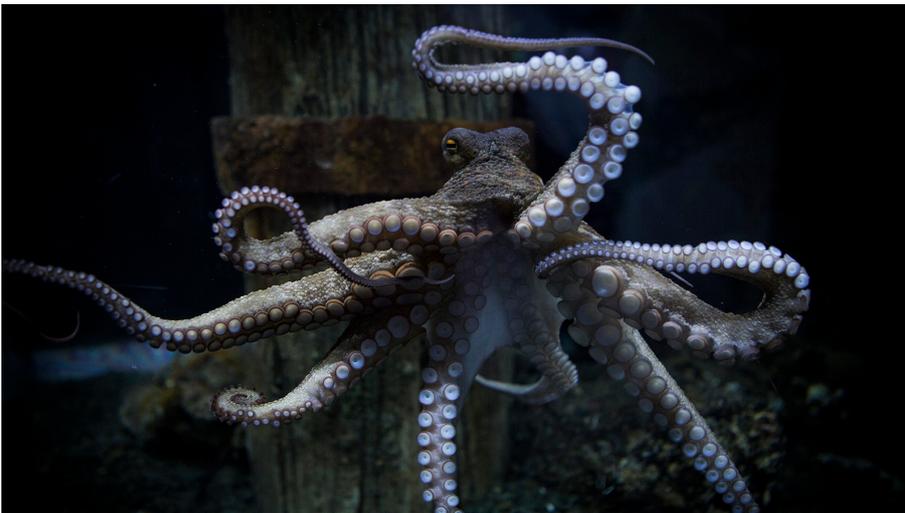


Was wäre, wenn?

Design-Fiction schafft keine Tatsachen, sondern Möglichkeitsformen. Gerade deshalb gewinnt die Methode zunehmend an Bedeutung – nicht zuletzt als Werkzeug in Innovationsprozessen, die sich einer humanen Zukunft verpflichtet wissen.



Noch steht Miriam Simun mit beiden Beinen auf dem Boden, doch das könnte sich bald ändern. Die US-amerikanische Künstlerin, zurzeit als Forschungsassistentin am Media Laboratory des Massachusetts Institute of Technology (MIT) tätig,

hat unlängst ein Projekt initiiert, das selbst die unerschrockenen Innovationsvirtuosen vom MIT in Erstaunen versetzen dürfte: »In der Design-Fiction-Gruppe des Media Labs fragen wir: Was wäre, wenn?«, sagt Miriam Simun und fährt fort: »Was also wäre, wenn die Biologie andere Spezies künftig nicht mehr untersuchte, sondern vielmehr den Kontakt mit ihnen suchte? Was wäre, wenn wir eine Spezies nicht mehr als Ressource, sondern als Rollenmodell betrachteten? Was wäre, wenn ich mich einer Zukunft verweigern würde, in der ich als besserer Roboter existieren soll, und stattdessen ein Kopffüßer werden möchte?« Um die Metamorphose zum Oktopus voranzutreiben, hat die Transhumanistin ein Trainingsprogramm entwickelt, das etwa der Stärkung ihrer taktilen Wahrnehmung und der Flexibilisierung ihres Identitätsgefühls dienen soll. Durch die filmische Dokumentation dieser Übungen soll das Experiment schließlich den Status einer objektivierten und damit diskursfähigen »Arbeit« erhalten.

Und wozu das Ganze? Wer über das bizarre Projekt nachdenkt, kommt womöglich rasch zu dem Schluss, es sei lediglich Ausdruck eines heimlichen Regressionswunsches: Eine zivilisationsmüde Zeitgenossin träumt vom ozeanischen Gefühl der pränatalen Existenz und gibt dem Embryo, der sie sein möchte, den Namen »Cephalopod« (Kopffüßer). Aber selbst,

wenn es so wäre: Hat die Vorstellung einer Rückkehr zum Ursprung die Menschen nicht immer gereizt? Ist die ozeanische Utopie nicht mindestens so faszinierend wie die rationalistische? Wirkt Miriam Simuns Designexperiment nicht gerade vor dem Hintergrund fast ausschließlich technizistisch geprägter Zukunftsentwürfe ziemlich erfrischend? In jedem Fall gibt das Projekt »I Want to Become a Cephalopod« zu denken. Und genau das ist zunächst einmal der Zweck jener gestalterischen Bemühungen, die uns als »Speculative Design« oder »Design-Fiction« derzeit immer häufiger begegnen.

Fiktionales Design im Sinne von bloß vorgestellten, aber (noch) nicht herstellbaren Dingen hat es immer gegeben, man denke nur an Leonardos Konstruktionszeichnungen, an Étienne-Louis Boullées Revolutionsarchitektur oder an Mies van der Rohes »Entwurf für ein Glashochhaus« von 1921. Genau genommen ist Design sogar immer fiktional, weil Entwürfe nun einmal nichts anderes sind als geistige Vorwegnahmen künftiger Objekte, Techniken, Strukturen oder Systeme. Doch während das anwendungsbezogene Design auf die Realisierung von Ideen drängt und daher naturgemäß die Komplizenschaft von Machern oder Herstellern sucht, zielt Design-Fiction auf Reflexion ab und findet bislang vor allem in medialen, musealen oder schulischen Denkräumen statt. Geprägt wurde der Begriff seit den 1990er Jahren von den britischen Gestaltern Anthony Dunne und Fiona Raby, die 2013 mit *Speculative Everything* (MIT Press) eine Art Manifest des spekulativen Gestaltens vorgelegt haben. Design-Fiction diene nicht der Innovation, sondern der Provokation, sagen Dunne und Raby. Es geht nicht ums Lösen, sondern ums Finden von Problemen. Nicht um Antworten, sondern um Fragen. Nicht um visualisierte Prognosen, sondern um objektivierte Visionen. Ähnliches gilt für die verwandte Science-Fiction. Doch anders als diese staffiert Design-Fiction ihre Zukunftsvisionen eher mit durchdachten Artefakten als mit durchkomponierten Erzählungen aus. Sähe man bei der Fernsehserie *Black Mirror* von den dystopischen Plots ab und konzentrierte sich stattdessen auf die handlungsbestimmenden »Erfindungen« – man hätte es mit Design-Fiction zu tun.

Lässt sich die praxisferne, kunstaffine und kritische Methode für anwendungsbezogene Gestaltungsprozesse nutzen? Die Künstlerin und Designerin Johanna Schmeer, Teilnehmerin des 2016 vom Fraunhofer-Institut für Arbeitswissenschaft und Organisation initiierten Projekts »Shaping Future«, glaubt fest daran. »Für Forschungs- und Innovationsprozesse ist spekulatives Design relevant«, sagt sie. »Denn es ermöglicht, interessante, radikale und möglicherweise auch risikobehaftete Ideen zu entwickeln, zu erproben und zu diskutieren. Häufig handelt es sich dabei um Ideen, die in anderen Designprozessen zu schnell dem marktwirtschaftlichen Kalkül geopfert würden, bei näherer Betrachtung aber wichtige Impulse geben können und sich möglicherweise auf in näherer Zukunft umsetzungsfähige Lösungsansätze übertragen lassen.« Nicht unmittelbar, aber mittelbar kann Design-Fiction zur Problemlösung beitragen, heißt das. Und genau darin liegt wohl der Reiz, den die Methode derzeit sogar für die Wirtschaft entfaltet. Dass sich inzwischen auch faktenschaffende Unternehmen für fiktionale Sichtungen der »näheren

Zukunft« interessieren, zeigt beispielsweise der Erfolg des Near Future Laboratory: Das auf Design-Fiction spezialisierte Büro mit Sitz in San Francisco, Genf und Barcelona zählt längst nicht mehr nur Kulturinstitutionen, sondern auch Produzenten wie Sony, Nokia und Orange zu seinen Kunden. Der Wechsel vom Kunstbereich in den Dienstleistungssektor fordert jedoch auch einen Tribut, denn wo Marktinteressen das Spiel regieren, bleibt von den Fragen an die Zukunft in der Regel nur eine übrig, und die lautet: Wie kommt das Kommende an?

Selbst diese Frage hat sich erledigt bei »Made in the Future«, einem vom MIT Media Lab und dem Agenturnetzwerk IDEO initiierten Design-Fiction-Projekt. Der Blick in die Zukunft enthüllt hier fast niemals etwas anderes als Gerätschaften, die uns einfach nur noch besser bevormunden als die, die wir schon kennen. Letztlich zeigt das Projekt nur, wie leicht Design-Fiction, wenn man ihr den kritischen Stachel zieht, zur affirmativen Weiter-so-Propaganda mutiert. Bei einer weiteren Aktion des MIT Media Labs liegt der Fall etwas anders. Wenn sich die Künstlerin Sputniko! und die Bio-Hackerin Mary Maggic mit »Open Source Estragon« für die freie Verfügbarkeit von Hormonen starkmachen, betreiben sie zwar auch nichts anderes als Propaganda. Aber wenigstens knicken die feministischen Autorinnen nicht in vorseilendem Gehorsam vor scheinbar unverrückbaren Entwicklungsverläufen ein. Sie knien nicht vor der Zukunft, sondern spielen mit ihr. Und es ist dieser zutiefst humane Aspekt, der Design-Fiction trotz der genannten Einschränkungen zu einem für Innovationsprozesse wertvollen Instrument macht.