

Design Ambivalenz – Die Rolle des Designs im Schatten des Postkolonialismus

Clara Schneider

Gut oder schlecht? – Disclaimer

Was und wen die Begriffe “gut” und “schlecht” beschreiben, ist eingebettet in eine kontextbildende Realität. Internalisierte Werte, Sozialisierung, Normen, Erfahrungen und Bedürfnisse fließen in die Wahrnehmung unserer Umwelt ein. Wie und von wem über sie diskutiert und geurteilt wird, ist nicht selten eine Frage von Machtverhältnissen. Aktuell insbesondere gekoppelt an das Erbe von patriarchalen, kapitalistischen und postkolonialen Strukturen der letzten Jahrhunderte, welches uns nun mit den Folgen einer Klimakatastrophe, humanitäre Krisen und klaffender sozialer Ungerechtigkeit konfrontiert. Dieser Ausgangspunkt muss benannt werden, um Stellung beziehen zu können und außerhalb der westlichen, cis-normativen Blickrichtung von “gut und schlecht” auf Sachverhalte schauen zu können.

Design und Verantwortung

Die Ignoranz menschlichen Handelns begleitet die Entstehung und Aufrechterhaltung unserer (heutigen) technischen, kulturellen, sozialen und ökologischen Systeme, welche durch ihre Artefakte, Normen und Regelwerke tagtäglich die Logiken eines eurozentristischen Weltbildes replizieren. Innerhalb dieser Strukturen fungieren Designer:innen mitunter als Initiator:innen und Gestalter:innen jener Systeme, indem wissenschaftliche Expertise im Zusammenspiel mit tradiertem Wissen (mündl. Überlieferungen, Gewohnheiten, Generationen Wissen), in alltägliche Anwendungen übertragen wird. Demnach sind Designer:innen nicht nur als reine Formgeber:innen zu verstehen (Myers 2016). Durch die Gestaltung von Artefakten und Systemen kann Design, aktiv oder passiv, bestimmte Verhaltensweisen motivieren oder unterdrücken. Aus diesem Sachverhalt heraus resultiert eine unbedingte Verantwortung, welche den gesamten Gestaltungsprozess (beg-)leiten muss. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund, dass sich Design, als eigenständige Disziplin, aus dem Profitstreben des Privatsektors als Dienstleister der industriellen Revolution entwickelt hat. Auch heute bleiben den Artefakten die politisch-wirtschaftlichen Logiken, Ideologien und Weltanschauungen ihrer Zeit inhärent. Diesen Zeugnissen mit einem kritischen Blick zu begegnen ist notwendig, denn der Status quo unserer Realität sieht so aus, dass insbesondere die Menschen, die am meisten von Designentscheidungen betroffen sind – über die visuelle Kultur, neue Technologien, die Planungsprozesse unserer Gemeinschaften oder die Struktur von politischen und wirtschaftlichen Systemen – in der Regel den geringsten Einfluss auf diese Entscheidungen und die Art, wie sie getroffen werden, haben (Constanza-Chock 2020). Hier kommt der Begriff der Design Ignoranz zum Tragen und mit ihm die Ambivalenz, die diesen stetig begleitet.¹ Durch die Entwicklung von Smartphones und Social Media ist es heute zum einen möglich, Millionen von Menschen zu vernetzen, Zugang zu Wissen zu teilen, Minderheiten Gehör zu verschaffen und Freundschaften zu schließen. Es ist außerdem möglich Menschen von Apps abhängig zu machen, diskriminierende Algorithmen über die Zukunft von Menschenleben entscheiden zu lassen, populistischen Gruppen eine Bühne zu geben, gesamte Wahlergebnisse von Ländern zu

¹ So ließe sich etwa zwischen einer «bewussten» und der «unbewussten» Ignoranz unterscheiden. (Seminar «Ignorantes Design», Prof. Dr. Tom Bieling, HfG Hochschule für Gestaltung Offenbach, Wintersemester 2023/24).

manipulieren (vgl. Heuer 2019) und alle Menschen ohne Zugang zum Internet aus einer Realität auszuschließen.

Smartphones, Computer, Algorithmen, User Interfaces und Anwendungen hierfür wurden und werden designt. Sie tragen folglich die Facetten unserer Realität und Weltbilder ihrer Entwickler:innen in sich und je nach Anwendung auch die ihrer Nutzer:innen. Anhand der Betrachtung von Algorithmen, DIY und Algen sollen im Folgenden beispielhaft die Facetten der Ignoranz und ihrer "Gegenspieler:innen" aufgezeigt werden, welche der Ignoranz, wissend, handelnd und mit Fürsorge begegnen.

Algorithmen und Ignoranz – Ein Beispiel postkolonialer Wirkungsstrukturen

Mit dem Zeitalter des Internets werden Designer:innen zu direkten Gestalter:innen von neuen Realitäten und Möglichkeiten. Intersektionalität und ein inklusives Verständnis von Realität sind bei der Gestaltung von Algorithmen und KI folglich von besonderer Bedeutung. Um dies zu veranschaulichen, hat Sasha Constanza-Chock Ph.D. (she/her or they/them) als Forscherin und Designerin, eine der vielen einschneidenden Erfahrungen von ihrem eigenen Alltag als nonbinary, trans*,undefined femme-presenting person in einer cis-normativ gestalteten Welt, eindrücklich beschrieben. In der Sicherheitskontrolle am Flughafen wird ihr nicht binärer Körper von den Millimeter wave Scannern als abnormal deklariert. Die sozio-technologische Konfiguration und das UI Design der Geräte gibt der Security die Möglichkeit aus männlich – blau, und weiblich – rosa auszuwählen. Alles was nicht eindeutig weiblich oder männlich zu lesen ist, wird an den aus der Norm abweichenden Bereichen entsprechend markiert und ruft eine Sicherheitswarnung auf. Wer führt nun die Sicherheitskontrolle fort? Eine männlich gelesene Security oder eine weiblich gelesene? Eine nicht binäre Security ist nicht vor Ort.

Kommt zusätzlich der Faktor Hautfarbe bei der Sicherheitswarnung hinzu, kann es für die betroffene Person nicht nur extrem unangenehm sondern auch gefährlich werden, wenn rassistische Vorurteile die Handlungen des Sicherheitspersonals beeinflussen (Constanza-Chock 2020). Anhand dieses Beispiels werden die resultierenden Auswirkungen von Design-Entscheidungen mit seinen Annahmen über die Realität auf all jene Personen deutlich, die von diesen Annahmen abweichen.

Fehler wie diese würden sich vermeiden lassen, umso wichtiger ist es also, sie einer breiten Masse zu verdeutlichen, die sich von deren Auswirkungen sonst nicht betroffen fühlt. Es ist also wichtig, dass Design nicht ausschließlich durch ein zielgruppenorientiertes Gestalten innerhalb eines diskriminierenden Systems geleitet wird. Es sollte möglichst adaptiv, innerhalb eines inklusiven Gesellschaftsbildes handeln. Nichtsdestotrotz sind alle Artefakte, Systeme und Prozesse anfällig für Fehlfunktionen, Scheitern und schlechtes Design, sei es auf der Mikro- oder der Makroebene (Martin 2022, 98). Manchmal muss dies erst erfahrbar gemacht werden, am besten bereits in der Prototypenphase, um daraus mögliche Alternativen ableiten und entwickeln zu können. Das Scheitern in den Gestaltungsprozess mit einzubeziehen und mitzudenken, kann der Ignoranz effektiv entgegenwirken.

Ignoranz des Alltäglichen

Jeden Tag treffen wir abertausende von micro (und macro) Entscheidungen. Um hierbei Energie und Kapazität zu sparen, passiert vieles davon unterbewusst oder wird bewusst ausgeblendet/verdrängt. Vielem gegenüber stumpft man ab, sobald man sich selbst davon nicht direkt betroffen sieht (oder sehen will). Die tagtäglichen, auf kleiner Ebene ignoranten Entscheidungen eines jeden innerhalb eines Systems, führen auf Dauer zur Replikation eines Status Quo, zu dessen Benachteiligten vor allem Personen aus Minderheitengruppen sowie nichtmenschliche Akteure zählen. Ignoranz muss man sich, wortwörtlich, leisten können. Sie scheint jedoch auf kurze Sicht häufig günstiger als zeit- und energieintensive Partizipation, um strukturelle Veränderungen anzustoßen und somit oft als die attraktivere Option im Alltag. Design kann hier eine wichtige Rolle spielen, indem Artefakte Bewusstsein und alternative Verhaltensmuster motivieren können (Bieling 2021, 74). Somit können durch niederschwellige Angebote weite Teile der Gesellschaft an Veränderungen mitwirken.

Ignorantes Design kann als eine Kaskade von Versäumnissen, unterlassener Hilfeleistung oder aber auch aktiver Ignoranz stattfinden. Ist die fehlende Barrierefreiheit also "nur" Resultat eines Versäumnisses durch Nichtwissen, Naivität, unreflektierten Handelns, Kurzsichtigkeit oder bewusstem Ignorieren? Sind wir ignorant, wenn wir ohne Differenzierung hierfür Kategorien verteilen? Eine kitschige Fassade mit einer menschenverachtenden Lager Architektur, etwa Geflüchtetenlager, innerhalb

einer Kategorie des ignoranten Design zu verorten erscheint gefährlich, und doch stehen die beiden Pole in einem Kontext. Es muss unterschieden werden, wann ein unüberlegtes Design vorliegt und wann ein bewusst ignorantes Handeln. Es ist also festzustellen, dass Design Ignoranz auf einem Spektrum zu verstehen ist. Fry und Nocek setzen die Spanne der Design Ignoranz / „Designorance“ zwischen den Begriffen der „positiven Designorance“ – was das Design nicht weiß – sowie der „negativen Designorance“ – was das Design nicht wissen will – (Fry/Nocek 2020).

Die Frage, ob ignorant Design per se positiv oder negativ zu bewerten ist, lässt sich am besten anhand eines bekannten Beispiels diskutieren. Einer der Vordenker des sozial orientierten Designs war der amerikanische Designer Victor Papanek. Seine Arbeiten, insbesondere ‚Design for the Real world‘ (1970) oder Arbeiten über ihn, wie ‚the Politics of Design‘ (Kries et. al. 2018) werden besonders heute im Kontext des Social Design wieder viel zitiert. Und doch sind seine Gestaltungsansätze umstritten. Mit dem „Tin Can Radio“ sollte mit einfachsten Ressourcen das Improvisierte, Selbstgemachte und ausschließlich Funktionale auf die Spitze getrieben werden. Es funktionierte, aber das Konstrukt aus einer alten Dose, Draht und einem verrosteten Nagel hinterließ im historischen Kontext des Kolonialismus einen bitteren Beigeschmack. Das Radio war Teil eines studentischen Design Projekts ‚Design For The Third World‘ – in diesem Falle Indonesien – unter der Leitung von Papanek. Imam Buchori, ein ehemaliger Schüler von Papanek und selbst aus Indonesien, beurteilt das Projekt kritisch. „(...) wenn es um dieses Design für die balinesische Bevölkerung geht... nun ja, die Balinesen sind wirklich kreativ und clever, sie verstehen wirklich mehr davon, Dinge herzustellen, als das!“ (Buchori 2017). Papanek selbst argumentierte sein ambivalentes Verhältnis zur Ästhetik daraus, dass er sich ethisch nicht berechtigt sähe, ästhetische Entscheidungen zu treffen oder Fragen des ‚guten Geschmacks‘ zu lösen, da die Auswirkungen auf die Indonesische Bevölkerung, aus einem anderen Kulturkreis nicht klar seien (Papanek 2009, 228) Papanek hat hier versäumt sich kritisch gegenüber seiner westlichen, ja – Ignoranz, zu positionieren.

Jamer Hunt kommentiert dieses Verhalten folgendermaßen: „Durch eine (...) unkritische Blindheit gegenüber den Bedingungen, durch die das Gestaltungsproblem überhaupt erst in die Welt gekommen ist, besteht die

Gefahr einer erneuten Kolonisation des Design.“ (Hunt 2020)² Ein schlecht umgesetztes Design kann als Negativbeispiel für kommende Projekte dienen, um Fehler nicht zu wiederholen. Andererseits kann ein gut umgesetztes Design eines ignoranten Konzepts, ein Um/-Wegdenken von alt Bekanntem erschweren (Beispiel Auto, Social Media, etc.)

Craig Martin findet mit seiner Perspektive auf Design einen differenzierten Blickwinkel auf das improvisierte, legale und illegale, und wie durch eine “falsche” Benutzung von etwas, neue Werte geschaffen werden können. (Martin 2022, 100) Auch hier spielt eine westliche Wertung von europäischen Technologien als formell und wissenschaftlich eine wichtige Rolle, in der Bewertung eines Objekts hinsichtlich seiner Formalität. (Ebd., 97)

Daraus lässt sich schließen, dass sich die Ambivalenz des (Ignoranten) Design aus einer Beziehung zwischen Ethik und Ästhetik, eingebettet in vielschichtige Kontexte, erklärt. Sich für eines von beiden zu entscheiden, läuft wohl zwangsläufig auf ein verbesserungswürdiges Design hinaus.

Knowing, Acting, Caring

Design kann, und sollte auch nicht, alleine die Welt verändern wollen. Das Gegenteil anzunehmen entspräche der wörtlichen Definition von Ignoranz. Seine Artefakte jedoch können alternative Realitäten aufzeigen, nicht-menschlichen Akteuren eine Form der Mitteilung/ Mitgestaltung ermöglichen, Minderheiten emanzipieren und Bewusstsein durch erlebbares Wissen schaffen. In seinem Buch ‚Designs for the Pluriverse‘ (2018) sieht der Anthropologe Arturo Escobar Design als eine „ethische Praxis der Weltgestaltung“ (Escobar 2018). Er fordert uns auf, die Art und Weise zu betrachten, wie Design Praktiken heute allzu oft die totalisierende Epistemologie der Moderne reproduzieren und dabei indigene Weltanschauungen, Wissensformen und Seinsweisen auslöschen (Ebd.).

Wie eine ethische Praxis der Weltgestaltung, die auch die Ästhetik nicht aus den Augen verliert, aussehen könnte, lässt Julia Lohmann mit ihrem Department of Seaweed erfahrbar werden. Die deutsche Designerin, Künstlerin und Lehrende (an der Aalto University Helsinki) sieht sich selbst

² An dieser Stelle ist anzumerken, dass Designerinnen wie Louise Brigham schon Jahrzehnte früher komplexe Design Systeme und wichtige Arbeiten zum heutigen Social Design geleistet haben (vgl. Brigham, 1909), jedoch durch ihre Rolle als Frau in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Vergessenheit gerieten.

als Botschafterin der Algen. Auf explorative und kollaborative Weise zeigt sie, wie abstrakt und vielversprechend die Welt der Algen ist und schafft so neue Horizonte der Gestaltung. Sie hinterfragt ihr eigenes Schaffen und steht für eine Haltung, bei der der cartesianische Dualismus (Descartes) überwunden und zwischen Menschen und nicht menschlichen Lebewesen das Verbindende gesehen wird. Der Blick liegt hier auf dem Verständnis komplexer wechselseitiger Beziehungen von Lebewesen, die alle Teil eines voneinander abhängigen Gesamtsystems sind. (Lohmann 2023)

Lohmann formuliert hierzu: "Wir haben alle verschiedene Wertesysteme in uns. Meine Arbeiten lösen oft einen Konflikt zwischen ihnen aus" (Recklies 2016). Ihr gestalterisches Vorgehen ist hierbei motiviert durch Faktoren des Wissens, Handelns und Fürsorgens. Diese klassifiziert Lohmann folgendermaßen: *Knowing-Wissen*: schafft Bewusstsein, doch wird dieses nicht richtig vermittelt, bleibt es wirkungslos. *Acting-Handeln*: ohne aber ein fundiertes Wissen als Grundlage, kann unüberlegtes Handeln negative Auswirkungen haben. *Caring-Wissen*: Wurde Wissen erfolgreich in die Gesellschaft übermittelt, es jedoch nicht aktualisiert und adaptiert, so dass sich die Menschen um einen Sachverhalt kümmern möchten, verliert es an Kraft.

Durchläuft ein Gestaltungsprozess diesen Kreislauf, könnte jede Facette des Ignoranten erkannt und wieder und wieder angepasst werden. Wie von Lohmann verdeutlicht, sind es die verschiedenen Wertesysteme in uns, welche auf diese Weise aufgerüttelt und hinterfragt werden können. Es ist gut, aus Fehlern zu lernen und schlecht, sie nicht einsehen zu wollen. Vielleicht lässt sich die Ausgangsfrage so noch einmal zusammenfassen. Mit diesen ermutigenden Ansätzen ließe sich abermals darauf verweisen, dass Ignoranz eine Entscheidung ist, und sie zu vermeiden Arbeit erfordert. Wir können uns jeden Tag entscheiden, ihr durch Reflexion, Empathie und kollektivem Handeln zu begegnen.

Literatur

Bieling, Tom (2021): Design and the Politics of the Everyday. In: Michael Erlhoff & Maziar Rezai (Eds.) (2021): Design and Democracy – Activist Thoughts and Practical Examples for Sociopolitical Empowerment. BIRD Board of International Research in Design, Birkhäuser, Basel.,S. 74

Brigham, Louise. Box Furniture: How to Make a Hundred Useful Articles for the Home. 1909.

Buchori, Pak Imam, Interview, verschriftlicht in Kries et al. The Politics of Design, Vitra Design Museum, Victor J. Papanek Foundation, Universität für angewandte Kunst Wien, Weil am Rhein, S. 177

Costanza-Chock, Susanna, Introduction: #TravelingWhileTrans, Design Justice, and Escape from the Matrix of Domination, <https://designjustice.mitpress.mit.edu/pub/ap8rgw5e/release/1,\> Published on Feb 27, 2020, [07.12.2023]

Descartes, René Meditationen über die Erste Philosophie. Reclam 1986.

Escobar, Arturo, Combined Academic Publ.; Illustrated Edition ,United States, 2018, S.21

Fry, Tony & Adam Nocek (Eds.) (2020): Design in Crisis New Worlds, Philosophies and Practices. Routledge.

Heuer, Christine, Cambridge Analytica Innenansichten eines Manipulateurs, 04.11.2019, <https://www.deutschlandfunk.de/cambridge-analytica-innenansichten-eines-manipulateurs-100.html> [07.12.2023]

Hunt, Jamer, Äußerst seltsame Dinge: Victor Papanek und die Angst vor der Ästhetik, Victor Papanek, The politics of design, Vitra Design Museum, Victor J. Papanek Foundation, Universität für angewandte Kunst Wien, Weil am Rhein, S. 190

Kries, Mateo / Amelie Klein / Alison J. Clarke (Hgs.), Victor Papanek: The Politics of Design, Vitra, 2018.

Lohmann, Julia <https://www.fkv.de/julia-lohmann/> [07.12.23]

Martin, Craig, Deviant Design, Bloomsbury Visual Arts, great Britain, 2022.

Myers, William: Komplexitätsreduktion in der Designforschung, Designthinking und Methodik, On Display 03. Bd., ?.Aufl., Wolfsburg: Autostadt GmbH StadtBrücke, 2016, S. 35-36.

Papanek, Victor, Design für die reale Welt. Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel, hrsg. Von Florian Pumhösel, Thomas Geisler, Martina Finder und Gerald Bast. Wien/New York: Springer, 2009.

Recklies, Mara, im Interview mit Julia Lohmann, On Display 03. Bd., ?.Aufl., Wolfsburg: Autostadt GmbH StadtBrücke, 2016, S. 38

© 2024: Clara Schneider, DESIGNABILITIES Design Research Journal (ISSN 2511-6264). Authors retain the rights to their articles, which are published by DESIGNABILITIES Design Research Journal with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the authors and DESIGNABILITIES | www.designabilities.org

Citation Information:

Schneider, Clara (2024): Design Ambivalenz – Die Rolle des Designs im Schatten des Postkolonialismus. DESIGNABILITIES Design Research Journal, (09) 2024. ISSN 2511-6274 www.designforschung.org