

# ZUKUNFT. BITTE BERÜHREN! ÜBER SPEKULATIVES DESIGN IM ZEITALTER DES POST-MATERIALISMUS

**Werden wissenschaftliche Aussagen über die Zukunft getroffen, werden sie meist als Text, Bild, Dossier sichtbar gemacht – kognitive Fähigkeiten der Menschen rücken dabei in den Fokus, Emotionen werden eher ausgeschaltet. Anders hingegen das Speculative Design, das Zukunftsvorstellungen leibhaftig und stofflich erfahrbar machen möchte. Spekulative Objekte, etwa die «End of Life Care Machine», möchten bestehende Diskurse über die Zukunft in Frage stellen oder sogar stören. Bitten Stetter plädiert dafür, die Zukunftsforschung um diesen Ansatz zu ergänzen, denn er ist lebensweltlich relevant und geradezu zukunftsnotwendig.**

Keywords: Speculative Design, Critical Design, Design Fiction, End of Life Care Machine, Post-Materialismus

Bitten Stetter

Ich trete in einen Raum ein. Ein Mann im weissen Kittel nimmt mich in Empfang und fordert mich auf, mich in das weissbezogene Bett zu legen. Ich spüre ein gewisses Widerstreben, leiste aber keinen Widerstand. Als er mich bittet, meinen Arm unter den gepolsterten Streichelarm des Roboters zu legen, entsteht ein diffuses Gefühl zwischen Neugier und Angst. Die Situation gleicht einem Spitalsetting, wobei die Ästhetik des Ortes nicht gegenwärtigen Pflegewelten entspricht. Der Roboter besteht aus zwei Teilen: einem weissen quadratischen Kasten mit leuchtender Digitalanzeige und einem Kabel, das mit einer kurzen Metallsäule verbunden ist, an dem zwei Schwenkarme hängen, die eine etwa buchgrösse «Streicheleinheit» hin- und herbewegen können. Diese wölbt sich über meinen Unterarm. Die Optik des Roboters erinnert an das gegenwärtige Apple-Design und verspricht so unterschwellig Einfachheit, Qualität und Komfort. Der Mann im Arztkittel verlässt den Raum. Der Roboter beginnt zu streicheln. Ich lausche den rhythmischen Streichelgeräuschen, bevor auf dem LED-Bildschirm «Detecting end of life» erscheint und eine Computerstimme startet.

*Hello Bitten, I am the last-moment robot.  
I am here to help you and guide you through your last moment on earth.  
I am sorry that (pause) your family and friends can't be with you right now, but don't be afraid. I am here to comfort you (pause).  
You are not alone, you are with me (pause).  
Your family and friends love you very much, they will remember you after you are gone (pause).  
Time of death: 11:56.*

Die Computerstimme berührt mich mit dem, was sie sagt und wie sie klingt. Der Roboter berührt mich mit dem, was er tut. Es löst ein melancholisches Gefühl aus. Eine Zukunftsvorstellung fasst mich in der Gegenwart an, und ich erfasse sie. Der Raum ist kein Krankenhaus, das Bett kein Pflegebett, der Arzt kein Arzt. Ich bin in einer Ausstellung in der «End of Life Care Machine» von Dan K. Chen (dankc.com). Diese Installation ist kein Designobjekt, das darauf wartet, produziert, distribuiert und konsumiert zu werden. Es löst keine Probleme und hat nicht das Anliegen, Kundenbedürfnisse zu befriedigen. Es ist vielmehr ein irritierendes Objekt, eine Designintervention, die im Bereich des Speculative Designs, des Critical Designs, kurzum im Design Fiction zu verorten ist und eindrücklich zeigt, wie Gestalter/innen Zukünfte durch Material und prototypisches Design leibhaftig erschliessen.

## Spekulationen über Zukünfte

Ogleich das Interesse an der Zukunft als eine anthropologische Konstante betrachtet werden kann, und obgleich «Zeitperspektiven und Zukunftsdenken grundlegende Aspekte der menschlichen Kognition sind» (Bell 2009: 70, übersetzt von der Autorin), fällt es vielen Menschen schwer, Zukunftsvorstellungen zu fassen und Grundannahmen des Wandels in ihrer Komplexität zu hinterfragen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass es verschiedenste Disziplinen gibt, die über Zukünfte spekulieren. Wir erfahren durch Prognosen von Zukunftsforscher/innen oder von Science-Fiction-Autor/innen jedoch nichts über «wirkliche» zukünftige Realitäten. Diese «erträumten» Zukunftsbilder, die auf gegenwärtigen wissenschaftlichen Erkenntnissen und technologischen Möglichkeiten beruhen, folgen ausschliesslich

gegenwärtigen Werte- und Moralvorstellungen und bleiben damit nur Ausdruck einer momentanen sozialen Wirklichkeit. Wir denken beispielsweise an Future Studies, die Zukünfte mit Fakten, Statistiken und qualitativen Daten entwickeln und in interdisziplinären Fokusgruppen «future scenarios», also «hypothetische Evolutionsprozesse» (Steinmüller 2012: 7), entwerfen. Oder wir denken an Science-Fiction-Autor/innen, die ebenfalls ein überraschend präzises Bild der Zukunft skizzieren (Steinmüller 1995: 69–75). Sie pflegen gekonnt prospektive Wissenschaften und Technologien sowie deren Einflüsse auf Kultur und Gesellschaft in ihre Überlegungen ein. Sie lassen uns durch eine Glaskugel eine noch nicht greifbare Welt von morgen im Jetzt erhaschen. Die Glaskugel, das Fernrohr, das Fenster als materiale, stoffliche Objekte, durch die wir in die Welt von morgen schauen, verweisen auf das, was Speculative Design in Abgrenzung zu anderen Zukunftsforschungsmethoden bietet. Denn das Interesse gilt dem Verhältnis von Materialität und Gesellschaft (Dickel 2017).



Dan Chen – End of Life Care Machine  
<https://2018.manifestations.nl/en/portfolio/dan-chen-end-of-life-care-machine/>

Zukunftsagenturen postulieren, «dass sie mögliche, wahrscheinliche und wünschbare oder vermeidenswerte Zukünfte» (Kreibich 2006: 3) in ihrer Vielfalt und Vielschichtigkeit durch Beschreibungen in Zukunftsstudien, das heisst Text – Bild – Dossiers sichtbar machen können. Diese Sichtbarmachung setzt die kognitiven Fähigkeiten der Menschen ins Zentrum und schaltet die Emotionen aus, die unserer naturwissenschaftlich geprägten Wissenschaftskultur traditionell Unbehagen vermittelt. Das Anliegen von Speculative Design ist anders gelagert, will Zukunftsvorstellungen nicht nur kognitiv, sondern leibhaftig und stofflich erfahrbar machen. Entsprechend erfinden Designer/innen irritierende und provozierende Objekte aus einer imaginierten Zukunft und platzieren sie in uns vertraute Kontexte wie Ausstellungsräume oder öffentliche Orte. Damit grenzt sich dieser materiale Ansatz deutlich sowohl von anderen Designmethoden wie beispielsweise Design Thinking und auch von herkömmlichen Analyse- und Zukunftsmethoden ab. Auch wenn sich sowohl Fiction Design als auch Design Thinking an den Arbeitsweisen

von Designer/innen orientieren, die Analyse, Beobachtung, Ideenfindung, Verfeinerung, Ausführung und Lernen kreativ in iterativen Prozessen miteinander kombinieren, steht das «Thinking» vielmehr für eine faktenbezogene Machbarkeit und prüft die Wirtschaftlichkeit der Innovation (Jelden 2017). Ideen werden geprüft und vermessen, damit sie sich in Zukunftsmärkten erfolgreich durchsetzen können. Spekulative Objekte, wie die End of Life Care Machine, verfolgen explizit gegenteilige Ziele; sie streben nicht eine Marktimplementierung an, sondern möchten bestehende Zukunftsdiskurse stören. Dafür nutzen sie meist zwei Strategien, die von Borries wie folgt klassifiziert werden. Sie nutzen «unterwerfendes Design», das den Regeln und Ideologien bestehender Gesellschaften folgt oder überhöht, oder sie nutzen «entwerfendes Design», das sich explizit vorgedachter Entwicklungen entzieht (von Borries 2016). Auch Anthony Dunne und Fiona Raby, Pioniere des Design Fiction und Autor/innen von «Speculative Everything», nehmen eine Ordnung des Designs vor. Nach ihnen ist Design Fiction im Bereich des Conceptual Designs zu verorten. Es ist eine Disziplin, die im Gegensatz zum «herkömmlichen» Design Debatten auslösen statt Probleme lösen will (Dunne & Raby 2013). Ziel ist es, lebensweltliche Fragen (nicht-)wünschenswerten Zukünften zu stellen. So wird Design in Zeiten der Faszination für das Materielle, im Zeitalter des Post-Materialismus und einer modernen Wissensgesellschaft zum neuen Medium der Kommunikation und Werkzeug für produktive Zukunftsdiskurse. Diese Entwurfstechnik folgt anderen Regeln und verlässt damit tradierte konventionelle Bahnen industriell geformten Designdenkens und -handelns. Nach Knorr-Cetina sind sie Wissensobjekte, die «selbstredend» zur Auseinandersetzung auffordern, denn sie «haben die Kapazität unbeschränkt «entfaltbar» zu sein» (Knorr-Cetina 1998, 99). Sie sind so konzipiert, dass sie uns irritieren, provozieren oder schrecken. Es sind «Materialisierungen von Möglichkeiten, die sich in der Auseinandersetzung mit dem Objekt realisieren lassen – aber nicht erschöpft werden» (ebd. 99–103). Anders als faktisches Design spannt diese Objektkategorie stets neue Zukunftshorizonte und Denkräume auf.

Chen setzt die End of Life Care Machine aus verschiedenen Elementen bestehender Roboter zusammen, die so konzipiert sind, dass sie menschliche Verhaltensweisen imitieren können. Die Roboterrolle Paro, die für therapeutische Zwecke, zur Pflege und zur Reduzierung von Einsamkeit in Alters- und Pflegeheimen eingesetzt wird, bietet hier zwar Inspiration, ist aber nicht als spekulatives Design erdacht. Das dahinterliegende Szenario beider Produkte scheint ähnlich, basiert auf Megatrends wie demografischem Wandel, Gesundheit, Individualisierung und Technologie, doch anders als Paro handelt es sich bei

der End of Life Care Machine nicht um einen Gestaltungsgegenstand, der Bedürfnissen von Nutzer/innen gerecht werden will. Chen verfolgt ein anderes Anliegen: Statt menschliche Nähe zu imitieren, will er die Imitation menschlicher Nähe zur Schau stellen, indem sein «Robotic Intimacy Device» (RIT) nicht mit Kulleraugen und kuscheligem Kunstfell Technologie zu camouffieren versucht, sondern er zeigt, was es ist: eine Maschine, die am Lebensende menschliches Handeln ersetzen soll.

Auch Raffael Gil Cordeiro, Absolvent von Trends & Identity an der Zürcher Hochschule der Künste, nutzt die Kraft der spekulativen und diskursiven Designdisziplin. Er entwickelt mit seinem Projekt «Print My Sleep» ein Verfahren, wie er seinen Schlaf nicht nur messen, sondern auch produktiver gestalten kann (trendsandidentity.zhdk.ch). Seine Schlafdaten werden direkt an einen 3-D-Drucker weitergegeben und in Gestaltungsparameter übersetzt, die zu neuem Output führen. Abhängig davon, wie er seine Nacht verbringt, wie gestört oder ungestört er sich im Schlaf erholt, entstehen unterschiedliche Artefakte – mal kleiner, mal grösser, mal ausladender, mal schlanker. So wird auch noch die letzte Heimstatt der Unproduktivität zur Werkstatt und der Schlaf produktiv gemacht. Angelehnt an Health-Tracking-Apps und Quantifizierungstrends, versucht dieser Designer mit Hilfe seiner Objekte Debatten über die Vermessbarkeit und Planbarkeit unseres Lebens anzustossen.



Raffael Gil Cordeiro, Diplomarbeit Print my Sleep, BA Trends & Identity, ZHdK

Ähnlich zeichnet Regisseur und Drehbuchautor Valentin Hitz in seinem Science-Fiction-Film «Stille Reserven» ein Zukunftsbild, in dem niemand mehr unproduktiv sterben darf. «Lebende Tote», also Menschen hohen Alters oder mit schwerer Krankheit, werden in einem Dämmerzustand versetzt, um ihre Ressourcen, wie im Gehirn gespeicherten Daten sowie überschüssige Körperenergien, gewinnbringend nutzbar zu machen (www.stillereserven-film.de). In der Welt der «Stille Reserven» scheinen Wissensobjekte wie die von Gil Cordeiro und Chen nicht melancholisch oder besorgniserregend, sondern vielleicht sogar explizit wünschenswert. Dies bedeutet,

dass Design Fiction andere Bedeutungen und Sinnzuschreibungen erzeugt als Science-Fiction. Offeriert wird keine Welt, sondern ein konkretes Ding, das nach der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) weder Mensch noch Objekt ist. An ihm können spezifische Techniken, die spezifische Nutzungen vorstrukturieren, trainiert werden. Sie «präformieren» unser Verhaltens- und Entscheidungsmuster und setzen bestimmte Verhältnisse zwischen uns und der Welt und zwischen uns und den Dingen, die wir nutzen, voraus (vgl. Maschewski und Nosthoff 2018). Als Nutzerin passe ich mein Verhalten dem Gegenstand und vorgegebenen Möglichkeiten an und gehe damit nach Latour eine «quasi-handelnde Formation» (Latour 1996: 47) ein. So entsteht ein «Hybrid-Akteur» (vgl. Latour 1998), ein Netzwerk aus dem Zusammenwirken von Mensch und Technik im Jetzt mit Blick auf die Zukunft. Diese Dimension der Mitwirkung der Dinge ist in Zeiten der Technologisierung und Digitalisierung relevanter denn je. Denn als Hybrid-Akteure bilden die spekulativen Gegenstände nicht nur die passive Kulisse für zukünftige menschliche Handlungen, spielen nicht nur eine Statistenrolle in einer imaginierten Science-Fiction-Welt, sondern greifen durch ihre reale Existenz schon im Heute in zukünftige Handlungen ein. Zwar determinieren die spekulativen Design-Objekte nicht das konkrete Handeln, aber sie «ermächtigen», «ermöglichen», «ermutigen», «erlauben», «legen nahe», «beeinflussen», «verhindern», «autorisieren» und «schliessen aus» (Latour 2007: 124).

Im Fokus der Design Fiction stehen nicht nur technische Innovation, wie die Arbeit «Kista» von Cheryl Graf zeigt, die sie im Rahmen eines Bachelormoduls



Cheryl Graf, Kista, Studienprojekt, BA Trends & Identity, ZHdK

bei Trends & Identity entwickelt hat (trendsandidentity.zhdk.ch). Kista ist ein fiktives Produkt von Ikea; ein Sarg zum Selbstzusammenbauen. Im Zentrum steht nicht der Sarg selbst, sondern eine Marketingkampagne, die sich «im Namen» des schwedischen Möbel- und Do-it-yourself-Giganten im öffentlichen Raum platziert. Ähnlich funktionieren auch die fiktiven Kampagnen für Erwachsenen-Jeans-Windeln von Levis oder für Schnabeltassen von Nespresso, die ich im Rahmen meiner angewandten Forschung (finalstudio.design) gestaltet habe, um eine Zukunft des Sterbens zu explorieren (sterbesettings.ch). Gearbeitet wird mit künstlerischen Strategien, wie Camouflage, Hacking, Fake, Bricolage, Störung, Dekontextualisierung, Übertreibung und Subversion. Der eine «faket» Kampagnen, der andere macht Robotor-Bricolagen oder nutzt das Mittel der Kontextverschiebung oder Imitation. Allesamt erforschen sie sozioökonomische Zukünfte des produktiven leistungsorientierten Lebens, die durch Schlaf, Alter, Krankheit und Tod durchbrochen werden. Die Designerin Natsuki Hayashi tut es ihnen und mir mit «Sincerely» gleich und befasst sich mit einem neuen Design der Sterbehilfe. Hayashi überschreitet dabei bewusst moralische, emotionale und rechtliche Grenzen, indem sie ein «Final-Cocktail-Kit», bestehend aus einer Tasse, einem Mixlöffel und einem Tablett kreiert. «VisorHood», ein weiteres Objekt aus der Serie, ist weniger spekulativ als diskursiv, denn es ermöglicht einen luxuriöseren Ausstieg aus dem Leben, indem sie einen bestehenden Tatbestand designt und materialisiert: Eine Überdosis Schlaftabletten nehmen und dann den Kopf mit einem Plastiksack bedecken, ist eine bestehende Suizidpraxis und wird durch die gestalterische Überhöhung verhandelbar. «Couple Hood» ist die Doppelsack-Variante, veredelt mit goldenen Ventilen, die die Zufuhr zur Gasflasche regelt und nahestehenden Personen ermöglicht, gemeinsam den selbstbestimmten Tod im Alter zu wählen (natsukihayashi.com). Spekulativ, kritisch oder diskursiv, die Grenzen von Design Fiction und Kunst weichen sich in Zeiten des Post-Materialismus auf. Was alle vorgestellten Gegenstände verbindet, ist nicht nur ein lebensweltlicher Zugang zur Welt, sondern auch, dass sie ausserhalb des Marktes stehen und eine «gesellschaftsdiagnostische Vogelperspektive» verlassen, die oft von oben herab Zukunftsvorstellungen vermarkten will. Sie nehmen stattdessen eine Perspektive von unten ein, die nach ethnografischen Massstäben unseren Umgang mit materialisierten Zukunftsvorstellungen eruiert (vgl. Dickel 2017). Dabei transportieren sie mit ihrer stofflichen Präsenz gesellschaftliche Visionen und verändern als Repräsentanten symbolischer Vorstellungen menschliches Handeln. Die leibhaftig erfahrbare Dinghaftigkeit steht hier bei im Zentrum, «bietet Lernchancen für den Handelnden und weist über ihren reinen Objektcharakter hinaus. [...] Ihre Stofflichkeit ist reine Metapher [...]. Doch als solche ist

die Stofflichkeit auch nicht zu vernachlässigen, denn der Trägerstoff drückt die Idee nicht nur aus, sondern formt sie mit» (Bosch 2015: 15). Diese Reduktion des Sozialen auf konkrete Umstände, Objekte und Materialitäten bringt eine andere und erweiterte Qualität der Zukunftsforschung hervor, indem sie im Sturzflug das abstrakte Terrain grosser Zukunftsbeschreibungen verlässt und mit mikroskopischem Blick den Umgang mit Zukunftsdingen erprobt. Damit sind materiale Zukunftsexploration ergänzend zu anderen Zukunftsforschungsmethoden nicht nur lebensweltlich relevant, sondern geradezu zukunftsnotwendig, da sie sinnlich wahrnehmbare Zugänge schaffen, die nicht selten aus den rational gesteuerten sozioökonomischen und politischen Innovationsagenden von Zukunftsforschenden rutschen, die an White Boards in urbanen Sitzungsräumen die Funktionswerte zukünftiger Gesellschaften «post-sozial» (Dickel 2017) und «gegenstandslos» extrapolieren.

#### **ABSTRACT:**

#### **FUTURE. PLEASE TOUCH! ABOUT SPECULATIVE DESIGN IN THE AGE OF POST-MATERIALISM**

If scientific statements are made about the future, they are usually made visible as text, pictures, posters – people's cognitive abilities move into focus, emotions tend to be switched off. Speculative design, on the other hand, is different, as it aims to make visions of the future tangible and tangible. Speculative objects, such as the «End of Life Care Machine», aim to question or even disturb existing discourses about the future. Bitten Stetter pleads for supplementing futurology with this approach, because it is relevant to the world of life and virtually necessary for the future.

Keywords: Speculative Design, Critical Design, Design Fiction, End of Life Care Machine, Post-Materialism



---

**Bitten Stetter**

---

Prof. Bitten Stetter ist diplomierte selbständige Designerin und Trendexperte und Professorin für Trends & Identity. Sie leitet das Masterprogramm Trends & Identity im Master of Arts in Design an der Zürcher Hochschule der Künste, ist Mitglied des Institutes für Designforschung und Leiterin der Forschung innerhalb der Fachrichtung. Sie forscht und gestaltet zum Thema Tod und Design und baut den Forschungsschwerpunkt Care Futures mit auf. [bitten.stetter@zhdk.ch](mailto:bitten.stetter@zhdk.ch)

---

**Referenzen**

---

Bell, Wendell (2009): *Foundations of Future Studies: History, Purposes, and Knowledge* (5th ed.). Human Science for a New Era, Vol. 1. New Brunswick: Transaction Publishers.

Bosch, Aida (2015): *Sinnlichkeit, Materialität, Symbolik*, in: Stephan Moebius, Sophia Prinz (Hg.): *Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs*. Bielefeld: transcript.

Dickel, Sascha (2017): *Irritating Objects. Accessing the future with Prototypes*, in: BEHEMOTHA Journal on Civilisation 2017 Volume 10 Issue No. 1. Freiburg: E-Journal.

Dunne, Anthony und Raby Fiona (2013): *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts: MIT Publishers.

Heinrich, Kasper (2017): «Stille Reserven»: *Enthält Spuren von Gefühlen*. Zeit-Online. <https://www.zeit.de/kultur/film/2017-04/stille-reserven-kino-valentin-hitz> (2. Juni 2020).

Jelden, Jörg (2017): *Design Fiction: Wieso man Produkte entwickelt, die keiner kaufen soll*. <https://komfortzonen.de/design-fiction>. (3. Juni 2020).

Knorr-Cetina, Karin (1998): *Sozialität mit Objekten. Soziale Beziehungen in posttraditionalen Wissensgesellschaften*, in: Werner Rammert (Hg.): *Technik und Sozialtheorie*. Frankfurt a. M., New York: Campus.

Kreibich, Rof (2006): *Zukunftsforschung. Arbeitsbericht Nr. 23/2006*. Berlin: IZT

Latour, Bruno (2010): *Ein Versuch, das «Kompositionistische Manifest» zu schreiben*, in: Telepolis.

Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Latour, Bruno (1998): *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.

Latour, Bruno (1996): «*Der Berliner Schlüssel*», in: Ders.: *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, Berlin: Akademie Verlag.

Maschewski, Felix und Anna-Verena Nosthoff (2019): *Netzwerkaffekte*, in: Rainer Mühlhoff, Anja Breljak und Jan Slaby (Hg.): *Affekt – Macht – Netz: Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.

Steinmüller, Karlheinz (2012): *Methoden und methodologische Grundlagen der Zukunftsforschung. Daten-basierte Verfahren / Szenariotechnik*. Presentation. Berlin: Freie Universität: Institut Future.

Steinmüller, Karlheinz (1995): *Gestaltbare Zukünfte: Zukunftsforschung und Science Fiction*, in: Werkstattbericht 13. Gelsenkirchen: Sekretariat für Zukunftsforschung.

von Borries, Friedrich (2016): *Weltenentwerfen – Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp.