

Digital Design Jahrbuch 2023

BAUHAUS

bitkom

Herausgeber

Bitkom e.V.
Albrechtstraße 10
10117 Berlin
T 030 27576-0
bitkom@bitkom.org
www.bitkom.org

Ansprechpartner

Dr. Frank Termer | Bitkom e.V.
T 030 27576-232 | f.termer@bitkom.org

Verantwortliches Bitkom-Gremium

AK Digital Design

Layout

Anna Stolz | Bitkom e.V.

Titelbild

Dr. Frank Termer | Bitkom e.V.

Copyright

Bitkom 2023

Diese Publikation stellt eine allgemeine unverbindliche Information dar. Die Inhalte spiegeln die Auffassung im Bitkom zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wider. Obwohl die Informationen mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt wurden, besteht kein Anspruch auf sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und/oder Aktualität, insbesondere kann diese Publikation nicht den besonderen Umständen des Einzelfalles Rechnung tragen. Eine Verwendung liegt daher in der eigenen Verantwortung des Lesers. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Alle Rechte, auch der auszugsweisen Vervielfältigung, liegen beim Bitkom.

»Das Leben währt länger als die Schönheit«

Georg-Christof Bertsch, Inhaber BERTSCH.Brand
Consultants, Frankfurt am Main

Auszug aus dem »Jahrbuch Digital Design 2023«

Das vollständige Jahrbuch finden Sie unter:

↗ <https://www.bitkom.org/Digital-Design-Jahrbuch-2023>

»Das Leben währt länger als die Schönheit«¹

Georg-Christof Bertsch, Inhaber BERTSCH.Brand Consultants,
Frankfurt am Main

KI sollten wir als neue Kollegin in der Designwelt verstehen, die dann sehr produktiv sein kann, wenn wir gut mit ihr interagieren. Im Silicon Valley sprechen sich einige gegen unregulierte KI-Entwicklung aus, obwohl sie normalerweise für Deregulierung sind. China plant KI zur Kontrolle der Bevölkerung, während Europa demokratische Prinzipien wahren muss. Maschinen übertreffen Menschen in der Ideenfindung, aber menschliches Verständnis der sozialen Implikationen und unsere Körperlichkeit bleiben unersetzlich. Regulierung einerseits und verantwortungsbewusstes Handeln andererseits sind die entscheidenden Säulen. Wir müssen im digitale Design stets alle Handlungen in ihrem planetaren Kontext bedenken.

Die neue Kollegin KI

»Wir Gestalter:innen haben eine neue Kollegin, KI genannt.« Das sagt Erik Spiekermann². Erik Spiekermann ist vielleicht DIE lebende Typografie-Legende überhaupt. Gründer von Metadesign, Fontshop und EdenSpiekermann. Er hat recht: KI ist für uns Menschen in der Designwelt kein Feind, aber auch kein Freund. KI ist eine NEUE KOLLEGIN. Eine neue Kollegin, das ist jemand, dem wir mit einer gewissen Distanz, mit Respekt, mit etwas Zurückhaltung begegnen. Eine Person, die wir künftig jeden Morgen treffen werden. Und die, in Zusammenarbeit mit uns, zur Produktivität der Firma beitragen muss. Wir müssen uns, angesichts der Möglichkeiten, die wir von der »neuen Kollegin« in die Hand bekommen fragen, was wir mit ihr KONSTRUKTIVES machen können.

¹ Nach: FAUSER, Jörg (1979): Trotzki, Goethe und das Glück. München: Rogner & Bernhard, p.25

² Erik Spiekermann, Gestalter, Typograf, Autor, Hacking Gutenberg: p98a.berlin im Kommentar zu Design und KI von ENGENHARDT/LÖWE a.a.O.

Disruption?

Nun haben wir sie also, die Disruption, von der das Silicon Valley uns seit Jahrzehnten vor-schwärmt. Und wer warf sich ihr in den Weg? Die Ikonen des Silicon Valley, Elon Musk, Steve Wozniak etc. mit ihrem Moratorium, also einer von vielen Autor:innen unterzeichneten Erklärung, dass diese Entwicklung so nicht weitergehen könne. Das mit der KI solle alles, zumindest für 6 Monate, gestoppt, erstmal reguliert werden.³ Zwei Wochen danach blies Musk übrigens – ohne den geringsten Skrupel bzgl. irgendwelcher Widersprüche mit sich selbst, zur Aufholjagd auf Open AI und Chat GPT.

Diejenigen, die offen eingestehen, dass sie kontrollieren wollen – zum Beispiel die Kommunistische Partei der Volksrepublik China – haben kein Problem mit KI. Sie werden sie planvoll nutzen, um sie zur Kontrolle und Unterdrückung der Bevölkerung einzusetzen. Harald Welzer hat diese chinesische Strategie bereits 2016 in seinem Buch »Die smarte Diktatur. Der Angriff auf unsere Freiheit«⁴ ausgeführt, von Sozialen Kreditpunkten über das freiwillige Registrieren bei biometrische Kontrollsystemen. Welzer nennt das »Selbstzwangstechnologien«.

Da sind wir also wieder bei der vom französischen Präsidenten Emmanuel Macron bereits 2018 in der Zeitschrift WIRED⁵ geforderten ZWISCHEN-Position, die Europa einnehmen muss. Denn wir haben keine Ahnung, in welche Richtung sich die USA vor dem Hintergrund der libertären, zunehmend rassistischen Entwicklung bewegen. Aber wir **wissen**, dass sich in China, im Hinblick auf den 100 Jahre Plan Xi Jinping – also zur 100 Jahrfeier der Gründung der Volksrepublik in 2049, noch vieles in die falsche Richtung entwickeln wird.

Hier sind Institute wie das von Katharina Zweig geleitete Algorithm Accountability Lab⁶ an der TU Kaiserslautern die richtige, europäische Antwort. Eine Antwort im Sinne des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland und der UN-Menschenrechts-Charta. Hier geht es um Rechenschaftspflicht, also den nachvollziehbaren Nachweis, warum eine KI eine Entscheidung getroffen hat. Es kann dabei nicht um das Stoppen der KI gehen, sondern um die Transparenz, die vom Silikon Valley aus Copyrightgründen und von der Kommunistischen Partei Chinas aus Kontrollgründen verweigert wird. Darum geht es in jenem, dem Europäischen Parlament vorliegenden *AI-Act*⁷, dessen Weiterleitung an die nationalen Parlamente am 28.4. beschlossen wurde. KI soll damit künftig nach Risikostufen eingeteilt bewertet werden. Einer der *Erfinder* der KI, Yoshua Bengio, sagt nicht umsonst: »Das Problem ist, dass KI unsere Demokratien sehr viel schneller destabilisieren könnte.«⁸

3 Computerwoche: Offener Brief von Musk und anderen Tech-Größen 6 Monate Moratorium für KI-Entwicklung
 ↗ <https://www.computerwoche.de/a/6-monate-moratorium-fuer-ki-entwicklung,3614169> (Zugriff 13.4.2023)

4 WELZER, Harald (2016): Die smarte Diktatur. Der Angriff auf unsere Freiheit. Frankfurt am Main: S. Fischer. p.43 ff

5 MACRON, Emmanuel im Gespräch mit THOMPSON, Nicholas (2018): ↗ <https://www.wired.com/story/emmanuel-macron-talks-to-wired-about-frances-ai-strategy/> (Zugriff 13.4.2023)

6 Seite des Instituts: ↗ <https://aalab.informatik.uni-kl.de/> (Zugriff 13.4.2023)

7 Ein europäischer Ansatz für künstliche Intelligenz ↗ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/de/policies/european-approach-artificial-intelligence> (Abruf 13.4.23)

8 Die Zeit 13.4.2023, p. 43

Mensch-Maschine-Vergleich

Doch zurück zur aktuellen Malaise. Da sitzen wir nun mit unserem Midjourney 5+, ChatGPT, DALL-E und Stable Diffusion. Das Beste was ich zu den Konsequenzen der AI für die kreative Arbeit gelesen habe, stammt aus der Feder von Thomas Immich, der in seinem Blog am 28. März 2023⁹ eine umfassende Darstellung sowohl der jüngsten Verbesserungen in der kreativen künstliche Intelligenz geschrieben hat, als auch eine Gegenüberstellung dessen, was Menschen und Maschinen können. Es ergänzt die glänzende Einführung von Marc Engenhardt und Sebastian Löwe¹⁰ in Design & KI um relevante Punkte.

Insbesondere hat er darauf hingewiesen, dass das, was wir bis vor kurzem noch für unangreifbar gehalten haben, nämlich die Ideenfindung, von Maschinen eindeutig besser bewältigt wird als von Menschen. Sie sind nicht eitel, hängen nicht an ersten Lösungen.

Die Hoffnung liegt laut Thomas darin, die Verarbeitung einer Unmenge von maschinengenerierten Ideen nutzer-zentrierter und damit menschlicher werden zu lassen. Menschlicher als dies eine Maschine ohne Hilfe jemals könnte, denn es braucht Menschen, um die tatsächlichen Nuancen von Anforderungen und Problemen verstehen und artikulieren zu können.

Wir müssen uns fragen welche menschlichen **Werke** wir aus den unendlich vielen von Maschinen generierten Ideen kreieren wollen. Dabei wird der Begriff des *Œuvres* im Sinne der klassischen Renaissance – Konzeption einer *opera* wichtig. Wir konkurrieren also mit der Maschine nicht mehr um die Idee, ohnehin nicht mehr um das fotorealistische Finish, sondern um das WERK, welches u. a. aus den Ergebnissen der Maschine konstruiert wird. Es geht um die Regie über all die Resultate, die von der Maschine geschaffen wurden. Verantwortungsvolle Autorenschaft des Einzelnen verunmöglicht das Abschieben der Verantwortung auf eine diffuse Gruppenverantwortung.

Nun wieder zu den Auswirkungen der KI. Die Fähigkeit, die lange Jahre als eine Domäne besonders begabter Grafiker:innen galt, gewissermaßen eine Königsdisziplin, die Fähigkeit zur kreativen **Illustration**, scheint an die Maschine verloren zu sein. Nicht verloren ist aber die Geschichte und Interaktion, die erzählt wird. Holger Volland hat in seinem 2018 erschienene Buch »Die kreative Macht der Maschine«¹¹ bereits darauf hingewiesen, dass auch die Narration uns abgenommen werden könnte. Dies mag sein – solange sie eine lineare Narration ist. Auch hier führt die prinzipiell *multisensorische*, nur in der allseitigen analogen Präsenz mehrerer Menschen erlebbare Kommunikationssituation zu weit mehr als eine Maschine kann, da sie an ihre Digitalität gebunden bleiben wird.

9 IMMICH, Thomas 28.3.23 UX trifft auf KI – Sind Designer mit ihren Ideen noch zu retten? ↗ <https://www.centigrade.de/blog/ux-trifft-auf-ki/> (Abruf am 13.4.2023)

10 ENGENHART, Marc / LÖWE, Sebastian (2022): Design und künstliche Intelligenz. Theoretische und praktische Grundlagen der Gestaltung mit maschinell lernenden Systemen. Basel, Berlin, Boston: Birkhäuser. Das Buch wurde von Jochen Denzinger in ndion grundlegende kritisiert. Design mit KI und Design für KI in: ↗ <https://ndion.de/de/design-mit-ki-und-design-fuer-ki/> 30.6.2023 Ich nehme es dennoch gerne als Referenz für eine gute Einführung.

11 VOLLAND, Holger (2018): Die kreative Macht der Maschinen. Warum künstliche Intelligenzen bestimmen, was wir morgen fühlen und denken. Weinheim: Beltz

Die Wochenzeitung *Die Zeit*, die in der Ausgabe vom 13. April titelt, »Künstliche Intelligenz: was kann der Mensch besser?« Diese Frage scheint mir völlig am Thema vorbei zu gehen, denn sie ist so ähnlich wie die Frage: »Wie kann der Mensch besser 8 mm Löcher in eine Betonwand bohren als eine Hilti-Bohrmaschine?« Natürlich gar nicht. Allein der Leistungsvergleich zwischen den Menschen und der Maschine scheint mir absurd. Es ist so, als würden wir uns immer noch in den Kampf zwischen dem amerikanischen Tunnelbauarbeiter John Henry und einem Dampfhammer im 19. Jh. befinden, mit der Frage: Wer kann schneller Löcher in den Felsen hauen? Schon damals war der Vergleich unsinnig, den John Henry war EIN Mensch, während es mehrere Maschinenführer, also ein ganzes Team, UND die Maschine gegen ihn standen. So ähnlich sieht das heute auch aus. Hinter der Maschine stehen riesige Teams und diese werden mit dem einzelnen Menschen verglichen. Etwas unfair und daher nutzlos, wie ich finde.¹²

Nun müssen wir viel eher fragen: Wo liegt die Verantwortung in Hinblick auf die Konsequenzen der KI? Ganz klar bei uns, wir müssen die Augen offen halten, oder wie Niklas Luhmann systemtheoretisch formuliert: »Stimmt das«, was gesendet wird, oder ist es durch ein besonderes Sendungs-Bewusstsein ausgewählt, stilisiert, verfälscht, erfunden? Von dieser Frage kommen wir nicht mehr los. Sie wird uns leiten. **Stimmt das?** Somit das Ende der Naivität. Hier kann man sich aber nur durch Beobachtung von Beobachtungen, einschließlich eigener Beobachtungen, helfen.¹³

Das wahre Zuhause ist dein Körper

Mit dem Blick auf dem Titel meines Textes »Das Leben währt länger als die Schönheit«, komme ich zu dem Punkt der Frage, was denn eigentlich so ATTRAKTIV ist, so dass wir es haben möchten. Der menschliche Geschmack ist sehr flüchtig, äußerst anspruchsvoll, er langweilt sich schnell. Er lässt sich nicht durch eine einfach beschleunigte Folge von Bildern befriedigen. Wirklich attraktiv ist letztlich nicht das perfekt Wiederholte, sondern nur das vollständig Unerwartete. Etwas, das aus generativen Systemen stammt, die zunächst mit Informationen gefüttert werden müssen, hat eine gewisse Begrenztheit in seiner Unerwartbarkeit. Die Schönheit, die Oberfläche ist überdies nur ein Teil des Attraktiven. Das darunter liegende Organische, das nicht Berechenbare, zu tiefst Menschliche ist im Allgemeinen nicht nur nicht schön, sondern es ist insbesondere nicht kalkulierbar. Aber es ist das eigentliche Leben.

Dieses Leben selbst ist das, worum es uns letztlich geht, zum Beispiel zeugen zu können, gebären zu können. Die natürlichen Kreisläufe wahrnehmen zu können. Dies sind die eigentlichen Grundlagen des Lebens. Diese Grundlagen währen länger als die oberflächliche Schönheit. Es sind die Grundlagen des Körpers, oder wie die Künstlerin Marina Abramović sagt: »Wohnungen, Länder, Staaten sind unwichtig. Orte können wechseln, das wahre Zuhause, ist dein Körper«.¹⁴

12 Erik Spiekermann, Gestalter, Typograf, Autor, Hacking Gutenberg: p98a.berlin im Kommentar zu Design und KI von ENGENHARDT/LÖWE a.a.O.

13 LUHMANN, Niklas (1997): Die Gesellschaft der Gesellschaft. 2 Bände. Frankfurt am Main: suhrkamp p.31

14 Zeitmagazin 13.4.2023, p.98

Im größeren Maßstab sollten wir uns auf die prinzipielle Kontingenz einstellen, im Sinne von Harald Welzers Buch. »Alle könnte anders sein.« Beziehungsweise auf die von Jenny Holzer paraphrasierte Binsenweisheit »Remember you always have the freedom of choice.« »Remember you always have a choice.«

Arbeit mit mehreren Zukünften

Konkreter denke für uns an die prinzipielle Arbeit mit mehreren Zukünften, allerdings jenseits der klassischen, auf der Gaußschen Glockenkurve aufbauenden Szenario-Methodik von Kees van der Heijden, die er seit den 60ern für Shell entwickelt hat¹⁵.

Mir hier geht es vielmehr um das von dem Designtheoretiker und -Philosophen Tony Fry in 2018 etablierte Design Futuring. Was ist das? in Abgrenzung zum Design Thinking der Stanford d-school und IDEO/Hasso Plattner Institut.

Design Futuring kann uns, wie Benedikt Groß und Eileen Mandir es 2022 definieren¹⁶, gerade bei der hier besprochenen Frage wirklich helfen: mit unseren Methoden. Es kann uns sowohl von Dystopien als auch von Depressionen fernhalten. Es kann Entscheider:innen helfen, eine gute Zukunft zu befördern in Zusammenarbeit mit uns.

Daher hier noch ein paar Worte zu Design Futuring nach »Zukünfte gestalten« aus dem erwähnten Buch: »Design Futuring« ist ein neues Wirkungsfeld für Gestalter:innen, dessen zentraler Auftrag lautet: Stakeholder:innen aus allen Bereichen der Gesellschaft mit den Mitteln des Design zu befähigen, sich unterschiedliche (wünschenswerte) Zukünfte vorzustellen und verhandeln zu können. (...)»¹⁷

Im Design Futuring geht es nicht um eindeutige Prognosen, sondern um mögliche Zukunftsszenarien, die viele Bereiche unserer Gesellschaft, unserer Geschäftsmodelle, unseres Konsumverhaltens bis hin zu unseren Lebensentwürfen umfassen. Die Fähigkeit, verschiedene Zukunftsszenarien greifbar und erlebbar zu gestalten, ist Grundlage, um ein wünschenswertes Zukunftsbild zu verhandeln. Am Ende des Design-Futuring-Prozesses stehen oft keine fertigen Produkte oder konkrete Lösungen. Sondern Handlungsempfehlungen und Taktiken, um eine Strategie abzuleiten, die die Beteiligten auf den Weg in eine wünschenswerte Zukunft führt.

Ich möchte hier vor allem das Gemeinwohl-Prinzip nennen, nicht nur Christian Felbers »Gemeinwohl-Ökonomie«¹⁸, sondern auch die von Studierenden massiv geforderte Frage nach dem so genannten Public Value der Designbildung, die sie durch das Studium erwerben, also was bringt das, was ich hier lerne, der **Gesellschaft**.¹⁹ Das ist eine der vielen Fragen, die die ganz Jungen stellen, die Generation Greta.

¹⁵ HEIJDEN, Kees van der (2005): Scenarios. The art of strategic conversation. West Sussex: Wiley

¹⁶ GROSS, Benedikt / MANDIR, Eileen (2022): Zukünfte gestalten. Spekulation - Kritik - Innovation. Mit Design Futuring Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln. Mainz: Hermann Schmidt

¹⁷ GROSS/MANDIR a.a.O. p. 242f

¹⁸ FELBER, Christian (2021): Gemeinwohlökonomie. München: Piper Verlag, 6. Aufl.

¹⁹ BÖNINGER, Christoph, DIEFENTHALER, Annette, FRENKLER, Fritz, SPITZ, Rene. Hrg. (2023) Designstudium Deutschland 2023. Ein Beitrag zum Public Value. Stuttgart: avEdition

Die gesellschaftliche und planetare Tragweite der entwickelten digitalen Produkte und Services rückt in den Mittelpunkt des Schaffens. Unsere eigene biologische Existenz sollte der Leitstern sein.

Abschließend vier Thesen zur Diskussion:

Das, was wir in der digitalen Gestaltung »kreativ« nennen, sollte einer völligen Neudefinition unterzogen werden – oder der Begriff wird wertlos.

Unsere Kreativität muss sich mehr an der Komplexität des *Werkes*, seiner unberechenbaren Dynamik im Sinne einer Kybernetik zweiter Ordnung orientieren. KI kann zu diesem Werk BEITRAGEN.

Was KIs schaffen können, hat aktuell mit den Grundlagen / Tatsachen des Lebens noch wenig bis nichts zu tun. Es muss uns um unsere Körper, die einzige Heimat, die wir haben, gehen.

Daher müssen wir um den Erhalt der Biodiversität kämpfen, denn wir selbst bestehen aus einem hochkomplexen Biom-Gemisch in einer hochkomplexen Umwelt.



Abbildung 1: Still aus einer zweistündige CGI-Animation, die Christoph Grünberger dem Autoren für einen Vortrag zur Verfügung gestellt hat. Die individuelle Autorenschaft bleibt relevant. Der Inhalt ist so hyperkomplex codiert durch die zahllosen kulturellen Verknüpfungen des/der Autor:innen in verschiedenen Welten, Europa, USA, Musik, Werbung, Kunst.

Danksagung

Für die vielen Diskussionen während der Arbeit an diesem Text möchte ich mich bei Thomas Immich, Dr. Kim Lauenroth, Prof. Dr. Thilo Schwer und Christoph Grünberger bedanken.

Bitkom vertritt mehr als 2.200 Mitgliedsunternehmen aus der digitalen Wirtschaft. Sie erzielen allein mit IT- und Telekommunikationsleistungen jährlich Umsätze von 190 Milliarden Euro, darunter Exporte in Höhe von 50 Milliarden Euro. Die Bitkom-Mitglieder beschäftigen in Deutschland mehr als 2 Millionen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Zu den Mitgliedern zählen mehr als 1.000 Mittelständler, über 500 Startups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Geräte und Bauteile her, sind im Bereich der digitalen Medien tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 80 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils 8 Prozent kommen aus Europa und den USA, 4 Prozent aus anderen Regionen. Bitkom fördert und treibt die digitale Transformation der deutschen Wirtschaft und setzt sich für eine breite gesellschaftliche Teilhabe an den digitalen Entwicklungen ein. Ziel ist es, Deutschland zu einem weltweit führenden Digitalstandort zu machen.

Bitkom e.V.

Albrechtstraße 10
10117 Berlin
T 030 27576-0
bitkom@bitkom.org

bitkom.org

bitkom