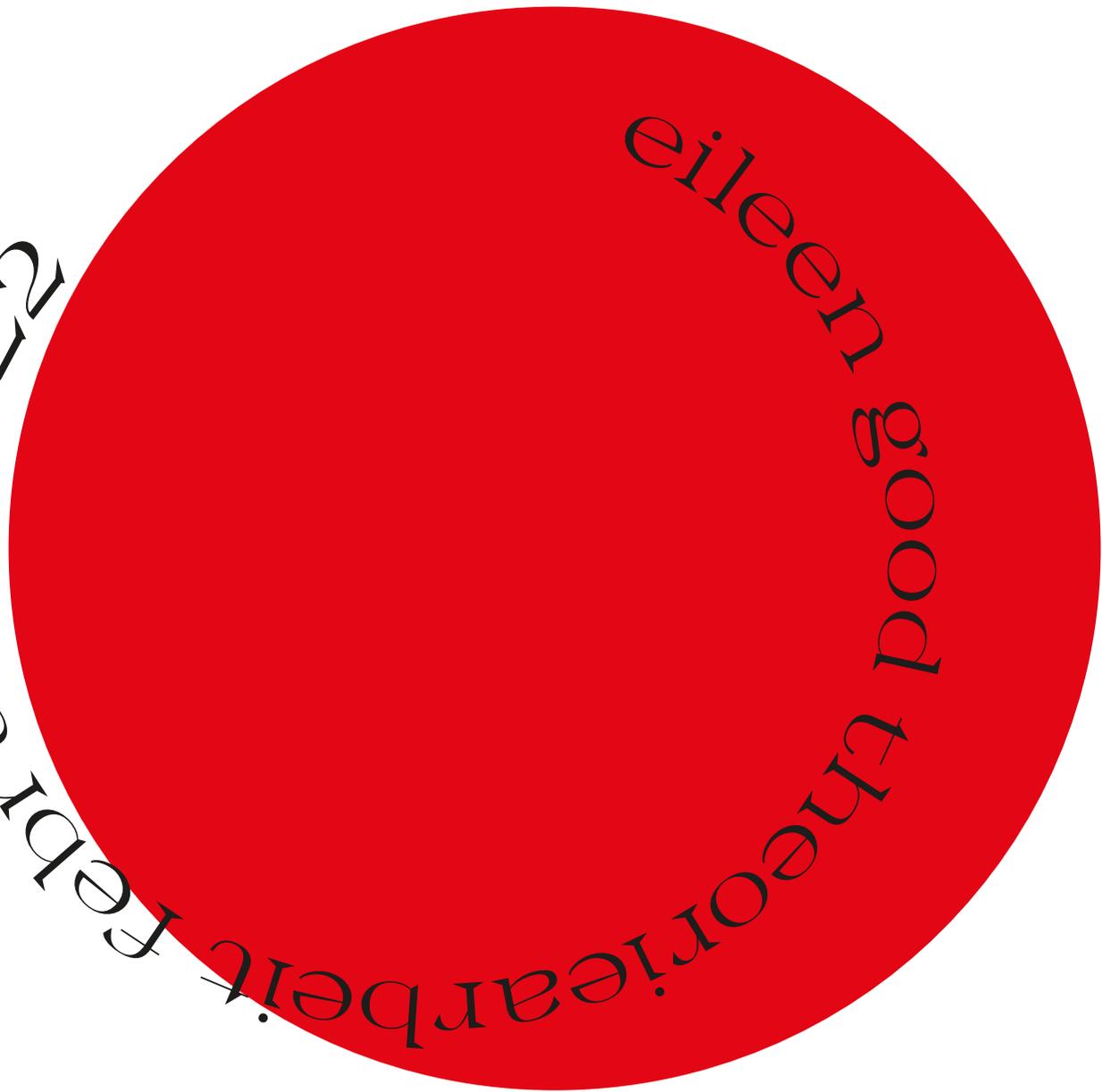


február 2022



zhdk bachelor industrial design





Zürcher Hochschule der Künste
Bachelor-Thesis
Industrial Design
Theoretische Arbeit

mit

Christoph Müller
Margarete von Lupin

von

Eileen Good
Lindenbachstrasse 31 | 8006
Zürich |
079 641 94 70 | eileen@toi.ch

in

Zürich, 28.02.2022



Inhalt

| | | |
|-----|--|----|
| 1.0 | Where is the trouble? | 4 |
| 1.1 | Ziel | 4 |
| 1.2 | Methoden | 6 |
| 1.3 | Designmanifest | 6 |
| 1.4 | Sprache | 6 |
| 2.0 | This means trouble | 7 |
| 2.1 | Trouble als Zustand | 8 |
| 2.2 | Trouble als Strategie | 9 |
| 3.0 | Trouble making mittels Speculative Design | 11 |
| 4.0 | Feminist trouble making | 12 |
| 4.1 | Feminismen | 13 |
| 4.2 | Who is this trouble for? (Privilegien) | 14 |
| 4.3 | Addressing trouble (Positionierung) | 15 |
| 4.4 | «Stay with the trouble» vs. «nur Utopien sind realistisch» | 16 |
| 5.0 | Feminist trouble making mittels Speculative Design | 18 |
| 5.1 | Plattform und Kuration | 19 |
| 5.2 | Partizipation | 21 |
| 5.3 | Emotionen | 22 |
| 6.0 | Ready for trouble? | 24 |
| 7.0 | Bibliografie | 26 |
| 8.0 | Abbildungsverzeichnis | 28 |

1.0 Where is the trouble?

Mittels meiner Bachelor Thesis möchte ich herausfinden, wie das Speculative Design politische Haltung und Emotionen, insbesondere feministische Positionen umsetzen kann. Dabei ist der Begriff *trouble*¹ Ausgangslage und Kern meiner Arbeit.

Anthony Dunne und Fiona Raby sagen, dass die materielle Welt von Konsumgütern (Artefakten²) idealisierte Vorstellungen von korrektem Verhalten widerspiegeln.³ Also ein den engen und diskriminierenden Normen unserer Gesellschaft entsprechendes Verhalten. Ein weisser, männlicher, cis⁴-Mensch ohne Beeinträchtigung entspricht der gestalteten westlichen Welt, und kann sich frei in ihr bewegen. Beispielsweise ungehindert in die Bahn steigen und problemlos Technologien der Gesichtserkennung benutzen. Ich schliesse daraus, dass in einer Umgebung von Artefakten, die nur ein spezifisches idealisiertes Verhalten und Existieren propagieren, auch eine Gesellschaft lebt, welche die *troubling* Aspekte ihres Gefüges nicht sehen will, weil sie deren Harmonie im weitesten und das Leben der einzelnen privilegierten Mitglieder dieser Gesellschaft im engeren Sinne stört beziehungsweise in Frage stellen.

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.*»⁵ 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.*»⁶

1.1 Ziel

In meiner Arbeit versuche ich darzustellen, wie Speculative Design als aktivistisches Mittel eingesetzt werden kann, um feministische *trouble* zu verkörpern.

¹ Begriffserklärung s. S.7.

² Menschengemachte Objekte. In meiner Arbeit: Physische Verkörperung der Kritik (s. 5.2)

³ Vgl. Dunne/Raby (2001).

⁴ Cis-Gender bezeichnet Menschen, deren Geschlechtsidentität mit ihrem körperlichen Geschlecht übereinstimmt (als Begriff das Pendant zu Transgender): <https://www.gender-nrw.de/cis-gender/>, 23.02.2022.

⁵ (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).

⁶ (De: «Unsere Aufgabe ist es, Ärger zu machen») Haraway (2016).

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



1.2 Methoden

Ich möchte den Begriff *trouble* im Kontext von Speculative Design klären und definieren. Dazu setze ich mich mit Literatur über Feminismus, Spekulative Design und DesignAktivismus⁷ auseinander. Durch das Gegenüberstellen und Collagieren von Zitaten möchte ich meine Frage diskutieren und meine Erkenntnisse darstellen.

Die Literatur beinhaltet Texte von Donna Haraway, Anthony Dunne, Fiona Raby und Sara Ahmed. Weitere Texte stammen aus der Digital Library der Design Research Society (DRS).⁸ DRS ist eine multidisziplinäre, weltweite Fachgesellschaft, die sich für die Förderung und Entwicklung der Designforschung einsetzt. Eine andere Quelle ist das unabhängige Designmagazin Form 287 mit der Ausgabe «Frauen und Design».⁹ Weitere Inspiration war die Ausstellung «Here We Are! Frauen im Design 1900 – heute» im Vitra Design Museum in Weil am Rhein¹⁰

1.3 Designmanifest

Begleitend zu meiner Arbeit zitiere ich die Designerin Marie Louise Juul Søndergaard, welche 2020 ein kritisch-feministisches Designmanifest in 13 Punkten schrieb. Die Punkte aus Søndergaards Designmanifest sollen in dieser Arbeit dem Thema des feministischen Designs einerseits zu mehr Tiefgang verhelfen und andererseits unterstreichen, wie ich mir meine eigene Designpraxis wünsche.

1.4 Sprache

In meiner Arbeit versuche ich in integrativer Sprache zu schreiben. Bewusst wähle ich nicht das Wort «Frauen», sondern «finta Personen». Finta steht für Frauen, Inter Menschen, nichtbinäre Menschen, Trans Menschen und agender Menschen.¹¹ Diese Schreibweise ist meiner Meinung nach die aktuellste und integriert Menschen, die in der Vergangenheit gar nicht und in der Gegenwart immer noch zu selten mit einbegriffen werden. Nur beim Zitieren übernehme ich das Wort «Frauen». Für eine gendersensible Schreibweise wähle ich den Gender-Doppelpunkt.

Da die grundlegende Literatur für meine Arbeit in englischer Sprache geschrieben ist, kommen einige englische Zitate vor. Die Übersetzung der Zitate im Fliesstext befinden sich in den Fussnoten, die Übersetzung der 13 Punkte des Manifests direkt beim Originalzitat.

⁷ mehr zum Begriff: <https://zett.zhdk.ch/2016/04/14/aktivismus-im-design/>, 23.02.2022.

⁸ Vgl. Design Research Society, <https://www.designresearchsociety.org/cpages/home>, 01.02.2022.

⁹ Vgl. Form 287. Unabhängiges Designmagazin. Frauen und Design. 2020.

¹⁰ Vgl. Vitra Design Museum. Here We Are! Frauen im Design 1900 – heute. 23.09.2021 – 06.03.2022.

¹¹ FINTA, Queer-Lexikon, <https://queer-lexikon.net/2020/05/30/finta/>, 07.01.2021.

2.0 This means trouble

trouble noun¹²

1
a problem, worry, difficulty, etc. or a situation causing this
our troubles aren't over yet.
ein Problem, eine Sorge, eine Schwierigkeit usw.
oder eine Situation, die dies verursacht

2
difficult/violent situation
We're in deep/serious trouble now!
schwierige/gewalttätige Situation

3
illness/pain
He suffers from heart trouble.
Krankheit/Schmerz

4
with machine
My car's been having engine trouble.
mit einer Maschine

5
extra effort
She went to a lot of trouble to find the book for me.
Mehraufwand

trouble verb

1
trouble somebody to make somebody worried or upset
What is it that's troubling you?
jemanden beunruhigen oder verärgern

2
to interrupt somebody
Sorry to trouble you, but could you tell me the time?
jemanden unterbrechen

3
trouble to do something
He rushed into the room without troubling to knock.
sich bemühen, etwas zu tun

troubled adjective

1
(of a person) worried and anxious
She looked into his troubled face.
beunruhigt und ängstlich

2
(of a place, situation or time) having a lot of problems
We live in troubled times.
mit vielen Problemen

3
pour oil on troubled water(s)
to try to settle an argument
die Wogen glätten

Wort Herkunft:

en Middle English: from Old French *truble* (noun), *trubler* (verb),
based on Latin *turbidus*, from *turba* 'a crowd, a disturbance'.
Mittelenglisch: Von alt französisch *truble* (Substantiv), *trubler* (Verb),
basierend auf lateinisch *turbidus*, von *turba* 'eine Menge, eine
Unruhe'.

¹² Wortdefinition aus dem Oxford Learner's Dictionary (2022).

Trouble kann ein Problem, Umstand, Leiden, Schmerz, eine Unannehmlichkeit, Plage oder Not sein. *Trouble* kann auch sich beschweren, stören, verwirren und Unruhe stiften bedeuten. *Trouble* kann sich Mühe geben heissen. *Trouble* kann in Schwierigkeiten kommen, Ärger anzetteln und Schaden meinen. *Troubled* kann bedeuten, dass eine Person beunruhigt ist, oder auch eine schwierige Situation oder Zeit meinen.

In dieser Arbeit gehe ich auf zwei Bedeutungen von *trouble* ein:

1. *Trouble* als Zustand/unbewusster Akt
2. *Trouble* als Strategie/bewusste Aktion

Die Bedeutung von *trouble* als Zustand und *trouble* als Strategie möchte ich anhand der Aussagen von Judith Butler aus ihrem Werk «Gender Trouble», dem Vorschlag für eine gerechtere Welt von der Aktivistin Sulamith Firestone aus den 70er Jahren und einem aktuellen praktischen Beispiel eines Speculative Designs «Artificial Womb» von Lisa Mandemaker und Hendrik-Jan Grievink darstellen.

2.1 Trouble als Zustand

Dass wir in einer hetero-normativen, binären Welt leben ist beunruhigend (*troubling*). Personen werden unter anderem aufgrund ihres anatomischen Geschlechts (engl. sex), Gender (gesellschaftliche Rollenzuschreibung der Geschlechtsidentität) und sexueller Orientierung diskriminiert. Unsere Gesellschaft ist darin geübt, binär und kategorisierend zu denken und ständig zu urteilen. Bereits ab Tag eins: Die Aussage der Hebamme: «Es ist ein Mädchen/Junge», dann die erste Frage beim Blick in den Kinderwagen: «Junge oder Mädchen?». Die Auswahl der Strampelanzüge im Kinderladen zwischen «daddy's little princess» und «dad's little dude» (Abb. 1 und 2 unten links); oder noch schlimmer «I hate my thighs»¹³ neben «I'm super» (Abb. 3 unten rechts). Aber nicht nur tragen wir seit der Geburt Titel wie «princess» oder «dude»:



Abb. 1: Body «Daddy's little Princess».



Abb. 2: Body «Dad's little dude».



Abb. 3: Bodys «I hate my thighs.» vs. «I'm super».

¹³ (De: «Ich hasse meine Oberschenkel»)

Wir lernen, welche Spiele «princess» oder «dude» spielen, welche Sportarten sie ausüben sollen, welche Charakterzüge sie haben sollten, wie und was sie können und wissen sollen, was und wen sie mögen sollen – die Liste ist endlos. Und wir erfahren, dass weiblich und männlich gelesene Menschen in gleichen Positionen unterschiedliche Gehälter haben und nicht dieselben Chancen auf ein selbstbestimmtes Leben haben. Judith Butler beschreibt im Jahr 1991 den Prozess des konstanten Reproduzierens und Inszenierens von weiblichen und männlichen Attributen am anhand von Kommunikation, Kleidungsstil, Accessoires etc. als Doing Gender. Weiter auch als «Tat ohne Täter» sowie «Handlung ohne handelndes Subjekt».¹⁴ Das heisst, wir eignen uns unterbewusst Eigenschaften, Verhaltensweisen und Rollen an, reproduzieren sie ständig und stärken nicht nur stereotype Bilder, sondern Sexismus und das kapitalistische, rassistische und patriarchale System in dem wir leben. Das definiere ich als *trouble* Zustand.

#12 Use taboos as a design resource

*Rather than ignoring taboos and that which does not fit into the social order, the critical-feminist designer uses taboos as a design resource. When designing with taboos or that which is perceived as wrong, different perspectives on the social order collide, but the designer is willing to engage with the taboo's conflict—and the embarrassment and awkwardness of taboos—in order to understand the complexity of a taboo.*¹⁵ Anstatt Tabus und das, was nicht in die gesellschaftliche Ordnung passt, zu ignorieren, nutzen kritisch-feministische Designer:innen Tabus als Designressource. Bei der Gestaltung mit Tabus oder dem, was als falsch empfunden wird, prallen unterschiedliche Perspektiven auf die soziale Ordnung zusammen, aber die Designer:innen sind bereit, sich auf den Tabu-Konflikt - und die Peinlichkeit und Unbeholfenheit von Tabus - einzulassen, um die Komplexität eines Tabus zu verstehen.

2.2 Trouble als Strategie

Durch die Trennung von «sex» und «gender» ermöglicht Judith Butler das Durchbrechen der biologisch-deterministischen Aporie¹⁶, dass Frauen durch ihre Gebärfähigkeit zur Hausarbeit und Kindererziehung bestimmt seien. Butler stellt das als «natürlich» Behauptete infrage und weist auf die Konstruiertheit von scheinbar biologischen Evidenzen hin.¹⁷ Butler fordert dazu auf, «Gender *Trouble*» zu schaffen, indem sie die binäre Sichtweise von Sex, Gender und Sexualität aufbricht.¹⁸ Das heisst, das sozial Gelernte, muss sozial wieder verlernt werden.

Eine andere Strategie *trouble* zu machen, zeigt die feministische Aktivistin Sulamith Firestone. In ihrem feministischen Manifest «The Dialectic of Sex» bezeichnete sie 1970 Schwangerschaft als «barbaric» und die gebärende Rolle der Frau als Quelle der weiblichen Unterdrückung. Firestone stellte eine utopische Zukunft vor, welche Probleme der Ungleichheit zwischen den Geschlechtern lösen würde. Sie schlug vor, das biologische durch ein künstliches Fortpflanzen zu ersetzen. Die Entwicklung von Embryonen in künstlichen Gebärmüttern würde Frauen, von der «tyranny of reproduction» befreien.¹⁹

Fast fünfzig Jahre später, 2018, hat ein Team von Designer:innen mit Lisa Mandemaker und Hendrik-Jan Grievinkim im Rahmen des Projekts «Reprodutopia» einen Spekulative Design Vorschlag für eine künstliche

¹⁴ Vgl. Butler (1991), zit. in: Buchmüller/Joost (2009), S.77.

¹⁵ Søndergaard (2020).

¹⁶ Aporie: Unmöglichkeit

¹⁷ Vgl. Butler (1991), zit. in: Lorey (1993), S.10.

¹⁸ Vgl. Butler (1990), zit. in: Morgenroth/Ryan (2018).

¹⁹ Vgl. Firestone (1970), zit. in: Margree (2019).

Gebärmutter entwickelt (Abb. 4 unten). «Artificial Womb» ist in enger Zusammenarbeit mit dem Maxima Medical Centre (MMC) in den Niederlanden entstanden. Die hängenden, organischen Kugeln ahmen die Bedingungen einer echten Gebärmutter nach. Nachdem das MMC 2019 einen Zuschuss von 2.9 Mio. Euro für die Entwicklung eines Prototyps einer künstlichen Gebärmutter erhalten hatte, ging das Bild des «artificial Womb» um die Welt und wurde von einer spekulativen Idee zum konkreten Projekt.²⁰



Abb. 4: Next Nature, Artificial Womb, 2018 | Foto: Bram Saey.

Trouble als Strategie verstehe ich als aktive Handlung mit dem Interesse, auf den *trouble* Zustand aufmerksam zu machen. An den genannten Beispielen erkenne ich verschiedenen Arten von Handlungen: Judith Butler schaut genau hin, hinterfragt, wühlt und fordert auf. Sulamith Firestone denkt sich konkrete Ideen und Utopien, welche die Designer:innen visualisieren und in diesem konkreten Beispiel durch Forschung zu Realität werden können.

Diese Beispiele zeigen mir, dass Spekulative Design, welches auf konkretem Wissen und Erfahrungen aufbaut und an Ideen anderer Disziplinen anknüpft, eine neue, physische Ebene darstellen kann. Diese verbildlicht und prüft die Dringlichkeit sowie Machbarkeit und Nähe der Thematik und provoziert direkte Reaktionen darauf.

#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.²¹ 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.

²⁰ Next Nature (2018) Reproductopia. Artificial Womb: <https://nextnature.net/projects/reproductopia>, 19.02.2022.

²¹ Søndergaard (2020).

3.0 Trouble making mittels Speculative Design
 Die Produktwelt, die uns umgibt, sagt viel darüber aus, wie wir leben. Sie visualisiert Strukturen, Hierarchien, Gewohnheiten sowie Erwartungen, Freiheiten und Einschränkungen. Um zu verstehen, wie Menschen in der Vergangenheit gelebt haben, betrachten wir beispielsweise im Naturhistorischen Museum Artefakte. Wir analysieren und kombinieren Indizien, betrachten und glauben zu verstehen – wir spekulieren. Diesen Vorgang wendet Speculative Design umgekehrt auf die Zukunft an. Speculative Design imaginiert Zukünfte, gestaltet für diese Artefakte und möchte Diskussionen über mögliche gesellschaftliche Strukturen der Zukunft provozieren. Speculative Design will Brücken schlagen, Bilder schaffen und das Zukünfte denken verkörpern. Das Denken und Formen von Zukünften kann verschieden kommuniziert werden – als Alternativen: Utopien und Dystopien.

Der Begriff «Speculative Design» wurde 2013 durch das Werk «Speculative Everything» von Anthony Dunne und Fiona Raby geprägt und populär gemacht. Speculative Design möchte nicht die Zukunft voraussagen, sondern verschiedene mögliche Zukünfte aufzeigen. Diese teilen sie im «Possibility Cone» (Abb. 5 unten) als kegelförmiges Schema in «preferable», «probable», «plausible», «possible» und in «dystopian» und «utopian» auf.

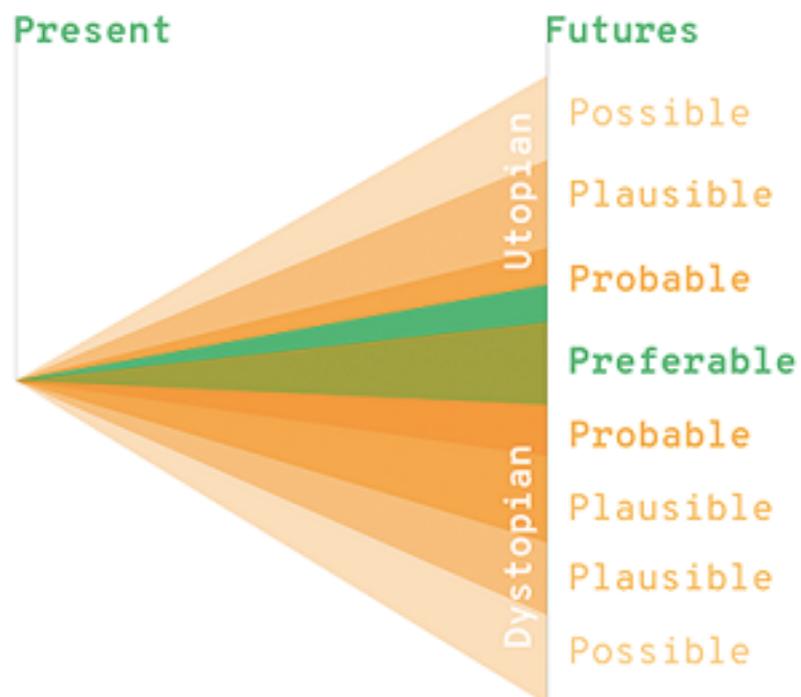


Abb.5: Anthony Dunne/ Fiona Raby, Possibility Cone, 2013.

Anthony Dunne beschreibt, dass spekulative Designvorschläge enge Annahmen, Vorurteile und Gegebenheiten in Bezug auf die Rolle, die Produkte im täglichen Leben spielen, in Frage stellen.²² Durch dieses Hinterfragen können wir Muster von der Welt, in der wir leben erkennen, verändern und neue Welten schaffen. Donna Haraways Aussage *«it matters what worlds we world worlds with»*²³ erklärt, dass die Art und Weise, wie wir Zukünfte schaffen und verbindlichen eine Rolle spielt und Auswirkungen auf die Welt haben. Es ist wichtig, dass wir uns der Welt, mit der wir neue Welten schaffen wollen, bewusst sind.

Speculative Design Methoden ermöglichen Designer:innen durch das Zukünfte schaffen einen Denk- und Gestaltungsprozess, der losgelöst von gegenwärtigen technologischen und gesellschaftlichen Grenzen ist. Er verlangt aber nicht nur das Denken von Zukünften, sondern auch ein bewusstes Klären und Einordnen gegenwärtiger Begebenheiten und ihren Trends. Ebenfalls zelebriert Speculative Design nicht nur die Design Utopie von «Alles kommt gut, durch und mit Design», sondern stellt auch dystopische mögliche Auswirkungen von Artefakten in der Gesellschaft dar. Es zeigt auf, dass in den Artefakten, die uns umgeben, auch Haltung und politisches Geschehen manifestiert wird.

#3 Design responses to trouble, not solutions

*As solutionism either invents problems or ignores the complexity of problems, and since today's solutions will be tomorrow's problems, the critical-feminist designer should not design solutions but rather respond to trouble. Responding to trouble includes caring for the other, shifting perspectives and engaging in negotiations and argumentations. It includes not giving answers to open questions but engaging in conflict and conversations.*²⁴ Da der «Solutionismus» entweder Probleme erfindet oder die Komplexität von Problemen ignoriert, und da die Lösungen von heute die Probleme von morgen sind, sollten die kritisch-feministischen Designer:innen keine Lösungen entwerfen, sondern vielmehr auf Probleme reagieren. Auf Probleme zu reagieren bedeutet, sich um den anderen zu kümmern, die Perspektive zu wechseln und sich auf Verhandlungen und Argumentationen einzulassen. Dazu gehört, keine Antworten auf offene Fragen zu geben, sondern sich auf Konflikte und Gespräche einzulassen.

4.0 Feminist trouble making

Historisch werden die feministischen Bewegungen, die für eine Gleichstellung der Geschlechter auf sozialer, politischer und wirtschaftlicher Ebene kämpfen, oft in drei Wellen beschrieben. Feministische Bewegungen sind vielfältig. Je nach Epoche, Gesellschaft und kulturellem Milieu.²⁵ Im 18. Jahrhundert, geprägt vom Ziel der Französischen Revolution, der Gleichheit aller Menschen und den Ideen der Aufklärung, entstand die erste feministische Welle. *«Frauen, wacht auf! Was auch immer die Hürden sein werden, die man euch entgegenstellt, es liegt in eurer Macht, sie zu überwinden. Ihr müsst es nur wollen»*²⁶ forderte die französische Revolutionärin, Frauenrechtlerin und Schriftstellerin Olympe de Gouges 1791. Die zweite Welle findet ihren Ursprung nach dem Zweiten Weltkrieg in den 1960er Jahren und war in Deutschland von den damaligen Student:innenbewegungen geprägt. Es bildeten sich autonome Frauengruppen und Netzwerke, welche für das Recht auf Selbstbestimmung, aktives Mitspracherecht in der Politik,

²² Vgl. Dunne und Raby (2008), S.265, zit. in: Prado de O. Martins (2014), S.3.

²³ De: «es kommt darauf an, mit welchen Welten wir Welten schaffen». Haraway (2011), zit. in: Pennington (2018), S.6.

²⁴ Søndergaard (2020).

²⁵ Vgl. Von Barga (2018), S.9.

²⁶ De Gouges (1791), zit. in: Von Barga (2018),s.9.

uneingeschränkter Zugang zu qualifizierten Tätigkeiten und die Abschaffung des Paragraphen 218 (Schwangerschaftsabbruch) forderten. Seit den 1980er wurden die Frauenbewegungen mit der «dritten Welle» vielfältiger. Es organisierten sich mehr Gruppen, Vereine und Kollektive, damit spezifische Interessen und Anliegen besser vertreten werden können.²⁷

Die kapitalistische, patriarchale, rassistische und klassistische Gesellschaft, die mit engen Normen eingespielt ist, mag es nicht, aufgewühlt und gestört zu werden. Bewegungen, die *trouble* machen, werden unterdrückt. Finta Personen, die sich gegen Normen und Unterdrückung gewehrt hatten, wurden in der Geschichte bis ins 18. Jahrhundert als «Hexen» verbrannt²⁸ oder im 19. Jahrhundert als vermeintliche «Hysterikerinnen» in Nervenheilstätten eingewiesen.²⁹

Heute werden finta Personen nicht als Hexen verbrannt und (öffentlich) auch nicht in Anstalten gesteckt. Das *trouble making* ist eher möglich und noch genauso notwendig. Das heißt nicht, dass es einfach ist, oder nicht in Verbindung mit Risiken stehen würde. Aber das heißt, wir haben Rechte und wir haben Möglichkeiten, welche wir nutzen können. Ebenfalls leben wir in einer digital vernetzten Welt, die Informationsaustausch und «Bandenbildung» vereinfachen und beschleunigen kann.

Politik geschieht nicht nur im Bundeshaus, oder in Form von Referenden und Initiativen: Politik ist überall und politisch ist alles. Meine Motivation aus einer Designer:innenperspektive heraus aktivistisch zu handeln liegt darin, auch auf Designebene keine «Neutralität» vortäuschen zu wollen, weil es diese nicht gibt.

#4 Be willing to make trouble

In order to stay, engage and respond to trouble, the critical-feminist designer must be willing to make trouble. To engage with trouble is to make trouble visible and thus to increase trouble. In transforming the system from within, the critical-feminist designer must embrace the curious practice of making trouble and the risk that it may bring.³⁰ Um zu bleiben, sich zu engagieren und auf Schwierigkeiten zu reagieren, muss die kritisch-feministische Designerin bereit sein, Schwierigkeiten zu machen. Sich auf Schwierigkeiten einzulassen, bedeutet, sie sichtbar zu machen und damit die Schwierigkeiten zu vergrößern. Um das System von innen heraus zu verändern, muss die kritisch-feministische Designerin die neugierige Praxis des Unruhestiftens und das damit verbundene Risiko in Kauf nehmen.

4.1 Feminismen

Es gibt nicht «den Feminismus». Es gibt viele Feminismen, welche nicht statisch sind, sondern sich bewegen und verändern. Feminismen sind vielfältig und beinhalten auch einander widersprechende Konzepte, Strategien und Bewegungen.³¹

Unser Verständnis von Gleichberechtigung ist einem ständigen Wandel unterworfen. Hochrechnungen, wie beispielsweise vom World Economic Forum im «Global Gender Gap Report», zeigen auf, wann Gleichberechtigung angeblich erreicht werden sollte. Sie können Zahlen nennen und melden

²⁷ Vgl. Von Barga (2018), S.10, S.13.

²⁸ Vgl. Calla (2018).

²⁹ Vgl. Nagel (2011).

³⁰ Søndergaard (2020).

³¹ Vgl. Gunda Werner Institut: Feminismus und Geschlechterdemokratie: <https://www.gwi-boell.de/de/feminismen>, 23.02.2022.

2016, es dauere noch 170 Jahre bis zur Gleichberechtigung.³² Doch sind in dieser Hochrechnung alle finta Personen gemeint? Wo soll diese Gleichberechtigung sein? Welche Parameter bestimmen «die Gleichberechtigung»? Gibt es den Zustand von Gleichberechtigung überhaupt? Wie sieht dieser aus?

Wir leben in einer Welt, in der strukturelle Gewalt an finta Personen existiert. In der Industriedesign Welt gibt es Versuche, problemlösende Produkte zu gestalten, welche finta Personen schützen sollen, oder ihnen zumindest ein Sicherheitsgefühl vermitteln wollen, wie beispielsweise Pfeffersprays. Erfahrungsberichte und Statistiken zeigen aber, dass Symptombekämpfung wie diese wenig verändert.³³ Was strukturelle Probleme verändert, ist Bildung, Erziehung und viel Zeit.

Aber vielleicht geht es nicht darum, ein Problem zu lösen. Sondern als erster Schritt, strukturelle Probleme überhaupt zu erkennen und auszuhalten. Aushalten, dass wir Designer:innen die Lösung nicht von heute auf morgen auf dem Silbertablett servieren können. Gemäss Sara Ahmed kann Feminismus dabei als Werkzeug dienen: *“Feminism helps you to make sense that something is wrong. [...] It is not an easy or straight-forward process because we have to stay with the wrongs. [...] We have to stay with the feeling that we might wish would go away.”*³⁴

#5 Stay with the wrong by speaking up against injustice

*Even if it can be emotionally exhausting, the critical-feminist designer must stay with the wrong; that which (or whose who) are perceived as wrong, by a system that judge it (or them) to be wrong, and hereby speak up against injustice. One of the best tools of the critical-feminist designer is to question the given as given and challenge patriarchy and capitalism by speaking up against sexism and racism.*³⁵ Auch wenn es emotional anstrengend sein kann, müssen die kritisch-feministische Designer:innen bei dem Ungerechten bleiben und sich damit gegen Ungerechtigkeit aussprechen. Eines der besten Werkzeuge der kritisch-feministischen Designer:innen ist es, das Gegebene als gegeben zu hinterfragen und Patriarchat und Kapitalismus herauszufordern, indem sie sich gegen Sexismus und Rassismus einsetzen.

4.2 Who is this the trouble for? (Privilegien)

Es ist schwierig zu sehen, was falsch ist und wo Ungerechtigkeit herrscht, wenn wir unsere Privilegien nicht kennen. Der amerikanische Soziologe Michael Kimmel beschreibt, dass die Prozesse, welche einer Gruppe Privilegien verliehen, für genau diese oft unsichtbar seien.³⁶ Nicht nur können Menschen ihre Privilegien schlecht sehen, sondern wollen dies auch nicht. Das Prinzip der Verlustaversion beschreibt, dass Menschen mehr Angst vor Verlusten haben, als Freude daran Neues zu gewinnen.³⁷ Wenn es darum geht, Privilegien für andere Personen aufzugeben, oder diese nur schon erkennen zu wollen, ist dieses Phänomen womöglich noch grösser.

³² Vgl. WEF: Global Gender Gap Report: https://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2020.pdf. 22.02.2022.

³³ Vgl. BFS Polizeiliche Kriminalstatistik. Gewaltstraftaten. Kennzahlen 2020. URL: <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kriminalitaet-strafrecht/polizei/gewalt.htm>. 07.01.2021.

³⁴ (De: «Der Feminismus hilft dir, zu erkennen, dass etwas falsch ist. [...] Es ist kein einfacher oder geradliniger Prozess, weil wir bei den Fehlern bleiben müssen. [...] Wir müssen bei dem Gefühl bleiben, von dem wir uns vielleicht wünschen, dass es verschwindet.») Ahmed (2017), S.27–28.

³⁵ Søndergaard (2020).

³⁶ Vgl. Kimmel (2003), S.04.

³⁷ Siehe Verlustaversion Lexikon der Psychologie: <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/verlustaversion>. 27.02.2022

Dennoch ist die Reflexion der eigenen Privilegien Grundlage von Kritik und Veränderung. Die in Berlin lebende, brasilianische Künstlerin, Schriftstellerin und Forscherin Luiza Prado de O. Martins unterstreicht Himmels Aussage. Sie sagt, um Ungerechtigkeit zu überwinden, sei es unerlässlich, Privilegien zu verstehen und dass die Schwierigkeit darin liege, dass Privilegien gerade deshalb existieren, weil sie für diejenigen, die von ihnen profitieren, unsichtbar seien. Weiter erklärt sie, dass diese Privilegien stillschweigend denjenigen zugute kämen, die in die engen Normen unserer ausgrenzenden Gesellschaft passen, und benachteiligen diejenigen, die das nicht täten. Wenn Speculative Design Projekte diese Probleme ignorieren, fügen sie sich der Unterdrückung und arbeiten für eine Zukunft der Ungleichheit.³⁸ Wenn wir Zukünfte denken und Speculative Design machen, müssen wir uns daher immer fragen: «a ‚better world‘ according to who?»³⁹.

*#10 Disclose your designerly privilege and understand that you have one
By reflecting on their own position in the world, the critical-feminist designer carefully considers how their own biases and privileges influence their ways of seeing and designing. The designer discloses their position, so other people can understand how their research and design are situated.⁴⁰ Indem sie ihre eigenen Positionen in der Welt reflektieren, überlegen die kritisch-feministischen Designer:innen sorgfältig, wie ihre eigenen Vorurteile und Privilegien ihre Sichtweise und ihr Design beeinflussen. Die Designer:innen legen ihre Position offen, damit andere Menschen verstehen können, wie ihre Forschung und ihr Design situiert sind.*

4.3 Addressing trouble (Positionierung)

Die feministischen Designforscherinnen Maryam Heidaripour und Laura Forlano zeigen in ihrem Essay «Formgiving to Feminist Futures as Design Activism» auf, dass sich Designer:innen oft von ethischen und politischen Werten distanzieren und meinen, dies führe zu einer unengagierten Designkultur. Sie erklären, dass der Bereich des Designs modernistische und patriarchale Werte einbette, zu denen die westlichen, aufklärerischen, dualistischen Strukturen von Mann und Frau, Mensch und Nicht-Mensch sowie Natur und Kultur gehöre.⁴¹

Heidaripour und Forlano machen ein Beispiel aus den 1960er Jahren im Kontext der politischen Unruhen rund um den Vietnamkrieg. Sie zitieren die Designstudentin Katherine McCoy, welche berichtete: «*We [designers] were encouraged to wear white lab coats, perhaps so the messy external environment would not contaminate our surgically clean detachment. These white lab coats make an excellent metaphor for the apolitical designer, cherishing the myth of universal, value-free design-that design is clinical process akin to chemistry, scientifically pure and neutral, conducted in a sterile laboratory environment with precisely predictable results*»⁴².

³⁸ Vgl. Prado de O. Martins (2014), S.6.

³⁹ De: eine "bessere Welt" für wen? Bowen (2010), S.04.

⁴⁰ Søndergaard (2020).

⁴¹ Vgl. Heidaripour/Forlano (2018), S.3.

⁴² De: Wir [Designer] wurden ermutigt, weiße Laborkittel zu tragen, vielleicht damit die schmutzige äußere Umgebung unsere chirurgisch saubere Losgelöstheit nicht kontaminieren würde. Diese weißen Laborkittel sind eine hervorragende Metapher für den unpolitischen Designer, der den Mythos des universellen, wertfreien Designs hochhält - dass Design ein klinischer Prozess ist, der der Chemie ähnelt, wissenschaftlich rein und neutral, durchgeführt in einer sterilen Laborumgebung mit genau vorhersehbaren Ergebnissen. Heller/Vienne (2003), zit. in: Heidaripour/Forlano (2018), S.2.

Wenn Designer:innen nicht versuchen ihre Arbeit zu «weisseln»⁴³, dann basieren die vorherrschenden Formen des Designwissens auf binären und hierarchischen Rahmenwerken, die auf modernistischen und patriarchalischen Strukturen beruhen und dadurch andere Denkweisen ausschließen und ignorieren.⁴⁴

Wenn der Designprozess immer von Werten einer bestimmten Weltanschauung oder einer Art, die Realität zu sehen und zu verstehen geprägt ist⁴⁵ und Designer:innen aktivistisch handeln und einen Wandel herbeiführen wollen, müssen wir den Rahmen unseres Denkens erweitern, indem wir Theorien einbeziehen, die das Ignorierte, das Ausgeschlossene und das Exzentrische ins Gespräch bringen können.⁴⁶ Diese Theorien sind feministische Theorien, welche für die Umgestaltung der Gesellschaft hin zu einer gleichberechtigten und inklusiven Welt ohne Sexismus, Rassismus, Homophobie, wirtschaftliche Ungleichheit und Gewalt stehen.⁴⁷

Feministischen Theorien in den Speculative Design Prozess zu integrieren ist für mich eine Notwendigkeit, weil in allen Zukünften, die ich mir denken kann, Feminismus ein integraler Bestandteil sein muss.

#6 Curiously visit ongoing pasts and alternative nows

*The critical-feminist designer visits ongoing pasts and alternative nows in order to go beyond their own positionality— their own way of seeing, being and knowing. By carefully listening to human and nonhuman's stories, the designer allows the world to be interesting and themselves to be surprised. In curiously visiting other ways of being, the designer seeks to understand a multitude of lived realities and bring voice to ongoing pasts and alternative nows.*⁴⁸ Die kritisch-feministischen Designer:innen untersuchen die Vergangenheit und das alternative Jetzt, um über ihre eigene Position hinauszugehen - ihre eigene Art zu sehen, zu sein und zu wissen. Durch aufmerksames Zuhören bei menschlichen und nicht-menschlichen Geschichten erlauben Designer:innen der Welt, interessant zu sein und sich selbst zu überraschen. Indem sie neugierig andere Seinsweisen erkundet, versuchen die Designer:innen, eine Vielzahl von gelebten Realitäten zu verstehen und der Vergangenheit und dem alternativen Jetzt eine Stimme zu geben.

4.4 «Stay with the trouble» vs. «nur Utopien sind realistisch»

Die Journalistin Teresa Bücken erklärt in einer Vorlesung an der Universität Bonn mit dem Titel «Nur Utopien sind realistisch»: «[...] das System, in dem wir leben, ist in seiner Entstehung auf männliche Bedürfnisse und Besonderheiten ausgerichtet – Bedürfnisse von weissen, nicht behinderten Männern». Sie erläutert, dass ein solches System nicht reparierbar ist oder sich in eine Struktur transformieren lasse, in dem alle Menschen gleich gut zurechtkommen und ihre Träume realisiert sehen.⁴⁹ Können wir neue feministische Zukünfte schaffen, wenn feministische Arbeit ein ständiges Fehlerkorrigieren des patriarchalen Systems ist?

⁴³ Aus dem Drama Andorra von Max Frisch. « Barblin [...] die weißelt [...] dass die die Schuld der Andorraner übertünchen möchte»

⁴⁴ Vgl. Heidaripour/Forlano (2018) S.523.

⁴⁵ Vgl. Dunne/Raby (2001), S.58.

⁴⁶ ebd.

⁴⁷ Vgl. Hooks (2015), zit. in: Heidaripour/Forlano (2018) S.522.

⁴⁸ Søndergaard (2020).

⁴⁹ Vgl. Bücken (2020).

Teresa Bücken hinterfragt die existierenden Instrumente, mit denen Feminist:innen arbeiten. Sie stellt die Frage, ob es Gesetze sind, die dabei helfen Gewalt an finta und marginalisierten Gruppen zu beenden? Die Antwort sieht sie in feministischen Utopien, welche die Welt neu ausrichten sollen. Sie erklärt, dass diese Utopien sich weder an den dominierenden männlichen Massstäben für ein gutes Leben noch an den Massstäben einer weissen, heterosexuellen cis-Frau aus der Mittelschicht orientieren können. Teresa Bücken meint, um Utopien zu entwickeln, könnten wir in einem ersten Schritt das Wissen, welches wir über das funktionierende System haben, auf null setzen, um die existierenden Massstäbe zu überwinden.⁵⁰

Gegensätzlich zu Teresa Bücken meint Donna Haraway, es sei erstrebenswert nicht in Zukünften zu denken, sondern in der Gegenwart präsent zu sein. Sie führt aus, dass in schwierigen Zeiten viele Menschen Probleme im Sinne der Sicherung einer imaginären Zukunft anzugehen oder etwas zu verhindern versuchen, das sich in der Zukunft abzeichnet.⁵¹ Anstatt des Umgangs mit der Zukunft im Sinne von: «[...] *clearing away the present and the past in order to make futures for coming generation*» meint sie: «[...] *staying with the trouble requires learning to be truly present*»⁵². Also, dass es wichtig sei, bei den aktuellen Problemen in der Gegenwart zu bleiben und diese auszuhalten, statt in Zukünfte zu denken und dabei zu versuchen die Vergangenheit und Gegenwart zu beseitigen.

Dass die Zukunft kein leerer Raum ist, der mit dem Ergebnis menschlicher Tätigkeit gefüllt werden kann, meint auch Design Theoretiker und Philosoph Tony Fry. Die Zukunft sei bereits durch das «kolonisiert», was die Vergangenheit und die Gegenwart ihr geschickt habe. Ohne das Verständnis dafür, was endlich ist, welche Grenzen herrschen und welche Richtungen bereits vorgegeben sind, hätten wir kaum Kenntnisse über die Zukünfte: «*either of those we need to destroy or those we need to create*».⁵³ Also müssen Designer:innen nach Fry die Gegenwart und ihre Einflüsse wahrnehmen und kennen, um Zukünfte denken zu können. Umgekehrt erfordert auch das präsent sein in der Gegenwart eine Vision davon, wie Zukünfte sein könnten oder sollten.⁵⁴

Der Politikwissenschaftler Jim Dator kombiniert und meint, das Distanzieren von der Gegenwart ermögliche ein besseres Verständnis der Dynamik des Systems, sodass Massnahmen kalibriert werden können, die wir in der Gegenwart ergreifen können.⁵⁵

Maryam Heidaripour und Laura Forlano äussern hierzu, dass auch wenn Ideen über die Zukunft nicht unmittelbar umsetzbar sind, sie uns informieren und eine Denkkultur schaffen würden, welche sich allmählich auch auf unsere gegenwärtigen Praktiken auswirken. Sie veranschaulichen die Wechselwirkung zwischen

⁵⁰ Vgl. ebd.

⁵¹ Vgl. Haraway (2016)

⁵² (De: «[...] die Gegenwart und die Vergangenheit zu beseitigen, um eine Zukunft für die kommende Generation zu schaffen», «[...] um bei den Problemen zu bleiben, muss man lernen, wirklich präsent zu sein») Haraway (2016)

⁵³ (De: «[...] weder von denen, die wir zerstören müssen, noch von denen, die wir schaffen müssen») Fry (1999), zit in: Heidaripour/Forlano (2018) S.521.

⁵⁴ Vgl. Margolin (2007), S.4–15, zit in: Heidaripour/Forlano (2018) S.520.

⁵⁵ Vgl. Dator (1995), zit in: Heidaripour/Forlano (2018) S.520.

dem Zukünfte denken und dem gegenwärtigen Handeln (s. Abb. 6 unten).⁵⁶

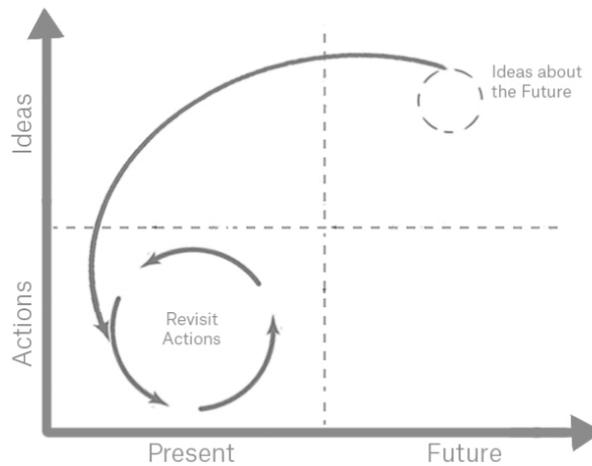


Abb. 6: Maryam Heidaripour und Laura Forlano, mögliche Zukünfte informieren uns und beeinflussen unser unmittelbares Handeln, 2018.

Im Spekulieren und Darstellen von Zukünften sehe ich die Chance, Weit- und Umsicht zu gewinnen. Eine Distanz zum Nahen und Aktuellen zu schaffen und diese Erkenntnisse durch das Verkörpern, möglicherweise mittels Speculative Designprojekten, anderen Menschen zu visualisieren.

#7 Be truly present across times, spaces, fact and fiction

The critical-feminist designer rejects universal truths and the dominance of one present and one reality. Rather, the designer aims to gain a deep understanding of how the present is entangled with the past and the future, and how it interweaves fact and fiction. By being truly present across times, spaces, fact and fiction, the critical-feminist designer can be attentive to a present's trouble and allow it to gain presence.⁵⁷
Die kritisch-feministische Designerin lehnt universelle Wahrheiten und die Dominanz einer einzigen Gegenwart und einer einzigen Realität ab. Vielmehr strebt die Designerin ein tiefes Verständnis dafür an, wie die Gegenwart mit der Vergangenheit und der Zukunft verflochten ist und wie sie Fakten und Fiktionen miteinander verwebt. Indem die kritisch-feministische Designerin über Zeiten, Räume, Tatsachen und Fiktionen hinweg wirklich präsent ist, kann sie auf die Probleme der Gegenwart aufmerksam werden und ihr erlauben, Präsenz zu gewinnen

5.0 Feminist trouble making mittels Speculative Design

Wenn Designer:innen ihre Privilegien kennen und ein Verständnis für ausschliessende und unterdrückende Strukturen aufbauen, können sie spezifische Formen der Unterdrückung und Gewalt an finta Personen kritisieren und aufzeigen. Luiza Prado de O. Martins stellt sich feministisches Speculative Design so vor, dass die Artefakte genutzt werden, um ein Nachdenken über Privilegien zu provozieren. Die Privilegien, welche einem Teil unserer Bevölkerung unangemessene Vorteile verschaffen, während sie einen andern unterdrücken.⁵⁸ Dies könnte

⁵⁶ Vgl. Heidaripour/Forlano (2018) S.520.

⁵⁷ Søndergaard (2020).

⁵⁸ Vgl. Prado de O. Martins (2014), S.7.

beispielsweise durch das Erstellen von «Provotypes»⁵⁹, welche für Irritation sorgen und Fragen aufwerfen, geschehen. So könne mit dem Willen, gängige Ansichten zu untergraben und vorherrschende ontologischen Überzeugungen in Frage zu stellen, Design aufhören «zaghafte» zu sein.⁶⁰

Der Designforscher Simon Bowen macht darauf aufmerksam, dass Spekulative Design jedoch Gefahr laufe, wegen Elitarismus kritisiert zu werden. Mit dem Präsentieren einer «besseren Welt», welche die Gesellschaft anstreben sollte, können auch elitäre Ansichten vermittelt werden.⁶¹

Prado de O. Martins betont, dass die Überwindung des akademischen Charakters der feministischen Theorie und des elitären Charakters des Speculative Design eine Herausforderung darstelle, welche direkt mit der Frage verbunden sei, ob Design wirklich einen sozialen Wandel bewirken kann.⁶² Unterdrückung ist eine reale, alltägliche und greifbare Erfahrung. Da die feministische Forschung als Disziplin in den Geisteswissenschaften verwurzelt ist, hat sie eine lange Tradition textbasierter Forschungsergebnisse. Die Wissensproduktion ist auf den akademischen Bereich der Bücher, Aufsätze und Zeitschriften beschränkt.⁶³ Darum könnte die Verkörperung der Kritik durch Design als Entakademisierung des Diskurses gesehen werden und breiteren Zugang zur Thematik schaffen.

#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).⁶⁴ 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.

5.1 Plattform und Kuration

Artefakte als Körper der Kritik aus der Perspektive der feministischen Theorie könnten gemäss Prado de O. Martins eine interessante Strategie sein. Doch ein zentraler Faktor sei die Frage, wie und wo die physischen Artefakte präsentiert werden.⁶⁵ Hierfür gibt es unterschiedliche Ansätze. Heidaripour und Forlano sehen das Potenzial der Präsentation von gestalterischen Darstellungen möglicher Zukünfte im öffentlichen Raum und

⁵⁹ Vgl. Mogensen (1991), zit. in: Buchmüller (2012)

⁶⁰ Vgl. Krippendorff (2007), zit. in: Buchmüller (2012)

⁶¹ Vgl. Bowen (2010), S.04, zit in: Prado de O. Martins (2014), S.4.

⁶² Vgl. Prado de O. Martins (2014), S.9.

⁶³ Vgl. ebd., S.8.

⁶⁴ Søndergaard (2020).

⁶⁵ Vgl. ebd. S.9.

meinen, dass dort provokative Alternativen verbreitet werden und so einen sozialen und politischen Wandel fördern können.⁶⁶

Es gibt mehrere Gründe dafür, dass Museen nicht der geeignete Ort für das Ausstellen feministischer Speculative Design Projekte sind. Die Designerin und Kuratorin Gillian Russell beschreibt, wie die Übernahme normativer museologischer Grundsätze der Kuratation die Möglichkeit einer «partizipatorischen Spekulation» beeinträchtigen und ist der Meinung, dass Museen möglicherweise keine geeigneten Orte für Speculative Design Werke sind.⁶⁷ Nicht nur aufgrund des didaktischen Charakters der Museen, sondern auch aus feministischer Sicht ist es wichtig, diese Institutionen und Plattformen zu hinterfragen. Prado de O. Martins schlägt vor, dass eine feministische Perspektive auf Speculative Designs auch Alternativen dazu bieten kann, wie die Artefakte präsentiert werden und fordert dazu auf, dass feministische kuratorische Praktiken patriarchale Strukturen und die Hierarchien kultureller Institutionen in Frage stellen und problematisieren. Ebenfalls sollen diese hervorheben, wie Institutionen zur Reproduktion etablierter Machtverhältnisse beitragen und Fragen von Geschlecht, Rassismus und Klasse vernachlässigen.⁶⁸

Eine Alternative zur musealen Intervention zeigt ein Beispiel der Frauenzentrale Zürich am Equal Pay Day Switzerland 2013 (Abb.7 unten), welches anspricht, dass finta Personen mit der gleichen Ausbildung, Leistung und Position rund 20% weniger verdienen als Männer. Männer, die an diesem Tag Geld bezogen haben, bekamen 20% weniger als der gewünschte Betrag. Durch

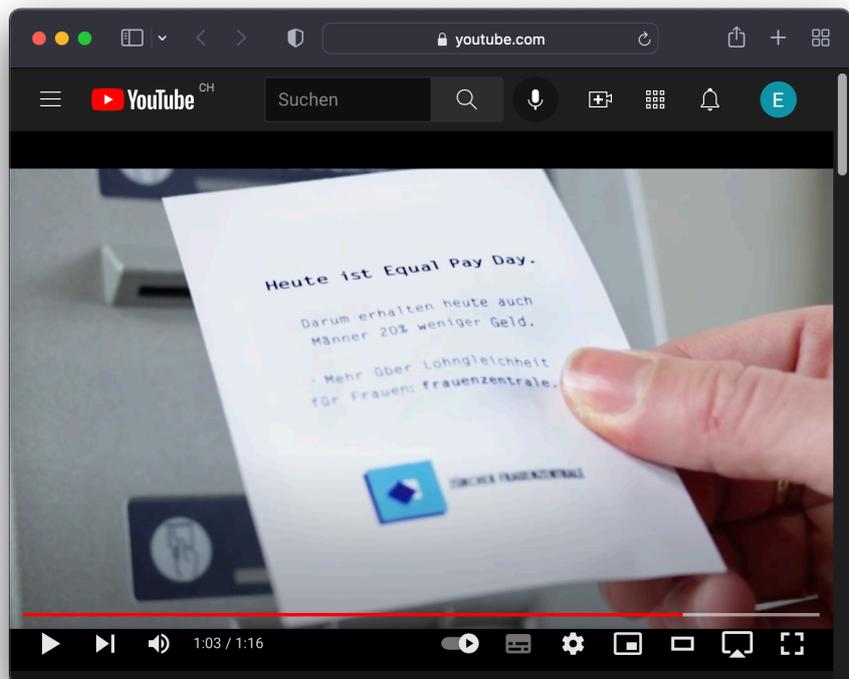


Abb. 7: Frauenzentrale Zürich, Gleichstellung am Bankomat, 2013.

⁶⁶ Vgl. Heidaripour/Forlano (2018), S.526.

⁶⁷ Vgl. Russell (2015) S. 129 –132, zit in: Pennington (2018), S.581.

⁶⁸ Vgl. Prado de O. Martins (2014), zit in: Pennington (2018), S.4.

diese Intervention wollte finanzielle Diskriminierung für Männer erlebbar gemacht werden.⁶⁹

Feministische Haltung und Speculative Design könnten in einer symbiotischen Wechselbeziehung zueinander stehen; sie helfen sich gegenseitig, existieren aber auch für sich alleine. Speculative Design Projekte könnten nicht nur feministische Anliegen bestärken und entakademisieren, sondern ebenso von der feministischen Haltung profitieren, indem sie die Strukturen, beispielsweise von musealen Betriebe, hinterfragen und so neue Formen der Präsentation finden.

#9 Be vulnerable with technology

By being vulnerable with technology, the designer embraces how our subjectivity is intimately interwoven with technologies. The designer does not distinguish between the digital and analogue but is critically aware of the political role of digital technologies. By embracing the trouble of intimacy, the designer focuses attention to how technologies engage in power relations, control and the transgression between pleasure and pain.⁷⁰

Indem sie im Umgang mit Technologie verletzlich sind, erkennen Designer:innen, wie eng unsere Subjektivität mit Technologien verwoben ist. Die Designer:innen unterscheiden nicht zwischen dem Digitalen und dem Analogen, sondern sind sich der politischen Rolle der digitalen Technologien kritisch bewusst. Indem sie sich auf die Schwierigkeiten der Intimität einlassen, lenken die Designer:innen die Aufmerksamkeit darauf, wie Technologien mit Machtbeziehungen, Kontrolle und der Überschreitung der Grenze zwischen Lust und Schmerz verbunden sind.

5.2 Partizipation

Speculative Design Artefakte mögen vielleicht nicht in Räumen ausgestellt werden, sondern Räume schaffen. Wie Buchmüller sagt, wären dabei Designer:innen vor allem Vermittler:innen für soziale Beteiligung und schufen Räume für Möglichkeiten oder Werkzeuge zur Mitgestaltung. Beispiele für feministische Projekte können soziale Softwareanwendungen, die Open-Source-Bewegung oder die Do-it-Yourself-Bewegung sein. Alles Projekte, die einen Austausch und aktive Beteiligung der Menschen fördert und erfordert.⁷¹

«Räume» können zweidimensionale, visuelle Darstellungen, physische Objekte, räumliche Formen, interaktive Workshops, affektive Schnittstellen und verkörperte Erfahrungen umfassen. Die Designpraxis kann Menschen einladen, alternative Zukünfte zu schaffen und zu erleben, anstatt sie darüber zu informieren. Sie fungiert als Mittel, das Kritik verkörpert und spürbar macht.⁷²

Bei der Umsetzung von feministischen Speculative Design Projekten ist es demnach ebenso wichtig, dass sich die Designer:innen bewusst werden, welche Rolle sie im Prozess selber einnehmen wollen und welche Rolle die beteiligten Personen am Ende haben werden. Dabei ist es wichtig, dass keine hierarchische Struktur innerhalb dieser Gruppen entsteht und eine interdisziplinäre Zusammenarbeit auf Augenhöhe

⁶⁹ Vgl. Gleichstellung am Bankomat. Frauenzentrale Zürich: <https://www.frauenzentrale-zh.ch/de/Politik/Kampagnen.55.html>, 23.02.2022

⁷⁰ Søndergaard (2020).

⁷¹ Vgl. Buchmüller (2012), S.179.

⁷² Vgl. Heidaripour/Forlano (2018), S.520.

stattfinden kann. Auf diese Weise können Projekte ein Eigenleben entwickeln.

#2 Engage with trouble, not problem

By engaging with trouble rather than problems, the critical-feminist designer situates themselves within a world rather than keeping it at distance. Engaging with trouble prompts the designer to deeply engage with the present social, cultural and political condition and the emotional and agonistic qualities that is inherent in trouble.⁷³ Indem sich kritisch-feministische Designer:innen nicht mit Problemen, sondern mit Schwierigkeiten auseinandersetzt, verorten sie sich innerhalb einer Welt, anstatt sie auf Distanz zu halten. Die Beschäftigung mit Schwierigkeiten veranlasst sie dazu, sich intensiv mit der gegenwärtigen sozialen, kulturellen und politischen Situation und den emotionalen und agonistischen Qualitäten, die Schwierigkeiten innewohnen, auseinanderzusetzen.

5.3 Emotionen

Verkörpert wird die feministische Kritik durch die ästhetischen und kommunikativen Eigenschaften der Gestaltung, erlebbar durch Methoden des Gestaltungsprozesses sowie Formen der Darstellung und Präsentation. *Trouble* als feministisches Speculative Design benötigt ein integrativer Arbeitsprozess, das Darstellen der Kritik als formale Gestaltung und wird durch die geeignete Präsentationsform erlebbar gemacht. Designforscher und Professor Guy Julier spricht von «Intensivierung» und beschreibt, dass formale Gestaltung politische Anliegen, genauso wie körperliche Befindlichkeiten und menschliche Emotionen ansprechen können. Diese Qualität von Design erhöhe das sachliche und empathische Bewusstsein.⁷⁴ Auch die Design Aktivistin Fuad-Luke und Markussen verweisen auf die ästhetische Qualität von Design als effektiven Ansatz, um aktivistische Anliegen mit den Emotionen der Menschen zu verbinden.⁷⁵

Doch wie sieht diese Ästhetik aus, welche Emotionen in uns auslöst und uns *troubled*? Luiza Prado de O. Martins schlägt vor, dass feministisches Speculative Design den bereits dystopischen Charakter der Gegenwart für Minderheiten in Frage stellt und sich überlegt, wie ihre Zukunft aussehen würde. Die poetischen, subjektiven und abstrakten Dimensionen der entworfenen Artefakte würde die Betrachter:innen herausfordern, ihre eigene Rolle bei der Aufrechterhaltung sozialer Ungerechtigkeit zu hinterfragen.⁷⁶ Ergänzend dazu argumentieren Dunne und Raby, dass im Design dunkle, komplexe Emotionen in der Regel ignoriert werden. Fast jeder andere Bereich der Kultur akzeptiere, dass Menschen kompliziert, widersprüchlich und neurotisch sind. Doch im Design werden die Menschen als gehorsame, berechenbare Nutzer:innen und Konsument:innen gesehen. Sie schlagen Dunkelheit als Gegenmittel zum naiven Techno-Utopismus⁷⁷ vor und meinen, dass die Dunkelheit im Design die Menschen aufhorchen lasse und sie zum Handeln

⁷³ Søndergaard (2020)

⁷⁴ Vgl. Julier (2013), S.229.

⁷⁵ Vgl. Fuad-Luke (2009)/Markussen (2013), zit in: Heidaripour/Forlano (2018), S.519.

⁷⁶ Vgl. Prado de O. Martins (2014), S.9.

⁷⁷ Techno-Utopismus «[...] ist eine Ideologie, die auf der Prämisse basiert, dass Fortschritte in Wissenschaft und Technologie zu einer Utopie führen können und müssen»: https://de.frwiki.wiki/wiki/Utopie_technologique, 23.02.2022

aufrüttelte.⁷⁸ Vielleicht als Gegensatz, oder auch Hand in Hand geht der Umgang mit Humor. Feministischer Humor nennt Sara Ahmed den Zustand der Erleichterung und den Moment, lachen zu können, wenn vertraute, oft verdeckte Muster aufgedeckt werden.⁷⁹

Ein Gefühl von emotionaler Düsterei erweckt das Projekt «Transfigurations» von Abi Haines (Abb. 8 unten). Es zeigt Entwürfe für potenzielle «Körperverbesserungen» und stellt Fragen zur Zukunft von sogenannten «Designerbabies». Bei der gestalterischen Umsetzung spielt sie mit feinen Veränderungen vom uns Bekannten und Vertrauten, indem sie das Baby in einem klinisch nüchternen Umfeld präsentiert, welches uns den Anschein einer realen Gegenwart vermittelt.



Abb. 8 Agi Haines, Transfigurations, 2015.

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 genauso dazu beitragen, Menschen aus ihrer Komfortzone zu bewegen und *trouble* auszulösen.

⁷⁸ Vgl. Dunne/Raby (2013), S.38.

⁷⁹ Vgl. Ahmed (2017), S.261.

#13 Resist the smooth and sleek aesthetics and engage with mess and bodies

The critical-feminist designer engages with messy and playful aesthetics which disclose material qualities and the bodies that produced and are produced by their relations with technologies. By appropriating mess and bodies, the designer facilitates a more intimate and reflective relation between people and the materiality of their designed artefacts and challenges the dominant design aesthetics.⁸⁰ Die kritisch-feministischen Designer:innen beschäftigen sich mit einer chaotischen und spielerischen Ästhetik, die materielle Qualitäten und die Körper offenlegt, die durch ihre Beziehungen zu Technologien produziert wurden und werden. Durch die Aneignung von Unordnung und Körpern ermöglichen die Designer:innen eine intimere und reflektiertere Beziehung zwischen den Menschen und der Materialität ihrer entworfenen Artefakte und stellt die vorherrschende Designästhetik in Frage.

#11 Use feminist humour

The critical-feminist designer uses feminist humour and a playful approach to engage with trouble. The designer is not willing to use jokes that are designed to cause offense or use humour to keep distance to a topic. Rather, the designer uses feminist humour to bring bodily relief, a feeling of collective will, a space for reflection and a hope in that different worlds are possible.⁸¹ Die kritisch-feministischen Designer:innen nutzt feministischen Humor und einen spielerischen Ansatz, um sich mit Problemen auseinanderzusetzen. Die Designer:innen sind nicht bereit, Witze zu verwenden, die Anstoß erregen sollen, oder Humor zu verwenden, um Distanz zu einem Thema zu wahren. Vielmehr nutzt die Designerin feministischen Humor, um körperliche Erleichterung, ein Gefühl des kollektiven Willens, einen Raum zum Nachdenken und die Hoffnung zu vermitteln, dass andere Welten möglich sind.

6.0 Ready for trouble?

Speculative Design kann als aktivistisches Mittel eingesetzt werden und feministischer *trouble* verkörpern, indem es auf Wissen der Gegenwart aufbaut, sich zwischenzeitlich davon löst und in Zukünften denkt, um diese Erkenntnisse und Ideen als Projekt in der Gegenwart zu implementieren und erlebbar zu machen. Das Zukünfte denken kann frei von den bekannten, uns umgebenden gesellschaftlichen Strukturen und technologischen Begrenzungen geschehen. Dadurch, dass Speculative Design nicht nur mit Design Utopien, sondern auch Dystopien arbeitet, können feministische Zukünfte in diesem Format mit unterschiedlichen Strategien vermittelt werden und sich je nach Thematik und Absicht anpassen.

Hierbei spielen ästhetische Designentscheidungen eine zentrale Rolle. Ein feministisches Speculative Design Projekt soll auch im formal-ästhetischen Zusammenhang eingespielte Normen hinterfragen. Bei Entscheidungen zu Materialität und Form geht es nicht um Produzierbarkeit und Kosten, sondern primär darum, eine spezifische Reaktion der Betrachter:innen zu provozieren.

Die physische Ebene der verkörperten feministischen Kritik durch das Speculative Design kann die Dringlichkeit, Machbarkeit und Nähe der dargestellten Thematik verbildlichen und direkte Reaktionen dazu provozieren. Ebenfalls kann sie auch inhaltlich einen direkten, niederschweligen Zugang für viele Personen schaffen.

Dank der Recherche im Rahmen der vorliegenden 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

⁸⁰ Søndergaard (2020).

⁸¹ ebd.

und Spekulative Design kann zum «Entakademisieren» des feministischen Diskurses beitragen.

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

Da ich mir bis zu diesem Zeitpunkt im Studium nur wenig Zeit zum Lesen von Designliteratur genommen habe, war die hier gewählte Methode für mich die richtige Entscheidung. Es hat mich inspiriert und begeistert, beim Lesen der konsultierten Texte zu realisieren, dass sich andere Designer:innen über dieselben Themen den Kopf zerbrechen wie ich. Das tut gut.

Ergänzen und weiterführen würde ich die Arbeit durch mehrere Anwendungsbeispiele und Interviews mit Expert:innen. Bei der Recherche für die Praxisarbeit wird das eine oder andere noch stattfinden.

Diese Arbeit hat mich darin bestätigt, dass ich nicht für eine „cleane“ Design-Welt, in der berechenbare Nutzer:innen leben, die allen engen Normen unserer Gesellschaft entsprechen, gestalten möchte.

Durch meine Thesis sehe ich nun 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.

7.0 Bibliografie

Ahmed, Sara (2007): *Living a Feminist Life*. Durham and London: Duke University Press.

Bowen, Simon (2010): *Critical Theory and Participatory Design*. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Atlanta, Georgia.

Buchmüller, Sandra (2012): *How can Feminism contribute to Design? A Framework for a feminist Design. Research and Practice*. In: Israsena, P., Tangsantikul, J. and Durling, D. (Hg.), *Research: Uncertainty. Contradiction Value - DRS International Conference 2012*. Bangkok.

Buchmüller, Sandra & Joost, Gesche (2009): *Der Schein bestimmt das Sein. Zum Verschleierungsmechanismus der kulturellen Gestaltung von Geschlecht*. In: Stein, E. K., Walzel, F. (Hrsg.): *Oberflächen/Untersichten, Neuwerk, Zeitschrift für Designwissenschaft, eine Publikation der Schriftenreihe der Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle, Hochschule für Kunst und Design Halle 73 – 84, (73 – 84)*.

Bücker, Teresa (2020): *Nur Utopien sind realistisch – über eine feministische Zukunft*. Das Manuskript (unredigiert) zur Vorlesung an der Universität Bonn am 5. Februar 2020. <https://teresabuecker.de/2020/02/10/nur-utopien-sind-realistisch-ueber-eine-feministische-zukunft/>. 22.02.2022

Butler, Judith (1990): *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Abingdon: Routledge.

Butler, Judith (1991): *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Calla, Cécile (2018): *Die Rückkehr der Hexen*. *Zeit Online*: <https://www.zeit.de/kultur/2018-10/feminismus-hexen-bezeichnung-negativtaet-symbol-weibliche-selbstermaechtigung-10nach8>. 20.02.2022

Dator, Jim (1995): *What Future Studies Is, and Is Not*. Hawaii Research Center for Future Studies.

Dunne, Anthony & Fiona Raby (2001): *Design Noir. The Secret Life of Electronic Objects*. 1 edition. Basel: Birkhauser.

Dunne, Anthony & Raby, Fiona (2008): *Fictional Functions and Functional Fictions*. In: C. Freyer, S. Noel, & E. Rucki, eds. *Digital by Design: Crafting Technology for Products and Environments*. Thames & Hudson. S. 264–267.

Dunne, Anthony & Raby, Fiona (2013): *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge. MIT Press.

Fry, Tony (1999): *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing*. Sydney: Bloomsbury Publishing.

Fuad-Luke, Alastair (2009): *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Abingdon: Routledge.

Gockel, Heinz (2005): *Literaturgeschichte als Geistesgeschichte: Vorträge und Aufsätze*. Königshausen & Neumann. S. 218 (Max Frisch Drama «Andorra»). https://books.google.ch/books?redir_esc=y&hl=de&id=WvHV0JuMftQC&q=218#v=snippet&q=218&f=false. 27.02.2022

Haraway, Donna (2011): *SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far*. Acceptance speech for Pilgrim Award, July 7.

Haraway, Donna (2016): *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press Books.

Heidaripour, Maryam & Forlano, Laura (2018): *Formgiving to Feminist Futures as Design Activism*. In: Storni, C., Leahy, K., McMahon, M., Lloyd, P. and Bohemia, E. (eds.), *Design as a catalyst for change - DRS International Conference 2018, 25-28 Juni*. Limerick.

Hooks, Bell (2015): *Feminist Theory: From Margin to Center*. New York: Routledge.

Julier, Guy (2013). *From Design Culture to Design Activism*. *Design and Culture*. Vol. 5. S. 215–236. Taylor & Francis Online.

Kimmel, Michael S. (2003): *Towards a Pedagogy of the Oppressor*. In: Kimmel, Michael S. & Ferber, Abby L. eds. *Privilege: A Reader*. London: Westview Press.

Krippendorff, Klaus (2007): Design Research, an Oxymoron? In R. Michel (Ed.): Design Research now. Essays and selected projects (pp. 67-80). Board of International Research in Design. Basel: Birkhäuser.

Lorey, Isabell (1993): Der Körper als Text und das aktuelle Selbst: Butler und Foucault. Feministische Studien: Vol.2, no. 2. S. 10-23. Berlin: De Gruyter.

Margree, Victoria (2019) Shulamith Firestone: why the radical feminist who wanted to abolish pregnancy remains relevant. In: the conversation. 12. August 2019, 15.48. <https://theconversation.com/shulamith-firestone-why-the-radical-feminist-who-wanted-to-abolish-pregnancy-remains-relevant-115730>. 27.02.2022

Margolin, Victor (2007): Design, the Future and the Human Spirit. Design Issues. 23(3), 4-15. Cambridge: MIT Press.

Markussen, Thomas (2013): The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. Design Issues, 29(1), 38-50. Cambridge: MIT Press.

Morgenroth, Thekla & Ryan, Michelle K. (2018): Gender Trouble in Social Psychology. How Can Butler's Work Inform Experimental Social Psychologists' Conceptualization of Gender? Frontiers in Psychology. Vol. 9.

Mogensen, Preben (1992): Towards a Prototyping Approach in Systems Development. In: Scandinavian Journal of Information Systems, Vol. 4. S. 31-53, 1992. Department of Computer Science at University of Aarhus.

Nagel, Franka (2011): Wahnsinn war weiblich. Süddeutsche Zeitung: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/hysterische-frauen-im-19-jahrhundert-wahnsinn-war-weiblich-1.1230420>. 22.02.2022

Prado de O. Martins, Luiza (2014): Privilege and Oppression: Towards a Feminist Speculative Design. In: Lim, Y., Niedderer, K., Redström, J., Stolterman, E. and Valtonen, A. Design's Big Debates - DRS International Conference 2014, 16-19 June, Umeå.

Pennington, Sarah (2018): Taking Care of Issues of Concern: feminist possibilities and the curation of Speculative and Critical Design, in Storni, C., Leahy, K., McMahon, M., Lloyd, P. and Bohemia, E. (eds.), Design as a catalyst for change - DRS International Conference 2018. Limerick.

Russell, Gillian (2015): United Micro Kingdoms (UmK): A Design Fiction, Design and Culture Journal. Vol. 7 (1). S. 129 -132.

Søndergaard, Marie Louise Juul (2018): Staying with the Trouble through Design Critical-feminist Design of Intimate Technology. PhD Dissertatio. School of Communication and Culture Aarhus University

Søndergaard, Marie Louise Juul (2020): A Critical-Feminist Design Manifesto. In: Form Design Magazin 287. Unabhängiges Designmagazin. Frauen und Design. Frankfurt a. M.: form GmbH & Co. KG.

Von Barga, Henning (2018): Feminismus im Überblick, Böll. Thema 2/2018. S.6-14. Berlin: Heinrich Böll Stiftung.

8.0 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Body «daddy's little princess» im Onlineshop: <https://www.redbubble.com/de/i/baby-body/-von-ccabreira/79789149.8RDFY>, 23.2.2022.

Abb. 2: Body «dad's little dude» im Onlineshop: https://www.etsy.com/ch/listing/1066408349/daddy-es-boy-onesie-baby-geschenk-fur?click_key=9541f5ffbie90a81fo2513447211e3655a28b6dc%3A1066408349&click_sum=58ca0796&ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=little+dude&ref=s_r_gallery-1-2&pro=1, 23.02.2022.

Abb. 3: Bodies. New York University bookstore in 2015: <https://criticalmediaproject.org/i-hate-my-thighs-onesie/>, 23.02.2022.

Abb. 4: Next Nature, Artificial Womb, 2018 | Foto: Bram Saeys: <https://nextnature.net/projects/reprodutopia>, 19.02.2022.

Abb.5: Anthony Dunne & Fiona Raby: Possibility Cone, 2013: <https://www.rgd.ca/2018/07/09/book-review-speculative-everything.php>, 22.02.2022.

Abb. 6 : Maryam Heidaripour und Laura Forlano, mögliche Zukünfte informieren uns und beeinflussen unser unmittelbares Handeln, 2018. In: Formgiving to Feminist Futures as Design Activism.

Abb. 7: Frauenzentrale Zürich, Gleichstellung am Bankomat, 2013: https://www.youtube.com/watch?v=uHw_JSGSRXU, 23.02.2022

Abb. 8: Agi Haines, Transfigurations, 2015: <https://www.agihaines.com/transfigurations>, 23.02.2022

Abb. 9: Sailor Moon Season 1, Episode 1, 20:25, 1992: https://www.youtube.com/watch?v=jhM2KmXG7_k, 27.02.2022



8.0 Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Alle Stellen, die ich wortwörtlich oder sinngemäss aus öffentlichen oder nicht öffentlichen Schriften übernommen habe, habe ich als solche kenntlich gemacht.

Zürich, 28.02.2022

merci <3

Herzlichen Dank geht an Margarete von Lupin und Christoph Müller für die Unterstützung beim Konkretisieren der Fragestellung und für das Begleiten meiner Thesis. Für den kritischen Austausch danke ich Ava, Eva, Nicole, Paul und Sabina.



Abb. 9: Sailor Moon Season 1, Episode 1, 20:25, 1992.

