

Hutter, Michael et al.

Working Paper

Forschungsprogramm der Abteilung "Kulturelle Quellen
von Neuheit"

WZB Discussion Paper, No. SP III 2010-401

Provided in Cooperation with:

WZB Berlin Social Science Center

Suggested Citation: Hutter, Michael et al. (2010) : Forschungsprogramm der Abteilung "Kulturelle Quellen von Neuheit", WZB Discussion Paper, No. SP III 2010-401, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB), Berlin

This Version is available at:

<https://hdl.handle.net/10419/56937>

Standard-Nutzungsbedingungen:

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen (insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten, gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

Documents in EconStor may be saved and copied for your personal and scholarly purposes.

You are not to copy documents for public or commercial purposes, to exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.

If the documents have been made available under an Open Content Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise further usage rights as specified in the indicated licence.

WZB – discussion paper

Michael Hutter, Ariane Berthoin Antal, Ignacio Farías,
Lutz Marz, Janet Merkel, Sophie Mützel, Maria Oppen,
Nona Schulte-Römer, Holger Straßheim

Forschungsprogramm der Abteilung
„Kulturelle Quellen von Neuheit“

SP III 2010-401

mhutter@wzb.eu

ZITIERWEISE/CITATION:

Michael Hutter, Ariane Berthoin Antal, Ignacio Farías,
Lutz Marz, Janet Merkel, Sophie Mützel, Maria Oppen,
Nona Schulte-Römer, Holger Straßheim

Forschungsprogramm der Abteilung
„Kulturelle Quellen von Neuheit“

Discussion Paper SP III 2010-401

Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (2010)

Schwerpunkt:
Gesellschaft und
wirtschaftliche Dynamik

Research Area:
Society and Economic Dynamics

Abteilung:
Kulturelle Quellen von Neuheit

Research Unit:
Cultural Sources of Newness

Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung gGmbH (WZB)
Reichpietschufer 50, D-10785 Berlin
Telefon: +49 30 25491-201, Fax: +49 30 25491-209
www.wzb.eu/gwd/kneu

Zusammenfassung

In diesem Discussion Paper wird im ersten Teil das Forschungsprogramm der Abteilung „Kulturelle Quellen von Neuheit“ dokumentiert, im zweiten Teil werden insgesamt sechs Projekte und zwei an das Programm gekoppelte Dissertationen vorgestellt.

Neuheit, so die zugrundeliegende Annahme des Forschungsprogramms, bildet den Kern von Innovationen und entsteht in mehrfach bestimmten kulturellen Zusammenhängen, die als kulturelle Quellen bezeichnet werden. Die Relevanz dieser kulturellen Faktoren – im Unterschied zu technischen oder politischen Aspekten – ist der Gegenstand der Forschung. Dabei gelten drei Prozesse als entscheidend für die Qualität und Anschlussfähigkeit von Innovationen: 1) die ständige Variation kultureller Selbstverständlichkeiten, 2) Prozesse der Bewertung als Neuheit und 3) Spannungszustände, die in und zwischen Kulturen auftreten. Das Zusammenspiel dieser drei Prozesse, so die These, bestimmt das Spektrum und die Reichweite des Neuen, das sich langfristig durchsetzt.

Die empirischen Felder des Forschungsprogramms sind aus der räumlichen, interaktiven und zeitlichen Dimensionierung kultureller Konfigurationen hergeleitet. In jedem der Felder sind zwei Projekte angesiedelt, die Phänomene unterschiedlicher Größenordnung untersuchen.

Abstract

The discussion paper develops, in its first part, the research program of the unit. The second part of the paper presents six projects, as well as two dissertations linked to the program.

It is assumed that newness is at the core of innovations and emerges in cultural configurations which are identified as cultural sources. The relevance of such cultural factors, as opposed to the influence of technical or political aspects, is the focus of research. Three kinds of processes determine the quality and the connectivity of innovations: 1) the continuous variation of shared cultural semantics and practices, 2) processes of evaluating newness and 2) states of tension in and between cultures. The interplay of these three processes, it is argued, determines the spectrum and the spread of successful innovations.

The empirical streams of the research program are deduced from the spatial, interactive and temporal dimension of cultural configurations. In each stream, two projects are located, focused on different orders of magnitude.

Inhalt

A.	DREI THESEN ZUR INNOVATIONSFORSCHUNG	7
B.	PROGRAMMHERLEITUNG	8
1.	Innovationsforschung und Kultur	8
1.1	Grundlinien der Innovationsforschung	8
1.2	Innovation und Kultur	9
2.	Kulturelle Quellen von Neuheit	10
2.1	Der Begriff der Neuheit	11
2.2	Der Begriff der Kultur	12
2.3	Kulturelle Quellen	14
2.4	Kulturelle Dimensionen	15
3.	Forschungstyp und Methoden	17
3.1	Forschungstyp	17
3.2	Forschungsstrategie	17
3.3	Mustererkennung	18
C.	PROJEKTDESCHREIBUNGEN	20
	Projekt 1.1: Studiolieben und Neuheit: Verteilte Kreativität und Wertungsregime in der Kultur- und Kreativwirtschaft	20
	Projekt 1.2: Foren für neue Designpraktiken. Wandel von Arbeits- und Produktionszusammenhängen	21
	Projekt 1.3: Kreativität und Stadt. Rolle, Wirkung und Formen privat-öffentlicher Kooperationen in der Stadtentwicklung zur Beförderung von Kreativwirtschaft	22
	Projekt 2.1: Kleine soziale Verbandlungen und die Entstehung von Neuem	23
	Projekt 2.2: Valorisierungsalianzen und -agenturen	24
	Projekt 2.3: Expertise und politische Wissensproduktion im niederländisch-deutschen Vergleich	25
	Projekt 3.1: Künstlerische Interventionen in Organisationen	26
	Projekt 3.2: Ko-evolution von Wirtschaft und Kunst	28
	Projekt 3.3: Lichtdesign für Stadträume – Neudefinition einer Gestaltungsaufgabe	29
D.	LITERATUR	30

A. Drei Thesen zur Innovationsforschung

Auch wenn die Geschwindigkeit, mit der sich Veränderungen ereignen, unterschiedlich bewertet wird, scheint doch ein gesellschaftlicher Konsens darüber zu bestehen, dass Innovationen unabdingbar sind für die Wettbewerbsfähigkeit und Zukunftstauglichkeit von Wirtschaftsorganisationen und -sektoren, Städten und Regionen. Dementsprechend haben sich Akteure aus Politik, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zum Ziel gesetzt, Kreativitäts- und Innovationspotenziale zu fördern und ihnen zum Durchbruch zu verhelfen. Diese Initiativen werden begleitet von einer immer breiter angelegten Innovationsforschung.

Das Forschungsprogramm der Abteilung fordert konventionelle Ansätze der Innovationsforschung in dreifacher Weise heraus:

(1) Es ist unsere These, dass nicht die technischen und technologischen Bedingungen das Innovationsgeschehen in einer Gesellschaft treiben, sondern kulturelle Konfigurationen des Zusammenlebens, der Zusammenarbeit und der Kommunikation, die das Innovationsgeschehen umgeben. Wir vermuten, dass es in den alltäglichen Kulturen des Zusammenlebens (Organisations-, Stadt-, Milieukultur) ebenso wie in sinnstiftenden, insbesondere spirituellen und künstlerischen Kulturen, zu Konstellationen kommt, die das Auftauchen von Neuheiten ermöglichen oder verhindern. Diese Konstellationen operieren in den Mikrostrukturen von Familien und Organisationen ebenso wie in den Makrostrukturen globaler Kunst- und Unterhaltungsszenen.

(2) Die Zuschreibung von „Neuheit“ ist selbst ein kultureller Wertungsprozess, der unserer These zufolge zusammen mit den anderen Konstellationen das Innovationsgeschehen bestimmt. Mit dem Neuheitsbegriff wird markiert, dass Innovationen weder evident noch auf individuelle Kreativität zurechenbar sind.

(3) Kausalität liefert keine angemessene Erklärung für die Wirkungsweise, mit der kulturelle Konfigurationen das Innovationsgeschehen beeinflussen. Kulturelle Quellen, so unsere These, bringen nicht zwingend Neuheit hervor, sondern konstituieren Möglichkeiten, die von Personen, die dann als schöpferisch gelten, erkannt und umgesetzt werden.

Durch systematische Vergleiche in und zwischen den einzelnen Forschungsprojekten der Abteilung sollen die drei Thesen überprüft werden. Gelingt der Nachweis, dann hat das Konsequenzen nicht nur für Innovationspolitik, sondern auch für die wirtschafts- und sozialwissenschaftliche Modellierung von Neuerungsprozessen, für Kulturpolitik und Kulturwirtschaft, und für den methodischen Zugriff auf andere soziale Phänomene, die im Ereignishaften verbleiben und deshalb nie objektiv genug werden, um gemessen und gezählt zu werden.

Um das Untersuchungsfeld systematisch erkunden zu können, weist das Abteilungsprogramm drei empirische Forschungsfelder aus, die sich aus der räumlichen, zeitlichen und interaktiven Dimensionierung kultureller Konfigurationen ergeben. Innerhalb dieser Felder geht es je nach Projektfokus um die urbane Einbettung von Architekturstudios und Designpraktiken (räumliche Dimension), um temporäre künstlerische Interventionen in Organisationen, um die historische Ko-evolution von Produktmärkten und Kunststilen (zeitliche Dimension), sowie um kulturelle Konfigurationen in großen Innovationsallianzen und in kleinen sozialen Formationen (interaktive Dimension). Ausgehend von den Wissensbeständen unterschiedlicher Disziplinen wird Material in Form von Interviews, Beobachtungen und Dokumenten, aber auch Bildern und Filmen, gesammelt. Die gemeinsame Forschungsstrategie besteht in einem vergleichenden Fallstudienansatz, bei dem überwiegend qualitative Methoden verwendet werden.

B. Programmherleitung

1. Innovationsforschung und Kultur

1.1 Grundlinien der Innovationsforschung

Nur wenige Themen haben in jüngerer Zeit so viel Aufmerksamkeit von Wissenschaftlern, Managern und Politikern erhalten wie das der Innovation. In der Innovationsfähigkeit einer Gesellschaft und ihrer Institutionen wird der Schlüssel zur Wettbewerbsfähigkeit und zu gesellschaftlichem Wohlstand vermutet. So wichtig wie das Thema Innovation, so vielfältig ist auch das Forschungsfeld.

Nach 1960 entwickelte sich die Innovationsforschung zunächst als ein Teil der Wirtschaftswissenschaften und der politischen Ökonomie mit einem makroperspektivischen Blick (Fagerberg/Verspagen 2009). Ökonomische Theorien erklärten Innovationen mit aggregierten Größen wie der „Rate des technischen Fortschritts“, mit systemischen Unterschieden nationaler Industrien und Organisationen, oder mit Investitionen in Forschung und Entwicklung (z. B. Arrow 1962; Nelson 1993). Seit den 1980er Jahren finden die Arbeiten von J. A. Schumpeter Resonanz. In seiner „Theorie der wirtschaftlichen Entwicklung“ (Schumpeter 2006 [1911]) argumentierte er erstmals, dass Innovationen gerade deshalb Motoren wirtschaftlicher Entwicklung sind, weil sie das stationäre Gleichgewicht der Wirtschaft stören. Quelle der Innovationen ist demnach unternehmerisches Handeln, bei dem in kreativer, das heißt bislang unbekannter Weise, neue Produkte erfunden werden, deren Märkte die vorhandenen Märkte zerstören (Dosi 1988; Schumpeter 1939, 1942).

Insbesondere in den letzten beiden Jahrzehnten wurden die Diskussionen zu nationalen Innovationssystemen (Freeman 1995, OECD 2002) durch Studien zur Rolle regionaler Ökonomien erweitert. Deren besondere Fähigkeit, Innovationen hervorzubringen, stand im Fokus der Untersuchungen (z. B. Saxenian 1991). Einen mesoperspektivischen Blick nehmen Arbeiten zur Innovationsgenerierung in (z. B. Cohen/Levinthal 1990) oder zwischen Unternehmen und Organisationen (z. B. Powell/Koput/Smith-Doerr 1996) ein.

Soziologische Forschungen zur Entstehung von Innovationen finden sich vorrangig in der Technik-, der Wissens- und der Kunstsoziologie. Sie lassen sich analytisch auf der Meso- und Mikroebene verorten. Die Arbeiten zur sozialen Konstruktion von Technologie (z. B. Bijker/Hughes/Pinch 1989; Rammert 1993, 2000) stellen das individuelle Erfindergenie in Frage und weisen auf die Ko-Konstruktion von vielen unterschiedlichen Akteuren bei der als Prozess verstandenen Technikentwicklung hin. Insbesondere die Arbeiten der Akteur-Netzwerk-Theorie konnten zeigen, wie menschliche und nichtmenschliche Akteure zusammenkommen, um gemeinsam Neues zu schaffen, oder eben auch nicht (z. B. Callon 1986, 1989; Garud/Karloe 2003; Latour 1988, 1996). Einem ganz ähnlichen Impetus folgend haben kunstsoziologische Studien gezeigt, dass die Entstehung eines neuen Kunstwerkes (Becker 1974, 1984) oder auch eines neuen Kunststiles (White/White 1965) ein kollaborativer Prozess ist, der von vielen unterschiedlichen Akteuren mitgeprägt und ermöglicht wird.

Über eine grundlegende Definition von Innovation ist sich die Literatur uneins. Der ökonomischen Modellierung von Produktionsprozessen entspricht eine Definition, wonach Innovation „the search for, and the discovery, experimentation, development, imitation and adaptation of new products, new production processes and new organizational set-ups“ ist (Dosi 1988: 222). Soziologen, die die Konstruiertheit gesellschaftlicher Prozesse im Blick

haben, bezeichnen Innovationen als „materielle und symbolische Artefakte, welche Beobachterinnen und Beobachter als neuartig wahrnehmen und als Verbesserung gegenüber dem Bestehenden erleben“ (Braun-Thürmann 2005: 5). Für Andere handelt es sich bei Innovationen um die Kreation und die Implementation von neuen Ideen (Van de Ven 2009), die aus ganz unterschiedlichen Prozessen entstehen können.

Festzuhalten ist auch, dass Innovationen nicht notwendigerweise neue Technologien sein müssen, sondern neue Produkte, Prozesse oder Institutionen sein können. So gab es insbesondere Ende der 1980er Jahre den Versuch, unter dem Begriff der „sozialen Innovation“ Lösungen für gesellschaftlich relevante Probleme zu finden (Zapf 1989).

1.2 Innovation und Kultur

Die Innovationsforschung weist auch auf fundamental kulturelle Prozesse hin, die in der Innovationsentstehung eine tragende Rolle spielen. In der relevanten Literatur lassen sich diesbezüglich wenigstens fünf verschiedene Ansätze unterscheiden, die für das Abteilungsprogramm relevant sind und im Folgenden kurz vorgestellt werden.

Zunächst benutzen makroökonomische Studien zu nationalen und regionalen Innovationssystemen Indikatoren zu Industrie- und Bildungsinstitutionen oder arbeiten mit dem psychologisierten Kulturbegriff der „mentalen Programmierung“ (Hofstede 1984), um Unterschiede in der Investitions- oder Risikobereitschaft ganzer Nationen (z. B. Blättel-Mink 2005, 2006) oder Regionen (z. B. Braczyk/Cooke/Heidenreich 1998) zu erklären. Wirtschaftshistorische Ansätze nehmen Kultur auf der Ebene von Fundamentalwerten zur Kenntnis (Jones 1987, 2000). Andere lenken den Blick darauf, dass innovationsgenerierende Nachfrage immer wieder kulturell motiviert war (Schmookler 1966) oder dass die Diffusion, die Neues erst zur allgemein wahrnehmbaren Innovation macht, kulturell prädestiniert sein kann (Rogers 1995).

Mit einem anderen Kulturverständnis arbeitet die seit den 1990er Jahren wachsende Literatur zu regionalen Ökonomien (z. B. Saxenian 1994). Kultur meint hier das sozial eingebettete implizite Wissen (*tacit knowledge*) um lokale Institutionen, relevante Akteure, Praktiken und ungeschriebene Regeln (OECD 2002). Die Arbeiten zur Technikgenese gehen ebenfalls auf die kulturellen Prägungen bei der Entstehung von technischen Innovationen ein und untersuchen die Praktiken der am Innovationsprozess Beteiligten (z. B. Hofmann 1996; Dierkes 1997). Ferner arbeiten die Forschungen zu Unternehmenskultur die gemeinsam geteilten Verständnisse und Praktiken heraus, die für die Entstehung von Innovation und Lernen vonnöten sind (z. B. Dierkes/Rosenstiel/Steger 1993). Die Forschung zu Organisationslernen weist dabei insbesondere auf die kulturellen und strukturellen Barrieren in und um Organisationen hin (z. B. Berthoin Antal/Lenhardt/Rosenbrock 2001).

Andere, mikroperspektivische Forschungen zur Rolle von Kultur in zumeist technischen und wissenschaftlichen Innovationsprozessen fokussieren auf bestimmte Kollaborationskulturen, wie beispielsweise Laborgemeinschaften (Latour/Woolgar 1986), epistemische Kulturen (Knorr Cetina 1999) oder auch Praktikgemeinschaften (*communities of practice*, Brown/Duguid 1991). Sie alle befördern den Wissensaustausch, die Wissensgenerierung und somit auch die Entstehung von Neuem. Eine zentrale Idee dieser Forschungen ist, dass Austausch von

Wissen und das Treffen von Entscheidungen, die für die weitere Entwicklung einer Innovation entscheidend sind, in lokalen, situativen Gefügen stattfinden (Abbott 2007; Kaufman 2004). Kulturelle Verständnisse in diesem Sinne müssen nicht notwendigerweise gleichmäßig über ganze soziale Einheiten verteilt sein (Hannerz 1992).

Zwei weitere Ansätze thematisieren Innovationen im Bereich der Kunst. Für das Abteilungsprogramm sind sie von besonderer Bedeutung, da künstlerische und ästhetische Innovationen Gesellschaft mit eigenen Symbolsprachen reflektieren. Sie bilden somit kulturelle Identifikationsangebote, die in Hoch-, Pop- oder Subkulturen ihren Ausdruck finden.

Im Kulturproduktionsansatz (Peterson 1976; Peterson/Anand 2004) wird nach den Bedingungen gefragt, unter denen neue künstlerische Werke und deren Institutionen geschaffen werden. Bei diesen Analysen zu ganz unterschiedlichen Kunstformen, wie etwa Musikgenres oder Literatur und Kulturinstitutionen wie Museen wird in der Regel die Rolle von Technologien, Gesetzgebung, Industriestruktur, künstlerischen Karrieren und Marktprozessen mit berücksichtigt.

Seit den 1990er Jahren entwickelt sich eine weitere Perspektive, die sich ähnlich der Akteur-Netzwerk-Theorie mit der soziomateriellen Mediation von Kulturprodukten auseinandersetzt (z. B. Hennion 2001, 2007). Anders als im Kulturproduktionsansatz geht es hier nicht um die sozialen Bedingungen für die Schaffung von Kulturprodukten, sondern um den Komplex aus Gesten, Körpern, Gewohnheiten, Materialitäten, Räumen, Sprachen und Institutionen, in denen sich Kulturprodukte bilden und wodurch sie erst existieren können. Im Zentrum stehen auch hier künstlerische Innovationen.

Bei den hier skizzierten Ansätzen zu Innovation und Kultur handelt es sich um zwei grundlegend verschiedene Perspektiven. Während einerseits wirtschaftswissenschaftliche und wirtschaftssoziologische Forschungsstränge zunehmend auch die Rolle kultureller Einflussfaktoren für die Entstehung wissenschaftlich und technisch basierter Innovationen zur Geltung gebracht haben, werden andererseits auch Kulturprodukte wie künstlerische Werke als Formen von Innovation betrachtet und untersucht. Dabei liegt der Fokus auf der Bedeutung sozialer Strukturen, Organisationen und Institutionen für künstlerische Kreativität und Produktion. Diese beiden Forschungslinien werden bislang weitgehend unabhängig voneinander verfolgt. Das Abteilungsprogramm leistet einen ersten Beitrag zu ihrer Verknüpfung und möglichen systematischen Relationierung.

2. Kulturelle Quellen von Neuheit

Das Abteilungsprogramm fokussiert auf die Entstehung von Neuheit. Zwei zentrale Gründe geben den Ausschlag dafür, von innovationstheoretischen Ansätzen abzurücken. Zum einen besteht der kleinste gemeinsame Nenner divergierender Definitionen von Innovation darin, dass es im Kern immer um „Neues“ und „Neuheiten“ geht. Zum anderen untersucht die Innovationsforschung insbesondere die Durchsetzung und wirtschaftliche Ausschöpfung von Neuem (Kirchhoff/Walsh 2000; Roberts 1987), ohne dessen Entstehungsbedingungen gesondert zu untersuchen. Beides, die weit verbreitete Engführung von Innovationen auf wirtschaftlich verwertete Inventionen und der unumstrittene Kern von Innovationsgeschehen, das Neue, legen es nahe, Neuheit selbst zum Gegenstand der Untersuchungen zu machen.

Eine Verschiebung des Erkenntnisinteresses von Fragen der Innovation zu Fragen der Neuheit ermöglicht es, die Entstehungsbedingungen von Neuheit zu untersuchen. Dass dies nicht so einfach ist, zeigen grundlagentheoretische Reflexionen über das „Neue“, die von der Dialektik Hegels bis zur dreiwertigen Logik (Günther 1971) reichen, sowie die kulturkritischen Diskurse, in denen Neuheit thematisiert wird (Groys 1992; Thompson 1979).

2.1 Der Begriff der Neuheit

Zunächst verstehen wir Neuheit als Begriff von irritierend eintretenden Ereignissen, Produkten, Ideen, Techniken, Kunstwerken, Kollaborations- und Koordinationsprozessen. In dieser Arbeitsdefinition verstecken sich zumindest zwei Problemfelder, die zu einem differenzierteren Verständnis von Neuheit führen können.

Einerseits wird ein Gegenstand, sei es ein Objekt oder eine Praxis, zu einer Neuheit (*novelty*), indem er neue Möglichkeiten eröffnet (vgl. Barry 1999). Es geht also nicht nur um die Neuheit in den Gegenständen selbst, sondern auch um die Neuheit der Bezüge, innerhalb derer neue Gegenstände auffallen und definiert werden.

Folglich kann jedes Ereignis, Produkt oder Objekt gleichzeitig als Neuheit und als Nicht-Neuheit definiert werden, je nachdem in welchem konzeptuellen Rahmen (Schummer i. E.) und in welchen soziotechnischen Netzwerken von Praktiken und Akteuren (Suchman/Danyi/Watts 2008) es beobachtet wird. Ein neuer Kunststil, täglich neue Schlagzeilen oder eine neue medizinische Therapie können beispielsweise durchaus als nichtneue bzw. nichtüberraschende Phänomene beobachtet werden, wenn sie im Bezug auf ihre jeweiligen Produktionssysteme betrachtet und bewertet werden.

Andererseits weist die vorgeschlagene Definition auch auf Neuheit (*newness*) als Qualitätsprädikat hin, durch das ein Gegenstand aufgewertet wird. Die Zuschreibung von Neuheit erfolgt in der Regel in positiv bewerteten Qualitäten, oftmals unterstützt durch die Einbeziehung von Wertkriterien wie Originalität, Fortschritt oder Wahrheit. Aus einer historischen Perspektive lassen sich die positive Behandlung und die Aufwertung von Neuheit als eine Folge der funktionalen Differenzierung der modernen Gesellschaft beschreiben. Religion, politisches System, Wissenschaft, Wirtschaft oder Kunst sind nicht nur unterschiedlich empfänglich für Neuheitsereignisse (*novelties*), sondern reagieren auch unterschiedlich schnell darauf (Luhmann 1999b [1995]).

Die Aufwertung von Neuheit (*newness*) war gegen Ende des 19. Jahrhunderts vor allem in den Schönen Künsten zu beobachten (Hughes 1971). Die Etablierung der Vorstellung, dass sich der Wert von Kunstwerken aus dem besonderen Können des Künstlers ergibt und aus der Privilegierung des Originals gegenüber der Kopie, richtete die Aufmerksamkeit auf neue Kunstwerke. Die damit verbundene Aufwertung von Neuheit brach auch mit der Vorstellung des Kunstwerks als Repräsentation von Wirklichkeit und unterstrich so die Selbstreferenzialität von Kunst (Luhmann 1999b [1995]). Damit nahm Neuheit sowohl im Sinne eines Produkts (*novelty*) als auch im Sinne eines Bewertungskriteriums (*newness*) eine zentrale Position innerhalb des Kunstsystems ein.

Der zentrale Stellenwert von Neuheit, im doppelten Sinne von *novelty* und *newness*, ist inzwischen auch in anderen Bereichen der Gesellschaft nicht zu leugnen. So werden in den

Massenmedien und in allen anderen Branchen der Kreativindustrien ständig Produkte, Nachrichten, Werbung und Unterhaltung lanciert und gleichzeitig mit der Qualität der Neuheit geladen und kommuniziert (z. B. Farías 2009; Hutter 2006).

Darüber hinaus spielt Neuheit eine zunehmend wichtige Rolle im Technik- und Wissenschaftsbereich. Einerseits befinden sich diese Bereiche auf einer ständigen Suche nach neuen wissenschaftlichen Erkenntnissen und technischen Erfindungen, die nur dann als Neuheiten gelten, wenn sie Technik- und Wissensparadigmen erweitern oder transformieren (Schummer i. E.). Andererseits ist aber auch zu beobachten, dass die Produktion von technischen Objekten und wissenschaftlichen Fakten mit der Markierung von Neuheit ein wichtiges Sichtbarkeits- und Bewertungskriterium schafft, an welchem sich die Nutzer orientieren.

Die Auslegung des Neuheitsbegriffs mit Hinblick auf *novelty* und *newness* stellt übliche Erklärungsmodelle für die Entstehung von Neuem in Frage, die einerseits auf die Kreativität des einzelnen Individuums als psychologische Fähigkeit abstellen und andererseits Neuheit und Fortschritt gleichsetzen. *Novelties* werden oft als Pionierleistungen von Genies oder Verrückten gedeutet und *newness* als selbstverständliches Qualitätsprädikat für evolutionäre Errungenschaften behandelt. Die Erforschung von Neuheit ist aber weder mit psychologisch-kognitiven noch mit einfachen evolutionären Erklärungsmodellen abgeschlossen.

Das Abteilungsprogramm verknüpft die Entstehung und Aufwertung von Neuheit mit kulturellen Zusammenhängen. Damit stellt sich die Frage, wie kulturelle Zusammenhänge analytisch so von anderen Faktoren getrennt werden können, dass sich daraus für die Innovationsforschung eine differenzierte Perspektive ergibt. Die dafür entwickelten Festlegungen und Unterscheidungen werden im folgenden Abschnitt erläutert.

2.2 Der Begriff der Kultur

In den lateinischen Wurzeln *cultura* und *colere* ist schon die Qualität angelegt, die den Kulturbegriff noch heute kennzeichnet: Indem Menschen pflegen, bearbeiten, veredeln, verehren oder feiern, verlassen sie den Naturzustand, stellen dem Flüchtigen das Beständige, dem Chaos die Ordnung und dem Fremden das Eigene gegenüber (Böhme 1996; Luhmann 1999a [1995]). Dabei blieb der Begriff zunächst immer auf einzelne Kontexte bezogen, etwa als Agrikultur. Erst in der Neuzeit gewann er an Beweglichkeit, zuerst als Statusmerkmal, dann im 18. Jahrhundert in der Gegenüberstellung von Kultur und Zivilisation innerhalb der europäischen Gesellschaften (Eagleton 2000). Als Kennzeichen von Ethnien, Nationen oder Gemeinschaften führte der Kulturbegriff im 19. Jahrhundert normative Unterscheidungskriterien mit. Im 20. Jahrhundert wurden diese Beschränkungen aufgelöst zugunsten eines funktionalen Verständnisses von Kultur als einem Teilsystem der modernen Gesellschaft (Parsons/Shils 1951).

Im Zuge verschiedener „Cultural Turns“ (z. B. Bachmann-Medick 2006) hat das „kulturwissenschaftliche Programm“ in den siebziger Jahren für die Sozialwissenschaften wieder an Relevanz gewonnen. Die in diesem Kontext angestellten theoretischen wie methodischen Überlegungen bieten auch für die Untersuchung von Neuheitsgeschehen wertvolle Ansätze. So legt die Frage nach kulturellen Eigenlogiken oder der transformatorischen Kraft von Alltagsethiken und -ästhetiken nahe, diese als eigenständige Auslöser von gesellschaftlichem

Wandel und Neuem zu berücksichtigen (z. B. Müller 1994; Berking/Löw 2008; Löw 2008). Auch das jüngere, bedeutungsorientierte kulturwissenschaftliche Programm richtet den Blick auf Kulturwandel und versucht zu zeigen, wie zu bestimmten Zeitpunkten, „sehr spezifische kulturelle Praktiken und Diskurse nachfolgende Entwicklungen ermöglicht und erzwungen haben“ (Reckwitz 2008: 35). Während aus dieser Perspektive Einigkeit besteht, dass Kultur das Potenzial hat, gesellschaftlichen Wandel auszulösen, wird allerdings nach wie vor kontrovers diskutiert, wie Kultur konzeptionell zu fassen sei (Alexander 1990; Sewell Jr. 2005).

Gleichzeitig ist Kulturforschung mit dem erkenntnistheoretischen Problem des „blinden Flecks“ konfrontiert. Da jede Beobachtung von einem kulturellen Standpunkt aus erfolgt, stellt auch jede wissenschaftliche Analyse stets selbst eine kulturelle Praktik oder Kulturtechnik dar (Macho 2008), „Alles, was man tut und sagt, kann zweimal beobachtet werden: als einfache Operation (auf der Ebene erster Ordnung) und als kulturelles Phänomen (auf der Ebene zweiter Ordnung) – und wird damit unweigerlich kontingent“ (Esposito/Corti 2002: 245). „Kulturreflexion“ benennt eine theoretische Position, von der aus es gelingt, Kulturen vergleichend zu untersuchen (Baecker/Kettner/Rustemeyer 2008).

Vor diesem Hintergrund verstehen wir Kultur als verdichtete Interaktions- oder Kommunikationsprozesse, die sich über gemeinsame Praktiken und Semantiken, geteilte Überzeugungen, Wissensbestände und Bedeutungszuschreibungen reproduzieren. Kulturen gleichen Kompromissen auf Zeit (Wimmer 1996), innerhalb derer eine Verständigung über geteilte Praktiken und Semantiken möglich wird und über kurz oder lang Bestand hat. Weiter gehen wir davon aus, dass sich in sozialen Interaktionszusammenhängen Kulturen nicht nur überlagern, sondern dass sie auch unterschiedliche Grade der Verdichtung und Verfestigung aufweisen. So bewegen sich Menschen gleichzeitig innerhalb unterschiedlich verbindlicher, dauerhafter oder stabiler Kulturen. Beobachtbar und thematisierbar werden sie durch Grenzbeziehungen. Durch Distinktionen werden die je eigenen geteilten Selbstverständlichkeiten von denen anderer Kulturen abgesetzt. Die dabei getroffenen Unterscheidungen ermöglichen Vergleiche und Reflexionen über eigene, andere oder fremde Kulturen (Bourdieu 1982; Lamont/Molnar 2002; Wimmer 2008).

Daraus ergibt sich das Bild eines dynamischen Zusammenwirkens von Bedeutungshorizonten, die den beteiligten Akteuren in unterschiedlichem Maße vertraut und gemeinsam sind (Becker 1974) und die ihnen als Handlungs- und Ausdrucksrepertoires zur Verfügung stehen (Swidler 1986). Offen bleibt dabei, ob Kulturen aus handlungstheoretischer Perspektive soziale Interaktion motivieren oder ob sie, aus kommunikationstheoretischer Perspektive, Verstehenszusammenhänge stabilisieren. Wie darüber hinaus das Verhältnis von Kultur und sozialen Strukturen oder Systemen zu fassen ist, wird in den einzelnen Projekten unter Einbeziehung konkreter empirischer Befunde bearbeitet werden.

Um Kultur spezifizieren zu können, wählen wir für unsere Beobachtungen das analytische Konstrukt der kulturellen Konfiguration. Dieses Konstrukt macht Interaktionsmuster in Zeit und Raum erkennbar, indem es beobachtbare Verdichtungen von Interaktions- und Kommunikationsprozessen erfasst. Kulturelle Konfigurationen erlauben somit situative Beschreibungen von Kulturen, beispielsweise in Städten, Netzwerken oder auch Projekten. Konkretisiert werden kulturelle Konfigurationen mithilfe spezifischer Merkmale, die je nach Beobachtungsgegenstand unterschiedliche Ausdrucksformen von Kulturen betreffen. Merkmale können sich auf räumliche, interaktive und zeitliche Gegebenheiten beziehen und verweisen auf unterschiedliche Kulturen, beispielsweise Wissenskulturen (Knorr Cetina 1999), spezifi-

sche Mensch-Technik-Beziehungen (Latour 2005) oder alltägliche kulturelle Gewebe (Geertz 1973).

Das Konstrukt der kulturellen Konfiguration bietet den Projekten einen analytischen Rahmen, um sowohl kulturelle Veränderungen im zeitlichen Verlauf einer zu untersuchenden Kultur als auch Unterschiede zwischen Kulturen zu bestimmen. Mit welchen Methoden Kulturen in den Abteilungsprojekten empirisch untersucht und beschrieben werden, variiert in den verschiedenen Projekten abhängig von Gegenstand und Forschungsfeld.

2.3 Kulturelle Quellen

Der Begriff der „Quellen“ wird generell verwendet, um ein Potenzial an Ressourcen zu bezeichnen, die zur Verfügung stehen und die es aktiv zu erschließen gilt, bevor sie wert- und wirkungsvoll werden können.

Neuheit, so schließt unsere These an die oben ausgeführten Forschungsansätze an, entsteht in kulturellen Kontexten, die mehrfach bestimmt sind: Erstens ergeben sich Variationen in kulturellen Konfigurationen zwangsläufig aus der kontinuierlichen Wiederholung von Praktiken und Semantiken, zweitens durchlaufen diese Variationen ständig selektive Prozesse der Bewertung, die sich ihrerseits ändern können, sodass auch im bislang Unbeachteten Neues entdeckt wird. Drittens wird die Wahrscheinlichkeit, mit der Variationen und Umwertungsprozesse auftreten, signifikant verändert, wenn Spannungszustände in kulturellen Konfigurationen auftreten. Diese drei Prozesse verstehen wir als kulturelle Quellen von Neuheit: sie bestimmen in ihrem Zusammenspiel Spektrum und Reichweite der Neuheiten, die sich in einer Gesellschaft und ihrer Wirtschaft langfristig durchsetzt.

Die so formulierte Ausgangsthese kombiniert Erkenntnisse zu kulturellen Prozessen und zur Neuheitsbewertung, und sie hebt die Bedeutung von Spannungszuständen in und zwischen kulturellen Konfigurationen hervor. Was Spannungszustände sind und wie sie sich beobachten lassen, soll im Folgenden anhand von drei Idealtypen, nämlich Sezession, Kombination und Konfrontation und am Beispiel von drei Forschungsprojekten der Abteilung verdeutlicht werden:

Im Spannungstyp Sezession grenzt sich eine Kultur von bestehenden Kulturen ab. In einer neuen Konfiguration entstehen dadurch Interaktionen, aus denen dann überraschende, als neu wahrgenommene Varianten von Artefakten, Prozessen oder Strukturen auftauchen.

Dem Projekt „Kleine soziale Verbandlungen und die Entstehung von Neuem“ liegt die Haupthypothese zugrunde, dass Abweichungen, die zur Neuheit führen, die Entstehung von kleinen Beziehungsnetzwerken, also die Abspaltung einer neuen sozialen Formation benötigen. Entsprechend wurde der offene Begriff der Verbandlungen gewählt, um neuartige Gruppierungen und Netzwerkstrukturen unvoreingenommen in den Blick nehmen zu können.

Im Spannungstyp Kombination treffen unterschiedliche Kulturen aufeinander und erzeugen Neues. Der Vorgang kann freundschaftlich oder feindschaftlich verlaufen, er kann die Form eines Zusammenspiels annehmen, er kann als einseitige Aneignung und Imitation auftreten oder als Experimentieren mit Semantiken und Praktiken der jeweils fremden Kultur. In jedem Fall, so unsere These, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass neue Varianten auftauchen und verwendet werden.

Erste Befunde des Projektes „Foren für neue Designpraktiken. Wandel von Arbeits- und Produktionszusammenhängen“, welches sich mit experimentellen Formen der Zusammenarbeit im Produktdesign auseinandersetzt, zeigen den zentralen Stellenwert des Zusammenspiels von unterschiedlichen Akteuren in als innovativ zu bewertenden Projekten und Ereignissen. Diese weisen forumsartige kulturelle Konfigurationen auf, in denen vorhandenes Wissen und Können neu kombiniert werden.

Im Spannungstyp Konfrontation erzwingen Veränderungen in der natürlichen oder sozialen Umwelt interne Kontroversen, die durch explizite oder implizite neue Lösungen aufgelöst werden, um den Konfrontationszustand zu überwinden.

Im Projekt „Ko-evolution von Wirtschaft und Kunst“ wird deutlich, wie sich Kunst und Wirtschaft von den Anfängen der Renaissance bis zur Gegenwart gegenseitig irritieren und dadurch zu internen Variationen in den jeweiligen Semantiken und Praktiken führen. Die Ergebnisse zeigen, dass die im Wirtschafts- und Kunstsystem zu beobachtenden Kulturen aufeinander reagieren, also in einem ko-evolutiven Verhältnis stehen.

Der komplexe Zusammenhang zwischen sich ändernden Merkmalen kultureller Konfigurationen, der Bewertung von Variationen als Neuheit und der Intensivierung dieser Prozesse durch Spannungszustände wird keine Aussagen über Kausalzusammenhänge erlauben. Wir erwarten aber Erkenntnisse über die Wahrscheinlichkeiten, mit denen Muster von Neuem auftauchen und über die Bedingungen, unter denen sie erkannt und damit als kulturelle Quellen wirksam und wertvoll werden (Abbott 1997).

2.4 Kulturelle Dimensionen

Kulturelle Konfigurationen erfassen Interaktionsmuster in Zeit und Raum. Um einen systematischen Zugriff auf das breite Forschungsfeld zu gewinnen, unterscheiden wir drei grundlegende Dimensionen, die wiederum am Beispiel von Abteilungsprojekten verdeutlicht werden.

Die räumliche Dimension umfasst materielle, kognitive und symbolische Merkmale von Städten, Orten oder Infrastrukturen. Praktiken und Semantiken tragen zur Erzeugung und Aneignung solcher Räume bei, die ihrerseits menschliche Aktivitäten beeinflussen. Dabei konstituieren Grenzziehungsprozesse Grade von Offenheit und Geschlossenheit.

Im Projekt „Studiolernen und Neuheit. Verteilte Kreativität und Wertungsregime in der Kultur- und Kreativwirtschaft“ werden einzelne Künstlerateliers und Architekturbüros auf die Entstehung von Neuheit hin verglichen. Der Einfluss bestimmter städtischer Räume und Szenen auf die Entstehung von Neuheit wird der Eigendynamik des Studios prüfend gegenübergestellt.

Die interaktive Dimension nimmt in den Blick, was sich zwischen Akteuren, vermittelt durch Semantiken oder Praktiken, abspielt. Die Kontakte können eng oder lose sein und aus kleineren oder großen Gruppierungen bestehen. Aus dieser Perspektive lassen sich insbesondere die Kulturen von Teams, Organisationen, Netzwerken und anderen sozialen Formationen beobachten.

Das Projekt „Valorisierungsallianzen und -agenturen“ untersucht die Rolle von Akteursnetzwerken in der gesellschaftlichen Bewertung von neuen Automobil-Antrieben. Die Untersu-

chung zeigt die zentrale Bedeutung einer Valorisierungsallianz mit Akteuren aus Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Medien, die in Deutschland über Valorisierungsagenturen technische Innovationen fördert, bündelt oder behindert.

Die zeitliche Dimension fokussiert auf den Horizont, in dem sich Semantiken und Praktiken fortsetzen, verfestigen, differenzieren oder verschwinden. Bei internen Ereignissen und externen Stichproben können die Horizonte kurz (Tage oder Monate), bei internen Mythen und externen historischen Rekonstruktionen können sie lang (Jahre oder Jahrhunderte) sein.

Das Projekt „Künstlerische Interventionen in Organisationen“ untersucht, welche Wirkungen zeitlich präzise vorgegebene Begegnungen und Kollaborationen zwischen Künstlern und Organisationsmitarbeitern in den individuellen Fähigkeiten der Mitarbeiter, in den Formen der Zusammenarbeit und in der strategischen Beweglichkeit der Organisation hinterlassen, und wie lange derartige Veränderungen Bestand haben.

Die Merkmale der im Rahmen des Programms untersuchten kulturellen Konfigurationen umfassen jeweils alle drei der grundlegenden Dimensionen. Indem für die Untersuchung erst eine der Dimensionen in den Vordergrund gestellt und dann die beiden anderen dazu in Bezug gesetzt werden, kann auf die Spezifik der Konfigurationen genauer eingegangen werden. Innerhalb der hervorgehobenen Dimensionen jedes Forschungsfeldes werden je zwei Projekte durchgeführt, die auf gegensätzliche Pole der Dimensionen zugeschnitten sind.

Aus den vorgestellten Überlegungen resultiert die folgende Matrix der Projekte. Die darin genannten Begriffe sind den Projektzusammenhängen entlehnt und charakterisieren die jeweils dominierende Dimension und die Zuordnung zur Größenordnung klein/groß, eng/lose oder kurz/lang in den untersuchten kulturellen Konfigurationen.

Räumliche Dimension	1.1 Studio	1.2 Forum
Interaktive Dimension	2.1 Verbandelung	2.2 Allianz
Zeitliche Dimension	3.1 Intervention	3.2 Ko-evolution

Übergreifende Aussagen darüber, welche kulturellen Variationen, Neuheitsbewertungen und Spannungszustände das Auftauchen und die Durchsetzung von Innovationen fördern oder hemmen, werden in einer zweiten Programmphase auf der Basis von Vergleichen zwischen den Ergebnissen der unterschiedlich spezialisierten Projekten angestrebt.

3. Forschungstyp und Methoden

3.1 Forschungstyp

Das Programm der Abteilung gewinnt seine Prägnanz durch die Erforschung des Innovationsthemas aus der Perspektive der „Neuheit“ und ihrer „kulturellen Quellen“. Die Neuartigkeit des Programms geht einher mit der Rekombination von tradierten Begriffen in neuen konzeptionellen Zusammenhängen und Fragestellungen. So zeigte sich bei näherer Betrachtung, dass „Neuheit“ und „kulturelle Quellen“ zwar in allen, mit dem Zusammenspiel zwischen Gesellschaft und wirtschaftlicher Dynamik befassten Disziplinen auftauchen, zugleich aber ein bislang eher randständiges Dasein führen. Aus diesen Disziplinen können deshalb Theorieansätze und Ergebnisse aufgenommen, methodische Anleihen gemacht und neu zusammengesetzt werden.

Die Entwicklung einer solchen multidisziplinären Forschungsperspektive erfordert eine breite Literaturlbasis, die von kultur- und wirtschaftssoziologischen über kultur- und evolutionsökonomische bis zu organisationssoziologischen Beiträgen reicht. Die multidisziplinäre personelle Zusammensetzung der Abteilung bietet günstige Ausgangsbedingungen für den Aufbau einer gemeinsam entwickelten Diskursebene, die anschlussfähig für die unterschiedlichen disziplinären Herkünfte ist. Es ist zwar evident, dass die Fruchtbarkeit dieses Vorgehens nicht selbstverständlich vorausgesetzt werden kann und dass in den dafür allseits zu tätigen Investitionen auch Risiken liegen. Aber die Positionierung des Programms zwischen den Disziplinen eröffnet gute Chancen für die Übernahme einer Brückenfunktion sowie eine breite transdisziplinäre Rezeption der Ergebnisse.

Die Umsetzung des Forschungsprogramms gewinnt ihre Evidenzen aus unterschiedlichen Kulturbereichen; dies ist in Anbetracht der zentralen Frage nach „kulturellen Quellen“ von Neuheit eine unhintergehbare Bedingung. Dabei werden organisationale, ethnische oder nationale Spezifika nicht als Wesensmerkmale von Gruppen verstanden, sondern als kulturelle Konfigurationen, die situativ aktiviert, aber auch deaktiviert werden können. Die Internationalität der Forschungsperspektive beruht deshalb nicht auf einer tradierten Komparatistik. Es gibt beispielsweise mehrere Forschungsprojekte, die ihre Untersuchungsfälle in verschiedenen Ländern ausgewählt haben und vergleichend angelegte Untersuchungsdesigns verfolgen, ohne aber Nationalspezifika oder -kulturen in das Zentrum der Untersuchung zu stellen. In anderen Projekten geht es um transnational relevante Entwicklungen und Phänomene und deren lokale Ausprägungen, auch wenn die Auswahl der Untersuchungseinheiten im Einzelfall auf ein Land beschränkt sein kann.

3.2 Forschungsstrategie

Die methodische Gemeinsamkeit der Abteilung liegt im Fallstudienansatz, genauer gesagt in einem *multiple case study approach* (Yin 1994). Fallstudienbasierte Forschungsdesigns bieten sich besonders dann an, wenn ein komplexes Untersuchungsphänomen, wie es die Entstehung von Neuheit aus kulturellen Quellen darstellt, in seinem multidimensionalen sozialen und kulturellen Kontext untersucht werden soll und die Abgrenzung zwischen Phänomen und Kontext nicht unmittelbar evident ist. Dieser primär qualitative Ansatz wird im Rahmen des

Forschungsprogramms als Forschungsstrategie verstanden, die je nach Projektzuschnitt unterschiedliche Formen der Datenerhebung, -auswertung und -analyse umfassen kann, einschließlich quantitativer Surveys und netzwerkanalytischer Verfahren. In den einzelnen Projekten reicht die Bandbreite methodischer Zugänge von Experimenten über Ethnographien, Interviews, prozessproduzierte Dokumenten- und Datenbestände bis hin zu historiographischen Verfahren. Das spezifisch Neue im Methodenrepertoire der Abteilung für den Fallstudienansatz liegt darin, dass in einer Reihe von Projekten die Datenbasis, auf deren Grundlage ein Fall beschreib- und analysierbar wird, nicht nur aus schriftlichen Dokumenten (Interviewtranskripten, Beobachtungsprotokollen, Selbstbeschreibungen, Statistiken, Zeitreihen etc.) besteht, sondern auch aus Visualisierungen in Form von Bildern, Filmen oder Aufführungen. Entsprechend unserem Interesse an Visualisierungen als Forschungsgegenstand werden diese auch als Forschungswerkzeuge genutzt (Savage 2009).

Die *unit of analysis* unterscheidet sich je nach Fragestellung und Untersuchungsfeld zum Teil erheblich. In mehreren Projekten sind es kollaborative Verbundstrukturen der einen oder anderen Art (kleiner oder größer, loser oder enger verkoppelt, räumlich situiert oder virtuell); dann aber sind es auch künstlerische Produkte und Aufführungen einschließlich ihrer Wahrnehmung und Verarbeitung in (Teil-)Öffentlichkeiten, die als Fall gelten.

Mit welcher Art von Fallvergleichen haben wir es zu tun? In der Literatur werden zwei grundlegende Formen unterschieden: explorativ versus explikativ (Yin 1994) bzw. beschreibende Interpretation versus Erklärung (Mayntz 2002). Das Design einiger Projekte der Abteilung ist darauf ausgerichtet, durch systematisch angelegte Fallvergleiche Hypothesen zu testen; hier ließe sich von Fallvergleichen als Methode (Lijphart 1975) sprechen. In der Mehrzahl der Forschungsvorhaben wird auf Verfahren gesetzt, die eher explorative Hypothesen generieren. Das Spezifische des Abteilungsprogramms in seiner ersten Phase liegt dementsprechend stärker in der vergleichenden Perspektive. Es geht eher um die Entdeckung als um die Bestätigung von Zusammenhangsvermutungen.

3.3 Mustererkennung

Diese Forschungsstrategie hat Folgen für den Typus von Generalisierbarkeit, der mit dem gewählten explorativen Fallstudienansatz angestrebt wird. Wir nehmen die jüngsten Strömungen der methodologischen Diskussion auf, die Bestrebungen nach rationalistisch erklärender Generalisierung zugunsten einer gleichsam „naturalistischen Generalisierung“ (Stake 1978), einer „Komplexitätsmodellierung“ (Law/Urry 2004) oder einer „deskriptiven Assemblage“ (Savage 2009) aufgeben. Ähnlich wie bei zeitgenössischer Komplexitätstheorie, wo emergente Eigenschaften nicht-linearer Systeme modelliert werden (Prigogine 1997), streben die Untersuchungsdesigns der Projekte nach einer empirischen Beobachtung von komplexen kulturellen Konfigurationen und der Modellierung von Regelmäßigkeiten in ihren spezifischen Kontexten.

Entsprechend geht es nicht darum, Kausalbeziehungen zwischen zwei oder mehr Variablen zu identifizieren und Wenn-Dann-Aussagen unter *ceteris paribus*-Bedingungen zu formulieren. Im Rahmen des Forschungsprogramms kommt es vielmehr darauf an, jene *ceteris paribus*-Bedingungen in die Untersuchung einzubeziehen. So werden in der Regel eine begrenzte Zahl von Untersuchungseinheiten mit einer Vielzahl an relevanten Eigenschaften

und Merkmalsausprägungen erforscht; sie können miteinander in vielfältiger Weise verknüpft sein und lassen sich daher nicht als isolierte Variablen behandeln. Wichtig ist aber festzuhalten, dass die Art ihres Funktionierens nur dann sichtbar werden kann, „wenn jeweils ganze Muster miteinander verknüpfter Beziehungen zusammen als Einheit gesehen werden“ (Mayntz 1997: 309). Es geht also um Mustererkennung und um die Systematisierung dieser Muster nach bestimmten Regeln und Grundannahmen (Savage/Burrows 2007). So lassen sich die hier gefundenen Ergebnisse intersubjektiv nachvollziehen und – statt auf eine abstrakt-logische Verallgemeinerung zu setzen – auf einen klar umrissenen Geltungsbereich übertragen (Abbott 2004; Savage 2009).

C. Projektbeschreibungen

Projekt 1.1: Studiolernen und Neuheit: Verteilte Kreativität und Wertungsregime in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Ignacio Farías

Das Forschungsprojekt beschäftigt sich mit Produktionsprozessen in zwei Bereichen der Kreativwirtschaft, und zwar der bildenden Kunst und der Architektur. Dabei geht es einerseits um die Untersuchung der soziotechnischen Konfiguration kreativer Prozesse in Künstlerateliers und Architekturbüros, also um das Zusammenwirken von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren in Praktiken von Konzeption, Design und Produktion neuer Produkte (vgl. Becker 1984; Latour/Woolgar 1986). Andererseits stehen die vielfältigen Wertungsregime und Bewertungspraktiken, mit denen der Wert eines Produkts festgelegt wird, im Fokus des Interesses und insbesondere die Frage, ob und wie in unterschiedlichen Stadien des Produktionsprozesses auch jeweils andere Wertungsregime verhandelt werden (vgl. Boltanski/Thévenot 2006; Stark 2009). Das Forschungsprojekt leistet damit einen Beitrag zur Definition der Rolle von Studios, also räumlich begrenzte kulturelle Konfigurationen (hier im weitesten Sinne verstanden als Gefüge von soziotechnischen Akteursnetzwerken und Wertungsregimen) bei der Entstehung von Neuem. Das Forschungsprojekt hat auch zum Ziel, den Einfluss von urbanen Formationen (also von räumlich fluiden kulturellen Konfigurationen) auf die Entstehung von neuen Produkten nachzuzeichnen, und so zu einem besseren Verständnis der städtischen Ent-/Einbettung von Kulturproduktion beizutragen (Amin/Thrift 2002).

Das methodische Vorgehen basiert auf drei Grundsatzentscheidungen: Zunächst galt es, Zweige der Kreativwirtschaft auszusuchen, die für eine Analyse und einen Vergleich verschiedener Konfigurationen kreativer Produktion geeignet sind. Die Wahl fiel auf Kunst, Architektur und auf die Computerspielindustrie, weil es sich dabei um drei sehr unterschiedliche Konfigurationen in der Kreativwirtschaft handelt. Zweitens beruht jede Branchenstudie auf einer kleinen Anzahl von Fallstudien, um die Herstellung von Produkten, die Rolle von Neuheit als Wertungsregime und den Einfluss von urbanen Formationen zu untersuchen. Die Fallstudien zielen dabei nicht auf einen direkten Vergleich, sondern liefern sich gegenseitig ergänzende Einblicke in die Arbeitsprozesse von Künstlern und Architekten. Drittens wurde für jede Branche eine Stadt ausgesucht, in der diese eine bedeutende Position einnehmen. Für die Kunst fiel die Wahl dabei auf Berlin, für die Architektur auf Santiago de Chile und für die Computerspielindustrie auf Vancouver, da diese Branchen für diese Städte besonders wichtig sind. An solchen Standorten lassen sich städtische Konfigurationen genauer erkennen, die für die jeweilige Branche von Vorteil sind. Zur Rekonstruktion der Geschichte, Geographie und Dynamik dieser Industrien werden vor Ort zusätzlichen Interviews mit Experten und maßgeblichen Akteuren durchgeführt.

In der laufenden Projektphase (2009–2011) sind die Durchführung der empirischen Studien in Santiago de Chile und Berlin, die Vorbereitung der Studie in Vancouver, sowie die vorläufige Systematisierung der Ergebnisse für die ersten zwei Industriezweige vorgesehen.

Projekt 1.2: Foren für neue Designpraktiken. Wandel von Arbeits- und Produktionszusammenhängen

Maria Oppen

Im Rahmen dieses Forschungsprojektes werden experimentelle Formen der Zusammenarbeit zwischen den Akteuren eines Sektors der Kultur- und Kreativwirtschaft – dem Produktdesign – und anderen Wirtschaftsakteuren, insbesondere Herstellern und Nutzern, untersucht. Gefragt wird, ob diese Interaktionen als Neuerungen im Sinne sozialer Innovationen gelten können und durch welche materialen und ideationalen Aspekte sie sich beschreiben lassen. Hieran anschließend sollen deren Potenziale für Veränderungsprozesse in den Arbeits- und Herstellungssystemen von Gütern und Dienstleistungen ausgelotet werden.

Der Designsektor ist für die Gewinnung von Erkenntnissen über kulturelle Quellen von Neuheit in besonderer Weise geeignet. Zunächst verbreitet sich zunehmend die Ansicht, dass alles Wirtschaften immer auch mit Gestaltung verbunden ist, unabhängig davon, ob von professionellen Designern oder Gestaltungsamateuren oder gar nicht intentional ausgeführt (Bonsiepe 1996). Und Gestaltungsaspekten wird in einer Welt der fortschreitenden Ästhetisierung von Produkten, Dienstleistungen und Kommunikationssystemen immer mehr gesellschaftliche Aufmerksamkeit zuteil. In jüngster Zeit werden Designpraktiken zudem als Element des Innovationssystems modelliert, das einen besonderen Beitrag zur Generierung neuen Wissens als Grundlage der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung leisten könne (Scott 2006b; Potts et al. 2008). Designwissen und -methoden werden in diesem Zusammenhang als komplementäre Ressourcen zur wissenschaftlich-technischen Erforschung und Entwicklung von Neuerungen betrachtet (Simon 1982 [1969]; Cross 2001). Als Beispiele werden die Bedeutungszunahme von Design getriebener und Nutzer zentrierter Innovation angeführt.

Diese Zusammenhangsvermutungen werden in dem Projekt auf ihre empirische Plausibilität überprüft. Als analytischer Rahmen werden arbeits- und raumsoziologische mit wissenstheoretischen Konzepten zusammengeführt. Methodisch wird ein vergleichender Fallstudien-Ansatz verfolgt, basierend auf Interviews, Dokumenten und Beobachtungssequenzen. Es werden jeweils vier Fälle von „neuen“ Formen der Zusammenarbeit jeweils in einer großen und einer kleineren „kreativen Stadt“ untersucht. Der Auswahl wird ein *most dissimilar case*-Verfahren zugrunde gelegt, da es sich um eine explorative, Hypothesen generierende Studie handelt. Für die zweite Projektphase ist eine Erweiterung um Fallstudien zu Interaktionen im Bereich Service-Design in Deutschland und Großbritannien geplant.

Die Identifizierung des Neuen läuft in einem ersten Schritt über Experimente/Projekte/Arrangements im Designsektor, die sich in einer breiteren Fachöffentlichkeit die Reputation der Neuheit erworben haben (indiziert etwa über Expertenratings, Preise oder mediale Sichtbarkeit). In einem zweiten Schritt geht es darum, das Auftauchen von Neuem empirisch „dingfest“ zu machen über dessen Beschreibung durch die Beteiligten. In einem dritten Schritt soll die Rekonstruktion der Zuschreibungs- und Aushandlungsprozesse von Neuheit erfolgen. Im vierten Schritt sollen die unterschiedlichen Relevanzen raumgebundener Kulturen als Quellen für Neuerungen identifiziert werden, die sowohl die Qualität von Potenzialen als auch von Begrenzungen annehmen können. Raum wird hier als ein relationales Mehrebenen-Phänomen konzeptualisiert; es umfasst das „Forum“ als Ort der Designpraktiken, die Stadt, in der dieser situiert ist und die Domäne als den für den Designsektor relevanten Bezugsraum.

Projekt 1.3: Kreativität und Stadt. Rolle, Wirkung und Formen privat-öffentlicher Kooperationen in der Stadtentwicklung zur Beförderung von Kreativwirtschaft

Janet Merkel

Das Forschungsvorhaben beschäftigt sich aus einer stadtsoziologischen Perspektive mit zwei zentralen Fragestellungen: Erstens wird die Relevanz lokaler Sinnkontexte und der städtischen Raumbedingung für die Entstehung und Entfaltung von Kreativität untersucht (vgl. Meusburger 2009). Hierbei geht es um die Frage: Welche Rolle spielt die städtische Umwelt für kreative Prozesse, wie kann sie diese beeinflussen oder auch verhindern? Zweitens steht im Fokus der empirisch qualitativ angelegten Untersuchung dann die Frage: Wie kann Kreativität in Städten durch neue Governanceformen – also durch verschiedene Formen der Handlungskoordination zwischen öffentlichen und privaten Akteuren in Netzwerken, Round Tables, Partnerschaften etc. – in der Beförderung von Kreativwirtschaft stimuliert oder gar erzeugt werden?

Kreativität gilt als neue Schlüsselressource städtischer Entwicklung. Davon zeugen eine Vielzahl an Konzepten, wie *creative cities* (Scott 2006a), *creative industries* (Hartley 2005) und *creative class* (Florida 2004), welche den gegenwärtigen Forschungsdiskurs über Stadtentwicklung neu strukturieren und weltweit von der Stadtpolitik bereitwillig aufgegriffen werden. Kreativität ist jedoch eine flüchtige Ressource, die an Individuen und Gruppen gebunden ist. Für Städte stellt sich daher die Frage, wie sie diese Ressource „managen“ können, d.h. Kreativität in ihre Strukturen „einlagern“ bzw. Strukturen entwickeln, in denen Kreativität sich entfalten kann. Die gegenwärtige Aufmerksamkeit für Kreativität speist sich vornehmlich aus der zunehmenden wirtschaftlichen Relevanz von symbolischen und wissensbasierten Ökonomien, wie sie etwa durch die verschiedenen Branchen der Kreativwirtschaft verkörpert werden. Diese Wirtschaftszweige werden von der Stadtpolitik als wesentlicher städtischer „Kreativitäts-Ressourcenpool“ identifiziert, der nicht nur Wirkung hinsichtlich der Entwicklung der Kreativwirtschaft entfaltet, sondern auch auf andere Wirtschaftsbereiche der Stadt ausstrahlt und Potenziale für die soziale, politische, planerische und kulturelle Entwicklung der Stadt mit sich trägt. Was leisten also Städte zur Gestaltung und Entfaltung des Phänomens Kreativität und Kreativwirtschaft? Welche Form der Koordination wählen sie, um ein kreatives Feld zu konstituieren und welche Infrastrukturen schaffen Städte zur Unterstützung der kreativwirtschaftlichen Branchen?

In einem Fallstudienansatz (*embedded multi-case-study*) wird die Beförderung von Kreativität durch neue Governanceformen in der Kreativwirtschaft in den Städten Berlin und London in einem offenen Vergleich untersucht. Differenztheoretisch sollen explizit Unterschiede in der Beförderung von Kreativwirtschaft und den dafür entstandenen Governancearrangements herausgearbeitet und in einem weiteren Schritt das singuläre, eigenlogische Element der jeweiligen Stadt im Umgang mit Kreativität und Kreativwirtschaft ergründet, aber auch Verallgemeinerungen für das Phänomen „Kreativität in Städten“ erforscht werden (Berking/Löw 2008).

Projekt 2.1: Kleine soziale Verbandlungen und die Entstehung von Neuem

Sophie Mützel

Dieses Forschungsprojekt beschäftigt sich mit der Frage, wie neue Ideen entstehen. Forschungen der letzten Jahrzehnte haben anschaulich zeigen können, wie Ideen durch Kommunikation, Netzwerke und institutionellen Druck diffundieren. Unklarheit besteht jedoch darin, *wie* Abweichungen von etablierten Ideen überhaupt entstehen. Die analytische Perspektive, die hier gewählt wird, beschäftigt sich mit der Rolle von kleinen sozialen Verbandlungen für die Entstehung von Neuem und versucht damit weitere Antworten auf dieses Wie zu finden. Gemeint sind hier soziale Formationen, die aus direkten Beziehungen entstehen, aber auch solche, die aus kognitiven Bezügen bestehen. Der bislang in der Forschung verwandte strukturalistische Blick auf solche Verbände wie „kleine Welten“ oder „kollaborative Zirkel“ (z. B. Farrell 2001; Uzzi/Spiro 2005) wird hierbei um einen kultursoziologischen Blick erweitert: Solche Verbandlungen konstituieren sich sowohl aus den sozialen Beziehungen als auch aus den Bedeutungs- und Bewertungszuschreibungen der beteiligten Akteure. Dieser theoretische Ansatz wird an drei unterschiedlichen empirischen Feldern überprüft.

Die leitende Forschungsfrage ist: Wie wirken sich solche sozial und kulturell strukturierten Gefüge auf die Entstehung von neuen Ideen aus, die von etablierten Formen des Machens und Denkens abweichen und die wirtschaftliche Auswirkungen haben? Damit wird einerseits ein theoretischer Beitrag zur Erweiterung einer wirtschaftssoziologischen und netzwerkanalytischen Perspektive um kultursoziologische Einsichten geleistet. Gleichmaßen spricht das Projekt auch aktuelle methodische Diskussionen an, die sich mit der prozessualen, dynamischen Analyse von bestimmten Kontexten beschäftigen, in denen mehrere Akteure gleichzeitig zusammenspielen (z. B. Abbott 2001; Savage 2009).

Die Datensammlung besteht aus ethnographischen Notizen, qualitativen Interviews und Dokumentenanalysen. Zunächst werden Erzählungen der Bewertungszuschreibungen analysiert, um erklärende Beschreibungen zu gewinnen, die auf bestimmte Muster (Verdichtungen, Brüche) in einer zeitlichen Entwicklung hinweisen. In einem zweiten Schritt werden dafür geeignete Daten mit Hilfe von netzwerk- und sequenzanalytischen Methoden untersucht, um die beobachtete strukturierte Kultur auch formal zu modellieren.

Ein erster empirischer Fall untersucht die Entstehung von neuen Ideen in einem Telekommunikationsunternehmen. Die ethnographisch angelegte Feldstudie untersucht unterschiedliche Phasen von Exploration bis hin zur Übergabe der neuen Idee an das Produktmanagement. In diesen Phasen kommen unterschiedliche Akteurskonstellationen innerhalb des Unternehmens zusammen, konsultieren mit Experten und Nutzern von außerhalb des Unternehmens und durchlaufen unterschiedliche Spannungszustände in der Entstehung von Neuheit. Der zweite empirische Fall ist ein historischer und folgt einer bestimmten künstlerischen stilistischen Zuschreibung von ihren Ursprüngen bis zur Verfestigung: die Ulmer Moderne, wie sie sich an der Hochschule für Gestaltung in Ulm von 1953–1968 zwischen Lehrenden und Studierenden entwickelt hat. Der dritte Fall beschäftigt sich mit kognitiv hergestellten Beziehungsbezügen. Im Markt der innovativen Brustkrebstherapieforschung gibt es noch keine verkaufsfähigen Produkte im üblichen Sinn, stattdessen werden Erwartungen über die Zukunft gehandelt. Einblick in diese Erwartungen bieten wirtschaftliche Erzählungen und Bewertungen von Biotech- und Pharmaunternehmen, Finanzanalysten und Wissenschaftlern

über die Forschungsstrategien in Pressemitteilungen und Analystenberichten. Erste Ergebnisse zu dieser sozialen Verandelung zeigen, dass mit dem Erzählen von Erwartungen hinsichtlich zukünftiger Erfolgsaussichten die beteiligten Akteure notwendige finanzielle Ressourcen mobilisieren (Mützel 2009). In solchen gemeinsam gestrickten Erzählungen vollziehen die beteiligten Akteure Abweichungen von etablierten Ideen, die dann Innovation zulassen und den Markt nachhaltig prägen.

Projekt 2.2: Valorisierungsallianzen und -agenturen

Lutz Marz

Bedingt durch den Klimawandel und die sinkende Verfügbarkeit fossiler Brennstoffe wird sich im 21. Jahrhundert weltweit eine neue industrielle Revolution vollziehen. Kern dieser Revolution ist ein energietechnologischer Paradigmenwechsel, weg von fossilen hin zu regenerativen Energietechnologien. Dieser Paradigmenwechsel betrifft auch und gerade einen Lebensnerv moderner Gesellschaften und zwar die Automobilität, die den gesamten straßengebundenen Personen- und Güterverkehr umfasst.

In diesem Innovationsfeld kristallisieren sich drei Erfolg versprechende Entwicklungspfade heraus: der Wasserstoff-Verbrennungsmotor, der Brennstoffzellen-Elektroantrieb und der Batterie-Elektroantrieb (WBB-Antriebe) (Dierkes/Marz/Aigle 2009). Dabei zeigt sich, dass kulturelle Konfigurationen bei der Entwicklung und Nutzung technischer Innovationen eine zentrale Rolle spielen. Das Projekt „Valorisierungsallianzen und -agenturen“ will einen Beitrag zur Identifizierung und Analyse dieser kulturellen Konfigurationen leisten und dabei bislang wenig oder gar nicht beachtete Problemlösungskapazitäten herausarbeiten.

Bei den WBB-Antrieben handelt es sich um radikale Innovationen, die im modularen Bereich (Antrieb) und/oder auf systemischer Ebene (Infrastrukturen) zu grundlegenden Veränderungen führen. Wie solche Innovationen entstehen oder eben nicht entstehen, ist aus unterschiedlichen innovationstheoretischen Blickwinkeln untersucht worden (Callon 1983; Knie et al. 1999). Das Projekt baut auf diesen Untersuchungen auf, betrachtet jedoch die Innovationsprozesse aus einer spezifischen kulturalistischen Perspektive. In Anschluss an Boris Groys (Groys 1992) werden die Innovationen im Bereich der WBB-Antriebe als Valorisierungs- oder Umwertungsprozesse untersucht.

Erste Untersuchungen deuten darauf hin, dass bei den Umwertungsprozessen im Bereich der WBB-Antriebe Valorisierungsallianzen eine wichtige Rolle spielen. Diese Allianzen lassen sich nur sehr bedingt oder gar nicht in gängige Kategorienraster wie *policy subsystems*, *issue networks*, *advocacy coalitions* (Howlett/Ramesh 1995), *collaborative circles* (Farrell 2001) oder „Epistemische Gemeinschaften“ (Haas 1992) einordnen, denn diese Begriffe fassen in zweierlei Hinsicht nicht die Spezifik dieser Allianzen. Zum einen im Hinblick auf die flexible Kombination von Geschlossenheit und Offenheit, durch die sich die Arbeitsweise der Valorisierungsallianzen auszeichnet. Zum anderen in Bezug darauf, wie diese Allianzen durch ihre zwar lockeren aber vielfältigen und einflussreichen Netzwerke immer neue Valori-

sierungsagenturen kreieren und institutionalisieren, die Umwertungsprozesse in Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Öffentlichkeit spürbar beeinflussen.

Ziel des Projektes ist es, in einer *single case study* eine Valorisierungsallianz im Bereich der WBB-Antriebe zu untersuchen, und dabei insbesondere zu analysieren, wie es dieser Allianz gelingt, Valorisierungsagenturen zu schaffen, die technische Innovationen in diesem Bereich ermöglichen, vorantreiben und bündeln. Die Valorisierungsallianz und ihre Valorisierungsagenturen werden in einem räumlich und zeitlich abgegrenzten empirischen Feld untersucht, und zwar in Deutschland von 1990–2010. Zum einen hat Deutschland nicht nur in allen drei Technologiebereichen langjährige Forschungs- und Produktionstraditionen, sondern ist weltweit mit führend bei der Entwicklung alternativer Antriebstechnologien, insbesondere was die Forschung betrifft. Zum anderen ist der Zeitraum von 1990–2010 eine ausgesprochen dynamische Entwicklungsstufe, in der die Valorisierungsprozesse und deren Wirkungen besonders deutlich in Erscheinung treten.

Grundlegendes Ziel des Projektes ist es, plausible und belastbare Hypothesen zur Entstehung und Funktionsweise von Valorisierungsallianzen und -agenturen zu generieren, die sich empirisch auch in anderen technischen und sozialen Innovationsfeldern testen lassen.

Projekt 2.3: Expertise und politische Wissensproduktion im niederländisch-deutschen Vergleich

Holger Straßheim

In der international vergleichenden Forschung mehren sich derzeit die Hinweise, dass die Formen der Expertise und politischen Wissensproduktion länderübergreifend komplexen Transformations- und Wandlungsprozessen unterworfen sind. Einerseits lässt sich eine Verwissenschaftlichung der Politik beobachten, indem vermehrt entscheidungsrelevantes Wissen durch Statistiken, Simulationen und Modellrechnungen gewonnen wird. Andererseits erfährt die Wissenschaft im Gegenzug eine Politisierung durch deliberative Verfahren und zivilgesellschaftlich organisierte Gegenexpertise. Wissensunternehmer machen sich kommerzielle Strategien zunutze, um gezielt politische Nachfrage zu erzeugen und verschärfen damit die Expertenkonkurrenz noch zusätzlich. Diese Pluralisierung der Expertise setzt sich auch jenseits des Nationalstaats fort. Epistemische Gemeinschaften, Think-Tanks und Wissensnetzwerke führen zu einer Transnationalisierung der politischen Wissensproduktion. Der Begriff der Politikberatung scheint kaum mehr geeignet, diese Interaktionsgefüge in ihrer Veränderung angemessen zu erfassen (Jasanoff 2005; Weingart/Lentsch 2009).

In dem Projekt sollen die Ursachen und Folgen dieses Wandels der politischen Wissensproduktion im internationalen Vergleich analysiert werden. Dabei stehen zwei Länder im Mittelpunkt, die im Hinblick auf ihre jeweilige Beratungs- und Expertenlandschaft kaum unterschiedlicher sein könnten. Deutschland zeichnet sich durch die relativ große Bandbreite von Experten und Sachverständigenräten aus öffentlich finanzierten Forschungseinrichtungen, parteinahen Stiftungen sowie einer teils gemeinnützigen, teils kommerziellen Auftragsforschung aus. Demgegenüber existieren in den Niederlanden mit den sogenannten Planungs-

büros Institutionen, die durch ihre nach wie vor unangefochtene Autorität im Bereich der ökonomischen, sozial-, umwelt- und regionalpolitischen Expertise ein in Europa einmaliges Wissensmonopol innehaben (Halffman 2009). Ziel ist es, die in beiden Ländern zu beobachtenden Transformationsprozesse im Hinblick auf Konvergenzen und Divergenzen zu vergleichen und die jeweiligen Veränderungsmechanismen zu identifizieren. Von besonderem Interesse ist die Rolle europäischer Expertengemeinschaften und -netzwerke bei der Herausbildung neuer Instrumente und Koordinationsformen der Wissensproduktion. Konzeptionell liegt dem Projekt ein wissenstheoretischer und diskursiver Institutionalismus zugrunde. Vermutet wird, dass es unter bestimmten Bedingungen grenzüberschreitend agierenden Expertennetzwerken und -gemeinschaften gelingen kann, die bisher unhinterfragten *meta-rules* der politischen Wissensproduktion („Wissensordnungen“) durch konkurrierende Praktiken und Politikprämissen zu delegitimieren und so die diskursive Institutionalisierung alternativer Koordinationsarrangements anzustoßen (Schmidt 2008; Stone 2004).

Das Projekt wird in Zusammenarbeit mit dem Virtual Knowledge Institute der Königlich Niederländischen Akademie der Wissenschaften durchgeführt und dient zugleich als Vorstudie für zwei bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft und bei der VolkswagenStiftung beantragte Vorhaben zum Wandel von Wissensordnungen.

Projekt 3.1: Künstlerische Interventionen in Organisationen

Ariane Berthoin Antal

Paradoxerweise bündeln Organisationen wesentliche Ressourcen für die Entwicklung von Innovationen in der Gesellschaft, aber ihre etablierten Routinen und tradierten Sichtweisen bremsen oftmals die Entstehung und Durchsetzung von neuen Ideen. Daher werden immer wieder neue Ansätze erprobt, um die Lernfähigkeit von Organisationen zu stimulieren. In den letzten Jahren sind unterschiedliche Formen von „künstlerischen Interventionen“, in Organisationen eingesetzt worden, von denen die Entscheidungsträger sich innovative Anregungen für die Organisations-, Personal- bzw. Produktentwicklung erhoffen. Die Erwartungen sind hoch, jedoch mangelt es an systematischen Untersuchungen zu solchen Strategien und ihren Auswirkungen.

Dieses Projekt setzt sich zum Ziel, die Bedingungen zu analysieren, unter denen künstlerische Interventionen in Organisationen Quellen von Neuheit darstellen können. Dabei geht es um die Beobachtung von Prozessen und Wirkungsweisen in kurzen (Stunden oder Tage) und mittelfristigen (Monate) Interventionen mit diversen Kunstformen (z. B. Unternehmens-theater, Malerei, Fotografie, Tanz). Beleuchtet werden soll, wie sich die unterschiedlichen Wertvorstellungen und Interessen der Akteure (Mitarbeiter, Management, Künstler, intermediäre Organisationen bzw. Berater) aneinander reiben und unter welchen Umständen diese temporären kulturellen Konfigurationen zum Organisationslernen und zur Generierung von Neuheit beitragen.

Dem Einsatz von künstlerischen Interventionen in Organisationen unterliegt die Annahme, dass die Arbeitswelt durch die Konfrontation mit Menschen, Prozessen und Produkten aus

der „fremden Welt“ der Künste, Impulse zu neuen Denk- und Verhaltensweisen erhält. Hier-nach tragen künstlerische Praktiken dazu bei, organisationale Routinen und Selbstverständlichkeiten in Frage zu stellen und neue Fähigkeiten zu entwickeln (Darsø 2004). Durch den Einsatz der Künste sollen auch ästhetische und emotionale Aspekte Ausdruck finden, die in der Arbeitswelt häufig vernachlässigt werden (Carr/Hancock 2003; Guillet de Monthoux et al. 2007).

Das Forschungsprojekt baut auf Erkenntnissen aus dem Bereich des Organisationslernens (Argyris/Schön 1978; Dierkes et al. 2001) auf. Es wird angenommen, dass künstlerische Interventionen Änderungen oder Variationen der Betrachtungs- und Verhaltensweisen hervorbringen und unter günstigen Bedingungen auch bleibende Spuren hinterlassen können. Die durch die Konfrontation entstehenden „Dissonanzen“ (Stark 2009) können dazu beitragen, dass überholte Praktiken und Strukturen in Frage gestellt werden, Voraussetzung dafür, neue Arbeitsformen, Ideen und Produkte zu entwickeln. Gefragt wird also nach den Bedingungen, die Interventionen wirksam werden lassen. Hinterfragt werden zugleich der von vielen Praktikern angenommene Automatismus sowie die implizite positive Besetzung dieser Wirkungen. Denn bestehende Vorstellungen, Interessen und (Macht-)Strukturen können sich in der Folge der Intervention auch verfestigen und Lernprozesse blockieren. Die zeitliche Dimension hat insofern eine besondere Bedeutung in diesem Projekt, da zu klären ist, welche Rolle die Dauer einer Intervention spielt, und wann und wie lange sich die Wirkungen (Formen von Neuheit) beobachten lassen. Aus dieser Forschung werden Beiträge zu Organisationslerntheorien, insbesondere zur Rolle der Zeit und zu den Beteiligungsformen von Bezugsgruppen in der Planung, Umsetzung und Evaluation von Lernprozessen erwartet.

In der ersten Phase des Forschungsprogramms wird eine mehrgleisige Strategie verfolgt: (a) Aufbau einer Datenbank über künstlerische Interventionen (Projekte, Organisationen, Künstler), um einen Überblick über das unübersichtliche Feld zu schaffen, den eigenen Ansatz darin klarer zu positionieren und eine Datenbasis für eigene Fallstudien zu erstellen, (b) Durchführung von Fallstudien über abgeschlossene und laufende künstlerische Interventionen in mehreren europäischen Ländern. Hierfür werden Interviews mit Mitgliedern der Organisation und anderen relevanten Akteuren und (in den noch laufenden Interventionen) eine teilnehmende Beobachtung durchgeführt. Daten werden in zeitlichen Abständen wiederholt erhoben, um zu erfahren, ob bzw. wie sich die Auswirkungen einer Intervention im Laufe der Zeit verändern. Hinzu kommen Experimente mit künstlerischen Interventionen, die einen Blick auf potenzielle – aber in Organisationen bislang nicht auffindbare – Lernkonstellationen ermöglichen (z. B. experimentelle Workshops im Studio for Social Creation am Max Stern Academic College Emek Yezreel (Israel) mit Teilnehmern aus den Bereichen Social Entrepreneurship, Conflict Engagement und Kunst). (c) Im Einklang mit dem Multi-Stakeholder-Ansatz werden Workshops mit den im Feld beteiligten Akteuren durchgeführt, um verschiedene Blickwinkel auf die Interventionen und mögliche Beurteilungskriterien zu erfassen und zu vergleichen (z. B. „Artful Conversations“ mit Künstlern und eine Serie von drei „Artful Research“-Workshops mit Künstlern, vermittelnden Organisationen, Unternehmensvertretern, Unternehmensberatern und Forschern, siehe Berthoin Antal 2009).

Projekt 3.2: Ko-evolution von Wirtschaft und Kunst

Michael Hutter

In modernen Gesellschaften haben sich spezifische Kommunikationszusammenhänge als unterschiedlich codierte Wertsysteme ausdifferenziert (Luhmann 2007). Kommunikation in Wirtschaft und Unternehmen und Kommunikation im Kunstbetrieb sind besonders ausgeprägte Beispiele. Die Spezialisierung erleichtert die interne Verständigung, sie fördert damit die Entstehung lokaler Geschäftskulturen und die Entstehung von Kunstgenres, die die Gesamtheit der Semantiken und Praktiken einer Gesellschaft reflektieren und damit, in ihrer Gesamtheit, zu „Kunstkultur“ werden. Dabei kommt es, vermittelt durch breitere kulturelle Konfigurationen, zu Irritationen zwischen den Wertsystemen. Gerade dadurch werden Inventionen in einem der Systeme im jeweils anderen System zu Quellen von Neuheit. So verläuft die Evolution dieser beiden Teilsysteme der Gesellschaft in gegenseitiger Abhängigkeit oder Ko-evolution (Baxandall 1972; Throsby 2001).

Um die These der gegenseitigen Quelle von Neuheit zu überprüfen, werden im Rahmen des Projekts historische Fallstudien durchgeführt, die systematisch unterschiedliche Varianten der Ko-evolution untersuchen. Der zeitliche Horizont reicht von 1400 bis 2010, also von den Anfängen der Renaissance bis zur Gegenwart, auch wenn die Teilstudien meist kürzere Horizonte aufweisen. Der Fokus liegt auf der Entwicklung der europäischen Gesellschaft, auch wenn in jüngeren Beispielen außereuropäische Werke eine Rolle spielen. In dem Teilprojekt, das bis 2011 abgeschlossen sein soll, wird Kunst für die Zwecke der empirischen Recherche auf Bildkultur beschränkt.

In den einzelnen Fallstudien wird nach Evidenz für die Auswirkung von Veränderungen im Ausgangssystem im Zielsystem gesucht, um die „Gelingensbedingungen“ evolutorischer Veränderung näher bestimmen zu können. Als Material dient kunsthistorische und wirtschaftshistorische Literatur. Studie 1 untersucht die Auswirkungen der zentralperspektivischen Raumdarstellung auf Produktion und Nachfrage in der europäischen Wirtschaft vor 1700. Auch Studie 2 konzipiert Kunst als Umwelt der Wirtschaft, untersucht aber die Auswirkung eines umfangreichen Bildprogramms auf das Konsumverhalten im England des 18. Jahrhunderts. Studie 3 richtet sich auf die Finanzwirtschaft und untersucht die Auswirkungen der Anverwandlung einer allegorischen Figur auf die Kreditwürdigkeit von Banknoten (Hutter 2007). Studie 4 untersucht die Auswirkung vorhandener Kunstwerke auf verschiedene Branchen der Kreativwirtschaft. Studie 5 wählt die umgekehrte Zuordnung und untersucht, inwiefern in ausgewählten, über sechs Jahrhunderte verteilten Werken, wirtschaftliche Spannungen als Quelle von künstlerisch relevanten Bilderfindungen identifiziert werden können. Studie 6 behält diese Zuordnung bei und untersucht, wie sich die drastische Veränderung bestimmter Preise für Inputfaktoren auf die Entstehung neuer Kunststile auswirkte (Hutter 2008). Inzwischen sind sämtliche Fallstudien abgeschlossen, zwei davon sind in ersten Fassungen publiziert. Im Herbst 2010 soll ein fertiges Buchmanuskript in englischer Sprache vorliegen.

Vorarbeiten zur zweiten Phase des Projekts haben begonnen. Die Einschränkung auf bildende Kunst verkürzt das Spektrum der Möglichkeiten deutlich, entsprechend wünschenswert ist eine Erweiterung der Untersuchung auf andere künstlerische Ausdrucksformen, also auf Musik, Literatur und Theater, und auf eine Verknüpfung dieser Formen untereinander.

Projekt 3.3: Lichtdesign für Stadträume – Neudefinition einer Gestaltungsaufgabe

Nona Schulte-Römer

Das Dissertationsprojekt untersucht die kulturellen Quellen städtischer Lichtgestaltung. Besondere Berücksichtigung findet dabei der Einfluss von Expertenkulturen und von temporären Lichtinterventionen auf aktuelle Tendenzen in der Lichtplanung von Städten.

Im 21. Jahrhundert wird Licht mehr denn je als stadtpolitische Gestaltungsaufgabe wahrgenommen. Wo sich Städte der neuen Herausforderung stellen, werden Licht-Masterpläne entwickelt, Festivals veranstaltet, Leuchtfassaden genehmigt oder Peripherien in Kunstaktionen illuminiert. Lichtdesign scheint ein geeignetes Instrument, um im globalen Städtewettbewerb mit einem attraktiven, urbanen Lebensstil zu werben. Von der nächtlichen Illumination ausgewählter Orte, so die Annahme, profitiert die ganze Stadt dank gesteigerter medialer Aufmerksamkeit, Imagegewinn und einer wachsenden Nachtökonomie. Dabei prägen insbesondere drei Entwicklungstendenzen das Handlungsfeld. Erstens eröffnen technologische Innovationen neue Gestaltungsspielräume. Zweitens etabliert sich Lichtdesign als ein neues Berufsfeld mit den dazugehörigen Institutionen. Drittens verschieben sich unter dem Einfluss von Nachhaltigkeitsdiskursen auch die Akzente der Stadtgestaltung. Städtische Beleuchtungsstrategien lassen sich nicht mehr auf die Formel „mehr Licht!“ verkürzen. Vielmehr sind besseres Licht, eine durchdachte Verteilung, klare Akzentuierungen und immer öfter sogar weniger Licht gefragt.

Vor diesem Hintergrund wird städtische Lichtgestaltung und die Beurteilung ihrer Wirkungen zunehmend zur Expertensache. Planung, Durchführung und Bewertung basieren auf dem Erfahrungswissen von Lichtdesignern, Kreativen oder Akteuren aus Industrie und Forschung, die unterschiedliche Ansprüche und Ziele ästhetischer, politischer oder ökonomischer Art verfolgen. Hier setzt das Dissertationsprojekt an und fragt nach den Bewertungskriterien, nach Argumenten und Leitbildern, die städtischer Lichtgestaltung zugrunde gelegt werden und die das nächtliche Erscheinungsbild urbaner Räume verändern. Woher beziehen die Beteiligten ihre Expertise, ihre Evidenzen und ihre Glaubwürdigkeit (Gieryn 2002)? Wie fügen sich Ansprüche von Lichtplanern in Leitbilder der Stadtentwicklung und wie finden die möglicherweise heterogenen Präferenzen und Bedürfnisse der Rezipienten Eingang in die Konzepte der Experten (Hasse 2007)? Welche Rolle spielen temporäre Lichtinterventionen wie Festivals oder Festbeleuchtungen bei der Entwicklung und Durchsetzung alltäglicher städtischer Lichtkonzepte (Schramm/Schwarte/Lazardzig 2006)?

Im Fokus des Forschungsprojekts stehen konkrete Lichtinterventionen in verschiedenen Städten, insbesondere in Frankfurt am Main und Lyon. In der Gegenüberstellung von Alltagsinszenierung und Festillumination, von dauerhaft angelegten Licht-Masterplänen einerseits und temporären Projekten andererseits wird die zeitliche Dimension der je spezifischen kulturellen Konfigurationen analytisch erschlossen. Konzeptionell ergänzt das Projekt sozialwissenschaftliche Perspektiven (McQuire 2005) um Fragestellungen der Ästhetik (Hirdina/Augsburger 2000). Ziel ist es, so zum besseren Verständnis städtischer Lichtgestaltungsprozesse und ihrer sozialräumlichen Relevanz beizutragen.

D. Literatur

- Abbott, Andrew (1997): On the Concept of Turning Point. In: *Comparative Social Research* 16, S. 85-105.
- Abbott, Andrew (2001): *Time Matters. On Theory and Method*. Chicago: Chicago University Press.
- Abbott, Andrew (2004): *Methods of Discovery: Heuristics for the Social Sciences*. New York: WW Norton.
- Abbott, Andrew (2007): Mechanisms and Relations. In: *Sociologica*, 1 (2), <http://www.sociologica.mulino.it/doi/10.2383/24750> [07.09.2007].
- Alexander, Jeffrey C. (1990): Analytic Debates: Understanding the Relative Autonomy of Culture. In: Jeffrey C. Alexander/Steven Seidman (Hrsg.), *Culture and Society: Contemporary Debates*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 1-27.
- Amin, Ash/Nigel Thrift (2002): *Cities. Reimagining the Urban*. Cambridge, Oxford: Polity.
- Argyris, Chris/Donald A. Schön (1978): *Organizational Learning: A Theory of Action Perspective*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Arrow, Kenneth J. (1962): Economic Welfare and the Allocation of Resources for Invention. In: Richard R. Nelson (Hrsg.), *The Rate and Direction of Inventive Activity*. Princeton: Princeton University Press, S. 609-625.
- Bachmann-Medick, Doris (2006): *Cultural Turns: Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Baecker, Dirk/Matthias Kettner/Dirk Rustemeyer (2008): *Über Kultur: Theorie und Praxis der Kulturreflexion*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Barry, Andrew (1999): Invention and Inertia. In: *Cambridge Anthropology* 21, S. 62-70.
- Baxandall, Michael (1972): *Painting and Experience in Fifteenth Century Italy*. Oxford: Oxford University Press.
- Becker, Howard (1974): Art as Collective Action. In: *American Sociological Review* 39, S. 767-776.
- Becker, Howard (1984): *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Berking, Helmuth/Martina Löw (Hrsg.) (2008): *Die Eigenlogik der Städte: Neue Wege für die Stadtforschung*. Frankfurt am Main: Campus.
- Berthoin Antal, Ariane (2009): *Research Report: Research Framework for Evaluating the Effects of Artistic Interventions in Organizations*. TILLT Europe: Göteborg
- Berthoin Antal, Ariane/Uwe Lenhardt/Rolf Rosenbrock (2001): Barriers to Organizational Learning. In: Meinolf Dierkes/Ariane Berthoin Antal/John Child/Ikujiro Nonaka (Hrsg.), *Handbook of Organizational Learning and Knowledge*. Oxford: Oxford University Press, S. 865-885.
- Bijker, Wiebe E./Thomas Hughes/Trevor Pinch (1989): *The Social Construction of Technological Systems*. Boston: MIT Press.
- Blättel-Mink, Birgit (2005): Kultur im Innovationsprozess. Does Culture Matter? In: Jens Aderhold/Rene John (Hrsg.), *Innovation. Sozialwissenschaftliche Perspektiven*. Konstanz: UVK, S. 79-96.
- Blättel-Mink, Birgit (2006): *Kompendium der Innovationsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag.

- Böhme, Hartmut (1996): Vom Cultus zur Kultur(wissenschaft). Zur historischen Semantik des Kulturbegriffs. In: Renate Glaser/Matthias Luserke (Hrsg.), Literaturwissenschaft – Kulturwissenschaft. Positionen, Themen, Perspektiven. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 48-68.
- Boltanski, Luc/Laurent Thévenot (2006): On Justification. Economies of Worth. Princeton, Oxford: Princeton University Press.
- Bonsiepe, Gui (1996): Interface: Design neu begreifen. Mannheim: Bollmann Verlag.
- Bourdieu, Pierre (1982): Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Braczyk, Hans-Joachim/Philip N. Cooke/Martin Heidenreich (1998): Regional Innovation Systems: The Role of Governances in a Globalized World. London: UCL Press.
- Braun-Thürmann, Holger (2005): Innovation. Bielefeld: transcript Verlag.
- Brown, John Seely/Paul Duguid (1991): Organizational Learning and Communities-of-Practice: Toward a Unified View of Working, Learning, and Innovation. In: Organization Science 2, S. 40-57.
- Callon, Michel (1983): Die Kreation einer Technik. Der Kampf um das Elektroauto. In: Werner Rammert/Gotthard Bechmann/Helga Nowotny (Hrsg.), Technik und Gesellschaft. Jahrbuch 2. Frankfurt/Main: Campus, S. 140-160.
- Callon, Michel (1986): The Sociology of an Actor-Network: The Case of the Electric Vehicle. In: Michel Callon/John Law/Arie Rip (Hrsg.), Mapping the Dynamics of Science and Technology: Sociology of Science in the Real World. Basingstoke: Macmillan Press, S. 19-34.
- Callon, Michel (1989): Society in the Making: The Study of Technology as a Tool for Sociological Analysis. In: Wiebe E. Bijker/Thomas Hughes/Trevor Pinch (Hrsg.), The Social Construction of Technological Systems. Boston: MIT Press, S. 83-103.
- Carr, Adrian /Philip Hancock (Hrsg.) (2003): Art and Aesthetics at Work. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Cohen, Wesley/Daniel Levinthal (1990): Absorptive Capacity: A New Perspective on Learning and Innovation. In: Administrative Science Quarterly 35, S. 128-152.
- Cross, Nigel (2001): Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. In: Design Issues 17, S. 49-55.
- Darsø, Lotte (2004): Artful Creation. Learning-Tales of Arts-In-Business. Frederiksberg, DK: Samfundslitteratur.
- Guillet de Monthoux, Pierre/Claes Gustafsson/Sven-Erik Sjöstrand (Hrsg.) (2007): Aesthetic Leadership: Managing Fields of Flow in Art and Business. New York: Palgrave Macmillan.
- Dierkes, Meinolf (Hrsg.) (1997): Technikgenese. Befunde aus einem Forschungsprogramm. Berlin: edition sigma.
- Dierkes, Meinolf/Ariane Berthoin Antal/John Child/Ikujiro Nonaka (2001): Handbook of Organizational Learning and Knowledge. Oxford: Oxford University Press.
- Dierkes, Meinolf/Lutz Marz/Thomas Aigle (2009): Die automobile Wende. Analyse einer Innovationslandschaft. In: Reinhold Popp/Elmar Schüll (Hrsg.), Zukunftsforschung und Zukunftsgestaltung: Beiträge aus Wissenschaft und Praxis. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 323-340.
- Dierkes, Meinolf/Lutz von Rosenstiel/Ulrich Steger (1993): Unternehmenskultur in Theorie und Praxis. Frankfurt am Main: Campus.

- Dosi, Giovanni (1988): The Nature of the Innovative Process. In: Giovanni Dosi/Christopher Freeman/Richard Nelson/Gerald Silverberg/Luc Soete (Hrsg.), *Technical Change and Economic Theory*. London: Francis Pinter, S. 221-238.
- Eagleton, Terry (2000): *The Idea of Culture*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Esposito, Elena/Alessandra Corti (2002): *Soziales Vergessen. Formen und Medien des Gedächtnisses der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Fagerberg, Jan/Bart Verspagen (2009): Innovation Studies --The Emerging Structure of a New Scientific Field. In: *Research Policy* 38, S. 218-233.
- Farías, Ignacio (2009): *On Newness, Assemblages and the Creative Economy*. Goldsmiths Winter Workshop on Economic Sociology. Goldsmiths College, London.
- Farrell, Michael P. (2001): *Collaborative Circles: Friendship Dynamics & Creative Work*. Chicago: University of Chicago Press.
- Florida, Richard (2004): *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books
- Freeman, Christopher (1995): The 'National System of Innovation' in Historical Perspective. In: *Cambridge Journal of Economics* 19, S. 5-24.
- Garud, Raghu/Peter Karnoe (2003): Bricolage versus Breakthrough: Distributed and Embedded Agency in Technology Entrepreneurship. In: *Research Policy* 32, S. 277-300.
- Geertz, Clifford (1973): Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture. In: Clifford Geertz (Hrsg.), *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, S. 3-30.
- Gieryn, Thomas F. (2002): Three Truth-Spots. In: *Journal of the History of the Behavioral Sciences* 38, S. 113-132.
- Groys, Boris (1992): *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*. München: Carl Hanser Verlag.
- Günther, Gotthard (1971): Die historische Kategorie des Neuen. In: Wilhelm R. Beyer (Hrsg.), *Hegel-Jahrbuch 1970*. Meisenheim am Glan: Anton Hain, S. 34-61.
- Haas, Peter M. (1992): Introduction: Epistemic Communities and International Policy Coordination. In: *International Organization* 46, S. 1-35.
- Halfman, Willem (2009): Measuring the Stakes: The Dutch Planning Bureaus. In: Peter Weingart/Justus Lentsch (Hrsg.), *Scientific Advice to Policy Making: International Comparison*. Opladen: Barbara Budrich, S. 41-65.
- Hannerz, Ulf (1992): *Cultural Complexity: Studies in the Social Organization of Meaning*. New York: Columbia University Press.
- Hartley, John (2005): *Creative Industries*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Hasse, Jürgen (Hrsg.) (2007): *Stadt im Licht. Die Alte Stadt. Vierteljahreszeitschrift für Stadtgeschichte, Stadtsoziologie, Denkmalpflege und Stadtentwicklung*. Stuttgart: BAG-Verlag.
- Hennion, Antoine (2001): Music Lovers: Taste as Performance. In: *Theory, Culture & Society* 18, S. 1-22.
- Hennion, Antoine (2007): Those Things That Hold Us Together: Taste and Sociology. In: *Cultural Sociology* 1, S. 97-114.
- Hirdina, Karin/Janis Augsburg (Hrsg.) (2000): *Schönes gefährliches Licht. Studien zu einem kulturellen Phänomen*. Stuttgart: Ibidem.

- Hofmann, Jeanette (1996): Vorstellungen und Bilder in der Technikerzeugung: Eine Episode aus der Biographie des schreibenden Computers. In: Hans-Dieter Hellige (Hrsg.), Technikleitbilder auf dem Prüfstand. Leitbild-Assessment aus Sicht der Informatik und Computergeschichte. Berlin: edition sigma, S. 161-184.
- Hofstede, Geert (1984): Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values. Thousand Oaks: Sage.
- Howlett, Michael/M. Ramesh (1995): Studying Public Policy. Toronto, New York, Oxford: Oxford University Press.
- Hughes, Robert (1971): The Shock of the New. New York: Alfred A. Knopf.
- Hutter, Michael (2006): Neue Medienökonomik. München: Fink-Verlag.
- Hutter, Michael (2007): Visual Credit: The Britannia Vignette on the Notes of the Bank of England. In: Fiona Cox/Hans W. Schmidt-Hannisa (Hrsg.), Money and Culture. Frankfurt am Main: Peter Lang, S. 15-36.
- Hutter, Michael (2008): Creating Artistic from Economic Value: Changing Input Prices and New Art Forms. In: Michael Hutter/David Throsby (Hrsg.), Beyond Price. Value in Culture, Economics and the Arts. New York: Cambridge University Press, S. 60-72.
- Jasanoff, Sheila (2005): Designs on Nature: Science and Democracy in Europe and the United States. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jones, Eric (1987): The European Miracle. Environments, Economies and Geopolitics in the History of Europe and Asia. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jones, Eric (2000): Growth Recurring. Economic Change in World History. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Kaufman, Jason (2004): Endogenous Explanation in the Sociology of Culture. In: Annual Review of Sociology 30, S. 335-357.
- Kirchhoff, Bruce A./Steven T. Walsh (2000): Entrepreneurship's Role in Commercialization of Disruptive Technologies. In: Emil A. Brauchlin/Johann H. Pichler (Hrsg.), Unternehmer und Unternehmensperspektiven für Klein- und Mittelunternehmen: Festschrift für Hans Jobst Pleitner. Berlin: Duncker & Humblot, S. 323-331.
- Knie, Andreas/Otto Berthold/Sylvia Harms/Bernhard Truffer (1999): Die Neuerfindung urbaner Automobilität. Elektroautos und ihr Gebrauch in den USA und Europa. Berlin: edition sigma.
- Knorr Cetina, Karin (1999): Epistemic Cultures. How the Sciences Make Knowledge. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lamont, Michele/Virag Molnar (2002): The Study of Boundaries in the Social Sciences. In: Annual Review of Sociology 28, S. 167-195.
- Latour, Bruno (1988): Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer. In: Social Problems 35, S. 298-310.
- Latour, Bruno (1996): Aramis, or, The Love of Technology. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Latour, Bruno (2005): Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. New York: Oxford University Press.
- Latour, Bruno/Steve Woolgar (1986): Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts. Princeton: Princeton University Press.
- Law, John/John Urry (2004): Enacting the Social. In: Economy and Society 33, S. 340-410.
- Lijphart, Arend (1975): The Comparable-Cases Strategy in Comparative Research. In: Comparative Political Studies 8, S. 158-177.

- Löw, Martina (2008): *Soziologie der Städte*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1999a) [1995]: Kultur als historischer Begriff. In: ders., *Gesellschaftsstruktur und Semantik: Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Bd. 4. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 31-54.
- Luhmann, Niklas (1999b) [1995]: Die Behandlung von Irritationen: Abweichung oder Neuheit? In: ders., *Gesellschaftsstruktur und Semantik: Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Bd. 4. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 55-100.
- Luhmann, Niklas (2007): *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Macho, Thomas (2008): Tiere zweiter Ordnung. Kulturtechniken der Identität und Identifikation. In: Dirk Baecker/Matthias Kettner/Dirk Rustemeyer (Hrsg.), *Über Kultur. Theorie und Praxis der Kulturreflexion*. Bielefeld: Transcript Verlag, S. 99-119.
- Mayntz, Renate (1997): *Soziale Dynamik und politische Steuerung*. Frankfurt am Main: Campus.
- Mayntz, Renate (2002): Zur Theoriefähigkeit makro-sozialer Analysen. In: Renate Mayntz (Hrsg.), *Akteure – Mechanismen – Modelle. Zur Theoriefähigkeit makro-sozialer Analysen*. Frankfurt am Main: Campus, S. 7-43.
- McQuire, Scott (2005): Immaterial Architectures: Urban Space and Electric Light. In: *Space and Culture* 8, S. 126-140.
- Meusburger, Peter (2009): Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments, and Spatial Contexts. In: Peter Meusburger/Joachim Funke/Edgar Wunder (Hrsg.), *Milieus of Creativity. An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity*. Berlin: Springer, S. 97-153.
- Müller, Hans-Peter (1994): Kultur und Gesellschaft. Auf dem Weg zu einer neuen Kultursoziologie? In: *Berliner Journal für Soziologie* 4, S. 135-154.
- Mützel, Sophie (2009): Koordinierung von Märkten durch narrativen Wettbewerb. In: Jens Beckert/Christoph Deutschmann (Hrsg.), *Wirtschaftssoziologie*. 49. Sonderheft der *KZfSS*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 87-106.
- Nelson, Richard R. (1993): *National Innovation Systems: A Comparative Study*. Oxford: Oxford University Press.
- OECD (2002): *Dynamising National Innovation Systems*. Paris: OECD.
- Parsons, Talcott/Edward A. Shils (Hrsg.) (1951): *Toward a General Theory of Action*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Peterson, Richard A. (1976): The Production of Culture: A Prolegomenon. In: *American Behavioral Scientist* 19, S. 669-684.
- Peterson, Richard A./Narasimhan Anand (2004): The Production of Culture Perspective. In: *Annual Review of Sociology* 30, S. 311-334.
- Potts, Jason/Stuart Cunningham/John Hartley/Paul Ormerod (2008): Social Network Markets: A New Definition of the Creative Industries. In: *Journal of Cultural Economics* 32, S. 167-185.
- Powell, Walter W./Kenneth W. Koput/Laurel Smith-Doerr (1996): Interorganizational Collaboration and the Locus of Innovation: Networks of Learning in Biotechnology. In: *Administrative Science Quarterly* 41, S. 116-145.
- Prigogine, Ilya (1997): *The End of Certainty. Time, Chaos, and the New Laws of Nature*. New York: The Free Press.
- Rammert, Werner (1993): *Technik aus soziologischer Perspektive. Forschungsstand, Theorieansätze, Fallbeispiele. Ein Überblick*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

- Rammert, Werner (2000): *Technik aus soziologischer Perspektive 2: Kultur, Innovation, Virtualität*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Reckwitz, Andreas (2008): *Unscharfe Grenzen. Perspektiven der Kulturosoziologie*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Roberts, Edward B. (1987): *Introduction: Managing Technological Innovation – A Search for Generalizations*. In: Edward B. Roberts (Hrsg.), *Generating Technological Innovation*. Oxford: Oxford University Press, S. 3-21.
- Rogers, Everett M. (1995): *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press.
- Savage, Mike (2009): *Contemporary Sociology and the Challenge of Descriptive Assemblage*. In: *European Journal of Social Theory* 12, S. 155-174.
- Savage, Mike/Roger Burrows (2007): *The Coming Crisis of Empirical Sociology*. In: *Sociology* 41, S. 885-899.
- Saxenian, AnnaLee (1991): *The Origins and Dynamics of Production Networks in Silicon Valley*. In: *Research Policy* 20, S. 423-437.
- Saxenian, AnnaLee (1994): *Regional Advantage: Culture and Competition in Silicon Valley and Route 128*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Schmidt, Vivien A. (2008): *Discursive Institutionalism: The Explanatory Power of Ideas and Discourse*. In: *Annual Review of Political Science* 11, S. 303-236.
- Schmookler, Jacob (1966): *Invention and Economic Growth*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Schramm, Helmar/Ludger Schwarte/Jan Lazardzig (Hrsg.) (2006): *Spektakuläre Experimente. Praktiken der Evidenzproduktion im 17. Jahrhundert*. *Theatrum Scientiarum*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Schummer, Joachim (i. E.): *On the Novelty of Nanotechnology: A Philosophical Essay*. In: Anthony Mark Cutter/Bert Gordijn (Hrsg.), *In Pursuit of Nanoethics. Transatlantic Reflections on Nanotechnology*. Dordrecht: Springer.
- Schumpeter, Joseph Alois (1939): *Business Cycles: A Theoretical, Historical, and Statistical Analysis of the Capitalist Process*. New York: McGraw-Hill.
- Schumpeter, Joseph Alois (1942): *Capitalism, Socialism and Democracy*. New York: Harper & Brothers.
- Schumpeter, Joseph A. (2006): *Theorie der wirtschaftlichen Entwicklung*. Berlin: Duncker & Humblot.
- Scott, Allen J. (2006a): *Creative Cities: Conceptual Issues and Policy Questions*. In: *Journal of Urban Affairs* 28, S. 1-17.
- Scott, Allen J. (2006b): *Entrepreneurship, Innovation and Industrial Development: Geography and the Creative Field Revisited*. In: *Small Business Economics* 26, S. 1-24.
- Sewell Jr., William H. (2005): *The Concept(s) of Culture*. In: Gabrielle Spiegel (Hrsg.), *Practicing History: New Directions in Historical Writing after the Linguistic Turn*. London: Routledge, S. 76-95.
- Simon, Herbert Alexander (1982 (2) [1969]): *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Stake, Robert E. (1978): *The Case Study Method in Social Inquiry*. In: *Educational Researcher* 7, S. 5-8.
- Stark, David (2009): *The Sense of Dissonance: Accounts of Worth in Economic Life*. Princeton: Princeton University Press.

- Stone, Diane (2004): Transfer Agents and Global Networks in the 'Transnationalization' of Policy. In: *Journal of European Public Policy* 11, S. 545-566.
- Suchman, Lucy/Endre Danyi/Laura Watts (2008): Relocating Innovation: Places and Material Practices of Future-Making. Forschungsprogramm 2008-2010. The Leverhulme Trust,
http://www.sand14.com/relocatinginnovation/download/RelocatingInnovation_ResearchDescription.pdf [02.02.2010].
- Swidler, Ann (1986): Culture in Action: Symbols and Strategies. In: *American Sociological Review* 51, S. 273-286.
- Thompson, Michael (1979): *Rubbish Theory. The Creation and Destruction of Value*. Oxford: Oxford University Press.
- Throsby, David (2001): *Economics and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Uzzi, Brian/Jarrett Spiro (2005): Collaboration and Creativity: The Small World Problem. In: *American Journal of Sociology* 111, S. 447-504.
- Van de Ven, Andrew H. (2009): Innovation. In: Cary L. Cooper (Hrsg.), *The Blackwell Encyclopedia of Management*. Blackwell Reference Online: Blackwell Publishing, <http://www.blackwellreference.com/> [03.03.2010].
- Weingart, Peter/Justus Lentsch (2009): *Scientific Advice to Policy Making: International Comparison*. Opladen: Barbara Budrich.
- White, Harrison C./Cynthia A. White (1965): *Canvases and Careers: Institutional Change in the French Painting World*. New York: Wiley.
- Wimmer, Andreas (1996): Kultur. Zur Reformulierung eines sozialanthropologischen Grundbegriffs. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 48, S. 401-425.
- Wimmer, Andreas (2008): The Making and Unmaking of Ethnic Boundaries: A Multilevel Process Theory. In: *American Journal of Sociology* 113, S. 970-1022.
- Yin, Robert K. (1994): *Case Study Research: Design and Methods*. 2. Auflage. Thousand Oaks: Sage.
- Zapf, Wolfgang (1989): Über soziale Innovationen. In: *Soziale Welt* 40, S. 170-183.

Discussion Papers der Abteilung „Kulturelle Quellen von Neuheit“

des Forschungsschwerpunktes
Gesellschaft und wirtschaftliche Dynamik am
Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung

elektronisch verfügbar unter:

http://www.wzb.eu/publikation/discussion_papers/liste_discussion_papers.de.htm

2008

SP III 08-401

Alexandra Manske, Janet Merkel, Kreative in Berlin. Eine Untersuchung zum Thema „GeisteswissenschaftlerInnen in der Kultur- und Kreativwirtschaft“, 68 S.

Bei Ihren Bestellungen von WZB-Papers schicken Sie bitte unbedingt einen an Sie adressierten **Aufkleber** mit, sowie je Paper eine **Briefmarke im Wert von Euro 0,55** oder einen "**Coupon Réponse International**" (für Besteller aus dem Ausland).

Please send a **self-addressed label** and **postage stamps in the amount of 0,55 Euro** or a "**Coupon-Réponse International**" (if you are ordering from outside Germany) for **each** WZB-Paper requested.

Bestellschein

Order Form

Wissenschaftszentrum Berlin
für Sozialforschung gGmbH
INFORMATION UND KOMMUNIKATION
Reichpietschufer 50

D-10785 Berlin

Absender ● Return Address:

Hiermit bestelle ich folgende(s) Discussion Paper(s) ● Please send me the following Discussion Paper(s)

Autor(en) / Kurztitel ● Author(s) / Title(s) in brief

Bestellnummer ● Order no.

--	--

