Zustands aus dessen reiner Existenz als normativ wahrgenommenes Problem. Damit wird ein Umgang mit dem folgenden, von Felix Kosok (in Bezug auf Kees Dorst) aufgeführten, Dilemma gefunden und sich von designinhärenten Lösungsansprüchen abgegrenzt:

„But much more fundamental (...) is the problem of speaking of problems in design at all and thus always suggesting their possible solution (Dorst, 2006)“
(Kosok 2021: 137f).

Das von Kosok aufgeworfene Dilemma beschreibt eine Voreingenommenheit, die nicht einbezieht, dass Probleme je nach Perspektive unterschiedlich gedeutet werden können. An dieser Stelle ist jedoch zu differenzieren: Auf rein persönlicher Problemfindungs- und Lösungsebene mag dies angemessen sein, darüberhinausgehend entstehen jedoch Konflikte und von finalen Lösungszuschreibungen sollte abgesehen werden. Um dies weiter zu erläutern, wird nachfolgend zwischen zwei unterschiedlichen Arten von Problemen differenziert:

Ein eindeutiger Lösungsanspruch kann nämlich bei linear und abschließend lösbaren Problemen durchaus sowohl vorhanden als auch angemessen sein; wie bei den ‚zahmen Problemen‘, den *tame problems* (vgl. Rittel / Webber 1973). Denn diese müssen auf Grund ihrer Klarheit und Offensichtlichkeit nicht einmal zwangsläufig als Problem herausgehoben werden: ‚Es dürstet den Mensch (*Problem*), ein Späti schafft Abhilfe (*Lösung*)‘. Das Beispiel beschreibt aufgrund der Banalität treffend die routinierte Lösung eines bekannten, linear und eindeutig zu lösenden Problems. Dass sich dieses spezielle, zahme Problem in der Praxis aufgrund von regional unterschiedlichen ‚Spätidichten‘, den individuellen finanziellen Beschaffungsmöglichkeiten oder dem persönlichen Geschmack hinsichtlich der Getränkeauswahl durchaus komplizierter gestalten kann als in der Theorie, ist zu bedenken. Zahme Probleme unterliegen damit bedingt individuellen Perspektiven, Handlungsmöglichkeiten und Einschränkungen. Das Beispiel verdeutlicht jedoch, dass es sich bei *tame problems* tendenziell um Herausforderungen handelt, die von Einzelpersonen, klar definierbaren Stakeholder*innen oder Communities gelöst werden können. Dies ist möglich, aufgrund der Existenz von – gegebenenfalls miteinander vereinbaren – Vorstellungen und Praxen eines erfolgsversprechenden Umgangs mit einer Situation, um eine Lösung zu erreichen. Ein finaler Lösungsanspruch an ein konkretes, erfahrbares und formulierbares Problem ist damit sowohl angemessen als auch notwendig. Zu bedenken bleibt, dass die *tame problems*, im vorliegenden Beispiel als linear zu lösende (Alltags-) Probleme, vermutlich nicht unter die von Kosok erwähnten Probleme im Designkontext fallen. Die vorherige Abhandlung dient somit lediglich als Einführung in eine Diskussion um Begriffsverständnisse von ‚Problemen‘ und Potentiale von Problematisierungen.

Weniger eindeutig wird es bei komplexen, verzwickten oder auch ‚böartigen Problemen‘, den *Wicked Problems* (vgl. Rittel / Webber 1973), die Kosok vermutlich eher adressiert und im Kontext dieser angelegte Lösungszuschreibungen des Designs kritisiert. Denn diese Probleme beschreiben Herausforderungen, die sich eindeutigen Lösungswegen entziehen, unüberschaubare Ausmaße annehmen können, unterschiedlichste Akteur*innen tangieren und aufgrund dessen weder klar zu definieren noch eindeutig, vielleicht überhaupt nicht, zu lösen sind. Kosok führt hinsichtlich dieser Tatsache folgenden Vorschlag an:

„What if design never solved any problem but made things more complicated? And finally, what if that’s a good thing? So, let’s forget about the problems but keep the wickedness that made design a complicated moral endeavour” (Kosok 2021: 138).

Kosoks Vorschlag der Fokussierung auf Komplexitäten, Verzwicktheiten und Unklarheiten – auf die *Wickedness* – wird hier insofern gefolgt, als dass Zuschreibungen finaler Lösungen zu normativ definierten Problemen nicht als angemessen erachtet werden. Jedoch stellt sich die Frage, ob durch den Wegfall normativer Problematisierungen im Design nicht auch das Potential der Handlungsfähigkeit von Designenden abgeschwächt wird. Denn was bleibt motivierender Funke, wenn nüchterne Betrachtungen von Komplexität handlungsmotivierende Problematisierungen ersetzen? Um dieser Frage weiter nachzugehen, werden die *Wicked Problems* nachfolgend anhand eines Beispiels genauer erläutert:

Die aus einer fortschreitenden Gentrifizierung in Großstädten hervorgehenden Symptome in Form von Immobilienspekulationen, gezielt verursachtem Leerstand, Mieterhöhungen und Verdrängung von Mieter*innen, beschreiben Auswirkungen eines sehr verzwickten Problems. Spekulant*innen versuchen ihre normativen Zielinteressen der Profitmaximierung rigoros durchzusetzen, während normative Vorstellungen von Bewohner*innen und Engagierten, zum Recht auf bezahlbaren Wohnraum oder auch Wohnraum als Grundrecht, Gegenpositionen einnehmen. Einen Anspruch darauf, ‚recht zu haben‘, erheben beide Positionen. Beide sind legitim in ihrer normativen Ausrichtung, unterliegen jedoch unterschiedlichen Wertvorstellungen. Daraus ergibt sich ein starkes Konfliktpotential, denn in der lebensweltlichen Praxis erzeugen die konträren Ausrichtungen ein Ringen um Macht und Entscheidungsgewalt; ein Konflikt zwischen Einflussreichtum und Problemwahrnehmung, respektive *Scopes* und *Stances* (vgl. Kap. 9.2), sowie der grundsätzlichen Frage danach, was als (nicht) beeinflussbar oder (nicht) verhandelbar verstanden wird. Wird das Beispiel der Gentrifizierung aus transformationsdesignerischer Perspektive betrachtet und eine Auseinandersetzung damit durch Design erwogen, muss behutsam vorgegangen werden. Eine normative Problematisierung schüfe zunächst die Möglichkeit, den Prozess der Gentrifizierung, aus einer reinen Beobachtung, zu einem Problem herauszuheben.

Ein solcher Prozess ist notwendig in einer transformationsdesignerischen Ausrichtung, denn diese widmet sich nicht allein der Beobachtung und Analyse von außen, sondern besitzt ihr Potential im involvierten Eingreifen und Forschen (vgl. Kap. 3.2). Ein Involvieren kann dabei nicht wertfrei erfolgen, sondern ist an ein Sich-Positionieren gekoppelt. Eingriffe in verzwickte Probleme erfordern dieses, um zwischen unterschiedlichen und möglicherweise konträren Positionen Stellung zu beziehen – dabei geht es nicht darum, andere Positionen als feindlich zu verstehen (vgl. Kap. 9.9), sondern um die Erzeugung authentischer Alternativen ohne moralischen oder dogmatischen Beigeschmack (vgl. Kap. 9.5).

Durchaus kann eine ‚nüchternere‘ Auseinandersetzung mit und eine transparente Darstellung von *Wickedness* relevant, wichtig und interessant sein, doch dies beschreibt im Verständnis der vorliegenden Arbeit nicht die primäre Rolle einer sich involvierenden transformationsdesignerischen Praxis und Forschung und stünde dem Imaginieren, Spekulieren und Entwerfen des Andersartigen entgegen.

Der reflexive Umgang mit *Normativität als Ressource* im Transformation Design beschreibt das Problematisieren als Werkzeug zur Erlangung von Handlungsfähigkeit, während gleichzeitig kein Lösungsanspruch proklamiert wird, sondern ein *Vorschlag* als ‚Output‘ entstehen kann. Es wird nicht der Absicht gefolgt, finale Lösungen zu Problemen zu generieren, sondern Varianten im Umgang mit diesen herzustellen und alternative Sichtweisen und Zugänge zu erarbeiten. Dies geht mit einem Vorschlag zum *Transformation Design als Forschung* einher; der Vereinbarkeit von normativer Problematisierung, einer Veränderungsorientierung, bei gleichzeitigem, forschenden Zugang, einer Erkenntnisorientierung (vgl. Kap. 10.1).

Aus der Verdeutlichung der beiden Problemtypen und der Beschreibung notwendiger Normativität kann folgendes Abhängigkeitsverhältnis abgeleitet werden: Die Notwendigkeit von Normativität steigt mit dem Anstieg der *Wickedness* eines Problems. Denn die unmöglich ganzheitlich beschreibbaren oder abbildbaren *Wicked Problems* verlangen nach normativen Setzungen, um sich diesen annähern zu können. Je größer die *Wickedness*, desto notwendiger wird eine mutige Eigeninitiative und normative Näherung; desto notwendiger wird das Problematisieren. Inwiefern sich hieraus eine über die Selbstlegitimation hinausgehende gesellschaftliche Legitimation ergeben kann, wird ab Kapitel 9.7 weiter diskutiert.

Normativität stellt in Bezug auf die Forschungsfrage 2.1 dementsprechend eine notwendige Charakteristik im Transformation Design dar, während das Problematisieren als hilfreiche Strategie verstanden wird und sich dennoch nicht in einer moralischen Praxis fortsetzen muss. Neben dem in der Forschungsfrage (FF 2.1) erfragten Konfliktpotential, das anhand verschiedener Ansichten innerhalb normativer Problematisierungen verdeutlicht wurde, entsteht ein weiterer Konflikt, wenn private Interessen, private Probleme und Designinteressen, Designforschungsprobleme miteinander verschwimmen.

Dies ist in transformationsdesignerischer Praxis nicht ungewöhnlich, wenn etwa eine bestimmte Problematik aufgrund eines normativen Veränderungsinteresses als Designproblem erkoren wird. Etwa die ‚Coronakrise‘ im *Open Call Corona Futures* (vgl. Kap. 7), um durch deren Bearbeitung Erkenntnisse zu gewinnen und den Zustand gleichzeitig – wie utopisch es klingen mag, aber dennoch antreibend – positiv zu beeinflussen: Der Versuch, eine konkrete Absicht zur Veränderung des Status Quo zu erzeugen (*Einen sinnvollen Umgang mit der Situation versuchen und ein Reflexionsangebot schaffen*); eine Veränderungsorientierung wurde kombiniert, mit dem gleichzeitigen Interesse, das Designproblem forschend und reflexiv-differenziert zu betrachten (*Wie verhalte ich mich als Transformation Designer im Kontext dieser gesellschaftlichen Herausforderung?*) (vgl. Kap. 10.1).

9.4 Artefakt, Infrastruktur, Interface

Um sich weiteren Beschreibungen einer Praxis des Transformation Designs zu nähern, wird in diesem Kapitel erneut auf die Explorationen der vorliegenden Arbeit geblickt, die ganz unterschiedliche Gestalten angenommen haben und dennoch Gemeinsamkeiten aufweisen. Hierfür wird das Konzept der *Interfaces* von Herbert Simon (1996 | 1969) herangezogen und die entstandenen *Artefakte* und *Infrastrukturen* dieser Arbeit hinsichtlich ihrer Eigenschaften als solche ‚Schnittstellen‘ diskutiert. Die folgenden Erläuterungen beschreiben damit aus der Praxis informierte Folgerungen, die einen über die Beantwortung der eingangs formulierten Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) hinausgehenden Wissenszuwachs dieser Designforschung darstellen:

Einleitend folgen zunächst einige Erläuterungen zum hier vorliegenden Begriffsverständnis des Artefakts: Mit Artefakt ist zunächst ein „vom Menschen hergestellter Gegenstand“ (DWDS 2021b) gemeint. Werden einige Synonyme zur Klärung des Begriffs herangezogen, wird die künstliche Ausprägung von Artefakten im Kontext dieser Designforschung deutlich: Ein Artefakt als „(...) Einbildung, Erscheinung, Phantasmagorie, Phantom, Schimäre, Sinnestäuschung [oder] Trugbild (...)“ (ebd.). Artefakte stellen sich in der durchgeführten Praxis als normative ‚Phantome‘ dar. Sie sind Ausdrucksversuch von Vorstellungen oder Vorschlägen, kritische Stellungnahmen oder schemenartige Darstellungen von un/möglichen Alternativen und beschreiben Erscheinungen von transformationsdesignerischen Reflexionen. Dieses Verständnis weicht damit von der hinlänglichen Beschreibung jeglicher ‚Dinge‘ als Artefakte ab.

Artefakte übernehmen im vorliegenden Verständnis dieser Designforschung und des Transformation Designs die Rolle eines Mediums des *Forschens durch Design* (vgl. Kap. 3.2); als Konstruktion zur Erreichung von Erkenntnisgewinnen, als *Boundary Objects* (Star / Griesemer 1989), die durch Anregungen zum Spekulieren, Imaginieren und zum Reflektieren der Absicht folgen, Zusammenhänge zwischen unterschiedlichen sozialen Systemen herzustellen:

„The creation and management of boundary objects is a key process in developing and maintaining coherence across intersecting social worlds“ (Star / Griesemer 1989: 393).

Artefakte werden damit als potentielle *Imaginationsarsenale* (Foucault 1992 | 1967) verstanden (vgl. Kap. 9.5). Artefakte haben sich in dieser Arbeit zudem als Ausdrucksmöglichkeit bewiesen, um Stellung zu beziehen und eine individuelle Positionierung zu verdeutlichen. Die Installation des *Speichelauffangbehälters* (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt IV) etwa, beschreibt die physische und metaphorische Manifestation eines selbstbewussten Statements, ein Versuch, ein ästhetisch interessantes und provokatives ‚Ding‘ zu schaffen, mit dem wiederum Vorschläge zur Reflexion erzeugt werden sollten. Ebenso die Ausarbeitung des zum Spekulieren einladenden Banners *Zu früh zu spät oder zu spät zu früh* (vgl. Kap. 13.1, Abschnitt II), das im Rahmen der *IN ZUKUNFT* Ausstellung (vgl. Kap. 13.1, Abschnitt I) entstand oder auch der *Wandkalender als Sicherheitsspende* (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt III), als ein ironisch-reflexiver Projektabschluss, der zentralen Praxis dieser Arbeit, des *Open Calls Corona Futures*. Alle diese Beispiele lassen sich als Artefakte beschreiben.

Die eben genannten Ausarbeitungen besaßen dabei einen eher passiven Charakter, verstanden sich als weitestgehend abgeschlossen und boten höchstens implizit Einladungen zur weiteren Gestaltung an. Sie zielten darauf ab, Reflexionsprozesse zu begünstigen, zum Nachdenken anzuregen und zu inspirieren. Damit zeigt sich eine Nähe zum *Speculative Design* (vgl. Dunne / Raby 2013), in welchem ebenfalls häufig mit Artefakten gearbeitet wird, die versuchen, einen Untersuchungsgegenstand aus einer meist zukünftigen Perspektive zu betrachten und daraus resultierende Überlegungen in Ausstellungen oder Magazinen zu präsentieren. Während sich der Mittel und Methoden des *Speculative Designs* durchaus in einem Transformation Design Verständnis bedient werden kann, stellt sich jedoch die Frage, inwiefern eine Loslösung vom Ausstellungscharakter der Artefakte besondere Potentiale mit sich bringen kann. Eine in der Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* kritisierte „Social Design Ästhetik“ (vgl. Kap. 13.2, Abschnitt V) und die anfänglichen Hemmungen der Beobachter*innen zur Beteiligung an der Installation, in einem konstruierten ausstellungsähnlichen Rahmen, beschreiben womöglich Grenzen des ‚White Cubes‘.

Es bleibt festzuhalten, dass sich Artefakte als gegenständliche Träger von Vorschlägen und Positionen, als Ausdrucksmöglichkeit, eignen, jedoch weitere Erprobungen außerhalb von Ausstellungssituationen besonders vielversprechend sein könnten. Der Versuch subversiver Eingriffe in den öffentlichen Raum, Entlehnungen von Herangehensweisen aus der *Public Art*, der *Guerilla Art* oder der *Aktionskunst* könnten transformationsdesignerische Artefakte aus der isolierten Stellungnahme stärker in öffentliche Diskurse rücken. Diese Überlegungen lassen sich als Appell verstehen, gewohnte designerische Pfade zu verlassen und zu versuchen, den bekannten designerischen Methodenkasten durch Neues zu ergänzen.

Nun zum Begriff der Infrastruktur: Ein weiterer Versuch der Erprobung des Transformation Designs in der Praxis wird durch die Initiative des *Open Call Corona Futures* verdeutlicht. Das Vorhaben basierte zwar unweigerlich auf normativen Grundannahmen, jedoch zielte es auf die Bereitstellung einer Struktur ab, die andere Haltungen und Standpunkte nicht nur zulässt, sondern erfragt und sichtbar macht. Diese tieferliegende Struktur lässt den Open Call als gestaltbare Infrastruktur erscheinen. Eine Infrastruktur, im Sinne eines „Unterbau[s]“ (DWDS 2021c), der hier als Schnittstelle zwischen persönlicher Erfahrung und Welt fungierte (vgl. Simon 1996 | 1969: 6) und Reflexions- und Handlungsmöglichkeiten offerierte. Eine Infrastruktur kann somit ein partizipatives Moment besitzen, das gleichzeitig Grenzen im Umgang mit ihr aufweist. Im Beispiel des *Open Calls Corona Futures* etwa wurde ein freier Umgang mit diesem Angebot ermöglicht, keine Kriterien hinsichtlich der einzureichenden Beiträge vorgegeben und ebenfalls auf Bewertungen oder Selektionen der Einreichungen verzichtet. Dennoch bestand für Beteiligte nicht die Möglichkeit, das Format des Open Calls selbst mitzugestalten. Auflösungsversuche solcher Grenzen von Infrastrukturen könnten durch den Verzicht auf alleinige Autor*innenschaftsansprüche oder den Einsatz von Open Source Modellen verstärkt werden. Dies wurde beim teil-moderierten Format des *Open Calls Corona Futures* nicht ermöglicht.

Gleichzeitig lösen sich Infrastrukturen von der reinen Individual-Stellungnahme, eröffnen jedoch auch die Gefahr des Scheiterns sowie des Missbrauchs. Weitere Erprobungen von Formaten mit noch weniger Restriktionen und Gestaltungsmöglichkeiten ‚an der Wurzel‘, der Struktur, könnten interessante Erkenntnisse liefern und gleichzeitig Konflikte durch die verletzlichke Öffnung eines Prozesses zur nicht reglementierten Beteiligung mit sich bringen (vgl. Kap. 10.3).

Werden die geschilderten Beispiele der Artefakte und Infrastrukturen betrachtet, scheinen sie, ob Beteiligung ermöglichend oder nicht, stets alternative Sichtweisen und Angebote zu vermitteln; transformationsdesignerische Praxis als Schnittstelle – als *Interface* – zwischen unterschiedlichen Realitäten. Der Begriff des *Interfaces* wird hier von Herbert Simon entlehnt, der diesen folgendermaßen beschreibt:

„An artifact can be thought of as a meeting point [,] an "interface" in today's terms between an "inner" environment, the substance and organization of the artifact itself, and an "outer" environment, the surroundings in which it operates” (Simon 1996 | 1969: 6).

Im Verständnis dieser Arbeit, in der Artefakte strategisch eingesetzt wurden, wird der Begriff zur Herstellung von *Boundary Objects* oder *Imaginationsarsenalen* mit reflexions- und imaginationsbegünstigenden Absichten verstanden. Die beschriebenen Infrastrukturen verdeutlichen eine spezielle Form der *Interfaces*; sie sind Artefakte mit handlungseinladenden, ermächtigenden und partizipativen Charakteristiken, die ebenfalls der Absicht folgen, Schnittstellen zwischen ‚inneren‘ und ‚äußeren‘ Systemen herzustellen. Dies beschreibt keinen Widerspruch zu Simon, sondern eine Präzisierung. Das Konzept der *Interfaces* kann somit als – *Normativität als Ressource* anwendende (vgl. Kap. 9.3) – Meta-Ebene transformationsdesignerischer Praxis verstanden werden, die durch Artefakte und Infrastrukturen Reflexions- und Handlungsangebote ermöglicht.

„Das Interface Konzept, welches besagt[,] dass Design die Schnittstellen zwischen den Artefakten (dem inneren System) und den Kontexten (dem äußeren System) schafft, in denen die Artefakte funktionieren/überleben müssen. Dies bedeutet, dass wir Methodologien brauchen, welche den Umgang mit systemischer Komplexität und Fragen der Abgrenzung von Systemen (boundary judgment) unterstützen“ (Jonas 2018: 17).

Die Positionierung an dieser Schnittstelle beschreibt eine vielversprechende Strategie, die nicht mehr dem Lösungsversuch von Problemen durch Design folgt, sondern eine Auseinandersetzung mit dem ‚Dazwischen‘ vorsieht. So können kritiksuchende *Vorschläge* initiiert werden, die durch ihre Ästhetik und Narration dennoch einen selbstbewussten Charakter aufweisen (vgl. Kap. 9.3). Transformation Design als *Interface* kann entsprechend als Schnittstelle zwischen Bestehendem und Andersartigem verstanden werden; als Angebot, bestehende Normalitäten durch inspirierende Vorschläge zu hinterfragen, zu überdenken und neu auszuhandeln:

„Menschen korrigieren einmal gefällte Entscheidungen und einmal eingeschlagene Richtungen ungern, weil das nicht nur den Orientierungsbedarf erhöht, sondern auch die Infragestellung und Revision einer ganzen Kette von Entscheidungen erfordert (Welzer 2005). Daher ist die Schnittstelle zwischen dem Beibehalten der bisherigen Richtung und der Entscheidung für den Pfadwechsel so wichtig. Diese Schnittstelle ist nicht theoretisch oder abstrakt, sondern kann nur praktisch erschlossen werden: Sie weist im ersten Schritt in die andere Richtung, den man tatsächlich *macht*“ (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 173f).

Das *Interface* Konzept legt zudem den Charakter eines Experiments nahe; einer Vorgehensweise des explorativen Vortastens (vgl. Kap. 3.1), primär auf der Suche nach neuen, hilfreichen, sinnvollen, spannenden und erkenntnisreichen Fragen. Diesem Gedanken folgend lohnt sich ein Blick auf das eingangs geschilderte Konzept der Heterotopien (vgl. Kap. 5) sowie auf die weitere Diskussion dieser in Bezug auf das Transformation Design (vgl. Kap. 9.5).

9.5 Heterotopisches Experimentieren

Die folgenden Ausführungen greifen Kapitel 5 auf und reflektieren die Heterotopien als ästhetische Praxis im Transformation Design. Diese Erläuterungen beschreiben damit ebenfalls einen über die Beantwortung der eingangs formulierten Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) hinausgehenden Wissenszuwachs dieser Designforschung, der sich durch die prozessorientierte Herangehensweise und die experimentellen und praktischen Explorationen einstellen konnte:

Die ‚Nicht-Definition‘ von Transformation Design als *Placement* (vgl. Kap. 9.1) und die darauffolgenden Ausführungen zu *Stances* und *Scopes* (vgl. Kap. 9.2), die Verdeutlichung von *Normativität als Ressource* (vgl. Kap. 9.3) und die Einführung des *Interface* Konzeptes in den Kontext des Transformation Designs (vgl. Kap. 9.4) zeigen Gemeinsamkeiten zu dem zu Beginn dieser Arbeit eingeführten Designverständnis (vgl. Kap. 2): Sowohl bei den ersten Klärungsversuchen des Designbegriffs als auch bei den Überlegungen zum Transformation Design stand stets weniger eine definitorische Einengung im Vordergrund, als dass sich der Beschreibung der aus dem Begriff entspringenden Anwendungsmöglichkeiten von Theorie und Praxis gewidmet wurde. Im Vordergrund stand also eine Auseinandersetzung und Erläuterung eines *Gebrauchs*; eine pragmatische Orientierung, denn „[d]ie Bedeutung eines Wortes ist sein Gebrauch in der Sprache“ (Wittgenstein 2001 | 1953: PU 43). Doch beschreiben diese Vorschläge eines *Gebrauchs* des Transformation Designs nun eine spezielle Subdisziplin des ‚normalen Designs‘? Zumindest könnte ein solcher Eindruck entstehen, während Jonas diesem Zweifel folgendermaßen begegnet:

„Nein, wir führen keine neue Disziplin ein, sondern wir bedenken normales Design unter den herausfordernden Bedingungen der Großen Transformation neu. (...) Alle spezifischeren ›Geschmacksrichtungen‹ des Designs (die sich mit Produkten, Autos, Fingernägeln, et cetera) befassen, sind die Sub-Disziplinen, begrenzt hinsichtlich Umfang und Haltung, die aus dem Grundkonzept abgeleitet werden können. Deshalb ist TRANSFORMATION DESIGN DAS NEUE NORMALE DESIGN“ (Jonas 2018: 19).

Damit wird die Sichtweise umgekehrt: Transformation Design selbst umfasst die Subformen von Design. Diese These beschreibt dabei jedoch keinen allgemein anerkannten Zustand. Werden die von Jonas beschriebenen Subdisziplinen betrachtet, dann wird deutlich, dass mit diesen nicht zwangsläufig ein Bedenken von etwaigen Bedingungen einer *Großen Transformation* (vgl. Polanyi 1944) einhergeht: Sie folgen, wie Jonas schreibt, unterschiedlichen ‚Geschmacksrichtungen‘ sowohl in ihrer Tätigkeit als auch ihren Wertvorstellungen und keinen einheitlichen, etwa an der Idee der *Großen Transformation* orientierten, Grundannahmen. Dementsprechend – ohne an dieser Stelle pedantisch werden zu wollen – ist Transformation Design nicht das neue normale Design, sondern eine Utopie des neuen normalen Designs. Dieser Anpassungsvorschlag spricht nicht gegen die These von Jonas, verdeutlicht jedoch, dass der Bezug auf eine *Große Transformation* eben nur eine bestimmte von möglichen Ausrichtungen beschreibt. Dieser wird zwar in der vorliegenden Arbeit gefolgt, aber dennoch ist diese Perspektive – wie immer – eine Frage der jeweilig präferierten ‚Geschmacksrichtung‘.

Transformation Design als Utopie des Designs beschreibt im Verständnis dieser Arbeit eine Utopie von sich selbst und ihr Handeln reflektierenden Gestalter*innen, deren abwägende Reflexionen und daraus entstehende Eingriffe bestenfalls positiven Einfluss auf ihre Umgebung nehmen. Ein realweltlicher (sowie steuerbarer) Einfluss des Transformation Designs wird jedoch erschwert durch Pfadabhängigkeiten, strikte Entscheidungshierarchien in Designprozessen beziehungsweise beschränkte Entscheidungsmacht von Designer*innen, finanzielle Abhängigkeiten und Nöte oder auch ungewisse und ungeplante Entwicklungen ausgehend von (anderen) Designentscheidungen in chaotischen, einflussreichen und mächtigeren Systemen.

Gleichzeitig kann Jonas‘ Aussage als mutiges Statement verstanden werden, das „(...) eine Einstellung der umfassenden Bewusstheit der faktischen und ethischen Implikationen des Lebens und des Entwerfens in einer dramatischen/schnellen/beschleunigten Zeit des riskanten Wandels“ (Jonas 2018: 17) als Notwendigkeit eines designerischen Selbstverständnisses versteht – und dabei behauptet, dass genau dafür Transformation Design die entsprechend übergeordnete Herangehensweise darstellt. Andere Varianten, so ließe sich daraus folgern, seien dementsprechend nicht zeitgemäß, versuchen nur unzureichend ein umfassendes Bewusstsein herzustellen und / oder beziehen Implikationen des Lebens und Entwerfens nicht angemessen ein. Dies stellt keinen Vorwurf dar, sondern konstatiert lediglich den Fokus gängiger Designpraxis auf einen stark verengten Wirkungsbereich / *Scope* 2. Ordnung (vgl. Findeli 2010 und Kap. 3.3 und 9.2).

Jonas' These zum Transformation Design als neues normales Design, die hier als hypothetisches und utopisches Verständnis gedeutet wird, soll probeweise weiter gefolgt werden: Transformation Design verdeutlicht in meinem utopischen Verständnis den Anspruch an reflektierte, humane und sozial-ökologische Herausforderungen einbeziehende Verständnisse und Praxen von und durch Design. Ein normatives Designverständnis wird hier ebenso deutlich, wie die Anerkennung dessen, dass diese Beschreibung keinen allumfänglichen Konsens darstellt und dieser auch nicht als Anspruch erhoben wird. Wird Transformation Design als Utopie des Designs verstanden, verdeutlicht dies zudem einen utopischen Anspruch in doppelter Hinsicht: Zum einen als *praxisorientierte* Vorstellung und *Gestaltungslust* (vgl. Kap. 10.1) von Alternativen zum gesellschaftlichen und ökologischen Status Quo. Zum anderen als theoretischer Blick auf Designperspektiven, -disziplinen und -begriffe selbst, als eine Utopie der Transformation von Design; eine Designtransformation (vgl. Kap. 9.1).

Für eine Übersetzung dieses utopischen neuen normalen Designs in die Praxis kann das *Interface* Konzept (vgl. Kap. 9.4) methodologische Hilfestellung leisten, um mittels Artefakten und Infrastrukturen Utopisches im Gegenwärtigen zu Explorieren. Die Verquickung von Utopien im Gegenwärtigen (durch Transformation Design) erinnert an das Konzept der Heterotopien von Michel Foucault (vgl. Kap. 5). Heterotopien als „lokalisierte Utopien“ (Foucault 2013 | 1966: 10) können sich als Orte des designerischen Erfindens und Erprobens sowie Spielens mit utopischen Imaginationen in einem erfahrbaren Raum eignen. Eine solche *Heterotopische Praxis* beschreibt ein Entwerfen im Dazwischen; zwischen Utopien (Zukünften) und Realitäten (Gegenwarten), zwischen Systemen, zwischen Verständnissen, zwischen Haltungen und Standpunkten, zwischen Problemen und Lösungen (vgl. Kap. 9.4).

Eine utopische Vision, ein Problem oder eine Problematisierung verwandelt sich im heterotopischen Raum, wird ästhetisch – sinnlich erfahrbar – und reflektiert ihre Potentiale und Fallstricke im Kontext der Gegenräume der Realitäten. Eine vorausgehende Normativität kann sich dabei in der Ästhetik des heterotopischen Raums auflösen, der selbst keiner utopischen Intention folgt, sondern durch seine Erfahrbarkeit vielmehr ein Abbild des Andersartigen, des Fremden, des Verschiedenen darstellt. Die Heterotopie hilft somit dabei, den Spieß umzudrehen, das Normale als anders darzustellen und das Andere als Normalität zu erproben, jedoch ohne moralisierenden Zeigefinger. In einem solchen Raum und der Ästhetik des Heterotopischen strebt eine Praxis des Transformation Designs keine Beibehaltung ihrer normativen Absichten an, kann diese bisweilen auflösen, verfolgt keine expliziten Lösungsversuche und kann auf diese Weise zum unvoreingenommenen, aber dennoch Position beziehenden Vorschlag werden. Somit setzt sich eine *Heterotopische Praxis* des Transformation Designs von weltverbessernden Ansprüchen ab und unterscheidet sich durch den Vorschlagscharakter, die Zulässigkeit von Spekulation, Imagination und Entfremdung (von Realität) von problem- und lösungszentrierten Gestaltungs- oder Entwurfsformaten.

Transformationsdesignerische Praxis folgt dementsprechend keinen klassischen Aufträgen (vgl. Kap. 9.7), etwa um vorhandene Situationen in bevorzugte zu überführen (vgl. Simon 1996 | 1969), sondern einem reflektierten Vorschlagscharakter, um Alternativen des Anderen zu entwickeln, die diverse Perspektiven unterschiedlicher Akteur*innen bereichern können.

Transformation Design als *Heterotopische Praxis* erweitert dabei insofern Foucaults Konzept, als dass es ein *aktives Explorieren* beschreibt. Bei Foucault (1992 | 1967) schien die nicht-normative Analyse von Räumen (und deren etwaige Klassifizierung als Heterotopien) im Vordergrund zu stehen. In einem erweiterten Verständnis, als Vorgehensweise im Transformation Design, kann das Konzept der Heterotopie als Grundlage dafür dienen, diese nicht-normativen Gegenräume *aktiv zu erfinden*. Weitere Konkretisierungen, Potentiale und Beispiele für eine *Heterotopische Praxis* finden sich im Folgenden:

Heterotopische Praxis als Entwurf zwischen Welten

Heterotopien können die ästhetische Schnittstelle, das *Interface* (vgl. Simon 1996 | 1969), zwischen Realitäten darstellen, eine Lokalisierung von utopischen Gedankenkonstrukten im Gegenwärtigen (vgl. Foucault 1992 | 1967) und damit ein Raum, ein Verbindungsstück zwischen Gegenwart und Zukünften, unterschiedlichen Systemen, innen und außen. Damit kann eine *Heterotopische Praxis* Erfahrungen und Absorptionen von Ungewissheiten dienen (vgl. Baecker 2015) und als ‚Erfahrungsraum‘ Sicherheit, Hoffnung und Motivation spenden. Dabei geht es nicht um die, wie etwa im Format der Reallabore oder der Zukunftswerkstätten typische, Vorwegnahme von Varianten des Zukünftigen, sondern um ein *Hinzufügen* von Vorstellungen des Andersartigen.

Heterotopische Praxis als konstruktive Andersartigkeit

Ein Imaginieren des Andersartigen, des Verschiedenen, ist nicht an das rein Rationale gebunden und eröffnet Denk- und Handlungsräume, die mit Vorstellungskraft, Wünschen, Träumen und Ängsten gefüllt werden können, um Alternativen zum Status Quo zu erdenken und zu materialisieren, um Handlungsoptionen zu eröffnen; *Heterotopische Praxis* manifestiert diese Fantasien in ästhetischer Form. Dafür könnte versucht werden, auf das bekannte Konzept der ‚Was wäre wenn?‘-Fragen zurückzugreifen, den *what-if questions* (Dunne / Raby 2013). Dabei bleibt jedoch zu bedenken, dass die Ästhetik einer *Heterotopischen Praxis* einer sinnlichen Erfahrung ‚im Feld‘ folgt, nicht der im ‚White Cube‘, und gleichzeitig mehr nach dem Gegenentwurf als dem des Wünschenswerten strebt. Dabei ist eine gewisse Bezugnahme der *Heterotopischen Praxis* auf Gegenwärtiges empfehlenswert, denn ohne *jegliche* Referenz zu Bestehendem, kann es an Anknüpfungspunkten mangeln, die für die Charakteristik des *Gegenentwurfs* notwendig sind und zudem Zugänglichkeit erzeugen.

Verlagert sich die *Heterotopische Praxis* also vom Gegenentwurf zum *freien* Entwurf, droht sich ihr Transferpotential zu verlieren (vgl. Kap. 10.3) – dies stellt kein unmittelbares Ausschlusskriterium dar, doch ein zu bedenkender Aspekt, besonders im Rahmen der Verortung der Designforschung in der *General Human Ecology*. Ein Entwurf von Heterotopien kann dabei als konstruktive Erweiterung reiner Gegenwartskritik fungieren und neben einer kritischen Betrachtungsweise einen alternativen Vorschlag erzeugen. Doch manchmal kann auch *keine* Umsetzung, nur das Fantastische, der geeignetste Vorschlag sein, als konstruktive Andersartigkeit des Weglassens, des Nichthandelns (vgl. Kap. 9.10), Heterotopien als Nicht-Räume, wie wenn Simon schreibt:

„Designing is a kind of mental window shopping. Purchases do not have to be made to get pleasure from it” (Simon 1996 | 1969: 164).

Heterotopische Praxis als Übung in Ambiguitätstoleranz

Die *Heterotopische Praxis* kann als eine Übung in *Ambiguitätstoleranz* (Frenkel-Brunswik 1949) verstanden werden. Eine Einübung des Persönlichkeitsmerkmals, der „Fähigkeit, Mehrdeutiges zu [erschaffen und zu] ertragen“ (Deutschlandfunk Kultur 2019) für sowohl Transformation Designer*innen als auch Stakeholder*innen, Co-Designer*innen, Zivilbevölkerung ...

„Gut oder böse, schwarz oder weiß, Freund oder Feind: So sehen viele Menschen die Welt. Dass die Dinge oft weniger eindeutig sind, halten sie nur schwer aus – und das macht sie anfällig für Populisten. Doch die Fähigkeit, Mehrdeutigkeit zu akzeptieren, lässt sich trainieren“ (Deutschlandfunk Kultur 2019).

Aus heterotopischen Praxen können emanzipatorische Ästhetiken – Erfahrungsräume – erwachsen, die im Kontext von Populismus, Fake News und politischen Extremen Bestand haben. Insbesondere durch ihren fragenden und womöglich auch Unsicherheit, mindestens implizit Komplexität, vermittelnden Charakter, der zur Diskussion und Aushandlung einlädt und diese nicht vorwegnehmend vereinfacht und vermeintlich beantwortet. Ein damit einhergehender Einsatz von Transformation Design als Diskurswerkzeug (vgl. Kap. 7.2) beschreibt sowohl das Interesse an einer designerischen Involvierung als auch ein Verständnis von widersprüchlichen und krisenhaften Situationen als etwaige Chance zur Aushandlung von Wert- und Weltvorstellungen.

Heterotopische Praxis als Spielplatz

Das Entwerfen von Heterotopien kann als ein Spielen mit neuen Zugängen und Perspektiven verstanden werden. Ein Raum des freien Entwurfs, des Hinterfragens, des Kritisierens und des Ironisierens. Ein Spiel voller Provokationen und Möglichkeiten, als ein Anbieten und Aufzeigen von Handlungsmacht und -möglichkeiten, ein Raum für kollektives Gestalten, verwirrende Irritationen oder bewusste dadaistische Ausführungen, hineingeworfen in die Ernsthaftigkeit der Realität.

Heterotopische Praxis als Dogmatismus-Filter

Heterotopien lassen sich als Vergegenwärtigungen des Anderen verstehen. Werden sie dogmatisch, fliegt das schnell auf, schließlich sind sie real, erfahrbar und angreifbar. Sie erheben keinen Anspruch auf wahr oder falsch, gut oder schlecht, schön oder hässlich, sie stehen vorschlagsweise zwischen diesen Kategorien ethisch-moralischer Einordnungen, doch versuchen sie ‚die Richtigen‘ zu sein, scheitern sie. Eine *Heterotopische Praxis* versteht sich als normativitätsanzeigende, fehlbare und temporäre DiskutantIn, die das Andersartige ästhetisch erfahrbar werden lässt:

„The importance of projection and the significance of synthetic practice. Abductive reasoning, micro-utopias, scenarios and visions. Making things tangible and thus vulnerable” (Jonas et al. 2016: 14).

Heterotopische Praxis als selbstbewusste Bescheidenheit

Heterotopische Praxis zeichnet sich durch eine „bescheidene Hybris“ (Jonas 2018: 19) aus, beschreibt selbstbewusste Entwürfe, doch wendet sich von weltrettenden Ansprüchen und unangemessen hohen Potenzialzuschreibungen des Designens ab. *Heterotopische Praxis* beschreibt ein Abwägen und Spielen zwischen Aneignungen und Eröffnungen mit einer ‚hydralischen Hybris‘: Ein Körper mit vielen Hälsen, vielen Köpfen, vielen Perspektiven. Vielleicht gibt es den einen einzelnen Kopf, mit dem Ziel der Weltrettung, der die anderen motiviert und ansteckt, während diese sich nicht verleiten lassen und dennoch die nächsten ‚kleinen‘ Schritte aushandeln, denn ein Patentrezept kennen sie alle nicht; und insgeheim wissen sie um diesen Umstand, aber die Vision hält trotz des Bewusstseins ihrer Unerreichbarkeit einen gegenseitig motivierenden Idealismus aufrecht; erhält Bedrohlichkeiten und Sanftheit.

Heterotopische Praxis als subversive Doppelstrategie

Heterotopische Praxis als Entwurf im Schutz der als naiv belächelten Utopie, einer nicht ernstzunehmenden Vision, mit dem Potential, eben diese, durch ihr Ausprobieren in der Praxis, zu verstetigen. Auf Metaebene: Heterotopien als *Ausprobierorte* und selbstbewusste Inszenierungen designerischer Forschung; als ‚Publikationsformen im Feld‘.

Heterotopische Praxis als exploratives Experiment

Aus den vorherigen Überlegungen wird deutlich, dass durch den heterotopischen Zwischenraum versucht wird, das Andere, das Alternative, vielleicht sogar das ‚Neue‘ hervorzubringen. Eine Suche nach Erfahrungsräumen, die es noch nicht (im Mainstream) gibt, ein Suchen nach Fragen, die noch nicht bekannt sind. Und damit ein Vorhaben des explorativen, erkundenden Experiments. Es entsteht eine „Fragemaschine[n]“ (Klenk 2020: 26:29 min), wenn man so will, die „(...) nicht bloß Antworten [zu geben versucht], sondern Fragen [aufwirft]“ (Klenk 2020: 26:38 min). Explorative Experimente mit der Eigenschaft eines „(...) immer scheitern könnenden Versuchens (...)“ und eines „(...) Riskierens etwas in Erfahrung zu bringen (...)“ (Klenk 2020: 28:08 min). Transformation Design als heterotopisches Experimentieren.

Heterotopische Praxis im Kontext der vorliegenden Arbeit

Die Überlegungen zum heterotopischen Experimentieren können teils direkt auf die Fälle der vorliegenden Arbeit rückbezogen werden: Das *Zukunftsbilderprojekt* (vgl. Kap. 13.1, Abschnitt I) als Versuch, Zukunftsvorstellungen in die Gegenwart zu importieren, könnte als heterotopisches Vortasten verstanden werden. Ein Versuch, Marc Augés Beobachtung „Wir wagen es nicht mehr, uns die Zukunft vorzustellen (...)“ (Augé 2019: 10) etwas entgegenzusetzen, der bisweilen jedoch verhaftet blieb, in normativen Ansprüchen an ausgefallene Vorstellungen nachhaltiger Zukünfte. Das Vorhaben des *Open Calls Corona Futures* könnte als ein Gegenraum gedeutet werden, durch den versucht wurde, ein Angebot des Innehaltens und des Reflektierens äußerer Umstände zu schaffen und sich dabei gängigen kompetitiven Eigenschaften eines Open Calls zu entziehen. Auch die Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT*, eingebettet in das *Concrete Transformation Festival* im Kulturpark Stolpe (vgl. Kap. 13.2), könnte, jedoch noch stark angelehnt an den Charakter eines Reallabors, als versuchsweise *Heterotopische Praxis* beschrieben werden. Damit stellen die praktischen Explorationen dieser Arbeit (retrospektiv betrachtet) nur versuchsweise Näherungen an eine *Heterotopische Praxis* dar und während der *Open Call Corona Futures* einer solchen am nächsten kommt, sind weitere Untersuchungen und Erprobungen anzustrengen.

9.6 Transformation Design & gesellschaftlicher Wandel

Während die vorherigen Kapitel bereits eine mögliche Eignung des Transformation Designs als Strategie zur Bearbeitung gesellschaftlicher Herausforderungen andeuten, werden nachfolgend konkretere Argumente hierfür formuliert und erläutert, wieso die Kapitelüberschrift dennoch den Begriff des ‚Wandels‘ anstatt den der ‚Herausforderungen‘ beinhaltet. Damit wird im nachfolgenden Kapitel Forschungsfrage 1.1 (vgl. Kap. 1.3) behandelt:

Eignet sich Transformation Design als Strategie zur Bearbeitung zeitgenössischer, gesellschaftlicher, sozial-ökologischer Herausforderungen?

Hierfür muss vorab die schon mehrfach besprochene Normativität erneut angeführt werden. Denn die nachfolgend konstatierte Eignung, wird durch die dieser Arbeit zugrunde liegenden Haltungen und Standpunkte eingefärbt (vgl. Kap. 3.3 und 9.2). Folgende Überlegungen und Argumente verstehen sich als Bestätigung der Eignung des Transformation Designs als angemessene Strategie zur Bearbeitung zeitgenössischer, gesellschaftlicher, sozial-ökologischer Herausforderungen:

Die Offenheit des Transformation Designs, unter Einbezug der Überlegungen zur Einordnung als *Placement* (Buchanan 1992), lässt Annäherungen zu Forschungsumgebungen im Kontext gesellschaftlicher Herausforderungen zu (vgl. Kap. 9.1). Der grundsätzlich verhandelbare *Scope* (Findeli 2010) ist im Transformation Design nicht streng begrenzt und verengt sich erst als *Scope 2*. Ordnung im spezifischen Projektkontext (vgl. Kap. 9.2). Diese Annäherung an ein Verständnis von Transformation Design schafft einen Rahmen zur Auseinandersetzung mit spezifischen Themenkomplexen innerhalb der *General Human Ecology* (Findeli 2010), bei dem Versuch der „(...) Bewusstheit der faktischen und ethischen Implikationen des Lebens und des Entwerfens (...)“ (Jonas 2018: 17) und entsprechend notwendiger Reflexion der eigenen Haltungen und Standpunkte. Letzteres kann als besondere Eignung des Transformation Designs zur Hinwendung zum Sozialen verstanden werden, denn ein reflexives, iteratives und vortastendes Vorgehen stellt eine adäquate Annäherung an komplexe, sich während der Betrachtung verändernde und nicht eindeutig definierbare, Herausforderungen dar. Eine prozessorientierte Vorgehensweise erzeugt die Möglichkeit, zwischen Konflikten unterschiedlicher Akteur*innen, Werten, verschiedenen normativen Setzungen und diversen Standpunkten behutsam zu agieren und im Prozess, *mit* diesem, *durch* Design, etwas über das Problem und das eigene Vorgehen zu lernen (vgl. Kap. 10.1).

Eine zwar notwendige eigene Positionierung (vgl. Kap. 9.3) kann im Transformation Design explizit gemacht werden, stellt jedoch nicht den Fokus des Designens dar und folgt nicht dem Anspruch, ‚recht zu haben‘. Transformation Design versucht sich an einer *Bearbeitung* von gesellschaftlichen Herausforderungen und nicht an einer *Lösung* dieser; es stellt Alternativen zur Diskussion. Damit geht die Eignung einher, nicht in dogmatische Vorstellungen zu verfallen oder ‚Wahrheiten‘ zu postulieren, sondern die eigene Perspektive mit anderen zu teilen, andere Perspektiven einzubeziehen und ‚Design-Outcomes‘ als Schnittstellen und nicht als Abschlüsse zu verstehen (vgl. Kap. 9.4). Somit besitzt Transformation Design nicht nur demokratietaugliche, sondern demokratiefördernde Eigenschaften: Durch offene und kritikfähige Vorgehensweisen, die unterschiedliche Akteur*innen mindestens bedenken, bestenfalls einbeziehen. Damit folgt Transformation Design gemeinwohlorientierten Gestaltungsversuchen, ohne Anspruch auf die richtige Vorgehensweise zu erheben und mit dem Ziel, eigenes Wissen und Skills weiterzugeben, nicht auf Designwissen als alleiniges Expertenwissen zu pochen. Dies beschreibt eine Loslösung von einem vermeintlichen Expert*innenstatus hin zu einer Auseinandersetzung auf Augenhöhe mit Stakeholder*innen in projektspezifischen Situationen.

Daraus kann abgeleitet werden, dass sich Transformation Design weniger mit gesellschaftlichen *Herausforderungen* befasst, als dass es zunächst – etwas unaufgeregter – eine erkenntnisorientierte Strategie zur Bearbeitung gesellschaftlichen *Wandels* darstellt. Spezifische Problematisierungen entstehen dabei durch normative Wertvorstellungen einzelner Transformation Designer*innen, bestenfalls gemeinsam mit entsprechenden Stakeholder*innen, aus einer Veränderungsorientierung heraus.

Das Konzept des Transformation Designs eignet sich zudem insbesondere als Strategie zur Bearbeitung gesellschaftlichen Wandels, weil es eben diese Eignung hinterfragt und damit einer mit diesem Wandel einhergehenden Komplexität mit angemessener Bescheidenheit entgegentritt. Dabei geht diese Paradoxie jedoch über den Status einer *Inkompetenzkompensationskompetenz* (Marquard 1974) – der alleinigen Kompetenz des Eingeständnisses der Inkompetenz – deutlich hinaus: Transformation Design erhebt keinen Anspruch an Lösungseigenschaften und doch greift es aktiv ein, konzentriert sich auf die *Bearbeitung*, auf den Versuch, auf die Alternative (vgl. Kap. 9.3). Auf diese Weise können Transformation Designer*innen selbstbewusst agieren und verheben sich durch die Bescheidenheit einer *Bearbeitung* dennoch nicht an Strategien vermeintlich *lösender* Weltrettung. Weitere Auseinandersetzungen mit der Frage nach der Legitimation für ein Aktivwerden durch Transformation Design findet sich im Kapitel 9.7.

Transformation Design eignet sich zudem als Transformator von wissenschaftlichen Inhalten in alltags-taugliche und für ‚Nicht-Expert*innen‘ verständliche Nützlichkeit. Somit können durch Transformation Design „Gebrauchszusammenhänge“ (Welzer 2010: 09:13 min) hergestellt werden: Zwischen abstrak-ten, in nüchterner Form publizierten und womöglich auch bisweilen als uninteressant eingeordneten wissenschaftlichen Erkenntnissen und pragmatischen und motivierenden Ästhetiken als zur Handlung einladende Angebote (vgl. ebd.). Die Eignung von Transformation Design als Strategie zum Umgang mit gesellschaftlichem Wandel wird jedoch keineswegs auf Wissenschaftskommunikation durch Ästhe-tisierungen begrenzt. Es liegt weniger in der Vermittlung von bestehenden wissenschaftlichen Erkennt-nissen – was sehr wichtig ist – als im eigenen Versuch des Erkenntnisgewinns. Denn eine besondere Eignung kann aus dem designerischen Entwurf des Anderen, des Alternativen, des Dazwischens abge-leitet werden; ein heterotopisches Experimentieren, das nicht nur Bestehendes sichtbar macht, sondern neue Perspektiven auf Gesellschaft erfindet (vgl. Kap. 9.5).

Ein wichtiger Baustein in der Annäherung an Phänomene gesellschaftlichen Wandels durch Transfor-mation Design stellen die Forschungsmodi der Veränderungsorientierung und Erkenntnisorientierung dar (vgl. Kap. 10.1): *Durch* ein Involvieren im Feld, kann sowohl etwas *über* und *für* das eigene Vorge-hen sowie *über* und *für* das bearbeitete, spezifische Projekt gelernt werden; Erkenntnisgewinne plus Veränderungsambitionen gepaart in einem Forschungsvorhaben. Zu erwähnen ist erneut, dass die Ver-änderungsorientierung eine politische Dimension beschreibt, einen motivierenden Impuls, der zu keiner Veränderung führen muss, aber einen gewissen Optimismus oder mindestens eine *Gestaltungslust* und eine Experimentierfreudigkeit impliziert. Dennoch ist die strategische Annäherung des Transformation Designs an Phänomene des gesellschaftlichen Wandels nicht frei von der Gefahr des Scheiterns und gut gemeinte Designinterventionen werden nicht zwangsläufig auch solche geworden sein (vgl. Kuster 2021: 177).

In diesem Kapitel wurde eine grundsätzliche Eignung des Transformation Designs als Strategie zur Be-arbeitung gesellschaftlichen Wandels verdeutlicht und entsprechend die implizite These der For-schungsfrage (FF 1.1) bestätigt. Es ist jedoch weiter zu ergründen, mit welcher Selbstlegitimation sich Transformation Designer*innen spezifischen Themenfeldern und Phänomenen – dann eben doch wieder *Herausforderungen* – innerhalb des ‚Wandels‘ nähern. Wie entsteht eine Legitimation, eine Art Auftrag oder ein Mandat, um die Angemessenheit von Eingriffen in gesellschaftliche Belange durch Transformation Design zu gewährleisten? Dazu mehr in den folgenden beiden Kapiteln 9.7 und 9.8.

9.7 Design ohne Klient*in

Die praktischen Ausarbeitungen dieser Arbeit wurden wiederholt von selbstaufgelegten Fragen nach und Zweifeln an der Berechtigung meines Aktivwerdens begleitet. Zwar war dieses Zweifeln offensichtlich nicht ausreichend hemmend, um jedes Ausprobieren bereits im Keim zu ersticken, doch erzeugte es dennoch Unsicherheiten. Wiederholt kam die Frage nach der Rolle von Auftraggeber*innen im und für Transformation Design auf, sowie Überlegungen, inwieweit eine solche ‚Gegenposition‘ existieren muss, um meinem Handeln Berechtigung zu verleihen. Die Bezeichnung Auftraggeber*in wird hier analog zu Klient*innen eingesetzt. Dieses Kapitel widmet sich den Forschungsfragen 1.2 (vgl. Kap. 1.3):

*Wie legitimiert sich Transformation Design als eine solche Strategie [zur Bearbeitung gesellschaftlicher Herausforderungen]? Wer beauftragt – bestimmt eine Problematik für – Transformation Designer*innen? Welche Erkenntnisse birgt ein kritischer Blick auf traditionelle Strukturen zwischen Designenden und Klient*innen und was passiert, wenn diese aufgebrochen werden? Wie könnten ‚Designer*innen-Klient*innen-Beziehungen‘ im Transformation Design aussehen?*

Im Rahmen der hier vorliegenden Designforschung wurde die Frage nach deren gesellschaftlicher Legitimation wiederholt zu Zeitpunkten relevant, als aus dem Forschungskontext entspringende Ausarbeitungen aus diesem heraustraten und Einzug in den ‚realweltlichen Alltag‘ nahmen. Forschungsspezifische Erkenntnisinteressen begannen sich mit veränderungsorientiert ausgerichteten Ambitionen zu vereinen. Dies beschreibt ein realweltlich eingebettetes und projektorientiertes Forschen im Transformation Design – *Transformation Design als Forschung* (vgl. Kap. 10.1). Die sich involvierenden Vorgehensweisen dieser Arbeit und ein Eintritt in realweltliche Belange zeigen sich etwa bei der Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* (im Kontext der Neugestaltung des Areals eines ehemaligen Betonwerks), dem *Open Call Corona Futures* (im Kontext der weltweiten Coronapandemie) oder im begrenzten Maße im Ausstellungskontext des *Speichelauffangbehälters* (als designerische Reflexion im Kontext einer öffentlichen Ausstellung). Doch kann es im Bereich dieser aus dem Forschungskontext heraustretenden Versuche von ‚Transformativen‘ überhaupt Aufträge und Legitimation aussprechende Klient*innen geben? Bestehen notwendige Eindeutigkeiten in Form von klaren Aufträgen singulärer Auftraggeber*innen?

Ein Auftrag wird traditionellerweise einer Problemlösungslogik unterworfen, die nicht im Fokus einer transformationsdesignerischen Praxis steht, denn diese verfolgt im Kern das Vorschlagende, die Alternative, das Andersartige (vgl. Kap. 9.5). Dennoch soll das Konstrukt und die Logik von

Auftragsvergabe und damit einhergehender Legitimation zur Bearbeitung eines Sachverhalts als Hilfswerkzeug zur Erreichung von Handlungsberechtigung eingesetzt werden.

Wahrscheinlich spiegelt das Verlangen nach einem Auftrag vor allem gewohnte, persönliche Abhängigkeitsverhältnisse wider, die ich scheinbar recht nachhaltig nach einem ersten traditionellen Designstudium vor einigen Jahren und darauffolgender Zeit als freiberuflicher Gestalter eingeübt hatte. Trotzdem haben in dieser Arbeit nicht-beauftragte Ausarbeitungen stattgefunden. Meine normativen Vorstellungen und daraus abgeleiteten Berechtigungen schienen meinen Zweifeln gegenüber ausreichend Überzeugungskraft zu besitzen, so dass ich aktiv werden und die jeweiligen Vorhaben vor mir selbst im Rahmen der vorliegenden Forschungsarbeit legitimieren konnte. Der normative Zugang sorgte für Handlungsfähigkeit und Selbstlegitimation, gewissermaßen durch eine ‚Selbstbeauftragung‘ (vgl. Kap. 9.3), doch eine darüberhinausgehende gesellschaftliche Legitimation geht mit dieser Strategie nicht automatisch einher.

Eine Legitimation für eine Handlung, die auf mehr Akteur*innen als nur die eigene Person Auswirkungen hat, ist stets, wenn möglich unter Einbezug entsprechender Stakeholder*innen, zu diskutieren. Doch auf eine aus einer generellen Einigkeit entstehende Legitimation zu warten oder diese einzufordern, scheint ebenso naiv, wie davon auszugehen, dass ein solcher Konsens überhaupt vorhanden sein kann. Wie kann also mit dem Dilemma umgegangen werden, dass eine grundsätzliche *Eignung* zur Bearbeitung gesellschaftlichen Wandels durch Transformation Design zwar angenommen wird (vgl. Kap. 9.6), ein Aktivwerden durch normative Problematisierungen ermöglicht werden kann (vgl. Kap. 9.3), Schnittstellen zwischen Systemen entstehen (vgl. Kap. 9.4) und durch eine Ästhetik des Heterotopischen einen undogmatischen Vorschlagscharakter einnehmen können (vgl. Kap. 9.5), aber all dies nicht von eindeutigen und dem Design traditionellerweise Aufgaben zuweisenden Klient*innen beauftragt wird?

Zunächst ist zwischen folgenden beiden Aspekten zu differenzieren: Zum einen *theoretische* Problematisierungen von ‚Welt‘, die völlig legitim, selbstständig, auch allein stattfinden können. Dieser Aspekt wurde im Kapitel 9.3 *Normativität als Ressource* geschildert. Zum anderen das *Aktivwerden* durch Transformation Design, das auf abstrakter Ebene im Kapitel 9.4 und im Kapitel 9.5 verdeutlicht wurde. Ein Aktivwerden, ein Engagement oder eine ‚Transformative‘ wird zunächst durch kein Gesetz, keine Regel oder Einschränkung verhindert, doch insbesondere das Design, das traditionellerweise durch eine*n Klient*in beauftragt und somit legitimiert wird, ist in seinem natürlichen – weitestgehend kapitalistischen – Wirkungskontext zur Abarbeitung von Aufträgen konditioniert. Aus diesem Grund mag die Frage nach einem etwaigen Auftrag des Transformation Designs trivial, bisweilen irrelevant wirken, doch praktizierende Designer*innen werden vielleicht ebenfalls einen notwendigen Klärungsbedarf zum Ausbruch aus gewohnten Mustern verspüren. Zudem stellt der *Scope* 1. Ordnung im Transformation

Design einen Wirkungsbereich mit unscharfen Grenzen dar, streift unterschiedlichste Felder und Akteur*innen (vgl. Kap. 9.2) und unbedachte Eingriffe in realweltliche Belange, ohne Überlegungen zu Legitimationen, Implikationen, Folgeerscheinungen und darüber, wessen Interessen (nicht) tangiert werden, wären unreflektiert.

Um der Frage nach einer Legitimation des Transformation Designs im Kontext von Eingriffen in gesellschaftliche Belange weiter nachzugehen, wird zunächst ein Blick auf traditionelle Abhängigkeitsverhältnisse zwischen Designenden und Klient*innen geworfen, um die Entstehung von Legitimation designerischen Wirkens im Ursprung zu untersuchen.

Die Designer*in-Klient*in-Affäre

Design kann in vielen Facetten und Subformen als dienstleistende Disziplin verstanden werden: Klient*innen definieren ein Problem, formulieren einen Auftrag, für den Designer*innen akquiriert werden, um, in der Regel unter Kontrolle der Auftraggebenden, ein Outcome zu generieren und schließlich wieder getrennte Wege zu bestreiten (siehe Abb. 27). In einem klaren und hierarchischen Abhängigkeitsverhältnis zwischen Designenden und Klient*innen beschreibt der durch letztere vergebene Auftrag damit sowohl den (monetär) motivierenden Antrieb für Designende als auch eine Legitimation designerischen Handelns; zumindest in der Logik der Rahmung – des *Scopes* – eines traditionellen Designauftrags (vgl. Kap. 9.2).

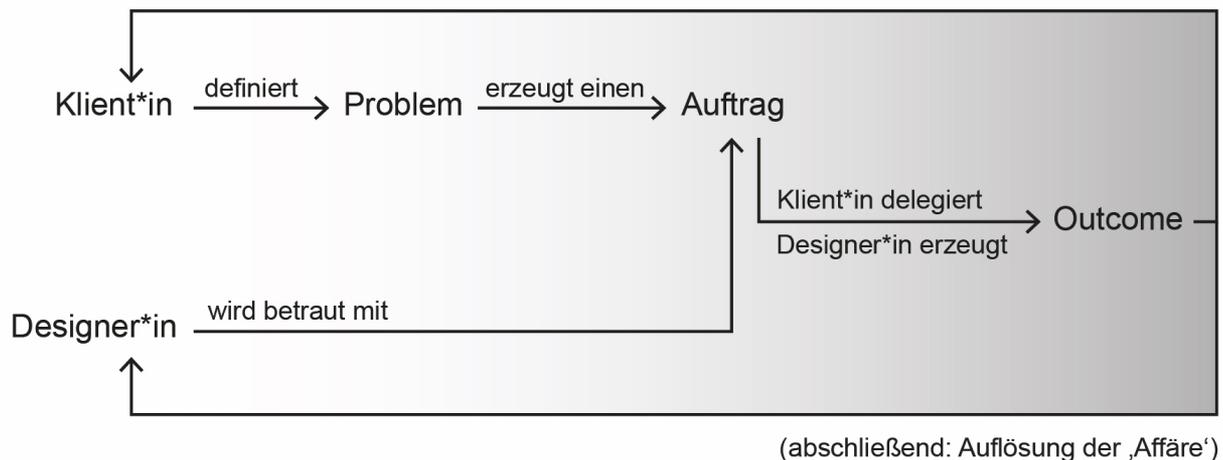


Abb. 27: Designer*in-Klient*in-Affären (überarbeitete Abbildung aus Kuster 2021: 175)

Daraus ergibt sich, dass Designende tendenziell nicht für die Definition des zu bearbeitenden Problems (der Problematisierung) zuständig sind und somit individuelle *Stances* (vgl. ebd.) der Designenden vernachlässigt werden müssen, denn Klient*innen bestimmen den Fokus der Ausarbeitung auf Basis *ihrer* eigenen *Stances* (vgl. Kuster 2021: 175); was dies für die Verantwortung von Designenden bedeutet, wird im Kapitel 9.9 aufgegriffen. Dass die Einstellungen von Designenden zudem grundsätzlich ‚besser‘ als die von Klient*innen seien, soll an dieser Stelle nicht suggeriert werden; die Ausführung versteht sich als Beobachtung von Hierarchien im Designprozess, nicht als Wertung. Wertend wird es jedoch zeitweise im folgenden Teil dieses Abschnitts, der, in Form einer Übertreibung, weitere Facetten der Affäre zwischen Designer*innen und Klient*innen darlegt und dafür archetypisch-kapitalistische Beispiele zur Verdeutlichung heranzieht.

Eine Zuspitzung: Die normativen und häufig marktorientierten Vorstellungen von traditionellen Klient*innen erschleichen sich ihre gesellschaftliche Legitimation in Form manipulativer und durch Design verführend ästhetisierter Angebote. Zugegebenermaßen stellt dies einen hinterlistigen Geniestreich Konsument*innen entmündigender Strategien zur Erreichung von Partikularinteressen dar. Dies wird durch Designer*innen verwirklicht, die als ‚gestalterische Übersetzer*innen‘, anhand der Vorstellungen der Klient*innen, vermeintlich sinnhafte, kurzweilige und Bequemlichkeit steigernde ‚Designlösungen‘ generieren. Die Verhandelbarkeit der *Scopes* und *Stances* der Klient*innen, zwischen ihnen und den Designer*innen, ist dabei stark begrenzt, wird aber nicht gänzlich ausgeschlossen:

„The client seeks to control professionals not only by defining their goals of design[,] but also by reacting to the plans they propose” (Simon 1996 | 1969: 153).

Durchaus kann eine produktive Symbiose zwischen Designer*innen und Klient*innen entstehen, jedoch wird diese aus der hierarchisch höher gestellten Position letzterer überwacht: Designende stellen traditionellerweise kreative Sparringspartner*innen in flexiblen, aber von Klient*innen kontrollierten *Scopes* dar, während diese Rahmungen durch die *Stances* eben dieser Klient*innen gefestigt werden – in der Regel steht dabei der Markterfolg im Fokus. Zwei Beispiele: Designer*innen können sicher zum Überdenken einer produktspezifischen Materialentscheidung beitragen, etwa wenn sich ein anderes Material als das ursprünglich für das Produkt geplante im Designprozess als effizienter herausstellt. Entstehen jedoch Grundsatzfragen und -vorschläge, die potenziell den Eindruck erwecken die Rentabilität des unternehmerischen Vorhabens gefährden zu können schrumpfen Verhandlungsspielräume.

Aufträge für verzwickte Probleme?

Wenn Transformation Design jenseits tradierter Marktvorstellungen verstanden wird, bewegt es sich auch jenseits traditioneller Auftragslagen – Klient*innen, die zur Handlung legitimierende Aufträge verleihen, scheinen sich aufzulösen; ebenso bekannte Abhängigkeitsverhältnisse, Verantwortungen oder Hierarchien zwischen Klient*innen und Designer*innen. Doch entsprechen Eingriffe von Transformation Designer*innen überhaupt den Eigenschaften von outcome-orientierten, vordefinierten und nur geringfügig verhandelbaren Problemlösungslogiken, die eindeutig beauftragt und legitimiert werden können? Wäre es hilfreich sich auf die Suche nach Klient*innen in diesem Feld zu begeben oder geht mit dem Transformation Design eine Loslösung von diesen einher?

Um die Diffusität von (nicht) gerechtfertigten, (nicht) beauftragten oder (nicht) legitimen Handlungen im Kontext des Designs im Sozialen und Ökologischen zu verdeutlichen wird ein Beispiel angeführt: Wer vergibt den Auftrag dafür, die Erderwärmung zu versuchen zu reduzieren, sich mit dem Artensterben auseinanderzusetzen oder soziale Gerechtigkeit zu begünstigen? Die Erde oder die Natur formulieren von sich aus kein Anliegen etwas gegen den Klimawandel zu unternehmen, Tiere äußern selbst keinen Auftrag zur Unterstützung ihrer Schutzbedürftigkeit und soziale Ungleichheiten bauen häufig auf Ungerechtigkeiten auf, die der Erhaltung von Privilegien einzelner dienen und damit konträre Positionen und Konflikte in Zielinteressen beschreiben (vgl. Kuster 2021: 176f). Das Beispiel verdeutlicht, dass diesen verzwickten Problemen kaum eindeutige Auftraggeber*innen zuschreibbar sind. Die traditionellerweise konkreten, häufig singulären Klient*innen werden diffuser. Herbert Simon bedenkend, ließe sich damit wie folgt umgehen:

„It may seem obvious that all ambiguities should be resolved by identifying the client with the whole society” (Simon 1996 | 1969: 153).

Diese These der Auflösung aller Mehrdeutigkeiten von komplexen und nicht klar zu definierenden Herausforderungen in einem Verständnis von ‚Gesellschaft als Klientin‘, beschreibt die fiktive Annahme des Vorhandenseins einer konsensuellen Gesamtgesellschaft. Da ein allumfänglicher gesellschaftlicher Konsens jedoch weder einen vorhandenen noch wünschenswerten Zustand darstellt, kann die These zunächst nur als abstrakte Utopie dienen. Im realweltlichen Kontext bestehen diverse Ansichten unterschiedlichster Stakeholder*innen auf Welt; Beauftragungen von Designer*innen auf Basis eines gesamtgesellschaftlichen Konsenses sind weder erwartbar noch anzustreben. Aufträge und Legitimation transformationsdesignerischer Praxis scheinen nicht unmissverständlich aufzutreten.

Mit der Suche nach einer Legitimation des eigenen Schaffens im Kontext des Gesellschaftlichen ist das Transformation Design jedoch nicht allein. Nachfolgend wird aus diesem Grund zunächst ein Blick auf unterschiedliche Praxisakteur*innen geworfen, die ebenfalls auf Bereiche des Sozialen oder des Ökologischen in unterschiedlichen Formen einzuwirken versuchen, und zudem werden entsprechende (Selbst-) Legitimationsstrategien ihrer Eingriffe betrachtet:

(Selbst-) Legitimationsstrategien – Beispiele aus der Praxis

Das Künstlerkollektiv *Zentrum für Politische Schönheit (ZPS)* beschreibt folgende Strategie, um das Handeln ihrer Organisation zu legitimieren: Zu Beginn stehe das Auserwählen von jemandem oder etwas als Mandant*in. Diese Auswahl scheint maßgeblich durch ihre normative Perspektive bestimmt zu werden und stelle eine Legitimationsgrundlage dar. Diese*r Mandant*in könne dann durch eine Kontaktaufnahme – wenn es sich etwa um eine bestimmte Personengruppe handelt – ein Mandat an das *ZPS* aussprechen. Stakeholder*innen eines bestimmten Problems werden dafür beispielsweise vor Ort, physisch aufgesucht. In welcher Form dieses Mandat exakt formuliert wird, bleibt in der Beschreibung des *ZPS* unklar. Alternativ könne ein solches Mandat anhand einer freien Interpretation entstehen, wenn etwa Tiere oder die Erde als Mandant*innen verstanden werden, die nicht selbstständig ein solches Mandat äußern; auf diese Weise könne Tier- oder Umweltschutz, so scheint es gemeint zu sein, legitim ‚beauftragt‘ werden. Ein Mandat beschreibt das *ZPS* dabei als einen „Auftrag oder eine Ermächtigung ohne genaue Handlungsanweisungen“ (ZPS 2014). Mitgetragen wird eine durch dieses Mandat entstehende Praxis, so das *ZPS*, durch sogenannte Unterstützer*innen. Diese erzeugen (mutmaßlich durch eine hohe Anzahl?) sowohl eine gesellschaftliche Legitimation als auch monetäre Unterstützung für bestimmte Vorhaben. Unterstützer*innen stellen dabei entweder die Mandant*innen selbst dar (vergleichbar mit Lobbyist*innen oder Akteur*innen in Bürgerinitiativen) oder sind von ihnen getrennt, wenn es etwa um Umweltschutz geht, die Erde die Mandantin darstellt und Privatpersonen als Unterstützer*innen auftreten und beispielsweise Umweltschutzmaßnahmen oder -aktionen finanziell mittragen (ganzer Absatz vgl. ZPS 2014: 08:32 min – 12:46 min).

Nach den Schilderungen des *ZPS* und der Vagheit der konkreten Auftrags- und Mandatsvergabe ließe sich behaupten, dass die beschriebene Vorgehensweise vor allem die Konstruktion eines rhetorischen Sprachspiels darstellt; eine Strategie, die eine normative und subjektive (Schein-) Legitimation durch eine Selbstermächtigung erzeugt, vor allem im Falle freier Interpretationen von Mandaten. Das *ZPS* legitimiert ein Handeln also mitunter gänzlich selbstständig und nutzt dafür eine rhetorische Strategie, die nur bedingt zu tatsächlicher gesellschaftlicher Legitimation führen kann, da eigene normative Annahmen ihre Praxis maßgeblich – bisweilen moralisierend – leiten. Dabei ist dennoch zu bedenken, dass sich ihre Vorhaben mitunter aus Spenden von laut eigener Angabe über 3000 „Kompliz*innen“

finanzieren (ZPS 2021), was durchaus als eine Art partielle gesellschaftliche Legitimation dargelegt werden kann. Der Verdeutlichung der ‚Auftragsstrategie‘ des ZPS schließt sich folgende Frage an: Beschreibt die vom ZPS angewandte Konstruktion zur Legitimation ihrer Praxis eine Notwendigkeit der reflexiven Selbsttäuschung, zur Erreichung von Handlungsfähigkeit im Kontext dringlicher Herausforderungen, oder verdeutlicht sie ein selbstgefälliges, paternalistisch-autoritäres Helferleinsyndrom? Während diese Frage ironisch-plakativen Untertons vermutlich in keinem der beiden Extreme zu beantworten ist, soll es an dieser Stelle bei dieser Feststellung verbleiben. Zudem wird auf die Besonderheit hingewiesen, dass das ZPS seine Reflexionen zur Erlangung eines Auftrags (in seinem Sprachgebrauch: eines Mandats) explizit in Form eines Vortrags in die Öffentlichkeit trägt und somit seinen Entscheidungsprozess transparent darzustellen versucht. Aus dieser selbstaufgelegten Rechtfertigung ihres Handelns lässt sich ein ausgeprägtes Interesse zur Erlangung von Legitimation deuten. Ob die Legitimationsstrategie des ZPS durch ihre Offenlegung tatsächliche Entscheidungsabläufe abbildet, inwiefern sie notwendige selbstbewusste Annäherung an Probleme oder eher überwältigende Ermächtigung darstellt, ist im projektspezifischen Einzelfall zu klären. Dies soll an dieser Stelle nicht weiter diskutiert, sondern ein Blick auf weitere Legitimationsformen geworfen werden.

Weiterführend wird das *Pilotprojekt Grundeinkommen (PG)* betrachtet, das dem Vorhaben folgt, eine breite Studie zum bedingungslosen Grundeinkommen in Deutschland, durch eine testweise Einführung eines solchen Einkommens, durchzuführen. Finanziert wird das Anliegen durch Spenden aus der Zivilgesellschaft. Die Initiator*innen scheinen hierbei aus den aktiven Zahlungen von Einzelpersonen eine Art Auftrag abzuleiten, wenn sie schreiben: „Jede Privatperson kann spenden und somit AuftraggeberIn werden“ (PG 2021). In diesem Fall entstehen also eine Legitimationsdeutung – eine Beauftragung – und eine monetäre Handlungsfähigkeit zur Umsetzung des Projektvorschlags durch konkrete einzelne Personen, die die Absichten der Initiator*innen teilen, das Selbstverständnis des Projektes befürworten und dies durch eine finanzielle Unterstützung zum Ausdruck bringen. Eine Stärkung der Legitimation entsteht zudem durch den Angebotscharakter des Projektes selbst; dadurch, dass Menschen aus der Zivilbevölkerung an der Untersuchung teilnehmen.

Wird ein Blick auf die Website von *Fridays For Future Deutschland (FFF)* geworfen, beginnt diese mit der Aussage: „Die Klimakrise ist eine reale Bedrohung für die menschliche Zivilisation (...)“ (FFF 2021). Damit scheint die menschliche Zivilisation als schützenswert betrachtet zu werden und dieses Anliegen FFF ausreichend (Selbst-) Legitimation zu verleihen, um in unterschiedlichsten, kreativen, friedlichen, dezentral organisierten und wunderbaren Formaten aktiv zu werden. Gleichzeitig stellt die Bedrohung der Klimakrise eine Gefahr für insbesondere jüngere und zukünftige Generationen dar; entsprechend können viele der jüngeren Unterstützer*innen der FFF gleichzeitig als Stakeholder*innen verstanden werden.

Ein Verständnis der gegenwärtigen und zukünftigen katastrophalen Auswirkungen der Klimakrise beschreibt dabei die handlungsleitende Position, die von unterschiedlichsten Akteur*innen aus Zivilbevölkerung, Vereinen, NGOs und Wissenschaft ebenfalls gestützt wird. In diesem Zusammenhang ist der seit jüngerer Vergangenheit andauernde Popularitätszuwachs der politischen Partei *Die Grünen* zu erwähnen, deren Interessen durch Umfragen und Wahlen demokratisch legitimiert werden. Zu bedenken ist, dass eine demokratische Legitimation jedoch keine generalisierbares Mandat der Gesamtgesellschaft ist, sondern eine Mehrheitsentscheidung, die nicht die Interessen aller abbildet. Die Schnittmengen der Interessen der Partei *Die Grünen* mit den Ambitionen von *Fridays For Future* sind dabei unbestreitbar (wenn auch in der Partei in deutlich liberalerer Ausprägung), während Luisa Neubauer – als eine der Hauptorganisator*innen der *FFF* Deutschland – bei gleichzeitiger Parteimitgliedschaft bei den *Grünen* eine Schlüsselrolle als Bindeglied zwischen der Partei und *FFF* einnimmt. Diese Verknüpfung und die durch den Zuwachs an Rückhalt und Mitgliedern der *Grünen* beschriebene demokratische Stärkung, ließe sich als eine zeitlich verzögerte *Annäherung* an eine demokratische Legitimation des Handelns von *FFF* deuten. Eine partielle – vielleicht auch temporäre – gesellschaftliche Legitimation, die stetig (und hoffentlich weiterhin) anwächst.

Während sich die drei Beispiele (*ZPS*, *PG*, *FFF*) in ihrem Umfang, ihren Interessen und ihrer Ästhetik nur schwerlich vergleichen lassen, wird dennoch deutlich, dass in allen Fällen eine normative Ausrichtung ein Aktivwerden maßgeblich zu leiten scheint. Der erste Schritt der Problematisierung scheint in allen drei Organisationen normativ durchgeführt worden zu sein, stellt eine Selbstlegitimation dar und bestätigt die Ausführungen zur *Normativität als Ressource*, um aktiv zu werden (vgl. Kap. 9.3). Die Art und Weise des Transfers dieser Problematisierungen in Handlungsermächtigungen, Aufträge oder Mandate zum tatsächlichen Aktivwerden, entstehen dabei jedoch recht unterschiedlich: Das *Zentrum für Politische Schönheit* scheint sich in Teilen selbst zu ermächtigen und beauftragt und legitimiert sich bisweilen rhetorisch konstruiert. Das *Pilotprojekt Grundeinkommen* leitet durch ihre finanziellen Unterstützer*innen ein als solchen kommunizierten ‚Auftrag‘ ab. *Fridays For Future Deutschland* legitimiert sich (retrospektiv und implizit) annähernd demokratisch durch inhaltliche Überlappung mit einer politischen Partei, die durch *FFF* wiederum selbst Rückenwind erfährt.

Im vorliegenden Verständnis transformationsdesignerischer Praxis wird angenommen, dass ein Aktivwerden durch Transformation Design eine projektspezifische gesellschaftliche Legitimation zumindest anstreben sollte. Unsicherheiten diesbezüglich wirft jedoch die Beobachtung auf, dass eine partielle gesellschaftliche Legitimation durchaus auch im Nachhinein entstehen kann und in einem solchen Fall eben nur durch einen vorausgehenden, mutigen und zunächst selbstlegitimierten Entwurf entsteht. Diese Deutung lässt sich aus der retrospektiv ansteigenden, partiell-gesellschaftlichen Legitimation des Aktivwerdens von *Fridays For Future* ableiten.

Auch ein Rückblick auf das Projekt *Zukunftsbilder* ist im Kontext von Auftrag und Legitimation interessant, denn während dieses von der normativen Annahme ausging, dass „es notwendig ist, Zukunftsbilder zu skizzieren, um den Nachhaltigkeitsdiskurs um Bilder und Vorstellungen einer anderen, nachhaltigen modernen Welt anzureichern und ihn damit zu verändern“ (Norbert Elias Center 2017), erhält es retrospektiv ebenfalls folgenden Legitimationsnachtrag: Zwar unterlag das Vorhaben keiner expliziten Beauftragung und fundierte im Kern auf einer Selbstlegitimation, doch entsprach es der für *Futurzwei* typischen Prämisse der ‚Enkeltauglichkeit‘ (vgl. etwa FUTURZWEI – Stiftung Zukunftsfähigkeit 2017), die die Notwendigkeit generationengerechter und nachhaltiger Umgangsformen mit Welt beschreibt. Genau dieser Aspekt wurde im Mai 2021 vom Bundesverfassungsgericht als Grundlage unserer Gesellschaft anerkannt. Die Präsidentin des *Bundesverbands Erneuerbarer Energien e.V.* Simone Peter schrieb zusammenfassend dazu: „Das Bundesverfassungsgericht hat unmissverständlich klar gemacht, dass Politik enkeltauglich handeln muss“ (BEE 2021). Die Ambitionen des *Zukunftsbilderprojektes* können somit retrospektiv – so ließe sich das Urteil im Kontext des vorliegenden Kapitels mit Blick auf dieses Projekt verstehen – durch das gerichtliche Urteil als von höchster Stelle legitimiert verstanden werden. Es lässt sich folgern: Im Nachhinein ist es zwar nicht mehr möglich Aufträge einzuholen, doch legitim können Vorgehensweisen auch im Prozess und sogar retrospektiv werden.

Noch ein weiterer Blick in die Praxis: Ein etwas anderes Beispiel als die Vorherigen stellen die *Neuen Auftraggeber* dar. Diese Organisation versucht einen Rahmen zu schaffen, um Herausforderungen oder Probleme zu bearbeiten, die sie nicht selbst vorschlägt oder als solche vordefiniert. Der Akt der Problematisierung wird an die Zivilgesellschaft weitergegeben. Diese wird dazu eingeladen auf die Organisation mit ihren Vorstellungen zuzugehen. Die Akteur*innen werden dann, entsprechend des Namens der Organisation selbst, als neue Auftraggeber*innen bezeichnet. Auf der Internetseite der Organisation wird das Konzept wie folgt erläutert: „Neue Auftraggeber sind Menschen, die etwas verändern wollen. Sie beauftragen Künstlerinnen und Künstler damit, Kunstwerke zu entwickeln, die in ihrer Stadt oder ihrem Dorf Antworten auf drängende Fragen geben“ (Neue Auftraggeber 2021). Die Organisation der *Neuen Auftraggeber* stellt Mediator*innen bereit, die das jeweilige Anliegen oder Problem von Menschen aus der Zivilbevölkerung zu greifen versuchen und dann zwischen diesen Stakeholder*innen und eigens akquirierten Künstler*innen vermitteln (vgl. ebd.). So entsteht letztendlich ein Auftrag für eine*n Künstler*in, moderiert durch die Organisation der *Neuen Auftraggeber*, jedoch vergeben durch die konkreten Stakeholder*innen. Letztendlich sollen dabei „gemeinnützige, öffentliche und nicht kommerzielle Kulturgüter“ (ebd.) entstehen. Anzumerken ist, dass die Organisation der *Neuen Auftraggeber* dennoch aus den an sie herangetragenen Aufträgen selbst auszuwählen scheint. In letzter Konsequenz des Prinzips der *Neuen Auftraggeber* – eine dienstleistende Vermittlung – müsste jedoch im Grunde

auch jeder noch so unmoralische oder menschenfeindliche Auftrag angenommen werden. Da dies weder wünschenswert ist noch tatsächlich in der Praxis umgesetzt wird, muss also ein gewisser Filter mit hineinspielen, der hier bis auf weiteres unklar bleibt. Es findet also keine vollständige Abgabe von Verantwortung an die Zivilgesellschaft statt, sondern es wird die thematische Ausrichtung und die Auswahl eines Problembereiches an die Zivilbevölkerung ausgelagert, während dies wiederum eine Hinwendung zu diesem Thema, moderiert durch die *Neuen Auftraggeber*, zu legitimieren versucht. Dies kann sowohl als Akt der Emanzipation der Zivilbevölkerung verstanden werden als auch als Flucht der Organisation aus der eigenen Verantwortung und selbstständiger Problematisierung. Die *Neuen Auftraggeber* folgen in ihrem Aktivwerden einem ähnlich crowd-basiertem Angebotscharakter wie das *Pilotprojekt Grundeinkommen* und erhalten ihre Legitimation durch eine Beauftragung von Akteur*innen aus der Zivilbevölkerung, die sich selbst dazu entscheiden, Auftraggebende zu werden. Anders als das *Pilotprojekt Grundeinkommen* haben die *Neuen Auftraggeber* diesen Angebotscharakter jedoch in eine Art Methode überführt und verfolgen selbst kein projektspezifisches Zielvorhaben, was sie ebenfalls vom *ZPS* und *FFF* unterscheidet. Die normative Ausrichtung der *Neuen Auftraggeber* beschreibt mutmaßlich eher eine Meta-Ebene, im Sinne von Ambitionen Stakeholder*innen selbst zu ermächtigen; woraus sich abstrakte Wertvorstellungen demokratischer, kollaborativer oder hierarchiereduzierter Ausrichtung deuten lassen; jedoch keine thematisch-projektspezifischen Zielvorhaben. Doch auch hier ist zu bedenken: Die aus der Zivilgesellschaft heraus Aufträge erteilenden Personen sind spezifische Stakeholder*innen. Sie können zwar einen Auftrag und damit eine Legitimation zur Handlung aussprechen, doch auch solche Handlungsanweisungen implizieren nur partikulare Interessen und keinen gesellschaftlichen Konsens.

Reflexion zur Legitimation transformationsdesignerischer Praxis

Anhand der Betrachtung der traditionellen Designer*in-Klient*in-Affären konnte verdeutlicht werden, dass von Klient*innen ausgesprochene Aufträge zwar eine eindeutige Handlungsanweisung erzeugen, jedoch lediglich eine limitierte, gegebenenfalls eine manipulierte, jedoch keine gesellschaftliche Legitimation erzeugen können. Ein Auftrag kann zwar zu einer Annäherung an gesellschaftliche Legitimation führen, jedoch nur in begrenztem Rahmen. Somit können Aufträge projektspezifische und partikulare Legitimationen zur Handlung erzeugen, das Dilemma zwischen notwendiger gesamtgesellschaftlicher Legitimation und Eingriffen des Transformation Designs in gesellschaftlichen Wandel aber nicht auflösen. Ohne eine konsensuelle Gesamtgesellschaft, die auch keinen erstrebenswerten gesellschaftlichen Zustand beschriebe, können keine generalisierbaren Aufträge oder daraus folgende gesamtgesellschaftliche Legitimationen existieren. Durch die exemplarisch angeführten Praxisakteur*innen konnte gezeigt werden, dass eine klare Auftragslage in diesem Feld nicht existent ist und

unterschiedliche Umgangsversuche mit dieser Tatsache nur eingeschränkt und nicht allumfassend über Selbstlegitimationen hinausgehende Berechtigungen erzeugten.

Die zu Beginn des Kapitels aufgeworfenen Forschungsfragen (FF 1.2) erneut aufgreifend wird deutlich, dass ein Beschreibungsversuch konkreter Klient*innen für die Transformation Design Praxis kein hilfreiches Vorhaben darstellt; ebenso wenig wie ein Versuch der Ableitung von Aufträgen für das Transformation Design. Notwendiger ist eine Klärung, wie mit der Tatsache umgegangen werden kann, dass eben solche Klient*innen im Kontext von verzwickten Problemen nicht mehr eindeutig vorhanden sind, dementsprechend keine eindeutigen Aufträge vergeben und Annäherungen an gesellschaftlich legitimes Handeln umso schwieriger werden. Eine Möglichkeit der generellen Legitimation von Transformation Design Vorhaben ist nicht vorhanden. Transformation Designende müssen sich damit abfinden, auch ohne traditionelle Klient*innen aktiv zu werden: Als Designer*innen ohne Klient*innen und entsprechend als Designer*innen ohne Aufträge.

Die Folgerungen zur vorsichtigen Lösung vom traditionellen Auftrag im Transformation Design verdeutlichen erneut, dass sich solche Vorhaben nicht in konstruierten und kontrollierbaren Situationen bewegen, sondern in solchen voller Gegensätzlichkeiten und unterschiedlicher Perspektiven. Wenn also kein unmissverständlicher und Eingriffe durch Transformation Design legitimierender, gesellschaftlicher Auftrag ausgemacht werden kann, dann sollte zumindest stets eine projektspezifische Rollenklärung zwischen Designenden und Gesellschaft oder spezifischen Stakeholder*innen unternommen werden, um Vorgehen und Absichten transparent zu machen.

Eine solche Klärung von Rollenverständnissen und entsprechendem Verhalten folgt dann logischerweise nicht mehr dem Versuch, einen Auftrag zu erlangen oder gesamtgesellschaftlich legitim vorzugehen, sondern sich in einer behutsamen und reflektierten Vorgehensweise zu üben, um eine Angemessenheit im Einzelfall anzustreben. Letztendlich hilft nur die notwendige normative Problematisierung zu Beginn, aus der dieses behutsame Aktivwerden folgt, das der Reflexionsaufgabe der Berücksichtigung unterschiedlicher Wertvorstellungen unterliegt und bestenfalls unter Einbezug von Stakeholder*innen stattfindet. Wenn letztere nicht involviert werden, stellt dies zwar ebenfalls ein mögliches Aktivwerden im Transformation Design dar, welchem jedoch das Risiko innewohnt, in arrogante, bisweilen autoritäre Gestaltungsversuche abzuweichen.

Die geschilderten Erkenntnisse zum Transformation Design ohne traditionelle Klient*innen abschließend wird zum nächsten Kapitel übergeleitet. Dieses befasst sich mit Rollenverständnissen von Transformation Designer*innen und auftrags-, aber nicht hoffnungslosen Versuchen des Aktivwerdens.

9.8 Autonome, kooperative & fluide Transformation Designer*innen

Das im vorherigen Kapitel untersuchte ‚Konstrukt‘ des Auftrags zwischen Designenden und Klient*innen konnte als Hilfswerkzeug dienen, um traditionelle Strukturen zwischen diesen beiden Akteur*innen zu überdenken und im Kontext des Transformation Designs zu diskutieren. Während der Bearbeitung der Forschungsfrage 1.2 im vorherigen Kapitel wurde deutlich, dass Transformation Design nur eine spezifische und keine generalisierbar legitime Strategie für Eingriffe in gesellschaftlichen Wandel darstellen kann. Es lassen sich zudem schwerlich explizite Aufträge für Transformation Designer*innen ableiten und traditionelle Designer*innen-Klient*innen-Beziehungen sind nur in begrenztem Maße auf das Transformation Design transferierbar. Aus diesem Grund wird sich weiterführend der Forschungsfrage 3.3. (vgl. Kap. 1.3) gewidmet und ein Vorschlag für transformationsdesignerische Selbst- und Rollenverständnisse unterbreitet:

Inwiefern können die von Valerie Brown identifizierten Rollen innerhalb von „community-based inquiry“ (Brown 2010: 71) zur Klärung transformationsdesignerischer Selbst- und Rollenverständnisse beitragen?

Brown schlägt sechs unterschiedliche Rollenverständnisse vor, innerhalb derer in gesellschaftliche Belange eingreifende Akteur*innen (im Fall dieser Arbeit: Transformation Designer*innen) verortet werden beziehungsweise sich selbst positionieren können. Die Art solcher Eingriffe beschreibt Brown als „community-based inquiry“ (Brown 2010: 71) und verdeutlicht mit dem Einsatz des Begriffs *community* (hier verstanden als ‚Gemeinschaft‘) spezifische Gruppen innerhalb einer Gesellschaft. Diese Gruppen oder Gemeinschaften bezeichnet Brown als jeweils einzigartig und verschieden von allen anderen, aber dennoch über Netzwerke miteinander verbunden (siehe ebd.); mehr oder weniger stabile, mehr oder weniger große Subsysteme innerhalb einer vernetzten *Weltgesellschaft* (vgl. Luhmann 1971). Damit wird deutlich, dass sich Browns Vorschlag in der Praxis im Kontext von projektspezifischen Eingriffen ansiedelt.

Folgende sechs Rollen sieht Brown für eine Einordnung oder Positionierung vor, die sich zur Klärung unterschiedlicher Machtverhältnisse eignen; zwischen Akteur*innen, die sich gesellschaftlichen Eingriffen widmen, und entsprechend spezifischen Gemeinschaften innerhalb derer beziehungsweise mit denen solche Eingriffe stattfinden:

„to work as a community: belonging;
to work within a community: sharing;
to work with a community: partnership;
to work on behalf of a community: delegate;
to work for a community: employee;
to work on a community: observer”
(Brown 2010: 71).

Diese Zustandsbeschreibungen verdeutlichen unterschiedliche Grade der Involvierung von Designenden und verschiedene Qualitäten der ‚Gesprächssituation und -hierarchie‘ zwischen Designenden und Stakeholder*innen (vgl. Jonas 2019: 292). Zudem verdeutlicht das Spektrum der sechs Positionen ein Kontinuum zwischen externer, außenstehender Einflussnahme (*observer*) und Vorstößen, die unmittelbar aus einer Gemeinschaft entspringen (*belonging*) (vgl. ebd.). In der Mitte zwischen diesen Extremen liegen die Bereiche partnerschaftlicher und kooperativer Prozesse zwischen Designenden und Stakeholder*innen.

Angelehnt an Browns Vorschläge werden im Folgenden drei transformationsdesignerische Rollen- bzw. Selbstverständnisse vorgestellt und damit projektspezifische Macht-, Interessens- und Konfliktverhältnisse zwischen Transformation Designer*innen und Stakeholder*innen verdeutlicht.

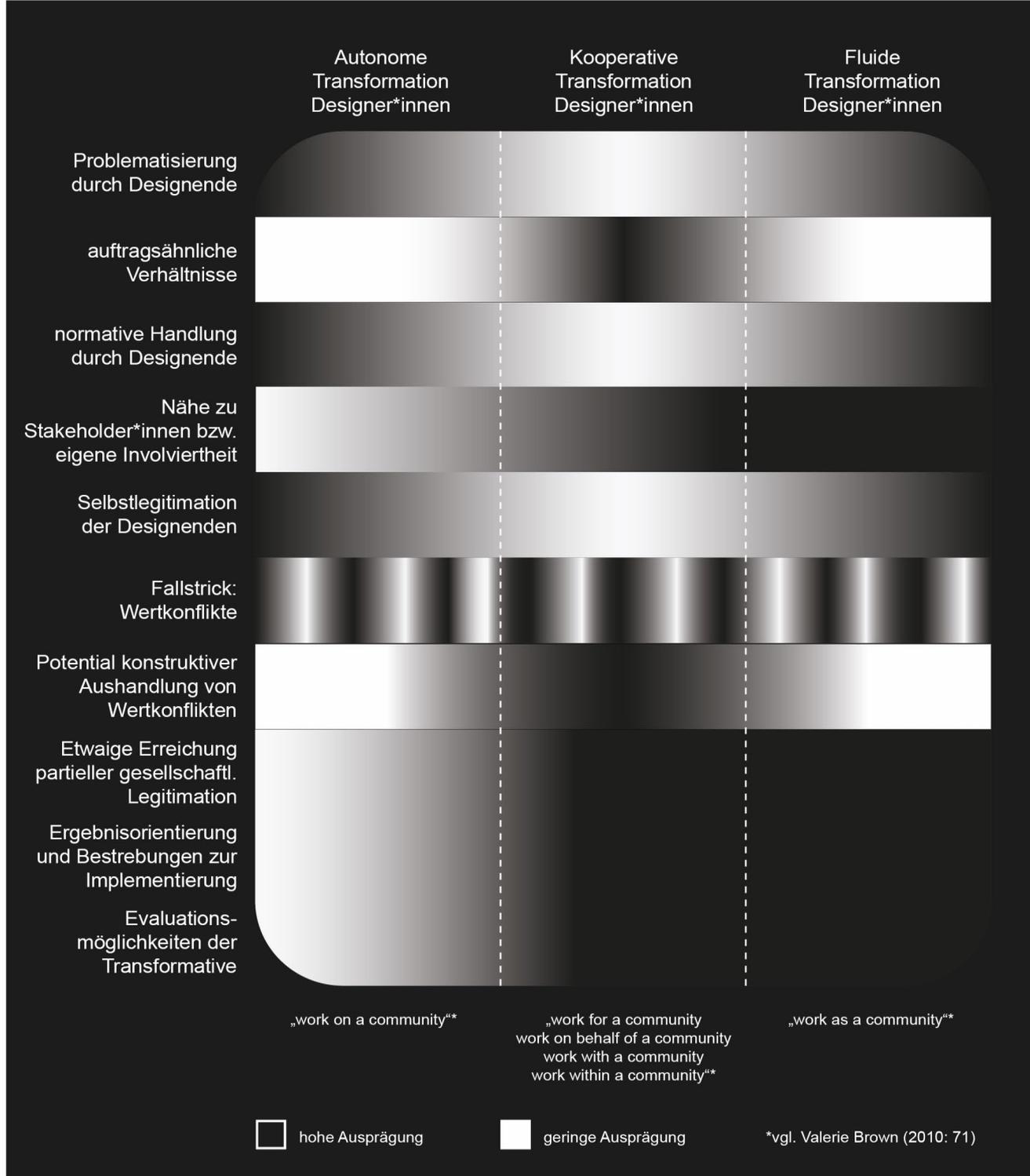


Abb. 28: Autonome, kooperative und fluide Transformation Designer*innen

Autonome Transformation Designer*innen

Autonome Transformation Designer*innen erklären durch eine normative Problematisierung einen Zustand aus dessen reiner Existenz als Problem. Eine entsprechend autonome transformationsdesignerische Praxis folgt dem Versuch der Entwicklung, Darstellung oder sogar Implementierung von normativen Vorstellungen der Designenden.

Eine Legitimation wird von den Designenden sich selbst gegenüber ausgesprochen; eine Art Selbstbeauftragung, die sich vom Bedarf an unmissverständlichen und auftragsvergebenden Klient*innen löst.

Autonomes Transformation Design übt sich darin, sich durch Beobachtungen und Annahmen empathisch in Perspektiven anderer hineinzusetzen und diese zu interpretieren. Die selbstständige Erteilung einer Handlungsermächtigung kann aus einem Verständnis der Ausübung altruistisch gemeinter ‚Lobbyarbeit‘ entspringen: Autonome Transformation Designer*innen interpretieren und legitimieren ihr Engagement damit im Rahmen der fiktiven Vorstellung von Gesellschaft als Klientin (Simon 1996 | 1969: 153). Diese Interpretation ist dabei jedoch zwangsläufig durch die normativen Deutungen der Designenden, von etwaigen Anliegen von Gesellschaft als Klientin, eingefärbt und bedarf besonderer Selbstreflexion und eines Bewusstseins über eigene ‚blinde Flecken‘, Voreingenommenheit und die Gebundenheit an die eigene persönliche Perspektive.

Eine dem autonomen Transformation Design ähnelnde Vorgehensweise lässt sich im Verständnis von Friedrich von Borries bei seiner Beschreibung ‚entwerfender Designer*innen‘ ablesen:

„Für seine Vorhaben – egal, mit welcher Haltung er agiert – wird der entwerfende Designer von niemandem einen Auftrag erhalten. Der Ausgang aus der eigenen Unterworfenheit kann nur, um noch einmal Kant zu paraphrasieren, durch den Ausgang aus der eigenen Unmündigkeit erfolgen. Statt auf Aufträge zu warten, muss der entwerfende Designer, im Gegensatz zum unterworfenen, sich selbst beauftragen, sich selbst das Mandat erteilen, verantwortungsvoll – und damit auch politisch – zu handeln“ (Borries 2016: 63).

Solche *entwerfenden Designer*innen*, die im Kontext dieses Kapitels als autonome Transformation Designer*innen verstanden werden könnten, agieren im Rahmen ihrer Selbstermächtigung bisweilen in deutlicher Distanzierung von Stakeholder*innen der entsprechenden Gemeinschaft innerhalb der sie einzugreifen versuchen.

Diese Positionierung und die dadurch eingenommene Rolle beschreibt die Extremform externer Planer*innen – *citizen designer* (Jonas in Herlo et al. 2017: 4712) – die ‚von außen‘ an einer Gesellschaftsvorstellung arbeiten. Brown (2010: 71) beschreibt dies als „work on a community“.

Autonomes Transformation Design kann Ausdruck in kreativen, künstlerischen, aktionistischen und persönlichen Statements finden und kritische, spekulative, provokative, kontroverse, ästhetisierende, visionäre und utopische Vorschläge zum Vorschein bringen. Ein Engagement kann sich etwa als Aktivismus für ‚unbequeme‘ Themen wie Klimawandel, soziale Gerechtigkeit, Artensterben oder andere Beispiele äußern, deren Stakeholder*innen bisweilen nur schwerlich oder erst zukünftig direkt adressierbar sind (vgl. Kuster 2021: 180) und somit nur versucht werden kann, sich interpretativ und antizipierend ihrer Wünsche anzunehmen. Entwürfe des autonomen Transformation Designs können zwar Ansprüche auf Implementierung proklamieren, stellen jedoch eher selbstbewusste Statements mit disruptiven Symbolcharakter dar und lassen sich damit vornehmlich als Artefakte verstehen (vgl. Kap. 9.4). Hierbei stehen persönliche Interessen autonomer Transformation Designer*innen und die Verdeutlichung ihrer individuellen politischen Positionierung im Vordergrund. Eine somit ausgeprägt normative – bisweilen moralische – Praxis im autonomen Transformation Design bringt nur ein geringes Potential von *Imaginationsarsenalen* (Foucault 1992 | 1967) mit sich. Weniger entstehen Schnittstellen, *Interfaces*, zwischen inneren und äußeren Umgebungen (Simon 1996 | 1969), sondern konkrete Darstellungen von Zuständen, die autonome Transformation Designer*innen vorsehen (vgl. Kap. 9.4).

Eine externe Planungsperspektive des autonomen Transformation Designs birgt zudem unterschiedliche Fallstricke: Zum einen liegt das Abtauchen von Transformation Designer*innen in die Positionen von autonomen und freien Künstler*innen nah, wodurch der Wirkungsbereich des Transformation Designs aufgelöst werden würde: Da in der vorliegenden Arbeit dem Verständnis gefolgt wird, dass der Wirkungsrahmen im Transformation Design trotz des offenen Verständnisses als *Placement* (vgl. Kap. 9.1) mit einer Verortung innerhalb des *Scopes* der *General Human Ecology* (Findeli 2010) einhergeht, läuft ein Verständnis von Transformation Design als freies künstlerisches Vorhaben Gefahr, sich in einer Loslösung von jeglichem *Scope* zu trivialisieren; zumindest den Bezug zur Designforschung zu verlieren (vgl. Kap. 9.2).

Zum anderen besteht die Gefahr moralisierender Befangenheit von autonomen Transformation Designer*innen und einer unbewussten Ausübung von Vorgehensweisen, die dazu neigen, die adressierten Stakeholder*innen oder eine Gemeinschaft zum abstrakten Konstrukt der ‚Gesellschaft als Klientin‘ zu verallgemeinern. Damit ginge die Einzigartigkeit verzwickter Probleme und spezifischer Gemeinschaften verloren, Betroffene würden nicht einbezogen, sondern überwältigt oder bevormundet werden und Designer*innen nähmen möglicherweise autoritäre und paternalistische Züge an.

Haltungen und Standpunkte – *Stances* (Findeli 2010) – von Transformation Designer*innen entziehen sich durch eine distanzierte Haltung bisweilen potentiellen Wertkonflikten, die zwar auftreten können, deren Aushandlung jedoch keine Absicht autonomer Transformation Designer*innen darstellen muss. Dabei laufen sie Gefahr, ihre Vorstellungen ins Dogmatische zu verlagern. Außerdem besteht die Gefahr, dass die Kontrolle über den Eingriff und daraus folgende Implikationen verloren geht, das Vorhaben ‚aus dem Ruder läuft‘, der vermeintliche Überblick aus der externen Perspektive trügt oder aber auch, dass sich im Prozess die Wahrnehmung einstellt, dass das eigene Vorgehen nicht mehr zu verantworten ist.

Aus einem autonomen Transformation Design hervorgehende Gestaltungsversuche verorten sich demnach auf einem Grat zwischen mutiger Pionierarbeit und autoritärer Bevormundung. Das *Zentrum für politische Schönheit* lässt sich exemplarisch für das Agieren an dieser Schwelle heranziehen (vgl. Kap. 9.7), auch wenn es eigene Aktionen selbst nicht als ‚Transformation Design‘ betitelt.

Eine partielle gesellschaftliche Legitimation für spezifische Eingriffe des autonomen Transformation Designs kann – wenn überhaupt – nur retrospektiv durch anschließende Befürworter*innen entstehen.

Die praktischen Explorationen dieser Arbeit lassen sich nicht als autonomes Transformation Design beschreiben. Die im Abschnitt IV. *Der Speicherauffangbehälter* (vgl. Kap. 7.7) beschriebene Installation weist durch den ‚Statement-Charakter‘ der persönlichen Reflexion jedoch eine Nähe zum beschriebenen Ansatz auf.

Wird über die Finanzierung von autonomem Transformation Design nachgedacht, können unterschiedliche Möglichkeiten in der Praxis in Betracht kommen. Einige Beispiele hierzu stellen folgende Varianten dar: Fördergelder von Städten, Ländern, Bund oder NGOs, Akquisition von Spendengeldern, Crowdfunding-Modelle, Einsatz von Eigenkapital ...

Kooperative Transformation Designer*innen

Kooperative Transformation Designer*innen besitzen zwar klare Haltungen und Standpunkte, erheben einen Zustand aus dessen reiner Existenz als Problem, jedoch unter Einbezug – wenn möglich kooperierend – mit entsprechenden Stakeholder*innen und Betroffenen. Somit wenden sie sich gemeinsam mit Stakeholder*innen einem von diesen problematisierten Zustand zu; Designende problematisieren nicht selbst, sondern unterstützen gegebenenfalls dabei. Eine entsprechend kooperative transformationsdesignerische Praxis folgt dem Versuch, differenzierte Vorschläge unter Einbezug der normativen Vorstellungen der Betroffenen zu erzeugen und dabei dennoch andere, konträre oder alternative Absichten und Interessen zu berücksichtigen.

Eine Legitimation für ein solches Agieren entsteht durch den Einbezug von und die Kooperation mit Akteur*innen aus einer spezifischen Gemeinschaft. Kooperatives Transformation Design zeigt damit eine gewisse Nähe zu auftragsähnlichen Verhältnissen, wahrt getrennte Rollen zwischen professionellen Transformation Designenden und betroffenen Stakeholder*innen, während auf eine Auseinandersetzung auf Augenhöhe abgezielt wird. Die Stakeholder*innen werden nicht als klassisch hierarchisch reglementierende Klient*innen verstanden, sondern ein Verständnis zwischen diesen beiden Parteien als konstruktive und kritische Sparringspartner*innen wird verfolgt. Kooperatives Transformation Design stellt demnach eine ‚professionelle Praxis‘ dar. Ein solches Verständnis lässt sich ebenfalls in der Annäherung des *Design Councils* an den Begriff des Transformation Design ablesen:

“Whereas designers traditionally were brought in to respond to a given brief, the groups in this community of practice work ‘upstream’ of the traditional brief. Their involvement begins before the design brief is formulated, working with user groups and organisations to understand the scope of the issue and define the right problem to tackle. In this way, up to half of a project’s timescale may be given over to problem definition and creating the right brief to answer” (Design Council 2006: 20).

Kooperatives Transformation Design äußert sich in der Unterbreitung inklusiver Angebote, die sich an den Bedarfen der Stakeholder*innen ausrichten, aber dennoch grundlegende normative Vorstellungen der Designenden berücksichtigen können. Kooperatives Transformation Design kann damit als reflektierte und von Stakeholder*innen legitimierte ‚Transformations-Dienstleistung‘ verstanden werden, die sich dennoch nicht unterordnen oder anbieten muss. Damit beschreibt kooperatives Transformation Design die Möglichkeit, in einen konstruktiven Austausch mit – gegebenenfalls auch oppositionellen – Stakeholder*innen zu gehen. Denkbar wären potenziell auch Vorgehensweisen, die Stakeholder*innen durch subversiv-kooperative Strategien zu unterwandern versuchen.

In diesem Verhältnis entstehen neue Varianten von ‚Auftrag‘, ‚Mandat‘, Kooperation oder Co-Designer*innentum, die Stakeholder*innen als Expert*innen ihrer Situation anerkennen und deren aktive Rolle bedenken. Denn, wie Herbert Simon schreibt:

„The members of an organization or a society for whom plans are made are not passive instruments, but are themselves designers who are seeking to use the system to further their own goals” (Simon 1996 | 1969: 153).

Kooperative Transformation Designer*innen agieren im Rahmen enger Zusammenarbeit mit Betroffenen und befinden sich somit an der Grenze zur eigenen Involviertheit innerhalb des zu bearbeitenden Problems. Diese Positionierung und die dadurch eingenommene Rolle beschreibt eine Verortung *zwischen* externen Planer*innen (siehe: Autonome Transformation Designer*innen) und aus eigener Betroffenheit heraus agierenden, ineinander verschwimmenden Stakeholder-Designer*innen (siehe nächster Abschnitt: Fluide Transformation Designer*innen). Brown (2010: 71) einbeziehend stellt sich ein solches Vorgehen in Form folgender Varianten dar: „work within / with / on behalf of / for a community“.

„(...) the individual design researcher understands himself/herself as a politically and socially acting individual. The latter implies role conflicts between the professional and the citizen that are new and have to be reflected upon: between the poles [of] the citizen designer [vgl. Autonome Transformation Designer*innen] and the designing citizen [vgl. Fluide Transformation Designer*innen]” (Jonas in Herlo et al. 2017: 4712).

Kooperatives Transformation Design findet dabei Ausdruck in einem Vorschlagscharakter, der, trotz der professionellen und gewissermaßen auch traditionellen Wahrung der Rollen von Designenden und Stakeholder*innen, zu einer klaren Abgrenzung von tradierten Ansätzen lösungsorientierter Dienstleistung führt. Eine fluide transformationsdesignerische Praxis kann sich der kooperativen Auseinandersetzung mit gemeinschaftsspezifischen, symptomatischen Auswirkungen von Problemen widmen, um zunächst eine gemeinsame Annäherung an ein Problemverständnis zu erarbeiten. Im Anschluss steht die Ausarbeitung von Vorschlägen, Anstößen oder Inspirationen im Vordergrund, die zu neuen Betrachtungsformen vorliegender Probleme einladen oder auch ganz andere, un/mögliche Vorstellungen jenseits des Problems durch heterotopische Angebote zur Diskussion stellen (vgl. Kap. 9.5). Kooperative Transformation Designer*innen versuchen damit weder zwangsläufig die Anliegen / Probleme von Stakeholder*innen zu lösen, noch Lösungsansätze zu implementieren, sondern *Imaginationsarsenale* (Foucault 1992 | 1967) zu erzeugen. Entwürfe des kooperativen Transformation Designs lassen sich damit vornehmlich als *Interfaces* (vgl. Kap. 9.4) verstehen, die andere, andersartige, neue, alte oder ungewohnte Blickwinkel und Handlungsmöglichkeiten anbieten. Transformative Heterotopien – gewissermaßen Lern- und Erfahrungsräume – stellen die ‚Change-Dienstleistung‘ dar.

Kooperative Transformation Designer*innen entwickeln Optionen und Varianten, positioniert als vermittelnde Schnittstelle – ähnlich der *Boundary Objects* (Star / Griesemer 1989) –, die Reflexionen zwischen unterschiedlichen (Sub-) Systemen offeriert (vgl. Kap. 9.4) und erfahrbar gemacht wird als heterotopisches Experiment. Damit geht mit dem kooperativen Transformation Design eine besondere Qualität einher: Es verfolgt weder etwaige ins Moralische überlaufende Interventionen (siehe: Autonomes Transformation Design), noch versucht es normative, vielleicht sogar persönliche Anliegen aus eigener Betroffenheit heraus abschließend durchzusetzen (siehe: Fluides Transformation Design). Diese besondere Qualität beschreibt eine nicht-normativ fixierte, offene, Ambiguitäten zulassende und reflektierte Vorgehensweise.

Die partiell involvierte Rolle des kooperativen Transformation Designs birgt jedoch auch Fallstricke: Eine ständige Reflexion, der allumfängliche Versuch des Einbezuges unterschiedlicher Perspektiven und Sichtweisen und eine etwaige daraus folgende Entgrenzung von jeglicher normativer Wertung, kann zu radikaler Toleranz führen, grundlegende ethische Vorstellungen trivialisieren und die Einnahme einer nihilistischen Grundhaltung der Designenden begünstigen. Eine solche Haltung säße dem Dilemma des *Toleranz-Paradoxons* auf (Popper 2003 | 1945), das ein derartig tolerant ausgeprägtes Verständnis von Welt beschreibt, das zulässt durch Intoleranzen abgeschafft zu werden. Während Haltungen und Standpunkte – *Stances* (Findeli 2010) – der Designenden im kooperativen Transformation Design eine differenzierte, teils zurückhaltende Ausprägung besitzen, kann eine nihilistische Sichtweise die gänzliche Loslösung von diesen bedeuten. Aus diesem Grund müssen im kooperativen Transformation Design normative Vorstellungen von Designenden und Stakeholder*innen aneinanderprallen dürfen, um Wertkonflikte auszuhandeln, während die normativen Vorstellungen der Designenden keinerlei Sonderstatus oder Anspruch an Durchsetzung besitzen – sie sind nicht überprivilegiert.

Zudem besteht die Gefahr, dass kooperative Transformation Designer*innen in Bequemlichkeiten delegierter Aufgabenzuweisung von traditionellen Klient*innen zurückfallen: Ein gegebenenfalls begrenzter Wirkungsbereich des Transformation Designs im Kontext von Problematisierungen durch Stakeholder*innen, kann dazu einladen, sich auf einen strenger limitierten *Scope* (Findeli 2010) zu beschränken. Stakeholder*innen würden in diesem Fall wieder eher die traditionelle Rolle von Klient*innen einnehmen (vgl. Kap. 9.7). Auf diese Weise kann kooperatives Transformation Design von einer reflektierten Change-Dienstleistung in die Rolle archetypischer Designdienstleistenden zurückfallen und somit anfällig werden für Greenwashing, ‚Socialwashing‘, Aneignung zeitgenössisch ‚gehypter‘ Problemthemen oder Komplexitätsreduktion von verzwickten Herausforderungen zur kurzzeitigen Symptombehandlung. Damit besteht die Möglichkeit, dass sich kooperatives Transformation Design in eine vom Kapitalismus für dieses vorgesehene und von diesem kontrollierbare Nische begibt (vgl. Kap. 4 hinsichtlich der Ursprünge des Transformation Designs in UK).

Zu bedenken bleibt jedoch, dass die Wertvorstellungen von Designenden keinesfalls richtiger, besser sein oder höheren moralischen Standards als die der Stakeholder*innen unterliegen müssen und Grundannahmen der Designenden auch durchaus völlig unangemessen, ausbeutend oder menschenverachtend sein können (vgl. ebd.). Klient*innen könnten zudem auch einen deutlich besseren Überblick als die vermeintlich moralisch höher gestellten Designenden haben. Ebenso ist dieser Absatz durchaus stark von *meinen* normativen Vorstellungen eingefärbt und beschreibt Grundannahmen, die keinem Konsens unterliegen.

Aus einem kooperativen Transformation Design hervorgehende Gestaltungsversuche verorten sich auf einem Grat zwischen dem Versuch Stakeholder*innen zum Imaginieren einzuladen, Optionen aufzuzeigen, inspirierenden heterotopischen Experimenten nachzugehen *und* einem Bestehen auf professionelle Designer*innen-Klient*innen-Beziehungen. Letzteres beschreibt Verhältnisse, in denen sich Designende sowohl anbieten und von Klient*innen ausgenutzt werden (können) oder sich aber auch symbiotische Beziehungen einstellen können. Somit kann kooperatives Transformation Design auch seitens der Stakeholder*innen (oder eben Klient*innen) angestoßen werden und sinnstiftende Arbeit im Kontext humaner, nachhaltiger und sozialer Vorstellungen ermöglichen – und auch hier werden meine persönlichen Grundannahmen deutlich, die nicht als gesetzt verstanden werden müssen.

Sowohl die *Neuen Auftraggeber* als auch das *Pilotprojekt Grundeinkommen* können als mit dem vorliegenden Verständnis von kooperativem Transformation Design verwandte Praxisbeispiele genannt werden (vgl. Kap. 9.7), auch wenn sich diese nicht selbst im Rahmen der Begrifflichkeit des kooperativen Transformation Designs verorten. Beide Beispiele besitzen einen vorschlagenden und nur im speziellen und begrenzten Bereich implementierenden Charakter. Bei den *Neuen Auftraggebern* entstehen beispielsweise (inspirierende, ko-kreativ entwickelte) Kulturgüter und im *Pilotprojekt Grundeinkommen* eine temporäre Umsetzung eines bedingungslosen Grundeinkommens im Rahmen einer Studie. Der vorschlagende Charakter des kooperativen Transformation Designs muss keine ganzheitliche Implementierung, von aus diesem Ansatz hervorgehenden Entwürfen, vorsehen oder bedenken. Während die beiden Praxisbeispiele dennoch in Teilen eine Implementierung anstreben können sich kooperative Transformation Designer*innen als selbstbewusste Gestalter*innen von un/möglichen Vorstellungen verstehen deren spezielle Kompetenz nicht im Lösen von Problemen, sondern im Auffächern von Problemverständnissen und -zugängen liegt.

Eine partielle gesellschaftliche Legitimation für Eingriffe des kooperativen Transformation Designs entsteht durch die direkte Kooperation mit und der Ausrichtung an gemeinschaftsspezifischen Stakeholder*innen und damit einer Orientierung an partiellen öffentlichen Interessen.

Mehrere praktische Explorations dieser Arbeit lassen sich als kooperatives Transformation Design einordnen. Sowohl die Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* als auch der *Open Call Corona Futures* beschreiben eine offene Näherung, eine normative, aber zurückhaltende Positionierung des Designenden, einen Angebots- und Vorschlagscharakter und kein Bestreben eine abschließende, allumfängliche Lösung zu erzwingen, sondern projektspezifische Angebote und Reflexionen zu generieren.

Wird über die Finanzierung von kooperativem Transformation Design nachgedacht, können unterschiedliche Möglichkeiten in der Praxis in Betracht kommen. Einige Beispiele zur Finanzierung stellen folgende Varianten dar: Anstellungsverhältnisse bei Städten, Ländern, Bund oder NGOs, sowie etwaige Aufträge zur Entwicklung von ‚Transformationsstrategien‘ oder Ähnlichem von eben diesen Akteur*innen, Not-For-Profit-Modelle, Zusammenarbeit mit Vereinen oder Bürger*innenbewegungen, kollektive oder einzelne freiberufliche Design-, Beratungs- oder Managementangebote ...

Fluide Transformation Designer*innen

Fluide Transformation Designer*innen erheben durch eine normative Problematisierung aus ihrer eigenen und unmittelbaren Betroffenheit einen Zustand aus dessen reiner Existenz zu einem Problem. Eine entsprechend fluide transformationsdesignerische Praxis folgt dem Versuch der Entwicklung und Implementierung von normativen Vorstellungen der Designenden, die gleichzeitig Stakeholder*innen sind. Im Grunde folgt dies dem Verständnis ‚aller Menschen als Designer*innen‘ (vgl. Kap. 2.1).

Eine Legitimation dafür wird von designenden Stakeholder*innen selbst ausgesprochen; eine Art Selbstbeauftragung, die sich vom Bedarf an unmissverständlichen und auftragsvergebenden Klient*innen löst, denn sie selbst vereinen beide Positionen.

Fluides Transformation Design versucht ‚eigene‘ Probleme zu bearbeiten. Die selbstständige Erteilung einer Handlungsermächtigung entsteht aus unmittelbarer Betroffenheit. Fluide Transformation Designer*innen legitimieren ihr Engagement aus individueller Notwendigkeit heraus. Diese Vorgehensweise ist dabei zwangsläufig durch die normativ-persönlichen Interessen der Designenden eingefärbt; sie sind zu gewissem Grad befangen und ein Bewusstsein über ‚blinde Flecken‘ ist schwierig zu erlangen, womit gegebenenfalls durch einen gemeinsamen Dialog mit Mitstreiter*innen reflektiert umgegangen werden kann. Fluide Transformation Designer*innen agieren als involvierte Stakeholder*innen. Damit verschmelzen diese beiden Identitäten in einer Rolle, professionelle Designer*innen und traditionelle Klient*innen werden zu einer Entität und äußern sich in einer symbiotischen und von Rollen-, Macht- und Disziplineinteilungen entgrenzter Praxis.

Diese Positionierung und die dadurch eingenommene Rolle beschreibt die Extremform involvierter, designender Stakeholder*innen – *designing citizens* (Jonas in Herlo et al. 2017: 4712) – die ‚von innen‘ an einer Gesellschaftsvorstellung arbeiten. Brown (2010: 71) beschreibt dies als „work as a community“.

Fluides Transformation Design zeigt Parallelen zum autonomen Transformation Design und kann Ausdruck in kreativen, künstlerischen, aktionistischen und persönlichen Statements finden, zielt jedoch explizit auf unmittelbare Veränderungen und Implementierungen auf individueller oder gemeinschaftsspezifischer Ebene ab.

Das folgende Beispiel verdeutlicht diese Kombination von persönlicher Implementierung und versuchter Symbolwirkung: Ein fluides Transformation Design könnte sich im Kontext der schwierigen und spekulativen Gentrifizierungssituation in Berlin in einer Hausbesetzung des selbst bewohnten Wohnraums nach Wohnungskündigung äußern, um diesen zum einen weiterhin bewohnen zu können und zum anderen ein Symbol für die problematische und auf dem Rücken individueller Mieter*innen ausgetragene Profitmaximierung von Investor*innen hinzuweisen. Eine pragmatische Implementierung und ein nach außen getragener Symbolcharakter werden hier vereint.

Eingriffe des fluiden Transformation Designs lassen sich damit vornehmlich als Artefakte verstehen. Dabei stehen persönliche Absichten der fluiden Transformation Designer*innen und die Verdeutlichung einer individuellen Positionierung und der Versuch der Einführung eigener Interessen im Vordergrund. Eine somit ausgeprägt persönliche Praxis stellt weniger ein potentiell *Imaginationsarsenal* (Foucault 1992 | 1967) im Sinne eines *Interfaces* (Simon 1996 | 1969) dar; fluides Transformation Design verhält sich in dieser Hinsicht ähnlich der autonomen Variante.

Während jedoch autonome Transformation Designer*innen vornehmlich für disruptive und öffentlichkeitswirksame Symbole sorgen, setzen fluide Transformation Designer*innen mit einer besonderen Radikalität zusätzlich an der Wurzel ihrer eigenen Betroffenheit an. Diese fluide Praxis beschreibt damit eine integrierte Form von Design, die sich Individualpersonen oder auch Gemeinschaften aneignen können und damit die Rollen von Designer*innen und Stakeholder*innen fluid in einem Hybrid vereinen: Alle sind Designer*innen (vgl. Kap. 2.1).

Auf diese Weise entstehen authentische Gestaltungsversuche, die sich jedoch nicht egozentrisch äußern müssen, sondern neben eigener Betroffenheit ebenfalls andere betroffene Akteur*innen einbeziehen und repräsentieren oder Kooperationen mit diesen eingehen können. Dabei stehen pragmatische, zielorientierte Interessen im Vordergrund, die sich innerhalb eines geschlossenen Subsystems einer ideologisch verbundenen Gemeinschaft verorten.

Die vollumfänglich involvierte Perspektive des fluiden Transformation Designs birgt jedoch auch unterschiedliche Fallstricke: Aus der persönlichen Betroffenheit womöglich sogar Gefährdung heraus, stellt sich eine Reflexion über eigene Ansichten, Vorgehensweisen und Ziele aufgrund etwaiger Befangenheiten als schwierig dar. Gefestigte Haltungen und Standpunkte – *Stances* (Findeli 2010) – der nun designenden Stakeholder*innen sorgen für Bestrebungen innerhalb eines eng begrenzten Wirkungsrahmens – *Scope* (Findeli 2010) –, um persönliche Belange zu bearbeiten. Wertkonflikte zwischen eigenen Vorstellungen und denen anderer sind hier unvermeidbar, können sich in konträren und verhärteten Positionen äußern; eine Aushandlung solcher Konflikte wird jedoch weniger verfolgt als die Durchsetzung eigener Interessen. Vorher ‚lediglich‘ als Stakeholder*innen verstandene Akteur*innen professionalisieren in der Hinsicht fluider Transformation Designer*innen ihre Strategien durch Design, während (andersherum) vorher ‚lediglich‘ als Designer*innen verstandene Personen in der Fluidität ihrer vollumfänglich involvierten Rolle an Professionalität einbüßen. Insbesondere zweiteres kann Rollenkonflikte bei Designenden hervorrufen: Was ‚bin‘ ich denn nun?

Aus einem fluiden Transformation Design hervorgehende Gestaltungsversuche verorten sich auf einem Grat zwischen authentischer und legitimer Selbstermächtigung bis hin zu Notwehr und einer überstürzten Praxis voller Befangenheit, Komplexitätsreduktion und blinder Flecken.

Als extremes Beispiel fluider transformationsdesignerischer Praxis könnte die Entscheidung und Umsetzung des eigenen Lebens als Aussteiger*in verstanden werden, der*die sich, soweit dies möglich ist, bestehenden Systemen weitestmöglich zu entziehen versucht. Als eine weniger sozial isolierte Variante könnten auch autarke Ökodörfer verstanden werden, die durch die Entwicklung eines eigenen Subsystems einen gemeinschaftsspezifischen Gesellschaftsentwurf durch und für die Beteiligten anstreben.

Das Vorgehen von *Fridays For Future* könnte als ein Hybrid zwischen fluidem und autonomen Transformation Design verortet werden (vgl. Kap. 9.7); auch wenn diese Bezeichnungen nicht im Selbstverständnis von *FFF* vorkommen und hier als Parabel herangezogen werden. Die dezentral organisierte Gruppierung agiert aus eigener (bisweilen zukünftig eintretender) Betroffenheit heraus und fordert (für sich und andere) eine Verstärkung von Anstrengungen der Politik zur Erreichung der Pariser Klimaziele. Durch den großen Zuspruch den *Fridays For Future* erhält und ebenfalls durch den politischen Aufschwung der thematisch verwandt ausgerichteten Partei *Die Grünen*, stellt das Engagement von *FFF* dabei zwar ein aus Individualinteressen entspringendes, aber offensichtlich deutlich über dieses hinausgehendes Anliegen dar. Zudem wird seitens *FFF* von Implementierungsversuchen abgesehen und Handlungsvorschläge auf Basis wissenschaftlicher Erkenntnisse an die Politik herangetragen.

Dennoch ließe sich aus der Grundhaltung von *FFF* erahnen, dass durchaus persönliche Implementierungen und Transformationen im Privaten stattfinden, wie etwa in Form individueller Alltagsgestaltungen, Bevorzugung nachhaltiger Mobilitätsformen, Reduktion von eigenem Fleischkonsum oder Ähnlichem. Hieraus könnten fluide Transformation Designer*innen auf Mikroebene hervorgehen, die durch persönliche Lebensstile versuchen Vorbildfunktionen einzunehmen und nachhaltige ‚Lifestyles‘ anzuregen.

Eine partielle gesellschaftliche Legitimation für Eingriffe des fluiden Transformation Designs entsteht durch die direkte, eigene Betroffenheit und eine Befürwortung des Aktivwerdens durch die eigene Gemeinschaft.

Werden die Ausarbeitungen dieser Arbeit betrachtet, lässt sich die Anfangsphase des *Open Calls Corona Futures* als fluid im Sinne dieses Kapitels beschreiben; als anfängliche Problematisierung aus eigener Betroffenheit heraus, mit dem Ziel, einen sinnvollen Umgang mit der Situation der Coronapandemie zu finden (vgl. Kap. 7.1).

Wird über die Finanzierung von fluidem Transformation Design nachgedacht, können unterschiedliche Möglichkeiten in der Praxis in Betracht kommen. Einige Beispiele zur Finanzierung stellen folgende Varianten dar: Engagement innerhalb von Vereinen oder Bürger*innenbewegungen, Parteilarbeit, Lobbyarbeit, Akquise von privaten Financiers, Crowdfunding, Eigenkapital, bei unmittelbaren Interessensüberschneidungen gegebenenfalls auch Anstellungsverhältnisse bei Städten, Ländern, Bund oder NGOs ...

Reflexion zu schizophrenen Rollen und notwendiger Radikalität

Die von Valerie Brown identifizierten und in diesem Kapitel angeführten Rollenverständnisse eignen sich als hilfreiches Konzept zur Ausarbeitung archetypischer transformationsdesignerischer Selbstverständnisse. Nach Adaption von Browns Vorschlägen, konnten transformationsdesignerische Vorgehensweisen als autonom, kooperativ oder fluid beschrieben werden.

Die beiden äußeren Rollen, die der autonomen und die fluiden Transformation Designer*innen, scheinen dabei jedoch stärkere Fallstricke aufzuweisen als das kooperative Transformation Design. Autonome und fluide Transformation Designer*innen laufen Gefahr undifferenziert, moralisch, vielleicht sogar kopflos, zu agieren: Das autonome Transformation Design in Form von unnachgiebig vertretenen, visionären oder eben autoritären Vorstellungen und das fluide Transformation Design durch an der Problemwurzel und direkter Betroffenheit angegangenen, authentischen oder eben überstürzten und gefühlsgeliteten Eingriffen.

Eine persönliche Betroffenheit von fluiden Transformation Designer*innen bedenkend, kann ihre Vorgehensweise jedoch auch als problemspezifische Notwendigkeit (unmittelbare Gefahr, Unterdrückung, Repression, Notwehr ...) verstanden werden. Wird ein ‚professionelles Transformation Design‘ angestrebt, scheint dennoch die eigene Rolle wahrende und als Sparringspartner*in agierende Position von kooperativen Transformation Designer*innen am geeignetsten.

Zu bedenken bleibt, dass die drei Vorschläge für Rollen- beziehungsweise Selbstverständnisse für Transformation Designer*innen jedoch weder abschließende noch alleinig richtige oder falsche Positionen beschreiben. Die Rollen sind als Extremformen zur Verdeutlichung unterschiedlicher Selbstverständnisse zu verstehen. Transformation Designende müssen sich weder auf eine der Positionen beschränken noch dem Vorschlag folgen, die ‚professionelle Rolle‘ des*der kooperativen Transformation Designer*in einzunehmen. Professionalität wird schließlich vor allem in einem System als solche anerkannt, das diese als eben solche anhand gewohnter Muster einstuft. Entsprechend stellt das kooperative Transformation Design zwar vermutlich die behutsamste und sicherste, gegebenenfalls jedoch auch eine übervorsichtige und erwartbare Position dar.

Während keine simple Lösung für verzwickte Probleme existieren kann, kann sich ebenso wenig eine rigide Rollenzuweisung zur Bearbeitung solcher Herausforderungen eignen. Aus diesem Grund hilft grundsätzlich eine abwägende und projektspezifische Auslotung angemessener Selbstverständnisse und Verhältnisse zwischen Designenden und Stakeholder*innen, um nicht in eingeübten Verständnissen einzurosten oder in Ideologien zu versteifen. Ein Wandern zwischen den Rollen kann damit als begrüßenswert betrachtet werden und stellt eine spielerische Reflexionsaufgabe dar; ein Hin und Her zwischen unterschiedlichen Rollen, das Erfahren verschieden starker Grade von Involviertheit in Prozesse, ein behutsames und zurückgenommenes Vortasten oder auch Wagnisse radikaler Vorstöße. Im Beispiel dieser Arbeit kann das Wandern zwischen den Rollen in der Ausarbeitung des *Open Call Corona Futures* gefunden werden, innerhalb derer die anfangs fluide Position später in eine kooperative Richtung wanderte.

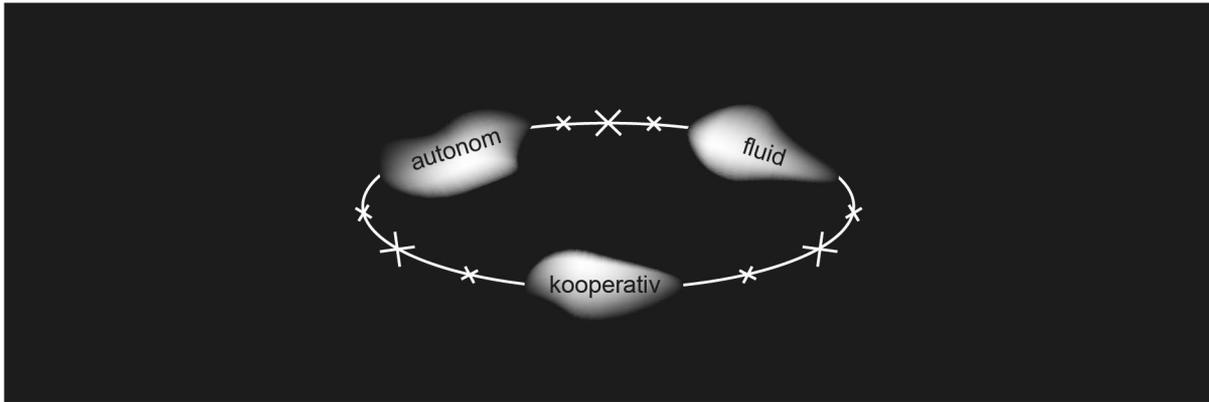


Abb. 29: Hybride transformationsdesignerische Rollen

Die in der Abbildung verdeutlichten Grenzbereiche können Rollenverbindungen und -kombinationen besonderer Qualität beschreiben; sie können Fallstricke einzelner Extreme reduzieren. Dies kann etwa an der Schnittstelle zwischen autonom und fluid geschehen, wie im Beispiel von *Fridays For Future*, wenn sich Betroffene und Anteilnehmende untereinander solidarisieren (fluid) und öffentlichkeitswirksam Vorstellungen und Visionen an die Politik richten (autonom). Grundsätzlich zu bedenken ist jedoch, dass ein Hybrid aus autonomen und fluiden Vorgehensweisen auch von den besten Absichten ins Dogmatisch-Autoritäre abdriften kann. Die Schnittstelle zwischen kooperativ und autonom wiederum kann begünstigen, mutige und provokative Entwürfe in die Welt zu tragen, eine klare Position zu vertreten, aber dennoch konstruktive Konflikte einzugehen. Im Zwischenbereich von fluid und kooperativ kann ein Vorgehen entstehen, das aus eigener Betroffenheit heraus agiert, dabei Gegenpositionen reflektiert, aufzunehmen versucht und Kompromisse anstrebt. Werden also nicht ausschließlich die Extrempositionen betrachtet, wird deutlich, wie schnell sie miteinander verschwimmen und Hybride erzeugen. Und auch zwischen den beschriebenen Grenzbereichen können weitere Varianten und Ausprägungen entstehen...

Die Rollenvorschläge dienen damit vor allem als Gedankenexperiment: Durch das bewusste und spielerische Abwägen von und ein Wandern zwischen den Rollen werden Reflexionen über die Art und Weise des Vorgehens, den Anwendungsbereich und das Wirkungsfeld von Transformation Design fortwährend angeregt und zur Diskussion gestellt. Damit kann ein projektspezifischer *Scope 2*. Ordnung (vgl. Kap. 9.2) aus Perspektive von außen (autonom), bei direkter Involviertheit (fluid) oder in professioneller Zusammenarbeit (kooperativ) zu betrachten versucht werden.

Neben einer grundlegenden Festlegung des Wirkungsfeldes von Transformation Design im *Scope* der *General Human Ecology* (Findeli 2010), wird das spezifische Designfeld so immer wieder neu ausgelotet. Dies eignet sich als hypothetische Antwort auf folgende Frage:

“(…) How to define the design field in contrast to the context (scope) – a classical topic of systemic design (Jonas in Herlo et al. 2017: 4712).

Zudem versteift sich eine individuelle Haltung von Designenden weder als gefestigte Ideologie, noch verliert sie sich in nihilistischer Toleranz. Das Abwägen und Springen zwischen den Rollen beschreibt somit eine Reflexionsübung zu eigener Haltung und projektspezifischen Standpunkten: iterative und reflexive *Stances* 2. Ordnung (vgl. Kap. 9.2). Auf diese Weise wird folgende Standpunktfrage aufgegriffen:

“(…) How to formulate a well-founded, non-trivial ethical attitude (stance)”
(Jonas in Herlo et al. 2017: 4712).

Neben dem reflektierten Wandern zwischen den Extremen kann sich das *Heterotopische Experimentieren* (vgl. Kap. 9.5) als erdender Anker eignen: Die Charakteristik des Heterotopischen im Transformation Design, als Entwurf des Andersartigen, entzieht sich autonom-rechthaberischen, kooperativ-anbiedernden und fluid-befangenen Vorgehensweisen. Es filtert die Extreme und eint sie gleichzeitig *im radikalen Entwurf eines erfahrbaren Vorschlags*. Ein Vorschlag, der sowohl zu Implementationen führen *könnte*, aber im Kern, legitim und ‚lediglich‘, ein Erfahrungs- und Denkhorizonte erweiterndes ‚Sparringselement‘ ist.

Damit lässt sich, dieses Kapitel abschließend, folgender Frage von Jonas begegnen, die er im Kontext einiger Ausführungen und Thesen zum Transformation Design aufwirft:

„WIE RADIKAL SOLLTE DESIGN SEIN?“ (Jonas 2018: 19).

Denn die vorläufige Antwort dieses Kapitels lautet: ‚So radikal im Designverständnis wie möglich und so radikal im Vorschlag wie nötig‘. Um dies etwas weiter zu differenzieren: Diese provokative Antwort soll verdeutlichen, dass mit dem in dieser Arbeit geschilderten Verständnis von Transformation Design eine zwangsläufig ausgeprägte Radikalität in zweierlei Hinsichten einhergeht. Zum einen verdeutlicht sich die Radikalität im Transformation Design als Vorschlag eines alternativen Designverständnisses, einer Transformation des Designs selbst:

Transformation Design kann verstanden werden als die Utopie des *neuen normalen Designs* (Jonas 2018: 19). Zum anderen äußert sich die Radikalität in praktischen Designvorschlägen, die durch den Entwurf von erfahrbaren Vorstellungen des Andersartigen hochpolitisch – so radikal wie nötig – Gewöhnliches infrage stellen. Doch damit diese Radikalität des Vorschlags in theoretischer und praktischer Hinsicht nicht ins Extreme kippt, sind Offenheit und Reflexivität notwendige, erdende Sparringspartner zur Vermeidung moralisierender Eingriffe. Ein Verständnis des Politischen als ein Agieren zwischen anzuerkennenden Gegnern und nicht auszulöschenden Feinden, ist dabei eine notwendige Einstellung für zulässige Radikalität im Kontext einer pluralistischen und demokratischen Weltsicht (vgl. Mouffe 2007). Zu diesem Verständnis der politischen Dimension des Transformation Designs und daraus entstehender Verantwortung für Transformation Designer*innen folgen weitere Erläuterungen im nächsten Kapitel.

9.9 Zur politischen Verantwortung von Transformation Designer*innen

Eingriffe durch Transformation Designer*innen in aktuelle und drängende gesellschaftliche Herausforderungen könnte man als eine Art Bruch traditioneller Spielregeln im Design beschreiben – im Sinne eines Infragestellens von Designroutinen. Eine Vorgehensweise, die versucht Potentiale des Designs auch jenseits von kapitalistisch-wachstumsorientierten, konsumistischen und formalästhetisch-verführenden Interessen zu denken und anzuwenden. Diese Intention ist dabei nicht dem Transformation Design vorbehalten. Vielmehr verfolgt es in dieser Hinsicht Ambitionen, die durchaus ebenfalls in anderen Designverständnissen vorhanden sind, wie im *Anti-Design*, im *Kritischen Design* oder im *Spekulativen Design*.

Die Einmischung von Transformation Designer*innen in gesellschaftliche Prozesse, auf autonome, kooperative und fluide Weise (vgl. Kap. 9.8) besitzt dabei eine ausgeprägt politische Dimension. Diese bringt die Notwendigkeit der Übernahme von Verantwortung für Eingriffe dieser Art und daraus folgende Konsequenzen mit sich und wird nun weiter erläutert. Dieses Kapitel führt damit die Gedanken des vorherigen fort und beschreibt einen über die Beantwortung der eingangs formulierten Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) hinausgehenden Wissenszuwachs dieser Designforschung.

Zunächst wird mit einer Begriffsklärung ‚des Politischen‘ und ‚der Politik‘ begonnen, anschließend das Politische im Transformation Design anhand der im vorherigen Kapitel 9.9 beschriebenen Rollenverständnisse verdeutlicht und abschließend daraus folgende Verantwortlichkeiten geklärt.

Die Politik und das Politische

Die Politik wird in diesem Kapitel – beziehungsweise auf Chantal Mouffe – verstanden als „(...) Ensemble von Praktiken, Diskursen und Institutionen, das eine bestimmte Ordnung zu etablieren und das menschliche Zusammenleben unter Bedingungen zu organisieren versucht, die von der Dimension des »Politischen« beeinflusst und deshalb immerzu potenziell konfliktrichtig sind“ (Mouffe 2014: 23). Damit wird deutlich, dass gesamtgesellschaftlich agierende und in diesem Kontext Entscheidungen durchsetzende politische Institutionen – wie Parteien – als Teil der Politik verstanden werden. Zudem kann jedoch auch anderen, individuellen Akteur*innen das Betreiben von Politik zugeschrieben werden, wenn diese versuchen auf gesellschaftliche Prozesse einzuwirken, um ihre Vorstellungen zu implementieren. Zweiteres kann etwa in autokratischen Systemen zum Vorschein treten, ist jedoch nicht mit dem dieser Arbeit zugrundeliegendem Verständnis vereinbar, das Politik als durch Wahlen legitimiert versteht und im Rahmen von institutionellen Entscheidungen und Durchsetzungen in einem demokratischen System verortet.

Mit dem Begriff ‚des Politischen‘ entsteht eine Abgrenzung zu ‚der Politik‘; genauer gesagt, werden Interessen, Haltungen und Handlungen von zivilgesellschaftlichen, wirtschaftlichen, kulturellen ... Akteur*innen in Beziehung zum institutionellen Feld der Politik gesetzt. Diverse Akteur*innen vertreten jedoch recht unterschiedliche Positionen hinsichtlich des exakten Begriffsverständnisses des Politischen; bei Hannah Arendt etwa, wird das Politische als „Ort der Freiheit und öffentlicher Diskussion“ verstanden, während Carl Schmitt darunter einen „Ort von Macht, Konflikt und Antagonismus“ versteht (Mouffe 2007: 16). Nachfolgend wird sich darauf konzentriert das diesem Kapitel vorliegende Verständnis zu verdeutlichen, das sich Chantal Mouffes Konstitution des Politischen anschließt.

Mouffes Verständnis nach kann das Politische als eine Art und Weise der Bestimmung von und des gemeinsamen Umgangs mit gesellschaftlichen Problemen verstanden werden (vgl. Mouffe 2007: 17) – sie beschreibt eine politische Theorie des Politischen. Diese verdeutlicht sie anhand von Entscheidungsprozessen, innerhalb derer zwischen unterschiedlichen Möglichkeiten ausgewählt und dadurch in Konflikt mit anderen Perspektiven, Akteur*innen und deren Vorstellungen und Entscheidungen geraten wird (vgl. ebd.). Mit Bezug auf Carl Schmitt beschreibt Mouffe sich daraus ergebende „Wir-Sie-Beziehungen“ als Antagonismen gegensätzlicher Vorstellungen und Praktiken (vgl. Mouffe 2007: 23f). Sie geht dabei jedoch von der Annahme aus, dass dies keine unveränderbare, verhärtete Relation darstellen muss und wendet sich von Schmitts Verständnis der „Freund-Feind-Relationen“ im Antagonismus ab (ebd.). Mouffe beschreibt die notwendige Akzeptanz, beider / aller an einem Konflikt beteiligten Akteur*innen, zur grundsätzlichen Legitimität des jeweiligen Konfliktes. Damit verdeutlicht sie sowohl die Notwendigkeit von Konflikten als auch den Vorschlag der Abwendung von der auf gegenseitige Zerstörung abzielenden antagonistischen Wir-Sie-Beziehung (vgl. Mouffe 2007: 29).

Mouffe konkretisiert ihren Vorschlag eines Verständnisses des Politischen – im Kontext einer Vorstellung von demokratischem Pluralismus – in einer spezifischen, „gezähmten“ (ebd.) Variante des Antagonismus und spricht nicht mehr von Feind*innen, sondern von „Gegnern“ (Mouffe 2007: 30). Damit beschreibt sie ein Verständnis des Politischen innerhalb demokratischer Politik, das Wir-Sie-Gegensätze nicht zu überwinden, sondern zu etablieren versucht (Mouffe 2007: 22). Ihre Abgrenzung vom Antagonismus (beziehungsweise dessen Spezifizierung) in Form eines „Agonismus“ (Mouffe 2007: 30) beschreibt sie wie folgt:

„(...) während der Antagonismus eine Wir-Sie-Beziehung ist, in der sich Feinde ohne irgendeine gemeinsame Basis gegenüberstehen, ist der Agonismus eine Wir-Sie-Beziehung, bei der die konfligierenden Parteien die Legitimität ihrer Opponenten anerkennen, auch wenn sie einsehen, da[ss] es für den Konflikt keine rationale Lösung gibt. Sie sind »Gegner«, keine Feinde. Obwohl sie sich also im Konflikt befinden, erkennen sie sich als derselben politischen Gemeinschaft zugehörig; sie teilen einen gemeinsamen symbolischen Raum, in dem der Konflikt stattfindet“ (Mouffe 2007: 29f).

Aus den Schilderungen von Mouffes Verständnis des Politischen ergibt sich die Frage nach einer Eignung des Konzeptes für das Transformation Design. In den folgenden beiden Abschnitten wird das Konzept des *Agonismus* im Kontext transformationsdesignerischer Praxis reflektiert und anschließend auf damit einhergehende Verantwortung von Transformation Designer*innen eingegangen.

Das Politische im Transformation Design

Im Kontext der hier vorliegenden Arbeit wird das Politische im Transformation Design – in Bezugnahme auf Chantal Mouffe (2007) – im Versuch der reflektierten Art und Weise der Einflussnahme auf Umwelt, deren Entitäten und damit Eingriffe in einen gesellschaftlichen Wandel verstanden. Das Politische beschreibt somit sowohl normative Problematisierungen, Entscheidungen und daraus folgenden Eingriffen von Transformation Designer*innen als auch Implikationen, die sich daraus ergeben können. Damit wird die politische Dimension im Transformation Design als „agonistischer Kampf“ (Mouffe 2007: 31) deutlich, der auf bestehende Machtverhältnisse einzuwirken versucht und Vorschläge hervorbringt, die sich niemals vollumfänglich mit konträren Interessen vertragen werden (vgl. ebd.). Wenn Transformation Design dabei als *Interface* eingesetzt wird (vgl. Kap. 9.4), es sich durch eine heterotopische Ästhetik äußert (vgl. Kap. 9.5) und sich daraus keine vollumfängliche Vereinbarkeit der offerierten Vorschläge von Transformation Designer*innen mit den Sichtweisen anderer ergeben,

ist dies unproblematisch und bisweilen sogar begrüßenswert. Schließlich dient eine solche Herangehensweise dem Hervorbringen des Andersartigen und nicht der Befriedigung bestehender Vorstellungen oder Forderungen; es dient der Erweiterung dieser. Gleichzeitig steht der erfahrbare, iterativ entstehende, sich zur Verhandlung stellende Entwurf und nicht seine abschließende Implementierung im Vordergrund: Eine selbstbewusste Übung in Demut, vereinbar mit Mouffes Ansicht der Notwendigkeit der Akzeptanz einer Legitimität konträrer Interessen. Im Transformation Design kann sich dies durch *radikale Vorschläge* ausgestalten, die Alternativen erfahrbar in die Welt setzen und eine klare politische Haltung verdeutlichen innerhalb derer andere Perspektiven zulässig und notwendig sind; das Politische als pluralistisch-demokratisches Verständnis ‚gesellschaftlichen Zusammenspiels‘.

Es wird klar – Mouffe folgend – dass in einem agonistischen Verständnis des Politischen ein Teil einer antagonistischen Dimension „(...) immer gegenwärtig [ist], [denn] es ist eine reale Konfrontation, die allerdings durch eine Reihe demokratischer, von den jeweiligen Gegnern akzeptierten Verfahrensweisen reguliert wird“ (Mouffe 2007: 31), wodurch sich der *Agonismus* vom zerstörerischen Antagonismus absetzt. Transformation Design unter agonistischen Gesichtspunkten ist damit am fortwährenden Dissens unter pluralistischen Gesichtspunkten interessiert und besitzt besonderes Potential durch die Ausübung des Vorschlagscharakters. Dieses Potential lässt sich in allen drei Beschreibungen zu autonomen, kooperativen und fluiden Transformation Designer*innen finden: Im autonomen Transformation Design als disruptives und öffentlichkeitswirksames Symbolbild, im kooperativen Transformation Design als konstruktive, streitlustige jedoch kompromissorientierte Oppositionen im Austausch mit Stakeholder*innen (oder eben Klient*innen) und im fluiden Transformation Design als *Selbstdesign* (Querverweis: Borries 2016: 42ff) beziehungsweise Community-Design mit Vorbild- und Nachahmungspotentialen (vgl. Kap. 9.8).

Transformation Design beschreibt dabei eine proaktive Hinwendung zum Politischen: Wenn der *Scope* wie beschrieben im Bereich der *General Human Ecology* angesiedelt wird und Design sich dementsprechend in Mensch-Mensch-(Um-)Welt-Tier-etc.-Geflechten auswirkt (vgl. Kap. 3.3), beschreibt dies ein selbstgewähltes, hochpolitisches Wirkungsfeld, das eigenständig und selbstbewusst erschlossen wird.

Eine Design Transformation in diesem Kontext beschreibt die Bewusstheit darüber, dass jedes Design als politisch verstanden werden muss, während sich Transformation Designer*innen versuchen selbstbestimmt und verantwortlich dieser Dimension zu stellen, innerhalb dieser zu agieren und damit einhergehende Handlungsmacht und Verantwortung reflektiert einzusetzen.

Sowohl dieses Bewusstsein als auch eine Loslösung von traditionellen und hierarchischen Designer*innen-Klient*innen-Verhältnissen (vgl. Kap. 9.7) beschreiben die Möglichkeit für Transformation Designer*innen selbstbestimmt politisch-aktiv zu gestalten und ihre politische Einflussnahme nicht ausschließlich passiv, von Klient*innen delegiert, betrachten zu können.

Eigene Haltungen und Standpunkte von Transformation Designer*innen erzeugen politische Interessen, denen im Kontext gefestigter *Stances* traditioneller Klient*innen zwar eine persönliche, bisweilen vielleicht subversiv beeinflussbare, aber keine professionelle designerische Beachtung geschenkt werden konnte (vgl. Kap. 3.3 und 9.7). Eine reflexive Umgangsweise mit eigenen *Stances* als Transformation Designer*in ist unumgänglich, um das Politische nach Mouffe (2007) als konflikt- und dissensbasierten Kampf zu verstehen, mit dem jedoch keine Vorstellungen von zu besiegenden Feindbildern einhergehen, sondern pluralistische und fortwährend am Streit – und nicht am Sieg – interessierte Ausrichtungen. In dieser Hinsicht werden erneut die im Kapitel 9.8 vorgeschlagenen Rollen betrachtet:

Das geschilderte Konzept des agonistischen Kampfes nach Mouffe eignet sich als hilfreiches Verständnis für autonome Transformation Designer*innen, die durch selbstbewusste und provokative Eingriffe in politische Sphären vordringen, dabei jedoch bestenfalls autoritäre Züge zu vermeiden versuchen. Dennoch soll hierzu eine provokative Hypothese angedacht werden: Unter Berücksichtigung dieses Konzepts könnten autonome Transformation Designer*innen die Schlagkraft ihrer politischen Positionierung auf streitlustige Art und Weise stärken: Sie können Anstrengungen tatsächlicher Implementierung der eigenen Ansichten fingieren, geplant jedoch als lediglich hypothetische Umsetzungen mit disruptivem Symbolcharakter. Hieraus entstünde ein höchst provokativer Vorschlag, der an der Grenze zwischen kreativer Intervention und verführerender, aufmerksamkeitsökonomischen Strategien folgender, Ästhetik steht. Der *Fake als designerisches Stilmittel* könnte hierfür in unterschiedlichen Variationen und Ausprägungen weiter untersucht werden.

Für kooperative Transformation Designer*innen kann der *Agonismus* ebenfalls behilflich sein, um zwar auf Augenhöhe und in ausgeglichener Machtverteilung gemeinsam mit Stakeholder*innen zu gestalten, diese jedoch nicht als Klient*innen und sich ihnen unterworfen zu verstehen, sondern Sparringspartner*innen zu sein. Somit trägt eine agonistische Sichtweise im kooperativen Transformation Design dazu bei, eigene Wertvorstellungen nicht in nihilistischen Sphären aufzulösen. Reflektiert vorgebrachte, aber nicht verbissen verfolgte Wertvorstellungen der kooperativen Designenden stellen eine notwendige Eigenschaft für ihre Rolle als konstruktive Diskutant*innen dar.

Insofern halten sich sowohl autonome als auch kooperative Transformation Designer*innen im Kontext des Politischen auf, bringen Vorschläge hervor, implementieren diese jedoch nicht (selbst). Für diese beiden Rollenverständnisse kann folgender These von Jonas vollständig zugestimmt werden:

„(...) design is political but does not make politics” (Jonas in Herlo et al. 2017: 4712).

Bei fluiden Transformation Designer*innen kann das agonistische Konzept eine Übung in Selbstreflexion beschreiben und durch persönliche Betroffenheit befangene Vorgehensweisen durch Offenheit und Iterationsschleifen erden. Doch gleichzeitig kann fluides Transformation Design im Extremen in Form von Durchsetzungsambitionen über einen Vorschlagscharakter hinausgehen und Implementierungsvorstellungen nicht nur fingieren, sondern tatsächliche Umsetzungen eigener normativer Wertvorstellung anstreben. Fluide Transformation Designer*innen sind somit politisch und versuchen bisweilen Politik auf individueller oder gemeinschaftsspezifischer Ebene zu betreiben, aus der wiederum politische Forderungen für gesamtgesellschaftliche Kontexte entstehen können.

Es ist zu bedenken, dass demokratische Politik ein durch Wahlen erlangtes Mandat innehat. Fluide Transformation Designer*innen besitzen kein solches Mandat. Im Extremfall, des Versuches Politik als *Selbstdesign* (vgl. Borries 2016: 42ff) oder Community-Design zu betreiben, lösen sich fluide Transformation Designer*innen vom Konzept des *Agonismus* und zielen bisweilen auf eigenständig durchgesetzte Implementierungen ab: In einem Spektrum zwischen kleiner privater Veränderung und radikalem Umsturz und demnach unterschiedlicher Intensität des jeweiligen Eingriffs. Zu bedenken bleibt ebenfalls, dass solche gemeinschaftsspezifischen Politikversuche in ihren realweltlichen Auswirkungen durchaus Limitationen unterworfen sind. Sie bewegen sich zwischen unbeachteten, privaten Ausmaßen und offener Gegenposition zum bestehenden Verständnis demokratisch legitimierter Veränderungen. Besonders im zweiten Fall kann sich eben dieses System machtvoll gegen *Selbstdesign*-Ansprüche richten; man betrachte etwa das im Kapitel 9.8 angeführte Beispiel zu Hausbesetzungen und daraus in der Regel folgende staatliche Gegenmaßnahmen. Ob solche fluiden Bestrebungen legitime Strategien darstellen, soll an dieser Stelle nicht weiter diskutiert werden. Die Extremform eines befangenen, fluiden Transformation Designs wird jedoch im Verständnis der vorliegenden Arbeit nicht als reflektierte und angemessene politische Designpraxis verstanden: Ein Selbstverständnis demokratisch agierender Designer*innen bei Anerkennung des pluralistischen Umfeldes darf – so der Appell hier – in keiner der vorgeschlagenen transformationsdesignerischen Rollen verloren gehen. Erneut wird hier deutlich, wie die beschriebenen drei Rollen ineinander überlaufen (dürfen) und sich neben dem heterotopischen Vorschlagscharakter ebenfalls die Theorie des Politischen nach Mouffe dafür eignet, nicht in Extreme zu verfallen, sondern im projektspezifischen Ausloten zu verbleiben: Niemals Feind*innen, immer Gegner*innen.

Während die drei Rollen als erweiterbare Archetypen verstanden werden können, kann Transformation Design in der Praxis diverse Kombinationen und Neuschöpfungen von Rollen erproben – und insbesondere auch im ‚Kleinen‘ vortastend aktiv werden, ohne sich einem Extrem der Rollenbeschreibungen vollständig ‚aufopfern‘ zu müssen. Schon der Versuch von Designenden, innerhalb traditioneller Designer*innen-Klient*innen-Verhältnisse, die Klient*innen (subversiv) zur Reflexion ihres eigenen Vorhabens zu leiten, eine gemeinsame Diskussion über jeweilige Wertvorstellungen anzustoßen oder aber auch einen Designauftrag gänzlich abzulehnen oder abzubrechen, kann eine Annäherung an geschilderte Selbstverständnisse darstellen.

Insgesamt ist bei diesen hypothetischen Ausführungen zu bedenken, dass mit den beschriebenen Rollen keine Selbstüberschätzung der eigenen Handlungsmacht einhergehen sollte, denn:

„(...) designers tend to overestimate the effects of their projects and their own contributions – and often neglect the complex nature of the human psyche and of social communities with all their stupidity, selfishness, hegemonic struggles and power conflicts” (Jonas in Herlo et al. 2017: 4712).

Sich also selbstüberschätzend in ‚neuer‘ Handlungsmacht und vermeintlicher Wichtigkeit zu profilieren, wäre ein anmaßender Fauxpas.

Die Schilderungen dieses Abschnittes verdeutlichen den Vorschlag einer Design Transformation als politische Betrachtung von Welt durch Design, während Transformation Design den politischen, demokratisch-pluralistischen Eingriff innerhalb dieser beschreibt.

Zur politischen Verantwortung von (Transformation) Designer*innen

In traditionellen Ansätzen tragen Designende vor allem die Verantwortung für ihre gestalterische Sorgfaltspflicht, die die Klient*innen bisweilen überwachen, jedoch vornehmlich für alles zuständig sind, was außerhalb dieser Tätigkeit und entsprechend dieser speziellen designerischen Verantwortlichkeit liegt. Die designerische Sorgfaltspflicht umfasst eine Vielzahl von fachspezifischen Aufgaben, wie beispielsweise: Einen professionellen Umgang mit der Designaufgabe, Hinweise zu gestalterischen Feinheiten und Empfehlungen für Redesigns an die Klient*innen, exakte und ordentliche Gestaltung und Anlegung der Daten von etwa Web- oder Editorial Designs, die Überwachung und Einhaltung von projektspezifischen Corporate Gestaltungsrichtlinien, die korrekte Vorgabe von CMYK-Farbmischungen zur Gewährleistung farbechter Übertragungen in Digital oder Print und so weiter. Im Kern stehen dabei: Gestalterische Transfer- und Übersetzungsleistungen, die Erzeugung von Zugänglichkeit und

Anschlussfähigkeit, das Anlegen von gestalterischen Brücken zwischen Inhalten / Systemen und eine Koordination von Form und Funktion.

Außerhalb des spezifischen Briefings und der gestalterischen Sorgfaltspflicht liegende politische Dimensionen eines traditionellen Designprojekts unterliegen der Kontrolle, der Handlungsmacht und im Verantwortungsbereich der Klient*innen. Ob und in welcher Form Klient*innen dieser Verantwortung tatsächlich nachkommen unterliegt ihrer jeweiligen Einstellung. Zu verdeutlichen ist jedoch erneut, dass nicht grundsätzlich anzunehmen ist, dass Designende per se ‚bessere‘ oder moralisch höher gestellte Vorstellungen als die der Klient*innen vertreten. In einer traditionellen Affäre zwischen Designer*innen und Klient*innen (vgl. Kap. 9.7) ist die politische Handlungsmacht des Designs und respektive damit einhergehende Verantwortung lediglich klar strukturiert: Eine Verortung des Großteils der politischen Verantwortung für ein Designprojekt auf Seiten der Klient*innen stellt eine logische Folge aus der im traditionellen Verhältnis bestehenden hierarchischen Ordnung dar.

Deutlich wird zudem, dass jedem Designansatz eine gewisse politische Dimension innewohnt, schließlich entwirft jeder Ansatz (in der) Welt, wodurch sich mitunter auch weitreichende Folgen und Implikationen in ganz anderen als den intendierten Wirkungsfeldern ergeben. Dass darüber im Kontext profitorientierter und ausbeuterischer Vorgehensweisen wenig oder nur wirkungslos reflektiert wird, ist bekannt, denn weniger steht der diskursive Austausch als der Markterfolg und bisweilen eine angezielte Unmündigkeit von Konsument*innen im Vordergrund:

„There are professions more harmful than industrial design, but only a very few of them. And possibly only one profession is phonier. Advertising design, in persuading people to buy things they don't need, with money they don't have, in order to impress others who don't care, is probably the phoniest field in existence today“ (Papanek 1971: 14).

Wird das politische Vorgehen von Transformation Designer*innen betrachtet, wird deutlich, dass die Aufweichung des traditionellen Verhältnisses zu Klient*innen eine andere Betrachtungsweise zur Klärung der politischen Verantwortung einfordert.

Transformation Design zielt darauf ab, politische Räume zu schaffen, innerhalb derer ihre Gestaltungsversuche eingebettet sind und von diesen beeinflusst werden: Durch aktive Eingriffe in Prozesse gesellschaftlichen Wandels agieren Transformation Designer*innen in einem Wirkungsfeld, das über einen ‚für sie vorgesehenen‘, limitierten Bereich hinauswächst. Damit einhergehende politische Handlungsmacht und Einflussnahme erzeugen über gestalterische Sorgfaltspflichten hinausgehende Verantwortlichkeiten. Dies geschieht zum einen dadurch, dass sie sich an der Einführung von solchen politischen Räumen versuchen und sich zum anderen innerhalb dieser mit der neu gewonnenen Handlungsmacht bewegen. Für beides, das Verständnis des Raums als Vergegenwärtigung eines agonistischen Kampfes (Mouffe 2007) und die projektspezifischen Eingriffe in diesem Raum, müssen sie die politische Verantwortung tragen. Sie besitzen somit eine vollumfängliche Verantwortung für die ausgeprägt politische Dimension ihres Wirkens.

9.10 Exkurs: Nichthandeln ≠ Nichtdesignen

Nach den Ausführungen zum theoretischen Verständnis des Transformation Designs, zur Art und Weise der Ausübung transformationsdesignerischer Praxis und der Schilderung von möglichen Frameworks, Strategien und Rollen für und von Transformation Designer*innen, soll abschließend ein Blick darauf geworfen werden, ob (überhaupt und immer) das Vorhaben verfolgt werden muss aktiv zu werden, zu designen. Damit wird die Relevanz des Transformation Designs nicht infrage gestellt, designerische Eingriffe in gesellschaftlichen Wandel jedoch einer grundsätzlich kritischen Betrachtung unterzogen.

Nachfolgend werden hierzu Überlegungen angestellt, ob und inwiefern auch ein Nichthandeln eine produktive und aktive Designentscheidung darstellen kann. Dafür werden einige Beispiele herangezogen und abschließend Vorschläge unterbreitet, die sich zwischen den Dimensionen von Handlung und Nicht-handlung sowie Kommunikation und Nichtkommunikation (der jeweiligen Handlungsentscheidung) bewegen. Diese Erläuterungen beschreiben damit einen die Folgerungen zum Transformation Design abschließenden Exkurs und eine Grundsatzreflexion, die einen über die Beantwortung der eingangs formulierten Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) hinausgehenden Wissenszuwachs dieser Designforschung beschreiben.

Die Idee des vorliegende Kapitels baut dabei auf der folgenden Frage auf, die durch Wolfgang Jonas' Beitrag im Praxisprojekt *Open Call Corona Futures* (vgl. Kap. 7) dieser Arbeit provoziert wurde: Bergen nicht insbesondere selbstauferlegte transformationsdesignerische Gestaltungslegitimationen ohne Klient*innen die Gefahr, wie der *Pawlowsche Hund* (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt IV) konditioniert zu werden, sich selbst zu konditionieren, und von Problem-Hype zu Problem-Hype zu springen (vgl. Jonas 2020c) und Design als vermeintliches Allheilmittel zu verstehen?

Diese Frage wird hier eindeutig mit ‚ja‘ beantwortet, denn dieser Fallstrick besteht durchaus und geht mit etwaiger Selbstüberschätzung eigener Reflexivität und Handlungsmacht sowie einer kapitalistisch und aufmerksamkeitsökonomisch konditionierten Designpraxis einher:

„(Re-) Aktionistische Eigeninitiative kann durchaus Gefahr laufen eine paternalistische, sich „trendigen“ Problemen aneignende, designerisch kolonialisierende Zugangsform zu werden“ (übersetzt aus Kuster 2021: 178f).

Grundsätzlich anzuerkennen ist in jedem transformationsdesignerischen Entwurf, egal wie normativ oder offen vorschlagend dessen Charakteristik sich gestaltet, dass die eigene Meinung „bloß eine persönliche Besitzanzeige“ ist; sie ist eben eine *Meinung*, keine „Deinung“ (Brandes / Erlhoff 201?). Das mag banal klingen, eignet sich jedoch als demütiges Reflexionsinstrument, ebenso wie die sokratische Aussage ‚Ich weiß, dass ich nichts weiß‘, um keine anmaßende designerische Hybris zu entwickeln.

‚Es gibt nichts Gutes, außer man tut (...) *was eigentlich?*‘ Und was passiert, wenn *nichts* getan wird? Also, nicht wie in der klassischen Designausbildung eingeübt ‚vom Kopf in den Arm, in die Hand und aufs Papier‘, sondern *Stopp*. Zurück in die Hand, in den Arm, in den Kopf und hin zur Reflexion: von der Handlung zur ‚Denklung‘ – eine Position zwischen arrogantem *Layback* und demütigem Philosophieren.

Könnte eine Praxis des Nichtdesigns, Non-Designs, Nada-Designs, Gegendesigns ... als eine bewusste Entscheidung verstanden, praktiziert und damit Strategie oder Stil werden, die zeitweise hilfreiche Ausrichtungen im (Transformation) Design darstellen?

Für eine weitere Annäherung an Nichthandlungen, Verweigerungsstrategien, Nichtdesigns und Auslassungen werden nachfolgend einige exemplarische Positionen und Beispiele vorgestellt, die sich zur Veranschaulichung dieser Überlegungen eignen:

Denke man etwa an den Protagonisten Bartleby in der Erzählung *Bartleby the Scrivener* von Herman Melville aus dem Jahr 1853, der seine Verweigerungshaltung in aller Konsequenz durchführte und stets mit der Aussage „I would prefer not to“ begründete.

Oder aber das Musikstück *4'33"* von John Cage aus dem Jahr 1952. In diesem spielt der Musiker, in einer Konzertsituation am Klavier sitzend, für vier Minuten und dreiunddreißig Sekunden kein Klavier. Eine Variante der Auslassung und eine Frage nach Kern und Verständnis von Musik.

Ein anderes Beispiel des Nichts-Tuns zeigt Marina Abramović mit ihrer stummen Sitz- und Blickperformance *The Artist Is Present* im Jahr 2010.

Ein aktuelleres Beispiel stellt die Ausstellung *Schule der Folgenlosigkeit. Übungen für ein anderes Leben* von Friedrich von Borries dar, die sich mit dem Begriff der ‚Folgenlosigkeit‘ und folgender Fragestellung befasst:

„Wie sähe ein Leben aus, das – im ökologischen, aber auch im virologischen Sinne – möglichst folgenlos bleibt?“ (Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg 2020)

In Zusammenarbeit zwischen der *Hochschule für Bildende Künste Hamburg* und Friedrich von Borries wurden zudem drei Personen durch ein *Stipendium für Nichtstun* finanziell unterstützt, deren eingereichte und bewilligte Bewerbungen ebenfalls in der Ausstellung zu sehen sind (siehe HFBK 2021).

Auch das Festivalthema *for refusal* der *Transmediale 2021* greift das Neinsagen in der Ausstellung *Rendering Refusal* auf und beschreibt das Festivalthema der Ablehnung und Verweigerung als einen aktiven und einfordernden Modus:

„Easily misunderstood as a gesture of inaction and passivity where nothing happens, a refusal instead can be an insistence on an alternative or a demand for reform“ (Transmediale 2021).

Alle diese Beispiele können als unterschiedliche Ausprägungen, Varianten, Stile und Verständnisse von Nichtdesign gedeutet werden. Bisweilen kann Nichtdesignen zudem auch als Selbstschutz verstanden werden. Als bewusste Entscheidung, etwas nicht auszuprobieren, etwas nicht zu lernen, sich nicht zu konditionieren, sich nicht an etwas zu gewöhnen oder abhängig zu werden. Insbesondere, wenn von einer Unfähigkeit ausgegangen wird, „(...) das einmal Gekonnte nicht mehr zu können. [Und daraus gefolgert wird:] Nicht an Können fehlt es uns also, sondern an Nichtkönnen“ (Anders 1988: 395 zitiert nach Manemann 2017: 16).

Auch explizit im Designkontext wird Nichthandeln, im Sinne von nicht zwangsläufig Outcomes generierendem Design(en), diskutiert. Herbert Simon macht dies deutlich, wenn er Designen metaphorisch als mentale Reflexionsaufgabe beschreibt:

„Designing is a kind of mental window shopping. Purchases do not have to be made to get pleasure from it“ (Simon 1996 | 1969: 164).

Zudem sei erneut Jonas zu nennen, der mit kritischem Blick Innovations- und Change-Hypes betrachtet und das Nichthandeln als etwaige Strategie ebenfalls im Kontext des Transformation Designs diskutiert (Jonas 2020a). Zudem lassen sich weitere Auseinandersetzungen zum Nichthandeln im Kontext des Transformation Designs bei Sommer und Welzer finden:

„Transformationsdesign (...) muss sich keineswegs in eine Form von Produktion und Produkt übersetzen. Sein Ergebnis kann im Handeln oder auch im Nicht-Handeln bestehen“ (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 112).

Daraus schlussfolgern die beiden: „Transformation Design ist reduktives Design“ (Sommer / Welzer 2017 | 2014: 115), eine „Einübung des Weglassens“ (ebd.). Harald Welzer deutet zudem eine „Ästhetik des Weglassens“ (Welzer 2013: 37:05 min) an, die im Kontext dieses Kapitels die Frage nach einer Ästhetik des Nichtdesignens und damit das Paradox der Unmöglichkeit der Nicht-Gestaltung aufwirft. Die anfangs aufgeführten Beispiele aus Kunst und Kultur deuten eine solche Ästhetik an. Gleichzeitig scheinen weitere Erprobungen der Ästhetik des Nichthandelns / des Nichtdesignens *als* Design hilfreich, um diese reduktive Designcharakteristik weiter zu diskutieren und als ständige Option im Akt der Gestaltung zu etablieren. Folgende provokative Fragen verstehen sich dabei als Vorschläge ein Nichtdesignen als ehrbaren Gestaltungsakt hervorzuheben: Wie könnte die*der Nichtdesigner*in des Jahres gekürt werden? Kann es Nichtdesign Wettbewerbe und Preise geben? Wie sähen Nichtdesign Studiengänge aus? Was würde eine Nichtdesign Ausstellung zeigen? Wie sieht ein Nichtdesign in einer physischen Darstellung aus und wie wird es erfahrbar?

Die angeführten und sich zum Nichthandeln äußernden Akteur*innen bedenkend, scheint dies ein anhaltend besprochenes Thema zu sein, womöglich selbst ein Hype-Thema werdend.

Die nachfolgende Abbildung (Abb. 30) zeigt unterschiedliche Positionen von Handlung und Nichthandlung im Kontext ihrer Kommunikation beziehungsweise Nichtkommunikation. Eine erste Variante dieser Abbildung entstand im Rahmen eines Ausstellungsbeitrages dieser Arbeit (vgl. Kap. 7.7, Abschnitt IV), der sich als theoretische Abwägung zwischen Handeln und Nichthandeln, zwischen Designen und Nichtdesignen verstand. In der dargestellten Vierfelder-Matrix entstehen unterschiedliche Positionierungen, die dieses Kapitel mit Vorschlägen illustrieren.

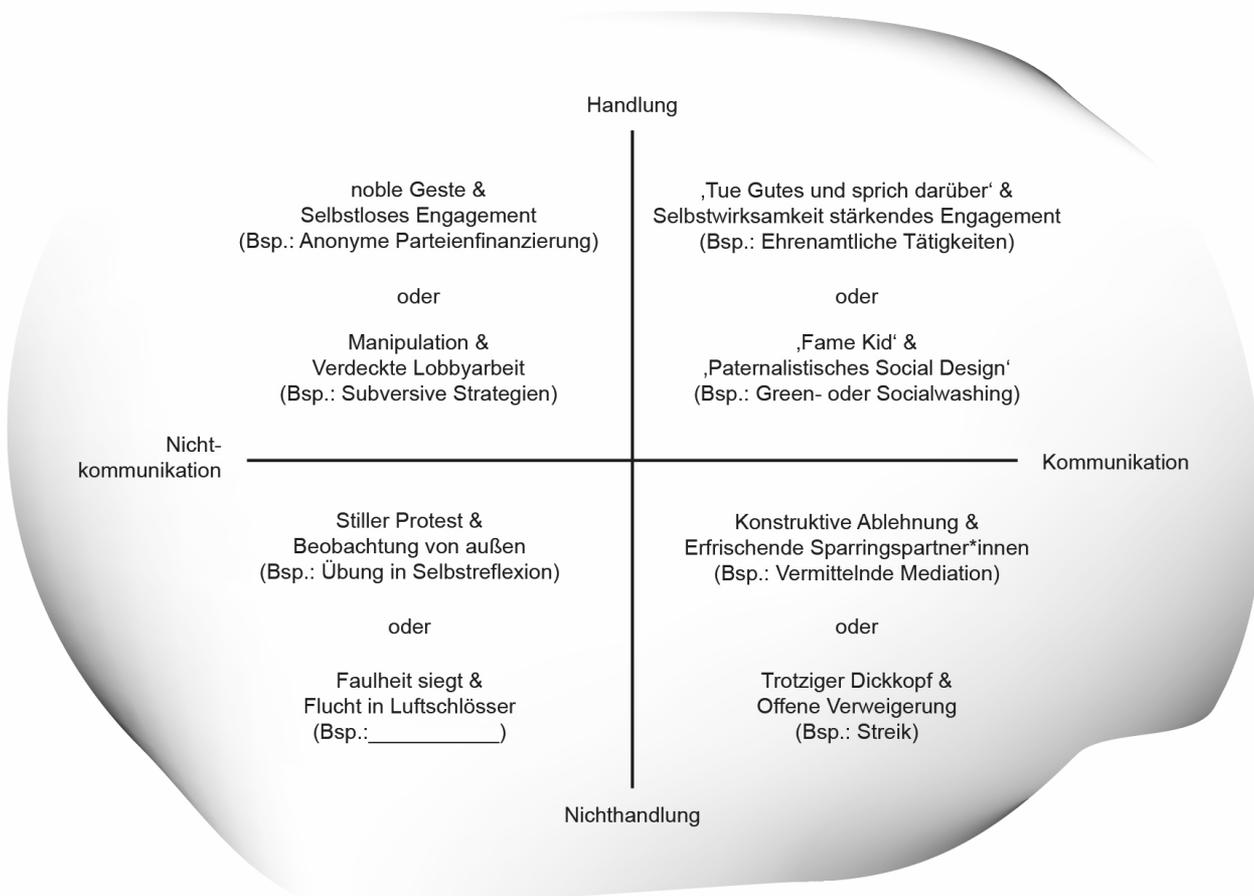


Abb. 30: (Nicht-) Designpraxis und (Nicht-) Kommunikation

9.11 Extrakt der Vorschläge

Im folgenden Fazit werden Positionen besonderer Wichtigkeit aus dem Kapitel 9 in verdichteter Form zusammengefasst, einige weitere Hypothesen aufgestellt sowie offene Fragen benannt.

Der Begriff des *Placements* (Buchanan 1992) hat sich als geeignet herausgestellt, um zu einem offenen und Möglichkeiten eröffnenden Verständnis des Transformation Designs zu gelangen. Hiermit wurde sich der Position von Jonas, Zerwas et al. (2016) angeschlossen und eine Absage an eine rigide Definition des Transformation Designs erteilt (vgl. Kap. 9.1).

Transformationsdesignerische Praxis wurde als Relevanz gebender Treiber im Verhältnis zwischen Praxis und Theorie des Transformation Designs beschrieben. Eine solche Praxis geht mit einer ergebnisoffenen Herangehensweise einher, die das Wagnis und die Gefahr des Scheiterns annimmt, durch eine methodische Offenheit und ein ‚Stibitzen‘ aus Methodenkästen anderer Disziplinen iterative Vorgehensweisen einübt, sowie Problemen mit einer offenen und reflektierten Grundhaltung begegnet: Als Ziel stellt es sich nicht dar Lösungen zu generieren, sondern alternative Angebote in Form von anderen Sicht- und Erfahrungsweisen, Reflexions- und Handlungsmöglichkeiten herzustellen: Ein *Heterotopisches Experimentieren* (siehe Kapitel 9.5.)

Das Konzept des *Scopes* – gerahmt von der *General Human Ecology* – (Anwendungsbereich) und des *Stances* (Haltung) nach Findeli (2010) wurde im Kontext des Transformation Designs erweitert (vgl. Kap. 9.2). Der *Scope* (1. Ordnung) beschreibt eine allgemeine Rahmung im Transformation Design und grenzt es beispielsweise von künstlerischen Vorgehensweisen ab, die auch jenseits dieses *Scopes* verortet werden können. Ein *Scope* 2. Ordnung wurde eingeführt, zur Verdeutlichung eines spezifischen Falls, eines Projektes innerhalb des *Scopes* 1. Ordnung. Zudem konnte der *Stance* im Transformation Design ebenfalls konkretisiert werden, wozu *Stances* 1. und 2. Ordnung eingeführt wurden, die in einer wechselseitigen Beziehung zum *Scope* 1. und 2. Ordnung stehen. Der *Stance* 1. Ordnung wurde dabei – von Findeli entlehnt – als eine ethisch-normative *Grundhaltung* beschrieben. Dieser kann in einem breiten Konsens einer Gruppe oder Gemeinschaft im Hinblick auf einen *Scope* 1. Ordnung vorhanden sein. Jonas einbeziehend wird der *Stance* (1. Ordnung) hier verstanden als eine Art grundsätzliche Reflexivität; als Annahme einer Bewusstheit der Implikation des eigenen Handelns auf Welt in einer riskanten Zeit (vgl. Jonas 2018: 17). Damit folgt Transformation Design grundsätzlich der Annahme, Welt ließe sich gestalten; als Projekt verstehen (vgl. Findeli 2010). Konkreter und auch konfliktbehafteter wird es durch die Einführung des (neuen) *Stance* 2. Ordnung, der einen kontext- und problemspezifischen *Standpunkt* in Bezug auf einen spezifischen Fall, eben dann den *Scope* 2. Ordnung, beschreibt.

Insbesondere dieser beschreibt den Treiber eines transformationsdesignerischen Aktivwerdens; eine von persönlichem sozialen Status, geografischem Aufenthaltstort, kultureller Prägung, Erziehung, finanzieller Situation, politischen Interessen, Empathievermögen, eigener Involviertheit oder persönlicher Betroffenheit beeinflusste Motivation zur politischen Positionierung und Gestaltung.

Die damit einhergehende Normativität wurde als notwendige Ressource zur Gestaltungsfähigkeit im Kontext des Gesellschaftlichen – im Feld von Lebensstilen und Werten – verdeutlicht (vgl. Kap. 9.3). Eine Ressource, die es ermöglicht, Entscheidungen in Feldern gegensätzlicher Interessen zu treffen, in denen Wertvorstellungen herangezogen werden müssen, um ‚Dinge‘ zu problematisieren und damit aus dem Zustand ihrer reinen Existenz als Problem herauszuheben und aktiv zu werden. Dabei wurde festgestellt, dass die Notwendigkeit von Normativität mit erhöhter Komplexität und Verzwicktheit von Herausforderungen – ihrer *Wickedness* (Rittel / Webber 1973) – umso stärker deutlich wird. Normative Problematisierungen sind damit hochgradig konfliktbehaftet und bringen die notwendige Aufgabe der Reflexion der eigenen Grundannahmen und etwaiger Befangenheiten mit sich. Der Akzeptanz anderer normativer Grundannahmen und deren Anerkennung muss nachgekommen werden. Eine Zuwendung zu, aus normativen Problematisierungen entspringenden, spezifischen Fällen, kann frohen Mutes stattfinden und sich diesen spielerisch genähert werden, sollte jedoch nicht zu moralischen Weltrettungsversuchen ausufern, sondern sich vor allem einer weiteren Beschreibbarkeit dieser und un/möglichen Sichtweisen auf diese widmen. Dementsprechend setzt sich ein normativer Zugang im Transformation Design nicht in einer moralischen Praxis fort, sondern endet – so wird eine angemessene Rolle von Transformation Design hier verstanden – im *radikalen Vorschlag des Andersartigen*.

Dies kann durch das Konzept des *Interfaces* (Simon 1996 | 1969) begünstigt werden: Diese *Normativität als Ressource* anwendende Meta-Ebene transformationsdesignerischer Praxis beschreibt ein Erarbeiten von Artefakten und Infrastrukturen; als explizit, strategisch und künstlich eingesetzte Interventionen, die ähnlich den *Boundary Objects* (Star / Griesemer 1989) oder den *Imaginationsarsenalen* (Foucault 1992 | 1967) zu reflexions- und imaginationsbegünstigenden Zwecken eingesetzt werden (vgl. Kap. 9.4).

Solche Artefakte und Infrastrukturen können sich im Transformation Design einer heterotopischen Ästhetik bedienen (vgl. Kap. 9.5). Eine utopische Vision, ein Problem oder eine Problematisierung verwandelt sich im heterotopischen Raum, wird ästhetisch – sinnlich und gegenwärtig erfahrbar – und reflektiert ihre Potentiale und Fallstricke im Kontext der Gegenräume der Realitäten. Die vorausgehende Normativität kann sich dabei in der *Heterotopischen Praxis* auflösen, die selbst keiner Implementierungsambition folgt, sondern ein Abbild des Andersartigen, des Fremden, des Verschiedenen darstellt und somit zum *Interface* wird. Die Heterotopie hilft dabei den Spieß umzudrehen, das Normale als anders darzustellen und das Andere als Normalität zu erproben, jedoch ohne moralisierende Eigenschaften.

Durch die Ästhetik des Heterotopischen strebt eine Praxis des Transformation Designs keine Beibehaltung ihrer normativen Absichten an und verfolgt keine expliziten Lösungsversuche und kann auf diese Weise zum unvoreingenommenen aber dennoch Position beziehenden Vorschlag werden. Die Charakteristik des Heterotopischen im Transformation Design als Entwurf des Andersartigen entzieht sich autonom-rechthaberischen, kooperativ-anbiedernden und fluid-befangenen Vorgehensweisen (vgl. Kap. 9.8). Es filtert die Extreme und eint sie gleichzeitig im radikalen Entwurf eines erfahrbaren Vorschlags. Ein Vorschlag, der zwar zu Implementationen führen *könnte*, aber im Kern kreatives und Denkhorizonte erweiterndes ‚Sparringselement‘ ist.

Die Offenheit des Transformation Designs, unter Einbezug der Überlegungen zur Einordnung als *Placement*, der grundsätzlich flexible *Scope* im Kontext der *General Human Ecology*, der sich erst als *Scope 2*. Ordnung im spezifischen Projektkontext verengt, die aktive, normative und problematisierende Hinwendung zu Themenbereichen und vom Vorschlagscharakter geprägte Umgangsformen, verdeutlichen die pluralistische Eignung des Transformation Designs zur Bearbeitung von Herausforderungen im Kontext gesellschaftlichen Wandels (vgl. Kap. 9.6).

Wenn sich Transformation Design im Kontext der Bearbeitung gesellschaftlichen Wandels versteht, scheint es nicht allein im tradierten Markt verortbar. Daraus folgt, dass bekannte Abhängigkeitsverhältnisse, Verantwortungen, Hierarchien, Legitimationen zwischen Klient*in und Designer*in hier nicht eindeutig geklärt sind (vgl. Kap. 9.7). Ohne eine konsensuelle Gesamtgesellschaft (die auch keinen erstrebenswerten gesellschaftlichen Zustand beschriebe) kann kein generalisierbarer Auftrag des Transformation Designs existieren. Transformation Designende müssen sich damit abfinden, mitunter auch ohne traditionelle Klient*innen aktiv zu werden. Diese Folgerung zum Wegfall eines traditionellen Auftrags im Transformation Design verdeutlicht erneut, dass sich transformationsdesignerische Vorhaben nicht in konstruierten und kontrollierbaren Situationen bewegen, sondern in solchen voller Gegensätzlichkeiten und unterschiedlicher Perspektiven. Wenn also kein unmissverständlicher und Eingriffe durch Transformation Design legitimierender gesellschaftlicher Auftrag ausgemacht werden kann, dann sollte jedoch zumindest eine projektspezifische Rollenklärung zwischen Designenden und Gesellschaft oder spezifischen Stakeholder*innen versucht werden. Eine solche Klärung von Rollenverständnissen und entsprechendem Verhalten folgt dann logischerweise nicht mehr dem Versuch einen Auftrag zu erlangen oder gesellschaftlich legitim vorzugehen, sondern sich in einer behutsamen und reflektierten Vorgehensweise zu üben, um eine Angemessenheit im Einzelfall anzustreben. Letztendlich hilft nur die notwendige normative Problematisierung zu Beginn, aus der ein behutsames Aktivwerden folgt, das der Reflexionsaufgabe der Berücksichtigung unterschiedlicher Wertvorstellungen unterliegt und bestenfalls unter Einbezug von Stakeholder*innen stattfindet.

Wenn letztere nicht involviert werden, stellt dies zwar ebenfalls ein mögliches Aktivwerden im Transformation Design dar, welchem jedoch das Risiko innewohnt, in arrogante, bisweilen autoritäre Gestaltungsversuche abzudriften oder ‚lediglich‘ persönliche Belange zu bearbeiten.

Für eine Klärung der eigenen Rolle beziehungsweise der projektspezifischen Machtverhältnisse zwischen Designenden und Gesellschaft wurden drei Vorschläge für transformationsdesignerische Rollen- und Selbstverständnisse entwickelt: autonome, kooperative und fluide Transformation Designer*innen. Ein Wandern, Wechseln und Springen zwischen den Rollen wurde als begrüßenswert geschildert; ein Hin und Her zwischen unterschiedlichen Rollen, das Erfahren verschieden starker Grade von Involviert-heit im Prozess, ein behutsames und zurückgenommenes Vortasten sowie Erprobungen des Wagnisses von radikalen Vorstößen. Während keine simple Lösung für verzwickte Probleme existieren kann, kann sich ebenso wenig eine rigide Rollenzuweisung zur Bearbeitung solcher Herausforderungen eignen. Aus diesem Grund hilft eine abwägende und projektspezifische Auslotung angemessener Selbstverständnisse und Verhältnisse zwischen Designenden und Stakeholder*innen, um nicht in disziplinären Verständnissen einzurosten. Auf diese Weise werden Reflexionen über den Anwendungsbereich und das Wirkungsfeld – *Scope* – fortwährend angeregt und zur Diskussion gestellt. Zudem versteifen sich die individuellen Haltungen – *Stances* – weder als gefestigte Ideologien, noch verlieren sie sich in nihilistischer Toleranz. Offenheit und Reflexivität sind dabei die erdenden Elemente zur Vermeidung von moralisierenden Eingriffen; hin zur beschriebenen Radikalität im Vorschlag.

Transformation Design beschreibt eine proaktive Hinwendung zum Politischen: Wenn der *Scope* im Bereich der *General Human Ecology* angesiedelt wird und Design sich dementsprechend in Mensch-Mensch-(Um-)Welt-Tier-etc.-Geflechtem auswirkt, beschreibt dies ein hochpolitisches Wirkungsfeld. Daraus folgende Einmischungen von Transformation Designer*innen in gesellschaftliche Prozesse auf autonome, kooperative und fluide Weise besitzen eine politische Dimension, die eine unmissverständliche Übernahme der Verantwortlichkeiten für Eingriffe dieser Art und daraus folgenden Konsequenzen mit sich bringt (vgl. Kap. 9.9).

Das Politische beschreibt hier sowohl normative Problematisierungen, Entscheidungen und daraus folgende Eingriffe von Transformation Designer*innen als auch die Dimension eines ‚agonistischen Kampfes‘ (Mouffe 2007: 31), der auf bestehende Machtverhältnisse einzuwirken versucht.

Wenn Transformation Design dabei als *Interface* einzusetzen versucht wird, sich durch eine heterotopische Ästhetik äußert und sich daraus keine vollumfängliche Verträglichkeit der offerierten Vorschläge von Transformation Designer*innen mit Vorstellungen anderer ergeben, ist dies unproblematisch; bisweilen sogar begrüßenswert.

Schließlich dient eine solche Herangehensweise des Hervorbringens des Andersartigen, des Alternativen und nicht der Befriedigung bestehender Vorstellungen. Transformation Design ist damit am fortwährenden Dissens unter pluralistischen Gesichtspunkten interessiert.

Transformation Design ist dabei so radikal im Designverständnis wie möglich und so radikal im Vorschlag wie nötig. Zum einen verdeutlicht sich die Radikalität im Transformation Design als Vorschlag eines alternativen Design Verständnisses, einer Design Transformation; Transformation Design wird demnach verstanden als die Utopie eines *neuen normalen Designs* (Jonas 2018: 19). Zum anderen äußert sich die Radikalität in praktischen Designvorschlägen, die durch den Entwurf von erfahrbaren Vorstellungen des Andersartigen hochpolitisch – und damit so radikal wie nötig – Gewöhnliches infrage stellen. Doch damit diese Radikalität des Vorschlags (in theoretischer und praktischer Hinsicht) nicht ins Extreme kippt, sind Offenheit und Reflexivität erneut notwendige Bedingungen zur Vermeidung von moralisierenden Eingriffen. Ein Verständnis des Politischen als ein Agieren zwischen anzuerkennenden, legitimen Gegner*innen und nicht zwischen auszulöschenden Feind*innen, ist dabei eine notwendige Herausforderung für zulässige Radikalität im Kontext einer pluralistischen und demokratischen Weltsicht (vgl. Mouffe 2007).

Transformation Designer*innen besitzen eine vollumfängliche Verantwortung für die ausgeprägt politische Dimension ihres Schaffens. Inwiefern sich die Übernahme der Verantwortung von Transformation Designer*innen für ihre etwaigen Glanztaten, aber insbesondere für ihre Fehltritte, dann ganz konkret in der Praxis äußert, ist hier nicht abschließend geklärt, jedoch auch zwangsläufig einzelfallabhängig. Es bedarf an Räumen fehlerzulassender und auch -verzeihender Aushandlungsformate, um in Zeiten von politischen Extremen, *Cancelculture* oder reaktionistischem Internet-Hass zum agonistischen Experimentieren, Diskutieren, Fehlermachen und Übernehmen von Verantwortung zu motivieren.

Abschließend könnte sich das Konzept des ‚Nichtdesignens‘ dafür eignen neue Designrollen weiter zu erproben und einen schemenhaften Ausweg aus neoliberalen, kapitalistischen, ausbeuterischen und zerstörerischen Einbettungen des Designs andeuten (vgl. Kap. 9.10).

10. Ableitungen zur Designforschung

10.1 Transformation Design als Forschung

In Kapitel 9 wurden unterschiedliche Facetten und Qualitäten transformationsdesignerischer Praxis geschildert. Im Rahmen dieser Ausführungen wurde sich auf die Anwendung dieser Vorschläge im Kontext gesellschaftlichen Wandels konzentriert und Rückbezüge zur Praxis dieser Arbeit hergestellt.

Im Entwerfen von Alternativen, des Andersartigen und des Heterotopischen (vgl. Kap. 9.5) ist Transformation Design jedoch nicht auf eine veränderungsorientierte und gegebenenfalls pragmatische Perspektive begrenzt. Aus einer solchen Praxis können sich – wie auch in dieser Arbeit – sowohl als Begleiteffekt neue Erkenntnisse ergeben als auch gezielt angestrebt und durch Dokumentationen, Beschreibungen, Deutungen und Auswertungen sichtbar gemacht werden: *Transformation Design als Forschung*. Das vorliegende Kapitel widmet sich daher der weiteren Erläuterung dieser speziellen Art der Forschung, die sowohl normative Näherungen und veränderungsorientierte Bestrebungen zulässt als auch auf distanzierte Betrachtungen, erkenntnisorientierte Forschungsausrichtungen und Forschungsergebnisse abzielt.

Hierfür wird zunächst erneut das Spektrum der *Forschung für, über und durch Design* (z.B. Jonas 2015) betrachtet (vgl. Kap. 3.2). Anschließend werden die Begriffe der ‚Veränderungsorientierung‘ und der ‚Erkenntnisorientierung‘ geklärt und später eine designkybernetische (Selbst-) Beobachtungsperspektive für *Transformation Design als Forschung* vorgeschlagen.

Damit setzt sich dieses Kapitel zunächst mit den nachfolgend aufgeführten Forschungsfragen 3.2 und 2.2 (vgl. Kap. 1.3) auseinander und fährt anschließend mit darüberhinausgehenden Ableitungen fort:

Welche Erkenntnisse ergeben sich aus der Praxis dieser Arbeit hinsichtlich der Modi der Forschung für, über und durch Design (Jonas 2015)?

Wie lassen sich erkenntnis- und veränderungsorientierte Interessen innerhalb eines Transformation Design Forschungsvorhabens vereinen?

Zur Beziehung der Modi Forschung für, über und durch Design

Zunächst wird auf die erste der beiden Fragen eingegangen und das Verhältnis zwischen den Forschungsmodi *Forschung für, über und durch Design* weiter erläutert:

Forschung für Design und *Forschung über Design* zielen auf klar definierbare Erkenntnisinteressen (respektive Hypothesen und Forschungsfragen) *für* oder *über* Design ab. Dies impliziert und erfordert planbare, ergebnisorientierte und eindeutig evaluierbare Vorgehensweisen und explizierbare Ergebnisse, die ein zielorientiertes Bestreben voraussetzen und Untersuchungsgegenstände dabei distanziert und möglichst isoliert von außen betrachten. Dies beschreibt eine deutlich weniger involvierte Positionierung der forschenden Person als in der *Forschung durch Design*. Zudem birgt die distanzierte Betrachtung nur geringfügige, potenziell auftretende Wertkonflikte. Der Fokus liegt auf der Generierung von wissenschaftlichen Erkenntnissen, die sich im Optimalfall vom Einzelfall lösen und verallgemeinert darstellen lassen.

Forschung durch Design beschreibt zwar eine an Erkenntnissen interessierte, dabei jedoch vor allem eine ergebnisoffene, neugierige, explorative, experimentelle, prozessorientierte und Iterationsschleifen drehende Vorgehensweise. In diesem Modus ist es zulässig sich einem Forschungsgegenstand vortastend anzunähern und diesen erst im Prozess detailliert zu bestimmen: Der exakte Forschungsfokus kann – wie auch im Rahmen der vorliegenden Arbeit – im Prozess definiert werden: Durch das Involvieren in eine Situation, durch ein ‚Sich-in-diese-Hineinbegeben‘. Eine solche Annäherung *durch Design* – eine designerische Perspektive auf Welt, eine Involviertheit und ein *praxisorientierter* Umgang mit dieser – erlaubt es im Verlauf des Forschungsprozesses spezifische Erkenntnisinteressen, anhand eines aus dem Feld informierten Problemverständnisses, sukzessive zu entwickeln. Diese explorative Vorgehensweise hat im Rahmen der vorliegenden Arbeit stattgefunden. Retrospektiv betrachtet trug dies zu einer Offenheit in der Herangehensweise bei, die es ermöglichte, das Promotionsvorhaben durchgängig neugierig zu gestalten und zu erfahren. Insbesondere Annäherungen an komplexe und uneindeutige Probleme werden hier als Wirkungsfelder von *Forschung durch Design* angesehen: Etwa Herausforderungen im Kontext gesellschaftlichen Wandels, die sich eindeutigen Umgangs- und Lösungsmöglichkeiten entziehen, sich ständig verändern, unterschiedlichste Akteur*innen und Systeme tangieren und entsprechend keine richtigen oder falschen, sondern maximal stakeholder*innenspezifische, *angemessene*, Entscheidungen erlauben. Der hohe Grad der eigenen Involvierung bei einer *Forschung durch Design* bedarf und erzeugt normative Entscheidungen (vgl. Kap. 9.3) und birgt das Risiko von Wertkonflikten durch eine Einbettung der eigenen Position im beforschten / im beeinflussten Feld. Zudem muss sich dieser Ansatz etwaigen Vorwürfen und Verdächtigungen der Unwissenschaftlichkeit stellen, kann diesen jedoch selbstbewusst und ohne Rechtfertigungsdruck entgegentreten (vgl. Kap. 10.2 und 10.3).

Forschung durch Design und Beobachtung für und über Design

Die vorliegende Arbeit versteht sich als Designforschung unter Gesichtspunkten des Transformation Designs: Als eine designforschende Annäherung an spezifische Fälle im Kontext meines normativen Verständnisses von gesellschaftlichem Wandel. Das Vorgehen wurde dabei durch ein *praxisorientiertes*, suchendes, neugieriges, ergebnisoffenes, iteratives, erprobendes, involviertes, selbstreflexives, experimentierendes und entwerfendes Forschen *durch* Transformation Design geleitet.

Wird die vorliegende Designforschung in ihrer Gesamtheit unter dem Gesichtspunkt einer *Forschung durch Design* verstanden, kann zunächst festgestellt werden, dass das Forschen *durch* Design zu Wissenszuwächsen geführt hat, die sich zum Teil als Forschungsergebnisse innerhalb der Modi der *Forschung für* und *über* Design einordnen lassen; als gewonnene Erkenntnisse *für* und *über* Design. Dies wird nachfolgend anhand von drei Kapitelbezügen exemplarisch verdeutlicht:

- ▷ Im Kapitel 9.1 etwa wurden Erkenntnisse *über* ein Verständnis von Transformation Design erläutert und damit zur weiteren Beschreibbarkeit des Begriffs und der Praxis des Transformation Designs beigetragen.
- ▷ Die im Kapitel 9.8 erläuterten Selbstverständnisse von und für Transformation Designer*innen lassen sich als Vorschläge *für* weitere transformationsdesignerische Praxis verstehen.
- ▷ Die im vorliegenden Kapitel (10.1) folgenden Ausführungen sind sowohl als Beitrag *für* als auch *über* (Transformation) Design zu verstehen; Überschneidungen und nicht eindeutig kategorisierbare Erkenntnisse zwischen den Modi *für* und *über* können somit auftreten.

Damit scheinen sich die Modi der *Forschung für Design* und der *Forschung über Design* innerhalb einer *Forschung durch Design* einzuordnen oder möglicherweise sogar ein leitendes Forschungsinteresse einzunehmen, das dann durch eine *Forschung durch Design* zu bearbeiten / zu bedienen versucht wird. Ähnlich schlägt dies Fischer (2019) vor, in einem theoretischen Framework zur Vereinigung der unterschiedlichen Forschungsmodi (*für, über, durch*) innerhalb eines Forschungsvorhabens. Von einer solchen formalistischen Strategie der ‚Verschachtelung‘ (vgl. ebd.) soll sich jedoch an dieser Stelle gelöst werden. Insbesondere weil angenommen wird, dass ein Versuch dieser Verschachtelung mitunter den ungewollten Begleiteffekt einer ‚rhetorischen Schein-Verwissenschaftlichung‘ herbeiführen könnte, die langfristig vermutlich eher schädlich als zuträglich für die Designforschung wäre. Denn damit würde an Potential, Relevanz und Glaubwürdigkeit designeigener Forschungsweisen (*durch* Design) eingebüßt und diese zum Hilfswerkzeug der *Forschung für* und *über Design* degradiert werden.

Dennoch kann es sich beim Versuch des Explizierens von Erkenntnissen einer *Forschung durch Design* als hilfreich erweisen, das durchgeführte Vorhaben hinsichtlich folgender Fragestellungen *retrospektiv* zu reflektieren:

- ▷ Welche Erkenntnisse lassen sich aus dem Prozess (der *Forschung durch Design*) *für* Design ableiten? Wie beispielsweise hilfreiches (Methoden-) Wissen *für* (praktizierende) Designer*innen.
- ▷ Welche Erkenntnisse lassen sich aus dem Prozess (der *Forschung durch Design*) *über* Design ableiten? Wie beispielsweise eine der Praxis zugrundeliegende und diese gegebenenfalls beeinflussende normative Einstellung der involvierten Designer*innen.

Im hier vorliegenden Verständnis und den eben herangezogenen Fragen, handelt es sich dabei jedoch nicht um fixe Leitlinien zur Erreichung von exakt vorher ausformulierten Forschungsinteressen *für* und *über* Design, sondern um *retrospektive Beobachtungs-, Reflexions- und Auswertungsversuche für* und *über* Design aus einer *Forschung durch Design*.

Daraus entsteht folgende These: Eine *Forschung durch Design* kann zwar retrospektiv hinsichtlich ihres Beitrags zu etwaigen Erkenntnissen *für* und *über* Design *beobachtet* und reflektiert werden, stellt im Kern ihres neugierigen und explorativen Charakters jedoch keinen rigiden Erfüllungsgehilfen von streng ergebnisorientierten Forschungsanliegen *für* oder *über* Design dar. Dies mag Paradox scheinen, wenn aus einer *Forschung durch Design* gewonnene Erkenntnisse in Kategorien der Wissenszuwächse *für* und *über* Design eingeordnet werden können, ebenso wie die anfänglichen Motivationen, die Erkenntnis- und Veränderungsorientierungen der Forschenden (dazu gleich mehr). Doch dieses Paradoxon lässt sich auflösen, wenn erneut ein Blick auf die grundsätzliche Unterscheidung von *Forschungen für / über Design* (selektiv und ergebnisorientiert) und *Forschung durch Design* (integrativ und ergebnisoffen) geworfen wird: *Forschung durch Design* beschreibt den designeigenen involvierten Modus des Forschens, kann wie erläutert Erkenntnisse *für* und *über* Design hervorbringen, doch unterscheidet sich insofern, als dass es sich nicht an versteiften Forschungsstrukturen festhält, sondern sich einem offenen Experimentieren öffnet; Erkenntnisse entstehen durch den Prozess, welche genau, ist im Verlauf und später zu evaluieren. Bestenfalls können anfängliche Wissensbegehren und in die Modi des *Für* oder des *Über* einzuordnende Forschungsfragen beantwortet werden *und* auf dem Weg dahin viele unerwartete Erkenntniszuwächse zugelassen und flexibel in das Vorgehen einbezogen werden. Einen Garant für die Beantwortung von *Fürs* und *Übers* stellt die *Forschung durch Design* jedoch nicht dar, während in ihr das Potential des Hervorbringens unerwarteter, realweltlicher, praxisbezogener, projektspezifischer und erfahrungsbasierter Erkenntnisse schlummert – Vor- und Nachteil zugleich, je nach Perspektive, je nach Forschungsgegenstand.

Um dies exemplarisch zu verdeutlichen, folgt nun der Bezug zum Ablauf des Prozesses in der vorliegenden Arbeit: Die anfänglichen Vorgeschichten (vgl. Kap. 1.2 und 13) lassen sich weitestgehend als *Forschungen für und über Design* verstehen. Hieraus konnten nur begrenzt Erkenntnisse, jedoch vor allem interessante Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) herausgearbeitet werden, sowie die Einsicht, dass sich diesen Fragen nur durch eine offene, flexible und ergebnisoffene Herangehensweise genähert werden kann, um, dem Forschungsgegenstand des Transformation Designs gerecht werdend, tatsächlich *durch* den Prozess und nicht mittels vorab determinierter und damit limitierender Abläufe etwas herauszufinden. Durch diese Vorgehensweise konnten letztendlich sowohl die Forschungsfragen bearbeitet, Hypothesen und Vorschläge aufgestellt als auch unerwarteten Entwicklungen Aufmerksamkeit geschenkt und Erkenntnisse aus diesen gewonnen werden. Unerwartete Wissenszuwächse stellen sich beispielsweise in Form der Ausarbeitung zum Politischen im Transformation Design in Kapitel 9.9 oder des Exkurses zum Nichthandeln und Nichtdesignen in Kapitel 9.10 dar. Die offene Herangehensweise des Forschens *durch* Design ermöglichte also eine flexible und neugierige Handhabung des Forschungsdesigns in Angemessenheit zum Forschungsgegenstand.

Auf Basis der vorangegangenen These und ihrer Bekräftigung durch den Verlauf der vorliegenden Forschung wird folgende Position von Jonas zu Eignung der *Forschung durch Design* (engl.: *research through design*) als zentrales erkenntnistheoretisches Verständnis im Transformation Design bestätigt:

„(...) I have finally developed the position that RTD [research through design] has the potential to act as the epistemological paradigm for transdisciplinary studies and transformation design” (Jonas 2015: 35).

Zudem wird den retrospektiven *Beobachtungsmodi für und über* Design besonderes Potential zum Herausdestillieren von Erkenntnissen aus dem ergebnisoffenen Prozess einer *Forschung durch Design* zugesprochen, ohne dabei die designeigene *Forschung durch Design* zu limitieren.

Im Verlauf dieses Kapitels wird eine Kombination des Forschungsmodus der *Forschung durch Design* mit den *Beobachtungsmodi für und über* Design weiter ausgeführt und als reflexive Strategie einer transformationsdesignerischen Forschungspraxis verdeutlicht. Zudem wird vorgeschlagen, die Beobachtungen des *für* und *über* nicht alleinig auf Design, sondern auch auf den beforschten Kontext selbst zu beziehen. Daraus ergäbe sich folgende Kombination von Forschungs- und Beobachtungsmodi:

- ▷ Eine ergebnisoffene, experimentelle und *praxisorientierte Forschung durch Design*.
- ▷ Eine kritische retrospektive Beobachtung / Reflexion zur Erlangung von Erkenntnissen *für* Design und *über* Design.
- ▷ Eine kritische retrospektive Beobachtung / Reflexion zur Erlangung von Erkenntnissen *für* das spezifische Projekt / Problem und *über* das spezifische Projekt / Problem.

Weitere Ausführungen hierzu finden sich im späteren Kapitelabschnitt *Transformation Design als designkybernetische Forschung*.

Zur Symbiose von Veränderungs- und Erkenntnisorientierungen (Gestaltungslüsten) innerhalb eines Forschungsvorhabens

Im Folgenden wird die zweite der beiden zum Kapitelanfang aufgeworfenen Forschungsfragen betrachtet und das Verhältnis und die Vereinbarkeit von veränderungsorientierten und erkenntnisorientierten Interessen innerhalb eines Forschungsvorhabens im Transformation Design beschrieben. Ein erstes Auftreten dieser beiden Orientierungen zeigte sich im Rahmen der Vorstudie (vgl. Kap. 13.2), was zu einer weiteren Betrachtung in der zentralen Praxis führte (vgl. Kap. 7). Einleitend folgen zunächst zur Verdeutlichung der beiden Ausrichtungen zwei Begriffsklärungen:

Eine Veränderungsorientierung wurde als normative Dimension innerhalb eines Vorhabens angedeutet (vgl. Kap. 7.1). Ein persönlicher zur Handlung leitender Funke einer Vorstellung, eine Neugierde, eine Motivation, ein innerer Drang, ein Impuls oder individuelles Lebenssinnverständnis: Die treibende Kraft und Initialzündung eines Aktivwerdens. Im Grunde lässt sich eine Veränderungsorientierung als intrinsisch motivierender Kern in jedem Forschungsvorhaben finden, mindestens in der Entscheidung, sich einer bestimmten Forschungsausrichtung, einer Thematik oder einem Problem zuzuwenden; eine Designentscheidung, eine *Gestaltungslust*. Eine besondere Rolle erlangt diese Veränderungsorientierung, wenn sie ein expliziter, nach ‚außen‘ und von anderen erfahrbare Teil eines Vorgehens wird; als ein Einbezug von normativen Vorstellungen und Wertungen, die über das spezifische Laborforschungsvorhaben hinauswirken; als politische und sich positionierende Dimensionen, die öffentlich, medial, gesellschaftlich ... als solche wahrgenommen werden oder werden sollen.

Ein Beispiel: Gesellschaftliche Konfliktpotentiale aufgrund normativer Ausrichtungen der Forschenden treten vermutlich eher bei einer Verortung ihrer Forschung in zeitgenössisch stark diskutierten und für ‚Gesellschaft‘ unmittelbar erfahrbaren Themenbereichen auf als in einem Feld abstrakter und theoretisierter Grundlagenforschung (natürlich lässt sich dies nur schwerlich pauschalisieren, doch im Rahmen dieses kurzen Gedankenexperiments soll zunächst daran festgehalten werden). Zwar sind eine normative

Ausrichtung und eine intrinsische Motivation zur Bearbeitung des jeweiligen Gegenstandes in beiden Fällen gegeben, doch die äußere Wahrnehmung der damit einhergehenden politischen Dimensionen des Forschens kann aus unterschiedlichsten Gründen variieren. Je nach medialer Präsenz des Forschungsgebiets, der gefühlten, realen, gesellschaftlichen Dringlichkeit des Problems, einer individuellen Problembetroffenheit der die Forschung rezipierenden Teile der Gesellschaft, der Popularität der Forscherin oder des Forschers als Person und je nachdem wie ‚zeitgenössisch‘ oder ‚gehyped‘ das beforschte Thema gerade ist, führt ein öffentliches, außerhalb der Forschungsblase vorhandenes Interesse an dieser zur Destillation und zur Erfahrbarkeit, der im Kern immer vorhanden normativen und politischen Dimension des Forschens – und damit zu möglichen Konflikten differierender Wertvorstellungen. Während das Beispiel verdeutlicht, dass in unterschiedlichen Forschungsansätzen auch unterschiedlich starke Ausprägungen von Normativität vorhanden sein können, beziehungsweise nach außen getragen werden, wird zudem deutlich, dass sich einem Forschungsfeld, wie dem des gesellschaftlichen Wandels respektive der Transformationsforschung, kaum ohne normativen Zugang genähert werden kann (vgl. Kap. 9.3 und 9.6) – zu unterschiedlich sind Problemverständnisse, Wahrnehmungen, Beeinträchtigungen, Notwendigkeiten, Wertvorstellungen und so weiter im Hinblick auf die Komplexität des Forschungsgebiets. Demnach kann eine Veränderungsorientierung nicht nur als wählbare, sondern bisweilen auch als unvermeidbare Perspektive verstanden werden, um eine Situation aus ihrer reinen Existenz als Problem ‚zu erheben‘; zu Problematisieren (vgl. Kap. 9.8).

Eine tatsächliche Veränderung im Sinne einer Implementierung und Verstetigung geht mit einer veränderungsorientierten Motivation jedoch nicht zwangsläufig einher; es ist vielmehr die hoffnungsvolle Annäherung an Probleme mittels eines Designforschungsvorhabens in der Annahme einer Gestaltbarkeit von Welt und des Verständnisses von Welt als Projekt (vgl. Findeli 2010). Mit einer Veränderungsorientierung wird also eine individuelle Ausrichtung, ein handlungsleitendes Interesse und eine optimistische *Gestaltungslust* verstanden – Normativität ist die Ressource (vgl. Kap. 9.3).

Veränderungsorientierung ist dabei nicht in Durchsetzungsambitionen gefangen, sondern kann sich in heterotopischen Experimenten äußern (vgl. Kap. 9.5), die einen Vorschlag, eine Erfahrung oder eine Position darlegen, jedoch keine daraus resultierenden Umsetzungen oder Zustimmungen einfordern. Veränderungsorientierte Vorgehensweisen bergen dennoch Fallstricke: Zum einen können sie in unangemessenem und unreflektiertem Aktivismus enden; in der Loslösung vom heterotopischen Vorschlagscharakter, hin zur Anpreisung der (eigenen) Utopie, die für andere eine Dystopie beschreiben kann (vgl. Kap. 5). Zum anderen kann die zur Handlung motivierende, politische Dimension der Veränderungsorientierung zu Weltrettungsambitionen, Überschätzung der eigenen Wirkungsmacht und persönlichen Enttäuschungen beim Ausbleiben der eigenen utopischen Vorstellungen führen.

Die Reflexion der eigenen Praxis zwischen selbstbewusstem Vorschlag und demütigem Bewusstsein der stets begrenzten eigenen Perspektive, beschreibt einen Umgangsversuch mit diesen Fallstricken; eine *bescheidene Hybris* (Jonas 2018: 19).

Nun zur Erkenntnisorientierung: Eine erkenntnisorientierte Perspektive beschreibt im Kern eine an spezifischen Erkenntnisinteressen ausgerichtete *Gestaltungslust* und zielt auf einen explizierbaren, evaluierbaren und abstrahierbaren Wissenszuwachs ab. Dabei besitzt diese Ausrichtung eine distanzierte und differenzierte Sichtweise, die einer guten wissenschaftlichen Praxis gerecht und weniger hinsichtlich mangelnder Wissenschaftlichkeit beanstandet werden kann. In ihrer negativen Extremform birgt eine erkenntnisorientierte Perspektive jedoch ebenfalls Fallstricke: Beispielsweise ein Erkenntnisinteresse, mittels dessen ausschließlich etwas *für* oder *über* (hier) Transformation Design herauszufinden versucht wird, dafür den Modus der *Forschung durch Design* nutzt und in reale Situationen eingreift, sich jedoch jeglichem empathischen Zugang zum Forschungsfeld verweigert. So wird möglicherweise die eigene Beeinflussung des Forschungsfeldes verkannt, die politische Dimension des Eingriffs vergessen, die Komplexität der Situation unangemessen reduziert, das Vorhandensein fühlender Menschen missachtet und als parasitäre Erkenntnismaschine am Feld gesaugt. Eine Vorgehensweise, die reale Herausforderungen, wenn auch unbeabsichtigt, negativ beeinflussen kann; zumindest aber in keiner Weise an der inhaltlichen Betrachtung des realweltlichen Problems interessiert ist und nur spezifische Forschungsinteressen verfolgt: Soziale Systeme als Labore und Menschen als Versuchspersonen. Im Fall der vorliegenden Arbeit jedoch, wurde aus den anfänglichen Versuchen der *Forschungen für und über Design* zunächst der Forschungsgegenstand selbst präzisiert und zudem hat sich herauskristallisiert, dass eine *Forschung durch Design* einen geeigneteren Ansatz darstellt. Ein Lernerfolg, der insbesondere die Herausforderung mit sich brachte, sowohl erhoffte als auch unerwartete Ergebnisse auf nachvollziehbare Weise herauszudestillieren.

Die in den Fallstricken der Veränderungs- und der Erkenntnisorientierung geschilderten Extreme verstehen sich jeweils als hypothetische Erscheinungen. Zudem ist die Trennung in die beiden Perspektiven zwar im Rahmen dieser Begriffsklärung hilfreich, jedoch sind beide Ausrichtungen stets unmittelbar miteinander verknüpft: Die Veränderungsorientierung und die Erkenntnisorientierung als Grundlagen der *Gestaltungslust* werden hier theoretisch und zur verständlichen Erläuterung getrennt, sind aber praktisch immer verknüpft.

Jede Veränderungsorientierung geht mit notwendigerweise zu gewinnenden Erkenntnissen einher. Mindestens implizit, denn selbst beim ‚Kopf-durch-die-Wand-Aktivismus‘ müssen, wenn auch ganz pragmatisch, Erkenntnisse für dessen Durchführung gewonnen werden. Es lässt sich anmerken, dass eine Veränderungsorientierung dabei keiner Notwendigkeit des *Herausarbeitens* von Erkenntnissen unterliegt, wie etwa im Rahmen eines erkenntnisorientierten Forschungsvorhabens: Geht es um ein konkretes, zu informierendes Anliegen, um eine Positionierung oder einen Vorschlag, müssen dafür zwar bestimmte Erkenntnisse gewonnen, jedoch nicht als solche dokumentiert, expliziert oder abstrahiert, sondern in erster Linie angewandt werden. Erst unter wissenschaftlich forschenden Gesichtspunkten und einer Erkenntnisorientierung wird ein Explizieren dieser Wissenszuwächse relevant.

Auf der anderen Seite speist sich jede Erkenntnisorientierung aus einer intrinsischen Motivation im Kleinen oder Großen etwas zu verändern. Und dies mindestens implizit, denn selbst beim theoretischsten ‚Schwarzes-Loch-Gedankenexperiment‘ begründet sich dessen Durchführung – so die These hier – aus einer veränderungsorientierten (wenn auch womöglich privaten, unergründlichen, intrinsischen) Grundidee, Motivation oder Vision. Sowohl eine Veränderungs- als auch eine Erkenntnisorientierung gehen also mit einem Verständnis von Welt als Projekt (Findeli 2010) einher, sowie mit einem inneren Drang, ‚etwas zu tun‘. Sie sind *Gestaltungslüste*.

Die Relevanz einer differenzierten Betrachtung der beiden Perspektiven entsteht im Einzelfall und in Abhängigkeit der Forschungsumgebung. Je nach gesellschaftlichem Interesse, dem Konfliktpotential des Forschungsbereiches, dem Einfluss des Forschungsprojektes auf Gesellschaft oder Umwelt oder der Verortung des Vorhabens in einem polarisierenden Kontext, wird die aus der Normativität der Forschenden gespeiste Veränderungsorientierung stärker oder geringer deutlich und gegebenenfalls für andere relevant oder sogar zum Problem.

Im Kontext forschender Eingriffe in gesellschaftlichen Wandel und dennoch notwendiger normativer Entscheidungen im Gefilde gegensätzlicher Interessen wird deutlich, dass die Kombination von Veränderungs- und Erkenntnisorientierung eine wichtige Dimension im *Transformation Design als Forschung* beschreibt. Denn bereits die Hinwendung zu einem Forschungsgebiet beschreibt zwangsläufig eine veränderungsorientierte Ausrichtung im Transformation Design. Dabei geht es zwar nicht darum etwas besser zu wissen, etwas besser zu machen oder etwas als falsch darzustellen. Doch geht es um die Betrachtung, Exploration und Ästhetisierung von Möglichkeiten und Varianten, wie Dinge anders, heterotopisch sein könnten (vgl. Kap. 9.5).

Mit dieser veränderungsorientierten Praxis geht im *Transformation Design als Forschung* eine erkenntnisorientierte Perspektive einher, die sowohl *für* und *über* das spezifische Projekt etwas herauszufinden versucht als auch Erkenntnisse *für* und *über* die eigene Vorgehensweise / Design zum Vorschein bringen kann. Dazu mehr im folgenden Kapitelabschnitt *Transformation Design als designkybernetisches Forschen*.

Abschließend soll verdeutlicht werden, dass es sich bei den Veränderungs- und Erkenntnisorientierungen um Ebenen der *Gestaltungslüste* handelt, die nicht mit den Designforschungsmodi (*für, über, durch*) zu verwechseln sind. Alle drei erläuterten Modi (*für, über, durch*) sind auf ihre spezifische Art und Weise erkenntnisorientiert; versuchen Erkenntnisse unterschiedlicher Art zu gewinnen. Alle drei Modi sind zudem veränderungsorientiert, jedoch wird eine Veränderungsorientierung erst relevant beziehungsweise diskutiert, wenn sich das Forschungsfeld in einem Kontext bewegt, der eben kein lupenreines und störfreies Forschen zulässt, sondern tendenziell mit anderen Wahrnehmungen, Weltanschauungen und normativen Vorstellungen in Konflikt steht.

Transformation Design als designkybernetisches Forschen

In diesem Abschnitt wird, aufbauend auf die vorherigen Erläuterungen, ein Vorschlag zum Verständnis von Transformation Design als designkybernetisches Forschen vorgestellt.

Ein dem Ansatz von Transformation Design als designkybernetische Forschung zugrunde liegendes Designverständnis bildet sich aus dem Verständnis von Transformation Design als *Placement* (vgl. Kap. 9.1), aus der Vorstellung *praxisorientierten* Designs als Heterotopie (vgl. Kap. 9.5), aus einem Verständnis von Transformation Design als Utopie eines *neuen normalen Designs* (Jonas 2018: 19) respektive des Versuchs der Erlangung und des Einbezugs eines Bewusstseins designerischer Implikationen auf Welt (vgl. Jonas 2018: 17).

Forschung durch Design stellt dabei den erkenntnistheoretischen Modus dar (vgl. Jonas 2015); neugierig, involviert, experimentell. Hierfür können sich die Selbstverständnisse autonomer, kooperativer und fluider Transformation Designer*innen (vgl. Kap. 9.8) und vermutlich eine Vielzahl anderer Rollen eignen, um veränderungsorientierte und gestaltungszuversichtliche Problematisierungen auf Basis normativer Entscheidungen durchzuführen (vgl. Kap. 9.3).

Eine solche Forschungsausrichtung erhebt dabei keinen Anspruch auf Wissenschaftlichkeit, um sich selbst als design-forschend zu verstehen. Grundsätzlich versteht sie die Qualität von forschendem Design als einen unzugänglichen, intrinsischen, hypothetisierenden Erkenntnisdrang, resultierend in Beobachtungen von und Eingriffen in Welt; Forschung als Designentscheidung; *Forschung als Design* (Absatz vgl. Jonas 2015). Forschen stellt sich demnach als spezielle Praxis von Designen dar.

Dieser These folgend wird deutlich, dass sich Forschung als Teilmenge von Design verstehen ließe und somit Glanville beigeplichtet werden kann, wenn er schreibt:

„(...) (scientific) research is a subset of design, not the other way round”
(Glanville 1999: 89).

Forschen kann somit als Designen verstanden werden und erlangt im Sonderfall der Einhaltung tradierter wissenschaftlicher Standards das Prädikat der Wissenschaftlichkeit, verbleibt jedoch Teilmenge von Design.

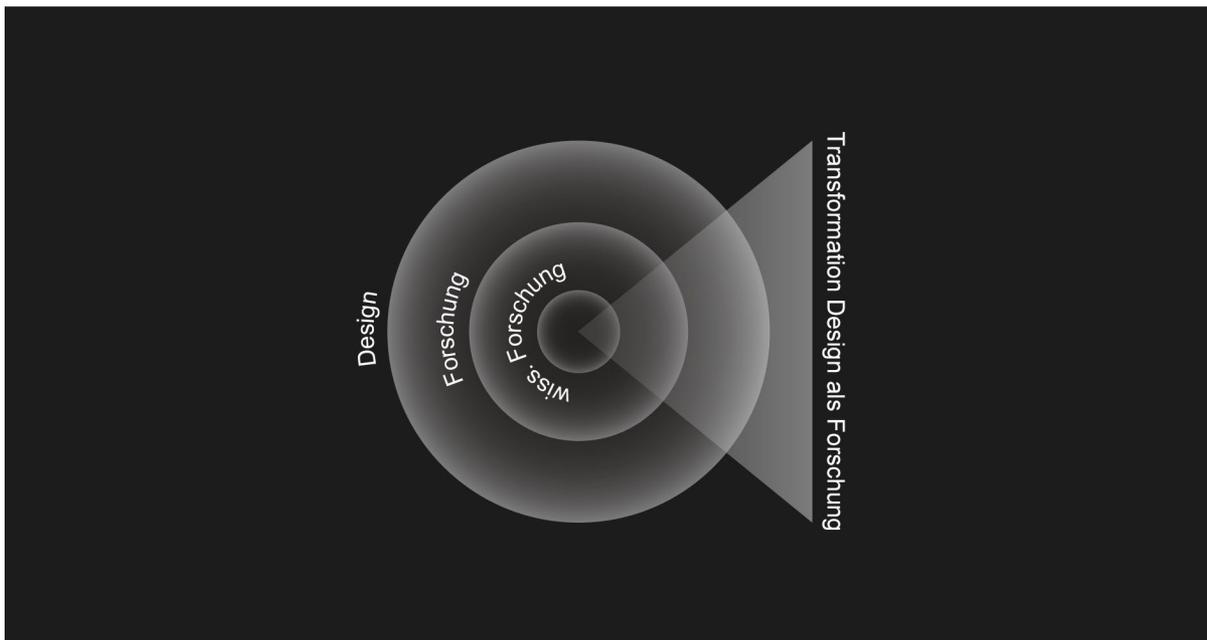


Abb. 31: Transformation Design als designeigene und wissenschaftsstreifende Forschung

Transformation Design als forschende Praxis kann ohne das Prädikat der Wissenschaftlichkeit auskommen, muss es sogar bisweilen, um die Potentiale einer sich involvierenden und dennoch selbstreflexiven Praxis im Kontext gesellschaftlichen Wandels gerecht zu werden (vgl. Kap. 9.6). *Transformation Design als Forschung* zielt somit nicht auf wissenschaftliche Forschungsansprüche ab, kann diese zwar bewusst tangieren, doch zeichnet sich durch designeigene, kreative, entwerfende, politische und heterotopische Vorgehensweisen aus (vgl. Kap. 9).

Dabei wirkt es innerhalb und außerhalb von wissenschaftlicher Forschung und reflektiert dabei eben diese unterschiedlichen Beobachtungs- und Eingriffsperspektiven und versteht sich zudem selbst als ko-kreative und auch Kooperationen außerhalb des Designkosmos eingehende Vorgehensweise. *Transformation Design als Forschung* agiert damit jenseits eines disziplinären Designverständnisses.

Ziel bleibt es den kreativen Kern jenseits einer wissenschaftlichen Verwertungslogik zu erhalten und wie bereits erwähnt „(...) nach außen als autonome wissenschaftsanaloge (nicht wissenschaftsbasierte) Disziplin [zu] agieren“ (Jonas 2004a: 7) und intern immer wieder kritisch den schwammigen Kern zu diskutieren. Der unzugängliche Kern veränderungsorientierter Hypothesenbildung führt Designende jedoch zwangsläufig (mindestens implizit) in neugierige und forschende Gefilde. Dabei lässt sich *Transformation Design als Forschung* unter einem selbstreflexiven Paradigma, der Beobachtung der eigenen Beobachtung, beziehungsweise der eigenen Praxis, als eine Kybernetik 2. Ordnung verstehen; als ständige Selbstreflexion (vgl. Fischer / Herr 2019).

Epistemologie von Transformation Design als Forschung

Nachfolgend lässt sich eine versuchsweise Schematisierung der Art und Weise des Erkenntnisgewinns durch *Transformation Design als Forschung* finden. Zunächst scheint die Abbildung an Fischers (2019) Strategie des ‚Verschachtelns‘ angelehnt zu sein, doch weniger wird das Modell zur Planung eines Forschungsdesigns vorgeschlagen als dass es ein *retrospektives* Herausdestillieren von Erkenntnissen aus einer *Forschung durch Design* skizziert. Dementsprechend muss keine Erreichung aller dargestellten Positionen angestrebt werden, vielmehr kann ein Forschungsprozess nachträglich aus den Perspektiven der *Fürs* und *Übers* analysiert werden. Die Abbildung verdeutlicht den epistemischen Charakter von *Transformation Design als Forschung*.



Abb. 32: Transformation Design als Forschung

Die Darstellung beschreibt einen Forschungsprozess, der mit der Auswahl und Hinwendung zu einem Problem beginnt. Implizite, vage Fragen und Interessen *über* oder *für* Design / das Problem sind hier im Grunde immer vorhanden, um überhaupt etwas problematisieren zu können. In der *Forschung durch Design* wird jedoch bewusst einem neugierigen und ergebnisoffenem Prozess gefolgt, der kreative und designeigene Forschungskern erhalten und sich entsprechend der komplexen Forschungsumgebungen suchend und triangulierend vorgetastet. Reflexionen und Betrachtungen dieses Vorgehens liefern schließlich Erkenntnisse *für* und *über* das beforschte Projekt, den singulären Fall, das Problem und Abgleiche mit veränderungsorientierten Interessen können durchgeführt werden. Zudem findet eine Beobachtung hinsichtlich erkenntnisorientierter Wissenszuwächse statt (*für* und *über* Design), die den spezifischen Forschungsgegenstand (hier: Transformation Design selbst) informieren.

Unter Einbezug dieser Perspektiven kann eine sinnstiftende, kreative und veränderungsorientierte Praxis mit dem Versuch einer beobachtenden, distanzierten und erkenntnisorientierten Position verknüpft werden. Und erneut: Ziel muss es dabei nicht sein, sich an allen Varianten der *Fürs* und *Übers* abzuarbeiten; sie stellen eine Orientierungshilfe dar.

Versuchsweise soll das Schema auf die vorliegende Arbeit bezogen werden, als Überprüfung der Sinnhaftigkeit der Abbildung und als erste ‚Probe‘ ihrer Nützlichkeit. Hierfür wird nachfolgend eine tabellarische Darstellung herangezogen in die *auszugsweise einzelne Beispiele* unterschiedlicher Wissenszuwächse der vorliegenden Forschung eingetragen wurden.

Motivierender Treiber	Wie verhalte ich mich als Gestalter*in in dieser rasanten, dramatischen, konfliktbehafteten und komplexen Zeit gesellschaftlichen Wandels? <u>Vgl. Kap. 1</u>		
Forschung durch Design	Zukunftsbilderprojekt	K/EIN BILD DER ZUKUNFT	Open Call Corona Futures
Entwicklung von Forschungsfragen (<i>für</i> bzw. <i>über</i> das Problem bzw. Design) zur späteren Untersuchung der Forschung <i>durch</i> Design			
Wissenszuwächse <i>über</i> das jeweils spezifische Problem	Zukunft entzieht sich, im Kontext des Nachdenkens über mögliche Alternativen zur Gegenwart, einer vertrauten, linearen, gegenwartsbasierten, problemorientierten und einer (vermeintlich) rationalen Denkweise. <u>Vgl. Kap. 13.1, Abschnitt I</u>	-	Sichtweisen, Erfahrungen und Positionen von unterschiedlichen Menschen im Kontext der Coronapandemie; abgebildet durch die eingereichten und veröffentlichten Beiträge im Open Call <u>Vgl. Kap. 7.4 bzw. www.corona-futures.de</u>
Wissenszuwächse <i>für</i> das jeweils spezifische Problem	Wissenschaftliche Rigidität kann bei Versuchen der Begünstigung des Imaginierens über Zukünfte hinderlich sein. Neue Formen der Empirie und Erhebung von Zukunftsvisionen sind zu erproben. <u>Vgl. Kap. 13.1, Abschnitt I</u>	-	Sammlung von Vorschlägen pragmatischer Umgangsformen mit akuten Herausforderungen der Pandemie durch Bereitstellung einer gemeinschaftlich nutzbaren digitalen Plattform (Collaborative Workaround, siehe Link) <u>Vgl. Kap. 7.4 bzw. https://bit.ly/2Ya5fot</u>
Wissenszuwächse <i>über</i> Transformation Design	-	Entwicklung von thesenhaften Charakteristika des Transformation Designs <u>Vgl. Kap. 13.2, Abschnitt VII bzw. 7.2</u>	Eine Praxis des Transformation Designs beschreibt keine klar begrenzbare Disziplin, beinhaltet das Wandern zwischen unterschiedlichen Rollen und im Forschungskontext insbesondere das reflektierte Wechseln zwischen unterschiedlichen Beobachtungsperspektiven <u>Vgl. Kap. 7.4, 9.1, 9.8 und 10.1</u>
Wissenszuwächse <i>für</i> Transformation Design	-	Notwendigkeit weiterer Untersuchung von themenspezifischen, ergebnis-offenen und undogmatischen Formaten, die dafür eingesetzt werden können, ohne moralisierende Narration oder Hintergedanken, zum freien Erdenken von Alternativen zum Status Quo einzuladen <u>Vgl. Kap. 13.2, Abschnitt VII bzw. 9.5</u>	Krisen bringen Potentiale designerischer Eingriffe mit sich, doch während Designer*innen allzu gerne Teil von zeitgenössischen (Problem-) Diskursen sein möchten, ist eine Beteiligung nie grundsätzlich gerechtfertigt, Design sollte sich nicht in die Rolle eines vermeintlichen ‚Allheilmittels‘ begeben. Zudem sind gründliche Reflexionen zur eigenen normativen Haltung anzustellen und Verantwortung für das Designen zu übernehmen <u>vgl. Kap. 7.7, 9.2, 9.3, 9.7 und 9.9</u>

Abb. 33: Transformation Design als Forschung in dieser Arbeit

Die drei farblich voneinander abgegrenzten Bereiche (Treiber, Forschungsfrage, Wissenszuwächse *für* / *über*) sind in der vorliegenden Arbeit als zeitlich aufeinander folgende Bausteine zu verstehen. Wird die Tabelle somit von oben nach unten betrachtet, kann der Verlauf der vorliegenden Arbeit abgelesen werden. Mit dem motivierenden Treiber, einer grundsätzlichen und offenen Suche nach Erkenntnissen *für* und *über* das forschende Designen im Kontext des Gesellschaftlichen wurde jedes Projekt neugierig und ergebnisoffen begonnen, als *Forschung durch Design*. Zeitlich verzögert, nämlich durch den Forschungsprozess entstehend, ergaben sich die konkreten Forschungsfragen, die als erste Erkenntnisse der *Forschung durch Design* zu verstehen sind und nun spezifischeren Forschungsinteressen folgten. In der vorliegenden Arbeit zielten diese Fragen auf Wissenszuwächse *für* und *über* Transformation Design ab und wurden zur retrospektiven Betrachtung der Projekte eingesetzt. Hiermit wurde versucht eine Trennung zwischen den Modi der *Forschung durch Design* und denen der *Forschung über* und *für Design* / Probleme herzustellen, diese nicht parallel zu kombinieren, sondern aufeinander folgen zu lassen. Grund dafür stellte das Anliegen dar, die designeigene Forschungsform selbst, die *Forschung durch Design*, weiter zu erproben und nicht bereits vorab durch rigide und spezifischen Forschungsfragen folgende Forschungsdesigns einzuschränken. Im Rahmen der im realen Feld eingebetteten Forschung wurde zudem versucht, das jeweils vorliegende Problem ernst zu nehmen, etwas *über* oder *für* das Problem selbst zu lernen, womöglich sogar einen positiven Beitrag zu leisten und stets behutsam mit anderen im Projekt involvierten oder betroffenen Personen umzugehen.

Durch die Beobachtung des *Zukunftsbilderprojektes* konnten Wissenszuwächse *über* und *für* das Imaginieren über Zukünfte verdeutlicht werden, jedoch keine neuen Erkenntnisse hinsichtlich der formulierten Fragestellungen. Die Praxis *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* schloss zwar thematisch an das vorherige Projekt an, doch ergaben sich kaum Erkenntnisse *über* oder *für* das Imaginieren über Zukünfte, noch *über* oder *für* das spezifische Problem (der Aktivierung des Areals der ehemaligen Betonfabrik). Bei einer retrospektiven Betrachtung dieses Vorhabens, unter Einbezug der Forschungsfragen, konnten diese jedoch informiert und weiterbearbeitet werden. Zusätzlich entstanden weitere Wissenszuwächse aus dem Prozess, die jedoch im Rahmen der vorliegenden Arbeit weder problem- noch forschungsspezifische Relevanz hatten und nur ergänzend im Anhang ausgebreitet werden (vgl. Kap. 13.2, Abschnitt VI und VII). Im *Open Call Corona Futures* wurden sowohl problemspezifische Erkenntnisse erlangt, beziehungsweise verfügbar gemacht, durch die Veröffentlichung der Beiträge und das Angebot des kollaborativen Schreibdokuments, und zudem war das Projekt hinsichtlich des Umgangs mit den Forschungsfragen dienlich.

Der Open Call versuchte Veränderungs- und Erkenntnisorientierungen zu vereinen und erzeugte und veröffentlichte Wissenszuwächse *über* und *für* das Problem – die Coronapandemie –, doch weil Erkenntnisse *für* und *über* das Problem nicht im Forschungsfokus der Arbeit lagen, wurde sich dementsprechend auch gegen eine sich anschließende, vertiefte inhaltliche Auseinandersetzung mit diesen problemspezifischen Perspektiven entschieden (vgl. Kap. 7.6, Abschnitt I). Vielmehr trug der Open Call maßgeblich zur Bearbeitung der Forschungsfragen und neuem Wissen *für* und *über* Transformation Design und damit zu einer weiteren Beschreibbarkeit dessen bei.

Dieses Kapitel nun abschließend und die Forschungsfragen 3.2 und 2.2 erneut aufgreifend wird deutlich, dass sich ein Verständnis von *Transformation Design als Forschung* als ein normatives, politisches, ergebnisoffenes und sich dabei selbst beobachtendes Vortasten verdeutlicht, das Veränderungs- und Erkenntnisorientierung vereint. Eine *praxisorientierte* Ausrichtung, die versucht sich durch *Forschungen durch Design* neugierig, aber fern von wissenschaftlichen Verwertungslogiken, in ‚Probleme‘ hineinzubegeben und dennoch abwägt, welche Erkenntnisse *für* und *über* Design und *für* und *über* das konkrete Problem herausdestilliert werden können.

Transformation Design als Forschung unter selbstreflexiven designkybernetischen Gesichtspunkten wird hier als wichtiger und stärker zu etablierender Forschungszugang im Kontext der *Transformationsforschung* verstanden. Insbesondere in diesem Forschungsfeld können, neben den derzeitig soziologisch, politologisch und psychologisch geprägten Forschungshintergründen, die kreativen und designerischen Perspektiven des Transformation Designs als Forschung zu anderen Betrachtungsweisen, konkreten Vorschlägen, inspirierenden Erfahrungen und neuen Varianten von Umgängen mit Welt führen. *Transformation Design als Forschung* vereint damit einen neuen erkenntnistheoretischen Zugang mit pragmatischen Transformationspotentialen.

10.2 Konflikte und Zärtlichkeiten: Designforschung und wissenschaftliche Forschung

An das vorherige Kapitel anschließend, werden nun Ableitungen zum Verhältnis von Designforschung und wissenschaftlicher Forschung aufgestellt. Das leitende Beispiel, als spezielle Teilmenge von Designforschung, stellt nach wie vor *Transformation Design als Forschung* dar.

Zunächst werden nachfolgend einige Konflikte zwischen Designforschung und wissenschaftlicher Forschung beschrieben. Anschließend wird auf Vereinbarkeiten dieser beiden Forschungsformen hingewiesen und zu dem Schluss gekommen, dass eine konstruktiv kommunizierende Ko-Existenz von Designforschung und wissenschaftlicher Forschung anzustreben sein sollte. In diesem Kapitel wird demnach die Forschungsfrage 4 (vgl. Kap. 1.3) aufgegriffen:

In welchem Verhältnis stehen Transformation Design als Forschung und wissenschaftliche Vorgehensweisen?

Konflikte

Transformation Design als Forschung bewegt sich in komplexen, systemischen, transdisziplinären, lebensweltlichen, unmittelbaren ... Umgebungen; besitzt eine realweltliche, *praxisorientierte* Relevanz, mit einer Kernausrichtung der *Forschung durch Design* (Jonas 2015). Es wagt vortastend durch *sumpfigen Boden*, wie Jonas (2019: 294) im Kontext designkybernetischer Betrachtungen und dem Konflikt zwischen Rigorosität und Relevanz im designerischen Forschen, in Bezug auf Schön (1983), feststellt. Schön nämlich schrieb:

„There are those who choose the swampy lowlands. They deliberately involve themselves in messy but crucially important problems and, when asked to describe their methods of inquiry, they speak of experience, trial and error, intuition, and muddling through” (Schön 1983: 43).

Die Entscheidung sich forschend *durch Design* in ‚sumpfige‘, uneindeutige und konfliktbehaftete Umgebungen im Kontext gesellschaftlichen Wandels (vgl. Kap. 9.6) hineinzubegeben, birgt die Gefahr des Verdachts und Vorwurfes von Unwissenschaftlichkeit:

Auf normativen Entscheidungen basierende (vgl. Kap. 9.3) heterotopische Eingriffe (vgl. Kap. 9.5) transformationsdesignerischer Praxis zielen auf Explorationen des Andersartigen ab und implizieren eine eigene Involviertheit in den beforschten Gegenstand, einschließlich einer (problemspezifischen) Positionierung der Forschenden im Feld; zwar ohne autoritäre Ambitionen Transformationsvorstellungen durchsetzen zu müssen (vgl. Kap. 9.8), jedoch eben solche Vorstellungen als Option und Alternative dem Bestehenden gegenüberzustellen. Dieser Prozess und der Versuch, dadurch und daraus zu lernen, stellt den designeigenen forschenden Charakter von *Transformation Design als Forschung* dar (vgl. Kap. 10.1).

Normativität, Involviertheit, das Politische und Interesse an konstruktivem Dissens (vgl. Kap. 9.9), vereint in einem Vorhaben von *Transformation Design als Forschung*, erzeugen Konflikte mit (konservativen) Vorstellungen guter wissenschaftlicher Praxis; schließlich wird eher darauf abgezielt in der Welt zu entwerfen, über diese zu lernen und nicht in streng wissenschaftlichem Sinne zu verstehen (vgl. Hohl 2013).

Die Ungewissheiten, Uneindeutigkeiten und Unsicherheiten innerhalb der Forschungsumgebung des gesellschaftlichen Wandels (vgl. Kap. 9.6) sorgen dafür, dass sich trennscharfe, planbare, disziplin-einheitliche und rigide wissenschaftliche Methodenbaukästen kaum generalisierbar zum Einsatz eignen, da jeder spezifische Forschungsgegenstand einen singulären und sich (beim und durch das involvierte Forschen) verändernden Fall darstellt. Ein Zurückgreifen auf einen festgelegten und damit begrenzten Satz an klaren Vorgehensweisen, etwa aus einer einzelnen wissenschaftlichen Disziplin, trägt nicht dazu bei, den spezifischen und immer wieder veränderten Eigenschaften der Forschungsgegenstände gerecht zu werden: Die Forschungsgegenstände *selbst* entziehen sich also bisweilen planbaren, rigiden, wissenschaftlichen Vorgehensweisen. Wissenschaftliche Vorgehensweisen können schließlich nur dann eingesetzt werden, wenn sie wissenschaftlich vorgehen können; eine notwendige Tautologie zur Verdeutlichung des Paradigmas der Wissenschaftlichkeit im Rahmen (streng konstruierter) wissensverwertender und wissensformalisierender Forschungsvorhaben. Ein zwanghaftes Festhalten an wissenschaftlichen Instrumenten der Durchführung und Messbarmachung kann im *Transformation Design als Forschung* kontraproduktiv wirken, denn valide messbar ist vor allem Vergangenes, bestenfalls Gegenwärtiges, doch der Einfluss des (zukünftigen) Entwurfs, des Vorschlags, der Option, der Heterotopie auf Welt, nicht. Daraus resultierende Schwierigkeiten der Beobachtung, der Auswertung und Operationalisierung eines transformationsdesignerischen Forschungsvorhabens sind anzuerkennen, transparent darzustellen und weiter zu diskutieren.

Eine diesen Schwierigkeiten entgegentretende, sich selbstbeobachtende Perspektive ermöglicht jedoch einen Distanz einnehmenden und reflektierten Blickwinkel und erzeugt einen designkybernetisch forschenden Zugang (vgl. Kap. 10.1). *Transformation Design als Forschung* – als spezielle Teilmenge von Designforschung – ist damit zu verstehen als relevanzorientiertes Vorgehen, das durch Transparenz, Selbstkritik und Ehrlichkeit an Rigorosität gewinnt (für weitere Ausführungen zum Verhältnis von Ehrlichkeit und Rigorosität siehe Jonas 2019: 295f).

Geraten bereits im Laufe eines solchen, gegebenenfalls bereits parallel stattfindenden, Beobachtungsprozesses einer *Forschung durch Design* die Interessen *für* oder *über* Design in den Vordergrund, ist dies selbstverständlich legitim, jedoch wird in diesem Fall der Modus der *Forschung durch Design* verlassen und der Schwerpunkt auf wissenschaftliches Explizieren von Erkenntnissen gelegt. Zu bedenken ist, dass dadurch gegebenenfalls implizite Wissens Elemente, Erfahrungen und ästhetische Dimensionen des Forschens, durch ihre Abstraktion, zu sehr verallgemeinert oder sogar bereits durch ihre Ausformulierung in ihrer Komplexität reduziert werden. Anzumerken bleibt dennoch, dass eine alleinige *Forschung durch Design* mit deutlichen Schwierigkeiten belegt ist; vor allem hinsichtlich über Prozessdokumentationen hinausgehende Kommunikationen etwaiger Wissenszuwächse; kritische Darstellungen von Ergebnissen – es fehlt an neuen experimentellen Vermittlungsformaten von Erkenntnissen aus *Forschungen durch Design*. Einen Vorschlag leistet das Beispiel der vorliegenden Arbeit.

Findet Designforschung im akademischen Sektor statt scheint das Explizieren von Erkenntnissen *für* und *über* zudem unumgänglich und natürlich ebenfalls sinnvoll. Als Beispiel für die angedeutete Wanderung von der Beobachtungsperspektive einer *Forschung durch Design* zu einer *Forschung für* und *über* Design lässt sich die vorliegende Arbeit heranziehen. Die tatsächliche Chronologie des Prozesses der Arbeit entspricht nicht dem am Inhaltsverzeichnis abzulesenden Aufbau. Vielmehr bestand sowohl inhaltlich als auch zeitlich ein Großteil der Forschung aus einem Suchen nach interessanten Fragen – *durch* Design. Zu späterem Zeitpunkt und der im Rahmen dieser Promotion notwendigen weiteren Ausformulierung und Beantwortung spezifischer Forschungsfragen, wurde sich auf eine parallele und retrospektive Beobachtung des Prozesses hinsichtlich von Erkenntnissen *für* und *über* Design konzentriert.

Zärtlichkeiten und parallele Existenzen

Im vorherigen Kapitel 10.1 wurde verdeutlicht, dass bei Betrachtung der *Forschung über* und *für Design* Übereinstimmungen mit wissenschaftlichen Forschungsansätzen vorliegen, die sich dazu eignen, diese Modi hinsichtlich wissenschaftlicher Standards durchzuführen und zu evaluieren. Hier scheinen Vorwürfe der Unwissenschaftlichkeit, wie bei der *Forschung durch Design*, fern. Deutlich wird dies, wenn beispielsweise die Designphilosophie oder die Designgeschichte als *Forschung über Design* betrachtet werden (Jonas 2015: 33) oder Designmethodenforschung oder auch Marktforschung und Nutzer*innenforschung als *Forschung für Design* gelten (vgl. ebd. und Kap. 3.2) – die Einhaltung wissenschaftlicher Standards ist hier im Rahmen der distanzierten Beobachtungsperspektive weitestgehend unproblematisch.

Wird nun eine *Forschung durch Design* hinsichtlich ihrer etwaigen Erkenntnisse *für* und *über* Design sowie *für* und *über* das beforschte System / Problem untersucht (vgl. Kap 10.1), kann sich wissenschaftlichen Forschungsvorgehensweisen ebenfalls angenähert werden. Eine methodologische Strategie wurde im vorherigen Kapitel, in vorsichtiger Anlehnung an Fischer (2019), vorgeschlagen. Entsprechend könnte das im Kapitel 10.1 vorgestellte Modell im Kontext einer Evaluationshilfe transformationsdesignerischer Praxis weiter untersucht werden. Zudem könnte es als Argument – ähnlich einem von Fischer beschriebenen Vorschlag – im akademischen Sektor herangezogen werden; für Transformation Design Forschungsvorhaben im Kontext wissenschaftlicher Forschung und den erfahrungsgemäß eintretenden Zweifeln, Bedenken und Kritiken, die dem Vorhaben entgegenstehen.

Grundsätzlich liegt keinesfalls eine Verweigerung wissenschaftlicher Vorgehensweisen im Verständnis von *Transformation Design als Forschung* vor. Eher geht es um einen spielerischen Umgang mit (wissenschaftlicher) Forschung und designerischen Vorgehensweisen, die in diesem Hybrid erst das spezifische, designeigene Forschen erzeugen. Wie dies funktionieren könnte, zeigt die vorliegende Arbeit: Durch immer wieder stattfindende Selbstbeobachtungsversuche ‚von außen‘, dem Einsatz unterschiedlichster Methoden, je nach singulärem Forschungsfall, der transparenten Darstellung der Vorgehensweisen, der Missgeschicke, der angezielten, der erreichten, der nicht erreichten, sowie der unerwartet eingetretenen Erkenntnisse und einer kontinuierlichen, selbstkritischen und ehrlichen Diskussion von Zweifeln und Unsicherheiten.

Eine ständige Dokumentation des Prozesses in einem Forschungstagebuch (unveröffentlicht) hat sich hierfür als besonders hilfreich erwiesen, um retrospektive Reflexionen und Beschreibungen zu ermöglichen. Zusätzlich wurde beispielsweise die Methode der teilnehmenden Beobachtung von den Sozialwissenschaften entlehnt, sowie Deutungsversuche aus der Ethnologie (vgl. Kap. 7 und 13.2).

Ein wichtiger Aspekt war jedoch stets die transdisziplinäre Ausrichtung, die sich sowohl im Einbezug von Stakeholder*innen verdeutlichte als auch im Stibitzen von Vorgehensweisen und Strategien aus (anderen) Wissenschafts- und Berufsbereichen (vgl. Kap. 9.1).

Damit wird deutlich: Es geht nicht um die Frage nach (nicht) notwendiger Wissenschaftlichkeit in der Designforschung (oder in diesem Fall des Transformation Designs als Forschung). Schließlich geht es in dieser Art der Forschung nicht um das Primat der Wissenschaftlichkeit, sondern um einen Anspruch an grundsätzliche, lebensweltliche, humane, soziale, nachhaltige ... Relevanz, die *Transformation Design als Forschung* für sich beansprucht. Aus diesem Grund sollte zukünftig weiterhin den Verortungsversuchen von Designforschung *im Verhältnis* zu wissenschaftlicher Forschung nachgegangen, jedoch keine zwanghafte Vereinigung beider angestrebt werden. Ziel sollte es sein, eine produktive und gemeinschaftliche Zusammenarbeit zu befördern, einen Austausch konstruktiver Kritik zu etablieren und Anschlussfähigkeiten und Kollaborationen in beide Richtungen zu begünstigen; insbesondere im Bereich der Transformationsforschung.

„Der heiß debattierte Gegensatz von *rigour* und *relevance* sollte als interessengeleitetes Scheinproblem erkannt und ironisch (durch das Spiel mit Perspektiven) aufgelöst werden. Designforschung wird immer in den Grauzonen dazwischen agieren und – wenn sie originell und erfolgreich ist – den Gegensatz als ein Sprachspiel von Reinheitsfanatikern abtun“ (Jonas 2010: 83).

Damit ergeben sich – wie im Sinne des Politischen nach Mouffe (vgl. Kap. 9.9) – gegnerische Positionen, die jedoch an einem andauernden konstruktiven Dissens und nicht an der gegenseitigen Zerstörung interessiert sind. Auf diese Weise kann der Status des „(...) wissenschaftsanalogen (nicht wissenschaftsbasierten)“ (Jonas 2004a: 7) Vorgehens von *Transformation Design als Forschung* weiter gestärkt werden. Damit wird an dieser Stelle zu folgendem Schluss gekommen: *Transformation Design als Forschung* ist im Kern keine wissenschaftlichen Standards gerecht werdende, sondern eine *designeigene* Forschungsform auf Augenhöhe mit wissenschaftlicher Forschung!

10.3 Verletzlichkeit von Designforschung

Nach den Folgerungen zum Transformation Design (vgl. Kap. 9) und den daraus entstandenen Ableitungen zum *Transformation Design als Forschung* (vgl. Kap. 10.1) sowie Überlegungen zum Verhältnis von designforschenden und wissenschaftlich forschenden Herangehensweisen wird klar, dass sich auf dünnem Eis bewegt wird. Der Versuch sich disziplinarer Strenge und klaren Definitionen zu entziehen, sorgt zwar für eine flexible Offenheit (vgl. Kap. 9.1), doch auch für ein nicht abschließendes, teils vages und angreifbares Verständnis von Transformation Design (als Forschung). Das Plädoyer für eine Ko-Existenz von Designforschung und wissenschaftlicher Forschung (vgl. Kap. 10.2) bedarf ebenso weiterer Aushandlung und Verteidigung, wie die offen kommunizierte Tatsache, dass es nicht um die Generierung von absoluten Wahrheiten, sondern um die Erlangung von temporären Erkenntnissen *durch* forschendes Transformation Design geht. Sowohl im Verhältnis zum bestehenden Wissenschaftsbetrieb als auch im Kontext akuter gesellschaftlicher Herausforderung wird dieser Ansatz verletzlich, wenn er sich als selbstreflexiver, selbstkritischer und ehrlicher Versuch der Erzeugung von Alternativen zum Status Quo versteht, eigene Vorschläge dabei stets kritisch hinterfragt, diese zwar als klare politische Positionierung versteht (vgl. Kap. 9.9), jedoch immer im Verhältnis zu anderen Entwürfen und Verständnissen von Welt reflektiert. Somit besitzt Transformation Design insbesondere als forschender Ansatz etwas tief Romantisches, hofft ehrlich auf die Stärke konstruktiv gegenübertretender pluralistischer Sichtweisen und versucht sich in wechselnden Perspektiven von involvierter und distanzierter Beobachtung unter Gesichtspunkten der Designkybernetik (vgl. Kap. 10.1):

„Design cybernetics should remain an ethical attitude, an un-discipline, acting in the swampy, messy lowlands, aiming at visionary, unexpected outcomes. As Thomas Fischer puts it: Design cybernetics should exploit its “potential to undermine hierarchies and frameworks of control”. Or, as Claudia Westermann gets to the point: “The weakness is its strength. It must be weak in the sense of a lover being weak/exposed” (Jonas 2019: 297 in Bezug auf Fischer und Westermann in eben dieser Veröffentlichung).

Designforschung unter dem selbstreflexiven Paradigma der Designkybernetik ist angreifbar; ist verletzlich. Der designforschende Kern als ethische Handlungsfrage, als immerwährende Unabgeschlossenheit, als tiefliegende Neugierde und *Gestaltungslust*, als optimistische Annahme einer Gestaltbarkeit von Welt und als sich selbst überraschendes Explorieren, beschreibt ein Heraustreten aus geschützten

Kosmen und grenzt sich von sowohl traditionellen Designverständnissen als auch distanzierten Designforschungsvorhaben ab. In der gleichzeitigen Suche und Verteidigung der designeigenen Forschungsqualitäten entledigen sich Transformation Designforscher*innen somit schützender, aber auch limitierender Strukturen und letztendlich ist es weniger das theoretische Verständnis von *Transformation Design als Forschung* (oder von Designforschung) als individuelle Akteur*innen selbst, die im Zuge von solchen Unterfangen sowohl professionell als auch persönlich verletzlich werden.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, als über die Beantwortung der eingangs aufgeworfenen Forschungsfragen (vgl. Kap. 1.3) hinausgehende Erkenntnisse, in welchen Aspekten sich eine solche Verletzlichkeit verstetigt:

Ausgewiesene Normativität

Ausgewiesene und handlungsleitende Normativität erzeugt eine Handlungsmacht, die zu neuer Verantwortung führt. Eine zu bewältigende Schwierigkeit stellt hierbei das Zulassen von Normativität dar, bei gleichzeitigem Versuch nicht moralisch zu werden (vgl. Kap. 9.3 und 9.9).

„Entscheidend könnte die grundsätzliche Bereitschaft sein sich (oder das Design) zu erklären. Und diesen möglicherweise eintretenden Zustand bereits vorab zu wissen. Design ist keine unantastbare Kunst und darf und muss aufgefordert werden (dürfen) sich zu erklären. Das kann unbequem sein“ (übersetzt aus Kuster 2021: 183).

Die Positionierung durch den Entwurf des Anderen (vgl. Kap. 9.5), gepaart mit Ambitionen zum Diskurs und zur Aushandlung, erzeugt Erklärungsnöte auf Basis individueller normativer Vorstellungen, die verteidigt werden müssen – aufgrund ihrer Normativität angreifbar werden – jedoch keine Lösung generieren können und wollen. Hierfür sind Ästhetiken zu entwerfen, die sich am verletzlichen Grat zwischen Zugänglichkeit, Imaginationspotential und Handlungsvarianzerhöhung beziehungsweise Uneindeutigkeit, Visionen und Andersartigem bewegen. *Normativität als Ressource* (vgl. Kap. 9.3) eines verletzlichen Vorschlags, nicht als Durchdrücken der eigenen Meinung.

Loslösung von Klient*innen

Unnahbare Designer*innen hinter der schützenden Hand von Klient*innen werden erst durch normative Entscheidungen selbst handlungsfähig und damit für ihr Handeln und entsprechende Implikationen dessen vollumfänglich verantwortlich (vgl. Kap. 9.9), das macht sie selbst verletzlich. Zudem kann eine Loslösung von Klient*innen *und* Stakeholder*innen Gefahr laufen sowohl autoritäre als auch befangene Designentscheidungen zu begünstigen (vgl. Kap. 9.3), während eine vollständige

Loslösung von jeglichen Rahmungen und Entitäten und damit vom *Scope* der *General Human Ecology* (Findeli 2010) ein Verständnis von Transformation Design (als Forschung) trivialisieren und gegebenenfalls zu freien künstlerischen Tätigkeiten führen würde.

Transparente und inklusive Vorgehensweisen

Werden Designentscheidungen transparent gemacht, werden die impliziten Normen und Werte, die diesen zugrunde liegen, deutlich – dies kann Designerforscher*innen in dem Sinne angreifbar machen, dass ihr normatives und politisches Standing, das ohnehin in ihrem Design präsent ist, nun explizit sichtbar wird (vgl. Kap. 9.3 und 9.8). Jedoch können bewusste Entscheidungen transparenter Kommunikation auch inklusive Vorgehensweisen erzeugen:

„Ein/e MagierIn verrät nicht den Trick hinter der Illusion, hinterlässt Erstaunen, (Un-) Glauben und Mythos. Wird Design transparent, teilt es Wissen, Methoden, Verantwortung und Gestaltungsmacht, wird es demokratisch, Mit-Designbar“
(übersetzt aus Kuster 2021: 183).

Verdächtigungen der Unwissenschaftlichkeit

Wissenschaftliche Vorgehensweisen eignen sich nur begrenzt für designforschende Anliegen. Durch den Versuch der Stärkung einer Anerkennung von Designforschung als eigene, der Wissenschaft ebenbürtige Forschungsform und der gleichzeitigen transparenten Kommunikation notwendiger ‚Unwissenschaftlichkeit‘ könnte sie zwischen den Stühlen von ‚Design‘ und ‚Wissenschaft‘ stehen und von beiden Seiten angegriffen werden, was eine Verteidigung schwierig macht (vgl. Kap. 10.2). Besonders wichtig stellt sich demnach das konstruktive Gegenüber von Designforschung und wissenschaftlicher Forschung dar, mit einer klaren Positionierung der Designforschung ‚nach außen‘ und intern größtmöglichen Zweifeln an eben dieser Ausrichtung. Im Kern des Verdachts der Unwissenschaftlichkeit steht dabei die *Forschung durch Design*, nicht die Forschungsmodi der *Forschung für* oder *über Design*. Strategische Umgangsformen und methodologische Vorschläge hierzu wurden in den Kapiteln 10.1 und 10.2 beschrieben.

Designforschung mit offenem Ausgang

Designforschung ist ein erkundendes Vortasten, ein Unterfangen mit offenem Ausgang. Transformation Design als designforschende Praxis ist in besonderem Umfang dem Scheitern ausgesetzt, da es sich einer abschließenden und generalisierbaren Bewertung von richtig oder falsch entzieht und es gleichzeitig erfolgreich und fehlgeschlagen sein kann; die Perspektive entscheidet (vgl. Kap. 9.1, 9.4 und 10.1).

Heterotopisches Experimentieren

Der normative, zukünftige Wunschtraum der Utopie manifestiert sich im erfahrbaren heterotopischen Raum, wird ästhetisch – sinnlich erfahrbar – und reflektiert seine Potentiale und Fallstricke im Kontext der Gegenräume der Realitäten. Der Modus weltrettender Design-Genies wird so angreifbarer, genügsamer, angemessener. Sie erholen sich nicht in der fernen Utopie, sondern wurschteln im angreifbaren Gegenwärtigen (vgl. Kap. 9.5).

Lösung von Hybris der Weltrettung

Transformation Design als Forschung verfolgt zwar keine Wahrheits- oder Lösungsansprüche und doch stellt ein Überlaufen in moralische Weltrettungsversuche aus privilegierter Perspektive eine Gefahr dar (vgl. Kap. 9.9 und 9.10). Diese Bürde, diese Gefahr und die damit einhergehende Fehlbarkeit, Verletzlichkeit, fällt ab, wenn sich an Kosoks Aussage orientiert wird:

„Design won't fundamentally change the world. But it doesn't have to”
(Kosok 2021: 141).

Reflexion, Selbstkritik und Selbstzweifel

Der wiederholt und bewusst in dieser Arbeit eingesetzte Konjunktiv versucht einen kritischen Blick auf eigene Aussagen zu verdeutlichen. Auch die Einnahme von Gegenpositionen, sowie das Infragestellen und Zweifeln an eigenen Äußerungen stellt eine Charakteristik der Offenheit, aber auch der Unsicherheit dieser Arbeit dar (vgl. Kuster 2021: 182).

„Open self-reflection, even self-doubt that necessarily relativizes one's own position, contributes to the weakening in situations of negotiation, whether in academic, business or private contexts. It is highly dependent on the goodwill of an analogous counterpart in order to make productive progress for both parties” (Jonas 2019: 296).

In diesem Kontext vielversprechend und weiter zu untersuchen, stellt sich die Ironie als designerisches Stilmittel – als ‚Perspektive‘ – dar, auf die erneut im abschließenden Ausblick verwiesen wird (vgl. Kap. 11).

All die eben genannten Aspekte sollten weiter verstärkt werden:

Eine Erhöhung der Verletzlichkeit von Designforschung!

11. Resümee & Ausblick

Die Forschungsreise findet auf den folgenden Seiten ein Ende; kein abschließendes und kein jähes, sondern ein vorläufiges. Es entsteht eine Pause, ein Durchatmen, zur Betrachtung dieser Überlegungen als die beschriebene Landkarte mit offenen Grenzen. Die vorliegende Arbeit ist dabei nicht ganz einfach einzuordnen, denn sie bewegt sich zwischen unterschiedlichen Feldern und Ebenen ihres eigenen Untersuchungsgegenstandes: Sie lässt sich als *Transformation Design als Forschung* verstehen, als Beobachtung der stattgefundenen transformationsdesignerischen Eingriffe. Und während eine *Heterotopische Praxis* als Potential des Transformation Designs herausgearbeitet wurde, dem die praktischen Ausarbeitungen dieser Arbeit nur bedingt selbst entsprechen konnten, hat sich der gesamte Forschungsprozess selbst, als Erprobung eines alternativen Designforschungsverständnisses, im Kontext eines ergebnisoffenen Vorhabens und temporärer finanzieller Sicherheit eines Stipendiums, in Form einer Reise durch heterotopisch betrachtbare Sphären situiert. Es mag trivial klingen, doch die Offenheit seitens der beiden Gutachter Wolfgang Jonas und Harald Welzer, gepaart mit der luxuriösen Situation eines Stipendiums, ermöglichten einen souveränen Umgang mit zuweilen auftauchenden Identitätskrisen auf dem Grat zwischen Pragmatismus und Idealismus, marktwirtschaftlicher Einordnung und erfüllendem Forschen. Es entstand ein temporärer Raum, der diese Forschungsreise ermöglichte, der dabei nicht auf ein Ankommen pochte und sich nun in Form weiter zu explorierender Vorschläge und Angebote öffnet.

Zusammenfassung der Forschungsergebnisse

Die vorliegende *praxisorientierte* Dissertation widmete sich unter dem Paradigma einer *Forschung durch Design* unterschiedlichen Themenfeldern im Kontext gesellschaftlichen Wandels. Es wurde das Vorhaben verfolgt, zu einer weiteren Beschreibbarkeit und De-Mystifizierung von Theorie, Praxis und Forschung des Transformation Designs beizutragen. Dabei wurden die durchgeführten praktischen Explorationen nicht als isolierte Laborexperimente betrachtet, sondern konstituierten sich im realen Feld, mussten dieses und entsprechende Akteur*innen einbeziehen und in einem konfliktbehafteten Wirkungsbereich, der sich in tatsächlichen Lebensrealitäten von Menschen verortete, stets behutsam vorgehen. Im Rahmen dieser Designforschung wurde weitestgehend von ‚inhaltlich-kontextspezifischen‘ – etwa inhaltsanalytischen – Auswertungsversuchen der durchgeführten Interventionen abgesehen, im Fokus stand der Forschungsgegenstand des Transformation Designs, die realweltlichen Projekte / Probleme wurden dabei jedoch als solche anerkannt und wie geschildert entsprechend vorsichtig agiert. Innerhalb des *Scopes* der *General Human Ecology*, die thematische Rahmung der Designforschung respektive der vorliegenden Arbeit, wurden spezifische gesellschaftliche Herausforderung zur Untersuchung herangezogen und als singuläre Fälle, als zu bearbeitende *Scopes* 2. Ordnung, verstanden. Eine solche Praxis ist nicht wertfrei möglich und so galt es die eigenen Einstellungen zu reflektieren: sowohl die grundsätzliche Haltung, den *Stance*, als auch projektspezifische Standpunkte, die *Stances* 2. Ordnung. Reflexive Normativität stellte sich dabei als *Ressource* heraus, um an Entscheidungsfähigkeit zu erlangen (*Der Berg ruft nicht nach Transformation Design; durch das Tal hallt nur das eigene Echo*). Normativität im Transformation Design stellt sich damit nicht als Aushängeschild, sondern als Werkzeug dar, das zur Problematisierung verhilft, jedoch nicht moralisierend ausufert. Daraus resultierten mehrere designerische Forschungsexperimente, die später hilfreiche Erkenntnisse, Material und Erfahrungswerte zur Formulierung von Vorschlägen für *Transformation Design als Forschung* liefern konnten. Dazu zählt die Differenzierung in *veränderungs- und erkenntnisorientierte Perspektiven*, die sich in einem Forschungsvorhaben vereinen lassen und auch ganz grundsätzlich als Plädoyer an eine ethische Forschungspraxis, unter Einbezug etwaiger Implikationen der Forschung auf Welt, verstanden werden könnten. Zudem beschreibt die Kombination der beiden Perspektiven das Epistemische des Transformation Designs, bei gleichzeitig vorhandenen pragmatischen Transformationspotentialen. Transformation Design speist sich dabei aus individuellen *Gestaltungslüsten*. Die praktischen Eingriffe, die zum Herausarbeiten dieser Erkenntnisse durchgeführt wurden, verorteten sich im Kontext der Coronapandemie, im Rahmen einer Beteiligung an einem Prozess zur Entwicklung von Nutzungspotentialen einer Industriebranche in Brandenburg und in Form zweier physischer Ausstellungsbeiträge. Stets wurde dabei dem Versuch gefolgt, das Potential von Design in Form der Entwicklung von erfahrbaren Alternativen zu nutzen, zur Erhöhung von Varianten zukünftiger Entscheidungsmöglichkeiten, ohne Ansprüche an Richtigkeit, finale Lösungen oder Unterordnung in traditionelle Verwertungslogiken.

Durch die Praxis dieser Arbeit ist somit eine Bandbreite an explizit als Transformation Design kommunizierten Vorhaben durchgeführt worden, die sich zukünftig als diskutierbare und kritisierbare Anwendungsbeispiele eines noch nicht final definierten Feldes darstellen; ein Verständnis von Transformation Design wurde damit an Einzelfällen temporär herausdestillierbar. Es wurde jedoch festgestellt, dass sich keine abschließende Determinierung empfiehlt: *das*, einzige, finale Transformation Design, kann es nicht geben. Es wurde die These formuliert, dass die damit einhergehende Offenheit, Gestaltbarkeit und die Flexibilität des Transformation Designs produktiv zu nutzen sind – eine fortwährende Aushandlung transformationsdesignerischer Theorie, Praxis und Forschung empfiehlt sich vor allem hinsichtlich ihrer Involviertheit in komplexe und systemische Felder, die ebenfalls keine finalen, richtigen oder falschen Umgangsformen implizieren. Zwar kann mit dieser Positionierung nicht auf bestehende Methodenbaukästen zurückgegriffen werden, doch ein kreatives Improvisieren, Iterationen und kritische – *designkybernetische* – Reflexionen des eigenen Vorgehens erzeugen Handlungsfähigkeit innerhalb konfliktbehafteter Bereiche zwischen unterschiedlichsten Lebensstilen und Werten, unter der Prämisse *angemessener* Vorgehensweisen. Eine solche Strategie, die manches mal einer *No-Method-Method* gleich, brachte dabei stets viele Zweifel und Unsicherheiten mit sich; hinsichtlich Sinnhaftigkeit, tatsächlichem Impact der Eingriffe, sowie Schwierigkeiten bei der Evaluation und Positionierung im Kontext wissenschaftlicher Forschung. Doch letztendlich stellte sich das prozessorientierte und ergebnisoffene Vorgehen, die Abgabe von Kontrolle und Verantwortung und die eigene Involviertheit in Beforschetes als spannende und überraschende Strategie heraus. Es entstand ein flexibles, situatives und einzelfall-spezifisches Forschen, das durchaus große Freude bereiten konnte und einen Umgang mit dem Paradoxon des Erforschens von Transformation Design *durch* Transformation Design beschrieb; eine Paradoxie der *praxisorientierten* Ausrichtung des Transformation Designs beziehungsweise der Entstehung von transformationsdesignerischer Relevanz durch die Praxis. Durch diese konnten unterschiedliche Selbstverständnisse herausgearbeitet werden, die anhand der charakterisierenden Rollen *autonomer, kooperativer und fluider Transformation Designer*innen* beschrieben wurden und zur weiteren Ausgestaltung im projektspeziellen Fall und zum Kombinieren einladen. Unter Einnahme einer pluralistischen und offenen Weltsicht, kann sich Transformation Design als demokratieförderliche Praxis darstellen, die sich an der Exploration des Andersartigen versucht, *Heterotopien* im Gegenwärtigen erfahrbar werden lässt und sich zum Ziel setzt, keine abschließenden Lösungen, sondern Schnittstellen zwischen unterschiedlichen Perspektiven, Realitäten und Systemen zu ermöglichen: eine *Heterotopische Praxis*. Dies verdeutlicht eine romantische Vorstellung, in der Annahme der Gestaltbarkeit von Welt, auf Basis von Aushandlungen in konstruktivem Dissens ohne moralisierenden Beigeschmack. Dabei wird der Versuch ‚das Gute‘ durch Design herzustellen immer scheitern und trotzdem bleibt nur Design, wenn Erreichungsversuche dessen unternommen werden, denn alle sind Designer*innen.

In dieser Hinsicht ist Transformation Design keine Luxusentscheidung, wird nicht anhand von Größe oder Wirkmacht eines Eingriffs bewertet; es beinhaltet keine Dogmen und wird von Praktizierenden selbst, respektive ihren individuellen Möglichkeiten, gestaltet. Transformation Designer*innen erholen sich dabei nicht in der fernen Utopie, sondern wurschteln angreifbar im Gegenwärtigen. Transformation Design ist dabei stets der wabernde temporäre Zwischenstand, keine Lösung und sollte aus diesem Grund nicht in parasitäre Selbsterhaltungsstrategien verfallen; auch *Nichthandeln* ist eine Option und kann eine Designentscheidung darstellen. Es entzieht sich sowohl durch eine bewusste Unabgeschlossenheit als *Interface* traditioneller Designverständnisse als dass es auch in Konflikt mit gewohnten Verhältnissen zwischen Klient*innen und Designer*innen geht; gewohnte Abhängigkeiten, aber auch Bequemlichkeiten entfallen im Forschungsfeld gesellschaftlichen Wandels, in dem sich keine eindeutigen Auftraggeber*innen aufhalten und keine konsensuelle Gesamtgesellschaft besteht, die Transformation Designer*innen für etwaige Eingriffe beauftragen oder ihr Handeln legitimieren könnte. Während die beschriebene Normativität von Transformation Designer*innen nun die entscheidende Ressource zur Erlangung von Handlungsfähigkeit ist, treten sie in die Sphären des Politischen ein und erlangen neue Freiräume, die mit der Notwendigkeit der vollumfänglichen Übernahme der Verantwortung für ihr Schaffen einhergeht – die sowohl schützende als auch limitierende Hand von traditionellen Klient*innen entfällt. Inwiefern sich jedoch die Übernahme dieser Verantwortung genau äußert, für Gelungenes oder Fehlgeschlagenes, und welche Konsequenzen entstehen, wenn sich der Verantwortung entzogen wird, bleibt noch etwas diffus und vermutlich im Einzelfall zu beobachten; entsprechend den tatsächlichen, realweltlichen Auswirkungen transformationsdesignerischer Eingriffe. Im Kontext akademischer Forschung bricht Transformation Design ebenfalls bestehende Konventionen und gerät in Konflikt mit Vorstellungen guter wissenschaftlicher Praxis. Eine produktive Diskussion sollte hinsichtlich Designforschung als *wissenschaftsebenbürtige* Forschungsform angestrengt und weniger die Einbettung in wissenschaftliche Forschung versucht werden: eine Argumentation für das designeigene, kreative, relevanzorientierte Forschen auf Augenhöhe mit wissenschaftlicher Forschung. Von besonderer Wichtigkeit stellt sich Transparenz in transformationsdesignerischen Vorgehensweisen dar; es bedarf ehrlicher Dokumentationen und dem Offenlegen von Unsicherheiten, Fehlern und Schwierigkeiten; *Transformation Design als Forschung* erlangt Stärke und Authentizität in Reflexivität und *Verletzlichkeit*.

Rückbezug auf die zentrale Fragestellung

Die Forschungsfragen der Dissertation wurden sowohl während als auch nach der Durchführung der Praxis dieser Arbeit behandelt. Die Ergebnisse sind Kapitel 9 und 10 zu entnehmen, während in Kapitel 8 eine Orientierungshilfe zur Verfügung gestellt wird, die die Zuordnung der einzelnen Fragen zu den jeweiligen Subkapiteln abbildet. Im Rahmen des vorliegenden Resümees wird die in der Einleitung aufgeworfene Fragestellung erneut betrachtet, die die handlungsleitende und motivierende Ausgangssituation der Forschungsreise beschrieb: *Wie verhalte ich mich als Gestalter*in in dieser rasanten, dramatischen, konfliktbehafteten und komplexen Zeit gesellschaftlichen Wandels?* Während aus dieser persönlichen Fragestellung die einzelnen Forschungsfragen abgeleitet und beantwortet werden konnten, scheint nun der passende Zeitpunkt für eine kurze persönliche Reflexion: Ein Patentrezept zum Verhalten als Gestalter*in in Gesellschaft konnte nicht herausgearbeitet werden, was wohl dem Charakter eines solch komplexen Systems entspricht und gleichzeitig eine Parabel für mein persönliches Verständnis des Transformation Designs beschreibt. Der Forschungsprozess – die Forschungsreise – verdeutlichte eine ständige Übung im Aushalten von Komplexität, von Ungereimtheiten, von nicht abschließenden Wahrheiten und Zweifeln am eigenen Vorgehen, dessen Sinnhaftigkeit und Angemessenheit. Annäherungsversuche an ein Verständnis des Transformation Designs *durch* Anwendungsversuche von Transformation Design gingen dabei mit flexiblen Beobachtungsperspektiven und reflexiven Iterationschleifen einher; ein notwendigerweise geduldiges Vorgehen. Dieses war verbunden mit der Einnahme von Haltung und Standpunkten, fluktuierend zwischen nüchtern und temperamentvoll, klar positioniert, erwartungsvoll, aber Scheitern begrüßend; eine *Gestaltungslust* der Erzeugung von Schnittstellen, dem nicht zu ernst gemeinten Entwerfen von alternativen Perspektiven auf Welt, ohne dabei Implementierungsansprüche zu verfolgen. Die Perspektive des Transformation Designs erzeugte eine gewisse Genugtuung im Nachdenken darüber, wie Vorhandenes auch anders sein könnte, gelöst von Ansprüchen auf abschließender Realisierbarkeit, jedoch dem Versuch folgend, Anderes temporär erfahrbar werden zu lassen, womit genügsame, aber dennoch risikofreudige Verhaltensweisen einhergingen. Vor allem aber entwickelte sich ein verstärktes Interesse am Alltäglichen, an Routinen, an Banalitäten und an Absurditäten, denn in ihnen liegt das Eingeeübte, das Normale; in ihnen liegt die routinierte Betrachtung, die so spannend wird, wenn sie sich verändert. Demnach, die zentrale Fragestellung aufgreifend, versuche ich mich als Gestalter in dieser rasanten, dramatischen, konfliktbehafteten und komplexen Zeit gesellschaftlichen Wandels folgendermaßen zu verhalten: anders als erwartet, heterotopisch.

Ausblick

Der durchaus etwas sperrige Begriff des Transformation Designs führt nach wie vor ein Nischendasein. In der vorliegenden Dissertation wurden unterschiedliche Vorschläge zu einem Verständnis des Transformation Designs unterbreitet, doch müssen diese von Transformation Designer*innen im Einzelfall begutachtet, angewandt, gegebenenfalls modifiziert oder verworfen werden: Das entworfene Verständnis und dessen Anwendung unterliegen projektspezifischen Aushandlungen. Mit einer Erläuterung des Transformation Designs als unabgeschlossene, undisziplinierte Terminologie und Praxis, geht eine grundsätzliche Offenheit hinsichtlich der zukünftigen Entwicklung des Transformation Designs einher. Es bleibt fortwährend zu explorieren, welchen Stellenwert die Bezeichnung und das Konzept ‚Transformation Design‘ besitzen wird. Denn in aller Konsequenz, unter Einbezug der Einordnung des Transformation Designs als *Placement*, können weder finale Definitionen noch Ansprüche an Ein- oder Fortführungen des Transformation Designs im Sprachgebrauch angelegt werden. Mehr noch muss der Begriff nicht gewahrt werden und sollte selbst als temporäres Konstrukt, als Heterotopie und *endliche Schnittstelle* verstanden werden. Dies stellt keine Abschwächung dieser Arbeit oder der dargelegten Ergebnisse dar, sondern verdeutlicht ihren zeitlichen Zweck, eine temporäre Ausrichtung und die Abwendung von finalen Wahrheitsansprüchen. Zudem beschreibt das Temporäre eine Absage an Selbsterhaltungsstrategien des Transformation Designs, die die Gefahr mit sich brächten von neoliberalen Strukturen vereinnahmt, zur profitorientierten Strategie oder zum Green- und Socialwashing eingesetzt zu werden. Wird dieser Gedanke weitergeführt, ließe sich fragen, ob nicht sogar eine manipulierbare Rolle des Designs entstehen könnte, wenn sich Transformation Designer*innen stärker im Kontext des Sozialen und Ökologischen einbringen: Könnte nicht eben dieses Engagement zur eigenen Ausbeutung führen und etwa einem Sozialstaat den Eindruck vermitteln selbst ‚weniger machen zu müssen‘? Bringt sich Transformation Design also genau in die Rolle, die eine kapitalistische Ideologie für es vorsieht? Der Wegfall klassischer Klient*innen, die traditionellerweise in Umfang und Zeitaufwand klar begrenzte Auftragssituationen erzeugen, ließe zudem eine Variante des Transformation Designs denkbar werden, die zum Zweck des Selbsterhalts auch an der Produktion von gesellschaftlichen Herausforderungen interessiert wäre. Trotz dieses schwarzmalerischen Beispiels wird jedoch hier die optimistische Position vertreten, dass dem Versuch einer weiteren Etablierung und Professionalisierung des Transformation Designs nachgegangen werden sollte – unter dem Paradigma des Temporären, der Endlichkeit – sowie einer ‚Design Transformation‘ hinsichtlich eingeübter Designbegriffe, Designpraxis, Designforschung und Designlehre. Zudem bedarf es der Erprobung weiterer experimenteller Darstellungs- und Vermittlungsformate von *Forschungen durch Design*, die das designeigene Forschen repräsentieren. Hierfür ist die verstärkte Förderung von entsprechenden Forschungsvorhaben zu empfehlen, sowohl inner- als auch außeruniversitär. Des Weiteren empfiehlt sich eine Kollaboration des Transformation Designs mit der Transformationsforschung, um die beiden thematisch verwandten

Ausrichtungen, trotz und gerade auf Grund der sich unterscheidenden Forschungszugänge und -perspektiven, miteinander harmonieren zu lassen. Unklar bleibt jedoch, ob das universitäre Feld für eine Einbettung und Forschung des Transformation Designs längerfristig geeignet ist oder dort vorliegende Verlangen nach rigider Wissenschaftlichkeit die Charakteristiken designeigener Forschung abschwächen; es gilt auch hier Kompromisse zu finden, zwischen partnerschaftlicher Symbiose auf Augenhöhe und Loslösungen vom Akademischen. In diesem Kontext wäre ein fortwährend kritischer und interdisziplinärer Austausch begrüßenswert, der andere Disziplinen um die Dimensionen und Ideen des Transformation Designs bereichert und dieses immer wieder in die Situation befördert, sich mit den eigenen Vorgehensweisen und Haltungen kritisch auseinanderzusetzen; wechselseitige Aufbrüche von Wohlgefühlblasen, die Erhöhung von Anschlussfähigkeit in mehrere Richtungen und ein Argument für Transformation Design als Sparringspartner*in im akademischen Sektor. Dabei geht es um ein Ausloten des Verhältnisses zwischen Designforschung und wissenschaftlicher Forschung, ohne eben zwanghafte Vereinigungen anzustreben. Kritisch die eigenen Forschungscharakteristika betrachtend, lässt sich insbesondere an dieser Stelle das noch unklare Verhältnis von Designforschung zur *Künstlerischen Forschung* heranziehen, das in weiteren Untersuchungen, hinsichtlich hilfreicher Überschneidungen und notwendiger Abgrenzungen, begutachtet werden sollte. Wird abschließend erneut die so häufig in dieser Arbeit proklamierte Offenheit und Unabgeschlossenheit betrachtet, die sich etwa im heterotopischen Entwurf äußert, lässt sich die Frage stellen, ob diese vorsichtige und behutsame Haltung nicht durchaus Einschränkungen mit sich bringt und das Transformation Design zum ‚zahnlosen Tiger‘ werden lässt. Dieser Befürchtung soll ein Vorschlag entgegengebracht werden: nämlich, passend zur nicht-moralischen Praxis des Transformation Designs, die Einnahme einer ironischen Haltung; als undogmatische und selbstkritische Sichtweise, die sich jedoch keiner selbstbewussten politischen Praxis und Forschung scheut. Dies könnte sich als hilfreich erweisen, in Form einer *anwendungsorientierten Theorie der Ironie im (Transformation) Design*, wie Jonas (2006: 68) bereits vor einigen Jahren vorschlug, als Symbiose von Ernsthaftigkeit und Bestimmtheit mit charmant-spielerischem Vorschlagscharakter und Loslösung von bestehenden Konventionen und Verwertungslogiken. Dies beschreibt: eine *systemische Ironie* (ebd.), hier verstanden als (Selbst-) Schutzschild gegen vermeintliche Finalitäten, begünstigt durch ehrliche Reflexionen und das Bewusstsein über kein abschließendes Wissen zu verfügen; eine *ästhetische Ironie*, wie die der *Ironikerin* (Rorty 1999 | 1989), die sich vor der Verwendung endgültiger Vokabeln scheut; eine *romantische Ironie* (vgl. bspw. Behler 1981), die hier interpretiert wird als das Vorhaben, das eigene Vorgehen *durch* das eigene Vorgehen zu reflektieren, zu ironisieren und Unsicherheiten selbstbewusst sichtbar zu machen. Ironie könnte sich als ein geeignetes Selbstverständnis der Gewissheit des Ungewissen eignen oder wie Schlegel es schreibt: „Ironie ist klares Bewu[ss]tsein der ewigen Agilität, des unendlich vollen Chaos“ (Schlegel 2021 | 1797: 104).

Transformation Design ist Agilität im Chaos.

12. Literaturverzeichnis

- Anders, Günther (1988): Die Antiquiertheit des Menschen. Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution. München: C.H. Beck (Bd. II).
- Anshelm, Kristof von (2016): Transformation Design Starts with People Dreaming: Designers and Theatre Makers Design Utopias for Major Transformation. An Essay. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): Transformation design. Perspectives on a new design attitude. Basel: Birkhäuser, S. 23–32.
- Augé, Marc (2019): Die Zukunft der Erdbewohner. Ein Manifest. 1. Auflage. Berlin: Matthes & Seitz Berlin.
- Baecker, Dirk (2015): Designvertrauen: Ungewissheitsabsorption in der nächsten Gesellschaft. In: *MERKUR* 69 (799), S. 89–97.
- BEE (2021): (Bundesverband Erneuerbare Energie e.V.) Website. Pressemitteilung vom 03.05.2021. Zitat von BEE-Präsidentin Dr. Simone Peter. BEE begrüßt Ankündigung von Bundesumweltministerin Schulze, Novelle des Klimaschutzgesetzes vorzulegen (...). Online verfügbar unter <https://www.bee-ev.de/presse/mitteilungen/detailansicht/bee-begruesst-ankuendigung-von-bundesumweltministerin-schulze-novelle-des-klimaschutzgesetzes-vorzulegen-aber-auch-der-erneuerbaren-ausbau-muss-vorangebracht-werden>, zuletzt geprüft am 15.06.2021.
- Behler, Ernst (1981): Klassische Ironie, romantische Ironie, tragische Ironie. Zum Ursprung dieser Begriffe. 2., unverändert. Aufl. Darmstadt: Wissenschaftl Buchges (Libelli, 328).
- Bloch, Ernst (1959): Das Prinzip Hoffnung. In fünf Teilen. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Boggs, Carl (1977): Marxism, Prefigurative Communism, and the Problem of Workers' Control, S. 99–122. Online verfügbar unter <https://library.brown.edu/pdfs/1125404123276662.pdf>, zuletzt geprüft am 05.05.2021.
- Borries, Friedrich von (2016): Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. eBook. Abgerufen via Google Play eBook Funktion. 1. Auflage. Berlin: Suhrkamp (edition suhrkamp, 2734).
- Brandes, Uta; Erlhoff, Michael (201?): Website. Unterseite: BE//LOG. Dumme Wörter: Meinung. Online verfügbar unter <https://www.be-design.info/meinung>, zuletzt geprüft am 11.05.2021.

- Brown, Valerie A. (2010): Collective Inquiry and Its Wicked Problems. In: John Alfred Harris, Jacqueline Y. Russell und Valerie A. Brown (Hg.): Tackling wicked problems through the transdisciplinary imagination. London, Washington, DC: Earthscan, S. 61–83.
- Buchanan, Richard (1992): Wicked Problems in Design Thinking. In: *Design Issues* 8 (2), S. 5–21. DOI: 10.2307/1511637.
- Corona Futures (2020a): Open Call Corona Futures. Unter Mitarbeit von Lucas Kuster, Anna Frommberger-Oatman und Philipp Rösler. Hg. v. Lucas Kuster. CC BY-SA 4.0. Online verfügbar unter <https://corona-futures.de/>, zuletzt geprüft am 08.03.2021.
- Corona Futures (2020b): Open Call Corona Futures. Wandkalender. Unter Mitarbeit von Lucas Kuster, Anna Frommberger-Oatman und Philipp Rösler. Hg. v. Lucas Kuster. CC BY-SA 4.0. Online verfügbar unter corona-futures.de/2021, zuletzt geprüft am 16.05.2021.
- Davey, Caroline L.; Wootton, Andrew B. (2016): Transformation Design: Creating Security and Well-Being. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): Transformation design. Perspectives on a new design attitude. Basel: Birkhäuser.
- Design Council (2006): RED PAPER 02: Transformation Design. Unter Mitarbeit von Colin Burns, Cottam, Hilary, Vanstone, Chris und Jennie Winhall. Hg. v. Design Council. Online verfügbar unter <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/red-paper-transformation-design.pdf>, zuletzt geprüft am 06.01.2020.
- Deutschlandfunk Kultur (2019): Ambiguitätstoleranz - Lernen, mit Mehrdeutigkeit zu leben. Online verfügbar unter https://www.deutschlandfunkkultur.de/ambiguitaetstoleranz-lernen-mit-mehrdeutigkeit-zu-leben.976.de.html?dram:article_id=466828, zuletzt geprüft am 05.05.2021.
- Dick, Bob (2003): AR and grounded theory. What can action researchers learn from grounded theorists. Paper prepared for the research symposium. Australian and New Zealand ALARPM/SCIAR conference, Gold Coast, 04.05.2003. Online verfügbar unter http://www.bobdick.com.au/DLitt/DLitt_P60andgt.pdf, zuletzt geprüft am 09.09.2019.
- Dunne, Anthony; Raby, Fiona (2013): Speculative everything. Design, fiction, and social dreaming. Cambridge, Massachusetts: Mit Press.
- DWDS (2021b): „Artefakt“, bereitgestellt durch das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS). Online verfügbar unter <https://www.dwds.de/wb/Artefakt>, zuletzt geprüft am 28.04.2021.
- DWDS (2021a): „Hetero-“, bereitgestellt durch das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS). Online verfügbar unter <https://www.dwds.de/wb/Artefakt>, zuletzt geprüft am 28.04.2021.

DWDS (2021c): „Infrastruktur“, bereitgestellt durch das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS). Online verfügbar unter <https://www.dwds.de/wb/Infrastruktur>, zuletzt geprüft am 28.04.2021.

Edelkoort, Li (2020): Coronavirus offers "a blank page for a new beginning" says Li Edelkoort. Interview mit Li Edelkoort. Interviewer: Marcus Fairs. In: *Dezeen*, 09.03.2020. Online verfügbar unter <https://www.dezeen.com/2020/03/09/li-edelkoort-coronavirus-reset/>, zuletzt geprüft am 08.03.2021.

FFF (2021): (Fridays for Future) Website. Fridays for Future Deutschland. Online verfügbar unter <https://fridaysforfuture.de/>, zuletzt geprüft am 08.05.2021.

Findeli, Alain (2010): Searching for Design~Research Questions: Some Conceptual Clarifications. In: Rosan Chow, Wolfgang Jonas und Gesche Joost (Hg.): *Questions, Hypotheses & Conjectures. Discussions on projects by early stage and senior design researchers*: iUniverse, S. 286–303.

Findeli, Alain (2016): The Myth of the Design Androgyne. In: Gesche Joost, Katharina Bredies, Michelle Christensen, Florian Conradi und Andreas Unteidig (Hg.): *Design as research. Positions, arguments, perspectives*. Basel: Birkhäuser (Board of International Research in Design), S. 28–34.

Fischer, Thomas (2019): A Theory of (and for) Enquiry. In: Thomas Fischer und Christiane M. Herr (Hg.): *DESIGN CYBERNETICS. Navigating the new*, Bd. 1. Cham, Switzerland: SPRINGER (Design Research Foundations), S. 247–262.

Fischer, Thomas; Herr, Christiane M. (Hg.) (2019): *DESIGN CYBERNETICS. Navigating the new*. Springer International Publishing. Cham, Switzerland: SPRINGER (Design Research Foundations).

Foucault, Michel (1966): *Les Hétérotopies*. Radiovortrag (Ausgestrahlt in Culture française), 1966.

Foucault, Michel (1992 | 1967): *Andere Räume* (urspr. Veröffentl. 1967). In: Karlheinz Barck, Peter Gente, Heidi Paris und Stephan Richter (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essais*. Leipzig: Reclam, S. 34–46.

Foucault, Michel (2013 | 1966): *Die Heterotopien. Der utopische Körper* (urspr. Veröffentl. als Radiobeitrag 1966). Unter Mitarbeit von Daniel Defert. Zweisprachige Ausgabe. Berlin: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 2071).

Foucault, Michel (2017 | 1966): *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. 24. Auflage 2017. Erstveröffentlichung des Werkes 1966. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 96).

Frayling, Christopher (1993): *Research in Art and Design*. In: Royal College of Art Research Papers 1993/4. VOL. 1 (1). London: Royal College of Art.

- Frenkel-Brunswik, Else (1949): INTOLERANCE OF AMBIGUITY AS AN EMOTIONAL AND PERCEPTUAL PERSONALITY VARIABLE. In: *J Personality* 18 (1), S. 108–143. DOI: 10.1111/j.1467-6494.1949.tb01236.x.
- FUTURZWEI – Stiftung Zukunftsfähigkeit (2017): FUTURZWEI. Wir fangen schon mal an. Online-Magazin TRAFO. Online verfügbar unter <https://futzurzwei.org/article/13>, zuletzt geprüft am 08.05.2021.
- Geertz, Clifford (2003 | 1973): Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme (urspr. Veröffentl. 1973). Übersetzung: Luchesi, Brigitte und Bindemann, Rolf. Sonderausg. zum 30jähr. Bestehen der Reihe Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft).
- Glanville, Ranulph (1980): Why Design Research? In: R. Jacques und J. Powell (Hg.): *Design: Science: Method*. Guildford: Westbury House.
- Glanville, Ranulph (1997): A Ship without a Rudder. In: Ranulph Glanville und Gerard de Zeeuw (Hg.): *Problems of Excavating Cybernetics and Systems*. Southsea, UK: BKS+.
- Glanville, Ranulph (1999): Researching Design and Designing Research. In: *Design Issues* 15 (2), S. 80–91. DOI: 10.2307/1511844.
- Gursky, Andreas (2018): Beitrag: Simply Gursky (aspekte). ZDF, 26.01.2018, 21:50 - 22:13 min. Online verfügbar unter <https://www.zdf.de/kultur/aspekte/aspekte-vom-26-januar-2018-100.html>, zuletzt geprüft am 26.09.2018.
- Harris, John Alfred; Russell, Jacqueline Y.; Brown, Valerie A. (Hg.) (2010): *Tackling wicked problems through the transdisciplinary imagination*. ebrary, Inc. London, Washington, DC: Earthscan. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10420031>.
- Hen, Jacqueline (2018): Kommentar zum Beitrag von Alain Findeli (The Metamorphosis of the Designer: A Prerequisite to Social Transformation by Design). In: Marius Förster, Mona Hofmann, Saskia Hebert und Wolfgang Jonas (Hg.): *Un/Certain Futures - Rollen des Designs in gesellschaftlichen Transformationsprozessen*. Bielefeld: transcript-Verlag (Design, 38), S. 113.
- Herlo, Bianca; Unteidig, Andreas; Jonas, Wolfgang; Gaziulusoy, İdil (2017): Perspectives on socially and politically oriented practices in design. In: *The Design Journal* 20 (sup1), S4710-S4713. DOI: 10.1080/14606925.2017.1352969.

HFBK (2021): Stipendien für Nichtstun vergeben. Pressemitteilung der Hochschule für Bildende Künste Hamburg vom 18.03.2021. Online verfügbar unter <https://www.hfbk-hamburg.de/de/service/pressemitteilungen/Stipendien-fuer-nichtstun-vergeben/>, zuletzt geprüft am 11.05.2021.

Hohl, Michael (2013): Was ein Ph.D. in Kunst & Design sein kann. In: Daniel Klapsing, Schirin Kretschmann, Lena Marbacher, Andine Müller und Jonas Weber Herrera (Hg.): Z. B. Praxisbasierte Forschung in Design & Kunst. Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität.

Hohl, Michael (2019): Wissenschaftliches Arbeiten in Kunst, Design und Architektur. Kriterien für praxisgeleitete PhD-Forschung. Berlin: DOM Publishers.

Holzner, Franziska (2016): Approaching our Dog: Transformation Design - An Attempt. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): Transformation design. Perspectives on a new design attitude. Basel: Birkhäuser, S. 101–113.

Jonas, Wolfgang (2004a): Designforschung als Argument. Vortrag auf der 2. Jahrestagung der DGTF, Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und –forschung. 30. und 31. Januar. Hamburg, 2004a. Online verfügbar unter http://8149.website.snafu.de/wordpress/wp-content/uploads/2011/08/2004_Hamburg.pdf, zuletzt geprüft am 05.05.2021.

Jonas, Wolfgang (2004b): Forschung durch Design. Konferenzbeitrag. Tagung des swissdesignnetwork. 13. und 14.05. Basel, Schweiz, 2004b. Online verfügbar unter http://8149.website.snafu.de/wordpress/wp-content/uploads/2011/08/2004_Basel.pdf, zuletzt geprüft am 09.10.2019.

Jonas, Wolfgang (2006): Mind the gap! - Über Wissen und Nichtwissen im Design: Oder: Es gibt nichts Theoretischeres als eine gute Praxis. In: Maximilian Eibl, Reiterer, Harald, Stephan, Peter Friedrich und Frank Thissen (Hg.): Knowledge Media Design. Theorie, Methodik, Praxis: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, S. 47–70.

Jonas, Wolfgang (2007): Research through DESIGN through research: A cybernetic model of designing design foundations. In: *Kybernetes* VOL. 36 (9/10), S. 1362–1380. DOI: 10.1108/03684920710827355.

Jonas, Wolfgang (2010): Designwissenschaft als Netz von Theorien und Akteuren – 10 Anmerkungen. In: Felicidad Romero-Tejedor und Wolfgang Jonas (Hg.): Positionen zur Designwissenschaft. Kassel: Kassel Univ. Press, S. 79–85.

- Jonas, Wolfgang (2015): Research through design is more than just a new form of disseminating design outcomes. In: Michael Hohl und Ben Sweeting (Hg.): *Composing Conferences*. VOL.11 (1), S. 32–36. Online verfügbar unter <https://constructivist.info/11/1/032>, zuletzt geprüft am 09.10.2019.
- Jonas, Wolfgang (2016): Social transformation design as a form of research through design (RTD): Some historical, theoretical, and methodological remarks. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): *Transformation design. Perspectives on a new design attitude*. Basel: Birkhäuser, S. 114–133.
- Jonas, Wolfgang (2018): Prolog. In: Marius Förster, Mona Hofmann, Saskia Hebert und Wolfgang Jonas (Hg.): *Un/Certain Futures - Rollen des Designs in gesellschaftlichen Transformationsprozessen*. Bielefeld: transcript-Verlag (Design, 38), S. 16–19.
- Jonas, Wolfgang (2019): Design Cybernetics: Concluding Remarks From a Semi-external Perspective. In: Thomas Fischer und Christiane M. Herr (Hg.): *DESIGN CYBERNETICS. Navigating the new*. Cham, Switzerland: SPRINGER (Design Research Foundations), S. 281–298.
- Jonas, Wolfgang (2020a): I would prefer not to. Ein paar (probeweise, vorläufige, angreifbare) Gedanken zum Handeln / Nicht-Handeln im Transformation Design. Symposium: How to act (17.-18.01.2020). Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Veranstaltet vom M.A. Transformation Design. Braunschweig, 2020a.
- Jonas, Wolfgang (2020b): On Futures, Un/Certainties, Design Hubris and Morality: A Cautious Plea for Reflection and Moral Disarmament in Transformation Design*. In: *Journal of Design Thinking 1 (1)* 1, S. 81–88. Online verfügbar unter DOI: 10.22059/jdt.2020.76039.
- Jonas, Wolfgang (2020c): Die Corona-Krise als Chance? 3 Tage im April 2020 – ein paar Gedanken. Einreichungsdatum: 08.04.2020. Open Call Corona Futures. Online Galerie. Online verfügbar unter <https://corona-futures.de/wolfgang-jonas>, zuletzt geprüft am 17.06.2020.
- Jonas, Wolfgang (2021): Persönlicher Austausch, 05.04.2021. schriftlich an Lucas Kuster.
- Jonas, Wolfgang; Zerwas, Sarah; Anshelm, Kristof von (2016): Introduction. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): *Transformation design. Perspectives on a new design attitude*. Basel: Birkhäuser, S. 9–22.
- Kepes, Gyorgy (1971): Toward Civic Art. In: *Leonardo* 4 (1), S. 69–73. DOI: 10.2307/1572235.

Klenk, Moritz (2020): Experimentatilität. Experimente zwischen Kunst und Wissenschaft. Vorlesung im Modul Kunstgeschichte 2 an der Fakultät der Gestaltung der Hochschule Mannheim, Wintersemester 2020/21. Google Podcasts. Online verfügbar unter <https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly90ZWZjaGluZy5leHBlcmltZW50YWxpdHkub3JnL3Nob3cva2cyL2ZlZWQvbXAzLw?sa=X&ved=0CAkQlvsGahcKEwj42smJybLwAhUAAAAAHQAA AAAQAQ>, zuletzt geprüft am 05.05.2021.

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2020): Website. Sprungkraft Innovation Camp. Kreative Innovationen für eine neue Zeit. Online Veranstaltung. 13.-16.08.2020. Online verfügbar unter <https://kreativ-bund.de/camp/sprungkraft>, zuletzt geprüft am 15.03.2021.

Kosok, Felix (2021): The Problem With Problem Solving. Design, Ecology and the Common Good. In: SUPSI, HSLU und swissdesignnetwork (Hg.): Design as Common Good / Framing Design through Pluralism and Social Values. Conference Proceedings. Edited by Massimo Botta and Sabine Junginger. Swiss Design Network Symposium 2021. Held online, 25.-26.03. University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland, SUPSI Lucerne University of Applied Sciences and Arts, HSLU. This work is licensed CC BY-NC-ND 4.0. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> (ISBN 978-88-7595-108-5).

Kothari, Ashish; Rodriguez, Iokiñe; Temper, Leah; Turhan, Ethemcan; Walter, Mariana (2018): A perspective on radical transformations to sustainability: resistances, movements and alternatives. In: *Sustain Sci* 13 (3), S. 747–764. DOI: 10.1007/s11625-018-0543-8.

kreativ bund (2020): Auftakt #Sprungkraft2020: Begrüßung BMWi und Eintauchen in die Zukunftswelten. Online Streaming der Veranstaltung Sprungkraft Innovationscamp. Online verfügbar unter <https://youtu.be/eETz4YcHFT0>, zuletzt geprüft am 29.06.2021.

Krois, Kris (2020): Corona: By dystopic foretaste to utopian momentum? In: *MA Eco-Social Design*, 08.03.2020. Online verfügbar unter <https://designdisaster.unibz.it/corona-by-dystopic-foretaste-to-utopian-momentum/>, zuletzt geprüft am 08.03.2021.

Kunstraum hase29 (2020): Website. Unterseite: Archiv | Ausstellungen (Archiv): Vom Glück im Unglück – Arbeiten in und aus der Isolation. Foto-Slideshow. Online verfügbar unter <https://hase29.de/glueck-im-unglueck-arbeiten-in-und-aus-der-isolation/>, zuletzt geprüft am 30.06.2021.

Kuster, Lucas (2020a): Speichelauffangbehälter. Objekt und Installation. Werktext des Beitrags in Ausstellung "Vom Glück im Unglück – Arbeiten in und aus der Isolation". hase29 – Gesellschaft für zeitgenössische Kunst Osnabrück e.V. Ausstellungszeitraum: 10.12.2020-28.02.2021. Online. Online verfügbar unter <https://app.lapentor.com/sphere/vom-glueck-im-unglueck>, zuletzt geprüft am 15.03.2021.

Kuster, Lucas (2020b): Was ist (D)ein Problem? Veränderungs- und erkenntnisorientierte Forschung durch Transformation Design. Beitrag im Workshop Praktiken und Instabilität. Konferenz: Dealing with the (Un)Known Unknowns: Praxistheoretische Perspektiven auf sozial-ökologische Krisen. 06.11. Universität Hamburg. DFG-Kollegforschungsgruppe »Zukünfte der Nachhaltigkeit«. online, 2020b.

Kuster, Lucas (2021): Challenging Design for (the) Good – New Design-Roles: Making Design Vulnerable. In: SUPSI, HSLU und swissdesignnetwork (Hg.): Design as Common Good / Framing Design through Pluralism and Social Values. Conference Proceedings. Edited by Massimo Botta and Sabine Junginger. Swiss Design Network Symposium 2021. Held online, 25.-26.03. University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland, SUPSI Lucerne University of Applied Sciences and Arts, HSLU. This work is licensed CC BY-NC-ND 4.0. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> (ISBN 978-88-7595-108-5), S. 174–187. Online verfügbar unter <https://designascommongood.ch/Design-as-Common-Good-Proceedings-Open.pdf>, zuletzt geprüft am 27.03.2021.

Luhmann, Niklas (1971): Die Weltgesellschaft. In: *ARSP: Archiv für Rechts- und Sozialphilosophie / Archives for Philosophy of Law and Social Philosophy* 57 (1), S. 1–35. Online verfügbar unter <http://www.jstor.org/stable/23678476>, zuletzt geprüft am 18.06.2021.

Manemann, Jürgen (2017): Für eine neue Humanökologie. In: *fiph-Journal* (29), S. 14–20. Online verfügbar unter https://fiph.de/veroeffentlichungen/journale/cover-downloads/fiph_030_RZ_Journal_Ausgabe_29_Schwerpunktthema_Juergen_Manemann.pdf?m=1570630414&, zuletzt geprüft am 30.01.2021.

Marquard, Odo (1974): Inkompetenzkompensationskompetenz? Über Kompetenz Und Inkompetenz der Philosophie. In: *Philosophisches Jahrbuch* 81 (2), S. 341–349.

Mayring, Philipp (2016): Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken. 6., überarbeitete Auflage. Weinheim, Basel: Beltz (Pädagogik). Online verfügbar unter <http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-25734-5>.

- Mohr, Magali; Picht, Gemina (2018a): Zukunftsbilder Workshop am 27.10.2018. Ein Résumé. Internes Dokument. Via E-Mail an Workshopteilnehmende versandt (01.11.2018); ansonsten unveröffentlicht. FUTURZWEI. Stiftung Zukunftsfähigkeit, 2018a.
- Mohr, Magali; Picht, Gemina (2018b): Inhaltsanalytische Auswertung des Zukunftsbilder Materials. Zwischenstand vom 24.10.18. Internes Dokument; unveröffentlicht.
- Mouffe, Chantal (2007): Über das Politische. Wider die kosmopolitische Illusion. Frankfurt am Main: Suhrkamp (edition suhrkamp, 2483).
- Mouffe, Chantal (2014): Agonistik. Die Welt politisch denken. Orig.-Ausg., 1. Aufl. Berlin: Suhrkamp (edition suhrkamp, 2677).
- Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (2020): Schule der Folgenlosigkeit. Übungen für ein anderes Leben. Ein Projekt von Friedrich von Borries. Einführungstext zur Ausstellung. 06.11.2020-18.07.2021. Online verfügbar unter <https://www.mkg-hamburg.de/de/ausstellungen/aktuell/schule-der-folgenlosigkeit.html>, zuletzt geprüft am 11.05.2021.
- Musil, Robert (1930): Der Mann ohne Eigenschaften. Band 1. Berlin: Rowohlt.
- Neue Auftraggeber (2021): Website. Unterseite: Über die Neuen Auftraggeber. Online verfügbar unter <https://neueauftraggeber.de/de/uber-die-neuen-auftraggeber>, zuletzt geprüft am 08.05.2021.
- Norbert Elias Center (2017): Promotionsstipendium zum Thema „Zukunftsbilder“ (Ausschreibung von der Europa-Universität Flensburg).
- Owen, L. Charles (1998): Design Research. Building the Knowledge Base. Adapted from a speech to a research symposium at the Royal College of Art, England. In: *Design Studies* (19, No. 1), S. 9–20.
- Papanek, Victor (1971): Design for the real world. Human ecology and social change. New York: Pantheon Bks.
- PG (2021): (Pilotprojekt Grundeinkommen) Website. Online verfügbar unter <https://www.pilotprojekt-grundeinkommen.de/>, zuletzt geprüft am 08.05.2021.
- Phillips, Estelle M.; Pugh, Derek Salman (2010): How to get a PhD. A handbook for students and their supervisors. 5. ed., repr. Maidenhead: Open Univ. Press.
- Polanyi, Karl (1944): The Great Transformation: The Political and Economic Origins of Our Time. Boston, MA: Beacon Press.

Popper, Karl R. (2003 | 1945): Die offene Gesellschaft und ihre Feinde (urspr. Veröffentl. 1945). Band I: Der Zauber Platons. 8. Auflage durchgesehen und ergänzt. Hg. v. Hubert Kiesewetter. Tübingen: Mohr Siebeck (Gesammelte Werke, in deutscher Sprache; 5).

Reichertz, Jo (2016): Die Denkformen des Erkennens: Deduktion, Induktion, Abduktion. In: Jo Reichertz (Hg.): Qualitative und interpretative Sozialforschung. Eine Einladung. Wiesbaden: Springer VS (Studientexte zur Soziologie), S. 125–158.

Rittel, Horst W. J.; Webber, Melvin M. (1973): Dilemmas in a general theory of planning. In: *Policy Sci* 4 (2), S. 155–169. DOI: 10.1007/BF01405730.

RKI (2020): COVID-19 (Coronavirus SARS-CoV-2). Online verfügbar unter https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/nCoV.html, zuletzt geprüft am 08.03.2021.

Rorty, Richard (1999 | 1989): Kontingenz, Ironie und Solidarität (urspr. Veröffentl. 1989). 1. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 981).

Ryle, Gilbert (2009): Collected essays. 1929-1968. London, New York: Routledge (Collected papers, v. 2). Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10315163>.

Schäfer-Biermann, Birgit; Westermann, Aische; Vahle, Marlen; Pott, Valérie (2016): Foucaults Heterotopien als Forschungsinstrument. Eine Anwendung am Beispiel Kleingarten. Wiesbaden: Springer VS (Research).

Schlegel, Friedrich von (2021 | 1797): Athenäums-Fragmente und andere Schriften (urspr. Veröffentl. 1797). 4. Auflage: Createspace Independent Publishing Platform. Eingerichtet von Michael Holzinger. Online verfügbar unter <http://www.zeno.org/Lesesaal/N/9781482712681?page=0>, zuletzt geprüft am 14.05.2021.

Schön, Donald A. (1983): The reflective practitioner. How professionals think in action. New York: Basic Books. Online verfügbar unter <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0832/82070855-d.html>.

Serres, Michel (1987): Der Parasit. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 677. Erstveröffentlichung des Werkes 1980).

Simon, Herbert A. (1996 | 1969): The sciences of the artificial. 3rd ed. Erstveröffentlichung des Werkes 1969. Cambridge, Mass: Mit Press.

Sommer, Bernd; Welzer, Harald (2016): Transformation Design: A Social-Ecological Perspective. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): Transformation design. Perspectives on a new design attitude. Basel: Birkhäuser, S. 188–201.

Sommer, Bernd; Welzer, Harald (2017 | 2014): Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne (urspr. Veröffentl. 2014). PDF-Ausgabe. München: oekom verlag (Transformationen, Band 1).

Star, Susan Leigh; Griesemer, James R. (1989): Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. In: *Soc Stud Sci* 19 (3), S. 387–420. DOI: 10.1177/030631289019003001.

Thünen-Institut für Regionalentwicklung e.V. (2019): transform stolpe. Website. Von der Industriebranche zur konkreten Utopie. Online verfügbar unter <https://transform-stolpe.de/>, zuletzt geprüft am 01.03.2021.

Transformazine (2020): TRANSFORMAZINE – Blog des Studiengangs Transformation Design der HBK Braunschweig. Online verfügbar unter <http://transformazine.de/>, zuletzt geprüft am 08.03.2021.

Transmediale (2021): for refusal. Jahresfestival. Thematischer Einführungstext. Transmediale 2021. Online verfügbar unter <https://transmediale.de/theme>, zuletzt geprüft am 11.05.2021.

WBGU (2011): Welt im Wandel. Gesellschaftsvertrag für eine Große Transformation. Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen. Unter Mitarbeit von Hans Schellnhuber, Dirk Messner, C. Leggewie, Reinhold Leinfelder, N. Nakicenovic, S. Rahmstorf et al.

Welzer, Harald (2005): Täter. Wie aus ganz normalen Menschen Massenmörder werden. Frankfurt am Main: Fischer.

Welzer, Harald (2010): Zu spät für Pessimismus. Über die kulturelle Praxis einer zukunftsfähigen Gesellschaft. Redereihe: Und jetzt – Richtungen der Zukunft. Humboldt-Universität zu Berlin, 12.05.2010. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=SiyA_m7fnYE, zuletzt geprüft am 05.05.2021.

Welzer, Harald (2012): Stiftung Futurzwei: Wir sind nicht nett. Ein Professor geht ins echte Leben (...) Ein Interview durchgeführt von Christine Grefe und Elisabeth von Thadden mit Harald Welzer. Zeit Online. Aus der Zeit Nr. 04/2012. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/2012/04/Harald-Welzer>, zuletzt aktualisiert am 19.01.2012, zuletzt geprüft am 03.03.2020.

Welzer, Harald (2013): Transformationsdesign. Vortrag. GLOBArt Academy 2013. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=HyWUS-dvfVg>, zuletzt geprüft am 11.05.2021.

Welzer, Harald (2019): Vortrag zur Ausstellungseröffnung ‚In Zukunft. Möglichkeitsräume‘. Fabrik der Künste. Hamburg, 20.08.2019.

Wikipedia (2020): Wild Card (Zukunftsforschung). Online verfügbar unter [https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wild_Card_\(Zukunftsforschung\)&oldid=198933669](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wild_Card_(Zukunftsforschung)&oldid=198933669), zuletzt geprüft am 08.03.2021.

Wittgenstein, Ludwig (2001 | 1953): Philosophische Untersuchungen (urspr. Veröffentl. 1953). Kritisch-genetische Edition. 1. Auflage. Hg. v. Joachim Schulte. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Wright, Erik Olin (2017): Reale Utopien. Wege aus dem Kapitalismus. Unter Mitarbeit von Michael Brie. Berlin, Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 2192).

Wylant, Barry (2008): Design Thinking and the Experience of Innovation. In: *Design Issues* 24, S. 3–14. DOI: 10.1162/desi.2008.24.2.3.

Zerwas, Sarah (2016): Transformation Design as ‘Hero’s Journey’. In: Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas und Kristof von Anshelm (Hg.): Transformation design. Perspectives on a new design attitude. Basel: Birkhäuser, S. 263–276.

ZPS (2014): (Zentrum für Politische Schönheit) Mit Kunst die Gesellschaft hacken. Ein Vortrag von Stefan Pelzer und Philipp Ruch. 31C3 (Jahreskonferenz des Chaos Computer Clubs). Online verfügbar unter https://media.ccc.de/v/31c3_-_6584_-_de_-_saal_2_-_201412271400_-_mit_kunst_die_gesellschaft_hacken_-_stefan_pelzer_-_philipp_ruch#t=766, zuletzt geprüft am 08.05.2021.

ZPS (2021): (Zentrum für Politische Schönheit) Website. Über Google abgerufener Metatext der Unterseite: Komplizenschaft. Online verfügbar unter <https://politicalbeauty.de/Komplizenschaft.html>, zuletzt aktualisiert am 26.05.2021, zuletzt geprüft am 15.06.2021.

Zumdick, Wolfgang (2002): PAN XXX ttt. Joseph Beuys als Denker ; Sozialphilosophie - Erkenntnistheorie - Anthropologie. Stuttgart: Mayer.

13. Anhang

13.1 Beteiligung am Projekt Zukunftsbilder

I. Einführung

Einleitend ein Auszug aus einer Projektbeschreibung zum Projekt *Zukunftsbilder*:

„Das Projekt „Zukunftsbilder“ geht von der Annahme aus, dass es notwendig ist, Zukunftsbilder zu skizzieren, um den Nachhaltigkeitsdiskurs um Bilder und Vorstellungen einer anderen, nachhaltigen modernen Welt anzureichern und ihn damit zu verändern. Denn die negative Begründung von Zukunft führt nicht nur zu einer Demotivierung, ernsthaft die Konsum- und Lebensstile zu verändern, sie führt mehr noch und paradoxal dazu, dass unsere gegenwärtige Lebensweise als unbedingt schützenswert erscheint, obwohl doch gerade sie in vielerlei Hinsicht zu verändern wäre. Der konventionelle, zukunftsbilderfreie Nachhaltigkeitsdiskurs ist daher viel mehr auf die Gegenwart als auf die Zukunft konzentriert. Das ist aber ein Problem: Ohne Visionen, ohne konkrete Utopien einer attraktiven Lebenswelt, die besser ist als die gegenwärtige, wird man kaum jemanden motivieren können, sich für den Pfadwechsel in eine nachhaltige Moderne aufzumachen. Im Projekt geht es konkret um die Erhebung von Zukunftsbildern, -träumen und -wünschen, um eine empirische Basis für die Formulierung von Zukunftsbildern der Nachhaltigkeit zu gewinnen“ (Norbert Elias Center 2017).

Das durch *Futurzwei* initiierte Projekt bestand dabei aus zwei Phasen. Zunächst wurden in einem ersten Teil in zwanzig Städten Deutschlands leitfadengestützte Gruppeninterviews mit jungen Menschen geführt, um zu ergründen, welche Zukunftsträume, -wünsche, -visionen und auch -ängste sie beschäftigen. Ziel war es, eine Sammlung, eine Art Fundus, an utopischen, visionären und zukunftsfähigen Ideen, Vorstellungen und Gedanken einer nachhaltigen Zukunft zu erheben.

Dieser Datensatz sollte anschließend als Grundlage für die Aufarbeitung des Gesammelten durch Kunst- und Kulturschaffende dienen. Diese sollten sich dem Versuch widmen, Geschichten, Szenarien und utopische Narrative daraus zu entwickeln. Abschließend sollten diese öffentlich ausgestellt werden, um einen Beitrag zur Debatte um nachhaltige und soziale Zukünfte zu leisten und so den Diskurs anzuregen.

Meine Beteiligung innerhalb des Projektes bestand aus der Teilnahme an unterschiedlichen Projektbesprechungen mit Beteiligten von *Futurzwei*, aus einer teilnehmenden Beobachtung, einem Beitrag für eine spätere Ausstellung und einer anschließenden Reflexion, jedoch nicht aus einer aktiven Integration in die Entwicklung oder Durchführung der erwähnten Erhebungen selbst.

Nach Abschluss der Interviewführung und einer ersten Auswertung durch die Projektmitarbeitenden von *Futurzwei* stellte sich jedoch folgende Erkenntnis ein: Das *Zukunftsbilderprojekt* ist gescheitert – und gelungen zugleich. Das Projekt hat in der durchgeführten Form nicht zu den als Projektziel erklärten, konkreten Beschreibungen wünschenswerter Zukünfte durch die Interviewteilnehmenden geführt. Für den Versuch, sich dem Material gemeinsam mit Kunst- und Kulturschaffenden zu nähern, wurden diese von *Futurzwei* zu einem Workshop eingeladen, wobei unter anderem folgendes Fazit gezogen wurde:

„Wie eine Teilnehmerin es mit den Worten „so weit komme ich auch noch“ auf den Punkt brachte, bilden sie [die Befragten] Zukunftsvorstellungen ab, die nicht überraschen und „allgemein bekannt“ sind (...)“ (Mohr und Picht 2018a: 1).

Während die Äußerungen der bei der Erhebung Befragten zu großen Teilen aus bereits fest im öffentlichen Diskurs etablierten Zukunftsvorstellungen, wie „mehr Urban Gardening, ausgebaute Fahrradwege, weniger Fleischkonsum“ (ebd.) bestanden, zeigten sich zudem eher einzelne, fragmentarische Ansätze von möglichen Zukünften (vgl. Mohr und Picht 2018a: 2) und der Versuch „vollständige, zusammenhängende“ (ebd.) Zukünfte zu erdenken, scheiterte.

„Festzustellen ist, dass es keine allgemeingültigen, zusammenhängenden Zukunftsbilder gibt, sondern, dass die Teilnehmer*innen Fragmente möglicher Zukünfte erzählen, die ganz unterschiedliche Themengebiete umfassen“ (Mohr / Picht 2018b: 1).

In dem von *Futurzwei* initiierten Workshop zur Projektreflexion wurde zudem das „Phänomen der Selbstzensur“ herausgearbeitet und anhand der „Deckelung der eigenen Wünsche“ beschrieben: „Ideen oder Ansätze von Ideen, wie eine positive Zukunft aussehen könnte, werden von den Jugendlichen nicht ausgeführt und in der Gruppe nicht weiterentwickelt“ (Mohr / Picht 2018b: 1f). Harald Welzer fasste diese Beobachtungen mit folgender Aussage zusammen:

„Die Jugend gestattet sich nicht mehr zu träumen“ (Welzer 2019).

Doch wann gestattete sich die Jugend zu träumen? Der Vergangenheitsform der Aussage folgend, ließe sich annehmen, dass dies früher anders gewesen sei. Doch war es früher tatsächlich anders? War die Erwartungshaltung, die mit dem Vorhaben einherging, vielleicht zu naiv?

Der ursprünglichen Intention des Projektes, im weitesten Sinne ‚andere‘ als bislang diskutierte, visionäre Ideen – sozusagen – herauszukitzeln, konnte somit nicht nachgekommen werden, denn:

„Weiter erschwert wird das positive Imaginieren von Zukunft durch das Zurückfallen und Verharren in gegenwärtige Problemanalysen und allgegenwärtigen dystopischen Narrativen“ (Mohr und Picht 2018a: 1).

Dass der von *Futurzwei* für die Interviewerhebung entwickelte Leitfaden über den gesamten Zeitraum des Projektes unverändert blieb und keiner nennenswerten Veränderung unterlag, muss an dieser Stelle kritisch betrachtet werden. Die ausgewählte Herangehensweise der Gruppeninterviews nach einem fixen Leitfaden wurde in zwanzig Fällen eingesetzt und Iterationsschleifen zur zwischenzeitlichen Reflexion der Vorgehensweise in den Hintergrund gerückt. Eine flexible Anpassung des Forschungsdesigns konnte so nicht stattfinden und entsprechend keine weiteren Methoden oder Herangehensweisen erprobt und gegebenenfalls als geeignet – imaginationsbegünstigend – erwiesen werden. Eine (wissenschaftliche) Rigidität oder auch Routine schien hier eher starre Eingrenzungen zu erzeugen als neue (Denk-) Möglichkeiten zu eröffnen.

Dennoch lässt sich eine unverhoffte, möglicherweise banale, aber auf diese Weise immerhin handfest belegte, Erkenntnis als Zwischenergebnis formulieren: Das Nachdenken über Zukunft und Zukünfte ist durch den hohen Abstraktionsgrad offenkundig schwierig. Zukunft entzieht sich, im Kontext des Nachdenkens über mögliche Alternativen zur Gegenwart, einer vertrauten, linearen, gegenwartsbasierten, problemorientierten und einer (vermeintlich) rationalen Denkweise.

Dies zeigt das Nicht-Vorhandensein (bzw. das Nicht-Kommunizieren-Können) von Zukunftsbildern. Gleichzeitig wird deutlich, dass die gewählte Erhebungsform nicht ausreichend – wenn dies denn überhaupt möglich ist – anregend und imaginationsbegünstigend gewirkt hat.

Unabhängig davon war es vorgesehen, dass das Projekt *Zukunftsbilder* im Rahmen einer Ausstellung abgeschlossen wird. So wurden unterschiedliche Akteur*innen aus Kunst und Kultur akquiriert, um dem ursprünglich zweiten Projektteil, der Aufarbeitung der Erhebung und der entstandenen (Nicht-) Erkenntnisse durch eine Ausstellung, nachzukommen. Die Ausstellung mit dem Titel *IN ZUKUNFT – Möglichkeitsräume* wurde vom 20.08. bis 08.09.2019 in der Fabrik der Künste in Hamburg gezeigt. Neben der Ausarbeitung einiger im weiteren Verlauf nicht realisierter Projektskizzen, ergab sich die Möglichkeit mich mit einer künstlerischen Arbeit an der Ausstellung zu beteiligen. Die schlussendliche Beteiligung (*Zu spät zu früh oder zu früh zu spät?*) ist im nachfolgenden Kapitel 13.1, Abschnitt II zu finden.

Die Entscheidung, die Erkenntnisse des *Zukunftsbilderprojektes* in Form einer Ausstellung wie geplant konsequent zu kommunizieren, anstatt weitere Iterationen durchzuführen, kann unter Berücksichtigung obiger Erläuterung zwar kritisch hinterfragt werden, jedoch soll folgender Vermerk dieses Unterkapitel abschließen:

Durchaus ließen sich Anpassungen im Forschungsdesign, wie etwa die erneute Durchführung von Interviews unter anderen Bedingungen, etwa Einzelinterviews, oder anhand eines überarbeiteten Leitfadens andenken. Auch weitere Formate wie Workshops oder Zukunftswerkstätten könnten als Methode näher geprüft werden. Auch unkonventionelle Herangehensweisen und Beteiligungsformate, die über soziologische Untersuchungen hinausgehen, gegebenenfalls an Wissenschaftlichkeit einbüßen, jedoch versuchen, unterschiedliche Disziplinen und deren Qualitäten zu vereinen, wären denkbar.

Trotzdem muss der (administrative) Kontext des Projektes hier fairerweise einbezogen werden: Denn ein reales und durch öffentliche Mittel gefördertes Projekt ist (leider) gewissen Einschränkungen unterworfen, die flexible Vorgehensweise bisweilen verhindern können. Zeitliche und finanzielle (De-) Terminierungen sind mitunter nur schwerlich zu umgehen. Dies stellt eine grundsätzliche Problematik bei (monetär) geförderten Projekten dar. Vielversprechende, prozessorientierte und ergebnisoffene Konzepte werden an ergebnisorientierten Meilensteinen und einer allgemeinen Verwertungslogik gemessen und so in ihren Potentialen möglicherweise beschränkt.

II. Zu spät zu früh oder zu früh zu spät?

Im Rahmen der Ausstellung *IN ZUKUNFT – Möglichkeitsräume* konnte ich mich mit einigen, zwar vom konkreten *Zukunftsbilderprojekt* gelöst, jedoch nach wie im Kontext ‚Zukunft‘ verorteten, Ausstellungskonzeptionen beteiligen:

Der Beitrag mit dem Titel *Zu spät zu früh oder zu früh zu spät?* zeigte ein an der Außenfassade der Fabrik der Künste angebrachtes Banner (2500 x 1600 mm) mit der Aufschrift „Wir danken 1.000.000. Besuchenden“. Die Botschaft des Banners und der darauf angegebene Ausstellungszeitraum vertauschten Zukunft mit Vergangenheit und dankten zur Vernissage der Vielzahl an Ausstellungsbesuchenden, während zur Finissage entsprechend auf die kommende Ausstellung verwiesen wurde. Halb arrogant, halb hoffnungsvoll läutet der Dank an eine Million Besuchende den Ausstellungszeitraum ein. Doch genau dieser Dank an noch nicht Geschehenes, an Nicht-Dagewesene führt zu Irritation und Nachfrage. Eine unwahrscheinliche Spekulation als Prospektive einer Retrospektive, die noch nicht gewusst werden konnte.

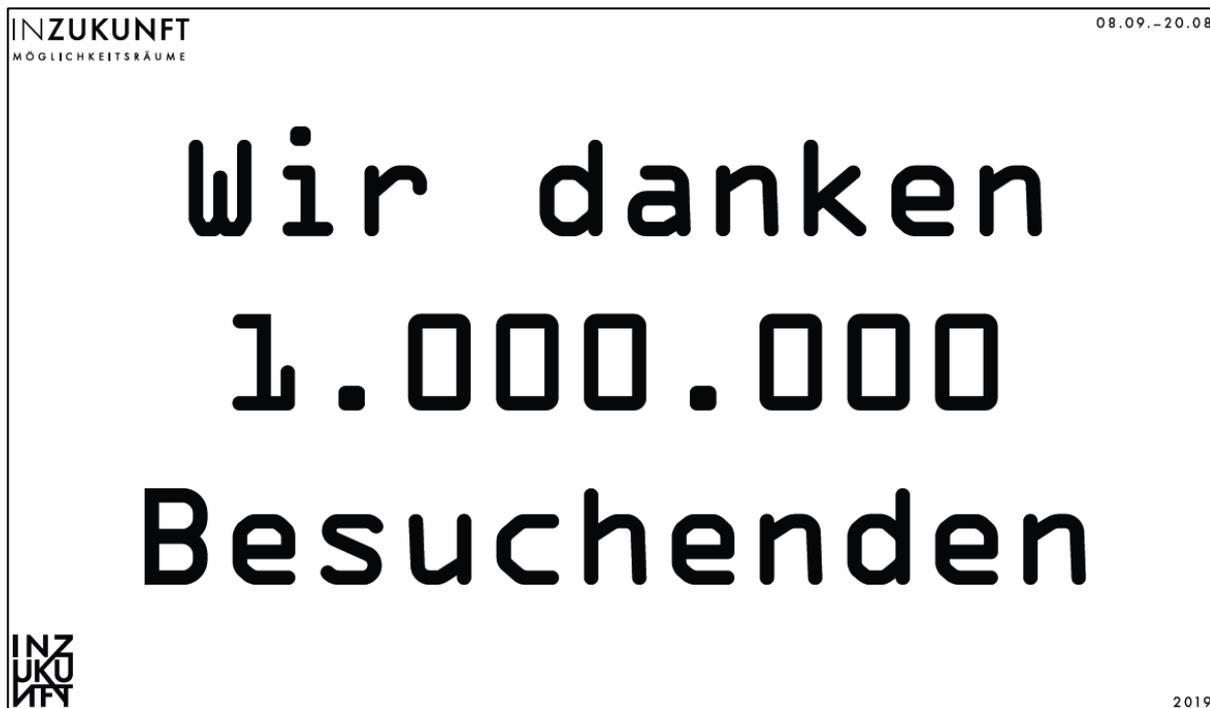


Abb. 34: Mock Up des Fassadenbanners



Abb. 35: Realisiertes Fassadenbanner

13.2 Vorstudie: K/EIN BILD DER ZUKUNFT

I. Einleitung und Forschungsinteresse des Folgeversuchs

Aus Perspektive der hier vorliegenden designforschenden Dissertation entstanden während der Teilnahme am *Zukunftsbilderprojekt* und der Prozessbeobachtung spannende neue Anstöße und sich diesen anschließende Forschungsinteressen:

Welche Methoden oder Formate eignen sich zur Begünstigung der Imagination über Zukünfte? Können solche Herangehensweisen (überhaupt) und wenn ja, inwiefern, aus singulären Einzelfällen oder Erhebungssettings exakt herausgefiltert und gegebenenfalls verallgemeinert werden?

Aus diesen Fragen entwickelte sich das Bestreben, ein weiteres Experiment – eine Art Folgeversuch zum *Zukunftsbilderprojekt* – durchzuführen, um dem anfänglichen Forschungsinteresse der Untersuchung von Begünstigungen der Imagination über Zukünfte weiter nachzugehen. Der normativen Gewichtung des Kerngedankens des *Zukunftsbilderprojektes* wurde dabei gefolgt: Ein Versuch der (gemeinsamen) Ausarbeitung von Vorstellungen von Zukünften, um gegenwärtige Zustände und Entwicklungen durch un/mögliche Alternativen zu informieren und Gegenwärtiges dadurch zu verändern (vgl. Kap. 13.1, Abschnitt I). Der Folgeversuch sollte sich dabei dennoch vom *Zukunftsbilderprojekt* unterscheiden und den geschilderten Kerngedanken durch ein verändertes Forschungsdesign weiter nachgehen. Diese angezielte Unterscheidung folgte der Absicht, eine weitere Untersuchung der Thematik durchzuführen, die sich neuen und im vorherigen Versuch nicht eingenommenen oder angewandten Perspektiven und Methoden widmet und somit eine relevante anschließende Forschung darstellt. Hierfür sollten methodische Näherungen herangezogen und Erhebungssettings erprobt werden, mit der Absicht, gezielt ungewohnte oder überraschende – und dadurch womöglich imaginationsbegünstigende – Vorgehensweisen auszuprobieren; etwa im Kontrast zur vorherigen Methode der etablierten leitfadengestützten Gruppeninterviews im *Zukunftsbilderprojekt*.

Hierfür wurde eine Liste von Projektcharakteristiken erstellt, die als Hilfestellung dienten, um eine klare Abgrenzung zum Vorgehen des *Zukunftsbilderprojektes* zu schaffen. Diese, das *Zukunftsbilderprojekt* und den Folgeversuch vergleichende Auflistung, diente als Gewährleistung dafür, dass sich der Folgeversuch mehrheitlich von vorherigen Projektcharakteristiken unterscheidet und dadurch als sinnvolle und berechtigte Erprobung verdeutlicht wird. Folgende und weitere Kategorien wurden dafür herangezogen: Häufigkeit der Durchführung, Ablauf, Moderationsform, Tageszeit, Dauer, Ort, räumliche Zugänglichkeit, Anforderungen an Teilnehmende, Sichtbarkeit des Erhebungsformates, Anzahl der Beteiligten, Alter der Beteiligten, Abstraktionsgrad der Thematik, Originalität, Dokumentationsform ...

Zunächst wurden diesen Kategorien die projektspezifischen Eigenschaften des *Zukunftsbilderprojektes* zugeordnet und anschließend versucht anhand dieser Zustandsbeschreibung eine Abgrenzung in der Vorgehensweise des Folgeversuchs herzustellen. Die hieraus im laufenden Prozess entstandene tabellarische Abbildung ist im Kapitel 13.2, Abschnitt V zu finden.

Der Abgrenzungsversuch – der sich zudem aufgrund der begrenzten Kapazitäten dieser Arbeit auch im Umfang des Folgeversuchs bemerkbar machte – beschrieb gleichzeitig eine Fokussierung auf einen singulären Einzelfall. Dieser sollte im realen Feld verortet werden, um im Kontext eines spezifischen ‚Problems‘ zu forschen, innerhalb dessen das Imaginieren über Zukünfte womöglich konkret hilfreich sein könnte. Dabei wurde das Ziel verfolgt, obigen Forschungsinteressen zu etwaigen imaginationsfördernden Methoden oder Ästhetiken nachzugehen und gleichzeitig mehr über eine (eigene) designerische Rolle in einem solchen Prozess zu lernen. Um dabei mögliche Erkenntnisse herauszufiltern, wurde das Vorgehen durch eine Dokumentation, eine teilnehmende (Selbst-) Beobachtung und spätere Auswertungsversuche und Reflexionen begleitet.

Der nun im Laufe der folgenden Kapitel näher beschriebene Folgeversuch stellte dabei eine Vorstudie im Rahmen der hier vorliegenden Designforschung da. Die Beobachtungen ergaben erste Erkenntnisse (vgl. Kap. 13.2, Abschnitt VI und VII) und eigneten sich vor allem zur weiteren Präzision des Forschungsvorhabens dieser Arbeit (vgl. Kap. 1.2).

II. Einbettung und Verortung des Vorhabens

Die Möglichkeit zur Konkretisierung und Durchführung eines Folgeversuchs ergab sich im Rahmen des *Concrete Transformation Festivals*, im Zeitraum vom 24.-26.05.2019, im *Kulturpark Stolpe* in Brandenburg.

Der *Kulturpark Stolpe* beschreibt das Areal eines ehemaligen Betonwerks in der Uckermark, das von zwei Investoren aufgekauft wurde. In Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Akteur*innen und Forschungseinrichtungen wurde es zum Ziel, einen Ort zu schaffen, „(...) der beispielhaft sein soll für ein nachhaltiges, soziales und kulturell facettenreiches Zusammenleben und Arbeiten“ (Thünen-Institut für Regionalentwicklung e.V. 2019). Dieses Vorhaben wies dabei inhaltliche Überschneidungen mit dem Interesse der Erhebung von Zukunftsvorstellungen und -visionen des *Zukunftsbilderprojekts* auf. Auf der Projektwebsite wurde das in Stolpe geplante Forschungsprojekt folgendermaßen beschrieben:

„Gemeinsam mit den Anwohnern, Akteuren aus der Region und Impulsen aus Berlin wird das Betonwerk in Stolpe am Oderkanal von einer Industriebrache zu einer konkreten Utopie transformiert. Ideen, Visionen und Wünsche werden in unterschiedlichen Formaten gesammelt und gemeinsam diskutiert“ (Thünen-Institut für Regionalentwicklung e.V. 2019).

Das im Rahmen des Forschungsprojektes geplante *Concrete Transformation Festival* war eine von diversen beteiligten Organisationen durchgeführte Veranstaltung, zu der über einen Zeitraum von zwei Wochen ausgewählte Expert*innen eingeladen wurden, um über zukünftige (Um-) Nutzungsmöglichkeiten des Geländes und weitere Themen zu diskutieren. Abschließend sollten Ergebnisse präsentiert sowie andere Menschen und insbesondere Anwohner*innen aus der Umgebung in offenen Formaten zum Erkunden und Mitdiskutieren eingeladen werden: über zwei Tage andauernde ‚Tage der offenen Tür‘.

Nach einigen Gesprächen mit Personen des am Prozess beteiligten Designbüros *Studio Amore* aus Berlin entwickelte sich ein gemeinsames Interesse daran, ein von mir – im Rahmen meiner Designforschung – für das Festival zu entwickelndes Konzept zu realisieren und im Zeitraum der Tage der offenen Tür im *Concrete Transformation Festival* einzubetten.

III. Designmethodische Konzeption des Folgeversuchs

Bevor sich dieses Kapitel der Beschreibung der methodischen Herangehensweisen zur Bearbeitung der Forschungsinteressen widmet (vgl. Kap. 13.2, Abschnitt I), wird hier mit einer Textskizze begonnen,

die als Schreib- und Inspirationsübung während des Einstiegs in die Konzeptionsphase entstand. Der Inspirationstext beschreibt erste Gedankengänge, die später die Methodenauswahl und die thematisch leitende Narration – zur Begünstigung des Imaginierens über Zukünfte – weiter informierten.

Es gibt Momente von denen sich wünschen ließe, sie sollten nie enden. In solchen Situationen verzweifelter Glückseligkeit versucht die konditionierte Hülle Körper manchmal möglichst schnell ein Hilfswerkzeug der Manifestation des Gegenwärtigen zu erreichen: Der Griff an die vor der Brust baumelnde Kamera oder das Fingern nach dem speckigen Smartphone in der Gesäßtasche – die Suche nach einem Werkzeug der Fotografie. Dass durch ein Foto nur ein situatives Abbild und kein tatsächlich realer Guss von Gegenwart in Ewigkeit entsteht, ist dabei klar. Dennoch lässt sich vermutlich behaupten: Die Fotografie ist – neben ihren vielfältigen Einsatzmöglichkeiten – ein Medium des Festhaltens von Erinnerungen. Durch die erhöhte Zugänglichkeit dieses Mittels in Form von Smartphones und deren Kameras ist diese Möglichkeit und der entsprechende Einsatz fest im Leben vieler Menschen integriert. Wie genau die Entscheidung zu fotografieren – ob eine Situation des Fotografierens wert ist – getroffen wird, bleibt dabei individuell, persönlich und kann aus unterschiedlichsten Gründen getroffen werden. Im Zeitalter ‚sozialer‘ Netzwerke und diverser Messenger im App-Format können zunehmend Versuche von Teilhabermöglichkeiten an und Selbstinszenierung in bestimmten Situation als Anlass für den Griff zur Kamera erahnt werden. So kann das Zücken einer Kamera – insbesondere eines Smartphones – im (analogen) öffentlichen Raum mitunter als Metapher für den Versuch des Einfangens von Momenten, Gefühlen oder Erfahrungen dienen, um sie mit anderen Leuten (digital) zu teilen; zu ‚sharen‘. Dies folgt dem Versuch, einen bestimmten Zustand des Gegenwärtigen festzuhalten, der jedoch zwangsläufig im Versuch verbleibt, denn der festgehaltene Zustand als Foto wird nur zum Träger einer durch Erinnerungen am Leben gehaltenen Imagination. Beim digitalen Sharen eines Fotos wird anschließend ein Abbild verbreitet – eine Datei, die gewollte und ungewollte Assoziationsmöglichkeiten bietet, jedoch nicht die ursprüngliche, tatsächliche und dann vergangene Situation in sich tragen kann. Ebenso wenig die Intention – das ‚Gefühl‘ – der fotografierenden Person, denn dieses muss durch die Rezipient*innen gedeutet werden, diese Deutungen können auf die ursprüngliche Intention zutreffend oder auch anders ausfallen.

Im Rahmen meiner Beteiligung am *Concrete Transformation Festival* stand der Versuch im Vordergrund, ein imaginationsbegünstigendes Angebot zu schaffen, um zum Spekulieren über Zukünfte des Areals des ehemaligen Betonwerks anzuregen. Die Besucher*innen der Veranstaltung sollten eingeladen werden, sich selbst zu befragen, welcher zukünftiger Zustand des Areals des Fotografierens wert gewesen sein wird. Dies beschrieb einen gedanklichen Sprung in die Zukunft, von dem aus versucht werden sollte, zurück in die Gegenwart zu blicken; vergleichbar mit der grammatikalischen Zeitform Futur II oder auch Backcasting-Strategien der Zukunftsforschung.

Damit wurden die Zeitdimensionen des Fotografierens spielerisch durcheinandergebracht: Ein Foto entsteht häufig, wie eben erläutert, aus der Intention, das Abbild eines Zustandes festzuhalten. Es existiert in diesem Fall also ein Zustand, der für die fotografierende Person des Fotografierens wert erscheint und daraufhin fotografiert wird. Die Umkehrung dieser Logik sollte durch die Frage danach angeregt werden, welcher Zustand erreicht werden müsste, um des Fotografierens wert zu werden; eine Frage nach einem Zustand, der des Fotografierens wert geworden sein wird. Es ging also nicht um die Abbildung eines gegenwärtigen und dadurch Vergangenheit werdenden Zustands, sondern um die Imagination eines zukünftigen Zustandes, der entsprechend Eigenschaften aufweist, die des Fotografierens wert wären. Ein gedankliches Foto einer Zukunft, das anschließend durch ein Wort, eine Beschreibung, eine Skizze oder andere Visualisierung vor Ort sichtbar festgehalten werden sollte. Letzteres zielte darauf ab, ein gemeinschaftliches Kunstwerk – eine Art Zukunftsbild – zu schaffen, das andere und nicht teilnehmende Betrachter*innen ebenfalls inspiriert.

Im Vordergrund standen demnach individuelle Sichtweisen und Ideen der Besuchenden des Festivals. Diese sollten zum Imaginieren angeregt und dazu eingeladen werden, ihre Zukunftsvorstellungen visuell zu kommunizieren, um diese so wiederum für andere sichtbar werden zu lassen. Dabei sollte es um eine Art Angebot zur Einnahme neuer, anderer und ungewohnter gedanklicher (und physischer) Zugänge zum Areal des ehemaligen Betonwerks gehen. Vorher nicht vorhandene Sichtweisen und Perspektiven auf den Ort des Geschehens sollten begünstigt werden.

IV. Realisierung des Konzeptes als Rauminstallation

Die designmethodische Übertragung der Forschungsinteressen in Form des beschriebenen Konzeptes wurde auf dem Gelände des ehemaligen Betonwerks als raumgreifende Installation realisiert. Der Aufbau bestand aus vier Hauptbestandteilen: Einer Vielzahl von aus Gips gegossenen Smartphoneplastiken, einem – stilistisch an die Raumsituation eines Handyverkaufsladen angelehnten – Tisch als Ablage für Plastiken, einer großen weißen Stellwand mit bereitgestellten Zeichenutensilien und Farben, sowie einem Aufsteller, der Begleitinformationen und Handlungsaufforderungen zum Umgang mit dem Aufbau bereithielt.



Abb. 36: Aufbau der Installation K/EIN BILD DER ZUKUNFT

Für den Umgang mit dem Aufbau war folgender Ablauf vorgesehen: Die Besucher*innen wurden dazu eingeladen, eine der Smartphoneplastiken vom Tisch zu entnehmen und anschließend das Gelände frei zu erkunden, zu beobachten, herumzustreuen; ein Flanieren vergleichbar mit der Praxis des *Dérive* der Situationistischen Internationale.

Entsprechend der Schilderungen der designmethodischen Konzeption dienten die Smartphoneplastiken als Analogie zum Fotografieren von Situationen und dem Teilen von Erinnerungen. Besucher*innen wurden dadurch aufgefordert, den Ort zu begutachten und darüber zu philosophieren und zu imaginieren, welche zukünftigen Entwicklungen, Zustände oder (Sinn-) Bilder des Festhaltens wert gewesen wären – und welche nicht. Die Smartphoneplastiken waren zu verstehen als spekulative Objekte, die gemeinsam mit den Informationen aus dem bereitgelegten Begleittext Fragen aufwerfen sollten, wie: Soll dieser Ort so bleiben? Was sollte sich hier verändern? Was macht den Ort oder die Situation gerade besonders? Wüsste ich mir eine Erhaltung oder eine Änderung dieser Situation? Was möchte ich anderen Leuten über diesen Ort erzählt haben? Wieso würde ich hier in Zukunft ein Foto aufnehmen? Und wann eben nicht? Was muss passiert sein, im Guten oder Schlechten, dass ich mein Smartphone zücken und den Moment festhalten würde? Die in der Begleitinformation erzählte Geschichte forderte zur Imagination über individuelle Vorstellungen von zukünftigen Entwicklungen oder Zuständen des Areals auf. Um etwaigen daraus entstehenden Gedanken der Besuchenden Ausdruck verleihen zu können, wurde dazu eingeladen, die weiße Stellwand als buchstäbliche Projektionsfläche zu nutzen. Die Besucher*innen wurden motiviert, die Wand mit bereitgestellten Mal- und Zeichenutensilien zu gestalten und ihre individuellen Wünsche und Zukunftsvorstellungen, Reflexionen oder Gedanken in Bezug auf das ehemalige Betonwerk festzuhalten. Gleichzeitig wurde dadurch die Möglichkeit eröffnet, die individuellen Antworten anderen (und auch nicht) partizipierenden Personen zugänglich zu machen und zudem die geplante Visualisierung von Zukunftsvorstellungen zu gewährleisten – analoges Sharing auf analogem Screen, zur Abbildung von zukünftigen Zuständen in der Gegenwart. Ein Richtig oder Falsch bestand in der Nutzung oder (Nicht-) Einhaltung der Aufforderung nicht. Entsprechend gab es keine unsachgemäße Nutzung oder Ähnliches.

K/EIN BILD DER ZUKUNFT

Ein schöner Moment. Du bist glücklich. Es fühlt sich gut an. Doch ein Moment endet. Du verstuchst den Augenblick aufzusaugen, einzufangen, um Dich daran zu erinnern. Ein Foto kann dabei helfen, als Abbild des Gegenwärtigen. Des Jetzt. Mit dem Smartphone als Begleiter ist das schnell getan. Für die eigene Erinnerung, zum Versenden an Freunde oder zum Teilen im Netz. Das war die Gegenwart.

Doch lässt sich auch die Zukunft abbilden? Gar fotografieren? Eine Handykamera wird Dir nicht weiterhelfen. Oder doch?

Nimm eines der Smartphones und bring Dich auf Erkundungstour über das Gelände. Findest Du einen Ort, an dem Du gerne etwas fotografieren würdest? Findest Du einen Moment, den Du gerne anhalten lassen würdest? Halte kurz inne. Nimm kein Foto auf, sondern Dein neues Handy in die Hand und richte es auf die Stelle, die Du fotografieren möchtest und

→ nun wende das Blatt.

Du befindest Dich im Kulturpark Stolpe. Es ist das Jahr 2029. Alles ist anders. Oder doch nichts? Was ist auf Deinem Foto zu sehen, rein, was soll auf Deinem Foto zu sehen sein? Was kann hier sein? Wer kann hier sein? Lass Dir Zeit und schließe Deine Augen.

Es gibt kein Richtig und kein Falsch. Bitte hinterlasse Deinen Gedanken nach Deiner Rückkehr auf der weißen Tafel. Das Smartphone gehört danach Dir. Als Erinnerung an deine Zukunft, an diesem Ort, in diesem Moment. Es gibt keine Bilder der Zukunft. Und doch gibt es sie.

Lucas Küster (2019)

Wenn Du dies liest, sind Deine Augen wieder geöffnet und vielleicht konntest Du etwas in (D)eine Zukunft eintauchen. Es wäre sehr schön, wenn Du etwas davon teilst. Dies kann ein Wort, ein Satz oder eine Geschichte sein, ein Punkt, eine Linie oder eine Form, eine Farbe, ein Gegenstand oder etwas völlig anderes.

Abb. 37: Begleitinformation der Installation K/EIN BILD DER ZUKUNFT



Abb. 38: Zulässiger Umgang mit den Gipsplastiken

Insgesamt sollte der Aufbau vor allem niedrigschwellig, spielerisch und inklusiv wirken. Es gab, bis auf die Handlungsanweisung in der Begleitinformation, keine Vorgaben im Umgang mit Notiz- und Malutensilien, keine Stil- oder Größenbeschränkung und keinen Zeitrahmen zur Bearbeitung.

Der Titel der entstandenen Installation lautete *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* und diente als spielerische Beschreibung des Experiments; denn ob Bilder des Zukünftigen tatsächlich entstehen würden, war ungewiss.

Eine besondere Rolle bei der Realisierung des Aufbaus spielten die beschriebenen Smartphoneplastiken, auf die nachfolgend erneut eingegangen werden soll: Durch den Einsatz der Plastiken sollte zum einen das Imaginieren auf (un-) gewöhnliche Art und Weise angeregt und zum anderen ein zur Teilnahme motivierendes ‚Souvenir‘ geschaffen werden. Dadurch wurde eine Art unausgesprochener Tausch angeboten: Ein Gipssmartphone gegen eine Idee für die zukünftige Nutzung des Geländes.

Die Entscheidung, speziell dieses Objekt in großer Zahl zu produzieren und im Rahmen der Installation zu nutzen, entstand aus den anfänglichen Überlegungen zum Verhältnis von Fotografie und Zeitlichkeit (siehe Inspirationstext im Kapitel: *5.3.3 Designmethodische Konzeption des Folgeversuchs*) und der Annahme, dass sich diese Überlegungen auf dem Areal des ehemaligen Betonwerks in die Praxis übersetzen lassen. Ursprünglich war dabei geplant, die Plastiken aus Beton zu fertigen und so bereits über ihre Materialität einen engen Bezug zum Ort herzustellen. Jedoch hat sich aufgrund der geringen Tiefe des Objektes gezeigt, dass ein Betonguss zur Bruchanfälligkeit neigt. Aus diesem Grund wurde auf Gips als Material ausgewichen. Während der Erstellung einiger Prototypen und der Aushändigung dieser an einige Proband*innen stellte sich heraus, dass vor allem das geringe Gewicht des Gipsgusses zu einer vorsichtigeren Handhabung führt. Die Smartphoneplastiken dienten als spekulative Objekte, die als Replik der Originale – der ‚echten‘ Smartphones – zwar ihre Funktion, aber nicht ihre Affordanz einbüßten und so einen vertrauten Alltagsbezug ermöglichten.



Abb. 39: Zur Mitnahme aufgereiht präsentierte Gips-Smartphones

Die Plastiken fungierten – neben ihrer eigentlichen Funktion als inspirierende Objekte und ‚Trigger‘ zum Imaginieren – durch den Übergang in den Besitz der Interessierten ebenfalls für folgendes: Als dauerhafte Überführung eines ortsspezifischen Gegenstandes in den Besitz der den Ort temporär Besuchenden. Diese Absicht folgte der Annahme, dass die Plastiken durch die Mitnahme der Interessierten möglicherweise in unterschiedliche Wohnungen und Haushalte gelangen. Dort sollten sie weiterführend als sich einer Selbsterklärung entziehende Objekte wirken, die Fragen aufwerfen und deren Ursprung und Kontext somit bei aufmerksamen Besuchenden, Freund*innen, Familienmitgliedern oder anderen erneut erklärt werden muss. So sollte das ehemalige Betonwerk geografisch und zeitlich neu verortet werden, um es wiederholt in Erinnerung, im Gespräch und der Imagination zu halten:

Ein Design zur Beförderung des Diskurses, entstehend durch die Plastiken als zeitlich versetzt erneut auftretende (Sinn-) Bilder der Installation und des Betonwerks.

Die Vermutung eines besonderen Interesses an den Plastiken wurde durch einen vorherigen Test unterstützt: Vorab in meiner Wohnung platzierte Gips-Smartphones lösten bei Besuchen von Freund*innen und Bekannten in jedem Fall Nachfragen und Interessensbekenntnisse aus – ohne einen vorherigen Hinweis auf die Objekte. Die von den Besuchenden intrinsisch ausgelösten Fragen zu Sinn und Herkunft der Gipsplastiken unterstützten diese vorherige Annahme. Das Interesse am Objekt wurde auf Nachfrage durch die haptische Ähnlichkeit zum tatsächlichen digitalen Gerät dargestellt, wodurch Gewohnheits-handlungen (das Objekt durch die Hand gleiten lassen, tippen, swipen, Home-Button bedienen) ausgelöst wurden, die sich dennoch neu anfühlten.

V. Durchführung und Dokumentation der Rauminstallation

Der Aufbau der Installation konnte bereits einen Tag vor dem Beginn der ‚Tage der offenen Tür‘ des *Concrete Transformation Festivals* fertiggestellt werden. Daher bestand bereits ab dem 24.05.2019 die Möglichkeit einer Betrachtung und etwaigen Nutzung des Angebots für ein begrenztes Publikum, bestehend aus Organisator*innen der Veranstaltung sowie einiger für noch laufende Workshops vor Ort befindlicher Expert*innen. Die Installation stand dabei ohne anleitende Maßnahmen, weitere Erläuterungen oder personelle Betreuung im Raum. An diesem ersten Tag wurden zwei der bereits aufgestellten Gips-smartphones von Unbekannten mitgenommen, eine visuelle Beteiligung an der Stellwand fand nicht statt. Während zwar an diesem ersten (inoffiziellen) Tag keine rege Beteiligung seitens der zeitlich stark eingebundenen Personen vor Ort erwartet wurde, stellte sich dennoch die Vermutung ein, dass die ‚cleane‘ Ästhetik des Aufbaus Hemmungen zur Beteiligung zusätzlich verstärken könnte. Diese Annahme wurde in einem informellen Gespräch mit einer Workshopteilnehmer*in verdeutlicht. Der Aufbau sei „(...) zu gewollt und [besitze eine] zu offensichtliche Social Design Ästhetik (...)“.

Nachdem zu Beginn des ersten offiziellen Tages, dem 25.05.2019, zunächst ebenfalls keine Beteiligung einsetzte, wurden zwei Personen – sozusagen als Statist*innen – gebeten, die noch unbefleckte Stellwand mit zwei Gestaltungen zu versehen, damit den Ausstellungscharakter zu durchbrechen und die Möglichkeit der Beteiligung durch die ‚benutzte‘ Ästhetik zu verdeutlichen. Zudem habe ich weitere anleitende Maßnahmen eingeführt und Besucher*innen direkt angesprochen und zur Beteiligung eingeladen. Eine persönliche Ansprache einzelner Personen oder Gruppen zur Erklärung der Installation und dessen Zweck in mündlicher Kurzfassung verhalf deutlich dabei, die Besucher*innen zur Beteiligung zu motivieren.

Dabei war ich durchgängig in näherer Umgebung des Aufbaus präsent, durch das Tragen eines weißen Maleranzug visuell zur Ästhetik der Installation zuzuordnen und entsprechend als Kontaktperson erkennlich. Dies führte zur deutlichen Erhöhung der Beteiligung, einer Mitnahme von 30 Smartphoneplastiken und ersten Skizzen an der ‚Projektionsfläche‘.

Am zweiten offiziellen Tag der Veranstaltung, dem 26.05.2019, habe ich analog zum Vortag aktiv zur Beteiligung eingeladen. Es wurden etwa 30 weitere Smartphones mitgenommen und im Laufe des Tages die gesamte Stellwand gestaltet. Ein hohes Familienaufkommen bei den Besucher*innen erzeugte insbesondere eine große Beteiligung an der Tafelgestaltung durch Kinder. Die weitestgehend nicht reglementierte und bewusst unbetreute Bereitstellung von Notiz- und Malutensilien, sowie des Angebot einer großen weißen ‚Malwand‘ begünstigte dabei vor allem eine freie und spielerische Umgangsform mit der Stellwand. Dies führte zu einer Vielzahl von ‚kindlichen‘ Gestaltungsformen; oder zumindest zu einer Formsprache, die stereotypisch einer kindlichen Gestaltung zugeordnet werden könnte. Dies war im Rahmen des Experiments unproblematisch. Eine ausgeprägte Bespielung durch Kinder wurde jedoch nicht bedacht und insbesondere durch die schriftliche und rezeptionsintensive Begleitinformation war es für jüngere Teilnehmende kaum möglich, der eigentlichen Intention des Aufbaus nachzukommen. Insgesamt wurde die Begleitinformation wenig rezipiert und das Vorhaben der Installation vor allem mündlich von mir verdeutlicht.

Nach Abschluss der Veranstaltung waren circa 60 Smartphones mitgenommen und circa 35 Beiträge auf der Tafel hinterlassen worden.

Während der abendlichen Abschlussfeier der Veranstaltung äußerte sich eine an der Veranstaltungsorganisation beteiligte Person zum Aufbau der Installation folgendermaßen: Verfolgt wurde eine „(...) zu eitle oder sogar arrogante Herangehensweise, [der Aufbau sei] zu artsy und methodisch nicht passend für den Kontext, ‚masturbatorisch‘, einseitig, nicht einbeziehend, zu verkopft und eine kluge Gestaltung mit dem Ziel, klug zu wirken, ist unangemessen (...)“.

Am darauffolgenden Tag, dem 27.05., vormittags, gab es von einer anderen an der Organisation beteiligten Person folgendes Feedback, das vermutlich auf die Schwierigkeit der Explizierung von Vorstellungen von Zukünften anspielt: „Das eigentliche Bild entsteht in den Köpfen der Leute. Im Sinne von: Die Darstellungen auf der Tafel sind nur das Abbild eines solchen Bildes beziehungsweise nur Abbild derer, die sich überhaupt dazu entschlossen haben, etwas festzuhalten.“

Viele der weiteren Gespräche während der drei Tage fokussierten sich auf den Gegenstand des Gipssmartphones, das vermehrt als interessantes Objekt befunden wurde und viele Fragen zur Materialität und Herstellung erzeugte.



Abb. 40: Personen begutachten den Installationsaufbau

	ZUNKUNFTSBILDERPROJEKT	K/EIN BILD DER ZUKUNFT
FORMAT	leitfadengestütztes Gruppeninterview („Semi-Laborexperiment“)	partizipative Rauminstallation und spekulative Objekte (Semi-Feldexperiment)
HÄUFIGKEIT	20 x	1 x
ABLAUF	definiert, begleitet	weitestgehend definiert, unbegleitet
MODERATION	Ja, durch Diskussionsleiter*in	nein
TAGESZEIT	tagsüber	tagsüber
DAUER	60-90 min, klarer Zeithorizont	2 Tage, jeweils ganztägig, klarer Zeithorizont
ORT	Beteiligten bekannter, ggf. vertrauter Ort; je nach Gruppe wechselnd	„Ort des Problems“, stationär, direkt kontextbezogen
VORHERIGE BEKANNTMA- CHUNG/EINLADUNG	Offizieller Termin einschließlich Einladung, spontane Teilnahme ggf. möglich	Offizieller Termin einer Rahmenveranstaltung, keine vorherige Einladung für speziellen Folgeversuch, spontane Teilnahme
RÄUMLICHE ZUGÄNLICHKEIT	semi-öffentlicher Raum (Bsp.: Schule)	semi-öffentlicher Raum (Tag der offenen Tür auf Privatgrund)
SICHTBARKEIT DER ERHEBUNG	Offene Erhebung	Semi-offene Erhebung, Forscher tritt als Künstler auf
ANZAHL DER BETEILIGTEN	je Durchführung ca. 6-30	insgesamt ca. 60
ALTER DER BETEILIGTEN	15-25 Jahre	4 – 60 Jahre
AUSDRUCKSFORM DER TEIL- NEHMENDEN	verbal	zeichnend, malend, schreibend
SETTING / KONTEXT	kontrolliertes Setting, klare Hierarchie, klarer Rahmen, „safe space“, Einbettung in bspw. Schulalltag	offenes Format, Einstieg und Abbruch der Beteiligung nicht kontrolliert, keine Hierarchie, Einbettung in <i>Concrete Transformation Festival</i> (Forschungsfestival)
ABSTRAKTIONSGRAD DES ZU- KUNFTSTHEMAS	Problemzugang offen, Zukunftsthema vorab nicht spezifiziert, anfänglicher Abstraktionsgrad hoch; spezielle, sich aus den Interviewverläufen ergebende Anstöße, Themen und Konkretisierungen, konnten jedoch spontan fokussiert werden	Konkretes Thema: Zukünfte der ehemaligen Betonfabrik, Problemzugang, niedrig, explizit
ANFORDERUNG AN TEILNEH- MENDE	niedrigschwellig	hohe Aufmerksamkeit, Eigeninteresse und Offenheit notwendig
ORIGINALITÄT	etablierte Erhebungsform, eher nüchtern	Originell, spielerisch, überraschend, auch überfordernd
DOКУМЕНТАTIONSFоRM	teilnehmende Beobachtung und Audioaufnahme	teilnehmende Beobachtung, Einzelgespräche, entstandenes Wandbild
UMGANG MIT MATERIAL / ER- KENNTNIS	Inhaltsanalytische Auswertung, Reflexion, später: IN-ZU-KUNFT Ausstellung / FdK HH (20.08.-08.09.19)	Experimentelle Auswertung, Reflexion, eigene Reflexion für nächste Aktionen

Abb. 42: Vergleichende Betrachtung: Zukunftsbilderprojekt und K/EIN BILD DER ZUKUNFT

VI. Auswertung und Deutung des Folgeversuchs

Durch den ergebnisoffenen Charakter des Vorhabens war zu Beginn unklar, ob und wenn ja, inwiefern ein ‚Bild der Zukunft‘ an der Stellwand als Projektionsfläche entstehen würde. Aus diesem Grund wurde erst nach Abschluss des Vorgehens nach entsprechenden Auswertungsmethoden und Überlegungen für weitere Umgänge mit dem etwaigen Bild gesucht. Das Vorgehen verstand sich als experimentelle Stichprobe mit ergebnisoffenem Charakter. Die Auswertung wurde in Form von nachfolgenden Deutungsversuchen der Beobachtungen vorgenommen. Zudem wurden, später in diesem Kapitel folgende, erste Interpretationsversuche des entstandenen ‚Zukunftsbildes‘ unternommen und im nächsten Kapitel Reflexionen zum Gesamtprozess angestellt.

Der Kontrast zwischen industrieller Umgebung des ehemaligen Betonwerks und makelloser Ästhetik des Aufbaus der Installation schien mitunter die Anmutung eines Ausstellungskontexts zu erzeugen, was bei einigen Teilnehmenden abschreckend anstatt beteiligungsfördernd gewirkt hat. Die Mithilfe zweier Statist*innen als ‚Starhilfen‘ konnte zur Erhöhung der Beteiligung beitragen. Aus der vielleicht trivialen Beobachtung, der allgemeinen Verstärkung der Beteiligung am Experiment *K/EIN BILD DER ZUKUNFT*, die nach den ersten Gestaltungen der dafür instruierten Personen an der Stellwand stattfand, ließe sich zudem folgendes ableiten: Insbesondere die Rolle von Experimentierfreudigen, Menschen die etwas ausprobieren, vormachen, vielleicht sogar Vorbildern (gar Held*innen?) könnten motivierende Anreize geben, sich stärker mit (sozialen und auch ökologischen gegenwarts- und) zukunftsbezogenen Fragen auseinanderzusetzen. Werden Menschen hierdurch gewollt oder ungewollt zu ‚Trittbrettfahrer*innen‘, ist jedoch besonders der schmale Grat zwischen subversiver Manipulation und aufklärerischem Angebot zu bedenken und die Rolle von (Transformation) Designer*innen weiterhin auszuhandeln.

Eine insgesamt geringer als erwartet ausgefallene Frequentierung der Veranstaltung hat womöglich zusätzlich zur nur mäßig starken Beteiligung am Aufbau beigetragen. Das zeit- und denkintensive Format eignete sich weniger für in ihren Zeitkapazitäten bereits ausgelastete Workshop-Beteiligte, sondern nur für externe Besuchende. Durch ein performatives Auftreten und direkten Ansprachen von Einzelpersonen oder Kleingruppen konnte die Beteiligung erhöht werden. Der persönliche Zugang schien eine Verbindung der Installation mit ‚der Person hinter dem Werk‘ zu ermöglichen, verringerte Hemmschellen durch die Möglichkeit, Rückfragen zu stellen, ‚ins Gespräch zu kommen‘ und auch einer gewissen moralischen Verpflichtung zur Beteiligung, die sich womöglich nach einem Gespräch mit mir einstellte. Der Aufbau und die Handlungsanweisungen selbst schienen keine ausreichende Niedrigschwelligkeit vorzuweisen. Die bereitgestellten Begleitinformationen in Schriftform und der damit verbundene Zeit- und Leseaufwand schienen eine deutliche Hürde darzustellen.

Für weitere ‚Live-Interventionen‘ sollte zudem ein Beobachtungsleitfaden angedacht werden, um den Umgang der Beteiligten strukturierter zu dokumentieren.

Die aufgestellte Wand als Dokumentationswerkzeug verhalf erfolgreich zur transparenten Darstellung der Beteiligungen im laufenden Prozess und wurde so zur Projektionsfläche. Konkrete gemeinsame Visionen ließen sich jedoch nicht eindeutig aus dem daraus entstandenen kollektiven Kunstwerk ablesen. Entstanden sind mehrheitlich großflächige, bunte, teils abstrakte und viele ‚kindliche‘ Darstellungen, die ohne weitere Erläuterungen der Ersteller*innen nicht exakt zu deuten sind. Dieses Ergebnis ist im Rahmen der experimentellen Ausrichtung der Installation angemessen, brachte jedoch Schwierigkeiten in der Auswertung mit sich. Aus formal-ästhetischer Sicht ließ sich die infantile, farbenfrohe, einzigartige und gemeinschaftliche Gestaltung der Tafel als spannender kollektiver Raumbeitrag im Kontext der Einbettung in die industrielle Umgebung des ehemaligen Betonwerks und ihrer Serienproduktionen deuten. Aus interpretativ-deutender Sicht blieben etwaige inhaltliche Zuschreibungen sehr individuell und von der deutenden Person unmittelbar beeinflusst. Der Versuch der Visualisierung an der Tafel lässt sich demnach nicht uneingeschränkt empfehlen, um unterschiedliche Altersklassen gleichermaßen zur Beteiligung einzuladen. Zu viel Text schreckte sowohl Kinder als auch Erwachsene ab, während das hohe Aufkommen der Gestaltungen von Kindern mutmaßlich die Motivation der Erwachsenen zur eigenen Beteiligung hemmte. Die Art und Weise der Wandgestaltung durch die beteiligten Kinder entsprach nicht dem anfänglich erhofften Umgang mit dem Aufbau und kann als freiassoziativ beschrieben werden. Damit erzeugten die jüngeren Teilnehmenden eine ungeplante, neue und überraschende Umgangsform. Sie unterwanderten oder ‚hackten‘ gewissermaßen die – also meine – erwarteten Vorgehensweisen und wurden zu (Re-) Designer*innen des Experiments und nutzten es in ihrem Sinne. Eine Parabel zur Unplanbarkeit von Zukünften. Möglicherweise ist der kindliche – aus ‚Erwachsenensicht‘ womöglich naive – Umgang sogar von besonderer Offenheit geprägt und kaum von Voreingenommenheit behaftet. Demnach sind die entstandenen Beiträge vielleicht die ehrlichsten, die man hätte erwarten können. Und dem Versuchsaufbau geschuldet, vielleicht auch die einzigen, die eintreten konnten. Im Kontext des Imaginierens über Zukünfte ließe sich fragen, wie Kinder hier stärker berücksichtigt, ihre Position und Interessen gestärkt und ihre Gedanken und Vorstellungen ernstgenommen werden könnten. Zudem ließen sich versuchsweise vermeintlich implizite Inhalte, in von Kindern geprägtem ‚Forschungsmaterial‘, als explizit, als genau das, was sie darstellen, interpretieren und so womöglich über ‚banale‘ oder ‚naive‘ Wege zu neuen Einsichten kommen. Auch wenn an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt, könnten hier weitere Überlegungen zur Entwicklung von Strategien folgen, die abseits traditioneller und eingeübter Problemlogiken mit Herausforderungen umzugehen versuchen.

Das große Interesse an den Gips-Smartphones, ihrer Materialität und der Art und Weise der Herstellung bestätigte das vermutete Potential der Plastiken. Dieses lässt sich als mögliche Charakteristik von Objekten verstehen, die in ihrer Ästhetik Gewohnheit und Entfremdung vereinen. Weitere Überlegungen zu Strategien zur Entfremdung des Alltäglichen als Motivator für kreative Handlungen scheinen hier anschlussfähig, um das verführerische Potential von Design abseits konsumistisch geprägter Belange zu erforschen. Ob das Interesse an den Objekten nun inhaltlicher Natur war oder lediglich das ästhetisch interessante, kostenlose Souvenir zur Mitnahme gelockt hat, bleibt dabei ungeklärt. Dies ist jedoch weniger relevant als dass die nach Erklärung verlangenden Objekte das Gelände als Teil des Betonwerks verlassen haben und es an anderer Stelle ins Gespräch bringen könn(t)en. Dieser Anspruch, einer Art künstlerischer (womöglich auch künstlicher) Hoffnung, könnte dabei sowohl optimistisch als auch naiv gewertet werden.

Das methodische Vorgehen in der Durchführung der Arbeit *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* zeichnete sich durch den Versuch aus, ohne stark restriktive Vorgaben zum Spekulieren über Zukünftiges einzuladen. Der Verzicht auf Vorgaben dieser Art schien zum einen Unsicherheiten hervorzurufen und zum anderen das Potential mit sich zu bringen, völlig unvoreingenommen etwas an der Aufstellwand zu gestalten. Es bieten sich weitere Erprobungen von solchen ‚non-narrativen‘ Formaten an, die dafür eingesetzt werden könnten, undogmatisch zum freien Assoziieren einzuladen, sich dabei aber nicht im Trivialen verlieren.

Des Weiteren ist zu erwähnen, dass eine vorherige Ortsbegehung als Recherchemaßnahme nicht stattgefunden hat. Diese Feldforschung wäre jedoch hilfreich gewesen, um die Situation und die diversen Akteur*innen vor Ort zu verstehen, um im konkreten, ortsspezifischen Kontext adäquat agieren und Menschen stärker integrieren zu können. Ohne personell ‚vor Ort‘ zu sein, laufen Gestaltungsversuche womöglich Gefahr, ‚von oben herab‘ (und dann entsprechend ‚von oben daneben‘) zu agieren. Ein dauerhafter Aufenthalt vor Ort, eine dauerhafte Prozessbegleitung, ist jedoch nicht möglich (und vermutlich auch nicht wünschenswert). Eine besondere Bedeutung wird also durch die Planung beschrieben, die das eigene Verlassen eines Projektes bereits vorab mit einbezieht und dennoch projektspezifische ‚Gestaltungs-Skills‘ an beteiligte Akteur*innen vermitteln kann. Vermutlich wird hierdurch der Charakter des (Transformation) Designs als ‚Expert*innendisziplin‘ aufgeweicht. Ob dies langfristig zu einer Abschwächung der Reputation und verringerter Professionalisierung des Designs führt oder Design stärker demokratisiert, bleibt an dieser Stelle ungeklärt.

In der an das Projekt anschließenden Suche nach einem angemessenen Umgang mit dem durch die Beteiligten entstandenen Werk auf der Stellwand, Überlegungen, wie das Projekt einen sinnvollen Abschluss finden kann, sowie in Anbetracht der begrenzten Kapazitäten im Rahmen dieser Forschungsarbeit, wurde wie folgt vorgegangen:

Die Dokumentation des Prozesses wurde zur projektinternen Auswertung an das am *Concrete Transformation Festival* maßgeblich beteiligte *Studio Amore* weitergegeben. Ein Versuch der visuellen Dechiffrierung des Bildes wurde unternommen und wird nachfolgend als Abbildung dargestellt:

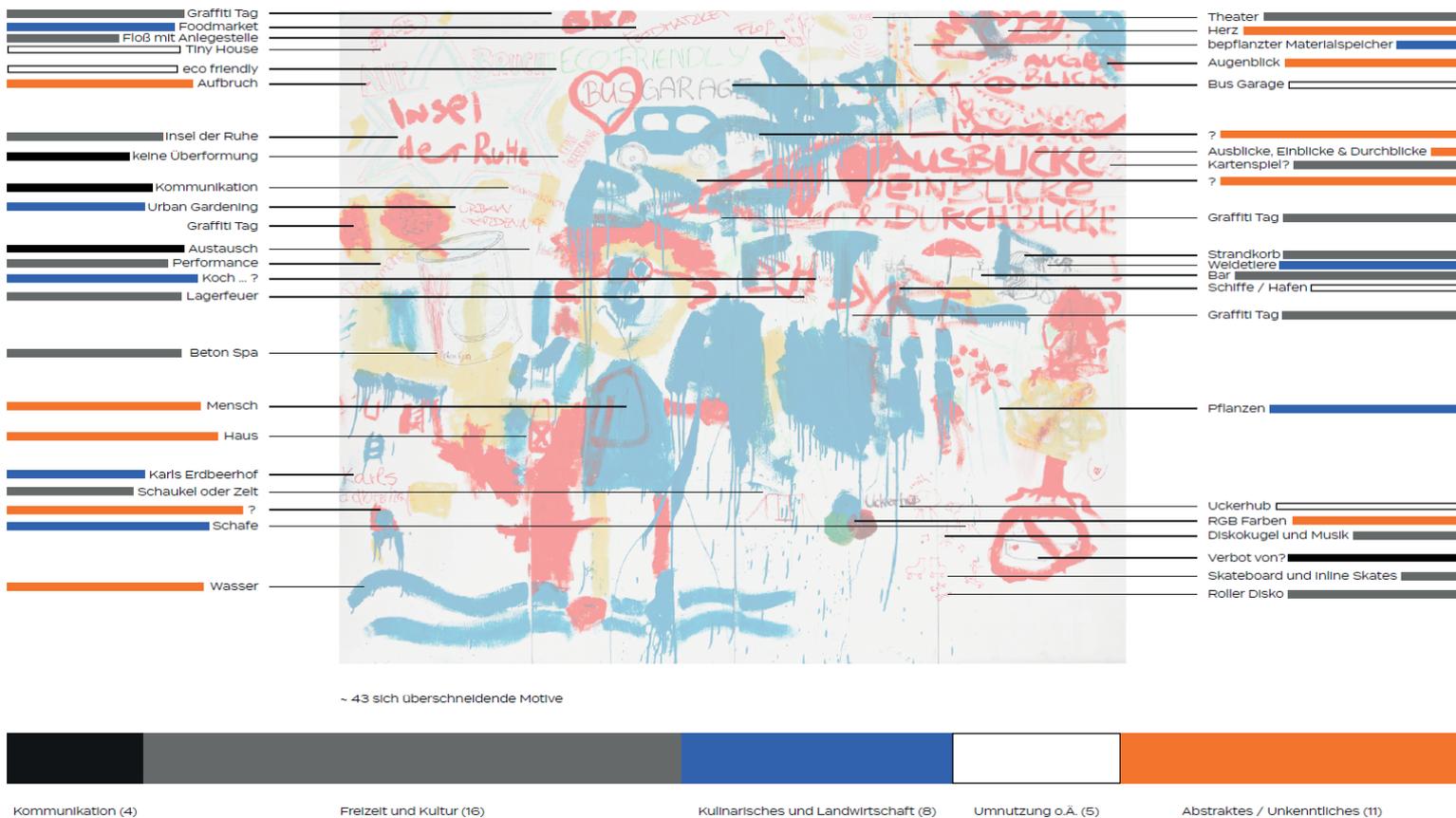


Abb. 43: Deutungsversuch des kollektiven Kunstwerks

Diese Interpretation des entstandenen Werkes ging mit einer möglichst deskriptiven Deutung der einzelnen visuellen Elemente einher. Der Auswertungsversuch des ‚Zukunftsbildes‘ ließ jedoch nur bedingt konkrete Übersetzungen und etwaige Veränderungsmaßnahmen für das Gelände zu.

In der zeitlich unmittelbar nach der Durchführung des Experiments folgenden Auswertungsphase kamen Unsicherheiten und Zweifel zum weiteren Umgang mit der Darstellung auf und von weiteren produktiven Umgangsversuchen wurde abgesehen. Hierdurch wird eine etwas naive Grundhaltung in der Herangehensweise an das Projekt verdeutlicht, der in der Hoffnung auf ein eindeutiges Ergebnis abschließend nicht gerecht werden konnte. Dementsprechend wurde der Fokus auf eine grundsätzliche retrospektive Betrachtung des Gesamtprozesses gelegt, die im Kapitel 13.2, Abschnitt VII zu finden sind.

Es lässt sich zunächst jedoch anmerken, dass also lediglich geringfügige Versuche unternommen wurden, das entstandene Bild auszuwerten und ernsthaft als Material zur Wissensproduktion heranzuziehen, als Zwischenstand und nicht als Endergebnis zu verstehen. War es vielleicht einfach schwieriger, mit dem ‚Outcome‘ umzugehen als vorher angenommen? Zumindest stellen die Überlegungen dazu ein Abwägen dar, zwischen der Irrelevanz der gesamten Aktion, des vermeintlich einer Auswertung gerecht werdenden Pseudo-Versuches ‚sich irgendetwas aus dem Bild zusammenzureimen‘ und ernsthaften Unternehmungen aus der Ästhetik fassbaren Inhalt herauszudestillieren. Bei letzterem wären normative Entscheidungen gefordert gewesen – Entscheidungen, die Unsicherheiten hinsichtlich einer angemessenen, legitimierbaren und argumentierbaren Vorgehensweise hervorriefen. Eine eingebildete Enttäuschung („im Bild sei ja eh nichts zu erkennen“) eignet(e) sich hier womöglich gut als vermeintliche Exit-Strategie.

Zu späterem Zeitpunkt der gesamten hier vorliegenden Forschungsarbeit und in rückblickender Betrachtung der Projektdokumentation der Arbeit *K/EIN BILD DER ZUKUNFT*, stellten sich jedoch einige Ideenskizzen zu weiteren Umgängen mit der Abbildung ein. Zu diesem Zeitpunkt mit großer zeitlichen Verzögerung zur Durchführung und dem sich in der Zwischenzeit weiter präzisierten Forschungsvorhaben wurden diese Anstöße nicht weiterverfolgt, sollen hier aber dennoch aufgeführt werden:

- ▷ Nutzung des entstandenen Bildes als Inspirationsgrundlage zur Ausarbeitung eines Zukunftsszenarios für das Gelände
- ▷ Vorschlag für einen weiteren Workshop zur Entwicklung von Zukunftsszenarien für das Gelände unter Einbezug des Bildes als Inspiration für Teilnehmende
- ▷ Konsultation von Kunstwissenschaftler*innen oder Vertreter*innen der visuellen Anthropologie, um in einem gemeinsam Interpretationsversuch des Bildes fachspezifische Methoden heranzuziehen
- ▷ Produktion von Kunstdrucken, Kartenspielen, Bierdeckeln, Kalendern ... mit Ausschnitten der entstandenen Bilder zum Verkauf vor Ort als Einnahmequelle für den Kulturpark Stolpe
- ▷ Produktion von Post- oder Einladungskarten aus Fragmenten des Bildes, die zur Erkundung des Geländes einladen

VII. Reflexion zur Vorstudie

Ehrlicherweise soll an dieser Stelle mit einer persönlichen Bemerkung begonnen werden: Das entstandene Wandbild hat nach Abschluss des Projektes – in naiver Hoffnung auf ein unmissverständliches Ergebnis – zunächst ein wenig enttäuschend auf mich gewirkt. Ein wenig wie ein Fehlschlag. Aber weshalb hat sich dieser (persönliche) Eindruck eingestellt und ist diese Wertung überhaupt angemessen? Und war das Wandbild überhaupt das angezielte Ergebnis des Vorhabens? Besonders letztere Frage bedenkend, scheint es sinnvoll, nochmals über die unterschiedlichen Zielvorhaben nachzudenken, die eingangs mit der Installation *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* einhergingen:

Zum einen war das Vorhaben in einen realweltlich-praktischen Kontext eingebettet – in die Situation des ehemaligen Betonwerks und entsprechend den damit verbundenen (Lebenswelten der vor Ort ansässigen und an der Aktion beteiligten) Menschen – und damit im Kern nicht ausschließlich forschend verankert, sondern an einer produktiven und positiven Veränderung der Situation des Areals interessiert. Möglicherweise ist die Enttäuschung der (scheinbar) mangelnden Aussagekraft des Wandbildes in diesem Kontext berechtigt, doch nur wenn ein rein deskriptiver Versuch des Abgleiches von Ziel und Ergebnis stattfindet, wie etwa folgendermaßen: Das projektspezifische Ziel – wie naiv auch immer – ein konkretes ‚Zukunftsbild‘ zu erzeugen, wurde nicht erreicht. Die Annahme jedoch, dass durch eine singuläre designerische Intervention unmittelbar konkrete Lösungsvorschläge zu einer bestimmten Problematik erzeugt werden, ist dabei vermutlich unrealistisch und grenzt bisweilen an Selbstüberschätzung. Es stellt sich die Frage, ob die Hoffnung auf konkrete Visionen oder Utopien womöglich einen ähnlichen Fallstrick wie auch im *Zukunftsbilderprojekt* beschreibt.

Womöglich war die Vorgehensweise im Folgeversuch jedoch – ohne dies als wertendes Charakteristikum heranzuziehen – ‚origineller‘, bisweilen zumindest flexibler und dadurch dem ungewissen Gegenstand des Zukünftigen vielleicht angemessener. Doch unabhängig davon: Wird eine analytische und auf ein konkretes Ergebnis abzielende Auswertungsform dem experimentellen und ergebnisoffenen Vorhaben und den daraus (für die Besuchenden und für das Forschungsvorhaben dieser Arbeit und für mich) entstandenen Erfahrungen gerecht? Dem idealistischen Ziel, einen positiven Beitrag zur Situation durch die Installation zu leisten, scheint eine offenere Betrachtungsweise angemessener. Zwar lassen sich längerfristige Auswirkungen des Vorhabens nicht beweisen, aber dennoch vermuten und mindestens erhoffen: Im Rahmen der Einbettung der Installation in das Forschungsfestival stellte der Aufbau ein räumlich prominent platziertes Objekt dar, das durch das alleinige Vorhandensein bereits neue Vorstellungen des Areals anbot und aufzeigte. Die entstandene Gestaltung an der Wand stellte dabei immer nur ein Abbild und auch nur einen Ausschnitt von Ideen der Besucher*innen dar, wie einer der Organisator*innen feststellt: „Das eigentliche Bild entsteht in den Köpfen der Leute“ (vgl. Kap. 13.2, Abschnitt V). Dementsprechend greift die Reduktion eines abschließendes Ergebnisses auf das entstandene Bild auf der Stellwand zu kurz. Und auch wenn sich die an den drei Tagen entstandene Erfahrung der Beteiligten und Beobachtenden nicht messen lässt und unklar bleibt, inwiefern mündliche Erzählungen dieser Erfahrungen weitergetragen werden oder die Smartphoneplastiken tatsächlich Erklärungen an anderen Orten einforderten, bleiben diese idealistischen Ziele der motivierende – wenn auch träumerische – Kern eines Veränderungsinteresses.

Zum anderen – und im Kontext der gesamten hier vorliegenden Dissertation von zentralerer Bedeutung – diente das Projekt *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* als erkenntnisorientiertes Werkzeug, um über das spezifische Projekt hinausgehenden Erkenntnisinteressen nachzugehen. Dabei wurde festgestellt, dass sich aus der Vorgehensweise keine generalisierbaren Methoden zur Begünstigung der Imagination über Zukünfte herausarbeiten lassen, da projektspezifische (design-) methodische Herangehensweisen notwendigerweise auf den singulären Einzelfall zugeschnitten sein müssen. Eine Eignung der hier durchgeführten Aktion zur Begünstigung der Imagination über Zukünftiges kann weder eindeutig belegt noch klar widerlegt werden. Eine entsprechende Ableitung zum generellen (Nicht-) Vorhandensein von imaginationsbegünstigenden Methoden kann nicht getroffen werden. Eine Auswertung der projektspezifischen Herangehensweise und Beobachtungen hat im Kapitel 13.2, Abschnitt VI stattgefunden. Hinsichtlich der anfänglichen Frage nach Rollen, Beteiligungen und (Selbst-) Verständnissen von Transformation Designer*innen haben sich jedoch neue Erkenntnisse und Lernerfolge eingestellt:

- ▷ Das zunächst in Einzelarbeit ausgearbeitete Konzept wurde in der Praxis nur durch die Unterstützung anderer Akteur*innen vor Ort durchführbar; als Beispiel lässt sich die Überbrückung der Startschwierigkeiten bei der Gestaltung der aufgestellten Wand durch die beiden einbezogenen Statist*innen beschreiben: *Transformation Design als Teamwork*.
- ▷ Das performative Auftreten und die offensichtliche Verbindung der Installation zu mir als Initiator ermöglichte ein informelles ‚ins Gespräch kommen‘ mit dem Publikum und steigerte die Beteiligung maßgeblich: *Transformation Design als persönliche, normative und transparente Gestaltung*.
- ▷ Die Beobachtung einer Person nach durchgeführter Installation, dass das eigentliche Bild erst in den Köpfen der Leute (und nicht an der aufgestellten Wand) entstehe, verdeutlicht, dass es nicht um eine abschließende Lösung, sondern um ein Vermitteln zwischen Realität und Imagination ging; um das Angebot anders über Normalitäten nachzudenken: *Transformation Design als Infrastruktur und Schnittstelle*.
- ▷ Die Gipssmartphones als vom großen Teil des Publikums für interessant befundene Objekte zeigen, dass Potentiale des Transformation Designs auch in Objekt- oder Produktgestaltungen und Ästhetisierungen des Alltäglichen liegen können, um zu längerfristigen Veränderungen anzustoßen oder diese im Gespräch zu halten: *Transformation Design als Verführung und als Diskurswerkzeug*.
- ▷ Die Art und Weise der Wandgestaltung und das kreative ‚hacken‘ der eigentlichen Intention des Vorhabens durch die beteiligten Kinder zeigt, dass insbesondere eine Abgabe von Kontrolle im Designprozess besondere Potentiale, aber auch Fallstricke mit sich bringen kann: *Transformation Design als Abgabe von Kontrolle*.

Zudem ergaben sich weitere Überlegungen aus der Prozessbeobachtung hinsichtlich der im Kapitel 3.2 *Forschung für, über und durch Design* aufgeworfenen Frage nach einer Vereinbarkeit von Veränderungsorientierung und Erkenntnisorientierung innerhalb eines Vorhabens. Die Veränderungsorientierung wurde als normative Dimension angedeutet, als (persönlicher) zur Handlung leitender Kern einer Vorstellung, der keine tatsächliche Veränderung herbeiführen muss, aber dennoch eine hoffnungsvolle (stille) Motivation eines jeden Vorhabens sein kann. Die Erkenntnisorientierung beschreibt den forschenden Zugang zur Erreichung von neuen Erkenntnissen für und über einen Forschungsgegenstand.

Im Kontext gesellschaftlichen Wandels und entsprechender Notwendigkeit normativer Entscheidungen im Gefilde von gegensätzlichen Interessen entstand vermehrt die Frage nach einer (notwendigen) Vereinbarkeit der Veränderungsorientierung und der Erkenntnisorientierung innerhalb eines Transformation Design Forschungsprojektes. In einem weiteren Praxisprojekt dieser Arbeit (vgl. Kap. 7), wurden diese beiden Ausrichtungen stärker und früher im Prozess berücksichtigt. Später wurden diese in Form von weiteren Vorschlägen zu einer Vereinbarkeit explizit in den Kontext des Transformation Designs eingeführt und damit einer Verallgemeinerung unterzogen (vgl. Kap. 10.1).

Das Projekt *K/EIN BILD DER ZUKUNFT* trug zu einer weiteren Annäherung an den Begriff des Transformation Designs und einer praktischen Ausübung dessen bei. Weiterführend konnte das Forschungsvorhaben der Dissertation durch die Erfahrungen und Erkenntnisse der Vorgeschichten präzisiert werden und fokussierte sich fortan auf eine weitere Beschreibbarkeit und damit auf das Ziel der Professionalisierung des Transformation Designs als *praxisorientierte* Designforschung (vgl. Kap. 1.3).

Danksagung

Juch, das war eine Reise. Danke Leute. Ohne Euch: Keine Chance. Nun viele Namen, doch ohne Hierarchie. Ich verschwinde, wie die Wurst im Spinde.

Vielen Dank lieber (Professor) Jonas. Puh, danke für Deine Geduld, das immer konstruktive Feedback, die Inspirationen und Provokationen, die Diskussionen und die Begleitung durch morastige Gefilde, auf der Suche nach alten und neuen Schlüssel. Danke Harald Welzer, für die Diskussionen und den Freiraum. Danke liebe Mama, lieber Papa und liebe Oma Heidi für Eure Unterstützung, dass ihr immer da seid und für Euer Vertrauen! Tom, danke mein Lieber: Gipshandys, Pladelü, Diskussionen, offenes Ohr und am liebsten mit Wasser drin. Kolle, danke, Du guter Zuhörer und Tippsgeber. Henry, liebe Bank, danke Dir, für allet! Katharina, danke für Deinen professionellen Blick und nächtliche Gespräche. Danke Phil, für die Telefonate und Diskussionen, lieber Komplize. Danke Dany, Jasmin, Zechi, Isa, Wanda, Ole, Clara ... an so vielen Ecken und Kanten. Danke außerdem an Liever, fürs Kilometerzählen, Chipotle M. fürs Falschrum Aufsetzen und natürlich Torfhaus B. Danke Anna Frommberger-Oatman und Philipp Rösler, für Eure Geduld und Zeit bei vielen Diskussionen und Iterationen, denn nur mit Euch konnte die zentrale Praxis dieser Arbeit durchgeführt werden. Dankeschön an Mirja Bauer, Tom Kohrs, Noah Klein, Henry Uhl und Hişar Schönfeld, für Eure Zeit beim gemeinsamen Nachdenken und die kritischen Anmerkungen zum Vorgehen im Open Call, sowie danke an Isabel Dohle, Malte Abraham, Eugenia Acosta und insbesondere Daniel Burckhardt, für Eure Hilfe bei den Audioaufnahmen der Teaser. Ein ganz großes Dankeschön für den zeitaufwändigen, inhaltlichen Austausch zu den abschließenden Kapiteln an Hişar Schönfeld, Jonas Voigt, Jasmin Wiefek, Philipp Rösler, Franziska Rojas-Bergan und Marius Förster. Danke an Futurzwei und Studio Amore, für Euer Vertrauen, in das was ich vorhatte, für die Chancen, für das Streiten, für alle Neune und für Balanceübungen auf hartem Grund. Vielen Dank an Doris Pölig für das umfangreiche Lektorat!

Über, drüber, drunter, munter: Danke liebe Mirja, für Deine Unterstützung, an jeglichen Stellen, Deine immer aufbauenden und weisen und lustigen Worte. Danke für Deine Geduld – und dass Du für mich da warst und bist.

Eine Reise durch trübe Gewässer. Unsichere Vorhaben an Bord. Segel setzen, ablegen. Wilde Fahrt, sanfte Fahrt, dazwischen Fahrt. Gereist werden auf Wellen. Blicke auf Gischt (schäumend) und Blicke in Tiefen (dunkel). Winde, Tiden, Launen und Kreuzende. Träume und Schikanen, Lösungen vom Festland, Rufe vom Festland. Unbekanntes. Kentern, Sandbank, fette Fahrt, kentern... Ist Anfängliches noch Gedanke beim Ankern? Doch selbst, wenn nicht, Köpfe voller abenteuerlicher Erfahrungen.

Rauschen auf mehreren Ohren.

