

PORZĄDKOWANIE RZECZY I LUDZI. O ZALETACH ETNOGRAFII PROCESU PROJEKTOWEGO*

Krzysztof Janas
Uniwersytet Warszawski

/// Wprowadzenie

Design, architektura, nowe media i technologie czy szeroko rozumiane sztuki użytkowe co najmniej od lat 70. XX wieku są przedmiotem wzmożonych badań w naukach społecznych. Przez dłuższy czas na gruncie socjologii, antropologii czy filozofii koncentrowano się jednak głównie na refleksji teoretycznej, na krytycznej interpretacji „zewnętrznych” procesów i mechanizmów „stojących za” wytworami praktyk projektowych bądź na gotowych artefaktach: przedmiotach, budynkach, interfejsach, ich estetycznych właściwościach oraz funkcjonowaniu w świecie społecznym. Jak pokazują autorzy nastawieni bardziej empirycznie, kwestie te nie wyczerpują wszystkich tematów związanych z badaniem designu, szczególnie designu „gorącego”, w trakcie powstawania. Jest to widoczne między innymi w pracach etnograficznych, wśród badaczy i badaczek pracujących jako projektanci i konsultantki procesów projektowych oraz w wynikach badań psychologicznych i kognitywistycznych. Wskazuje się w nich na konieczność większego uwzględniania w społecznych analizach codziennych praktyk projektantów i projektantek ich materialnego usytuowania, warun-

* Ostateczna wersja artykułu powstała w wyniku realizacji projektu badawczego finansowanego przez Narodowe Centrum Nauki w ramach konkursu „Preludium-21” (UMO-2022/45/N/HS6/00126).

kowości i przygodności technik projektowych i poznawczych oraz roli narzędzi i innych czynników pozaludzkich uczestniczących w projektowaniu.

Celem tekstu jest wpisanie się w ten kierunek badań i podkreślenie korzyści, jakie w obszarze nauk społecznych wnoszą etnograficzne badania „plemienia projektantów”. Bazując na pracach autorów wywodzących się z nurtów pragmatycznych, studiów nad nauką i technologią (STS) oraz teorii aktora-sieci (ANT), wskazuję na potencjał etnografii w badaniach nad designem, jak również w samej praktyce projektowej. W prowadzonych rozważaniach opieram się przede wszystkim na empirycznych analizach designu – etnograficznych raportach, w których badacze i badaczki próbowali zrozumieć oraz opisać, jak (i dlaczego właśnie tak) pracują designerzy, architektki czy inżynierowie. Posługuję się ponadto własnym rozpoznaniem środowiska projektowego. Korzystam przy tym – z jednej strony – z kilkuletniego doświadczenia zawodowego (między innymi ze współpracy z grafikami przy tworzeniu produktów cyfrowych, interfejsów i komunikacji wizualnej) oraz badawczo-projektowego (na przykład z realizacji projektów architektonicznych, spekulatywnych oraz wystaw z architektami i artystami). Z drugiej – z wniosków płynących ze wstępnego etapu badań jakościowych nad praktykami projektantów (między innymi przegląd literatury, analiza treści dotyczących polityk i strategii rozwojowych w kontekście architektury i designu, przebiegu konkursów architektonicznych i stosowania nowych technologii w praktykach projektowych). Nie jest to jeszcze z pewnością ugruntowana analiza na podstawie bogatego materiału empirycznego, dlatego artykuł należy traktować raczej jako eksplorację pola badawczego, jako wstępną refleksję ustawiającą design w teoretycznych i metodologicznych kontekstach oraz przygotowującą do prowadzenia szerszych badań etnograficznych.

Tekst otwiera ustawienie perspektywy badawczej poprzez odwołanie się do podejść pragmatycznych i posthumanistycznych. Nie tylko inaczej traktują one design, ale też wskazują na istotność empirycznego wglądu w konkretne praktyki projektowe, do analizy których najbardziej odpowiednie i dające nowe możliwości mogą być metody etnograficzne. Następnie przywołuję obszar studiów nad nauką i technologią oraz wywodzącą się z niego teorię aktora-sieci. Pozwala mi to umocować badania nad projektowaniem w tradycji STS oraz – bazując na przykładach – wyszczególnić korzyści stosowania tej perspektywy w studiach nad designem. W tej części rozważam także kluczowe dla ANT pojęcia (między innymi translacji i negocjacji) oraz odwołuję się do wniosków z badań etnograficznych i kognitywistycznych, co umożliwi mi potraktowanie designu jako socjo-

technicznej i usytuowanej praktyki „porządkowania rzeczy i ludzi”. Na koniec sięgam do innego pola badawczego, jakim jest antropologia praktyk medycznych, które – jak staram się pokazać – wykazuje znaczne podobieństwa z refleksjami z pola etnograficznych badań nad procesem projektowym i daje pouczające spostrzeżenia dla zmiennej ontologii designu.

/// Ustawianie perspektywy. Design w trakcie powstawania

Punktem wyjścia do przedstawienia korzyści i nowych możliwości badawczych, jakie niesie za sobą stosowanie etnografii w studiach nad designem, są dla mnie orientacje pragmatyczne i posthumanistyczne (por. Ockman 2000; Domańska 2008; Bakke 2015; Dixon 2020). Artykułuje się w nich swego rodzaju sprzeciw wobec wąskiego ujmowania tego, co społeczne, tworzenia i cyrkulacji wiedzy oraz ograniczania sprawstwa wyłącznie do aktorów ludzkich. W obszarze designu oznacza to odejście od – typowego między innymi dla podejść strukturalistycznych – koncentrowania się na obiektach i rzeczach jako finalnych produktach procesów społecznych, ekonomicznych i politycznych oraz od badania mechanizmów społecznej reprezentacji i kontroli, norm i wartości, które odzwierciedlone są w przedmiotach (w ich formie i symbolice) i które warunkują proces ich powstawania (Yaneva 2009b; Janda 2016). Kluczowe staje się to, w jaki sposób przedmioty te działają i (de)stabilizują relacje społeczne, oraz skupienie się na praktykach i rutynach ich wytwarzania, przetwarzania, używania, poznawania, nadawania znaczeń i wartości. Podejścia te koncentrują się zatem raczej na projektowaniu niż na tym, co „stoi za” gotowym projektem, na czasowniku „to design” niż na rzeczowniku „design” oraz na przedmiotach w trakcie tworzenia i używania, a więc na niepewnych, niestabilnych i kontestowanych bytach (por. Latour, Yaneva 2018; Ingold 2018).

Zasadnicze, szczególnie w ujęciu posthumanistycznym, jest przy tym zanegowanie modernistycznego podziału na to, co w designie materialne i społeczne czy polityczne, na to, co należy do dziedziny szeroko pojętej sztuki użytkowej, i to, co znajduje się na zewnątrz niej, na to, co duże (makrospołeczne), i to, co małe (mikrospołeczne). Istotne jest też odejście od redukującego wzoru uprawiania refleksji przypisującej rzeczom co najwyższą funkcję dekoracji, scenografii dla życia społecznego (Łukasiuk 2017) oraz od koncentrowania się przede wszystkim na gotowych, statycznych produktach, ich estetyce i symbolice (Awan, Schneider, Till 2011; Ferracina 2018). W zamian postuluje się prowadzenie badań z uwzględnieniem zasady symetrii, zgodnie z którą przedmioty są częścią praktyk i zjawisk,

które biorą jednocześnie udział w ich wytwarzaniu, a zatem relacje między nimi nie dają się łatwo ułożyć w hierarchie i ciągi przyczynowo-skutkowe (Mol 2002), „[s]ą raczej uporządkowane według powiązań, jak węzły połączone z innymi węzłami” (Latour 2014: 165). Oznacza to także, że sprawczości nie przypisuje się wyłącznie ludziom (projektantom, zlecniodawcom, użytkownikom) lub zewnętrznym wobec badanego zjawiska mechanizmom czy strukturze społecznej (różnica między wnętrzem a zewnątrzem jest tu zresztą problematyzowana, wymaga raczej zbadania, a nie jest zakładana *a priori*). Rozciąga się ją za to na różnego rodzaju nie-ludzkich aktorów – artefakty (rzeczy, technologie, teksty) i ekofakty (byty biologiczne, zjawiska przyrodnicze), a precyzyjniej – na relacje między nimi (Domańska 2007; Law 2014).

Ten zabieg rozszerzania sprawstwa na inne byty i rozpraszania go na połączenia pomiędzy nimi nie jest wyłącznie ruchem retorycznym, ale wiąże się z postulatem agnostycznego empiryzmu badacza (Bińczyk 2007: 146). Chcąc analizować, przykładowo, współczesną typografię, trendy w polu *user experience* czy projekty z zakresu małej architektury w przestrzeni publicznej, zgodnie z tym ujęciem kluczowe jest pozbycie się wszelkich ontologicznych podejrzeń oraz rezygnacja z zakładania z góry rezultatów badań, cech środowiska typografów, wymagań firm technologicznych odnośnie do maksymalizacji uwagi użytkowników czy inkluzyjnej (albo przeciwnie – uzasadniającej cenę, segregującej) funkcji designu w mieście. Ocenić to można, dopiero śledząc konkretne przypadki empiryczne i działania aktorów, którzy nadają te cechy.

Zainteresowanie rzeczami jako sprawczymi bytami, a nie wyłącznie finalnymi produktami niesie jednak za sobą istotne konsekwencje dla badania designu, zwłaszcza w kategoriach socjologicznych. W tym ujęciu to, co społeczne, nie stanowi bowiem sfery, w której można umieścić design lub która może pomóc w wyjaśnieniu i interpretacji tej dziedziny. Jest bardziej tym, co dopiero należy wyjaśnić – w jaki sposób projektowane przedmioty, usługi czy zaawansowane rozwiązania technologiczne są wytwarzane oraz biorą udział w wytwarzaniu innych obiektów? Jak łączą się ze sobą i oddziałują na siebie? Jak wpływają na zachowania grup i jednostek? Jak stabilizują dynamiczne i niepewne relacje – między sobą, międzyludzkie i między ludźmi a przedmiotami? Co (jacy aktorzy) powoduje, że dany projekt okazuje się sukcesem, podczas gdy inny nie dochodzi w ogóle do skutku?

Próba odpowiedzi na te pytania wymaga szczególnego przesunięcia metodologicznego, które wskazuje na istotność etnograficznych badań nad designem. Podążając za wskazówkami wymienionych tu podejść, trzeba

dostrzec, że ani wytwarzane projekty i przedmioty, ani długi i skomplikowany proces twórczy nie mogą zostać pośpiesznie wyjaśnione przy użyciu różnego rodzaju gotowych ram, teorii i zestawów interpretacji, a więc bez empirycznego wglądu w konkretne praktyki projektantów i projektantek. Mówienie o praktykach – na co uwagę zwracał Krzysztof Abriszewski (2010a: XIX) – nie pociąga bowiem za sobą tego samego co zajmowanie się usytuowanymi praktykami. Przenosząc tę refleksję na grunt designu, można za Pauliną Rojek-Adamek zauważyć, że czymś innym jest „twierdzenie, iż projektanci projektują (robiąc przy tym szkice, prototypy etc.), a czymś innym – prześledzenie sposobu działania (projektowania) konkretnych projektantów w odniesieniu do konkretnych zadań (projektów)” (2019: 11).

/// Od etnografii laboratorium do etnografii projektowania. Badania nad designem w STS i ANT

Powolne, skrupulatne badanie usytuowanych praktyk projektowych, do jakiego zachęca etnografia, zajmuje centralne miejsce między innymi w pracach autorów wywodzących się z nurtu studiów nad nauką i technologią, nazywanego także etnografią laboratorium (por. Afeltowicz 2012; Bińczyk, Derra 2014; Stasik 2019). Choć nie jest to oczywiście jedyne podejście oddające istotę stosowania metod etnograficznych w badaniach nad designem i ma ono swoje ograniczenia¹, to – mając na uwadze cele artykułu – skupię się tu na przedstawieniu tej właśnie perspektywy. Pozwoli mi to przejść w kolejnych częściach tekstu do kwestii poruszanych także w ramach STS, a rozwijanych na gruncie pragmatyzmu i teorii aktora-sieci: manualnych praktyk projektowych, rozwiązywania i kreowania problemów przez designerów, dokonywania translacji oraz przeplatania się procesów negocjowania i generowania wiedzy, referencji i reprezentacji.

Śledząc kierunki rozwoju STS, można zauważyć, że szeroko pojęty design początkowo nie był najważniejszym zagadnieniem tego nurtu. Jest to o tyle paradoksalne, że obszar ten można uznać za niemal wzorcową dziedzinę do badań w duchu antropologii nauki i technologii – jest on wszak złożoną dyscypliną, w znacznej mierze polega na procesach negocjowania, translacji i przetwarzania obiektów czy interesów oraz na tworzeniu różnego rodzaju sojuszy i powiązań pomiędzy heterogenicznymi aktorami,

¹ Odnoszą się one między innymi do kwestii dotyczących usytuowania samych badaczy czy szeroko pojętej apolityczności tego nurtu, na przykład w zakresie niedostrzegania szerszych skutków konkretnych praktyk technonaukowych, relacji władzy i grup marginalizowanych (por. Star 1990; Amsterdamska 1990).

często bardzo odległymi od wąsko pojmowanego środowiska designerów. Z kolei studia i pracownie projektowe wydają się miejscami, w których eksperymentowanie i inne materialno-społeczne interakcje są szczególnie widoczne i poznawczo interesujące (Parolin, Mattozzi 2013). Ten deficyt badań nad designem w STS mógł z jednej strony wynikać z niewdzięcznego statusu samego designu w środowisku akademickim: jako dziedziny znajdującej się gdzieś pomiędzy – między sztuką, architekturą, inżynierią i biznesem. Z drugiej – z nieco służebnej roli, do jakiej często sprowadzono nauki społeczne wobec dziedzin projektowych i użytkowych: prowadzenia badań **dla** designu czy architektury, a więc dostarczania wyników, które można zaaplikować w procesie twórczym albo posłużyć się nimi jako uzasadnieniem rozwiązań projektowych. Zdaniem Paola Volonté (2015: 6–7) ten brak pogłębionych badań nad designem w STS mógł wynikać również z tego, że przez wiele lat większe zainteresowanie badaczy wzbudzały jednak środowiska wysoce technologiczne i ich powiązanie z nauką (koncepcja technonauki).

Z tego względu pierwsi przedstawiciele STS – na czele z Karin Knorr-Cetina, Brunonem Latourem, Steve'em Woolgarem oraz Michaeliem Lynchem – koncentrowali się głównie na etnograficznej obserwacji praktyk badawczych w laboratoriach, analizie dyskursu naukowego czy sporów i kontrowersji w toku konstruowania faktów. Coraz częściej dostrzegano jednak także rolę różnego rodzaju rzeczy, artefaktów, aparatury i instrumentów laboratoryjnych, urządzeń inskrypcyjnych (to jest narzędzi pomiarowych – zarówno tych drobnych jak zegarek, ale też bardziej skomplikowanych jak aparat rentgenowski; Latour 1987: 68–69) czy organizacji przestrzeni laboratoriów i poddawano je analizom. Obejmując swoimi obserwacjami kolejne dziedziny wytwarzania wiedzy i przedmiotów, przede wszystkim inżynierię i technikę (Henderson 1999), w STS zaczęto tym samym zwracać uwagę na to, że materialne otoczenie naukowców i inżynierów – mimo iż poddawane różnego rodzaju manipulacjom i fizycznym przekształceniom w toku codziennych aktywności (por. Latour 1987; Latour, Woolgar 2020) – stanowi o usytuowaniu ich praktyk oraz jest w mniejszym lub większym stopniu **zaprojektowane** (Volonté 2015: 5–6).

W efekcie w ramach STS zaczęło się pojawiać coraz więcej prac koncentrujących się na etnograficznych badaniach projektowego zaplecza obiektów codziennego użytku (Shove i in. 2007), nowych mediów i technologii (Latour 1996; Alač, Movellan, Tanaka 2013) czy architektury i miast (Aibar, Bijker 1997; Fariás, Bender 2009). Autorzy zaczęli dostrzegać, że niezagospodarowanymi kwestiami w badaniach nad designem są między inny-

mi przeplatanie się technik projektowych i poznawczych, majsterkowanie z narzędziami i materiałami, jak również wpisywanie w finalne produkty „skryptów” działań przyszłych użytkowników (Akrich 1992). Otworzyło to pole, po pierwsze, do etnograficznych badań praktyk designerów, rozwiązywania przez nich problemów w sposób projektowy czy analizowania procesu wpisywania tych skryptów, a więc sposobów, w jakie na projekty obiektów wpływają założenia dotyczące zachowań i postaw (wywiedzione z badań lub wyobrażone przez designerów) oraz przesłanki odnoszące się do sprawności, płci czy rasy (Winner 1995; Sørensen 2006). Po drugie, do etnometodologicznego śledzenia (nie)działania produktów pracy projektowej w trakcie ich używania, przetwarzania i dostosowywania do własnych potrzeb przez użytkowników (Wilkie 2010).

Między innymi dzięki zaangażowaniu badaczy z nurtu STS punkt ciężkości w społecznych badaniach nad designem został tym samym przesunięty z obiektów jako takich, esencjonalnych bytów i strukturalnego kontekstu, w jakich powstają, na – badane etnograficznie – usytuowane praktyki ich wytwarzania i użytkowania. Następnie – na ich sprawczość, a więc na mediacyjne i pośredniczące w relacjach społecznych funkcje wytworów designu, na ich stabilizujące i destabilizujące efekty, które nie wynikają z samej istoty przedmiotów, ale z kształtujących je relacji i procesów translacyjnych, których śledzenie jest szczególnym obszarem badań studiów nad nauką i technologią czy wywodzącej się z tego podejścia teorii aktora-sieci (Latour 2010; Callon 2014).

To właśnie na gruncie ANT można w ostatnich latach dostrzec wyraźny wzrost zainteresowania badaniami nad praktyką projektową (w dziedzinie sztuki, designu, architektury, planistyki i różnego rodzaju innowacji technologicznych) – zarówno za granicą (Yaneva 2009a; Loukissas 2012; Waller 2016; Rydin, Tate 2016; Stender, Bech-Danielson, Landsverk Hagen 2021), jak i w Polsce (Rosieńska, Szydłowska 2017; Siuda, Falkowski 2020). Autorzy stosujący w tych obszarach zalecenia teorii aktora-sieci starają się przede wszystkim odzwierciedlić proces projektowy poprzez mapowanie aktorów biorących w nim udział i śledzenie dynamicznych relacji pomiędzy nimi na każdym etapie projektu, w wyniku których powstają heterogeniczne, socjotechniczne sieci „interakcji pomiędzy istotami ludzkimi oraz, równocześnie, z niekończącym się ciągiem innych materiałów” (Law 2014: 219–220).

Kluczowe w procesie formowania się tych sieci są translacje, a więc różnego rodzaju transformacje, przekształcenia, przyłączenia, przemieszczenia i delegacje interesów, celów i wartości (Abriszewski 2010b), wszelkie operacje, które „łączą urządzenia techniczne, stwierdzenia [*statements*]

i ludzkie istoty” (Callon 1995: 50, tłum. K.J.). Stosując język ANT do etnograficznego opisu praktyk projektowych, można zauważyć, że designerzy dokonują translacji, z jednej strony, gdy przekładają idee, interesy zleceniodawców, wyobrażone zachowania użytkowników czy zjawiska fizyczne na szkice, prototypy i rozwiązania projektowe czy parametry techniczne. Z drugiej – gdy zwrotnie przekładają obiekty na teksty, narracje i wartości, na przykład w toku negocjacji ze zleceniodawcą, tworząc wizualizacje, opisy i instrukcje. Pokazują to między innymi prace Bryana Lawsons (1994, 2005) oraz Anne Tomes, Caroline Oates i Petera Armstronga (1998), w których autorzy przyglądali się procesom translacyjnym w praktyce projektowej: podczas dyskusji między klientem a projektantami, przy negocjowaniu briefu czy przekładaniu języka werbalnego na wizualny i z powrotem. Do podobnych refleksji można dojść, analizując – za Alexandrossem Christodoulou, Mathew Volą i Gijsem Rikkenem (2018) oraz Nyką i innymi (2018) – proces technoprojektowania budynku *Valley* pracowni MVRDV² czy śledząc – za Albeną Yanevą (2009a) – działania architektów w biurze Office for Metropolitan Architecture (OMA). Wykorzystanie zaawansowanych technologii, algorytmów i symulacji komputerowych albo – jak w drugim przypadku – makiet i modeli z pianki służyło projektantom do „mobilizowania świata” poprzez jego reprezentacje (ukształtowanie terenu, nasłonecznienie, zachowania przyszłych użytkowników), układające się w sekwencje (kaskady) translacji (por. Callon 2014; Latour 2013), które łączą „urządzenia techniczne, stwierdzenia i ludzkie istoty”.

/// Odkrywanie (społecznej) natury projektowania

Podobnie jak w przypadku przyglądania się codziennej pracy naukowców śledzenie translacji w projektowaniu wymaga – w duchu STS i ANT – etnograficznego podążania za działającymi aktorami, którzy kształtują, przekształcają lub podtrzymują rzeczywistość społeczną. W tej perspektywie design można uznać za obszar o charakterze społecznym nawet nie dlatego, iż jest on uzależniony od społecznych sił, ma społeczne efekty lub zakłada „społeczne zaangażowanie” projektantek, ale dlatego, że jest wykonywany (*enacted*) w toku codziennych interakcji, rutyn, translacji oraz praktyk gromadzenia i łączenia różnorodnych aktorów, czynników i interesów na sposób projektowy (Ekomadayo, Riyadi 2020: 22). To, co w designie społeczne, oznacza tu zatem pewien rodzaj powiązania między rzeczami, które same

² Budynek ten jest jednym z najczęściej przywoływanych w branży architektonicznej przykładów zastosowania w projektowaniu nowych technologii z zakresu *computational automation* i *parametric design*.

w sobie społeczne nie są (Latour 2010), sieci wzajemnych relacji między ludzkimi i nie-ludzkimi aktorami (Storni 2015). Kluczowe dla tak zorientowanych socjologów i antropolożek staje się śledzenie tych socjotechnicznych praktyk wiązania ze sobą aktorów oraz bezpośrednio przyglądanie się temu, jak wytwarzane przedmioty **stają się** bytami społecznymi w pracowniach projektowych, w biurach coworkingowych, na targach i konferencjach, w laboratoriach nowych materiałów, podczas negocjacji ze zleceniodawcą, działem marketingu czy programistą oraz jacy ludzcy i nie-ludzcy aktorzy (poza projektantami) są niezbędni w tym procesie, w jaki sposób czynią różnicę (Yaneva 2009a; Alač, Movellan, Tanaka 2013).

Omawiane tu przesunięcie ma charakter tyleż metodologiczny, co epistemologiczny i ontologiczny, ponieważ w jego wyniku to, co w designie „społeczne”, nie jest dane lub postulowane, lecz jest tym, co dopiero należy wyjaśnić. Znajduje to swój szczególny wyraz w odniesieniu do dwóch problemów poznawczych, z jakimi muszą się mierzyć autorzy zajmujący się designem: czym właściwie jest design oraz jak w istocie pracują projektanci i projektantki? Wyjątkowo pomocne w zmierzeniu się z tymi pytaniami bez popadania w szybkie, gotowe wyjaśnienia są właśnie metody etnograficzne.

Po pierwsze, „design” jest dziś pojęciem niezwykle szerokim i wieloaspektowym, co utrudnia jego definicję istotową. Nie tylko wzrosło jego rozumienie (obecnie to także planowanie, obliczanie, tworzenie strategii, aranżowanie itd.), ale też rozszerzono zakres jego stosowalności. Projektowanie nie jest już przez to domeną zarezerwowaną wyłącznie dla wzornictwa, inżynierii, architektury i sztuki albo dodatkiem do działań różnego rodzaju specjalistów w gospodarce, w wyniku których na rynek trafiają przedmioty, produkty i usługi. W równej mierze dotyczy dziś również sfery tożsamości, ciała, genów, żywności, medycyny, narodów, grup społecznych, a nawet – wydawałoby się, że z definicji wolnej od projektowych wpływów – natury (Żarnecka, Michna 2020: 10). Podobnie jak sztuką – od czasów pisuaru zamienionego w „fontannę” przez Marcela Duchampa – może być właściwie wszystko, tak też design nie ma swoich granic, wszyscy jesteśmy designerami i wszystko jest designem, ponieważ wszystko można zaprojektować. A właściwie przeprojektować, gdyż w swym ontologicznym wymiarze projektowanie odnosi się do czegoś, co już w jakiejś formie istnieje – środowiska, miasta, wspólnoty politycznej, rzeczy, produktu czy problemu i w pewnym sensie wymaga określonego działania naprawczego, to jest znalezienia bardziej efektywnego, przyjaznego, korzystnego, zrównoważonego rozwiązania. „To design is always to redesign”, jak twierdził Bruno Latour (2008: 5).

To przekształcanie kształtu świata w wyniku praktyk (re)projektowych oznacza na gruncie ANT włączenie designu w obszar materii rozważań (*matter of concern*), sytuacji problemowych i interakcji między tym, co materialne i społeczne, a nie wyłącznie postrzegania go jako niewinną dziedzinę wytwarzania produktów (*matter of fact*; Latour 2008). Zaprojektowanie, przykładowo, nowego modelu samochodu elektrycznego nie jest w tym ujęciu procesem czysto designerskim i technologicznym. To heterogeniczny proces wiązania ze sobą zróżnicowanych aktorów, z których każdy ma własne interesy i zakres sprawstwa – rozsianych po świecie akcjonariuszy Tesla, Inc., złóż litu (niezbędnego do produkcji baterii) w Zimbabwie, badań na temat wpływu takiego samochodu na środowisko, firm leasingowych czy zajmujących się recyklingiem zużytych baterii, kierowców, regulacji prawnych itd. Tych aktorów, dziedziny, w jakich działają, ich interesy i żądania należy, w duchu ANT, analizować równoległe z badaniem przedmiotów designu i praktyk designerów zamiast ich rozdzielać i ustawiać naprzeciwko, przed lub obok projektowania. Rozdzielenie nauki (gromadzenie wiedzy o świecie), polityki (ustalenie i realizacja celów), ekonomii (gromadzenie i dystrybucja zasobów) i designu (projektowanie rozwiązań) nie jest w gruncie rzeczy możliwe – to co najwyżej złudna obietnica nowoczesności (Latour 2011). Nie pozwala też zmierzyć się z coraz bardziej złożonymi problemami współczesnego świata, które są równocześnie problemami naukowymi, politycznymi i projektowymi, ludzkimi i nie-ludzkimi, ekonomicznymi i etycznymi (Stasik 2019). Podejście ANT zwraca tym samym uwagę, że ograniczanie designu wyłącznie do materii faktów, uznanie, że jest neutralną dziedziną wytwarzania przedmiotów, przedwcześnie zamyka „dyskusje na temat kształtu zbiorowego życia” (Abriszewski 2010a: XXXIII).

Zgodnie z proponowanym przez Latoura ujęciem design można zatem rozumieć nie tyle jako sferę, w której projektuje się rzeczy, ile jako obszar konstruowania wzajemnych relacji między obiektami, technologiami, interfejsami a aktorami ludzkimi, zbiorowościami i środowiskiem naturalnym – od etapu ich produkcji, przez użytkowanie, eksploatację, aż po zużycie, degradację i recykling. Zastosowanie ANT do etnograficznego badania designu pozwala zarazem na przekroczenie podziału między tym, co w projektowaniu materialne, a tym, co społeczne, dzięki zauważeniu, że design jest właśnie formą ustanawiania tego, co społeczne, w toku tworzenia socjotechnicznych sieci ludzkich i nie-ludzkich aktorów, hybrydowych zbiorowości, które powstają w toku projektowania, wytwarzania i przetwarzania obiektów, w procesie łączenia heterogenicznych bytów i (re)projektowania relacji pomiędzy nimi.

/// Usytuowane praktyki projektowe

Choć istnieje wiele definicji designu w zależności od tego, kto i w jakim celu posługuje się tym pojęciem, to – jak pokazuje w swoich badaniach Rojek-Adamek (2019: 130–133) – w codzienności designerów najczęściej sprowadza się ono po prostu do projektowania, praktyki wytwarzania obiektu, narzędzia, znaku, interfejsu itd., a więc do procesu zmierzającego do zapewnienia rozwiązań funkcjonalnych i użytkowych. Dlatego drugim problemem, z jakim badacze designu muszą się mierzyć, ściśle związanym przy tym z dotychczasowymi rozważaniami, staje się zrozumienie i opis samych praktyk projektowych – tego, jak (i dlaczego właśnie tak) pracują designerzy, jak starają się „zrysować rzeczy razem” (Latour 2012).

Przez długi czas w studiach nad designem, ale i w obiegowym wyobrażeniu pracy designerów przeważało przekonanie, że projektowanie można scharakteryzować jako intencjonalną praktykę polegającą na adresowaniu określonych potrzeb zleciodawców lub użytkowników oraz na rozwiązywaniu danych problemów (por. Jones 1970; Alexander 1971; Boudon 1992). Tymczasem, jak pokazali między innymi pragmatycznie nastawieni badacze (Schön 1983; Gedenryd 1998), jest to co najwyżej typ idealny, który ma swoje źródła nie w empirycznych obserwacjach praktyk projektantów, lecz w teorii rozwiązywania problemów (*problem-solving theory*). W rzeczywistości designerów problemy te rzadko są jednak **dane**. Już samo ich zdefiniowanie jest tak naprawdę pracą, którą wykonują projektanci – zarówno na najwcześniejszych etapach procesu projektowego, jak i w jego trakcie. I nie jest to kwestia drugorzędna, wręcz przeciwnie – najczęściej jest to najtrudniejsza część ich pracy (Gedenryd 1998: 70). Donald Schön (1983) określił tę procedurę, w kontrze do podejścia *problem-solving*, „ustawianiem problemów” (*problem setting*), co w pewnym sensie sprowadza się do ich odkrywania przez projektantów i projektantki lub – lepiej – wytwarzania, konstruowania (Gedenryd 1998: 69): co ma zostać zaprojektowane? Jak? Z kim? Przy użyciu jakich materiałów? Jakie narzędzia są do tego niezbędne? Jak przedstawić projekt zamawiającemu? Jak przygotować brief dla wykonawcy? Jak opisać projekt w portfolio? I tak dalej, przy czym każde z tych pytań w nieco inny sposób ustanawia ostateczną wersję projektu i produktu oraz dokonuje przekształcenia procesu projektowego.

„Ustawianie problemów” właściwie na każdym etapie projektowania oznacza też, że proces projektowy rzadko daje się uporządkować w trajektorię: potrzeba–problem–analiza–projektowanie–rozwiązanie, gdzie ostatni z tych etapów zakłada stworzenie finalnego projektu. W praktyce nielatwo

wyznaczyć jasny podział między analizą a syntezą, między poznawaniem problemu i poszukiwaniem możliwych rozwiązań. Więcej – efekty pracy projektantów, zamiast rozwiązywać problemy, często generują nowe, komplikują sytuację oraz wymagają dalszej iteracji działań projektowych, tworzenia kolejnych wersji szkiców, modeli i prototypów konstruowanych tylko po to, aby pozostały niedokończone (Gedenryd 1998: 175), lub nawet zaniechania rozwijania projektu.

Obserwacje te potwierdzają kolejne badania nad praktykami projektowymi wśród designerów, architektów czy inżynierów. Śledząc proces projektowy, badacze nastawieni pragmatycznie i kognitywistycznie dochodzą przykładowo do wniosku, że tradycyjna dedukcja i indukcja nie są sposobami, w jakie projektanci podchodzą do zadania. Bardziej produktywnie jest wykorzystanie podejścia abdukcyjnego (Matthews 2019: 419) i podejmowanie decyzji projektowych bez klarownego uzasadnienia tych, a nie innych ruchów i narzędzi (Parnas, Clements 1986; Yaneva 2009a; Dorst 2011). Wówczas to samo działanie, często improwizowane, projektowanie bez świadomości tego, dokąd może ono zaprowadzić, stanowi – szczególnie w sytuacji, gdy problem do rozwiązania nie jest jasno zdefiniowany – najefektywniejszą praktykę poznawczą. Pozwala też formułować określone wnioski, argumenty i propozycje oraz przechodzić (w różnych kierunkach) pomiędzy etapami procesu projektowego.

Nie oznacza to jednak, że designerzy podchodzą do projektowania bez żadnego pomysłu, wewnętrznych (mentalnych) modeli i założeń. Rzecz raczej we wzajemnej interakcji planów (schematów działań) i bieżących warunków środowiska materialnego i kulturowego (Kirsh 2001; Afeltowicz 2012). Między innymi dlatego proces ten nie daje się łatwo zamknąć w kategoriach racjonalności i teorii rozwiązywania problemów. Zarówno to, **co** i **jak** dzieje się w pracowniach, jest do pewnego stopnia niezdeterminowane i lokalnie usytuowane, zależne od afordancji, a więc możliwości działania, jakie stwarza materialne otoczenie pracy projektantów (Gibson 1979), oraz od kolektywnie budowanych rozproszonych systemów poznawczych: zasobów wiedzy, norm, procedur, praktyk, narzędzi i wytwarzanych w toku projektowania artefaktów (Norman 1993).

Przedstawiane tu podejście zakłada tym samym – i w tym miejscu splata się z etnograficznymi badaniami designu w STS i ANT – że choć „zry-sowywanie rzeczy razem” i „ustawianie problemów” pozostaje zazwyczaj w rękach projektantów dysponujących specjalistyczną wiedzą, umiejętnościami i narzędziami, to dla skutecznego procesu projektowego kluczowe okazuje się sprawne porządkowanie (*ordering*) rzeczy i ludzi (Law 2014),

koordynacja czynników ludzkich i pozaludzkich, zasobów przestrzennych i interakcyjnych, norm i praktyk.

Podążając za metaforą Latoura (2012), można też stwierdzić, że designerzy konstruują i rozwijają projekty za pomocą rąk i oczu – procesy myślowe (poznanie) i projektowe (działanie) nie są od siebie oddzielone, lecz wzajemnie się przenikają. Jako lokalnie usytuowane praktyki pozwalają projektantom równocześnie pracować nad problemem i jego rozwiązaniem, sporządzać szkice i notatki, manipulować materiałami, tworzyć prototypy i modele, wizualizować zarówno sam projekt, jak i proces projektowy przy pomocy odpowiednich programów i narzędzi (Black 1990). Praktyki te nabierają jednak racjonalnego charakteru najczęściej dopiero wtedy, gdy konieczne jest ich opisanie, uzasadnienie konkretnych decyzji (Afeltowicz 2012: 217), skonstruowanie odpowiedniej narracji czy argumentów w negocjacjach z klientem, co – jak wskazywałem – wiąże się z koniecznością dokonania wielu dodatkowych translacji projektu.

Pytanie o to, jak w istocie pracują projektanci, jest tym samym pytaniem o design w trakcie powstawania, o to, jak wydarza się w praktykach projektowych, które mają wymiar usytuowany, niezdeterminowany i kolektywny. Przy tym kolektywność ta nie dotyczy po prostu zespołowej pracy designerów, ale różnego rodzaju zbiorowo generowanych zasobów wiedzy, mikroukładów i hybrydowych zgromadzeń. Są one tworzone przez projektantki wchodzące w interakcje z różnorodnymi aktorami, z materialnym otoczeniem, z narzędziami czy interesami w trakcie „ustawiania problemu” i prób znalezienia dla nich rozwiązania. Kluczowe dla zaadresowania tych kwestii okazują się właśnie badania etnograficzne, prowadzenie obserwacji uczestniczących w pracowniach projektowych i innych miejscach pracy designerów. Chodzi przy tym o badania powolne, wielokrotne wizyty w tych miejscach, co daje szansę doświadczenia różnych i zmiennych w czasie prędkości, trajektorii i intensywności zachodzących tam procesów projektowych i poznawczych, cyrkulacji ludzi, rzeczy, sądów i idei (Yaneva 2021: 20–21). Czerpiąca z ustaleń STS i ANT antropologia designu pozwala zarazem zmierzyć się z problemem niemożności holistycznego opisanie „kontekstowej wariacji” kompetencji, umiejętności, zadań i funkcji głównych aktorów biorących udział w projektowaniu (Rojek-Adamek 2019: 12). Daje też wgląd w proces przekształcania obiektów (przez projektantów, lecz także przez wzajemne oddziaływania czynników społecznych i technicznych) jako niepewnych, niestabilnych i kontestowanych bytów. To z kolei umożliwia lepsze zrozumienie złożoności relacji tego, co w designie materialne i społeczne, naturalne i kulturowe,

a więc „świata o zmiennej ontologii, będącej wynikiem interdefinicji aktorów” (Latour 1996: 173), co włącza design w obszar materii rozważań o kształcie wspólnego świata.

/// Czego projektanci (i badaczki designu) mogą nauczyć się w szpitalu?

Stosowanie metod etnograficznych do badania designu pozwala nie tylko lepiej zrozumieć sam proces projektowy. Istotne jest również to, w jaki sposób projektanci i projektantki „zabierają się” do tworzenia różnych socjotechnicznych koncepcji (Latour 1992). Chodzi tu nawet nie o to, jakie zasady, reguły i mechanizmy poznawcze prowadzą designerów od zadanego problemu do jego rozwiązania i wytwarzania rzeczy. Bardziej interesujące okazuje się to, jak negocjują oni same założenia tego problemu, jak tworzą jego różnorodne warianty, **różne** problemy i ustanawiają to, co ma zostać zaprojektowane i wytworzone, a więc jaką drogę przechodzi przedmiot praktyki projektowej. Dostrzeżenie tego rodzaju rekonfiguracji, kolejnych sekwencji translacji, przekształceń i odniesień – w ANT nazywanych kaskadami ontologicznymi bądź łańcuchami krążącej referencji (Afeltowicz 2012: 93–94) – daje pouczające wnioski dla zmiennej ontologii designu i projektowych praktyk kształtowania „zbiorowego życia”.

Analiza tworzenia tych łańcuchów oraz ich łączenia się czy przecinania z innymi, konkurencyjnymi łańcuchami to jeden z głównych przedmiotów zainteresowania teorii aktora-sieci w ramach badania kontrowersji naukowych. Jak zauważyli Krzysztof Abriszewski i Łukasz Afeltowicz, „z istnieniem równoległych łańcuchów translacji mamy jednak do czynienia nie tylko w ramach kontrowersji” w nauce, gdzie dąży się do ich domknięcia. Zdarza się też tak, że różne sekwencje translacji jednego i tego samego obiektu mogą prowadzić do wytworzenia jego kilku alternatywnych, często niewspółmiernych wersji, które wcale nie muszą się unieważniać, lecz mogą funkcjonować obok siebie, wzajemnie się uzupełniać i podtrzymywać (Abriszewski, Afeltowicz 2009: 19–20). Ze zjawiskiem tym mamy do czynienia na przykład w medycynie, gdzie – jak pokazała w swoim antropologicznym studium praktyk medycznych Annemarie Mol (2002) – choroba może być diagnozowana i leczona na różne sposoby, wytwarzające jej wielorakie reprezentacje, które nie zawsze się pokrywają. Nie jest to nawet konieczne, aby lekarzom udało się złączyć je w relatywnie spójną całość, ani nie ma bezpośredniego związku ze skutecznością prowadzonej terapii. Z obserwacji tych płyną również, jak sądzę, interesu-

jące wskazówki dla etnograficznego badania praktyk projektowych. Przyj-
rzyjmy się temu bliżej, przechodząc stopniowo od antropologii medycyny
do antropologii designu.

W swoich badaniach Mol skupiła się na praktykach badawczych i me-
dycznych wokół terapii miażdżycy tętnic kończyn dolnych w jednej z klinik
uniwersyteckich w Holandii. Choć jest to dobrze przebadany i zdefinio-
wany problem medyczny, o stosunkowo dokładnej procedurze i możliwo-
ściach leczenia, to – jak pokazała holenderska socjolożka – diagnozowana
choroba i leczona choroba to – na poziomie ontologicznym – w istocie
inne, często nieprzystające do siebie obiekty. Prowadząc badania etnogra-
ficzne, Mol jak cień podążała za pacjentami, a właściwie za samą miażdży-
cą, gdyż – jak pisze – jej studium to tak naprawdę „etnografia choroby”
(2002: 152). Pozwoliło jej to ujawnić jeszcze inne rozbieżności. Okazuje
się, że w toku praktyk medycznych poszczególne przypadki miażdżycy re-
prezentowane są na wiele różnych sposobów, mogą przyjmować odmienne
wersje nie tylko w zależności od tego, w którym szpitalu się je bada, dia-
gnozuje i leczy, ale nawet w obrębie jednej kliniki. Różnice, jakie występują
pomiędzy oddziałami, specjalizacjami medycznymi i zespołami lekarzy,
dotyczą zresztą nie tylko choroby, lecz także pacjenta i jego ciała, stąd tytuł
książki: *The Body Multiple*.

Mol koncentrowała się jednak nie na chorobie i ciele pacjenta jako ta-
kich, lecz na czynnościach, zabiegach, fizycznych okolicznościach i narzę-
dziach stosowanych przez lekarzy, na sposobach, w jaki wykonują (*enact*)
przedmiot swojego zainteresowania – chorobę. W ten sposób holenderska
socjolożka śledziła, jak miażdżycza powstaje i znika wraz z praktykami, ma-
nipulacjami i translacjami, jakich dokonują lekarze, a ponieważ „przedmiot
manipulacji zwykle różni się w zależności od praktyki, rzeczywistość ule-
ga zwielokrotnieniu” (Mol 2002: 5, tłum. K.J.). Ta mnogość nie oznacza
jednocześnie rozdrobnienia miażdżycy na wiele różnych jednostek choro-
bowych. Proponując perspektywę ontologii relacyjnej, Mol stara się raczej
pokazać, jak w toku praktyk medycznych może powstawać kilka równole-
głych łańcuchów krążącej referencji, bazujących na odmiennych zasobach
wiedzy, procedurach, technikach oraz narzędziach diagnozowania i lecze-
nia. Miażdżycza nie jest w tym ujęciu jednorodnym bytem, lecz konstruowa-
na czy wykonywana jest przez różnorodne relacje, w jakich się znajduje.
W efekcie, w wyniku „różnych wariacji praktyk medycznych, w różnych
obszarach miażdżycza okazuje się być czymś nieco innym” (Abriszewski,
Afeltowicz 2009: 21). Choć ma wiele współlistniejących wersji czy też frak-
cji, to nie rozpada się na osobne byty (Law 2004: 45–67).

Dostrzeżenie frakcyjności choroby oznacza, że kluczowe z antropologicznego punktu widzenia staje się zrozumienie, w jaki sposób te różne wersje łączą się ze sobą w praktyce medycznej. W odróżnieniu od nauki, która charakteryzuje się tworzeniem stabilnych czarnych skrzynek poprzez domykanie kontrowersji i ustalanie faktów, w szpitalach mamy do czynienia z łączeniem ze sobą nieprzystających do siebie obiektów, stwierdzeń i reprezentacji. „Zasadnicze pytanie, jakie należy zadać, dotyczy tego, jak są one ze sobą skoordynowane” (Mol 2002: VII–VIII, tłum. K.J.), jak różne wersje choroby, różne praktyki i sposoby jej wykonywania łączą się ze sobą, mogą zostać dodane do siebie, a następnie przekształcone w jeden, choć niejednorodny, obiekt.

Jak spostrzeżenia Mol można przenieść do designu i co zwiłokrotnienie miażdżycy kończyn dolnych w toku praktyk medycznych może powiedzieć o obiektach wytwarzanych przez projektantów i projektantki? Okazuje się, że całkiem sporo, szczególnie jeśli za punkt wyjścia przyjmiemy się nie to, co zazwyczaj dane i pozwalające na krytyczną interpretację – stabilne przedmioty, kanony estetyczne, logikę pola kulturowego w designie itd. – lecz to, co należy dopiero przeanalizować – design w trakcie powstawania. Etnograficzne badania praktyk projektowych wskazują chociażby, że zespoły projektowe pracujące nad jednym i tym samym zadaniem zazwyczaj wytwarzają równoległe łańcuchy krążącej referencji. Różnią się one między sobą w związku z odmiennym składem osobowym oraz kontekstową wariacją kompetencji i funkcji głównych aktorów, a także dlatego, iż różne zespoły w wieloraki sposób podchodzą do „ustawiania problemu” projektowego, posługują się odmiennymi narzędziami, metodologiami pracy i funkcjonują w różnym środowisku materialno-społecznym. To z kolei wpływa na usytuowanie ich praktyk – tych poznawczych, ale i projektowych – prowadzących do wytwarzania projektów i artefaktów.

Odmiennie procesy projektowe opierające się na szeregach translacji prowadzą nie tylko do rozmaitych trajektorii i dynamiki przechodzenia przez kolejne jego etapy, lecz także do przekształcenia tego, co ma zostać zaprojektowane (Janas 2022: 114).

Z przykładem takich modyfikacji można się spotkać, śledząc konkursy projektowe w dziedzinie designu, architektury czy urbanistyki. Przebieg takich konkursów wygląda zazwyczaj następująco:

1. przeprowadzenie analiz przedkonkursowych;
2. opracowanie briefu i regulaminu;
3. ogłoszenie konkursu;

4. zadawanie pytań do warunków zgłoszenia przez potencjalnych uczestników;
5. udzielenie odpowiedzi i wyjaśnień przez organizatora;
6. zgłoszenie zespołów i opublikowanie informacji o wynikach dopuszczenia do konkursu;
7. zadawanie pytań do zakresu prac konkursowych;
8. udzielenie odpowiedzi i wyjaśnień przez organizatora;
9. przygotowanie i złożenie projektu;
10. ogłoszenie wyników konkursu wraz z uzasadnieniem jury.

Na podstawie wcześniejszych rozważań można zauważyć, że z istotnymi translacjami mamy do czynienia jeszcze przed rozpoczęciem jakichkolwiek prac projektowych: w trakcie „mobilizowania świata” na etapie badań i analiz przez organizatora oraz przekładania ich wyników na wytyczne konkursowe (por. Våland 2009). Te z kolei poddawane są wstępnej interpretacji przez zespoły projektowe, które – jeszcze przy zapoznawaniu się z ogłoszeniem konkursowym – niejako przystępują do „ustawiania problemu”. Nie zderzają się wówczas z **danym** problemem, który należy rozwiązać, lecz zaczynają tworzyć różnego rodzaju scenariusze, przestrzenie problemowe oraz weryfikują, jakich zasobów będą potrzebować, aby wziąć udział w przedsięwzięciu. Porządkowanie rzeczy i ludzi dotyczy przy tym zarówno własnego środowiska pracy, jak i założeń konkursu. Zadając pytania do briefu i regulaminu, wnosząc o udostępnienie większej ilości informacji, projektanci zaczynają niejako negocjować – z organizatorem, wewnątrz zespołów, ale też z przedmiotem własnej pracy: jakie cele ma organizator? Jaka jest istota projektu? Jakie są kryteria oceny i kto jej dokonuje? Jakie przewidziano nagrody? Czy mamy wystarczające zasoby, aby zaangażować się w konkurs?

Efektom tych negocjacji jest nie tylko wyjaśnienie wątpliwości i dookreślenie zakresu prac konkursowych, lecz także modyfikacja tego, czego dotyczy projekt, jego przesłanek, specyfikacji, możliwości stosowania konkretnych rozwiązań, wymagań formalnych, materiałowych, przestrzennych czy technologicznych. Przekształca to z jednej strony sam przedmiot konkursu i jego założenia, z drugiej – proces dochodzenia do niego, metody i etapy prac, ustalenia dotyczące niezbędnych zasobów: czasu, kompetencji, ludzi, środków finansowych, narzędzi czy technologii. Wszystkie te translacje prowadzą do sytuacji, w której przedmiot konkursu, reprezentowany początkowo przez brief i regulamin, przestaje być jednorodnym obiektem, lecz ulega zwielokrotnieniu i obok siebie zaczyna funkcjonować wiele jego wariantów oraz reprezentacji (załączniki, mapy, sekcja pytań i odpowiedzi, dodatkowe materiały).

Przebieg procesu projektowego zależy więc zarówno od „ustawiania problemów” przez zespoły projektowe, negocjacji z organizatorem, sposobów interpretacji i zastosowania jego wyjaśnień, ale także od podziału pracy w ramach zespołów czy korzystania z zewnętrznych konsultantów (socjologów, specjalistki od ochrony środowiska, architektki krajobrazu, konstruktorzy), narzędzi i zasobów wiedzy osadzonej (*embedded knowledge*). To w tej sieci relacji projektowane obiekty i ich kolejne warianty powstają, są przekształcane i znikają wraz z lokalnie usytuowanymi praktykami, manipulacjami i translacjami, jakich dokonują designerzy. W konsekwencji do konkursu zgłoszone zostaje nie tylko, co oczywiste, wiele konkurencyjnych wizji (prac konkursowych), lecz w ramach jednej pracy obok siebie funkcjonują też różne wersje tego samego pojęcia (design regeneratywny, architektura zrównoważona czy projektowanie uniwersalne) oraz tego samego projektu (rzuty, przekroje, wizualizacje, modele zużycia energii, opisy itd.).

Nie tworzą one zbioru elementów, które dają się uszeregować od małych do dużych, od prostych do złożonych, od społecznych do technicznych, tak aby zbiór ten zawierał w sobie je wszystkie i prezentował **jeden** projekt. Są raczej ze sobą splecione wielorakimi praktykami, w jakich są wykonywane (Mol 2002: 159–160), a następnie oceniane. Choć zespołom projektowym zwykle udaje się je powiązać, złączyć w relatywnie spójną całość, to – w duchu obserwacji Mol – różne ujęcia projektu pociągają za sobą jego różne ontologie, ponieważ każde z nich w inny sposób traktuje to, **co** i **jak** ma zostać wytworzone (2002: 176). Projekt oczekiwany przez organizatora, opracowywany przez projektantów, a następnie oceniany przez jury to tak naprawdę inne, często nieprzystające do siebie obiekty. Kluczowym zagadnieniem staje się więc to, na co uwagę zwracała holenderska socjolożka w odniesieniu do praktyk medycznych – jak różne praktyki projektowe i wersje projektu są przekształcane, koordynowane i wykonywane, aby tworzyły jeden, choć niejednorodny, obiekt. Nie jest to jednocześnie pytanie natury teoretycznej. Przeciwnie, jak pokazała Mol, zwiokrotnienie na poziomie ontologii jest kwestią, którą można uprawiać empirycznie, a pomocne w tym są właśnie metody etnograficzne.

/// Podsumowanie

Dotychczasowe rozważania prowadzą do trzech głównych wniosków wskazujących na korzyści z prowadzenia etnograficznych badań nad designem. Po pierwsze, zwrócenie uwagi na design w trakcie wytwarzania oraz prowadzenie bezpośrednich badań projektantów w naturalnym dla nich

środowisku pozwala na głębsze zrozumienie charakterystycznych dla nich procesów, metod oraz technik poznawczych i projektowych. Dzięki obserwowaniu praktyk usytuowanych, działań opartych na lokalnych zasobach wiedzy, mikrointerakcjach designerów ze sobą nawzajem oraz z ich materialnym otoczeniem i narzędziami możliwe staje się nie tyle osadzenie konkretnego projektu w danym dla niego kontekście, ile dostrzeżenie szeregu różnorodnych aktorów wykonujących pracę kontekstualizacji, czyniących różnicę (Latour 1996: 150). Śledzenie tych aktorów, ich działań i relacji, w jakie wchodzi, daje wgląd w specyfikę procesów łączenia i negocjowania, translacji i przetwarzania obiektów czy interesów oraz w to, co w projektowaniu przemieszane, to jest równoległe materialne i społeczne, polityczne i naturalne.

Po drugie, etnografia pracowni projektowych czy „plemienia designerów” pozwala na empiryczną weryfikację teoretycznych założeń i modeli wyjaśniających specyfikę pracy projektowej, dochodzenia przez nich do projektowych rozwiązań. Jak pokazują przywoływane badania z nurtów pragmatycznych, kognitywistycznych oraz operujących STS i ANT, problemy, przed jakimi stają projektantki, w istocie nie są dane, lecz negocjowane i współwytwarzane w trakcie pracy projektowej. Przyglądanie się temu, jak designerzy „ustawiają problemy”, „porządkują rzeczy i ludzi” oraz wytwarzają rozmaite zapiski, szkice, prototypy, modele, opisy i innego rodzaju reprezentacje poszczególnych fragmentów docelowego projektu, zwraca też uwagę na kwestię zmiennej ontologii designu. W trakcie prac projektowych, czy też – za Latourem – (re)projektowych, dochodzi bowiem do zwielokrotnienia tego, **co i jak** ma zostać wytworzone, do wygenerowania kilku alternatywnych wersji projektowych, które nie muszą się wcale unieważniać, lecz mogą wzajemnie się uzupełniać i podtrzymywać.

Po trzecie, zaprezentowana w artykule refleksja otwiera pole do badań tego, co okazuje się w projektowaniu kluczowe: sposobów, w jakie designerzy starają się scalać to, co wielokrotne, tak aby stanowiło jeden, choć niejednorodny, obiekt. Chodzi tu z jednej strony o ich praktyki i techniki koordynacji zasobów i całego procesu projektowego, z drugiej – o dokonywane przez nich przekształcenia – tego, co „wewnątrz” projektu, jak również tego, co „na zewnątrz”. W tym miejscu uwidocznia się przewaga STS i ANT nad tradycyjnymi ujęciami tego, co społeczne, mającymi najczęściej na celu dostarczenie wyników, które można zaaplikować przy projektowaniu produktów czy innowacji. Szczególnie że – jak wskazuje Tim Ingold (2014) – także antropologia może być sposobem uprawiania projektowania, i to sposobem uwalniającym spekulatywne i eksperymentalne

możliwości nauk społecznych, proponującym nowe formy życia oraz opierającym się na głębokim, empatycznym zrozumieniu świata i składających się na niego aktorów.

Etnografia „plemienia projektantów” korzystająca ze wskazówek STS i ANT daje zatem szansę na zszycie projektowania z tym, co społeczne, gdyż problematyzuje podział na wewnątrz i zewnątrz (projektu czy pracowni projektowej) oraz umożliwia przekierowanie uwagi (badaczy, ale też samych projektantów) z materii faktów (przedmioty, funkcja, estetyka, parametry techniczne) na materię rozważań – na to, jak fakty te są postrzegane, rozumiane i praktykowane przez aktorów oraz jak stabilizują i destabilizują relacje społeczne. Podejście to pozwala tym samym na świadome angażowanie się w design jako praktykę kształtowania zbiorowości. Etnografię procesu projektowego można bowiem wykorzystać nie tylko do opisu codziennych praktyk, rytuałów i stosowanych przez designerów narzędzi, lecz także do prób redefinicji i rozszerzenia tych praktyk poprzez uwzględnienie w nich (lub włączenie do nich) pomijanych dotychczas aktorów. Chodzi tu z jednej strony o przyszłych użytkowników, różnorodnych interesariuszy i grupy marginalizowane, z drugiej – o czynniki pozaludzkie (zjawiska przyrodnicze, byty biologiczne), na które dany projekt może pośrednio lub bezpośrednio oddziaływać. To z kolei włącza do praktyk badawczych i projektowych zestaw kluczowych dla designu pytań, na które starając się odpowiedzieć, projektanci mogą próbować „zrysować rzeczy razem”: jaki świat konstruujemy, wytwarzając kolejne przedmioty? Z jakimi aktorami się sprzymierzamy? Z jakimi rzeczami chcemy żyć? (Latour 2014: 168).

* * *

Za poświęcony na lekturę artykułu czas oraz dyskusję, cenne przemyślenia i komentarze do tekstu dziękuję Nicolii Cholewie.

Bibliografia:

/// Abriszewski K. 2010a. *Splatając na nowo ANT. Wstęp do „Splatając na nowo to, co społeczne”*, [w:] B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, Universitas, s. III–XXXVI.

/// Abriszewski K. 2010b. *Wszystko otwarte na nowo. Teoria Aktora-Sieci i filozofia kultury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

/// Abriszewski K., Afeltowicz Ł. 2009. *Arterioskleroza i jej wersje. Krążąca referencja, perspektywizm i ontologiczna frakcyjność*, „Zagadnienia Naukoznawstwa” 3(181–182), s. 17–35.

/// Afeltowicz Ł. 2012. *Modele, artefakty, kolektywy: praktyka badawcza w perspektywie współczesnych studiów nad nauką*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

/// Aibar E., Bijker W.E. 1997. *Constructing a City: The Cerdà Plan for the Extension of Barcelona*, „Science, Technology & Human Values” 22(1), s. 3–30.

/// Akrich M. 1992. *The De-Description of Technical Objects*, [w:] *Shaping Technology/Building Society*, red. W.E. Bijker, J. Law, MIT Press, s. 205–224.

/// Alač M., Movellan J., Tanaka F. 2013. *Jak uspołecznic robota: Organizacja przestrzenna i multimodalne interakcje semiotyczne w laboratorium robotyki społecznej*, tłum. Ł. Afeltowicz, „AVANT. Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej” 4(1), s. 133–176.

/// Alexander C. 1971. *The State of the Art in Design Methods*, „DMG Newsletter” 5(3), s. 3–7.

/// Amsterdamska O. 1990. *Surely You Are Joking, Monsieur Latour!*, „Science, Technology & Human Values” 15(4), s. 495–504.

/// Awan N., Schneider T., Till J. 2011. *Spatial Agency: Other Ways of Doing Architecture*, Routledge.

/// Bakke M. 2015. *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM.

/// Bińczyk E. 2007. *Nie ma społeczeństwa! „Nasi mniejsi bracia”, społeczne studia nad nauką oraz etyczne zaangażowanie Bruno Latoura*, „Teksty Drugie”, nr 1–2, s. 144–156.

/// Bińczyk E., Derra A., red. 2014. *Studia nad nauką i technologią. Wybór tekstów*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

/// Black A. 1990. *Visible Planning on Paper and on Screen: The Impact of Working Medium on Decision-Making by Novice Graphic Designers*, „Behaviour and Information Technology” 9(4), s. 283–296.

/// Boudon Ph. 1992. *Introduction à l'Architecturologie*, Dunod.

/// Callon M. 1995. *Four Models for the Dynamics of Science*, [w:] *Handbook of Science and Technology Studies*, red. S. Jasanoff i in., Sage Publications, s. 29–63.

/// Callon M. 2014. *Wprowadzenie do socjologii translacji. Udomowienie przegrzeb-
ków i rybacy z nad zatoki Saint-Brieuc*, tłum. M.A. Chojnacka, [w:] *Studia nad
nauką i technologią. Wybór tekstów*, red. E. Bińczyk, A. Derra, Wydawnictwo
Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, s. 289–330.

/// Christodoulou A., Vola M., Rikken G. 2018. *Case Study for the Appli-
cation of Multidisciplinary Computational Design Assessment and Constructabi-
lity Optimisation Tools*, [w:] *Proceedings of the Symposium on Simulation for Ar-
chitecture and Urban Design*, s. 1–8. [https://www.researchgate.net/publica-
tion/329859808_Case_Study_for_the_Application_of_Multidisci-
plinary_Computational_Design_Assessment_and_Constructability_Op-
timisation_Tools](https://www.researchgate.net/publication/329859808_Case_Study_for_the_Application_of_Multidisciplinary_Computational_Design_Assessment_and_Constructability_Optimisation_Tools); dostęp: 1.03.2023.

/// Dixon B.S. 2020. *Dewey and Design: A Pragmatist Perspective for Design Re-
search*, Springer.

/// Domańska E. 2007. „Zwrot performatywny” *we współczesnej humanistyce*,
„Teksty Drugie”, nr 5, s. 48–61.

/// Domańska E. 2008. *Humanistyka nie-antropocentryczna a studia nad rzecz-
zami*, „Kultura Współczesna”, nr 3(57), s. 9–21.

/// Dorst K. 2011. *The Core of “Design Thinking” and Its Application*, „Design
Studies” 32, s. 521–532.

/// Ekomadyo A.S., Riyadi A. 2020. *Design in Socio-Technical Perspective: An
Actor-Network Theory Reflection on Community Project ‘Kampung Kreatif’ in Band-
ung*, „Archives of Design Research” 33(2), s. 19–36.

/// Fariás I., Bender T., red. 2009. *Urban Assemblages: How Actor-Network
Theory Changes Urban Studies*, Routledge.

/// Ferracina S. 2018. *Designing Living Bricks: The Architectural Drawing as
Conversational Platform*, „Ardeh. A magazine on the power of the project” 2,
s. 136–155.

/// Gedenryd H. 1998. *How Designers Work – Making Sense of Authentic Cogni-
tive Activities*, Lund University.

/// Gibson J.J. 1979. *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton
Mifflin.

/// Henderson K. 1999. *On Line and on Paper. Visual Representations, Visual
Culture, and Computer Graphics in Design Engineering*, MIT Press.

/// Ingold T. 2014. *Design Anthropology Is Not, and Cannot Be, Ethnography*, [w:] *The Research Network for Design Anthropology*; Seminar 2: Interventionist Speculation, August 14–15 2014. https://kadm.dk/.../08_ingold_design_anthropology_network.doc; dostęp: 6.06.2022.

/// Ingold T. 2018. *Splatać otwarty świat: architektura, antropologia, design*, tłum. E. Klekot, D. Wąsik, Instytut Architektury.

/// Janas K. 2022. *Od Lubmanna do Latoura i z powrotem na przykładzie architektury zrównoważonej*, „Przegląd Socjologiczny” 71(1), s. 105–125.

/// Janda V. 2016. *The Means of Design Work. Models, Sketches and Related Objects in the Creation of New Technologies*, [w:] *Designing Technology, Work, Organization and Vice Versa*, red. A. Bruni, L.L. Parolin, C. Schubert, Vernon Press, s. 217–246.

/// Jones J.C. 1970. *Design Methods*, Van Nostrand Reinhold.

/// Kirsh D. 2001. *The Context of Work*, „Human-Computer Interaction” 16(2–4), s. 306–322.

/// Latour B. 1987. *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*, Harvard University Press.

/// Latour B. 1992. *Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts*, [w:] *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, red. W.E. Bijker, J. Law, MIT Press, s. 225–258.

/// Latour B. 1996. *Aramis, or the Love of Technology*, Harvard University Press.

/// Latour B. 2008. *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*, [w:] *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, red. F. Hackne, J. Glynnne, V. Minto, Universal Publishers, s. 2–10.

/// Latour B. 2010. *Splatając na nowo to, co spoteczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, tłum. A. Derra, K. Abriszewski, Universitas.

/// Latour B. 2011. *Nigdy nie byliśmy nowoczesni*, tłum. M. Gdula, Oficyna Naukowa.

/// Latour B. 2012. *Wizualizacja i poznanie: zrysonowywanie rzeczy razem*, tłum. A. Derra, M. Frackowiak, „AVANT. Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej” 3, s. 207–257.

/// Latour B. 2013. *Nadzieja Pandory. Eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, tłum. K. Abriszewski i in., Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

/// Latour B. 2014. *Czekając na Gaje. Komponowanie wspólnego świata poprzez sztukę i politykę*, tłum. A. Kowalczyk, [w:] *Ekologie*, red. A. Jach, P. Juszkowiak, A. Kowalczyk, Muzeum Sztuki w Łodzi, s. 157–174.

/// Latour B., Woolgar S. 2020. *Życie laboratoryjne. Konstruowanie faktów naukowych*, tłum. K. Abriszewski i in., Narodowe Centrum Kultury.

/// Latour B., Yaneva A. 2018. *Dajcie mi rewolwer, a poruszę wszystkie budynki. Architektura z punktu widzenia Teorii Aktora-Sieci*, tłum. E. Bińczyk, J. Guzyński, „AVANT. Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej” 3, s. 15–24.

/// Law J. 2004. *After Method. Mess in Social Science Research*, Routledge.

/// Law J. 2014. *Uwagi na temat teorii aktora-sieci: wytwarzanie ładu, strategia i heterogeniczność*, tłum. K. Abriszewski, [w:] *Studia nad nauką i technologią. Wybór tekstów*, red. E. Bińczyk, A. Derra, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, s. 215–242.

/// Lawson B. 1994. *Design in Mind*, Architectural Press.

/// Lawson B. 2005. *How Designers Think: The Design Process Demystified*, Architectural Press.

/// Loukissas Y.A. 2012. *Co-Designers: Cultures of Computer Simulation in Architecture*, Routledge.

/// Łukasiuk M. 2017. *Interakcje z architekturą. Społeczne sprawstwo zabudowy*, „Kultura Popularna” 52(2), s. 44–55.

/// Matthews A. 2019. *Design as a Discipline for Postdigital Learning and Teaching: Bricolage and Actor-Network Theory*, „Postdigital Science and Education” 1(2), s. 413–426.

/// Mol A. 2002. *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*, Duke University Press.

/// Norman D.A. 1993. *Things that Make Us Smart: Defending Human Attributes in the Age of the Machine*, Addison-Wesley.

/// Nyka L., Cudzik J., Radziszewski K., Sędzicki D. 2018. *Computation Tools for Designing Green Town Systems as a Part of the Revitalization*, „Studia Komitetu Przestrzennego Zagospodarowania Kraju PAN”, s. 407–418.

- /// Ockman J., red. 2000. *The Pragmatist Imagination. Thinking about "Things in the Making"*, Princeton Architectural Press.
- /// Parnas D.L., Clements P.C. 1986. *A Rational Design Process: How and Why to Fake It*, „IEEE Transactions on Software Engineering” 2, s. 251–257.
- /// Parolin L.L., Mattozzi A. 2013. *Sensitive Translations: Sensitive Dimension and Knowledge within Two Craftsmen's Workplaces*, „Scandinavia Journal of Management” 29(4), s. 353–366.
- /// Rojek-Adamek P. 2019. *Designery. Rola zawodowa projektanta w oglądzie socjologicznym*, Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- /// Rosińska M., Szydłowska A. 2017. *W stronę dizajnu poza paradygmatem antropocentrycznym*, „Kultura Popularna”, nr 2(52), s. 66–78.
- /// Rydin Y., Tate L. 2016. *Actor Networks of Planning*, Routledge.
- /// Schön D. 1983. *The Reflective Practitioner*, MIT Press.
- /// Shove E., Watson M., Hand M., Ingram J. 2007. *The Design of Everyday Life*, Berg.
- /// Siuda M., Falkowski M. 2020. *Narzędziownik nowej architektury*, „Autoportret” 1(68), s. 88–95.
- /// Sørensen E. 2006. *Politics of Things: The Interplay of Design and Practice in a Design Workshop with Children*, [w:] *Doing Things with Things. The Design and Use of Everyday Objects*, red. A. Costall, O. Dreier, Ashgate, s. 147–163.
- /// Star S.L. 1990. *Power, Technology and the Phenomenology of Conventions. On Being Allergic to Onions*, „The Sociological Review” 38(S1), s. 26–56.
- /// Stasik A. 2019. *Współwytwarzanie wiedzy o technologii. Gaz łupkowy jako wyzwanie dla zbiorowości*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- /// Stender M., Bech-Danielson C., Landsverk Hagen A., red. 2021. *Architectural Anthropology: Exploring Lived Space*, Routledge.
- /// Storni C. 2015. *Notes on ANT for Designers: Ontological, Methodological and Epistemological Turn in Collaborative Design*, „CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts” 11(3–4), s. 166–178.
- /// Tomes A., Oates C., Armstrong P. 1998. *Talking Design: Negotiating the Verbal–Visual Translation*, „Design Studies” 19(2), s. 127–142.

/// Våland S.M. 2009. *End User Participation as an Input to Shape the Brief in Architectural Competitions: A Threefold Translation Process*, „Nordic Journal of Architectural Research” 21(2/3), s. 108–122.

/// Volonté P. 2015. *Design Worlds and Science and Technology Studies*, „Tecno-scienza: Italian Journal of Science & Technology Studies” 5(2), s. 5–14.

/// Waller L. 2016. *Curating Actor-Network Theory: Testing Object-Oriented Sociology in the Science Museum*, „Museum and Society” 14(1), s. 193–206.

/// Wilkie A. 2010. *User Assemblages in Design: An Ethnographic Study*, doctoral dissertation, University of London. <https://core.ac.uk/download/pdf/40033262.pdf>; dostęp: 7.06.2022.

/// Winner L. 1995. *Do Artifacts Have Politics?*, [w:] *The Social Shaping of Technology*, red. D. MacKenzie, J. Wajcman, Open University Press, s. 28–40.

/// Yaneva A. 2009a. *Made by the Office for Metropolitan Architecture: An Ethnography of Design*, 010 Publishers.

/// Yaneva A. 2009b. *The Making of a Building: A Pragmatist Approach to Architecture*, Peter Lang.

/// Yaneva A. 2021. *The Method of Architectural Anthropology*, [w:] *Architectural Anthropology: Exploring Lived Space*, red. M. Stender, C. Bech-Danielson, A. Landsverk Hagen, Routledge, s. 13–29.

/// Żarnecka P., Michna P. 2020. *O (re)projektowaniu przyszłości w czasach pandemii (i nie tylko)*, [w:] *(Re)projektowanie przyszłości: między interwencją a spekulacją*, red. P. Żarnecka, P. Michna, A. Urbańczyk, Wiele Kropek, s. 5–20. https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/260612/zarnecka_michna_urbańczyk_re_projektowanie_przyszlosci_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y; dostęp: 1.03.2023.

/// **Abstrakt**

Celem artykułu jest wskazanie korzyści, jakie w ramach społecznych studiów nad designem mogą wnieść etnograficzne badania procesu projektowego. Opierając się na pracach autorów wywodzących się z nurtów pragmatycznych, studiów nad nauką i technologią (STS) oraz teorii aktora-sieci (ANT), tekst analizuje design jako socjotechniczną i usytuowaną praktykę „porządkowania rzeczy i ludzi”, a tym samym negocjowania i kształtowania wspólnego świata. Rozważania sięgają z jednej strony etnograficznych

raportów, w których badacze próbowali zrozumieć oraz opisać, jak (i dlaczego właśnie tak) pracują designerzy, z drugiej – zupełnie innego pola badawczego, jakim jest antropologia praktyk medycznych w duchu ANT zaproponowana przez Annemarie Mol. Autor stara się wskazać, że wnioski z tego obszaru wykazują znaczne podobieństwa z refleksjami z etnograficznych badań nad procesem projektowym i dają pouczające spostrzeżenia dla zmiennej ontologii designu, którą można badać empirycznie.

Słowa kluczowe:

design, projektowanie, etnografia, studia nad nauką i technologią, teoria aktora-sieci, ontologia, porządkowanie

/// Abstract

Ordering Things and People: On the Advantages of an Ethnography of the Design Process

The aim of this article is to indicate the benefits that ethnographic exploration of the design process can bring to social design studies. Drawing on the work of authors writing on the basis of pragmatic approaches, science and technology studies (STS), and actor–network theory (ANT), the text analyses design as a socio-technical and situated practice of “ordering things and people” and thus also of negotiating and shaping a common world. The text considers both ethnographic reports, in which researchers have tried to understand and describe how designers work, and a completely different research area – the anthropology of medical practices (in the spirit of ANT, as proposed by Annemarie Mol). The article tries to show that the findings from this field are quite similar to the reflections of ethnographic studies on the design process and offer promising insights for a relational ontology of design that can be studied empirically.

Keywords:

design, ethnography, science and technology studies, actor–network theory, ontology, ordering

/// Krzysztof Janas – socjolog i antropolog społeczny, doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego. Zajmuje się społecznymi badaniami nad architekturą, miastem i projektowaniem w kontekście zmian klimatycznych i zrównoważonego rozwoju. Stypendysta Fulbrighta (2023–2024), m.st. Warszawy (2022–2023) oraz Fundacji

im. Stefana Kuryłowicza (2020). Publikował w czasopismach naukowych, między innymi w „Przeglądzie Socjologicznym”, „Kulturze i Społeczeństwie”, „Pracach Kulturoznawczych”, oraz popularnonaukowych i branżowych, jak „Rzut. Kwartalnik Architektoniczny” czy „Notes na 6 Tygodni”. Laureat nagrody głównej w konkursach „Teoria” i „Praktyka” 2019 za pracę *Wieżland, czyli miejska fantazja kryta strzechą* (2020).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6765-7275>

E-mail: k.janas@uw.edu.pl