

Gestaltung und Innovation

Eingabeschluss : 10.01.2026

Lars Grabbe

Ästhetische Konzepte und Praktiken kreativer Erneuerung.

Gestaltung ist nicht nur Ausdruck kultureller Prozesse, sondern auch treibende Kraft gesellschaftlicher, technologischer und wirtschaftlicher Erneuerung. In diesem Spannungsfeld wird Innovation zunehmend als ästhetisch-kreativer Prozess verstanden, der weit über klassische Problemlösungsstrategien hinausreicht. Gestaltungspraxis und -forschung geraten dabei in den Fokus aktueller Innovationsdiskurse, die Fragen nach emergenten Formen des Wissens, nach sozialen Imaginationen sowie nach gestalterischen Verfahren der Transformation aufwerfen.

Der geplante Sammelband nimmt sich vor, das Verhältnis von Gestaltung und Innovation multiperspektivisch zu untersuchen – theoretisch, praktisch, experimentell. In den Blick geraten sollen insbesondere ästhetische Konzepte und gestalterische Praktiken, die als Motoren kreativer Erneuerung fungieren: Welche Rolle spielen Designmethoden, mediale Inszenierungen oder gestalterische Artefakte im Innovationsprozess? Wie verändern sich etablierte Innovationsparadigmen unter dem Einfluss künstlerisch-gestalterischer Denk- und Handlungsweisen? Und welche transdisziplinären Schnittstellen zwischen Design, Medienwissenschaft und Innovationsforschung eröffnen sich dabei?

Gefragt sind Beiträge, die Gestaltung als epistemische Praxis verstehen und das ästhetische Moment von Innovation in den Mittelpunkt stellen – sei es aus Perspektive der Designforschung, der Bild- und Medienwissenschaft, der Technik- oder Innovationssoziologie, der Kulturtheorie oder der angewandten Gestaltung. Der Band will das Potenzial ästhetischer Strategien für transformative Prozesse analysieren, kritisch reflektieren und theoretisch fundieren. Darüber hinaus soll geklärt werden, welche Formen der Innovation noch möglich und denkbar sind und ob es überhaupt noch eine reine »Innovatio a Priori« in heutiger Zeit geben kann?

Mögliche Themenfelder:

- Ästhetische, semiotische und begriffliche Grundlagen von Innovation und Gestaltung
- Gestaltungsmethoden als Innovationsmethoden
- Design und sozio-technische Imaginationen: Transformation Design, Speculative Design und Design Fiction
- Neue Medien, digitale Kulturen und gestalterisch-künstlerische Zukunftsentwürfe
- Innovation zwischen Utopie, Ideologie und Alltag
- Grenzen und Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz (KI) im Innovationsprozess
- Anthropologisch-phänomenologische Dynamiken und kulturelle Interdependenzen zwischen Innovation, Invention, Adaption, Kreativität, Akkulturation, Assimilation, Mutation, Destruktion, Dif-

fusion und Disruption

- Mind and Body: Innovation und Embodied Cognition
- Linearität, Non-Linearität und Hybridität von Innovationen

Einreichung: Bitte senden Sie ein Abstract (400–800 Wörter) sowie eine kurze wissenschaftliche Vita bis zum 10.01.2026 an: Prof. Dr. Lars C. Grabbe (MSD – Münster School of Design) über l.grabbe@fh-muenster.de. Eine Rückmeldung erfolgt zügig. Ausgewählte Artikel werden dann bis zum 31.05.2026 finalisiert und eingeschickt.

Quellennachweis:

CFP: Gestaltung und Innovation. In: ArtHist.net, 19.09.2025. Letzter Zugriff 12.06.2026.

<<https://arthist.net/archive/50645>>