

# HORIZONTE ERWEITERN PERSPEKTIVEN ÄNDERN

LÄNDLICHE RÄUME ALS INNOVATIONSRÄUME VERSTEHEN UND FÖRDERN

*Fabian Schroth, Martina Schraudner (Hrsg.)*



## »SCHNITTSTELLENGESTALTUNG IST ZUKUNFTSKOMPETENZ« EIN GESPRÄCH ZUR ROLLE VON DESIGN UND TEXTGESTALTUNG IN TRANSFERPROZESSEN

Textgestaltung, Design und Visuelle Kommunikation wurden im Rahmen des Forschungsprojekts *Horizonte erweitern* eingesetzt, um Bedarfe zu erheben, Ergebnisse anschaulich zu vermitteln und ländliche Zukünfte mit einem breiten Publikum zu diskutieren. Welchen Mehrwert bieten designbasierte Methoden und Gestaltung in raumbezogener Forschung und Wissenschaftskommunikation? Im Folgenden tauschen sich Gesine Last (Texterin, GL), Ronja Ullrich (Designerin, RU) und Florian Paschke (Visuelle Kommunikation, FP) aus: Wie haben sie diese interdisziplinäre Kollaboration mit Gesellschaftsbezug erlebt? Was haben sie im Prozessverlauf und auf den Reisen durch drei Modellregionen gelernt?

### ZUKUNFTSPARCOURS

**RU** — Wir haben ein neues Format entwickelt, das Zukunftsszenarien, Design, Technologien und gesellschaftliche Trends verbindet: Den Design-Parcours durch`s Dorf.

**FP** — Wir wollten ländliche Zukünfte dort verhandeln, wo sie sich entfalten – und vor Ort die Menschen treffen, die interessiert sind, ihren Lebensraum von heute und morgen mitzugestalten.

**GL** — Designmethoden ermöglichen dabei einen chancenorientierten Blick auf die Zukunft. Über die Grenzen der Sprache hinaus fördern sie Dialog.

**RU** — Uns war es wichtig, mögliche Zukünfte mit dem täglichen Erleben der Menschen und den lokalen Gegebenheiten zu verknüpfen.

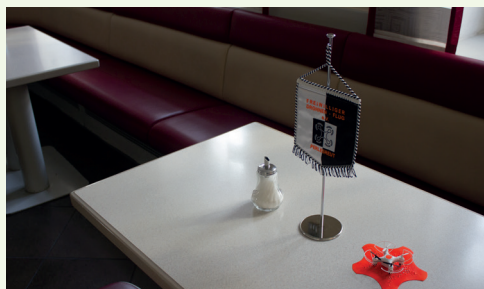


ABBILDUNG 14 —  
Vereinswimpel  
Freiwillige Drohnen e.V.

**FP** — Dazu mussten wir zunächst verstehen: Was ist das Besondere des Ortes? Was sind Ankerpunkte, von denen aus wir in die Zukunft reisen können?

**RU** — Vertraute Stellvertreterobjekte waren dabei ein Ausgangspunkt der Gestaltung, da sie bei den Menschen keine Berührungängste auslösen.

**GL** — Zum Beispiel Vereinswimpel, die kennt jeder und sie dürfen an keinem Stammtisch fehlen.

**RU** — Wir haben unsere eigenen Wimpel für den fiktiven *Freiwillige Drohnen e.V.* bestickt.

ABBILDUNGEN 15-17 —  
Impressionen vom  
Zukunftsparcours



**GL** — Unter einer alten Dorflinde haben wir uns versammelt, um dort mit den Teilnehmenden über neue Gemeinschaftsorte nachzudenken. Ein schönes Bild!

**FP** — Es war spannend zu beobachten, wie sich während des Parcours immer wieder Passant\*innen mit ihren Ideen einbringen wollten.

**RU** — Unsere Design-Interventionen stiften neue Kooperationen vor Ort. Da spricht dann wirklich jede mit jedem.

**GL** — Denkt an unsere Station zum Thema »mitwachsende Wohnformen«: Es ist schon ein Ereignis der besonderen Art, wenn man im Büro des Bürgermeisters Riesensballons mit einem Laubbläser aus dem Fenster pustet.

**FP** — Auch Multimedialität war ein wichtiges Thema ...

**GL** — Ja – ob aufblasbares Objekt, Video, Hörspiel oder interaktive Installation: Wir haben mit Materialien und Spieldaufforderungen experimentiert, die zum Mitmachen und Weiterdenken animieren.

**RU** — Design aktiviert. Es kann Reibung erzeugen und Diskussionen anregen. Hier interessiert uns der »Design for Debate«-Ansatz.

**GL** — Auf unserem Spaziergang durchs Dorf haben wir überraschende Schau-fenster in die Zukunft gestaltet, die alle Sinne ansprechen.

**FP** — Dabei spielte natürlich auch Neugier eine wichtige Rolle: Was wartet hinter der nächsten Ecke? Und was passiert als Nächstes?

**GL** — Die spekulativen Objekte haben wir im Dorf jeweils thematisch verknüpft. So fand sich der zukunftsweisende Fahrkartenautomat, der individuelle Mobilitätsempfehlungen ausspuckt, in der Nähe der Bushaltestelle.



ABBILDUNGEN 18-19 (rechts) — Spekulative Installation zur regionalen Wertschöpfung

ABBILDUNG 20 (links) — Zukunftsspiel

**RU** — Im lokalen Biomarkt haben wir mit einer spekulativen Installation über regionale Wertschöpfung nachgedacht. Inmitten von regionalen Produkten fiel das vielen leichter als in einer neutralen Umgebung.

**GL** — Das Ganze hat neue Diskussionen unter den Dorfbewohner\*innen getriggert: Wollen wir das jetzt echt so? Oder nicht doch ganz anders?

**FP** — Auch Café, Apotheke, Optiker, Seniorenresidenz, Versicherungsbüro und Schule wurden thematisch bespielt. Wir haben wirklich das gesamte Dorf bewegt.

**RU** — Denkt doch auch noch mal an den Feuerwehrwagen mit SciFi-Hörspiel auf dem Marktplatz. Das war ein Highlight!

**GL** — Nicht nur für uns, sondern auch für den freiwilligen Feuerwehrmann, der die Station betreute ...

**RU** — Auch der Zufall war immer wieder Mitspieler ...

**FP** — ... wie der Akkordeonspieler am Brunnen, der spontan für Live-Musik gesorgt hat ...

**RU** — Anhand unserer Interventionen wurden Chancen, Schätze und Herausforderungen der Modellregionen lebendig verhandelt. Dabei entstanden neue Lösungen wie der lokale Wertschöpfungs-Automat oder der Lern-Genuss-Wanderweg.

**GL** — So ein Prozess ist naturgemäß kommunikationsintensiv. Hier haben unsere bestens vernetzten Ansprechpartner\*innen in den Regionen sehr geholfen.

**FP** — Die haben vor Ort viele Kontakte vermittelt und Türen geöffnet.

**GL** — Sie haben uns auch sensibilisiert für lokale Traditionen, Werte und Konfliktlinien – und auch mal Dialekt für uns aufgeschlüsselt.

## GESTALTUNG ZUKUNFTSSPIEL

**FP** — Welches Potenzial haben neue Technologien und soziale Innovationen für ländliche Räume? Spannend war hier die Kooperation mit dem Fraunhofer INT. Die haben das Zukunftsspiel entwickelt, für das wir die Materialien wie Spielfeld und Karten gestaltet haben.

**RU** — Das Zukunftsspiel (s. Kapitel 6) versetzte die Teilnehmer\*innen in die Lage, auf kooperative Weise die Zukunft ihrer Region zu reflektieren und für gewählte Zukunftsmissionen gemeinsam strategische Entscheidungen zu treffen.

**FP** — Was ist die Spiellogik? Was erleben die Spieler\*innen? Wir haben uns beispielsweise bewusst für wabenförmige Spielkarten entschieden, damit es mehr Wahl- und Anlegemöglichkeiten gibt.

**RU** — Interessant waren die Lernschleifen: Beim ersten Probelauf haben wir festgestellt, dass allein Icon und Titel der Technologie noch nicht ausreichen für die Spielkarten: Es brauchte zusätzlich eine verständliche Kurzbeschreibung dessen, was eine neue Technologie leisten kann, um damit wirklich spielen zu können.

**GL** — Ja. Die Übersetzung von wissenschaftlichen Technologie-Listen in eine zugängliche Sprache war interessant. Dabei haben wir uns zusammen mit dem INT gefragt: Was ist das Potenzial einer neuen Technologie? Was wird damit künftig möglich sein?

**FP** — Diese inhaltliche Verdichtung hat uns geholfen, Technologien als Werkzeugkarten zu beschreiben, mit denen die Spieler\*innen ihre gewünschte Zukunftsmission erfolgreich bestreiten können.

**RU** — Das ist ein wichtiger Punkt. Meine Wahrnehmung ist, dass Übersetzer\*innen und Vermittler\*innen zwischen Disziplinen, Forschungsfeldern und gesellschaftlichen Gruppierungen an Bedeutung gewinnen.

**GL** — Das Potenzial ist enorm. Da ist gerade mal die Spitze des Eisbergs erkundet, also für uns noch ganz viel möglich. »Schnittstellengestaltung« ist eine Zukunftskompetenz.

**RU** — Gestaltung – von Texten über Interaktionen bis hin zu Bildern und Prozessen – kann hier einen wertvollen Beitrag leisten.

**GL** — Eine wichtige Erfahrung ist auch, dass neue Formate und Narrationen Menschen querbeet miteinander ins Gespräch bringen und so den Horizont für gemeinsame Zukunftsvisionen öffnen.





**HERAUSGEBER\*IN:**

Fabian Schroth, Martina Schraudner (Fraunhofer CeRRI)

**REDAKTION:** Gesine Last, Fabian Schroth

**GESTALTUNG:** Florian Paschke, Sandra Riedel

**ILLUSTRATION (COVER):** Sandra Riedel

**DRUCKEREI:** Fraunhofer Verlag

**ABBILDUNGEN:** **Kapitel I:** Abb.1-2, © Fraunhofer CeRRI; **Kapitel II:** Abb.1, © Fraunhofer CeRRI; Abb.2 © Leibniz-Institut für Länderkunde IfL; **KAPITEL III:** Abb. Fallstudie Uslarer, © Uslarer Badeland eG; Abb. 1, Genossenschaftsgründungen © Martens, K. Abb.Fallstudie Schlöben, © Gemeinde Schlöben; Abb. Fallstudie SuB © Senioren- und Bürgerzentrum (SuB); Abb. Fallstudie Agrargenossenschaft Brunow eG, © A. Wolff; **Kapitel IV:** Abb.1-3, © Institut für Sozialinnovation, ISI-nova e.V.; Abb. 3, © Theresa Martens; **Kapitel IV:** Abb.1-20 © Fraunhofer CeRRI; **Kapitel VI:** Abb.1-18 © Fraunhofer-Institut für Naturwissenschaftlich-Technische Trendanalysen (INT)

**KONTAKT:**

Prof. Dr. Martina Schraudner

Center for Responsible Research and Innovation (CeRRI) des Fraunhofer IAO

Hardenbergstraße 20

10623 Berlin

Telefon: + 49 (0) 30 / 680 796 90

[www.cerri.fraunhofer.de](http://www.cerri.fraunhofer.de)

© Center for Responsible Research and Innovation (CeRRI) des Fraunhofer IAO, 2020

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist einschließlich aller seiner Teile urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die über die engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes hinausgeht, ist ohne schriftliche Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Speicherung in elektronischen Systemen. Die Wiedergabe von Warenbezeichnungen und Handelsnamen in diesem Buch berechtigt nicht zu der Annahme, dass solche Bezeichnungen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und deshalb von jedermann benutzt werden dürften. Soweit in diesem Werk direkt oder indirekt auf Gesetze, Vorschriften oder Richtlinien (z.B. DIN, VDI) Bezug genommen oder aus ihnen zitiert worden ist, kann der Verlag keine Gewähr für Richtigkeit, Vollständigkeit oder Aktualität übernehmen.

Das dieser Publikation zugrunde liegende Projekt »Horizonte erweitern – Perspektiven ändern« mit dem Förderkennzeichen 01101704 wurde vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

