

Tom Bieling

Experiment und Versprechen.

Über die Entgrenzung des Denkens

Jedem Experiment, vermutlich jedem Gedanken wohnt ein spekulatives Moment inne bzw. geht diesem voraus. Das erhoffte Versprechen einer Antwort, einer Lösung, eines Beweises, baut somit auf einer Idee des gedanklichen Auswuchses, vielleicht des Wahnwitzes, des Waghalsigen oder Irrsinns auf. Es ist geprägt von Nicht-Wissen, auf das es entweder abzielt oder von dem aus es seinen Lauf nimmt (vgl. Busch et al. 2020). In ihrem Experiment *Vampyrotenthis infernalis* (Bozzi 2008; Flusser / Bec 1987; Hsu 2020.; Marburger 2016; Popiel 2015; Rigot 2020), jener von Vilém Flusser und Louis Bec entwickelten „fiktiven“ Philosophie des Menschen aus der Sicht des Anti-Menschen, in Form des gleichnamigen Tintenfisches, konzipieren Flusser und Bec ein „Modell einer fabulatorischen, kreativen Epistemologie“ (Bozzi 2007), die zugleich als Sinnbild des menschlichen Daseins in der Postmoderne fungiert. „In Zeiten virtueller Realität und Computersimulationen erleben wir oft die Fiktion als die einzig wahre Realität [...] als Produkt der ‚freie[n] imaginative[n] Tätigkeit des Menschen‘ [...] mit ambivalentem Potential.“ (ebd.) Teils wissenschaftliche Abhandlung, teils Parodie, teils philosophischer Diskurs, teils Fabel, geriert sich diese Arbeit als eine un-/mögliche Form von zugleich spekulativer Forschung und forschender Spekulation. Ein experimentelles Gedankenspiel auf der Fährte des „Undings“, das „weder Natur noch Kultur ist und das wir nicht mehr auf herkömmliche Art begreifen können, wofür wir also eine neue Einbildungskraft entwickeln müssen“ (Hartmann 2004). Flusser liefert mit diesem Konzept fruchtbare Impulse für die anhaltend diskutierten Ansätze experimenteller und entwurfsbasierter Forschung in den gestaltenden Disziplinen, wie z. B. im Design, der Kunst oder der Architektur.

Experimentelle Forschung in und durch Gestaltung

Der Forschungsbegriff erscheint im Gestaltungskontext streckenweise diffus. Es stellt sich die Frage, welche originären Methoden der Wissensgenerierung in den Gestaltungsdisziplinen – und wichtiger noch: aus ihnen heraus – sich entwickeln und anwenden lassen. Was nicht unbedingt dadurch vereinfacht wird, dass wir hier in Feldern agieren, in denen Subjektives mit Objektivem,

Implizites mit Explizitem, und eben auch Spekulatives mit faktenbasiertem, ‚wissenschaftlich abgesichertem‘ Wissen verschmolzen wird. Gleichwohl zeichnen sich hier womöglich neuartige, hybride Formen des Wissens ab, die sich vor allem aus Erfahrung im Entwurf („Gestaltende“) und im Gebrauch („Rezipienten“) sowie dem Dialog aus Beidem speist, und überdies von einer Vielfalt an Arbeitsprozessen, Beobachtungsformen, Darstellungs-, Deutungs-, Erscheinungs- und Vermittlungsweisen, medialen Zugängen und artefaktischen Manifestierungen geprägt sind (Bieling 2020a). Der Medienphilosoph Frank Hartmann beschreibt, wie mit der Ergänzung von Flussers fiktiver Philosophie des Vampyroteuthis durch die Illustrationen von Louis Bec, „Kunst und Wissenschaft in ein fiktives Ergänzungsverhältnis“ gebracht werden (Hartmann 2004). „Diese künstliche Wirklichkeit“ sei es, „deren Genese im (...) Schein irgendwie (...) unverständlich bleibt“ (ebd.).

Flusser und die Fiktion

Nach Flusser können Wissenschaft und Fiktion gleichermaßen als Texte zur Ideenfindung betrachtet werden (vgl. Hanff 2015). Er weist darauf hin, dass viele wissenschaftliche Texte viel phantasievoller sind als das, was gemeinhin als Science Fiction bezeichnet wird. Flusser stellt in diesem Zusammenhang zwei unterschiedliche Erkenntnistheorien gegenüber (ebd.): eine, die sich der Wahrheit durch „Falsifikation“ annähert, indem sie das Unwahrscheinliche immer mehr ausschließt; die andere, die sich dem Absurden immer mehr annähert und dabei phänomenologisch diszipliniert bleibt und immer unwahrscheinlicher wird. Als Beispiel für Ersteres führt Flusser die zeitgenössische wissenschaftliche Methode an. Als Beispiel für Letzteres verweist er auf Leonardo da Vincis *Fantasia Essata* (ebd.). Flusser glaubt nicht, dass sich diese widersprechen, ebenso wenig wie er glaubt, dass Wissenschaft und Fiktion widersprüchlich sind. Zwar attestiert er beiden Strategien, intellektuell nicht "vollkommen befriedigend", aber "außerordentlich fruchtbar" zu sein. Ihnen sind die großen Erkenntnisse der heutigen Wissenschaft zu verdanken (vgl. Hanff 2015, 2).

Als Gegenmodell erwägt Flusser eine Epistemologie, die "den umgekehrten Weg" geht. Ihr Ziel wäre es, "Aussagen immer unwahrscheinlicher zu machen, um sich der Wahrheit sozusagen von der anderen Seite zu nähern" (ebd.). Solche Strategien seien historisch lange bekannt – etwa in der Scholastik oder im Talmud. Es war der Versuch, „durch die Reduktion auf das Absurde die Wahrheit irgendwie durchscheinen zu lassen. Mit anderen Worten, durch die Fiktion Einsicht in das Nicht-Fiktive zu gewinnen (...). Das ist es, was man eigentlich von "Science Fiction" erwarten sollte: "die Wissenschaft mittels der Fiktion ad absurdum zu führen und dadurch zu einer Methode der Erkenntnis zu werden“ (ebd.).

Die im Kontext des *Vampyroteuthis infernalis* entstandenen Arbeiten ließen sich insofern auch als epistemische Bildwelten begreifen. Derartigen Visualisierungsformen kommt in der Wissensproduktion im Gestaltungskontext eine besondere Rolle zu. Die Frage, welche Visualisierungen *neues* Wissen produzieren und welche Erkenntnisleistung von damit verbundenen Bildwelten ausgeht, ist für den Diskurs dies- und jenseits der (spekulativ-ästhetischen) Designforschung insofern von Bedeutung, als darin nicht nur wirklichkeitsgetreue, abbildende Bilder, sondern auch spekulative Bilder einen (wissenschaftlichen) Erkenntnisgewinn zu generieren vermögen (vgl. Bieling 2020b), indem sie, wie der Medienwissenschaftler Rolf Nohr es beschreibt, auf „spezifische Weise als wahr“ verstanden werden (Nohr 2014) und dabei helfen können bestimmte Sachverhalte und Zusammenhänge zu erkennen und zu verstehen – zumindest aber zu imaginieren.

Design, Wissen, Fiktion und Spekulation

Aus streng wissenschaftlicher Perspektive ist der Begriff "Fiktion" mitunter mit einer Konnotation des Unseriösen verbunden. Das Selbstverständnis vieler Wissenschaftsbereiche beruht auf der Annahme, dass Wissenschaft eigentlich das Gegenteil von Spekulation ist – eine Annahme, deren Wahrheitsgehalt und Gültigkeit hier nicht diskutiert werden soll. Dabei ist das, was DesignerInnen tun, eigentlich fast immer auf die Zukunft bezogen und damit auch fast immer spekulativ. Flussers "Philosophische Fiktion" verdeutlicht, dass wir, um die Welt überhaupt denken zu können, sie erfinden oder mit Hilfe verschiedener Fiktionen zu rekonstruieren versuchen müssen. In diesem Komplex ist auch die Wissenschaft (wie auch das Design) verortet.

Obwohl nicht explizit in Bezug auf Flusser formuliert, lassen sich Parallelen im "SF"-Ansatz erkennen, der von Donna Haraway entwickelt wurde (Haraway 2016). SF steht sowohl für *Science Fiction* als auch für *Science Fact*, für spekulativen Feminismus oder für Stichfiguren: Fadenspiele, die verschiedene Elemente als Punkte lose miteinander verbinden. Nach Haraway sollte auch das Denken wie ein Fadenspiel sein, es sollte Fiktion mit Fakten verbinden, neue Geschichten mit offenen Enden erfinden, die weiter verbunden werden können.

Spekulatives Design verfügt über ein methodisches Instrumentarium, mit dem alternative Modelle und Wissensformen erforscht und potenziell legitimiert werden können, indem Welten geschaffen werden, die nicht oder noch nicht auf gesellschaftlich normierten "Wahrheiten" beruhen.

Der Begriff "spekulativ" im Zusammenhang mit Design kann dabei als genau das angesehen werden: eine Verschmelzung von Design, *Science Fact* und *Science Fiction*. Eine "Art der Materialisierung von Ideen und Spekulationen ohne die pragmatische Beschneidung, die oft erfolgt, wenn tote Gewichte an der Vorstellungskraft befestigt werden" (Bleecker 2012, 247). Eine Art "Autorenpraxis, die die Traditionen des Schreibens und des Erzählens mit der materiellen Herstellung von Objekten verbindet" (ebd., 249). Eine Art des Ausprobierens, Skizzierens, Prototypisierens, Erforschens und Kommunizierens von Ideen, die es uns ermöglicht, „Vorstellungskraft und Materialisierung zu überbrücken, indem wir Dinge modellieren, herstellen und Geschichten durch Objekte erzählen, die jetzt in einem sehr realen Sinne tatsächlich Gesprächsgegenstände sind“ (ebd., 250).

Epistemische Spekulation (vgl. Haarmann 2020) – als Ausdruck einer Spekulation über oder durch das Epistemische, oder umgekehrt: einer Epistemologie des Spekulativen – muss demzufolge mehrere Ebenen im Blick haben, um beispielsweise die Interaktion von Körper, Geist und materieller Welt, aber auch partikuläre Überlieferungen, Praktiken und Projektionen besser zu verstehen und miteinzubeziehen, die immer auch durch Sprache, Bild oder den Prozess der Herstellung vermittelt werden (vgl. Kraus et al. 2021). Denken und Wissen sind in dieser Konstellation selten autonom, sondern eng an das uns um Umgebende, beispielsweise Materielle oder Virtuelle gebunden. Mehr noch: Es geht aus diesem hervor. Die gestaltete Welt fungiert also unweigerlich als Quelle von Imagination und Wissen. Und umgekehrt: Fantasie und Wissen dienen auch als Quelle des Artifizialen.

Dem wohnt zugleich ein dekonstruktives Potenzial inne. Ein Werkzeug des Negierens, Nicht-Anerkennens, des Umdenkens und Veränderns, des kritischen Hinterfragens und des Entwickelns von Gegenmodellen.

Aufbruch von Wissenshegemonien

Eines der Vermächtnisse der Aufklärung scheint in der Annahme zu bestehen, dass Wissen universell ist und folglich alle Gesellschaften und Kulturen aus einer einzigen "Vogelperspektive" erkannt werden können. Eine daraus sich ergebende, womöglich nicht von allen, aber von vielen als solche wahrgenommene Tyrannei der Logik (vgl. Rezaire 2020), eine damit ebenfalls in Verbindung stehende epistemische Ungerechtigkeit („Epistemic Injustice“) (Fricker 2007; Kidd et al. 2017) in der die Vielfalt unterschiedlicher Wissensarten von gewissen Dominanzverhältnissen geprägt ist (Ammon et al. 2007) oder die von Silvia Federicci (Federicci 2004; Santos 2014) noch drastischer

als „Epistemizid“ bezeichnete Unterjochung und Ausrottung von „alternativen“ Wissensformen durch ein bestimmtes „Hoheitswissen“, bezieht sich auf einen die Grenzen definierenden Rahmen der Wissenschaft (vgl. Haarmann 2009, 73 ff.), der jede Form des Wissens und der Erkenntnis ausschließt, die nicht von seiner methodologischen Norm erfasst werden kann, und damit definiert, was als das „Wissbare“ oder „Wahre“ – im Unterschied etwa zu bloßem „Glauben“, „Dogma“, „Ideologie“ oder „Spekulation“ – zu gelten hat und was nicht (vgl. Lagaay et al. 2021).

In seiner Abhandlung „Design als Theologie“ konstatiert Flusser: „Unsere Wissenschaft ist ein logischer Diskurs, und dieser Diskurs ist alphanumerisch verschlüsselt. Anders gesagt: Die Wissenschaft beschreibt und berechnet die Natur nach den Regeln des linearen Schreibens und Denkens. Die Absicht hinter der Technik ist, die beschriebene und ausgerechnete Natur in den Griff zu bekommen, dem Wissen zur Macht zur verhelfen. Im Fernen Osten gibt es keinen Code, der strukturell mit dem alphanumerischen vergleichbar wäre. Die Wissenschaft und Technik ist dort nur englisch und in unserem Zahlensystem denkbar. Jetzt aber wird der alphanumerische Code zugunsten von digitalen Computercodes aufgegeben. Diese neuen Codes haben mit fernöstlichen (etwa mit ideographischen) mehr als mit linearen gemeinsam. Jetzt wird die Wissenschaft und Technik im Fernen Osten mindestens ebenso gut wie im Westen denkbar. Eine andere Absicht steht nun hinter ihnen.“ (Flusser 1993, 24 f.)

Die damit verbundenen Fragen sind sowohl für „westliche“ Wissenschaftsdiskurse als auch für „moderne“ Gestaltungsideologien paradigmatischer Natur, da sie die Kriterien für den Ein- und Ausschluss bestimmter Optionen selbst beinhalten. Es stellt sich die Frage nach den Trennlinien unterschiedlicher, beispielsweise akademischer und nicht-akademischer, eurozentrischer und indigener Wissensformen, innovationsgetriebener und naturverbundener Wissensformen. Das Prinzip von Grenzlinien stellt Flusser generell in Frage: „Es gibt keine Grenzlinie. Es gibt auf der Welt keine zwei Phänomene, die durch eine Linie getrennt werden könnten. Das war immer eine schlechte und künstliche Trennung. Phänomene lassen sich auf diese Weise nicht teilen. Sie sind auch nicht nach geraden Linien zu organisieren. Phänomene überschneiden sich, sie kommen in Abschnitten vor. Es muss gesagt werden, daß im Französischen ‚Grenze‘ ein Kriegsausdruck ist: die Front. Hoffen wir, dass die Idee, überall Grenzen zu ziehen, verwischt wird: Das ist ein Mann, das ist eine Frau, das ist Deutschland, und das ist Frankreich. Es gibt keine Weißen, keine Schwarzen, keine reinen Kulturen und keine reinen Disziplinen. Jedes systematische Denken ist ein falsches Denken, jedes System ist eine Vergewaltigung. Die Wirklichkeit ist verworren, und dadurch ist sie interessant. Jedes kartesische Denken, das Ordnung stiftet, ist faschistisch.“ (Flusser 1996, 97)

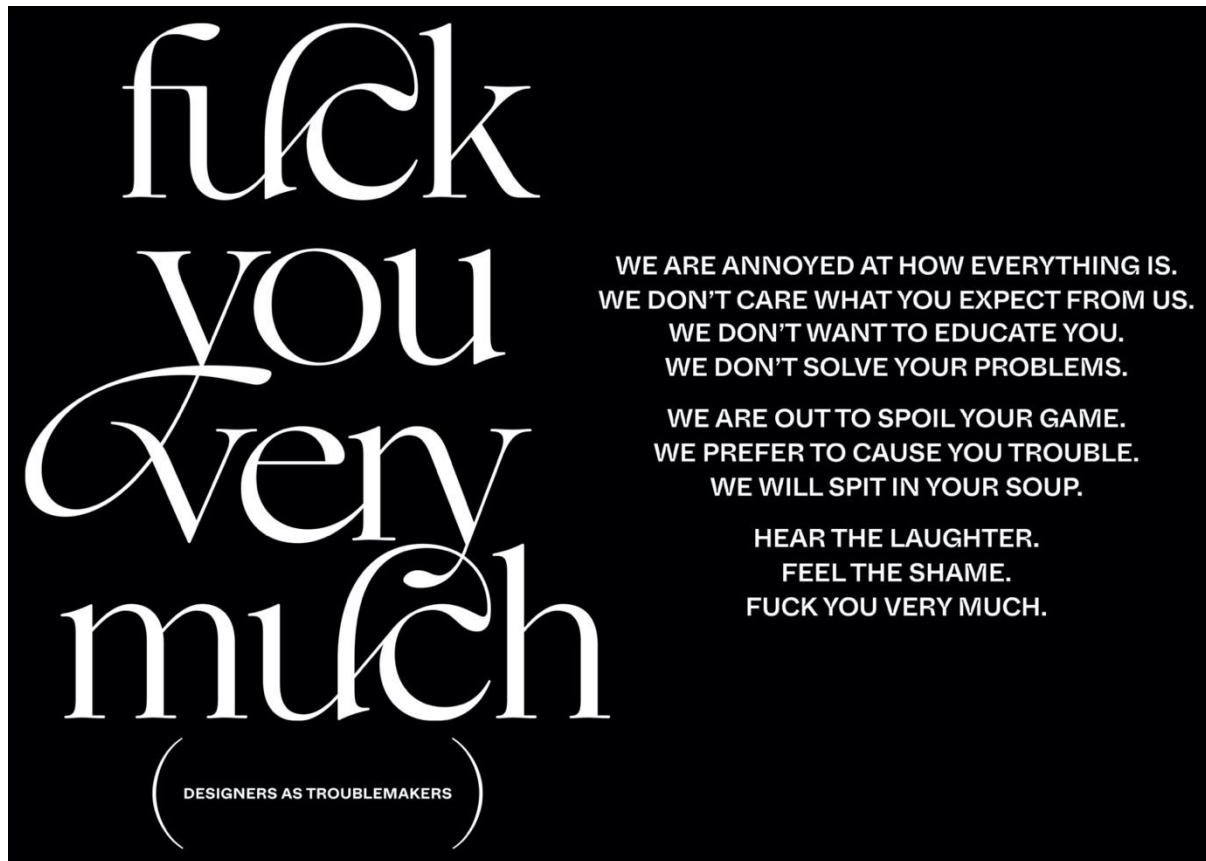


Abb.: 1 „Fuck you very much“ (Klasse Kartak, Die Angewandte, Wien, 2021)

Unruhe stiften

Gerade im Kontext des Designs ist in den letzten Jahren immer deutlicher geworden, dass der dauerhafte bzw. anwachsende Zustand komplexer Sachverhalte, die allgegenwärtige Konfrontation mit dem Unbekannten mit einer faktischen Unlösbarkeit von Problemen verbunden ist (Brock 2011; Rittel/Webber 2013; Bieling 2020c). Einige der jüngeren Subkategorien des Designs (*Critical Speculative Design* ist nur eine davon) sind daher nur bedingt angetrieben von der Frage nach „Problemlösungen“, sondern von der Frage, nach sinnvollen Alternativen dazu. Unruhe zu stiften und Unordnung in vermeintliche Ordnungen zu bringen, stellt sich als eine der möglichen Antworten dar. Als konstruktives Gegenmodell, angenommenem Wissen mit der Erkenntnis zum Nichtwissen zu begegnen.

Der Ansatz einer spekulativen-epistemischen Gestaltungspraxis wie sie in einigen Praxisfeldern der designforschenden oder auch der künstlerisch-forschenden Imagination anzutreffen ist, wäre eines der hier zu nennenden Beispiele. Spekulative Praxis in Forschung und Gestaltung lässt

sich in diesem Zusammenhang grob in zwei Wesensarten unterteilen: der dekonstruktiven und der projektiven Imagination (vgl. Haarmann 2018). Erstere ließe sich als eine, die realen Verbindungen zerlegende und neu wieder rekonfigurierende Praxis beschreiben. Letztere hingegen stellt sich „*alternative Realität vor und produziert Wissen durch die ästhetische Operation, Wirklichkeit zu verändern*“ (Ebd.) Kritisch-spekulative, mitunter ironisch-provokative Entwurfspraxis trifft hierbei auf die spekulativen Formen philosophischer Welterschließung.

Ausblick

An zahlreichen Rändern der akademischen Praxisfelder entstehen zunehmend „rebellische“ Epistemologien, die beispielsweise fordern, dass subjektive, nicht quantifizierbare Erfahrungen (im Gegensatz zu streng empirischen Experimenten) gleichwertig als Wissen anerkannt werden. Nicht zuletzt im wachsenden Austausch, aber auch anhaltenden Streit mit „alteingesessenen“ Wissenschaftsfeldern, tritt dabei nicht selten folgende problematische Dichotomie zutage: Während eine neutrale, transparente und universelle Wahrheit ein Phantasiekonstrukt sein mag, ist die Störung eines solchen Konstrukts durch individuelle, subjektive Ansätze, Perspektiven und Verkörperungen keine einfache Alternative. Sie erfordert eine sorgfältige Beobachtung der Modi und Annahmen, der Prämissen und Prozesse verschiedener wissensgenerierender Praktiken innerhalb der Grenzen der Wissenschaft und darüber hinaus (vgl. Lagaay et al. 2021).

Ein kollektiver, solidarischer, disziplinübergreifender und grenzüberschreitender Prozess der „Ausweitung des Horizonts“ (Sternfeld 2021); ein Versuch des Widerspruchs dessen, was ist, des Veränderns, des Verändertwerdens und Handelns im Lichte dessen, was noch nicht ist (Ebd.). Ein Versuch herauszufinden, welche Formen von spezifischem Wissen durch Prozesse hervorgebracht werden, die spekulativ sind oder von einer spekulativen Position aus arbeiten.

Spekulation bedeutet demnach, Behauptungen aufzustellen, denen eine häufig als solche bezeichnete „rationale“ Grundlage fehlt. Behauptungen, die sich erst in der Zukunft als falsch oder richtig herausstellen werden. Als Behauptung kann die Spekulative Praxis den Status quo oder das, was man für eine "allgemeine Wahrheit", für unhinterfragtes Wissen hält, in Frage stellen. Dies gilt umso mehr, geht man davon aus, dass es nicht die eine wahre Form gibt, sondern viele mögliche Formen, Wissen und Erkenntnis zu schaffen (vgl. Bieling/Koerschkes/Ivanova 2021).

Jener Versuch des Widerspruchs dessen, was ist, im Lichte dessen, was noch nicht ist, wäre demnach nicht weniger als eine aktive, vielleicht aktivistische Form der kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Verhältnissen und Zuständen und Lücken, die anhand von fiktionalen

und nicht-fiktionalen Narrativen (Experimenten, Modellen, Implementierungen) identifizierbar und somit auch veränderbar gemacht werden kann. Ein Vorgang des Auslotens, des Niederreißens – und auch das soll nicht unterschlagen werden: zwangsläufig immer auch abermaligen Aufbaus – von Grenzen des Wissens und des Handelns.

Literaturverzeichnis

- Ammon, Sabine / Heineke, Corinna / Selbmann, Kirsten / Hintz, Arne (Hgs.) (2007): Wissen in Bewegung. Vielfalt und Hegemonie in der Wissensgesellschaft. Weilerswist-Metternich: Velbrück.
- Bieling, Tom (2020a): Fact and Fiction – Design as a Search for Reality on the Circuit of Lies. In: *Flusser Studies 29* (Centennial Vilém Flusser Birthday Edition), May 2020, Lugano.
- Bieling, Tom (2020b): Design zwischen Fakt und Fiktion – Epistemische Bildwelten zwischen Visualisierung und Wissensproduktion. Vortrag, Wien.
- Bieling, Tom (2020c): Wicked Problems mehr denn je?! Gedanken zu Horst Rittel. In: *DESIGNABILITIES Design Research Journal*, (7) 2020.
- Bieling, Tom (2022): Das Zeug zur Erkenntnis – Forschung durch Spekulatives Design. In: *Konstellationen – Wissensansprüche zwischen Kunst, Philosophie und Politik*. Tübingen (In Druck).
- Bieling, Tom / Koerschkes, Torben / Ivanova, Petja (2021): Potentials of Speculation I + II, Scripts of the introductory Events. *speclog.xyz* (accessed 21 November 2021)
- Bleeker, Julian (2012): Design Fiction. In: Simon Grand / Wolfgang Jonas (Eds): *Mapping Design Research*. Board of International Research in Design, BIRD, Birkhäuser, Basel.
- Bozzi, Paola (2007): Evolution, Gedankenexperiment, Science & Fiction: Vilém Flusser, Louis Beck und der *Vampyroteuthis infernalis*. International Flusser-Lecture, Universität der Künste Berlin, 18. Juli 2007.
- Bozzi, Paola (2008): “Durch fabelhaftes Denken”: Evolution, Gedankenexperiment, Science und Fiction. – Vilém Flusser, Louis Beck und der *Vampyroteuthis infernalis*. International Flusser Lectures, Köln.
- Brock, Bazon (2011): Für einen neuen Umgang mit komplexen Problemen – Bazon Brock im Gespräch mit Stephan Karkowsky; Deutschlandradio Kultur, Sendung vom 7.12.2011
- Busch, Kathrin / Dickmann, Georg / Figge, Maja & Felix Laubscher (Eds.) (2020): *Das Ästhetisch-Spekulative*. Das Wissen der Künste. Paderborn. Fink.
- Federici, Silvia (2004): *Caliban and the Witch*. Women, the body and primitive accumulation. New York, NY: Autonomedia.
- Flusser, Vilém (1993): *Vom Stand der Dinge*. Eine kleine Philosophie des Design. Göttingen: Steidl.
- Flusser, Vilém (1996): *Zwiegespräche*. Interviews 1967-1991. European Photography.
- Flusser, Vilém / Louis Bec (1987): *Vampyroteuthis infernalis: Eine Abhandlung samt Befund des Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste* (Edition Flusser). European Photography.
- Fricker, Miranda (2007): *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing*. Oxford University Press.
- Haarmann, Anke (2009): Naturkultur – ein politisches Kollektiv. In: Haarmann, Anke & Harald Lemke (Hgs.) (2009): *Kultur | Natur*. Kunst und Philosophie im Kontext der Stadtentwicklung. Berlin: Jovis. S. 71–81.
- Haarmann, Anke (2018): *Spekulative Imagination – Learning from Design*. Vortrag auf dem Kongress „Das ist Ästhetik!“ X. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik. Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main
- Haarmann, Anke (2020): Epistemische Spekulation, <http://speclog.xyz/posts/epistemische-spekulation> (accessed 21 November 2021))
- Hanff, William (2015): Vilém Flusser. Science Fiction. Vienna TV Club 2 March 20th (1988) Translation William Hanff (2015), *Flusser Studies 20*
- Haraway, Donna (2016): *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Experimental Futures. Duke University Press.
- Hartmann, Frank (2004): Flusser – Das Abstraktionsspiel, Medienphilosophie Seminar, WS 2004/05 Universität Wien

- Hsu, Ruth Y. (2020): Flusser's Vampyroteuthis Infernalis: Homo Sapiens' Posthuman Future? *Flusser Studies* 30.
- Kidd, Ian James / Medina, José & Gaile Pohlhaus Jr. (Eds.) (2017): *The Routledge Handbook of Epistemic Injustice*. London: Routledge.
- Kraus, Stephan / Lagaay, Alice / Bieling, Tom / Haarmann, Anke / Bohaumilitzky, Frieder / Körschkes, Torben / Ivanova, Petja (2021): *Speculative Epistemologies*. Sound Installation, Pre-Conference Online Gathering, PROBLEMS 2021: How Does Performance Philosophy Collaborate? 5th International Conference on Performance Philosophy, June 2021, University of the Arts Helsinki (Soundfile to be documented via speclog.xyz)
- Lagaay, Alice / Haarmann, Anke / Ivanova, Petja / Körschkes, Torben / Bieling, Tom / Bohaumilitzky, Frieder / Scholz, Barbro (2021): *Speculative epistemologies – Science and Magic: triangulating zones of entanglement between knowledge, belief and embodied practice* (Abstract), *Problems 2021: How Does Performance Philosophy Collaborate? – 5th International Conference on Performance Philosophy*, 9–12 June 2021, University of the Arts Helsinki.
- Marburger, Marcel René (2016): *From Science to Fiction. Considering Vilém Flusser as an Artist*. *Flusser Studies* 22.
- Nohr, Rolf F. (2014): *Nützliche Bilder. Bild, Diskurs, Evidenz*. Lit Verlag.
- Popiel, Anne (2015): *The Art of the Vampyroteuthis - Vilém Flusser, Vampyroteuthis infernalis*. In: *Flusser Studies* 09 (11) (2009).
- Rezaire, Tabita (2020): *Decolonial Healing*. Vortrag im Rahmen der Vorlesungsreihe „Potentials of Speculation I – Positionen, Interpretationen und Praktiken des Spekulativen“, *Speculative Space, Zentrum für Designforschung*, HAW Hamburg, 1.12.2020
- Rittel, Horst / Webber, Melvin (2013): *Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung*. In: Horst Rittel (2013): *Thinking Design – Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer*. Herausgegeben von Wolf D. Reuter und Wolfgang Jonas, *BIRD*, Birkhäuser, Basel. S. 20–38.
- Rigot, Elise (2020): *Vampyroteuthis Infernalis as Bioluminescent Lighthouse to Think among the Living. Some Mutations: From 1981 to 1991*. *Flusser Studies* 30.
- Santos, Boaventura de Sousa (2014): *Epistemologies of the South – Justice against Epistemicide*. London: Routledge / Taylor & Francis.
- Sternfeld, Nora (2021): *Leerstelle Universalität*, Interview Till Schmidt. *Linz: Versorgerin #131*, Sept. 21.