

Masterarbeit im Studiengang Zukunftsforschung 2012

Rene Schäfer – Design Fiction

ABSTRACT

Ein Ziel von Zukunftsbildern ist es, in der Gegenwart Handlungsoptionen anzubieten, um ein zielgerichtetes Gestaltsehen zu ermöglichen. Je breiter der Rezipientenkreis ist, für den die Zukunftsbilder aufbereitet werden müssen, desto komplizierter gestaltet sich jedoch die De- und Rekontextualisierung der Ergebnisse. Die Arbeit geht der Frage nach, wie Zukunftsbilder beschaffen sein müssen und welchen Kriterien sie zu genügen bzw. welchen Formaten sie zu entsprechen haben, um Zukunftsdenken zu inspirieren und einen breiten Kreis von Adressaten zu erreichen und in Diskurse zu involvieren. Eine Antwort darauf bietet das Konzept der "Design Fiction", welches tangible Zukunftsentwürfe entwirft und entwickelt. Neben einer Beschreibung der historischen Genese und Typologie sowie Funktion von Design Fiction, wird die Arbeit umrahmt von einer Einführung in die Bedeutung von Denkstilen und Denkkollektiven (Ludwik Fleck) und einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung zur Wirkungsweise von Narrationen - im speziellen in der Gattung der Science Fiction - auf die Kollektivimagination exoterischer Kreise.

KURZPROFIL

Rene Schäfer, geb. 1986, hat vor der Zukunft *Kultur und Technik* mit dem Schwerpunkt *Wissenschafts- und Technikgeschichte* studiert. Seine Interessen galten verstärkt emergenten Technologien sowie den Formen und Funktionen von tangiblen und dramatischen Zukunftsbildern in kleinen und weitreichenden Dialogprozessen. Gemeinsam mit zwei Kommilitonen gründete er die Agentur hypermorgen.com, ein interdisziplinäres Forschungslabor für Zukünfte.



DESIGN FICTION

ZUR KOMMUNIKATION VON ZUKUNFTSBILDERN
ZWISCHEN ESOTERISCHEN ZIRKELN & EXOTERISCHEN
KREISEN

Rene Schäfer | Poster zur Masterarbeit | MA Zukunftsforschung

PROBLEMSTELLUNG

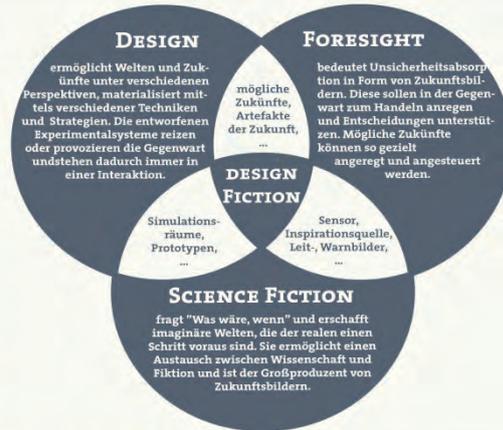
Zukunftsforschung äußerst keine Vorhersagen, sondern erstellt Zukunftsbildern zur Vorausschau möglicher Entwicklungen und Konsequenzen, um sich und seine Umwelt resilient gegenüber diesen zu gestalten. Im Optimalfall helfen Zukunftsbilder dabei die Komplexität der Informationen mittels tangiblen Produkten zu reduzieren. Ihr Ziel ist es Handlungsoptionen in der Gegenwart anzubieten, um ein zielgerichtetes Gestaltsehen zu ermöglichen, sodass mögliche und wünschbare Zukünfte evoziert werden können. Dies gestaltet sich umso komplizierter, umso weiter sich die Ergebnisse von Klischeevorstellungen über die Zukunft entfernen und umso breiter der Rezipientenkreis ist, für den die Zukunftsbilder aufbereitet werden müssen. Daher nimmt die De- & Rekontextualisierung der Ergebnisse eine Schlüsselrolle in der Kommunikation von Zukunftsbildern ein, vor allem wenn es darum geht, die Komplexitätsebene nicht zu transformieren und eine breite Masse zu erreichen.

METHODIK

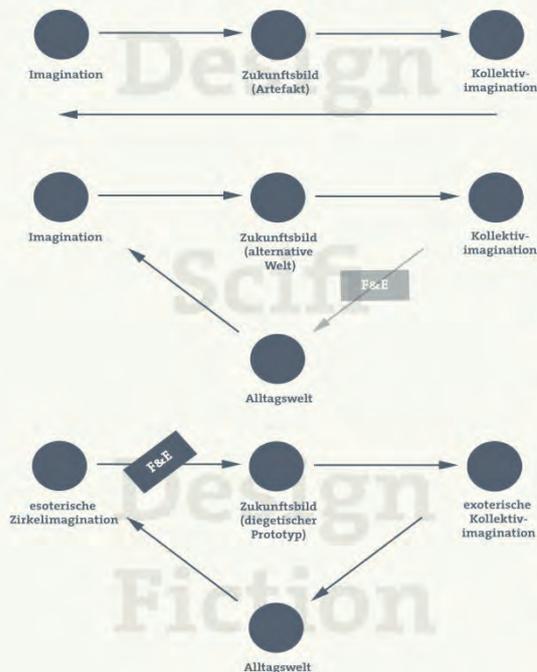
Die Arbeit verfolgt einen theoretischen Ansatz und bedient sich daher klassischer geisteswissenschaftlicher Methoden wie Desk Research und narrativem Review. Die einschlägige Literatur zum Thema wird strukturiert vorstellt und mit kritischen Kommentaren versehen, sodass ein Fazit gezogen sowie ein Ausblick gegeben werden

FRAGESTELLUNG

Die Arbeit verfolgt die Frage, ob der gegenwärtig viel diskutierte transkollektive Entwurf, Design Fiction, eine mögliche Antwort auf die Formatfrage bietet und ob er eine Bereicherung für die Zukunftsforschung darstellt sowie welche Vor- und Nachteile diese Gestaltung von Zukunftsbildern mit sich bringen.



REPRÄSENTATIONEN DER ZUKUNFT



DEFINITION

Design Fiction nutzt die Stärken literarischer und dramaturgischer Techniken, um einen Simulationsraum für zukünftige Technologien oder Systeme zu schaffen, indem ihre Funktionen, ihr Wirken auf den Menschen und ihre Auswirkungen getestet werden können oder um mögliche Zukünfte zu entwerfen und zu analysieren welche am wünschenswertesten erscheinen. Ihr Rückgrat bildet dabei die Narration, durch die sich die imaginierten diegetischen Prototypen in der sozialen Sphäre kontextualisieren. Die spekulativen Zukunftsartefakte manifestieren sich als tangible Objekte in Form von performativen, materiellen, filmischen, literarischen oder bildlichen Fiktionen. Sie repräsentieren dabei spekulative Zukunftswelten, um zu provozieren, zu explorieren oder um zu diskutieren. Mit dem Ziel mögliche Zukünfte zu evozieren.

KRITERIEN

1. Design Fiction basiert auf gegenwärtiger Wissenschaft und Forschung sowie ihren Standards. Das dargestellte Zukunftsbild sollte in seinen Grundzügen nicht nur visuell, sondern ebenfalls logisch konsistent und damit authentisch sein. Der Grad der Plausibilität bestimmt sich durch die gegebene wissenschaftliche Theorie und durch die allgemeinen Anforderungen der Gegenwart.
2. Die Ergebnisse sollten für eine effiziente Kommunikation in einem narrativen tangiblen Format (Objekt, Bild, Text, Film) präsentiert werden.
3. Diegetische Prototypen und Visualisierungen sollten in einer gehaltvollen Diegese als benutzbare und eingesetzte Instrumente existieren und die Narration vorantreiben.
4. Im Vordergrund sollte der banale Alltag des Menschen und der tägliche Umgang mit den Artefakten stehen.
5. Die Inszenierung des Artefaktes sollte ruhig und klar sein, sodass der Betrachter etwas über die Darstellung lernen kann.
6. Soziale Veränderungen und Interaktionen sind allgemein wichtiger für Transformationsprozesse als Technologie. Von einer Fetischisierung des Artefaktes sollte man daher absehen und die Interaktion betonen.
7. Die Darstellung sollte subtil provokativ und herausfordernd sein, da sie sonst nicht wahrgenommen wird.