

Specula- tive Design

Text:
Florian Alexander
Schmidt

(Index → S. 72)



Ein zugförmiges Gebirge, das durch eine Landschaft rollt. Bonbonfarbene Taxikapseln auf unendlichen Teerflächen. Eine Schweineblase auf Rädern. Ein Tandemrad für zwei Dutzend Fahrer, dazu Mutanten mit überdimensionierten Oberschenkeln. Begegnet man Speculative Design zum ersten Mal, ist es nicht leicht, Zugang zu den bizarren, fiktiven und provokativen Entwürfen zu finden. Auf den ersten Blick erscheinen die in diesem Kontext entstehenden Produkte als kryptische, von Realität und Funktion entkoppelte Designkunst. Der Versuch, Speculative Design zu fassen, wird zusätzlich erschwert durch eine Fülle mitunter synonym verwendeter Begriffe für Vorläufer, Ableger und parallel laufende Strömungen. Auch wenn es nicht gelingen kann, die Außenkanten dieser Bewegung trennscharf zu umreißen, so gibt es doch einen harten Kern, einen gemeinsamen Dreh- und Angelpunkt.

Speculative Design ist verwandt mit den italienisch geprägten Avantgardebewegungen der 1960er und 1970er Jahre, insbesondere dem Radical Design in der Architektur mit Gruppen wie Superstudio und Archigram sowie dem Antidesign in der Produktgestaltung mit Vertretern wie Ettore Sottsass und Enzo Mari. Das verbindende Element ist ein Verständnis von Design, das sich von Funktionalismus, unmittelbarer Machbarkeit und Marktauglichkeit abwendet und stattdessen Gedankenexperimente und utopische Entwürfe als Mittel der Kritik in Form bringt. Die Prototypen zielen nicht auf die Fertigung serienreifer Produkte, sondern sollen Fragen aufwerfen, zum Denken anregen und Diskussionen anstoßen – über die politische Dimension von Design, das Wechselspiel zwischen Wertesystemen und Formgestaltung sowie unseren Umgang mit neuen Technologien. Adressaten sind nicht mehr kauffreudige Konsumenten, sondern ein Publikum aus mündigen Bürgern. So zumindest der Anspruch.

Speculative Design als Schule des Denkens und Entwerfens geht in seiner heutigen Form maßgeblich auf das britische Professorenpaar Anthony Dunne und Fiona Raby zurück und hat sich aus den ebenfalls von ihnen geprägten Paradigmen Critical Design und Design for Debate heraus entwickelt. Dunne, ein Produktdesigner, und Raby, eine Architektin, haben ihren speziellen Zugang zu Gestaltung seit den 1990er Jahren durch zahlreiche Ausstellungen und Publikationen sowie durch ihre gemeinsame Firma Dunne & Raby immer weiter vorangetrieben. Ihr aktuellstes Buch, *Speculative Everything* (MIT Press, 2013), in dem sie ihre Haltung und ihren Methodenbaukasten detailliert darlegen, ist zu einem Standardwerk geworden. Den stärksten Einfluss üben Dunne & Raby jedoch

durch ihre Lehre aus. Über die letzten zwei Jahrzehnte haben sie Generationen von Designern mit ganz ähnlichem Ansatz hervorgebracht. Von 2005 bis 2015 geschah dies im von Dunne gegründeten und geleiteten Studiengang Design Interactions am Royal College of Art (RCA) in London. Nach Verwerfungen mit einer durch die britische Regierung immer stärker auf Profit getrimmten Hochschulleitung führen Dunne & Raby ihre Arbeit nun an der Parsons School of Design in New York fort. Ihre Schüler von einst leiten heute eigene Studios, Studiengänge und internationale Forschungsgruppen. Nicht nur hat sich das geografische Zentrum von Speculative Design ein Stück nach Westen verschoben, die Basis ist zugleich viel breiter geworden, die Ansätze vielfältiger, und immer mehr Forscherinnen, Gestalter und Hochschulen entdecken die Methode für sich.

Morgengrauen

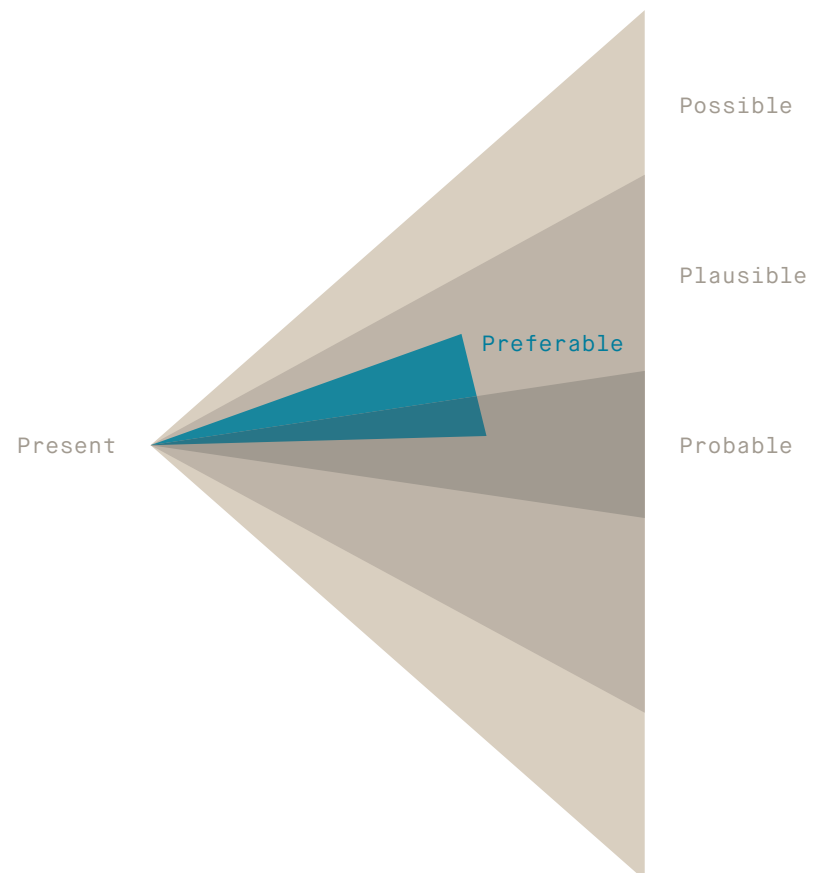
Zu den international einflussreichsten Fürsprechern von Speculative Design gehören Paola Antonelli, Chefkuratorin für Design und Architektur des MoMA in New York, sowie der Science-Fiction-Autor und Designkritiker Bruce Sterling. In den USA ist die Strömung vor allem als Design Fiction bekannt, ein Begriff, der sowohl Sterling als auch dem amerikanischen Designer und Künstler Julian Bleeker vom Near Future Laboratory zugeschrieben wird. Sterling zufolge dient Design Fiction dazu, mittels erzählerischer Requisiten, sogenannter „diegetischer Prototypen“, über mögliche Zukünfte nachzudenken und diese greifbar zu machen. Im Gegensatz zu Film und Literatur steht dabei keine von einem Helden vorangetriebene Erzählung im Mittelpunkt, sondern detailliert gestaltete, spekulative Produkte und Dienstleistungen. Man denke an das Hoverboard, nicht an Marty McFly. Wichtiger noch als das Ding selbst sind seine Auswirkungen auf die zwischenmenschlichen Beziehungen der Nutzer und auf die Welt, in der es existiert.

Dabei nähern sich Science-Fiction und Design Fiction immer weiter an. Herausragende aktuelle Filmbeispiele aus diesem Grenzbereich sind *Her* (2013) und *Ex Machina* (2014) sowie insbesondere die britische Fernsehserie *Black Mirror*, die seit 2011 jede Folge eine neue digitale Technologie unserer Gegenwart in die nahe Zukunft extrapoliert. Im Gegenzug ähneln die spekulativen Interface-Studien des Londoner Designers Keiichi Matsuda zunehmend Sci-Fi-Filmen. Sein preisgekrönter Kurzfilm *Hyper-Reality* von 2016 zeigt uns eine Welt, in der Augmented Reality, Gig Economy, Gamification und Pop-up-Werbung zu einer bedrückend

bunten neuen Wirklichkeit verschmolzen sind. „Eine gute Sci-Fi-Geschichte muss nicht das Auto vorhersagen können“, so einst Autor Frederik Pohl, „sondern den Stau“, und diese Haltung spielt auch im Speculative Design eine Schlüsselrolle. Typischerweise erheben ja sowohl Designer als auch Start-up-Unternehmer ständig den Anspruch, die Welt durch ihre neuen Produkte zu einem besseren Ort zu machen. Hieraus resultiert eine starke Fokussierung auf die positiven Auswirkungen von Innovation und auf Dinge, die Probleme zu lösen versprechen und leicht umsetzbar sowie leicht verkäuflich sind. Doch diese für reale Anwendungen sinnvolle Herangehensweise führt auch zu einer Einschränkung der schöpferischen Denk- und Möglichkeitsräume. Speculative Design versucht deshalb, den durch Sachzwänge und Marktlogik verursachten Tunnelblick aufzubrechen und für Zukunftsszenarien zu öffnen, die weniger wahrscheinlich oder auch gerade nicht wünschenswert sind. Die Designer in diesem Feld legen Wert darauf, dass sie weder Prognosen über die Zukunft erstellen noch Vorschriften, wie diese aussehen sollte. Es geht nicht darum, wie die Welt sein wird oder sein soll, sondern, wie sie sein könnte. Die Entwürfe bewegen sich auf einer wissenschaftlichen Basis – keine Fabelwesen, keine Zauberei, keine Aliens –, ohne jedoch den Anspruch auf objektive Wahrheiten zu erheben. Speculative Designer nehmen die neuesten Ergebnisse aus der Grundlagenforschung als Material, um daraus soziale Fiktionen zu spinnen.

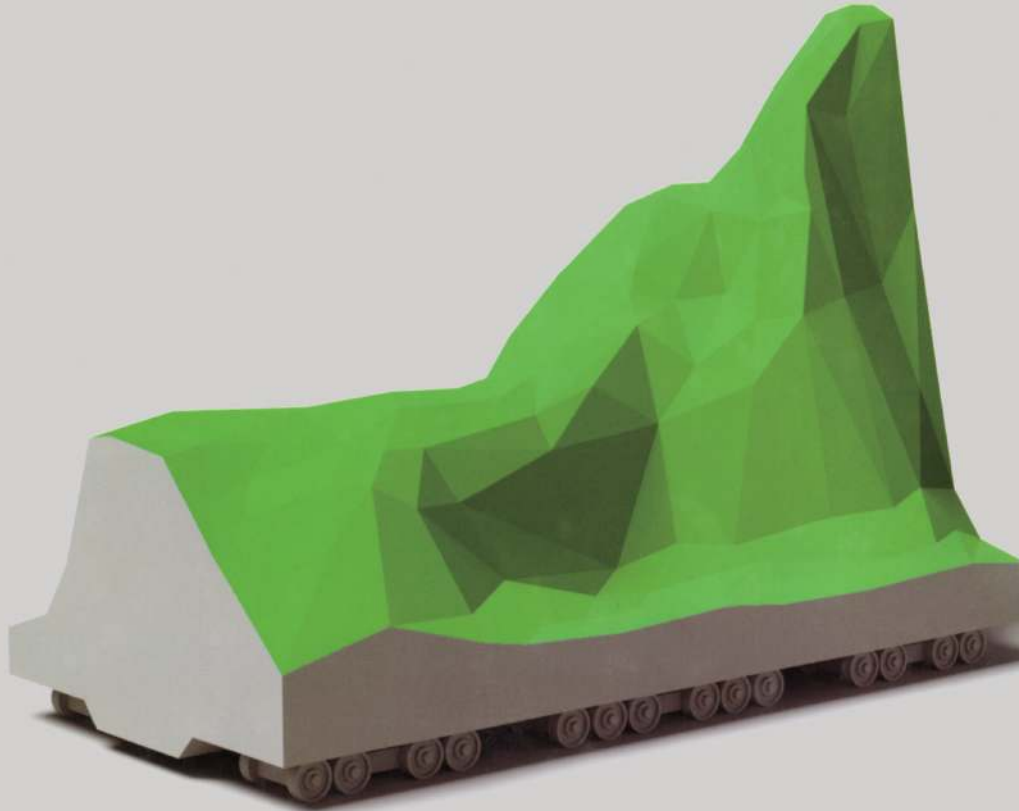
Während sich die amerikanische Spielart der Design Fiction eher mit potenziell realisierbaren künftigen Gadgets beschäftigt und eine größere Nähe zur Start-up-Szene hegt, ist die europäische Ausprägung des Speculative Design tendenziell düsterer, intellektueller, kritischer und vor allem mehr an den negativen gesellschaftlichen Implikationen neuer Technologien interessiert. Dies ist keine Schwarzmalerei, sondern dient als *cautionary tale*, als warnendes Beispiel. Es geht darum, sich aus einer Weltsicht zu befreien, der jegliches auf langfristige, idealistische Ziele ausgerichtete Vorstellungsvermögen abhandengekommen ist und in der politische und gestalterische Projekte ohne Rücksicht auf Verluste als „alternativlos“ durchgeboxt werden. Speculative Design erinnert uns daran, dass viele andere Welten möglich sind und die Zukunft viel offener, großartiger, schrecklicher und merkwürdiger sein kann, als wir gemeinhin denken oder uns in angewandten Projekten zu denken erlauben.

Die Designer in diesem Feld legen Wert darauf, dass sie weder Prognosen über die Zukunft erstellen noch Vorschriften, wie diese aussehen sollte. Es geht nicht darum, wie die Welt sein wird oder sein soll, sondern, wie sie sein könnte.



PPPP

Der sogenannte *Future Cone* ist ein von Stuart Candy und Dunne & Raby popularisiertes Schema aus der Zukunftsforschung. Design spielt sich normalerweise nur in dem engen Trichter dessen ab, was nicht nur zeitnah möglich, plausibel und wahrscheinlich ist, sondern vor allem wünschenswert erscheint. Speculative Design bricht aus diesen engen Grenzen aus, um mit den Mitteln der Gestaltung zu erkunden, was wissenschaftlich vorstellbar ist.



Left

1

1 Communo-Nuclearists

Ein autoritärer Staat regelt Wirtschaft und Soziales im Dienste der Allgemeinheit. Der Zug als Habitat ist wie ein Kreuzfahrtschiff auf Schienen, luxuriöser Kommunismus, Wohlstand ohne Wachstum – solange der Reaktor hält.

4 Bioliberals

Ein starker sozialdemokratischer Staat sorgt wirtschaftlich für bedingungslose Nachhaltigkeit. Alle Materialien, Produkte, Treibstoffe etc. werden angepflanzt, gezüchtet, vergoren und kompostiert. Man bewegt sich langsam voran und lebt auf ökologisch kleinstem Fuß.

4



Libertarian

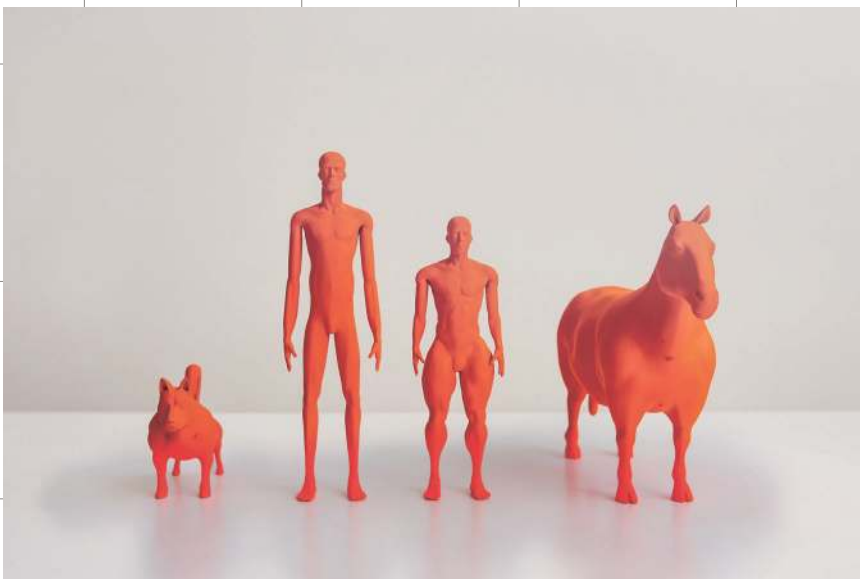
Authoritarian



2

Right

3



Libertarian

2 Digitarians

Wachstum, Effizienz, Geschwindigkeit, Privatisierung, Individualisierung, Digitalisierung. Aus Bürgern werden Kunden eines allwissenden UberGoogle. Solange man solvent ist und keine Privatsphäre braucht, läuft hier alles reibungslos vollautomatisch.

3 Anarcho-Evolutionists

Kreuzt man Hausbesetzer mit Fahrradkurieren und Bodyhackern und schreckt auch vor Gentechnik Marke Eigenbau nicht zurück, dann landet man hier. Autorität wird in jeder Form abgelehnt. Man macht sein Ding in losen, lokalen Gruppen. Kein Kult ums Auto, sondern um den Körper.

United Micro Kingdoms

In diesem Licht sind auch die eingangs erwähnten bizarren Gefährte zu sehen. Sie sind das Ergebnis von Dunne & Rabys bisher umfassendstem Projekt, den *United Micro Kingdoms* aus dem Jahr 2013. Separatistische Bewegungen in Europa, insbesondere die Abspaltungsbestrebungen Schottlands von Großbritannien, sowie die zunehmende politische Polarisierung in den westlichen Industrienationen waren die Inspiration für dieses radikale Gedanken- und Designexperiment. Was wäre, wenn? Was wäre, wenn das Vereinigte Königreich künftig in Kleinstaaterei zerfiel und sich nicht nur geografisch, sondern auch ideologisch neu sortierte? Wenn die Politik eines Landes nicht mehr das Ergebnis eines demokratischen Kompromisses unterschiedlicher weltanschaulicher Strömungen wäre, sondern sich diese auf ihren jeweiligen Territorien, separiert voneinander, frei entfalteten? Welche Auswirkungen hätte dies auf Formensprache, Produktkultur und gesellschaftliche Rituale?

Um sich diesen Fragen systematisch zu nähern, haben Dunne & Raby den „politischen Kompass“ als Ausgangspunkt gewählt (→ www.politicalcompass.org). Anstatt, wie sonst üblich, das politische Spektrum eindimensional auf einer Achse zwischen den Polen „links“ und „rechts“ abzubilden, operiert der politische Kompass mit zwei sich kreuzenden Achsen und den so entstehenden vier Feldern. Über die Senkrechte wird abgebildet, wie stark der Staat in die persönliche Freiheit des Individuums eingreift und zum Beispiel Vorschriften zu Religion, Kultur, sexueller Ausrichtung und Drogenkonsum macht. Über die Horizontale wird abgebildet, wie stark der Staat in die Wirtschaft eingreift und etwa durch Besteuerung von Unternehmen eine Umverteilung von Wohlstand vornimmt, gemeinnützige Institutionen unterhält und im Auftrag der Gesellschaft große Infrastrukturprojekte finanziert. Von oben links im Uhrzeigersinn gesehen teilen sich die ideologischen Systeme so in die vier Felder „autoritäre Linke“, „autoritäre Rechte“, „libertäre Rechte“ und „libertäre Linke“ auf. Für *United Micro Kingdoms* haben Dunne & Raby vier fiktive, kompromisslose Gesellschaftssysteme in diesen Quadranten angesiedelt und in die Zukunft projiziert. Dabei konzentrieren sie ihre Auseinandersetzung mit dem Wechselspiel aus Ideologie, Technologie und Produktkultur auf den Bereich des Transportation Design.

1 Aus der autoritären Linken werden die *Communo-Nuclearists*, die Kommunismus mit kernenergiegestütztem Luxus kombinieren. Die gesamte Mikrogesellschaft lebt autark auf einem riesigen Zug, teilt sich also ein einziges, räumlich streng limitiertes Fortbewegungsmittel, das in Schleifen durch die unberührte Natur fährt und so auch das Risiko eines Reaktorunglücks gleichmäßig verteilt. Entweder es geht für alle voran oder überhaupt nicht mehr. Bis zum GAU gibt es Energie im Überfluss, dafür sonst keinerlei Wachstum. Um als geschlossenes System zu funktionieren, ist dieser Staat straff organisiert.

2 Aus der autoritären Rechten werden die *Digitalians*, eine algorithmisch gesteuerte, voll privatisierte Gesellschaft, welche die Digitalisierung mit radikal freien Märkten kombiniert. In diesem Staat herrscht totale Transparenz und totale Überwachung. Die Natur ist dazu da, aufgebraucht zu werden. Alles ist auf Individualismus und Profitmaximierung ausgelegt. Das dominierende Fortbewegungsmittel sind selbstfahrende Autos, deren Kostenstruktur und Nutzung an die Unübersichtlichkeit von Mobilfunkverträgen und die Entbehrungen von Billigfluglinien angelehnt ist. Für Dunne & Raby ist diese Welt der unseren am nächsten und zugleich die dystopischste der vier.

3 Aus der libertären Rechten werden die *Anarcho-Evolutionists*, eine anarchistische Gesellschaft, die weniger die Umwelt als vielmehr den eigenen Körper weiterentwickelt, und zwar durch DIY-Bodyhacking und andere Selbstversuche. Diese Gesellschaft steht dem Posthumanismus nahe, jeder darf mit seinem Körper machen, was er will. Die Freiheit des einzelnen Menschen steht im Mittelpunkt. Man lebt in losen Zusammenschlüssen und kleinen Kollektiven, frei von Anweisungen, Hierarchien und Normen. Die Fortbewegung erfolgt mit Muskelkraft – der eigenen oder der von hochgezüchteten Nutztieren.

4 Aus der libertären Linken schließlich werden die *Bioliberals*, sozialdemokratische Ökos, die fortschrittliche Biotechnologie in Symbiose mit der Natur weiterentwickeln. Sie betreiben einen Gärtner- und Bauernstaat, der zum Zwecke der Nachhaltigkeit auf Luxus und Geschwindigkeit verzichtet. Sämtliche Produkte sind vollständig biologisch abbaubar. Ihre Wägelchen werden von Biogas angetrieben, das sie in großen, blasenförmigen Tanks aus Tierhäuten mit sich führen. Diese Welt riecht ein bisschen wie ein Reformhaus in den 1980er Jahren.

Seine wirkliche Kraft entfaltet der Ansatz erst, wenn er sich an Experten richtet, an all diejenigen, die sich hauptberuflich mit der Gestaltung der Zukunft auseinandersetzen müssen.

Think About the Box

Die unter diesen Rahmenbedingungen entstandenen physischen Prototypen stellten Dunne & Raby wiederum im Design Museum in London aus. Idealerweise, so wünschen es sich die beiden, begegnet man diesen Artefakten mit dem Blick eines Archäologen, der anhand eines Faustkeils oder einer Grabbeigabe Rückschlüsse auf den Entwicklungsstand und das Wertesystem fremder Gesellschaften zieht. Nur dass in diesem Fall die Artefakte nicht aus der Vergangenheit, sondern aus der Zukunft stammen.

Der britische Theoretiker Paul Graham Raven hat es folgendermaßen auf den Punkt gebracht: Es geht bei Design Fiction nicht darum, „outside the box“ zu denken, sondern sich der Box gewahr zu werden und darüber nachzudenken, auf welche Weise einen die Box im Entwerfen und Handeln einschränkt. Die Box, das ist das ideologische System, aus dem ein Gegenstand entspringt, dessen man sich aber im Alltag nur selten bewusst wird.

Mit einem durch spekulative Entwürfe aus anderen Systemen geschärften Blick lassen sich auch scheinbar banale Objekte aus unserer eigenen Realität ganz neu betrachten. Schauen wir uns einen typischen Coffee-to-go-Becher mit dem archäologisch-kritischen Blick an, so ist es erstaunlich, wie viel dieses Artefakt über unsere Welt verrät: Es entstammt einer Gesellschaft, in der Geschwindigkeit offenbar das höchste Gut ist, in der aufputschende Getränke im Laufen getrunken werden; in der Recyclingsymbol und Pappanmutung darauf verweisen, dass Nachhaltigkeit als Problem bereits erkannt wurde, aber dennoch nur eine untergeordnete Rolle spielt, weil fossile Rohstoffe (wie im Deckel) und Produktionskosten so phänomenal niedrig sind, dass sie solche Wegwerfprodukte überhaupt zulassen; in der globale Lieferketten die nur regional wachsende Kaffeebohne überall verfügbar machen; in der man als eiliger Großstadtbewohner andere den Kaffee kochen lässt; und in der das vorherrschende Rechtssystem es offenbar notwendig macht, vor der erwartungsgemäß heißen Flüssigkeit im Becher zu warnen. Besonders paradox sind schließlich die nostalgischen Aufdrucke, die daran erinnern, dass Kaffee

einst aus Porzellantassen getrunken wurde, im Sitzen und in Gesellschaft. Es ist fast so, als wenn auf jeder Motorhaube noch ein Bild von einer Kutsche zu finden wäre.

Die spekulativen Entwürfe von Dunne & Raby und vielen ihrer Schüler sind darauf ausgelegt, eine solch kritische Betrachtung, ein Reverse-Engineering des zugrunde liegenden Wertesystems, anzuregen. Doch muss man sich fragen, ob die Urheber damit einem breiteren Publikum nicht vielleicht zu viel zutrauen. Zumindest erfordert es relativ viel geistige Anstrengung, Fantasie und Vorwissen, um die auf Brühwürfelformat kondensierten Ideologien aus den Artefakten wieder herauszulösen und die Gedankengebäude, denen sie entstammen, mit Leben zu füllen. Wegen des hohen Anspruchs an das Publikum und die Präsentation im Museum teilt diese Form von Speculative Design viele Eigenschaften mit moderner Kunst und hat ähnlich elitäre Züge. Verkopftes Design, vom Fachmann für Kenner. Wenn man damit offen umgeht, muss dies jedoch nichts Schlechtes sein.

Seine wirkliche Kraft entfaltet der Ansatz erst, wenn er sich an Experten richtet, an all diejenigen, die sich hauptberuflich mit der Gestaltung der Zukunft und den ethischen Fragen bei der Einführung neuer Produkte in die Gesellschaft auseinandersetzen müssen. Kurzum: Speculative Design ist vor allem für junge Produkt- und Interactiondesigner sowie für die Forschungsabteilungen innovativer Technologiekonzerne von großer Relevanz.

Der derzeitige Bedeutungszuwachs spekulativer, gesellschaftskritischer Entwurfsmethoden ist eng verknüpft mit den immer kürzer werdenden technologischen Entwicklungszyklen. In Reaktion auf die technologische Beschleunigung übernimmt Speculative Design die Aufgabe der Technikfolgenabschätzung. Nicht indem es eine Antwort darauf liefert, was uns erwartet, sondern indem es uns durch Konfrontation mit zugespitzten Szenarien dazu zwingt, eine eigene Haltung zu den unbequemen Entwürfen zu entwickeln und die Zukunft wieder als formbar wahrzunehmen. ✕

↪ www.dunneandraby.co.uk ↪ www.unitedmicrokingdoms.org

Philipp Schmitt und Stephan Bogner, beide Jahrgang 1993, sind Absolventen des Bachelorstudiengangs Interaktionsgestaltung (2016) an der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd. Schmitt arbeitet derzeit am MIT SENSEable City Lab in Boston und Bogner beim Intuity Media Lab in Stuttgart. Hier sprechen sie über den Nutzen und die Zukunft von Speculative Design.

ag^d Wie seid ihr zu Speculative Design gekommen?

Philipp Schmitt Einer unserer Dozenten in Schwäbisch Gmünd, Benedikt Groß, hat Design Interactions am RCA studiert. Durch ihn bin ich darauf gestoßen, dass Design nicht nur Probleme lösen muss, sondern auch Fragen stellen darf. Ein ganz anderer Ansatz als das, was wir sonst im Studium gelernt haben.

Stephan Bogner Ich fand es frustrierend, dass die Apps und Services, die man im Studium entwickelt, nie umgesetzt werden. Doch weil dem so ist, habe ich mich dafür entschieden, die Freiheit des Studiums für futuristische Arbeiten zu nutzen, die von vornherein darauf ausgelegt sind, nur als Konzept zu existieren.

ag^d Ihr könnt beide programmieren und verfügt über ein breites Spektrum an technischen Skills. Wie wichtig ist das, wenn man spekulative Entwürfe macht? Man könnte ja auch sagen, dass eh alles nur behauptet ist und nicht funktionieren muss ...

Philipp Schmitt Je fitter man technisch ist, desto besser kann man eine Idee auch produzieren und kommunizieren. Speculative Design finde ich dann besonders interessant, wenn man zumindest die Hälfte auch umsetzen kann. Bei der *Camera Restricta* hat fast alles, was man im Film sieht, wirklich funktioniert. Erst durch die praktische Umsetzung bin ich auf viele Aspekte gestoßen, die dann rückwirkend Teil des Konzepts geworden sind.

ag^d Muss das Publikum erkennen können, wo in einem Entwurf die Realität aufhört und die Spekulation anfängt?

Stephan Bogner Das ist ein schmaler Grat. Die Arbeiten müssen realistisch genug sein, um glaubwürdig zu sein. Die Betrachter sollen zumindest zeitweise vergessen, dass sie nur ein Konzept vor sich haben. Wir wollen die Leute nicht täuschen, aber wenn immer unten rechts ein Disclaimer mit dem Hinweis stünde: „It's not real, it's just a concept“, dann würde das dem Ganzen die Magie nehmen und man könnte es auch gleich lassen. Bei unserer Bachelorarbeit *Human Element Inc.* haben wir durch das eigentlich absurde Design von komplett roten Geräten eine Irritation eingebaut, an der man schon erkennen kann, dass es sich nicht um echte Produkte handelt, und aus der Beschreibung unserer Konzepte geht auch immer klar hervor, dass es spekulative Entwürfe sind.

Philipp Schmitt

Das Kamera-Projekt haben viele Leute für vollständig echt gehalten und haben sich angegriffen gefühlt, weil sie dachten, ich will ihnen wirklich die Fotografie verbieten. Wenn die Betrachter sich zu sehr aufregen, steht das dem Nachdenken über das Konzept im Wege. Aber wenn man von vornherein sagt, dass eine Idee nichts mit der Realität zu tun hat, interessiert sie auch niemanden. Es braucht auch die emotionalen Reaktionen, um eine Diskussion anzustoßen.

ag^d Wer hat sich denn über die Kamera aufgeregt, und wo?

Philipp Schmitt

Die Kamera wurde in verschiedenen Fotografieblogs und -foren vorgestellt und hat dort viele Reaktionen hervorgerufen. Um die Diskussion auszuwerten, habe ich Hunderte von Kommentaren durchgelesen und die interessantesten auf der Webseite des Projekts gesammelt. Manche haben geschrieben: „This is bullshit“, „This idea could only be made by a German“ – wie das Internet halt so ist. Aber es gab auch sehr fruchtbare Reaktionen von Fotografen, die sich durch das Projekt über ihre Motivation zu fotografieren ausgetauscht haben, warum sie z.B. so viel oder so wenig fotografieren und wie sie an ihre Motive rangehen. Das hat mich interessiert.

ag^d Bei eurem Projekt *Human Element Inc.* stellt sich noch mal verstärkt die Frage, ob das Publikum die Grenze zwischen Realität und Fiktion erkennen kann. Wer sich nicht intensiver mit Crowdwork und Microtasking befasst hat, hält vielleicht schon die Existenz dieser neuen Arbeitsformen für Fiktion. Wie hat sich das in den Reaktionen, die ihr auf das Projekt bekommen habt, widerspiegelt?

Stephan Bogner

Bei den Dreharbeiten ist uns aufgefallen, dass Leute, die sonst nichts mit Technologie zu tun haben, durchweg positiv auf unsere Anwendung reagiert haben. Die fanden die Vorstellung großartig, beim Warten Geld verdienen zu können, und haben die Vielschichtigkeit des Themas nicht erkannt. Aus dem Internet kamen kritischere Meinungen. Im Rückblick ist mir klar geworden, wie einfach es ist, einen eigentlich problematischen Service so zu verpacken, dass alle denken: „Ah, das ist ja super-cool.“ Die schwierigeren Aspekte – dass man vielleicht ausgebeutet wird oder jemandem den Job wegnimmt – kann man nur erkennen, wenn man sich länger mit dem Thema und den spezifischen

1



2



1 Camera Restricta

In diesem Soloprojekt fragt Philipp Schmitt: Was wäre, wenn ein intelligenter Fotoapparat nicht nur wie schon heute darauf achtete, dass abzulichtende Personen auch alle lächeln, sondern wie häufig ein Ort bereits fotografiert wurde? Auf Basis von Geo-Tags weiß Schmitts Kamera, ob touristische Motive schon inflationär im Internet vorhanden sind. Anstatt der Redundanz ein weiteres Bild hinzuzufügen, sagt sie schlichtweg „NEIN“. Das Video zur *Camera Restricta* wurde auf Vimeo bereits 300.000-mal angeschaut.

2 Raising Robotic Natives

Zusammen mit ihrem Studienkollegen Jonas Voigt treiben Schmitt und Bogner die Effizienz-obsession hinter der aktuellen Automatisierungswelle auf die Spitze. Wäre es nicht großartig, wenn junge Eltern täglich dadurch viel Zeit sparen könnten, dass ein Industrieroboter die Fütterung ihres Babys übernimmt? Und was bedeutet es, wenn Kinder als *Robotic Natives* mit einer Maschine als Spielgefährten aufwachsen? Derzeit ist die Arbeit im Vitra Design Museum in der Ausstellung *Hello, Robot* zu sehen.

3 Human Element Inc.

Mit ihrer Bachelorarbeit *Human Element Inc.* bringen Schmitt und Bogner die prekäre Crowdwork-Variante des Microtasking in die physische Welt. Einer ihrer spekulativen Prototypen erlaubt es an der Bushaltestelle wartenden Menschen, ihr Ticket durch die Erledigung von Datenverarbeitungsaufgaben zu verdienen. Ein anderer ermöglicht es, über einen speziellen Flachbettscanner Reinzeichnungen und Transkriptionen bequem an die Crowd auszulagern und diese auf Knopfdruck zu loben.

3



	Faktoren auseinandersetzt, die eine Anwendung gut oder schlecht machen.		einem höheren Niveau. Gleichzeitig kann man diese Reaktionen aber nicht so gut messen und auswerten, wie das im Internet möglich ist. Online bekommt man direktere und vielleicht ehrlichere Reaktionen, kann Kommentare lesen und Klicks zählen. Ich denke aber auch, dass Aufmerksamkeit allein nicht das Ziel der Projekte sein kann.
Philipp Schmitt	Ich finde es interessant, dass man mit Speculative Design Zusammenhänge thematisieren kann, bei denen man selbst nicht genau sagen könnte, ob das, was man mit einem Entwurf vorschlägt oder behauptet, eindeutig gut oder schlecht wäre.		
ag ^d	Diese Ambivalenz ist typisch für Speculative Design, aber man könnte sie auch kritisieren und euch vorwerfen, dass ihr vermeidet, eine Position zu beziehen ...	Stephan Bogner	Wenn eine Arbeit im Museum hängt, ist jedem sofort klar, dass es nur ein harmloses Konzept ist, und bei den eher elitären Gesprächen, die dort entstehen, weiß man am Ende nicht genau, was die Betrachter wirklich denken. Ich finde es deshalb wichtig, auch unmittelbare Reaktionen aus dem Internet zu bekommen, bei denen die Leute auch mal wütend werden, weil sie sich von einem Ding beleidigt fühlen.
Stephan Bogner	Anfänglich wollten wir klar Stellung beziehen, aber bei der Analyse des Microtasking-Marktes sind wir zu dem Schluss gekommen, dass das Phänomen dafür zu komplex ist. Je nachdem, an welcher Stelle man dreht, ist es sehr leicht, die Entwicklung einseitig als sehr gut oder sehr schlecht darzustellen. Das wollten wir nicht.	ag ^d	Für das Projekt <i>Raising Robotic Natives</i> habt ihr Szenarien für die frühkindliche Betreuung durch Industrieroboter entworfen. Wie kam es dazu?
Philipp Schmitt	Wir haben aber schon versucht, Funktionen aufzuzeigen, die eine Verbesserung für die Crowdworker darstellen würden, z.B. indem Auftraggeber identifiziert werden können und man so mehr Transparenz schafft. Aber Fragen wie die nach einem Mindestlohn für Microtasking sind zu vielschichtig, als dass wir da eine Lösung vorgeben könnten.	Stephan Bogner	Den Roboter hatte eine Firma an die Hochschule gespendet. Das war für uns der Anlass, darüber nachzudenken, ob es mit diesen Geräten bald so sein wird wie heute mit 3-D-Druckern, dass plötzlich jeder so ein Ding zu Hause haben kann. Die Grundfrage war: Wie könnte Robotik im Heimbereich aussehen? In sagen wir mal fünf bis zehn Jahren.
ag ^d	Interessant ist, wie ihr beispielsweise durch den Einsatz von Drehreglern an euren physischen Prototypen den Zusammenhang zwischen Geschwindigkeit und Kosten aufzeigt. Man sieht daran sehr gut, wie die Objekte dabei helfen können, ein Thema greifbar zu machen.	ag ^d	Innerhalb des Projekts nutzt ihr mehrere Designformen als Mittel der Kritik: Mit dem „Living Room Kill Switch“ weist ihr auf die Gefahr möglicher Störfälle hin. Mit dem Babyflaschenhalter thematisiert ihr die Grenzen von Effizienzdenken und Zeitgewinn durch Automatisierung. Zudem gibt es noch ein Kostüm für die Maschine sowie das Kinderbuch <i>My First Robot</i> . Welches dieser Mittel hat am besten funktioniert?
Stephan Bogner	Wenn man Geräte baut und einen Service entsprechend visualisiert, wird die Idee sofort viel verständlicher. Einen Film über die Nutzung spekulativer Produkte kann ich auch meinen Eltern zeigen und sie können sich eine Meinung dazu bilden. Wenn ich ihnen eine wissenschaftliche Abhandlung zu dem Thema vorlegen würde, wäre das nicht der Fall.	Stephan Bogner	Die Babyfütterungsmaschine hat ganz eindeutig die stärksten und emotionalsten Reaktionen ausgelöst. Wenn wir Anfragen für Fotonutzungen bekommen, dann geht es immer um das Bild.
ag ^d	Ihr könnt inzwischen vergleichen zwischen der Wirkung eurer Arbeiten als virale Videos im Internet und in Ausstellungen wie zuletzt im Vitra Design Museum. Präferiert ihr eine dieser Publikationsformen für Speculative Design?	Philipp Schmitt	Die vier verschiedenen Teile des Konzepts passen ja eigentlich nicht so richtig gut zueinander. Wir hatten nach Charakteristika geschaut, die ein Kind zu einem Digital Native machen, und dann nach möglichen Parallelen für Heimroboter gesucht. Bei Digital Natives ist spielerischer Umgang mit digitalen Technologien ein wichtiger Punkt und der Drache ist unsere Antwort darauf für die Robotik.
Philipp Schmitt	Es ist natürlich toll und aufregend, an Orten wie dem Vitra ausstellen zu dürfen. Da hatten wir großes Glück. Das Ziel von Speculative Design ist ja, Ideen zu kommunizieren, Diskussionen anzuregen und zur Meinungsbildung beizutragen. Und die Gespräche im Museum sind vielleicht intellektuell auf		

ag^d Man könnte den Drachen auch als einen Kommentar auf die künftige Rolle von Designern lesen, die lediglich eine vertrauenerweckende Hülle für ein andernfalls vielleicht furchteinflößendes, hyperfunktionales Industrieprodukt entwerfen ...

Philipp Schmitt Die Interpretation ist poetischer, als was wir uns gedacht haben. Aber dass die Designer nur die Hülle machen, ist ja schon heute der Fall. Wenn man z. B. für Über eine App designt, dann macht man nur die Oberfläche für das System dahinter. Dieses System kann gute oder schlechte Auswirkungen haben, ganz abgesehen davon, dass die App super funktioniert. Das ist doch eigentlich Design, oder?

ag^d Ja, häufig schon. Aber man könnte ja auch argumentieren, dass Designer vielleicht künftig das Verhalten der Roboter gestalten sollten.

Stephan Bogner Die Rolle der Designer nimmt immer wieder neue Formen an. Unser Job besteht zu achtzig Prozent aus Recherche und Konzeption, nur die restlichen zwanzig Prozent entsprechen dem, was man sich klassischerweise als Designaufgaben vorstellt.

Philipp Schmitt Ich denke auch, dass die reine Formgebung, beispielsweise das Layout einer App, in Zukunft weniger wichtig ist. Die Rolle des Interfacedesigners ähnelt zunehmend der des Bauzeichners, der ausführt, was sich der Architekt ausgedacht hat. Ich will lieber derjenige sein, der das größere Konzept entwickelt. Beim Roboter wäre das tatsächlich das Verhalten und die Interaktion mit dem Menschen. Dem Ding am Ende eine Form zu geben ist nicht mehr so relevant, auch weil man davon vieles automatisch wird machen können.

ag^d Speculative Design kann auf eine Galeriekarriere ebenso wie auf einen Job als Entwickler in einer Technologiefirma hinauslaufen. Die von euch angewandten Methoden werden für große Firmen immer attraktiver als Innovationsmotor und Zukunftsforschung. Wo seht ihr euch in diesem Feld?

Philipp Schmitt Ich finde es komisch, dass man mit diesen Arbeiten im Museum landen kann, dann aber kein Geld verdient. Zudem stellt sich die Frage, ob die Arbeiten im Museum der wirklichen Welt zugutekommen oder nur ein Gedankenkonstrukt bleiben. Wenn man zum Beispiel bei Unternehmen wie Moovel Lab arbeitet, die Speculative Design gezielt einsetzen, ist die Chance größer, dass am Ende etwas Nützliches rauskommt.

Stephan Bogner

Ich kann mir vorstellen, dass Speculative Design ähnlich wie Design Thinking zu einer Standardmethode wird. Jemand, der eine Schreiner Ausbildung gemacht hat, kann einen Stuhl bauen oder eine Skulptur machen. Aber die Grundlagen sind die gleichen. Unser Robotic-Natives-Projekt ist bewusst nicht kommerziell, sondern dafür entworfen, ausgestellt zu werden und zum Denken anzuregen. Die gleichen Methoden kann man aber auch nutzen, um im Auftrag von Daimler die Zukunft von Mobilität zu analysieren.

ag^d Problematisch an Design Thinking ist, dass es als fixes Rezept auf alles gleichermaßen angewandt wird. Für den, der nur einen Hammer hat, sieht die ganze Welt aus wie ein Nagel. Außerdem gibt es die Tendenz, solche Methoden als kurze Kreativworkshops in Unternehmen anzubieten. Alle fühlen sich total inspiriert, aber der Effekt verpufft schnell wieder. Es wäre wirklich schade, wenn Speculative Design von einer anspruchsvollen Methode zu einer überstrapazierten Masche wird.

Stephan Bogner

Das ist wie bei jedem Hype. Der Firmenchef hört, dass so was gerade modern ist, und sagt sich: „Na gut, dann machen wir das auch“, ohne es wirklich ernst zu nehmen. Ich glaube, das wird bei Speculative Design auch passieren. Alle Leute wollen kreativ sein, aber das ist natürlich nicht mit einem einmaligen Workshop getan, sondern setzt eine tiefgreifende Veränderung der Unternehmenskultur voraus. Wenn man die Methode ernst nimmt, ist sie ein super Werkzeug, das sehr viel mehr kann als ein einmaliger Workshop, bei dem man hinterher denkt, dass man sich all die Post-its auch hätte sparen können.

Philipp Schmitt

Ganz gleich, ob jetzt Design Thinking oder User-Centred-Design – es gibt immer einen Prozess, der verspricht, dass, wenn man ihn einfach abarbeitet, am Ende ein gutes Ergebnis dabei herauskommt. Aber eigentlich ist es doch so, dass bei allen Projekten, die wirklich herausragend sind, irgendein Kunstgriff dahintersteckt, den das Runterspulen eines Prozesses nicht hätte hervorbringen können.