

Februar 2022 eileen good management summary



zhdk bachelor industrial design

*#1 Designing should not be a way out of trouble, but a way of staying with the trouble*

*In troubled times where social, cultural and political issues are inherently intertwined with technologies, design is not the solution but rather part of the problem. By staying with the trouble of present issues and technologies' inherent responsibilities in the unfolding of these issues, the critical-feminist designer uses design to stay with the trouble rather than propose (yet another) solution that will end up as tomorrow's problem.<sup>1</sup> In unruhigen Zeiten, in denen soziale, kulturelle und politische Fragen untrennbar mit Technologien verwoben sind, ist Design nicht die Lösung, sondern eher Teil des Problems. Indem die kritisch-feministischen Designer:innen bei den Problemen der Gegenwart bleiben und die den Technologien innewohnende Verantwortung bei der Entfaltung dieser Probleme wahrnehmen, nutzen sie das Design, um bei den Problemen zu bleiben, anstatt (noch eine) Lösung vorzuschlagen, die am Ende das Problem von morgen sein wird.*

## Management Summary

In meiner theoretische Arbeit befasste ich mich mit der Frage, wie Speculative Design aus einer feministischen Perspektive als aktivistisches Werkzeug eingesetzt werden kann. Das Konzept des «*trouble making*» ist Ausgangspunkt und Kern meiner Arbeit: «*Trouble* als Zustand», unbewusster Akt und «*trouble* als Strategie», bewusste Aktion.

*Trouble* wühlt Gesellschaft und ihre engen Normen auf. Ein solcher Aspekt ist der Feminismus. Seit 200 Jahren bedeutet er *trouble*: «*Feminist trouble is the trouble with women. When we refuse to be women in the hetero-patriarchal sense as beings for men, we become trouble, we get into trouble. A killjoy is willing to get into trouble.*»<sup>2</sup> Die feministische Schriftstellerin und Wissenschaftlerin Sara Ahmed beschreibt, dass wenn sich Personen gegen das hetero-partiarchale System wehren (*make trouble*), sie zum Problem werden (*be trouble*) und in Schwierigkeiten geraten würden (*get into trouble*). Ein:e Spielverderber:in (*killjoy, trouble-maker*) sei bereit, sich Ärger einzuhandeln (*get into trouble*). Das heisst, *trouble* ist unter anderem dort zu finden, wo Systeme kritisiert werden. 2016 forderte Donna Haraway, emeritierte Professorin im Fachbereich «History of Consciousness» und «Feminist Studies», dazu auf: «*Our task is to make trouble.*»<sup>3</sup>

Durch die Recherche im Rahmen der Arbeit habe ich gelernt, dass sich feministische Theorien und Herangehensweisen und Speculative Design Prozesse und Ideen ergänzen. Die positiven Eigenschaften des einen unterstützen die negativen des anderen. Feministische Herangehensweisen und Werte können dem Speculative Design den elitären Charakter nehmen und Spekulative Design kann zum «Entakademisieren» des feministischen Diskurses beitragen.

Die physische und ästhetische Ebene der verkörperten feministischen Kritik durch das Speculative Design kann die Dringlichkeit, Machbarkeit und Nähe der dargestellten Thematik verbildlichen und direkte Reaktionen dazu provozieren.

Die Art und Weise der formalen und ästhetischen Entscheidungen zu hinterfragen, erachte ich bei einem Speculative Design Projekt mit feministischem Anspruch nicht nur als sinnvoll, sondern als notwendig. Die Verwendung spezifischer Designelemente und ihre Kombinationen können dazu beitragen, Menschen aus ihrer Komfortzone zu bewegen und *trouble* auszulösen.

---

<sup>1</sup> Søndergaard (2020): Designmanifest.

<sup>2</sup> (De: «Feministischer Ärger ist der Ärger mit Frauen. Wenn wir uns weigern, Frauen im hetero-patriarchalen Sinne als Wesen für Männer zu sein, werden wir zum Problem, geraten wir in Schwierigkeiten. Ein:e Spielverderber:in ist bereit, sich Ärger einzuhandeln») Ahmed (2017).

<sup>3</sup> (De: «Unsere Aufgabe ist es, Ärger zu machen») Haraway (2016).

Ich habe zentrale Punkte herausgearbeitet, die ich bei der Umsetzung von feminist Speculative Design anwenden will. Die Punkte sind wiederum in «*trouble* Zustand» und «*trouble* Strategie» unterteilt und vermitteln ein mögliches Vorgehen in chronologischer Reihenfolge:

#### *Trouble Zustand*

1. Bewusstsein um Privilegien
2. Position und Haltung einnehmen
3. Partizipation: den Status quo begreifen (Workshop, Interview)
4. Zukünfte (an)denken (Workshop, Interview)

#### *Trouble Aktion*

5. Prototypen und «Provotypen» entwerfen
6. Erschaffung von Räumen mittels der Arbeit
7. Kuration: «Eigenleben» der Artefakte berücksichtigen

Durch meine Thesis sehe ich Potenzial darin, den Begriff «Design» auszudehnen und seine Chancen und Grenzen zu erforschen. Ich habe erkannt, dass sich Designinterventionen mittels interdisziplinärem Verknüpfen auch mit gesellschaftlich relevanten Themen befassen können. Dabei müssen keine fixfertigen Lösungen präsentiert werden. Viel eher liegt der Fokus auf der greifbaren, allgemein zugänglichen und verständlichen Thematisierung und Vermittlung vorherrschender Probleme.

Ich freue mich, meine Erkenntnisse im Rahmen meiner Praxisarbeit zusammen mit Ava Toyloy anzuwenden und auszutesten und bin gespannt auf die damit verbundenen Herausforderungen.

#### *#8 Collectively imagine still possible futures*

*The critical-feminist designer includes human and non-human agents into collectively imagining different ways of being with a starting point in present trouble and messiness. The designer and public alike make use of storytelling to tell other possible stories and other possible worlds, and hereby broadening our collective imagining of futures that are still possible if we act in the present(s).<sup>4</sup> Die kritisch-feministische Designer:innen beziehen menschliche und nicht-menschliche Akteure in die kollektive Vorstellung von anderen Möglichkeiten des Seins ein, deren Ausgangspunkt die gegenwärtigen Probleme und Unordnung sind. Der Designer und das Publikum nutzen das Geschichtenerzählen, um andere mögliche Geschichten und andere mögliche Welten zu erzählen und dadurch unsere kollektive Vorstellung von der Zukunft zu erweitern, die noch möglich ist, wenn wir in der Gegenwart handeln.*

---

<sup>4</sup> Søndergaard (2020): Designmanifest.

*It is troubling. It is troubling, this world filled with injustice. I am troubled. I am troubled by this sexist, patriarchal, hierarchical, classist, racist world. Do you see the trouble... or is it you who is part of the trouble and therefore it is invisible to you? Am I part of it? Can I see the troubles?*

*Sie ist beunruhigend. Sie ist beunruhigend, diese Welt voller Ungerechtigkeit. Ich bin beunruhigt. Ich bin beunruhigt über diese sexistische, patriarchale, hierarchische, klassistische und rassistische Welt. Siehst du das Problem... oder bist du selbst Teil des Problems und kannst es deshalb nicht sehen? Bin ich Teil davon? Kann ich die Probleme sehen?*

*I want to trouble this world. I want to make trouble. For this troubled world, I am ready to be a trouble maker. I'd rather become trouble than live with the troubles.*

*Ich möchte diese Welt stören. Ich will Unruhe stiften. Für diese turbulente Welt bin ich bereit, eine Unruhestifterin zu sein. Ich werde lieber zur Unruhestifterin, als mit den Problemen zu leben.*



Illustration von Eileen Good