

Kritisk design: att provocera och reflektera i dataåldern

Bardzell skriver om fyra olika metaapproacher som ligger bakom de hermeneutiska- och spekulativa-impulserna. **Marxismen** som står för konfrontationen mot det dominanta ekonomiska systemet i vår tid, kapitalismen, tankar om hur en ideologisk värld skulle kunna byggas. **Psykoanalysen** som betraktar konflikter i den sociala världen och bland individer, där vi ser in i oss själva och mot problemens härkomst. **Feminismen** som slåss för jämlikhet och mot orättvisa i de sociala systemen, i dagens samhälle innebär detta en kamp mot patriarkatet. Samt **postkolonialismen** som tar upp konsekvenserna för hur västerländskt synsätt påverkar politiken, ekonomin, krigsföringen men inte minst det allmänna synsättet mot orienten.

HCI är ett fält där en blandning av filosofi och empiriska sociala studier kan ge goda resultat. Genom att se till att inkludera en eller flera hermeneutiska eller spekulativa approacher, kan system utvecklas med hänsyn till samhället, människan eller miljön. Genom att låta det humanistiska tänket genomsyra utvecklingen av teknologin kan vi överbrygga ojämlikhet, främja demokrati och frigörelse.

Det finns flera olika emancipatoriska sätt att konstruera HCI. En av dem är kritisk design där en artefakt främst skapas för att ingjuta nya tankar om våra sociala normer, våra nuvarande system och ge en spekulativ bild av framtiden. Det är en design skapad för att provocera och kan enligt mig klassas mer som konst, en form av informationsteknisk sådan.

Enligt Graham bör design vara enkelt, det är ofta så att något litet kan frambringa stor förändring och att *less is more*. Detta kan ofta synas i modern konst och enligt Buxton genomsyrar det matematiken och bör även genomsyra programmeringstänket. När man gör något enkelt blir utföraren tvingad att verkligen tänka efter så att det verkliga problemet tacklas av det som skapas. God design ska med andra ord vara svår att skapa men resultatet ska se enkelt ut för betraktaren.

Han säger även att god design ska vara vågad. Under renässansen tyckte flera konstnärer, bl.a. Botticelli och Lorenzo di Credi att det gått för långt och i den sistnämndas fall brände några av sina egna verk. För att hitta sann visdom tycker Graham att man inte ska blicka bort från den okonventionella visdomen som måhända inte är accepterad i dagens samhälle. Dagens experiment är framtidens teori och praktik. De flesta människor ser något fult och vill då agera för att förändra detta till något fint. Kritisk konst kan visa den fula bilden av världen och kan på så sätt starta en förändring.

Buxton går lite emot Graham och menar att designens (och i detta fall även budskapets) klarhet inte alltid är vägen till upplysning. Ett citat av Gedenryd(1998; p. 151) lyder: *"Why would sketches be created from the very beginning of design, when just about everything is likely to change before you arrive at the final product? Hence, their purpose must be to serve the inquiry that creates them. And since they are created so early on, they have to serve this purpose right from the start."* De har däremot gemensamt att de tycker att *less is more*.

Förvisso talar Buxton om designprocessen och sketcher, men det han säger är relevant för den kritiska konsten. Genom att bringa oklarhet i en artefakt kan betraktaren få ut mer av att utsättas för den, de tvingas använda sin fantasi och kan därmed förstå mer än om budskapet var för tydligt. Genom att lämna stora hål som får fyllas av betraktaren kan den tolkas på olika sätt av olika människor och på så sätt bringa reflektion och upplysning.

Fortsättningsvis skriver han även att design handlar om framtiden. Ett citat av Alan Kay från San Jose 2002 lyder: *"It takes almost as much creativity to understand a good idea, as to have it in the first place."* På samma sätt kan kritiskt design till en början inte förstås av sin omvärld, bra kritisk design ska förvisso öppna upp för nya tankar och upplysning, men enligt mig bör detta ändå riktas mot ett eller flera problem. Genom att skapa kritisk design på detta sätt kan reflektionen riktas mot befintliga problem i samhället.

Jag anser att kritisk design i HCI är något som underskattas på moderna lärosäten och är något som bör tas med större acceptans. Informationsteknologin innebär flera nya sätt för både hermeneutiska och spekulativa impulser att visas upp för massan. De fyra olika metaapproacherna, marxism, psykoanalys, feminism och postkolonialism kan bäddas in i nya kreativa tappningar i utbredd kritisk design. Humanistisk HCI har redan vuxit sig allt starkare sedan 2000 talets början i och med datorernas förmåga. Att nu kritiskt granska våra system och skapa en debatt människor emellan bör vara nästa steg.

Referenser

Bardzell, J., & Bardzell, S. (2015). Humanistic HCI. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics, 8 (4), 1-185.

Paul Graham. (2011). Hackers and painters big ideas from the computer age 133-145.

Bill Buxton. (2007), Sketching user experiences getting the design right and the right design, s. 115, 223.